

ES OF SYMPHONIA sur GC, SNK VS CAPCOM sur Xbox, le point sur la Xbox, la PSP quel concept, HALO 2 sur Xbox, TALES OF
HALO 2 sur Xbox, TALES OF SYMPHONIA sur GC, SNK VS CAPCOM sur Xbox, le point sur la Xbox, la PSP quel concept, HALO 2
K VS CAPCOM sur Xbox, le point sur la Xbox, la PSP quel concept, HALO 2 sur Xbox, TALES OF SYMPHONIA sur GC, SNK VS

31 - 01 - 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA

E P S I L O N





ε

ISSUE
edito

Ε

JANVIER 4^{ème} semaine 2005

Ce nouveau Sanqua, c'est une sorte de retour aux sources - Il y a déjà bien longtemps, en 1998, germait dans la tête de deux personnes l'idée d'un zine consacré aux jeux vidéos. Tout commença avec les premiers magazines, dénommés «issues» alpha, beta, gamma, delta, et au moment où nous allions sortir la fameuse «issue epsilon», voilà que déjà nous ouvrons notre site en 1999, avec une autre perspective. Depuis, le concept a bien évolué. Nous sommes revenus au système des issues, tout en gardant le site. Sanqua, c'est un peu l'amour

de l'artisanat, dans le sens noble du terme (et puis c'est le premier métier de France en plus), et la recherche d'un peu d'innovation. Et surtout une grande passion au sein de notre équipe.

Alors oui, ce retour aux sources, c'est un choix. Celui de ne plus privilégier l'actualité qui zappe et qui s'efface, mais d'essayer d'en faire un peu plus de sens, avec un peu plus de recul.

Alors vous, amis lecteurs, c'est un peu un travail expérimental que l'on vous livre. Dites-nous ce que vous en pensez. En tout cas, bonne année 2005 à tous, ça mange pas de pain.

ekianjo •

redac'master de Sanqua

ISSUE ϵ
Sommaire
LA PSP LES DOIGTS DANS LE NEZ



COPYRIGHT 1999-2005 SANQUALIS.COM - SANQUA - UNE CREATION DE LA STAR TEAM
VISITEZ WWW.SANQUALIS.COM POUR LES DERNIERES NOUVEAUTES. PETIT BONJOUR A DARK TOOTH QUI EST
AUSSI A L'ORIGINE DE CE PROJET. GRAND MERCI A TOUS CEUX QUI ONT TRAVAILLE SUR CETTE ISSUE.

- 03 EDITO**
Et la lumière fut.
- 04 SOMMAIRE**
C'est explicite, non ?
- 05 LA STAR TEAM**
Qui est derrière Sanqua ?
- 06 LA GROSSE NEWS**
Le point sur la Xbox
- 07 LES NEWS**
Les news sélectionnées.
- 11 SCREENING**
Nouveaux screenshots
- 12 RIEN A VOIR**
Ce n'est pas du jeu vidéo
- 14 DOSSIER**
LA PSP, quel concept ?
- 18 TESTS**
HALO 2
TALES OF SYMPHONIA
SNK VS CAPCOM
- 34 CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK
- 35 LE MEILLEUR**
Cette semaine, les meilleurs jeux d'action
- 36 GAME ON**
La semaine prochaine

KYLIAN PROGRAMMATION WEB
RELATIONS PRESSE
EKIANJO REDACTEUR EN CHEF, DESIGN
SNOOPERS RELATIONS STUDIOS / INDUSTRIE
DARK TOOTH - EKIANJO IDEE ORIGINALE

Star Team

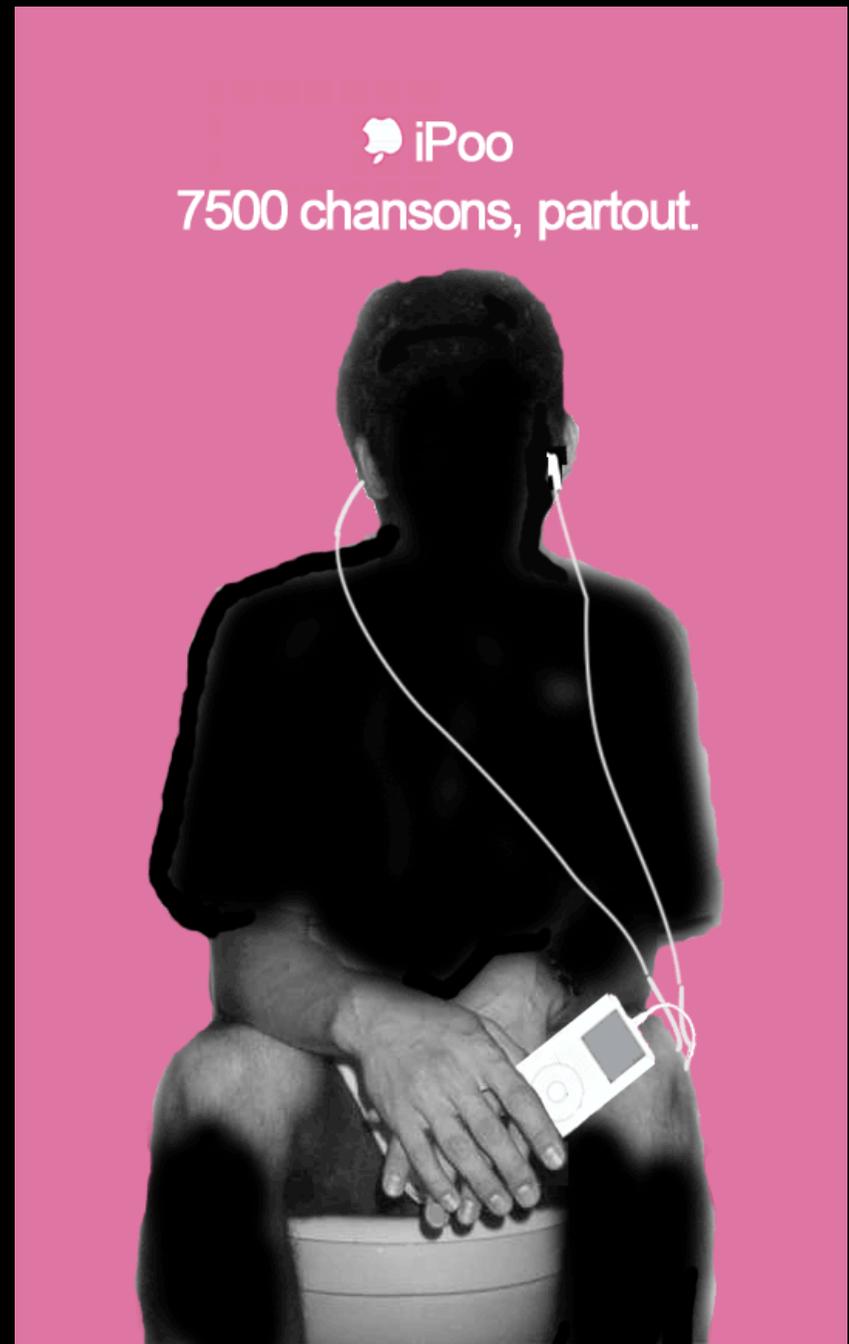
REDACTEURS PC KYLIAN - LUGH - EKIANJO
SNOOPERS - PTITMEC
ELFOUINE - EGOMET
REDACTEURS CONSOLES IANOS - EKIANJO
SNOOPERS - EL FOUINE
LUGH - MEEGO
CORRECTEUR ISSUE EGOMET, KYLIAN

31 - 01 - 2005

Pour nous joindre

www.sanqualis.com - rubrique contact us

Publicité



UN POINT SUR LA XBOX

LA GROSSE NEWS

Par EKIANJO

Microsoft a lâché un communiqué de presse faisant le point sur la situation mondiale de la Xbox. Une belle occasion pour quelques commentaires...

Microsoft a annoncé cette semaine via un communiqué de presse qu'ils avaient passé un cap important pour leur console, en comptabilisant plus de 5 millions d'unités en Europe depuis le lancement de Mars 2002. Ils attribuent l'engouement pour leur console à des titres phares comme Halo 2, Fable et FIFA 2005 (mouais, quand même pas exclusif Xbox celui-là).

Au total, la Xbox se targue de 20 millions d'unités à travers le monde, soit 13.2 millions aux US, 5.0 millions en Europe, et 1.7 millions au Japon. Ils arriveraient ainsi à une position de 30% de part de marché vis-à-vis des plateformes installées (il n'est pas précisé quelles plateformes sont considérées). Une autre réussite, selon eux, est le nombre d'abonnés au Xbox Live, qui atteint 1.4 millions dans le monde entier.

Face à de tels chiffres, sans doute plus ou moins dans le vrai, il y a plusieurs choses à considérer : tout d'abord, la Xbox a réussi à s'implanter durablement. Avec 20 millions d'unités, elle a réussi à prendre un bonne part du gâteau à la PS2, et surtout, sans doute, à la Nintendo Gamecube qui s'est bien ramassée. Ensuite, la réussite n'est cependant que très localisée - quand on sait que la répartition des ventes de PS2 est plus ou moins homogène au niveau mondial, avec 20 millions dans chaque géographie, on peut se demander quelle sera la stratégie de Microsoft sur le long terme. Clairement, leur console s'est mangée un poteau au Japon, et pas qu'un peu. Pour ne rien gâcher, le Japon c'est un peu le centre mondial

au niveau des développements de jeux sur consoles. Sur ce territoire, des développeurs peuvent tout à fait survivre sans vendre hors de l'archipel, et les plus émérites peuvent exporter leurs jeux pour facilement doubler leurs ventes. Le Japon est donc un excellent laboratoire à bons jeux. Et les chiffres ne font qu'attester une réalité : les américains ont tendance à acheter de nombreux jeux type sportifs (qui ont peu de succès ailleurs) et à profiter du live en plus grand nombre grâce à des accords partenaires au niveau des US. En Europe, les gamers sur consoles sont souvent plus attirés par les jeux japonais, chose dont la Xbox est relativement pauvre. Il suffit de voir quel impact sur les ventes de la PS2 a eu un jeu comme Final Fantasy X. (Il y a une exception à la règle, si on compte GTA SA bien sûr). Comparativement, le mode online est très peu répandu en Europe, à cause du morcellement des territoires et de l'inégalité en terme technologique des différents pays. Au Japon, seuls les jeux d'origine japonaise marchent (enfin, quasiment). Il est donc naturel de voir la Xbox sévèrement en retard sur ce marché.

Pour la Xbox 2, Microsoft devra frapper très fort : il devra convaincre au Japon et s'implanter bien mieux que pour la situation présente, tout en se maintenant au moins sur les autres marchés (ce qui ne devrait pas être impossible). La sortie simultanée de la Xbox 2 et de la PS3 risque bien de changer les choses en faveur de Microsoft...

Les potins de la PSP

Par IANOS

LES NEWS

En ce moment, il faudrait être sourd et aveugle pour ne pas tomber sur des infos sur la PSP quotidiennement. Pas un jour ne passe sans qu'on nous matraque avec de nouvelles possibilités révolutionnaires ..ou bien au contraire de cafouillages monumentaux. Je vous laisse donc apprécier un spécimen de chaque catégorie .

Des boutons sans ressort :

Le big boss de SCE, Mr Kutaragi, a été interrogé sur les problèmes mécaniques rencontrés très rapidement par certains joueurs. Le plus gros souci est un blocage des boutons, qui ne reviennent pas à leur position initiale. Sur ce point Mr Kutaragi s'est clairement exprimé : ceci n'est pas un problème de conception, c'est de la faute des joueurs qui n'appuient pas droit sur les boutons !!!!! Ils ont qu'à appuyer droit ces imbéciles !!! non mais... La PSP est un produit « design » alors ils ne vont pas nous faire une pendule parce qu'ils ne

peuvent pas jouer ! En attendant, de véritables problèmes existent puisque 0.6% des PSP vendues ont connu un problème matériel, comme les boutons mais aussi des pixels morts, des UMD qui n'arrêtent pas de s'éjecter ou bien du gros crash système comme on les aime. Maintenant, on peut penser que ces problèmes seront résolus pour les prochaines productions de PSP.

Le syndrome « Emotion Engine » le retour.

Vous savez que la PSP va disposer de toutes les facilités offertes par la communication sans fil, via la norme WiFi, en particulier pour le jeu multijoueur. Bonne nouvelle, mais pas assez percussante, alors les gars de chez Sony en ont rajouté une couche. Tenez vous bien c'est de la mythomanie de première catégorie. La PSP via le WiFi pourrait communiquer avec une console de jeu base de haute puissance made in Sony (PS3 par exemple), et ce non seulement pour

échanger des contenus média mais aussi pour délocaliser du gros code complexe sur la machine de base et ainsi profiter de son unité de traitement. Ainsi, la puissance à portée de la base serait décuplée et permettrait aux jeux PSP de connaître un gros boost ...peut-être même de faire tourner des jeux PS3. Cette nouvelle semble avoir emballé le net mais attention : les contraintes techniques sont énormes (synchronisation, latence, transmissions) et n'ont pas été prévues à la base. En plus cela signifierait une gestion multiprocesseur pas piqué des vers, et les développeurs de jeux vidéo devraient la prendre en charge. Bien sûr on peut compter sur l'évolution du système grâce à ses ouvertures de communications et ses standards.. mais de là à nous faire croire qu'on pourra délocaliser le jeu PS3 sur la PSP pour aller aux chiottes, faut pas abuser.

Comme toute machine Sony, la sortie de la PSP est accompagnée de trucs plus ou moins dingues... En voici quelques-uns.

Duke Nukem, hier ou jamais

LES NEWS

Par EKIANJO

Duke Nukem Forever, c'est presque devenue une légende urbaine, une chose qu'on passe de génération en génération. Et voilà, des djeunz se mettent même à vouloir le faire avant les autres.

Duke Nukem Forever, on l'attend bien depuis... où là on compte plus... même les gens s'occupant des récompenses des vaporwares (c'est-à-dire des logiciels qui sont du pur bluff, sans jamais sortir) avaient décidé d'attribuer une récompense « Vapoware d'or » à vie pour l'équipe de développeurs, 3D Realms. Duke Nukem c'est un peu le Lara masculin - il a eu tellement de suites, et de versions successives, qu'on n'en attend plus grand-chose.

Vu que certains gros FPS sont sortis, comme Doom3 et Half Life 2, des petits malins de djeunz (nommément un certain Omega552003 - quel nom ridicule) ont décidé de se carrer au développement d'un mod Duke Nukem basé sur le moteur d'Half Life 2, le Source Engine. Apparemment y'avait déjà du boulot, comme vous pouvez le voir dans les screenshots. Dommage, par contre, ce petit omega552003 s'est fait un peu trop remarquer, et paf ! 3D Realms est tombé dessus, et a lâché sa horde

d'avocats pour arrêter en toute urgence ce développement qui apparemment leur serait préjudiciable.

C'est d'autant plus étonnant que les sources de Duke Nukem 3D ont été rendues publiques en 2003 par l'équipe de George Broussard.

Vis-à-vis de Duke Nukem Forever, on sait par exemple que le jeu aurait intégré

(ha ha oui le conditionnel) le moteur physique Meqon (qu'on ne prononce pas à la française, pour rester poli). Toujours pas de date de sortie, mais finalement qui s'en plaindra ? Notre ami George semble bien décidé à rester le bouffon de service, puisque le projet serait toujours en cours, même si aucun screenshot n'est dispo.



Curse of Darkness bientôt sur PS2

Par IANOS

LES NEWS



Koji Igarashi surnommé familièrement par son équipe et la presse « IGA », responsable des jeux Castlevania a donné les premiers détails concernant son nouveau jeu, prévu pour le dernier trimestre 2005 . Il s'agit bien entendu d'un jeu en 3D, dans la lignée de Lament of Innocence, donc plutôt orienté action. Et comme on ne change pas une équipe qui gagne ce sont toujours Ayami Kojima et Michiru Yamane (et oui, ce sont deux femmes, vous ne le saviez pas ?) qui seront respectivement en charge du design des personnages et de la musique.

Côté scénario le personnage est nommé Hector (et il n'a rien d'un Brad Pitt en jupette, rassurez-vous !) et, surprise , il n'appartient pas au clan Belmont.

Hector est un ancien serviteur de Dracula qu'il quitta à cause de son hostilité grandissante envers les humains. Mais suite à ce départ, Isaac son alter ego resté au service de Dracula, réussit à faire passer la femme d'Hector pour une sorcière, ce qui en 1479 ne laissait entrevoir qu'un avenir plutôt sombre, et enfumé !!!! Bien sûr , ivre de vengeance, Hector va retourner en Wallachie, causer du pays à son vieil ami Issac.

La bonne nouvelle c'est que le jeu devrait récupérer dans une certaine mesure le côté RPG /Aventure qui fit le succès de Symphony of the Night. En l'occurrence les lieux seront interconnectés entre eux, on retrouvera des points d'expérience, des armes plus variées (épées, lances ou haches...) et les « Innocent Devils» autrefois appelés

« Familiars ». Ceux-ci sont en fait des démons amis qui accompagnent le personnage principal pendant le jeu. Leur forme évolutive et leurs aptitudes acquises tout au long du jeu permettront d'accéder à de nouvelles zones mais aussi de réaliser des techniques de combats spécifiques et des pouvoirs magiques spéciaux. Ils constitueront donc l'élément novateur principal du gameplay de ce nouveau jeu.

En ce qui concerne les aires de jeu elles seront plus vastes et des scènes extérieures seront présentes. Techniquement et graphiquement le jeu devrait être supérieur, avec en particulier un gros travail à venir sur les textures combiné avec la naissance d'un nouveau moteur, issu de la fusion du moteur Silent Hill et de Lament of Innocence . Enfin, IGA a promis le plus gros boss de la PS2 , on attend donc de voir ça avec impatience.

La série totalement mythique des Castlevania a droit à de nouveaux épisodes sur toutes les machines du marché, ou presque... un nouvel épisode va donc voir le jour sur PS2.

Nintendo annonce sa DS

LES NEWS

Par EKIANJO

Elle a des yeux revolvers, elle a tiré la première... elle sentait le Camembert... Nintendo annonce en grandes pompes la DS, pour le 11 mars 2005. Si Madame !

Au travers d'une conférence pour le lancement européen de la Nintendo DS, on apprend des choses intéressantes. Tout d'abord, la sortie de ladite console est prévue pour le 11 mars 2005. Deuxio, le prix annoncé est de 149.99 euros, soit bien 100 euros en dessous de la PSP de Sony. Enfin, la console sera accompagnée d'un jeu en démo, Metroid Prime : Hunters. Pour le lancement de la bestiole, les jeux suivants sont annoncés : Super Mario 64 DS, Wario Ware Touched, Polarium, Pokemon Dash, Rayman DS, Project Rub, Asphalt GT, Zoo Keeper, Mister Driller, Polarium, Tiger Woods, Les Urbz, Robots, Ping Pals et Spiderman 2.

Les jeux seraient vendus de 30 à 40 euros, ce qui n'est pas rien. Pour l'instant, ce qui nous a été donné de voir tourner sur la DS ne casse pas des briques (comme Arkanoid) en terme de 3D, surtout quand on sait ce dont est capable la PSP. Mais, à 100 euros de moins, et avec une gamme de jeux plus



adaptée à son public (les enfants), la DS a de fortes chances d'être un succès, au moins sur le court terme. Les deux écrans, même s'ils sont complètement inutiles dans bien des jeux, peuvent s'avérer très importants dans des RPGs, par exemple, pour simplifier les interfaces et garder un écran uniquement pour l'affichage maximum des graphismes. Dans la gamme de jeux au lancement, pas trop de surprises - on attend avec

impatience le Castlevania DS qui viendra ultérieurement, et qui s'annonce d'ores et déjà fantastique, dans la lignée de Symphony of the Night, mélangeant 2d et 3d.

Voilà, maintenant Sony n'a plus qu'à annoncer sa date de sortie pour la PSP. Et les hostilités pourront commencer, avant l'e3 de cette année où ça sera plutôt Sony vs Microsoft.

Plein les mirettes cette semaine !

Des nouveaux screenshots de jeux en développement.

SCREENING

Shadow of Rome

PS2 exclusif



Editeur : Capcom - Dev : Capcom

Le jeu d'action de Capcom basé sur le monde antique sort très bientôt... précisément début février. Graphiquement ca a l'air chaud !

Forza Motorsport

Xbox exclusif



Editeur : Microsoft - Dev : Microsoft

Microsoft repart à l'assaut des jeux de caisse avec Forza - de bien jolis graphismes, mais est-ce que la jouab' sera à la hauteur ? Avril 05

Timesplitters - FP

PS2, Xbox, GC



Editeur : EA - Dev : Free Radical

Timesplitters 2 nous avait enchantés à l'époque, c'est donc avec impatience que ce nouvel épisode est attendu pour Mars 2005.

Xenosaga 2

PS2 exclusif



Editeur : Namco - Dev : Monolith

La série initiée par Xenogears n'est pas morte. Ces nouveaux screens sont prometteurs. Sortie prévue pour février aux US.



Cette semaine on a pu assister à une manifestation d'altermondialistes qui a tourné à l'orgie informatique ! Un parc de plus de 700 machines était installé, aucune ne fonctionnant sous le système de Microsoft ! En effet, à Porto Alegre, Brésil, la manifestation avait pour but de montrer qu'un système pouvait être à la fois gratuit et fonctionnel.

Les PC installés tournaient avec la KDE Linux, StarOffice en guise de suite bureautique, et Mozilla en tant que navigateur. Que demande le peuple ? Le

rien n'est vraiment nouveau dans ce domaine, si ce n'est ce qu'on veut bien déclarer l'être.

Malgré la disponibilité extrême de l'alternative Linux, on ne peut pas vraiment dire que le pingouin a décollé. Un peu normal pour un pingouin, ça ne vole pas ces choses là :) Plus sérieusement, la solution Linux n'est pas encore une bonne alternative - face à Windows. Ceci pour plusieurs raisons : tout d'abord, Windows est installé de base sur toutes les machines de marque, montées et ven-

Linux veut gagner des parts de marché, il se doit de se montrer dans les universités, dans les lycées, et surtout dans le primaire... d'autre part, il manque vraiment des raisons tangibles pour passer à l'alternative. D'accord c'est gratuit, mais est-ce que je peux faire plus de choses qu'avec Windows ? Ai-je accès à davantage de logiciels ? La réponse est bien sûr négative.

La réponse viendra des développeurs. Des associations comme Mozilla montrent la voie en étant à la fois le fer

RiEN A VoIR

Un pingouin comme drapeau

Par EKIANJO



tout était connecté en réseau, sur une connection internet à haut débit. Et ce déploiement n'était pas là que pour le spectacle. En effet, les 700 ordinateurs vont rester publics à la suite de l'évènement... une initiative à louer.

Au delà des revendications politiques que vous pouvez ou non partager, se pose vraiment la question de l'avenir du logiciel libre.

On voit souvent ressurgir des idées saugrenues comme la protection par brevets des logiciels informatiques, chose à haute valeur nuisible, sachant que

dues. C'est une situation de monopole à la source qui est très difficile à contrer. Ensuite, l'installation d'une solution Linux s'est peut-être simplifiée, mais le jour où on a un problème, pas évident de demander un conseil ou une aide autour de soi. Enfin, ne serait-ce que pour les périphériques, les drivers sous Linux ne sont pas toujours disponibles, et quand ils le sont, ils demeurent moins performants que leurs équivalents Microsoft. Alors, quel avenir pour le Pingouin ?

En fait le problème vient surtout de la base d'utilisateurs qu'on forme. Si

de lance en matière logicielle, et multi-standard. D'autres initiatives verront peut-être le jour. En attendant, Linux reste plus un emblème, un drapeau qu'autre chose. Linux n'est pas sexy comme pouvait l'être MacOS ou AmigaOS. Faute de déchaîner les passions, il progresse en se contentant d'être une alternative, sans jamais devenir un substitut définitif.

Microsoft a encore de beaux jours pour ce qui est de l'informatique destinée aux particuliers - en attendant un éventuel retournement de situation...

Les français se désintéressent de la politique. Les politiques font la sourde oreille aux réalités. Les premiers reprochent aux seconds qui, disent-ils, « leur parlent plus qu'ils ne les écoutent ». Pourtant, un politique et non des moindres, a prouvé qu'il est conscient de la société moderne : « Je vous recommande la positive attitude ». Paraphrasant Lorie, laquelle se retrouve ainsi exposée juste avant la louable opération Pièces Jaunes, du même coup bien aidée (est-ce si anodin finalement ?), le chantre de

tivez bon sang ! Raffarin nous refait le coup de l'Eglise : croyez-en moi, croyez en l'Etat, en la France et vous serez sauvés. Si on aimerait y croire, cette version moderne a un défaut : il faut être extraordinairement simple d'esprit pour entrevoir le bonheur et ne pas fustiger un tel mensonge qui frise l'insulte envers les citoyens. Tout cela se passe de commentaires ? Non justement. D'où cette news. Pourquoi ? Parce qu'il faut en parler ! Sinon on laissera nos politiques croire que pareilles absurdités

France : mentir et encore mentir, dire que tout va bien avec aplomb même quand tout va mal. Dans une entreprise US, un tel directeur de communication ne tiendrait pas un jour aux foudres du CEO. Idem en politique anglo-saxonne: cette irresponsabilité serait lapidée par le peuple (voir les cas Clinton ou même Aznar pour le 11 mars). En France, on s'en amuse. Même les médias nationaux, loin de leur travail critique, se bornent à relayer (les fusions avec les groupes industriels ont visiblement commencé



Le positivisme a ses limites

Par KYLIAN

RIEN A VOIR

la France d'en haut dérape. En effet, et avec tout le respect dû à son rang, force est de constater que Jean-Pierre Raffarin a presque touché le fond en terme de communication politique, l'atteignant même à l'émission Vivement Dimanche: Lorie une philosophe digne de Leibniz ou Schopenhauer, dit M. Drucker ? « Et pourquoi pas ! » rétorque le locataire de Matignon. La bourde est d'autant plus énorme que la semaine écoulée voyait descendre dans la rue des cohortes de français mécontents. Vous n'avez pas d'emploi ? Vous mourrez de faim ? Posi-

sont dicibles. Soyons neutres : droite, gauche, centre, là n'est pas le débat. Mr Raffarin est respectable mais inexcusable sur le coup. Pour un ancien professeur de Communication, il donne là matière à un cas d'école, quant à ce qu'il ne faut pas dire. A mille lieux de la sacro-sainte règle de transparence de l'approche anglaise (et qui fleurit bizarrement en politique française depuis peu, aux - nouveaux - PS et UMP, parfois jusqu'à l'excès), il tombe dans le travers de la communication Corporate made in

leurs dégâts). Bref, à ne pas voir la gravité derrière la boutade, nous encourageons nos élites à réitérer l'exploit et s'éloigner encore de l'action. Brasser de l'air c'est bien mais un jour, il faudra bien faire tourner le moulin. Ah mince, je fais moi aussi des Raffarinades. Positivons donc, puisqu'on nous le demande : et si c'était la clef du bonheur? Perplexes? Vous pouvez, c'était ironique.



Lorie, nouvelle Muse de la politique

La PSP : quel concept ?

L'arrivée de Sony sur le marché des consoles portables a le mérite de remettre les choses en question...

«Martin venait de prendre le chemin de l'école quand il fit tomber sa GBA par terre. Quelle ne fut pas sa surprise, en la ramassant, de voir une PSP tout près, débordant de la poubelle »

Alphonse Baudet, *Lettres de MonPurin*, Editions J'ai Bu

DOSSIER Par EKIANJO

Quand Sony sort une nouvelle console, vous savez, c'est toujours un peu folklo. Vas-y que je te sorte mon Emotion Engine qui va permettre de retranscrire les émotions des gens comme dans la réalité, vas-y que je me targue d'avoir un proc' bien plus puissant que tous les Pentiums de l'époque, vas-y que je révolutionne, en toute modestie, le monde du jeu vidéo. La PSP, 4 ans après la PS2, suit bien le même chemin du point de vue marketing, mais qu'en est-il véritablement de la bestiole ? Même si, il est un peu tôt pour la juger, en attendant des jeux dignes de ce nom, voyons en détails ce qui fait ses attraits et ce qui la dessert...

Une portable de luxe ?

La PSP est tape-à-l'œil, on ne peut pas dire le contraire. Le design est réussi, faute d'être très original. La couleur noire en fait définitivement une machine plus adulte que n'importe quelle version de la GameBoy jusqu'à présent. Forme simple, arrondie aux angles, en fait la PSP suit vraiment le style automobile. Elle semble presque être faite pour voler... hum. Je m'égare. Son écran est loin de faire cheap : c'est aussi ça qui donne l'impression de sérieux.

La PSP porte bien son nom : Playstation Portable. En effet, tout est fait pour rappeler la Play. Les boutons et la croix directionnelle sont identiques à celles de la première manette, datant déjà de 1995. Quand on y pense, Sony a réussi à créer

une image de marque avec de simples symboles géométriques. C'est simple mais redoutablement efficace, et surtout totalement exportable dans le monde entier.

La taille de la console n'est pas totalement satisfaisante... c'est clairement une console portable, mais on ne peut pas vraiment parler d'une machine de « poche ». Elle dépasse bien d'une tête n'importe quel PDA qui se respecte. Quand on sait que les PDA sont déjà à la limite des poches, on peut s'inquiéter un peu pour le transport de la chose. Comme le montrait l'image d'exemple d'utilisation de Sony, les djeeunz portaient la PSP autour du coup, comme un appareil photo. Utilisation intéressante pour par exemple écouter sa zik sans avoir de fil qui fait le tour du torse. Mais en terme de sécurité et de pratique, on repassera.

Je branche quoi là-dessus ?

Du point de vue extension, la petite PSP n'est pas complètement désarmée. On trouve un port prévu pour les disques UMD, vous savez, ce format bâtard inventé par Sony pour mieux emmerder le monde ? Encore un truc totalement dépassé et inutilisable sur les autres machines. On trouve aussi un port Memory Stick - mais si, vous savez, ces cartes mémoires faites pour les appareils photos Sony, qui coûtent 3 fois plus cher que n'importe quelle SD Card or Compact Flash ? Si ça vous est arrivé d'acheter ce genre de choses, je pense que vous avez du consulter votre dentiste pour recoller les dents. Il y a une prise jack audio d'excellente qualité, ce qui peut faire de la PSP un très bon lecteur mp3... si jamais elle peut accepter le mp3 ! A priori ça devrait être possible... sachant que les baladeurs Sony ont persisté pendant des années à faire dans l'ACTRAC, un format pas si mal mais totalement non standard. Donc à chaque fois, il fallait tout recompresser dans ce format pour écouter ses chansons favorites... autant dire que l'intérêt

de tels baladeurs était très limité.

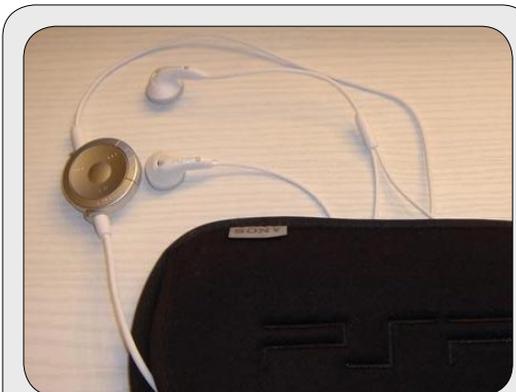
Enfin, un port USB permettra de transférer des données entre le PC et la console. Quel genre de données ? Pour l'instant on parle de la possibilité de compresser des films et des les mettre sur des memory sticks via la console... franchement, j'ai un peu peur connaissant Sony. Ils nous fournissent une jolie machine, avec des capacités vidéo tout à fait raisonnables, et il n'est pas encore très clair si oui ou non on pourra convertir directement des films ou autres vidéos pour les regarder sur la PSP. Un baladeur audio c'est bien, mais vidéo en même temps c'est quand même mieux... surtout vu l'explosion des « portable media players » à l'heure actuelle. Même les PocketPC s'y sont mis.

Les possibilités Wi-Fi

L'un des arguments de poids de la console est aussi le module de communication Wireless, qui devrait permettre des jeux à plusieurs dans un certain périmètre de distance. La Nintendo DS avait déjà annoncé de telles capacités, et la PSP semble suivre dans le même sillage. La PSP permettrait donc une chose que la Playstation avait abandonné depuis longtemps : le jeu en mode link. Du coup, des jeux du genre Gran Turismo 4 vont prendre une toute autre ampleur avec l'apparition de tels modes. Ridge Racer permet déjà de telles fantaisies, mais

Est-ce qu'au fond, la console ne serait pas plus une console portable que portable ?

vu que le jeu est ce qu'il est, pas de quoi s'en extasier. Outre la possibilité de connecter plusieurs joueurs en même temps, il semblerait que la PSP puisse aussi distribuer les jeux



Voici la PSP telle qu'on la sort du boîtier.. les écouteurs, et tout, ça brille, c'est beau et au moins on peut s'en servir comme d'un miroir c'est déjà ça :)



WipeOut sur PSP - c'est beau en screenshot, mais quand ça tourne, c'est pas si beau que ça... dommage.



Un petit jeu de robots sur PSP... pas mal quand même du point de vue graphique !

en multi à des machines qui ne les possèdent pas. Ceci reste à confirmer, mais cela resterait dans la lignée de ce que permet la Nintendo DS.

Enfin, le WiFi devrait aussi permettre de faire un réseau chez soi avec sa connexion Internet, ou bien de se connecter directement à des hot-spots... par exemple dans les McDos, les gares, etc... Même si le tarif actuel de tels hotspots est complètement exorbitant.

Le fait de pouvoir se connecter au net va sans doute augmenter la possibilité d'upgrade des jeux - ou même de faire des systèmes de high score comparables à ce qu'on trouve dans le monde de la Xbox Live. Bref, Sony plonge tête baissée dans

l'online, non pas au travers de sa console de salon, mais au travers de sa portable. Le point épineux... est-ce que l'accès à des services supplémentaires sera payant ? Sony n'a jamais été très philanthropique dans le passé...

Le code région

La console sera identique peu importe où l'on se trouve dans le monde. Par contre, il sera possible aux développeurs de mettre une protection sur les logiciels suivant la région où ils veulent vendre leur jeu. Cette liberté laissée aux éditeurs va sans doute rapidement se transformer en procédure standardisée - il semble donc peu probable qu'on puisse alors exécuter des jeux qui viennent d'autres géographies, surtout du Japon en fait. Petit problème, la console étant portable, et quand même un peu faite pour se déplacer, incorporer une telle protection va un peu contre le principe du déplacement. Si hop, je vais aux US avec ma PSP, et cash, je veux claquer un peu pour acheter le dernier GT5, je l'aurai bien dans l'os ! Cette pratique, qui pouvait encore se comprendre pour des consoles de salon, n'a plus aucune justification pour une console portable.

Une question d'endurance.

Ce qui a fait suer beaucoup d'acheteurs potentiels de la chose était bien entendu le débat vis-à-vis de la longévité des batteries. D'après les premiers tests effectués ici et là, il semblerait que la console tienne plutôt bien le coup, en tout cas tout à fait comparable avec un PDA standard, c'est-à-dire 2h en utilisation intensive, et 10 heures en baladeur MP3, écran éteint. Pour les jeux, sans WiFi, ça se situera entre les deux, probablement.

Nous en venons donc à un autre sujet : à qui est réellement destinée une telle console qui ne peut pas tenir une journée

A qui est réellement destinée une telle console qui ne peut pas tenir une journée sans être rechargée ?

sans être rechargée ? Premier cas : les jeunes enfants ? La chose n'est pas trop adaptée à l'utilisation de gamins, et le prix n'en fait pas non plus une option abordable face à la GBA par exemple. Alors, les ados ? Pourquoi pas. Mais ils souffrent d'un emploi du temps plutôt chargé en sorties, et la console ne tiendrait pas une soirée en multi (WiFi oblige) - car la PSP serait dans ce cas plus que dans tout autre groupe une machine « sociale ». Alors, en tant que baladeur ? Bof. Son autonomie trop limitée n'en fait pas un concurrent sérieux face aux machines dédiées à la musique portable et dotées d'un disque dur. Alors, les jeunes adultes, qui voyagent de temps en temps, entre leur université/lieu de travail et leur domicile parental ? Sans doute le groupe d'âge le plus crédible, mais uniquement pour une utilisation peu fréquente (1 fois par semaine ?). Je ne vois vraiment pas les gens utiliser une PSP dans un bus ou un métro, pour la simple et bonne raison que les chargements sont très lents, et les jeux sont peu appropriés à des parties très très rapides. Alors, la PSP ? Pour quoi faire ?

La PSP chez soi ?

Est-ce qu'au fond, la console ne serait pas plus une console portable que portable ? Son format, peu confortable, son autonomie, trop courte pour en faire un compagnon durable en déplacement, son prix, trop élevé (250 euros) pour le rendre abordable à toutes les bourses... surtout vu le prix des jeux qui ne devrait pas être foncièrement différent de celui des jeux PS2. Tour cela contribue à faire plus la PSP une console portable, de remplacement, qu'on emmène avec soi quand

on sort pour quelques heures entre potes, qu'une console de weekend à la montagne ou de voyage. La PSP, à mi-chemin entre le PDA et la console de salon, va peut-être manquer son public. C'est sûr, la console sera un succès commercial. Le marketing de Sony saura vendre cet objet comme on vend des tapis et des machines à laver. Mais est-ce que la PSP va devenir un réflexe ? Un objet que l'on emporte partout avec soi ? La PSP manque encore d'arguments frappants pour convaincre les masses. Nintendo se plaçant dans un marché plus populaire, et plus ciblé, a davantage de chances de rafler la mise en terme d'audience, tandis que la PSP, avec son positionnement qui ne dit pas son nom, joue trop sur l'ambiguïté de la machine. Une console ou davantage ? « oui j'ai un écran nickel, mais bon, faut voir si vous pourrez regarder vos vidéos dessus... et puis, de toute façon, vous allez acheter les films sur UMD, non ? Et les jeux re-saucés de PS2, vous allez en manger, non ? ».

Le doutage

Vous l'aurez compris, je suis relativement sceptique vis-à-vis de la nouvelle machine de Sony. Du point de vue technique, c'est certainement un petit bijou de technologie, mais l'aspect fermé-cloîtré auquel sont habitués les utilisateurs des MD Sony (merci pour les mp3) donne des frissons dans le dos. Le prix, certes raisonnable, n'est quand même pas très bas, et il faudra des jeux vraiment originaux pour que les gens se précipitent dessus (à part les geeks bien sûr). Au final, c'est toujours moins de temps qu'ils passeront sur leur console de salon. Le vrai débat n'est-il pas, Portable vs Salon ? A suivre...



Une vue de la PSP retournée - le logo en jette, on a beau dire ! Et une petite vue de la commande pour la fonction baladeur - simple mais efficace.

DEVELOPPEUR : BUNGIE - EDITEUR : MICROSOFT

UN TEST PAR MAITRE LUGH



halo 2

xbox

IL EST COMME X-OR - UN SHERIF DE L'ESPACE. MASTER CHIEF REVIENT ET N'EST PAS JOASSE.

halo 2

dev : bungie - editeur : microsoft

TEST XBOX

Après avoir marqué de son empreinte indélébile la sortie de la console de Microsoft, Le Master Chief nous revient dans de nouvelles aventures avec une suite particulièrement attendue intitulée... HALO 2. Ce nouvel opus vivra-t-il dans l'ombre de son glorieux prédécesseur comme tant d'autres suites ou bien réussira-t'il à égaler ou même dépasser son aîné ? Vous le saurez à la fin de ce test.

Comme dans Halo premier du nom vous allez incarner le personnage du master Chief, un cyborg à la résistance et à la puissance de feu digne d'un porte-avion...ou presque. Mais vous aurez également droit à quelques surprises scénaristiques qui vous feront quitter le doux corps de métal luisant pour d'autres cioux... l'action débute peu de temps après la fin de Halo premier du nom. Les Covenants furieux de leur échec lancent une attaque contre la Terre...Il va falloir les contenir... et comme d'hab', c'est pour votre pomme ! Alors que vous pourriez vous délasser tranquillos, dans un bon bain d'huile, à la plage, il faut toujours que ces aliens aient un désir de revanche...

UNE RÉALISATION DE QUALITÉ

Le leitmotiv de Halo 2 est « tout en mieux » et cela se voit. Le jeu en général est beaucoup plus beau et les décors plus grands et plus variés, certains décors sont même particulièrement réussis avec beaucoup d'animations et de vie.



Quelques surprises graphiques viennent pimenter l'action de temps à autre avec bonheur. Quasiment aucun ralentissement à signaler et on peut dire que c'est un tour de force qu'ont réussi les

Master Chief c'est comme la pizzeria du coin : quand ça va pas, qu'il fait faim, il vous livre à domicile. Sauf que Master Chief, lui, délivre plutôt à domicile, nuance.



Les screenshots parlent d'eux-mêmes. Halo 2 ne parle pas de la philosophie Kantienne, mais bien de gros guns, de massacre par milliers et d'explosions en tous genres. Sniff, ça en devient presque poétique.



gars de Bungie : Faire plus beau et plus fluide à la fois. Le Bump mapping est omniprésent ainsi que de nombreux autres effets visuels. Seul petit bémol, quelques scènes cinématiques saccadent encore un peu de temps à autre (syndrome déjà présent dans le premier opus) mais rien de bien grave, le jeu par lui-même est en tout point magnifique. Il n'y a désormais quasiment plus de chargements, mais des textures disparaissent ça et là pendant les cinématiques... d'après les développeurs de Bungie, ces artéfacts viennent du fait que la console doit charger un bon nombre de choses en même temps, et ne peut pas tenir le rythme dans certains cas... mais bon, c'était ça ou des chargements.

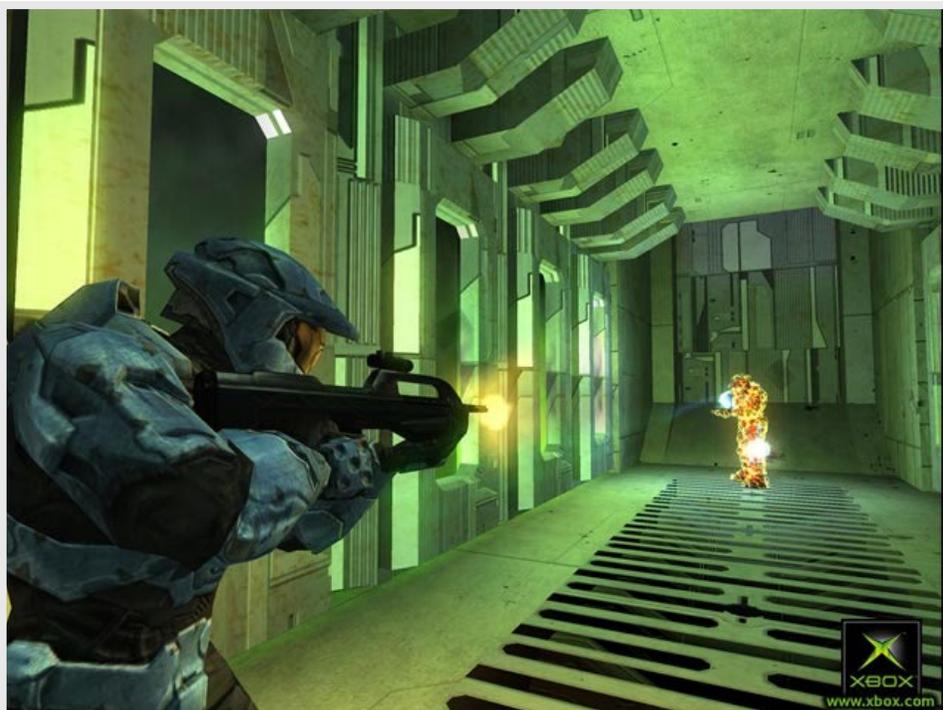
PLEIN LES OREILLES...

Rien à redire de ce côté là. Dans la lignée de son aîné, Halo 2 nous sort une grande bande son avec des musiques toujours aussi envoûtantes et adaptées aux situations. Les doublages sont bons et cela revêt plus d'importance cette fois car les dialogues sont en bien plus grand nombre. La plupart des effets sonores proviennent du premier Halo et qui s'en plaindra, c'est du tout bon. Les monstres sont toujours aussi marrants (en VO hein) et couinent quand on leur tire dessus.



JOUABILITÉ ET INTÉRÊT

Là encore Bungie a essayé d'améliorer plus que de transformer et les quelques nouveautés ne cassent pas la merveilleuse jouabilité qui était le point fort de Halo 1. Il est maintenant possible de porter une arme dans chaque main (pour certains modèles) mais c'est au détriment des grenades et de la précision. De nouvelles armes font leurs apparitions et d'autres disparaissent sans que cela ne nuise à l'équilibre fondamental des affrontements. De nouveaux véhicules entrent en scène mais là encore pas de grand bouleversement mais d'agréables nouveautés s'insérant avec bonheur dans le gameplay. L'intérêt principal de Halo 2 réside dans la poursuite de l'aventure du Master Chief et de sa lutte titanesque contre les Covenant et le « Flood ». A ce titre Halo 2 est plus riche, plus varié et plus « profond » que son prédécesseur. Il introduit de nouveaux personnages,



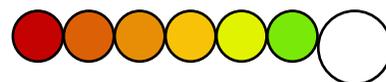
Les couloirs sont vraiment des pièges à con : pas d'obstacle, pas de cachette, rien !

« L'intérêt principal de Halo 2 réside dans la poursuite de l'aventure du Master Chief et de sa lutte titanesque contre les Covenants »

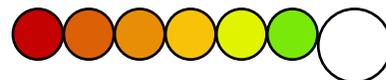
une histoire plus travaillée et un scénario plus complexe sans pour autant se transformer en jeu d'aventure. Vous êtes content soldat !?! OUI CHEF!!! Halo 2 est une suite comme on les aime. Prenant le meilleur de Halo et améliorant encore celui-ci dans la plupart des domaines. Ce n'est pas une révolution mais un sacré bon jeu. Seule la fin un

peut abrupte peut laisser sur sa faim mais au global on ne peut que conseiller vivement à tout possesseur de XBOX de ne pas bouder son plaisir et de se ruiner sur un soft d'une telle qualité. En attendant notre ami Halo 3, prévu pour la Xbox 2 sans aucun doute. Vivement la suite !

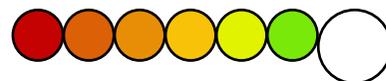
Video



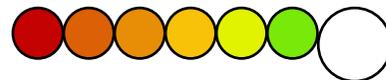
sono



JOUAb



substance



Encore plus beau que Halo 1. Tout est dit.

Une superbe bande son totalement en harmonie avec le jeu.

C'est du Halo. Ca tire dans tous les sens. Les quelques nouveautés rafraîchissent un gameplay déjà ravageur. Tout bonnement excellent.

Une histoire plus fouillée, de nombreuses scènes cinématiques, un soft plus narratif, le tout au service d'une aventure toujours aussi trépidante.

90%

La Xbox nous livre là un des meilleurs FPS toutes machines confondues. Halo 2 est encore plus trépidant et varié que son aîné, c'est dire !

DEVELOPPEUR : NAMCO TALES STUDIO - EDITEUR : NAMCO

UN TEST PAR MAITRE EKI

tales of symphonia



90

MAIS NON, NAMCO NE FAIT PAS QUE DES JEUX D'ACTION - IL SAIT AUSSI PONDRE DES RPG TRES SYMPAS

tales of symphonia

dev : namco - editeur : namco

TEST QC

Quand Namco se met au RPG, ça donne la série des Tales. La Gamecube a eu la chance d'accueillir son plus récent épisode que voici. Il lui faudra bien ça pour compléter une gamme plutôt pauvre, voire très pauvre en RPGs...

Imaginez vous un monde très coloré: celui de Sylvarant - des arbres, des forêts, des villages de partout ou des petites villes bien sympa... comme dans tout RPG pour enfants qui se respecte, l'école est le premier pas dans l'aventure... vous incarnez Lloyd, un gamin de 12 ans, on va dire, qui est un peu un cancre en fait. Parmi ses amis, on trouve Génis, un nabot premier de la classe, et Colette, qui en plus de se farcir d'un nom ridicule, a des habitudes très japonaises (je m'excuse tout le temps, je dis merci mille fois, etc...). Enfin bref. On apprend rapidement que le village est menacé par des gars qui s'appellent les Désians. Ces gars-là sont apparemment bien plus armés et entraînés que la population locale, et ont main mise sur le monde. Ils possèdent même des fermes humaines où il se passe des choses apparemment pas très catholiques. Un beau jour, Lloyd va en découvrir un poil trop à propos des fermes humaines, et les Désians



décident de détruire son village... On apprend que Colette est en fait l'élue, la seule fille qui peut régénérer le monde et ressusciter la déesse Martel (la sœur de Charles), capable

Notre groupe en cours de périple. Lloyd se la joue leader mais sort parfois des énormités, on a du mal à s'identifier à lui quand même. Enfin, je parle pour moi :)



A gauche - «zyva Lloyd, tu peux aller pécho le coffre au fond - si tu le fais pas pour ta reum fais le pour la meuf».

En bas - en plein combat temps réel. Les dégâts s'affichent avec les combos qui se succèdent.



d'anéantir les Désians une bonne fois pour toutes. Un mercenaire, Kratos, se joint à l'équipe pour l'argent, et voilà tout le monde parti pour de longues aventures... pour animer Martel, il faudra casser les sceaux qui empêchent sa venue.

Finalement, tout se met très rapidement en route - l'histoire et les

(et du level-up, aussi). Les combats, justement, se déroulent en temps réel, un peu comme dans Star Ocean 3, en laissant au joueur la possibilité de contrôler un personnage dans son groupe, tandis que le reste est géré par l'IA. Ce système, un peu pénible au début, montre tout son intérêt quand les combats deviennent de

« Tales of Symphonia reprend carrément le style de Final Fantasy. C'est presque ridicule d'essayer de les comparer »

objectifs sont clairs dès la première heure de jeu, et c'est avec un peu de sensation de déjà-vu qu'on s'embarque dans ce périple.

UNE INTERFACE POMPÉE

Le jeu se divise en trois parties très distinctes : les passages dans les villages/villes, les déplacements sur la carte du monde, et les combats. Dans les villages, les objectifs sont souvent de faire avancer les choses par les dialogues, de petites quêtes, etc... c'est aussi là qu'on achète des objets et équipements. Les déplacements sur la carte sont basiques - ils servent simplement à aller d'un endroit à un autre, et donnent l'occasion de faire de nombreux combats

plus en plus rudes.

Vous l'avez bien compris si vous connaissez un peu les RPGs consoles, Tales of Symphonia reprend carrément le style de Final Fantasy. C'est presque ridicule d'essayer de les comparer tant les ressemblances sont évidentes. Même les personnages gardent cette sorte de label FF. Seule différence relativement flagrante : le design de ce Tales est très propre et ne cherche pas du tout à faire dans le noir, le décadent et l'obscur - non, même les monstres donnent plus dans le Pokemon que dans le Resident.

MAGIE MAGIE, ET VOS IDÉES ONT DU GÉNIE

La progression des personnages est

un peu plus complexe. C'est un melting pot de différents genres. Tout d'abord vos persos disposent d'un « Etat ». C'est une sorte de titre qu'ils peuvent gagner au fur et à mesure de l'aventure. Suivant quel « Etat » vous choisissez, la progression de votre personnage va s'effectuer davantage dans certaines catégories que d'autres. Par exemple, un état favorisera votre force et vos points de vie, tandis qu'un autre boostera davantage votre magie et votre intelligence.

Ensuite, les points d'expérience sont bien sûr glanés lors des combats, et distribués à tous les membres du groupe, même à ceux qui n'ont pas combattu. Idée qui peut paraître saugrenue, mais ça évitera bien des écueils à la FF où soudain des persos disparaissent et vous vous retrouvez avec d'autres tout faiblarde, puisque vous ne vous en êtes pas occupés.

Enfin, vous pouvez encore booster vos personnages grâce à des capacités EX, sortes de gemmes que vous pouvez vous greffer dans le but d'augmenter la rapidité, la magie, la force, les



Notre groupe en pleine discussion. Au milieu, le nabot Génis.

points de vie, etc... Bref, ToS propose un éventail très large d'options de progression, sans compter les armes, les armures et autres combinaisons (possibilité de créer de nouvelles armes à partir d'anciennes). Les magies, elles, viennent presque automatiquement : vous les appre-

nez au fur et à mesure que vous combattez. No Soucy donc.

DE LA COHÉRENCE

C'est un peu le jeu qui dit « Hé les gars, regardez, la GC n'est pas morte ! » - en effet, les graphismes sont vraiment hors du commun : dans un style un peu cell-shading mais sans trop l'être, les décors et les personnages se combinent merveilleusement. Couleurs vives mais pas flashy, avec ce qu'il faut d'animation ici ou



La carte du monde, comme vous le voyez ci-dessus, est faite de couleurs chatoyantes et tout... mais ce que vous ne voyez pas, c'est les saccades et les animations très moyennes de cette partie. Heureusement qu'on ne passe pas la majeure partie du temps dessus.

« Dans un style un peu cell-shading mais sans trop l'être, les décors et les personnages se combinent merveilleusement. »



Ici vous pouvez voir ce que donnent les passages dans les différents villages. En bas c'est notre ami Lloyd qui court dans la neige, comme un con. En haut c'est Kratos le fourbe, qui prend la pose. Le même est en train de gueuler à droite - il nous fait un caca nerveux quand on lui donne pas son banania le matin.



là... du bel ouvrage, vraiment. Les combats sont beaucoup plus simples graphiquement, avec des décors de fond très rudimentaires - mais ce mode se rattrape par des magies relativement bien réalisées, à défaut

note vraiment est la carte du monde : c'est pas très beau, pas très fluide, et ça grouille de symboles de monstres tous identiques et laids de surcroît. Dommage, cela ternit l'image très réussie que donnait le jeu.

« L'aspect sonore ne démerite pas non plus : des musiques d'ambiance de grande qualité servent au mieux l'aspect visuel. »

d'être impressionnantes (n'est pas FF qui veut!). Le seul mode qui dé-

Les animations ne sont pas en reste... c'est du classique, mais au dessus de

la moyenne. Pendant les dialogues, les personnages lâchent des petites expressions genre emoticons sur MSN, via des bulles. Cette astuce marche très très bien pour donner de la personnalité à des personnages qui sont vus d'assez loin. En plus, des dialogues optionnels sont toujours disponibles de temps en temps, via un simple clic de bouton : les images des bustes des persos, façon manga, apparaissent dans des carrés en surimpression, et le dialogue se fait par un texte qui défile. Ces petits passages sont souvent à but humoristique, et il arrive même que le jeu se moque de lui-même ! Que du bonheur !

L'aspect sonore ne démerite pas non plus : des musiques d'ambiance de grande qualité servent au mieux l'aspect visuel. Les bruitages ont un peu la main forte, mais ça passe quand même... certains dialogues sont doublés (en langue anglaise) et leur qualité varie beaucoup. Ca va de Kratos, excellent (doublé par le même acteur que Liquid Snake dans MGS) à Colette, ridicule dans sa voix de gamine américaine. Encore une fois, je plaide pour de la vraie VO dans les jeux, c'est-à-dire des voix japonaises...

PAS SI GAMIN QUE ÇA !

Avec des persos qui ressemblent pres-

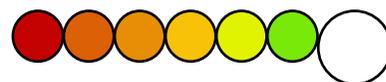
que à des playmobils, et des décors que ne renierait pas Disneyland, on pouvait s'attendre à une histoire du genre « héros sauve jolie princesse et le monde aussi, pendant qu'on y est ». C'est l'impression que donne le jeu pendant les premières 5 heures, et alors qu'on pensait déjà arriver au bout d'une intrigue plus que convenue, un retournement de situation change la donne et renvoie l'aspect gamin aux pâquerettes. Ouf ! Sauvé ! Comme quoi il faut bien tester les jeux un moment avant d'écrire un article... L'histoire évolue donc radicalement différemment à partir d'un certain point, et ce n'est pas pour nous déplaire. On comprend alors que les 5 premières heures étaient en fait le vrai prologue à une histoire bien plus longue... d'où les deux CDs du jeu. La durée de vie est balaise... sans doute dans les 40-50 heures sans mal, en prenant son temps, voire plus. Le jeu s'avère très varié... en alternant des phases de combat (la plupart du temps optionnelles, merci !) des phases de dialogues, et des phases d'énigmes relativement faciles, le jeu « coule » très facilement et sombre rarement dans la monotonie. Les quelques rebondissements dans l'aventure ne font qu'améliorer les choses et rendent le jeu encore

plus intéressant.

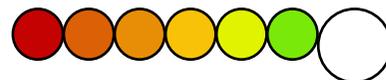
DU BON, TRÈS BON NIVEAU.

Finalement ToS ne paye pas de mine, au premier abord, mais on y prend rapidement goût. Tout n'est pas parfait mais le fun est au rendez-vous, et la technique et l'interface presque sans failles. Difficile de ne pas accrocher sur ce clone-de-FF-qui-ne-veut-pas-dire-son-nom, surtout vu l'absence de RPGs de haut niveau sur Gamecube, et même sur toutes les consoles du moment. Un petit regret : le jeu manque un peu de séquences vidéos pour pimenter les événements importants. La présentation du jeu, style anime, laissait envisager des séquences animées pour les scènes importantes, mais en fait il n'en est rien. La musique manque aussi un peu de peps pour ponctuer les scènes clefs. C'est là qu'on voit l'importance d'un Uematsu (compositeur attitré de la zik des FF) dans un RPG. Qu'importe, ToS reste un très grand jeu qui vous volera bien des heures avant d'en voir le bout !

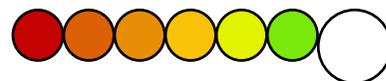
Video



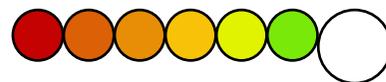
Sono



Jouab



Substance



90%

Les décors dans les phases de dialogues sont merveilleux. Les animations sont aussi au top - un regret pour le mode carte...

Les musiques ajoutent un vrai plus à des graphismes déjà hors du commun. Les ziks d'action sont cependant plus quelconques.

Interface et mode de jeu très classiques, mais très efficaces - merci FF ! Les combats temps réel sont bien pensés.

Un peu chiant les 5 premières heures, le scénar' gagne en puissance très rapidement. Varié et intéressant !

Namco réussit un clone de FF parfaitement exécuté. Techniquement et scénaristiquement parlant. Le meilleur RPG de la Gamecube.

DEVELOPPEUR : SNK - EDITEUR : IGNITION

UN TEST PAR MAITRE IANOS

SNK VS CAPCOM



xbox

SNK N'EST PAS MORT, LOIN DE LA - ILS SE BATTENT TOUJOURS CONTRE CAPCOM, MEME.

SNK VS CAPCOM

dev : snk - editeur : ignition

TEST XBOX

SNK veut se refaire une santé après le décès de la bonne vieille NeoGeo/MVS. C'est une période de transition pour la compagnie qui a survécu plus de 13 ans avec sa seule machine, à peine plus puissante qu'une megadrive, mais maîtrisée à fond.

Pour arriver à ses fins, tout en temporisant l'arrivée des nouveautés (dont KOF Maximum Impact, le premier opus en 3D que l'on attend au tournant), SNK veut refiler ses anciens titres sur PS2 et Xbox. Ceci est une très bonne chose, étant donnée l'excellente qualité de la plupart de ces titres. Ainsi après les très bonnes conversions de Metal Slug 3 et KOF 2000/2001 en ce début d'année, voici donc SNK vs Capcom, aussi appelé SVC.

SNK VS CAPCOM , CAPCOM VS SNK QUELLE DIFFÉRENCE ?

A l'origine de SVC et autres CVS, le rapprochement des deux frères ennemis de la salle d'arcade, tous les deux moteurs sur le marché de la baston 2D. Capcom a inventé le concept... et SNK a fait tout le reste (les supers, les esquives, les roulades, le jeu en équipe...)

Les plus gros succès de ces deux boîtes sont bien entendu Street Fighter 2 pour Capcom et The King of Fighters pour SNK.

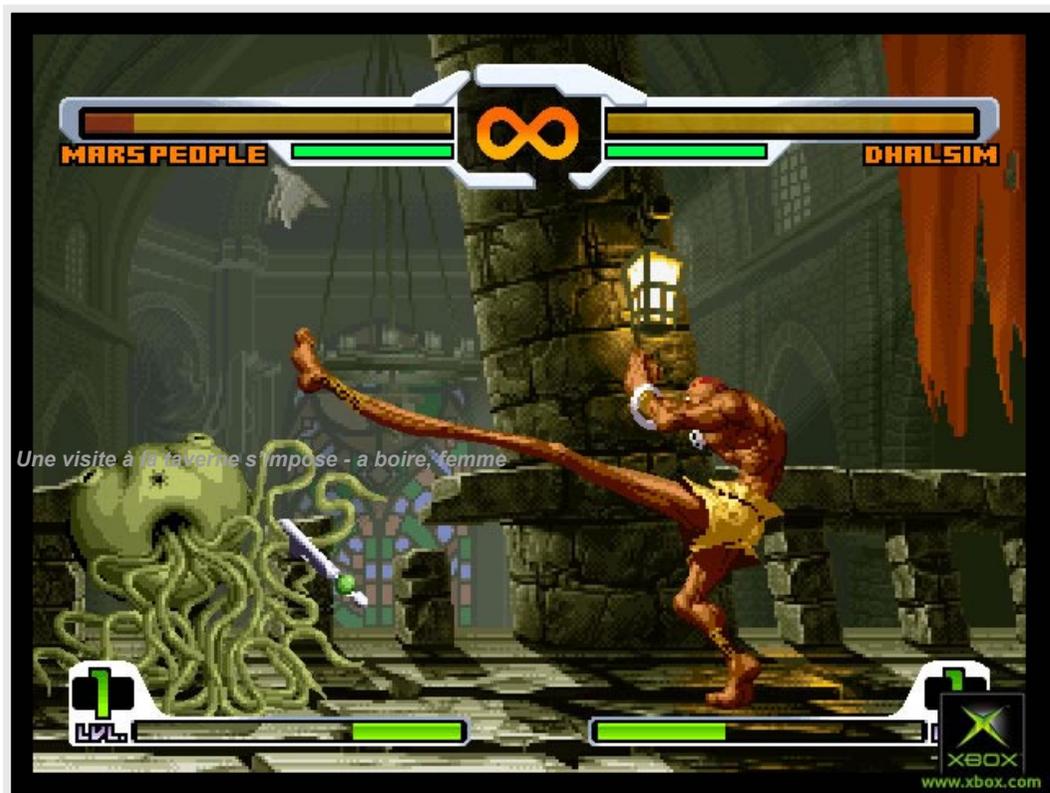
Mais quelle est la cause de ce rapprochement, me direz-vous? Les suicides collectifs des otakus qui voulaient que Mai et ChunLi se crêpent le chignon dans le même jeu ? (Merci de ne pas communiquer cette blague à France 2, ils seraient capables de le dire au JT).

Et bien pas du tout : le marché des jeux de baston 2D n'est plus ce qu'il était et d'un côté comme de l'autre, on sent que l'époque est à un autre type de jeu ; le



jeu en 3D en l'occurrence, plus réaliste, souvent plus accessible mais malheureusement moins précis. Alors comment faire revenir les joueurs? Et bien en leur donnant ce qu'ils ont toujours attendu:

lori en remet une couche à Ken, qui n'a pas compris que voler des coups spéciaux de Ryu c'est mal. Continue lori, ce sale mioche le mérite depuis 15 ans !



Dhalsim est un vrai tordu (hum elle était facile celle-là)

un mix des meilleurs combattants de Street Fighter et SNK... pas con.

Et en plus, pour être sûr que ça marche et parce que l'on est quand même ennemi à mort malgré tout, on fera deux versions du jeu. Capcom vs SNK pour Capcom, SNK vs Capcom pour SNK (remarquez l'égoïsme dans les noms, ils commencent par les leurs... les malpolis !!!).

Capcom vs SNK est sorti il y a belle lurette et a été le jeu que l'on sait, se

vendant même plutôt bien, il s'est même vu attribuer une suite nommée de façon très originale « Capcom vs SNK 2 ». Ce deuxième jeu a connu un moindre succès, car passée l'euphorie de voir Kyo et Ryu (vous remarquez la similitude des noms aussi ?) sur le même écran, le fun n'était pas totalement au rendez-vous pour cette énième resucée de Street Fighter 2.

SNK vs Capcom arrive, un peu en retard (heu...5 ans en fait) car SNK s'était concentré sur le fer de lance du moment NG pocket... no comment.

UN CASTING VARIÉ (MAIS PAS TROP)

Commençons par le début, le pitch scénaristique, élément primordial de tout bon jeu de baston... non je déconne, vous vous doutez bien qu'il n'y en a pas. Comment auraient-ils pu justifier la présence de persos de Samurai Spirit en provenance du 17ème siècle ???

La seule chose intéressante ici, c'est le casting des persos. Côté Snk on trouve

Genjuro. Côté Capcom on trouve : Ryu, Ken, ChunLi, Guile, Dhalsim, Akuma, Mr Bison, Sagat, Vega, Balrog, Tabasa et Hugo (délire). A ces persos de base, on peut ajouter les persos cachés et boss suivants : Dan (wahou ça c'est du boss), Demitri, Geese, Goenitz (boss de KOF 96), Mars People (un martien de Metal Slug), Zero (Megaman), Shin Mr Karaté, Orochi Iori, Shin Akuma, Evil Ken et les 2 boss finaux dont je tairai les noms.

Si vous savez compter, vous avez noté que cela constitue un panel de 36 combattants, soit suffisamment pour se faire l'ad vitam aeternam par l'ordinateur. Tous sont suffisamment connus (ou presque) pour passer outre la présentation de leurs spécificités.

On peut noter toutefois une chose très étrange dans cette sélection de combattants : la quasi absence de choppeurs (vous savez les brutes épaisses amateurs de fractures ouvertes et de tasse-

« Graphiquement, le jeu est plutôt beau, si l'on considère son origine MVS, soit une machine qui a un âge avancé. »

: Iori, Kyo, Mai, Terry, Mr Karaté (Takuma Sakazaki), Ryo, Choi, Kim, Shiki (de Samurai 64), Kasumi, Earthquake et

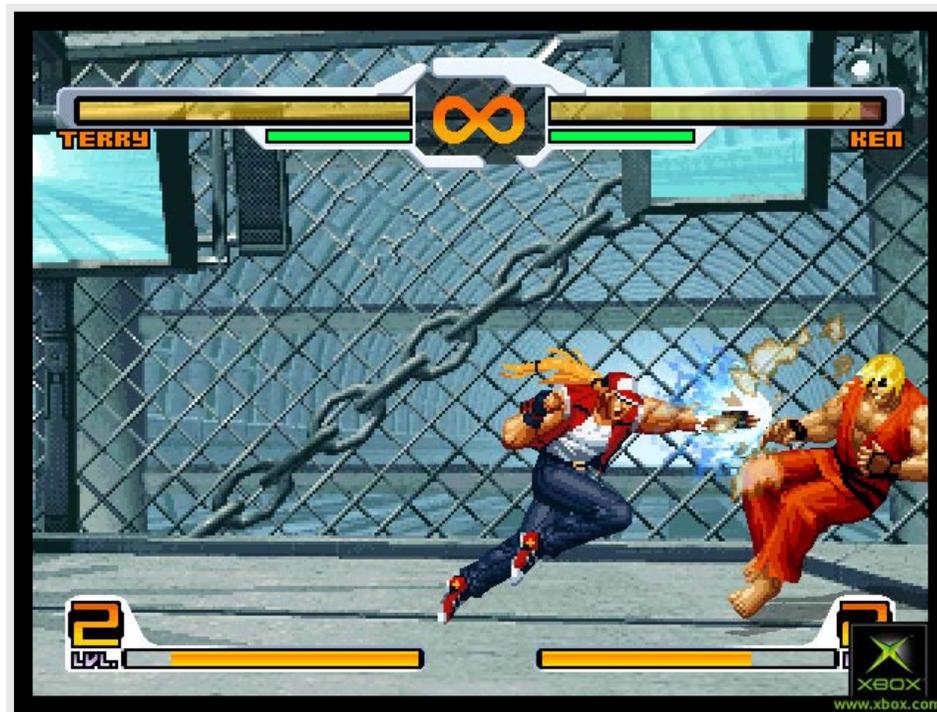
ments vertébraux). Ainsi, on retrouve un seul représentant de cette catégorie socio-professionnelle: le gros Hugo qui

est plus un perso délirant que le héros charismatique symbolisé par un Clark ou un Axel (qui a dit Zangieff ?????). C'est dommage car si on y regarde de plus près, on s'aperçoit que la variété n'est pas le fort de cette sélection. Près de 15 persos ne sont ni plus ni moins que des Ryu/Ken travestis. Bref, techniquement, celui qui maîtrise le hadoken sait déjà jouer avec 40% des persos. Voilà, pour la distribution des tartes... heu des rôles.

DES GRAPHISMES NOUVEAUX POUR CAPCOM

Graphiquement, le jeu est plutôt beau, si l'on considère son origine MVS, soit une machine qui a un âge avancé. Ainsi les décors sont beaux pour de la 2D mais SNK a déjà fait bien mieux au niveau des détails, la totalité des décors sont désertiques, il n'y pas âme qui vive en arrière plan (j'ai juste recensé une biche dans la forêt). Ceci est très dommageable car même si dans l'absolu on remarque la finesse du travail sur la 2D, celui-ci est totalement occulté par le vide interstellaire que l'on sent poindre derrière le moindre pixel. On est d'autant plus déçu que le nombre de décors est faible et ne dépasse pas la dizaine (parmi les lieux recensés : une usine, la forêt, une église, le chemin de fer, une sorte de temple écroulé, un réacteur...

plus les décors des boss). Les persos demeurent assez pixelisés, il faut bien le reconnaître, la résolution antique utilisée par SNK étant bien sûr en cause. Heureusement pour nous, cette version Xbox bénéficie de graphismes filtrés, ce qui limite le phénomène. D'autres améliorations ont également été apportées sur cette version du jeu comme le design alternatif des projectiles qui exploite la transparence de la machine afin de leur donner un aspect plus tridimensionnel et donc plus imposant. Les personnages sont cependant très bien animés la plupart du temps. Parmi les persos les mieux animés on trouve Mars People et Hugo, un sprite gigantesque et vraiment hilarant en mouvement. En revanche pour certaines « super » (spéciales, desperation move, exceed... enfin n'importe quel mot qui signifie pour vous « coup ultime dans ta face ») on note une certaine facilité à coller des phases d'animations existantes pour créer les enchaînements de coups. Ceci est surtout vrai pour les persos de Capcom puisqu'ils n'ont jamais eu dans leurs versions originales de super très impressionnantes. SNK a toujours été plus innovant et fun dans ce domaine. Le design SNK des persos Capcom constitue la principale attraction graphique de ce jeu. A vrai dire, en grande majorité, ils paraissent beaucoup moins fa-



Terry contre Ken, le plus cool c'est Terry, de loin.

des dans leurs versions SNK. Pourtant ce n'était pas gagné d'avance car certains persos Capcom ont autant de charme qu'une tranche de jambon (amusez vous à deviner lesquels !!!). Même les kimonos pourris de Ken et Ryu sont bien ombrés et paraissent moins lisses qu'à l'habitude.

A cela s'ajoute l'humour de SNK apporté sur le design par l'accentuation de traits physiques marrant qui ont toujours amusé les joueurs. Ainsi Guile se retrouve avec un véritable parasol sur



Tiens, ça tombe bien, il me manquait du jambon à la maison.

la tête, à se demander comment il fait pour rentrer chez lui avec une telle coupe de cheveux. Quant à ChunLi, elle hérite de jambons digne de l'étalage de mon charcutier.

On peut également ajouter à ces aspects graphiques amusants, la possibilité d'éditer les couleurs des persos. Le mode de customisation est bien fait même si la palette des couleurs joue parfois des mauvais tours puisque certains persos ont peu de relief ou des couleurs en commun entre des parties complètement différentes (par exemple, les cheveux de la même couleur que la tenue pour certains). Cela est toutefois divertissant et permet d'avoir des looks colorés originaux (Akuma en rose bonbon, c'est très grande classe !! en plus ça déconcentre l'adversaire qui est mort de rire, très bien pour emporter un match).

Pour le son, c'est du classique SNK, on reconnaît le style c'est incontestable. Chaque décor possède son propre thème musical. Par déduction, vous aurez compris que la bande son est du coup assez réduite. Il aurait été finalement mieux de ne pas être original pour un sou, et de refourguer les thèmes classiques des persos les plus importants. La bonne vieille musique de Ryu rappelle de bons souvenirs à plein de joueurs.... et que dire du thème de Geese, avec

ses riffs de guitare électrique sur fond de sakahuchi, un mélange détonnant. En ce qui concerne les voies digits et les

la gueule comme un grand garçon. Ceci est le gros point faible du jeu, car franchement le système rigide à la Street

« Ici pas de combat en équipe, on se bat à la loyale, à la Street Fighter : un contre un, pas d'intervention externe »

bruitages, ils sont pour le moins standards et on retrouve les mêmes bruits de claques et cris de guerre habituels chez SNK et Capcom.

Fighter c'est un peu limité, même si on hérite des coups « moyens » en bonus (je rappelle que Capcom à un panel de 6 boutons, alors que SNK se limite à 4 en n'utilisant pas de coups de puissance moyenne). Cependant, beaucoup de joueurs apprécient ce système car il la mérite d'être simple d'accès. C'est souvent le reproche que l'on peut faire à la complexité de la jouabilité SNK, qui est plus basée sur les esquives et sur des combinaisons direction+ bouton pour faire des coups de base différents. Dans ces conditions, on explique facilement l'absence de choppeur, due à la complète impossibilité de s'approcher de l'adversaire. D'ailleurs, le pauvre Hugo malgré sa taille se retrouve complètement débordé par les hadoken d'un Ryu et le match tourne rapidement à l'humiliation. En somme, pour respecter l'équité, on a retiré les types de persos désavantagés par un tel système. Seul Hugo demeure, en guise de punching ball sans doute.

STREET FIGHTER 2 ... 15 ANS PLUS TARD :

Après l'artistique, causons un peu de la jouabilité, de la durée de vie et de l'intérêt... bref, du « comment qu'on se fritte, quoi !!! ».

D'abord il faut situer le jeu par rapport à SNK, qui change régulièrement son système de jeu.

Ici, contrairement à KOF on a voulu contenter tout le monde, y compris (et surtout) les fans de Guile. Donc ici pas de combat en équipe, on se bat à la loyale, à la Street Fighter : un contre un, pas d'intervention externe d'un ami dans le dos de l'adversaire (dommage... un peu de fourberie et de malhonnêteté ça pimente le jeu). Par la même occasion on ne tente pas d'esquiver, on ne fait point de roulades, on se prend les coups dans



La sélection impressionnante des personnages. Ça fait plaisir de voir autant de beau monde dans un jeu de baston.

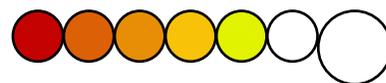
Au niveau des points particuliers du gameplay on peut expliquer les barres de puissance qui résultent d'un mix de différentes méthodes. On a bien sûr une jauge de santé à double remplissage. Lorsque le premier niveau est perdu, la jauge devient rouge ce qui signifie qu'à tout moment on peut exécuter un mouvement spécial appelé exceed, la super ultime qui fait vraiment très mal et qui peut renverser la vapeur. Cette spéciale ne peut être réalisée qu'une seule fois par match, ce qui force à utiliser ces mouvements de manière intelligente pour ne pas les perdre bêtement. Le joueur peut également remplir une autre jauge en exécutant des coups et en se mettant en garde. Cette jauge fonctionne sur trois paliers qui sont en fait des réserves de super. Ainsi, chaque palier atteint autorise la réalisation d'une attaque parmi les trois que possède la plupart des personnages. Les modes de jeux sont classiques : arcade, versus, survival, training mais le plus important sur cette version Xbox c'est bien sûr le mode Live, la plus grosse amélioration que l'on pouvait apporter à ce jeu. Malheureusement, calmons tout de suite les esprits : le jeu souffre du lag (le décalage temporel réseau) et ce manque de précision donne un peu un côté aléatoire au jeu, même si la plupart du temps on a la chance de voir ses

coups arriver au moment souhaité. Enfin on peut signaler l'absence d'une option « rematch ». Et là, les moins patients d'entre vous vont « péter un câble » car cela fait perdre énormément de temps entre chaque match, alors que ceux ci peuvent être pliés en 30 secondes. Ceci est pour le moins énervant à la longue.

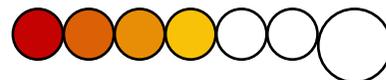
EN CONCLUSION

Finalement, on retrouve un jeu classique avec bon nombre de persos et de quoi s'amuser. Néanmoins, ce jeu souffre de la comparaison avec KOF 2000, un vieux de la vieille comme son nom l'indique. Si graphiquement tout va bien et si l'on découvre avec plaisir les nouvelles versions des combattants Capcom, la rigidité à la Street Fighter fait que la durée de vie est largement inférieure à celle d'un KOF, avec lequel on peut encore découvrir des enchaînements 5 ans après. Restent les bonus sympas, comme la galerie d'image et les dialogues savoureux en introduction pour chaque rencontre des personnages. Mais pas de quoi jouer au jeu très longtemps. Enfin on peut souligner l'effort sur le prix du jeu, à moins de 30€, ce qui montre de la bonne volonté. Il est certain qu'à ce prix là, on peut difficilement trouver meilleur rapport qualité/prix pour ce type de jeu.

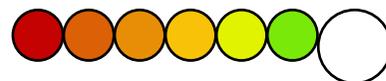
Video



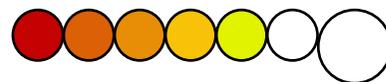
SONO



JOUAb



Substance



75%

Graphisme dans le plus pur style SNK, les persos Capcom sont particulièrement sympas, mais les décors sont un peu vides.

Musiques sympas mais sans plus.

Ca répond bien mais c'est rigide.

C'est bien, mais moins bon que la norme pour SNK, ceci est dû à la rigidité de mouvement du style Capcom - il se rapproche plus d'un Street sur ce point plus qu'un KOF.

KOF 2000 dans le même genre est beaucoup plus efficace et vivant, malgré son ancienneté. En revanche, SVC est un bon point d'entrée si vous ne connaissez pas ce genre de jeu.

CHARTS

La Nanalyse de Maître Eki

semaine du 22 janvier 2005

Cette semaine rien de bien extraordinaire, on voit bien que NFS2 attire a fond les fans de tuning et les abrutis sensibles au marketing. Tiens, bonne année EA au fait.

GTA se positionne bien aussi, ce qui prouve que la délinquance n'est pas en baisse. Les suites se font donc la part du Lion. C'est bien simple, si on enlève les suites et les jeux à licences, euh.. il reste rien. Bon c'est une bonne mesure du succès des titres originaux en plus !

Ah si y'a Killzone. Original mais un peu daubique sur les bords quand même... Mouais, attendons que les fêtes soient passées.

Pourquoi le Royaume-Uni

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

Le Top du moment au Royaume-Uni

POS.	JEU	EDITEUR	POSITION PRECEDENTE
1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	ELECTRONIC ARTS	1
2	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	TAKE 2	2
3	THE INCREDIBLES	THQ	4
4	FIFA 2005	ELECTRONIC ARTS	3
5	PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	5
6	PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	UBISOFT	6
7	FOOTBALL MANAGER 2005	SEGA UK	7
8	CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	8
9	LORD OF THE RINGS - THE THIRD AGE	ELECTRONIC ARTS	9
10	TIGER WOODS PGA TOUR 2005	ELECTRONIC ARTS	10
11	HALF-LIFE 2	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	12
12	HALO 2	MICROSOFT	13
13	WWE SMACKDOWN! VS RAW	THQ	14
14	THE SIMS 2	ELECTRONIC ARTS	16
15	THE URBZ: SIMS IN THE CITY	ELECTRONIC ARTS	11
16	COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	-
17	LORD OF THE RINGS - BATTLE MIDDLE EARTH	ELECTRONIC ARTS	17
18	STAR WARS: BATTLEFRONT	LUCASARTS	-
19	KILLZONE	SONY COMPUTER ENT.	18
20	ROME: TOTAL WAR	ACTIVISION	-

LES MEILLEURS JEUX D'ACTION

Survival Horror

Resident Evil 1 (PS1)

Silent Hill 2 (PS2)

Resident Evil 2 (PS1)

FPS (first person shooter)

Far Cry (PC)

Chronicles of Riddick (PC, Xbox)

Halo 1 (PC, Xbox)

Combat

Dead or Alive 3 (Xbox)

Soul Calibur 2 (Xbox, PS2, GC)

King of Fighters (Neo-Geo)

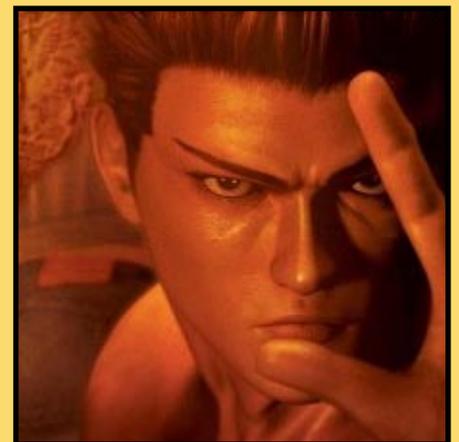
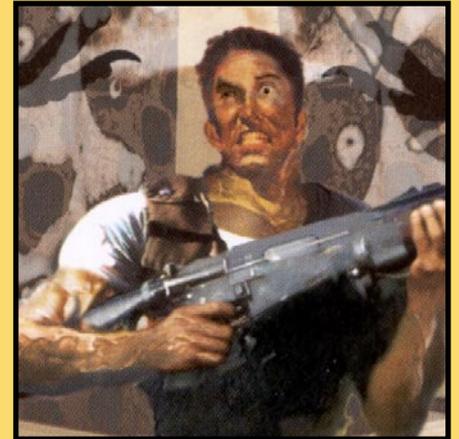
Plateformes

Super Metroid (SuperNES)

Super Mario Land (SuperNES)

Sonic 2 (Megadrive)

Chaque semaine, vous trouverez la liste des meilleurs jeux choisis par la rédaction, indépendamment de leur âge, de la machine en question, ou de leur couche sociale. En effet, tout ce qui est nouveau n'est pas forcément mieux. C'est un peu notre côté Francis Cabrel à nous. Ce top sera bien sûr mis à jour si des jeux exceptionnels viennent révolutionner certains genres. Le monde des FPS est par exemple propice à ce genre de changements... :)



NEXT WEEK ON SANQUA



SORTIE MONDIALE LE

7 février 2005

www.Sanqualis.com
Copyright 1999-2005

Les marques éventuellement citées sont la propriété de leur dépositaires respectifs. Leur citation est faite à but indicatif et nullement publicitaire.

Sanqualis.com est une association indépendante de l'industrie du jeu vidéo ou de toute autre industrie.

