

L 4 sur GC, WARGAMES PC-PLATEAU, même combat ? WoW : un lancement sous tension, THE CHRONICLES OF RIDDICK sur PC, RES
THE CHRONICLES OF RIDDICK sur PC, RESIDENT EVIL 4 sur GC, WARGAMES PC-PLATEAU, même combat ? WoW : un lancement sous
RICK sur PC, RESIDENT EVIL 4 sur GC, WARGAMES PC-PLATEAU, même combat ? WoW : un lancement sous tension, THE CHRONICLE

15 février 2005

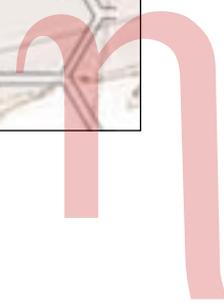
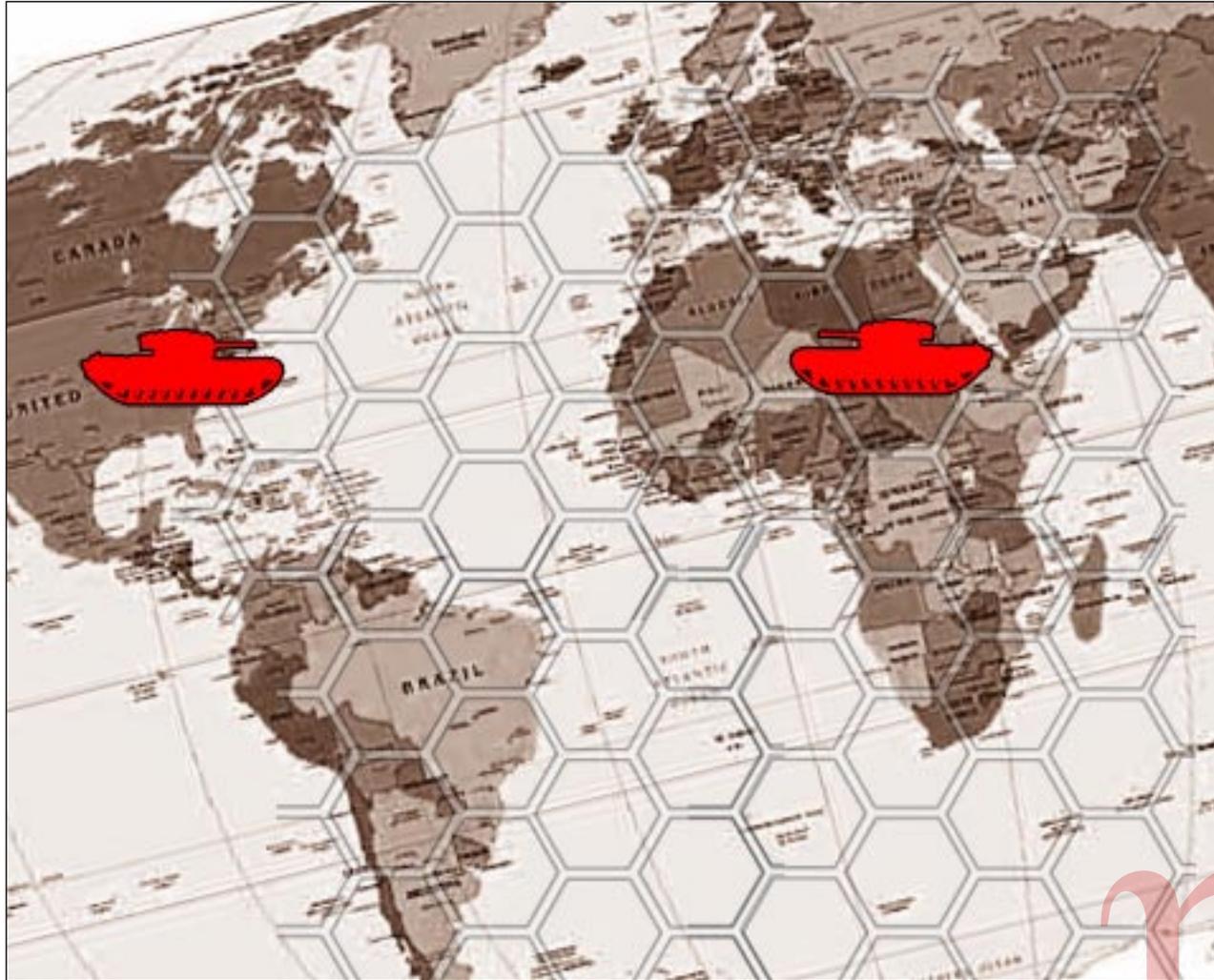
PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA

E T A



v.3c1



ISSUE edito **m**

FEVRIER 2005 2ème semaine

Pfiou, déjà le troisième de Sanqua. Ça passe vite quand même. Y'a pas si longtemps on était en train de se gorger de champagne au nouvel an, en parlant de Sanqua comme d'un lointain projet. Comme vous nous le faites justement remarquer par vos commentaires (sur certains fora - note orthographique : forum est un mot latin, on ne dit donc pas «forums» mais «fora», comme «medium, media». Voilà, vous avez votre réplique pour la prochaine soirée Geek à laquelle vous êtes invités - fin de parenthèse)... oulà j'ai perdu le fil. Ah oui, on nous dit qu'il y avait des fautes d'orthographe dans les issues précédentes, mais les gars, faut savoir que l'équipe de Sanqualis est composée de 95% d'illettrés ou de

d'jeuns des banlieues chaudes - les 5% restants étant notre illustre Egomet - donc pardon d'avance pour les fautes d'accord, les anglicismes et les fautes de style. On va faire un effort, promis! Pour le reste, on tente de prendre en compte vos suggestions et remarques au mieux, quand c'est possible et que ça nous gonfle pas, hein.

Question contenu, vous verrez des nouvelles rubriques apparaître ici et là, petit à petit. En tout cas merci à ceux qui nous sont fidèles depuis Sanqua EP-SILON et ZETA.

On ne va pas s'arrêter de si tôt, foi d'Ekianjo (c'est mon légendaire sens de la rime).

ekianjo •

rédac'master de Sanqua

ISSUE 7
Sommaire
TA MERE A CHEVAL SUR TON TANK



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

- 03 EDITO**
Waou le bouffon, zyva !
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
WOW : lancement sous tension.
- 07 LES NEWS**
Les news resaucées.
- 11 LOGICIEL**
De bons petits programmes.
- 12 SCREENING**
Nouveaux screenshots.
- 13 SHOW OFF**
La meilleure vidéo de la semaine.
- 14 RIEN A VOIR**
Ce n'est pas du jeu vidéo.
- 16 DOSSIER**
Wargames PC-Plateau
- 22 TESTS**
THE CHRONICLES OF RIDDICK
RESIDENT EVIL 4
- 38 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 39 TOP BON**
Au Ski. Non je déconne pas.
- 40 GAME ON**
La semaine prochaine...
- 41 OLD BOY**
Souvenez-vous...

Star Team

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

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

Rédacteurs

parution
15 février 2005

Pour nous (re)joindre

www.sanqualis.com - rubrique contact us

Publicité

pressions des juges ?
acharnement judiciaire ?



Sauvons nos politiques



Amnistie Internationale

WoW : lancement sous tension

LA GROSSE NEWS

Par KYLIAN

World of Warcraft était attendu au tournant, c'est le moins qu'on puisse dire. Mais le lancement ne s'est pas fait dans la joie et l'allégresse, où là non.

Rarement un MMORPG aura suscité autant d'attentes, de débats et de déchirement que World of Warcraft, LE hit de Blizzard, espéré par des Alliances et des Hordes de fans en délire (oui, elle était facile celle-là), en tout cas pour une version initiale et non un add-on, puisque DAoC Shrouded Isles voire ToA n'ont pas été mal dans le genre «j'occupe comme personne les discussions». Annoncé en 2001, WoW est une aventure avant même son exploitation commerciale, les péripéties furent nombreuses. Après deux beta tests, après des semaines de spéculation sur une date de sortie fixée tardivement ici par rapport aux américains (deux mois d'écart, pas forcément dus seulement à la traduction certes lourde mais aussi à une infrastructure de serveurs avérée difficile à mettre en place avant), après une gestion folklorique du système de précommande des versions Collector, après des scènes de suicide collectif à cause du problème de latence toujours pas réglé...WoW est - enfin - là. Le lancement n'aura pas échappé à une mode dont on se passerait bien, frôler le ratage total, et qui touche les jeux les plus exposés (là encore, se reporter à DAoC SI ou SWG) mais évidemment tout est lié. En effet ce 11 février, peu après l'ouverture, Blizzard Europe a du fermer les inscriptions pendant une dizaine d'heures, provoquant l'ire des joueurs n'ayant pas eu le temps de créer un compte le matin et exaspérés par la communication inexistante sur les causes et les délais à prévoir, favorisant des rumeurs discutables. Vers 23h,

des européens au bord de la folie furieuse ont pu prendre possession d'Azeroth. Rapidement la polémique embraya sur les files d'attente et le nombre de serveurs français. De sept au départ, on passa à dix, en un jour. Pour certains cela illustre la réactivité de Blizzard EU, pour d'autres c'est un aveu de calcul marketing qui obscurcit l'aura que la société avait auprès des joueurs grâce à Diablo 2 et Warcraft 3 notamment. La vérité se situe sans doute au milieu : oui, Blizzard pourrait, dans son intérêt, communiquer un peu (mais pas beaucoup) plus. Oui, leur approche (ou celle de Vivendi ?) sur WoW crée un doute quant aux intentions mercantiles, toutefois compréhensibles vu le marché désormais énorme et sensible d'un MMORPG moderne. Mais non, Blizzard ne prend pas les joueurs de haut: ils ont évidemment envie de bien faire et les réactions de ceux-ci, parfois disproportionnées, n'aident pas à la compréhension mutuelle. Certes on décèle la maladresse du tâtonnement mais il y a tant en jeu, y compris en terme d'image. Alors ne retenons que l'essentiel: il est déjà bien d'avoir cette création, car WoW est spécial et marque un tournant, pour mille raisons. Pardonnons-lui ses erreurs de jeunesse, ce qu'il nous offre devrait satisfaire le plus bougon des trolls !

Half Life 2 : la 'Source' à procès

Par IANOS

LES NEWS

Après la soirée de l'AIAS (Academy of Interactive Arts & Sciences) durant laquelle Half-Life 2 s'est vu récompensé dans de nombreuses catégories, une nouvelle semaine commence pour Valve et autant le dire tout de suite, elle est assez calamiteuse.

En effet, certaines associations de consommateurs pourraient attaquer la Compagnie en s'engouffrant dans des brèches béantes de son certificat de licence utilisateur, trop générique. En attendant, il est vrai que certains joueurs ont eu de réels soucis pour jouer à Half-Life 2 et les plus intéressés ont fait remonter l'information aux associations en mesure de les défendre. Voici donc un résumé de la situation:

- 1) Bien que le jeu indique qu'une connexion à Internet est possible, il n'est à aucun moment question de l'utilisation obligatoire de Steam (service de jeu réseau qui gère HL2). Ceci peut paraître léger, mais un manquement à cette

mention, sur la boîte ET dans la licence c'est du pain béni pour les mécontents car c'est la loi.

- 2) Bien que l'enregistrement de Half-Life 2 se fasse en ligne, des problèmes de piratage existent et malheureusement, c'est l'utilisateur final qui reçoit les coups. En effet, dans les pays européens où la reprise de logiciel n'est pas acceptée (pour éviter les petits malins qui copient et rapportent le lendemain matin), un joueur peut se retrouver avec une version dont la clé a déjà été piratée et donc il ne peut jouer. En moyenne, une durée de deux semaines est nécessaire pour débloquer la situation avec le distributeur européen du jeu.

- 3) Le transfert d'un compte Steam est payant (10\$, à convertir dans votre unité monétaire préférée). Etant donné qu'un compte est attaché au propriétaire du jeu, cela signifie qu'à la revente, il faut

se dédouaner obligatoirement de cette somme pour que le nouveau propriétaire soit considéré comme tel. Ceci est fâcheux car, de par chez nous, on est propriétaire de sa copie et ceci ressemble de façon lointaine à un droit de passage. Malheureusement pour Valve, la gabelle est révolue et ne s'applique pas au jeu vidéo. Ceci pourrait être considéré au niveau légal comme une entrave à la revente.

En résumé, c'est «que du bonheur» (pour les avocats). Il est toujours difficile de pointer du doigt le responsable dans ce genre d'affaire, on ne sait plus qui a commencé le premier à abuser: les pirates, les sociétés, les revendeurs... Mais une chose est sûr, il faut un dindon de la farce. C'est vous ? Dommage...

Half-Life 2 a fait un bon paquet d'heureux, et donc forcément son lot de mécontents - notamment vis à vis de STEAM. Aux avocats maintenant d'inverser la vapeur...

Tu peux me passer le CELL ?

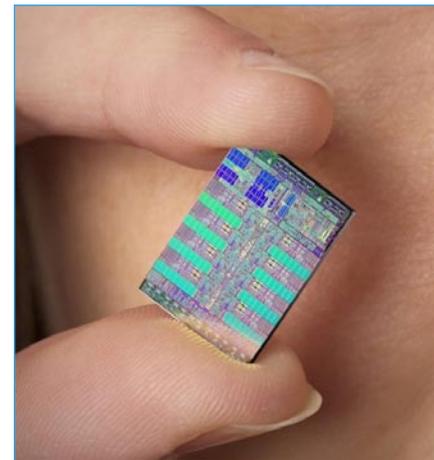
LES NEWS

Par EKIANJO

Ca y est, Sony a lâché ses fauves du marketing en laissant filtrer des détails sur le CELL, le processeur au coeur de sa PS3.

Comme vous le savez, chez Sony, on adore l'objectivité. Alors le CELL, qui est créé par le partenariat de IBM et Toshiba, semble avoir des performances extrêmement impressionnantes. Jugez plutôt: le petit truc serait capable de faire plus de 256 GFLOPS (soit 256 milliards d'opérations à virgule flottante par seconde) et de monter au dessus de 4 Ghz de fréquence. Il est fabriqué en technologie 90 nm, gravure fine pour la technologie actuelle. Enfin, ce truc pourrait être refroidi soit en pissant dessus, soit en mettant un ventilateur relativement normal comme sur les PC actuels. Pas mal.

En fait, ce CELL porte bien son nom. Il serait tout à fait possible de l'associer à d'autres CELL pour créer un noyau de calcul interne, se comportant comme un seul processeur (enfin d'après ce que j'ai compris). On pourrait donc imaginer voir des stations de travail émerger avec plusieurs CELLS dans le bidon. Ouais. Je me rappelle, Sony nous avait fait le



même coup avec leur Emotion Engine (le chip graphique de la PS2) en montrant une carte avec 12 chips dessus, pareil, pour les «professionnels». On en a jamais entendu parler à nouveau depuis.

Sinon, pour revenir au CELL, on entend parler d'un facteur 10 de vitesse par rapport à la technologie actuelle de processeurs. Mais quand on demande à Sony sur quels tests ils se basent, c'est «no comment». Sans plus d'information

il paraît difficile d'évaluer ce que vaut la bête, même si certains détails vont dans ce sens: le processeur interne, 64 bits, peut gérer deux threads simultanément et il est aidé par 8 «Synergistic Processing Elements» (SPEs) dans le même cycle d'horloge.

Jusque là, tout va bien, le CELL est sans doute un proc' bien conçu et tout... mais comme d'habitude, les processeurs avec des technologies non éprouvées sont plus difficiles à maîtriser, et reste à savoir si ce processeur est vraiment adapté à ce que peuvent en faire les développeurs de jeux vidéo. Les premiers jeux PS3 auront intérêt à cracher des pixels et des polygones, si ils veulent gagner leur part du lion face à la Xbox 2. DirectX, c'est bien connu depuis le temps, mais demander aux programmeurs de Sony de tout réapprendre à chaque génération, ça va bien un moment, quand on a un an d'avance sur le marché... Et non dans le cas de sorties simultanées de plusieurs machines concurrentes.

Tecmo : la vierge effarouchée du JV

Par IANOS

LES NEWS

L'heure du réveil a sonné pour Mr. Tecmo qui vient de s'apercevoir que ses jeux étaient non seulement piratés (pas possible ?) mais également modifiés par des petits vicieux afin de dénuder les personnages féminins de Dead or Alive et Ninja Gaiden. En effet, depuis de nombreux mois des patches circulent sur le net, afin que les possesseurs de Xbox modifiées (ce qui est illégal, je le rappelle pour ceux qui l'ignoraient) puissent jouer avec Ayane ou Kasumi à poil. On peut même dire que des concours ont été organisés sur le net sur le critère du réalisme des textures. Bref des «djeuns» qui semblent s'amuser pour certains, les pires des violeurs selon Tecmo. Oui vous avez bien entendu, c'est le nom employé par Mr Inada pour qualifier ces vilains pervers. Il a pas froid aux yeux le virulent Mr Inada!!! On le comprend un peu il est vrai, car ses personnages ont été conçus



avec amour par des otakus... heu... des artistes talentueux qui ont beaucoup travaillé sur la gamme des tenues des personnages, des stylistes vidéoludiques en quelque sorte. Mais en même temps, qui a inclus un paramètre d'âge qui fait grossir les seins des donzelles ? Qui a intégré un mode diaporama avec chronomètre pour mater des dessins des filles en maillot de bain «timbres poste»? Vous ne comprenez pas l'uti-

lité du chronomètre ? Réfléchissez bien, vous finirez par comprendre... Quoi qu'il en soit Mr Inada veut en finir avec le vice et va engager des recours en justice aux Etats-Unis à l'encontre de tous les participants de cette mascarade. D'ailleurs il se vante d'avoir déjà fait le ménage au Japon, alors méfiance, « Inada the Punisher » sera bientôt en tournée près de chez vous, planquez vos Dead Or Alive. Pour finir sur une note d'optimisme, sachez que Inada a concédé que Microsoft n'était pas totalement hors de cause sur le sujet mais qu'il comprenait tout de même qu'avec le cas Windows, il était normal que les avocats de Microsoft soient occupés à plein temps et les laissent se débrouiller seuls sur le sujet... Attention ça taille dans le dos, c'est fourbe et ça fuse de tous côtés: on vient de trouver un successeur à Clint Eastwood pour nettoyer l'ouest sauvage!

Un peu de mauvaise foi ne fait pas de mal de temps en temps- c'est les gars de Tecmo qui vont se plaindre de la nudité... on aura tout vu!

SEGA va faire les courses

LES NEWS

Par EKIANJO

Vous en aviez marre des resaucées de vieux jeux remis au goût du jour? Sega a décidé d'en remettre une couche, en ouvrant un studio en Angleterre pour refaire des vieux jeux de course. Super.

C'est tout nouveau et tout chaud, Sega vient de lancer un nouveau studio en Angleterre, spécialisé dans les jeux de course. Ce studio est en charge de créer de tels jeux pour les consoles de prochaine génération, en utilisant les marques connues de Sega dans le domaine. Au pif, je cite quand même ce que Sega a fait dans le domaine, pour les éventuels incultes : Daytona USA (le 1 surtout, le 2 était de la grosse daube), Sega Rally... Papy Racing... Outrun... Crazy Taxi... (trouvez l'intrus).

Apparemment, ils seraient aussi en train de développer de nouvelles franchises, bref de nouveaux jeux qui ne sont pas repompés de vieux trucs poussiéreux.

Pour l'instant le studio n'a pas de tête, c'est à dire pas de manager, mais ça ne saurait tarder. Si ça vous tente, vous pouvez toujours postuler chez Sega.

L'intérêt de ce genre de studio est relativement évident : faire un jeu de course n'a rien de trop sorcier, pas besoin d'avoir d'excellents animateurs ou de



pouvoir dessiner des filles à poil. Donc c'est vrai, pas de raison que ça se fasse au Japon à la base. De plus, centraliser la production de jeux de caisses va permettre aux développeurs de partager le même moteur, ce qui leur fera sans doute gagner un peu de temps (donc de la thune). Peut-être, même, le moteur sera fait indépendamment du reste ?

En tout cas Sega a clairement besoin de redorer son blason dans ce domai-

ne. Alors qu'il était leader incontesté du genre dans le milieu des années 90, avec Virtua Racing, Daytona USA, Sega Rally en arcade, il n'y a pas vraiment eu de continuité sur les consoles de salon. Pour l'instant, la création d'un tel studio ne nous avance pas beaucoup, vu que les premiers jeux à en être issus ne viendront sans doute pas avant un an ou deux encore... Espérons qu'ils renouent avec l'excellent passé de la marque.

logiciel

le conseil de tonton Eki

Bon, comme je sais que vous êtes de grosses feignasses et que vous rangez toujours rien, depuis la semaine dernière, j'ai décidé de prendre les choses en main, avec vous. Alors voilà, vous devez vous équiper de Google Desktop Search. Pourquoi ? Eh bien ce petit plugin remplace pour pas mal de choses le «rechercher» de windows. En effet, il installe le moteur de référence de Google sur votre PC, et vous pouvez dès lors rechercher des documents comme pour une recherche sur le site de Google... Et surtout, vous pouvez chercher DANS vos documents... par exemples vos documents Word, Excel, Powerpoint, textes, Html et même vos emails Outlook ! C'est encore un peu limité, on aimerait bien chercher des images aussi, mais bon. Peut-être qu'un jour il fusionnera avec Picasa ? En attendant, c'est quand même bien pour les bordéliques que vous êtes. Alors voilà, je vous file le lien :

<http://desktop.google.com/>

Editeur : Lucas Arts
Dev : Lucas Arts

Un nouvel RTS dans le monde de Star Wars ? on n'y croyait plus, face aux immondes daubes pondues jusqu'ici. Celui-ci s'annonce au moins beau, pour une fois.

PC

Star Wars : Empire at War

prévu pour automne 2005



Editeur : Namco
Dev : Namco

La série des Tekken s'esouffle très rapidement et ce n'est pas ce 5ème épisode qui va le démentir. Graphiquement moyen, on ne sait pas trop quoi en attendre. Rien, peut-être.

PS2

Tekken 5

prévu pour mars 2005



Editeur : Sony
Dev : Sony

Histoire de bien commencer l'année, Sony nous propose un retour en antiquité avec ce titre. Réalisation au dessus du lot, avec des monstres gigantesques...

PS2

God of War

prévu pour mi 2005



Des nouveaux screenshots de jeux en développement.

SCREENING



THE GODFATHER (XBOX 2)

C'est, si je ne m'abuse, la première fois qu'une vidéo d'un jeu pour Xbox 2 est montrée. Et c'est EA qui s'y colle, avec l'adaptation du Parrain (The Godfather). C'est clair, c'est clairement mieux que ce qu'on voit actuellement sur PC, ne serait-ce que pour le nombre de polygones affichés, et la gestion des ombres, assez impressionnante. Les textures sont pas mal, mais ne sortent pas du lot tant que ça...

En regardant la vidéo, on s'aperçoit de tout le challenge des jeux next-gen : graphiquement, ils assurent et peuvent modéliser des environnements et des personnages complexes. Cependant, l'animation n'est pas à la hauteur - les mouvements ne sont pas tous très naturels, et cela saute vraiment aux yeux. Mais pour un premier jeu, ça promet quand même :)

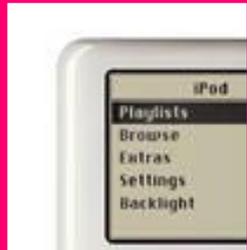
SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

<http://www.worthdownloading.com/download.php?gid=1019&id=3613>



C'est pas tous les jours la fête, mais y'a des jours comme ça où on sent bien en lisant de telles nouvelles. L'union française des consommateurs attaque Sony et Apple en justice au sujet de leur systèmes de vente de musique en ligne. En effet, ces deux distributeurs proposent des fichiers protégés par des DRM (système de gestion numérique des droits). Jusque là, rien que du bien normal, car il s'agit bien sûr d'empêcher les gens de transférer les fichiers d'une personne à l'autre ad vitam eternam.



en sortant «Hé les gars, arrêtez de vous battre, j'ai la solution ! Pourquoi on prendrait pas un système de DRM universel ?? Et puis, tant qu'à faire, prenez le mien!». Papy Billou essaye donc toujours de se positionner en situation de monopole dans tous les secteurs possibles. L'UFC garde apparemment un œil sur lui aussi.

Par contre, danger, attention: un nouveau texte de loi est en passe d'être signé en France. Que dit ce fameux texte de loi, sensé protéger les droits

Pas grand chose pour l'instant. Si une telle loi est ratifiée, l'UFC demande aux gens de suivre une désobéissance civile. Triste sort.

En fait, ce qui est remis en question, dans le fond, c'est la notion même de standard. On se croirait revenu aux années 80s, où chaque fabricant sortait son ordinateur et rien n'était compatible avec un autre. C'était une période de chaos total pour ceux qui achetaient une machine qui pouvait être délaissée quelques mois après. Aujourd'hui, on

RiEN A VoIR

Sony et Apple nous braquent

Par EKIANJO



Là où ces gentils messieurs d'Apple et de Sony abusent, c'est dans l'incompatibilité des DRM : en fait, si vous achetez de la musique en ligne chez Sony, vous ne pourrez l'utiliser que sur un baladeur MP3 Sony. Pareil, si vous achetez de la zique sur iTunes, vous ne pourrez l'écouter que sur votre iPod. Tous ces petits stratagèmes servent en fait à fidéliser d'une manière totalement obligatoire ceux qui achètent les baladeurs de chaque marque. Question baise, on a pas dû faire mieux depuis un moment. Face à ça, Microsoft vient à la rescousse

d'auteurs ? Tout simplement que le fait de contourner un DRM est considéré comme une contrefaçon, et est donc punissable devant la loi. Super.

Les politiques, au lieu d'aller dans le bon sens, choisissent encore et toujours d'écouter les majors de disques, et se laissent dicter la loi. A se demander si un jour ça servira encore à quelque chose de voter, quand les multinationales auront déjà tout en main pour corrompre l'individu lambda en politique. Je parle au conditionnel, mais c'est sans doute déjà d'actualité. Bref, que faire?

subit moins le phénomène de mode, mais l'objectif est toujours le même : supprimer le choix du consommateur. Le conso est considéré comme un abruti, et éduqué comme tel - matraquage marketing, répression sauvage pour ceux qui s'écartent un peu trop du lot... La chasse à l'homme libre est déclarée. Finalement, on en revient à une forme de soumission : travailler pour payer les mêmes personnes, et surtout ne pas chercher à se plaindre. Tu parles d'un libéralisme !

Lancé en 2003, Skype connut un démarrage que l'on qualifiera de discret (ce qui n'est pas le moindre des paradoxes quand on sait ses origines), pour finalement tourner vite au succès. Je me rappelle l'avoir découvert dès le début, avec bugs, version française faite à 2% et peu de clients. Aujourd'hui le site du logiciel affiche un score flatteur de 70 millions de téléchargements (26 millions stricts environ). Mais qu'est-ce que ce Skype ? C'est un logiciel créé par les mêmes personnes qui ont fait Kazaa.

fiancée inuit de l'Alaska vous coûte zéro ! Les plus grincheux feront remarquer que MSN et consort le permettent aussi, oui mais voilà, ces logiciels de messagerie instantané n'arrivent pas à la cheville en terme de qualité du son. Certes il y a quelques points négatifs comme l'obligation d'avoir un bon micro-casque ou encore les rumeurs disant que Skype ouvre l'accès à votre machine (ce qui est la base du P2P soit dit en passant) mais passons... Plus globalement, cette mode de la té-

sur un poste fixe en payant une somme modique de l'ordre de 1€ pour 50 minutes). Et de plus, quid des portables ? Ça tombe bien: cette semaine Motorola a annoncé un partenariat avec Skype pour que les téléphones du géant hébergent Skype. Voilà le premier vrai accord entre ces deux univers si proches et pourtant si ennemis. Pour le moment prévu d'ici l'été sur les téléphones à base de Windows, il se pourrait que ceux à base de Linux ou Symbian en bénéficient aussi bientôt. Mine de rien cette information

Téléphonie portable gratuite?

Par KYLIAN

RIEN A VOIR

Vous savez, ce logiciel de Peer to Peer (P2P) qui a suivi Napster et inspiré E-Mule ? Cela tombe bien, Skype utilise la même approche P2P: mettre les ordinateurs en réseaux pour calculer un codage de la voix d'excellente facture. Du coup, vous devinez bien: Skype permet à deux internautes qui en disposent de se parler, comme avec un téléphone. C'est en fait un téléphone via le net ! Avec un avantage évident: puisque vous payez déjà votre connexion et que le programme est gratuit, « téléphoner » avec Skype à un ami japonais ou une

léphonie par le net (appelée aussi « Voix par Ip » ou Volp) s'amplifie et prend parfois des tournants inquiétants, comme un certain opérateur historique français tendant à nous faire croire qu'un tel service devrait être payant, même si on s'acquitte déjà d'un abonnement ADSL. Preuve de l'engouement, même les entreprises s'y mettent. Toutes veulent leur système de Volp. Mais restait un problème: Skype ne permet pas de contacter quelqu'un en dehors du net, en tout cas pas gratuitement (il est possible de téléphoner

soulève déjà une question et une source d'angoisse pour les opérateurs de téléphonie mobile: la vocation de la Volp (sur des fixes et a fortiori sur des mobiles) étant d'être gratuite, modulo les coûts de la connexion au net, il serait donc possible de téléphoner gratuitement avec un cellulaire si votre correspondant dispose aussi de Skype ! Notez bien le conditionnel, on imagine mal SFR, Orange ou Bouygues accepter cela. Après la musique et les films, le monde de la téléphonie bientôt en guerre contre le P2P ? Qui vivra paiera...



Wargames PC ★ Plateau

Même combat ?

« Je me suis échappé après une nuit de folie. J'ai été obligé de débarquer avec mon armée de l'autre côté du rivage, et c'est alors que je me suis aperçu que cet enfoiré me lançait un missile atomique dans la tête. »

Jean-Jacques Roussi - « Les Confessions ».

DOSSIER Par EGOMET

Nostalgie, nostalgie

C'était avant, dans les temps lointains où les jeux vidéos n'existaient pas, où la télévision n'existait pas, où le cinéma n'existait pas. Dans le morne horizon d'une vie sans PC, on jouait, monsieur, on jouait. Mais à quoi jouait-on ? A la guerre, monsieur -ou alors à la poupée- Tiens, voilà bien quelque chose qui n'a pas trop changé. Les moyens ont changé mais pas le fond ou la motivation. Quoique...

Je revoyais récemment les wargames plateaux sur lesquels j'ai vaincu Ekianjo (NDRC : quoi ???), notre vénéré rédacteur en chef, lorsque nous étions (plus) jeunes. C'était quand même pas mal. Ils avaient de ces charmes que parfois on a peine à retrouver dans la froideur d'un écran. Où peut bien se situer le plaisir que l'on prend dans ces batailles fictives ? Pourquoi y joue-t-on ?

Asocial ?

Si je me laisse un peu aller aujourd'hui à la nostalgie des jeux sur plateau, c'est d'abord pour la convivialité que l'on y trouvait, convivialité qui n'est pas, loin s'en faut, la même derrière un écran d'ordinateur. Ce contact humain avait (a toujours) la curieuse propriété de rendre supportable jusqu'à ces atroces manipulations nécessaires pour faire tenir les pe-

tites pièces de carton sur les hexagones toujours trop exigus. Dans Afrika par exemple, il fallait parfois faire tenir des empilements de pas moins de dix pièces sur un centimètre carré. Ces wargames sur plateaux sont naturellement limités, on le sait. La simple mise en place du jeu peut prendre une demi-heure et chaque tour de jeu facilement vingt minutes. Ainsi chaque joueur peut espérer jouer tout au plus une vingtaine de fois dans la journée que dure la partie. Mais là n'est pas le problème car tout cela fait, au fond, partie d'une sorte de rituel, qui crée un effet d'attente et permet de jouer avec la psychologie de l'adversaire. Dans un Kriegspiel, on passe bien plus de temps à deviner les intentions de l'ennemi qu'à raisonner sur les données du jeu lui-même. On s'installe confortablement, on prépare à manger, on fait une pause, on boit un apéritif. Avant toute chose on décide de partager du bon temps. Et l'attente est finalement ce qui nous fait apprécier la surprise d'une manœuvre habile et l'on peut éprouver plus de plaisir à être vaincu par un adversaire intelligent qu'à gagner. Un vrai joueur dirait : « le plus grand plaisir, c'est de gagner au jeu et le second, c'est de perdre. »

De ce point de vue, il n'est pas certain que nos chers jeux vidéo aient déjà tué les bons vieux jeux de société. Il n'y a nul plaisir à être vaincu par une Intelligence Artificielle. Même l'arrivée d'Internet n'a pas fondamentalement changé la donne. Bien caché derrière son écran, mon adversaire ne laisse pas paraître ce petit air coupable ou vicieux qui me permettrait de déjouer un piège et quel dommage de ne pas voir sa tête lorsque j'ai réussi à le surprendre !

Le jeu vidéo pourrait passer pour socialement déficient. Notons qu'en fait il instaure des relations légèrement différentes entre les joueurs. Les réseaux ont déjà permis un formidable élargissement du cercle du jeu. Alors que la plupart du temps les wargames étaient limités à deux joueurs, les PC

« Le plus grand plaisir, c'est de gagner au jeu, et le second, c'est de perdre. »

permettent de constituer des équipes nombreuses ou d'expérimenter des combinaisons nouvelles et plus difficiles. Le challenge d'une triangulaire peut être un vrai délice, lorsque le jeu s'enrichit de trahisons et de perfidies. Tous contre un, c'est de la tricherie ; un contre tous, c'est de l'héroïsme.

Il n'y a qu'avec l'ordinateur que cela passe bien. J'ai bien essayé d'organiser une sioule (sorte de rugby amélioré) avec trois équipes mais je ne vous raconte pas l'arbitrage !

Le progrès est en marche, les possibilités sont innombrables. En faire le tour serait vain, je n'évoquerai donc pas les MMORPGs, qui sont en train d'ouvrir une nouvelle dimension dans la complicité des joueurs à tel point que l'on peut vraiment parler maintenant de communauté du jeu vidéo. Mais cela fera l'objet d'un autre dossier dans les semaines à venir.

Beau comme une équation

Ceci dit le wargame PC, c'est la plupart du temps un plaisir pris en solitaire, comme un livre. C'est un plaisir avant tout d'ordre intellectuel. Je m'explique. C'est le même plaisir que l'on éprouve lorsque l'on résout une énigme mathématique ou logique. Le wargame est au fond une forme de ce que les Anglais appellent des puzzles. Lorsque je refais sur Rome Total War la bataille de la forêt de Teutoburg, je m'amuse avant tout à résoudre un cas d'école stratégique. On sait que cette bataille s'est achevée sur le « désastre de Varrus ». Le général romain avait commis une longue et criminelle série d'erreurs, qui ont provoqué la destruction totale de son armée. L'intérêt



En haut, la représentation des unités dans un Wargame classique (Barbarossa) et en dessous, dans un wargame PC moderne (Combat Mission 2). Y'a pas photo !

ici n'est bien évidemment pas de refaire l'histoire mais de trouver une solution à une situation extrêmement critique. Encerclé de toutes parts par un ennemi supérieur en nombre, comment sauver un maximum d'hommes ? Le même genre de performances peut exister avec des RTS situés dans des uni-

sept ressources différentes à gérer. On rajoute des unités ou des capacités spéciales. Cela ne fait pas pour autant un jeu riche. Ce qui compte c'est l'équilibre de ses parties. Si le jeu est construit intelligemment, les possibilités seront énormes, indépendamment du nombre de pièces. Il n'y a rien de plus simple que le jeu de dames. Néanmoins, celui-ci offre bien plus que bien des RTS dont l'action est au fond prédéfinie.

Jusqu'à preuve du contraire, il n'y a rien de plus dans une intelligence artificielle que ce que son concepteur y a mis. Ainsi, bien souvent, le jeu se résume-t-il au déroulement mécanique des actions qu'il a prévues. Une fois que la solution est trouvée, le jeu tend à disparaître. A moins qu'un événement imprévu ne vienne relancer le défi. C'est là quelque chose de fort difficile, surtout lorsque le jeu se fait contre l'ordinateur. Bien des RTS peuvent se résoudre avec des astuces grossières, qui en détruisent l'intérêt. Dans Afrikakorps vs Desert Rats, par exemple, la stratégie disparaît derrière la nécessité de réparer ses unités. C'est d'ailleurs un problème qui touche les jeux de réflexion en général. C'est maintenant fait, les ordinateurs ont réussi à vaincre les meilleurs joueurs d'échecs. Ce n'était d'ailleurs pas une surprise. Dans le monde rigoureux des échecs, seule la puissance de calcul fait vraiment la différence, après que les tactiques ont été suffisamment bien définies pour prémunir le programme contre les innovations du joueur. Si la surprise est impossible, le résultat n'est plus qu'affaire de logique et l'aspect ludique s'évanouit. Alors on se rend compte, attristé, que le jeu de morpion qui nous aidait à survivre dans les salles de classe n'est qu'un problème de logique complètement fermé et qu'il n'y a pas de vainqueur possible. L'habileté pour un RTS consiste à éviter les situations de victoires nécessaires. Sans cela, si l'IA prend en compte trop de paramètres, il devient physiquement impossible de la



vers non réalistes. Les campagnes de Warcraft reposent sur la variété des missions proposées. Il faudra prendre une place en un temps record, monter une embuscade, la déjouer ou encore organiser une défense. Chaque mission représente en fait une sorte d'énigme soumise à la sagacité du joueur. La complexité apparente du jeu importe peu. On ne se préoccupe pas tellement du caractère très schématisé de Total Annihilation avec ses kbots et ses véhicules. C'est la cohérence du système qui en fait la richesse. Bien des RTS, par la suite, ont fait de la surenchère. Il y a dans Spellforce jusqu'à

Le plaisir esthétique du Wargame est très épuré. Il est dans le simple fait d'exercer son esprit, de remporter la victoire.

vaincre. Dans le cas contraire c'est sans intérêt.

Or contrairement à d'autres genres de jeux vidéo, le plaisir esthétique du wargame est très épuré. Il est dans le simple fait d'exercer son esprit, de remporter la victoire. « J'ai réussi ! » est plus important que « c'est splendide ! ». Le RTS est encore le genre qui s'accommode le mieux de graphismes médiocres. Total Annihilation, Combat Mission ou plus récemment Rome Total War sont l'illustration, si je puis dire, de ce fait. La 3D y est moyenne voire nulle mais on ne le voit pas parce que ce n'est pas cela que l'on y cherche. La qualité du système de jeu permet d'y rejouer sans cesse car une nouvelle carte, une nouvelle unité ou tout simplement une nouvelle combinaison de ces éléments créent de nouveaux problèmes à résoudre. Un puzzle mal dessiné est pardonnable. Une énigme mal pensée non.

Rien de plus sérieux que le jeu

Généralement, les wargames s'enrichissent d'un arrière-plan historique. Les sujets sont d'ailleurs ceux qui animent la vie politique du moment. La seconde guerre mondiale connaît un succès sans faille et fait en quelque sorte office de mythe fondateur pour notre époque. Les wargames n'échappent pas à cette règle. Il y aurait beaucoup à dire sur le choix des thèmes des jeux et la vision du monde qu'ils impliquent. Mais nous réserverons cela à d'autres occasions. Il me paraît pour

l'instant plus intéressant de se pencher sur le choix même du réalisme dans le jeu. Réalisme de composition, le fait de situer l'action à Stalingrad ne supprime pas bien sûr le caractère artificiel voire caricatural du jeu, bien au contraire. Donner aux empires de Civilization les noms des grands peuples qui ont torturé la Terre était sans doute une erreur d'appréciation. Je ne peux pas faire comme si c'était vrai. C'est à la fois trop faux ou pas assez. Dans un univers fantastique, au contraire, les invraisemblances sont admises une fois pour toute. La création des unités à partir des ressources en or ne fait pas plus de problème dans Age of Mythology que l'usage des pouvoirs divins. L'existence des dieux ne fait pas question, ils sont dans le jeu. Remarquons que la science-fiction fonctionne aussi sur ce principe. Une fois que l'on a admis que l'on est dans un univers de machines, Total Annihilation est très cohérent. Une fois que l'on a admis la Force, l'univers Star Wars tient la route.

Il n'en est pas de même pour les jeux ou les films qui s'inscrivent dans l'histoire et on est en droit de se demander sur quelles motivations repose ce choix. L'usage existe je crois depuis le Moyen Age et a connu un regain d'intérêt avec les batailles napoléoniennes. Tout le XIX^e s'est plu à vérifier si Napoléon pouvait gagner Waterloo. Une telle simulation a bien quelque chose de dérisoire, comme une vaine nostalgie, comme un refus de la réalité, néanmoins on ne peut nier que cela a son charme. Et il est certain que le goût pour l'histoire est essentiel au genre et repose pour beaucoup sur l'identification à des grands hommes. L'héroïsme est sans doute une denrée indispensable au rêve. Ce n'est pas un hasard si Rommel est le sujet de tant de productions. Adversaire redoutable mais manquant toujours de moyens, il a suscité l'admiration de ses adversaires. L'esprit chevaleresque qu'on lui prête dans une



Où commence la réalité, ou s'arrête le jeu ? Au dessus, Full Spectrum Warrior, au dessous, photo issue de l'armée britannique.



Le type de jeux qu'on appelle «RTS» (Real-Time Strategy, soit Strategie en temps réel) a commencé à faire son apparition avec l'illustre Dune 2 en 1990 sur PC. Le genre est d'ailleurs resté fidèle à cette plateforme depuis. Ensuite, des jeux comme Total Annihilation ont propulsé le genre dans de nouveaux retranchements... tandis que Warcraft 3 intégrait le jeu de stratégie dans une campagne très scénarisée. Plus récemment, Age of Mythology a réussi à conquérir le coeur des foules.

Les RTS se distinguent par le côté micro-management : on y gère ou peut gérer chaque unité indépendamment. Le problème de tels jeux réside dans l'impossibilité de représenter de grandes batailles avec des nombreuses unités. Ils se situent en fait plus proches du terrain que des grandes manoeuvres militaires. L'IA, d'autre part, est souvent le grand problème de tels jeux. Une fois battue, peu de chance de se laisser avoir. Restent les modes online.

époque de brutalité complètement désincarnée en fait un icône que l'on peut présenter comme modèle à une jeunesse qui rêve, comme la jeunesse de ses pères d'ailleurs, de gloire et d'idéal.

Au-delà de cette identification un peu naïve et parfois malsaine, c'est un fait que le Kriegspiel était à l'origine une façon de s'entraîner à la guerre. Il se pratiquait entre généraux pour faire l'économie d'une bataille. Il est, dans le domaine stratégique, ce que les manœuvres sont dans le domaine tac-

Les progrès fulgurants de l'informatique donnent une crédibilité toujours plus grande à ce genre de simulations

tique. On raconte que le 6 juin 44, le général Erich Marcks, commandant du 84^e corps allemand basé à Saint-Lô, a gagné un Kriegspiel en faisant l'hypothèse d'un débarquement allié en Normandie. Ironie de l'Histoire...

Il y a là quelque chose de véritablement effrayant. Les progrès fulgurants de l'informatique donnent une crédibilité toujours plus grande à ce genre de simulations. Certes, pour l'instant, il est un peu excessif de dire que les généraux peuvent s'entraîner sur leurs écrans ou prévoir le résultat d'une guerre d'après les calculs d'un IBM. Néanmoins, au niveau tactique, on peut se demander si un jeu comme Full Spectrum Warrior est encore un jeu et non un simple logiciel d'exercice. Bientôt les officiers ressembleront au petit lieutenant d'Aliens, qui avoue n'avoir fait que trois opérations, dont deux sur simulateur. Si l'on ajoute que les ordinateurs sont aussi présents dans la guerre réelle puisque récemment des drones offensifs ont été employés par l'armée américaine, on imagine l'hor-

reur que sera la guerre de demain, lorsqu'il suffira d'une ligne de code à un général pour passer d'une grande manœuvre à une opération réelle.

Mais revenons à Full Spectrum Warrior et aux jeux du même acabit. C'est une opinion courante que les enfants, comme les petits animaux, s'entraînent par leurs jeux à la vie adulte. Il s'agit je pense d'un contresens. En pratiquant des jeux violents, je ne me prépare pas nécessairement à être violent, au contraire. La simple perspective d'être en train de m'entraîner ou de faire quelque chose de sérieux suffit à détruire le plaisir ludique. C'est une erreur grave que de vouloir mêler les deux. On se souvient de la façon dont Tom Sawyer dans le roman éponyme de Mark Twain repeint la palissade de sa tante. En faisant passer la chose pour un jeu auprès de ses camarades, il parvient à échapper à la corvée mais la vraie différence, nous dit Mark Twain, entre le jeu et le travail n'est pas l'utilité mais la contrainte.

Brave new world

Si j'avais à parier sur l'avenir de ces jeux, je verrais bien se dessiner deux tendances. La première, purement ludique, reposant sur le constat que ce genre de jeux de guerre est avant tout une construction intellectuelle, devrait trouver son rythme de croisière avec quelques titres appelés à devenir des classiques. A quoi bon en effet faire de la surenchère graphique ou autre dans un monde de composition. L'intérêt ici sera relancé par de nouveaux scénarii ou de nouvelles cartes. La deuxième, au contraire poussera toujours plus loin le réalisme, pour prendre en compte de nouveaux paramètres. Cette deuxième tendance produira sans doute des jeux beaucoup plus addictifs que la première avec tous les problèmes que cela peut poser.



La série des Total War (dont voici Rome) est l'une des premières à réconcilier l'aspect stratégique de grande envergure, et la tactique avec des batailles de milliers d'unités de chaque côté. Est-ce un précurseur ou restera-t-il unique dans son genre ? Les chiffres de vente peuvent nous inciter à croire qu'il va à la rencontre de ce que cherche le wargamer sur PC.

The Chronicles of Riddick



PC

XBOX
DISPO

FPS

SOLO

DEVELOPPEUR STARBREEZE STUDIOS
EDITEUR VIVENDI

PC
XBOX

The chronicles of Riddick

par Snoopers

InTro

Le jeu vidéo, c'est un peu comme un adolescent surpuissant à la personnalité terriblement influençable. Le torse déjà poilu alors qu'il peine à atteindre l'âge de raison, ce média a du coup beaucoup de mal à ne pas lorgner par-dessus l'épaule de son grand pote le cinéma, qui profite bien de la situation et lui impose tout et n'importe quoi. Surtout n'importe quoi d'ailleurs, si l'on s'en tient à la plupart des adaptations de films en jeux vidéo, qui donnent généralement naissance à des productions au mieux bancales et souvent navrantes, de la même manière que les transpositions de jeux à succès sur grand écran accouchent invariablement de sombres bouses indignes d'un vidéo-club de banlieue. Alors quand l'adaptation d'un film sévèrement moisi pointe le bout de son shotgun sur nos moniteurs, parler de méfiance relève de l'euphémisme le plus total. Et pourtant, Starbreeze va nous apprendre en dix leçons que parfois, c'est foutrement bon d'avoir tort.



S'il n'en a pas forcément l'air avec son petit marcel et ses lunettes de piscine, Richard B. Riddick est une grosse brute, assurément le genre de type à qui il ne vaut mieux pas tourner le dos, excepté si l'on rêve de voir à quoi ressemble sa propre colonne vertébrale. Se déroulant quelques mois avant les événements du film dont il est tiré, « Escape From Butcher Bay » met en scène le fougueux Furyan aux yeux bleus, catapulté dans un vaisseau spatial en route pour l'inconnu. Fermement harnaché dans un sarcophage de métal rouillé, Riddick savoure les quelques instants de repos que son état de prisonnier lui permet, fraîchement capturé par un mercenaire qui lui file le train depuis Pitch Black. N'importe qui, à sa place, serait déjà en train d'essayer de se suicider en arrêtant de respirer, mais Riddick, lui, se prépare calmement à investir son nouveau terrain de jeu, en l'occurrence une prison haute sécurité dont personne n'a jamais réussi à sortir vivant. Inutile de préciser que notre criminel notoire compte bien se tirer de ce trou au plus vite.





Voilà un aperçu de Butcher's bay - c'est pas le Club Med et ça se voit. Cela dit, il paraît qu'ils ont de très bons masseurs.



Evidemment, qui dit FPS dit ennemis bien armés. En voilà un qui, non content d'être bien au chaud dans son armure, a aussi de quoi pour allumer cigarettes et cigares. C'est quand même pratique.

Bienvenue à la maison

Habitué à recevoir des locataires coriaces, Butcher Bay est doté d'un certain nombre de dispositifs qui ajoutent un peu de piment à ses projets d'évasion. Bâti comme une véritable ville de béton aux caméras constamment braquées sur vous, l'endroit dispose d'un système de reconnaissance ADN interdisant à quiconque de se servir dans le râtelier d'armes des gardes sous peine de se prendre une bonne décharge électrique en pleine poire. En d'autres termes, il va falloir jouer du gauche pour se frayer un chemin vers la sortie, et pas qu'un peu. Ainsi, et contrairement à la plupart des FPS qui trouvent n'importe quel prétexte pour nous coller un flingue entre les mains au bout de trois minutes, les premières heures de « Escape From Butcher Bay » se réservent aux joies du corps-à-corps viril, et autant dire que Riddick sait y faire. Clic gauche pour parer les coups, Clic droit pour les rendre. Simples et efficaces, ces phases de combat intégralement à la première personne sont d'une violence jubilatoire et les combos ne tardent pas à pleuvoir contre des adversaires qui s'en prennent plein la gueule pour pas un rond. Rien de moins qu'anecdotique, cette volonté de priver Riddick d'armes à feu (au moins pour un temps) va l'obliger à s'adapter, et le joueur avec. Désarmé, livré à lui-même, notre tueur en marcel fraîchement débarqué va vite avoir

besoin de ses colocataires d'infortuné pour filer à l'anglaise et ainsi découvrir les ficelles d'un univers carcéral simplement saisissant. Contrôlé par un gang aux méthodes un rien cavalières, le quartier pénitentiaire se présente sous la forme d'un anneau immense composé de couloirs et de cours intérieures, où une quinzaine de prisonniers vaquent à leurs occupations en silence, fumant leur clope à la lumière jaunâtre des projecteurs tandis que d'autre font quelques pompes dans l'humidité crasseuse de leur cellule sombre. Ambiance.

« Je ne fais que passer »

Contrairement à la série TV éponyme, les prisonniers en questions possèdent tous un nom et un visage qui leur sont propres, si bien que l'on ne s'étonne qu'à moitié de les voir ouvrir la bouche pour dealer avec nous. Ainsi, Riddick peut accepter à l'envie les diverses missions que chacun propose, comme empoisonner un détenu ou retrouver un objet perdu, de manière à récolter assez de sous pour soudoyer un des gardiens de la zone et se faufiler hors du quartier dans lequel il est confiné. Quant à ceux qui préfèrent laisser parler les mandales, il est également possible de participer à une sorte de fight club à la Shenmue plutôt bien payé. Même si de telles situations peuvent sembler étranges dans un genre généralement peu enclin à de telles incartades, elles

s'intègrent sans mal dans « Escape From Butcher Bay », qui tire justement sa force de la diversité appréciable des situations proposées et favorisent grandement l'immersion du joueur dans un univers à la richesse manifestement travaillée. Autant dire qu'à ce niveau là, c'est plutôt convaincant.

Un gameplay relativement ouvert donnant toujours l'impression au joueur qu'il fait des choix, le jeu ne semble jamais vouloir nous forcer la main ou suivre un chemin écrit d'avance, étant donné qu'il est toujours possible d'appréhender une scène de manière bourrine ou plus discrète. C'est d'ailleurs un peu logique ; l'objectif ultime étant quand même de se tirer du coin fissa, Riddick ne va pas passer son séjour à castagner tout ce qui bouge, et il va même falloir parfois la jouer carrément discrète face à des ennemis bien mieux armés que lui. Pour sauver son scalp chauve, notre taulard de choc a heureusement plus d'un tour dans sa besace et cache derrière ses pupilles argentées un don qui se laisse facilement deviner. Riddick possède la faculté de voir dans l'obscurité, ce qui s'avère sacrément pratique pour tailler la route sans se faire serrer. D'une simple pression sur la touche A, l'affichage se teinte de violet et éclaire les ténèbres, ce qui autorise bien entendu nombre de fourberies que le level design habile met tout particulièrement en avant. Nouvel-



C'est pas la phase de jeu la plus réussie, le tir à l'arme... mais bon j'aime bien ce screen quand même, m'embêtez pas ou j'appelle Vin...



Vin est passé chez Lapeyre et Bricorama avant d'arriver dans la prison. Quel fin ouvrier quand même !



les technologies oblige, l'éclairage du jeu est entièrement dynamique et il est donc aisé d'éteindre les lumières en un claquement de doigt, histoire de vérifier si les nuques des soldats sont aussi résistantes qu'elles en ont l'air. On peut bien entendu choisir de foncer dans le tas en utilisant le décor pour ne pas se faire repérer (l'affichage se teinte de bleu pour signaler une zone d'ombre), mais il faudra faire avec l'IA des gardes, particulièrement retorse et réactive, et n'hésitant pas à tomber la lampe torche pour vous faire sortir de votre terrier. A noter que les talents physiques de Riddick lui permettent également d'escalader tout un tas d'objets et de surfaces (que la caméra se fait un plaisir de nous montrer sous toutes les coutures à la troisième personne) histoire de sauter à pieds joints sur le premier venu, dans la joie et la bonne humeur.

Gueule d'amour

Ainsi que tous les jeux qui reposent sur leur atmosphère, la crédibilité de l'univers d'«Escape From Butcher Bay» est bâtie sur des fondations qui ne sauraient souffrir de la moindre fissure et, comme chacun sait, aussi vite fait qu'un slip-chaussettes peut couper court à des préliminaires érotiques, un moteur 3D tue-l'amour n'aurait pas eu plus de mal à flinguer l'ambiance du jeu comme c'est trop souvent le cas pour les adaptations de jeux console. Fort heureusement il

n'en est rien, et le jeu de Starbreeze peut même se vanter de faire la nique à un certain Doom 3, rien que ça. Gavé jusqu'à l'os de pixel shaders, bump mapping et autres polybumps qui servent à merveille la modélisation impressionnante des personnages et des décors, sans compter le soin tout particulier apporté à la réalisation des textures et des animations, « Escape From Butcher Bay » est sans aucun doute possible l'un des plus beaux jeux disponibles actuellement. Alors certes, ça rame sec sur les configs plus modestes (d'autant que le mode Low est absolument abominable) mais c'est malheureusement le prix à payer pour une telle débauche d'effets, d'autant qu'en plus de l'aspect cosmétique, l'excellence graphique du jeu apporte énormément à l'ambiance glauquissime des aventures de Riddick, au même titre que le travail fourni sur la partie sonore ici aussi irréprochable, l'équipe étant même allé jusqu'à recruter les véritables acteurs des films pour réaliser les doublages. Visiblement, aucun détail n'a été négligé par Starbreeze qui réalise ici un sans-faute, bien que l'on soit toujours à la recherche du cerveau malade à l'origine de ces ridicules blattes géantes qui grouillent dans les niveaux souterrains du dernier quart de l'aventure...

Alternant sans complexe entre action et infiltration, assaisonné d'une pointe

de jeu de rôle pour relever le goût et enrobé d'une plastique irréprochable, « Escape From Butcher Bay » peut également se targuer d'être doté d'un sens du rythme efficace qui ne lasse simplement jamais. Toutefois, il faut bien avouer que le plat n'est pas très copieux et laisse un peu sur sa faim. A peu près huit heures dans la peau de Riddick pour un joueur moyen, c'est définitivement trop peu. Alors certes, le jeu ne s'essouffle qu'à de très rares occasions et s'offre même une double fin surprenante, mais en l'absence d'un quelconque mode alternatif ou multijoueur, on est en droit de faire la grimace. Cela dit, il serait vraiment dommage de se priver d'une telle expérience, aussi courte soit-elle. Les ambiances les plus variées se succèdent les unes après l'autres, passant des premiers pas au sein de la communauté carcérale à la discrétion ouatée des mines souterraines, pour ensuite basculer dans la flippe science-fiction la plus pure et s'achever sur une apothéose au futurisme glacé angoissant... Finalement, les phases orientées shoot sont les seules à décevoir un peu par leur côté brouillon, mais elles ne sont de toute manière pas très présentes et s'effacent vite pour laisser la place à un pistolet paralysant des plus lâches (et donc très cool), preuve que Starbreeze est bien plus à l'aise lorsqu'il s'agit de ne pas faire comme tout le monde...

Video



Techniquement étincelant quoiqu'un peu gourmand, mais servi par un design à la hauteur. De l'excellent travail.

Sono



Musiques passe-partout mais bruitages très convaincants. Les doublages apportent beaucoup à la crédibilité des personnages et renforcent considérablement l'ambiance.

Jouab



Jouabilité instinctive, bonne utilisation des codes visuels. Combats au corps à corps excellents mais phases de shoot un peu imprécises.

Substance



Un jeu qui se renouvelle constamment, bien rythmé et très riche. Scénario bien construit, bourré de rebondissements surprenants. Quel dommage qu'il soit si court...

85%

Mélange des genres improbable sur le papier, Riddick n'a au final rien d'un jeu bâtard et remporte avec brio l'exercice ô combien difficile de l'adaptation, malgré une faible durée de vie.

 par Snoopers

resident evil 4



GC

TPS

SOLO

DEVELOPPEUR CAPCOM
EDITEUR CAPCOM

GC

resident evil 4

par lanos

InTro

L'attente fut longue pour les fans des STARS, mais qu'ils se réjouissent, le Resident nouveau est enfin arrivé et dépasse toutes les espérances des « survival-gamers »! Depuis deux ans, on s'était résigné en pensant que la série des Resident Evil était en train de sombrer dans la banalité. Capcom a eu dans le passé la fâcheuse habitude de pondre des resucées de ses plus grands hits, et ce jusqu'à l'usure complète du joueur. Grâce à son grand savoir faire, ils ont toujours réussi à attirer les fans de la première heure en distillant quelques nouveautés à bon escient. Ainsi de nombreux joueurs ont investi dans une GameCube afin de pouvoir jouer à une mythique version Rebirth des aventures des STARS et n'ont finalement goûté qu'à un beau Resident Evil 1 ultra classique ainsi qu'à un Resident Evil 0 refonte d'un jeu qui aurait dû sortir sur N64. Ensuite est venue l'adaptation des jeux PS, tels quels !!... Un grand moment de douleur, pour ceux qui croyaient dur comme fer à une visite 3D de Raccoon City (« Ville Raton Laveur », ça fumait sec en 1998 chez Capcom).



Les Resident sur GameCube ont été basés sur le concept PS résolument dépassé de nos jours. En fin de compte, c'est une bonne chose, cela a laissé le temps à Capcom de faire un vrai jeu, un Resident Evil 4 tel qu'aucun fan n'aurait osé l'imaginer.

Reviens Léon! j'ai Resident à la maison!

La trame du jeu débute en 2004 et l'on apprend que suite au scandale de la destruction de Raccoon City, le trust Umbrella a été démantelé et ses agissements communiqués au public. Quoi !!! Plus de Umbrella ??? Mais comment est-ce possible ?? Qui a osé faire ça ? Eh bien l'avenir nous dira peut-être ce qui s'est passé durant ces années... mais pour l'instant Resident Evil 4 se veut innovant en faisant ce saut temporel. Heureusement pour garder nos marques nous retrouvons un certain Léon Kennedy. Bien sûr vous vous rappelez que dans Resident Evil 2, Léon était un jeune flic qui débarquait à Raccoon pour prendre sa première affectation. Malheureusement pour lui, moins d'une heure plus tard, il voyait sa vie basculer alors même qu'il décapitait des zombies à coup de fusil à pompe. On se rappelle également le caractère de bon sama-





Une jolie balade dans la forêt... c'est un bon plan ça. Comme vous pouvez le voir, les environnements sont extrêmement bien modélisés pour une GC.



« Merde, je viens de me rappeler que j'ai pas fermé le gaz avant de partir. »

ritain de l'ami Léon qui voulait aider tout le monde mais sans succès, chaque personnage qu'il aidait finissant par crever ou par vouloir le croquer, en tant que nouveau membre de la caste des

d'introduction, on se trouve très con lorsque Léon se tient soudain immobile pendant quelques secondes... puis très vite on s'aperçoit que la cinématique est terminée, qu'elle était construite

« Aujourd'hui Léon, dont les faits d'armes se sont ébruités, est devenu un membre des forces spéciales sous ordres du président des Etats-Unis »

zombies. Aujourd'hui Léon, dont les faits d'armes se sont ébruités, est devenu un membre des forces spéciales sous les ordres du président des Etats-Unis (un président fictif, rassurez-vous, rien à voir avec « W » l'homme qui s'étouffe avec un bretzel). On retrouve donc un Léon qui a pris de la bouteille et qui se voit confié la mission de ramener à bon port la fille du président, enlevée par un groupe apparenté à une secte dont les adeptes se nomment Los Illuminados. Voici donc Léon débarquant en Europe pour une mission d'infiltration dans la campagne espagnole.

Elle finit quand la cinématique ? Ah c'est le jeu là ? 'scuse j'avais pas capté...

Léon est accompagné par deux policiers locaux jusqu'au repère de la secte, une bourgade campagnarde perdue. C'est là que le jeu commence et tout de suite c'est la grande claque sur le plan graphique. Après une fort belle cinématique

avec la 3D du jeu, et que là on dirige Léon. La première pensée cohérente que l'on peut avoir est que le moteur du jeu déchire tout ce qui a pu être fait avant. Les programmeurs de chez Capcom sont reconnus pour être des bêtes mais là ils viennent de ridiculiser tout le domaine. On compatit à la douleur des concurrents... Les cinématiques sont toutes en 3D : le temps des transitions entre cinématiques magnifiques/3D toute pourrie (concept cher à la PlayStation) est bien fini. Le réalisme est tel qu'aucun artifice visuel n'est nécessaire pour embellir les événements importants du jeu. La vue est à la troisième personne, la caméra suivant toujours le dos de Léon. Les textures sont impressionnantes, la profondeur du champ de vision est immense et... le jeu est en 16/9!!?!! Capcom a en effet eu la volonté d'adapter le format de l'image aux écrans les plus récents et aussi de renforcer l'aspect cinéma du jeu. Ceci n'est pas anodin car la majo-

rité des personnes possède un bon vieux tube cathodique et va, par conséquent, se trimbaler deux grosses bandes noires en haut et en bas de l'écran. Il vous faudra donc un écran de bonne taille, il est quasiment impossible de jouer sur un 36cm. La bonne nouvelle pour les possesseurs de tubes cathodiques, c'est la finesse des graphismes sur ce genre de modèle. Nous avons essayé le jeu sur un écran plasma et il faut bien dire que si l'on gagne du plein écran, on perd bien plus en qualité et en coloration des graphismes, et ce malgré les options de détection dynamique de mouvement : comme quoi, il n'y a pas que la taille qui compte. Une fois de plus un câble RGB est fortement recommandé.

Spanish Chainsaw

Quoi qu'il en soit la première étape du jeu met direct dans l'ambiance : Léon emprunte tranquillement le sentier de campagne qui mène jusqu'aux premières bâtisses. Il entre dans la première venue pour demander son chemin, et trouve un homme devant sa cheminée. Après l'avoir salué, Léon s'approche de l'homme qui ne daigne même pas cesser son activité automnale... quand soudain celui-ci essaye de le planter avec son tisonnier. Léon esquive et demande pardon pour le dérangement mais trop tard, l'homme ne semble qu'avoir une idée en tête: buter l'intrus ! Après les sommations d'usage, Léon tire l'homme

qui encaisse la première balle sans sourciller. Et... vous n'en saurez pas plus sur les événements qui se trament dans Resident 4 !!! Sachez seulement que contrairement aux zombies, ces adversaires humains (légèrement dopés, je vous le concède) sont intelligents et rapides. Cela signifie par conséquent qu'il n'y a pas moyen de se planquer: il savent défoncer les portes, vous encercler, entrer à l'étage avec des échelles, utiliser toutes sortes d'armes de fortune: machette, fourche, torche, couteau... et bien évidemment tronçonneuse. Vous ne saviez pas ? En Espagne on met du ricain dans la cheminée, pas du bois. En tout cas la première phase du jeu est sauvage... elle consiste à survivre à cette horde d'adeptes par tous les moyens et à apprendre à manipuler Léon. Tout de suite on comprend que la difficulté du jeu est énorme étant donné le nombre d'ennemis; et le premier Game Over à base de décapitation arrive très rapidement (A noter que ces mises en scène de mort sont très violentes et on pouvait envisager leur disparition sur notre territoire, ce n'est nullement le cas : Capcom a affirmé que la version européenne, à sortir très prochainement ne sera pas censurée).

Heureusement, le jeu propose des continus infinis et, de manière très intelligente, s'adapte aux capacités du joueur: il n'y a pas de niveau de difficulté, le jeu

Léon Kennedy, fallait pas l'inviter

EL LEON

« Salut Mec, ça roule ? Dis, c'est chez toi ici? Dis donc tu fais des fromages dans ta piaule ou quoi? Non laisse-moi deviner, tu viens de prendre un bain avec tes cochons? Merde, ça fouette sévère ici... Ah oui au fait, regarde ça!»

EL HOMBRE

«...»

EL LEON

« Tu connaîtrais pas cette fille par hasard? C'est ma copine, elle est partie pisser y'a trois jours, mais elle est pas revenue... je commence à m'inquiéter... non je déconne, c'est la fille du président des U.S., alors crache le morceau !»

EL HOMBRE

«Gwwaaaaaaaaa !!!»

EL LEON

«Hé mec, lâche tout de suite ton tisonnier ou je vais te le faire rentrer par tous tes orifices, tu comprends ça ? Comprendo l'amigo ? Ok ok, si tu t'arrêtes je te file des photos de Claire ChampRouge à poil, deal ?»

EL HOMBRE

«Gwwaaaaaaaaa !!!»





« Tiens, des gars qui foutent un autre mec à la flotte... c'est pourtant pas l'été, l'eau est même pas à 25 degrés... Je devrais peut-être jeter un coup d'oeil... »



Léon, l'homme qui fait classe quand il parle pas. Dans le 2, on se rappelle bien, il parlait, parlait et personne l'écoutait, et rien se passait comme il le voulait. Tiens, ça rappelle un certain premier Ministre...

se contente d'appliquer la pression qui correspond à votre niveau mais qui vous force à vous surpasser. Dans tous les cas, il faudra se faire technicien et se servir de toutes les possibilités offertes par le jeu. En effet, toutes les tactiques servent à plusieurs reprises et on peut procéder de différentes manières mais à un moment ou à un autre il faudra être astucieux et enchaîner, toujours être en mouvement, le «bourrinage» ne marche pas du tout ici, malgré les dires de certaines personnes.

Sur le plan purement technique, pas besoin de s'étendre c'est vraiment super bien foutu. On voit loin, les aires de jeu sont spacieuses et la foule des adeptes est immense. Les graphismes regorgent de détails et la campagne automnale est vraiment réaliste. Même le gros tas de fumier à l'entrée du village sonne (NDRC : sent ?) vrai. Je n'ose même pas vous parler du château... quoi je l'ai dit ? Ah pardon!... ben oui y'a un château,

tiques. On se retrouve donc à la tombée de la nuit, sous une pluie plus vraie que nature. C'est d'ailleurs à ce moment que l'on entrevoit une des scènes les mieux réalisées: des villageois arrivent du fond de la nuit avec des torches dont les flammes se déforment, pour encercler Léon. Ça en jette vraiment !

Notre ami Léon bouge nickel et son animation est irréprochable. Les personnages sont tout aussi bien modélisés, que ce soit le vieux paysan, la fermière ou un adepte en soutane... sans parler des monstruosité que l'on croise plus loin dans le jeu. Ils ont tous des gueules et des réactions de psychopathes. Le moteur sait très bien gérer cette foule en délire et les ennemis prennent en compte les actions des voisins, histoire de ne pas se marcher sur les pieds et de vous enquiquiner le plus possible. Bref l'intelligence artificielle est au top. Vous ne serez jamais tranquille tant que vous n'aurez pas fait le ménage.

Pour le son, c'est très bien, comme

« Les graphismes regorgent de détails et la campagne automnale est vraiment réaliste. Même le gros tas de fumier à l'entrée du village... »

et Versailles à côté on dirait mes chiottes... c'est dire si c'est vaste et beau! La traversée de la campagne est aussi un bon prétexte pour Capcom de débaler son savoir-faire sur les effets clima-

toujours chez Capcom. Et c'est vraiment fun d'entendre les ennemis vous insulter en espagnol avec leurs grosses voix de mutants... si vous entendez «mierda», «muere», «esta aqui !» c'est

qu'on vous a vu. Ca change de l'anglais et c'est très bien. Pour la musique, les mélodies sont rares, Capcom a préféré laisser la place aux bruits d'ambiance qui correspondent aux lieux que vous visitez. Néanmoins quelques mélodies inquiétantes viennent ponctuer certaines phases. Elles sont alors beaucoup plus bizarres qu'avant. On sent vaguement l'influence d'Akira Yamaoka (Silent Hill) à certains moments, mais c'est original quand même. Bref là aussi c'est impeccable pour l'immersion dans une ambiance, surtout que le jeu gère le son Dolby Pro Logic II.

Maintenant vous savez que ce jeu c'est «trop d'la bombe bébé !!» (copyright Joey Starr), venons-en à la richesse du gameplay et de la maniabilité. Si tout est terriblement standard, la prise en main est immédiate et Léon répond parfaitement au moindre mouvement. Les déplacements sont très libres puisque les aires de jeu sont assez énormes et Léon peut de façon réaliste enjamber des barrières, casser des fenêtres pour rentrer dans les bâtiments, défoncer des portes ou même déplacer des meubles pour retarder momentanément les ennemis qui vont s'empressez de faire place nette à grand coup de tronçonneuse.

L'art de tuer avec un pad GameCube

Comme d'habitude le bouton R permet de dégainer et de passer en mode visée.

On tire avec A, et B permet de recharger l'arme. Quant à L, il utilise l'arme secondaire en l'occurrence le couteau. Vous dites « bof, le couteau c'est inutile » ? Détrompez-vous, pour la première fois il est très efficace et se manie très facilement. On peut aisément passer de l'arme à feu au couteau ce qui permet des enchaînements sympathiques. Il permet également d'économiser les munitions en frappant les ennemis momentanément à terre. Pour la visée avec les armes standard (revolver, fusil à pompe...) vous êtes aidés par un laser, ce qui est beaucoup mieux que la petite croix qu'on ose encore nous imposer dans certains jeux. Trop facile la visée laser ? Pas du tout car la précision des tirs est fortement récompensée: un simple flingue peut faire exploser une tête à mi distance si la visée est parfaite. Bien sûr on vous laissera rarement le temps de vous appliquer alors il faudra toujours viser avec le stress de ce qui peut se passer dans votre dos... genre l'arrivée d'une tronçonneuse, au hasard.

Les dégâts infligés par arme à feu à l'ennemi provoquent le recul et le déséquilibre de celui-ci pendant 2 secondes, ce qui permet par exemple de s'approcher pour infliger un coup de pied. En effet le bouton action a son utilité pendant les phases de combat: on peut infliger un coup à un ennemi en position de faiblesse: coup de pied circulaire, coup de pied droit et même suplex. Cela dépend



Voilà ce qui se passe quand on veut réformer les 35 heures. Monsieur Raffarin, je vous conseille de les écouter, ces grévistes-là.



« Yo man, tu le crois ça ? j'ai fait un CAP Kung Fu, et les coups de pieds circulaires, c'était ma spécialité. ». Léon sait tout faire dans cet épisode.

Léon Kennedy VS les hôtes des lieux



Forcément, quand on vous a invité à «boire un coup», vous vous attendiez pas à ça. Apparemment, on a dû dire à la bestiole en question que vous étiez en entrée pour le déjeuner. Heureusement, vous arrivez avec les cure-dents dans les poches.



Forcément, quand on vous a parlé d'une balade en amoureux, au clair de Lune, vous ne saviez pas qui allait être votre compagne pour cette St Valentin. Heureusement, par sécurité, vous aviez emmené votre «sex pistol» avec vous. On ne se sépare jamais de son Beretta.



Forcément, quand on vous a parlé d'un récital en Ré majeur, vous aviez mal compris. On voulait bien entendu vous signifier «Resident Majeur». Heureusement, vous êtes en sécurité dans ce château. Fermé à triple-tour, dans la quasi obscurité, avec un gentil animal de compagnie. Au secours !!

du type de déséquilibre et des ennemis. Le coup de pied circulaire est particulièrement efficace lorsque que l'on est encerclé par les ennemis: celui qui se prend le coup retombe sur les autres, ce qui vous redonne un peu de champ libre.

Bien sûr affronter directement les ennemis n'est pas toujours la bonne solution. Ainsi un fusil sniper vient enrichir l'arsenal et si l'on parvient à trouver un endroit isolé, on peut faire tranquillement le ménage. Mais chez Capcom on est pas gentil, on vous force à l'utiliser même dans des conditions plus difficiles: durant certaines phases des ennemis lointains vous canardent alors que d'autres viennent au contact! Il faut alors savoir bouger, dégager du champ proche mais aussi dégommer à distance. Dans le genre intense, ces scènes montent haut la main sur le podium.

Les nouveautés du gameplay

Le summum c'est que les armes sont nombreuses et peuvent toutes être soumises à des améliorations : on peut augmenter leur puissance, leur portée, leur vitesse de rechargement et leur capacité. On peut donc «booster» à fond son arme préférée pour le fun à l'emploi. Bien sûr, on ne pratique pas ces améliorations à volonté: seul un mystérieux personnage ambulante est en mesure de la faire.

Il vous faudra du cash pour faire affaire avec ce type... et le cash il se trouve sur les ennemis abattus mais aussi dans les décors, ou planqué dans des meubles. Cet homme d'affaire est en plus un amateur d'objets de valeurs et malgré la situation, il peut vous racheter les trésors que vous aurez accumulés en visitant la région. Pour obtenir des meilleures armes il faudra donc rechercher assidûment des trésors bien planqués ou encore participer à des mini-jeux disséminés un peu partout.

En ce qui concerne le transport des objets, il est toujours limité mais beaucoup plus malin. Le stock est représenté par une mallette et chaque objet a un encombrement donné suivant sa forme et sa taille alors il vous faudra agencer vos objets de façon cohérente si vous voulez en mettre un maximum... c'est marrant. Notre ami marchand de tapis vous proposera évidemment au fur et à mesure du jeu d'investir dans des mallettes plus grandes... sympa. Et les coffres ? Il n'y en a plus, les objets clés sont en général petits (comme des clés quoi...) et n'apparaissent logiquement pas dans la mallette. Celle-ci sert uniquement pour les armes et les soins. On peut toujours laisser sur le sol un objet encombrant pour faire de la place dans l'inventaire. A propos des soins, on retrouve toujours les traditionnels plantes et sprays. Avant le niveau de vie du personnage était assez difficile

à cerner car représenté par un rythme cardiaque sur un oscilloscope. Dans Resident 4 tout est plus clair : un cercle de vie découpé en quartier vous montre précisément votre état de santé. Et la bonne nouvelle est que l'on peut faire

« Les ennemis sont vraiment intelligents et, malgré leur résistance, ils n'hésitent pas à esquiver lorsque qu'ils sentent que vous les visez. »

évoluer le nombre de quartiers à l'aide d'un nouveau type de plante, très rare. A noter que la plante bleue, déjà très peu utilisée a totalement disparu.

Encore des nouveautés

Pour en revenir aux ennemis, on peut également contrer ceux qui utilisent des objets : avec le revolver on peut arrêter une machette en plein vol, mais aussi enflammer un groupe d'ennemi dont un membre possède une torche, en visant celle-ci. Mais souvent vous tirerez dans le vide car ils sont vraiment intelligents et, malgré leur résistance, ils n'hésitent pas à esquiver lorsque qu'ils sentent que vous les visez. Quant aux boss, ils sont admirables, souvent gigantesques et puissants mais il y a toujours une technique pour les maîtriser.

Bourriner contre les boss, c'est la mort assurée. Souvent leur point faible est finement suggéré alors si vous n'êtes pas attentifs vous passerez à côté d'une

technique qui vous économisera beaucoup de plantes vertes et de munitions (qui a dit comme dans Megaman ?). Les boss ont enfin une vraie légitimité et retrouvent le sens qu'ils avaient dans le passé. Leur design est également excel-

lent. Bien sûr le jeu présente toujours le schéma « puzzle- clé- porte- nouvelle aire de jeu » mais beaucoup moins prononcé et sans abus. Ici on couvre du territoire, on avance et on voit de nouveaux décors et de nouvelles situations: on repasse rarement au même endroit. Le jeu est beaucoup plus vaste que n'importe lequel de ses ancêtres et il faut compter une vingtaine d'heures pour terminer le jeu, et ce sans traîner. Heureusement pour nous, on dispose de continues et les sauvegardes ne nécessitent plus de rubans encreurs.

Capcom sait aussi prendre les bonnes idées chez les autres

Le jeu reprend quelques bonnes idées d'autres jeux. Vous souvenez-vous des QTE de Shenmue ? Eh bien ici aussi, à certains moments, y compris pendant des cinématiques, vous devrez réaliser des combinaisons de touches indiquées sinon Léon risque de mourir dans d'atro-



Ce méchant là, on l'a un peu raté : style Toutankhamon, on a envie de lui chanter, «je te tiens, tu me tiens, par la barbichette...»



« Je sais pas, je la sens pas bien cette soirée. J'ai comme un truc qui gratte dans le cou, c'est mon sixième sens pour ces choses-là.»



Vous ne serez pas seuls tout le long de l'aventure. Domage, avec une si jolie fille, il aurait pu se passer des trucs intéressants... Hum je m'égare.



Léon, à court de Beretta, décide de sélectionner la prochaine arme de son inventaire. Bazooka ? Léon n'est pas à ça près - Espérons que le site n'est pas au patrimoine mondial de l'UNESCO.

ces souffrances. Bien sûr c'est toujours au moment où vous y attendez le moins que ça arrive... vicieux mais ça vous empêche de rentrer dans la routine, on attend toujours la prochaine crasse que nous ont préparée les développeurs. Du côté des inspirations extérieures Capcom ne s'est pas gêné : Shenmue 2 pour les QTE, Silent Hill pour les sons mais aussi Metal Gear pour les conversations par codec. En effet, on retrouve un menu radio ou on voit Léon discuter avec son agent de liaison. Les lecteurs de manga reconnaîtront aussi certaines inspirations pour certains monstres. En tout cas, on ne peut pas reprocher à Capcom de faire ce que leurs concurrents ont

encore une nouvelle façon de jouer, en protection d'Ashley, et vous finirez même par jouer avec celle-ci lorsqu'elle se retrouvera séparée de Léon. Dans la deuxième partie du jeu, tout s'accélère et préparez-vous à rencontrer de vieilles connaissances des autres Resident Evil (A.W. et... A.W. pour être précis...) ainsi que de nouveaux protagonistes assez hallucinants, ce qui donnera lieu à des cinématiques mémorables. Pour finir, la durée de vie est au rendez-vous et le jeu mérite d'être refait, juste pour le fun de l'action, et pour essayer de nouvelles armes. En plus, une fois le jeu terminé, vous débloquentez l'accès à une phase de jeu

« Dans la deuxième partie du jeu, tout s'accélère et préparez-vous à rencontrer de vieilles connaissances des autres Resident Evil »

fait avant eux: toutes ces petites anti-sèches servent bien le gameplay.

Bien sûr tout cela n'est qu'une partie de ce que l'on peut découvrir dans Resident Evil 4, la plupart des points mentionnés ne concernent que la première moitié du jeu... essayez donc d'imaginer ce qui peut bien se passer par la suite! Resident Evil 4 c'est la surenchère à chaque instant. Vous vous doutez qu'à un moment vous allez libérer la fille du président et essayer de fuir. Cela ouvrira

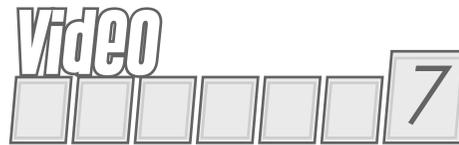
inédite où vous contrôlez mademoiselle A.W., ainsi qu'un mode survival où de nouvelles armes sont disponibles ainsi que certains autres personnages du jeu. Que demande le peuple ? Oui, je sais, un Resident Evil 5...

En conclusion, Resident Evil 4 est assurément le meilleur survival-horror que l'on pouvait attendre. Graphismes et ambiance sonore impeccables, action trépidante, immersion complète, technique de jeu précise, gameplay novateur

et surprenant, durée de vie énorme et surtout du fun à chaque seconde. Le jeu GameCube à posséder... heu ...le jeu à posséder tout court en fait.

Ah oui, au fait, Resident Evil 4 est sûrement interdit au moins de 18 ans. Alors, petit, si tu viens de regarder les screens, de lire le test, et de te dire, «waouh, c'est génial, je vais me le prendre», n'oublie pas de demander à tes parents en premier si ils veulent bien t'offrir un jeu où il faut tuer des gens qui sont en fait des mi-zombies sans vraiment l'être, qui parlent espagnol, se lavent pas et qui en plus essayent de te croquer tout cru.

N'oublie pas de leur parler de la tronçonneuse, aussi, ça aidera sûrement dans la négociation. Bonne chance.



Pour le moins impressionnant. C'est beau, c'est grand et ça ne ralentit pas. Du jamais vu sur GameCube... et sur les autres machines non plus !!



On note des progrès dans le domaine avec des ambiances oppressantes... A noter que la musique est plutôt discrète la plupart du temps.



La prise en main est aisée et instantanée. Le personnage est nerveux et bouge rapidement, les contrôles sont ultra précis.



L'ensemble est très très bien dosé. On s'amuse à chaque instant. Le scénario présente de nombreux événements sur les 20 heures de jeu. Et on recommence volontiers une partie.

98%

Le jeu est largement supérieur à ce que l'on attendait, avec plein d'innovations. Il vient d'y avoir un saut de génération dans la lignée des Resident Evil. Un jeu incontournable, Capcom a fait du très bon boulot.

 par lanos

TOP CHARTS

SEMAINE DU 5 FEVRIER au Royaume-Uni

	JEU	EDITEUR	AVANT
1	SONIC MEGA COLLECTION PLUS	SEGA	-
2	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	ELECTRONIC ARTS	1
3	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	TAKE 2	2
4	THE INCREDIBLES	THQ	3
5	FIFA 2005	ELECTRONIC ARTS	5
6	PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	4
7	FOOTBALL MANAGER 2005	SEGA UK	7
8	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	ELECTRONIC ARTS	-
9	SHADOW OF ROME	CAPCOM	-
10	MECH ASSAULT 2 - LONE WOLF	MICROSOFT	-

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

Gros changements cette semaine !! tout d'abord l'entrée complètement inattendue de SONIC MEGA COLLECTION, qui rafla d'un coup la mise ! Pro Evolution Soccer 4 repasse derrière FIFA 2005 (décidément) et les simus de foot manager continuent à tenir le coup. Pendant ce temps, le titre de Capcom, Shadow of Rome, démarre très fort et arrive cash en 9ème position.

Question gadins : Prince of Persia 2 est vidé du Top 10, ainsi que Halo 2, et Call of Duty Finest Hour. On ne reverra sans doute aucun de ceux là dans le Top 10.

Bravo donc au marketing de Sega pour cette belle performance, pour un jeu vieux de 15 ans !

TOP BON

PARTIE AU SKI

Hum hum, nous sommes en train de repenser cette rubrique, alors excusez nous mais cette semaine y'en aura pas. De toute façon il a neigé, mon ordinateur a gelé, et mon surf était déjà dans le sac, tout prêt. J'ai donc suivi l'appel du destin, je suis parti au ski.Hum.

next

week

SORTIE MONDIALE LE

22 février 2005

OLD BOY

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

<http://www.sanqualis.com>

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

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

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

Copyright © Sanqualis.com 1999–2005.

Le 31 janvier 2005



Grosse News : Le point sur la Xbox
Les news de la semaine
Screening
Rien à Voir : Un pingouin comme drapeau
Rien à Voir : Le positivisme a ses limites
Dossier : la PSP, quel concept ?
Test : Halo 2 sur Xbox
Test : Tales of Symphonia sur GC
Test : Snk Vs Capcom sur Xbox
Charts : semaine du 22 janvier 2005
Les meilleurs jeux d'action

Le 7 février 2005



Grosse News : FF7 Advent Children
Les news de la semaine
Logiciel : Picasa 2
Screening
Show OFF
Rien à Voir : La répression contestée
Rien à Voir : Le monde libre a les crocs
Dossier : Les Blogs débloquent ?
Test : Battle for Middle Earth sur PC
Test : Kotor 2 sur Xbox
Charts : semaine du 29 janvier 2005
Top Bon : Stratégie-Gestion

