



ISSUE **edito**

Cette semaine, on va beaucoup parler de l'e3. Ok, c'est pas très original, mais l'actualité s'éclipse facilement face à ce monument du salon de jeu vidéo. Dire qu'il n'y a pas si longtemps (10-15 ans), l'ETCS a Londres était un évènement lui aussi incontournable - avant de dépérir et sombrer dans l'oubli. L'e3, au contraire, suit une tendance inverse : c'est un salon de plus en plus populaire, et surtout le plus international. On y voit des filles de toutes nationalités et origines se dénuder devant les geeks de passage, alors que le Tokyo Game Show ne se limite qu'aux japonaises (qui s'en plaindra, remarquez ?). C'est bien sûr les consoles next-gen qui sont sur le devant de la scène. Toutes deux affichant des caractéristiques techniques alléchantes. Mais force est

MAI 2005 3ème semaine

de constater que finalement, à part les quelques démos montrées ici ou là, on n'arrive pas encore à bien s'imaginer ce dont ces bestioles seront capables d'afficher. Surtout la PS3, en fait. Sony, comme à son habitude, nous a sorti des démos précalculées, peut-être à des années lumières de ce dont la PS3 sera capable. Il suffit de se rappeler la démagogie autour de la PS2 et de son Emotion Engine. Nintendo, lui, semble par contre méchamment largué et se noie dans un verre d'eau en présentant sa Revolution à la puissance ridiculement faible.

Côté design, il semblerait que la mode soit décidément au monolithe. La PS2 a fait des émules. Il faudra s'habituer aux rectangles dans le salon. Et dire que je trouvais déjà la Xbox laide...

ekianjo •
rédac'master

ISSUE Y
Sommaire
CHERI, VIENS VOIR MON SALON



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

- 03 EDITO**
Next-gen, nous voilà.
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
Sony Strikes back.
- 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**
E3 2005
Stupeur et tremblements
- 24 TESTS**
Lego Star Wars
Silent Hunter 3
- 38 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 39 TOP BON**
Je suis lourd et j'insiste.
- 40 GAME ON**
La semaine prochaine...
- 41 OLD BOY**
Souvenez-vous...

Star Team

KYLIAN Programmation web
 Relations presse

EKIANJO Rédac'master
 Maquette

SNOOPERS Relations Studios
 Relations Industrie

MEEGO Organisateur

DARK TOOTH Concept original

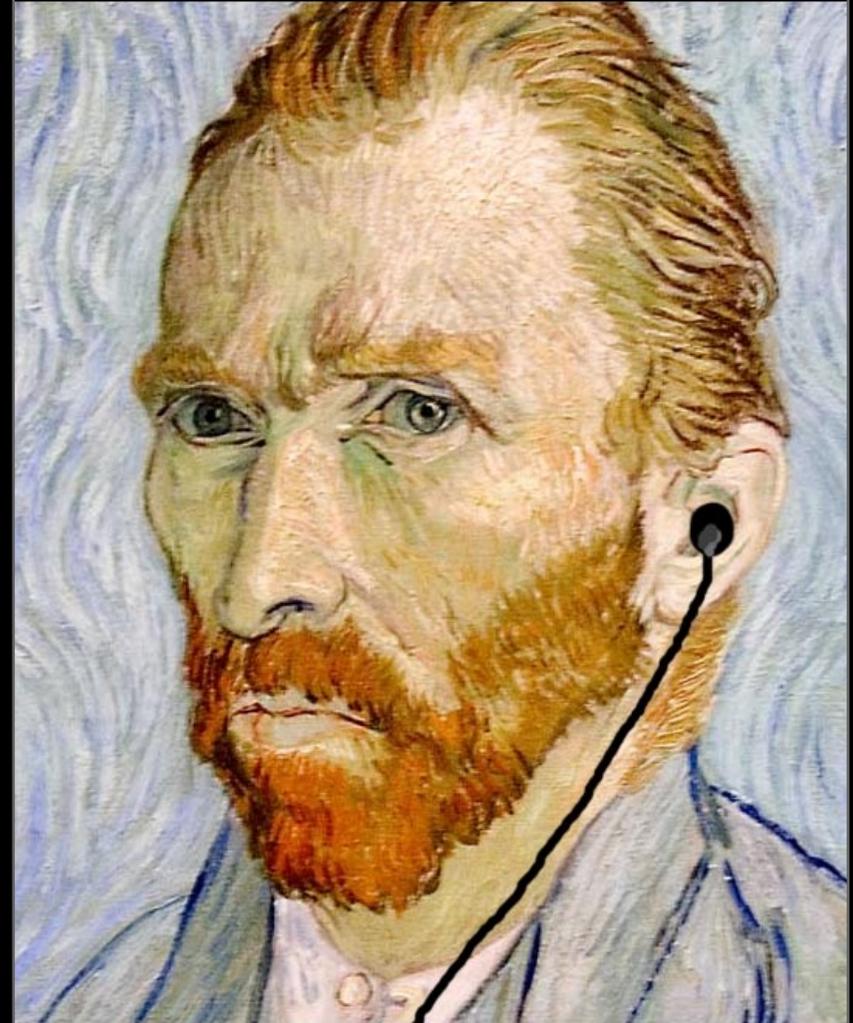
KYLIAN - LUGH - SNOOPERS - ELFOUINE
EGOMET - IANOS - MEEGO - PTITMEC
EKIANJO
 Rédacteurs

parution
24 mai 2005

Pour nous (re)joindre

www.sanqualis.com - rubrique contact

Publicité



SAMSOULE MP3
pour ceux qui ont UNE oreille

SONY STRIKES BACK

LA GROSSE NEWS

Par EL FOUINE

Alors que Microsoft foire lamentablement son show de lancement pour la Xbox 360, Sony nous présente la Playstation nouvelle génération. Que cache donc la PS3 sous son design hideux et rebutant ?



Dans un élan d'originalité et de créativité, Sony a baptisé sa nouvelle console Playstation 3. Le premier détail qui saute aux yeux sur les différentes photos du monstre est le changement de police de caractères. En effet, c'est celle du film Spiderman de Sam Raimi (produit et distribué par la firme nipponne via Columbia), choix des plus surprenants s'il en est. La manette est elle aussi bien laide et semble massive, mais en même temps, il est possible que son ergonomie soit au niveau, wait and see. Après, on sait que le physique n'est pas très important et que ce qui compte c'est ce qu'on est à l'intérieur... Et qu'est-ce qu'on peut bien trouver quand on ouvre le ventre de la bête ? Pour commencer, un lecteur de type Blue-Ray, support qui permet de stocker jusqu'à 54 Go de données, qui sera compatible avec la quasi-totalité des formats déjà existants. Côté vidéo, la PS3 est équipée d'un chip graphique appelé RSX, cadencé à 550 Mhz, mis au point par nVidia et sensé mettre sa race à tout ce qui se fait actuellement. Pour ce qui est du processeur central, il est développé par IBM, Sony et Toshiba. Cadencé à 3,2 Ghz, et répond au doux nom de CELL. Enfin, Sony décide enfin de se pencher sur la mémoire vive (256 Mo de XDR à 3,2 Ghz) et la mémoire vidéo (256 Mo de GDDR3 à 700 Mhz), les points noirs des deux précédentes Playstation.

Mais, passons sur la technique, on s'en fout un peu, ce qui compte, ce sont les jeux. Plusieurs titres ont été dévoilés lors de la conférence de presse de l'E3, mais on sait maintenant que les vidéos montrées à Los Angeles sont des scènes pré-calculées, on n'a pas eu le droit à du live pour l'instant. Ainsi, la méfiance s'impose et même si Killzone 2 est époustouflant de réalisme, prenez toutes les vidéos que vous pouvez télécharger avec de grosses pincettes. Un nouveau The Gateway serait également en préparation dans les studios de la Team Soho. Les screens présentés ressemblent à ceux de ce qu'aurait dû être le premier sur PS2, ce qui fout plutôt les jetons aux vues du résultat final. Dans la série « j'essaie de refourguer mon gadget de merde », Eyedentify tire profit des capacités hallucinantes et révolutionnaires de l'Eyetoy. Après, pour les fanboys de Sony, vous retrouverez les suites de tous les jeux qui ont fait le plus de pognon sur les précédentes versions de la console : Devil May Cry 4, un nouveau MGS est annoncé, ainsi que de nouveaux Final Fantasy et GTA. Ça fera sûrement plaisir à tous ceux qui n'en ont pas marre de jouer aux mêmes jeux en permanence...

Enfin, langue de pute mise à part, la PS3 promet quand même bien plus que la Xbox 360 même si les deux machines ont en commun d'avoir un design d'un goût fort douteux.

Iwata et sa Revolution

Par IANOS

LES NEWS

En fait, pas du tout ! Nintendo fait jouer toute son expérience et présente des arguments assez intéressants pour justifier sa différence et s'éloigner de la guéguerre entre Microsoft et Sony. En tout cas, Nintendo a montré la Revolution et au lieu de faire parler les listings de performances, a préféré justifier l'adéquation entre le besoin du créateur de jeu vidéo et celui du joueur. C'est commercialement simple, mais cela pourrait trouver un écho si les performances étaient présentées durant l'été, avec une liste étoffée d'éditeurs tiers, cela s'entend. Iwata et Miyamoto, qui s'étaient manifestement entraînés pour dégager leurs habituels sourires « porte de prison », ont dévoilé quelques infos. Miyamoto était même, semble-t-il, limite grivois avec la présentatrice du show, c'est dire ! Le premier choc concerne le design même de la console, petite, sombre et brillante : rien de clinquant, avec un design « pavé » mais un

volume proche de celui de trois boîtes de DVD, impressionnant de discrétion. Le prototype met également en avant le double format de support optique, puisque le lecteur pourra accepter les



DVD standards ainsi que les mini DVD (taille GC). Comme la PS2 en son temps, la machine peut se tenir horizontalement ou verticalement sur un socle gris. En revanche, aucune précision sur le hardware : on sait juste que la console comportera 512Mo de mémoire flash. Iwata a donné une estimation des performances en la comparant à la GC et un facteur trois semble le plus réaliste. Il a insisté sur la facilité de programmation de la machine, et n'a pas hésité à cracher sur la méthode des

concurrents, qui risque de coûter très cher aux créateurs. Bref, les éditeurs tiers exaspérés par les coûts de développement sur PS3 et Xbox 360 auront compris le message. Côté connectivité, même chose que sur Xbox 360 : joypads sans fils (mais on ne les a pas encore vu...dommage), ports USB et connexion au réseau WiFi. Enfin, le point crucial de la retro-compatibilité (c'est bizarre cette lubie soudaine...comme si on voulait des consoles next-gen juste pour rejouer à Space Invaders) a été abordé et Nintendo n'a pas fait dans la dentelle : la Revolution sera compatible GC en natif et la bibliothèque de jeux NES à N64 sera téléchargeable online (modalités encore inconnues). Les fans les plus courageux pourront donc se faire tous les Zelda d'affilée sans changer de machine... La sortie est prévue pour 2006 et Nintendo a même insisté sur l'intérêt que porteront également les hardcore gamers sur la machine. On demande donc à voir....

Satoru Iwata reste dans son discours habituel et affirme qu'il tempore pour mieux surprendre en ne dévoilant que très peu sur la Revolution. A moins qu'il ne soit tout simplement à la rue, qui sait ?

MGS4 : Girouette Eater

LES NEWS

Par IANOS

MGS4 sera bien développé pour la PS3 et c'est évidemment Hideo Kojima qui sera le « big boss » du projet. Rien de très surprenant si ce n'est la valse hésitation des annonces contradictoires et là, ça peut plus durer...

Oui, les annonces foireuses s'accumulent de la part de Konami. Et c'est un peu le ras-le-bol de devoir annoncer des soi-disant paroles d'évangile qui seront démenties plus tard. Cet état de fait méritait enfin un carton rouge dans les colonnes de Sanqua. Non, mais c'est vrai, comment fait-on, nous autres newseurs, si les contre-vérités s'agglutinent de semaine en semaine ? Il faudrait que certaines personnes apprennent à fermer leur gueule au lieu de balancer des annonces dans le vent car au bout du compte ça n'a plus aucune signification, et l'on se retrouve complice de la désinformation. Pour rappel des faits, depuis MGS2 aucune news concernant le jeu phare de Konami ne s'est finalement vérifiée... Rappelez-vous Kojima annonçant « il n'y aura pas de MGS3 », puis plus tard Konami nous lâchait « il y aura MGS3 mais sans Hideo Kojima », puis, peu de temps après (juste assez pour la news d'être lue par tout le monde,

pour mieux passer pour un con après le démenti...) « si, si c'est Kojima qui va le faire, promis, et le gros point fort ce sera une caméra nickel ». La suite vous la connaissez, MGS3 est sorti et il n'a pas la caméra grandiose que l'on attendait et surtout on nous a dit « il



n'y aura pas de MGS4 » et Kojima a cru bon d'ajouter « je me retire du projet MGS ». Puis une rumeur s'est propagée sur le net, avant d'être confirmée définitivement ces jours-ci à l'E3. Ainsi moi, pauvre newseur, suis dans l'obligation de faire l'écho de cette annonce : Oui, il y aura un MGS4, qui

reprendra l'histoire là où MGS2 s'arrêtait (non, pas Raiden ! pitié !!!) Eh oui, il y a aura de gros changements dans le gameplay et surtout une caméra qui sied mieux à l'action. Il y a également un mode de combat online. Ah, j'allais oublier « il n'y aura pas de MGS5 ». Kojima l'a dit ? Non, en fait, j'anticipe, ça m'évitera de refaire une news erronée dans quelques mois pour que dalle. Finalement, c'est à se demander s'il est possible d'obtenir la moindre information pérenne dans le monde du jeu vidéo. Mais n'accablons pas spécialement Konami qui est loin d'être le seul coutumier du fait ; c'est juste un comportement général qui ne doit pas être ignoré. Un moyen simple de se rendre compte de ce phénomène est de reprendre quelques années après les annonces des éditeurs : on distingue alors le côté bidon de nombreuses annonces, en particuliers en périodes de salons de JV comme l'E3...A méditer.

La Xbox 360 existe-t-elle vraiment ?

Par KYLIAN

LES NEWS

Ah voilà une information rafraîchissante...c'est tellement beau que je verserais presque une petite larme ! Sony en a rêvé mais c'est Microsoft qui l'a fait ...et bien fait. Non, vraiment c'est du grand art, la petite découpe pour voir la Xbox 360 alors que le socle abrite un kit de développement à priori trois fois moins puissant...c'est bon de se sentir respecté par les fabricants de consoles. Il aurait été plus respectable d'occulter carrément le support, mais il faut bien assurer le spectacle, et cela nécessite quelques effets spéciaux à la hauteur ! Maintenant, mise à part cette excellente blague avec le boîtier Xbox 360, on ne peut pas plus critiquer la firme de Bilou que le grand Sony, éminent spécialiste des stations graphiques à dix patates censées représenter des machines bien moins puissantes. On pourrait même dire que Microsoft se pénalise puisque le support des démos est moins puissant, et on peut attendre des jeux définitifs qu'ils soient peaufinés très aisément

par les développeurs qui profiteront alors du surplus de puissance et de la portabilité des API (DirectX, sans aucun doute le point fort de Microsoft). Et puis il est de notoriété publique que pour avoir de bons résultats, il faut développer sur une machine moins puissante



(pas une calculatrice non plus, faut pas exagérer). En fin de compte il n'y a pas mort d'homme mais, quand même, on peut s'interroger sur deux points. Quel est l'intérêt des grands événements du jeu vidéo si tout n'est que propagande et poudre aux yeux ? Ceci est tout de même décevant vis à vis des visiteurs et des fans de jeu vidéo, venus a priori

pour voir de vraies machines et des performances annoncées et que l'on prend abusivement pour des blaireaux aveuglés par quelques hôteses à moitié nues. D'autre part la machine est à peine prête et son lancement anticipé ne va pas arranger les choses. Pour une

fois se pourrait-il que les jeux soient prêts et pas la machine ? Certes non, il faudra bien que les éditeurs possèdent la machine finale pour adapter les paramètres de leurs moteurs et réaliser les tests mais ils auront très peu de temps... Alors souhaitons que ce satané chipset graphique ne rencontre pas un bug de dernière minute, ça ferait désordre...

Les gens curieux et incroyables, ça existe, même à l'E3, entourés par des hôteses, et certains ont même tenté de prendre des clichés de la Xbox 360...manque de bol y'avait un toaster à la place...

Micro Game Boy - Maxi Thunes

LES NEWS

Par EKIANJO

Nintendo, au lieu de nous montrer une révolution digne de ce nom, nous ressort une nouvelle GBA. C'est la fuite en avant.

Remarquez, C'est pas si con: il faut faire ce qu'on sait faire, c'est à dire des portables. C'est encore le seul marché où Nintendo a pour l'instant de la crédibilité. EN attendant davantage de concurrents...

Cette GBA micro est donc un relookage (encore un) de la GBA classique. C'est donc le troisième, si je compte bien. L'avantage de cette version ? Bah euh... c'est très petit. Ca a un look ridicule, et ça tient dans le slip ou même dans le string. Par contre, évitez la si vous êtes déjà myope et si vous avez des gros doigts. Histoire de rendre ce truc un peu plus sexy, Nintendo regarde ce que les jeunes aiment faire, et découvrent le tuning et la customisation. Ben voilà, il sera possible d'acheter différentes coques, toutes plus laides les unes que les autres, pour faire le concours du mec le plus ridicule à la cour de récré. Ah, quelles bonnes idées il a ce Iwata quand même.



On ne sait pas grand chose sur quand ce truc va sortir, en fait, entre nous, on s'en fout complètement. Si ça sort en 2008, ça sera pareil pour nous. Tel qu'on connaît Nintendo, le relookage c'est la technique favorite pour garder le prix de la console constant alors que les composants ne coûtent plus rien depuis belle lurette. Mais comme les gens sont un peu ravagés du

bulbe, c'est facile de leur faire croire à une nouveauté et leur faire claquer encore un peu plus de thune. Alors, bravo Nintendo pour ce coup, ma foi bien joué. prochain e3, un relookage de Gamecube ?

Ah non, j'oubliais, c'est déjà fait, ça s'appelle la Revolution.

logiciel

le conseil de tonton Eki

Dans le domaine des players, on trouve parfois de petites merveilles. Tenez, VideoLAN, par exemple. D'une part, ce programme n'utilise pas de codecs pré-installés sur votre bécane, mais ses propres codecs. Plus besoin de s'embêter avec des recherches de codecs pénibles... D'autre part, et c'est son principal intérêt, il permet de streamer des vidéos sur du réseau LAN. En fait, vous transformez votre PC en streamer de vidéos, en temps réel. Le top du top, c'est de faire un réseau Wifi chez vous et d'utiliser VideoLAN - vous pourrez ainsi voir le film sur votre PDA ou votre autre PC, à distance dans la maison. C'est fort, très fort et on aurait tort de s'en priver : c'est freeware !

<http://www.videolan.org/>

Editeur : Nintendo
Dev : Nintendo

Le nouveau Zelda s'est dévoilé davantage lors du dernier E3. Il a plus de gueule que dans le vieux trailer qu'on avait vu, et ça commence à faire vraiment envie. Sans doute le dernier bon jeu de la Gamecube...

GC

Zelda : Twilight Princess



prévu pour cette année (?)



Editeur : Square-Enix
Dev : Square-Enix

Square ne nous oublie et lâche mesquinement des images des cinématiques de FF12. C'est toujours aussi magnifique. Par contre, ça sort quand c't'affaire? Hein? Je sens encore que c'est pas près d'être en Europe...

PS2

Final Fantasy XII



prévu pour 2006 (?)



Editeur : Capcom
Dev : Capcom

Parmi la pléthore de titres Xbox 360, il y en a qui se démarquent un peu : Dead Rising c'est la lutte contre des centaines de zombies. Ça a l'air marrant comme tout, et impressionnant en terme de trucs à l'écran. Miam !

XBOX 360

Dead Rising



prévu pour 2006 (?)



Des nouveaux screenshots de jeux en développement.

SCREENING



KILLZONE 2 (PS3)

Le monde est injuste. Si, je vous jure. Lors de la présentation de la PS3, Sony, tout content, montre une vidéo de Killzone 2, comme ça, histoire de faire chier Halo et Gears of War prévus sur la Xbox 360. De partout, c'est le décrochage de mâchoire. La vidéo de Killzone 2 est assez incroyable. Tellement incroyable qu'on apprend quelques jours plus tard qu'il s'agit d'une cinématique, et que ça ne représentera pas du tout le jeu final en terme de qualité graphique. Ah bon ? on m'aurait menti ? Vous voulez dire que Sony, eux qui ne sont pas habitués à livrer des informations erronées sur les capacités de leurs consoles, m'auraient joué un tour ? Ben ça alors, j'aurais jamais cru ça d'eux. En attendant, cette vidéo, même en tant que cinématique, reste exceptionnelle et vaut gravement le détour.

SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

http://almentalray.free.fr/video/killzone2_ot_ps3_051605_wm.zip





Que penser de cet épisode III ? Cet opus est sans conteste le meilleur de la nouvelle trilogie, mais à côté des anciens, il fait pâle figure. Le problème avec les nouveaux Star Wars, c'est qu'ils vieillissent trop vite. Episode I est déjà, si ce n'est dépassé, au moins égalé techniquement depuis longtemps. Pareil pour Episode II, qui en plus introduit l'acteur le moins charismatique d'Hollywood depuis Ben Affleck : Hayden Christensen. C'est lui qui interprète le rôle d'Anakin

personnage est synonyme de scènes de romance chiantes à en crever, qui semblent avoir été écrites par un gamin de dix ans un peu attardé. Toutes les répliques ou presque sont consternantes de niaiserie. D'accord, ça a toujours été un peu ça, Star Wars, mais à ce point, faut pas déconner. Après, c'est sûr que les effets spéciaux sont magnifiques pour la plupart d'entre eux mais des fautes de goût subsistent encore et toujours, à commencer par la prédominante «orange vomis » lors

de la poursuite entre Obi et Grievous) et les séquences trop courtes (l'apparition de trois secondes et demi maximum de Darth Vader). Lucas aura donc, encore, mieux réussi la promo de son métrage que le film lui-même. Ceci dit, la Revanche des Sith est un spectacle jouissif, mais, comme pour les autres, c'est plus un divertissement sans âme, marrant à regarder en se gavant de Pop Corn, que le conte filmé qu'était la première trilogie. Pour finir, on notera quand même LA

RiEN A VoIR

STAR WARS Episode III la critique officielle d'EL FOUINE



Skywalker avec une justesse digne du meilleur de Steven Seagal. Et c'est sans doute là le plus gros problème de l'Episode III: le jeu des acteurs. Ils manquent tous (sauf McDarmid) de crédibilité mais surtout de conviction, cela se sent qu'ils étaient filmés sur fonds verts, ils n'ont pas du tout l'air d'« être dedans ». Alors, on continue de subir McGregor en Obi-Wan (c'est quoi ce choix ?), Jackson bien en dessous de tout ce dont il est capable, et Portman qui en fait des caisses. On finit d'ailleurs par détester cette dernière tant son

du duel entre Obi-Wan et Anakin. Le nouveau méchant du film, Lord Grievous, tire un peu son épingle du jeu mais pas tant que ça, étant donné que son temps d'apparition à l'écran n'est pas folichon. Parfois, certaines textures sont plus que douteuses, notamment la peau de Yoda sur certains gros plans, impardonnable pour les fans du perso. Le montage est, quant à lui et comme d'habitude, un tantinet trop nerveux, trop clip, mais surtout fait apparaître le déséquilibre entre séquences trop longues (le passage

grosse arnaque, déjà sus citée : la présence de Darth Vader. Déjà, la morphologie du jeune et peu prometteur acteur de sitcoms au rabais, rend le méchant Darth ridicule, assez proche de la parodie de Mel Brooks, avec une tête et un casque complètement disproportionnés par rapport au reste du corps. Les séquences dans lesquelles il apparaît sont peu intéressantes du point de vue narratif. Ainsi donc se clôt un des plus beaux gâchis de l'histoire du cinéma : ça aurait pu être génial et c'est juste médiocre. Dommage.

Pour ceux ayant passé les derniers jours devant leur console, sachez que c'est fait, le clone humain est né. Deux équipes de chercheurs, une sud-coréenne et une britannique, ont livré leur vision de la guerre des clones, annonçant l'exploit à quelques heures d'intervalle. Une avancée scientifique qui pose un terrible cas de conscience. Le clonage évoqué ici est « thérapeutique ». Un bien joli mot pour dire que l'on crée un embryon humain, sur lequel on prélève des cellules souches, puis qu'on

des gens aujourd'hui condamnés. C'est d'ailleurs la raison invoquée par les défenseurs du clonage humain. Alors pourquoi la France ou les USA l'interdisent ? Le progrès c'est pourtant bien, après tout sans lui, on ne se chaufferait pas à l'électricité et on n'irait pas dans l'espace.

Oui mais voilà, accessoirement, il a aussi permis la bombe d'Hiroshima ou l'existence de Tchernobyl. Tout progrès a son revers. Dans le cas du clonage, ce revers potentiel réside dans la faible

peutique bonne ou mauvaise chose? Certes sauver des vies est louable mais quid des dérives ? Les lois n'empêchent pas les savants fous. Quid aussi de ces embryons « médicaments », sont-ils des êtres à part entière ? Si oui, peut-on créer puis détruire des êtres pour en sauver d'autres ? Autant de questions morales pour une interrogation plus vaste : où voulons-nous aller ?

Car c'est bien de notre soif de savoir dont il s'agit. Il ne faut pas se leurrer, le but ultime de l'humanité, inavouable et



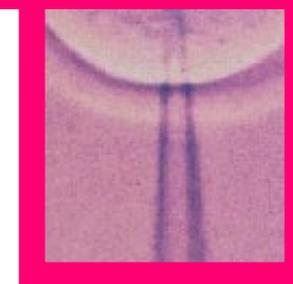
La guerre des clones

Par KYLIAN

détruit (sinon il grandit, devient un fœtus et un nouveau-né). Ces « cellules à tout faire », non encore différenciées en bases d'organes ou de tissus, seront cultivées pour être greffées à la personne clonée. Une sorte d'autogreffe donc mais créée de toute pièce. En gros l'objectif final (dans des décennies) c'est qu'un malade puisse s'entendre dire : « il faut vous greffer un nouveau cœur et on peut vous en faire un tout neuf, comme l'ancien mais qui marche ». Sur le papier, une telle chose ouvre donc de formidables perspectives pour guérir

différence entre thérapie et reproduction. Car si l'on peut créer un embryon humain clone pour prélever des tissus, le plus dur est fait : au lieu de s'en débarrasser, on le garde en vie, on le réimplante dans une mère porteuse et on le mène à terme. Cà on sait faire, via la fécondation in vitro. C'est l'argument des opposants. Pour eux la boîte de Pandore est déjà ouverte, on aura bientôt un service pour cloner nos enfants comme les américains proposent aux vieux de cloner leur chat mort, pour \$50,000. Alors, le clonage théra-

inavoué, est de nous prendre pour des dieux, de renverser cette dame Nature qui nous fait mourir. L'immortalité a toujours excité notre imagination et voici une première promesse alléchante de l'obtenir. Mais à quel prix ? Le côté obscur est toujours séduisant pour les uns, dangereux pour les autres. S'y engager ou pas, certains ont déjà choisi. Dans les deux cas c'est très inquiétant. Et si la Vérité était ailleurs ?



RiEN A VoIR

E3 2005

Stupeur et tremblements

« Alors que Pamela m'incitait à la rejoindre derrière le stand, pour me montrer «tout l'intérêt du jeu, loin du public», je fut étourdi par l'hotesse de Microsoft, à la silhouette de Xbox 360 : plate, certes, mais elle avait promis de me laisser tâter son pad. »

«Rencontres du 360ème type» par Jean Guitouze, édition J'ai bu.

DOSSIER Par MEEGO
Par EKIANJO

Cet E3 2005 était attendu depuis un bon bout de temps. Depuis 2004 en fait. On savait qu'il y avait de fortes chances de voir la plupart des consoles next-gen dévoilées dans ce salon, et nos espoirs n'ont pas été déçus, sauf peut-être pour la Revolution de Nintendo. Mais le vrai débat des prochaines années sera plus que jamais entre Sony et Microsoft, nommément entre la PS3 et la Xbox 360. Les caractéristiques techniques nous laissent à croire qu'elles en ont dans le bide, et la possibilité d'afficher les jeux sur HDTV augure d'une résolution tout à fait comparable à ce que l'on trouve sur PC.

Cette génération sera peut-être charnière pour faire passer bon nombre de PC-istes sur console, ne serait-ce que par économie de matériel (quand on voit que les dernières cartes graphiques sur PC sont à plus de 500 euros...).

Cependant, n'oublions pas une chose. Pour attirer les joueurs, il faut des jeux. Et c'est justement le sujet de ce dossier : ce dont on va nourrir la Xbox 360 et la PS3. Bon nombre de titres sont déjà en développement, mais nous avons choisi de nous concentrer sur quelques uns d'entre eux, sur chacune des deux consoles. Le choix n'était pas dû au hasard : ce sont ceux qui sont a priori les plus intéressants, et qui ne devraient pas trop tarder à débouler sur le marché après le lancement...

Allez, on y va.

Gears of War (Xbox 360)

connu aussi comme «le deuxième trou du cul».

S'il y a bien un jeu qui a mis tout le monde d'accord pour son excellence graphique, c'est bien Gears of War. Tournant sous l'Unreal Engine 3, le titre a foutu une sacrée claque, surtout à ceux qui ont pu assister à la présentation «behind closed doors»: textures de folies, modèles sur-détaillés et parfaitement modélisés, des procédés graphiques qui se termine en «ing» à gogo, le tout servi par un design et une esthétique générale particulièrement bien maîtrisée. Gears of War est un titre assez classique qui se joue à la troisième personne, un peu à la manière de Brute Force. La caméra est placée juste au dessus de l'épaule du personnage, rien de tel pour des tirs de précision.

Le jeu est doté d'un système de couvertures particulièrement intéressant. C'est au joueur de créer (pour lui ou pour ses coéquipiers) ses propres planques, en utilisant le moteur physique et les éléments des différents environnements. Ainsi, il est possible de donner un coup de pied pour renverser une table, faire basculer un pilier ou une statue, ou encore faire sauter une voiture afin de se cacher derrière. Les possibilités paraissent nombreuses et dans la pratique, cela peut s'avérer passionnant.

Au passage, il est possible de donner des ordres, assez sommaires mais toujours utiles (suivre, cachez-vous, feu à volonté, etc.) à vos coéquipiers. Les gars de chez Epic promettent d'intégrer des véhicules, mais leur intervention sera plus limitée que dans un Halo par exemple. De même, des phases de shoot à bord d'un hélico (notamment) sont également prévues.

Le jeu est bien entendu compatible avec le Xbox Live et il sera possible de jouer à deux, voire peut-être à quatre joueurs



en ligne. Ajoutez à cela un mode coopératif permettant de revivre l'aventure avec un ami (renforcée par quelques scènes supplémentaires et un level design permettant bien des possibilités en coop') et vous obtiendrez un mode multijoueur particulièrement complet. Pour ce qui est du contexte, le jeu se déroule sur la planète Sera. Les hommes, après avoir découvert une nouvelle source d'énergie, particulièrement efficace, ont commencé à se mettre des pains dans la gueule, jusqu'à ce qu'un conflit mondial éclate. L'arrivée des Locusts, des créatures pas forcément très commodes, va changer la donne et réunifier l'humanité. Bien entendu, ce sont eux que le joueur affrontera tout au long du jeu, dans des batailles particulièrement Epic (je sais, je crains et j'assume). Que dire de plus hormis le fait que Gears of War est un titre définitivement prometteur et qu'il nous tarde de l'essayer ? La sortie est prévue pour courant 2006.



Ces screenshots ne mentent pas. La qualité graphique du jeu est bien de cet acabi. Cependant, en terme d'animation (en vidéo), il y a encore du boulot pour que ça tienne vraiment la route.

Les gars de Bethesda se sont lâchés complètement sur les décors. Ce n'est pas seulement une question de technique : ces gens-là ont du talent.



Oblivion (Xbox 360)

un titre à ne pas oublier (désolé).

Après s'être illustré maintes et maintes fois en screens et après en avoir fait baver plus d'un, Oblivion s'est enfin décidé à enlever sa petite culotte et à nous en montrer un peu plus sur son enveloppe charnelle. Une fois n'est pas coutume, le jeu était présenté à l'E3 en «behind closed doors», l'occasion de se prendre une jolie petite baffa par la donzelle, plus chaude que jamais. Graphiquement, comme le laissaient augurer les screens, le jeu est assez sublime avec notamment des textures ultra détaillées, une excellente distance d'affichage, et des protagonistes bien modélisés. Le jeu gère tous les procédés graphiques du moment ce qui lui procurent une sacrée classe. Le moteur physique, particulièrement convaincant, donne aux

éléments du décor des spécificités propre à chaque type de surface (une flèche se plantera dans du bois mais pas dans la roche par exemple). La série est bien connue pour la richesse du monde qu'elle propose d'explorer. Oblivion, ce n'est pas moins de 40km² que le joueur pourra fouler de ses petits pieds. L'univers du jeu est composé de neuf principales villes (contenant plusieurs villages) et de pas moins de deux cents donjons. Petit bémol pour ce qui est des animations. Apparemment, Bethesda n'est toujours pas passé maître dans le domaine et même si les progrès accomplis depuis Morrowind sont évidents, elles restent dans l'ensemble bien perfectibles. Les personnages sont encore trop raides et se déplacent assez bizarrement. Bref, les animations font un peu tâche au milieu de cette crème chantilly de beauté. Dans l'état actuel des choses, les combats manquent encore de pêche et de dynamisme, mais gagnent en fluidité et demeurent bien plus simples d'accès que dans Morrowind. Il en est de même pour l'interface, définitivement plus ergonomique qu'auparavant. Le système de dialogue a été repensé et permet désormais de doser l'humour, la séduction, ou encore la menace des discours avec les différents protagonistes du jeu. Toujours au sujet des PNJ, les développeurs ont mis au point un système d'IA dynamique qui permet de donner aux habitants une vie qui leur est propre, des habitudes et des comportements bien particuliers. La démonstration des capacités de l'IA des personnages du jeu a convaincu tout le monde. Les promesses laissent rêveur, mais il est encore difficile de dire, sans avoir eu une version plus avancée entre les mains, si elles seront vraiment respectées. Bourré de bonnes idées et doté d'un univers particulièrement riche, Oblivion a fait forte sensation au salon. On attendra la sortie, prévue pour cet hiver, pour se prononcer, mais il est certain que le titre de Bethesda s'annonce bien.



Condemned (Xbox 360)

comment casser la tronche d'un clodo avec un tuyau.

Annoncé par Sega depuis quelques mois déjà, Condemned était jouable, pour le plus grand plaisir de tous, à l'E3. Le jeu est développé par Monolith, un studio reconnu pour ses productions originales en matière de FPS. Au passage, c'est cette même boîte qui est actuellement en charge de F.E.A.R, un FPS de grand calibre (oh oh) prévu sur Pc. D'ailleurs, Condemned utilise le même moteur et la toute nouvelle version 3.0 d'Havok pour la gestion de la physique. Le jeu propulse le joueur dans la peau d'un agent du FBI lancé à la poursuite d'un psychopathe complètement barjot mais on ne peut plus rusé. Le jeune homme se rend vite compte qu'il est devenu une des proies principales du serial killer lancé à ses trousses. Ainsi, notre ami devra survivre dans les bas-fonds d'une ville américaine, peuplée de clodos cinglés et de gueux naïseux, tout en menant à bien son enquête en recherchant des indices en ces lieux peu fréquentables. Armé de sa lampe torche et de son «propulseur» de lumière noire, il va parcourir les niveaux en quête d'empruntes ou de corps lui permettant de faire avancer son affaire. Contrairement à ce que la démo présentée à l'E3 laissait augurer, les développeurs nous promettent un jeu assez lent dans son déroulement et non un enchaînement de combats sans réel intérêt. Condemned, ce n'est pas véritablement un FPS classique, mais plus un thriller psychologique sauce survival horror. Le level design participe grandement à cette ambiance très particulière : glauque à souhait et flippant au possible. Les affrontements avec les PNJ sont particulièrement violents. Dans Condemned, tout peut faire office d'arme, pour le joueur comme pour les PNJ : une planche cloutée, une canalisation, un bout de bois ou plus

généralement une arme à feu (seules les balles présentent dans l'arme pourront être tirées, aucune caisse de munition ne sera disponible). Petit détail intéressant, les ennemis ne se focalisent pas toujours sur le joueur et pourront se défoncer la gueule entre eux sans forcément lui prêter attention.

Techniquement parlant, le jeu ne nous arrache pas la rétine. C'est très correct mais dans l'état actuel des choses, le jeu pêche pas une modélisation des ennemis et des décors encore trop sommaire. A côté de ça, les jeux d'ombres et de lumières et certains effets sont impressionnants (reflet du décor à travers une vitre). Condemned est prévu pour la sortie de la console, les développeurs ont donc encore quelques mois pour peaufiner les quelques aspects techniques qui clochent encore. Un titre apparemment assez original, qui se démarque des FPS classiques par son ambiance glauque.

Ca ne casse pas des briques graphiquement, mais la possibilité d'utiliser bon nombre d'éléments du décors peut apporter un certain fun au genre. A voir.



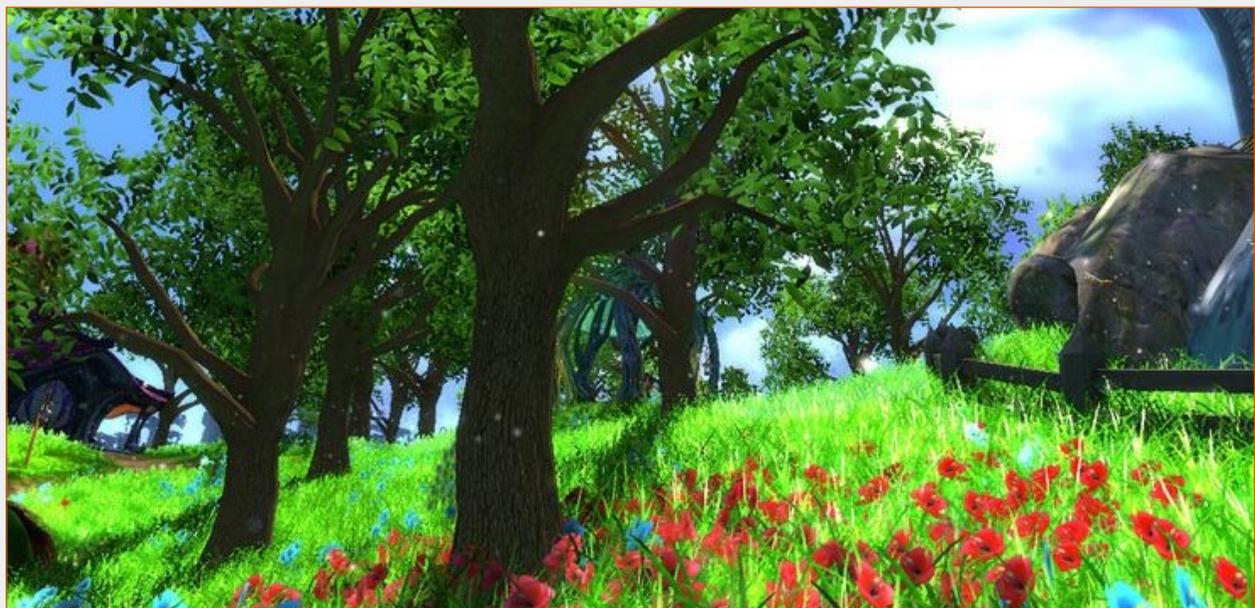
Kameo, c'est un style avant tout. La réalisation suit, et c'est tant mieux. Que cela soit des hordes d'ennemis ou des clairières verdoyantes, Kameo semble prêt à tout faire.



Kameo (Xbox 360)

ou la (re)naissance d'une nymphe

Annoncé pour la première fois en 2001 sur Gamecube, puis reporté sur Xbox après le rachat de Rare par Microsoft, le titre se voit une fois de plus transféré sur une nouvelle plate-forme, la Xbox 360. Un développement pour le moins chaotique qui aurait sûrement eu raison de moult productions, mais pas de Kameo. Rare tient bon et le titre resplendit comme au premier jour, si ce n'est beaucoup plus. On peut dire que le changement de plate-forme lui a fait grand bien : déjà franchement joli sur Xbox, le jeu est carrément sublime sur Xbox 360. Il gagne en finesse et de nouveaux effets semblent avoir fait leur apparition, avec notamment des éclairages dynamiques, des jeux d'ombres réussis, et surtout un nouveau procédé gra-



phique permettant de donner du relief (de manière bien plus réaliste que l'antique bump-mapping) à une texture plate, bref du grand art. Mention spéciale à cette scène où Kameo chevauche un cheval face à plusieurs milliers d'ennemis. Le rendu est assez bluffant et particulièrement convaincant puisque le tout reste parfaitement fluide. Artistiquement parlant, Kameo fait fort avec des environnements très colorés et une esthétique générale qui lui donne une vraie identité. J'entends par là que l'univers de Kameo est reconnaissable à des kilomètres à la ronde.

Le joueur incarne Kameo, une ravissante petite damoiselle. D'apparence frêle et fragile, la jeune Kameo est en fait douée de pouvoirs assez particuliers, qu'elle devra utiliser avec parcimonie afin de défoncer la tronche à des trolls particulièrement laids et un peu trop envahissants. Ainsi, elle peut se transformer en cinq êtres particuliers : Pummel Weed, la fleur douée pour la boxe, Chilla l'espèce de bonhomme des neiges qui sait manier la glace, Major Ruin, le tatou résistant et rapide, Rubble, le tas d'argile dont on ne sait pas il sert à quoi et enfin, Ash le petit dragon rigolo qui crache du feu. Chacune de ces incarnations est utile dans des situations données. Le level design a d'ailleurs été pensé pour coller directement avec les pouvoirs de la jeune fille. Kameo est un jeu d'action-aventure qui paraît assez classique avec ses combats dynamiques, ses niveaux sublimes à explorer, ses énigmes à résoudre et son univers qui laisse rêver. Bref, un titre qui nous a bien branché. Prévu pour la sortie de la Xbox 360, en novembre.

Gran Turismo 5 (PS3)

la maîtrise graphique ?

La série qui avait commencé avec la première Playstation semble plus que jamais une marque essentielle de Sony. Et la qualité graphique, son avantage concurrentiel. La vidéo montrée à l'e3 a de quoi impressionner. Le problème, comme toujours avec ces présentations de Sony, c'est qu'on est incapable de dire s'il s'agit véritablement de temps réel, ou si c'est simplement un vieux coup de bluff comme on les aime. En tout cas, on peut déjà envisager quelques scénarii : il semble que les stands vont jouer un rôle très important dans cet épisode, ce qui laisse envisager des courses plus longues. Aussi, on voit davantage de voiture simultanément sur les circuits... est-ce que la pauvre limitation des précédents épisodes pourrait disparaître ?

Malheureusement, c'est à peu près tout ce qu'on peut déceler des améliorations à vue d'oeil. Même si la claque visuelle est bien là, il faut avouer qu'on se retrouve toujours devant une énième édition du même jeu. On ne voit toujours pas de dommages et de déformations sur les caisses...

Pendant la vidéo, le message d'accroche était «from partial reality to complete reality». Une réalité plus réelle alors, qui lave plus blanc que blanc ? Il faut espérer que GT5 améliore les précédents épisodes sur bon nombre de points : tout d'abord, l'IA ridicule. Ensuite, l'ajout d'un mode online digne de ce nom, comme ce qu'on pouvait trouver sur PGR2 sur Xbox. Et, comme toujours, des dommages sur les voitures ne gâcherait rien du tout.

La présentation a aussi donné quelques détails sur les endroits où se dérouleraient les courses. On retrouve apparemment la Corse, le Grand Canyon, mais aussi le Nurbung Ring. Un petit

nouveau fait son apparition : une scène enneigée, avec un joli petit lac à proximité. GT5 s'annonce fleur bleue.

Les caisses s'annoncent elles aussi magnifiques. Désormais on peut vraiment dire qu'on approche du photo-réalisme, effet qui serait total si les décors n'avaient pas encore cet arrière-goût de 3d. Mais bon, ne boudons pas, ça semble quand même bien supérieur à la PS2, et c'est pas un mal.

Aucune idée cependant quant à la sortie du jeu, ce qui extrêmement inquiétant. On se rappelle de GT4, qui devait sortir max un an après GT3... Les gars de Polyphony doivent s'enfuir au boulot. Il faudrait peut-être les mettre sur un autre projet pour qu'ils se magnent ? :)

Ah, c'est beau quand même. Le truc marrant, ça serait de pouvoir jouer les Alesi, louper un virage et écraser tout ce beau monde, comme dans un bon vieux GTA. Sony, siouplèèèè, c'est possible ?



Que ça soit Cloud ou Aerith, les deux persos sont très crédibles. Une simple démo technologique ? Ou alors... un remake qui serait en cours ? Allez allumer tous les cierges de vos coins.



Final Fantasy VII demo (PS3)

Le jeu qu'on aimerait revoir...

Sony est quand même très fort en terme d'impact. Ils savent bien jouer avec nos émotions, notre corde sensible et tout. Là, pour nous dégoûter un peu, ils nous ressortent une démo technologique en rapport avec Final Fantasy VII, le jeu exceptionnel qui avait atterri sur la PS1, à l'époque. Ici, ils recréent la séquence en synthèse du début du jeu, mais cette fois-ci c'est en temps réel. Et c'est peut-être encore mieux que la séquence en synthèse de l'époque. Aerith était plutôt modélisée façon manga, alors qu'ici, elle a droit à une version beaucoup plus humaine et réaliste. Notre ami Cloud est lui aussi upgradé, si vous me permettez l'anglicisme, et ressemble à s'en méprendre au Cloud qu'on a pu voir dans les

différents trailers de Final Fantasy VII : Advent Children, le film-suite basé sur le jeu original.

Maintenant, on peut effectivement s'emporter à des spéculations toutes plus folles les unes que les autres. Est-ce que FFXVII serait en développement sur PS3 ? Rien n'est moins sûr, vu qu'à l'époque, pour la présentation de la PS2, on nous avait ressorti une séquence (soit disant) temps-réel d'une scène de FFXIX. FFXIX n'avait pas été pour autant refait sur la PS2.

Mais, comme les remakes sont populaires, et comme les gens sont particulièrement attachés à ce FFXVII, qui sait ? De plus, le travail réalisé sur FFXVII Advent Children montre bien que Square-Enix compte réutiliser la série.

Bref, il est trop tôt pour en savoir plus. Une chose est sûre, si cette tech demo est vraiment temps réel, ça va promettre des choses extraordinaire sur ce support. Imaginez un peu les environnements possibles, l'imagination lâchée libre pour n'importe quel créateur.

L'actualité Final Fantasy est d'ailleurs assez confuse : FFXI va être porté sur Xbox 360 (mais sans aucune amélioration graphique), FFXII arrive sur PS2, mais rien n'est clairement prévu pour la suite... Il faudra attendre les prochains salons pour en savoir plus - sans doute le TGS ou le prochain E3.

En tout cas, cette démo rassure. C'est la seule qui peut être estampillée comme étant représentative de la puissance de la PS3. On verra si les développeurs ont suffisamment de temps et de talent pour faire des jeux rivalisant les meilleurs prévus pour Xbox 360.



La PS3... divers

Dans l'ensemble, il semble très précoce de donner un quelconque jugement sur les jeux présentés à cet E3 pour la PS3. La plupart d'entre eux ne sont pas jouables, et n'apparaissent que sous forme de cinématiques. On notera quand même la présence remarquable de Devil May Cry 4, et aussi de Gundam World. Une chose est certaine : la Xbox 360 est clairement en avance vis à vis de la PS3, en terme de préparation. Sur Xbox, les jeux tournent déjà, quelques-uns sont jouables, et on a une claire idée du potentiel.

Que peut-on en déduire ? Que la programmation sur PS3 serait plus difficile à maîtriser ? Ou, simplement, que les kits de développement sont arrivés plus tardivement ? Va savoir Charles.

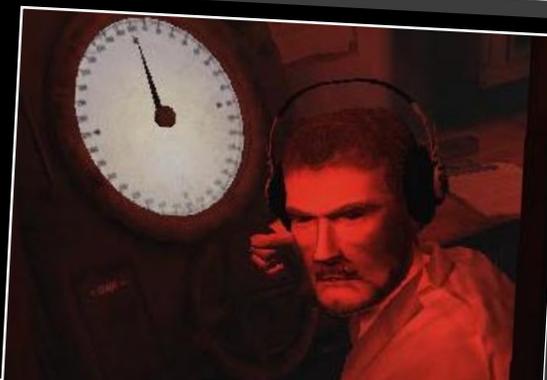
Le pire, dans cet E3, c'est quand même la pauvreté en véritables nouveautés. Il y a bien quelques jeux originaux qui semblent intéressants (on en parlera la semaine prochaine dans la suite de ce dossier) mais d'un côté comme de l'autre, tout le monde joue sur les suites à chiffres. A quand de nouvelles franchises ?



TESTS

LEGO STAR WARS
PC * PAP EKIANJO

SILENT HUNTER 3
PC * PAP EGOMET



40

40 et moins... on se demande si des gens ont bossé dessus, ou s'ils ont juste voulu remplir leur CV pendant quelques temps, entre un job au Mcdo du coin et le Pizza hut de la rue Bombeur. Ca sent le footage de gueule... après, y'a différents niveaux....

50

Les jeux de ce niveau sont passables... l'intérêt est très limité ou techniquement, il y a des problèmes très graves... une chose est sûre, ce jeu n'est pas passé par des stades de test avant commercialisation...

60

Plus mieux que moins bien mais moins bien que plus mieux. A la rigueur, ce jeu avait du potentiel, mais un aspect important est venu gâcher le reste.

70

Bon, mais pas exempt de défauts. Il y a du boulot, ça inspire le respect, mais quelque chose l'empêche d'accéder à la gloire. Bref, c'est le jeu qui n'est pas trop loin d'être franchement réussi.

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

80

Un très bon jeu. Sous tous les plans : techniquement, il se débrouille bien. Question substance, il a de la cuisse comme on dit. Peut-être qu'un poil plus d'innovation n'aurait pas fait de mal ?

90

Un jeu incontournable. Outre une réussite technique, c'est du jamais vu, ou de l'exceptionnel. Au delà de 90, il est innovant et en plus, et fait avancer le genre dans lequel il exerce... Bref, un jeu qui restera dans les annales.

LEGO STAR WARS



PC

XBOX

PS2

GC

PLAT

SOLO

MULTI

DEVELOPPEUR TRAVELLER'S TALES
EDITEUR GIANT

PC
XBOX
PS2
GC

LEGO STAR WARS

par Ekianjo

InTro

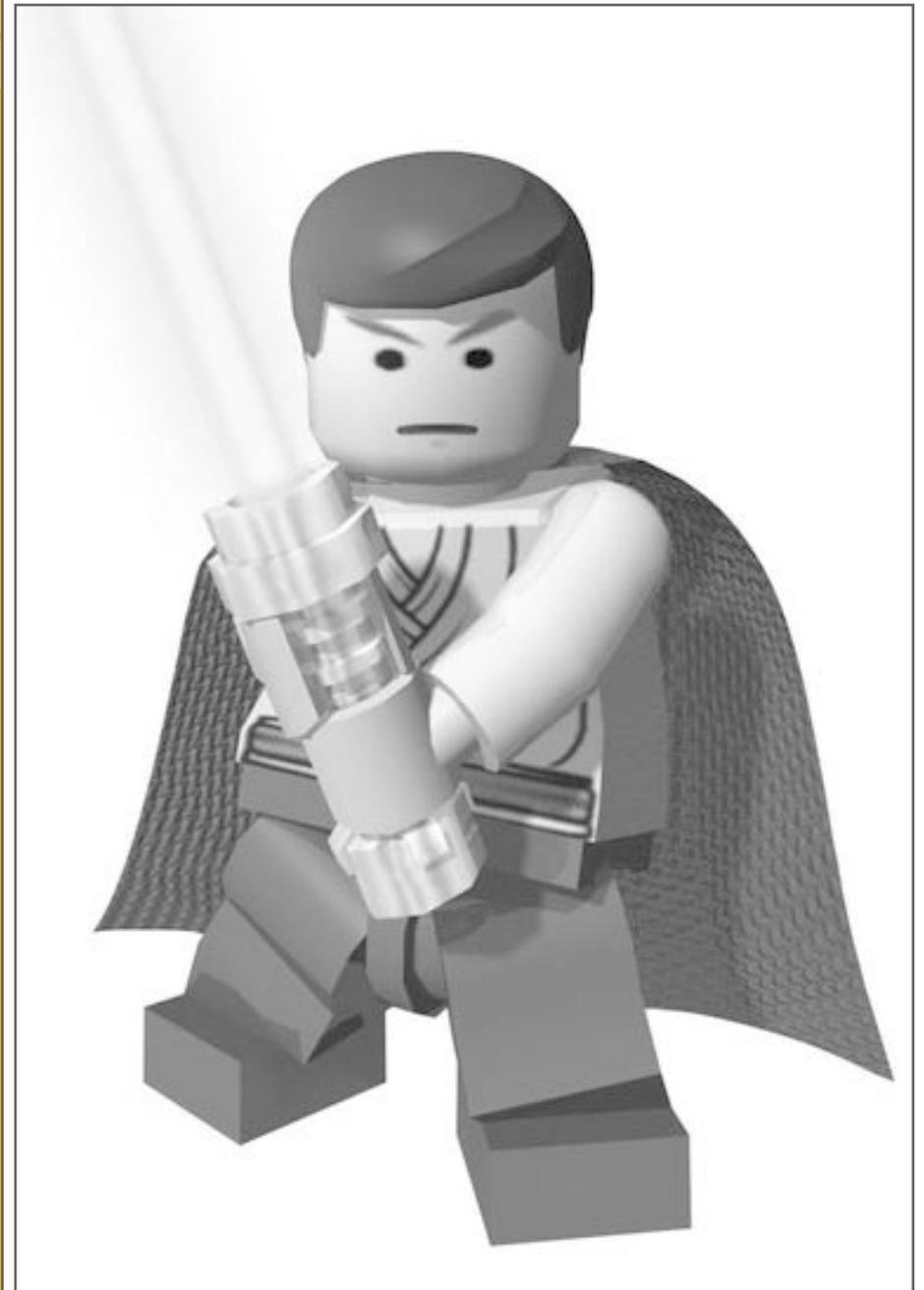
Un peu d'originalité dans le monde du jeu vidéo Star Wars ? Aussi incroyable que cela puisse paraître, oui ! Les gens de Traveller's tale ont eu la bonne idée de mélanger les legos et Star Wars pour en faire un jeu au graphisme inédit. Qui n'a d'ailleurs pas essayé, avec les legos, de recréer des vaisseaux ou des décors issus des films ? Eh bien, cette fois-ci, vous n'aurez pas à passer des heures à faire des montages : ils sont faits pour vous.

Episode I, II, III.

Suite au visionnage de l'épisode III, c'est désormais un fait incontournable : George Lucas ne sait plus faire de bons Star Wars. Les deux premiers épisodes étaient consternants dans le contenu (script faiblard, personnages inutiles voire énervants (Jar-Jar), dialogues trop relous) et beaucoup attendaient un réveil de Lucas pour son dernier film. Mes craintes se sont concrétisées : guère mieux que ses prédécesseurs, l'épisode III souffre de mêmes défauts : script ultra-faible (le passage d'Anakin au côté obscur, élément clef de la série, est un complet ratage - on n'y croit pas une seule seconde), effets spéciaux réussis mais étouffants (George, tu nous fais une pause dans ton film ?), et acteurs au ras des paquerettes (Portman et Christensen devraient retourner prendre des cours). Il faut dire que les lignes qu'ils doivent réciter ne les aident pas. Alors que je voulais faire un bon gros reset dans ma mémoire pour oublier ces immondes épisodes, voilà que Lego Star Wars me rappelle à l'ordre...

Cure de jouvence.

Soyons clair dès le début, la majeure partie du charme du jeu provient de





Les droides sont aussi ridicules que dans les films : un coup de sabre laser et on n'en parler plus. Ah, si ça pouvait être aussi simple avec les grévistes de la RATP...



Alors voilà, il nous fallait un mec qui se la pète devant la caméra, et c'est notre ami Liam Neeson (connu pour être le-gars-modeste-de-Hollywood). Pourquoi pas Tom Hanks non plus ??

son ambiance graphique. Alors que les autres jeux issus de Star Wars tentent de recréer à la perfection l'univers des films, et souvent avec difficulté, Lego Star Wars opte pour une représentation presque symbolique. Mine de rien, c'est rudement efficace dans bien des domaines. Les vaisseaux, bien que simplement modélisés, sont reconnaissable, et les personnages, malgré la simplicité de leurs expressions, demeurent fidèle à l'idée qu'on peut s'en faire. Mais voyons plus en détail de quoi il retourne...

De la plate-forme ?

Le jeu commence en fait dans le bar de Dexter, vous savez, l'extra-terrestre du deuxième épisode que rencontre Obi-Wan dans un bar ? Voilà. En fait, ce bar sert de menu, puisqu'il va vous permettre de revisiter chaque épisode de la série... de la NOUVELLE série, je dois préciser. Oui, c'est bien dommage de se concentrer sur la nouvelle trilogie,

Certaines portes du bar vous mènent donc à des tranches de chaque épisode. Après une courte cinématique (dans le moteur du jeu), vous voilà propulsés dans l'action. Vous allez pouvoir contrôler un seul personnage à la fois, mais souvent vous serez accompagnés par un ou même plusieurs. Vous pouvez switcher entre les personnages qui vous suivent pour utiliser leurs particularités ici ou là, histoire de contourner certains obstacles. Par exemple, utiliser R2D2 sera nécessaire pour ouvrir certaines portes à l'intérieur, alors que les Jedi seront nécessaires pour utiliser la force, et déplacer des obstacles ou recomposer des objets. La plupart du temps, les énigmes en question sont très simples, et vous n'aurez aucun mal à les élucider. Les actions que vos personnages peuvent réaliser sont finalement rudimentaires : attaquer, sauter et utiliser son pouvoir spécial seront les principales options devant vous. Bref, du basique.

« Vous pouvez switcher entre les personnages qui vous suivent pour utiliser leurs particularités pour contourner certains obstacles... »

mais bon, personne n'est parfait. Il vous permet d'ailleurs de jouer au troisième épisode, ce qui est relativement étrange vu que le jeu est sorti bien avant le film au cinéma. Question spoilers, on fait pas mieux...

Plateforme et 3D

Comme toujours, la 3D et la plateforme ne font pas très bon ménage. Cette fois-ci, au lieu de proposer au joueur de recentrer la caméra à son goût, le jeu choisit lui-même l'emplacement de

celle-ci. Et ce n'est même pas vraiment interactif. La caméra semble fixée à un certain emplacement, et elle ne fait que suivre les déplacements du personnage, sans pour autant changer radicalement d'orientation. Si tout se passe bien

« Il arrive que la caméra soit extrêmement maladroite et vous empêche complètement de voir où vous allez... »

dans la plupart des cas, il arrive que la caméra soit extrêmement maladroite et vous empêche complètement de voir où vous allez... notamment quand vous voulez revenir en arrière. Et pire, quand il s'agit de sauter sur une plateforme... je vous conseille d'adopter la méthode Barthez, c'est-à-dire le rasage de tête - sinon vous allez vous arracher les cheveux qui vous restent. C'est fort dommage, et énervant au possible.

Pour les combats, c'est un peu le même problème : pas possible de bien viser, vu qu'on ne sait jamais trop à quelle distance de l'adversaire on se trouve... alors on se contentera de parer tout en approchant suffisamment prêt, en tapant de temps en temps pour vérifier la portée. Pas terrible...

Un principe étrange.

Le jeu à proprement parler va vous surprendre un peu, dans le sens où vous ne pouvez pas perdre. Peu importe

combien de fois vous mourrez, vous ressuscitez comme si de rien n'était. Vous avez pourtant bien des petits cœurs qui vous laisseraient à penser que vous perdez une vie quand ça tombe à zéro, mais en fait, non. Il y a bien tous ces

bonus, appelés les « studs », sortes de boulons lego que vous récupérez, et qui servent de points - j'ai pensé, à un moment, que c'était comme Sonic : quand on n'a plus de boulons, allez hop, on recommence le niveau... mais en fait non. On ne meurt vraiment pas du tout. Du coup, le jeu est ridiculement facile, puisqu'il suffit d'un peu de persévérance pour arriver à la fin d'un niveau. En fait, c'est uniquement une question de temps. La durée de vie n'est donc pas énorme. En quelques heures, vous allez finir le mode solo les fingers in the nose.

Au-delà du solo.

Ben, il y a bien un mode coop qui vous permet de jouer à deux bouffons. Malheureusement, je ne pourrais pas en parler, j'ai pas d'amis, enfin si, mais ceux que j'ai, ils jouent pas à des daubes. Vu que Lego Star Wars est vraiment orienté mioches, vous n'aurez plus



Oui, Yoda est laid. Très laid. C'est pas de sa faute, hein, il est tombé dans un baril de BONUX étant petit. Il a eu du bol, y'avait un sabre laser en cadeau dedans.



Yoda n'en manque pas une pour se faire remarquer. Vazy que je virevolte dans les airs, vazy que j'agite mon sabre laser dans tous les sens... Bref c'est bien le yoda de la nouvelle trilogie qu'on retrouve, pas le vieux sage qui disait des trucs profonds.



Le passage de la mort - il faut effectuer des sauts en série, avec une caméra qui regarde dans votre dos. Non mais les mecs, pourquoi pas fixer la caméra sur le plafond non plus ? Lego Star Wars recherche testeurs...



Un passage à Kashyyk ça n'a fait de mal à personne. Sa nature luxuriante, ses wookies accueillants, ses promenades dans les bois... C'est comme un meeting politique de Chevènement : y'a personne et y'a de la place...

qu'à adopter un autre gosse pour voir ce que ça donne. Mais l'intérêt est aussi limité, puisqu'on ne peut toujours pas mourir... Sinon, à chaque fois que vous finissez des missions dans le mode solo, vous unlockez des personnages, persos que vous pouvez à nouveau réutiliser pour « refaire » un niveau. C'est là que réside un peu le désir de collection, vu que certains passages ne sont accessibles qu'avec certains personnages, par exemple ceux qui sautent très haut peuvent atteindre des plateformes... très hautes. Lapalisse aurait pas dit mieux. Et des personnages, il y en a. C'est bien simple, tous ceux qui ont en gros une phrase à dire dans chaque épisode ont

et sur PC, on a droit à quelques jolis effets de réflexion sur le sol. A part ça, le jeu tourne relativement bien. On voit parfois beaucoup d'ennemis à l'écran (facilement une quinzaine) et la débâche de tirs lasers fait son effet. Bien évidemment, tous les bruitages de la série sont ici repris à l'identique, et il faut avouer que cela joue une part énorme dans la crédibilité du jeu. Vu qu'il ne comporte aucun dialogue parlé (Dieu merci, on a évité les VFs), la musique de John Williams est omniprésente, et c'est pour le mieux.

Quelques petites trouvailles agrémentent les animations ici ou là : la force vous permet par exemple de décompo-

« On voit parfois beaucoup d'ennemis à l'écran (facilement une quinzaine) et la débâche de tirs lasers fait son effet. »

été modélisés. Ca fait plaisir de voir autant de variété, surtout dans un jeu Star Wars.

Techniquement poids plume.

Si vous cherchiez un jeu visuellement killer, vous allez être un poil déçu. Pas de quoi se casser le cul en tombant, sauf peut-être lors d'une ou deux missions, franchement superbes... (la première de l'épisode 3, notamment). Le reste est d'un niveau moyen - les environnements sont modélisés correctement,

ser des objets en lego, pour les recomposer en d'autres. Par exemple, vous pourrez décomposer un tas de débris pour en faire un escalier. Bien évidemment, pour le joueur, aucune liberté sur la recombinaison n'est donnée, mais l'essentiel est là : la force fonctionne bien avec les legos.

En fait Lego Star Wars n'est pas un mauvais jeu. C'est peut-être vraiment ça, en fait, l'esprit lego : le jeu qui ne se finit pas vraiment, les personnages qui ne meurent pas, puisqu'on peut

toujours tout réassembler. En tant que tel, il n'y a donc aucun challenge véritable, rien qui vous pousse à revenir au jeu. A ce titre, c'est presque un jeu de collectionneur : les niveaux servent simplement à faire la pêche aux personnages ou objets cachés, et à débloquent d'autres secrets.

A partir de là, qu'en penser ? Franchement, j'ai eu beaucoup de mal à accrocher à ce concept. C'est marrant deux minutes, mais le fait de ne pas pouvoir perdre va en déconcerter un bon nombre. J'imagine mal même le plus brave gosse se passionner pour ce truc. Tenez, s'il est suffisamment âgé, prenez-lui un bon KOTOR... sinon, achetez lui une boîte de Lego. Dans les deux cas, il s'amusera plus...

Video



Fidèle à la série et à l'univers Lego, c'est une réussite. Malheureusement, les environnements ne sont pas très ambitieux et trop fermés.

SONO



C'est du pur Star Wars – John Williams et des sabres lasers dans tous les sens. On fait difficilement mieux, mais c'est vraiment plus très original...

JOUAb



Sans pad, vous pouvez déjà oublier le jeu. Et même avec, vous allez souffrir – principalement à cause de cette fichue caméra, trop statique.

Substance



Vu que le jeu ne présente aucune difficulté (on ne perd jamais), l'intérêt est de parcourir les niveaux pour rechercher les objets cachés. On s'en lasera vite. L'action, à part ça, est peu intéressante.

55%

Il y avait de l'idée, mais le fait de mélanger Lego et Star Wars ne suffisait pas : il faudrait en faire un vrai jeu, un vrai challenge. Et corriger les problèmes de caméra aussi. Non, retournez à vos Lego, c'est plus marrant.

 par Ekianjo

Silent Hunter 3



PC

SIMU

SOLO

DEVELOPPEUR UBISOFT
EDITEUR UBISOFT

PC

SILENT HUNTER 3

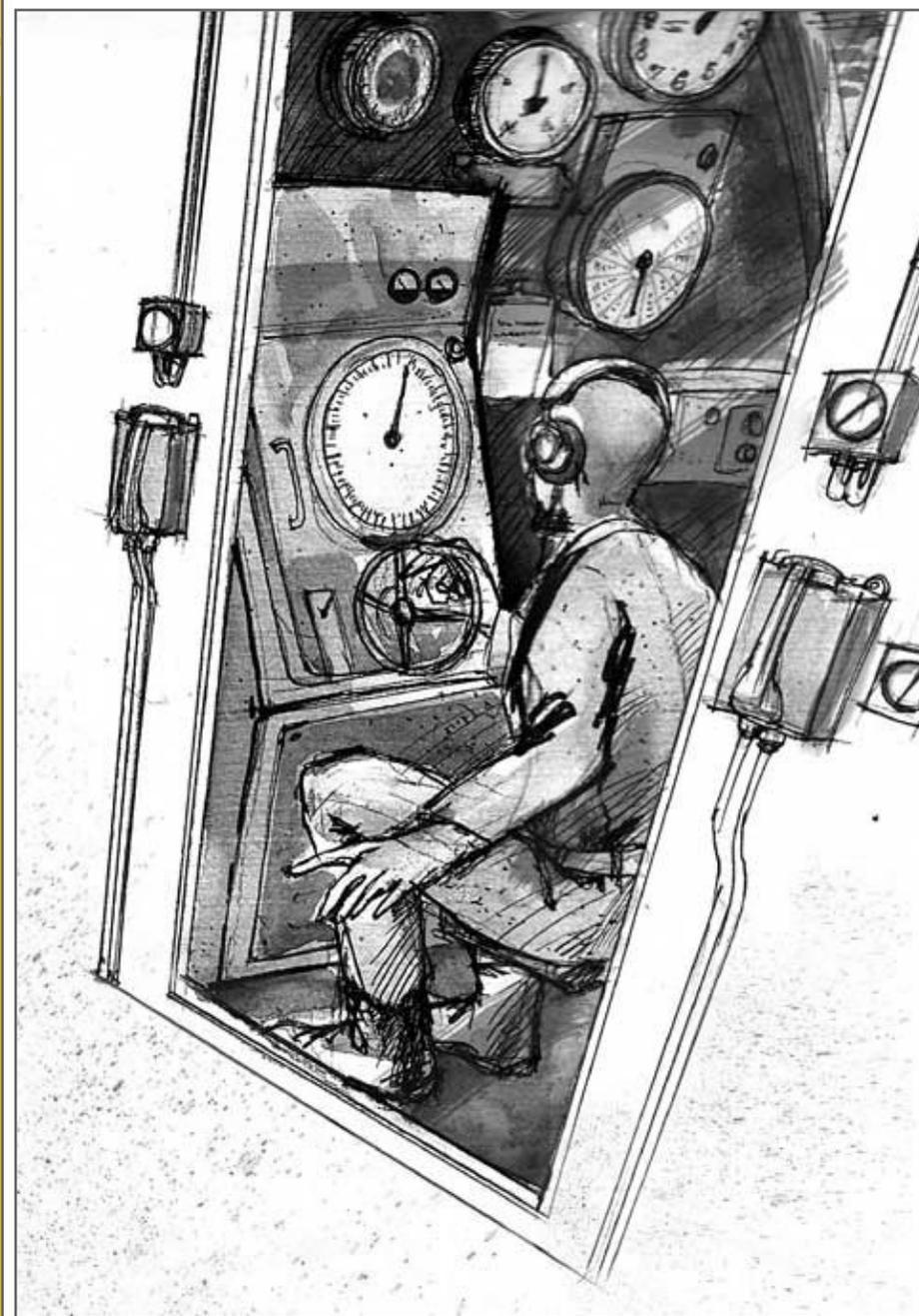
par Egomet

InTro

Immersif, c'est le terme à la mode pour qualifier les jeux vraiment prenants. Nous-mêmes, chez Sanqua, il nous arrive de l'employer mais lorsqu'un éditeur le fait pour son jeu sur les sous-marins, on peut se demander si c'est du lard ou du cochon.

Das Boot

Vous connaissez sans doute le film de Wolfgang Petersen, vous savez, le « bateau » dont les marins, pas nazis pour un sou mais bons patriotes allemands, vont tenter de forcer le passage du détroit de Gibraltar pour obéir aux ordres crétins de leurs supérieurs. Une grande épopée. Silent Hunter voudrait surfer sur la même vague. L'aventure des U-Boot a un petit prestige assez curieux dans les annales militaires. D'un côté, c'est une guerre honnie, les vainqueurs en 46 ne se sont pas gênés pour assimiler cette méthode à des crimes de guerre, sans dire bien sûr que l'Allemagne n'avait pas d'autres moyens de rivaliser avec les alliés sur les mers et sans dire non plus que, comme tentative de réduire le potentiel industriel de l'adversaire, ça fait toujours moins de dégâts civils que les bombardements massifs. D'un autre côté, c'est présenté comme l'honneur de l'armée allemande ; de courageux équipages très libres ont fait vaciller la puissance dominante par leur ténacité et leur ingéniosité. En exergue de ce jeu, on prend plaisir à nous rappeler que la guerre sous-marine fut la principale inquiétude de Churchill.





- Euh, L3 !
 - Dans l'eau ! Moi je dis H5 !
 - Mon Dieu, il a coulé mon porte-avion !



Quand on vous disais que les nazis avaient des sales gueules, c'était littéral hein. Non mais regardez moi cette modélisation ! Et la croix gammée alors ? elle est où ? Y'a vraiment du laisser-aller chez les dévs...

Happy few ?

Je veux bien que la guerre sous-marine ait été un duel à mort entre les Rosbifs et les Boches., néanmoins je trouve un peu léger que le jeu ne soit proposé qu'en anglais et en allemand. En tout cas la boîte que j'ai achetée, si elle contenait bien un manuel en français, donnait une version du jeu en anglais. Curieux. Personnellement, s'il faut utiliser une version anglaise, j'aime qu'el-

ça n'épuise pas les possibilités du jeu mais permet essentiellement d'accéder aux principales fonctions de l'U-Boot. Le jeu se veut comme une simulation complète de la guerre sous-marine et il faut bien reconnaître que de ce point de vue là, c'est assez réussi. Vous pouvez évidemment prendre place dans tous les postes importants du navire. Ainsi, vous commencez dans la salle de commandement, puis vous pouvez prendre la place

« Les déplacements dans un sous-marin sont forcément limités et la vie ne devait pas y être drôle tous les jours. Les paysages non plus d'ailleurs. »

le le soit complètement. De même le descriptif des touches de raccourci nous est aimablement donné pour un clavier américain et en anglais. Rien de bien méchant, on s'y retrouve sans peine mais ça fait négligé. On se demande si Ubisoft a véritablement envie de vendre ce jeu. A croire que c'est un jeu réservé aux quelques-uns qui voudront bien se donner de la peine.

Comme si on y était

J'ironise mais une fois que l'on rentre un peu dans le jeu, c'est bien l'impression que l'on a et ce n'est plus le problème de la langue. Le jeu est assez riche et délicat à maîtriser. Pratiquement toutes les touches du clavier correspondent à un raccourci et bien sûr,

du radio ou utiliser le sonar, utiliser le canon, tracer votre route, gérer le repos de l'équipage etc. Bon, maintenant, la modélisation de l'intérieur du sous-marin reste quand même limitée. Dans chaque pièce vous pouvez tourner la caméra mais pas vous déplacer. Vous attirerez l'attention des membres d'équipage mais vous ne leur tirerez presque aucune parole. C'est pas la folle ambiance dans cette boîte à sardine. D'un autre côté, les déplacements dans un sous-marin sont forcément limités et la vie ne devait pas y être drôle tous les jours. Les paysages non plus d'ailleurs. N'espérez pas égayer la traversée en regardant la mer ! C'est bête à dire mais il n'y a rien qui puisse attirer l'œil et ce n'est même pas la faute du moteur gra-

phique, c'est le thème qui veut ça ! Par contre, ils auraient pu faire un effort sur la musique. Le « gramophone » que vous pouvez demander à votre radio de mettre en route n'est qu'un gros coup de bluff. Vous n'aurez qu'une vague musique d'ambiance martiale, même pas un tube de l'époque, même pas Lili Marleen ! Enfin, l'essentiel c'est de pouvoir jouer les différents aspects du combat. Vous utiliserez donc surtout le périscope, le kiosque pour une observation plus large ou les différents canons pour avoir un peu d'arcade.

A l'école navale

Même si vous pouvez laisser à l'IA la charge de pratiquement toutes les fonctions du bâtiment en affectant vos marins aux postes appropriés, il vous faudra d'abord apprendre à vous servir de votre engin. La navigation ne pourra être faite que par vous. Vous avez le choix entre tracer votre route sur la carte ou bien naviguer avec le compas et le

rection et de vitesse vous-même c'est la collision assurée, alors qu'il est possible de laisser le tir se faire tout seul. C'est comme ça. De même, il faudra apprendre à utiliser les torpilles et là j'aime autant vous dire que c'est pas de la tarte ! Silent Hunter se présente vraiment comme une simulation. Il faudra tenir compte des mouvements de votre cible, de la vitesse de la torpille, de l'angle de tir, de l'angle de collision, de la profondeur du parcours de la torpille, du mode d'explosion etc. Avant d'arriver à en placer une au but, il faut bien s'entraîner. Et puisque l'on aime le réalisme, le jeu propose même des options pour faire au maximum les calculs par vous-mêmes. Personnellement, je n'ai pas essayé. J'ai déjà bien assez de mal avec un « réalisme » réglé à 29%, alors... Passe encore sur un minable navire de commerce qui se traîne comme une tortue mais couler un navire de guerre qui évolue à vingt nœuds relève de l'exploit (comme dans la réalité, d'ailleurs,

« Il faudra apprendre à utiliser les torpilles et là j'aime autant vous dire que c'est pas de la tarte ! Silent Hunter est vraiment une simulation. »

profondimètre. Rien de bien compliqué mais c'est une tâche qu'au fond vous ne pouvez pas délaissier pour par exemple jouer avec le canon de 88 sur le pont. Si vous ne donnez pas les ordres de di-

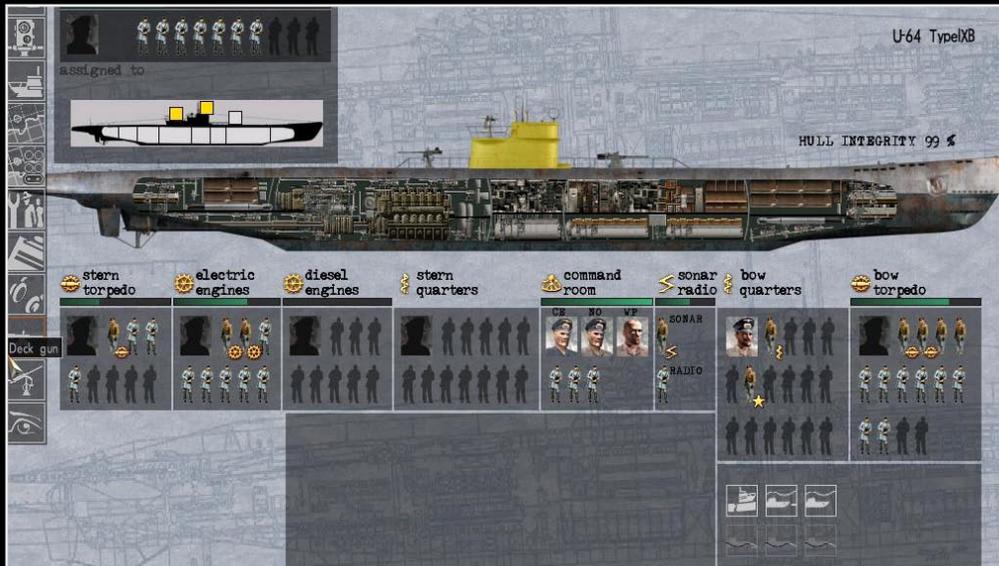
maintenant que j'y pense). C'est qu'ils se défendent, les bougres ! Au canon, à la grenade, aux hedgedogs et tout ce qu'ils faut. Les avions ne sont pas en reste non plus, malgré le petit canon



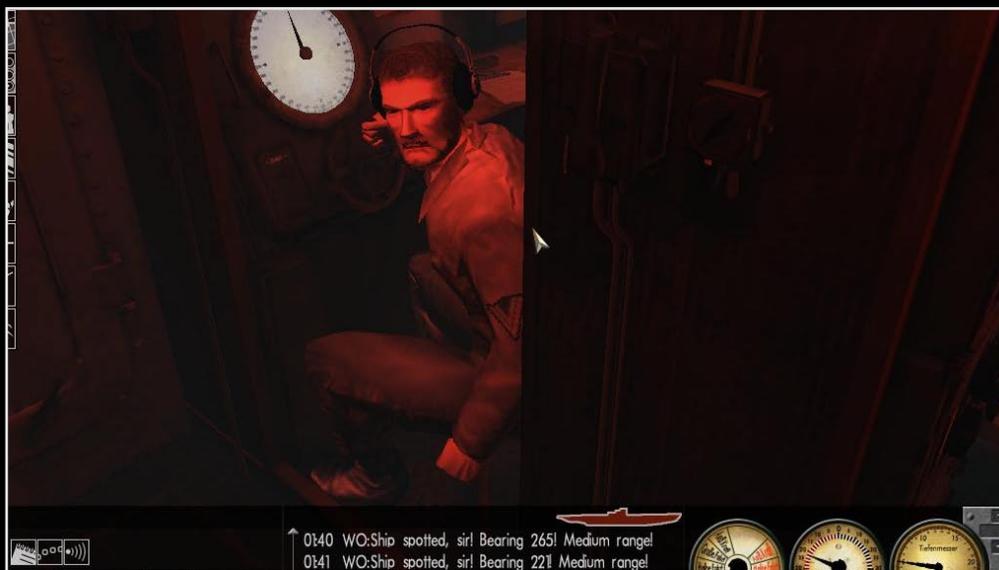
C'est malin, vous achetez une simulation en vous disant, «bah oh hé, ça va être fun, y'a des torpilles et ça pétouille dans l'eau» et vous vous retrouvez à passer 2 heures sur la carte à chercher vos ennemis.



Les cadrans et tout, c'est décoratif je vous rassure. Enfin je crois. J'ai mis les mêmes dans ma Twingo, pour faire cockpit d'avion. Dans Top Gun ça faisait craquer les filles il paraît. Dans un sous-marin, par contre... entre mecs ça le fait pas.



La carte du navire. Autant vous dire qu'à l'époque, y'avait pas des chiottes dans chaque pièce : le gars devait aller à l'autre bout pour couler un bronze. Alors ne dites pas que vous avez connu la misère !



*- Capitaine, je crois que j'ai vu un truc sur le radar !
- Pauvre tâche, c'est pas un radar, c'est un sonar... tu te crois sur le Concorde? Allez pour la peine tu vas aller récuser les chiottes.*

anti-aérien du sous-marin.

Jouer avec un bouquin sur les genoux

Il vous faudra donc adopter une stratégie vraiment réaliste. Et c'est là que le bât blesse. Il faudra d'abord vous coltiner la longue navigation en surface. Vous commencez vos missions dans votre base, Kiel, Lorient ou autre, avant de vous rendre n'importe où dans l'Atlantique. On ne se rend pas bien compte mais c'est grand l'Atlantique et il en faut du temps pour le parcourir. On peut certes accélérer le jeu jusqu'à 1024 fois mais c'est encore insuffisant, ce n'est possible que si vous restez sur la carte et à condition qu'il n'y ait aucune menace, même lointaine, et le jeu a tendance à être beaucoup moins fluide lorsqu'on pousse cette fonction au maximum. Il faudra vous armer de patience ou d'un bon bouquin pour supporter cela. Mal-

der un œil sur votre écran. Puis c'est la furtive approche en plongée, en prenant toutes les précautions nécessaires et donc souvent en aveugle car le périscope ou le sonar peuvent vous faire repérer. Oh ! L'ambiance est respectée. Après une plongée en urgence, vous faites silence, vous coupez les moteurs et vous entendez le bruit menaçant de l'ASDIC. C'est assez crédible mais je ne suis pas sûr que ce soit vraiment l'ambiance d'un jeu. En fait tout est lent, très lent. La principale qualité nécessaire pour réussir ce jeu est la patience, beaucoup de patience. Pour la plupart des joueurs ce sera rédhibitoire.

Des scores comme au football

En fin de compte, une mission peut bien durer deux heures pendant lesquelles il ne se passera presque rien. Par contre lorsque vous arriverez à placer une de

« En fin de compte, une mission peut bien durer deux heures pendant lesquelles il ne se passera presque rien. »

heureusement, il peut toujours survenir quelque impondérable, un bombardier-torpilleur ou un navire marchand qui se met en travers de votre route. Et comme le jeu ne se mettra pas en pause et ne lancera aucune alerte suffisamment audible mais se contentera de ralentir un peu, vous êtes bien obligé de gar-

vos dix ou quinze torpilles, mais il y a beaucoup de déperdition, ce sera un moment de bonheur à savourer. C'est un petit peu l'idée que plus on se fait chier plus on apprécie la récompense. A ce propos, une anecdote : un jour que Churchill était en tournée d'inspection dans une base anglaise, je crois que

c'était Scapa Flow , un U-Boot a réussi à placer plusieurs torpilles sur le cuirassé où était le premier ministre britannique mais les torpilles étaient défectueuses et n'ont pas explosé. Le capitaine de l'U-Boot a été hospitalisé pour dépression nerveuse. Eh bien, c'est une sensation dont Silent Hunter 3 donne parfois l'expérience.

Alors, oui Silent Hunter 3 est immersif. Oui, on s'y croirait. Mais franchement pour rien au monde, je ne voudrais vivre dans une de ces boîtes de conserve. Plutôt crever au soleil !

Video



Correct mais les personnages sont assez médiocres. A part ça, il faut bien reconnaître que la mer, comme paysage, ce n'est pas très varié.

SONO



La musique est très insuffisante et ne parvient pas à meubler les périodes d'attente. Le bruit de l'Asdic fait tout de même son petit effet.

JOUAb



La prise en main peut sembler assez délicate mais les différents niveaux de « réalisme » permettent de s'en tirer honorablement. La compression du temps pose parfois quelques problèmes.

Substance



Une simulation très convaincante... jusqu'à l'ennui. S'il présente un intérêt certain comme reconstitution historique, Silent Hunter 3 pêche par son aspect fort peu ludique.

70%

Tout est crédible, graphisme, système de combat etc. mais rien n'est vraiment excitant ou alors si rarement... C'est tout le problème lorsque l'on veut rendre compte d'une réalité banale ou pénible.

 par Egomet

TOP CHARTS

SEMAINE DU 7 au 14 MAI, au Royaume-Uni

		JEU	EDITEUR	AVANT
1		STAR WARS EPISODE 3	LUCASARTS	1
2		FORZA MOTORSPORT	MICROSOFT	-
3	▲	CHAMPIONSHIP MANAGER 5	EIDOS	16
4	▼	LEGO STAR WARS	GIANT INTERACTIVE	2
5	▼	FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	3
6	▼	MIDNIGHT CLUB 3 : DUB EDITION	TAKE 2	4
7	▼	GRAN TURISMO 4	SONY CE	6
8	▼	WORLD SNOOKER 2005	SEGA UK	5
9	▼	SPLINTER CELL CHAOS THEORY	UBISOFT	8
10	▲	GUILD WARS	NCSOFT EUROPE	11

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

Alors que l'e3 bat son plein, les gens ne se sont pas arrêtés de jouer pour autant. Ni d'acheter d'ailleurs. Forza Motorsport est la seule sortie de la semaine à entrer dans le top 10, et c'est une très belle performance qui va rassurer les développeurs sur Xbox. Bien sûr, les titres en rapport avec Star Wars continuent à se partager le haut du pavé, avec le jeu officiel et Lego Star Wars. Tous deux, soit dit en passant, n'étant guère réussis. Etrangeté sans doute locale, Championship Manager 5 se trouve propulsé de la 16ème à la 3ème place. Allez savoir, quelque chose d'important s'est sans doute passé sur la planète football. Enfin, Guild Wars poursuit sa lente progression - un jeu online sans abonnement, c'est rare, et ils devront assurer un max sur les ventes pour rentabiliser leur affaire. Ca semble déjà bien parti ! L'immonde Fifa Street ne semble pas vouloir sortir du top. S'il est aussi pot de colle que FIFA 2005, ça peut durer longtemps...

TOP BON

je suis lourd et j'insiste

LES LADAS EN PREMIERE LIGNE

Pourquoi les usines Lada se trouvent-elles toujours au sommet des collines ?

- Pour que les clients puissent au moins rouler 200 mètres avec.

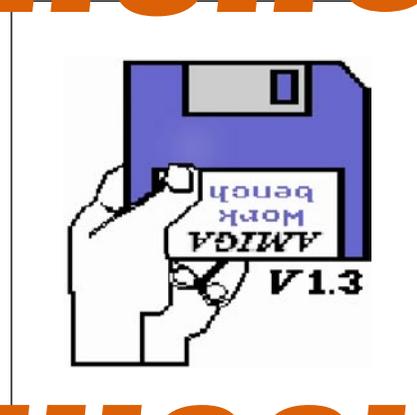
A quoi reconnaît-on une LADA sport ?

- A la balle de tennis sur l'accroche-remorque.

Comment doubler le prix d'une LADA ?

- En faisant le plein.

next



week

SORTIE MONDIALE LE

31 mai 2005

OLD BOY

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

<http://www.sanqualis.com>

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

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

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

Copyright © Sanqualis.com 1999–2005.

Le 17 mai 2005



La Grosse News: La Xbox 360 enfin présentée
Les news de la semaine
Logiciel: PSP Video 9
Screening
Show off: Last Odyssey (Xbox 360)
Rien à Voir: La rage contre les machines
Rien à Voir: SIIIIIN CITY
Dossier : Les jeux,
 Vecteurs de pubs ?
Test: Splinter Cell Chaos Theory (Xbox)
Test: Jade Empire (Xbox)
Top charts: semaine du 1er au 7 mai.
Top Bon: The revenge of the Lada - Episode 3

Le 10 mai 2005



Grosse News : Mon UMD va cracker
News de la semaine
Logiciel : WorldWind
Screening
Show Off: Dark Sector (XBox 360, PC)
Rien à Voir: Notre monde malade de la paix
Rien à Voir: Victoire au front de l'éducation
Dossier : Les périphériques
 Du bâton de joie au Gamepad
Test : Act of War (PC)
Test : Mechassault 2 (XBox)
Top Charts : semaine du 23 avril au 30 avril.
Top Bon : retour des vacances du redac'chef

