

r PS2, La DISPARITION DES GENRES : où sont passés nos vieux jeux ? Talking about Revolution. KOF MAXIMUM IMPACT sur P
KOF MAXIMUM IMPACT sur PS 2, SHADOW OF ROME sur PS2, La DISPARITION DES GENRES : où sont passés nos vieux jeux ? Talki
r PS 2, SHADOW OF ROME sur PS2, La DISPARITION DES GENRES : où sont passés nos vieux jeux ? Talking about Revolution.

8 mars 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA

K A P P A

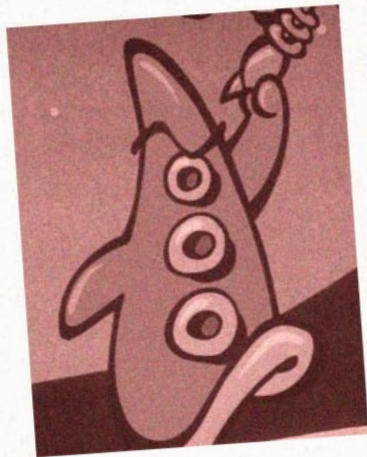
MISSING

MISSING

MISSING

MISSING

have you seen these people ? They were last seen in the 90 in good games and since then none of them has been reported... their families and the gamers are worried.



If you have any information please call your nearest police precinct.

K

ISSUE **edito** **K** MARS 2005 1^{ère} semaine

Mars nous voilà.

Je le sens pas bien

ce mois. C'est généralement une sale période pour les gamers - hop! une plâtrée de grosses sorties pour les vacances, histoire de pas s'ennuyer pour les semaines qui suivent. Evidemment, quand on glandouille toute la journée, c'est champagne comme on dit. Mais pour peu que vous ayez des responsabilités, ou un tant soit peu de vie sociale, c'est l'enfer ! Tenez, j'en veux par exemple la sortie de Metal Gear Solid 3. Eh bien, à tous ceux qui sont tentés de se le procurer, un conseil : réfléchissez bien avant d'ouvrir la boîte et de

l'insérer dans votre PS2.

Vous pourriez fort bien disparaître de la vue de vos proches pendant plusieurs jours, ne plus répondre au téléphone, voire ne plus manger. Mais que fait Familles de France ?? je me le demande... En attendant, deux bons gros tests cette semaine, pour les possesseurs de PS2 : Shadow of Rome et King of Fighters Maximum Impact. Non, on va pas se plaindre, on a vu pire comme début d'année. Sur ce, je m'en vais voir comment mon ami Snake se porte. MGS 3 en test dans Sanqua la semaine prochaine, c'est sûr.

ekianjo •

redac'master de Sanqua

ISSUE K

sommaire

LES CONNERIES C'EST PAS MON GENRE



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 V9 D'AILLEURS) A NOFRAG ET A LANGAMERS.CH
POUR LE RELAIS DES SORTIES PRECEDENTES.

- 03 EDITO**
Nuit gravement à la santé de votre entourage.
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
Talking about Revolution.
- 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**
La disparition des genres
- 20 TESTS**
KOF : MAXIMUM IMPACT
SHADOW OF ROME
- 36 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 37 TOP BON**
Elle descend de la montage à cheval.. elle...
- 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
8 mars 2005

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

Publicité



**CELUI QUI CONDUIT,
C'EST CELUI QUI A DÉJÀ VOMI.**

Un message de la sécurité routière en partenariat avec les
associations d'alcooliques anonymes.



Talking about Revolution

LA GROSSE NEWS

Par EKIANJO

Nintendo n'est pas mort et prépare une révolution, selon eux, des consoles de salon. On demande à voir, et on verra, dès l'e3 de mai 2005.

Dans une interview récente accordée au magazine britannique MCV, Satoru Iwata, l'actuel président du groupe Nintendo a dévoilé quelques détails vis à vis de la prochaine console de salon de Nintendo, plus connue sous le nom de REVOLUTION. Comme son nom l'indique, cette console partirait sur un principe très différent de ses concurrentes, même si pour l'instant on n'en sait pas grand chose. D'après les dernières rumeurs, il s'agirait surtout d'un nouveau mode de contrôle, donc de périphérique de jeu. L'ami Iwata s'est montré un poil inquiet pour le futur : en effet, il a sorti que si la génération suivante de consoles arrive à faire des jeux encore beaucoup plus beaux, avec plus de fonctionnalités, tout en agrandissant le public des gamers, il pense que les éditeurs ne soutiendront pas Nintendo et sa prochaine console. Gloups. Quand on sort un si bourré de telles évidences par derrière, on a de quoi faire peur aux actionnaires du groupe. Ca signifie aussi une chose: la prochaine bécane de Nintendo ne misera certainement pas sur des graphismes haut de gamme - de plus, ils espèrent, si j'ai bien compris, étendre le marché aux non-gamers avec la REVOLUTION. Iwata prends beaucoup de risques avec de telles initiatives, surtout au niveau mondial. C'est très bien de vouloir tenter de nouvelles choses, mais dans le domaine des consoles de salon, vouloir trop innover c'est parfois se tromper de cible.

Alors, Nintendo, la fin des haricots ? Rien n'est moins sûr. De-

puis longtemps, Nintendo n'assoit pas son succès sur les consoles de salon. Ce sont les consoles portables qui font l'essentiel de son chiffre d'affaire. Iwata croit que la DS sera un succès, et qu'elle a déjà le soutien de nombreux éditeurs. Il en conclut donc qu'il n'y a pas de raison à ce que la REVOLUTION n'aie pas le même soutien. Je dis ça comme ça, mais y'aura quand même la Xbox 2 et la PS 3 sur le marché, en même temps. A niveau des portables, la DS et la PSP ne jouent de toute façon pas dans la même catégorie. La DS n'est qu'une Gameboy un peu plus puissante, à deux écrans, tandis que la PSP est une console portable de luxe. La cannibalisation entre les deux sera donc relativement limitée.

Bonne nouvelle en tout cas : c'est confirmé, on verra la REVOLUTION au prochain E3 en mai. Avec un peu de chance, on verra donc les trois nouvelles consoles en même temps. Personne n'attend véritablement Nintendo au tournant, vu la relative déception des consoles de salon précédentes. Quel avenir pour l'ami de Mario ? c'est difficile à dire, mais il n'est pas impossible d'assister un jour à un rachat de cette société par une autre de bien plus grande taille (Sony ou Microsoft?). Ce n'est certainement pas pour demain, mais d'ici la génération next-next gen, de l'eau peut couler sous les ponts, pour n'importe quel constructeur. Ca sera sans doute une génération charnière pour ceux qui veulent rester sur le marché pour de bon.

Haunting Ground

Par IANOS

LES NEWS

De son nom japonais Demento, voici le nouveau survival-horror de Capcom sur Playstation 2. S'il semble d'être de facture plus classique que Resident Evil 4, à sortir également sur PS2 dans un futur indéterminé, il est assez différent pour déclencher l'intérêt et aider les plus impatients à supporter l'attente du hit GC.

En effet, la jeune Fiona n'a rien d'un Léon suréquipé, puisqu'elle ne sait absolument rien faire ! Elle n'a pas de shotgun, pas de couteau, et ignore ce qu'est un Mawashi Geri. Apparemment, Fiona est victime d'un accident en pleine campagne et se réveille dans un endroit inconnu. Très rapidement, elle va se rendre compte qu'elle est enfermée dans un ancien château et que l'un des hôtes, nommé Deblitas (un beau gosse comme on n'en fait plus) n'a pas des intentions très saines à son égard, mené qu'il est par une mystérieuse maîtresse. Le seul atout de Fiona dans ce château, où elle se retrouve enfermée et poursui-



vie par les psychopathes qui y vivent, va être un chien de berger nommé Hewie.

Dans le principe, on retrouve le concept déjà rencontré dans ClockTower: personnage principal faible devant se servir de la ruse pour se planquer et échapper aux poursuivants. Tout au long du jeu, Fiona va apprivoiser son chien de sorte qu'il réalise des tâches de plus en plus complexes et surtout qu'il la défende à grands coups de crocs. Au menu, on trouvera donc des phases de poursuites durant lesquelles Fiona devra avancer tout en se planquant, des phases de puzzles dignes d'un château Capcomien, et des phases de progression en coopération avec le clébard. Le jeu semble être à la hauteur des productions Capcom du moment sur PS2, mais se démarque fortement de Resident: moins de violence directe, mais plutôt une ambiance oppressante, une bande son étrange et... des filtres graphiques. Tiens donc, on dirait que Capcom s'est décidé à piétiner les plates-bandes de Silent-Hill. Les fans attendront donc fin avril pour se faire les dents sur ce jeu.

Capcom ne chôme pas cette année et ce Haunting Ground n'est pas sans rappeler certains jeux de la concurrence... notamment de Konami.

La Xbox 360 veut du sushi

LES NEWS

Par IANOS

Les développeurs japonais semblent rejoindre le côté obscur de la force en plus grand nombre chaque jour. Voici les derniers venus.

Après l'annonce tonitruante de la semaine dernière quant à l'arrivée de Sakaguchi dans l'équipe de la prochaine X-Boite (cf. la grosse news de Sanqua Iota), Microsoft recherche toujours un maximum de talentueux japonais pour infiltrer le marché nippon.

Cette semaine encore, Billou fait fort puisque la firme s'est attribuée les bons services de MM. Okamoto et Mizuguchi. Ca ne vous dit rien ? Pas de problème, rappelons rapidement les faits d'arme de ces deux illustres faiseurs de jeux.

Tout d'abord Yoshiaki Okamoto, le directeur de Game Republic qu'il a fondé en 2003, a dans son CV des références assez sympathiques du genre Street Fighter et Resident Evil. Ce dernier croit dur comme fer aux possibilités de la Xbox 360 et avoue avoir depuis longtemps des projets irréalisables sur les tas de boue vidéoludiques du moment. Microsoft semble la jouer fine en mettant bien en avant le côté « on a des outils à vous passer, et vous aurez pas à vous



taper trop d'assembleur ». Il est vrai que certaines machines concurrentes sont galères à programmer aux dires des programmeurs et le « jamais deux sans trois » fait penser que la PS3 ne sera probablement pas plus simple que ses ancêtres, ce qui pourrait convaincre des éditeurs de rejoindre l'équipe des Verts. Tetsuya Mizuguchi quant à lui, fondateur de Q-Entertainment en 2003

également, a à son actif des jeux comme SEGA Rally, Rez (le shoot'em up le plus space de l'histoire) et Space Channel 5. Lui aussi semble tenir le même genre de propos qu'Okamoto: la Xbox 360, avec son hardware et ses librairies, va permettre de faire rapidement des jeux impressionnants. Microsoft se débrouille bien pour récupérer les talents qui ont été mis au placard sur l'archipel mais cela sera-t-il suffisant pour convaincre les joueurs nippons ? Pas certain car ceux-ci sont assez pros et exigeants pour ne pas se baser sur des seuls noms, si célèbres soient-ils... Bref attendons, le futur nous le dira. En tout cas pour nous, gamers occidentaux avides de jeux nippons dignes de ce nom, ceci est une très bonne nouvelle concernant la 360 car il faut bien avouer que ça ne se bousculait pas au Japon pour faire des jeux sur la Xbox de première génération.

Spéculations autour d'une nouvelle GBA

Par KYLIAN

LES NEWS

Parlons en effet des nouvelles spéculations sur une possible future Game Boy Advance, rumeurs qui ont cours en ce moment sur le net. De telles hypothèses s'entendent certes depuis longtemps mais la surenchère à laquelle on se livre désormais est proprement savoureuse. Ainsi le très sérieux institut American Technology Research, par la voix de son analyste P.J. McNealy, s'en dit persuadé: Nintendo va sortir une nouvelle GBA d'ici la fin 2005. Oui, plus fort que Mme Soleil ! Et d'expliquer en trois points : d'une, la GBA SP se fait « vieille » (sic) de bientôt deux ans et comme Nintendo en sort une tous 24 mois, ça tombe bien...Cà, c'est de l'analyse de pro.

De deux, les cartouches de jeu actuelles sont ultra-piratées et une nouvelle machine permettrait d'endiguer la crise. Là encore, on est bluffé par le sérieux de l'argumentation, comme si les futurs jeux de cette nouvelle GBA ne seront pas hackés en deux jours... De trois, la Revolution de Nintendo (concurrente



directe de la X-Box 360 et de la PS3 pour les martiens) ne sortant a priori que courant 2006, il faut occuper le terrain crucial des fêtes de Noël 2005. Cette dernière thèse se vaut mais l'on se demande alors : « j'ai rêvé ou y'a une DS qui est sortie ? ». Et là, le même institut de soutenir que la DS s'oriente vers un marché plus adulte, comme en témoigne l'arrivée prochaine d'un agenda électronique, le V-Pocket. D'où une niche « gamins » bientôt laissée vacante par la GBA SP laquelle, nous

rappelle-t-on, s'est très bien vendue à Noël dernier malgré la DS.

La folie spéculative ne s'arrête pas là : le magazine Spong en remet une couche en soutenant que cette GBA next-gen sera présentée à l'E3 2005 (!) avec la Revolution, CNN fait plus fort avec une soi-disant annonce courant Mars à la Game Developers Conference mais c'est notre cher McNealy qui a le dernier mot en annonçant...le prix: \$99 (la GBA SP passant à \$49) contre \$149 pour la DS. Face à ce tsunami de ragots, Nintendo verse dans le « No comment ». Bref, moi je dis que soit ça fume sévère dans le monde des analystes, soit Nintendo devrait revoir ses canaux d'information internes où la confidentialité semble être optionnelle. A moins, pour dire quand même une chose de vraie dans cette jungle de conditionnels, que ce ne soit là qu'une basse opération de communication savamment orchestrée par Mario. Non, on n'y croit pas voyons...

Quand on s'ennuie et qu'on veut faire parler de soi, balancer sur le net des rumeurs déguisées en vérités, ça marche souvent très fort.

Snake reprendra du service

LES NEWS

Par EKIANJO

Allez c'est reparti pour un autre. Ianos, ton dossier sur les suites du dernier Sanqua est plus que jamais d'actualité. Snake va se faire des cheveux blancs.



Si y'en a qui n'ont pas le droit à la retraite, c'est bien les Snake de Metal Gear Solid. Alors que le troisième opus vient à peine de sortir en Europe, voilà que Kojima, dans sa lancée, annonce que le 4 est en développement, mais qu'il ne s'occupera plus que de la production cette fois-ci. Mmm. Je sais pas pourquoi, j'ai déjà entendu cette phrase quelque part. Ca serait pas ce qu'avait dit Kojima quand le 2 était sorti ? Kojima voudrait bien vider la baignoire avec le bébé, mais Konami n'a pas trop l'intention de le laisser entreprendre n'importe quoi. Mine de rien,

MGS c'est une des grosses licences qui se vend bien.

Apparemment, le 4 va marquer le début d'une histoire complètement nouvelle, mais en ayant toujours Solid Snake comme personnage principal (on l'espère, le Raiden je veux plus le voir). L'ami Kojima a aussi annoncé que dans le prochain, il n'y aurait aucun endroit pour se cacher. Ah. Ca veut dire quoi ça ? on va se trouver dans des salles peintes en blanc, sans aucun obstacle ?? c'est quoi cette phrase à la con ?? Sans doute une erreur de traduction. En tout cas il promet de beaux graphismes, un gameplay rénové, une histoire intrigante, et une entrée gratuite au bar «la bomba latina» et ses soirées drag queen. Si si. Ah, on mon signale qu'il s'agirait encore d'une erreur du traducteur.

En parlant d'endroit où se cacher, le sieur Kojima fera bien d'en chercher un la prochaine fois qu'il sera à Paris. En effet, il avait promis à ses hordes de fans français qu'il viendrait signer des

autographes à la FNAC St Lazare vendredi dernier. Mais comme la France c'est un peu le trou du cul du jeu vidéo, il a dû se dire que c'était pas la peine, qu'il fallait mieux rester bien au chaud dedans pendant que les fans se pelaient les burnes dehors. Histoire de pas les laisser repartir bredouille, Kojima a faxé un dessin fait en 5 minutes à la main, un truc tout pas beau, pour s'excuser de ne pas pouvoir avoir le plaisir de passer 10 heures à signer «pour Robert, de la part de Kojima» et serrer des paluches de gens enrhumés, sans mouchoirs, la morve au bout des doigts... Non franchement il est super désolé. Du coup, vous pourrez vous consoler en vous mouchant avec le dessin photocopié qu'on vous a offert, ça vous fera un souvenir authentique et unique de cette belle journée de merde où vous vous êtes faits royalement bernés en masse. Si jamais Kojima vous invite chez lui, faites gaffe, c'est peut-être un dîner de cons.

logiciel

le conseil de tonton Eki

En cet hiver, c'est facile de prendre froid et de chopper un virus sans s'en rendre compte. Même des adwares ou des trojans, aussi. Je veux bien entendu parler de votre PC. Jusqu'à présent, les bons logiciels freeware pour se débarrasser des ces vraies plaies n'étaient pas très efficaces (Ad-Aware est très moyen...) et voilà que vient A-SQUARED. Il permet d'éliminer Trojans, Spywares, Dialers & Worms. Bref, un bon outil à tout faire. Rien n'est parfait dans ce bas-monde des logiciels, mais bon, l'interface est très sexy, c'est pas mal foutu et c'est gratuit, donc vous allez pas vous plaindre non plus.

<http://www.emsisoft.com/en/software/free/>

Editeur : Namco
Dev : Monolith Software

Ianos vous en avait parlé
il y a peu dans les news,
et voilà de nouveaux
screenshots tout frais !
Les fans de tactical RPG
devront patienter un peu
pour une sortie européenne,
pas encore annoncée.

PS2

Namco X Capcom !



prévu pour mai 2005 (Japon)



Editeur : Focus
Dev : Nadeo

La suite de Trackmania est
déjà en démo à Sanqua, et
on se marre bien... simple
mais efficace, tel semble
être la devise de Nadeo.
Graphiquement, c'est joli
et très vif.

PC

Trackmania Sunrise



prévu pour avril 2005



Editeur : Capcom
Dev : Capcom

Hop! en plus de la news
sur le jeu de Ianos, voici
quelques screenshots de
la belle et la bête... Aussi
intelligent que Lassie ce
chien ! Il me le faut pour
aller me chercher le cou-
rier.

PS2

Haunting Ground



prévu pour avril 2005



SCREENING

Des nouveaux screenshots de jeux en développement.



LIVE FOR SPEED S2 (PC)

Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore l'excellent jeu (quasiment uniquement online) Live For Speed, voici une piquê-re de rappel avec cette vidéo qui montre la nouvelle version à venir. Graphiquement, c'est une cure de jouvence, même si on est loin des grosses productions. Après tout, le jeu est fait avec 3 potes dans un garage, donc on ne peut pas espérer du NFS2 non plus. Mais en matière de simulation, c'est vraiment pas mal. Les collisions sont bien gérées, sur le net ça lague pas trop, et les sensations sont au rendez-vous. Par contre, les bruits de moteur, synthétisés et non numérisés, sont un poil limites. Tant pis, mettez de la musique à la place, et vous ne l'entendrez plus. A vos volants, et vite (le jeu est pas cher, au fait.)

SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

http://www.liveforspeed.net/file_lfs.php?name=S2clip_2.zip





On dirait pas comme ça, mais une chose d'une envergure énorme s'est passé il n'y a pas longtemps. Le 27 décembre, pour être précis, le souffle d'une explosion gigantesque, venant de plus de 50 000 années lumières, a effleuré la Terre et a modifié l'atmosphère supérieure de la planète. Ce phénomène est le premier de ce genre, en terme d'intensité et de distance. Evidemment, pauvres mortels que nous sommes, nous n'avons rien remarqué, vu qu'il s'agissait de rayonnements Gamma, donc non visibles à l'oeil

tar (ni tôt ... oh oh) dans les environs proches de la galaxie. Cependant, cela apporte de l'eau au moulin d'une nouvelle théorie sur les grandes disparitions des espèces. Au lieu de penser à de simples impacts de météorites, l'idée d'un rayonnement cosmique anormalement fort n'est pas saugrenue, et il est fort possible qu'un tel évènement se soit produit quelques millions d'années plus tôt. Pour étayer cette hypothèse, il faut imaginer qu'autrefois, notre système solaire était moins éloigné des autres

trons. Ce noyau est généralement de très faible taille, 20 km de large, mais pèse plus lourd que le soleil. Bref, à truc à la force gravitationnelle énorme. Parmi les étoiles à neutrons, les magnétars sont des types particuliers qui présentent un énorme champ magnétique. On les appelle de la sorte parce qu'ils émettent au hasard des gros flash magnétiques et des rayons gamma. Dans le cas où ces rayons soient suffisamment puissants, ils seraient capables de détruire la couche d'ozone, per-

RiEN A VoIR

A des années lumières d'ici

Par EKIANJO



nu. Le truc qui a pété est un type particulier d'étoile à neutrons, appelé un magnétar. Ce machin a la taille d'une grande ville, mais est tellement agité du point de vue électromagnétique qu'il déclencherait de lui-même des explosions. Un gars du centre d'astrophysique d'Harvard a déclaré que si une telle explosion était survenue à une distance inférieure à 10 années lumière, l'atmosphère de la Terre aurait été sévèrement touchée, et la vie aurait connu une extinction massive. Rassurez-vous, on a pas (pour l'instant) repéré de magné-

galaxies qu'à l'heure actuelle...

En tout cas, le magnétar en question, de 20 km de diamètre, a relâché plus d'énergie en une seconde que notre propre étoile, le soleil, en 100 000 ans d'existence. Ca fait réfléchir.

Mais qu'est-ce qu'une étoile à neutrons? Ah oui, comme on apprend plus l'astronomie à l'école, certains de vous ignorent peut-être qu'il s'agit en fait à la base d'une étoile géante, qui a consommé tout son combustible. Quand cela arrive, elle explose en supernova, et il reste un noyau interne, l'étoile à neu-

mettant ainsi aux rayons ultra-violettes d'irradier la surface. Le ciel deviendrait sombre à cause de la décomposition de l'ozone, et entraînerait un brusque refroidissement de la Terre. Dans le même temps, le niveau de radiation serait 50 fois supérieur à la normale. Fiction ? pas tant que ça, c'est une des théories les plus probables invoquées pour expliquer l'ère glaciaire d'il y a 440 millions d'années, où 2/3 des espèces avaient disparu pour de bon. La réponse était peut-être ailleurs, dans les étoiles.

Mes profs de bio m'ont toujours dit que les espèces ayant survécu aux grands changements du monde sont celles ayant su s'adapter. Les Japonais risquent de nous refaire la leçon : la JAXA, équivalent nippon de l'ESA ou la NASA, a en effet annoncé prévoir l'installation d'une base humaine sur la Lune d'ici vingt ans ! Le financement est déjà évalué (57 milliards de dollars, pas si faramineux que ça quand on y réfléchit) et encore, ce chiffre s'explique par l'adjonction de satellites destinés à surveiller les tsu-

asiatique qui les honore, qu'ils en sont capables. D'autant plus qu'ils redoutent la montée en puissance (pas seulement économique) du voisin chinois. Les récentes tensions sur les satellites de la Chine (qui espionne ainsi le Japon et dispose de missiles pour l'atteindre) ont même rendu l'archipel limite paranoïaque. Cette nouvelle est à la fois réjouissante et inquiétante. Réjouissante car il serait temps que l'on pense un peu aux grands projets de l'Espèce, sous peine de disparaître. Inquiétant car rien n'in-

ment essentielles pour notre survie. Certes, les problèmes du présent sont aussi importants, voire plus, que ceux de demain. Mais l'importance en devient exagérée, à tel point qu'on oublie le propre même de l'humanité : penser à sa survie et à son bien-être sur le court ET le long terme. A trop se regarder le nombril et laisser aux autres pays les avancées les plus fondamentales, on risque de le payer cher... Ainsi, à l'heure où l'on s'interroge sur le rôle qu'aura encore la France dans quelques années



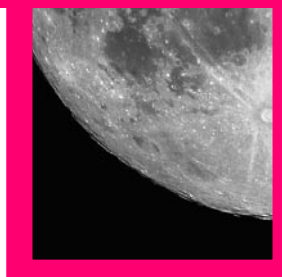
Le Japon veut la Lune

Par KYLIAN

namis, histoire de faire voter le budget. En gros donc, les Japonais espèrent bien envoyer d'ici 2015 des robots acheminant le matériel pour une base lunaire. Mieux que l'ISS ! Plus fort encore, ils visent à créer un vaisseau spatial - comme ceux de Star Wars ou d'Albator - d'ici 2025, pour s'en servir de navette entre la base et la Terre. Cela fait des années qu'ont émergé de tels fantasmes mais le Pays du Soleil levant pourrait bien les concrétiser. En effet, si ceci paraîtra impensable aux esprits étriqués, je serai enclin à dire, connaissant la pugnacité

dique que le Japon compte partager son idée, les coûts comme les retombées. Et le froid actuel entre ce pays et l'UE au niveau du projet Iter n'arrangera pas les choses. Inquiétant encore car la même UE, du moins les bureaucrates qui la font, semble à mille lieux d'y penser pour nous. Ceci m'énerve au plus haut point : je sais bien que les petits problèmes de notre société (la neige, le prix du pain, les 35 heures, la télé-réalité, les droits du foot) comme les soi-disant grands (les taux d'intérêt de la BCE, le CAC40) sont des considérations haute-

à cause de l'Europe, on ferait mieux de se demander si l'Europe existera encore dans cent ans, quand la pollution américaine ou les manœuvres nucléaires du Moyen-Orient ou de l'Asie nous auront tous tués sans qu'on ait rien fait pour se protéger et que seuls le Japon et les USA y auront échappé en pensant avant les autres à leur survie (la Lune, bouclier anti-missiles). Qu'est-ce qu'on attend chez nous ? ! L'honneur de se ramasser les dommages collatéraux ? Nos hommes politiques devraient jouer aux RTS pour s'ouvrir les yeux...



RiEN A VoIR

La disparition des genres

Où sont passés les bons vieux jeux ?

« Tomas était maintenant vieux, mais n'arrivait pas à oublier son glorieux passé : son temps passé avec Mario, Monkey Island et même R-Type II... en soupirant, il se rendit compte qu'il ne les reverrait plus jamais. »

Milan Kunderirabienkiraledernié - « L'insoutenable légèreté des genres ».

DOSSIER Par EKIANTJO

Pour les vieux briscards du jeu vidéo, dont je fais partie, une chose est devenue quasi évidente au cours des 10-15 dernières années. Certains genres de jeu ont complètement disparu de la circulation. Pourtant ce n'est pas faute de tester un bon nombre de jeux et de chercher. Pourtant j'ai bien regardé, ça n'a rien à voir avec la guerre en Iraq ; c'est con, j'aurais pu faire un article politique qui dénonce et tout... ça sera pour une autre fois.

Quels genres concernés ?

Apparemment 3 genres principaux sont les plus touchés : les jeux d'aventure (point & click), les shoot'em up, et les jeux de plateformes. Ces trois genres étaient sous les feux de l'actualité il y a de cela 10-15 ans et ont connu un très rapide déclin pour presque totalement disparaître. Dans le même temps, d'autres genres ont plus ou moins émergé et pris la vedette. Par exemple, l'ère de FPS a débuté au milieu des années 1990 et n'a pas encore vraiment cessé depuis : il suffit pour s'en convaincre de voir les succès de Doom 3, Halo 2 et Half Life 2.

Alors, que sont devenus les fameux Monkey Island ? Les Indiana Jones ? Les Sonic et Mario de la grande époque ? Les 1941, les Metal Slug, les R-Type ? Hein, je vous le demande !

Une question d'échelle

L'une des meilleures raisons à invoquer pour la disparition de tels genres est le bouleversement de l'industrie du jeu vidéo. On en parle tout le temps, mais la restructuration du développement a changé rapidement le paysage des productions. Y'a 15 ans, on pouvait encore faire un jeu, tranquillos, avec 3 de ses potes, dans son garage, une bière dans la main et les doigts dans le nez. Et même si le marché n'était pas énorme, arriver à vendre 50 000 unités était bien suffisant pour payer les 6 mois de développement de « Morravator 2 : the vengeance », la suite du jeu à succès de Robert, Pat et Alfred (made in ze garage). En 2005, les gros projets mettent facilement 200 personnes à plein temps, et le temps de développement est passé à 2-3 ans, quand encore ils arrivent à tenir les délais. Pour nourrir 200 personnes, il va falloir que le jeu rapporte, et que ses ventes montent au moins vers le demi-million. Vu que le prix des jeux n'a pas doublé pour le consommateur, il faut bien que les studios se rattrapent sur les volumes. Pour faire de tels volumes, il faudra avoir une grosse machine marketing, histoire de créer de l'awareness, comme dirait Jean-Claude, et pour corrompre tout ce qui n'est plus vraiment de la presse

« En 2005, les gros projets mettent facilement 200 personnes à plein temps, et le temps de développement est passé à 2-3 ans... »

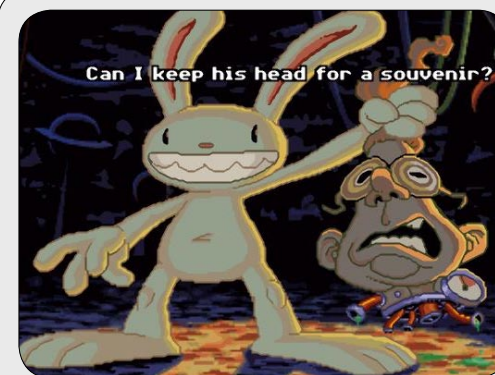
indépendante.

Vous allez vous dire « wouah l'autre Eki là, il fait complètement hors sujet dans sa dissert', il est parti dans un débat économique wouaaaah ». Hum, j'y reviens. Pour assembler 200

personnes sur un projet, il faut en regrouper des développeurs. Ceci se fait principalement par le biais d'acquisitions de studios (on trouve facilement des gens déjà expérimentés) et donc de concentrations sauvages à coups d'OPA et de rachats pas très amicaux. Pour vendre 500 000 exemplaires, autant vous dire que l'argent investi n'a rien à voir avec Morravator 2. Alors, les directeurs de projets, en bons businessmen, vont strictement sélectionner et étudier ce qui marche bien sur le marché. Les FPS cartonnent un max ? Les gens connaissent bien Star Wars ? Allez, on a deux bonnes raisons de faire Republic Commando ! C'est sûrement ce que se sont dit les petits gars de LucasArts, au lieu de développer un Sam & Max 2. Sam & Max 2, en comparaison, est inconnu au bataillon pour tous les djeun's, fait dans l'humour un peu limite, et c'est un jeu d'aventure, un genre plutôt consacré à une population plus adulte, qui sait lire et qui s'intéresse à une trame, à un scénario (et accessoirement, à des énigmes à la con). Donc commercialement parlant, c'était pas évident d'en vendre des masses. Alors voilà, les questions d'échelle ont eu raison de bon nombre de jeux qui n'étaient pas très grand public à la base.

Une question de facilité

Les jeux d'aventure ont aussi disparu de la surface terrestre pour une autre raison. Ce ne sont pas les jeux les plus faciles à faire, tout le monde vous le dira. Quand on voit, par exemple, que Doom3, un an après sa sortie, se voit doté d'une extension, où les développeurs ont simplement changé des textures, ajouté des monstres et des armes, et quand on sait que ça va très bien se vendre... franchement pourquoi se faire chier à pondre des histoires, à chercher des énigmes, à faire de l'humour ? C'est pas ce qui se vend le plus, c'est pas ce que



Si nous devons ici rendre hommage aux jeux d'aventure, il y aurait deux studios principaux à citer : LucasArts et Sierra/Dynamix. LucasArts était spécialisé dans les jeux style cartoon et sortait bon nombre de titres complètement loufoques. Sam & max (en haut) et Day of the Tentacle (bas) en sont de parfaits exemples. Bon, c'était un peu casse-couilles aussi, quand on était coincé, etc... mais on rigolait plus qu'en faisant le dernier FPS de la mort qui tue.



Ah, ça nous rajeunit pas ces jeux de plateformes ! Certains d'entre vous essuieront peut-être une larme de nostalgie, et ils auront bien raison ! Indiscutablement, les plateformes étaient meilleures en 2D qu'en 3D. Prise en main immédiate, facilité de repérage, bref, à l'époque pas besoin de tutorial, ou si peu. Pas de problèmes de caméra. Bon, c'était pas hyper beau non plus, hein, c'est sûr qu'on fait mieux maintenant, graphiquement parlant. Au dessus, Sonic 1 sur MegaDrive... en dessous Mario 3 sur NES.

le public demande (en majorité). En plus, le jeu d'aventure ne garantit rien du tout. Vous pouvez très bien faire un bon opus et en rater complètement un autre. Dans un FPS, il est quand même difficile de faire très mal, quand on s'en donne un peu la peine. On tend donc tout doucement vers une solution de facilité, et la mise en œuvre de recettes bien connues. C'est l'absence totale de prise de risque : après tout, on est pas là pour jouer au loto, mais pour rapporter de l'argent chaque année aux actionnaires. A ce jeu là, les jeux qui sortent un peu trop du lot et des rouages bien huilés auront du mal à se faire distribuer.

Une question de technique

Dans le même temps, une petite révolution technique a bouleversé l'ensemble des jeux à sortir. La 3D a très rapidement remplacé la 2D, avec l'avènement et le succès commercial de la Playstation en particulier, et des cartes graphiques Voodoo sur PC. Pour faire un jeu « in », il fallait tôt ou tard passer à la 3D pour survivre. Certains genres ont beaucoup souffert de ce passage, et notamment les jeux de plateforme. Alors que sur consoles 16 bits, un jeu sur 3 était un jeu de ce type, sur PS1 le ratio ne s'est pas maintenu, loin de là. Développer un jeu de plateformes en 2D, c'était simple, ça prenait deux mois de travail sur le moteur à tout casser, 1 mois de level design et hop c'était emballé et pesé. Passer à la 3D a radicalement changé les choses : il fallait oublier les deux mois de développement du moteur : pour le coup, c'était devenu aussi long que de pondre un moteur pour un FPS ! Pour avoir quoi en plus ? Des problèmes de caméra, des problèmes de collisions (inexistants en 2D), une imprécision totale au niveau des sauts (un comble pour des plateformes)... bref, c'était plus un calvaire qu'une vraie réussite. Les rares jeux qui s'y sont mis, les Sonics et

les Marios, sont passés à la 3D avec plus ou moins de bonheur, mais tout amateur de plateforme vous le dira : rien ne vaut leurs vrais ancêtres. C'était fun, facile à prendre en main, et sans prise de tête. Avec la 3D, il faut déjà prendre en compte un environnement spatial, trouver un moyen de se déplacer efficacement dans un tel environnement avec un pad, qui au fond, n'a pas évolué par rapport aux vieilles consoles... ce genre ne pouvait que mourir, tellement il s'est dénaturé.

Les jeux d'aventure ont morflé de la même manière. Le point & click, c'était une technique liée à des graphismes 2D. Rappelez-vous, « les voyageurs du temps », où il fallait parfois chercher un objet au pixel près dans un décors ! En 3D, on atteint un paradoxe : il est impossible, à l'heure actuelle, de modéliser des environnements très fouillés avec plein d'objets de partout à cliquer - donc l'essence même du point & click, la recherche d'objets, n'a plus de sens. Les jeux d'aventure modernes, comme Les chevaliers de Baphomet, vous montrent cash où se trouvent les endroits intéressants à examiner. C'est comme si votre pote bouffait votre menu au McDo, puis dégueulait après dans votre pot de 1L de coca, en vous disant : « tiens, je l'ai mâché pour toi ». Pareil ici, un jeu d'aventure prémaché, c'est plus vraiment ça...

Jusqu'à présent, on n'a pas parlé des Shoots. Ben oui, ceux-ci ont plutôt bénéficié de la 3D, pour devenir plus beaux, plus chauds, plus impressionnants quoi ! Mais alors... pourquoi ?

Une question de niche

Les shoots ont un autre problème : déjà, ils viennent en majorité du monde de l'arcade. L'arcade, vous savez, ces lieux moribonds, près des bars à puttes, où plus personne ne va de nos jours ? Eh bien c'était là bas que les premiers gros titres du genre sortaient. Et c'était l'attroupement quand un gars

arrivait à battre plusieurs boss à la suite, il fallait voir ça. Les shoots c'était presque un grand moment de frime. Alors, bon, chez soi, sans public, ça le fait déjà moyen. Ensuite, à part le marché des hardcore gamers, qui va aller s'acheter un shoot de nos jours ? Ils sont réputés pour être difficiles, voire inchiabables pour certains. La frustration est l'ennemi du joueur lambda. En plus, 60 euros pour un jeu à l'interaction limitée, à la durée de vie très réduite, et à l'énervement facile, ce n'est pas super populaire. Les shoots font partie d'un public de niche, comme on dit aux States. Alors, quand un éditeur va choisir entre un jeu qui peut vendre 1 million d'unités, ou 10 000, le calcul est super vite fait. Bien sûr, on en voit toujours sortir ici ou là, mais soyons clairs : plus personne n'achète ce genre de jeux en grand nombre.

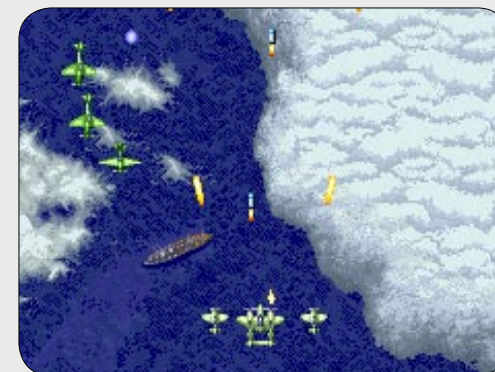
Une question d'audience

Enfin, mine de rien, la public des gamers a vachement évolué. Y'a 15 ans, seuls les gamins que nous étions étions intéressés aux jeux vidéos. De nos jours, on a bien grandi en adultes responsables (hum) et on continue toujours à jouer. Pire même, le succès de la PS1 a réussi à générer de nouveaux joueurs dans le monde des adultes... alors qu'il n'y a pas si longtemps, les media s'évertuaient à vous fournir des psychologues au rabais pour vous expliquer que seuls les débiles jouaient aux jeux vidéo. Depuis, le marketing Sony a rendu la chose sexy, et tout doucement, il est devenu acceptable qu'un adulte passe aussi son loisir à jouer plutôt que de regarder le Bigdil le soir. Quelle révolution ! Le cœur de l'audience n'est donc plus centré sur le 10-15 ans, mais sur le 20-25 ans de nos jours. Les 20-25 ans ne sont pas gars qui aiment trop se prendre la tête, vous savez comment sont les djeun's de nos jours. Une majorité a joué de longue date, et a mûri (un peu). Les jeux

plus adultes ne font pas trop appel à l'adresse et proposent des challenges abordables (donc exit les shoots) en évitant au maximum des frustrations de jouabilité (donc exit les plateformes). Mieux, les jeux d'aventure au sens strict du terme ont disparu, mais ils existent toujours, sous forme vampirisée, dans d'autres genres : les RPGs de nos jours ne sont ni plus ni moins que des jeux d'aventures dans lesquels on trouve aussi du combat et des caractéristiques qui évoluent. Ou alors, on retrouve leurs principes, mais mélangés à d'autres genres... Jade empire, ShenMue en sont de bons exemples.

C'était quoi la question ?

Comme on l'a vu, c'est un mix de différents phénomènes qui est à l'origine de la disparition de ces quelques genres. Le jeu vidéo, qu'on le veuille ou non, est devenue une industrie, comme celle des pots de yaourts et des semelles de pantoufles. L'industrie automobile, de la même façon, ne réinvente pas les principes : finies les voitures à 5 roues, à direction arrière, à portières s'ouvrant verticalement... une sorte de standard a été accepté par les consommateurs, et à peu de chose près, les voitures se ressemblent beaucoup. L'industrie du cinéma suit le même chemin : les gens ne se ruent pas pour voir des films d'auteur, parce qu'ils ne savent pas trop s'ils passeront un bon moment. Allez, plutôt un Constantine, en plus avec Keanu, on sait ce qu'on a, grosso modo. Encore que le cinéma bénéficie d'un statut spécial : des états comme la France subventionnent encore (avec l'argent public, merci) une production indépendante de tous revenus financiers, et qui peut donner lieu à des réalisations originales ci et là. Dans le monde du jeu, on en est loin. Point de salut sans des chiffres à la clef. Exit les genres moins vendeurs, moins porteurs, trop chers et pas grand publics. CQFD.



Les Shoots ont bien mangé ces dernières années.. très peu de sorties en comparaison des grandes années 90. Avec eux, la mode des gros boss était de mise : en fin de chaque niveau, on se retrouvait avec un adversaire énorme qui tirait 30 000 tirs à la fois, qu'il fallait éviter comme un pro. Depuis, en 3D, rares sont les jeux qui proposent des objets de si grande taille en comparaison. Au dessus : T-Type II, sans doute sur SuperNes - un classique du shoot horizontal. Au dessous, 1941, sur NeoGeo - un classique du shoot vertical.

KOF : maximum impact



PS2

FIGHT

SOLO

MULTI
LOCAL

InTro

Depuis 1994, The King of Fighters coulait une existence paisible dans une bonne vieille 2D des familles : plus d'une décennie aura été nécessaire pour voir une version en 3D de ce jeu culte des salles d'arcades. Oui vous avez bien lu : KOF est désormais porté en 3D, chose plus aisée à faire, il est vrai, sur une PS2 que sur NeoGeo. Bien sûr un passage en 3D n'est pas une mince affaire, d'autant plus que les grands pontes de la baston 3D s'appellent Namco ou encore Tecmo. Alors, pari réussi ? Et bien...oui ! KOF s'en tire assez bien mais n'est pas exempt de défauts qui pourraient rebuter quelques joueurs. En tout cas le jeu n'est pas raté (pourtant on s'y attendait franchement) et est resté fidèle aux bases que l'on connaissait en 2D. Et surtout, on retrouve les personnages charismatiques de la série, autrement plus classes qu'un Paul et son balai brosse sur la tête.



DEVELOPPEUR
EDITEUR

SNK PLAYMORE
IGNITION

PS2

KOF : maximum impact

par lanos

Retour à Southtown

Pour commencer, le jeu fait table rase des Orochi et autres Nest et repart de la base de l'histoire des King of Fighters, en étant basé dans la mythique ville de Southdown dominée comme d'habitude par de gros mafieux sans scrupules. Bien sûr, Maître Geese n'est plus (snif) mais d'autres enfoirés (ce n'est plus grossier de nos jours, y'a bien des chanteurs qui s'en vantent) l'ont remplacé haut la main. C'est ainsi que Duke organise un tournoi King of Fighters et invite les plus célèbres combattants. Pour cette nouvelle série de jeu de baston 3D (j'ai dit série ? Ah ben ouais, une suite est déjà prévue), on dispose de deux nouveaux personnages principaux : les frères Alba et Soiree, dont le mentor a été assassiné par Duke. En toute logique, Alba et Soiree vont participer au tournoi KOF, ce qui constitue leur seul moyen d'approcher Duke. Ca vous rappelle quelque chose ? Normal, c'est exactement la même trame que Fatal Fury. C'est du copier-coller mais bon, il faut bien avouer que pour un jeu de baston, on en a rien à cirer, nous, ce qu'on veut c'est enchaîner les mandales.





Tant qu'à faire, autant se battre dans la maison du Seigneur. Allez, tend l'autre joue maintenant, tu vas voir ça va être le pied !



Des combattants d'une autre dimension

La base d'un bon jeu de baston, c'est bien sûr le casting des personnages, bien équilibré, avec son lot de beaux gosses, de donzelles pulpeuses et de bourrins psychopathes ; rassurez-vous : il y a bien tout ça dans KOF (ça manque un peu de psychopathes à mon goût mais bon...). En tout on dénombre vingt personnages, c'est moins qu'à l'habitude mais c'est déjà pas mal pour ce jeu qui n'est que la première étape de la transition. Parmi les anciens on retrouve Kyo, Iori, Terry, Seth, Mai, Yuri, Ryo, Athena, Ralph, Clark, Leona,

jeune frère Soiree (un capoeiriste avec un chapeau de cow-boy dans le dos), Lien (une blonde tueuse à gages, ça me rappelle quelque chose...ah oui Nina Williams !), Mignon (une sorcière aux cheveux roses, bizarre on dirait que SNK a voulu refiler du KOF aux petites filles), Chae Lim (une disciple de Kim Kap Hwan, le chien enragé du TaeKwonDo) et Duke (le boss, pas charismatique pour deux sous mais très casse-bonbon). Au niveau des castes, l'équilibre est respecté, on trouve même trois « choppeurs » dans le lot, ce qui est plutôt bien en proportion. En plus SNK a intelligemment joué la carte de la donzelle face à Dead Or

« SNK a intelligemment joué la carte de la donzelle face à Dead Or Alive : on compte quand même 7 filles sur 20 combattants »

K', Maxima et...Rock Howard. Rock est un personnage un peu à part puisqu'il n'est jamais apparu précédemment dans KOF : c'est un transfuge de Mark of the Wolves mais pas n'importe lequel, puisqu'il est le fils du légendaire pourri de service du monde SNK : le célèbre Geese.

On compte également six nouveaux personnages pour cette nouvelle édition : le sombre Alba (surnommé Albal de par chez nous, sans doute parce qu'il est vêtu comme un sac poubelle), son

Alive : on compte quand même 7 filles sur 20 combattants, ce qui change des éternelles racailles qu'on rencontre habituellement dans KOF. Bien sûr, en dégraissant le mammoth (on me pardonnera d'utiliser l'expression, mais là ce n'est qu'un jeu de baston), SNK a provoqué la grise mine de certains joueurs, car des grands noms de KOF ont été oubliés, mais bon c'est la vie.

De la 2D à la 3D, il n'y a qu'un pas.

Vous l'aurez compris, le fait marquant de ce jeu c'est bien entendu le passage

en 3D complète et c'est aussi sur ce point que le jeu est le plus susceptible d'être critiqué. En effet, en 2D, KOF bénéficiait d'un capital sympathie dû à son grand âge et au charme désuet de ses graphismes « faits main ». En revanche ici, en changeant de catégorie de poids, il vient se frotter à des concurrents assez impressionnants : principalement Tekken et Dead Or Alive, des jeux de bastons qui misent tout sur les graphismes. Et malheureusement pour KOF, force est de constater qu'il n'est pas à la hauteur et il est inutile de tergiverser sur ce point, car c'est clairement cause perdue. Maintenant, on peut tout de même trouver des points positifs à ces graphismes 3D. Déjà, le jeu y gagne énormément en qualité d'animation, et ce à tel point que lorsqu'on regarde les vidéos de KOF 2003 présentes sur le DVD on a envie d'éclater de rire en voyant les petits personnages en 16 couleurs passer d'une position à l'autre par saccades comme si on regardait un film d'animation en pâte à modeler... De plus la vitesse du jeu est très bonne, sensiblement identique à celle en 2D, donc ça bouge vite et bien. On ne compte que quelques ralentissements ponctuels sur des supers attaques mais ce n'est pas pénalisant. Les personnages, quant à eux, paraissent un peu grossiers dans leur design converti en 3D. En effet, SNK a tenté de reproduire fidèlement les apparences et les poses de combats

statiques du jeu en 2D, et il faut avouer que ça ne rend pas toujours très bien. En revanche, lorsque le jeu est en mouvement (et c'est 99.9% du temps dans un jeu de combat), tout paraît beaucoup plus harmonieux. La bonne nouvelle pour nous, c'est que les personnages possèdent tous un design alternatif qui leur donne un sacré coup de jeune : un gros travail a été fait sur ce point et c'est assez réussi. Ainsi les vieux de la vieille pourront jouer avec un Clark « Old School » en tenue de mercenaire comme depuis Ikari Warrior mais aussi dans une nouvelle apparence de catcheur black. Certains trouveront que ces designs dénaturent les personnages originaux mais personnellement je trouve au contraire qu'ils sont pratiquement supérieurs aux originaux, et puis surtout sur ce point SNK se démarque de la mode des tenues à la pelle qu'on trouve dans les autres jeux. Les seconds designs rendent tout simplement les personnages méconnaissables : certains concurrents ne se seraient pas gênés pour les nommer « demi-boss », afin de doubler artificiellement le nombre de persos. En résumé, chaque personnage possède deux « skins » différentes et trois « couleurs » pour chacune, les couleurs pouvant changer radicalement la tenue du perso via des motifs alternatifs. D'ailleurs certaines couleurs ont été choisies pour faire référence à d'autres personnages de SNK : par exemple, Ryo en 3ème



Tiens petite, regarde je te fais un feu d'artifice.. c'est beau non ? Bouge pas, le meilleur est pour la fin, et tu seras aux premières loges !



Voilà ce qui arrive quand vous mettez deux femmes ensemble : au début ça papote, ça discute, et puis avant que vous ne vous en rendiez compte, ça s'étripe, s'arrache les cheveux et s'insulte de manière ridicule.



Arf arf, moi y'en a vouloir banane ! - On a apparemment retrouvé le lien manquant entre l'homme et le singe. KOF, un jeu zoologique.



couleur ressemble à Haomaru, Leona se grime en Blue Mary...Ces clins d'œil sont assez sympas. Finalement, les persos sont plutôt cool mis à part Mignon (non mais sérieux, c'est quoi ce délire, on est des hardcore gamers bordel, on ne joue pas à Barbie dans nos moments perdus, quoi !!!)...Attention, votre petite sœur risque de vouloir jouer à KOF avec ces conneries !

« Les musiques, bien que masquées par les beuglements des personnages, sont correctes et certaines exceptions sont mêmes rudement bien. »

Les décors, eux, sont assez basiques mais plaisants : ce sont de simples aires closes, plus ou moins vastes suivant le lieux. Globalement ils sont quand même un peu trop réduits, un adversaire digne de ce nom aura vite fait de vous acculer dans un coin (et je reste poli).

Heureusement pour KOF, il n'y a pas de DoAU sur PS2...autrement il aurait vraiment souffert de la comparaison. On trouve ainsi une dizaine de décors, comportant pour la plupart deux versions qui mettent en scène l'heure de la journée. Parmi ceux-ci on trouve un parc avec une cascade, une usine (chez SNK ils aiment la sidérurgie, il y a toujours une usine !), le toit d'un gratte-ciel, la cathédrale en ruine, le parking, le terrain de basket dans la zone, le ring

Des japonais qui se frittent en anglais

Côté sono le jeu se défend pas trop mal : les musiques, bien que masquées par les beuglements des personnages, sont correctes et certaines exceptions sont mêmes rudement bien (la musique techno de la cathédrale donne bien envie de taper du combo en cadence). Bien sûr ce n'est pas tout à fait au niveau des mélodies de la grande époque de KOF, quand les OST étaient parmi les plus vendues (fait rare pour un jeu de baston), mais c'est tout de même mieux que celles des mauvaises années. Pour les voix des personnages, c'est assez pitoyable car les voix ont été traduites en anglais. Je dirais même que c'est un vrai massacre et il y aurait de quoi s'énervier et casser ce jeu si

une option salvatrice ne permettait de repasser en japonais les voix des personnages. A noter sur ce point que de nombreux « testeurs » ont cassé le jeu « parce que les voix digits sont pourries », mais finalement se sont-ils donnés la peine d'aller dans les options ? On dirait que non...Quoi qu'il en soit, il est assez étrange que par défaut, les voix soient en anglais, d'autant plus que KOF et ses persos représentent le jeu de baston nippon par excellence.

« C'est donc vraiment classique du côté des modes de jeux mais il est difficile de réinventer la poudre dans un jeu de baston. »

Des modes de jeu plus BOF que KOF

Côté modes de jeu, on trouve un classique mode Story qui porte d'ailleurs abusivement ce nom. En effet, on ne trouve rien de spécial, si ce n'est une courte introduction aux combats par le biais d'un personnage, assez ridicule au demeurant, qui trimbale votre combattant d'une arène à l'autre. Suivant les personnages que vous rencontrez, une introduction spéciale est parfois présente, et ceux qui se connaissent vont jusqu'à échanger une phrase avant de se claquer la tronche, mais ça ne va pas plus loin. Quant aux fins, elles n'existent pas, une phrase du personnage et basta. C'est un peu léger, surtout qu'avec

l'intro du jeu en images de synthèse, on pensait en avoir un peu pour chaque perso...dommage. En plus ce mode de jeu Story force à n'utiliser qu'un seul personnage et on s'éloigne de la tradition de KOF qui fonctionnait par trio. En revanche, finir le jeu donne accès au profil du personnage dans lequel on peut lire quelques banalités, jouer avec le modèle 3D et éventuellement valider la présence d'objets supplémentaires dans son accoutrement (souvent un

objet pour la tête et un dans le dos). On trouve également des modes versus en solo ou en trio, du survival, du training et aussi un mode mission sympathique qui permet de collecter les tenues dont il était question un peu plus haut. C'est donc vraiment classique du côté des modes de jeux mais il est difficile de réinventer la poudre dans un jeu de baston.

Un jeu de baston dynamique

Mais venons-en à l'essentiel et la question cruciale que tout bon gamer est en droit de se poser : le passage en 3D a-t-il nui à la maniabilité et au gameplay de KOF ?



Tiens je te fais l'attaque du singe-qui-se-gratte-la-tête !!! Tu t'y attendais pas enfoiré!! Allez donne moi ton Levis et je te laisse tranquille, promis !



TIENS !! On t'a jamais dit que t'avais le feu au cul ? Tu l'auras pas mon Jeans, mais si tu veux je te fais bouffer ma casquette de djeun's des cités !



Hum.. pas de Kylian aux alentours... je tente ma chance ! mmmm Madame ? je peux vous aider à refermer votre blouson ? Ca doit être difficile, laissez moi donc faire...



Voilà se qui se passe quand vous laissez un chirurgien vous opérer en même temps qu'il regarde les meilleurs moments de « nouvelle star ».

Le réponse est simple : non ! SNK s'en sort avec les honneurs sur le coup car on s'attendait à la catastrophe. KOF en 2D, c'était une maniabilité et un timing d'une précision absolue, et l'on sait à quel point en 3D, les jeux ont tendance à sacrifier la précision pour faire du spectaculaire. Le jeu répond au quart de tour, et les coups sortent rapidement. Les personnages conservent leur palette de coups de base et se voient attribuer de nouveaux combos plus adaptés à la 3D. Par conséquent, même des personnages devenus pénibles à jouer au fil du temps (Kyo par exemple) retrouvent du peps et de l'efficacité. Pour le principe on conserve la base de KOF : les esquives et les roulades sont de la partie pour notre plus grand plaisir. Celles-ci sont d'autant plus importantes que le système du guard crush est également présent et a même été renforcé : après quelques coups, la garde du personnage casse et il se prend alors les enchaînements sans pouvoir riposter et là ça fait mal aux gencives voire plus si affinités. Les gros combos ont pris de l'importance, 3D oblige, mais ils ont été bien gérés pour ne pas être trop abusifs : il n'enlèvent pas trop d'énergie (pas plus que des coups normaux, inutile de plus pénaliser le joueur en faiblesse) et on peut amortir la chute en appuyant sur l'esquive au moment de tomber, ce qui permet de perdre moins de vie. Il est également possible, pour les combos

qui font mordre le tapis en étape intermédiaire, de faire une esquive au sol (le perso fait une roulade latérale pour éviter les coups de savates) donc ce n'est pas dramatique. Bien sûr KOF présente quand même son lot d'abus comme tous les KOF, mais faire du combo infini en entraînement avec les supers au maximum, c'est beaucoup plus facile que de les placer à un adversaire de valeur donc rien d'alarmant de ce côté. On peut tout de même noter que certains personnages ont quand même un certain avantage sur d'autres, ce qui n'est pas l'habitude chez SNK. Ainsi Alba et Soiree ont tendance à vous en mettre plein la gueule et ça, c'est assez détestable... ça rappelle trop Paul de Tekken, même si cela est nettement moins prononcé. Du côté des coups, si l'on compare à d'autres jeux 3D, KOF dispose d'une quantité moindre, ce qui s'explique par le fait que le jeu est sur un plan et ne propose pas de déplacements libres (« 8 way run », pour ceux qui aiment jouer au crabe sur l'aire de combat). En revanche, on peut même parfois s'interroger sur l'utilité même de ces coups dans les autres jeux, alors ce n'est pas un problème si KOF se veut concis : moins de coups mais tous sont utiles et facilement mémorisables. Le gros point positif de KOF c'est tout de même la présence de bons vieux coups spéciaux et supers qui dépotent, et là dessus les délires de SNK ont encore une

belle marge d'avance sur les autres. Quitte à ne pas être réaliste, autant l'être jusqu'au bout, telle est la devise de SNK. Alors ça donne des combats de japonais aux touches délirantes qui frappent 15 fois l'adversaire en l'air en gueulant comme des veaux, mais c'est typiquement ce délire qui fait de KOF ce qu'il est.

En conclusion, même si KOF n'est pas parfait techniquement, le jeu est sympathique, bouge bien et par-dessus tout, on retrouve pratiquement les automatismes des versions 2D. Maintenant le mode Story est un peu creux et certains personnages sont avantagés au niveau des combos mais ce n'est pas bien grave, à condition d'utiliser les esquives et autres roulades. Certains anciens de KOF reprocheront les rebonds possibles sur les murs des arènes, ce qui favorise la reprise d'un combo spectaculaire. Je leur répondrai qu'en 2D la limite du terrain jouait en quelque sorte ce rôle en limitant le recul des personnages pour enchaîner une super par exemple, ce qui n'était pas toujours possible au centre du terrain ; et KOF 2000 avec les strikers abusait autrement plus sur les combos. Les costumes alternatifs des personnages modernisent leur apparence et le jeu devrait plaire à beaucoup de monde, les graphismes 3D vont attirer un public nouveau qui n'accrochait pas à nos chers sprites MVS.

Video



Un 5 génèreux. Le jeu n'arrive pas à la hauteur d'un Tekken ou d'un Dead Or Alive, mais les personnages et les décors sont plaisants. Pour un premier jeu en 3D c'est respectable.

Sono



Les musiques sont agréables. Et heureusement pour nous, on peut remettre les voix originales en japonais dans les options. Sans cela, le jeu serait gâché par un doublage américain pourri.

Jouab



Ca répond vraiment bien. Le pari de SNK de conserver le dynamisme du gameplay original est gagné contre toute attente.

Substance



Le jeu conserve son dynamisme, sa rapidité et ses coups spéciaux déments. Le nouveau design des personnages donne un sérieux coup de jeune à la série.

77%

Le premier KOF en 3D ne s'en sort pas trop mal, si l'on est assez tolérant pour passer sur les graphismes en deçà des gros calibres. Il assure côté fun et est bien plus délirant que les softs concurrents.

 par lanos

Shadow of Rome



PS2

BEAT

INFILT

SOLO

DEVELOPPEUR CAPCOM
EDITEUR CAPCOM

PS2

Shadow of Rome

par Ekianjo

InTro

Décidemment Gladiator, ce fort mauvais film de l'ex-bon réalisateur Ridley Scott, ne finit pas de faire des rejets un peu partout. Après une série de documentaires TV de qualité variable, voici que Capcom sort Shadow of Rome, qui propose de se mettre dans la peau de ces beaux gosses bardés de cuir. Est-ce qu'il y a encore un public pour un tel jeu ?



Un peu d'histoire

Shadow of Rome (que nous appellerons SoR, en grosses feignasses que nous sommes) commence en fait par une courte séquence cinématique montrant tout d'abord Rome au bord de la décadence, en proie à des populations barbares basées aux alentours...Heureusement, un homme providentiel apparaît à Rome et met un bon coup de pied au cul de ces barbares. Il réussit en plus à jouir d'une popularité hors du commun. Cet homme, c'est Jules César. Ici, la vision choisie par Capcom pour représenter César est discutable, montré qu'il est comme un saint homme, un Abbé Pierre des temps antiques. La réalité historique est un peu plus nuancée, l'ami Jules étant connu pour être extrêmement cruel vis-à-vis de ses adversaires. Pour la vision de Saint homme, de mec épris de justice, on repassera. Enfin bon. Comme vous le savez, l'ami Jules est tout d'un coup retrouvé assassiné et son remplaçant, Antonius (on voit déjà à son visage qu'il n'a rien de catholique - hum excusez pour l'anachronisme de la remarque) jure de venger l'honneur de César en retrouvant son meurtrier. Le bouc émissaire présenté est Machinius (me font chier ces noms romains à





La bombe à gauche, c'est Claudia. Là, Agrippa vient de lui demander de sortir avec lui pour aller voir « Iznogoud », et je crois qu'elle l'a mal pris.



Agrippa est sans défense... l'attaque de Claudia « je-lève-la-jambe-et-j'ai-rien-dessous » est connue pour paralyser tous les adversaires masculins.

la noix, j'invente donc), un centurion romain qui a été retrouvé sur les lieux du crime...

On mène l'enquête...

Deux personnages sont au centre du jeu: Octavianus (on se moque pas - c'est

petit qui se cache derrière l'assassinat. Agrippa, lui, va tout simplement devenir de plus en plus fort et progresser dans les jeux organisés à la gloire de César.

Rome comme si vous y étiez

Dans la phase d'Octavianus, la plupart

« Dans la phase d'Octavianus, la plupart des actions se limiteront aux dialogues et à l'infiltration. »

le neveu de César) et Agrippa (la grosse brute, un centurion romain aussi). Ces deux comparses sont de bons amis. Octavianus est choqué d'apprendre que Machinius, le père d'Agrippa, est accusé du meurtre de César. Il est donc bien décidé à apprendre la vérité et à disculper le père d'Agrippa. Agrippa va délaïsser sa fonction et joindre des combats de gladiateurs, pour revoir son père. En effet, le vainqueur des jeux de gladiateurs aura l'honneur de mettre à mort le meurtrier de César.

Pour éviter de rendre le jeu trop répétitif ou trop ennuyeux, Capcom a eu la bonne idée de faire deux phases bien distinctes : une phase d'infiltration dans lequel vous allez diriger Octavianus, et une phase d'action, dans laquelle vous dirigez l'ami Agrippa. En gros, la phase d'Octavianus est la seule à faire avancer l'histoire, puisqu'il découvrira petit à

des actions se limiteront aux dialogues et à l'infiltration. En effet, pour découvrir la vérité, l'ami Octav' va devoir rentrer dans les demeures du Sénat, histoire d'écouter aux portes et de courser des personnes importantes... Pour cela, un bon panel d'actions est disponible, à faire presque rougir Metal Gear Solid: on peut se plaquer contre les murs, se pencher aux coins, grimper sur des objets pas trop hauts, s'accroupir et marcher en canard... il pourra aussi jeter des objets à distance, pour faire du bruit, ou encore assommer des gardes avec des pots, des vases, etc... Sans compter qu'il n'hésitera pas à piquer les guêtres des gens dans le coma... pour mieux se déguiser, mes enfants !! Ah oui, j'ai oublié de mentionner l'allure de notre Octav'... si il a pas des origines japonaises, notre ami, alors Jules César est germanique ! En fait il a peu

ou prou la même allure qu'un certain Raiden, (les deux doigts coupe fais ! ok ok j'arrête...) - vous savez, l'espion efféminé de Metal Gear Solid 2 ? Oui ça rappelle de mauvais souvenirs tout ça, désolé. Donc notre ami maigre à la longue tignasse blonde pourra aussi se faire passer pour une femme... hum... Enfin bref, SoR a copié pas mal de choses à droite et à gauche pour cette partie infiltration, mais quand même, rien de bien original au programme - si ce n'est que le personnage ne pourra pas se défendre si jamais il est repéré... ça sera la mort ou l'évasion, mais n'espérez pas contre-attaquer. Cette partie donnera cependant la chance de se balader dans une Rome pas trop mal reconstituée... on en reparlera dans la partie technique.

Dans l'arène gladiateur !

Agrippa, de son côté, va moins rigoler. Après quelques séances d'entraînement, il va goûter à la joie des arènes et de ses massacres organisés. Remarquez, ce n'est pas qu'il adore ça, mais il n'a pas trop le choix. Après l'arrestation de son père, sa mère a été emprisonnée et exécutée sur la place publique, sans qu'il ne puisse rien y faire... alors qu'il allait lui-même être arrêté, il est

sauvé par une certaine Claudia (une fille métisse, très jolie, qui se balade constamment en tenue très légère... on croirait presque que Rome est en plein équateur...). Cette Claudia va l'introduire aux combats de gladiateurs, grâce à son frère, qui possède une équipe de combat. Agrippa montre rapidement une très bonne aptitude à la boucherie, et il va gravir, sous vos commandes, les échelons qui le mèneront au sommet et, espérons-le, à la libération de son père. Les combats dans l'arène ont plusieurs variantes, histoire de ne pas lasser. Le mode le plus simple est la bataille royale (battle royale) où il s'agit simplement d'exterminer tous les gladiateurs d'une arène et de rester le seul debout. Ils s'attaquent aussi entre eux, donc c'est vraiment du « free fight » si vous me permettez l'expression. J'adore ce mode, c'est vraiment très fun et il laisse une grande marge de manœuvre. Ensuite, on trouve un mode par équipe, où il s'agit en fait de briser en morceaux les statues de l'équipe adverse, établies dans leur camp. Plus facile à dire qu'à faire, les ennemis sont aussi là pour protéger leurs statues... c'est souvent ce genre de niveaux qui vous posera le plus de problèmes. Enfin, on trouve un mode

« Agrippa montre rapidement une bonne aptitude à la boucherie, et va gravir les échelons qui mèneront au sommet »



Ouaaaaaah, trop classe son armure ! Tu vas voir je vais faire comme dans Metal Gear, je vais venir par derrière, l'étrangler et lui voler ses fringues !



Je déconne les mecs, je voulais juste toucher vos bottes, je jure que c'est vrai ! En plus regardez-moi, avec mon physique de meuf, comment je pourrais porter une telle armure, hein ??



Au nom du père, du fils, et du saint Albrais, je te bénis mon fils. Bah, pourquoi tu deviens tout rouge ? c'est l'émotion ??



Tiens chérie, j'ai trouvé un gladiateur par terre aujourd'hui, si tu veux on se le mange en brochette. J'ai un petit côtes du Rhône qui irait bien avec.

un contre un : Agrippa est lâché dans une arène avec un adversaire, et le but est de tuer plus de monde que l'autre, dans un temps limité. Très fun aussi mais cependant, il n'est pas possible d'attaquer directement l'adversaire en question. Dommage.

Des combats jouissifs

Si SoR peut bien se targuer d'une chose, c'est de la qualité de ses combats. Survivre aux différentes arènes n'est pas seulement un challenge, c'est aussi un pur plaisir. Pour arriver à un tel résultat, Capcom est passé chez le boucher. Les différentes armes proposées ont un gros défaut à la base : elles ne résistent pas très longtemps - par exemple, donner 10 coups avec une épée suffit à la briser. Cela peut paraître un poil exagéré, mais va tout à fait dans le sens du gameplay - se retrouver dans des situations difficiles à intervalles réguliers. Quand vous perdez une arme, plusieurs solutions s'offrent donc à vous : soit prendre de force l'arme d'un adversaire, soit en

très grosses : des masses avec des pointes, des frondes enflammées, des halberdes énormes. Sans oublier la Soul Calibur (bon d'accord c'est pas son vrai nom ici, mais l'épée en question est énorme...). Avec ces armes là, vous pourrez gentiment aller découper des bras à ceux qui sont alentour. Comme si ça ne suffisait pas, des pièges sont souvent disposés un peu partout, histoire de brûler, briser, aplatir, empaler, ceux qui s'y approcheraient de trop près. Inutile de vous dire que la foule adore ça...

Pour réaliser des coups très puissants, il suffit de maintenir le bouton de frappe appuyé pendant 4-5 secondes. C'est souvent le mouvement de vérité : si l'ennemi frappe avant vous, vous êtes alors très vulnérable ; en revanche si vous avez le temps de placer le coup, c'est lui qui va voler en morceaux. Si le combat à armes blanches ne vous suffit plus, après avoir bien amoché un gladiateur, vous pouvez arriver dans son dos, et lui faire une bonne prise de catch

« Survivre aux différentes arènes n'est pas seulement un challenge, c'est aussi un pur plaisir. »

ramasser une par terre... par terre ? Oui, quand vous faites une belle figure de boucher, ou des combos, si vous faites un signe à la foule, celle-ci vous jettera de nouvelles armes. Et même des très,

des familles. Ou prendre un gros caillou par terre (genre 50 cm de diamètre) et lui balancer sur la face. Prends ça ! Le côté jouissif des combats n'a d'égal que la maîtrise nécessaire pour y arriver

- ainsi certaines arènes sont si ardues qu'il faudra élaborer une stratégie d'attaque et aussi faire preuve d'une bonne dose de débrouillardise en cas d'ennuis.

J'ai oublié les boss

Ah oui. Que serait un jeu Capcom sans des boss dignes de ce nom ? Pas grand-chose, mes amis, pas grand-chose. Capcom tient apparemment à sa réputation, avec des combats de fin de niveau tout simplement grandioses. Je n'en dirai pas plus, mais vous allez quand même, vers la fin du jeu, vous battre contre un... éléphant. Oui, vous avez bien lu. Et là, vous ne ferez pas autant le malin que Legolas, je vous assure. Dans tous les cas, il vous faudra mourir quelques fois pour comprendre leur faiblesse et leur marquer la face comme ils le méritent. Là encore, de bonnes soirées en perspective !

Alors, le jeu de l'année ?

Argh. Ce test me fait très mal au cœur. Non, ce ne sont pas les boyaux qui giclent qui me font cet effet. C'est plutôt le verdict que je vais donner. Tenez, c'est comme si vous rencontrez une femme pulpeuse, intelligente (c'est rare, c'est rare) et tout et tout, et qu'elle vous annonce soudain que la grande passion de sa vie c'est le scrabble et les dominos. Oui, ça fait mal. Oui, je sais que vous êtes déjà passé par là, et que

Chez Capcom, un boss est ridicule et classe à la fois.



Ci-dessous, nos deux comparses qui vont devoir rétablir la vérité, sauver le père d'Agrippa, et puis Rome, et l'avenir de l'humanité pendant qu'on y est. Agrippa est quand même super classe dans son costume de centurion romain. Octavianus est... comment dire... il vous rappelle pas un certain Raiden ? vous savez, le petit gars qui vous a gâché Metal Gear Solid 2 ? Ouais, il a comme un air de famille, quand même...





*Mec : je t'ai déjà dit que j'avais priorité à droite, bordel !
 Agrippa : Ecoute, si tu veux, tu fais un constat avec ma hache, ok ? J'espère que t'es bien assuré sur le ramassage de dents.*



Ah c'était les beaux jours du PMU, ça, les enfants... c'était pas des pouliches qui menaient les coureurs, et ils étaient pas habillés en transsexuels. C'était de l'homme, du vrai, du comme qu'on en voit sur les couv de Men's Health.

vous êtes en train d'essuyer une larme. Je compatis. SoR c'est un peu pareil. Il vous allèche avec la phase gladiateur, qui est, comme vous l'avez compris, totalement exceptionnelle. En plus on ne peut pas dire qu'il soit moche, hein. C'est du Capcom quand même, pas Bouse Software, notre célèbre studio français. Les visages des différents protagonistes sont magnifiques, on bave devant Claudia (vivement les écrans

leur poursuite, et font comme si de rien était ! Et ces phases sont aussi anormalement difficiles à certains endroits, en multipliant les gardes dans tous les sens, et les clefs à aller chercher. Les interactions avec le décor sont ultra-pauvres, ce qui ne laisse pas 30000 alternatives pour finir chaque passage. Donc Kojima, rassure-toi, ce SoR ne viendra pas cha-touiller MGS. L'histoire du jeu ne brille pas non plus

« Celui qui a pondu ces séquences d'infiltration mérite d'être lâché dans l'arène, au milieu des fauves, et sans armes.»

3D), on admire la ville de Rome, pas mal modélisée (cependant ils font la même erreur que le film, en imaginant que Rome était une ville grise, couleur pierre...). Les animations sont juste comme il faut, sauf peut-être dans les phases d'infiltration. Ah oui. C'est bien là le problème. Les phases d'infiltration. Mon Dieu. Celui qui a pondu ces séquences mérite d'être lâché dans l'arène, au milieu des fauves, et sans armes. En plus de nous avoir collé un héros complètement pas charismatique (Octav') ces phases ont été construites de façon débile... l'IA est pauvre de chez pauvre, si les gardes vous repèrent, et que vous arrivez à vous cacher dans les 30 secondes qui suivent, ils abandonnent

par son originalité... les dialogues sont plus ou moins soporifiques, malgré Claudia, et on a plutôt l'impression de voir des acteurs du 20ème siècle d'un bien mauvais péplum que de se croire transporté en antiquité. Si en plus on rajoute des anachronismes ridicules (« Agrippa, fais attention, il fait froid dehors, tu pourrais attraper des virus » - des VIRUS ???), et une Claudia constamment presque à poil (à Sanqua on ne va pas se plaindre, mais ça fait quand même très racolage tout ça), ça fait pas très sérieux dans l'ensemble. Rajouter des toges à tout le monde ne suffit pas à faire un univers cohérent.

La vie est injuste

Alors voilà, on se retrouve avec un jeu totalement bancal - qui alterne successivement une phase combat, une phase infiltration - et le joueur, attiré par le côté combat, va rapidement s'arracher les cheveux avec les phases de l'autre Octav'. C'est injuste, nous bouchers n'avions pas mérité ça. Peut-être que c'est la pression de Familles de France qui a obligé Capcom à mettre ces phases pour fillettes. Allez savoir. Alors SoR à acheter ? C'est extrêmement difficile de trancher. C'est un jeu excellent et nul à la fois. Allez, prenez-le en occasion, vous ne le regretterez pas. Rien que pour les combats.

Video



Sur PS2 on verra difficilement mieux avant les next-gen. Ca reste très fluide en toute situation. Les décors sont beaux, les animations au top, et Claudia... c'est Claudia quoi !

Sono



Les doublages en anglais sont pas mal mais ne cassent pas des briques (romaines). Les musiques sont sympas, dans l'ambiance, et savent se faire oublier.

Jouab



Là, ça mériterait deux notes. La jouab' de la phase combat est bonne mais celle des phases d'infiltration est mauvaise. Allez 3, c'est dans la moyenne quand même.

Substance



Ceux qui prendront SoR le voudront pour les combats. La partie infiltration est un gros ratage. L'histoire n'est pas digne de ce nom, mais peu importe le prétexte tant qu'on découpe et lacère.

70%

Combats excellents, infiltration à jeter. Ca résume bien le problème de ce jeu. Si on arrive à faire l'impasse sur les sales phases, on passera un très bon moment à survivre les arènes. Capcom, bien merdé quand même.

 par Ekianjo

TOP CHARTS

SEMAINE DU 19 au 26 FEVRIER au Royaume-Uni

	JEU	EDITEUR	AVANT
1	MERCENARIES	LUCASARTS	1
2	SONIC MEGA COLLECTION PLUS	SEGA UK	4
3	THE SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE	THQ	3
4	STAR WARS : KOTOR 2	LUCASARTS	2
5	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	TAKE 2	7
6	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	ELECTRONIC ARTS	5
7	ACE COMBAT: SQUADRON LEADER	SCEE	11
8	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	ELECTRONIC ARTS	7
9	WORLD OF WARCRAFT	VIVENDI	6
10	PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	12

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

Cette semaine, Mercenaries a pris en otage la première place depuis son arrivée fulgurante de la semaine précédente. Sonic remonte à la deuxième place, dingue ça ! Bob l'éponge tient fermement à sa troisième place. Kotor 2 cède du terrain, mais reste une valeur sûre... Gros gros gadin pour World of Warcraft qui n'en finit pas de s'écrouler. GTA SA reprend du poil de la bête et remonte un peu... en voilà un qui ne veut pas lâcher le morceau, un vrai pitbull ce GTA... FIFA 2005 et The Incredibles sont partis voir ailleurs, et un autre jeu de foot refait surface ! PES 4 ! On n'y pensait plus à celui-là... Ace Combat arrive tout doucement dans le Top 10, on verra bien si la semaine prochaine il y reste toujours...

TOP BON

ELLE DESCEND...

Elle descend de la montagne à cheval...

Elle descend de la montagne à cheval !

*Elle descend de la montagne, descend de la
montagne, descend de la montagne à cheval!*

YO !

next *week*

SORTIE MONDIALE LE

15 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.

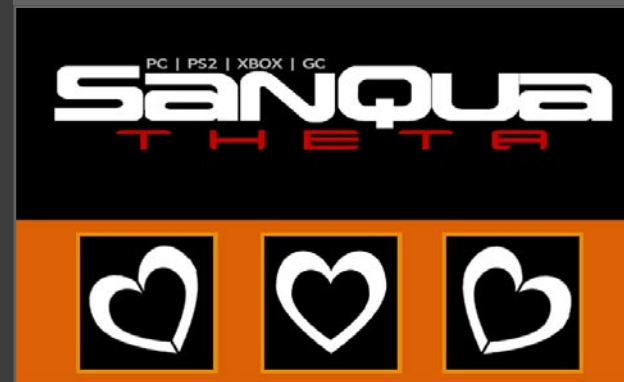
Copyright © Sanqualis.com 1999–2005.

Le 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 19 février
Top Bon : coincée sur un télésiège

Le 22 février 2005



Grosse news : MS : on va vous mettre le feu
Les news de la semaine
Logiciel : Avast
Screening
Show Off : le projet secret de Troïka
Rien à voir : Web & SMS vs Langage ?
Rien à voir : Taxé pour changer de PC ?
Dossier : Jeu vidéo & couple
l'impossible équilibre ?
Test : Armies of Exigo (PC)
Test : Paper Mario (GC)
Top charts : semaine du 12 février
Top Bon : toujours au ski

