

PS2, A LINK TO THE PAST : Recette d'un bon jeu vidéo. La semaine Nintendo. HEARTS OF IRON sur PC, METAL GEAR SOLID 3
HEARTS OF IRON sur PC, METAL GEAR SOLID 3 sur PS2, A LINK TO THE PAST : Recette d'un bon jeu vidéo. La semaine Ninten
METAL GEAR SOLID 3 sur PS2, A LINK TO THE PAST : Recette d'un bon jeu vidéo. La semaine Nintendo. HEARTS OF IRON sur

15 mars 2005

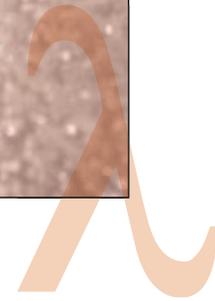
PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA

L A M E D A



v.7c0



ISSUE edito



MARS 2005 2^{ème} semaine

Voilà, une petite semaine après sa sortie, je me remets de la fin de Metal Gear Solid 3. Au-delà de simples considérations techniques, MGS3 laisse entrevoir comment un jeu peut être au service d'une histoire, et sous une forme différente du cinéma dont il pompe cependant bon nombre de plans et de manières de faire. Peut-être qu'un jour, dans 10-15 ans, l'attente d'un jeu sera supérieure à celle d'un film. Avec la présentation du moteur d'Unreal 3 à la GDC de cette semaine, on s'aperçoit clairement que le photoréalisme du rendu n'est plus très loin. Sans doute d'ici la génération de consoles et de PC aux alentours de 2011. La PS4. La Xbox3. Alors, quelle étape après le photoréalisme ? Est-ce que les jeux connaîtront une limite ? Aura-t-on épuisé les genres ? Arrivera-t-on toujours à voir des pro-

jets plus petits, plus indépendants ? Je me rappelle du début des années 90, où l'ensemble de la presse s'enthousiasmait pour la réalité virtuelle, en la présentant comme une évolution logique du jeu vidéo. Est-ce encore une nouvelle porte qui s'ouvrira ? Le jour où l'on bénéficiera de MMORPG photo-réalistes, avec des millions de personnes connectées en permanence, utilisant la réalité virtuelle, aura-t-on encore envie de revenir à notre morne réalité ? Va-t-on assister à deux courants de pensée ? Les connectés et les non-connectés ? Les joueurs et les non-joueurs ? Une chose est sûre: le jeu vidéo est un médium à part entière; dans peu de temps, il se confrontera aux autres avec des arguments de poids que ses détracteurs auront bien du mal à contredire.

*ekianjo •
rédac'master de Sanqua*

ISSUE λ
Sommaire
MON NOM EST SNAKE, SOLID SNAKE



COPYRIGHT 1999-2005 SANQUALIS.COM - SANQUA - UNE CREATION DE LA STAR TEAM
VISITEZ WWW.SANQUALIS.COM POUR LES DERNIERES NOUVEAUTES.
MERCI A FACTORNEWS (QUI EST PASSE EN V3 D'AILLEURS) A NOFRAG ET A LANGAMERS.CH
POUR LE RELAIS DES SORTIES PRECEDENTES.

- 03 EDITO**
Qu'attendre des jeux vidéo du futur ?
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
La semaine Nintendo.
- 07 LES NEWS**
Les news resucées.
- 11 LOGICIEL**
De bons petits programmes.
- 12 SCREENING**
Nouveaux screenshots de la semaine.
- 13 SHOW OFF**
La meilleure vidéo de la semaine.
- 14 RIEN A VOIR**
Ce n'est pas du jeu vidéo.
- 16 DOSSIER**
A link to the past
Recette d'un bon jeu vidéo
- 22 TESTS**
HEARTS OF IRON 2
METAL GEAR SOLID 3
- 36 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 37 TOP BON**
Tempête de sable.
- 38 GAME ON**
La semaine prochaine...
- 39 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

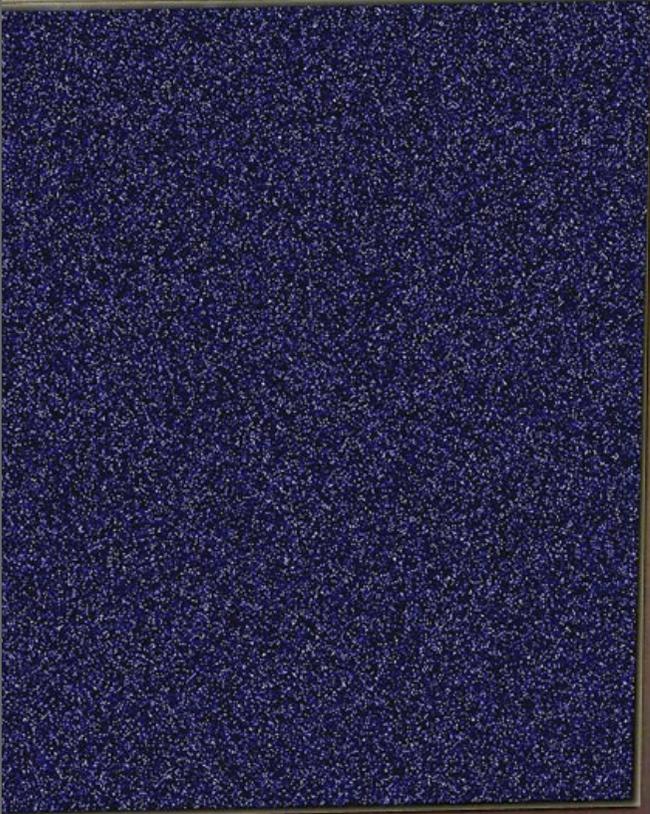
Rédacteurs

parution
15 mars 2005

Pour nous (re)joindre

www.sanqualis.com - rubrique contact

Publicité



on peut se vider la tête sans se remplir la
tête à nouveau. **CANAL-**

La folle semaine Nintendo

LA GROSSE NEWS

Par KYLIAN

Pour sûr, Mario n'est pas près de prendre sa retraite, il sort même d'une semaine bien chargée.

Vue l'actualité de la semaine passée, on pouvait soit faire plusieurs news sur Nintendo et risquer d'en voir ce numéro rempli, soit tout regrouper dans une même news, ce qui a paru plus judicieux.

Alors que la fin de semaine voyait la **Nintendo DS** toucher enfin les rives de notre vieille Europe, la société à Mario a donné quelques coups de pub lors de la Game Developers Conference (GDC) en annonçant de nouveaux détails sur la **Revolution** qui serait, pour ceux ne le sachant pas encore, le nom de la future console de Nintendo - appelée à affronter la PS3 et la Xbox 2 dont le nom, après le « 360 », pourrait bien être finalement Xenon. Pour en revenir à la Revolution, Nintendo a donc dit à la GDC que d'une, sa console sera rétrocompatible avec la GC, permettant donc de faire tourner les « vieux » jeux du Cube sur la nouvelle machine et que deuxièmement, la Revolution bénéficiera du WiFi (le vrai, pas un propriétaire biaisé). Pour la forme, Satoru Iwata, le PDG de Nintendo, a aussi confirmé les spécifications techniques de la



Revolution : CPU nommé *Broadway* par IBM et chip graphique, le *Hollywood*, par ATI. Une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule, Nintendo a aussi communiqué sur la **DS**: outre les bonnes ventes que l'on savait déjà (4 millions vendus), la firme a précisé l'arrivée prochaine de plusieurs jeux online pour sa console portable et notamment *Animal Crossing*. Les parties réseaux endiablées par (sous-)WiFi sur la DS vont donc commencer !

Enfin, et ce n'est pas la moindre des choses dans cette flopée de mini-news, l'intervention de M. Iwata s'est accompagnée d'un trailer pour le prochain Zelda : **The Legend Of Zelda**, sur GC. Un trailer d'une qualité plus que bonne - pour une machine comme la GC cela s'entend - et qui a le mérite de faire baver les fans, c'est tout ce qu'on lui demande. En tout cas, vivement la sortie!

(voir la section *Show Off* pour le trailer). On apprend aussi à l'instant que le titre **Mario 128** sera dévoilé à l'E3. Mais pour quelle machine, ça...c'est encore un mystère.

Shadow the Hedgehog

Par IANOS

LES NEWS

Après un *Sonic Heroes* plutôt vite oublié, SEGA revient avec un nouveau jeu de plateformes ultra-rapide (sur GameCube), dans la grande tradition des Sonic. Dans l'esprit, *Shadow The Hedgehog* se rapproche beaucoup plus de *Sonic Adventure 2*, dont il semble être bien le descendant direct. La plus grosse surprise de ce jeu, c'est bien sûr l'absence de Sonic puisque c'est son alter-ego du « dark-side », Shadow, qui constitue le personnage principal. En tout état de cause, SEGA a écouté le public, puisqu'un sondage avait été réalisé sur le net pour savoir quel personnage issu des précédents jeux pourrait obtenir un « spin-off » ; on constate donc que c'est Shadow qui a eu les faveurs du public (vous noterez que cela aurait pu être pire, on aurait pu avoir Amy...). Le jeu quant à lui semble reprendre allègrement la recette de *Sonic Adventure 2* donc, avec des niveaux propices à de grandes accélérations et des arrêts brutaux pour éviter le vide



ou combattre quelques ennemis. Si l'on retrouve toutes les compétences classiques du personnage (double-saut, rebond sur les murs latéraux, saut à tête chercheuse...), Shadow possèdera

également un flingue dans certaines phases, ce qui pourrait ajouter un peu de variété au jeu et éviter de finir les niveaux en laissant juste le stick directionnel collé vers le haut, comme ce fut parfois le cas dans le passé. A priori, le joueur pourrait avoir la possibilité de faire évoluer le personnage du bon ou du mauvais côté suivant ses actions dans le jeu, malheureusement on se sait pas encore si cela influera sur ses compétences et sur la progression dans les niveaux. Au final, *Shadow the Hedgehog* devrait être aussi jouissif que *Sonic Adventure 2* puisque - je le redis - il s'en rapproche beaucoup et est vraiment très, très rapide. Maintenant reste à savoir si le « héros » Shadow sera suffisant pour assurer l'intérêt car remplacer six personnages (avec 3 gameplay différents) par un seul, c'est quand même très radical...

Sega a annoncé un nouveau jeu de la série de Sonic...mais sans Sonic. C'est Shadow, le hérisson noir, qui en sera la vedette.

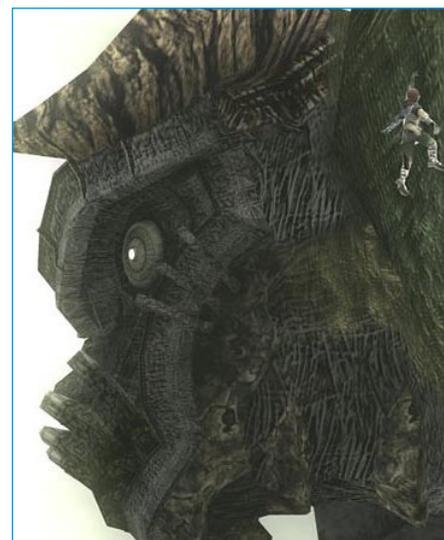
Shadow of the Colossus

LES NEWS

Par IANOS

Voilà, on en commence à en savoir plus sur la trame de l'histoire du nouveau jeu des créateurs d'Ico... ça va pleurer dans les chaumières !

Amis poètes, réjouissez-vous ! En effet, il a été confirmé que *Shadow of the Colossus* sortira bel et bien dans nos contrées et ce sur PS2. Initialement nommé *Wanda and the Colossus*, ce jeu est tout simplement le nouveau soft des créateurs d'*Ico*. Si l'on n'y retrouve pas le jeune héros du jeu précédent, cet opus-ci permettra de faire une seconde incursion dans le monde étrange, désertique et venteux d'*Ico*. On y retrouve bien entendu l'ambiance et les graphismes très particuliers qui en ont fait le succès. Cette fois le personnage principal, Wanda, est un jeune homme (oui je sais c'est un prénom féminin...) qui parcourt le monde avec sa compagne, mais bientôt celle-ci, fatiguée par le voyage, finit par mourir. Wanda dépose alors la jeune femme sur un autel dans un temple délabré. C'est à cet instant qu'une voix sortie de nulle part lui propose de redonner vie à la fille s'il accepte de débarrasser le monde de ses colosses. Wanda com-



mence alors son périple pour ressusciter la jeune femme. Quand on gratte un peu, le jeu semble cependant relativement différent d'*Ico*, dans l'ensemble: cette fois, les extérieurs sont vastes et le personnage principal chevauche tout naturellement un canasson pour se déplacer entre les constructions. Durant sa quête, il rencontrera des créatures gigantesques (des colosses

quoi !) qu'il devra abattre. Sur ce point, les créateurs ont eu de bonnes idées : si les assauts commencent à distance à l'aide d'un arc, il sera possible et même nécessaire de sauter de son cheval pour progresser sur le colosse. Cela donne lieu à des phases de plateformes durant lesquelles il faut manoeuvrer très vite au gré des mouvements du géant pour éviter la chute, et essayer d'atteindre des aspérités rocheuses qui jonchent le corps de la créature. Le but est tout simplement de trouver le seul point faible, qui peut se situer à n'importe quel endroit. Sachez aussi que certains colosses se présentent sous la forme de créatures volantes, ce qui permettra de varier les plaisirs mais aussi... de tomber de beaucoup plus haut ! Le jeu semble à la hauteur de son prédécesseur et devrait à nouveau marquer les esprits de par sa singularité et la poésie qui se dégage de la moindre de ses textures.

Les entrailles de la Xbox 360

Par EKIANJO

LES NEWS

Gamespy, toujours plus loin dans les rumeurs, s'est lâché en tentant de donner les caractéristiques de la Xbox 2. Vous les voyez dans l'aparté ci-contre. Si l'on donne un peu de crédit à ces rumeurs, la nouvelle Xbox aurait une puissance de calcul de folie...Trois processeurs RISC à 3 Ghz, ça devrait être suffisant pour permettre des IA de tuerie, tout en déchargeant un peu la carte graphique de certains calculs. Les 256 Mo de RAM peuvent sembler peu, mais si la console a une gestion mémoire très différente d'un PC, cela peut ne pas avoir trop d'impact. Le coup du chip sonore manquant est un peu bizarre mais pourquoi pas...et le choix du DVD comme standard paraît un peu étrange aussi. Apparemment, la console permettra d'avoir un système de « profils utilisateurs ». Tout comme sous XP, chacun aura sa « session » quand il lance la console. C'est pratique, plus de risque que votre petit frère vous écrase vos sauvegardes par mégarde ! La

Processeur : Trois cores PowerPC cadencés à 3 Ghz.
GPU : chip supérieur à un X800, à 500 Mhz
RAM : 256 Mo
Lecteur Optique : DVD 12x (ni blue ray, ni HD DVD ?)
Memory Cards : Cartes de 64 à 1 Go
Disque Dur : Taille encore indéterminée, mais il devrait être optionnel.
Son : Pas de chip audio traditionnel. Le son sera décompressé en hardware, puis traité en soft.
Divers : une camera 1.2 MPixels «a la Eyetoy» devrait pouvoir se brancher sur l'un des ports USB 2.0 (videochat via Xbox Live ?). **(INFOS FACTORNEWS-GAMESPY)**

session va aussi sauvegarder toutes les données de configuration des jeux que vous avez, histoire de ne pas aller dans le menu des options à chaque fois.

Le « *Gamer cred* » est un système qui va aussi enregistrer directement vos performances pour chaque jeu, pour votre session. Ces statistiques seront accessibles offline et online. Ainsi, vous pourrez directement partager et comparer vos talents, même sur des jeux sans mode online particulier. Enfin, le

système possède un contrôle parental comme jamais vu sur consoles auparavant. Je vois ici le gosse trop dégoûté, en insérant GTA, voir un écran : « désolé petit, t'as pas le droit de jouer à ça, mais je te propose Bisounours 3D en échange ». Arf ça va être drôle. Microsoft demande aussi à ce que chaque jeu ait des fonctionnalités online. Une bonne décision, même si pour certains titres, on se demande quel est l'intérêt. On verra si les rumeurs se confirment.

On ne sait plus comment l'appeler, cette console...Xbox 360, Xbox 2, Xenon...Bordel ! Lâchez au moins le morceau sur le nom les gars, marre de faire des news avec des suppositions...

Unreal 3, le moteur

LES NEWS

Par EKIANJO

La GDC a été l'occasion de découvrir le nouveau moteur Unreal 3, et ça « crache bien sa mère », comme on dit chez nous.

La présentation qui a eu lieu à la GDC s'est effectuée via plusieurs démonstrations en temps réel du moteur, dans différentes situations et circonstances. Entre autres : des décors intérieurs jusqu'à une course de voiture modélisant une ville entière.

Tim Sweeney de *Epic Games* a précisé un détail intéressant concernant le coût de développement des jeux de prochaine génération. Pour lui, ce coût n'excéderait pas 30 à 50% de plus que pour la génération actuelle. Donc, en tout cas, moins de 10 millions de dollar pour faire un bon gros jeu *next-gen*. Pour prouver ce qu'il avance, le père Sweeney lâche le morceau : il a actuellement chez *Epic Games* deux jeux de ce type en développement, avec 30 personnes sur chaque projet. Bref, une équipe de taille tout à fait raisonnable. EA peut aller se rhabiller avec ses estimations qui semblent extrêmement exagérées... En tout cas, le moteur a déjà convaincu son monde au milieu des éditeurs : Midway, Bio-

ware et plus récemment Microsoft ont acheté la licence pour en profiter avantageusement. Allez, je vous file quelques images tirées des vidéos immondes De 1Up.



logiciel

le conseil de tonton Eki

On continue dans la série des éliminateurs de spywares et autres merdouilles. Comme aucun de ces softs n'est vraiment parfait, ils marchent surtout en combinaison. Pour compléter votre gamme de protection, je vous conseille donc ce petit gars qui s'appelle *Adware-away*. Il n'est pas très beau, je vous l'accorde, ça sent aussi le shareware à deux balles en présentation, mais l'esthétisme n'est pas ce qu'on lui demande non plus. Bon, la prochaine fois je vous présenterai un firewall.

<http://www.adwareaway.com>

Editeur : Vivendi
Dev : Monolith Productions

Autant dire que ce nouveau FPS fait couler beaucoup d'encre: graphismes magnifiques, moteur physique très, très évolué qui fait gicler le sang dans tous les sens...Mmmm !

PC

F.E.A.R.



prévu pour automne 2005



Editeur : Nintendo
Dev : Nintendo

Geist, tout comme Pariah en son temps, permet de prendre possession de pas mal de personnes et d'objets. Un FPS atypique que nous prépare Nintendo. Graphiquement, bof, moyen.

PC

Geist



prévu pour printemps 2005 (USA)



Editeur : Sega
Dev : Creative Assembly

Sega a annoncé le rachat de Creative Assembly, l'auteur de la série des Total War. Voilà le jeu qui marque la fusion, un beat'em all qui affiche plein d'unités. On verra.

PC, PS2, XBOX

Spartan : Total Warrior



prévu pour septembre 2005



SCREENING

Des nouveaux screenshots de jeux en développement.



THE LEGEND OF ZELDA (GC)

Tiens ça faisait longtemps qu'on n'avait pas eu de nouvelles du prochain Zelda. Voilà chose faite avec un nouveau trailer de quelques minutes, qui montre en qualité raisonnable comment se présente le jeu. Bon, pas de quoi s'extasier non plus, contrairement à ces réactions laudatives d'une partie de la presse online: après tout on savait que ça ressemblerait à ça, et depuis un moment. Et ce n'est pas non plus « le plus beau jeu jamais vu » (TM), surtout quand on vient de faire MGS3. Zelda, c'est total hype, total remake, total pas trop original... mais les gens adorent. Avouons quand même que cet épisode a une autre gueule que l'infâme Wind Waker. Alors on lui laisse le bénéfice du doute, en espérant juste un gameplay moins roublard.

SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

<http://www.factornews.com/download.php?f=345>



La GDC, ou Game Developers Conference a attiré bon nombre de personnes travaillant pour de grosses compagnies, mais aussi pas mal de petits indépendants qui travaillent à la sueur de leur front et sans trop de ressources. Et quand ces gens-là arrivent à marquer des points, c'est la profession qui s'en réjouit. Parmi les prix attribués pendant la GDC, certains sont revenus à des indépendants et la réaction de la foule ne trompait pas. Pour en arriver là, certains galèrent d'une manière incroyable



quoi en arriver là ? La principale raison invoquée est la recherche de la créativité et l'envie de contrôler son projet. En effet, dans les grandes compagnies, le *design* n'est plus laissé aux mains qui travaillent mais à la hiérarchie. Trop souvent, les développeurs sont considérés comme des exécutants. Alors, l'indépendance serait-elle la dernière alternative pour produire des jeux originaux et éviter les suites sans fin que nous proposent la plupart des grosses machines à gaz ?

attendant que cette situation devienne un jour réalité, les indépendants vont souffrir avec la nouvelle génération de consoles. Temps et coûts de développement seront plus élevés, sans parler des logiciels qui deviendront sans doute de moins en moins abordables. Est-ce que l'industrie cherche doucement à évincer ce vivier de talents ?

Pas vraiment en fait. Pour un indépendant, l'important est de se faire remarquer. Les salons sont là pour ça. Souvent, à la suite de bonnes présenta-

RiEN A VoIR

Le Germinal des indépendants

Par EKIANJO

au niveau des moyens financiers. *Wired News* a ainsi rapporté que certains limitent leurs dépenses d'alimentation à 1 dollar par jour, tandis que d'autres travaillent dans des conditions douteuses: à 4 dans un appartement (2 dans le salon, 2 dans la cuisine). Chez *Chronic Logic*, un développeur californien, les ressources économiques ont vite tari, et comme il s'agissait de fonds personnels, un développeur a dû renoncer à son appartement pour dormir au bureau... Ces situations ne sont apparemment pas rares chez les indépendants. Mais pour-



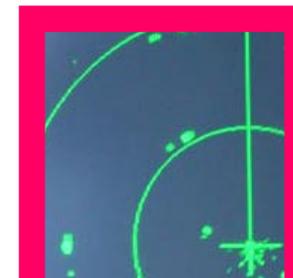
Il y aurait peut-être une autre solution. Ce qui manque aujourd'hui, par rapport à un milieu comme le cinéma par exemple, c'est l'existence de producteurs indépendants dans le jeu vidéo. Des gens qui sont devenus riches, peu importe par quels moyens, qui sont passionnés de jeux vidéo et qui seraient prêts à investir leur argent pour soutenir des développeurs indépendants. C'est grâce à ce système que le cinéma indépendant existe encore et l'on a vu plusieurs merveilles réalisées dans les années précédentes avec très peu de moyens. En

tions, des contrats sont signés avec de grosses entreprises, pour un jeu. Finalement le système n'est pas si mauvais que ça : ils peuvent garder leur indépendance. Mais l'absence de garantie dans le domaine du jeu vidéo est plus importante que dans le cinéma. A cause de l'évolution des techniques. A cause d'un flot sans cesse renouvelé de jeunes qui en veulent et qui sont prêts à tout pour réussir. La compétition n'a jamais été aussi rude.

La France est un pays formidable. Quelques années après l'instauration des radars (chers à un certain Sakrozy...Sazroky...à moins que ce ne soit Sarkorzy... enfin un illustre inconnu alors Ministre de l'Intérieur et retourné depuis à l'anonymat), radars ayant été finalement bien acceptés par tout le monde et donnant ainsi raison aux ultra-réformateurs minoritaires de ce pays, on apprend que le petit Nicolas pourrait (in)directement contribuer à la transposition de cette idée au monde du net. En effet, alors

l'utilisateur qui, évidemment, n'en voudra pas, le texte ne voit là qu'une idée temporaire et ne conclut pas dessus. Comme les intérêts économiques prévalent sur ceux des êtres humains, c'est bien connu, les auteurs ajoutent donc qu'il faudrait quand même, dans un futur assez proche, explorer la piste des majors c'est-à-dire...contraindre effectivement les FAI à installer des boîtiers sur leurs réseaux, boîtiers qui agiraient comme des radars, surveillant ce que les internautes téléchargent. Vous me direz,

nologie et un mésusage de celle-ci (en l'occurrence le piratage). A ma connaissance, quelques entreprises, laboratoires, étudiants ou d'autres publics utilisent le P2P légalement, comme vecteur d'échange de leurs travaux. Si j'enregistre un brainstorming en mp3 et que mon collègue le télécharge, sera-t-il flashé par ces radars ? Et si l'on me dit que non, j'aimerais bien savoir les moyens utilisés pour faire le tri...Deuxio, dites-moi si je me trompe, mais ne sommes-nous pas (soi-disant) dans un pays de



Des radars, aussi sur le net ?

Par KYLIAN

RIEN A VOIR

qu'il était encore Ministre intérimaire de l'Economie, il avait commandé un rapport sur des idées de filtrage contre le Peer-to-Peer (sic), rapport rendu public la semaine passée.

Toute la première partie dudit texte semble objective : on y apprend que demander, comme le réclament les majors du disque, un filtrage par les FAI sur leurs réseaux est jugé irréaliste...pour le moment. Et c'est bien là que le bât blesse. Car si le rapport propose dans une deuxième partie l'installation d'un logiciel de protection sur demande de

nos FAI peuvent déjà le savoir s'ils ont l'adresse IP. Oui mais aucun système - pas officiellement en tout cas - n'existe pour détecter automatiquement une IP à partir de ce que le client télécharge. Là, on entrerait de plein pied dans le Big Brother du web ! Voilà qui doit faire plaisir au fils prodigue Ballardurien Nicolas, après une première victoire avec la LEN dont plusieurs rapporteurs étaient de proches alliés politiques à lui. Deux choses me troublent : la première est que ce rapport parle du P2P en général. Amalgame total entre une tech-

respect des libertés individuelles ? Pour le coup, savoir ce que l'on télécharge est un bel accroc à ce sacro-saint principe ! La CNIL étant, comme à son habitude depuis la LEN, dans le pâté, ce sont des organisations professionnelles comme l'AFA (représentant les FAI, où va le monde ?!) qui ont sévèrement critiqué ce risque, cette brèche ouverte par ce rapport, lequel rejoint une liste déjà longue de lois et de textes pondus par des politiques ou des rapporteurs qui ne comprennent vraiment rien à l'informatique...



a Link to the past

Recette d'un bon jeu vidéo

« François se rappelait de ses premiers émois à Sainte-Agathe : ses premières amours, ses premières bécanes...Ah ! Que ne ferait-il pas pour revivre ces moments de découverte de jeux sans tutoriaux... »

Alain Fornié - « The Great Meulnes & The Games ».

DOSSIER Par SNOOPERS

En marge des superproductions marketées ras-la-gueule dont on nous rebat les oreilles à longueur de temps, on assiste depuis peu à la prolifération exponentielle de petits jeux sur le web. Des amuse-gueules bricolés sous flash avec amour par des amateurs cherchant à combler leur désœuvrement. Le phénomène aurait pu s'arrêter là mais il se trouve que la plupart de ces créations sont de véritables tueuses de productivité, pour la simple et bonne raison qu'il est impossible d'en décrocher. Dans la majeure partie des cas, ces jeux se basent sur des principes de gameplay éculés, pompés sur de vieux programmes antédiluviens dont on peine aujourd'hui à se rappeler le nom. Du simple « écrase-taube » remasterisé façon « Tontie » au Tetris nouvelle génération, ces exploits de quelques kilo-octets illustrent parfaitement l'adage qui dit que « c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes ». Certes, pas de quoi inquiéter certains milliardaires à lunettes qui signent leurs chèques comme des autographes. Mais le fait que de simples freewares se révèlent parfois aussi accrocheurs que la plupart de ces grosses machines fondues à coups de dollars donne à réfléchir. Ouais, on est comme ça à Sanqua, on réfléchit à mort. Parce que si des recettes vieilles de plus de vingt ans arrivent encore à captiver les foules, c'est qu'il y a un truc, un secret d'une évidence tellement évidente qu'elle en deviendrait abstraite. Réduite à sa plus simple expression, la notion de jeu telle qu'elle est traitée

dans ces petits programmes sans prétention n'est en effet rien de moins que l'illustration parfaite des bases de n'importe quel jeu d'aujourd'hui. Oui le jeune, même ton GTA flambant neuf acheté à prix d'or chez un marchand de culture réputé. Des bases élémentaires qu'il est indispensable de maîtriser pour réussir un jeu et qui ne datent pas d'hier, loin de là. Je présente par avance mes plus plates excuses à tous ceux qui pensaient que le jeu vidéo était né entre les pyramides mammaires de Lara Croft.

LA PREUVE PAR TROIS

Ce lien étroit qui lie nos blockbusters à la ribambelle de jeux a priori futiles qui fleurissent sur le net tient en trois points précis. On peut les retrouver dans n'importe genre, à n'importe quelle époque. Qu'il s'agisse de Tetris, Pro Evolution Soccer ou même de Metal Gear Solid. Aucun n'échappe à cette règle de trois parfois inconsciente mais toujours identifiable.

La première, qui est aussi la plus évidente, c'est de jouir d'une maniabilité instinctive. Le terme maniabilité n'est pas ici employé par hasard. Il faut bien faire la différence entre cette dernière et la jouabilité, avec laquelle on la confond souvent et qui désigne les mécaniques ludiques nous permettant d'évoluer dans un jeu. Je ne parle même pas du gameplay, qui se trouve tout en bas dans l'échelle de la causalité. Un gameplay, c'est l'addition de tout un tas de facteurs, dont la maniabilité. En résulte un mélange de sensations et de ressentis. Un je-ne-sais-quoi d'unique à chaque jeu, que le journaliste Erwan Cario a très justement qualifié de « signature émotionnelle ». Et donc logiquement ce vers quoi tendent les développeurs lorsqu'ils travaillent sur un titre. Pour que cette alchimie fonctionne, il faut toutefois impérativement

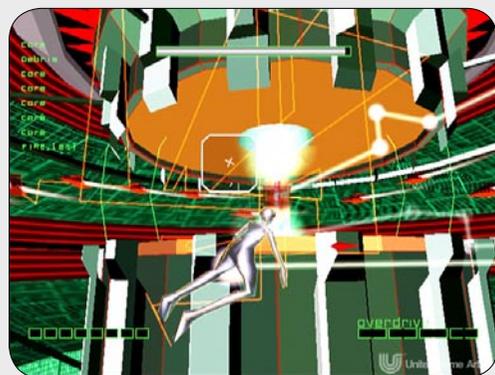
disposer d'une maniabilité intuitive au possible, la maniabilité étant simplement le produit de tout un tas de paramètres compliqués destinés à nous rendre la manipulation d'un jeu agréable. En d'autres termes, c'est un lien direct entre le game design et le joueur. La base de toute expérience vidéo ludique, rien de moins.

Le deuxième point, c'est de disposer d'un univers cohérent. Dans la droite lignée de ce que nous évoquions à propos de la maniabilité, la cohérence de l'univers dans lequel le joueur évolue est indispensable pour fluidifier au maximum la connexion entre un jeu et son utilisateur. Pour qu'un joueur puisse se retrouver dans un jeu, il lui faut des jalons. Des marques immédiatement identifiables, un peu comme une sorte de code récurrent. Ces marques peuvent être des symboles graphiques ou sémantiques qui favorisent la compréhension de l'espace virtuel. Elles peuvent également prendre la forme de codes narratifs destinés à faire intégrer au joueur le but qu'il doit atteindre. Pour immédiatement saisir les tenants et les aboutissants d'un jeu, il est donc nécessaire que son univers, au sens large du terme, soit cohérent.

Dernier point et non des moindres, la mise en images d'un jeu. Cela regroupe à la fois l'identité visuelle d'un jeu et son ornementation - soit les graphismes. Ceux-ci ne doivent avoir pour seule fonction que de servir les deux points précédents, et non l'inverse. A la manière de la maniabilité, les graphismes ne sont rien de plus (ni de moins) qu'une passerelle sensorielle liant le joueur à son jeu. Et comme pour son univers, dans un même souci de cohérence, ces graphismes ne doivent être qu'une extrapolation visuelle d'un gameplay. Le vecteur d'une émotion, pas son moteur. Ces principes de base peuvent sembler rétrogrades, mais il suffit de se pencher un peu pour



ICO fait partie de ces vrais bons jeux qui ont tout compris : maniabilité presque sans reproche, qui ne nécessite aucune explication. Son univers enchanteur fait le reste... sans parler des graphismes qui complètent l'expérience d'une manière fort agréable, sans rendre les choses trop confuses.



Rez, l'ovni vidéoludique - Des fils de fer, des couleurs de partout, des monstres à buter, le tout dans un environnement musical interactif. C'est presque de la recherche fondamentale appliquée aux jeux vidéo.

s'apercevoir qu'ils sous-tendent la création vidéo-ludique depuis toujours. Et qu'ils prospèrent encore aujourd'hui. De Pong à Resident Evil 4, le fil est bien plus ténu qu'il n'y paraît.

MANIABILITE, J'ECRIS TON NOM

Pour bien comprendre le rôle de premier plan que joue la maniabilité au sein du gameplay, il suffit d'observer un joueur débutant faire ses premiers pas. Ses premiers réflexes, aussi élémentaires que ceux d'un nouveau-né, sont de se déplacer dans toutes les directions et d'appuyer sur tous les boutons. Et le personnage d'enquiller ses mouvements de manière désordonnée, comme un être qui s'éveille à la vie. Ou comment trouver sa place et ses repères au sein d'un univers créé de toutes pièces. En cela, chaque jeu représente une nouvelle réalité pour la personne qui s'y essaie. On bouge, on saute, on court partout. C'est ainsi que l'on définit dès les premières secondes les limites sensorielles que les développeurs nous ont imposées, de la même manière que l'on évolue dans notre vie en jouant des limites physiques et matérielles qui font de notre monde ce qu'il est. Je peux faire cette chose-ci, mais pas celle-là. Si j'appuie sur ce bouton, le jeu réagit de telle façon. Le joueur se projette ainsi dans l'univers de son jeu, via l'interface qu'il tient entre les mains : son pad. Contact physique exclusif entre une création virtuelle et notre univers matériel. Sans un contact physique concluant, il est impossible de développer des connexions plus poussées entre le jeu et son utilisateur. Impossible de ressentir des émotions si notre « moi » virtuel ne répond pas au sens le plus naturel qui soit : le toucher. Dans le cas d'un jeu de plateformes comme Mario, ce paramètre est d'autant plus important qu'il est la clé de tout

le gameplay. L'univers de Mario ne repose ni sur un scénario complexe, ni sur des ressorts émotionnels à s'en défriser les poils du menton. Mario est un jeu que l'on manipule, un jeu que l'on pratique. Et c'est seulement si cette manipulation est concluante que l'on pourra éprouver du plaisir à y jouer. Idem pour les jeux de combat, où il est impossible de ressentir l'adrénaline d'un affrontement si l'on ne prend pas plaisir à manipuler ses personnages. Pour mieux illustrer cette idée, je vais vous faire part d'une expérience que j'ai eue il y a quelques temps en jouant au dernier Prince Of Persia. Jeu d'action qu'on ne présente plus, Prince Of Persia : Warrior Within possède également de nombreuses phases de plateforme 3D. Je me trouvais dans une sorte de gorge escarpée où trônaient les vestiges de ce qui semblait être un temple, comme en témoignaient les quelques colonnes encore dressées au-dessus de ma tête. Ni une ni deux, j'exécute quelques acrobaties bien senties pour me positionner un peu plus en hauteur et avoir la première colonne à ma portée. Je saute fièrement dans le vide, prêt à m'agripper de toutes mes forces. Et là, pour une raison que j'ignore encore, je manque ma cible et tombe dans un précipice avec fracas. Try Again. J'ai bien dû tenter ce passage une dizaine de fois sans jamais arriver à mener ce con de Prince au niveau supérieur. Réveil abrupt, je ne contrôlais plus mon personnage. Et là, c'est le jeu tout entier qui s'effondre. Comment puis-je m'impliquer émotionnellement dans un jeu vidéo si mon avatar ne fait pas ce que je lui demande? La réponse est d'une simplicité enfantine : je ne peux pas. Avant toute autre considération métaphysique, le jeu vidéo est un medium auquel on joue, avec lequel on doit prendre du plaisir. Mais si le jeu ne répond plus, s'il me replace dans ma condition de joueur impuissant, qui tripote rageusement sa manette de plastique en pestant contre une montagne de pixels qui fait n'importe quoi, le charme est

rompu. Que l'on s'appelle Pong ou Prince of Persia, et même avec toutes les qualités du monde, un jeu injouable n'est pas un bon jeu. N'est évident que l'évidence, pas vrai ?

« I DON'T HAVE WORDS BUT I MUST DESIGN »

Une fois le joueur en phase avec son personnage, il doit intégrer l'univers qui l'entoure, trouver ses marques. Un jeu vidéo n'étant ni un livre ni un film, les méthodes pour y parvenir ne sont pas du tout les mêmes, et pour cause. Un bon jeu vidéo ne doit pas servir d'alibi à des développeurs frustrés ayant raté leur vocation de cinéaste. On dit souvent qu'un film, c'est avant tout une histoire. Dans le cas d'un jeu, il est davantage question de gameplay. Le reste importe peu. Pour avoir un gameplay réussi, il faut un objectif à atteindre, des enjeux dramatiques. Quand je parle d'enjeux dramatiques, je ne fais pas allusion à la finalité de tout jeu, comme le fait d'aller arracher cette gourde de Peach aux griffes de Bowser dans la série des Mario, ou encore de triompher du tournoi DOATec dans Dead Or Alive. Non, les objectifs dont il est question sont les buts à atteindre pour progresser tout le long du jeu, au fur et à mesure que l'on avance de niveau en niveau. Les enjeux immédiats auxquels nous sommes soumis en permanence, et qui se renouvellent aussitôt qu'on en a franchi un. Ces objectifs-là doivent être identifiables immédiatement. Par exemple, il est tout à fait possible de jouer à Metal Gear Solid en zappant toutes les cinématiques, parce que l'on sait que le but de chaque mission est de se rendre d'un point A vers un point B. Quel que soit l'espace dans lequel on est amené à évoluer, il est nécessaire que l'on puisse s'y retrouver et comprendre sa logique en un clin d'oeil, qu'elle soit similaire à notre monde ou complètement fantaisiste.

Cette information-là, c'est le game design qui nous la délivre au travers d'une ribambelle de codes et de repères, ceux-là mêmes qui constituent l'univers d'un jeu vidéo. Pour que le joueur s'y retrouve sans trop de peine, ces informations doivent être distillées intelligemment. Epouser parfaitement la progression du joueur et ne pas le surcharger de détails inutiles, de manière à ce qu'il ait toujours l'impression de savoir ce qu'il faut, quand il le faut, là où il le faut. En bref, même le jeu le plus compliqué du monde doit pouvoir sembler d'une simplicité enfantine, et c'est pour cette raison qu'un univers cohérent est simplement essentiel.

Au-delà du fait de définir des enjeux clairs et évidents, le game design doit être suffisamment bien conçu pour permettre au joueur de se retrouver dans l'univers qu'il parcourt. Pour être capable d'évoluer dans un monde virtuel, le joueur doit comprendre quelles en sont les clés et quelles en sont les serrures. Si l'une ou l'autre partie est déséquilibrée, s'il n'a pas l'impression d'avoir les bonnes clés ou qu'il ne trouve pas les serrures, l'immersion est impossible. Pour donner un exemple parlant, rien de mieux que les simulations de sport, genre codifié à l'extrême s'il en est. Ainsi, on sait que la pelouse d'un terrain de foot est verte, que les cages ont une taille précise et qu'il y'a un certain nombre de joueurs dans chaque équipe. Imaginez maintenant que l'on débarque dans le dernier FIFA sur une pelouse rouge, que l'on donne aux cages des dimensions disproportionnées et que l'on affronte des équipes de quarante joueurs ? Perte des repères, codes incohérents, fin de la partie. Ce que cette illustration souligne, c'est qu'il est capital pour le joueur qu'il sache où il se trouve et quelles sont les lois qui régissent son terrain de jeu. Développer un univers codifié à l'extrême et le travestir en mélangeant tous les jalons ne peut rien donner. Un univers se doit à tout prix



En retouchant l'univers de Prince of Persia, en le travestissant, The Warrior Within a fait la pire chose que l'on pouvait espérer. Cette suite fait honte à ses prédécesseurs - c'est du direct-to-cash.



ShenMue 2 est aussi un exemple dans le genre: pas besoin de 2 heures pour maîtriser le concept, pour comprendre les objectifs, Les nombreuses aides visuelles montrent aussi qu'on peut faire un jeu et se passer complètement de tutorial.

d'être cohérent, homogène, et doté de limites identifiables. Cela peut aussi bien s'appliquer à un FIFA banalisé à l'extrême qu'à une bizarrerie comme Rez. Jeu musical de Tetsuya Mizuguchi, Rez est un jeu déroutant parce que visuellement abstrait. Basé sur une technologie qui retranscrit la musique en paysages polygonaux, Rez a tout du jeu incompréhensible et hermétique, d'autant que son esthétique « fil de fer » minimaliste au possible n'est pas franchement tape-à-l'œil. Et pourtant, on ne prend pas cinq minutes pour comprendre son fonctionnement et s'éclater pour de bon. Le personnage principal, une sorte de pantin de polygones transparents, plane au travers de zones en ligne droite dont la construction se fait au fur et à mesure des mélodies qui sont jouées. Ces niveaux sont parsemés de monstres qui, lorsqu'on les tue, jouent une note de musique. Ce qui a pour conséquence de modifier l'environnement. Au-delà de bénéficier d'un concept fort, Rez a cela de remarquable qu'il fait partie de ces jeux dont l'apprentissage se fait en un clin d'œil, comme une évidence. Pour la simple et bonne raison que la seule information nécessaire au joueur qui démarre une partie, en l'occurrence le fait de devoir tirer sur les monstres, est mise en avant par tous les aspects du jeu avant toute autre chose, et de manière exclusivement visuelle. Tout ce qui concerne l'aspect musical et évolutif n'intervient qu'une fois cette notion élémentaire acquise, le joueur découvrant par lui-même les conséquences de ses actions et ses répercussions sur l'espace de jeu. Pas besoin de tutorial ni de notice explicative, le jeu se suffit à lui-même et économise intelligemment les informations qu'il délivre. Cet aspect instantané du gameplay nous vient des catacombes du jeu vidéo et il suffit de relancer une partie de Space Invaders pour s'en rendre compte. L'espace de jeu affiche clairement ses limites, les enjeux sont limpides et l'on comprend instantanément ce qu'il faut faire. Un concept

d'une simplicité indécente pour l'un des jeux les plus addictifs de la galaxie.

DE L'IMPORTANCE DU FLACON

Revenons à des considérations un peu plus concrètes. Les graphismes d'un jeu sont, comme nous le disions en début d'article, l'illustration visuelle d'un univers conceptuel. Le visage d'un jeu, pour être plus clair. A la fois élément technique et extrapolation artistique, la mise en image joue un double rôle aussi bâtard que paradoxal. D'un côté, nous avons l'affichage. Interface sensorielle au même titre que ce bon vieux pad, il est un élément indissociable du jeu vidéo tel qu'on le connaît depuis toujours (puisque sans lui, nos jeux n'existeraient simplement pas). De l'autre côté, nous avons l'identité visuelle d'un jeu, que l'on pourrait résumer comme étant l'enrobage physique d'un game design. L'apparence d'un personnage ou le style de son univers ne sont que des ornements, avant tout destinés à donner une forme tangible et esthétique à des choix de game design détachés de toute expression visuelle. C'est d'une importance capitale, car c'est à travers cette expression visuelle que l'on reçoit les premières informations d'un jeu. Avant même de pouvoir y jouer, on le voit tourner sous nos yeux, on établit le contact. Un peu comme pour n'importe quel rapport social en fait, où la première chose que l'on reçoit de quelqu'un, c'est son physique. Un rôle crucial donc, mais qui ne doit pas nous faire oublier que les graphismes ne sont malgré tout rien de plus qu'une interface, de la même manière qu'une manette n'est pas la maniabilité. Un vecteur émotionnel. C'est en cela que le rôle des graphismes est totalement paradoxal. Au centre de tous les regards, le visuel ne doit pourtant jamais s'éloigner de son rôle de « transmetteur », et se contenter de servir les intérêts du gameplay.

Un outil au service d'une cause. Un moyen et non une fin en soi. L'équilibre subtil entre ces deux forces est extrêmement difficile à obtenir, et il n'est pas rare que la mise en image d'un jeu, au lieu de n'être qu'un prolongement naturel du gameplay, se retrouve au premier plan et prédomine alors sur l'expérience ludique. Dans le meilleur des cas, cela donne Tomb Raider. Un jeu plutôt moyen dont l'expression visuelle a monopolisé l'attention, du fait de son héroïne extrêmement charismatique. Dans le pire des cas, on se retrouve avec des jeux bavards, à la mise en scène boursouflée et envahissante. Une bonne occasion de revenir à Prince of Persia : Warrior Within, jeu de pur gameplay travesti et dénaturé pour caresser le tiroir-caisse dans le sens du poil. De ce point de vue là c'est un carton plein. D'un point de vue artistique, c'est un massacre pur et simple. Prince Of Persia était un jeu qui ne se basait que sur son gameplay, et sur rien d'autre. Aux origines de la série, le personnage principal n'était d'ailleurs qu'un avatar sans visage, à qui ses développeurs n'ont jamais voulu donner de nom. Pour le dernier opus de ses aventures, Ubi Soft a tenté de lui faire enfiler une personnalité taillée sur mesure, de lui mettre un visage. Le Prince, relooké en guerrier sanguinaire pour faire remonter son capital charisme, passe son temps à nous gratifier de répliques pathétiques façon teenager en pleine crise post-pubère, si bien que l'on en vient à le détester cordialement. Exemple parfait d'une mise en image complètement ratée, parce qu'empiétant sur les plates-bandes du joueur : son imaginaire. Triste constat d'une mauvaise gestion des priorités. Ou comment massacrer un jeu dont les qualités ludiques se suffisaient à elles mêmes, en faisant primer la forme en dépit du fond. Dans le but absurde d'appuyer des ressorts dramatiques accessoires, et de créer des sentiments en se basant sur l'emballage. Une fois n'est pas coutume, les développeurs feraient bien de réviser

leurs classiques. Malgré les faibles possibilités offertes par la technologie de l'époque, les principes étaient déjà plantés, et certaines merveilles d'aujourd'hui telles qu'Ico, Silent Hill 2 ou la série des Shenmue tendent à prouver que certains ont compris le message. Les graphismes ne sont pas l'émotion, ils la servent. Le pouvoir de l'image n'est plus à démontrer, mais il semblerait qu'il ait bien besoin d'être maîtrisé.

DEUXIEME VIE

La maniabilité, la cohérence de l'univers et la représentation graphique d'un jeu telles qu'elles ont été développées tout au long de cet article se sont clairement axées autour d'une seule et même conviction. Celle que le but ultime du jeu vidéo est de nous offrir une invitation au voyage vers l'imaginaire, où chaque joueur pourra disposer de son espace ludique propre et unique. La seule chose qui pourra concrétiser cette conviction, c'est que le lien sensoriel qui lie le joueur à son jeu (re)devienne le plus simple, le plus évident, le plus pur possible. Peut-être qu'un jour, nous découvrirons un jeu qui réunira ces trois points. Ce jeu là, peut-être sera-t-il enfin à même de nous proposer une expérience ludique à la fois libre de toute contrainte, et aussi contraignante que la liberté. Une expérience de jeu ouverte et fluide, dans laquelle on plongera tête baissée pour mieux revenir à soi. Certains titres proposent déjà un aperçu de ce que pourrait être un tel jeu, mais il y'a encore beaucoup de chemin à parcourir, beaucoup d'automatismes dont il faut s'affranchir. Quoi qu'il en soit, pas d'inquiétude. Le jeu vidéo est un médium en pleine adolescence, et il y a fort à parier que son avenir nous réserve de belles surprises, en métissant les plus belles trouvailles du passé et les plus beaux espoirs de l'avenir.



Des jeux comme Silent Hill ne bénéficient pas toujours de maniabilité irréprochable, mais tout est fait pour impliquer le joueur émotionnellement dans l'aventure, sans sombrer dans le ridicule et les artifices à deux centimes.

Hearts of Iron 2



PC

RTS

SOLO

DEVELOPEUR KOCH
EDITEUR KOCH

PS2

Hearts of Iron 2

par Egomet

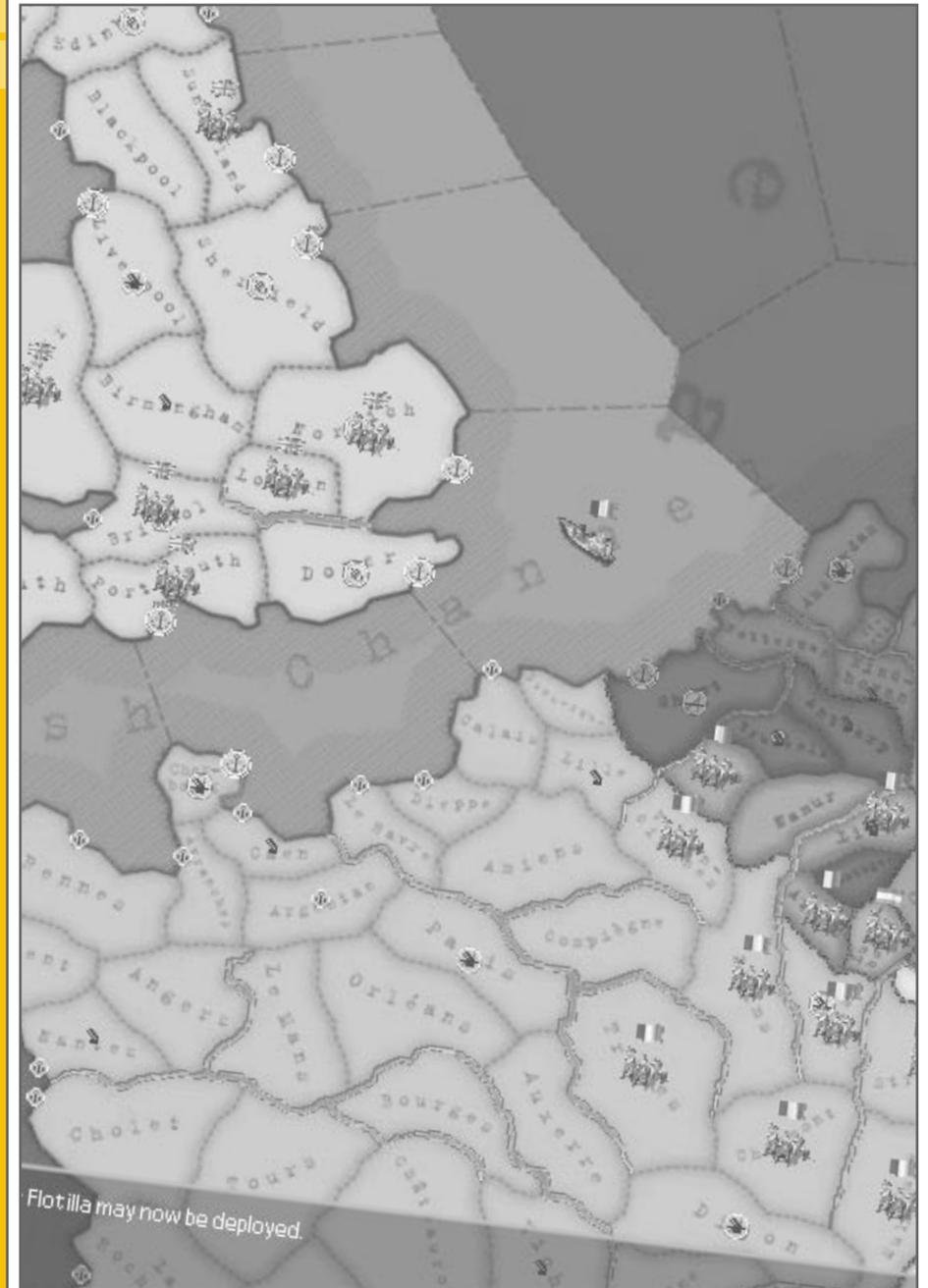
InTro

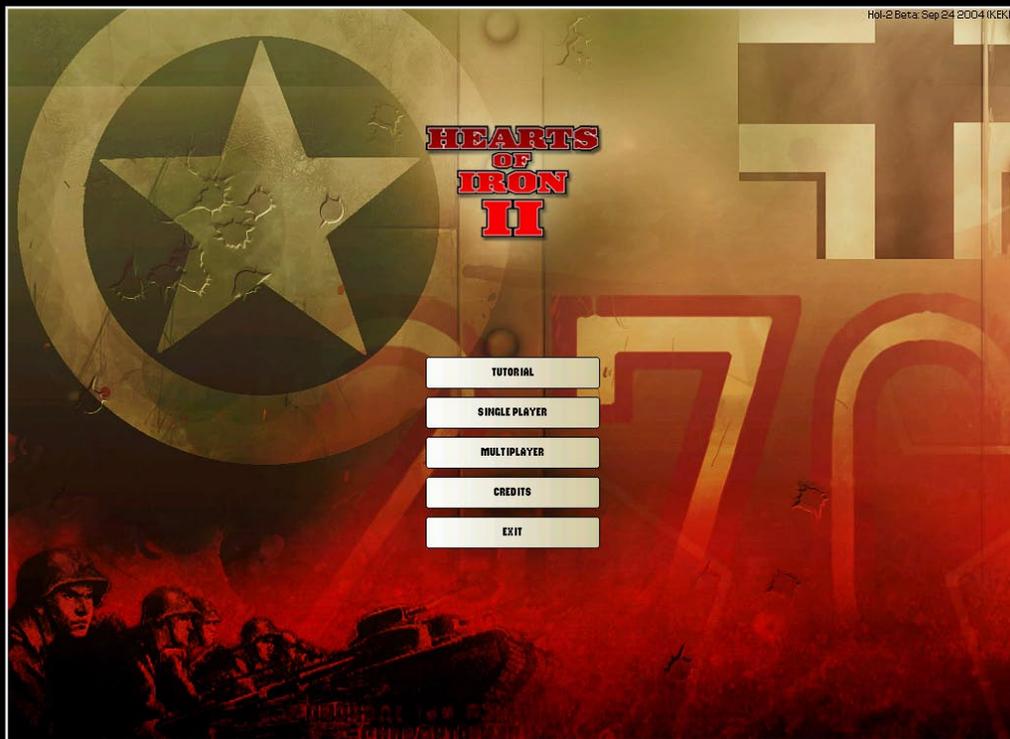
Enorme, touffu, foisonnant, étourdissant, Hearts of Iron 2 est l'un des jeux les plus complexes du marché, à tel point que le novice se sent bien petit et renonce tout de suite à se former sur le tas au dur métier de la stratégie. Renonçant à faire le fier-à-bras, il s'en va discrètement faire un petit tour du côté du didacticiel avant de se lancer dans un Blitzkrieg de grand style. Ayant fait ses classes biensagement, tout frais, tout beau dans son uniforme de West-Point (ou de Saint-Cyr ou de tout ce que vous voudrez) il peut enfin se plonger allègrement dans les affres d'une guerre totale. Heureusement que l'on est dans la fiction, parce que la première guerre que j'ai tentée était plutôt une défaite totale, j'ai dû oublier deux ou trois petites choses... Bon ce n'est pas grave, en informatique, on ferme tout et on recommence, pas besoin de se tirer une balle dans la tête comme l'autre, là, en avril 45...



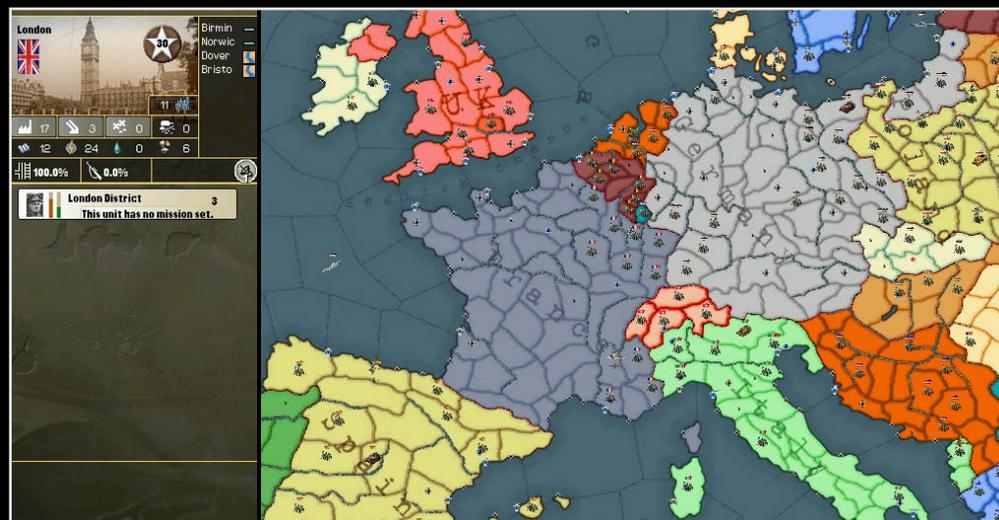
Revue générale

Faisons le point : supériorité aérienne, bombardiers stratégiques, bombardiers en piqué, blindés, infanterie, marine de surface et sous-marins, troupes spécialisées et industrie de guerre, chercheurs, alliés (il paraît que cela peut servir), ministres (il paraît que cela peut aussi servir), j'ai peut-être ma chance. Je ne sais pas ce qui va me manquer, on verra bien. Vorwärts ! (Ou avanti ou autre chose). Ce jeu se présente en fait comme une simulation complète de la seconde guerre mondiale. Et quand je dis complète, ce n'est pas un vain mot. Premièrement, tous les pays à partir de la taille du Luxembourg sont présents sur la carte. Et ils ne sont pas là pour faire joli. Ils sont là avec leur propre diplomatie, leurs ressources, leur gouvernement (les dirigeants historiques) et bien sûr leur armée, si modeste soit-elle. L'écran diplomatique peut comporter jusqu'à plus de 170 Etats au début d'une partie et bien sûr beaucoup moins après mon passage... A ce propos vous connaissiez sans doute le Mandchoukouo mais aviez-vous connaissance de l'existence du Xibeï San Ma ou du Tannu Tuva? Je passe sur les offres diplomatiques que vous pouvez leur faire.





Voilà, la page de présentation du jeu, le seul graphisme du titre.



Je vous assure on parle bien d'un jeu vidéo de 2005 là...

Deuxièmement, vous pouvez commencer le jeu dès 1936, lorsque Hitler remilitarise l'Allemagne, et le poursuivre jusqu'à la fin de l'année 1947, au cas où les Etats-Unis n'auraient pas encore obtenu la reddition du Japon. On peut aussi jouer à partir du 1er septembre 1939, du début de l'opération Babarossa ou encore de la bataille des Ardennes. Enfin le jeu ne se limite pas à la seule stratégie mais comporte une part importante de gestion et de production qu'il est fort difficile de maîtriser. Vous ne pouvez pas par exemple augmenter de vous-mêmes les approvisionnements en matières premières sur votre propre

Si vis pacem, para bellum

Il faut donc accepter de s'em... un peu avant d'utiliser son armée. Patiemment vous allez devoir mettre en route la machine de guerre. Sans espérer de miracles, on peut construire de nouvelles usines. Personnellement, je trouve que le meilleur moyen d'augmenter sa production lorsque l'on a développé les bonnes méthodes de travail, c'est encore la conquête. Mais voilà, pour conquérir, il faut produire des chars, des avions etc. ; si bien que les expéditions servent en fait à financer les expéditions suivantes, un peu comme dans Eric le Viking des Monty Python.

« Hearts of Iron 2 est un RTS, ce qui est assez inhabituel à cette échelle. De ce fait le jeu laisse des impressions étranges. »

territoire. Vous serez obligés de commercer avec les autres nations. Pour cela il faudra prendre en compte la sécurité de vos convois maritimes et donc tenter de maîtriser les mers malgré les sous-marins, les destroyers ou l'aviation. Si vous croyez pouvoir vous dispenser d'une marine pour forcer sur l'armée de terre, vos chars vont se trouver très vite à court de pétrole et donc être obligés de s'arrêter. C'est que ça consomme une Panzerdivision équipée de Panther ou de Tigres !

Resserrement temporel

Hearts of Iron 2 est un RTS, ce qui est assez inhabituel à cette échelle. De ce fait le jeu laisse des impressions étranges. Il est lent dans les périodes de paix, lorsque vous vous préparez, parfois jusqu'à l'ennui. Il est donc à réserver à ceux qui ne sont pas réfractaires aux jeux de gestion. Mais dès que vous passez à l'offensive, il devient terriblement rapide, au point que vous ne savez plus où vous en êtes. Un amour de petite armée soigneusement bichonnée pendant des heures peut s'effondrer en

quelques minutes. Les messages vous annonçant la déroute de vos divisions apparaissent sur votre écran plus vite que vous ne pouvez en lire. C'est très désagréable. Mais c'est la guerre. Heureusement, vous pouvez mettre en pause à tout moment. Quand vient le moment fatal, on voudrait toujours avoir un peu plus de temps. Pauvre soldat, tu étais parti la fleur au fusil et maintenant tu hurles : « Pas maintenant ! Je veux pas mourir ! Je suis trop jeune ! » On t'avait dit : « Nous vaincrons parce que nous sommes les plus forts. » Tu n'as pas réfléchi lorsqu'il était encore temps et voilà le résultat.

Sun Tzu a dit :

«Connaissez l'ennemi et connaissez-vous vous-mêmes; en cent batailles vous ne courrez jamais aucun danger. » III, 31

« Le point faible d'Hearts of Iron 2 n'est pas dans la gestion ni dans la diplomatie, mais dans le domaine du renseignement. »

Le point faible d'Hearts of Iron n'est pas dans la gestion ni dans la diplomatie, qui sont difficiles à contrôler mais bien pensées, mais dans le domaine du renseignement. Les possibilités d'espionnage sont pratiquement nulles, de telle sorte qu'il est pratiquement impossible

de savoir si votre adversaire est plus développé que vous. Vous ne connaissez les modèles de chars disponibles chez les Soviétiques que lorsque vous combattez les Soviétiques. Jouer avec un brouillard de guerre peut mettre du piquant mais, puisque l'on parle des Russes, ici c'est carrément la roulette. Bref c'est un jeu où l'on peut perdre.

« Celui qui sais quand il faut combattre et quand il ne le faut pas sera victorieux » III, 25

C'est la guerre qui fait avancer le monde

Le point essentiel est d'avoir la supériorité technique. Si vos chars surclassent ceux de l'ennemi, le résultat sera sans équivoque. Dans le cas contraire aussi, d'ailleurs. La progression technologique est assez joliment pensée. Vous pouvez mettre au travail jusqu'à cinq

équipes sur des projets de recherche. Vous pouvez les choisir parmi un certain nombre d'entreprises, de scientifiques ou de généraux de votre pays. Si vous êtes allemand vous pourrez par exemple faire travailler rien de moins que l'IG Farben, Krupps ou encore von Braun.



Alors là, on voit plein de machins...Ah, on me signale qu'il s'agit d'une carte de l'Angleterre et de la France...Ah oui. C'est laid quand même.



Voilà à quoi ressemble le menu des évolutions technologiques. Non, n'espérez pas le brin d'animation. Vous allez devoir vénérer Excel, je vous dis.



Le conflit se déroule à l'échelle mondiale, comme vous le pouvez voir sur cette petite carte en bas à gauche. Avec le nombre d'états présentés, le nombre de régions, ce jeu apparaît de loin le plus complexe sur le sujet. Et le plus complet, aussi. Diplomatie, économie, recherche, tout y est... sauf peut-être un brin d'espionnage.

Si vous êtes français, il faudra vous contenter de Renault ou de la manufacture d'armes de Saint-Etienne. Vous les affectez en fonction de leurs compétences dans des domaines très variés. Les domaines de recherche sont très variés : chars, artillerie, infanterie, aviation et marine bien sûr mais encore industrie, balistique ou cryptographie sans oublier les tactiques propres aux trois armes. Guderian ou Doenitz peuvent se révéler aussi précieux qu'Einstein. Reste à faire les bons choix.

Petite coquetterie ou vraisemblance ?

Choisir ! Comme c'est redoutable ! Vous pouvez, vous voulez changer l'histoire. Hearts of Iron vous propose cependant à différentes occasions des actions particulières qui seraient difficiles à crypter dans un moteur diplomatique ordinaire mais qui manqueraient aux amateurs d'histoire. Ainsi vous pouvez refaire l'Anschluss ou les accords de Munich et vous emparer sans coup férir de l'Autriche ou des Sudètes. Evidemment, un tel coup de bluff diplomatique est impossible à simuler informatiquement. Mais il aurait été dommage de rater cette occasion. Le jeu pousse même la simulation historique jusqu'à prévoir l'apparition du régime de Vichy.

Trop sérieux, la guerre ?

Ce jeu est trop énorme pour intéresser un large public, trop difficile et trop

compliqué. Néanmoins les amateurs de jeux intelligents, ceux qui recherchent des challenges, y trouveront largement leur compte. Hearts of Iron ne joue pas sur le même registre que la plupart des jeux. Ici pas de graphismes époustouflants. Je dirais même qu'il est difficile de faire plus laid. S'il y a quelque plaisir esthétique à en tirer, celui-ci est tout intellectuel. Ce jeu illustre parfaitement ce que nous disions il y a quelques semaines sur les RTS. Le plaisir n'est pas extérieur, il est dans le fait même d'exercer son esprit et de faire preuve de finesse et d'intelligence. Ce jeu s'adresse aux *happy few* qui n'ont pas peur de se donner du mal pour prendre leur plaisir.

Video



Ce critère n'a même pas de sens ici. Les cartes font penser aux wargames plateaux. On peut d'ailleurs afficher les unités avec les symboles conventionnels de ces wargames.

SONO



Des musiques martiales sans grande originalité.

JOUAb



La prise en main est très difficile tant les paramètres sont nombreux. Rien ne doit être laissé au hasard. Des parties « pour du beurre » seront sans doute nécessaires avant d'apprécier le jeu.

Substance



De toute évidence un jeu très riche de possibilités. Une énorme simulation appuyée sur un très gros travail d'historien. Les autres jeux de stratégie à l'échelle mondiale peuvent aller se rhabiller.

85%

Ce jeu s'adresse à un public de niche mais dans son genre, il est exceptionnel. On regrettera un brouillard de guerre trop dense et la faiblesse des possibilités d'espionnage. Trop tard quand on voit l'ennemi !

 par Egomet

metal gear solid 3



PS2

INFILT

SOLO

DEVELOPPEUR KONAMI
EDITEUR KONAMI

PS2

metal gear solid 3

par Ekianjo

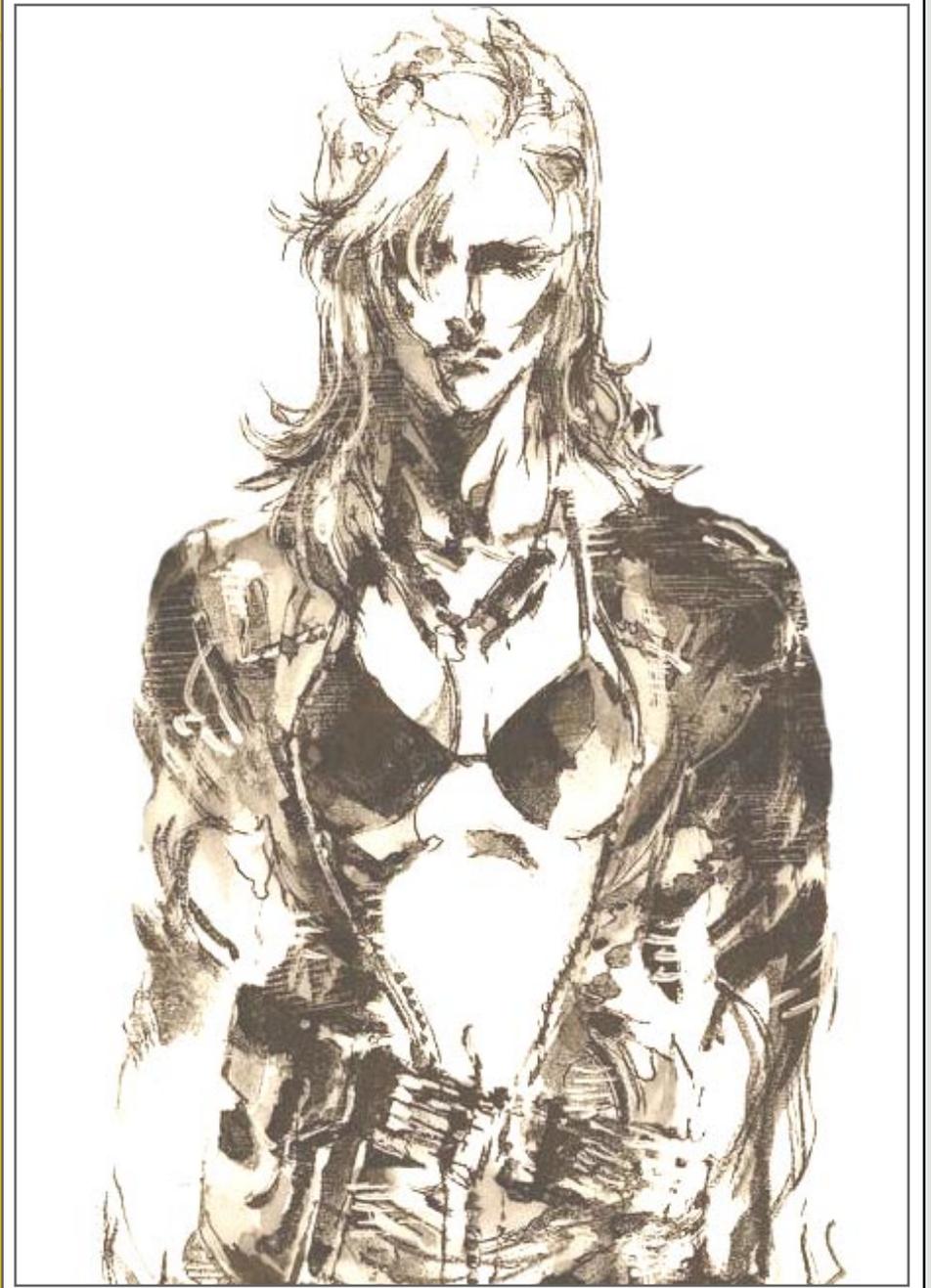
InTro

Le jeu le plus hype de la Playstation revient après trois années d'attente. L'ami Kojima était censé être uniquement producteur de ce jeu et laisser la réalisation et la plupart du travail à son équipe. Mais dans les faits, après six mois de travail de l'équipe en question, ce fut l'appel au secours - la présence de Kojima s'est avérée nécessaire et le projet a donc continué sous sa direction. A-t-il bien fait de revenir ? Au passage, je tiens à préciser que cet article ne contiendra pas de «spoilers».

La série des Metal Gear Solid est une série à part. Certains l'ont faussement comparée à la série des Splinter Cell. Problème, Metal Gear est loin de se limiter à un jeu d'infiltration. Plus je joue à la série des MGS, plus je trouve qu'il s'agit plutôt d'un film interactif, avec quelques séquences qui vous permettent d'avancer vers de nouvelles cinématiques. Ceci est on ne peut plus vrai pour MGS 3 - jamais un MGS n'a eu autant de séquences intermédiaires.

Un MGS dans la jungle.

L'histoire se situe dans les années 60, en pleine guerre froide. Le rideau de fer est une réalité tout comme la course à l'armement. Tout commence quand Snake est briefé sur sa mission, dans l'avion, survolant un coin perdu de l'Union Soviétique. Oui, j'ai bien dit Snake - le vrai, l'original, pas le fils que l'on joue dans MGS 1 ou MGS 2. Ça ne sera donc une surprise pour personne: on joue celui qui deviendra Big Boss, plus tard à l'origine de la rébellion contre les grandes puissances (l'épisode d'Outer Heaven à Zanzibar). Comme toujours, MGS se base sur des faits réels pour proposer une autre interprétation





Snake affronte ici son ennemi de toujours, Ocelot...mais en plus jeune et sans la barbe. Décidemment, ce petit gars en sait des choses...



Oui, même dans la forêt, on trouve des barrières...Ca sent bon l'installation militaire. Evidemment, vous trouverez forcément un trou dans les fils électriques...

de la réalité - une facette dont le grand public ignore l'existence.

Lors du briefing, on en apprend plus sur la crise des missiles de Cuba : lorsque l'Union soviétique a accepté de retirer ses missiles nucléaires des environs de l'île, elle a obtenu un important atout

cette base le plus rapidement possible, sans être vu, car cette mission doit évidemment rester secrète.

Un MGS amélioré

Sans aller plus loin dans l'histoire, parlons directement des nouveautés

« On se retrouve dans un environnement qui laisse un peu plus de liberté que dans les précédents épisodes. »

en échange de sa bonne volonté: un scientifique militaire russe du nom de Sokolov, qui avait fui l'Union pour rejoindre les USA, devait leur être retourné. Apparemment, ils n'y perdaient pas au change, Sokolov travaillant sur un projet révolutionnaire, une sorte de tank pouvant lancer une attaque nucléaire balistique de n'importe quel endroit du globe. Autrement dit, une version primitive des Metal Gear, ici rebaptisée Shagohod.

Ce scientifique est donc retenu actuellement dans une base au milieu de la jungle, en attendant d'être transféré dans un centre de recherche pour terminer les préparations sur le tank. Snake a pour mission de sauver Sokolov avant qu'il ne termine ses travaux. Snake, travaillant pour les USA, atterrit donc dans la jungle, en parachute, et doit s'infiltrer dans

du jeu en tant que tel. On se retrouve dans un environnement qui laisse un peu plus de liberté que dans les précédents épisodes. Des obstacles naturels remplacent ici les caisses, les coins de couloir, et ce n'est pas plus mal. Les aires de jeu, toujours découpées en morceaux, ne sont cependant pas bien plus vastes qu'auparavant. Oubliez donc un peu vos rêves si vous pensiez pouvoir vous balader librement dans une jungle immense - vous aurez simplement affaire à du MGS classique, dans des décors de jungle, rien de plus. Ce milieu permet quand même le camouflage. Désormais, Snake peut se fondre dans son environnement pour éviter d'être repéré. Dans son sac à dos, il a à cet effet une bonne quinzaine de tenues (complètement irréaliste...) qu'il peut revêtir pour disparaître au milieu des différentes couleurs de la jungle. Un pourcentage,

dans le coin de l'écran, indique l'indice de camouflage obtenu. En étant couché, dans les hautes herbes, avec une tenue appropriée, on peut atteindre 85%. Un tel chiffre permet de passer inaperçu à 5 mètres des ennemis. C'est donc une nouvelle façon de jouer qu'introduit MGS3. Avant, il fallait éviter à tout prix les angles de vision des adversaires. Ici il suffit de s'assurer une relative invisibilité et de ne se déplacer qu'à couvert. Plus facile à dire qu'à faire, bien sûr. Mais l'idée de base est là.

La deuxième nouveauté, c'est la barre de vie. Ou, devrais-je dire, les barres de vie. Une barre de vie classique et une barre d'endurance (*stamina*). Celle-ci va diminuer au fur et à mesure que Snake se déplace et réalise des actions fatigantes (ramper, courir, grimper). L'endurance peut remonter principalement grâce à l'alimentation donc à la chasse : Snake va devoir tuer des animaux et les dévorer pour survivre. Si l'idée paraissait intéressante, la réalisation est ridicule. Les animaux en question sont plus stupides que l'IA d'un caillou. Un peu partout dans la jungle, on les voit brouter, mais ces cons d'animaux ne bougent pas d'un poil, ou très peu. Ils sont apprivoisés ou quoi ? Rien de plus simple que de s'en approcher et de leur planter un bon coup de couteau. On se rappelle des premières vidéos de MGS3 qui montraient Snake manger un serpent qu'il avait attrapé. Ici, rien de

cela : une fois l'animal planté, il disparaît et se transforme en...ration !!! Scandale ! C'est donc une fausse innovation que cette histoire de survie : des rations sur pattes, voilà ce que c'est ! Certaines proies vous redonnent plus ou moins d'endurance que d'autres. Certaines sont toxiques...donc il faut faire attention avant de croquer n'importe quel serpent ou grenouille. A noter que la vraie barre de vie n'est pas influencée directement par les rations que l'on consomme : c'est l'endurance qui augmente, et puis quand l'endurance est à un certain niveau, la barre de vie se recharge petit à petit. Pour le coup, ça tient davantage debout, bien plus que les rations qui remontent une barre de vie en 10 secondes. Il vous faudra donc, parfois, rester couché et vous reposer pour refaire le plein.

Mais des blessures graves peuvent empêcher une guérison complète. Eh oui, cette fois-ci, les dégâts sont localisés. Snake peut souffrir de brûlures, de balles, des coupures profondes, et tant que ces blessures ne sont pas traitées, la barre de vie ne reviendra pas au maximum. Pour se soigner, dans le menu, on trouve une palette de soins, qui permet d'asperger Snake de désinfectant, de placer des bandages, de retirer une balle qui s'est logée sous la peau, de faire de la recouture, etc... Si l'idée était intéressante, elle est encore très mal exploitée en terme de jeu. Peu



Oui, c'est bien notre Snake national que voilà ! Plus sexy que jamais, cette fois-ci il aura l'occasion de faire des conquêtes...je n'en dis pas plus.



Le camouflage va faire la différence dans les étapes de forêt. Attention donc à bien porter la bonne tenue, et à se maintenir au ras du sol. Sinon c'est le caca assuré.



Snake commencera l'aventure avec un «HALO Jump»... bref, il saute de l'avion en combinaison, pas de quoi en faire un flan !



Voici les deux personnes qui vont vous tenir le crachoir tout le long de la partie, par Codec. La jeune fille vous en dira beaucoup sur tous les films qu'elle a vus. Intéressant et très amusant lors des sauvegardes !

importe en fait où Snake est touché : même avec une balle dans la jambe, il continuera à courir comme un cabri. Snake, c'est plus fort que toi, comme disait la pub... De plus, ces étapes de guérison sont immédiates...il suffit de choisir les bons traitements, et les blessures disparaissent dans la seconde, comme par magie. Frustration, quand tu nous tiens...

Un corps à corps prépondérant

Le combat proche a été aussi refondu, si je puis dire. Dans les précédents épisodes, il était possible de prendre un otage par la gorge, et de s'enfuir face aux ennemis. Ici, tout en prenant un otage, mettre en joue un ennemi est possible - merci les boucliers humains ! Autre nouveauté, une fois un adversaire attrapé, rien de tel que de l'interroger, le couteau près de la carotide. Leurs révélations ne seront pas toujours primordiales mais cette façon de faire est marrante. Rien ne vous empêche, ensuite, de l'égorger un bon coup,

avec une arme va souvent déclencher une alerte et mieux vaut ne pas en arriver là à moins d'être lourdement armé.

Pour passer furtivement, l'utilisation du pistolet tranquilisant (comme dans le 2) est recommandée à condition de bien viser la tête. Mais le nombre de tirs avec silencieux est limité, son abus est donc interdit. Une fois l'ennemi endormi, rien ne vous empêche de soulever le corps et de voir ce qui tombe de ses poches. On ne sait jamais, des munitions, des rations, ça peut toujours servir.

Et sinon, l'histoire ?

MGS 3 souffre de plusieurs défauts, pas forcément très graves, mais qui le plombent quand même un peu. On a affaire à une tripotée de boss à éliminer avant d'arriver aux choses sérieuses (Les « Cobra »). Ils sont affublés de surnoms ridicules, comme seuls les japonais savent le faire. L'un d'entre eux est une totale copie d'un adversaire déjà vu maintes fois au cinéma... (bof !). La

« MGS 3 souffre de plusieurs défauts, pas forcément très graves, mais qui le plombent quand même un peu »

histoire de le remercier. Totalement silencieux. Bon ça tache un peu les vêtements mais une bonne lessive et hop! C'est parti... Tirer dans la jungle

plupart de leurs combats sont extrêmement pénibles (l'un dure plus de 35 minutes avec de gros temps morts...). Ensuite, tout le charme de MGS 1 (et

MGS 2 aussi, dans une moindre mesure), a disparu : en effet, les boss précédents avaient une histoire, une raison d'être du « mauvais » côté. Dans Snake Eater, rien de tout ça: c'est du combat et basta. Et n'espérez pas de développement supplémentaire pour tous les boss secondaires. Mine de rien, c'est cela qui faisait de MGS1 un jeu hors du commun, en induisant une sorte de sympathie envers ceux que l'on se devait d'abattre.

De même, l'histoire met un bon bout de temps à poindre son nez ! La mission est relativement claire, tout du long, mais le processus d'infiltration prend une plus grosse partie que les éventuels rebondissements. Ce n'est pas à dire que l'histoire est mauvaise, loin de là. Mais commencer à comprendre ce qui se passe après 15 heures de jeu, c'est un peu limite question motivation. Les révélations de Kojima, surprenantes dans MGS1 et MGS2, ont moins d'impact dans cet épisode. Non, l'intérêt ici ne réside pas, ou presque pas dans l'histoire mais dans les personnages principaux. Cette mission nous permet d'en apprendre plus sur qui était le véritable Big Boss, son maître, et ce qu'il a accompli. Le générique de fin nous recolle ensuite à la charrue des autres épisodes, de manière fort simple mais cohérente. Dommage, on aurait peut-être aimé en savoir un peu plus sur la période intermédiaire. Ce sera

Snake reprend du service contre les HINDs



Snake et les HINDs, c'est une vieille histoire. Cette fois-ci, pas besoin de RPG-7, le terrain offre lui-même des défenses anti-aériennes. Un passage relativement chaud, puisque des ennemis aux alentours n'hésitent pas à vous grenader dans le même temps.



Les sables mouvants, un truc à éviter à tout prix si l'on ne veut pas s'enfoncer sans rien pouvoir faire...c'est comme ça que je suis mort la première fois, la honte.



Allez, Snake, MGS 3 n'est pas parfait, on le sait bien. Pas besoin de tirer une telle gueule quand même... On te pardonne, parce que c'est toi !

(espérons-le) le sujet d'un autre MGS.

Mission accomplie ?

Pas tout à fait. MGS 3 avait pour mission de renouveler la série sans trop se dénaturer. C'est réussi pour ce qui est des décors, de l'atmosphère en général... mais nombre de petits détails viennent remettre en question le gros travail d'authenticité : tout d'abord le codec - dans les années 60, les moyens de communication radio étaient limités, et la qualité sonore très relative... Ici, les communications par Codec sont aussi claires que l'écoute d'un CD. Pourquoi ne pas avoir misé sur une transmission radio authentique, avec ses grésille-ments, ses interruptions ? Surtout, au milieu de la forêt, la réception est censée être détériorée par de nombreux obstacles...

On continue...quand on se retrouve dans la base russe, on trouve des posters d'idoles japonaises (hein ??) et des magazines néerlandais (???). Ça passait dans les autres épisodes car il s'agissait de situations contemporaines, mais ici...c'est d'autant plus étrange que le travail historique sur les armes, les technologies tient bien la route. Ça se devait être un tout, c'est devenu un mic-mac.

Chose encore plus bizarre, les gens avec qui vous communiquez au codec sont capables de vous montrer des photos (???) et de voir ce que vous voyez, puisqu'ils

n'hésitent pas à faire des remarques sur des choses que vous avez devant vous... Sans doute un autre secret bien gardé, la webcam dans les années 60 !

Quitte à tenir le pari des années 60, autant le jouer à fond ou pas du tout. Au lieu de retrouver du codec à outrance, ce qui date plutôt des années 80-90, pourquoi ne pas retomber dans de l'espionnage « bas-niveau », avec davantage de contacts humains (interrogation, autres espions), ou de débrouillardise ? Les sixties donnent ici plus l'impression d'être en surimpression d'un ancien MGS, plutôt que d'en tirer véritable parti pour faire un MGS différent, plus archaïque en somme. C'est dommage.

Les nouveaux éléments introduits dans le jeu sont relativement bancals. Qu'apportent-ils réellement ? Sont-ils simplement des mini-jeux pour tamagochis ? Doit-on les prendre au sérieux ? Je penche pour le tamagochi. Si la jouabilité avait été altérée par ces phases, de manière plus approfondie, elles auraient pu trouver un intérêt et obliger le joueur à faire davantage attention.

Enfin, plus que jamais, cet épisode souffre de graves problèmes de caméra : la vue du dessus est complètement dépassée pour l'utilisation en jungle, avec des environnements totalement ouverts. L'absence de vue à la première personne utilisable en permanence rend les choses vraiment pénibles. Pourquoi ne pas passer à une vue à la Resident

Evil 4, meilleur compromis entre la distance de vue et la troisième personne ? Allez savoir...

Quand même... !

Heureusement que l'enrobage du jeu est fantastique. L'histoire, les quelques rebondissements, les personnages principaux font réellement la différence et rattrapent quand même les nombreux défauts du jeu. Ne serait-ce que pour voir la fin, ceux qui ont apprécié la série se doivent d'y jouer. Certains moments resteront dans les annales comme les meilleurs passages de la série - dignes de la réalisation d'un MGS2, en beaucoup mieux, tout en évitant le ridicule des cinématiques de MGS1 Twin Snakes sur Gamecube.

MGS 3 un grand jeu donc et malgré tout. Les dialogues sont savoureux, parfois drôles, parfois plus sérieux en incitant à la réflexion. Et surtout, on ne s'ennuie pas, enfin pas trop. Toujours suffisamment varié, mélangeant des situations et des styles sans cesse renouvelés, l'essence d'un bon MGS est respectée. Sans doute pas le meilleur de la série (qui reste le premier à mon sens). Mais c'est tout de même un incontournable.

Video



Les plus belles cinématiques que la PS2 fera sans doute jamais. Le reste du jeu est de bonne facture mais les saccades viennent ternir ce beau tableau.

SONO



De bien belles musiques, un son classique à la MGS – avec un bruitage style « jungle » bien réalisé aussi. Doublages en anglais parfaits.

JOUAb



De nombreuses actions disponibles, relativement simples à utiliser...mais la vue utilisée gêne les choses. Les combats avec les boss en deviennent particulièrement pénibles.

Substance



Scénaristiquement parlant, à la hauteur de ses aînés. Mais l'époque associée manque de cohérence, de rigueur. Les nouveaux éléments de jouabilité apportent peu, finalement.

85%

Bien qu'étant fan de la série, difficile de ne pas critiquer MGS 3. Bourré de petits défauts pénibles, il s'en sort bien avec un scénario et des persos à la hauteur. Mais il ne renouvelle pas fondamentalement la série.

□ □ □ par Ekianjo

TOP CHARTS

SEMAINE DU 26 FEVRIER au 5 MARS au Royaume-Uni

	JEU	EDITEUR	AVANT
1	METAL GEAR SOLID 3	KONAMI	-
2	MERCENARIES	LUCASARTS	1
3	STAR WARS REPUBLIC COMMANDO	LUCASARTS	-
4	SONIC MEGA COLLECTION PLUS	SEGA UK	2
5	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	TAKE 2	7
6	THESPONGEBOBSQUAREPANTSMOVIE	THQ	3
7	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	ELECTRONIC ARTS	6
8	STAR WARS : KOTOR 2	LUCASARTS	4
9	PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	10
10	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	ELECTRONIC ARTS	8

Pourquoi le Royaume-Uni

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

La Nanalyse de Maître Eki

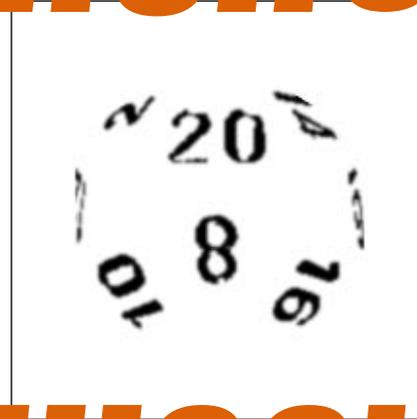
Un top qui est encore bouleversé ! MGS3, le jeu attendu depuis trois ans, s'installe directos à la première place, sans grande surprise. Republic Commando, le FPS Star Wars de LucasArts cartonne aussi. Mercenaries continue de faire son chemin et reste stable, tout comme Sonic Mega Collection et GTA. Bob l'éponge s'écroule un peu, Kotor 2 aussi, et exit Ace Combat et surtout World of Warcraft, qui n'a de toute façon pas besoin de vendre chaque semaine pour rapporter. Ben oui, ceux qui y jouent banquent chaque mois! LucasArts marche très bien en tant qu'éditeur, puisque comptant pas moins de trois jeux dans le top 10, c'est quand même une belle performance à signaler. Quant a MGS, reste à savoir combien de temps il pourra rester en pole position.

TOP BON

TEMPETE DE SABLE

Incroyable, je revenais des pistes quand une tempête de sable, venue des terres d'Afrique, a soudain recouvert ma voiture sous une grosse dune. Là, j'ai fait une pause, j'y retourne avec ma pelle. A bientôt.

next



week

SORTIE MONDIALE LE

22 mars 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 numéros. 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 citées sont la propriété de leurs dépositaires respectifs. Elles sont citées à titre 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 en outre 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 8 mars 2005



Grosse news : Talking about Revolution
Les news de la semaine
Logiciel : A-Square
Screening
Show Off : Live for Speed S2 (PC)
Rien à voir : A des années lumière d'ici
Rien à voir : Le Japon veut la Lune
Dossier : La disparition des genres
où sont passés nos vieux jeux ?
Test : KoF : Maximum Impact (PS2)
Test : Shadow of Rome (PS2)
Top charts : semaine du 19-26 février
Top Bon : Elle descend de la montagne...

Le 1^{er} mars 2005



Grosse news : Sakaguchi sur Xbox 2
Les news de la semaine
Logiciel : Net Transport
Screening
Show Off : God of War (PS2)
Rien à voir : Microsoft aime la pomme
Rien à voir : Le Php bientôt payant ?
Dossier : Les suites de jeux vidéo
quel intérêt ?
Test : Playboy the mansion (PC)
Test : Dead or Alive Ultimate (Xbox)
Top charts : semaine du 12-19 février
Top Bon : coincée sur un télésiège

