

rcenaries sur Xbox, Oddworld : Stranger's Wrath sur Xbox, Kutaragi vieux brigand, Dossier : L'Amiga - Un destin excep
exceptionnel. Mercenaries sur Xbox, Oddworld : Stranger's Wrath sur Xbox, Kutaragi vieux brigand, Dossier : L'Amiga -
Oddworld : Stranger's Wrath sur Xbox, Kutaragi vieux brigand, Dossier : L'Amiga - Un destin exceptionnel. Mercenari

31 mai 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA

K H I



v.18c1



K

ISSUE edito X

MAI 2005 4^{ème} semaine

Comme à mon habitude, je vais me substituer à votre présentateur météo

du jour pour vous livrer mes conclusions sur l'évolution du temps. Grâce à un anticyclone venu droit de la lune, nous voilà gâtés par un beau soleil qui a l'air de vouloir perdurer.

A Sanqua, on sent l'été qui arrive, c'est sûr. Dans 2 numéros, nous mettons un terme au cycle actuel (normal vu qu'on arrivera à Omega) et ce sera pour tous une petite période de vacances bien méritées. Mais vous inquiétez pas, on ne sera pas absents trop longtemps.

D'ailleurs, pendant cette période de transition, nous allons recruter. Si vous êtes intéressés pour faire partie de l'aventure Sanqua, c'est le moment ou jamais de vous signaler, par le biais

de notre formulaire de contact sur le site. En gros, si vous savez écrire correctement, si vous avez beaucoup d'humour très très lourd, et si en plus vous connaissez bien les jeux vidéos, eh bien vous devriez déjà être dans l'équipe de Sanqua. Non ? Eh bien n'attendez pas, postulez !

La période post E3 était maintenant de rigueur, les actualités sont plus calmes, et il faudra attendre le milieu de juin pour voir les jeux de l'été fleurir comme marguerites dans les champs.

Pendant que vous finirez vos exams, commencerez vos vacances, Sanqua referra peau neuve.

En attendant, profitez des beaux jours. Cet été on ne prévoit pas de station Mir qui s'écrase sur Paris, donc no soucy.

ekianjo •
redac'master

ISSUE X
Sommaire
TU ME PRESENTES TON AMIGA ?



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

- 03 EDITO**
On ne lâche pas le morceau.
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
Kutaragi vieux brigand.
- 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**
AMIGA
Un destin exceptionnel
- 22 Zoom E3**
- 24 TESTS**
Mercenaries
Oddworld : Stranger's wrath
- 38 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 39 TOP BON**
Offre d'emploi à Poulainville.
- 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
31 mai 2005

Pour nous (re)joindre
www.sanqualis.com - rubrique contact

Publicité

X P E R I E N C E X P E R I E N
I E N C E X P E R I E N C E X

**Sanqua
recrute pour
le prochain cycle.**

SANQUA
E X P E R I E N C E

**Profitez-en.
Exprimez vous.
Contactez nous.**

X P E R I E N C E X P E R I E N
I E N C E X P E R I E N C E X

Kutaragi Vieux brigand

LA GROSSE NEWS

Par EKIANJO

Kutaragi, c'est quand même pas n'importe qui. C'est le gars qui n'a pas honte de répéter des conneries pendant des années. Et il ne s'arrange pas avec l'âge, contrairement au Bordeaux.



On dirait que chaque grosse marque a besoin d'un représentant digne de ce nom: Nintendo ont bien l'ami Iwata, le mec tranquille modeste mais en fait pas trop.

C'est pas le genre de personnes avec qui on passerait le vendredi soir. Microsoft a Billou, que l'on ne présente plus, avec sa coupe de cheveux à 2 dollars. Et Sony, eh bien ils ont tout misé sur Ken. Ils lui ont acheté un nouveau costard, ils lui ont donné un petit lifting en passant chez le coiffeur de Lorie, et hop, le voilà lâché sur la scène, devant les micros.

Et il fallait en avoir des oreilles pour entendre ça. On apprend que la PS3 n'est en fait pas une console de jeux. Jusque là, je suivais - c'est vrai, elle a la forme d'une cale à meubles, on peut aussi coincer des livres avec...

Ken continue et me fait signe que non, en fait ça sera aussi une station de stockage de vidéos ou DVDs, qui respecte

les copyrights. J'acquiesce, comme un con, en souriant comme si c'était un truc vachement nouveau.

Puis, Ken me sort son chapeau de magicien. Il met une vidéo mpg toute pourrie dans son chapeau... il agite le chapeau dans tous les sens... roulements de tambours... hop ! et voilà, une vidéo toute nickel qui ressort. Et lui d'avancer :

«La PS3 fera pareil : elle va recycler vos vidéos compressées à la hache pour en faire des vraies vidéos HDTV.». Ah ouais? Mais... mais, avec quel puissance ? Là, j'ai tendu la perche à mon ami Ken, qui s'enflamme et part dans son délire live : «Oui mais tu vois, la Xbox 360 de toute façon c'est pas bien, c'est juste une Xbox améliorée, c'est pas une révolution, elle fait pas le café et ne cire pas les pompes, tu vois ? Moi je trouve que c'est plus une Xbox 1.5 que 360, mec. S'tu veux, le CELL c'est trop de la bombe, ça poutre tout ! Avec la PS2 on pouvait diriger des missiles, avec la PS3 on va diriger des missiles, mais dans des mondes virtuels et tout. Tu verras, c'est du jamais vu, promis, juré, craché, foi de Kutaragi. Si je mens, je fais une Playstation 4.»

Mouais. Une chose est sûre en tout cas : si on fait un remake de «la folie des grandeurs», on saura que notre ami Ken est libre pour remplacer De Funès.

US : les doubleurs pètent une durite

Par IANOS

LES NEWS

Alors même que tout le monde avait les yeux rivés sur l'E3 et ses nouveautés vidéoludiques, en marge de l'événement se déroulait une manifestation des acteurs de doublage de jeu vidéo. Au début du mois de mai, le dialogue s'est rompu entre l'industrie du jeu vidéo et les deux principaux syndicats représentatifs de plus de 2000 acteurs. La raison ? Eh bien, le contrat type de ces acteurs date de 1993, c'est à dire une époque à laquelle le monde jeu vidéo était plus marginal et bien moins riche, et le salaire fixe sans intéressement aux ventes ne convient plus aux acteurs de doublage. Ceux-ci souhaitent voir leur contrat stipuler l'intéressement, leur ras-le-bol provenant de la comparaison avec les acteurs de doublage pour le cinéma, mieux lotis d'après eux. Un de leurs représentants a déclaré que le refus de cet intéressement était la négation du travail artistique réalisé sur le doublage et de l'intérêt que

porte le public à celui-ci. La grève menace donc. Maintenant, ces propos ne sont pas tenus par tous les acteurs, certains craignant des conséquences néfastes avec ce mouvement de grogne : il est vrai qu'avec 278\$ de l'heure, certains pourraient trouver ces plaintes un peu mesquines. C'est d'ailleurs ce que répond l'industrie du jeu vidéo, qui a décidé de ne pas céder aux acteurs : pour elle, le processus de doublage est une petite partie du jeu vidéo et n'est absolument pas la seule partie artistique d'un jeu vidéo. Il semble alors hors de question de favoriser une catégorie de personnes alors même que d'autres participent autant sinon plus à la construction des jeux vidéo, en étant déjà moins payées actuellement, sous peine de créer un désordre incontrôlable. Il est vrai qu'une telle mesure semblerait vraiment injuste envers les autres membres des équipes de jeu vidéo. Et puis, les voix sur les cinématiques

ça plait aux joueurs, mais à la base on achète pas un jeu pour ça, faut pas abuser, et puis souvent le fameux doublage est loin d'être à la hauteur justement... (NDLR : qui a dit «Colony Wars 2» ?). Ils auraient pas les chevilles qui enflent, les acteurs de doublage américains ? En tout cas, l'industrie du jeu vidéo refuse l'intéressement aux ventes et a quand même proposé 34% d'augmentation en trois ans ce qui porterait le salaire à 375\$ l'heure. Ca ne m'étonne plus qu' Oddworld Inhabitants ait fait les voix de Stranger's Wrath avec les programmeurs !

Eh oui, même dans le monde du jeu vidéo, tout n'est pas rose. Ainsi les acteurs de doublage revendiquent et menacent de faire grève. Mais que veulent-ils ? Heu...des sous !

Les Infidèles

LES NEWS

Par IANOS

Alors que leur entente semblait parfaite, Factor 5 et Nintendo divorcent, réduisant ainsi à néant les espoirs des fanboys de Nintendo qui espéraient jouer à un Rogue Leader qui profite pleinement des capacités techniques supposées de la Revolution.

Julian Eggebrecht, le boss de Factor 5, disait encore il y a quelque temps que jamais son équipe ne lâcherait Nintendo et qu'ils avaient hâte de développer sur la nouvelle console du géant nippon. Seulement voilà, depuis ils ont joué à la PS3 et tranché dans le lard : à l'avenir, c'est sur la machine de Sony, soit-disant la plus puissante, qu'ils développeront, et ce en exclusivité. L'argument avancé est que le processeur CELL de la Playstation serait le plus apte à délivrer un rendu photoréaliste. Lorsqu'on sait que les coyotes de Factor 5 ont essayé la 360 avant de prendre leur décision, Sony obtient là de quoi faire une annonce publicitaire de haute volée, pour les corez, les vrais, ceux qui attendent avec impatience chaque nouveau jeu Star Wars. En même temps, le développeur n'a rien annoncé de spécial, donc pas de quoi sauter de joie, les gars. Dans tous les cas, on ne peut s'empêcher de flipper un peu quant

aux specs techniques de la Revolution, toujours inconnues des services de renseignement du monde entier. En effet, rappelons nous que Rare les avait laissé tomber pour des raisons similaires, et quand on voit ce qu'est devenue la NGC sans un de ses atouts



majeurs, on a de quoi s'inquiéter. On se demande bien ce que Nintendo fait à ses développeurs exclusifs pour qu'ils se barrent tous comme ça, à moitié en claquant la porte... Factor 5 va en tout cas maintenant découvrir les rouages complexes de Sony : des kits de développement à un prix exorbitant, qui arrivent en retard et nécessitent

sept années consécutives de lecture de manuels divers et variés, afin de maîtriser toutes les technologies propriétaires. J'en connais qui vont bien se poiler ! Mais, toute considération critique mise à part, on attend quand même avec une certaine impatience un shoot Star Wars de bonne qualité sur une des consoles Next Gen. Espérons simplement qu'ils continueront d'adapter l'ancienne trilogie, qu'ils ne céderont pas à l'appât du gain ou à la volonté tyrannique du père Lucas et de ses millions de billets verts. De toute façon, il n'y a presque pas de combats spatiaux dans les nouveaux épisodes, donc, à moins de proposer aux acteurs en herbe d'apprendre à jouer comme Hayden Christensen à l'aide d'un système de jeu révolutionnaire, je ne vois pas trop ce qu'ils pourraient faire.

Capcom n'est plus interdit bancaire

Par IANOS

LES NEWS

Même si cela ne paraissait pas de prime abord, Capcom était plutôt dans d'énormes difficultés financières l'année dernière. De plus, les chiffres de ventes de Resident Evil 4 s'étaient révélés injustement faibles durant les premières semaines de la commercialisation du survival-horror, il n'y a pas si longtemps. Ainsi on s'attendait bien malheureusement à des résultats mitigés. Maintenant, force est de constater qu'il y a une justice en ce bas monde puisque Capcom repasse dans le vert et même plus : alors qu'ils accumulaient 67,9 millions d'euros de pertes (avec les intérêts bien entendu), la firme japonaise ramasse 26,6 millions d'euros de profit cette année. La raison soudaine du changement ? Le décollage des ventes de Resident Evil 4 ainsi que le gros succès remporté par Devil May Cry 3 aux Etats-Unis et en Europe. C'est simple, en trois mois Capcom est revenu dans ses sous et a même augmenté ses ventes de 25 %, atteignant 486 millions

d'euros (oui, c'est du lourd... on n'a jamais dit que Capcom c'était artisanal non plus). Etrangement, Capcom a même reconquis des parts de marché au Japon, un marché complètement fou et imprévisible. Cela dit, ce ne sont pas RE4 et DMC3 qui ont fait renouer avec



le succès mais plutôt Monster Hunter (PS2) et Megaman. De plus, Capcom a d'autres ressources puisqu'il distribue également la série de jeux Gran Theft Auto au Japon, qui a enfin remporté un succès (inespéré) au pays du soleil levant selon les spécialistes. En fin de compte, la chance a également un peu

joué en faveur de Capcom sur son propre territoire. Bref, Capcom est en forme et on se dit qu'avec les grands jeux terminés et sortis dans l'année passée, alors même que la société était dans le pétrin, on peut espérer encore mieux si les conditions financières ne pèsent

plus sur les créateurs. Enfin Capcom prévoit toujours d'augmenter encore « légèrement » ses profits cette année (léger = quelques millions d'euros). Pour cela, la société compte sur la conversion PS2 de Resident Evil 4 ainsi que sur Dead Rising, le jeu aux centaines de zombies sur Xbox 360.

C'est l'heure du bilan pour de nombreuses sociétés et les résultats financiers pleuvent. Ceux-ci ne sont pas toujours très compréhensibles, mais pour une fois ce n'est que justice si Capcom remonte la pente.

Pas chère, ma 360, pas chère

LES NEWS

Par EKIANJO

Quand on s'appelle Allard, qu'on est chauve et qu'en plus on bosse chez Microsoft, ça doit pas être facile tous les jours avec les filles. Alors, on baisse le prix de la 360, histoire de se rendre intéressant. Bouffon, va.

L'ami Allard a lâché. Depuis tout petit, il ne sait pas se tenir, il faut toujours qu'il dévoile les infos qu'il détient. D'ailleurs, quand il a raconté à son père que sa mère et le facteur étaient.. hum... assez complices, ça lui a pas porté chance. Mais baste, il récidive, ce galopin, en nous disant que la Xbox 360 sera vendue aux alentours de 300 dollars trébuchants.

«J'en prendrais pour 1 dollar». C'est finalement pas si cher si ce prix s'avère confirmé un de ces quatre. La première Xbox était plus chère à sa sortie. Maintenant, il peut s'agir d'une stratégie commerciale pour prendre le max de parts de marché avant la contre-attaque de Sony, qui ne se fera pas trop attendre.

Le seul problème, en fait, c'est les jeux. Plusieurs éditeurs (dont les gros) ont déjà annoncé qu'ils préféreraient se remplir les poches de thunes et arnaquer les consommateurs. Bref, ils vont augmenter sensiblement le prix



de leur jeux. Et des jeux à 70 et 80 euros, je sais pas, mais je vais avoir du mal à accepter ça. Cette hausse des prix risque d'avoir des effets néfastes, telle une hausse du piratage. Si le prix d'un jeu est équivalent à celui d'une modification pour lire les copies, les joueurs peu fortunés ne vont pas se poser 30 ans la question. Et l'Europe dans tout ça ? Eh bien comme

d'habitude, on va payer plus et pour pas un service en plus. C'est donc fort possible que la console sorte à 300 euros chez nous, voire plus. N'en jetez plus ! Ca donnera suffisamment de raisons aux gens d'aller chercher leur console en import. Un jour ça vaudra vraiment le coup à ces tarifs là !

logiciel

le conseil de tonton Eki

Cette semaine, comme vous l'avez compris, on est grave à la bourre. Mais grave, grave. Genre, j'ai même pas eu le temps d'aller finir mon championnat sur WipeOut Pure sur PSP, l'abuse quoi. Alors voilà, je vous propose SmartFTP, un très bon logiciel de FTP. Pourquoi ? Bah, parce que je l'utilise, donc forcément c'est bien, mec. C'est rapide, on peut faire du drag'en'drop à foison, c'est joli, ça garde les connections en mémoire.... ouais bon c'est un client FTP, c'est gratos, ça sent le Hugo Boss, ça te fait repousser les cheveux et si tu l'utilises tous le jours, il y en a même qui disent que ça rend intelligent. Si, j'te jure, SmartFTP c'est bon pour toi.

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

Editeur : Eidos
Dev : Io Interactive

Notre clone de Barthez national revient, l'arme au poing. Les graphismes sont désormais d'un autre niveau. Le vieux moteur a été remplacé, et on ne s'en plaindra pas. Futur hit ?

PC, XBOX, PS2

Hitman 4 : Blood Money



prévu pour automne 2005



Editeur : Ubisoft
Dev : Ubisoft

Le prince (de LU) est lui aussi de retour. Une suite, pour changer. Toujours de plus en plus beau, mais le style est le même que le deuxième, c'est à dire plus trop dans l'esprit... Pas sûr que ça le fasse...

PC, XBOX, GC, PS2

Prince of Persia 3



prévu pour fin 2005



Editeur : Funcom
Dev : Funcom

Après Anarchy Online, les petits gars de Funcom se sont dits que ça serait cool de faire un jeu sur l'univers de Conan. C'est assez chouettos en tout cas, et la violence semble être au rendez-vous.

PC

Age of Conan



prévu pour on sait pas quand



Des nouveaux screenshots de jeux en développement.

SCREENING



STARSHIP TROOPERS (PC)

Inspiré librement du livre, le film de Paul Verhoeven a marqué les esprits de par la qualité des scènes d'action, et l'humour un peu décalé de la chose (c'est un hollandais, c'est pas sa faute). L'adaptation en jeu vidéo sur PC semble, pour une fois relativement réussie: ça grouille de bestioles, ça bouge plutôt pas mal... bref, on peut croiser les doigts en espérant retrouver les sensations du film à portée de la souris. Graphiquement, ce n'est pas l'extase, c'est clair. Et le trailer sur-abuse des scènes 3D avec rotation totales sur elles-mêmes. Ceci est pourtant le premier cliché à éviter quand on fait de la 3D, mais bon. Bref, on demande pas un gros hit, mais simplement une adaptation de qualité. Commencez à écraser les cafards près de chez vous, en attendant...

SHOW OFF

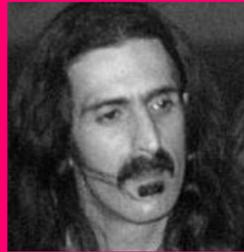
La rubrique officielle des vidéos qui tuent

<http://www.factornews.com/download.php?f=389>



Trois perles sont sorties ce mois-ci dont une réédition d'un des meilleurs albums de Jeff Beck, une bonne occasion de parler un peu zique dans les pages de Sanqua.

Commençons par le premier des trois joyaux : le dernier Gorillaz. Demon Days, titre de leur deuxième galette d'inédits, clame sur tous les toits l'appartenance du groupe virtuel au fantastique monde de la pop de qualité. Le générique de ce nouvel album est impressionnant, jugez plutôt: Neneh



album solo, bien loin des duos Page/Plant assez inégaux dans leur qualité. Mighty Rearrange vous plonge dans une ambiance dont il ne vous sera pas aisé de sortir, pesante, rythmée et endiablée. Les titres présents sont tous des reprises de chansons obscures venant d'horizons musicaux aussi enchanteurs que dépaysants. Je vous recommande personnellement Let the Four Winds Blow, véritable merveille d'entre les merveilles. Notez aussi, vous les fanboys, que le groupe qui

et aux percussions. Mais à ce casting déjà extraordinaire viennent se greffer le temps d'un morceau ou deux Keith Moon, Jimmy Page et John Paul Jones, le grand Nicky Hopkins ou encore le pote de Mayall et Zappa, Aynsley Dunbar. Si vous n'avez encore jamais écouté ce chef d'œuvre absolu du colérique Jeff, ruez-vous dessus, vous ne le regretterez pas.

En guise de post-scriptum, je parlais plus haut de Frank Zappa, sachez que si vous n'êtes toujours pas au courant

RiEN A VoIR

Les skeuds de ce mois

par EL FOUINE



Cherry, Bootie Brown, De La Soul, Ike Turner, Dennis Hopper... Tous ont l'air d'être bien motivés pour faire sortir les gens de leur torpeur fataliste et de leurs lectures d'autobiographies pornographiques branchées. Ce Demon Days fait en tout cas un bien fou à tous ceux qui pensaient que Gorillaz ne ferait plus jamais que des remixes bidons de leurs tubes.

Deuxième album de notre sélection : le nouveau Robert Plant. Accompagné par les Strange Sensation, l'ex-chanteur de Led Zep nous livre ici son meilleur

accompagne l'homme à la tignasse d'or est constitué d'anciens de Portishead. En trois mots : gare à la baffe !

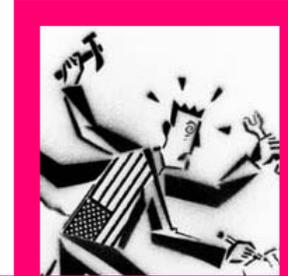
Dernier brûlot de cette sélection, et non des moindres : Truth du grand frustrateur de guitaristes en herbe, Jeff Beck. L'album a été enregistré en 1967-68, en compagnie de certains des plus grands musicos de tous les temps. Comme pour Ola (réédité et remasterisé l'année dernière), l'ami Jeff est principalement accompagné de Rod Stewart au chant, Ron Wood à la basse et Micky Waller à la batterie

des agissements du regretté moustachu légendaire, QuAudiophilic est toujours disponible en DVD Audio, en DTS et stéréo. Pour la petite histoire, l'album est issu des expérimentations du compositeur en matière de son surround. En gros, c'est une sorte de Best Of en 3D qui vaut le détour, autant pour le néophyte que pour le fan averti. A écouter d'urgence si ce n'est déjà fait.

Aux US, le petit monde des éditeurs de jeux vidéo est en plein effervescence. En effet, voilà que les développeurs se mettent à réclamer le paiement des heures sup's ! Dingue, non ? «Ces ploucs vont se rebeller parce qu'ils font 80 heures par semaine!» dixit le baron. La rébellion est en effet sévère, vu que les employés font valoir leur droits à coups d'avocats dans la gueule, et les avocats américains, vous savez, ils sont souvent obèses, donc ça fait mal. Et les choses ne sont pas prêtes de s'arranger, avec

Et nous à Sanqua, on sait ce que ça veut dire de faire des heures sup' non payées, alors on compatit avec ces pauvres employés. Cependant, il faut relativiser les choses un petit peu. L'industrie des jeux vidéo est un peu spéciale, quand même. Certes, les développeurs sont souvent traités comme des esclaves, avec des contrats temporaires et des objectifs très ambitieux en très peu de temps alloué. Il faut connaître un peu le milieu et voir les conditions dans lesquelles

leur faute. Toujours est-il, que dans n'importe quelle entreprise, une personne en charge d'un projet n'est pas payée à l'heure. Le problème est davantage culturel: les développeurs sont des gens issus des milieux artistiques. La logique d'entreprise, l'organisation et la productivité sont des notions qu'ils connaissent, certes, mais qu'ils n'ont jamais vraiment éprouvé avant de se casser la tête sur un jeu. Alors qu'en entreprise, on passe des centaines d'heures à former



Une histoire d'heures sup'

Par EKIANJO

RiEN A VoIR

EA qui rajoute de l'huile sur le feu : en effet, ils ont déclaré qu'ils allaient établir deux régimes: ceux qui ont droit aux heures sup' payées, et ceux qui acceptent de ne pas en bénéficier. Ceux qui seront aux heures sup' payées, par contre, n'auront pas accès aux stock options, à l'intéressement, etc... Une belle manière d'effectuer un certain chantage sur la profession.

Mais cet excès d'heures n'est pas uniquement typique à l'industrie du jeu vidéo. D'autres boîtes, dans le domaine des IT, abusent de la même convention.

les jeux sont terminés dans certaines entreprises. Après, on s'étonne que ça foisonne de bugs, mais quand les gars passent toutes leur nuits pendant 2 mois à torcher un jeu pour respecter la date de l'éditeur, on comprend mieux.

Là où il faut modérer les propos, c'est que leur travail est similaire à celui de n'importe quel cadre : ils ont des responsabilités, des objectifs mesurables, des délais à tenir et des moyens pour y arriver. Maintenant, si ils acceptent eux-mêmes des délais irréalistes, c'est aussi un peu de

des managers, pour qu'ils gèrent bien leur projets et délivrent à temps, dans le domaine du jeu vidéo, la notion de temps reste relativement floue. Tout comme l'organisation. Les idées fusent dans tous les sens, même au moment où ils devraient se concentrer uniquement sur l'aspect développement. Pour finir, les développeurs, surtout aux states, sont loin d'être rémunérés au SMIC. Et ils font un peu un job qui est leur passion, à la base. Se plaindre, c'est bien, mais faut pas pousser ; y'en a qui tueraient pour être à votre place.



L'amiga

Un destin exceptionnel

« L'ami Mc Intosh regardait ses deux comparses d'un air snob : l'Amiga et l'Atari se battaient dans la boue avec frénésie. Les gens essayaient de les départager, mais finalement un seul se releva : L'Amiga venait de terrasser son plus vieil adversaire. »

« La guerre des blondes » par H.G. Well, extrait.

DOSSIER Par EKIANJO

L'Amiga, c'est quoi ?

Il y a peut-être des djeun's qui lisent Sanqua, et cette intro est pour eux : L'Amiga, c'est quoi cette bête ? Pour ceux qui ne connaissent que le monde PC ou Mac (les malheureux), il faut revenir 20 ans en arrière : au milieu des années 1980, un groupe de quelques ingénieurs américains relèvent le défi de faire, dans leur garage, la console la plus puissante du moment. Le projet se transforma rapidement en ordinateur...

Le prototype, nommé Lorraine, est un peu une grosse usine à gaz. Il est financé par 3 docteurs californiens fortunés, mais rapidement les fonds viennent à manquer devant l'ambition du projet. Seule solution viable : trouver un repreneur qui leur apportera un support financier conséquent : suite à une présentation réussie lors du CES de Las Vegas, le projet est racheté par Commodore, un des géants de l'informatique grand public de l'époque. Pour Commodore, la nouvelle machine est un nouveau souffle plus que bienvenu à sa gamme, composée de vieillissants Commodore 64 et autres dérivés plus ou moins réussis.

Atari, leur concurrent, pour une fois en avance, lance déjà son Atari ST, l'un des premiers ordinateurs 16/32 bits grand public. Commodore ne pouvait rester sans réagir. L'Amiga sortira donc

un peu plus tard, mais avec de nombreux avantages. De par ses qualités graphiques, sonores, et les possibilités de son OS (l'AmigaOS et son Workbench), il va marquer durablement son époque et supplanter son concurrent d'Atari en quelques années. Pour mémoire, l'AmigaOS, en 1985, permettait aux gens d'utiliser une interface graphique, avec des icônes, une souris, pour commander leur ordinateur. Il était totalement multitâche et consommait très peu de mémoire. Quand on pense que les PCs, eux, resteront au DOS pendant encore plusieurs années... et attendront 1995 pour parler de multitâche... ça laisse rêveur.

Les modèles

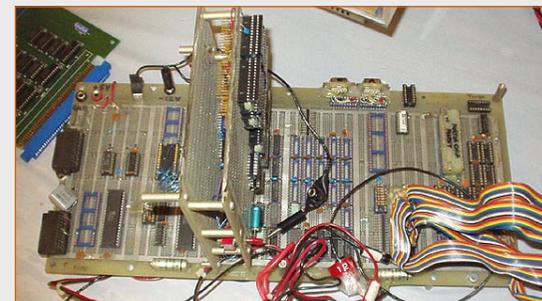
Le premier modèle de la gamme en 1985, l'Amiga 1000, fut rapidement accompagné en 1987 par le légendaire Amiga 500, véritable petite révolution dans le cœur des joueurs. L'Amiga 2000 sera aussi disponible mais dédié au marché professionnel: il connaît aussi un certain succès.

La force de l'Amiga résidait dans ses possibilités de manipulation 2D : c'était un ordinateur architecturé comme une console: un processeur central, aidé par plusieurs chips graphiques très puissants. Le nombre de sprites explose à l'écran, les couleurs se multiplient à volonté, et les scrollings différentiels deviennent le standard. Du point de vue sonore, l'avancée est énorme : 4 voies indépendantes, et échantillonnage de première qualité. C'est d'ailleurs sur Amiga que les « sound trackers » (tels que ProTracker, NoiseTracker) vont voir le jour : ils seront à l'origine des formats sonores connus sous le nom de MODs. Enfin, c'est aussi le plug & play qui impressionne : une disquette, et hop, on charge un jeu ou un logiciel sans

avoir à se poser de questions. Bref, la simplicité d'une console, allié à la puissance du système d'exploitation.

Un bon nombre de grands jeux ont vu le jour sur cette machine. Et, chose hors du commun, le succès de la machine sera essentiellement européen. Si l'Angleterre est un pays de développeurs de JV, c'est en grande partie grâce au succès de l'Amiga sur ce territoire. Des gens comme Peter Molyneux (avec Populous et bien plus tard auteur de Theme Park, Black & White), des développeurs comme Psygnosis (à l'origine de Lemmings, Shadow of the Beast, ils feront WipeOut et Destruction Derby plus tard), Team 17 (Worms) ont commencé sur cette machine. Et j'en passe...

Cependant, Commodore, mauvais gestionnaire, effectue des décisions plus ou moins heureuses, avec le lancement en 1991 du CDTV, sorte de console/truc multimédia à base de CD. Une première technologique, mais un échec commercial retentissant. L'Amiga 1200, lui, sort en 1992. Le nouveau-né, bien que graphiquement plus abouti, souffre d'un processeur principal à la ramasse, et d'aucune amélioration sonore. Et il n'est, malheureusement pour lui, pas du tout prévu pour la 3D. En 1993, Commodore, déjà dans le rouge, lance la console CD 32, LA première console 32 bits, bien avant la Playstation. Il s'agit en fait d'un 1200 déguisé, un peu meilleur en matière de vidéo et 3d que son aîné, grâce à un chipset dédié, l'Akiko. Mais les développeurs, peu incités par Commodore, n'utilisent finalement que peu la puissance de la bécane et se contentent de ressortir des clones des jeux sur 1200... Dans la même année, Commodore dépose le bilan. On apprendra plus tard que des projets bien plus ambitieux étaient dans les cartons, et auraient pu sortir à la place du 1200... (chipset graphique AAA) mais les véreux à la tête de Commodore avaient d'autres idées en tête, et l'ambition n'était pas leur fort.



Avant l'amiga 500, il y avait le prototype : le Lorraine. Oui, c'est ce tas de câbles et de diodes immonde. Il fallait bien commencer, avec les moyens du bord.



Oh, un Amiga 500. Mine de rien, cet ordinateur, assez laid au demeurant, eut une influence décisive dans le domaine des jeux vidéo.

En haut, le bon vieux 1200, successeur du 500. En dessous, un 4000T, T pour Tower. Il fallait y penser.

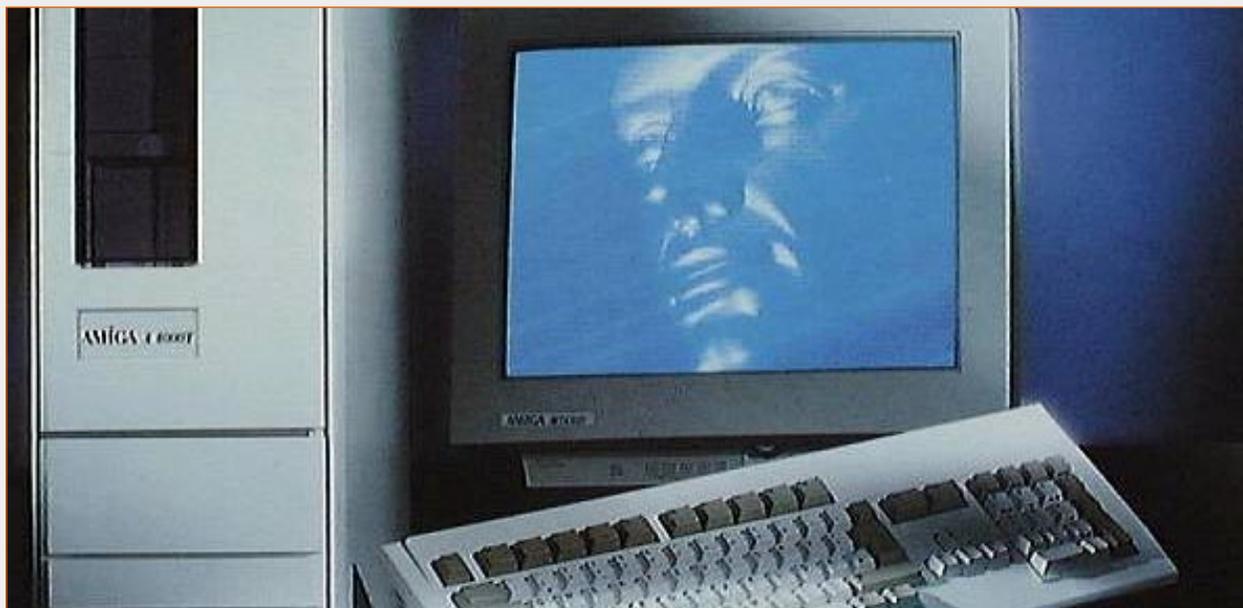


L'Amiga, né hors Commodore en premier lieu, ne coula pas avec le Titanic.

La succession

Les années qui ont suivi furent très dures pour les amigaïstes. Il faut savoir que même si Commodore n'était plus, les machines n'avaient rien perdu en termes de popularité, et la communauté n'était pas prête à abandonner leurs élus pour migrer sur PC. La plupart des développeurs ont continué leurs projets sur la base existante, en attendant de voir plus clair les modalités du rachat de la machine.

Après de longs moments de tergiversation, c'est finalement ESCOM, en 1995, qui rachète la marque Amiga. C'est une boîte allemande qui fabrique des PC.



Le premier message est très enthousiaste : on apprend que des « Power Amiga » seraient en développement, c'est-à-dire des Amiga basés sur des processeurs PowerPC de Motorola, ce qui existait déjà sur Mac. Malheureusement, ce n'était que du vent, et les petits Allemands n'ont en fait rien dans les cartons. L'Amiga 1200 est à nouveau fabriqué, mais il est mal positionné et les gens attendant la nouveauté... Elle semble venir avec un projet de « Walker », un Amiga intégré dans une tour de petite taille, au design original. Mais rien de plus qu'un prototype ne verra le jour. Dans le même temps, des indépendants se chargent d'améliorer les Amigas existants, en proposant des cartes accélératrices à base de 68040 ou 68060, la plus puissant des CISCs de Motorola. Mais le marché de ces utilisateurs est restreint et peu unifié. La plupart des développeurs, sentant le vent mal tourner, quittent alors la machine. Ils ne reviendront pas. En 1996, à son tour, Escom part en couille et dépose le bilan. L'Amiga, à nouveau orphelin, est adopté par Gateway 2000, un gros fabricant de PC américain après un épisode de six mois où tout le monde a cru qu'une société du nom de Viscorp allait l'emporter. Là encore, les promesses fusent dans tous les sens. Il y a bien un peu de concret : la sortie de l'Amiga OS 3.5, une mise à jour bienvenue du système d'exploitation. Sans véritable révolution... En 1998, le projet MCC au design très moderne, basé sur un processeur révolutionnaire, le Crusoe, est lancé. En 1999, l'Amiga ne semble plus avoir aucun avenir : le projet tombe à l'eau. Gateway a d'autres priorités, et laisse pourrir ce qui aurait pu être un joyau dans sa gamme.

A New Hope ?

Alors que tout semble perdu, des petits gars appartenants à Amiga Technologies (département de Gateway), décident

de casser leur tirelire et rachètent l'Amiga au compte de leur autre société, Amino. Ils fondent la société Amiga Inc. et commencent à parler de leurs projets futurs : des Amigas à base de x86, des plateformes de développement pour appareils mobiles comme l'AmigaDE (une sorte de java made in Amiga).

Amiga Inc, en voulant garder la transparence avec la communauté, met en place un nouveau site, et multiplie les déclarations en tous genres, pour garder la confiance des utilisateurs. Malheureusement, le temps passe et les résultats, comme on pouvait le craindre, tardent à venir. L'AmigaDE a le vent en poupe, mais ce n'est pas ce que la communauté attend : un nouvel OS qui viendrait sauver l'Amiga. Puisque les officiels ne veulent pas faire le pas, c'est un projet indépendant qui va rassembler la communauté : MorphOS. MorphOS est un OS compatible avec certaines applications de l'AmigaOS (il réussit le tour de force de créer un système indépendant des chipsets), mais tournant sur les processeurs PowerPC. bPlan, une société allemande fondée par les anciens membres de Phase5 (société qui produisait des cartes accélératrices 68x00 et PowerPC pour Amiga), décide de créer le hardware qui fera tourner MorphOS à son maximum : Le Pegasos.

Ce nouveau projet semble inquiéter Amiga Inc, qui se réveille et commence à développer une alternative concurrente : l'AmigaOne, un autre Amiga PowerPC, qui ferait tourner un Amiga OS 4 ! (Il y eut aussi un projet d'AmigaOne qui aurait été une carte-mère complète se greffant sur un 1200 afin de conserver la compatibilité. Un proto a vu le jour). Après de longues périodes d'attente, le Pegasos sort et commence à faire des émules dans communauté. L'AmigaOne

arrive en retard, en se présentant comme l'évolution officielle de la marque. Evidemment, les deux systèmes ne sont pas 100% compatibles entre eux...

Similitudes et différences

Même si les hardwares, c'est-à-dire le Pegasos et l'AmigaOne, ne sont pas rigoureusement identiques, ils partagent suffisamment de points communs qui pourrait les rendre compatibles. Mais les distributions logicielles, elles, ne sont pas prêtes de converger. La structure des noyaux de MorphOS et de L'OS4 est trop différente pour permettre l'exécution de tous les programmes sur ces deux systèmes. Dans les deux cas, cependant, la révolution est en marche : un nouveau OS a été développé pour la communauté Amiga - OS qui peuvent enfin

Pegasos / MorphOs ont un joli petit symbole : le papillon. Quand on dissèque le papillon, on s'aperçoit qu'il est bourré de puces : certains disent même qu'il y aurait du Power PC dedans.

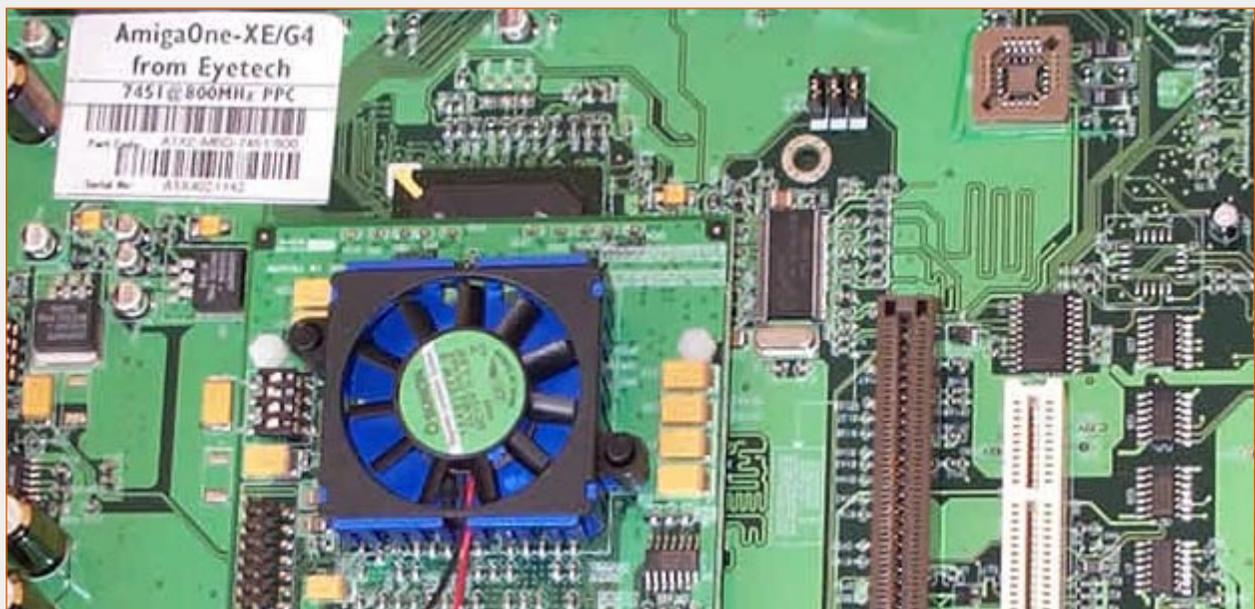


L'OS4 reprend la «boing ball», la balle rouge et blanche caractéristique de l'Amiga. En dessous, la carte mère de l'AmigaOne, qui fait tourner l'OS4.



tenir la comparaison avec leurs homologues PC ou Mac (au détail près que MorphOS et AmigaOS 4.0 ne possèdent pas, de par leur architecture, de protection mémoire) qui avaient pris de l'avance pendant toutes ces années d'indécision.

En fait, les deux marchés ne sont pas destinés aux mêmes utilisateurs : le couple MorphOS/Pegasos apparaît comme une machine non Amiga, mais dans l'esprit des anciens. Le couple AmigaOne/OS4, lui, réussit à faire le pont entre les deux générations : il peut en effet tourner aussi sur un vieux Amiga 1200 équipé d'une carte accélératrice à base de PowerPC. Et c'est la réponse officielle, gage d'un certain crédit. MorphOS peut également fonctionner sur un 1200 ou un 4000 équipé d'une carte PowerPC. Le seul désavantage de MorphOS dans ce cas là, c'est de ne pas porter le nom d'Amiga.



La communauté Amiga, 20 ans plus tard, se trouve encore dans une situation peu reluisante : restreinte et diminuée par des années de doute et de déception, divisée par deux solutions non compatibles, on pourrait craindre le pire pour la marque.

Une communauté passionnée.

Ce qui fait bien la différence entre les amigaïstes et les utilisateurs de PC, et accessoirement de Mac, c'est la passion qui les unit. Même si les nouveaux Amiga sont plus chers et moins performants que leurs homologues du monde PC, il sont prêts à faire ce sacrifice pour voir leur machine survivre et persister. Il faut dire que l'OS y est pour beaucoup. Quand, sous Windows XP, faire tourner 5 applications en même temps commence à sérieusement ralentir votre OS, L'amigaOS, lui, reste en pleine forme. La gestion du multitâche, et la réactivité générale de la machine sont bien meilleures que sur le plus puissant PC équipé de Windows.

Et l'OS a de nombreux avantages dans sa construction. Par exemple, tenez, l'histoire des datatypes. Sur PC, quand vous voulez ouvrir un fichier image, par exemple, dans une application graphique, vous avez le choix entre certains formats supportés par cette application. Si jamais votre application est trop ancienne, il vous manquera certainement les formats les plus récents. Sur Amiga, les formats sont interprétés par des bibliothèques appelées datatypes, partagées par tous les programmes installés. Ainsi, pas de bile - tous les programmes bénéficient des formats installés.

Ce n'est certes qu'un exemple, mais il montre comment l'Amiga est pensé en général : vers la simplicité et la souplesse.

Le futur de l'Amiga

J'ai demandé ici à Batteman, amigaïste invétéré (que vous pouvez retrouver sur amigaimpact.com) de nous livrer ses impressions sur le futur de la machine et de son OS.

BatteMan : *Le futur... en fait, je ne sais pas si on peut en parler en toute objectivité... En effet, il est impossible de savoir de quoi demain sera fait. Les deux sociétés que sont Hyperion/Eyetech (à l'origine de l'AmigaOne) et bPlan/Genesi (à l'origine de Pegasos) se situent dans une micro niche qu'il est très difficile d'évaluer. Même si bPlan/Genesi cherche à faire du Pegasos une plate-forme Linux PowerPC peu chère, les ventes ne sont pas mirobolantes. Quant à Hyperion/Eyetech, le souci de la fermeture de Mai (le fabricant des cartes mères Teron qui sont ensuite transformées en AOne) pose également des interrogations sur le devenir de la plate-forme... Quoiqu'il en soit, une chose est sûre, c'est que le développement de MorphOS et d'AmigaOS4.0 est maintenu en grande partie par des bénévoles ce qui va permettre d'assurer la pérennité de leur développement respectif. Après, celui qui peut prétendre connaître le futur de l'Amiga est soit un menteur soit un escroc soit un génie ;)*

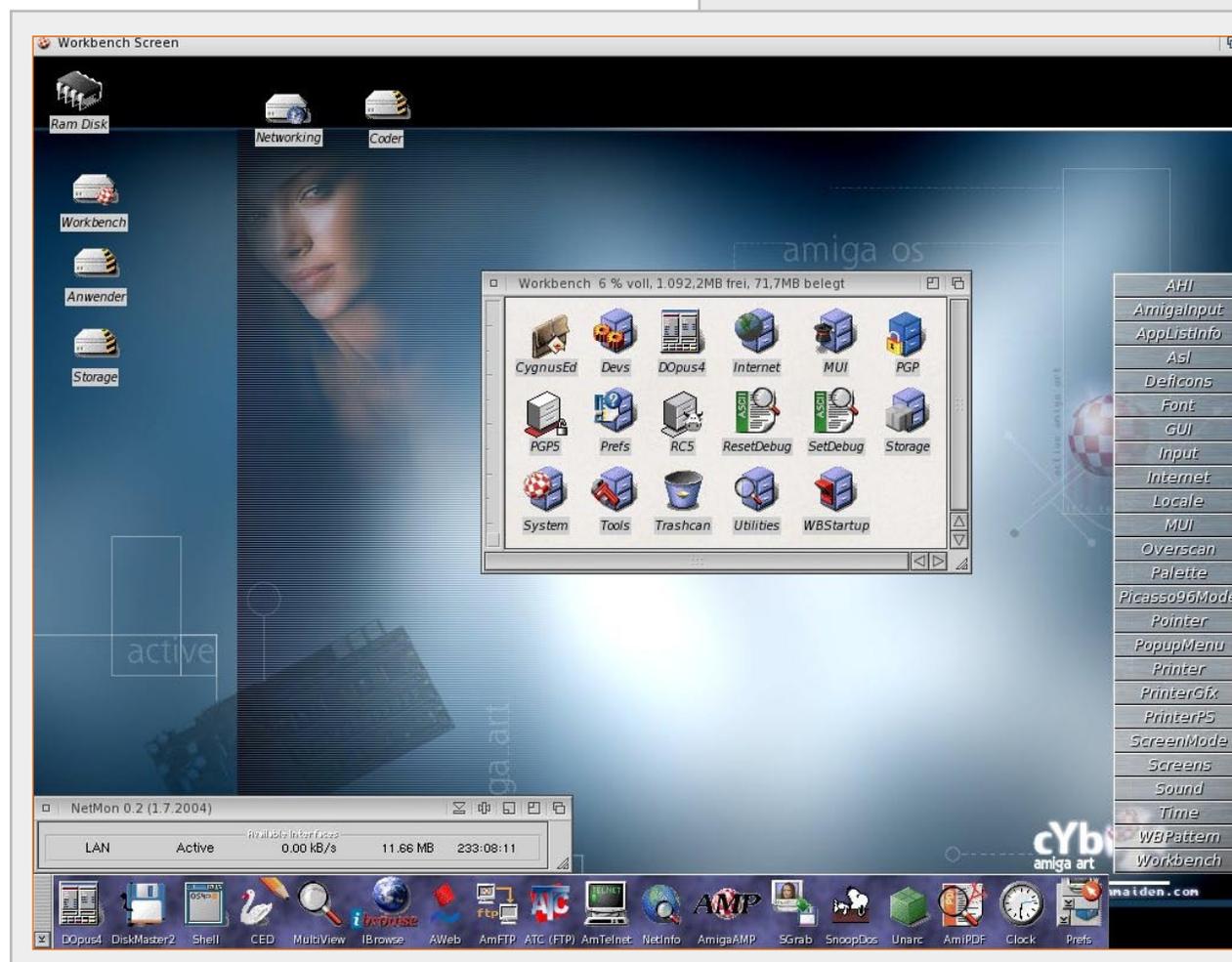
Daff, de Obligement, a lui aussi souhaité ajouter ceci :

Daff : *Peu à peu, l'Amiga en tant que marché prospère s'est transformé en machine pour hobbyistes. La tendance va, je pense, se poursuivre. Mais c'est faux de dire qu'une plate-forme qui n'est plus commerciale, est forcément morte. A présent le développement des systèmes d'exploitation (MorphOS et AmigaOS 4) est légué à des équipes principalement bénévoles. Les développeurs ne créent plus pour s'enrichir mais simplement pour l'amusement et l'amour de la machine. J'utilise quotidiennement MorphOS, et je peux dire que les*

utilisateurs sont persuadés de la force et du potentiel de ce système. Un monde sans virus, où les logiciels se lancent rapidement et où les utilisateurs font preuve de fraternité, cela existe, c'est ici.

Merci à BatteMan, Daff, et l'équipe de Amigaimpact.org pour la réalisation de ce dossier.

Voilà ce qu'on trouve quand on lance l'OS4. Graphiquement, ça tient très bien la route et c'est complètement customisable, d'entrée. Pas besoin d'un Windows Blind...



Fahrenheit



Fahrenheit

Quantic Dream, ça vous dit quelque chose? Ce talentueux développeur est à l'origine d'un jeu qui a fait sensation lors de sa sortie Pc, The Nomad Soul. Après être resté discret pendant quelques années, le studio a refait surface il y a plusieurs mois avec un nouveau projet, Fahrenheit. Présenté à l'E3 en version PS2 par David Cage himself, le titre en a impressionné plus d'un. Le jeu a pour ambition de réinventer le jeu d'aventure et c'est plutôt bien parti. Fahrenheit dégage un charme fou, il est novateur, bourré de bonnes idées, magnifiquement mis en scène bref, c'est du bon Quantic Dream. La date de sortie est prévue pour Septembre 2005.

zOOM E3 meego

Conker: Live and Reloaded

On ne peut pas dire que Rare ait été très actif sur Xbox. On en arrive même à se demander si Microsoft arrivera un jour à rentabiliser l'acquisition du célèbre studio. Toujours est-il que le portage de l'excellent Conker's Bad Fur Day sorti sur N64 il y a quelques années est encore d'actualité puisque la date de sortie du jeu est prévue pour le 24 Juin 2005 en Europe. En plus de proposer un remaniement de l'aventure solo, les développeurs ont ajouté un mode multijoueur particulièrement fourni: jouable en écran splitté comme sur Xbox live, les modes de jeu sont nombreux et restent dans l'optique déjantée du jeu. L'équipe de développement a exploité correctement les capacités de la console afin de proposer des graphismes dans la lignée de ce qui se fait de mieux sur Xbox ; ça semble d'ailleurs plutôt réussi. Rendez-vous fin juin pour le verdict.



Conker Live & Reloaded

Far Cry Instincts

Far Cry Instincts

Sorti en mars 2004 sur Pc, Far Cry a fait forte impression auprès de la populasse de joueurs que nous sommes: graphiquement sublime et doté d'un gameplay sympa et une IA séduisante, le titre a charmé son monde. Fort d'un grand succès, Ubi Soft s'est dit qu'il pourrait être intéressant de porter le jeu sur Xbox. Un défi plutôt osé lorsque l'on sait que le jeu est particulièrement gourmand sur Pc. Le jeu a été présenté à l'E3. Graphiquement, ça reste vraiment magnifique avec une excellente distance d'affichage, des environnements en extérieurs riches, bref, même si c'est en déça de la version Pc, ça reste tout de même pas mal. Les développeurs ne se sont pas contentés de nous pondre un portage classique puisque quelques ajouts ont fait leur apparition avec notamment la possibilité de poser des pièges. On attend d'avoir une version entre les mains pour se prononcer mais le titre paraît un brin plus bourrin que son homologue Pc. La sortie est prévue pour automne 2005.



Starcraft: Ghost

Oui oui, le jeu est toujours en développement: qui l'eut cru? Après avoir été reporté maintes et maintes fois, après avoir subi les rumeurs, les ragots et les blasphèmes, le jeu tient bon, Blizzard Entertainment aussi. Prévu pour la première moitié 2006 (ah ouais, quand même!), le titre propulse le joueur dans la peau de Nova, une femme fatale, membre des Ghosts, une unité censée remplir diverses missions délicates. En reprenant le mémorable univers de Starcraft, l'équipe de développement nous promet surtout un gameplay original et réglé au millipoil. Il reste près d'un an de développement, ça devrait laisser suffisamment de temps à Blizzard pour accoucher de son bébé. Hey les gars, la césarienne, ça existe!



Starcraft Ghost

TESTS

mercenaries
XBOX * par meego

ODDWORLD : STRANGER
XBOX * par ekianjo



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.

mercenaries



XBOX

PS2

GTA

SOLO

DEVELOPPEUR PANDEMIC
EDITEUR LUCASARTS

XBOX

PS2

mercenaires

par Meego

InTro

Qui n'a jamais rêvé d'être un mercenaire? Mais si, vous savez bien, ces espèces de brutes sans pitié assoiffées d'argent et constamment en quête d'un nouveau contrat! Oui oui, c'est effectivement d'eux dont je parle. Ah? Ton père est un mercenaire? Euh... qu'est ce que tu racontes? Je n'ai jamais dit qu'ils étaient des brutes sans pitié assoiffées d'argent et constamment en quête d'un nouveau contrat, moi. Tu dois te tromper de personne. Tu m'attends une minute? Je reviens, j'ai une course à faire.

Une histoire d'inspiration

Mercenaries, c'est du Grand Theft Auto, le contexte en moins. Ici, pas de gangsters, pas de dealers, pas de criminels ou de prostituées insatisfaites et fauchées, juste des guerriers en temps de conflit. Ici, pas de villes paisibles ou de quartiers tranquilles, juste des terres accidentées et des villes ravagées par les armes. Ouais ben finalement, Mercenaries se contente de repomper la liberté d'action, véritable fer de lance de la série Gta. On va y revenir.

Question scénario, Pandemic Studios n'a pas fait dans l'original puisqu'on nous sert le traditionnel et ultra classique conflit international. En gros, cinq factions (la Corée du Nord, du Sud, la Chine, la mafia russe et les Nations Unies) se font la guerre et quatre d'entre elles cherchent à zigouiller le Général Song. Ce pauvre malade s'est mis en tête de fabriquer des ogives nucléaires à gogo. Le joueur, chargé d'éliminer Song, peut incarner trois mercenaires: Chris Jacob l'amerloque, Jennifer Mui la british et Mattias Nilsson un amateur de Krisprolls Suédois.





Quand on vous dit que les jeux vidéos c'est pas réaliste, on peut pas faire mieux que montrer ce screen : vous y croyez, vous, la meuf type mannequin, qui se balade au milieu de mines avec le kalachnikov au poing ?

Une histoire de gameplay

Etre mercenaire, ça a tout de même des bons côtés. Bon ok, on risque constamment sa peau, on se lave rarement, et on n'a pas forcément l'occasion d'aller manger souvent chez Bouse mais ça gagne plutôt pas mal comme boulot. Bah ouais, et puis on bosse quand ça nous chante et on n'a pas besoin de cotiser pour la retraite. Passons, ce n'est pas vraiment le genre de nouvelles susceptibles de t'intéresser, lecteur. A vrai dire, le principal avantage lorsqu'on est un mercenaire, c'est de n'appartenir à aucun camp. Ainsi, il est possible d'être engagé par les mafieux russe, par les Nations Unies comme par la Chine par exemple.

Le jeu est basé sur un système de relation avec les factions. C'est au joueur d'évaluer les conséquences que les contrats peuvent avoir sur son entente avec l'une d'entre elles. Par exemple, aller dérouter un camp chinois aura tendance à détériorer quelque peu les relations que le joueur entretient avec eux. Une idée franchement sympa mais qui n'apporte pas un véritable atout au final. D'autant plus qu'il est possible de racheter «l'amitié» d'une des factions en corrompant le garde du Q.G concerné.

Mercenaries propose un terrain de jeu étendu, voire carrément immense. Le champ de bataille est parsemé de

villes, de camps et autres de bases militaires. D'ailleurs, le point fort du soft est de proposer une énorme liberté d'action. Tout comme dans Gta, il est nécessaire de parcourir la carte, en quête de nouveaux contrats. Chaque

« Dans Mercenaries, il est possible de chourrer n'importe quel véhicule. Hélicoptères, chars, voitures civiles... »

faction est représentée par un symbole particulier sur la mini map placée en haut à droite de l'écran. En parlant de ça, un PDA est accessible via les menus. Il permet de consulter les messages, la carte complète, ou encore d'acheter en direct des fournitures de combats. L'une des factions a mis en place un système permettant de se payer des véhicules, des frappes aériennes, des fournitures ou encore des armes. Une option souvent utile en missions, lorsqu'on est à court de munitions ou de véhicules. Et puis franchement, quoi de plus classe que de se faire ravitailler par hélicoptère ? Dans Mercenaries, il est possible de chourrer n'importe quel véhicule. Hélicoptères, chars, voitures civiles et tout ce qui se trouve à portée de main. Petit détail sympa pour les missions, le joueur s'approprie directement la nationalité de la faction du tas de ferrailles dans lequel il se trouve. En gros, s'il a volé un char coréen (et

pour peu qu'il reste à l'intérieur), le joueur est considéré par les IA comme un coréen. Mine de rien, ça permet de passer incognito en territoire ennemi et ça peut s'avérer sacrément utile en missions.

Côté arsenal, on est plutôt bien servi. Entre les mitraillettes, les fusils de snipers, les lance-roquettes, et d'autres trucs qui se terminent en «ettes» (pas kékèttes, non), les bourrins vont être aux anges. Dans l'ensemble, les missions sont trop répétitives. Même si les contextes sont relativement variés, au final ça change pas grand-chose puisqu'on fait toujours pareil. On va chercher un contrat, on roule ou vole pendant plusieurs minutes en direction des objectifs, on zigouille, escorte ou déraille et on gagne de la pépette. Des missions secondaires sont réparties sur la carte, histoire d'éviter que la monotonie déjà installée depuis peu ne prenne trop racine. Mais ne soyons pas de mauvaise foi, on s'amuse tout de même plutôt bien. Histoire d'illustrer un peu plus précisément mes dires, voilà un petit topo rapide d'une mission que j'ai pu terminer...



Comme Mercenaries est un jeu de mercenaires, je me suis dit que je devais vous montrer des VRAIS mercenaires. Là, c'est mon oncle que j'ai pris en photo, à Beyrouth. Il fait des collections de crânes, ça l'amuse dans son temps libre.



Ca pétouille. Pourtant, Janine, je t'avais bien dit de fermer le gaz, bordel !



On a beau avoir des armes à gogo, rien ne remplace un bon vieux pugilat des familles. Il faut bien se détendre : après l'effort, le réconfort.



Désolé, vous n'êtes pas dans Gran Turismo et vous ne trouverez pas 300 modèles de voitures. Non, il n'y a pas la Smart, et re-non, il n'y a pas la Twingo Easy non plus. Mais alors, vous êtes pénibles !

Par envie, je décide d'aller voir les Chinois vu qu'ils ont souvent des contrats sympas à me proposer. Je prends mon pick-up, avant de me diriger vers le petit curseur qui représente leur faction. Après m'être paumé quatre ou cinq fois et après avoir roulé une petite dizaine de minutes dans des décors un peu trop fades, j'arrive enfin à leur Q.G. J'ai face à moi un Mao Zeitong qui me demande d'aller bousiller les réserves d'essence d'un camp nord Coréen, super. Je re-prends mon pick-up, je re-roule en sens inverse vers ce foutu camp Nord Coréen, j'arrive à destination et je me fais buter, génial. Je retente le coup et après quelques

La guerre c'est moche...

Mercenaries, c'est un peu pareil. Techniquement parlant, difficile d'être pleinement satisfait. Dans l'ensemble, ça reste correct, hein, mais le jeu accumule les sorties de route. Des textures assez moches et baveuses, un clipping prononcé, une distance d'affichage à la limite du convenable bref, rien de bien glorieux. De même, les décors sont un brin répétitifs et manquent clairement de diversité. La physique est gérée par le moteur Havok qui peine à remplir ses fonctions et nous sert des réactions *un peu* exagérée (un coup de crosse dans une caisse de 80 kilos et hop, elle s'envole vers la lune).

« Techniquement parlant, difficile d'être pleinement satisfait. Dans l'ensemble, ça reste correct, hein, mais le jeu accumule les sorties de route. »

combats pas forcément épiques j'arrive à passer ce fichu barrage. Je roule en direction d'un des réservoirs, je pose du C4, boum. Rebelote pour les autres cibles. Entre temps, quatre hélicos Nord Coréen viennent me faire la fête. Avec mon pistolet à eau, je ne vais pas aller loin. Hop, je me fais livrer un petit kit contenant un lance boulettes. Je me débrouille comme je peux pour les allumer, je suis enfin tranquille. Mission pas franchement palpitante accomplie.

Bon, ces quelques petites bourdes sont en partie pardonnables vu l'immensité du terrain que le jeu nous propose de fouler.

La maniabilité ne pose aucun problème et quelques minutes suffisent pour avoir le personnage bien en main. Il peut courir, sauter, donner des coups de crosse, et tout le tralala. Plus intéressant et un peu à la manière d'un Halo 2, il est possible de s'approprier un véhicule en pleine utilisation par les

IA. Par exemple, le joueur peut éjecter un pilote de son hélicoptère en plein vol. Le genre de truc qui arrive assez rarement, mais rien de tel pour flatter l'ego.

Côté bande son, le jeu s'en tire pas mal. Les musiques, tantôt calmes et tantôt entraînantes, sont adaptées aux différentes factions et aux contextes des missions. Les bruitages sont sympas, sans plus. Je pense notamment à ceux des véhicules, pas forcément très convaincants. En revanche, les doublages français sont franchement réussis et même parfois marrants.

Au final, Mercenaries s'avère être un titre assez sympa. Bien divertissant sur le court terme et un brin lassant sur le long terme, le jeu possède une durée de vie au-delà de la moyenne (comptez une vingtaine d'heure pour boucler l'aventure). Graphiquement, le jeu s'en sort plutôt pas trop mal vu la taille imposante du terrain de jeu.

Video



Techniquement, le jeu ne déchaîne pas les enfers mais propose un terrain de jeu vraiment étendu et une grande liberté d'action.

SONO



Les musiques sont adaptées aux situations bien choisies et entraînantes. Dans l'ensemble, les bruitages sont relativement bons.

JOUAb



La maniabilité ne pose pas de problème. Quelques minutes suffisent pour avoir le perso bien en main et exploiter à fond son potentiel destructeur.

Substance



Une vingtaine d'heures suffisent pour boucler le solo. Le jeu est un peu répétitif et ne possède aucune compatibilité Xbox Live, dommage.

70%

Mercenaries est bien sympa, mais répétitif. On passe un bon moment et la liberté d'action y est pour beaucoup. Le jeu possède des qualités, dommage qu'elles soient bridées par un manque de diversité.

□ □ □ par Meego

ODD WORLD : STRANGER'S WRATH



XBOX

PLAT

SOLO

DEVELOPPEUR ODDWORLD INHABITANTS
EDITEUR MICROSOFT

XBOX

ODDWORLD : STRANGER'S WRATH

par Ekianjo

InTro

Vous êtes l'étranger. Un individu à l'agilité déconcertante, qui erre dans le désert, entre les villages, en quête de bandits à capturer. Après tout, vous êtes un chasseur de prime, c'est bien normal.

Du western

Le jeu se déroule dans le monde d'Oddworld - monde qui commence à être familier pour de plus en plus de gens, vu que la série s'étend désormais sur plusieurs épisodes. Cette fois-ci, c'est l'ambiance western qui domine, avec ses vallées sèches, la paille qui s'envole, et le vent qui siffle à travers les rochers.

L'étranger, que vous contrôlez, est donc à la recherche de primes. De thune, quoi. Ce pourquoi, on ne le sait pas encore vraiment, et c'est aussi un peu la part de mystère qu'il vous faudra élucider. Tout commence par un tutorial qui vous montrera, à partir de situations simples, comment contrôler et utiliser les différents objets et animaux du jeu. Oui, j'ai bien dit animaux. On y reviendra. L'étranger arrive donc sans problème au village. Un village habité de volailles genre canards qui se tiennent debout et qui parlent. Ceux-ci sont à la merci de 3 sales brigands et de leur troupes dans les environs. Ca tombe bien, vous avez besoin d'argent, et ils ont besoin de vous. Il suffit pour arranger les choses de passer par le « bounty store » et sélectionner votre première





- Salut Stranger, je te sers quelque chose ?
 - Hum, Hum, ça sent le poulet par ici !
 - Stranger, on me l'a déjà faite, lâche moi les couilles...



Quand tirer à distance ne suffit plus, vous pouvez toujours vous jeter sur vos ennemis et leur refiler de solides beignes des familles. Ca prendra un peu de temps, mais vous en viendrez à bout.

cible. Puis, il faudra partir du village et aller dénicher vos proies là où elles se trouvent. Et rassurez vous, si vous aimez l'action, vous allez en avoir.

Un FPS écologique ?

Pour capturer les brigands, notre ami l'étranger dispose de tout un attirail. Une petite arbalète bien sentie, qui lui permet d'envoyer des projectiles... et un sac, sorte d'aspirateur, qui lui, aspire,

arbalète. Il s'agit en fait de capturer des petits compagnons que vous aller utiliser vivants comme trucs à balancer à l'ennemi. Par exemple, cet espèce d'écureuil, une fois lancé, fera un boucan de diable au point où il atterrit, et qui détournera l'attention des vilains. Lancer une araignée sera encore plus redoutable : elle va carrément empaqueter les adversaire dans sa toile, et vous n'aurez plus qu'à les cueillir au sol.

« Pour capturer les brigands, notre ami l'étranger dispose de tout un attirail. Une petite arbalète bien sentie et des projectiles. »

justement, les ennemis tombés à terre. A quand un sponsoring par Rowenta ? Comme ces brigands bien armés ne sont pas prêts à se livrer sans combattre, vous devrez donc les assommer, voire les tuer, avant de pouvoir les ramasser et les ramener. Comme un brigand en vie vaut souvent plus cher qu'un cadavre, vous aurez plutôt intérêt à capturer vos proies bien fraîches. Et vous aurez bien des manières de le faire, grâce aux munitions que vous allez pouvoir fixer sur votre arbalète.

Pratique, non ? Si vous attendez trop, ils se relèveront, cependant. Des animaux, vous en aurez facile 6-7 qui pourront vous aider. Pour récupérer des munitions, si je puis dire, il vous suffit de bien regarder dans les zones extérieures si vous voyez pas ces petits bidules traîner ici ou là. Ou encore, d'aller au magasin et d'en acheter. Mais vu le prix, on préférera aller se servir soi-même en rase campagne. Certaines de ces bestioles sont plus puissantes que d'autre, mais dans l'ensemble il faudra régulièrement alterner vos attaques suivant les gars qui vous coincent.

Contrairement à ce qu'on pourrait attendre, point de flèches, point de truc pointu au bout de votre arme. Non, rien de ça. Mais simplement des petits animaux, un de chaque côté de votre

Un jeu à monde

C'est triste à dire, mais Oddworld Stranger, au-delà de l'expérience même

de jeu, est rare. Il est rare dans le sens qu'il est l'un de ces jeux qui vous transporte dans un monde en un claquement de doigts. Même sans revenir sur la série, on sent que tout a été pensé dans les détails. Le monde est modélisé d'une superbe manière, c'est un vrai plaisir de gambader au milieu de nulle part, et d'observer la végétation... Tout tient en fait dans la cohérence entre le design, la musique, les bruitages, et l'histoire. L'étranger, grand sur pattes, silhouette style Clint Eastwood, voix bien grave, est un monstre de charisme. C'est le type même du personnage « dur » qu'on aime incarner. Ca sent le vécu, dans ses vêtements, dans sa démarche. Et sa façon de s'exprimer, totalement argotique, avec sa voix lente, posée, impressionne. C'est l'alchimie totale entre un look et une voix.

« L'étranger, c'est le type même du personnage « dur » qu'on aime incarner. Ca sent le vécu, dans ses vêtements, dans sa démarche. »

Une foultitude de détails

Dans les villages, les gens (les volailles qui parlent) s'affairent à leurs préoccupations. A tout instant, il est possible de les interpeller, pour leur demander un renseignement sur la quête en cours. Ca semble à rien, mais si vous posez plusieurs fois la question à une même

personne, la question va être posée différemment, et la réponse sera aussi du même acabit : on a pas l'impression d'être dans un jeu où le dialogue soit une simple boucle qui se répète à mesure qu'on appuie. Plus fort encore, il m'est arrivé de poser une question alors que le gars était déjà en train de parler avec un autre, et alors que le premier me répond, le deuxième en profite pour lâcher un commentaire sur nos propos. D'accord, tout ça c'est sûrement scripté à mort, mais le fait est que l'on ne pense pas du tout à la technique quand on est dans l'univers. Ca sonne bien, ça sonne vrai, et c'est le plus important. Les brigands sont aussi très marrants. Un peu cons à la base, ils sont aussi très sûrs d'eux et ne seront jamais prêts à se rendre sans livrer un bon combat. Tant mieux, on est là pour ça.

Un pad qui fait merveille

Un sans faute. Alors que bon nombre de FPS se cassent la gueule sur console de par la difficulté de gérer autant de commandes de manière précise, Stranger réussit à rendre la chose simple et enfantine. Après 2 minutes de jeu, on ne pense déjà plus aux boutons. L'im-



Vos voyez les gentils animaux au premier plan ? ce sont ceux qui sont sur l'arbalète, que vous enverrez voler violemment contre les ennemis. Le petit écureuil, à droite, est bien cool : il vous parle tout le temps, c'est un bon petit gars.



Stranger peut effectuer des doubles sauts, comme dans la plupart des jeux de plateformes qui se respectent. Ca sera bien utile pour atteindre certains endroits. Mais là, au dessus du ventilo, fallait oser...



Les brigands sont vraiment stupides, et comme tous les méchants, ils sont trop sûrs d'eux. Mais bon, ça nous arrange, on est là pour leur faire mal, quand même.



Les villes sont assez magnifiques. Y'a pleins de poulettes de partout, les gens parlent entre eux, et ça fait petit village, quoi.

mersion est des plus rapides. Et il vaut mieux, vu que les combats contre les boss sont loin, très loin d'être faciles. Il faudra jouer des coudes et bien gérer le tir, la gestion des munitions, la recharge de l'arbalète et la régénération. Il est en effet possible de récupérer de la vie simplement en se « secouant », si je puis dire. Ce qui fait de l'étranger un type quasiment invincible. Pour se régénérer, cependant, il faut être en position immobile. Pendant les combats, ça peut devenir un problème.

Une histoire bien menée.

Le joueur est placé dans un rôle qu'il ne peut pas refuser, et bien que le jeu soit très linéaire, il ne s'ennuie pas le moins du monde. Les niveaux sont dosés à la perfection : ni trop courts, ni trop longs. Et ni trop durs. La possibilité de sauvegarder à tout moment est extrêmement

tion. Du très très grand art.

Du style, que diable !

J'en ai même pas parlé, mais les graphismes sont magnifiques. Pas seulement du point de vue technique, mais stylistiquement parlant. Les habitations, les personnages, les décors, rien ne dénote. Le travail effectué sur le jeu est colossal. Non seulement le monde est immense, mais aucun chargement ne viendra interrompre votre voyage. Tout se fait en continu.

Et la caméra... la caméra ! Dans n'importe quel jeu de plateforme 3D, c'est souvent le plus gros problème. Ici, elle est à moitié contrôlée par l'utilisateur et par le jeu. Et le résultat est complètement transparent - en dix heures de jeu, je n'ai vu qu'un seul passage un poil pénible, qui dura 3 secondes. Il y

« Les niveaux sont dosés à la perfection : ni trop courts, ni trop longs. Et ni trop durs. La possibilité de sauvegarder à tout moment est bienvenue. »

bienvenue. L'histoire du jeu est distillée bribe par bribe, à travers des cinématiques de toute beauté - elles n'ont pas à rougir de celles de chez Blizzard, loin de là. Les développeurs ont bien compris l'attrait de l'inconnu : on ne reste jamais trop souvent au même endroit, en évitant ainsi les situations de répéti-

en a peu qui peuvent en dire autant ! Le jeu n'a qu'un seul petit défaut : les doublages. Ne vous trompez pas, ils sont très bien fait et collent bien aux différents intervenants. Mais leur qualité n'est pas toujours au top, et parfois on a du mal à saisir ce qui se dit. Et non, je ne suis pas sourd ni dur d'oreille.

Bref, une perle

Stranger's Wrath est l'un de ces jeux qui marquent, un peu comme Beyond Good and Evil l'année dernière : Sans pour autant inventer grand-chose, ils sont tous deux bourrés de bonnes idées qui redonnent vie à des genres plus ou moins essoufflés. Stranger's Wrath, c'est la bouffée de plein air qui sent bon le vieux pané, le camembert et le saucisson. Un pur produit de terroir, non pasteurisé. Indispensable, tout simplement.

Video



Très stylisé et admirablement bien modélisé. Bref, une petite prouesse technique qui tourne sans aucun ralentissement. C'est beau, tout simplement. Les animations sont poilantes.

SONO



Les doublages ont été réalisés par les développeurs du jeu. Mine de rien, ils s'en tirent très bien. Mais la qualité sonore est moyenne. Les musiques et les bruitages sont au top.

JOUAb



La prise en main est si simple qu'elle devient rapidement transparente. Le système de jeu est exemplaire. Bref, un modèle du genre.

Substance



Une histoire bien amenée, un scénario qui vaut vraiment le détour - et les combats, veine du jeu, méritent des louanges - ils vous feront suer de stress dans certaines situations. On se marre.

90%

Un grand jeu. Des comme ça, quand on en a 5 par an, on est déjà super content. Prenez le. Si vous avez pas de Xbox, louez en une. Il vaut vraiment le détour. Ca, c'est des heures et de la thune bien claquées.

 par Ekianjo

TOP CHARTS

SEMAINE DU 14 au 21 MAI, au Royaume-Uni

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

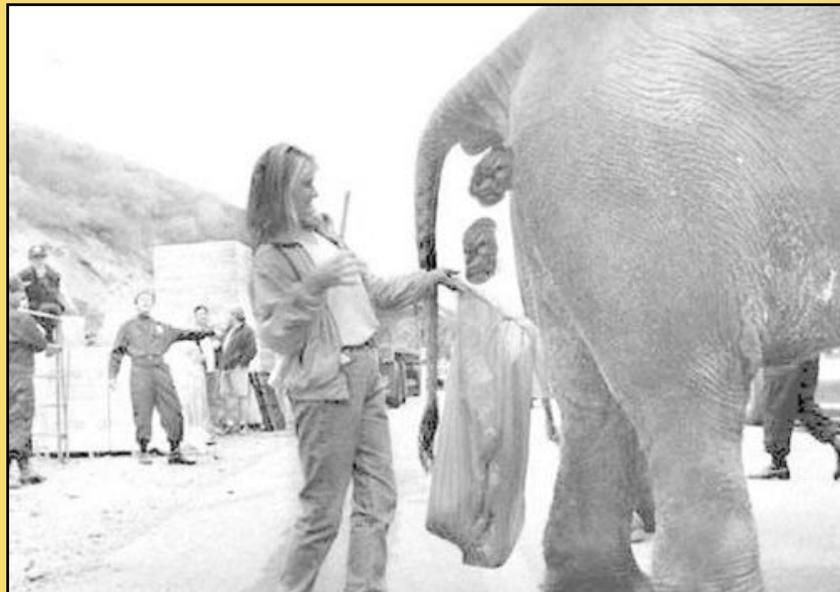
Pourquoi le Royaume-Uni

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

Le top est clairement en vacances on dirait - c'est bien simple, il n'y a quasiment aucun changement par rapport à la semaine dernière, si ce n'est des permutations ici ou là, et la sortie de Champion Snooker trucmuche, un truc bien anglais. C'est grave, trois jeux restent même à leur position, Star Wars III, Lego Star Wars et Gran Turismo 4. Quelques bonnes nouvelles ici et là : Fifa Street descend petit à petit - j'ai calculé, à ce rythme-là, il ne sera plus dans le top 10 d'ici 1 bon mois. Soyons patients. Guild Wars marche relativement bien, et c'est cool : un monde persistant où l'on ne raqu' pas les gens, nous à Sanqua, on est 100% pour. Forza Motorsports sur Xbox marche toujours très bien aussi. Le test de ce dernier sera d'ailleurs très bientôt dans Sanqua. Voilà, les prochaines grosses sorties qui risquent de changer les choses seront bientôt là : Tekken 5 et God of War ont un bon gros potentiel de vente...

TOP BON



A nos amis les développeurs qui se plaignent de leurs conditions de travail, le zoo de Poulainville recherche des fouille-merdes. Non sérieux s'abstenir.

next



week

SORTIE MONDIALE LE

7 juin 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 24 mai 2005



La Grosse News: Sony Strikes back

Les news de la semaine

Logiciel: VideoLAN

Screening

Show off: Killzone 2 (PS3)

Rien à Voir: Star Wars Episode III

Rien à Voir: La guerre des clones

Dossier : E3 2005 :

Stupeur et tremblements

Test: Lego Star Wars (PC)

Test: Silent Hunter III (PC)

Top charts: semaine du 7 au 14 mai.

Top Bon: Je suis lourd et j'insiste

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

