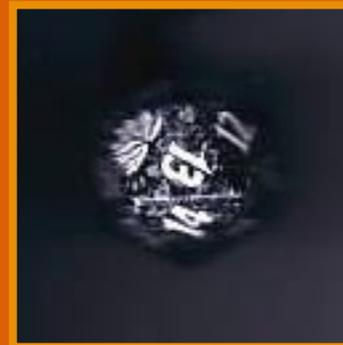
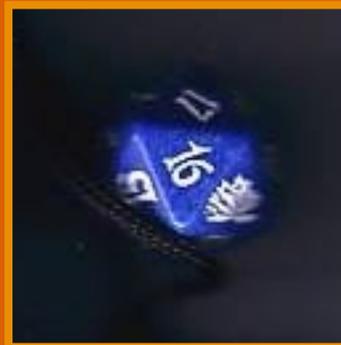
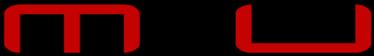


2, Dossier ; Role Playing Games ; un genre touche-à-tout ? Le programme 2005 d'Ubi, PROJECT ZERO 2 sur XBOX, GRAN TUR  
PROJECT ZERO 2 sur XBOX, GRAN TURISMO 4 sur PS2, Dossier ; Role Playing Games ; un genre touche-à-tout ? Le programm  
X, GRAN TURISMO 4 sur PS2, Dossier ; Role Playing Games ; un genre touche-à-tout ? Le programme 2005 d'Ubi, PROJECT Z

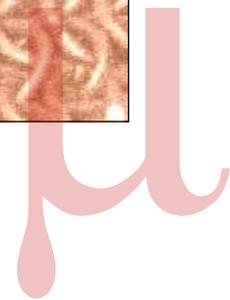
22 mars 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

# SANQUA



v.8c1



# **ISSUE** **edito** *MU* MARS 2005 3<sup>ème</sup> semaine

2005, l'année des portables ? C'est bien ce qui semble se profiler avec la sortie toute récente de la Nintendo DS et la future (mais toujours repoussée) sortie de la Sony PSP. Nintendo fait dans la GBA+, avec sa solution deux écrans, et un peu de 3d saupoudrée ci et là. La PSP joue dans la puissance pure, tout comme la PS1 à son époque. Mais elle devrait aussi pouvoir servir de baladeur MP3 et de visionneuse de films. Sur le marché des PDA, même combat : les gens ne veulent plus seulement des organisateurs, mais des machines à tout faire. Preuve en est du dernier Dell x50v, avec sa dalle VGA et son chipset graphique de 16Mo ! L'ordinateur, qui avait déjà envahi nos foyers, envahit maintenant nos

poches. Quelle sera la prochaine étape ? Mine de rien, ce seront sans doute ces mini-ordinateurs qui seront le plus utilisés dans le proche futur. Peu de contraintes et tout un tas de données dans la poche, avec un démarrage quasi instantané. Windows a du mal à rivaliser sur ce point. De plus, avec leurs OS simplifiés, ces mini-ordis sont plus simples d'accès. Moins de choses à voir à l'écran, moins de boutons à cliquer... La fusion téléphone-PDA n'est plus annoncée, elle est déjà en marche. C'est le visage de vos poches de demain : des PDA-téléphones surpuissants, et peut-être une console dans l'autre poche, histoire de faire l'équilibre. On ne s'ennuiera plus chez Belle-mère...

*ekianjo •  
rédac'master de Sanqua*

ISSUE  $\mu$   
**Sommaire**  
TA MÈRE À CHEVAL SUR MA CLIO



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

- 03 EDITO**  
Portables, nous voilà !
- 04 SOMMAIRE**  
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**  
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**  
La programme 2005 d'Ubi.
- 07 LES NEWS**  
Les news resaucées.
- 11 LOGICIEL**  
De bons petits programmes.
- 12 SCREENING**  
Nouveaux screenshots de la semaine.
- 13 SHOW OFF**  
La meilleure vidéo de la semaine.
- 14 RIEN A VOIR**  
Ce n'est pas du jeu vidéo.
- 16 DOSSIER**  
*Role Playing Games  
Un genre touche-à-tout ?*
- 22 TESTS**  
PROJECT ZERO II  
GRAN TURISMO 4
- 38 TOP CHARTS**  
Les meilleures ventes made in UK.
- 39 TOP BON**  
Retour en LADA.
- 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 - ELFOUINE  
- EGOMET - IANOS - MEEGO - EKIANJO  
Rédacteurs

parution  
22 mars 2005

**Pour nous (re)joindre**

[www.sanqualis.com](http://www.sanqualis.com) - rubrique contact

Publicité

SANQUA  
c'est tous les  
mardis chez  
VOUS.

Ne l'oubliez pas.

On vous surveille.

# La Programme 2005 d'Ubi

## LA GROSSE NEWS

Par EKIANJO

**Ubi Soft a de gros plans pour 2005 : des suites, des suites, des suites. Mais il faut bien rassurer les actionnaires en ces périodes d'incertitudes...**

Ubi a dévoilé via un communiqué de presse son programme de sorties pour l'année 2005. Et c'est pas très joli à voir. Allez, on serre les dents et les fesses, voici ce qui nous attend pour les prochains mois. Attention, si vous êtes allergiques aux suites, le programme qui suit pourrait entraîner de graves complications dont nous ne sommes bien entendu pas responsables. Vous êtes prévenus.

### Année fiscale 2005-2006

#### \* Q1

Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown

#### \* Q3

Brothers In Arms Add-on  
Far Cry Add-On

Tom Clancy's Ghost Recon 3

Peter Jackson's King Kong

Prince of Persia 3

The Settlers Add-On

#### \* Q2

The Settlers: Heritage of Kings Add-On

187 Ride or Die

Myst V: End of Ages

#### \* Q4

Silent Hunter 4

Heroes of Might & Magic 5

Splinter Cell 4

Un jeu basé sur Might & Magic

Soyons honnêtes, le programme d'Ubi pue le manque de nouveaux titres. Sur 14 titres, pas un ne fait appel à quelque chose

d'inconnu. Amis capitalistes bonsoir ! Pas de risques pour ne pas froisser les actionnaires, surtout en cette période où Ubi se trouve dans le collimateur de EA. Finalement, ça ne serait pas un mal que EA reprenne Ubi, ils ont la même habitude : reprendre le nom des jeux et aligner des numéros derrière, chaque année.

Comme Ianos le disait dans son dossier sur les suites, tout n'est pas mauvais dans une suite. Il y en a même des excellentes. On peut imaginer passer de bons moments avec l'extension de Far Cry, avec Prince of Persia 3, avec Splinter Cell 4... mais rien ne change le fait qu'on aimerait plus de jeux comme Beyond Good & Evil. De la fraîcheur, pas du décongelé-réchauffé au micro-ondes. Et ça, c'est pas prévu pour ce fiscal chez Ubi. Tant pis, on ira voir ailleurs.



# Inflation au rayon JV

Par IANOS

LES NEWS

Chers amis lecteurs, combien êtes-vous prêts à sortir de votre portefeuille pour acquérir un jeu sur les consoles de nouvelle génération ? Pareil qu'aujourd'hui, vous dites ? Mauvaise réponse : il vous faudra à priori déboursier un peu plus pour un jeu PS3, Xbox 2 ou Revolution. Cette augmentation est, d'après les (grands) éditeurs, absolument nécessaire et justifiée. En effet, les coûts de production d'un jeu sur ces machines pourraient doubler et de plus, dans le domaine les hausses ne sont pas fréquentes : le prix des jeux vidéo, assez élevé à la base, est en stagnation depuis bien longtemps ce qui n'est pas le cas dans la plupart des autres secteurs. Vous me direz que les ventes ont été multipliées par 5 depuis 10 ans, mais à cela on peut répondre que les investissements des compagnies ont été multipliés par 10. La hausse annoncée serait de l'autre de 20 %, ce qui est assez brutal, mais passera facilement du point de vue commercial en la faisant coïncider

avec la sortie d'une nouvelle machine. En bref, cette augmentation devrait faire du bien au moral du Nasdaq... Comment ça le Nasdaq ? Et bien en fait les compagnies qui poussent pour que cette augmentation ait lieu sont, paradoxalement, celles qui s'en sortent le mieux actuellement, à savoir : Activision, Electronic Arts, Take-two et THQ. Robert Kotick, big boss d'Activision, a annoncé récemment «Les gens veulent jouer à de bons jeux. Finalement le prix importe peu pour les joueurs, du moment que le jeu est un hit». Ces propos n'engagent que lui mais aux prix où vont être les jeux ils ont effectivement intérêt à nous sortir des grands jeux ! Bien sûr, en contrepartie de cette inflation il est dit que des efforts importants seront fournis sur la nouvelle génération de jeu : graphismes largement supérieurs, durée de vie et intérêt en plus, des contenus online exceptionnels. Cela pourrait être un coup d'épée dans l'eau mais en attendant, Microsoft a mis

en place pour la Xbox 360 une charte assez rigoureuse et sévère en terme de qualité pour les concepteurs de jeux, ce qui tend à apporter une crédibilité à ce genre de propos. C'est donc fini le bon vieux temps de la propagande emotion engine! Le point négatif, mis à part la douleur de votre portefeuille, c'est le constat des analystes qui s'entendent pour dire que cette hausse des prix n'enrayera pas l'épidémie de faillite des petites et moyennes compagnies, ce qui est assez démoralisant. Mais rassurez-vous le JV n'est pas mort : une reprise généralisée de la croissance du secteur est prévue pour 2007... bien entendu les prix ne baisseront pas à ce moment là, faut pas abuser. Pour finir, les éditeurs se réservent le droit, si les ventes diminuent, de baisser à nouveau les prix. Wait and see...

***Après une relative stagnation des prix des jeux vidéo, 2005 pourrait bien voir le coût grimper de 20%, next-gen oblige... Alors, faut-il aller manifester ??***

# Sengoku Basara sur PS2

LES NEWS

Par IANOS

**Amis gamers, vous êtes violents. Non, n'essayez pas de le cacher, on le sait. Vous adorez GTA et les FPS les plus sanglants. Pour palier à votre manque, Capcom vous propulse dans le Japon médiéval.**

Capcom continue dans sa lancée et va sortir cet été au Japon un jeu d'action dans le style de Dynasty Warriors. L'ensemble est produit par Hiroyuki Kobayashi, à l'origine de Resident Evil 4 et le design des personnages a été confié à Makoto Tsuchibayashi, qui a travaillé auparavant sur Devil May Cry. Le jeu va mettre en scène de grandes batailles de l'époque féodale et on aura le privilège d'incarner des seigneurs de guerre légendaires comme Oda Nobunaga, même s'ils n'ont pas tous officiellement vécu à la même époque. Pour l'instant seuls deux personnages, parmi les seize prévus, ont été dévoilés en action. Il s'agit de Date Masamune and Sanada Yukimura (à vous de placer les noms et prénoms dans le bon ordre.. moi je m'y perds toujours). Masamune a, vous vous en doutez, un sabre gigantesque à disposition alors que Sanada manie fort bien le Bo (à ce propos, il est assez marrant de constater que l'acteur du doublage est le même que celui de Kilik dans Soul



Calibur !). Le style des personnages est moderne et dans l'ensemble change de la vision traditionnelle des seigneurs de guerre que l'on a déjà trouvée dans pas mal de jeux auparavant ; ici ils ressemblent plutôt à des jeunes qui ont bouffé du lion enragé, avec des vêtements pour le moins colorés. On est donc loin d'un design austère et le jeu semble très fun, visuellement intéressant et surtout

très défoulant. Le but final du jeu sera de conquérir les provinces de tous les autres seigneurs afin de dominer globalement l'ensemble du Japon. Ainsi, la fin de chaque niveau mettra un place un duel entre votre personnage et le seigneur des lieux, mais ce, seulement après avoir décimé l'ensemble de son armée avec votre seul personnage. Pour ce faire, votre héros disposera d'une palette de coups et de combos conséquente : dans l'esprit on retrouve un peu du Devil May Cry et aussi quelques inspirations de Soul Calibur. Le jeu est, pour l'instant, toujours en développement et n'est qu'à moitié complet à l'heure actuelle et par dessus tout on ignore si le jeu est prévu à l'exportation vers nos lointaines contrées. Il faudra donc patienter pour en savoir plus.

# Touche ta Revolution, touche

Par EKIANJO

LES NEWS

Les rumeurs sont le net ont la peau dure, et nous nous devons d'y contribuer, pour s'aventurer tel un Solid Snake dans les sables mouvants de l'information online. Alors je préfère citer ma source, il s'agit de Game Informer. Ces petits gars ont réussi à piéger un geek qui travaille dans un grand studio de développement, en laissant un Playboy (imprégné de taches de graisse) traîner comme appât. Une fois capturé, le geek s'est montré docile et a révélé tout ce qu'il savait sur la Revolution, la nouvelle console de Nintendo. On peut pas dire qu'il y ait des masses à raconter, mais effectivement le point du contrôleur a été abordé. Vous savez, l'ami Iwata avait lâché il y a peu que la nouvelle Revolution allait proposer un système complètement nouveau de contrôle des jeux. Eh bien, en fait, c'est pas trop loin de la DS : le contrôleur serait en fait un touch-screen, un écran tactile quoi, qui ne comporte aucun bouton. Ainsi, les développeurs pourraient créer

leur propre interface de contrôle pour chaque jeu, au lieu de se limiter à des dispositions prédéfinies.

Si l'idée peut paraître intéressante, plusieurs problèmes persistent vis à vis d'une telle décision. Tout d'abord, l'absence de sensation tactile est un gros défaut de ce genre de systèmes. Alors que tout le marché se tourne vers l'analogique à tout prix, vers la précision d'un effleurement de doigt, Nintendo ferait le pari inverse en tuant la moindre sensation, la moindre intimité avec le contrôleur ?

Ensuite, que penser des habitudes des joueurs ? Vont-ils devoir complètement réapprendre l'utilisation du contrôleur d'un jeu à un autre ? Est-ce qu'il faudra constamment avoir un oeil sur l'écran tactile et un oeil sur la télé ? La praticité d'un tel système m'échappe un peu. L'avantage d'un contrôleur est d'être universel, et de ne plus avoir à le regarder en permanence. Même si la phase d'adaptation est courte, les

joueurs sont-ils prêts à faire une telle gymnastique ?

Techniquement parlant, est-ce que l'appareil pourra reconnaître des mouvements de plusieurs doigts en même temps ? Les écrans tactiles actuels ne sont pas faits pour repérer plus d'une pression simultanée sur leur surface.

Le prix de la console risque aussi d'en souffrir. Que restera-t-il à mettre sous le capot quand une partie du budget sera déjà gangrenée par un contrôleur extrêmement cher ? Et quand on voudra jouer à deux, faudra-t-il se saigner pour faire l'acquisition de tels joujoux ?

Même si cette hypothèse paraît en parfait accord avec l'évolution que présente la DS, l'adaptation de cette technologie pour une console de salon est étrange. Si la rumeur se confirme, Nintendo, déjà à la traîne, risque bien avec cette génération de faire scission avec le reste du marché pour de bon. Confirmation dans les prochains mois.

***La prochaine Nintendo, nommée la Revolution, devait changer la façon dont on joue aux jeux vidéo. Grâce à un mystérieux contrôleur, dont on en saurait désormais (au conditionnel) un peu plus.***

# Avoir l'air con avec sa PSP

LES NEWS

Par EKIANJO

***Vous en aviez marre d'attendre la sortie maintes fois repoussée de la portable de Sony. Voilà de quoi vous refroidir vos ardeurs.***

La semaine dernière, en Californie, s'est déroulé un défilé de mode pour accessoires destinés à la PSP de Sony. Quoi ? Oui, des célébrités plus ou moins méritantes telles que Courtney Cox, David Arquette, Hilary Duff, Vince Vaughn et Owen Wilson ont pu s'approprier des PSPs en avance avec leurs accessoires, tous plus ridicules les uns que les autres. Vous voyez ici quelques échantillons, dont une PSP bardée d'or et de diamants, genre attirail à putes de luxe. En dessous, la PSP animale, toute vêtue de fourrure, mais nue sous le manteau. Ca fait plus sexy.

J'ai gardé le plus hideux pour la fin, le sac en cuir immonde pour mettre la PSP. Sur la photo, ils ont mis la PSP derrière, histoire de bien la cacher - on voudrait pas effrayer les gamers potentiels non plus. Voilà, les designers ont mis tous leurs efforts pour s'accommoder de la forme «révolutionnaire» de la PSP... perso je trouve que mes chiottes ont plus de courbes que la PSP, et sont donc

plus révolutionnaires qu'un rectangle arrondi aux bouts. Toi, mon ami, si t'es un bon vieux geek sans goût, sache que la PSP sera TA machine. Tu trouveras même les trucs les plus uniques et laids

pour la transporter. Ah, quand on vous disait que le 21ème siècle, ça allait être quelque chose, on vous avait vraiment pas menti. Merci Sony, j'en avais pas rêvé, mais tu l'as quand même fait.



# logiciel

## le conseil de tonton Eki

Vous en êtes encore à coller des post-it partout sur votre bureau, sur votre écran ? Mais bordel vous êtes totalement dépassés !! Le monde est à l'électronique, et hop, maintenant vous pouvez mettre vos petits papiers sur votre écran. C'est pas nouveau, mais Notes Holder est sans doute l'un des meilleurs dans le genre. Vous pouvez mettre des alarmes, des tâches, des rappels, bref, tout plein de fonctions totalement inutiles mais on adore parce que ça le fait quand vous montrez ça à vos potes. La frime, éternel élément de l'informatique.

<http://notes.aklabs.com/>

Editeur : Codemasters  
Dev : Codemasters

Les premières images du nouveau TOCA sont alléchantes, c'est le moins qu'on puisse dire. Si les promesses sont tenues (dégâts, collisions), on passera une bonne fin d'année.

**PC, PS2, XBOX**

## TOCA Race Driver 3



prévu pour fin d'année 2005



Editeur : Empire  
Dev : Empire

Hop, on entend à nouveau parler de l'adaptation du film éponyme - le jeu commence à accuser son âge, même si c'est sans doute le nombre de bestioles à l'écran qui fera la différence.

**PC**

## Starship Troopers



prévu pour mi 2005



Editeur : Electronic Arts  
Dev : Lionhead

Black & White se fait tirer la gueule en photo une nouvelle fois, et graphiquement c'est pas si mal. Les armées font penser à Total War, et les monstres font plus méchants. Molyneux, nous le foire pas !

**PC**

## Black & White 2



prévu pour automne 2005



Des nouveaux screenshots de jeux en développement.

**SCREENING**



## JADE EMPIRE (XBOX)

*Depuis notre séjour à l'EGN 2004 et notre entretien avec l'équipe de Bioware, Jade Empire n'est toujours pas sorti. Toujours basé sur la mythologie asiatique, il promet dans bien des domaines : un système de dialogues à la KOTOR, mélangé avec du combat bien arcade, de la magie à gogo et une histoire que l'on espère du même niveau. Visuellement, ça s'annonce très bien, avec une Xbox poussée dans ses derniers retranchements pour ce genre de jeu. Si tout se passe bien, notre ami Jade sort en avril sur Xbox (et peut-être plus tard sur PC). Avec Bioware, vous savez à quoi vous en tenir : oubliez les soirées entre amis pour quelques semaines. Vous aurez une bonne excuse, pour une fois.*

# SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

[http://www.gamesmediamirror.com/leech\\_1199\\_1\\_fr.html](http://www.gamesmediamirror.com/leech_1199_1_fr.html)





Google est décidément une entreprise étonnante. Alors que de nombreux autres portails se seraient limités à de simples moteurs de recherche et d'annuaire, Google multiplie les services gratuits et de qualité. Tout en multipliant dans un même mouvement, ses revenus publicitaires. Récemment, de nombreux services sont en beta, et on sait déjà qu'ils tapent dans tous les sens : vous pouvez organiser vos photos avec Picasa, consulter vos emails avec Gmail, rechercher vos documents avec Google

Ce n'est même pas la marque de la compagnie. Alors, doit-on espérer une sorte d'OS en ligne, tels que Sun espérait lancer un jour grâce à sa technologie Java? Si cette théorie paraît plaisante, on connaît déjà les problèmes principaux qui s'opposent à cet alternative : le manque de bande passante. Les applications online souffrent de délais dus au manque de réactivité des connections. Les connections vont aller de plus en plus vite, c'est un fait. Aujourd'hui l'ADSL carbure déjà où elle peut, mais cette

sont en fait que des éléments qui se greffent sur un squelette commun. Et si Google préparait une sorte d'interface pour donner plus de possibilités au net? Leur ambition est de rendre toutes choses plus simples, et peut-être qu'une nouvelle interface serait un pont entre un OS et le web. Google pourrait se transformer davantage en distributeur de contenu, au lieu d'un simple filtre d'information.

Google n'a a priori aucun moyen de rivaliser avec Microsoft dans le domaine des

## RiEN A VoIR

### *Mais que prépare Google ?*

Par EKIANJO



Desktop, lire l'actualité réorganisée pour vous, et pour ceux qui habitent aux US, Froogle propose un service à la kelkoo pour chercher les meilleurs prix pour un même objet. On ne peut pas dire qu'ils s'ennuient. Dernièrement, ils ont débauché un des concepteurs de Firefox pour un projet pas vraiment mis à jour.

Est-ce que Google prépare un nouvel OS pour concurrencer Microsoft ? Ou plus simplement un browser ? Google pour l'instant, ne semble pas vraiment intéressé pour réaliser des projets offline.

technologie est déjà à bout de course, et les prochains développements vont sans doute faire grimper les vitesses au delà de nos espérances, sauf dans les campagnes bien entendu...

Alors, que prépare Google ? Difficile à dire, mais sans doute une nouvelle façon d'expérimenter le world wide web. Il suffit de se poser deux minutes pour s'apercevoir que la technologie derrière l'affichage des pages web n'a pas fondamentalement évolué depuis 1994. Bien sûr, on a développé des plugins (flash, shockwave), le javascript, etc... mais ce ne

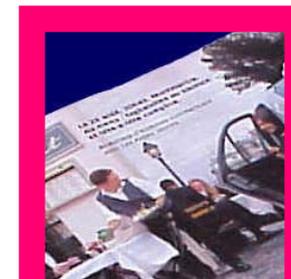
OS. Par contre, le web n'a toujours pas été correctement exploité dans l'OS. Microsoft a clairement manqué le virage technologique et les opportunités que le web pouvait offrir. Google est devenu le leader en matière de services online, et vu le nombre d'initiatives déjà en cours, on peut imaginer que Google cherche à être accessible sur tous les fronts. Sur le téléphone, sur le PDA, etc... Google est devenu un centre d'utilisateurs. La communication de manière efficace. C'est avec impatience que nous attendons la suite.

La semaine passée, on apprenait que le site mondialement connu des Pages Jaunes (comment ça je suis ironique ?) proposait une fonctionnalité nouvelle sur son site de recherche ; une de ces fonctionnalités que l'on adore et qui ne nous donnent pas des envies de meurtre contre leurs auteurs, évidemment (où ça de l'ironie, encore ?)...

En effet, les brillants cerveaux de ce site de recherche ont décidé que désormais, les requêtes pourront être écrites en...langage SMS. Oui ! Désormais donc,

Français au centre des préoccupations - à raison d'ailleurs (il suffit de se balader sur certains fora pour toucher du doigt l'étendue des dégâts), des soi-disant « professionnels » et autres « scientifiques » vont à l'opposé et cautionnent ainsi la maltraitance de l'un de nos biens les plus chers. Ce sont les partisans du SMS qui se sont assurément frottés les mains face à pareil soutien inattendu. En effet, il faut bien saisir qu'en France, il existe un lobby demandant à ce que l'écriture SMS soit

d'irresponsables...Personnellement je ne suis pas un anti-SMS primaire, mais le fait est que je n'accepte pas voir cette écriture sortie de son contexte, surtout pour lui donner la même importance qu'à une langue vieille de plusieurs siècles, qui a une histoire et un passé. Comme son nom l'indique, le SMS correspond à une technologie précise et est dû au manque de place et au prix exorbitant d'un message. Mais dans un forum, sur un site Internet, dans un moteur de recherche, dans des livres et a



## Les pages jaunes parlent SMS

Par KYLIAN

# RiEN A VoIR

au lieu de chercher « Qui a tué Henri IV » pour son devoir d'Histoire, l'élève « in da wind » de CE2 pourra écrire « Ki a tué Anri 4 » ou, autre exemple plus parlant - si j'ose dire « Kk1 c ou é la sen s1 2ni » ? Bref, un bonheur pour les professeurs de lettres, les linguistes et plus largement les amoureux de la langue de Molière. Les responsables du site se défendent que ce n'est là qu'un essai forcément imparfait puisqu'il y a des dizaines de façons d'écrire en langage SMS mais le mal est fait : à l'heure où l'on tente, cahin-caha, de replacer le

reconnue comme une « vraie » langue ou, au pire, comme une orthographe alternative complètement valable. Parmi ces exégètes du pauvre, on trouve un « auteur » (il ne mérite même pas que je cite son nom et le qualifier d'auteur est un honneur déjà bien trop grand) qui a écrit des romans en SMS et donne des « cours d'été » de SMS, demandant même à ce que les professeurs des écoles acceptent une orthographe SMS dans les dictées de Français...Avouez qu'entre ce lobby et leurs nouveaux amis des Pages Jaunes, on tient là une belle brochette

fortiori dans des rédactions ou des dictées, je dis NON ! Je rappellerai simplement une chose : SMS est un acronyme anglais qui, traduit, signifie Système de Message Court (ou de Petit Message). On est donc loin de l'utilité supposée dans les espaces de discussion où l'on a toute la place possible...

Vraiment, elle est lumineuse l'idée aux gens des Pages Jaunes, heureusement que leur annuaire part à la poubelle chaque année, je m'en serais voulu de les avoir respectés jusqu'ici...



# Role playing games

## Un genre touche-à-tout ?

*« Bézu Facheuh n'en croyait pas ses yeux. Sophie le mettait en joue avec un dé de 20. Il était pris au piège. Si elle tirait 12 ou plus, elle parviendrait à s'échapper sans encombre. Heureusement le Maître du Jeu n'était pas loin... »*

Danne Marron - « Le code Da Pourri ».

## DOSSIER Par EGOMET

Le RPG refuse par nature les limites. Il a néanmoins ses règles et ses codes. Il constitue sans doute le genre majeur du jeu vidéo car il intègre et dépasse tous les autres. Il partage avec le point and click la recherche d'objets de quête. Il comporte des aspects de gestion et des phases commerciales dans l'utilisation de l'inventaire. Il se rapproche des jeux de combat (Diablo, Nox) ou de stratégie (Icewind Dale, Fallout) selon le gameplay choisi. A l'occasion, il va toucher aux petits jeux abstraits et aux puzzles, sous la forme d'énigmes dialoguées ou visuelles. Et même les jeux de cartes arrivent à y être bien intégrés. Entre deux combats avec les Siths dans KOTOR, une partie de pazaak permet de détendre l'atmosphère. On pourrait multiplier les exemples d'emprunts ou de convergences.

### **Self-made man**

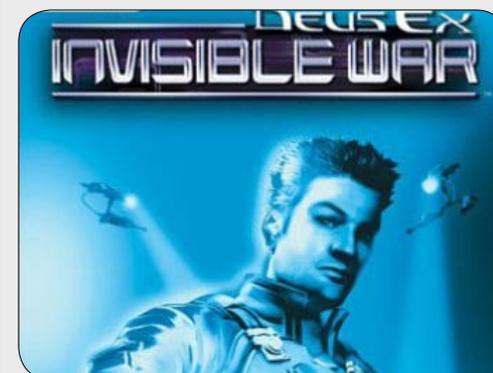
Car le RPG est au fond une sorte de simulation de la vie. Il est donc potentiellement aussi complexe que la vie. Cela commence par la façon de penser le personnage. On lui attribue des compétences et des qualités définissant un véritable caractère sur lequel le joueur a prise. Ces aptitudes choisies au début de la partie ou à l'occasion des passages de niveau, déterminent les choix futurs. Cette possibilité de choisir le héros que l'on incarne est la force véritable du RPG par rapport aux autres genres narratifs du jeu vidéo (et pas seulement du jeu vidéo).

Vous y êtes au fond le personnage que vous voulez être, avec sa psychologie (la vôtre) et ses ambiguïtés (vos névroses, vos fantasmes et j'en passe). C'est pour cela par exemple que beaucoup de RPG proposent un « alignement » vers le bien ou le mal. Le joueur peut à tout moment choisir le côté obscur de la Force. Selon son style, on préférera gagner par le combat, l'infiltration ou la diplomatie, par la magie ou la force brute, par la fidélité ou par la tromperie. Au demeurant l'adhésion du joueur à l'histoire ne se fait pas nécessairement sur le mode d'une identification sommaire au héros. Je peux aussi, en jouant, pratiquer la distanciation et choisir un personnage ignoble par simple curiosité, refaire une partie en choisissant une autre stratégie, de brigand, devenir magicien ou encore me défouler un peu en incarnant un barbare. Pour le plaisir des yeux, si la position de la caméra le permet, je pourrais préférer jouer un personnage féminin. Le choix du sexe n'est d'ailleurs en général qu'un problème esthétique, peu de jeux prenant en compte ce paramètre dans le scénario lui-même ; peut-être par crainte de se voir taxés de discrimination. Quoi qu'il en soit de mes motivations, j'aurai choisi moi-même. Ce système offre une impression de liberté que l'on ne trouve pas ailleurs.

### **Chemins de traverse**

Ensuite, c'est la façon de concevoir l'intrigue. Un FPS ou un jeu d'aventure, si bon soit-il, reste très linéaire. Vous avez une mission et vous vous y tenez. L'excellent Max Payne ne fait au fond que dérouler une sorte de dessin animé. Et le joueur est tenu aux actions définies par le concepteur du jeu. Cela présente certes l'avantage d'une plus grande cohérence et notamment permet de soigner particulièrement l'ambiance mais au fond le joueur reste un peu extérieur à l'histoire, il

n'est que le spectateur d'une aventure qu'il déroule avec sa souris. Dans Sybéria 2, c'en est même caricatural. Au contraire le RPG donne à son joueur l'impression d'avoir le contrôle de la situation, impression certes illusoire mais qui permet une bien meilleure identification et une adhésion bien plus grande du joueur à l'action. La qualité d'un RPG dépendra avant tout de sa capacité à renouveler sans cesse l'action. Il ne doit pas se limiter à un scénario mais construire un monde dans des directions variées. Ce sont toutes les quêtes secondaires et les petits faits vrais en apparence inutiles qui font la richesse du genre. Si le jeu est bon, chaque dialogue constitue une sorte d'embranchement qui peut détourner le héros du droit chemin ou le conduire en des lieux inattendus. Les plus foisonnants peuvent comporter des centaines de personnages non joueurs dont on peut soutirer des renseignements ou obtenir l'appui. Même si ce critère existe aussi pour d'autres genres, il est rare que les choix s'effectuent sur plus d'une ou deux étapes d'un FPS par exemple. Dans Jedi Academy, il n'y a jamais qu'un seul endroit où vous pouvez choisir entre le côté lumineux et le côté obscur de la force. Au contraire dans KOTOR, c'est le choix d'une ligne de conduite. La cohérence de vos actions sera un élément essentiel de votre succès. Et cela suppose d'accepter les conséquences de ses actes. Une mauvaise action peut vous faire perdre vos amis ou vous interdire un passage en douceur. Rien à voir avec ce qui se passe dans Deus Ex 2, par exemple, où les choix proposés ne sont au fond ni bons ni mauvais, les missions proposées étant au bout du compte sensiblement les mêmes que l'on choisisse de travailler pour les humains, les mutants ou les cyborgs. Du bon vieux jeu de rôle pratiqué devant un vrai maître du jeu, le RPG tire la grande variété de ses options. Certes, on n'atteint pas la liberté que confère la capacité d'improvisation d'un maître talentueux. Plus proche des livres dont vous êtes le héros, le



*Deus Ex 1 et deux illustrent bien dans quels travers on peut tomber : Deus Ex premier du nom proposait une tonne de manières pour arriver à un même objectif. Le 2 reprend la même sauce,, mais supprime l'importance des choix : on se retrouve avec une liberté qui n'a aucun goût. Sans responsabilité, la liberté n'est rien. Pirelli. Hum ça fait emprunté comme formule.*



*Ultima 7, l'épisode le plus connu et apprécié de la série pour de nombreux rolistes. Tout commençait alors que vous arriviez dans Britannia, un meurtre venant d'être perpétré. Vous alliez devoir mener l'enquête pour découvrir une réalité plus complexe...*

RPG ne contient que les options auxquelles le scénariste a pu préalablement penser. En revanche, le fait de devoir penser les décisions à prendre et les fixer dans le cadre rigoureux d'un programme informatique permet de conférer à l'histoire une plus grande cohérence que ne le permet l'improvisation d'un maître du jeu. Cohérence, tant du point de vue de la narration, que du point de vue de l'ambiance générale parce que les musiques et le graphisme vont renforcer l'impression donnée par le récit. La variété n'interdit pas l'unité.

### **Créer des univers**

D'ailleurs, bien plus souvent que d'autres genres, le RPG s'appuie sur un « background », un arrière-plan narratif. C'est le même principe qui a fait l'efficacité du Seigneur des Anneaux. L'histoire racontée n'est que le point culminant d'un ensemble plus vaste. Tolkien a eu l'intelligence de ne pas s'arrêter à une belle histoire mais de lui donner de la cohérence et de la densité en imaginant ce que serait le monde si les postulats fantastiques sur lesquels il a construit the hobbit étaient vrais. Cela lui a permis de se distinguer de la littérature de jeunesse et de toucher un public plus adulte. A l'extrême de cette recherche de vraisemblance, Ultima 7 prenait en compte énormément de paramètres. Il fallait se reposer la nuit ou encore manger régulièrement. Ce côté simulation ne se faisait pas pour autant au détriment de l'histoire et de son côté fantastique. Contrairement à un Sims on n'y confondait pas réalisme et vraisemblance. Un jeu fantastique n'est pas réaliste mais il y a des choses qui font que l'on y croit et en particulier le fait qu'une fois la magie admise le reste est cohérent et que tous ses éléments y prennent une place presque naturelle. Un tel univers ne s'improvise pas. Il a fallu quinze ans à Tolkien pour écrire le Seigneur des Anneaux. De même, ce n'est pas

un hasard si Bioware a donné de nombreux jeux de très grande qualité et que d'autres ont du mal à les égaler. C'est parce qu'elles s'appuient sur l'univers des Forgotten Realms que les séries des Icewind Dale et des Neverwinter Nights sont si efficaces. Loin d'être des freins, les autres récits de cet univers sont des outils pour construire d'autres récits. Contrairement à ce qui se passe généralement dans d'autres genres, un jeu nouveau ou une extension est rarement la suite du précédent. Shadow of Undrentide n'est pas la suite de Neverwinter Nights mais une autre aventure qui utilise la première pour se donner du prestige dans un savant dosage de familiarité et de dépaysement. La carte de ce monde nous est donnée. Les cités qui la composent ont chacune leur caractères. Neverwinter est évoquée dans Icewind Dale comme une cité prestigieuse mais n'est pas au centre de l'histoire. De jeu en jeu, on se crée une familiarité avec des lieux et des personnages récurrents et cela contribue à fidéliser le joueur.

### **Papa, raconte-moi une histoire !**

Le procédé n'est pas nouveau, Balzac l'utilise dans toute sa Comédie humaine. Les héros d'un roman deviennent des personnages secondaires dans un autre. Notons l'astuce qui consiste à parsemer ces jeux de livres qui nous racontent les autres histoires du cycle. Ils sont souvent parfaitement inutiles pour accomplir les quêtes mais sont très efficaces pour relancer l'intérêt du joueur/lecteur car ils ont une grande force d'évocation. On lit beaucoup dans un bon RPG. Certains même n'étaient pratiquement que du texte, comme la série des Zorgs. Le principe est simple, le jeu fait ainsi appel à l'imagination ou à la mémoire du joueur. Ainsi, il relance sa participation à l'action et entretient une certaine connivence ; on a l'impression « d'être dans le coup ». Il est vrai que la

tendance actuelle est de réduire la taille de ces textes ou de leur substituer des dialogues parlés (Star Wars KOTOR). Les textes dans Neverwinter sont nettement moins longs que dans Icewind Dale. On y perd un peu sur les récits secondaires mais on y gagne pour le rythme de l'ensemble. Il n'en reste pas moins que c'est le plaisir d'apprendre des histoires qui prime et qu'on est un peu tous comme des gosses qui ne se résolvent pas à laisser s'éteindre la magie du conte. Il faut que l'histoire continue ou que l'on en ait une autre, comme dans les Mille et Unes Nuits. En comparaison, un Spellforce est particulièrement plat et n'apparaît que comme un triste ersatz de jeux plus élaborés. La multiplication des sorts et le côté RTS n'y font rien. Il y manque quelque chose qui puisse donner au joueur l'impression de faire partie de ce monde. Celui-ci n'est qu'une façade. Il n'y a rien derrière les noms des personnages ou des cités. Et je ne parlerai pas de son affreuse linéarité. Il est clair qu'on ne peut pas perdre du temps lorsque l'on développe un jeu à penser à un grand nombre d'actions qui seront peut-être inutiles. La loi du marché semble interdire ces longues élaborations. En revanche, le fait de disposer d'un univers déjà élaboré confère un très sérieux avantage. Il en est ainsi de la façon dont le monde de Star Wars a été repris dans KOTOR. Le RPG, c'est un peu le jeu total, le jeu de celui qui veut tout. Il a un côté baroque, picaresque. Pour le rôliste, « le monde ne suffit pas ».

### La règle du jeu

Genre polymorphe, le RPG ne se construit pas moins autour de conventions. Les univers des RPG sont peut-être même les plus conventionnels de tous. En effet, pour pouvoir élargir les possibilités d'action, il faut plus de repères, des repères que le joueur puisse instinctivement maîtriser. Or ces jeux ont des



*Kotor n'a pas révolutionné le genre, mais le fait de pouvoir influencer sur le scénario avec ses actions, suivant le côté qu'on choisit, apporte un réel plus et donne une impression de liberté.*

ambitions énormes et sont souvent très complexes. Il est donc essentiel de s'appuyer sur quelques concepts et règles traditionnelles. Ainsi la mana sera représentée en bleu, les points de vie en rouge. Il ne peut pas en être autrement, même si les choses s'intitulent autrement pour les besoins de la cause : énergie astrale, Force ou je ne sais quoi. D'ailleurs l'inno-



*Neverwinter Knights a un mérite : celui d'offrir un merveilleux moteur à scénarii... ainsi, chacun des add-ons présente une histoire vraiment différente des autres, ce qui redonne un bonne dose d'intérêt à un jeu techniquement limité.*



vation à ce niveau n'aurait aucune signification. On ne peut pas tout réinventer tout le temps. Le fait de s'appuyer sur ces conventions permet au concepteur de se concentrer sur l'essentiel, construire une narration et définir des épreuves. On constate d'ailleurs que même lorsque le jeu ne reprend pas

strictement les règles de Donjons et dragons, il est difficile de s'en démarquer vraiment. Pour mémoire, Donjons et Dragons était LA référence des jeux de rôle avant l'informatique. Ces règles du jeu ont notamment été reprises pour toutes les productions de Bioware. On en trouve la trace par exemple dans la façon dont les combats sont résolus. Les chiffres indiquant l'efficacité d'une arme ou d'un personnage correspondent en fait au type de dés qu'il fallait lancer lors d'un combat, dés à 4, 6, 8, 10, 12 ou 20 faces. Les règles sont bien rôdées depuis fort longtemps, puisqu'elle fonctionnaient déjà admirablement sans la capacité de calcul de la machine. L'ordinateur n'a au fond ajouté que la vitesse. De même la liste des attributs d'un personnage changera éventuellement un peu, mais on y retrouvera toujours la force, l'intelligence, la dextérité, le charme... En général, on voit plutôt des simplifications de ce système qu'un enrichissement. Peu de jeux proposent autant de spécialités que D&D. Mais on peut repérer des constantes. On aura toujours au moins trois classes de personnages, comme dans Nox : des magiciens, des elfes et des guerriers, baptisés parfois autrement pour les besoins de l'action.

### ***Du loisir pour les développeurs !***

On peut se réjouir de ce que, depuis quelques temps, on voit apparaître non plus seulement des suites ou des remakes mais encore des extensions. Le jeu vidéo semble avoir atteint une certaine maturité, d'un simple point de vue technique déjà. Un moteur peut désormais être réutilisé sans que cela soit choquant. On reste dans le même système ludique et dans le même environnement graphique mais le jeu lui-même est différent parce que l'histoire est différente parce que les personnages ont changé, parce que les quêtes sont nouvelles. On se rapproche d'un seuil intéressant, où l'évolution du graphisme

semble moins cruciale pour lancer un nouveau jeu. Au début des années 90, certains jeux en 2D avaient atteint une très grande complexité, notamment sur le scénario ou le gameplay. De ce point de vue, Ultima 7 n'a pas été égalé. Ensuite, l'avènement de la 3D a obligé les développeurs à réorienter leur travail. Il fallait à tout prix améliorer le rendu visuel au risque de ne plus être au niveau des attentes du marché. De plus, la technique a évolué très vite et chaque génération de jeu présentait des différences très sensibles par rapport à la précédente. Un petit temps de retard pouvait être fatal. Un jeu à l'allure dépassée ne se vendait pas. Hélas, lorsque, pris par l'urgence, vous dépensez toute votre énergie à perfectionner un point précis, cela se fait au détriment d'autre chose. L'intrigue s'est parfois simplifiée et bien souvent, il a fallu renoncer un temps à certaines options. Rien que le fait de rendre de façon crédible la météo a posé de jolis défis dans un univers 3D. On peut espérer maintenant que l'esprit un peu plus dégagé des contraintes techniques, les développeurs auront plus de loisir pour se consacrer à travailler sur la richesse de leurs mondes.



*Icewind Dale est un bon exemple de jeu au scénario bien élaboré. Bioware avait déjà une bonne patte à l'époque, si madame. Bref, du grand RPG sur PC.*

**project zero 2**



**XBOX**

**PS2  
DISPO**

**ARGH!**

**SOLO**

DEVELOPPEUR    TECMO  
EDITEUR         TECMO

XBOX

PS2

# Project Zero 2

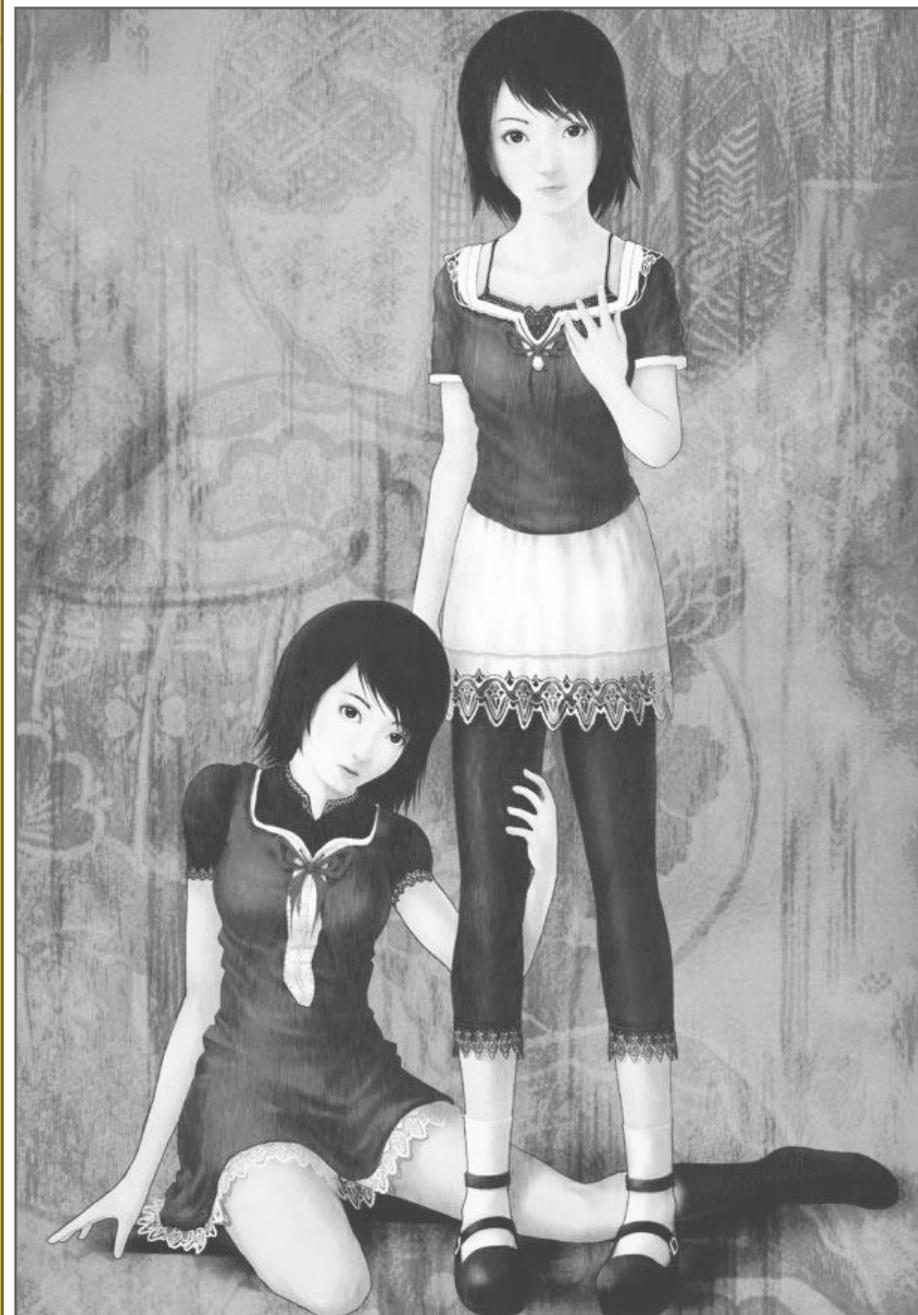
par Snoopers

## InTro

*Jouer à un Survival-Horror d'aujourd'hui, c'est un peu comme aller au restaurant. On a beau passer des heures à déchiffrer tous les plats qui y sont consciencieusement listés les uns en dessous des autres, au bout du compte, c'est toujours le délicieux steak de thon au persil qui l'emporte. De même qu'un aficionado des jeux de flippe sait pertinemment qu'il repartira de sa boutique avec un Silent Hill ou un Resident Evil sous le bras, c'est selon. Et mine de rien, ça fait plus d'une demie décennie que c'est la même chose. Bien décidé à bousculer un peu nos habitudes culinaires (et accessoirement se faire une place à l'ombre), Tecmo retrousses ses manches et revisite la recette de son sympathique Project Zero. Quitte à taper dans les fonds de marmite.*

### Moi et Mayu sont dans un bateau

Jumelles blafardes que ne renierait pas le cinéma fantastique nippon, Mio et Mayu promènent leurs silhouettes longilignes entre les souches racornies d'un sous-bois lumineux. Il y a comme un parfum de mystère qui plane et l'on devine les contours d'une sombre histoire de famille entre les deux nymphettes en jupe noire, mais nos doutes s'envolent au son d'un battement d'ailes de papillon écarlate, celui là même qui emporte la douce Mayu dans les profondeurs ténébreuses de la forêt. La jeune fille est comme hypnotisée et ne répond pas aux appels de sa frangine, qui s'enfonce avec elle dans l'inconnu. Leur course s'achève à l'orée d'un village inquiétant nommé « Tous les Dieux ». Les pâles rayons d'une fin d'après midi ensoleillée ont laissé place au vent glacé de la nuit, faiblement éclairée à la lueur de quelques torches fatiguées. Les deux jumelles se prennent la main et franchissent l'entrée du village, dont les idoles de pierres qui en jalonnent les sentiers signalent en silence aux visiteurs qui les croisent qu'ils foulent une terre maudite.





*Tu viens ? je t'emmène dans un endroit vachement rigolo, tu vas voir !*



Les papillons écarlates ont disparu, et Mayu avec. Mio est seule, livrée à elle-même dans les ruelles boueuses de « Tous les Dieux ». Ses premiers pas ne devraient pas poser de problème à la plupart des habitués du genre, qui ne prendront pas deux minutes pour retrouver leurs marques. Comme dans n'importe quel Silent Hill, les déplacements sont rigides, les angles de caméra fixes et l'on entame son périple en ramassant des objets qui traînent sur le sol, signalés par une étincelle bleue des plus inappropriées. Qu'importe, cela fait bien longtemps que l'on s'est rendu à ce genre d'usages. Toutefois,

est en effet capable de tirer le portrait à n'importe quel fantôme passant dans le coin, et accessoirement de lui flanquer une bonne rouste. A la pointe de la technologie spectrale, l'objet dispose d'un capteur qui émet des signaux sonores lorsqu'un revenant pointe le bout de son nez ectoplasmique. Il faut alors tenter de repérer sa position en balayant l'espace et se dépêcher de lui flasher le visage avant qu'il ne nous saute à la gorge, tout avide qu'il est de nous sucer des petits bouts d'âme par les oreilles. La machine est bien évidemment améliorable, qu'il s'agisse de sa pellicule (puissance des dégâts

« La « Camera Obscura ». Sous ce nom à consonance occulte se cache un appareil photo à chambre noire doté d'un pouvoir unique. »

Crimson Butterfly ne se contente pas de régler son pas sur le celui de ses aînés et dispose d'un atout bien à lui, qui donne un éclairage saisissant à son histoire de fantômes damnés.

#### Un flash dans les ténèbres

Après quelques déambulations sous le toit d'une maison en ruine, la jeune fille entre en possession d'un objet mystérieux. La « Camera Obscura ». Sous ce nom à consonance occulte se cache un appareil photo à chambre noire doté d'un pouvoir unique. La Camera Obscura

infligés), de son diaphragme (taille de la zone d'effet) ou de sa vitesse d'obturation (rapidité de la prise de vue). Idée judicieuse qui dramatise terriblement l'impact de certaines scènes, nous obligeant à adopter le point de vue de la petite Mio lors d'attaques spectrales.

L'emploi de cette Camera Obscura est d'autant plus intéressant qu'il harmonise considérablement le gameplay du jeu, là où la série des Silent Hill peine à offrir des séquences de combat dignes de ce nom. Le système de photographie

est agréable à prendre en main et rend les affrontements critiques et angoissants. Il faut savoir que la distance entre un fantôme et votre objectif détermine le niveau de dégât qu'une pose peut lui infliger. Il n'est donc pas rare d'attendre le dernier moment pour déclencher sa prise de vue, quitte à se faire salement dérouiller à grands renforts d'effets graphiques terrifiants. Le cadre tremble, l'image devient floue et il faut bien quelques secondes pour reprendre ses esprits. Proprement glaçant. L'aspect du jeu qui bénéficie le plus de cette réussite est incontestablement l'ambiance, dont on sent qu'elle a été le souci principal des développeurs. Autant dire qu'à ce niveau là, c'est du grand art.

#### Ni pour nippon, bien au contraire

Crimson Butterfly est un jeu d'am-

« Il faut bien avouer que Mio, l'héroïne, est carrément molle du genou, sans compter que l'évolution au sein des décors est parfois laborieuse. »

bianche, de bout en bout. Ici, pas de considérations métaphysiques à la Silent Hill ou de délires technologiques façon Resident Evil. Le survival-horror de Tecmo n'a qu'un seul objectif, celui de nous faire trembler de peur par tous les moyens. L'ambiance morbide de ce

village japonais médiéval maudit terrorise autant qu'elle fascine, et il faut féliciter le travail admirable réalisé sur le design et la bande-son, impeccables à chaque instant. Les planchers grincent, le vent siffle dans les gouttières et l'on se prend à admirer la beauté macabre de certaines scènes, qui nous rappellent sans cesse à l'extraordinaire culture ésotérique de l'archipel nippon. L'impression de battre des sentiers vieux de millénaires et d'assister à des cultes ancestraux donne le vertige et hypnotise littéralement, tels les battements d'aile de ces étranges nuées de papillons écarlates.

Crimson Butterfly n'est toutefois pas parfait, et l'on dénote deux fautes de goût particulièrement voyantes. La première concerne la lenteur du personnage, qui se traîne au ralenti pendant

tout le jeu. C'est vraiment dommage, parce que les animations sont belles et fluides. Alors bon, on ne demande pas à une héroïne de Survival-Horror de courir le 100 mètres, mais il faut bien avouer que Mio est carrément molle du genou, sans compter que l'évolution au sein des



*Je vous présente Bob le fantôme. En plus d'avoir des doigts fourchus, il a un petit problème ; il est greffé à la porte. Non je déconne, j'en sais rien moi.*



*Sandy ? t'es là haut ?? Sandy ? Attends je prends ma lampe de poche qui éclaire à 2 mètres, j'arrive, je vois qu'il fait bien noir là haut...*



*Cette histoire de fantômes ne me dit rien qui vaille. Regardez un peu les screens, et dites moi si vous avez vraiment envie de jouer à ce jeu... déjà à l'époque, Silent Hill premier du nom m'avait flanqué une sacré frousse. On savait que les jeux vidéo rendaient vulgaires, violents et cons, mais voilà qu'ils vous entraînent aussi dans la paranoïa.*

décors est parfois laborieuse. On pourrait même dire que la manipulation du titre est carrément gênante, et il n'est pas rare de se prendre des murs ou de rester coincé quelques secondes dans un coin, sans compter que la gamine a parfois du mal à avancer dans la bonne direction lors d'un changement d'angle. Un héritage des premiers Resident Evil dont on se serait bien passé. Autre point critique, la durée de vie. Les jeux du genre ne sont jamais bien longs, et il est clair que Crimson Butterfly ne fera pas exception. Une huitaine d'heures à peine pour boucler la quête principale, c'est définitivement trop peu.

#### **Le battement d'aile du papillon**

Ces menus défauts ne pèsent heureusement pas bien lourd sur l'expérience de jeu, et pour cause. Project Zero 2 n'est pas un jeu de gameplay. A vrai dire, la qualité principale de ce titre ne réside ni dans un concept révolutionnaire ni dans un dépoussiérage audacieux du genre, mais simplement dans le fait de savoir raconter une histoire passionnante avec talent. Un peu comme une bande de gosses assis en cercle autour d'un feu de bois, on écarquille les yeux en écoutant la fable morbide qui nous est contée, et l'on se prend à imaginer les récits les plus lugubres juste pour le plaisir de se glacer les sangs. Mêlant habilement vieilles légendes médiévales et histoires de fantômes, le jeu de

Tecmo réussit à distiller une ambiance unique, à mi-chemin entre Ringu et Sinnui Yauman. Bien que très classique, la mise en scène est inspirée, les décors sinistres à souhait, et il n'est pas rare de se sentir terriblement mal à l'aise lors de l'exploration de certaines bâtisses en ruine. Il faut dire que l'ambiance est remarquablement servie par des graphismes fins et torturés, qui plongent le joueur dans un décor de Japon millénaire hanté par une colonie d'âmes en peine. De l'architecture générale du village aux intérieurs crades et délabrés des maisonnées sordides, il n'est pas un seul recoin de « Tous les Dieux » qui donne l'impression d'être en sécurité, aidé en cela par une caméra qui semble épier le joueur à chacun de ses déplacements. De la vraie flippe à la japonaise, à s'en relever la nuit.

## Video



*Rien d'incroyable techniquement, mais un design béton et extrêmement détaillé.*

## Sono



*Musiques discrètes mais bruitages terrifiants. Le hurlement des fantômes vous donnera de sacrées sueurs froides.*

## Jouab



*Comme d'habitude, la jouabilité est exécrable. Mio est d'une lenteur accablante et se cogne contre les murs. En revanche, la manipulation de l'appareil photo est réussie.*

## Substance



*Une ambiance à la fois tétanisante et poétique. Un système de combat audacieux et réussi. Excellent scénario. Dommage que cela soit si court...*

# 87%

***Classique mais prenant, Project Zero 2 vous scotchera sans peine à votre écran. Pour peu que vous n'ayez pas peur de regarder la mort en face... et de la prendre en photo.***

 par Snoopers

# gran turismo 4



PS2

SIMU

SOLO

DEVELOPPEUR POLYPHONY DIGITAL  
EDITEUR SONY

PS2

# gran turismo 4

par lanos

## InTro

*Si le début du printemps est la période du renouveau de la nature, c'est aussi celle durant laquelle se réveillent nos bas instincts de besoin de vitesse et la maladie du « tuning ». C'est donc en toute logique que cette semaine GT4, en parfaite coïncidence avec le Salon de Genève, rentre en piste, ou plutôt dans les rayons jeu vidéo de supermarchés. Bien entendu, on sait déjà que ce jeu va se vendre, et ce, quoi que l'on dise. Néanmoins, comme nous sommes des gens sérieux (non, sans rire...) nous allons passer en revue le potentiel leader des charts. Pour ce faire, il nous aura fallu faire abstraction de l'abus caractérisé du GT4 Prologue, ce qui n'est pas une mince affaire. Heureusement pour lui, GT4 a de sérieux arguments pour nous faire oublier la mésaventure du Prologue.*



Gran Turismo constitue la référence des simulateurs de conduite sur PS2 et il est certain que les concurrents sont à la masse depuis un bon bout de temps. Néanmoins, depuis GT2, on avait senti l'austérité (voire l'ennui) poindre, dans des jeux qui constituaient plus des mises à jours graphiques que de véritables bombes de fun. On peut même citer l'énervement de certains joueurs avaient ressenti à cause d'un mode Gran Turismo long à la détente et d'épreuves de permis vraiment pénibles mais malheureusement incontournables. A cela, on peut ajouter un mode dit « Arcade » très limité qui rendait d'un seul coup « Arcade » synonyme d'« anesthésie générale ». Enfin de nombreuses déceptions s'étaient ajoutées à ces jeux comme le nombre de voitures en diminution et surtout un GT3 en version PAL pas vraiment au taquet côté vitesse. Puis est venu GT4 Prologue, qui ne visait qu'à faire patienter les fans, à cause des objectifs assez élevés que s'étaient fixés les concepteurs. La véritable question qu'un joueur est en droit de se poser est toute simple : « Que pourrait m'apporter GT4 en comparaison avec GT3 ? » Et bien nous allons tenter d'y répondre sans détour.





*Trop lourd de commenter des screenshots d'un jeu de voiture... pourquoi moi? Bah euh... une voiture rouge à raies jaunes là. Beau boulot, bla bla.*



*Bah euh... on voit que la modélisation des environnements extérieurs tient la route (oh oh elle était bien vue celle-là).*

### Des graphismes à donf.

Commençons par le côté visuel, qui est tout particulièrement important dans Gran Turismo 4. Sur ce point, le jeu apporte bien évidemment des améliorations et on peut même dire que Polyphony Digital a bien travaillé. Les véhi-

rendre l'ensemble plus vivant, avec une foultitude de détails. Les nouveaux circuits (pas très nombreux cependant) sont visuellement très sympathiques et en particulier celui de Paris (sans embouteillages, à 300kmh sur les Champs ça fait rêver...). On trouve également

« Globalement c'est donc assez remarquable pour une PS2 et on peut même dire que certaines phases sont criantes de réalisme. »

cules déjà très réussis auparavant sont encore mieux réalisés et vu leur nombre on conçoit volontiers le retard qui a pu être accumulé et l'explosion du temps de développement initialement prévu. Les graphismes sont clairement plus fins que ceux GT3, même si, en les voyant on ne peut que rire en pensant aux images de synthèse que l'on nous avait présentées comme des images issues du moteur de GT4 dans les premières previews. Cela dit, on ne peut pas en tenir rigueur à Polyphony Digital car finalement les photos montages c'est assez commun dans les previews... Des progrès assez remarquables ont été fait dans les détails des circuits et les développeurs ne se sont pas contentés de reprendre les circuits existants tels quels. De nombreuses textures semblent avoir été améliorées et de nouveaux éléments des décors visent à combler les vides pour

plus de dénivelés dans les courses, ce qui casse la platitude qui émane des circuits les plus anciens. Globalement c'est donc assez remarquable pour une PS2 et on peut même dire que certaines phases sont criantes de réalisme. En revanche, on perçoit un peu de clipping dans certains niveaux, souvent dans les descentes de côtes qui donnent une vue lointaine, ce qui est assez ponctuel pour ne pas constituer un défaut flagrant. Même les spectateurs ont l'air plus vivant et vont même jusqu'à reculer un peu au passage pour éviter de se faire tailler un short, certains vont même jusqu'à prendre en photo le Schumacher sans le sou que vous constituez dans GT4. Une autre amélioration notable a été apportée pour les menus du mode Gran Turismo : ceux-ci sont bien plus clairs qu'avant et la présentation est très plaisante, toutes les icônes sont

très représentatives. Bref c'est beaucoup moins glauque qu'avant, avec les icônes orange sur fond gris de GT3. On a pas envie d'y passer sa vie, mais au moins cela demeure agréable lors des navigations. A ce propos, les temps de chargements paraissent assez long, et cela contraste avec ceux des courses qui sont très rapides.

### Un synthé dans le moteur

Venons en maintenant à la sono...c'est vrai, après tout, qui dit tuning, dit musique qui secoue les suspensions et effraye les grands-mères. Et bien sur ce point, GT4 fait dans la sobriété ! Certains reprocheront, du fait de leur nombre assez important, qu'elles ne soient pas plus variées, avec une large

Turismo ». Il existe tout de même des pistes plutôt décentes en cherchant bien, on est quand même loin de l'époque Garbage au niveau des choix. Quant à la musique d'intro, c'est un peu du n'importe quoi ...ça commence par un remix opéra de la musique japonaise originale de Gran Turismo puis...ça continue par du Van Halen... et ça ne colle pas vraiment à la présentation, ce qui la rend assez peu intense. Mais bon, ce n'est que l'introduction d'un jeu de caisse ; alors je suppose que ce n'est pas trop répréhensible. Je pense que la musique d'introduction jap' aurait dû être laissée mais je suppose que des commerciaux ont du faire la sélection pour que ça colle mieux à ce qu'on entend dans nos caisses européennes...

« Dommage qu'il n'y ait pas de Joey Starr: ça aurait été le fun absolu d'entendre du « zoom zoom zen dans ma benz benz benz » »

majorité de pop-rock un peu conventionnel malgré quelques exceptions (et quelques musiques classiques utilisées par défaut dans les diaporamas). Il aurait été appréciable d'avoir un peu plus de variété, histoire de contenter tout le monde. Heureusement, la sélection des pistes audio permet d'éliminer certaines pistes qui méritent plus le titre de « Gran Turista » que « Gran

Dommage qu'il n'y ait pas de Joey Starr: ça aurait été le fun absolu d'entendre du « zoom zoom zen dans ma benz benz benz » dans Gran Turismo !

Au niveau des bruitages, disons que c'est mieux que GT3 même si l'imitation de certains ronronnements est un peu « cheap » et que l'on retrouve souvent les mêmes pour des véhicules extrêmement différents. Les connaisseurs n'apprécie-



*Histoire de pas faire dans le monotone, les épreuves de rallye dans un espèce de proto sont aussi au programme. Vous allez manger la poussière !*



*La on a été obligé le gros pneu dans le décors derrière, parce que ça faisait trop de pub à DUNLOP. C'est con parce que DUNLOP fait vraiment d'excellents pneus, y'a rien à dire.*



*Une bien belle vue du virage. Depuis Ayrton Senna, les caméramen ont eu a bonne idée d'éviter de se placer pile au niveau du sol.*

ront peut-être pas ces approximations acoustique, mais pour le quidam de base qui roule habituellement en Clio, ça devrait sonner suffisamment exotique pour passer comme une lettre à la poste.

### 720 voitures : qui dit mieux ?

Effectivement, on trouve bien les 700 voitures annoncées et GT4 bat son propre record. Parmi tous les modèles disponibles on trouve également des modèles mythiques, pas toujours puissants mais qui devraient contenter les amoureux des automobiles de légende. On trouve aussi des concept cars plutôt originaux et quelques pures inventions délirantes (et un peu publicitaires quand même...) créées de toute pièce pour GT4. Maintenant, il ne faut pas

pays. Globalement, l'Europe est mal représentée et certaines enseignes n'ont qu'un véhicule en vitrine ce qui est un peu léger. Les marques françaises sont cependant assez présentes en comparaison de leurs voisines européennes donc nous ne sommes pas les moins bien lotis. Globalement le choix est assez impressionnant et permettra à une grande majorité de trouver des véhicules plaisants, aussi bien en performance qu'en design.

### Une maniabilité qui ronfle

Au niveau maniabilité, on retrouve la maniabilité classique d'un Gran Turismo et Polyphony Digital a essayé au mieux de respecter la physique des véhicules représentés. Les dérapages contrôlés sont moins efficaces qu'avant ce qui est

« Il ne faut pas trop s'émerveiller : tous les véhicules ne sont pas originaux et il y beaucoup de doublons. »

trop s'émerveiller : tous les véhicules ne sont pas originaux et il y beaucoup de doublons, voire plus pour les marques japonaises qui ont l'habitude de sortir toutes les années une autre série d'un même véhicule. Ainsi, certains véhicules existent en de multiples déclinaisons comme la NSX ou la Civic. Il y a aussi des déséquilibres entre constructeurs et

forcément plus réaliste. En revanche l'usure des pneus ne manifeste bizarrement : c'est de façon soudaine que le véhicule devient incontrôlable, comme si la limite d'usure était binaire. Du moins ceci peut être constaté sur plusieurs véhicules et associations de pneumatiques (dont une Ford GT équipée de pneus course : tout va bien et d'un seul coup,

impossible de tenir une ligne droite à 50 km/h...bizarre).

Une autre remarque concerne le freinage : les véhicules ont un freinage un peu faible sur la fin, ce qui fait que le 2ème rapport est parfois trop élevé pour prendre certains virages très serrés...comme s'il était attendu un arrêt complet pour les négocier. De manière générale la prise en main est immédiate, et les éléments de physiques réalistes sont appliqués à cette simulation, rien à redire sur ce point.

#### Un QI entre la frite et la moule

L'intelligence artificielle n'a pas beaucoup évolué : les véhicules adverses continuent leur train-train pratiquement sans se soucier de l'existence de votre véhicule. Bref c'est un peu robotique et des expériences simples le prouve assez facilement : en prenant un virage par l'extérieur, les véhicules adverses vont irrémédiablement fondre sur vous en sortie quitte à vous percuter par le côté et à se pénaliser eux mêmes. Jamais ceux-ci ne feront un écart soudain, pour sauver leur course...ça fait pas trop sérieux. Remarquez on reste dans la logique distordue de Gran Turismo, puisque les dégâts ne sont pas gérés et ne sont même pas pénalisants (sauf dans certaines courses ponctuelles, ou une pénalité sera appliquée en cas de collision). Quel bonheur d'arriver à 300kmh dans une épingle munie d'une

## Un petit passage dans l'île de beauté



*Une petite virée en Corse, comme c'est beau ! Si vous regardez bien, dans les décors, vous verrez même des préfectures qui explosent, et des gens à cagoules dans les spectateurs. Gran Turismo, c'est un vrai simulateur, ne l'oublions pas.*



*Une petite virée en Italie, tout ce qu'il y a de plus naturel. Heureusement, les collisions sont inexistantes, et vous pourrez toujours essayer sans succès de casser 500 ans d'histoire de l'art. Appelez moi Rockstar, faut arranger ça.*



*Une bien belle voiture, entourée d'un bon paquet de gros crétiens qui traversent la route pour prendre un cliché tout flou, et pour repeindre le pare brise en rouge à l'occasion.*

rambarde de sécurité ! Avec un peu de chance, la force du choc peut, au pire, vous remettre dans la bonne direction pour repartir immédiatement. Dans le cas le plus favorable, vous irez même plus vite qu'en respectant la physique réelle... Cela peut même devenir un vice

teraction avec le jeu...pratique pour la pause café. Le principe est simple : on donne des consignes en temps réel à son véhicule : choix du rapport moyen et de la façon de conduire. Vous remarquerez qu'il est inutile de sortir de Saint-Cyr pour maîtriser l'affaire et, la plupart

« Un des apports les plus importants de GT4 est le mode B-Spec. Sous ce nom barbare, se cache un mode qui permet d'être un directeur... »

car combiné avec le comportement de l'ordinateur il est facile d'arriver comme un boulet de canon à l'intérieur des virages, être freiné par le carambolage et repartir devant le véhicule percuté comme par magie : c'est le genre d'action qui ne donne pas envie de sauvegarder un replay pour le montrer à ses amis, mais le jeu est un peu « pousse au crime » dans le domaine.

#### **GT4 : le jeu qui roule pour vous**

Un des apports les plus importants de GT4 est le mode B-Spec. Sous ce nom barbare, se cache un mode qui permet d'assurer la fonction de directeur de course sur la plupart des circuits disponibles, y compris dans les longs événements d'endurance. Dans une première phase, ce mode a l'intérêt de laisser évoluer son propre véhicule sur le circuit et d'avoir un minimum d'in-

du temps, un réglage en 5ème suffit à gérer l'ensemble de la course. Je sais, ça a l'air « naze », mais détrompez-vous, il y a un fort intérêt (économique bien entendu) à utiliser le B-Spec. En effet, une simple pression sur le bouton R2 permet de passer dans un menu qui présente l'état temps réel de la course : positions des véhicules, carte du circuit, état des pneumatiques...et là miracle ! Comme vous n'avez pas d'affichage 3D, une option vous permet d'accélérer la course par 3. Polyphony Digital est allé loin pour rendre la tâche plus facile pour le joueur : en fait y'a même plus besoin de jouer à GT4 ! La technique consiste donc à acquérir un véhicule très puissant ou « tuning » et à lancer le mode B-Spec sur des courses qui rapportent beaucoup. Cela peut paraître étrange mais ce mode est très intéressant pour cette raison. Si

vous avez plusieurs consoles et que le véhicule de vos rêves est onéreux, vous pourrez utiliser cette méthode et avoir un rendement assez impressionnant sur votre divertissement...2 jeux à la fois ! Mais attention, en aucun cas la réussite n'est obligatoire en mode B-Spec et une part de chance est présente, de sorte que cette option ne dispense en aucun cas de devoir effectuer les championnats par soi-même.

### Des bolides en solde

Pour continuer sur les nouvelles facilités du mode Gran Turismo, il faut signaler que le coût de certains véhicules est absolument incompréhensible. On trouve des monstres de puissance à des prix ridiculement bas, au point que l'on peut se demander s'il n'y a pas erreur. Ainsi pour à peine 30000 crédits vous pourrez par exemple vous payer une Volkswagen tuning à 565ch alors que de nombreux véhicules de série sont bien plus chers!!! Comment cela est-il possible ??? A cela s'ajoute le fait que certaines courses sont beaucoup plus lucratives que d'autres. Ainsi avec un peu de courage, il vous faudra moins d'une heure de jeu pour gagner le million et ce sans aucun effort. On est bien loin de GT3 et des gains désespérément ridicules (au moins dans les premières heures de jeu) qui ont découragé voire dégoûté bon nombre de joueurs. Ici, je peux vous affirmer qu'une course à 265000 crédit est

parfois moins pénible qu'une course de débutant à 7500 crédits...il y a de quoi se poser des questions. Je vous conseille, si vous êtes pressés, de commencer par les courses « conditions spéciales » : la deuxième course du niveau facile est une formidable pompe à fric pour établir votre collection de bijoux tuning très rapidement. Cette facilité à obtenir des crédits peut être vue de deux manières; si vous avez détesté GT3 à cause de la lenteur du démarrage et d'une durée de vie inutilement allongée, GT4 va vous faire plaisir car vous ne serez pas pris en otage par la faiblesse des gains ; en revanche si vous êtes un acharné qui aime en baver pendant des heures avec un tas de boue pour mieux apprécier une voiture plus puissante par la suite (c'est votre droit le plus strict), vous pourriez avoir le moral cassé car votre voisin se sera construit un monstre en 1 heure de temps... Je pense que les deux façons d'aborder le jeu sont possibles mais globalement cela s'oriente vers un démarrage plus rapide, ce qui diminue le côté froid et austère. En plus, cette facilité à construire les bolides ne diminue pas le véritable intérêt du jeu : les courses sont toujours aussi corsées dès qu'on arrive dans les championnats de plus haute difficulté. Et dans ce cas, la concentration pour réaliser la course parfaite donne toujours la petite poussée d'adrénaline nécessaire pour le fun du jeu.



*Sony est l'ami des couleurs. Du bleu, du rouge du jaune. C'est obligatoire désormais, grâce aux lois anti-discrimination. Il FAUT montrer de toutes les couleurs.*



*Non je le CROIS PAS ! c'est pas ma vieille R5 que voilà ?? Si, avec quelques feux en plus, mais c'est bien elle. J'en verserais presque une larme. GT4, que d'émotion !*



*Comme vous le voyez, cette image est totalement banale. Ah si, y'a un semblant de soleil au fond. Commentateur sportif, quelle galère.*



*Comme l'herbe est plus verte de l'autre côté de la route (oh oh) on fera le tour du monde avec ce GT4. Et vous pourrez même vous arrêter manger des nouilles chez les frères Tangs.*

### Du gameplay

Au niveau des possibilités offertes, on retrouve bien entendu le tuning. Les mêmes options sont similaires à celles de GT3, ce qui permet de changer à peu près tout et n'importe quoi : moteur, turbo, suspension, freins, échappement...même ajouter une cartouche de nitro est envisageable. Pour les mordus de course et de précision, on trouve toujours les équipements réglables : boîte de vitesse, suspension, appui aérodynamique ; bref tout ce qui a fait le succès de Gran Turismo dans le passé. Le mode photographie est également une petite nouveauté de ce GT4. En effet, un petit atelier de prise photographique est à disposition. Celui-ci est suffisamment complet pour vous occuper quelques minutes à chaque fois que vous y jetez un œil. Ainsi, outre le choix du décor, on peut placer le véhicule, tourner les roues, placer la caméra (y compris en hauteur), utiliser différentes obturations mais aussi un ou deux filtres graphiques. Après l'édition très intuitive des paramètres, il ne reste plus qu'à prendre la photo et à la sauvegarder sur la carte mémoire. L'étape suivante consiste donc à réaliser un diaporama à partir des clichés. Si cela paraît anodin, c'est un moyen assez propre de présenter ses véhicules à un ami avec un minimum de mise en scène. Au final, les photographies pourront

même être imprimées. En ce qui concerne le mode Arcade, les catégories de course ont largement augmenté, ce qui rend ce mode plus attrayant même si clairement une grosse partie de la durée de vie du jeu se passe en mode Gran Turismo. Du côté des options, on trouve une complétude assez satisfaisante : du réglage de la position de l'écran, en passant par la sélection audio tout est faisable et fonctionnel. Le jeu offre également le 16/9ème pour ceux qui disposent d'un écran de ce type. Le manque le plus décevant est l'absence (annoncée) de mode online. Faire des courses tout seul contre l'ordinateur, c'est marrant mais quand même, rien ne vaut l'humiliation d'un adversaire humain. Malheureusement, c'est là que le bât blesse : Polyphony Digital avait annoncé la suppression du mode online prévu initialement et là, la parole donnée a été respecté sans problème : GT4 est purement offline. Il faut avouer que l'écran partagé, à l'époque du haut débit et du Live, ça fait quand même mal au moral. La visibilité et la qualité graphique s'écroule dans ce mode, ce qui fait que les duels ont plutôt un goût amer et on se lasse rapidement. Dommage, avec un bon mode multi-joueur GT4 aurait été une référence pour un bon bout de temps : sans cela, même si acquérir les véhicules et faire les courses en solo se révèle plaisant (souvent) et même captivant (parfois) la

durée de vie paraît compromise. Le plus décevant dans l'affaire est sans doute le fait qu'une version online de GT4 pourrait pointer le bout de son nez dans quelques mois...histoire de réamorcer la pompe à fric. Néanmoins, ceci n'est qu'une rumeur qui pourrait bien se révéler totalement fausse puisque une autre version de GT3 avait été pressentie... pour finalement se transformer en GT4 2 ans plus tard.

En conclusion, GT4 a des qualités intéressantes et surclasse facilement GT3. Le joueur moyen ou pressé appréciera forcément le fait de pouvoir aborder le mode Gran Turismo plus facilement et rapidement grâce à des courses qui rapportent un maximum de crédits. Les acharnés, eux, auront à loisir de remplir tous les challenges, y compris avec des caisses un peu faibles. Du coup, cela devrait contenter pas mal de monde, y compris les déçus de GT3. Le jeu est à recommander pour ceux qui ne connaissent pas Gran Turismo (mais est-ce possible ?). En revanche, les habitués ne trouveront pas beaucoup de nouveautés, mais juste un GT3 grandement amélioré. Si vous connaissiez GT3 par cœur, il semble difficile de trouver des challenges différents dans cette version pour renouveler l'intérêt.

## Video



*C'est beau et les modèles des véhicules sont sublimes pour la plupart, mis à part quelques détails.*

## SONO



*Les bruitages sont corrects, mais la musique est bof, pas très palpitante. Si vous aimez la pop-rock, vous allez être servi.*

## JOUAb



*Ca répond au doigt et à l'œil. Par contre le freinage est mou et l'usure des pneumatiques se déclenche un peu trop brutalement.*

## Substance



*Si les nouveautés se comptent sur les doigts de la main d'un manchot, le jeu est efficace dans son genre.*

# 85%

***GT4 n'est pas une révolution, mais quelque part, ce n'est pas ce qu'on attend d'un jeu de ce genre. Il est supérieur à GT3, plus abordable et plus complet. On démarre et on se fait plaisir plus rapidement.***

■ ■ ■ par lanos

# TOP CHARTS

*SEMAINE DU 5 au 12 MARS au Royaume-Uni*

	JEU	EDITEUR	AVANT
<b>1</b>	<b>GRAN TURISMO 4</b>	<b>SONY CE</b>	-
<b>2</b>	METAL GEAR SOLID 3 : SNAKE EATER	KONAMI	1
<b>3</b>	FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	-
<b>4</b>	SUPER MARIO 64 DS	NINTENDO	-
<b>5</b>	THE SIMS2 : UNIVERSITY	ELECTRONIC ARTS	-
<b>6</b>	WARIO WARE TOUCHED	NINTENDO	-
<b>7</b>	MERCENARIES	LUCASARTS	2
<b>8</b>	STAR WARS REPUBLIC COMMANDO	LUCASARTS	3
<b>9</b>	SONIC MEGA COLLECTION PLUS	SEGA UK	4
<b>10</b>	RAYMAN DS	UBISOFT	-

## 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

Les températures se sont radoucies, c'est le printemps et dans le top, le nettoyage de saison est passé ! 6 nouvelles entrées dans un top 10, c'est exceptionnel ! Mais bon, la sortie d'une nouvelle console, la DS, entraîne souvent ce genre de boom temporaire. MGS3 reste relativement peu touché par ce coup de balai, mais GTA est parti voir ailleurs... GT4 fait une entrée remarquée, mais attendue. La DS est bien représentée avec 3 jeux. EA a sorti ses add-ons déguisés en Sims et en FIFA, histoire de bien rentabiliser les licences et de faire payer les morveux. Les 3 restants du top précédent sont violemment bousculés mais l'explosion des ventes sur DS est sans doute temporaire. Nous verrons si la PSP vient bouleverser le top 10 de la même façon. En juin, c'est bien ça ? Oulà, rien n'est moins sûr...

# TOP BON

## *Retour en LADA*

*Allez quelques petites blagues pour cette semaine. C'est mieux que le vide habituel, non ?*

*Combien faut-il de personnes pour fabriquer une LADA?*

*- Deux. Une plie, et une qui colle.*

*Comment fait on pour avoir des pièces détachées d'une LADA?*

*- On la suit!*

*Pourquoi y'a-t'il un dégivreur dans la vitre arrière d'une LADA?*

*- Pour avoir les mains au chaud en poussant!*

*next*  
S P I O N A  
**GEAR**  
*week*

SORTIE MONDIALE LE

29 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. 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 15 mars 2005



Grosse news : La folle semaine de Nintendo  
Les news de la semaine  
Logiciel : Adaware-away  
Screening  
Show Off : The Legend Of Zelda (GC)  
Rien à voir : Le Germinal des indépendants  
Rien à voir : Des radars, aussi sur le net ?  
Dossier : A link to the past  
Recette d'un bon jeu vidéo  
Test : Hearts of Iron 2 (PC)  
Test : Metal Gear Solid 3 (PS2)  
Top charts : Semaine du 26 février au 5 mars  
Top Bon : Tempête de sable

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...

