

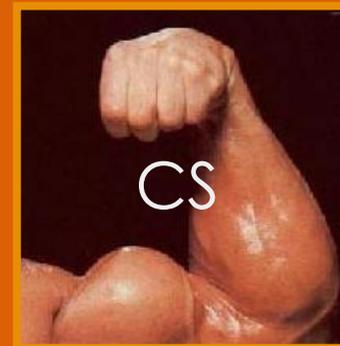
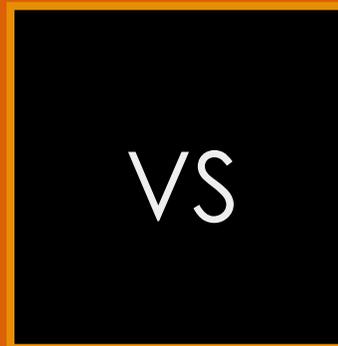
: PC VS Consoles, qui a la plus grosse ? , Report : Game Connection 04, Microsoft a des potes, Star Wars : Republic Co  
Star Wars : Republic Commando sur PC, Dossier : PC VS Consoles, qui a la plus grosse ? , Report : Game Connection 04  
Commando sur PC, Dossier : PC VS Consoles, qui a la plus grosse ? , Report : Game Connection 04, Microsoft a des potes

12 avril 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

# SANQUA

OMICRON



v.11c1



# **ISSUE** **edito** **O** AVRIL 2005 2<sup>ème</sup> semaine

Quel temps pourri! La semaine dernière il faisait encore 20 degrés, et le weekend dernier, cash, de la pluie, du vent, bref du caca en barres. Merde, on mérite pas ça quand même ! À cause de cela, on a eu quelques problèmes de logistique. Ben oui, à Sanqua, on est des lunatiques, et les changements climatiques, ça nous perturbe grave. Donc, un seul test cette semaine, celui de Republic Commando, vous savez, le FPS basé sur l'univers de Star Wars... oui, encore un, et c'est pas le meilleur... histoire de vous donner un peu de lecture quand même, vous trouverez un compte-rendu de la Game Connection qui a eu lieu en décembre dernier à Lyon, parce qu'on est toujours les premiers sur l'actualité. Non, sans dec', vous y apprendrez peut-être deux trois trucs intéressants. Et puis Lyon, c'est

une ville sympa, deux fleuves et tout... que demande le peuple lyonnais ? Ah, moins de tramways, c'est vrai. Ils ont eu la bonne idée de remplacer toutes les grandes avenues par des voies pour trams, et les parkings sur les berges par des jardins.

Dans le petit monde du jeu vidéo, les sorties vont pas tarder à se calmer. Faut dire que le rythme est infernal depuis peu. C'est bien simple, depuis Noël, on n'arrête pas. Heureusement l'été est à notre porte, les piou-pious chantent, et les éditeurs partent en vacances. Je sais pas vous, mais j'ai une tripotée de jeux que je me suis gardés au chaud pour les faire tranquillos pendant les longues nuits d'été, une bière à la main. Ah, c'est aussi ça, le savoir-vivre.

*ekianjo •  
rédac'master de Sanqua*

ISSUE O

# Sommaire

ELLES EN ONT DANS LE SLIP



- 03 EDITO**  
Jeux pas finis...
- 04 SOMMAIRE**  
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**  
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**  
Microsoft a des potes.
- 07 LES NEWS**  
Les news resaucées.
- 11 LOGICIEL**  
De bons petits programmes.
- 12 SCREENING**  
Nouveaux screenshots de la semaine.
- 13 SHOW OFF**  
La meilleure vidéo de la semaine.
- 14 RIEN A VOIR**  
Ce n'est pas du jeu vidéo.
- 16 DOSSIER**  
*PC vs Consoles  
Qui a la plus grosse ?*
- 24 REPORT**  
*La Game Connection 04*
- 30 TESTS**  
**SW : REPUBLIC COMMANDO**
- 36 TOP CHARTS**  
Les meilleures ventes made in UK.
- 37 TOP BON**  
Ah, les Ladas.
- 38 GAME ON**  
La semaine prochaine...
- 39 OLD BOY**  
Souvenez-vous...

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

# Star Team

KYLIAN	Programmation web Relations presse
EKIANJO	Rédacteur en chef Maquette
SNOOPERS	Relations Studios Relations Industrie
DARK TOOTH	Concept original

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

parution  
12 avril 2005

**Pour nous (re)joindre**  
[www.sanqualis.com](http://www.sanqualis.com) - rubrique contact

Publicité



KISS BUSH  
Menthe Forte - SANS SUCRE

**KISSBUSH C'EST VIEUX  
ET C'EST TRES GRAVE**

BONBONS AVEC EDULCORANT

# Microsoft a des potes

LA GROSSE NEWS

Par EKIANJO

**Détrompez-vous : La Xbox 360, contrairement à son aînée, attire les foules. Est-ce que ce sera la Starlet de L.A. pour l'e3 ?**

Chez MS, on se dit que la bataille face à Sony ne va pas se gagner avec les caractéristiques techniques, mais avec l'information et le marketing. Au moins, en 4 ans, ils ont appris quelque chose, c'est bien ! La semaine dernière, donc, MS a dévoilé à la presse la liste des développeurs qui avaient déjà signé pour la Xbox 2. Attention, tous ne sont pas des développeurs exclusifs sur Xbox 2, ils peuvent aussi faire des jeux multi-plateformes : 2K Games, Activision Inc., Atari, Bandai, Bethesda Softworks, Buena Vista Games., Capcom, Codemasters, Eidos, Electronic Arts, From Software, InterServe International, Koei, Konami, LucasArts, Majesco, Midway, Namco, Phantagram, Rockstar Games, SCi, Sega, Tecmo, THQ, TWP Corp., Ubisoft, Vivendi Universal Games et Webzen.

Bref, une belle brochette d'éditeurs tiers qui se joignent à l'effort de la Xbox 2. Capcom semble désormais être de la partie - mais on ne sait pas encore à quel niveau ils vont développer sur Xbox ou sur la PS3... Si c'est pour sortir un jeu tous les deux ans sur Xbox 2...

À cette liste, il faut ajouter d'autres développeurs qui ont déjà travaillé en direct avec Microsoft : BioWare, Bizarre Creations, Bungie Studios, Epic Games Inc, FASA Studio, Lionhead Studios Ltd, et Rare Ltd. Aussi, les derniers studios japonais créés pour développer sur la Xbox 2 : Mistwalker, Q? et Game Republic. Autrement dire, il devrait y avoir quelques jeux sur les étalages lors de la sortie de la Xbox 2. Il ne faudra pas

trop s'inquiéter à ce niveau-là. D'ailleurs, Okamoto (Game Republic) a annoncé que d'autres développeurs japonais de renom se joignent à l'aventure - sans pour autant que cela soit déjà dévoilé. Il se risque à dire aussi que les jeux actuellement développés sur Xbox 2 pourraient très bien surprendre les gamers comme l'industrie toute entière.

L'objectif est bien évidemment de conquérir le marché japonais. De plus en plus, Microsoft semble avoir de sérieux atouts pour faire une merveilleuse fusion entre le monde de jeux PC et le monde des jeux console, sur une même machine.

À l'E3, dans quelques semaines, on devrait enfin découvrir quelques détails significatifs du lancement : le prix de la bestiole à la sortie, le prix des jeux, les jeux prévus au lancement, et les caractéristiques techniques. Et si possible, des trucs qui tournent dessus, même.

Pour l'instant, il semblerait que la Xbox 2 (ou 360 si vous voulez) serait bien la première à arriver sur le marché, avec une sortie pour la fin de l'année 2005. Pour l'instant, ni Sony ni Nintendo n'ont semblé indiquer de telle date pour leurs consoles respectives. Mais ça serait quand même étonnant que tous loupent le tournant de Noël pour vendre leur came. Vivement l'E3 !

# Konami veut faire du GTA

Par IANOS

LES NEWS

Ça vous en bouche un coin ? Alors bienvenue au club, car la « simulation de racailles », cela n'est pas vraiment le cheval de bataille de la société nipponne. Pour les besoins du projet, lancé par Konami Europe (car les fans de racailles sont présents en Europe aussi... y'a pas que les ricains !) c'est Hothouse Creations qui s'est attelé au développement. Pourquoi pas les studios de Konami au Japon ? Je ne pourrais pas vraiment l'affirmer mais je pense que cela n'intéresse pas vraiment les créateurs japonais, surtout quand ceux-ci ont du Silent Hill ou du Castlevania sur leur CV. Et puis les japonais, ils sont moins bons que nous en racailles... Voilà la vraie raison. Côté sono c'est un collectif d'hip-hop, du « clan » Eminem qui va nous brailler dans les oreilles. À noter que d'autres artistes (hum...) plus confidentiels participeront à la composition musicale, histoire de varier un peu. Ce qui est certain, c'est que cela change de Akira Yamaoka ou Michiru Yamane, mais il faut

bien ça comme ambiance musicale pour couvrir les bruits des fusillades et les injures ! Le jeu sortira à la rentrée sur PC, PS2 et Xbox ; comme ça, il n'y aura pas de jaloux. Le scénario, classique, va mettre en avant la vie quotidienne du



sympathique Tre, qui a pour simple ambition dans la vie d'arriver au sommet du crime organisé de la ville virtuelle de Grand Central City. Bien entendu, Tre va commencer par de menus larcins, du vol à l'étalage, des bastons de banlieues, du vandalisme puis très vite il va sortir l'artillerie lourde et faire de l'attaque

à main armée une sinécure. On me dira tout ce qu'on voudra, mais personnellement les GTA-like, je ne m'y ferais jamais... se mettre dans la peau d'une brute pour rire, c'est quand même pas très sain... mais je conçois que ça aide à passer le temps. Il faudra attendre pour voir ce que le jeu donne véritablement mais au vu des premières images, le jeu pourrait être intéressant même si on peut parier d'avance qu'il ne détrônera pas le roi GTA. De plus, le jeu semble davantage basé sur un concept « beat them all », il pourra éventuellement se démarquer même si on sent d'ores et déjà que personne n'en fera une bête médiatique. En tout cas, Joey Starr et ses fans seront dans les rayons JV des supermarchés le jour de la sortie...

***Mais où va le monde ? Je vous le demande... Si les créateurs de Castlevania, Silent Hill, Metal Gear se dévergoncent et viennent taper la vieille qui traverse pour lui tirer son blé, ça n'augure rien de bon pour les générations futures.***

# Soul Calibur 3 : l'exclu selon Namco

LES NEWS

Par IANOS

*C'est l'histoire d'un éditeur qui aime faire parler de lui en balançant des infos contradictoires d'une semaine à l'autre. Vous voyez pas? C'est vrai qu'ils sont nombreux, les bougres. Cette fois-ci c'est au tour de Namco.*

On vous en montrait quelques images dans Sanqua Nu (je sais, je sais, ça vous fait rire... mais on n'a pas inventé l'alphabet grec, c'est pas de notre faute) et l'on précisait que le jeu de baston de Namco serait exclusif à la PS2. Et bien au final, Namco a déjà changé d'avis et explique que le jeu sortira certainement sur les machines de nouvelle génération de Microsoft et Nintendo, ce qui change totalement la donne sur ce jeu. Voilà qui nous rassure puisque qu'il n'y avait aucune raison à cette brusque exclusivité de la part de Namco. La raison avancée est très simple et tout à fait logique en fin de compte : les machines actuelles étant en fin de vie, il serait dommage de sortir le jeu sur ces machines (car moins puissantes) et plus avantageux, en termes de vente et de conviction publicitaire, de temporiser pour abreuver les nouvelles consoles. Cependant, puisqu'il reste encore du temps avant de voir débarquer les nouvelles machines et puisque les gens

de chez Namco mangent tous les jours, comme vous et nous, il a été décidé de choisir une seule plate-forme actuelle,



en l'occurrence la PS2. C'est à la fois celle qui possède le parc le plus important installé et celle qui limite le plus les capacités de Soul Calibur III (gourmand

en mémoire certainement...). Donc globalement, le jeu sera multi-plateformes et Namco nous a un peu baladés sur le coup en nous montrant une version PS2 qui sera plus tard surclassée. Quelque part, cela constitue une bonne nouvelle et cela relance un peu l'intérêt pour ce Soul Calibur III dont la mouture PS2 n'avait pas spécialement impressionné Ekianjo. Maintenant, il faudra attendre pour savoir si les trois nouveaux combattants ajoutés au jeu et l'édition de personnages par le joueur seront suffisants pour enchanter les fans de baston, même avec des graphismes supérieurs. Toutefois il est certain que pour un lancement de machine, cela peut faire la différence surtout quand on pense à la similitude de la sortie de la Dreamcast avec le premier Soul Calibur.

# MMORPG : nouvelles du front

Par KYLIAN

LES NEWS

Commençons par l'idole WoW qui tient ses joueurs en haleine, avec l'annonce d'un patch très prochain implémentant - enfin - un peu de PvP et le système d'honneur, ainsi que de bien belles montures. Bien sûr, les plus grincheux objecteront que le vrai PvP des Champs de bataille n'est pas encore là mais les donjons et les upgrades diverses jusqu'ici permettent de patienter encore... pour combien de temps ?

Du côté du concurrent EQ2, on communique surtout sur le ménage fait contre les tricheurs. Avant les fermetures de comptes opérées vendredi par Blizzard sur Warcraft III (6000 comptes Battlenet virés), c'est Sony qui s'est débarrassé de 700 de ses clients malintentionnés. Plus joyeusement, le studio a également annoncé l'arrivée prochaine du PvP, chose qui a fait grincer quelques dents parmi les joueurs adeptes d'un jeu exclusivement PvE.

Au rayon excitation, c'est évidemment Guild Wars qui tient le haut du pavé.

Le jeu FvF (faction contre faction), pompeusement autoproclamé CORPG (JdR en ligne basé sur la compétition)



- parce que MMORPG c'est has-been, créé par NCSoft et attendu par des milliers de joueurs (notamment parce qu'il n'imposera aucun abonnement...jusqu'à ce que les devs reçoivent la note des serveurs), GW donc sort le 28 Avril. Pour faire comme ses copains, il a cherché et trouvé un moyen marketing qui tue: les beta tests à venir d'ici là seront réservés aux pré-commandes. Décidemment WoW va bien faire des émules par dizai-

nes. Puisqu'on parle marketing, ne laissons pas l'excellent CoH de côté, avec un nouveau jeu (ou add-on, le débat fait rage) nommé City of Villains. On ne sait pas encore tout à fait s'il faudra deux abonnements pour jouer aux deux mais il faudra bien acheter les deux pour profiter pleinement de l'ensemble des deux univers. Logique mais tout de même, c'est la porte ouverte à toutes les fenêtres comme le dirait un obscur architecte égyptien. Enfin, SWG n'est pas en reste avec l'arrivée prochaine d'une nouvelle extension, Rage of the Wookies, permettant de connaître Kashyyyk, la planète des bestioles amies de Dorothée... Ah non c'était les Ewoks... Sortie en Mai, avec l'épisode III. Plus près de nous, le jeu des bâtons lasers propose déjà la « Combat Upgrade », sur le serveur de test, revoyant en profondeur le système de combat.

Comme quoi, le petit monde des MMORPG est bien un univers à part entière...

*A Sanqualis, on parle souvent des MMORPG et pas toujours en bien. Pour nous faire pardonner, voici un florilège de leur actualité, histoire de ne pas passer pour un cancre dans les cours de récré.*

# Nintendo en autarcie ?

LES NEWS

Par EKIANJO

*Iwata peut être tranquille. Il ne risque pas de se retrouver à la porte du jour au lendemain, surtout quand la compagnie dégage un bénéfice impressionnant pour 2004...*

Nintendo vient de publier ses prévisions financières pour les publications destinées à la bourse japonaise. Plutôt en bonne santé, Nintendo va payer 2.51 dollars de dividende par action, pour l'exercice fiscal finissant le 31 mars 2005. Les profits nets ont aussi été revus à la hausse, de 644 millions de dollars à 763 millions. Alors, faut-il en conclure que Nintendo se porte bien, voire de mieux en mieux? En fait, cette santé financière ne reflète pas du tout les ventes ou même ses résultats sur le marché des jeux vidéo. Nintendo possède un nombre d'investissements dans les pays étrangers, et cette brusque augmentation des bénéfices tient davantage à la montée de l'euro que d'autre chose... Même le succès relatif de la DS ne suffirait pas à booster de tels chiffres.

Quoi qu'il en soit, le bénéfice de Nintendo a de quoi faire des envieux : ils sont du même ordre que la division consacrée au jeu chez Sony, et enterrent aussi facilement les pertes de la division



Xbox de Microsoft. Comme quoi, il ne suffit vraiment pas d'avoir une console leader sur le marché, ni même le soutien d'éditeurs tiers pour créer des profits énormes. La réserve financière semble dès lors plus importante que le business actuel de la compagnie : Nintendo aurait plus de 8 milliards de dollars en cash, accumulés sous le matelas depuis des années. C'est d'autant plus surprenant que Nintendo est loin d'avoir une attitude très ouverte au grand public,

par rapport à Sony ou Microsoft par exemple. Avec tout cet argent, Nintendo pourrait très bien faire des acquisitions importantes, et l'on entend parler ici ou là de Bandai, le géant japonais du jouet. Si cela se réalisait, ce serait un bon mariage pour Nintendo : d'un côté, faire des jeux débiles pour gosses, et de l'autre, leur refourguer les personnages des jeux sous forme de jouets.

Nintendo vit donc vraiment en autarcie: peu importe le succès de sa prochaine Revolution ou même de la DS, ils ont peu à s'en faire. La réserve d'argent leur assure un avenir serein, pour peu qu'ils arrivent toujours à dégager quelques bénéfices pour leurs actionnaires. Dès lors, on comprend bien que Nintendo ne suivra pas facilement le même chemin que Sega. Pour peu que Nintendo le désire, ils pourront rester sur le marché des consoles de salon pendant encore quelques années sans broncher...

# logiciel

## le conseil de tonton Eki

Vous cherchez un bon player pour lire une variété de DivX, XVID, et puis, dans le même temps, des DVDs ? ce soft miracle existe, il s'appelle «The Core Media Player», et comme les bonnes nouvelles n'arrivent jamais seules, il est freeware. Formidable non ? En plus, il est très léger, pas comme l'infâme Windows Media Player, et s'exécute super rapidement. Il supporte le Matroska en natif, ce qui est rare de nos jours. Seul petit bémol, le skin par défaut est assez moyen. A part ça, il devrait déjà être installé sur vos machines.

<http://www.corecoded.com/>

Editeur : Tecmo  
Dev : Tecmo

Les project Zero s'enchaînent plus vite qu'on ne peut dire «aaaaah». Cette fois on se rapprocherait de Silent Hill avec des parallèles réalité et cauchemar. On attend.

**PS2, XBOX**

## Project Zero 3



prévu pour on sait pas quand



Editeur : Focus  
Dev : Kylotonn

Un jeu français qui a de la gueule, un FPS atypique avec ce système de pari sur l'issue des combats... bref, une sorte de télé réalité du massacre. On attend ça avec impatience.

**PC**

## Bet on Soldier



prévu pour juin 2005



Editeur : Nintendo  
Dev : Intelligent Systems

Un nouveau tactical RPG japonais, ça fait toujours plaisir. La série Fire Emblem n'est pas nouvelle et des hordes de fans vont se l'arracher au Japon. Une sortie dans le monde serait prévue... plus tard.

**GC**

## Fire Emblem



prévu pour 20 avril 2005 (japon)



**SCREENING**

Des nouveaux screenshots de jeux en développement.



## KILLER 7 (GC)

*Cette nouvelle vidéo de Killer 7 nous en apprend plus sur ce jeu à l'ambiance inédite. Le vieux monsieur en chaise roulante, Harman Smith, peut en effet se transformer en autres avatars pour accomplir des missions... et quand l'un de ses avatars meurt, il est possible de prendre la peau de Garcian Smith (le black en velours) pour aller ressusciter les avatars perdus, ou un truc comme ça. Chose étrange, le vieux monsieur prend un bazooka dans le trailer pour tirer sur le joli petit ange. Killer 7 ne sera sans doute pas l'ami de Familles de France. Par contre, ceux qui ont pu le tester parlent d'une maniabilité ultra-linéaire - il serait impossible de se déplacer dans le monde 3D, simplement avancer, reculer ou tirer. Ça paraît limite comme concept... Sortie en Juillet chez nous.*

# SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

[http://www.capcom.co.jp/killer7/movie/01\\_har\\_gal.zip](http://www.capcom.co.jp/killer7/movie/01_har_gal.zip)





A l'université de Yale, aux US, on se fait franchement chier. Mais alors, franchement. Les étudiants fument de l'herbe et font des expériences bizarres. Cette semaine, ils ont réussi à modifier des mouches d'une manière génétique, pour faire en sorte qu'elles répondent à des stimuli infrarouges. Comment sont-ils arrivés à une telle réalisation ? En fait, c'est assez simple. Avant, quand on voulait observer des réactions motrices dues au système nerveux, il fallait souvent planter des électrodes dans le

ne possédant pas ce genre de canaux, il a fallu les modifier génétiquement pour arriver à ce résultat. Une fois ce canal modifié, il faut bien faire passer quelque chose dedans. Pour cela, ils ont utilisé des molécules d'ATP, autrement dit d'adénosine triphosphates. Le corps humain, tout comme beaucoup d'autres espèces, stocke l'énergie obtenue par la digestion sous forme d'ATP. Ainsi, en apportant de l'ATP près des neurones en question, on devrait pouvoir faire passer des particules chargées à travers

ionique -> le neurone est stimulé -> la mouche fait un bond. Même si cette méthode semble comporter beaucoup d'étapes, donc beaucoup d'incertitudes, elle marche merveilleusement bien, avec 60 à 80 % des mouches faisant des bons sous un stimulus de laser. Et ceci n'a rien à voir avec la peur ou l'éblouissement du laser, puisque ces réactions ont aussi été vérifiées sur des mouches aveugles.

C'est une petite révolution au niveau des neuro-sciences. En pratique couran-

## RiEN A VoIR

### *Mouches télécommandées*

Par EKIANJO



cerveau. Cette méthode, en plus d'être quelquefois infructueuse, est aussi dangereuse pour l'animal en question - des neurones non ciblés peuvent être touchés et détériorés. Les petits gars de Yale ont trouvé un autre système. Tout d'abord, ils modifient génétiquement les mouches en question, de telle sorte que leurs neurones possèdent un canal ionique. C'est quoi un canal ionique ? En fait c'est une protéine, fixée sur la membrane d'une cellule, qui aide certaines particules chargées à traverser la membrane. Les neurones moteurs

le canal ionique, cash, et entraîner un mouvement... problème : il y a très peu d'ATP dans le cerveau des mouches. Il a donc fallu injecter de l'ATP à ce niveau. Et pas n'importe quelle ATP : si l'ATP était injectée de manière directe, les mouvements seraient immédiats. On injecte donc de l'ATP prisonnière d'une cage moléculaire. Cette cage moléculaire est en fait prévue pour s'auto-détruire sous un rayonnement infrarouge. Ensuite, c'est une réaction en chaîne : infrarouge -> détruit la cage -> l'ATP est libérée -> l'ATP passe à travers le canal

te, on détruit des fonctions au niveau des gènes, et l'on recherche ensuite des anomalies comportementales. Avec le nouveau système, on gagne bien plus de temps, en voyant directement l'effet d'un stimulus.

L'obstacle principal reste l'injection d'ATP dans le cerveau en question. Mais vu les bénéfices de la méthode, nul doute qu'ils trouveront rapidement une manière plus efficace pour optimiser cette insertion.

Depuis quelques jours, c'est le printemps. Du coup on attend des articles joyeux, légers, éthérés et colorés. Bref, pas de la prise de tête genre BHL. Cette semaine pourtant, j'ai voulu aborder un sujet pas drôle. Les oiseaux et les fleurs attendront, et j'en suis désolé. On entend bien souvent que la troisième guerre mondiale se passera dans le large Orient, incluant donc l'Asie. Les inimitiés sont si grandes entre plusieurs pays importants, pour beaucoup déjà pourvus de l'arme atomique, que

diplomatiques (tests de missiles de part et d'autres, projet de bouclier japonais, contentieux sur un gisement de gaz et de pétrole en mer de Chine...) les relations sino-japonaises ont pris un sacré mauvais coup à la suite de la publication de nouveaux manuels scolaires nippons, minimisant auprès des jeunes élèves l'impact de l'invasion de la Chine par les japonais en 1930-40, commise avec moult atrocités. Taxé de négationnisme par Pékin - ce qui n'est pas entièrement faux, le fascisme nippon sauce « anti-

calade a évidemment trouvé un écho au niveau politique, l'ambassadeur de Chine ayant été officiellement convoqué pour recevoir les protestations du Japon, demandant excuses, réparations et protection de ses ressortissants en Chine. Pékin, toujours très diplomate, a rétorqué que c'était les méchants japs qui avaient commencé les premiers et que c'était bien fait pour eux. Il a néanmoins bien fallu que quelques signes de bonne volonté sortent de ce triste lot, la République Populaire ayant accepté



## *Chine et Japon sous tension*

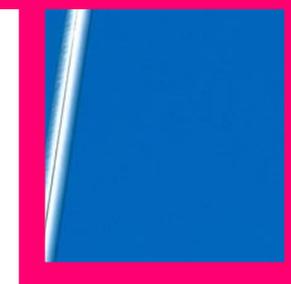
Par KYLIAN

# RIEN A VOIR

cela ne présage rien de bon en effet, surtout si on ajoute à tout ceci l'instabilité politique qui sévit dans nombre de contrées. Et si on espère - naïvement, certes - que ladite guerre n'aura jamais lieu, il est des événements qui doivent nous inquiéter, pas seulement sur leur portée propre, mais sur la réalité de l'hypothèse édictée plus haut, ainsi sous-tendue clairement. Pour ceux n'ayant pas suivi ce qui se passe en ce moment entre la Chine et le Japon, petit cours de ratdfgfrapage. Déjà très tendues à la suite de plusieurs incidents

blancs» ayant été énorme à cette époque - l'empire du Soleil levant a pris un sérieux retour de bâton dans les dents: vingt mille chinois ont manifesté dans le sud du pays, dix mille à Canton ainsi qu'à Shenzhen, et trois mille à Guangzhou. Au cours de ces démonstrations, les drapeaux japonais ont été brûlés, les Japonais ont été insultés, l'ambassade du Japon à Pékin a été refaite à coups de pierres, d'œufs pas frais et de tomates. Plus grave, deux étudiants japonais ont été agressés samedi soir à Shanghai et légèrement blessés. L'es-

de déployer des policiers et d'appeler ses manifestants au calme, sans grande conviction quand même. En échange, la correction des nouveaux manuels scolaires est évidemment attendue mais cela n'est pas du tout acquis. Les gars, être borné c'est bien mais faut savoir donner du mou ! En espérant - naïvement - que tout s'arrange, il faut bien avouer que c'est là le genre de détonateur qu'on aimerait bien ne pas voir se concrétiser. D'autant que les guerres, forcément stupides en elles-mêmes, partent souvent d'un motif encore plus impensable...



# PC versus CONSOLES

*Qui a la plus grosse ? (config !)*

*« Le sorcier Play Stazionni était sur le cul. Harry venait de lui faire un sort de trilinear filtering dans la gueule. Le pauvre Play, avec ses misérables 4 Megs de Ram, sentait sa fin proche... très proche. »*

J.K.C. Rowling - « Harry Potter Vs The evil consoles ».

## DOSSIER Par IANOS

Chez Sanqua, on s'est dit que ce serait sympathique de faire un petit topo sur le matériel du jeu vidéo....Et bien c'est chose faite. Ce sera donc l'occasion de faire un bilan sur l'évolution de l'électronique, des concepts et bien sûr une rétrospective de nos bonnes vieilles machines. Ensuite, si vous êtes sages (attention, je vous vois lire Sanqua !... Non, je déconne), on essaiera même d'estimer, autant que faire se peut, les capacités des futures consoles en fonction des modestes informations qui ont filtré, même si rien ne nous garantit que ces spécifications soient parfaitement exactes et respectées par la suite. Ce dossier sera également l'occasion de répéter une fois de plus que la puissance calculatoire, c'est bien, mais que ça ne fait pas les jeux et qu'il ne faut pas limiter les machines à leur simple spécification. Un autre point important de ce dossier est de montrer, pour les matériels de la génération actuelle quelle est la distance entre PC et Consoles, juste pour avoir un ordre de grandeur et comprendre les différences entre les deux mondes mais aussi l'évolution de ces différences et leur sens. Le problème, c'est que pour comparer tout ce beau monde, il faut des critères techniques et les seuls critères techniques valables, c'est ceux que l'on comprend. Malheureusement, les spécifications techniques sont souvent obscures et présentent leur lot de termes techniques à la mode digne des arguments publicitaires de la télévision, par conséquent il a été difficile de choisir des critères valables à

tous les coups, comme de juger la validité des sources. Alors pour commencer voici quelques notions de base qui permettent de comprendre comment agit le matériel actuel (un peu) et pourquoi une caractéristique va influencer sur les jeux du moment, majoritairement en 3D.

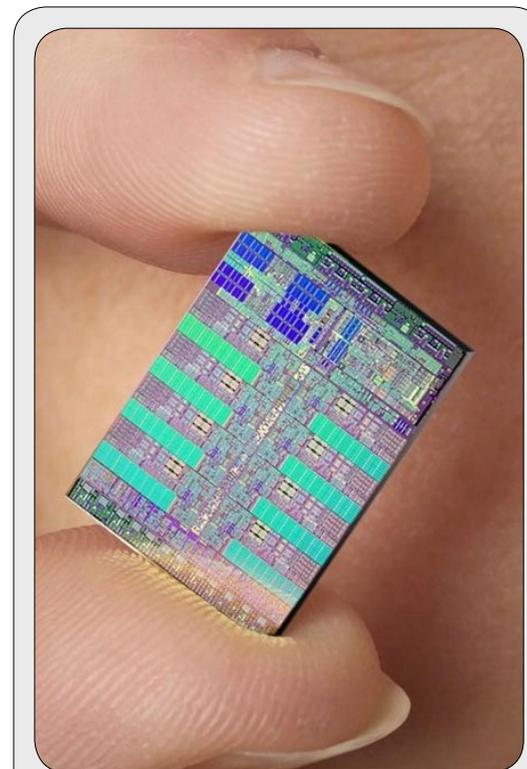
### **Un jeu standard en 3D, quels besoins ?**

C'est la question principale à se poser pour comprendre quelle machine est la plus efficace pour les jeux. Alors en gros, voici comment on modélise un monde 3D et les opérations de bases à faire pour calculer sa projection sur une surface 2D, en l'occurrence celle de notre écran. Si je vous dis que le monde 3D est un espace affine basé sur un espace vectoriel euclidien normé, ça vous fait mal à la tête ? Normal, c'est fait pour ! Pour être clair, pour situer précisément un point dans l'espace 3D, il faut trois coordonnées  $[x, y, z]$  qui le situent par rapport à une origine (le point  $[0,0,0]$  quoi ! Grosso modo c'est longueur, hauteur et profondeur pour parler simplement. Les coordonnées sont exprimées par des nombres réels («à virgule») et pour compliquer le tout, je dois vous avouer qu'on utilise pour des raisons de généralisation calculatoire, une quatrième dimension (non, je vous jure c'est vrai !). Dans ce monde 4D (mais dégénéré au final, car la quatrième dimension on ne la voit pas en pratique), transformer un point (appelé vertex) en un autre nécessite donc une batterie de multiplication et d'addition. Toutes ces opérations, pour simplifier la visualisation, se rangent dans des tableaux que l'on nomme matrices, et ce tableau a donc une dimension de 4 lignes par 4 colonnes. Une matrice résume donc tous les calculs à effectuer pour toute transformation 3D.

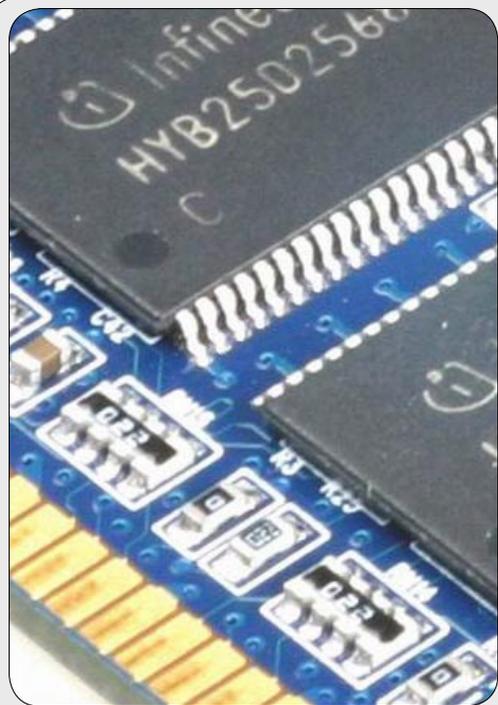
Sachant que les objets, dans le monde virtuel, sont représentés par un assemblage de triangle (parce que c'est la surface la plus simple, et du coup, on peut représenter toutes surfaces par un assemblage de triangles), vous imaginez le nombre de calculs à effectuer pour chaque sommet d'un objet ! Amusez-vous à discerner le nombre de sommets sur un objet simple...(C'est assez lourd) et imaginez-vous que la machine va devoir effectuer ces calculs pour chaque objet modélisé et ce, des dizaines de fois par seconde. Pour finir, pensez aux interactions qui gèrent les sources de lumière (très complexes), au plaquage des textures et à l'échantillonnage, tout ça pour colorer les pixels finaux de la surface qui sera affichée sur un écran. Bien sûr, ces opérations, bien que très lourdes, ne représentent que le minimum syndical pour afficher de la 3D : les jeux actuels font des opérations encore plus complexe qui permettent au monde virtuel d'être toujours plus précis, plus réaliste et plus beau (vertex shader, etc...) . Pour résumer brutalement, la 3D c'est des multiplications et des additions de nombres réels à répétition. C'est donc cette opération constituant un point d'engorgement que doit bien négocier une machine de jeu.

### **Des Hertz, des Bits, des MIPS... Et des FLOPS**

Le premier facteur, le plus vanté en principe, est la puissance du processeur principal, souvent généraliste, qui exécute les instructions du programme principal. En principe on résume les capacités d'un processeur par la fréquence d'horloge, la largeur du bus de donnée et les MIPS (millions d'instructions par seconde, une instruction s'exécutant sur plusieurs cycles d'horloge en fonction de sa complexité). Et bien laissez-moi vous dire une bonne chose, m'sieurs dames: ces chiffres



*Le CELL, nouveau chip rikiki et Sexy qui serait au coeur de la Playstation 3 - est-ce que Sony tient là de quoi faire la nique au monde PC ? rien n'est moins sûr... mais les caractéristiques techniques de la bestioles semblent assez balaises... attendons de voir le truc en action.*



La RAM, un élément primordial pour le stockage des textures... et le principal segment manquant chez toutes les consoles de Sony. Quels radins...

sont du pipeau caractérisé car cela ne met vraiment pas en évidence les vraies caractéristiques nécessaires pour faire tourner les jeux, et chaque architecture de microprocesseur (ou multiprocesseur dans certains cas) a ses atouts et ses défauts : malheureusement cela se mesure très difficilement, et il n'y a aucun calcul parfaitement équitable que l'on puisse réaliser pour classer le matériel. En ce qui concerne les MIPS, la tendance la plus naturelle est de faire une moyenne assez avantageuse sur des portions de code moyenne en complexité de sorte que ce nombre surévalue parfois la réalité. C'est pourquoi, en ce qui concerne les machines de jeu, on préfère une mesure plus concrète et plus caractéristique, bien qu'imparfaite : le nombre de FLOPS (???). Sous ce nom qui prête à rire, se cache l'abréviation de « Floating point Operations Per Second » ce qui se traduit en français par « traitement de nombres réels par seconde ». Tiens, ça tombe bien, c'est exactement ce dont on avait besoin pour jauger les capacités de nos machines à 3D.

### La mémoire

Là encore, la mémoire comme la capacité de traitement a son importance, mais là encore il est difficile de l'évaluer à cause de sa multiplicité, de ses niveaux d'éloignement de l'unité de traitement, et de sa vitesse. Par exemple, sur PC, on a le fameux couple Processeur/GPU : le processeur du PC est généraliste et donc pas le plus efficace pour les jeux (malgré les MMX et autres SSE) mais il tourne vite et possède beaucoup de mémoire donc il exécute le code, mais il délègue les calculs flottants à la carte graphique (GPU) qui elle, possède moins de mémoire de manière générale. Sur console, c'est différent puisque les architectures sont spécialisées pour le jeu donc plus hybrides et possèdent moins de mémoire,

mais celle-ci est utilisée plus directement pour limiter les transferts de données. Bref, il ne suffit pas de faire la somme des mémoires, mais trouver la mémoire qui joue vraiment et limite vraiment les jeux. Cependant, qu'elle soit lente ou rapide, la mémoire, en trop faible quantité, limite forcément le nombre de données maximales qui peuvent cohabiter, et donc la précision et la finesse du monde virtuel à afficher.

### La résolution graphique

Très bien, la résolution graphique (ou devrais-je dire définition pour ne pas froisser les pros de l'optique)... Comme critère simple, on ne fait pas mieux. En effet, une simple multiplication nous donne le nombre de pixels que notre œil (amis cyclopes bonjour..) va voir et, bien entendu, plus il y en a et plus l'image sera précise, nette et dénuée de l'effet de crénelage, dû à l'échantillonnage de la 3D. Par contre au niveau calculatoire, la résolution est une sacrée contrainte et la multiplication par deux d'une seule dimension peut faire exploser le nombre de calculs d'un facteur bien supérieur. Sur ce point particulier, il n'est probablement même pas la peine d'épiloguer tant le PC permet une définition supérieure à toutes les consoles sans exception. En fait tout est une question de cible finale et il faut dire que la télévision, cela existe depuis belle lurette et la dernière grosse innovation de cet engin était la couleur...

### Le logiciel d'exploitation/ les bibliothèques :

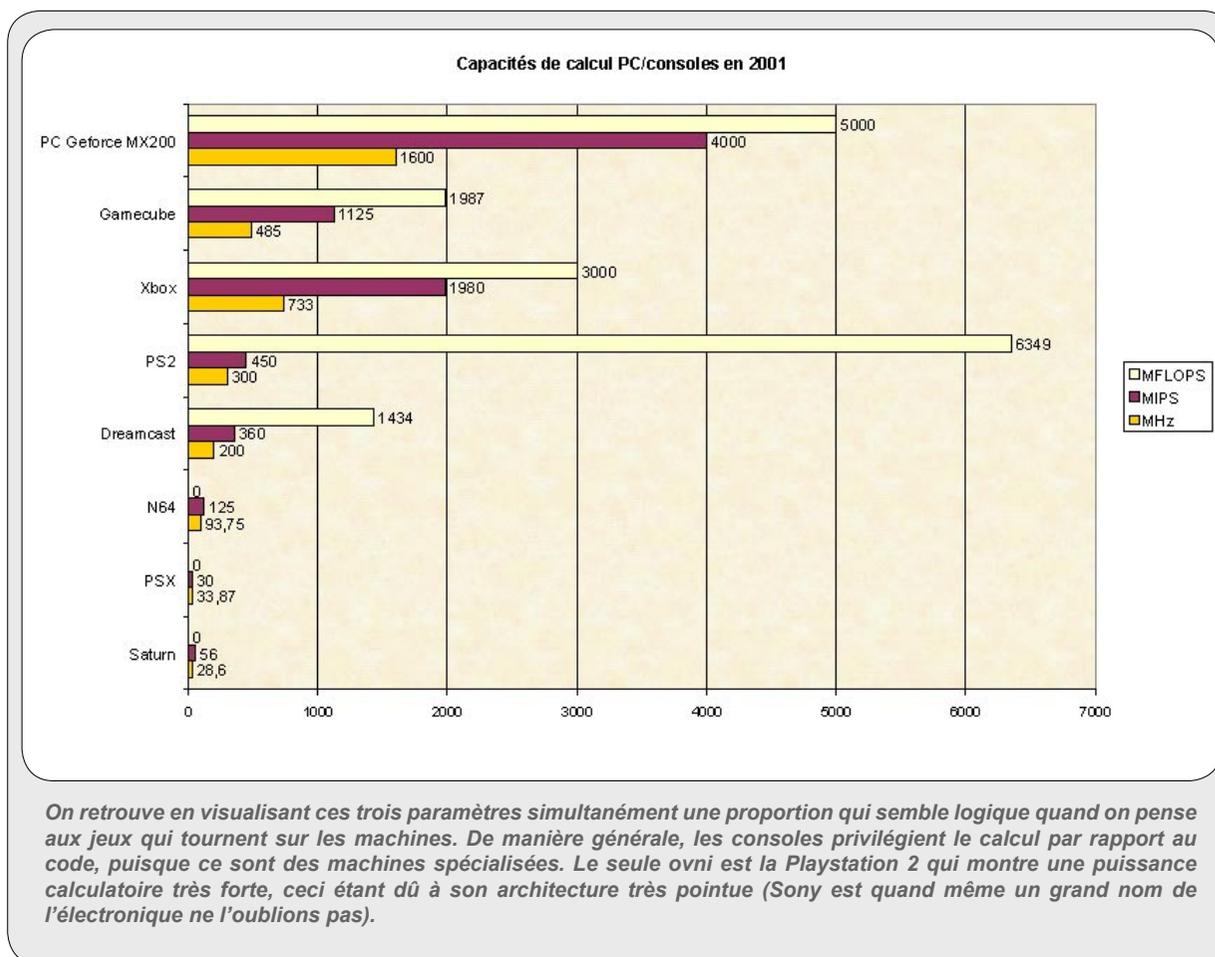
Et bien oui le logiciel qui habite la machine a aussi son poids dans la balance et le niveau d'abstraction des bibliothèques logicielles joue également. Sur PC, on se rend particulièrement

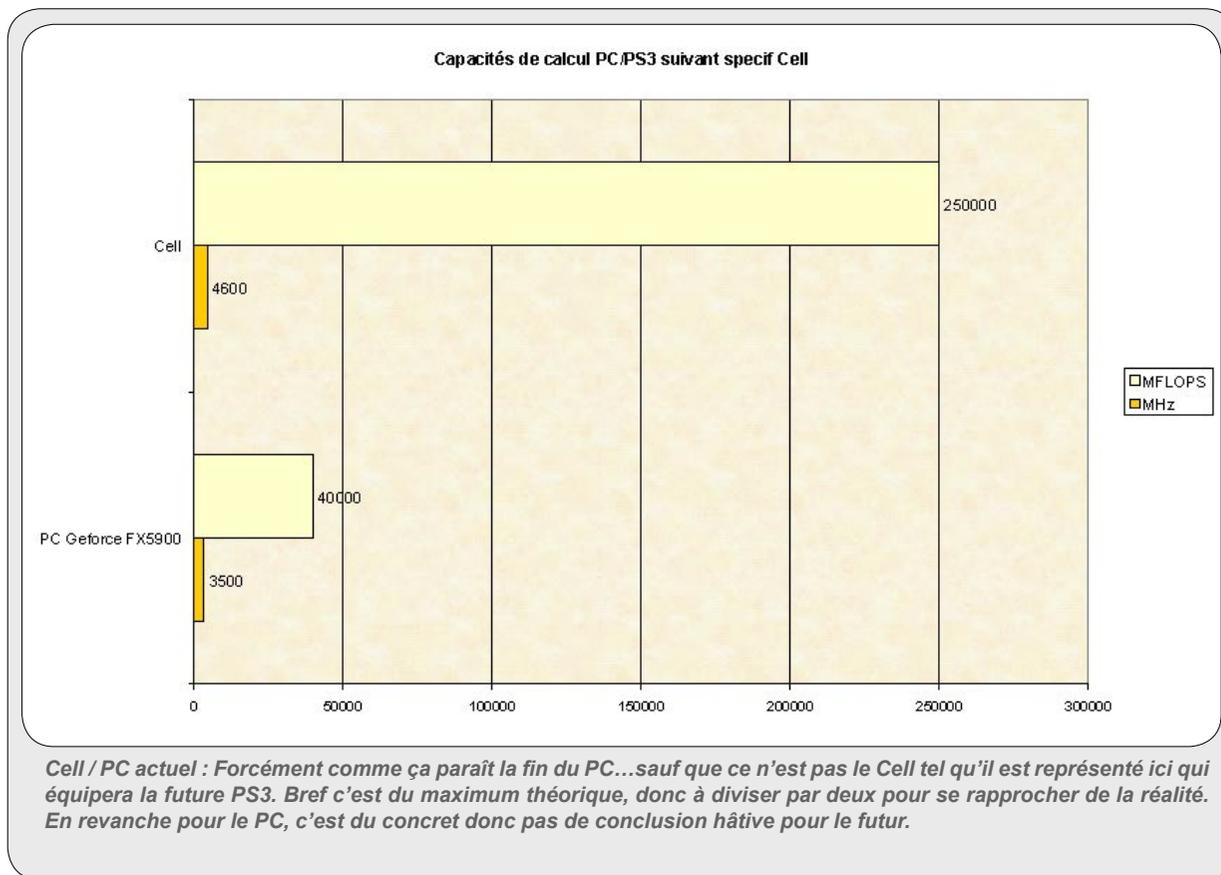
compte de ce phénomène puisqu'il vous faut posséder un système d'exploitation généraliste dont je tairai le nom, qui même lorsque vous jouez, exécute des services de bases, de sorte que le jeu ne prendra jamais la totalité des ressources du système et cela n'est pas négligeable, sans être non plus abusif. De plus, le système en question a une la fâcheuse tendance à vouloir tout contrôler et imposer des couches logicielles intermédiaires très lourdes, d'où la nécessité d'une librairie d'interface qui permet de court-circuiter ces multiples niveaux, ce qui est pratique voire obligatoire pour faire abstraction des multiples GPU existantes. Cependant cela est tout de même imparfait au niveau efficacité. Sur ce plan, on peut opposer la PS2 au PC, puisque la machine de Sony est connue pour laisser une totale liberté aux programmeurs...cool, vous dites ? Pas sûr car cela oblige également à se palucher du code très bas niveau pour exploiter la machine et cela influe sur les temps de développement. Entre les deux réside sans doute la vérité et Nintendo est plutôt bien vu des programmeurs grâce à ses librairies bien équilibrées mais qui ne ferment pas la porte à l'efficacité. Si on réfléchit sur le hardware, les librairies et le prix (voir dossier Sanqua Ksi), on s'aperçoit que Nintendo est souvent un bon élève, discret mais bien présent et réfléchi...comme quoi l'expérience, ça paye.

## Le PC Sanqua

Effectivement, il a bien fallu choisir un PC pour le comparer aux consoles. Notre problème, vous l'aurez compris, a été de choisir une configuration, puisque le monde du PC est un monde en kit. Pour être cohérent, nous avons donc choisi une configuration-type du marché à l'époque de sortie de la génération de consoles actuelle et un PC assez récent, plus prompt à être

comparé avec les futures consoles PS3, Xbox 360 et Revolution. On a donc considéré une machine de gamme moyenne (ou presque) il y a 3 ans : un CPU à 1,6GHz avec 256Mo de RAM et une GPU Geforce 2 Ultra. Pour le PC plus musclé et plus en phase avec l'actualité, nous avons considéré un CPU à 3,5 GHz avec 512Mo de RAM et une GPU Geforce FX 5 900.





**Analyse de la situation :**

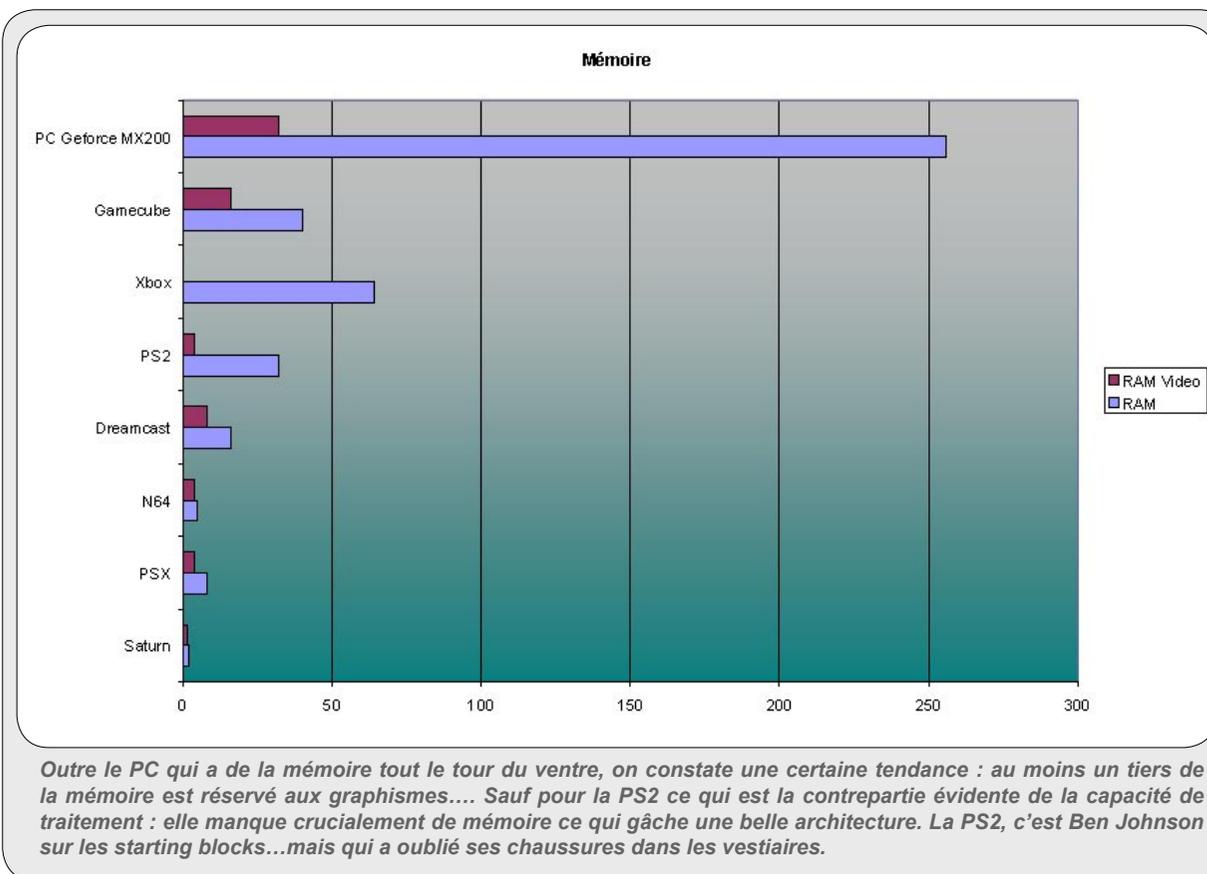
Ben...heu...comment dire : les consoles sont des bouses à côté des PC. Voilà une belle analyse, le seul problème qu'on peut souligner est le suivant : «pourquoi les jeux PC ne sont pas 4 fois mieux que les jeux consoles ?». Eh oui, bien que moins puissantes les consoles s'en sortent très bien sur les jeux et ce pour différentes raisons. Le premier point est d'une grande banalité : les PC sont puissants, mais ce sont des machines généralistes et multi-usages dont le jeu n'est pas le seul objec-

tif, et ça c'est une énorme contrainte. En effet, l'architecture x86 n'est probablement pas la plus appropriée pour le jeu et, du coup, on en arrive à une usine à gaz électronique : PC + GPU. Bien sûr, les PC compensent par la puissance leur éloignement de la cible, mais cela a un coût, et, il est énorme. À cela s'ajoute une stagnation obligatoire des innovations : le PC c'est des logiciels par millions donc tout un héritage et le seul moyen de ne pas le casser est de rester compatible tant au niveau matériel, que logiciel et cela est très lourd. Du coup, les innovations sont toutes reportées sur les changements continus de GPU, mais une fois de plus, si cela fonctionne, cela est très cher et cela pénalise la vitesse des innovations (c'est une sorte de fuite en avant perpétuelle). Au final, on observe que les consoles rattrapent leur retard et ceux qui ne jurent que sur les jeux PC sont moins nombreux qu'avant (sans doute aussi parce qu'il y a moins de thunes pour acheter un GPU toutes les années...). Pour les consoles, si le matériel est intrinsèquement plus faible, la durée de vie et la constance permettent au programmeur de maîtriser à fond les machines donc d'en tirer systématiquement le meilleur. De plus, sur console, la cible finale est une télévision, donc faible technologie, ce qui permet d'éviter la contrainte d'une haute définition chère en calcul : la télévision sert d'alibi et ça tombe très bien pour les consoles (moins vrai depuis l'arrivée des télé HD numériques, mais cela est encore trop luxueux pour être considéré comme majoritaire). Une tendance intéressante montre aussi que chaque génération de consoles multiplie les capacités dans une proportion importante, ce qui tendrait à signifier que les consoles rattrapent le PC. Pour ne pas arranger la situation, on parle de plus en plus d'utiliser les futures GPU pour déléguer des calculs d'applications standard, ce qui ouvrirait un nouveau marché différent du jeu vidéo ; le problème, c'est que si les applications commencent à gratter

sur la GPU, cela freinera les jeux. Cela dit, il ne faut pas s'emballer, ce n'est pas du concret, mais en tout cas l'idée fait son chemin et cela pourrait survenir plutôt que prévu...par exemple pour le tout prochain OS de Microsoft, qui sait ?

### Un aperçu du futur : le Cell

Nous venons de voir que la tendance est en faveur des consoles mais nous pouvons même aller plus loin en prenant comme support les spécifications encore toutes fraîches du Cell, l'unité de traitement miracle de Sony qui équipera la PS3. En effet Sony est allé très loin dans la technologie, dépassant encore en complexité l'architecture de la PS2, avec du multiprocesseur en parallèle (8 APU) ce qui donne des capacités monstrueuses sur le papier : 250 GFLOPS, 4,6 GHz ce qui est tout bonnement impressionnant. C'est simple, le Cell n'est pas très loin des capacités des supercalculateurs, ça fait rêver.... Par contre pour les programmeurs, ce sera probablement cauchemardesque si Sony ne les prend pas par la main au début. En bref, si les caractéristiques se confirment la PS3 sera en adéquation avec les nécessités techniques des jeux et pourrait tout simplement dépasser le PC, et ce même sur le plan de la résolution. Si l'on en croit la spécification, il faudrait plusieurs années au GPU pour rattraper le retard. Maintenant soyons un peu sérieux, vous voyez vraiment Sony embarquer un CPU comme ça dans une PS3, sachant que la bête atteint les 85°C en pleine course ? Une telle puissance de traitement de code n'est pas nécessaire, il y a de fortes chances que l'horloge soit bien en dessous, de sorte qu'il n'y ait de grands brûlés chez les joueurs de PS3. Mais il faut bien avouer qu'à l'heure actuelle, on en sait malheureusement pas plus.



### Le PC survivra ... grâce au traitement de texte

Allez, ne vous fâchez pas je plaisante... Même si j'ai toujours été dans le camp des consoles, il faut se méfier des annonces car la communication de spécifications, c'est souvent surfait et le matériel final est moins bon que sur le papier ou a des points faibles qui sont complètement occultés (du genre de la



*Le PC, l'avenir des jeux vidéo ? Même si c'est envisageable, il suffit d'ouvrir le capot pour voir comme c'est peu sexy.*

PS2 avec sa faible mémoire). Si l'on en croit les éléments à disposition, les nouvelles consoles seront au moins aussi puissantes que les PC actuels pour faire tourner les jeux mais cela a forcément une contrepartie : le prix. Il est probable que ces machines soient très chères, mais sans être polyvalentes. Du coup le PC avec son usage multiple continuera de présenter un fort intérêt, d'autant plus qu'il possédera toujours des jeux de types très spécifiques et un jeu on-line parfaitement intégré, que l'on ne retrouve que trop peu sur consoles. Et puis même si les nouvelles consoles prennent le haut du panier pour la première fois lors de leur sortie prochaine, elles conserveront les mêmes capacités pendant des années, alors que le PC continuera sur sa base de croissance des capacités GPU (x2 toutes les années d'après les statistiques) donc pourra reprendre le dessus voire plus si de nouvelles technos (de nouveaux bus en particulier) viennent équiper les futures cartes-mères. Mais attention, car de l'avis des professionnels, les technologies PC actuelles arrivent à saturation et les avancées pourraient ralentir dans les prochaines années. C'est donc deux marchés toujours différents qui peuvent continuer à coexister, même si la guerre commerciale est déclarée. La dernière interrogation légitime concerne la Xbox 360, héritière d'un PC qui s'était déguisé en console : prise entre deux feux on se demande si elle persistera dans le modèle PC ou se fera plus spécifique, et si elle sera à la hauteur de la PS3.

#### Sources :

##### Consoles :

[www.Pcvsconsoles.com](http://www.Pcvsconsoles.com)  
[www.Whatconsole.co.uk](http://www.Whatconsole.co.uk)

##### Cell :

Sony  
Cell analyse:  
[www.Blachford.info/computer/Cells/Cell0.html](http://www.Blachford.info/computer/Cells/Cell0.html)

##### PC :

Nvidia  
Nombreux sites de benchmark

# LES ACTEURS DU MONDE PC DE LA 3D



*3Dfx a marqué le monde de la 3D sur PC avec l'introduction d'une carte révolutionnaire pour l'époque: la Voodoo ! Quelques temps plus tard, ils sortaient la Voodoo 2, véritable révolution au niveau du post processing des textures et des différents effets intégrés. Avec la Voodoo 2, la PS1 était définitivement hors course...*



*nVidia a commencé modestement avec des cartes de bonne qualité, comme la TNT 1 puis la TNT2. Leur coup de force arriva avec la GeForce, véritable bombe qui renvoya la Voodoo aux oubliettes. Depuis cette carte, les nVidia ont toujours été les leaders en 3D sur PC... toujours? presque...*



*Le petit Canadien ATI a fini par rejoindre la concurrence farouche de nVidia, et depuis l'introduction de ses Radeon 9500 et 9800, il peut se targuer d'être aussi bon voire meilleur que son adversaire. La compétition entre les deux compagnies accélère la progression des cartes 3D sur PC de manière folle... mais les prix, eux aussi, ne sont pas en reste...*

# game connection 04

## Le rendez-vous Lyonnais...

*Chaque année, la Game Connection se réunit en décembre. Pour des indépendants, par des indépendants. Tel est le mot d'ordre. Et ça perdure. On se devait d'y retourner.*

## REPORT Par EKIANJO

Ce 6 décembre 2004 a marqué une nouvelle édition de cet événement bien français que le monde nous envie, la Game Connection. Cette fois, la presse était conviée de manière officielle, pour la première des trois journées organisées.

### La Game Connection ?

Pour ceux qui auraient dormi depuis plus de trois ans, la GC est un salon d'affaires dirigé par l'association LyonGame qui a pour but de réunir les deux acteurs principaux du monde des jeux vidéos : les développeurs et les éditeurs. L'objectif avoué est de faciliter les échanges, les présentations de projets, et, bien entendu, la signature d'éventuels contrats entre ces deux parties.

Le salon est loin d'être resté purement Lyonnais... depuis le début, des développeurs et éditeurs de tous pays se sont retrouvés à l'occasion de la GC. Fort de son succès, la GC 2004 est donc plus grande encore que celles des années précédentes... quelques chiffres : 86 développeurs, 185 sociétés, 2400 rendez-vous pris à l'avance !! Et les résultats : 20 millions d'euros en contrats signés, officiellement. Maintenant, en dessous de table, sans doute bien plus.

### Une philosophie

L'avantage de la GC est de servir les développeurs indépendants et moins connus. Même si de nos jours, les studios in-

ternes sont relativement nombreux, la part des indépendants n'est pas négligeable. Leurs titres sont rarement, malgré tout, dans le top 10. Cependant le top 10 ne représente qu'une vingtaine de pour cents des ventes, ce qui laisse une belle part du gâteau aux initiatives de moindre mesure.

C'est donc une oeuvre à louer, vu les jeux de qualité rare qui ont pu voir le jour dans certains des laboratoires indépendants qui étaient présents. Le marché est souvent déséquilibré entre des éditeurs qui prennent des développeurs en otage, sans avoir forcément de contreparties à proposer en échange. Une sorte de rééquilibrage serait donc le bienvenu - vendre les jeux c'est une chose, mais les créer, c'est quand même une technique et un savoir-faire d'un autre niveau. Les regroupements et fusions du genre EA ne sont pas en train d'arranger les choses, c'est clair. Lutter contre l'hégémonie des gros éditeurs va être de plus en plus difficile.

### Des présentations

Une grosse part des présentations a été laissée au couple AMD/nVIDIA. Honnêtement, tout cela avait plus l'allure d'un gros effort marketing que d'objectivité... Le milieu aurait été plus sain si les concurrents principaux, Intel et ATI, avaient été présents. Ce n'était pas le cas, donc la plus grande démagogie a eu libre cours pendant un bon moment.

Les speeches étaient bien entendu orientés presse et développeurs, en promettant monts et merveilles. Ceci étant dit, la présentation de AMD était de loin la plus convaincante: le développement sur 64 bits tout en restant compatible 32 bits était certainement un avantage considérable de leurs propositions en matière de développement.

nVIDIA, quant à eux, privilégiait le partenariat commercial direct avec les développeurs. En effet, ceux qui acceptent de mettre le logo nVIDIA « the way it's meant to be played »

ont droit à un package de diffusion médiatique qui est censé leur assurer une couverture confortable. Seul problème, le fait qu'un jeu tourne bien sur le hardware nVIDIA n'assure en rien qu'il s'agisse d'un bon titre.

En termes de public, ce logo ne présente finalement que peu d'avantages : il signifie simplement qu'il a été suffisamment testé sur les cartes nVIDIA, et qu'il est donc censé ne pas trop planter avec. Maintenant, tous ces jeux tournent parfaitement avec les cartes ATI, de même. Alors...

### Au détour des couloirs...

La GC est un milieu à part, c'est clair. Contrairement aux autres salons, ça ne pullule pas de monde, on a l'impression d'être presque chez soi avec des amis. Ainsi, on a pu voir un jeu développé sur Nintendo DS par une équipe française (voir screens) qui utilise assez bien les deux écrans - une carte la plupart du temps, avec des avaries ou des bonus à tapoter aux moments opportuns.

Raphaël Colantonio de Arkane Studios a, par exemple, aussi parlé rapidement de leur projet en cours, un RPG... apparemment prévu pour 2006. Une suite pour Arx Fatalis ? On en saura plus dans quelques mois... en tout cas le jeu est basé sur le moteur de HL2.

Un petit tour chez Bohemia Interactive nous a permis de voir les premiers screens de Operation Flashpoint 2, qui s'annonce très bien graphiquement. Impossible de diffuser ces screens pour l'instant...

Enfin, nous avons eu la chance de passer une heure avec Frédéric Raynal, disparu depuis quelque temps de l'actualité du



*Quand on vient à Lyon, capitale gastronomique, on sait pourquoi. Même en photo, ils font toujours envie...*



*Une ambiance feutrée, avec des intervenants calmes, bien éduqués - on dirait une salle de classe d'antan. Ah, Francis serait content de voir ça, je vous le dit ! Il vous pondrait un nouvel album sur le champ.*

jeu vidéo, mais quand même auteur de *Alone in the Dark 1* et des *LBA...* L'entretien qu'il nous a accordé sera repris partiellement dans un proche futur sur *Sanqua*.

#### Un débat final amusant

La journée s'est terminée avec une excellente illustration de chiffres à propos du marché du jeu vidéo européen par Nick Parker, de Parker Consulting. Des chiffres que nous n'avons pas forcément l'habitude de voir, et qui remettent les idées en place.

nVIDIA en a remis une couche et c'est à la suite de cette présentation que certains développeurs ont questionné voire un peu râlé face à ces constructeurs qui « poussent » des polygones sans assurer d'autres services en hardware natif. Il est vrai que les moteurs physiques se font encore aujourd'hui en software alors qu'ils pourraient très bien être pris en compte par du hardware. Du calcul en virgule flottante ça fait toujours du temps proc' qui disparaît au final... Pourquoi ne pas imaginer que le CPU délègue de plus en plus de tâches au GPU? Mais pour cela, il faudrait que les bibliothèques graphiques de Windows, nommément *Directx*, prennent en compte ce type de partage...

#### Que penser de la GC ?

Même s'il s'agit d'un évènement unique en son genre, cela reste un salon de professionnels comme on voit dans tous les corps de métiers. En tant que salon, l'organisation est encore un peu à revoir - c'est un salon jeune qui doit encore mûrir un peu... les présentations en anglais sentaient trop la traduction directe du français, sans parler des quelques fautes d'orthographe ici ou là. Des détails au final, certes, mais c'est dans les moindres détails qu'on voit qu'un évènement est bien rodé.

Du côté de l'ambiance, c'est une grande réussite. Le cadre choisi était très convivial et propre à la discussion. Les salles de conférence étaient, elles aussi, à la hauteur, avec une bonne visibilité et une bonne acoustique.

Niveau contenu de cette journée presse - il en ressort l'impression que la cible n'était pas vraiment la presse spécialisée, mais la presse généraliste. L'orientation des chiffres a prédominé, en survolant d'assez haut la vraie quintessence de la qualité des jeux. Puisque tant de développeurs étaient présents, quel dommage de ne pas leur avoir laissé la parole, ne serait-ce que pour faire une présentation. La GC recentre les développeurs dans le marché dominé par les éditeurs - j'aurais aimé voir plus de créateurs à la tribune, que d'analystes ou de gens du marketing.

Ca sera peut-être pour une prochaine fois. Une plus grande part aux débats, qui pourraient être passionnants vu la qualité des gens réunis, serait aussi à considérer. Bonne continuation en tout cas à cette initiative qui a pour mérite de décentraliser un peu les choses. Ce n'est pas un mal.



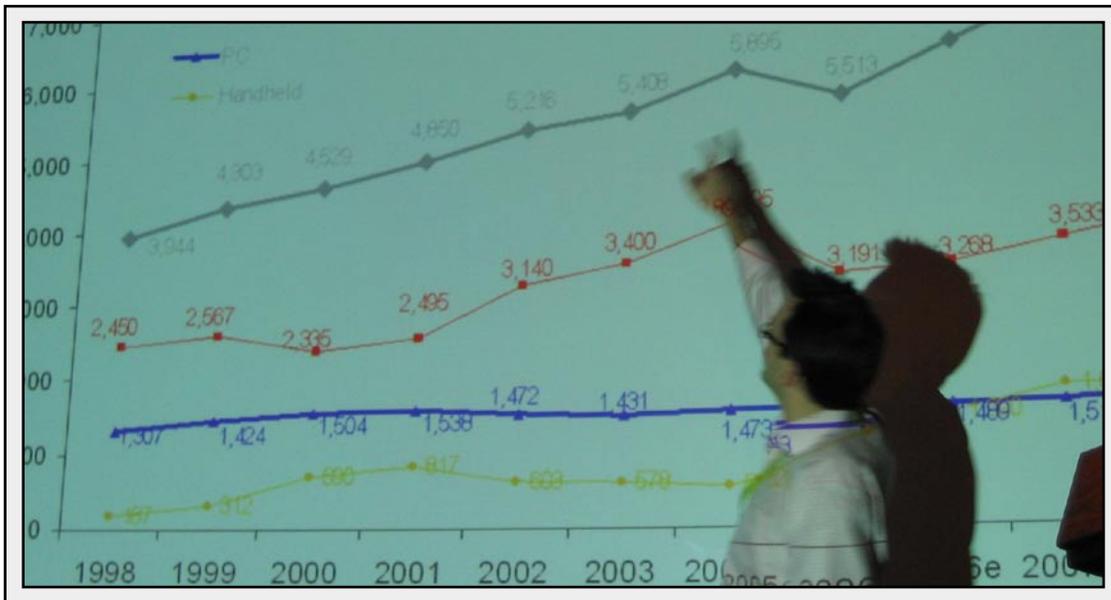
*Le point central de la manifestation, et accessoirement là où on pouvait trouver quelques petits fours.*



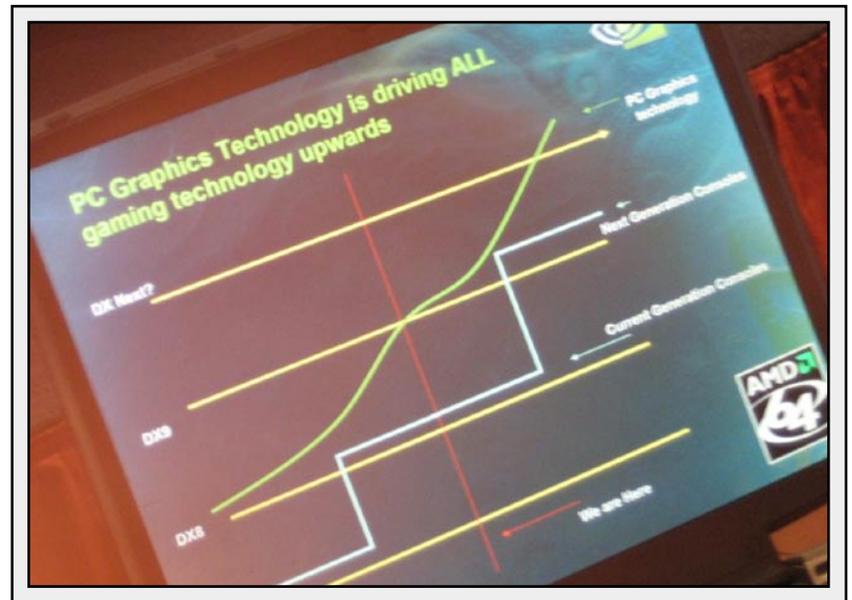
*Raphael Colantonio, le patron de Arkane Studios (Arx Fatalis).*



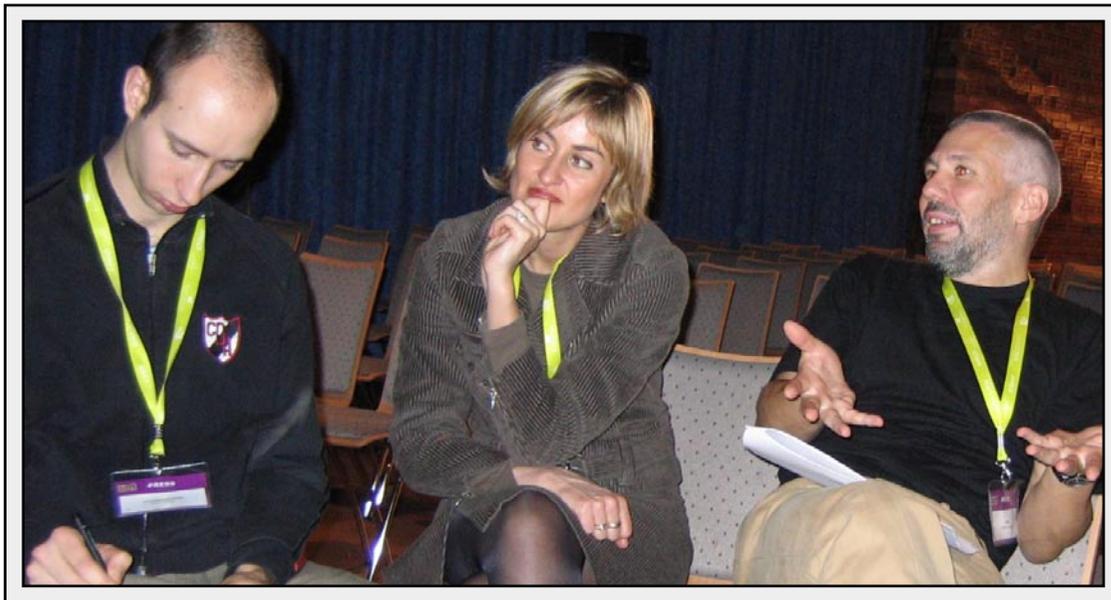
*Un jeu français de courses sur Nintendo DS...*



Une société de consulting présente le résultat de ses études... très instructif.



L'évolution des technologies 3D sur PC et consoles... le PC toujours maître !



Nos confrères journalistes en pleine discussion métaphysique.



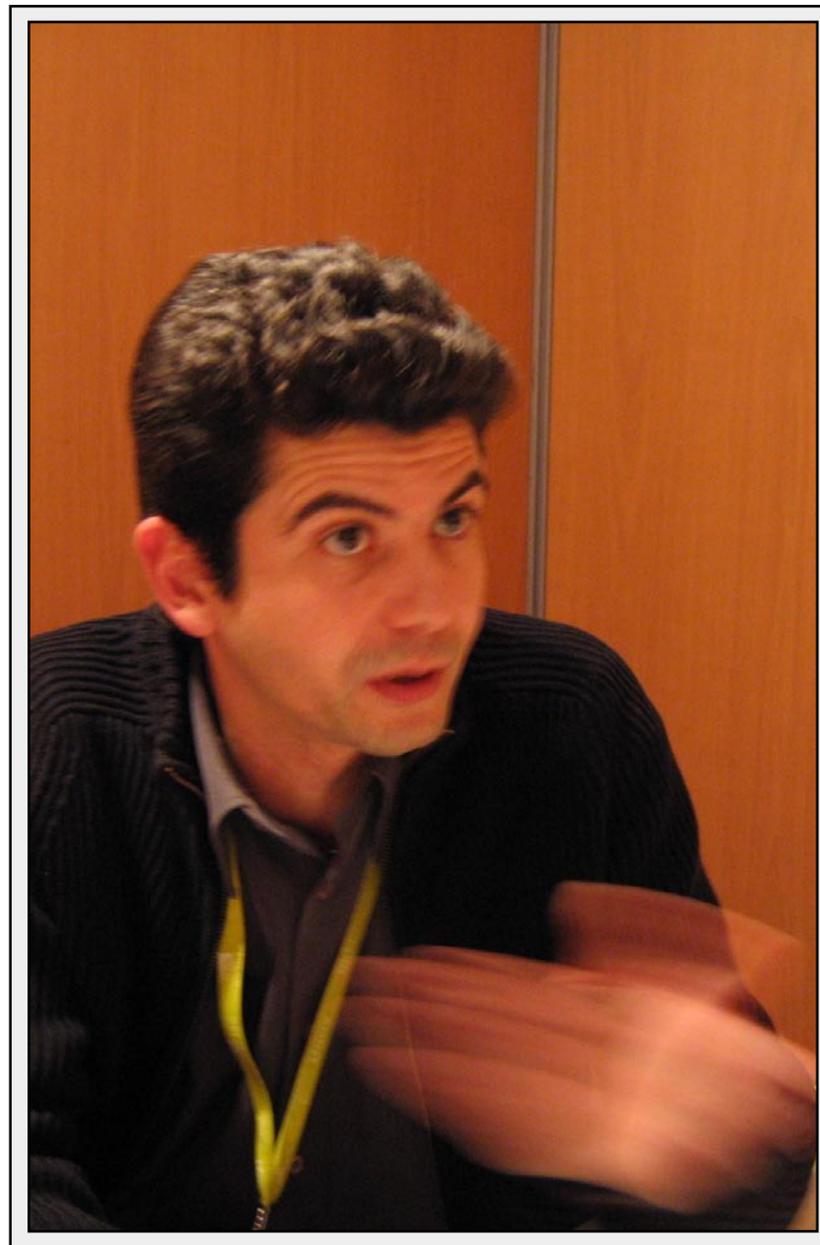
L'un des développeurs de chez Bohemia Interactive (Operation Flashpoint 2).



*L'un des représentants de AMD.*



*Pierre Carde, l'un des organisateurs de la Game Connection.*



*Le TRES sympa Frédéric Raynal... son interview est à venir...*

**sw republic commando**



PC

XBOX  
DISPO

FPS

SOLO

MULTI

DEVELOPPEUR LUCAS ARTS  
EDITEUR LUCAS ARTS

PC  
XBOX

# SW REPUBLIC COMMANDO

par Ekianjo

## InTro

*À chaque nouvel épisode de la fameuse série de George Lucas, on voit apparaître ici ou là des produits dérivés, des Jar-ars en plastique dans les magasins, un obiwan en lego, un pommeau de douche en forme de vaisseau... et même des jeux vidéo. Oui, même, parce que dans le passé, on peut pas dire que les jeux issus de l'univers Star Wars aient tous été très réussis. Il faut quand même mentionner quelques exceptions comme Kotor et Jedi Academy. Et Republic Commando, dans tout ce beau monde, trouve-t-il sa place ?*

SWRC se situe entre l'épisode 2 et l'épisode 3 (nouvelle trilogie donc) et vous propose d'incarner le leader d'un commando de la république, composé de 3 soldats. Comme vous le savez sûrement, il s'agit tous de clones, mais chacun a apparemment été entraîné spécialement pour exceller dans tel ou tel domaine. Par exemple, l'un sera un très bon sniper, l'autre un bon grenadier, l'autre un bon boucher... Bref, avec vos 3 coéquipiers, vous allez bien vous amuser dans ce FPS.

### La guerre des clones

Vous êtes donc en pleine guerre des clones. La première mission consiste simplement à aider les troupes au sol en neutralisant quelques bâtiments importants des séparatistes armés de droïdes. Ces fameux droïdes sont répartis en plusieurs sortes : les petits nabots, genre Nono le petit robot (Ulysse 31) armés de lasers, peu résistants. Les droïdes de combat, bien plus chauds à éliminer, qui font 2 mètres de haut, élevés au grain. Enfin, les espèces de droïdes qui roulent sur eux-mêmes et se déplient à la fin pour vous allumer - et qui sont dotés de champs de force relativement balaises. Quand on n'est que 4 soldats, on va avoir





*Ces cons de droïdes se font avoir à tous les coups - on dirait que c'est Moly-neux qui a programmé leur IA.*



*Votre petite escouade va aller affronter un espèce de droïde araignée. Si ce truc est amusant la première fois qu'on le rencontre, on s'en lasse vite. Les développeurs, eux, aiment à l'utiliser au moins 5 fois dans le jeu... RELOU !*

du pain sur la planche. Les ordres vous sont donnés sous la forme d'un briefing extrêmement bref, alors même que vous allez atterrir à l'endroit d'insertion. C'est un peu limite, ça plus Rambo que Commando. Au fur et à mesure de votre mission, vous allez recevoir des ordres qui vont évoluer suivant les péripéties auxquelles vous êtes confrontés. Pas de cinématiques, tout ceci se fera à la première personne, par le biais de votre micro.

#### Commander ?

En tant que commandant du commando, vous allez pouvoir donner quelques ordres à vos potes d'armes, genre : « regroupez », « prenez cette position », « va me chercher un café », « sécurisez cet endroit », « prenez une formation offensive ». C'est à peu près tout. Pour le café, je vous conseille pas Lavazza, c'est de la pisse d'âne, soit dit en passant. Ces quelques ordres sont accessibles le plus simplement du monde, avec les touches de fonction de votre clavier. L'ambiance dans le petit groupe est souvent bon enfant. Les 4 soldats se connaissent bien, et l'humour bien lourd est aussi leur ami. Ainsi, entre deux trois fusillades, ils n'hésiteront pas à faire un peu d'humour, ou simplement à commenter la situation. Et Republic Commando, le moins qu'on puisse dire, c'est que ça cause. De vraies pipelettes ces coéquipiers ! S'ils la ferment pour

plus de 30 secondes, c'est qu'ils sont soit morts, soit votre jeu a planté. Mais ne jettons pas la pierre pour autant, ce côté « équipe soudée » rend les choses palpitantes... Ça rappelle un peu les dialogues d'Aliens (le deuxième, je précise) où les quelques protagonistes se trouvaient coincés dans une base fourrée d'aliens.

Ici, c'est l'inverse, c'est le commando qui va, de lui-même, dans des bases bourrées d'ennemis. Pas téméraires les gars. Mais apparemment, ce sont les successeurs de Roland, vu le nombres de victimes adverses...

#### Un commandement manchot

Là où le bât blesse, c'est la restriction de ces ordres : le seul intérêt stratégique du jeu, par rapport à un FPS solo classique, était de proposer un jeu en équipe élaboré. Au lieu de cela, il est impossible de donner des positions précises à vos hommes sur la carte, si ce n'est à des lieux totalement prédéfinis par le programme. Ces lieux apparaissent en plus directement quand vous balayez le paysage avec la souris. Peu d'imagination ou d'initiative est laissée au joueur. Comme si cela ne suffisait pas, l'IA de vos coéquipiers est relativement faible. Alors qu'ils doivent tenir une position, ça leur arrive régulièrement de laisser passer des ennemis sur leur côté de laisser passer des ennemis sur leur côté de la gueule, alors que vous vous croyez

protégé à l'arrière. Ça vous apprendra, tiens. Sans compter le pathfinding, totalement foireux à certains moments, ce qui vous oblige à revenir en arrière sauver le soldat Ryan.

D'ailleurs, aucun d'entre vous ne peut mourir : au mieux, vous pouvez être KO, et il suffit qu'il y ait encore un soldat en vie pour vous requinquer à coup de décharge électrique. Marrant - mais si tous vos hommes venaient à être KO,

« Je peux pas casser Republic Commando. Enfin si, je pourrais, mais ça serait pas honnête. Il y a de bonnes idées ici ou là. »

c'est quand même Game Over.

Quand vos amis doivent désamorcer une bombe, ou poser des explosifs, là encore, la procédure est assez délirante. Il faut en effet, suivant la cible considérée, de 10 à 60 secondes pour que vous ou votre coéquipier posiez une bombe sur l'objet en question. L'animation est rigolote quand c'est vous qui le faites : vous voyez vos doigts tapoter pendant 2 ans sur l'explosif, avec le compte à rebours qui défile tout doucement : on dirait presque que vous jouez à une GameBoy, mais sans écran. Le problème, c'est que vos ennemis sont pas du genre très patient, et hésiteront pas à vous poutrer la face pendant l'opération. Quand c'est vous, no problemo, vous reculez, videz

votre chargeur sur les mécréants, et retournez à votre besogne. Quand c'est un gars du commando, pas possible de lui faire comprendre ça : il continuera à tapoter jusqu'à ce que mort s'ensuive. Quel courage ! Mais surtout quel grand n'importe quoi ! Pour un jeu qui se veut simuler les sensations d'une équipe restreinte, c'est un peu limite de ne pas laisser de place à la peur...

**Une ambiance inégale...**

Je peux pas casser Republic Commando. Enfin si, je pourrais, mais ça serait pas honnête. Il y a de bonnes idées ici ou là. La deuxième mission, qui vous fait pénétrer dans un vaisseau fantôme, à la recherche de ses occupants, est assez prenante du début à la fin. La fin de cette mission est d'ailleurs complètement grandiose, avec un vieux combat de croiseurs... enfin je dis ça, je dis rien. Le problème, c'est qu'on ne retrouve pas cette passion tout du long. La troisième mission est extrêmement pénible, tout comme la première. Le gameplay se résume très vite à : je rentre dans une pièce, ou une zone. J'observe rapidement les points où je peux ancrer



*Ce passage, c'est la sale blague du jeu : un compartiment bourré de droïdes de combats. Sachant qu'un seul suffit largement à vous plomber...*



*Voilà, un de vos gars est en train de tapoter pour poser une bombe. C'est toujours la même bombe, mais suivant la cible, ça peut prendre très longtemps... sans pour autant que ça pétouille davantage. J'aime la logique.*



*Sur la planète des wookies, vous vous amusez bien à dégommer des lézards dans la forêt... putain mais quand je regarde ce que j'écris, ça me fait peur...*



*Bah voilà, en parlant de lézards, les voilà. Ils sont pas beaux, ils sont pas gentils, ils ont pas le bon rôle. Mais que fait la SPA ???*

mes soldats - je les place - ils se font attaquer - je passe en mode sniper - 2 minutes plus tard, la bataille est finie, la zone est nettoyée, on peut passer à une nouvelle zone, et ainsi de suite. Et j'exagère à peine en plus. Et comme les zones sont ultra-linéaires, vous pouvez pas vous planter d'objectif, de direction, rien. Pas de chemins parallèles.

« Comme les zones sont ultra-linéaires, vous pouvez pas vous planter d'objectif, de direction, rien. Pas de chemins parallèles. Merci l'ennui. »

Merci l'ennui.

Et pourtant les décors sont jolis. Le moteur est clairement dépassé, mais arrive à créer des environnements assez énormes - qui font pitié à doom3 et ses couloirs de deux mètres de large. Mais les ennemis ne sortent pas bien de l'ordinaire. On aurait aimé quelques surprises au long du jeu. En vain... Le jeu adopte aussi un modèle de Rag Doll (moteur physique sur les cadavres des personnages), mais ne s'en sert pas du tout. Par exemple, certains insectes volants n'ont aucun problème à se faire tirer dessus pendant 2 minutes, sans bouger, sans broncher. Cette espèce d'inefficacité apparente de nos armes est complètement déconcertante. Il manque à RP une sorte de vision des impacts, une sorte de recul imposé aux

ennemis sous le feu nourri. Pour un FPS, cet aspect est très moyen...

Heureusement, la magie Star Wars est bien présente, les musiques de la série aidant. Les bruitages sont convaincants, mais tout cela ne suffit pas. À plusieurs reprises, j'ai arrêté de jouer pendant plusieurs heures, vu que les missions sont très longues et que rien ne venait

relancer l'intérêt de façon significative.

#### Un peu trop facile

Pire, le challenge dans ce jeu est quasiment absent. Sans être un expert du genre, j'ai fini le jeu en quelques heures (on va dire, une dizaine à tout casser) et sans souffrir. Non seulement, vous ne pouvez pas mourir (il faut presque le faire exprès), mais des « dispensers » qui vous remontent votre énergie au maximum sont disposés un peu partout. Et suffisamment souvent. Cela tient aussi du grand n'importe quoi, ils sont même présents dans des endroits insolites, où ils n'auraient rien à faire... Qu'un jeu soit facile n'est pas un problème en soit, si au moins il se rattrape sur la qualité de l'expérience.

### Vivement le film ?

En effet, ce n'est pas avec Republic Commando que l'on va rester devant nos PC en attendant le prochain Episode III. On ne s'amuse pas vraiment, certains ennemis reviennent trop souvent, les missions sont de trop longue haleine sans rebondissements intéressants... on sent qu'il y a du boulot quand même. Certains décors sont imposants, bien modélisés, mais l'éclairage fait peine à voir. Un moteur un peu plus couillu aurait été le bienvenu pour mettre tout cela en valeur. Stratégiquement, le jeu est vide, ou presque. Même du simple point de vue d'un FPS, on a vu beaucoup mieux, et depuis longtemps. Les sensations ne sont pas là. Quand vous aurez fini le jeu, vous aurez unlocké un documentaire sur les développeurs... Ils ont été aidés par un expert militaire pour faire des phases d'action « super réalistes ». Il leur manquait juste un expert en First Person Shooters.

### Video



*Le moteur est complètement dépassé, mais affiche de jolis décors. Les animations tiennent la route, mais dans l'ensemble rien de bien exceptionnel.*

### SONO



*Les musiques issues de Star Wars sont bien entendu excellentes. Les dialogues ajoutent beaucoup au jeu et sauvent un peu le tout... les bruitages sont très sympas aussi.*

### JOUAb



*La prise en main est très rapide. Mais les possibilités qu'offre soit disant le jeu ne sont que des mirages. On se retrouve avec un gameplay extrêmement limité, limite escroquerie.*

### Substance



*On s'ennuie vite. Les séquences d'action se répètent à l'infini, c'est ultra-linéaire, et finalement peu passionnant. Dommage, il y avait quelques bonnes idées, mais ça ne suffit pas...*

# 60%

**Republic Commando, c'est comme une bon plat qu'on aurait raté : sur le papier, ça en jettait grave, et dans votre assiette, vous avez un truc tout carbonisé, pas comestible. En tant que FPS, il y a BIEN mieux.**

 par Ekianjo

# TOP CHARTS

SEMAINE DU 26 MARS au 2 AVRIL, au Royaume-Uni

		JEU	EDITEUR	AVANT
1		FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	1
2		GRAN TURISMO 4	SONY CE	2
3		SPLINTER CELL CHAOS THEORY	UBISOFT	
4	▼	BROTHERS IN ARMS	UBISOFT	3
5	▼	TIMESPLITTERS 3 FUTURE PERFECT	ELECTRONIC ARTS	4
6	▼	DEVIL MAY CRY 3	CAPCOM	5
7	▲	THE PUNISHER	THQ	14
8	▼	RUGBY 2005	ELECTRONIC ARTS	6
9	▲	THE SIMS2 : UNIVERSITY	ELECTRONIC ARTS	10
10	▼	METAL GEAR SOLID 3 : SNAKE EATER	KONAMI	8

## Pourquoi le Royaume-Uni

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

## La Nanalyse de Maître Eki

Un top plutôt morose cette semaine. Pas de chamboulement dans les premiers : le nouveau Splinter Cell n'a pas aussi bien marché que prévu, vu que Fifa Street et GT4 restent à leurs positions respectives. On le voit pas, mais Resident Evil 4 a clairement chuté depuis son départ du top 10 : le peu de GC installées au Royaume-Uni a vite fait pencher la balance, d'autant que le jeu est en rupture de stock. Autre mauvaise nouvelle pour Capcom, Viewtiful Joe 2 n'a vraiment pas marqué le coup, en ne rentrant pas dans les meilleures sorties... tout comme Stolen, passé complètement inaperçu. Deux sorties du Top 10: Super Mario 64 DS ainsi que Championship Manager 2005. Et voilà que The Punisher continue sa progression. Bizarre...

# TOP BON

## *Ah, les LADA*

*Allez quelques petites blagues pour cette semaine. C'est mieux que le vide habituel, non ?*

*Combien de techniciens de Microsoft sont nécessaires pour changer une ampoule électrique brûlée?*

*- Aucun, ils vont déclarer l'obscurité comme étant un nouveau standard.*

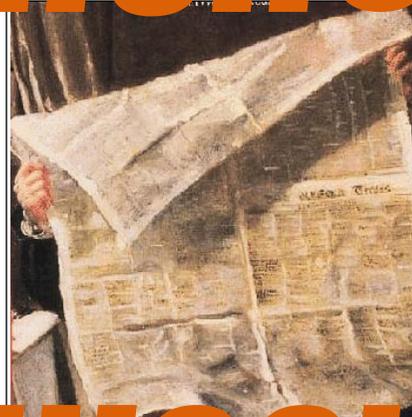
*Qu'est-ce qui se trouve à la page 4 du manuel d'instruction d'une Lada?*

*- L'horaire d'autobus!*

*Comment appelle-t'on une Lada avec un toit ouvrant?*

*- Une poubelle!*

*next*



*week*

SORTIE MONDIALE LE

19 avril 2005

# OLD BOY

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

<http://www.sanqualis.com>

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

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

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

Copyright © Sanqualis.com 1999–2005.

Le 5 avril 2005



Grosse news : La DS c'est plus fort que toi

Les news de la semaine

Logiciel : Bit defender

Screening

Show Off : Beat Down

Rien à voir : Toshiba change la donne

Rien à voir : Passeports : USA & Biométrie

Dossier : Argent & Gamers

L'évolution des budgets

Test : Settlers Heritage of Kings (PC)

Test : Devil May Cry 3 (PS2)

Top charts : semaine du 19 au 26 mars

Top Bon : Réunions

Le 29 mars 2005



Grosse news : Sheriff fais moi peur

Les news de la semaine

Logiciel : Peer Guardian 2

Screening

Show Off : Codename Panzers 2

Rien à voir : Vols d'identité en hausse...

Rien à voir : La France aime le net

Dossier : Metal Gear :

L'histoire dans l'Histoire.

Test : Brothers in Arms (Xbox)

Test : Bob l'éponge (PC)

Top charts : semaine du 12 au 19 mars

Top Bon : Réunions

