

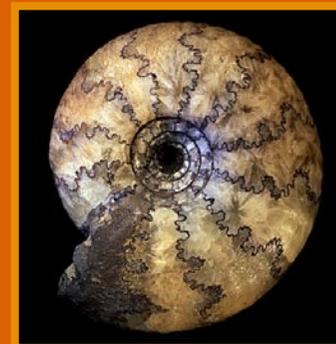
est vieux... Tests : Forza Motorsport sur Xbox, Close Combat first to fight sur PC, Kutaragi casse la Xbox360. Dossier  
es jeux vidéo, c'est vieux... Tests : Forza Motorsport sur Xbox, Close Combat first to fight sur PC, Kutaragi casse l  
: Forza Motorsport sur Xbox, Close Combat first to fight sur PC, Kutaragi casse la Xbox360. Dossier : Un peu d'histori

17 juin 2005

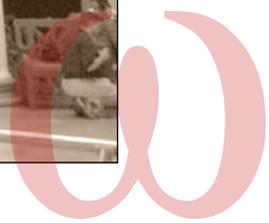
PC | PS2 | XBOX | GC

# SANQUWA

OMEGA



v.20c0



# **ISSUE** **edito**

JUIN 2005 2ème semaine

ISSUE OMEGA. C'est le bout du chemin ! Quand on avait commencé l'aventure du zine hebdomadaire fin janvier, tout le monde se posait des questions dans l'équipe - est-ce qu'on allait tenir le rythme? Est-ce que la qualité allait toujours être au rendez-vous ? Est-ce que le mix Coca-Bière était une bonne idée ?

Ca n'a pas toujours été facile - on en a passé, des nuits, à figoler des articles, à retoucher la maquette, à corriger les fautes d'orthographe (oui, celles qui restaient encore n'étaient que les miettes du reste !), à se prendre la tête sur les dossiers... et aussi à s'étriper joyeusement pendant les réunions sur les choix à venir. Surprenant donc de voir ce dernier numéro du cycle Alpha-Omega arriver intact et sans douleurs. Globalement, l'équipe est satisfaite des Sanqua sortis. Bah, on peut toujours les améliorer, ils ne sont pas tous 100% parfaits, mais l'essentiel c'est qu'ils soient sortis, et qu'il y ait toujours

quelque chose d'intéressant à lire. On espère, en tout cas, que vous avez pris du plaisir à découvrir Sanqua pendant ces quelques mois.

Maintenant que le cycle s'achève, nous entamons un pèlerinage de 3 semaines dans l'inconnu : les vacances! A la mi-juillet, Sanqua reviendra taper à la porte, et il sera pas habillé pareil. Certains disent même qu'il sera plus étoffé, mais allez croire les rumeurs de nos jours ! Les bruits courent bien que Kutaragi est un mec sérieux, c'est dire.

Un grand merci à tous ceux qui nous ont écrit, que cela soit via le site ou via les fora (oui, «forum» est d'origine latine, retenez ça), que cela soit pour nous chier dessus ou nous faire part de vos appréciations. L'important, après tout, c'est que ça ne vous laisse pas indifférent.

A bientôt en juillet pour la série des SANQUA EXPERIENCE...

*ekianjo •  
rédac'master*

ISSUE **Ω**  
**Sommaire**  
J'EN AI PLEIN LA FRISE



COPYRIGHT 1999-2005 SANQUALIS.COM - SANQUA - UNE CREATION DE LA STAR TEAM  
VISITEZ WWW.SANQUALIS.COM POUR LES DERNIERES NOUVEAUTES.  
MERCİ A TOUS LES GENS QUI NOUS ONT SOUTENU, ENCOURAGES PENDANT LES DERNIERS  
MOIS. VOTRE APPORT A ETE ESSENTIEL. A TRES BIENTOT POUR SANQUA EXPERIENCE !

- 03 EDITO**  
Fin de cycle.
- 04 SOMMAIRE**  
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**  
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**  
Kutaragi casse la Xbox360.
- 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 REPORT**  
La PSP, enfin dans les mains.
- 16 DOSSIER**  
*Un peu d'histoire*  
*Les jeux vidéo, c'est vieux...*
- 28 TESTS**  
Forza Motorsport  
Close Combat : First to Fight
- 42 TOP CHARTS**  
Les meilleures ventes made in UK.
- 43 TOP BON**  
Offre d'emploi au stand de tir de Toussinville.
- 44 GAME ON**  
Sanqua Experience, sortie le 12 juillet.
- 45 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  
17 juin 2005

**Pour nous (re)joindre**

[www.sanqualis.com](http://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 casse la Xbox 360...

LA GROSSE NEWS

Par IANOS

**Mr Kutaragi, le grand pont de Sony, qui a trop vu de pubs comparatives quand il était jeune, ne peut plus s'empêcher de traîner Microsoft dans la boue à chaque phrase....**

Mr Kutaragi n'a jamais été tendre avec la concurrence mais là il a sorti son shotgun verbal et il assassine systématiquement Microsoft à chaque commentaire depuis l'E3. Mr Kutaragi se montre donc sans pitié avec la Xbox 360 mais attention à ce petit jeu là, il y a toujours un retour de manivelle dans les dents, surtout quand on commence à prendre à partie le consommateur, en le jugeant un peu con sur les bords. Mr Kutaragi a certes enfin accepté le fait que Microsoft soit à la poursuite de Sony au niveau des performances et soit devenu son concurrent le plus important, mais il annonce aussi, plein d'arrogance, que la Xbox 360 se rapproche plus dans l'esprit d'une PS2 qui est pour lui l'inspiration de la machine de Microsoft. Si ça c'est pas une insulte, ça y ressemble beaucoup : Billou appréciera le commentaire à sa juste valeur. Mais là où notre ami Kutaragi devient très désagréable, c'est lorsque pour mieux pourrir le système adverse et renforcer l'image de son propre produit, il descend en flèche les joueurs y compris les plus avertis: «je pense que beaucoup de gens, même en regardant les spécifications, ne comprennent pas les différences». Houlà! Mr Kutaragi, fais attention à tes dents, on est gentil mais y'a des limites, on te donne des milliards alors



faut pas dire des trucs que tu regretteras plus tard ! En attendant, pour mieux souligner encore l'injustice dont est victime la PS3 via la comparaison de spécifications par les crétins que nous sommes, il nous ressort le coup de la 3DO. Il est vrai que la PS1 avait été chahutée par la presse à certains moments, qui avait un peu abusé en l'alignant sur la 3DO qui a eu le destin que nous connaissons, mais bon c'est vieux et c'était une époque de transition ; on ne savait pas à quoi s'attendre. Faut pas être rancunier comme ça Mr Kutaragi : c'est pas bon pour les ulcères de ruminer une crasse qu'on vous a fait le siècle passé. En plus, ici ce n'est pas du tout le cas contrairement à ce que semble penser Kutaragi : le coup de l'Emotion Engine a appris aux joueurs à se méfier et à ne pas enterrer les doutes dès lors que les constructeurs brandissent quelques animations précalculées devant leurs yeux. Alors on ne va pas se baser sur sa simple parole pour affirmer que la PS3 va casser la Xbox 360 : pour l'instant seule celle-ci a présenté du concret (même si plus ou moins frelaté à l'E3). En fin de compte, Kutaragi aura peut être raison au final mais là, la méthode « polémique » n'est pas très constructive et on en sait pas plus sur la PS3.

# X360 : émule qui pourra

Par IANOS

LES NEWS

Pendant l'E3, le problème de la rétro-compatibilité de la Xbox 360 avec la gamme de jeu Xbox avait été volontairement occulté par Microsoft. On les comprend un peu, c'est un peu la fonction paradoxale demandée par les joueurs : la modernité, la puissance doivent évoluer mais les acquis sont les acquis et pouvoir jouer à son vieux Morrowind (alors même qu'il y a aura Oblivion à côté... hum) semble faire baver pas mal de monde. Disons que le plus gros avantage est de pouvoir ranger sa Xbox au fond de la cave sans aucune délicatesse aucune. Je doute que les jeux Xbox soit une source de nostalgie pour les joueurs car elle est bien trop récente, mais la fonctionnalité reste néanmoins séduisante. C'est en principe dix ans plus tard que l'on repense aux anciens jeux avec nostalgie et qu'on se la joue Francis. Quoi qu'il en soit, la fonction doit être présente mais le problème est technique : la Xbox 360 utilise un processeur IBM et

un gpu ATI alors que la première Xbox utilisait un processeur Intel et un gpu Nvidia. Si émuler l'ancien processeur est aisé car les instructions générales sont plutôt standards et la puissance tellement supérieure (3 multiproc à 3GHz contre un seul à 733Mhz), il est plus difficile d'émuler le chip graphique, en particulier certaines



routines peu conventionnelles, qui accédaient directement à la carte graphique et lui balançait des micro-routines à exécuter en hardware. On retrouve ici le classique problème du non-respect de l'encapsulation des API, mais dans le domaine du jeu vidéo on peut comprendre que certains programmeurs aient souhaité court-circuiter DirectX mais du coup la

rétro-compatibilité pose maintenant problème. Et elle ne rapporte pas beaucoup d'argent à Billou. Du coup, comme cela avait été suggéré, le Live sera certainement le moyen privilégié d'obtenir des profils d'émulations spécifiques aux jeux Xbox. Semblant de rien, ceci doit exaspérer Microsoft qui va devoir manœuvrer avec Nvidia qui va bien sûr réclamer son dû pour chaque profil d'émulation : logique, la techno est brevetée et l'émulation de son matériel doit faire l'objet d'une licence, d'autant plus coûteuse que Microsoft a lâché Nvidia comme une vieille chaussette pour rejoindre le concurrent direct. Par conséquent il est probable que seuls les grands jeux bénéficieront d'un profil d'émulation si besoin est. Pour les autres jeux, seul un profil standard leur permettra de tourner et ceux d'entre eux qui traversent en dehors des clous n'auront pas la chance de tourner sur Xbox 360.

***Franchement on est pas sympa avec Microsoft : ils se décarcassent pour faire une bonne machine et finalement on les harcèlent pour savoir si une vieille daube achetée en solde à 10 euros tournera bien sur 360...***

# Sony aime Linux... car il deteste Windows !

LES NEWS

Par IANOS

***Vous le savez, la PS3 ne sera pas juste une console de jeu mais un ordinateur à part entière puisque la mode est au « multifonction ». On en sait maintenant un peu plus sur le système...***

Ken Kutaragi (encore lui !) a donné quelques informations sur le disque dur d'extension et le système d'exploitation de la PS3. Au niveau technologique, tout cela semble assez bien conçu puisque l'OS du Cell semble rendre celui-ci transparent aux yeux des OS classiques que l'on souhaiterait faire tourner sur la machine : ainsi



rien n'empêcherait un Windows de tourner sur la PS3 puisque l'ouverture doit bien évidemment être complète. Cela dit, Sony doit bisquer en pensant que des gens achèteront leur disque dur PS3 pour installer l'OS de leur

concurrent... mais bon c'est le risque du jeu et en plus sur ce marché Sony ne peut pas lutter... Bah qu'à cela ne tienne, je suis sûr que Sony aura un monopole cradingue un jour ou l'autre dans un autre domaine. Le seul geste symbolique que Sony pourrait faire serait de préinstaller une distribution de Linux sur les disques durs avant la vente. Cela dit, le geste n'est pas non plus anodin car si tout le monde est capable d'installer Windows en suivant les instructions... il faut bien penser qu'il faut d'abord virer Linux et là il faut bien dire que c'est un peu la croix et la bannière pour le consommateur standard qui ne se promène pas avec des outils de formatage multi-système dans la poche. Mais étant donné que le système est sensé être grand public, il faut espérer que tout cela pourra être fait facilement, en tout cas plus facilement que sur un PC. Le but de la manœuvre est bien de présenter au public un système équivalent à leur

PC actuel, tout en se démarquant par de nouvelles applications dédiées aux utilisateurs de la PS3 comme ordinateur. Kutaragi fait même dans la pure modestie en affirmant que les IHM des applications de la PS3 évolueront bien plus vite que celles des applications PC actuelles. Décidément, il est sans pitié avec tout ce qui n'arbore pas un logo PS3 notre ami Kutaragi. Bien sûr, il reconnaît que les applications qui séduiront les consommateurs seront les applications multimédia, c'est à dire celle qui permettent de violer la propriété intellectuelle en toute tranquillité à la maison... Bref Sony jouera le jeu hypocrite classique, des grandes boîtes qui gagnent sur tous les tableaux : « j't'encourage à acheter ma machine pour pirater mes disques et mes films et après, si tu le fais, je crie de partout que t'es un sale voleur et je te fais foutre une amende que tu payeras toute ta vie ». J'en ai rêvé...

# Une PSP 1.5 crackée ?

Par EKIANJO

LES NEWS

Il n'y a pas si longtemps, ce qu'on appelle le homebrew (le fait-maison, quoi) a fait son apparition sur la petite portable de Sony. En fait, ce nom super bâlard correspond au développement amateur, un point c'est tout. C'est quoi le problème de gens, à vouloir toujours donner des noms nouveaux à des concepts vieux d'un siècle ?

Enfin, passons. Cette semaine vient de paraître un «exploit» pour faire marcher ces petites applications sur la PSP version 1.5. En effet, jusqu'alors, seule la PSP 1.0 japonaise pouvait faire tourner ces logiciels sans problème. Mais depuis, Sony a corrigé la faille et il était devenu une véritable gageure de lancer un quelconque logiciel non signé sur la PSP 1.5, la plus répandue actuellement depuis la sortie aux US.

Alors, concrètement, comment ça se passe ? En fait, cet «exploit» porte le nom de «swaploit», puisqu'il est articulé autour de la présence de deux memory sticks. Il faut, en effet, copier

un contenu quasi identique sur deux memory sticks différents, insérer le premier, lancer l'application et très vite, vite, sortir le Memory stick et le changer par le deuxième. Et normalement, ça



marche. Je dis normalement, parce que certains utilisateurs de machine 1.5 semblent avoir eu de sales surprises, du genre : «oh, ma PSP reconnaît plus mes sticks» ou «oh, ma PSP démarre plus!». Ceci est dû, entre autres, à l'usage non recommandé d'échanger des sticks alors que la console est toujours en marche. Ceci dit, ça marche chez pleins de gens, donc c'est pas si négatif que ça.

Pour la majorité des utilisateurs qui préfèrent les solutions plus simples, il faudra sans doute attendre - swapper les disques, ça va bien 2 minutes...

Détail important : ce crack ne marche pas sur les PSP 1.51 ou 1.52 (celles qui sortiront en Europe en septembre). Il y a donc peu de visibilité sur ce domaine. Est-ce que la PSP bénéficie de la meilleure sécurité jamais vue ?

Reste à savoir s'il sera possible d'installer une puce dans cette machine. Pour l'instant, rien n'est moins sûr vue la place limitée à l'intérieur de la coque et la difficulté de soudage...

Plus récemment, une méthode qui permet le swap avec une seule carte est apparue (mais nécessite un PC à portée de main). Le piratage, lui, patine sur PSP, vu qu'il n'est a priori pas possible de lancer les images de jeux UMD à partir du Memory Stick (les images sont cryptées et le cryptage renvoie vers l'UMD). Donc pas de soucis, Kutaragi peut dormir tranquille...

*Le crackage de la PSP, c'est presque la recherche du nouveau Graal. Tout le monde s'y essaie et peu y parvient... et encore, y parvenir c'est un grand mot.*

# Psychonauts en Europe, enfin !

LES NEWS

Par MEEGO

***On a eu chaud. L'Europe a bien failli passer à côté de ce petit bijou vidéo ludique qu'est Psychonauts. Majesco l'a récemment annoncé, le jeu sortira dans notre beau continent, on a évité le psychodrame.***

Très bien accueilli par la presse spécialisée, Psychonauts a cloué le bec à tout ceux qui ont eu le plaisir de s'y essayer. Ils sont tous unanimes, Psychonauts est vraiment un jeu d'exception à côté duquel il ne faut pas passer, du moment qu'on apprécie les jeux plateforme/aventure. Faut dire, ce n'est pas un rigolo qui est à la base du projet. Non, non et re-non puisque c'est Tim Schafer, designer d'exception qui est à l'origine du titre. Tim Schafer, pour les quelques rustiques pas forcément bien réglés qui ne le connaissent pas, c'est un talentueux bonhomme qui a participé à la conception du mythique Day of the Tentacle. C'est aussi à lui que l'on doit les deux petits bijoux que sont Full Throttle et Grim Fandango, véritables crèmes des jeux d'aventure. Enfin, et pour terminer avec ce petit topo biographique, sachez que Tim Schafer quitte LucasArts en 2000 pour monter sa propre boîte de développement,



Double Fine Productions, qui est justement le studio à l'origine de Psychonauts. Passons et revenons à ce qui nous intéresse vraiment: Psychonauts confirmé pour l'Europe. Jusqu'à il y a une semaine, la sortie était quelque peu compromise. Majesco étant un tout petit éditeur, il était très peu probable qu'il ait les moyens d'expatrier son bébé hors des

Etats-Unis. Ainsi, Majesco a confirmé que c'est un autre éditeur, parmi les cinq «grands», qui se chargera des ventes hors du pays de l'Oncle Sam (on pourrait notamment penser à Ubi Soft ou encore à Atari d'ailleurs). C'est décidément une excellente nouvelle, il aurait été dommage de passer à côté du nouveau bébé made in Choux fleur. Puisque je suis sympa qu'il est tard et que je suis de bonne humeur, je vous donne les impressions, à chaud, de notre ami Snoopers:

***« Sur la douzaine d'heures de jeu que Psychonauts propose, impossible de s'ennuyer une seule seconde. C'est drôle, fin, intelligent, über fun à jouer, et y'a même un peu de romance. Comment résister à un jeu pareil ? Du bonheur à tartiner dans les fesses, tout simplement. »***

Tout est dit.

# logiciel

## le conseil de tonton Eki

Il faut bien rendre à César ce qui est à César, et nous nous devons ici de parler de notre ami Adobe Indesign. C'est en effet grâce à lui que Sanqua existe techniquement parlant. Sa souplesse, sa puissance et sa rapidité d'action nous permettent de sortir un nouveau numéro chaque semaine, avec une maquette qui bouge un peu ici et là sans le moindre mal. Et comme les gars d'Adobe ne gâchent rien, notre ami Indesign est extrêmement stable - et fort heureusement. Si ça avait été un produit Microsoft, on aurait peut-être sorti un mag par mois... :P  
Soyons clairs : nous n'avons pas, pour l'instant, utilisé toutes les ressources de ce formidable logiciel. Les gros changement de maquette de Sanqua Experience (sortie le 12 juillet) vous en montreront davantage...

<http://www.adobe.fr/products/indesign/main.html>

Editeur : Deep Silver  
Dev : Egosoft

*On nous envahit à nouveau! Les allemands reviennent avec la suite de X2, bien boostée graphiquement. Evidemment, vous devez augmenter la luminosité de votre écran pour voir quelque chose. L'espace, c'est noir.*

**PC, Xbox**

## X3 : Reunion



prévu pour septembre 2005



Editeur : Atari  
Dev : Quantic Dream

*Ca y est, on voit de nouvelles images du truc. Ca rend pas mal, et la femme est bien modélisée, dans tous les détails - quel beau travail de modelage et quelle précision dans le soutif... Hum! Vivement que ça sorte!*

**PC, PS2, Xbox**

## Fahrenheit



prévu pour septembre 2005



Editeur : Take2  
Dev : Rockstar Games

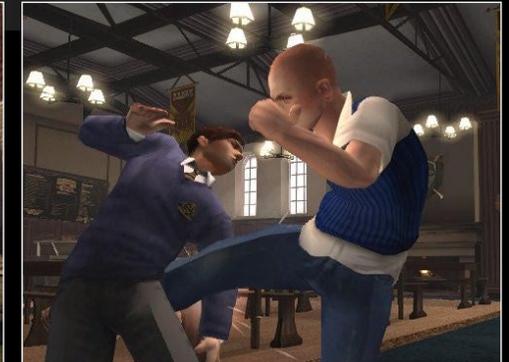
*Non mais celui-là on pouvait pas ne pas en parler. Regardez la gueule du héros - tout droit sorti de la série «Les Lascars». A vous le rôle de Djeuns de banlieue, terreur du collège ! Rockstar se spécialise en caillera.*

**PS2, Xbox**

## Bully

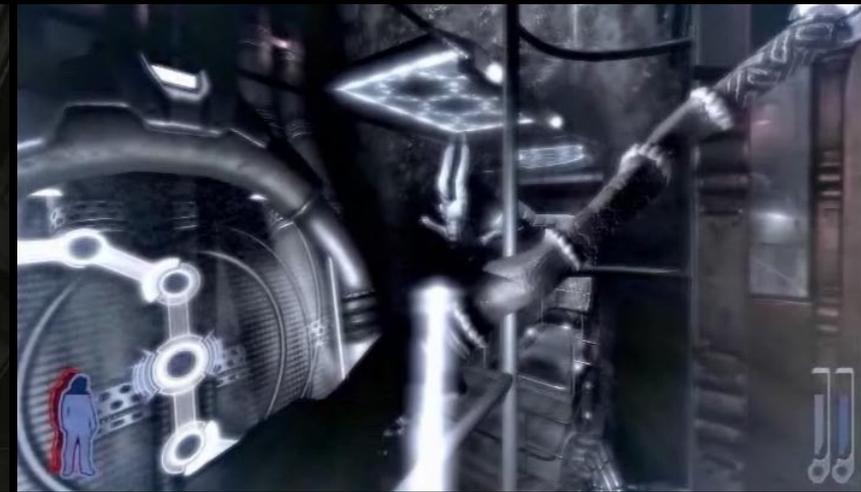
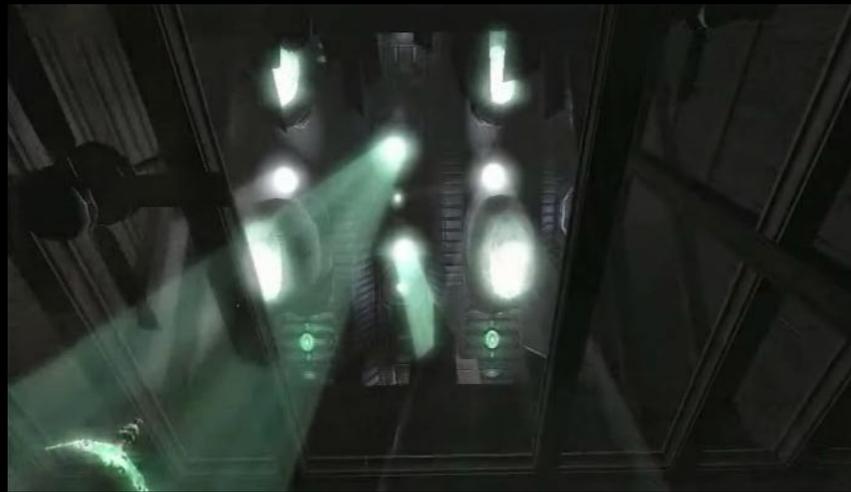


prévu pour octobre 2005



**SCREENING**

Des nouveaux screenshots de jeux en développement.



PREY (PC)

*Parmi la demi-tonne de FPS présents à l'E3, celui de Human Head était clairement là pour se démarquer. Non seulement son aspect graphique impressionne, mais c'est davantage par sa mise en scène, et les quelques bonnes idées qu'on a pu voir ici et là que le jeu semble fort prometteur...*

*Dans cette vidéo de 11 minutes, vous verrez comment grimper au plafond, quitter votre corps pour aller buter un ennemi, âme à la main, rencontrer un vieux chaman indien qui vous initie au karma, à la marie-jeanne et à tous ces trucs-là... Et il y a même un combat dans un vaisseau. Magnifique !*

*C'est édité par 3D Realms (d'ailleurs Duke Nukem forever c'est quand ils veulent...) et ça devrait sortir courant 2006. Un bon cru, 2006.*

# SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

<http://gametrailers.com/gamepage.php?id=1774>



# La PSP

## Enfin dans les mains

*« Après deux heures de WipeOut Pure, Benjamin avait les mains détruites. Et dire qu'il allait devoir passer son épreuve de philo dans quelques minutes ! De toute façon, il était décidé à rendre copie blanche. Et dans son état, il n'avait plus le choix désormais. »*

« Benjamin, un gosse à succès » par K.Kutaragi, extrait.

## REPORT Par EKIANJO

Quand on vous parlait de la PSP pour la première fois dans Sanqua, c'était dans la première issue qu'on a sorti cette année: Sanqua EPSILON. Il était normal de finir le cycle avec un test en bonne et due forme de la machine, enfin dans les mains. Alors ça vaut quoi ?

Première chose, c'est un très bel objet. Non, sérieusement, la forme n'est pas très originale, mais au toucher, ça sent le luxe, ça respire les dollars - la coque noire est très réussie et sert d'ailleurs de très beau cadre aux images que la machine produit.

Les boutons, eux, sont moins réussis. On sent effectivement une certaine faiblesse sur le bouton carré, même si celle-ci est sensée être corrigée sur mon modèle (1.5). Les boutons L et R, aux extrémités de la console, sont eux carrément pourraves. Il sont transparents mais au toucher, il s'enfoncent mal et le retour de ressort n'est pas très réactif. Ce sont sans doute des éléments très fragiles qui vont péter les premiers à l'usure. Le pad directionnel semble par contre très robuste. Après une longue utilisation, il n'a pas souffert et reste égal à lui-même. Enfin, le minuscule stick analogique est assez minable. Vu sa petite taille, il est difficile de véritablement jauger la direction avec le pouce. Par contre, il semble très résistant, c'est déjà ça.

Le port UMD semble avoir été monté en kit avec des Playscool ou des Legos technik. Quand on éjecte l'UMD, on se rend compte que le truc est prêt à tomber en ruine si jamais vous laissez la PSP tomber dessus un jour. Brrr. Le port MemoryStick est assez pratique à utiliser, pas de remarques particulières à ce sujet. Le port USB pour relier au PC est situé au dessus de l'écran. Je trouve ça assez maladroit (et assez laid) quand la PSP est connectée au PC. Une prise postérieure ou latérale aurait fait plus de sens. Mais ceux qui ont désigné la PSP sont apparemment des grands fans de la symétrie, des colonnes de marbre et de l'architecture nazie.

#### Et comment est-ce que la PSP se comporte en mains ?

C'est mitigé. En gros, pour les jeux qui n'utilisent pas trop de boutons, ça va. Mais dès qu'il faut atteindre les L et R régulièrement, tout en maintenant le pouce constamment sur l'analogique, on prend très vite mal aux mains. Le stick analogique est finalement très mal placé pour une utilisation prolongée. Dur dur pour les jeux de course, donc.

#### Et l'écran, bon sang ?

L'écran est aussi excellent qu'on a pu vous le dire. Les couleurs sont belles, lumineuses à souhait. Ca manque peut-être encore un peu de contraste, mais c'est tout à fait honorable pour ce prix. Comparativement, il est meilleur que celui de la plupart des PDA à 350 euros. Il est aussi très bien pour le jeu : la vitesse de rafraîchissement semble suffisante pour assurer une fluidité raisonnable à tour ce que j'ai pu voir. Par contre, les pixels morts sont un réel problème. Après deux jours de jeu, hop, deux pixels blancs sont apparus. Pas très gênant, mais quand même, par principe, c'est lourd.

L'écran prend véritablement toute son ampleur quand on joue des vidéos avec. On peut tout à fait envisager la PSP comme un

lecteur portable de vidéos - seul hic, le prix des Memory Stick de grande capacité. A réserver aux gens très fortunés, donc. Mais comme vous êtes tous en train d'économiser du papier en n'imprimant pas Sanqua, vous pourrez vous le permettre.

#### Un son potable.

Les petits hauts parleurs sur la machine ne sont pas bien terribles - ils ne grésillent pas, mais manquent terriblement de puissance quand on est dans les transports - un bruit de fond un peu élevé suffit à les couvrir. Solution, le casque, mais celui fourni avec la console est de piètre qualité, comme la plupart des périphériques de Sony. Avec de vrais écouteurs, vous aurez accès à un son assez pur, ça fait plaisir.

#### Et la batterie ?

Ah je l'attendais cette question. En fait, c'est pas si mal. En jouant avec l'écran à luminosité moyenne (ce qui est suffisant dans la plupart des cas) on peut jouer facile 4-5 heures en continu. Avec l'écran en luminosité maximale, on descend vite à moins de 3 heures. Et avec le wifi activé, sans doute encore 2 fois moins, mais j'ai pas pu tester. Le chargeur est assez rapide. Globalement, c'est satisfaisant pour un long trajet. Mais une fois arrivé, il faut bien pouvoir recharger quelque part...

#### Pas si mal en fait.

La PSP est plutôt réussie, mais pas vraiment faite pour un jeu prolongé, à cause de contrôles très moyens. En tant que plateforme multimedia, elle serait parfaite si elle acceptait autre chose que ces saloperies de sticks sony. Et en tant que console de jeu, elle est très prometteuse. Maintenant, il nous fait des UMD dignes de ce nom à mettre dedans. On attend des projets plus ambitieux que ce qu'on a vu pour l'instant.



# UN PEU d'HISTOIRE

## Les jeux vidéos, c'est vieux...

*« Bob venait de faire un highscore à Pacman dans la salle d'arcade du coin. Il s'était bien amusé. En rentrant, son fiston lui proposa une partie de Tomb Raider. Avec regret et une certaine nostalgie, il accepta, puisqu'après tout Lara a des gros seins. »*

« Un pad dans le passage » par Valérie Gigidestin, extrait.

## DOSSIER Par LA STAR TEAM

Pour la fin du cycle, on a voulu faire un petit récapitulatif des dates importantes des 50 dernières années dans le jeu vidéo. Sachez bien sûr que ces dates n'ont de valeur qu'avec du recul, et il est difficile de dire si les dernières années 2000 à 2005 auront marqué leur époque d'ici quelques décennies.

C'est un dossier qui a impliqué toute l'équipe. Bien sûr, il n'est pas parfait et vous allez sûrement nous dire qu'on a oublié tel ou tel truc important. C'est possible, vu l'abondance d'évènements dans ce milieu.

Alors, plutôt que de vouloir être exhaustif, nous avons essayé de rassembler des dates ou des jeux qui ont marqué, d'une manière ou d'une autre, une certaine innovation par rapport aux autres. Le résultat est là, dans les prochaines pages. Peut-être qu'un jour Sanqua aura aussi sa place dans la frise ? Ah, mégalomanie, quand tu nous tiens :)

1958 1959 1960 1961 1962 1963 1964 1965 1966 1967 1968 1969 1970

Ralf Baer, qui a lancé le terme de jeu vidéo au début des années 50, avant même leur existence, a une autre idée assez impressionnante : la console de jeu vidéo. Il s'agit tout simplement d'utiliser le tube cathodique des télévisions de sorte qu'aucun dispositif d'affichage supplémentaire et coûteux ne soit nécessaire pour jouer. Une idée simple, mais qui élargissait fortement la clientèle des jeux vidéo. Il dépose un brevet qui sera racheté plus tard par Magnavox.

**HARDWARE**

Un certain Willy Higinbotham alors âgé de 72 ans, physicien du laboratoire de recherche nucléaire Brookhaven (il a vu péter la première bombe atomique) invente le premier jeu vidéo. Tennis For Two vient de naître, c'est un jeu composé d'un ordinateur analogique avec une visualisation sur un oscilloscope. Le jeu présentait une vue latéral du court et modélisait la gravité, la vitesse du vent et les rebonds. Le pauvre Willy n'a jamais déposé de brevet pour son invention qui ne servait qu'à détendre ses collègues en cette période de guerre froide. Ce n'est que bien plus tard que son nom est finalement arrivé aux oreilles du public.

S. Russel, J.M. Graetz et W. Witanen sont trois étudiants au MIT et inventent le véritable premier jeu vidéo SpaceWar!, un shoot'em up, enfin si l'on peut dire puisqu'il n'y avait qu'un seul adversaire. Le jeu tournait sur un ordinateur nommé le PDP-1 développé lui aussi par le MIT. Au départ, le MIT voulait une application qui serve de vitrine de démonstration des capacités de la machine en la poussant au maximum. Dans le cahier des charges, il était dit que l'application devait être amusante pour se démarquer et attirer l'attention. Donc les trois compères ont répondu au problème par le jeu SpaceWar !.

**SOFTWARE**

# HARDWARE

1969

1970

1971

1972

1973

1974

1975

Magnavox vend enfin sa console de jeu basée sur le principe de connexion sur une TV de Ralf Baer. La machine s'appelle l'Odyssey ce qui s'avère tout à fait adéquat quand on pense aux péripéties nécessaires pour jouer à la machine : le système est un peu hybride et nécessite l'utilisation de calques à poser contre le téléviseur. Du coup, les gens sont un peu paumés et le succès un peu limité, mais c'est la première console de jeu alors respect.

Nintendo, à l'origine fabricant de cartes à jouer depuis 1882, sort un nouveau périphérique de borne d'arcade : le pistolet optique. Le premier jeu à utiliser ce flingue est le célèbre Wild Gunman qui met sympathiquement en scène un Far West. Très logiquement, le jeu a fortement plu aux américains. Depuis lors, toute salle d'arcade digne de ce noms se doit de posséder un jeu avec pistolet optique.

# SOFTWARE

Nolan Bushnel, que l'on prend souvent à tort pour l'inventeur du jeu vidéo, nous pond une resucée de SpaceWar! qu'il appelle Computer Space. Mais il fout le jeu dans une espèce de meuble gris au design très futuriste pour les années 1970 (donc horriblement kitsch aujourd'hui). On joue debout devant le meuble et l'écran est à hauteur des yeux. Plus tard, on appellera même ça une «borne d'arcade».

Nolan Bushnel, fort de son concept de borne de jeu, s'associe à Ted Dabney pour créer une société nommée Atari (nom japonais issu du jeu de Go). Ils voulaient appeler leur société Syzygy mais le nom était déjà déposé (comme quoi les dépôts de noms débiles n'est pas un phénomène nouveau). La première borne sera tout simplement le mythique Pong, qui consiste à se renvoyer la balle jusqu'à ce que mort s'en suive.

Atari sort le premier jeu de course de voitures Gran Track 10 (Gran Trackismo ?). Bon le jeu n'a pas eu un franc succès je vous l'accorde mais, quand même, c'était le premier donc il mérite sa place dans l'histoire du jeu vidéo. Très vite Atari a amélioré le concept en ajoutant la couleur. Le jeu s'est alors appelé le jeu Indy 800.

1975

1976

1977

1978

1979

1980

1981

HARDWARE

SOFTWARE

Taito crée la première évolution technologique du jeu vidéo : ils utilisent un microprocesseur plutôt que de simples transistors. Dès lors avec ce niveau d'intégration électronique supérieure et moins spécifique, il sera plus simple de créer des jeux vidéos. Pour situer, cette nouvelle avait à cet époque autant d'impact que les annonces des Xbox 360 et autre PS3 aujourd'hui.

Coleco sort sa console Telstar, une console largement basée sur le jeu Pong décliné à toutes les sauces. De nombreux modèles de cette console sortiront, la forme changeant régulièrement. Pour l'anecdote, la console n'était pas livrée complètement finie pour réduire les coûts de fabrication : le joueur devait poser les boutons et les autocollants. Personne n'a osé refaire le coup de la console en kit depuis.

Night Driver, un jeu d'arcade signé Atari est le premier jeu à la première personne. Ce jeu de course présentait juste l'avant de la voiture devant un circuit dont on ne voyait que les rebords. Techniquement, on ne pouvait pas faire mieux pour le circuit donc l'écran complètement noir était sensé représenter les sensations du conducteur nocturne.

Taito crée Space Invaders, un jeu au succès planétaire dont tout le monde connaît au moins le nom. La nouveauté de cette borne ? Et bien une débauche de technique qui permettait de ...sauvegarder les scores des joueurs ! En attendant, ce jeu a généré 500M\$ de recettes sur ses 20 ans d'existence. A la base, les ennemis ne devaient pas être des aliens mais des bidasses. Taito a préféré jouer la carte du politiquement correct.

Création de la simulation de vol Flight Simulator. En cette époque bénie, Billou n'avait pas encore mis ses pattes sur ce jeu créé par Bruce Artwick. Bon quand on voit les photos, c'est vrai que c'est pas très sexy comme jeu. En tout cas cela a lancé un nouveau genre de jeu : le jeu technico-soporifique (à la base c'est quand même réservé à des gens patients et pointus).

Namco sort Galaxian, un shoot'em up ouvertement inspiré de Space Invaders mais largement supérieur. Les couleurs sont belles et apparaissent nettes et sans clignotement grâce à une autre conception de l'affichage couleur. L'autre grosse nouveauté c'est l'apparition d'une IA : les ennemis évitent les tirs !

1979

Namco, encore bien loin de Soulcalibur, sort un jeu d'arcade dont le succès fut phénoménal: Pacman. Vous pensiez que Street Fighter 2 était le plus grand succès d'arcade de tous les temps ? Archi-faux : le boss c'est Pacman, avec sa bonne bouille inspirée d'une pizza entamée (si, si je vous jure). Namco a modestement calculé que Pacman a été joué à 10 milliards de reprises sur l'ensemble du globe.

Dans les années 80 le shoot'em up était le roi de la salle d'arcade et le premier jeu de Konami qui s'appelait Scramble fit sensation: il présentait un «multi-scrolling horizontal». Ce terme barbare, que l'on ne prononce plus guère aujourd'hui désignait la façon de donner un effet de perspective sur un plan 2D. En résumé, l'impression de profondeur des décors de ce jeu était super réaliste. Maintenant quand on parle de scrolling à un jeune il vous traite de vieux con...

1980

1981

Le RPG déboule en force avec Ultima, le premier jeu à présenter les décors sous forme de « tiles » c'est à dire des petits motifs graphiques répétitifs empilés, un principe utilisé par la suite durant plus de 25 ans. Le jeu a une réputation énorme et est qualifié de premier jeu commercial, car une étude de marché sérieuse avait été faite. Les suites de ce grand jeu seront légions.

Shigeru Miyamoto, un illustre inconnu crée son premier jeu d'arcade Donkey Kong. La nouveauté du jeu ? et bien il est unanimement qualifié de jeu original et pour la première fois des personnages sont assez charismatiques et détaillés pour être reconnus et mémorisés par les joueurs. Donkey et Mario (alors nommé Jumpman) seront désormais des stars. Aujourd'hui Mario est plus connu que la plupart des hauts dignitaires de notre monde. It's me Mario !

1982

1983

Konami invente le jeu physique, même si seul le bras travaille. Track'n Field mais en avant les capacités du joueur à bouger le plus vite possible le joystick. On ne déplore a priori aucune crise cardiaque chez les joueurs de Track'n Field. La légende dit que Konami avait des contrats avec les fabricants de pansements mais rien ne l'a jamais prouvé.

Don Bluth et ses potes sortent le premier jeu Dragon's Lair. C'est sans doute le premier jeu dont l'ambition était de montrer un côté artistique du jeu vidéo et de mettre l'accent sur le graphisme. C'est aussi pour les besoins énormes de stockage de ce jeu que le LaserDisc sera intégré aux machines. Malheureusement la démocratisation de la techno laser prendra beaucoup de temps et il faudra attendre un moment pour voir débarquer des machines à lecteur optique dans les salons des particuliers. L'interactivité du jeu était tout de même limitée.

1984

1985

1985

1986

1987

1988

1989

1990

1991

Sortie de l'Amiga 500, ordinateur 16-32 bits issu à la base de l'idée d'une console. Ses capacités hors du commun au niveau graphique et sonore feront naître des vocations dans le jeu vidéo, particulièrement en Europe.

Pas la peine de s'étendre sur Zelda, tout le monde connaît. En revanche tout le monde ne sait pas ce qu'a apporté ce jeu en dehors du personnage de Link. Et bien Zelda fut le premier jeu avec pile de sauvegarde ! Pour la première fois il n'y avait pas de mot de passe à rallonge à retenir ou à noter pour recommencer le jeu plus tard.

Sega crée sa Genesis, la première console 16bits, un terme technique ce qui faisait beaucoup rire dans les cours de récréation françaises. Le slogan « Sega c'est plus fort que toi » résonne encore dans de nombreux esprits. La nouveauté tient justement au fait de la transition du marketing des machines de jeu vidéo. On mettait en avant des termes techniques par des campagnes publicitaires énormes pour démontrer que le produit était meilleur, et il l'était.

La Gameboy apparaît c'est la première console de jeu portable. La Gameboy (avec ses déclinaisons) a été la console de jeu la plus vendue au monde en 15 ans.

Alexei Pajitnov crée Tetris, le concept à la fois le plus simple et le plus prenant du jeu vidéo : empiler des formes géométriques. Le principe est tellement simple que personne n'y avait pensé avant... Depuis les clones de Tetris pleuvent et le principe du jeu est connu de tous. A noter que l'inventeur du jeu n'a pas touché d'argent pendant des années.

Barbarian : The Ultimate Warrior est un jeu de combat qui comme son nom l'indique met en scène des combats de barbares. C'est surtout le premier jeu qui créa une modeste polémique sur la violence dans les jeux vidéo. Forcément jusqu'à cet instant tout était tout gentil et voilà que des anglais débarquaient avec un titre dans lequel on peut décapiter l'adversaire. Qui plus est, le jeu attirait le joueur en présentant des filles très dénudées : un concept marketing qui a fait ses preuves depuis.

Pirates ! du programmeur Sid Meier crée une petite révolution dans le monde des jeux vidéo. En effet dans celui-ci et pour la première fois, le joueur est confronté à une relative liberté face au gameplay au lieu de suivre une route toute tracée. Depuis on qualifie de linéaire tous les jeux qui ne laissent pas une certaine liberté d'action et de déplacement au joueur.

Sim City déboule et invente sa propre catégorie vidéoludique. Le but du jeu est de construire sa ville et la gérer (basiquement dans cette première version) comme un maire d'une grande ville. C'est ce côté de jeu unique et personnalisé qui a séduit la plupart des joueurs. Et quelque part, le joueur se sentait lui-même architecte de jeu vidéo en plaçant les éléments du jeu.

Kick-Off fait un carton sur Atari ST et Amiga. Certes les jeux de foot existaient depuis belle lurette mais celui-ci portait le réalisme à son paroxysme : le ballon pouvait enfin se désolidariser du joueur ! En effet tous les jeux de foot jusqu'à Kick-off présentaient des joueurs de football qui semblaient aimer le ballon avec leurs jambes. Ce jeu était également une référence en terme de rapidité.

HARDWARE

SOFTWARE

# HARDWARE

1990

SNK, partenaire de longue date de Nintendo, lance sur le marché sa propre console de jeu, la NeoGeo. La machine est puissante, bien plus que la Genesis ou autres TurboGrafx-16, mais son prix prohibitif (\$399) l'écarte vite de la compétition.

1991

Nintendo lance la «successeuse» de la Nes aux Etats-Unis, nommée Super Nintendo. La machine coûte alors \$249, et la presse se demande si un nouvel épisode de Mario suffira à convaincre les familles déjà équipées d'une NES d'investir dans une nouvelle console.

Sony et Nintendo annoncent leur désir de développer un lecteur CD pour la Super-Nintendo, évalué à 700\$.

1992

Sony et Nintendo abandonnent leur projet de périphérique CD, dont le prototype était sur le point d'être terminé. Quelques rumeurs prétendent que l'affaire se serait envenimée suite à un accord exigé par les avocats de Sony, dotant la société d'un pourcentage un peu trop confortable sur les ventes de chaque jeu Super Nes CD. Nintendo travaille avec Philips sur un autre périphérique CD, compatible CD-I (la machine multimédia de Philips).

1993

3DO, une nouvelle compagnie montée par le fondateur d'Electronic Arts, Trip Hawkins, annonce une nouvelle console de jeu 32-bit. 3DO recueille le support de Panasonic, Time Warner et MCA. Chose intéressante, la compagnie décide de ne pas s'occuper elle-même de la manufacture de sa machine. Le rêve d'Hawkins est en effet que sa console 3DO devienne un standard que chaque constructeur produirait lui-même, à la manière de nos lecteurs DVD de salon actuels.

# SOFTWARE

Eric Chahi, tout seul, comme un gros pro, adapte le graphisme vectoriel pour les jeux vidéo avec Another World. Les animations sont fantastiques et marquent l'avènement des animations calculées en temps réel.

Origin lance Wing Commander, un mélange jamais vu entre simu spatiale et histoire scénarisée. La technologie bitmap3D est inventée et les séquences cinématiques font leur apparition.

Capcom lance Street Fighter II en salles d'arcades, et redonne vie à un marché moribond, noyé sous les shooters clones et autres jeux d'actions sans intérêt.

Sega dévoile Sonic the Hedgehog, un nouveau jeu dont ses créateurs couvent l'espoir secret qu'il sera une arme de choix pour écraser l'hégémonie Nintendo. Charmée par le personnage, la presse ne tarde pas à apporter son soutien à Sega.

Sid Meier crée Civilisation, un jeu de gestion de population qui propose aussi une évolution temporelle et technologique. Le succès est énorme et le jeu extrêmement innovant.

Origin lance Ultima Underworld, le premier jeu à faire de la full 3d texturée à environnements complexes. Et c'était pas un FPS, mais un RPG !

Westwood sort Dune 2, le premier RTS jamais paru. Le jeu a un énorme succès, et va précéder la série des Command & Conquer et autres plagats.

ID software, une bande de joyeux drilles, sort un shoot 3D qui mélange bitmap, textures sur les murs et sols non texturés dans des décors très simples.

1993

Galvanisé par l'actualité mouvementée de l'époque, Atari décide de marcher sur la tête des 32-bit et lâche une machine prétendument 64-bit. La console, entièrement américaine, est conçue avec l'aide d'IBM. Elle n'arrivera sur le marché que bien plus tard. Atari et les délais...

Panasonic est la première compagnie à lancer sa 3DO sur le marché. Les échos sont enthousiastes, et seul le prix exorbitant de la machine (\$699) fait grincer des dents.

1994

L'amiga CD32, première console 32 bits, sort en Europe et aux USA. Ce sera un échec.

Lancement de la Sega Saturn et de la Playstation au Japon. Après quelques mois, la presse ne tarde pas à désigner la Playstation comme largement supérieure à sa concurrente.

1995

Nintendo lance un nouveau produit, le Virtual Boy. Console 32-bit "portable", le Virtual Boy est un casque de réalité virtuelle sensé tenir le public en haleine jusqu'à la mystérieuse Nintendo 64-bit. Malheureusement, l'accueil du public est catastrophique et les ventes extrêmement décevantes.

Sony lâche sa Playstation sur le sol américain pour un prix de \$299. Les ventes sont fortes et immédiates. La publicité atteint un niveau jamais vu.

1996

Le lancement de la Nintendo 64 au Japon provoque une véritable ruée de la part du public et se vend comme des petits pains.

Windows 95 sort et déjà une première version basique de DirectX voit le jour... les mises à jour vont aller très vite.

Le premier FPS en 3d texturée plein écran sort: c'est Doom de ID software. On avait jamais vu ça, et le PC commence à gagner ses lettres de noblesse en jeu vidéo et c'est la 3D qui va attirer beaucoup de monde sur ces bécane.

Nintendo lance Super Metroid et reprend petit à petit le contrôle du marché des 16-bit. Sa nouvelle gamme de jeux Super-FX (cartouches dotées de puces spéciales) tels que StarFox est sensée aider la compagnie à repousser les assauts de Sega et de ses projets nouvelle génération. Fer de lance de cette contre-attaque : Donkey Kong Country. La présentation du jeu rend la presse hystérique, et le jeu de Rare devient le plus gros succès commercial de l'année.

Origin, encore eux, à la pointe de l'innovation, sortent Wing Commander 3, la suite de leurs simulateurs spatiaux. Cette fois-ci, le jeu est entièrement en 3D texturée et tourne pour la première fois en SuperVGA (800\*600). C'est l'avènement des hautes résolutions et le jeu PC prend une sérieuse avance en finesse sur les consoles.

HARDWARE

SOFTWARE

# HARDWARE

1995

Pour Sony, tout est rose. La Playstation génère plus de 12 millions de dollars par jour durant la période de Noël, et se place tout naturellement à la première place des ventes internationales de consoles. L'année aura été faste pour l'industrie du jeu.

1996

Atari Corporation fusionne avec JTS, un constructeur de disques-durs, et annonce officiellement la mort de la Jaguar.

1997

VoodooGraphics lance la Voodoo3D, une carte graphique révolutionnaire pour PC, qui va changer la façon dont la 3D sera gérée. Comme aucune bibliothèque dans Windows n'existe pour gérer la carte, Voodoo sort ses propres drivers appelés Glide. Désormais, le PC enterre la Playstation à tous les niveaux en terme de 3D.

Sony lance le programme Yaroze aux USA, plateforme de développement publique accessible pour la modique somme de \$750.

1998

# SOFTWARE

A peine lancé sur le marché, Nintendo ne tarde pas à venter les scores faramineux de son Star Fox 64, qui dépasse les 300,000 copies vendues en moins de cinq jours. Les puristes ne tardent toutefois pas à souligner que ce record ne s'applique qu'aux USA, d'autant que Final Fantasy 7, fraîchement sorti sur Playstation au Japon, s'est vendu à plus de 2 millions d'exemplaires en trois jours.

Petite révolution : le premier MMORPG sort, et encore une fois, c'est Origin qui frappe avec Ultima Online. Avec des graphismes en 3D isométrique, il n'impressionne certes pas graphiquement mais le concept de monde persistant est complètement nouveau. Il restera le jeu online le plus joué pendant jusqu'à la sortie de World of Warcraft (voire...).

Nintendo se décide enfin à sortir son Zelda : Ocarina of Time, le 23 Novembre très exactement. Nintendo fait état de plus de 320,000 réservations, ce qui fait d'Ocarina of Time la cartouche la plus attendue de tous les temps. Entre sa date de sortie et la fin de l'année, il se sera écoulé plus de 2,5 Millions de copies du jeu, engrangeant quelques 150 Millions de dollars.

1998

Sega sort sa Dreamcast, basée sur une architecture PC. Bardée d'excellents jeux, elle n'attire finalement que les hardcore gamers et sa communication à propos du mode online (pas terrible) arrive bien trop tôt.

1999

Sortie de DirectX 7.0. L'API de Windows permet désormais de gérer un bon nombre de cartes graphiques compatibles et simplifie énormément la vie des programmeurs. Déjà, la Xbox n'était pas très loin dans l'idée...

Nintendo annonce une nouvelle console, surnommée "Dolphin". La machine sera architecturée autour d'un processeur IBM cadencé à 400MHz. Nintendo table sur une sortie fin 2000.

2000

Sortie de la Playstation 2. Fort du succès de la PS1, Sony n'a pas eu de mal à implanter sa nouvelle console sur le marché. Son principal atout était de sortir un an et demi avant la Xbox et la Gamecube. Bien qu'en retard techniquement par rapport à ces deux dernières, le catalogue de jeux particulièrement fourni a permis de séduire un large public.

2001

Nintendo annonce l'arrivée imminente de la franchise Pokémon aux USA. Enorme succès commercial au Japon, Pokémon est au centre de tous les regards lorsqu'un épisode de la série animée provoque des crises d'épilepsie sur plus de 700 petits japonais. Lorsque le jeu Game Boy arrive enfin sur les côtés américaines, il casse la baraque et se classe à la tête des ventes en un temps record.

Sortie de Quake 3 sur PC. Jeu complètement bourrin, qui ne permet que de faire des frags en réseau. Cependant, son influence est énorme, car le moteur qu'il utilise est bien supérieur à la concurrence, et les modifications seront légion. La plus connue d'entre elle sera bien sûr Counter Strike en 2000. Mine de rien, Quake 3 joue une part énorme dans le développement du jeu en ligne.

Sortie de Jet Set Radio de Sega sur Dreamcast, le tout premier jeu utilisant la désormais très connue technique cel-shading. Ce procédé graphique deviendra par la suite particulièrement à la mode et sera utilisé dans moult productions, notamment dans l'épisode de Zelda sorti sur Gamecube en Juin 2003, Wind Waker.

La Sortie des Sims sur Pc fait l'effet d'une bombe. Après cinq petites années d'existence, pas moins de six extensions ainsi qu'un second opus sorti récemment, les Sims fait parti des jeux les plus vendus au monde, notamment grâce à sa grande accessibilité et un appel qui touche les femmes.

HARDWARE

SOFTWARE

# HARDWARE

2000

2001

2002

2003

Sortie de la GBA, la nouvelle console portable de Nintendo. Grande sœur de la Game Boy Color, cette nouvelle version apporte des caractéristiques techniques revues à la hausse ainsi qu'un catalogue de jeux particulièrement fourni en fin de vie.

Sortie de la Xbox. Microsoft, le géant américain se lance dans les consoles de salon. Il n'y va pas dans la dentelle et nous sert un monolithe de plusieurs kilos mais doté du hardware le plus complet des trois consoles «nouvelle génération». MS tente d'implanter sa console au Japon, échec total.

Sortie de la Gamecube. Nintendo sort sa nouvelle console, la Gamecube, un petit cube design où l'on met des minis dvd ultra mignons n'dant. Le géant nippon reste fidèle à sa politique «tous public» et dote sa console d'une connectivité avec la GBA. Des Mario à toutes les sauces en veux-tu? En voilà!

Sortie du XboxLive. Microsoft est le premier à proposer un mode online efficace pour une console, chose que la Dreamcast avait manqué. De très nombreux jeux proposent dès lors sur Xbox des modes online.

# SOFTWARE

Max Payne de Remedy sort. Graphiquement, il ne s'agit pas d'une révolution mais il introduit un nouvel élément de gameplay issu de Matrix : le bullet-time mode.

GTA3 sort sur PS2. Petite révolution, le jeu propose une liberté énorme et un environnement de même taille. Et il fera parler de lui pour sa violence gratuite...

Sortie de DirectX 9.0, la compilation des fonctions dédiées aux traitements audio/vidéo et aux périphériques d'entrée/sortie. Cette fois, les pixels shaders, vertex shaders et autres joyeusetés graphiques sont intégrées directement. La 2D n'est plus qu'une sous classe de la 3D.

2003

Sortie de Directx 9.0, la compilation des fonctions dédiées aux traitements audio/vidéo et aux périphériques d'entrée/sortie. Cette fois, les pixels shaders, vertex shaders et autres joyeusetés graphiques sont intégrées directement. La 2D n'est plus qu'une sous classe de la 3D.

Sortie de l'Eye Toy. En préparation depuis belle lurette chez Sony, cette webcam en fait très basique comme moyen de contrôle. Personne n'y avait pensé avant.

Nokia Sort la N-gage, la première console-téléphone portable. Un véritable poutrage commercial.

Un bon jeu sur l'univers de Star Wars, ça c'est une nouveauté. Et c'est Bioware qui lance KOTOR sur Xbox, un jeu qui marquera les amateurs de RPG.

2004

Sortie de la Psp au Japon. La toute première console portable de Sony est une belle bête. Puissante, ultra design, multifonction (elle fait même grille pain) et doté d'un catalogue proche de celui de la Ps2, elle a tout pour plaire. A côté de ça, on apprécie les finitions avec ses pixels en moins, ses boutons qui sautent et ses UMD qui giclent.

2005

Sortie de la DS. Toujours dans cette optique d'innover, Nintendo a doté sa nouvelle console portable de deux écrans, dont un tactile. Un atout qui peut jouer en sa faveur et qui pourra sûrement compenser la technique légèrement en retrait par rapport à la console portable de Sony.

2006

HARDWARE

SOFTWARE

# TESTS

**FORZA MOTORSPORT**  
XBOX \* PAP EKIANJO

**CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT**  
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.

# FORZA MOTORSPORT



XBOX

RACE

SOLO

MULTI

DEVELOPPEUR MICROSOFT  
EDITEUR MICROSOFT

XBOX

# FORZA MOTORSPORT

par Ekianjo

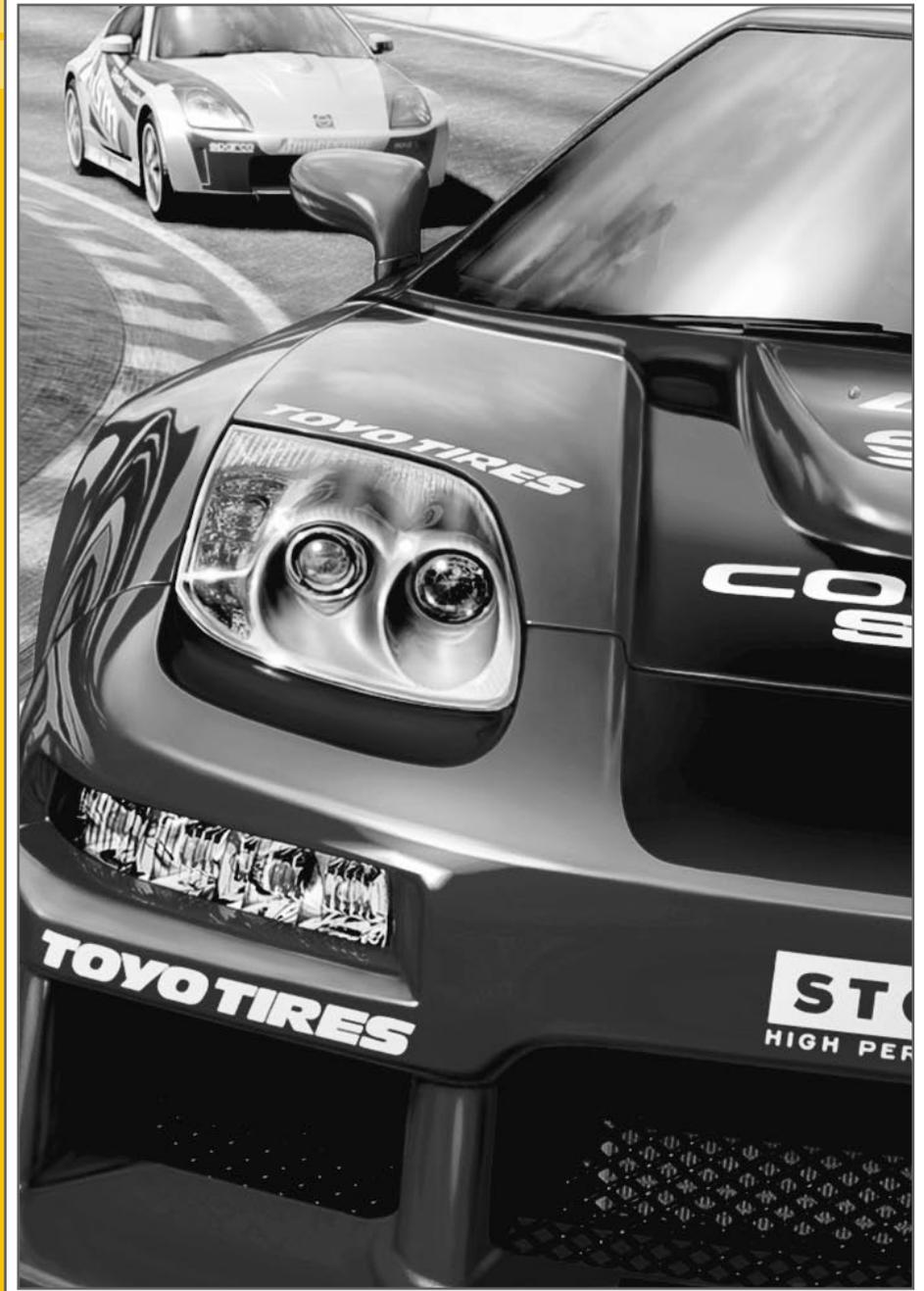
## InTro

*Sur Xbox, il y avait bien des jeux de caisse. Un bon paquet même. Mais finalement, surtout de l'arcade. On pense bien entendu à l'excellent Project Gotham Racing 2 – Côté simu, il y avait bien le brillantissime Richard Burns Rally... mais force est de constater qu'il manquait un équivalent de Gran Turismo sur la box. Forza n'a peur de rien et déboule sur Xbox en tant que Messie providentiel. Faut-il se convertir ?*

Au début, je me suis carrément demandé si je devais oser faire la comparaison avec le fameux titre de PolyPhony Digital. Après tout, pourquoi ne pas considérer Forza comme étant un titre original, plein de bonnes idées jamais utilisées auparavant, de bonnes intentions ? Bah, en fait, les repompes de GT sont tellement évidentes qu'il faut bien être bourré d'oeillères en plomb pour ne pas les voir.

### Forza c'est fort.

Tout commence avec une jolie intro en synthèse, qui rappelle beaucoup celles de son concurrent... avec un espèce de zik rock derrière en fond (pas si mal d'ailleurs) et un format clip adopté par la vidéo. Le menu arrive ensuite cash, et là, rien que tu très classique: de l'arcade, du mode carrière, de l'online, du time trial et un mode free run pour les glandus. Ah oui, j'oubliais, comme sur la plupart des jeux Xbox, on commence à créer un « profile » avant de commencer, ce qui est toujours une option assez cool. Bref, le jeu propose un mode online, ce qui est un gros avantage pour tous ceux qui aiment jouer à plusieurs et qui ne se contentent pas d'une IA d'huître (suivez mon regard).





*Salut ça farte ? S'tu veux, moi j'utilise le frein à main dans les virages.*



*Dans Forza on peut littéralement se frotter aux autres concurrents. Ça fait des étincelles. Super.*

Mais attention, Forza, avant d'être des options et tout le reste, ça se veut une simulation. Simulation, dites vous ? Nous allons voir ça...

#### Sur les routes...

Bizarre de parler de simu sur consoles, le genre étant souvent plutôt réservé au PC. Mais force est de constater que Forza ne plait pas. Les impressions, dès les premières minutes, sont excellentes: les voitures sont difficiles à manier, et il faut effectivement freiner dans les virages (on avait perdu l'habitude avec PGR) sous peine d'aller dans les graviers. Et attention, c'est pas des graviers de tapette, ça non. Ici, quand on commence à racler du sable chaud, c'est très mauvais signe : les voitures patinent, glissent, et surtout ne comptez pas réaccélérer avant de rejoindre la piste. Finies les sorties de routes pour couper un virage et gratter ses concurrents. Oui, ne me dites pas que vous l'avez jamais fait, on vous connaît ! D'ailleurs, quand vous débutez, de base vous avez toutes les aides à la direction, et un tracé sur le sol qui vous indique la meilleure trajectoire et la vitesse limite à ne pas dépasser. C'est très bien fait, d'ailleurs : vous voyez un tracé composé de triangles verts qui pointent vers l'avant, et quand votre vitesse est trop élevée, les triangles sont rouges - mais le truc, c'est qu'ils changent de couleur, dynamiquement avec votre

vitesse ! Vous pouvez ainsi jauger à quelle vitesse vous pouvez ralentir. Franchement, une très bonne initiative. Mais comme je ne suis pas un blaireau, hop je désactive toutes les aides et mets les dégâts en « réaliste ». Pour une fois, la difficulté est récompensée : en supprimant les aides, vous gagnez plus de thune à chaque victoire. Encore une fois, c'est très bien vu.

Revenons à la conduite : avec les deux gachettes, une pour accélérer, une pour freiner, le bonheur est total. Il est facile de jauger les deux paramètres, et la maniabilité est excellente : on s'y croit. La voiture n'a pas cette tendance purement gran-turismesque de décoller dès qu'elle touche le bord. Les frottements sur le sol sont aussi très bien rendus, et ça crisse à merveille. Bref, du côté physique, sans être extraordinaire, c'est du solide. Sans oublier que dans Forza, les collisions entre les caisses sont gérées. Ça change désormais beaucoup de choses: pour passer devant un concurrent, la « technique de la poussette » (copyright Eki) peut s'avérer essentielle en plein virage. D'ailleurs, vos concurrents ont bien plus l'air humain que dans la plupart des jeux - ils font, eux aussi des erreurs et il n'est pas rare de les voir se planter en plein virage, comme des cons. C'est drôle, c'est presque du jamais vu dans un jeu de course. Le seul qui me vient à l'esprit c'est Indy 500,

sorti en 1990, qui simulait les accidents entre les différents concurrents. Qui dit accident dit bien entendu dégâts. Là, le tableau est moins rose.

### Bonjour les dégâts.

Vous pouvez bien entendu choisir d'avoir des dégâts uniquement cosmétiques, qui déforment la carrosserie mais qui ne touchent pas à la conduite... ou bien aller vers plus de réalisme. C'est le point faible en fait. Malgré une gestion soit-disant réaliste, casser sa caisse est impossible. Je me suis pris (pour tester, hein, je suis pas si nul) plusieurs murs à grande vitesse pour voir l'effet - et,

«En fait de dégâts, il s'agit davantage d'une pénalité infligée aux mauvais conducteurs. C'est chiant, mais à part ça...»

bien loin d'avoir un avant tout déchiré, la voiture a quelques bosses et continue à rouler en poussant méchamment soit vers la gauche, soit vers la droite. En fait de dégâts, il s'agit davantage d'une pénalité infligée aux mauvais conducteurs. C'est chiant, ça empêche vraiment de bien diriger sa bagnole, mais à part ça... pas très réaliste. Dommage, une gestion plus poussée aurait permis des trucs marrants. J'aurais bien vu une caisse perdre un bout d'aileron, et changer du coup l'aérodynamisme en

fonction de la vitesse... bah oui, on dit simulation, hein ?

### Moult options...

L'aspect le plus réussi de Forza est sans doute l'éventail des possibilités offertes à vous en mode carrière. Vous démarrez bien entendu avec une caisse toute merdique, et au fur et à mesure de votre progression, vous gagnez quelques championnats (de 2-3 courses) et d'autres voitures. Vos gains ne sont pas seulement matériels, mais ils tiennent aussi du niveau. Un peu comme dans un RPG, la thune gagnée va être le facteur qui va vous faire monter de niveau.

Et plus votre niveau est haut, plus les courses de haute volée (et de haut profit) deviennent disponibles. C'est un système bien pensé, qui fait la nique aux permis ultra relous de GT (surtout aux derniers niveaux) et qui mise plus sur l'expérience que sur le coup de bol occasionnel non reproductible. C'est évident, vous n'allez pas vous fumer vos dollars soigneusement acquis. Si vous n'avez pas encore rempli votre garage, de nombreuses voitures sont disponibles. Mais pas toutes dès



*Les décors sont assez vides et il faudra compter sur la beauté des voitures pour se rincer l'oeil un tant soit peu.*



*Voilà ce qui arrive quand c'est Robert qui vous ramène à la maison ! Hop, la dernière fois c'était un platane, ici c'est la barrière. A chaque fois il gagne, ce Bob !*



*Les textures de la route sont magnifiques. Non mais je déconne pas, là. C'est du jamais vu.*



*Quand vous achetez une voiture, voilà à quoi ressemble l'écran de sélection. Mais elles sont passées où les meufs quasi à poil que je voyais au salon de l'auto ??*

le début. Détail marrant, quand vous créez votre profil, on vous demande dans quelle géographie vous voulez commencer. Suivant votre choix, seuls les constructeurs de votre géographie seront disponibles. Les autres, plus lointains, deviendront à leur tour sélectionnables à partir de certains niveaux.

A part l'achat, l'upgrade est lui aussi présent. Booster votre voiture est là aussi très complet, encore un peu plus que ne pouvait l'être GT. Après, pour régler tout ça, je vous laisse imaginer le temps et nombre d'essais que vous devrez faire... en fait, non, c'est bien plus simple qu'avant : ici, vous avez un mode dédié aux essais, qui vous laisse conduire et changer les paramètres à tout moment, pour voir leurs effets sur la route. Une initiative à louer, qui fait très plaisir à tous ceux les maniaques qui bougent leur pièces millimètre par millimètre.

Enfin, le tuning n'est pas oublié : enjoliveurs en tous genres, vitres teintées, et les autocollants et autres décalques que vous pouvez mettre aux endroits choisis. L'édition est réalisée de manière on ne peut plus simple, et on peut vraiment parler de customisation totale du véhicule. C'est excellent, tout simplement - ceux qui aiment frimer et laisser leur marque où ils vont pourront le faire aisément en mode online.

Le mode le plus intéressant, c'est encore le drivatar : vous pouvez entraîner une IA pour réagir comme vous, sur un circuit. Ça marche sous forme de leçons que vous donnez à l'IA en courant sur 6 circuits tous très différents. L'IA fait ensuite la moyenne de la façon dont vous prenez vos virages et se calera sur ça. Ensuite, vous n'avez plus qu'à l'envoyer courir à votre place, pendant que vous regardez la ferme une bière à la main. D'ailleurs, vous avez honte.

#### **Putain c'est un trop bon jeu alors ?**

Presque, ouais. En fait, l'ami Forza dépote vraiment dans les sens, sauf graphiquement. Poutant, je me suis forcé - j'arrive pas à m'y faire : les graphismes sont un peu ternes, les circuits un peu vides. Certes, la vue présente une distance assez incroyable, mais à part ça, pas de quoi s'extasier sur le résultat. L'aspect clairement supérieur à la concurrence est à vos pieds : la route. Elle est tout simplement magnifique, avec les traces de pneus de partout et la réflexion du soleil à différents endroits. Du vrai bon boulot. Les replays, gros point fort de GT, sont ici assez chiants à regarder. Les caméras sont statiques d'un tour à l'autre, et l'effet cosmétique est de toute façon moins réussi.

Il y a bien un «environment mapping» sur voitures assez intéressant, mais on a l'impression qu'il ne se rafraîchit

qu'une fois par seconde, ce qui la fout un peu mal. Et en général, le jeu n'est pas des plus fluides. Ca doit être, à vue de nez, du 25 images/secondes.

La musique prend rapidement la tête. Le budget n'est évidemment pas celui de Sony, et vous n'aurez pas droit à des chansons officielles... mais des airs de rock pas toujours très réussis et souvent trop bourrins pour les oreilles chétives que nous avons. Mais les développeurs se sont aperçus de la médiocrité du son et ont inclus une option assez géniale: vous pouvez ripper vos CD audios sur la Xbox, et le jeu peut alors s'en servir comme de bande son. C'est puissant, non ?

#### Alors, il lui manque quoi ?

Pas grand-chose en fait. Forza a déjà tout pour lui en terme d'options, d'impression de vitesse (excellente au passage !), de voitures, de qualité de conduite... Il lui manque plus de gueule, plus de cosmétique, plus de marketing quoi. En fait, c'est ça. Forza manque cruellement de style. C'est le bon élève de la classe, celui qui comprend tout, mais qui n'est pas forcément beau gosse et pas non plus à la mode. Forza a méchamment besoin d'un bon gros lifting. Un Forza 2 a donc toutes les chances d'enterrer bien profond son concurrent de Sony.

### Video



*C'est pas mal. La route est magnifique, les voitures pas si mal - mais le tout manque un peu de fluidité, et les circuits font un peu vide.*

### SONO



*Les bruitages sont convaincants, mais pas de quoi s'affoler non plus. La musique de base est assez craignos. Faudrait s'acheter des musiciens, monsieur Microsoft.*

### JOUAb



*Rien à redire, c'est de la vraie simulation avec de bonnes sensations. Les dégâts sont un peu mal gérés, mais l'intérêt n'est pas là, après tout. L'impression de vitesse est excellente...*

### Substance



*Le nombre d'options du jeu est hallucinant. Des heures de jeu en perspective. Et le mode online ne fait qu'ajouter encore plus de possibilités d'échange et de commerce. Brilliant.*

# 86%

***Forza, c'est de l'or en barre - ca brille, ca a de la valeur, mais c'est pas encore un bijou. Encore un peu de travail de joaillerie, et on aura là un gros gros hit. Si, même plus que GT.***

par Ekianjo

**CLOSE COMBAT first to fight**



PC

XBOX

FPS

SOLO

MULTI

DEVELOPPEUR  
EDITEUR

DESTINEER  
TAKE2

PC  
XBOX

# CLOSE COMBAT First to Fight

par Egomet

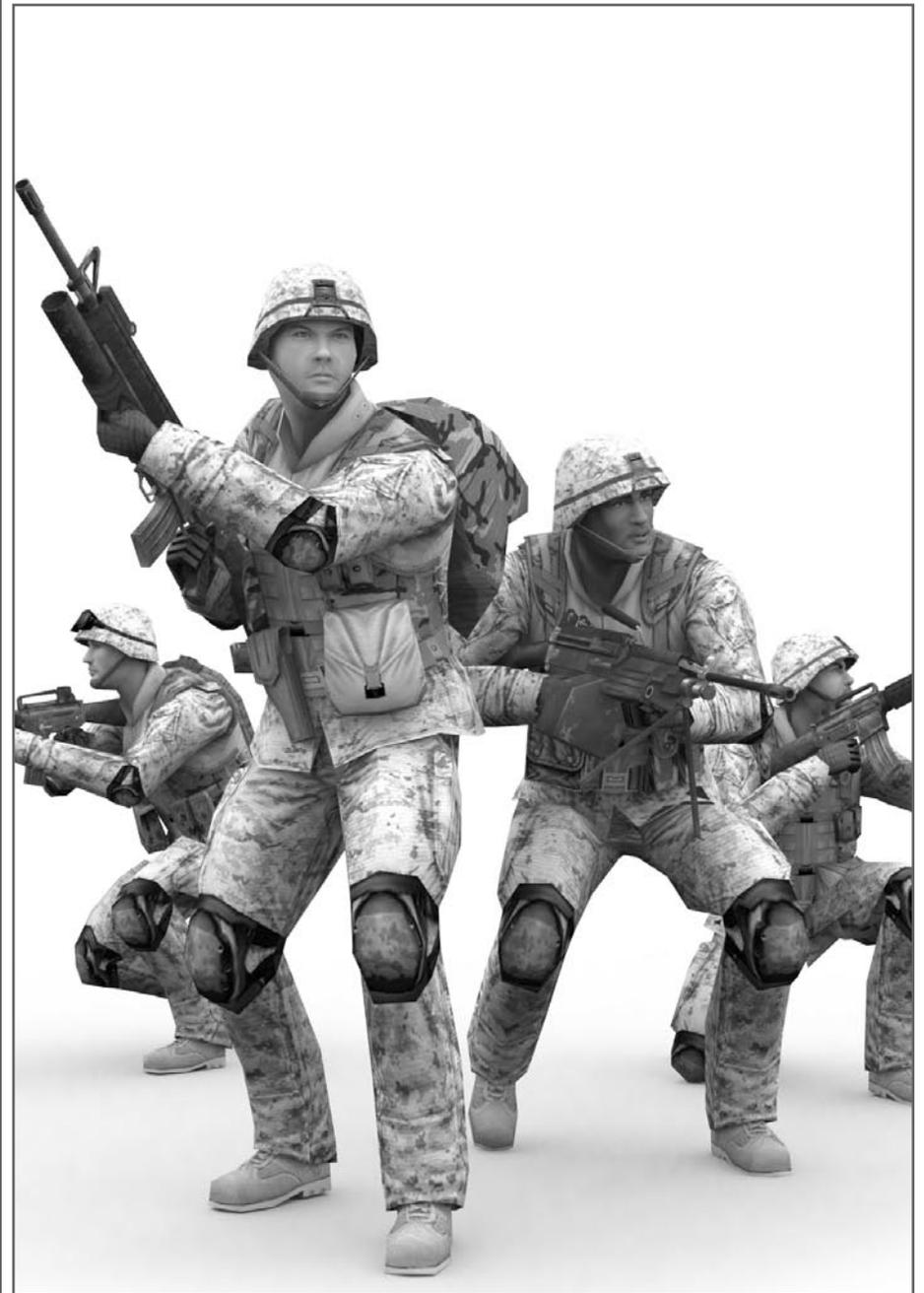
## InTro

*Il y a quelques Sanquas, je pointais du doigt le lien entre la politique et les jeux de guerre. Voici maintenant un cas d'école. Et vraiment, il n'y a pas de quoi rire.*

« Les événements décrits ici sont fictionnels. Ni le corps des marines américains, ni personne d'autre au ministère de la défense américain n'approuvé, soutenu ou autorisé ce produit. » Belle façon d'accueillir le nouveau joueur !

### Prétérition ?

L'expérience m'a appris que certaines dénégations sont de véritables aveux. Le fait que Destineer ait éprouvé le besoin de faire ces précisions sonne déjà faux en lui-même. Or le jeu vidéo n'est pas l'activité première de Destineer, quoique... En fait, la société, du plus pur style Yankee, développe surtout des logiciels d'entraînement tactique destiné aux GI's. Mélange des genres d'un goût douteux mais pas vraiment curieux au fond. On l'a déjà vu et puis le petit lionceau tout mignon ne s'entraîne-t-il pas à la chasse lorsqu'il joue avec d'autres petits lionceaux tout mignons ? N'est-ce pas ainsi qu'il se prépare à devenir le super-prédateur de la savane, le tueur parfait, le roi des animaux, le leader incontesté du monde libre pour le prochain siècle, tout en empêchant l'émergence de toute puissance concurrente en s'emparant du pétrole moyen-oriental et en annihilant les vellétés terro-





*Que serait un FPS digne de ce nom sans caisses qui traînent un peu partout ?*



*C'est marrant, les terroristes sont vraiment super cons : il courent sans se mettre à couvert. Encore plus simple que la chasse à la galinette cendrée.*

ristes de quelques fanatiques, qui, à n'en pas douter, menacent directement l'américan way of life des teenagers du Minnesota, bouffis de hamburgers et de jeux vidéo ?

### Liberté chérie

Plus sérieusement, comment peut-on décemment affirmer son indépendance tout en se vantant de profiter de l'expérience de nombreux marines, en dédiant le jeu « aux marines des Etats-Unis qui servent leur pays au combat autour du monde EN CE MOMENT (c'est moi qui souligne) » et en proposant un scénario tel que celui de First to Fight ? En effet, l'histoire proposée est du plus mauvais goût. J'anticipe un peu d'ailleurs en parlant d'Histoire. L'action donc se passe en 2006, c'est-à-dire très bientôt, au

d'INN (International Network News), splendide clone de la chaîne américaine que vous savez. Plus vraisemblable tu meurs. Et c'est justement ce qui risque bien d'arriver quelque part dans cette région-là aux Syriens et aux Iraniens l'année prochaine. Si par malheur, ce scénario devait cesser d'être de la fiction...

### Un jeu historique ?

Close Combat First to Fight pourrait bien rentrer dans l'histoire au rang des plus infectes propagandes. Tous les ingrédients y sont. Tout d'abord les petites citations lénifiantes: « The greater supporters of peace are those who have sworn to risk their lives when war occurs. » Gen. Charles. Mouais. Si vis pacem par bellum, en somme. Vieille ren-

« J'anticipe un peu en parlant d'histoire. L'action donc se passe en 2006, c'est-à-dire très bientôt, au Liban, c'est dire si c'est réaliste ! »

Liban, c'est dire si c'est réaliste ! Vous êtes le brave chef d'une équipe ordinaire de marines américains et vous devez chasser du pauvre Liban les Syriens et les Iraniens qui ont renversé le gouvernement légal, entendez proaméricain, et ont l'audace inouïe de s'en prendre aux symboles de la civilisation américaine, à savoir l'université américaine de Beyrouth et les journalistes américains

gaine. C'est toujours ce qu'on dit avant une agression. On n'oublie pas de rappeler qu'on évite au maximum d'infliger des pertes civiles et les briefings précisent de bien vérifier les cibles avant de tirer. Mouais. Dans la réalité, je doute que ce soit aussi facile que dans le jeu: en fait, il suffit pratiquement de tirer en l'air pour que les civils cherchent à quitter la zone... et y parviennent. A

partir de là, on peut presque considérer que ceux qui restent doivent être des terroristes ou affiliés. Ca ferait presque rire, si ça ne ressemblait pas tant à la réalité. Continuons notre petit tour. Les CGV (Cible de Grande Valeur) nous sont communiquées sur un jeu de cartes. Mouais. Déjà vu, là encore. De mauvais goût mais jusqu'à preuve du contraire, les noms donnés dans le jeu sont vrai-

« Les patriotes sont pleins de bonnes intentions. C'est de la paranoïa que de leur prêter autre chose que de bonnes intentions. »

ment fictifs, cette fois. Vont-ils généraliser le système ? Allez savoir ! En tout cas, ça fait très « couleur locale », si je puis dire, parce que d'un point de vue ludique, l'intérêt de ces CGV reste très limité. Si le scénario a prévu leur capture à ce moment-là du jeu, elle sera très facile. Non, ce ne sont pas des épreuves supplémentaires ou des boss de fin de niveau. Ils permettent juste de mettre des noms à consonance arabe sur l'ennemi. Le tout est bien évidemment commenté par les journalistes d'INN, dans des flashes d'information graphiquement aussi minables que ce que donneraient les émissions réelles avec leurs problèmes de retransmission. Mouais. Je ne commenterai pas le petit effet de réel dans les bandeaux qui égrènent les autres infos du jour :

bourse, stars d'Hollywood ... histoire de nous montrer que grâce aux valeureux marines, le monde continue de tourner, merci pour lui !

#### Que vois-je ?

Mais cessons ce mauvais esprit. Après tout, les patriotes sont pleins de beaux sentiments et de bonnes intentions. C'est de la paranoïa que de leur prêter

autre chose que de bonnes intentions. Examinons objectivement si l'on peut prendre du plaisir à jouer à ce jeu. C'est dur. Disons-le tout net, il est bâclé. Graphiquement poussiéreux. Vous n'allez pas vous en mettre plein la vue. Les personnages sont mal modélisés. Les ombres sont curieusement portées ; par exemple, je vois l'ombre d'un type qui est derrière le mur. Les petites gaffes de ce genre s'accroissent. C'est laid.

#### La folle ambiance !

On pourrait espérer que le graphisme a été un peu sacrifié au bénéfice du système de jeu. Non. Tout d'abord pour être laids, les niveaux n'en sont pas plus vastes. En fait, ils sont extrêmement linéaires. C'est fou le nombre de portes fermées que l'on y trouve ! Le



« Vas y Bobby, prends l'escalier, je te regarde. T'inquiète, je te couvre ! »



« Putain, des terroristes, comme à la télé et comme dans counter strike ! »



*La voilà, votre équipe de crache-la-mort. Ils sont beaux, ils sont jeunes, ils sont ricains, il ont les foies, ils n'ont pas de couilles mais des gros flingues pour remplacer les quelques neurones qu'il leur manque.*



*Le fusil à lunette dans un couloir de 20 mètres, c'est moyennement intéressant, je viens de m'en rendre compte.*

jeu se veut tactique mais les possibilités de débordement, de contournement, de placement restent fort limitées. Dès lors, le travail en équipe perd beaucoup de son intérêt. First to Fight est censé en effet, prendre en compte les techniques de combats de l'armée américaine au niveau d'une équipe de combat de quatre hommes. A priori, il serait plutôt orienté vers la tactique. Et c'est vrai qu'on peut donner quelques ordres à ses compagnons, comme effectuer un tir de suppression ou de couverture. En fait, le jeu peut se résoudre simplement comme un FPS classique, avec en plus quelques alliés pour limiter la casse.

seront disponibles dans le jeu : le fusil d'assaut ennemi AK74 pour ne pas se soucier des munitions, leur FM, histoire de bourriner un peu ou éventuellement un RPG mais si vous trouvez une occasion de l'utiliser intelligemment, chapeau ! De toute façon, pour tuer des ennemis aussi redoutables que ces petits terroristes de fiction, le M16A4 avec sa lunette et son lance-grenade intégré est largement suffisant. En effet l'IA est absolument déplorable. Dans bien des cas, vous pourrez dégommer vos ennemis comme au tir aux pipes. Repérez une mitrailleuse. Trouvez une position de tir où elle ne pourra pas vous atteindre,

« Les méthodes de l'armée américaine sont bien prises en compte mais je ne suis pas sûr que ça contribue toujours à l'ambiance de jeu. »

Les méthodes de l'armée américaine sont bien prises en compte mais je ne suis pas sûr que ça contribue toujours à l'ambiance de jeu. Par exemple, lorsqu'on se retrouve immobilisé par un véhicule ennemi, il suffit de commander une frappe aérienne et voilà, voilà, voilà... Ben c'est tout. Si vous me permettez un aparté, je me demande si c'est une bonne idée pour une armée de partir du postulat d'une incontestable supériorité aérienne ; enfin moi, pour ce que j'en dis... Dans l'ensemble, on suit la procédure et voilà. Très peu d'armes

parce qu'elle est fixe et que son angle de tir à elle est très limité. Abattez froidement le servant. Patientez. Abattez le type qui le remplace. Attendez. Recommencez les opérations précédentes tant qu'il y a un ennemi à abattre puis pénétrez enfin dans le bâtiment désormais vide de tout défenseur valable et capturez la Cible de Grande Valeur.

D'une durée de vie très restreinte, moins de dix heures, ce jeu ne vaudrait pas la peine que nous nous y attardions, si nous n'avions le souci de faire une

œuvre de salubrité publique en le dénonçant. Le jour où ils feront un jeu sur la France, il faudra s'inquiéter !

NDLR :

Sachez que la série des Close Combat n'a pas toujours été d'un niveau aussi minable. Le premier Close Combat, était, à bien des niveaux, très innovant et intéressant à l'emploi. Il proposait une bonne simulation du moral des troupes, et une vue du dessus pour avoir un aspect tactique utilisable. Non, franchement, ça n'avait rien à voir.

## Video



*Très clairement en dessous des standards du genre.*

## SONO



*Plutôt sympa mais ça n'est pas époustouflant non plus. Les musiques sont plaisantes, les bruitages peu impressionnants.*

## JOUAb



*Ca tourne à peu près correctement. Mais les possibilités du système de jeu sont très limitées. Alors...*

## Substance



*Très court, très linéaire, mauvais d'un point de vue strictement ludique, Close Combat First to Fight se paie en plus le luxe d'être une ignominie d'un point de vue politique.*

# 15%

*Pour la sauvegarde de nos libertés fondamentales, surveillez ce que fait le department of defense ! First to Fight est un titre à conserver... comme pièce à conviction.*

 par Egomet

# TOP CHARTS

SEMAINE DU 4 au 11 JUIN, au Royaume-Uni

		JEU	EDITEUR	AVANT
<b>1</b>		<b>GTA SAN ANDREAS</b>	<b>TAKE2</b>	<b>-</b>
<b>2</b>	▼	STAR WARS EPISODE 3	LUCASARTS	1
<b>3</b>	▼	LEGO STAR WARS	GIANT INTERACTIVE	2
<b>4</b>	▼	AREA 51	MIDWAY	3
<b>5</b>	▼	CHAMPIONSHIP MANAGER 5	EIDOS	4
<b>6</b>	▼	FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	5
<b>7</b>	▲	SPLINTER CELL CHAOS THEORY	UBISOFT	8
<b>8</b>	▲	COLD WINTER	VIVENDI	16
<b>9</b>	▲	GUILD WARS	NCSOFT	12
<b>10</b>		GRAN TURISMO 4	SONY CE	10

## 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

ENFIN ! Plus de star wars en première position. Et là, qu'est-ce qu'on retrouve à la place ? Put1, le même jeu qu'il y a 6 mois... trop relou. C'est donc GTA SAN ANDREAS sur Xbox et PC qui crève le plafond en ce moment. Soyez pas étonnés si quelqu'un vous braque au prochain feu rouge avec un bazooka, hein, ça sera de votre faute. C'est vrai, vous encouragez les racailles. Cold Winter arrive dans le top. Pourant c'est pas la saison. Oh oh, elle était bien faible celle-là. Ne gâchons pas notre plaisir, c'est quand même une excellente semaine : plus de star wars en premier, et surtout un fifa street qui retourne dans les rues, justement. Décidemment je suis en forme là. Allez, je prédis que God of War va méchamment cartonner pendant l'été. Comme on prend 3 semaines de vacances, vous avez un peu de temps pour vous remettre de mon humour douteux, et venez donc nous retrouver le 12 juillet avec un nouveau Top Charts remis au goût du jour. Si !

# TOP BON



A nos amis les développeurs qui se plaignent de leurs conditions de travail, le stand de tir pour aveugles et malvoyants de Tussinville cherche des préparateurs de cibles. De toute façon vous aimez les headshots, non ?

# next

*Vous en voulez + ?  
Tentez l'Experience...*

# JULY

SORTIE MONDIALE LE

12 juillet 2005



**2005**

RENDEZ VOUS LE 12 JUILLET