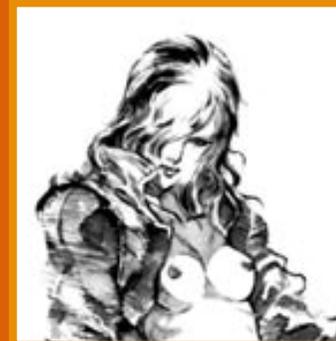


, Dossier ; Metal Gear ; l'histoire dans l'Histoire... Sheriff fais moi peur, Brothers in Arms sur XBOX, Bob l'éponge
Brothers in Arms sur XBOX, Bob l'éponge sur PC, Dossier ; Metal Gear ; l'histoire dans l'Histoire... Sheriff fais moi
XBOX, Bob l'éponge sur PC, Dossier ; Metal Gear ; l'histoire dans l'Histoire... Sheriff fais moi peur, Brothers in Arm

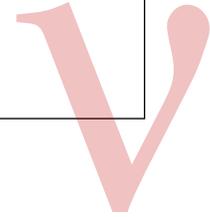
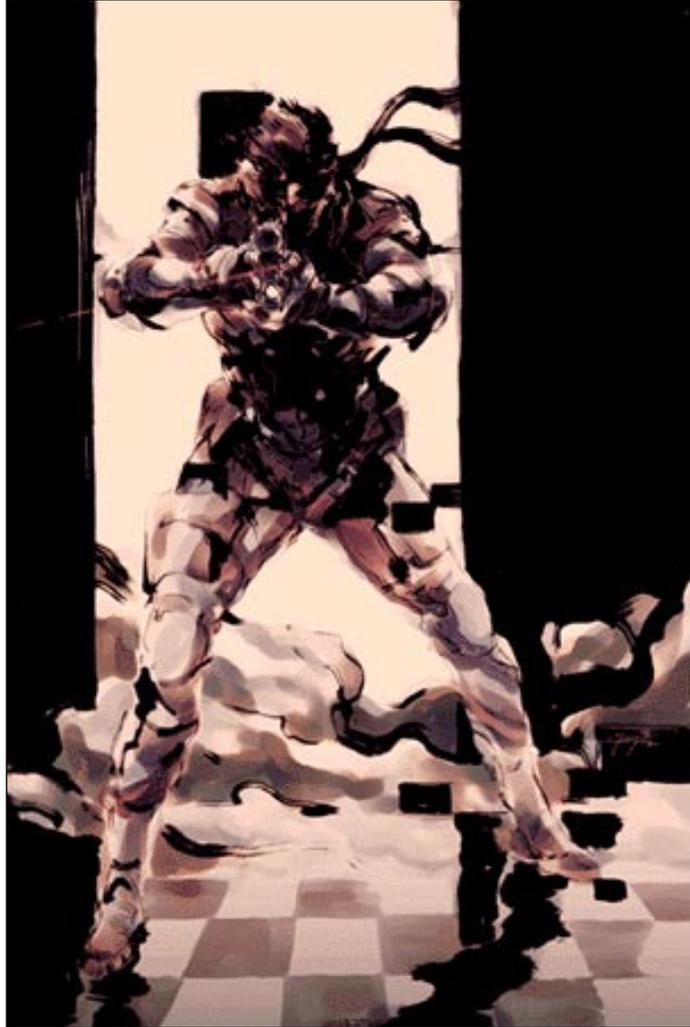
29 mars 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA



v.9c1



ISSUE **edito** **V**

MARS 2005 4^{ème} semaine

Ca y est, la PSP est lancée, pour de bon, aux US ! Et les ventes galopent, comme on pouvait l'imaginer. Rien de bien surprenant, si ce n'est qu'on voit fleurir ici et là les premières critiques : les jeux disponibles sur PSP sont plus ou moins des jeux de genre PS1 ou PS2 mais en version portable. Où est le problème ? A vrai dire, la plupart de ces jeux ne sont pas faits pour être vraiment joués que quelques minutes ici ou là. Ce n'est pas trop grave en soi. En attendant une sortie européenne, beaucoup de jeux à l'horizon avant cet été... aussi bien sur PC que sur consoles. Il n'y aura pas matière à s'ennuyer, ne vous inquiétez pas. Cette semaine, outre les deux

tests, vous trouverez la première partie d'un dossier consacré à la série des Metal Gear. Cette première vise à reconstituer une sorte de continuité chronologique entre tous les épisodes, MGS2 exclu (il fera l'objet de la seconde partie). Ca sera sans doute l'occasion de réviser vos classiques et d'en apprendre un peu plus sur le contexte historique autour du jeu. Nous verrons ce que MGS4 nous réserve.

Ah au fait, dans Top Bon cette semaine, vous trouverez quelques extraits de nos réunions internes de Sanqua. On en voit des vertes et des pas mûres, comme on dit... Bonne semaine à tous en tout cas, elle sera courte, dans 4 jours le weekend !

ekianjo •

rédiac'master de Sanqua

ISSUE V

Sommaire

T'AS MARCHÉ SON MON METAL GEAR



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**
A PSP in ze states.
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
Sheriff fais moi peur.
- 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**
Metal Gear
L'histoire dans l'Histoire
- 22 TESTS**
BROTHERS IN ARMS
BOB L'EPONGE
- 34 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 35 TOP BON**
Réunions.
- 36 GAME ON**
La semaine prochaine...
- 37 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
29 mars 2005

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

Publicité



Jouer rend CON

www.playless.com

une campagne de prévention du
Ministère de la Santé Publique

Sheriff fais moi peur

LA GROSSE NEWS

Par EKIANJO

Sony et la justice, ça a toujours été une grande histoire d'amour... sauf peut-être cette fois où un petit juge décide de retourner sa veste...

Bien que la décision soit actuellement en appel, un juge fédéral aurait ordonné l'arrêt des ventes des consoles PS2 sur le territoire américain. Bien sûr, la décision en question n'a aucun impact sur Sony à l'heure actuelle, vu que ses consoles continuent à être vendues tranquillement pendant ce temps. Donc No Soucy chez Sony. Si jamais la décision d'appel est en leur défaveur, Sony décidera sûrement de payer ce qu'ils doivent, sans retirer la console du marché.

Le problème vient d'une violation de brevets. Apparemment c'est une histoire de vibration. Immersion Corp, une société qui fait des godes, aurait un brevet sur les vibrations sur lequel Sony se serait assis dessus. Non je déconne, je sais pas si Immersion fait des godes. Ça aurait été marrant, non ?

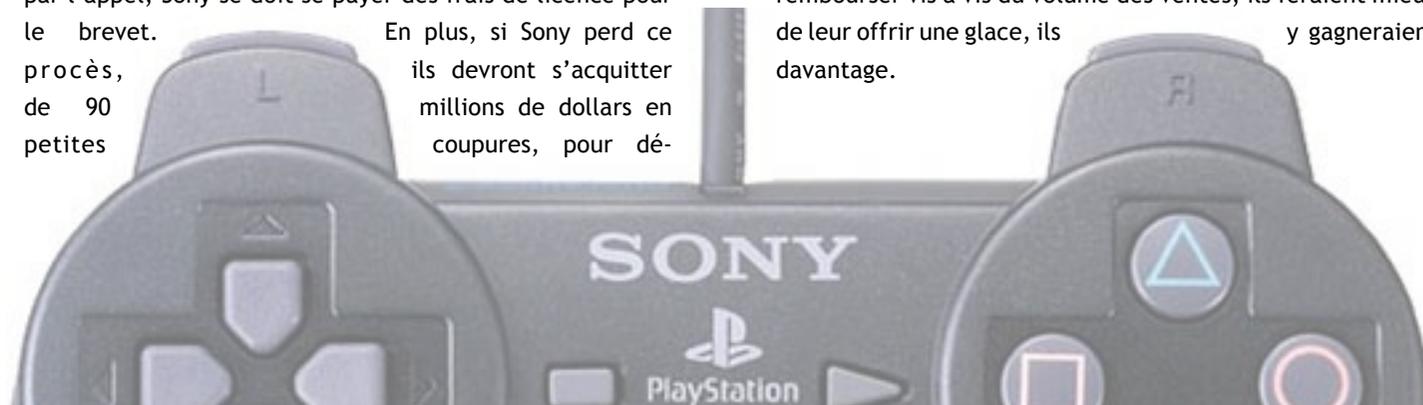
Immersion Corp a pendant ce temps bien fait fructifier son business : 15% d'augmentation pour le jour où l'annonce a été faite. En effet, en attendant que la situation soit réglée par l'appel, Sony se doit de payer des frais de licence pour le brevet.

En plus, si Sony perd ce procès, ils devront s'acquitter de 90 millions de dollars en petites coupures, pour dé-

dommager Immersion Corp. Quand on sait que le chiffre d'affaire d'Immersion est de 30 millions de dollars par an, j'en connais qui sont en train de stocker grave du champagne pour le cas où la décision arrive à terme... Vous nous inviterez les gars ?

Pour Sony, ce n'est pas le premier cas : en effet, cette histoire avec Immersion Corp. dure déjà depuis plus d'un an, avec une décision l'année dernière qui obligeait Sony à payer 82 millions de dollars. Et à la suite d'appels, la somme est montée aujourd'hui à 90 millions. Merci les intérêts !

La branche jeux vidéo du géant Nippon est devenue son activité principale : elle représente 44% du chiffre d'affaire de la marque. Alors, forcément, quand il y a autant d'argent en jeu, ça excite les convoitises. De mémoire, je ne crois pas que la Xbox ou la Gamecube aient connu de telles situations de droits. Remarquez, pour la Gamecube, si Nintendo devait rembourser vis à vis du volume des ventes, ils feraient mieux de leur offrir une glace, ils y gagneraient davantage.



Silicon Knights et Sega en partenariat

Par IANOS

LES NEWS

Silicon Knights et SEGA ont annoncé leur futur partenariat sur les consoles de nouvelle génération. Ce partenariat est strictement commercial puisque Silicon Knights gardera bien entendu son indépendance. SEGA sera ainsi tout simplement chargé d'utiliser son infrastructure commerciale pour mettre sur le marché et vendre les jeux du célèbre studio canadien. Pour rappel, Silicon Knights a développé des jeux comme Legacy of Kain sur PS, Eternal Darkness et MGS sur GC. Ayant rompu son partenariat avec Nintendo l'année dernière, Silicon Knights s'est donc trouvé un nouvel éditeur multi-plateforme qui, on l'espère lui permettra de réaliser et de vendre plus de jeux. Néanmoins, il est à noter qu'en aucun cas le studio n'a confirmé que des développements auraient lieu sur toutes les nouvelles machines: le potentiel existe mais il n'est pas exclu que la société ne choisisse que deux machines voire une seule au final. Malgré cette annonce, Silicon Knights

continue ses développements actuels dont «Too Human» qui devrait sortir



probablement un jour... dans ce siècle on espère. Voilà également une autre nouvelle rassurante : Silicon Knights affirme que la société restera fidèle à son public cible en continuant à concevoir des jeux plutôt adultes (ouf!!!). Il faut bien avouer que généralement quand les sociétés commencent à penser distribution et commercial, elles vendent leur âmes au diable en allant sur du marché de masse (moins de 16 ans quoi !!). Mais visiblement ça ne les intéresse pas vraiment... Tant mieux pour les majeurs alors! Quant à SEGA, son intérêt est, en réalisant le marketing pour S.K., de mieux s'implanter sur le marché occidental sur lequel la marque a perdu du terrain et de la notoriété depuis la fin de la Dreamcast. Maintenant que l'on sait que Silicon Knights vit toujours, on attend donc avec impatience ses prochaines annonces de jeux...

Sega et Silicon Knights mano in mano ? Certes, mais uniquement en matière de distribution...

Saint Seiya sur PS2

LES NEWS

Par IANOS

Ressortez vos figurines Bandai des années 80, et commencez à vous entraîner dès maintenant ! D'ici peu, Saint Seiya sera de retour sur vos écrans!

Quoi ??? la série d'anime mythique du mercredi va débarquer sur PS2 ? Et bien oui... mais retenez un peu votre joie quand même, car il faut savoir que c'est Atari qui s'y colle. Oui je sais, ça jette un froid mais il faut toujours espérer... même si c'est Atari. Le jeu devrait s'appeler «Knights of the Zodiac: The Sanctuary» et, comme son nom l'indique, devrait reprendre du point de vue scénaristique toute la période du sanctuaire avec, bien entendu, les chevaliers d'or, Athéna et le grand pape. On retrouvera évidemment les cinq héros de Saint Seiya: Shiryu, Shun, Hyoga, Ikki et Seiya. Le jeu devrait être, vous vous en doutez, dans l'esprit des DBZ budokai du même éditeur : ce sera donc un jeu de combat qui vous permettra de sélectionner les 17 personnages en armures et ce dans les 12 décors des signes du zodiaque. Oui je sais, vous vous demandez si on peut appeler ça des décors, étant donné que dans l'anime c'était souvent le même ! Une chose est sûre,



ceux qui n'aiment pas les colonnes anti-ques vont souffrir... Quoi qu'il en soit, on le saura bien assez tôt mais cependant : on pourra tout démolir dans ces fameux décors jusqu'à les faire ressembler à des terrains vagues, même si pour l'instant les quelques photos ne mettent pas en avant ce point. Les personnages utiliseront leur réserve de « cosmo energy » pour réaliser les pouvoirs bien connus des téléspectateurs de l'époque et aussi des lecteurs du manga. En bref, ça

devrait être un jeu de combat hommage comme Budokai. Les fans la série et les plus jeunes devraient certainement l'apprécier, même s'il ne semble pas apporter pour l'instant quelque chose de différent par rapport à DBZ budokai aussi bien techniquement que graphiquement, mis à part le contexte (et quel contexte !). La date de sortie officielle est encore inconnue mais cela devrait se passer cette année... et en Europe.

Samurai Warriors 2 en préparation

Par KYLIAN

LES NEWS

Le Japon est certainement l'un des pays les plus appréciés des Français (et je ne dis pas ça parce que le premier d'entre nous adore le sumo et le Pays du Soleil Levant). Outre les jeux vidéo bien sûr mais aussi les mangas et la J-Pop (ahhh Morning Musume...), l'archipel nippon ne manque pas de charmer l'éternel amoureux de cultures lointaines qu'est le français moyen. Mais trêve de balivernage (néologisme contractant balivernes et bavardage, il est joli non ? Je vais le proposer à l'Académie Française...), venons-en au sujet de cette news : Samurai Warriors, un beat'em all avec pour toile de fond le Japon des 15ème et 16ème siècles. Et plus précisément parlons de la suite de ce jeu. En effet, une forte odeur de rumeur nous est parvenue, disant que SW2 serait déjà dans les starting-blocks des développeurs de Koei. C'est assez étonnant de prime abord, vu que le premier opus date de 2004 (sur PS2 et XBox) mais si on repense que ce numéro initial était loin

d'être fini, telle une pré-beta qu'on aurait voulu vendre quand même, et appela donc un grand scepticisme chez



les joueurs, voir débouler une suite si tôt n'est finalement que pure logique.

Toujours selon les rumeurs insistantes - que l'on n'a ici aucune raison de ne pas croire - ce nouvel épisode, proposerait une trentaine de combattants à mettre en opposition. Pour les connaisseurs, dans cet ensemble de guerriers impétueux, on trouvera les deux grands héros, bien entendu (Kojirô Sasaki et Musashi Miyamoto) mais aussi et surtout et Ieyasu Tokugawa, un personnage très apprécié des fans qui était disponible dans Samurai premier du nom mais curieusement pas jouable...

Espérons donc que cette suite prévue pour le moment sur PS2 seulement, sera un « vrai » jeu et non un prototype, et que l'on pourra enfin assister à une belle opposition des genres entre le Goliath Dynasty Warriors et le David Samurai Warriors...Vivement le troisième trimestre 2005, date de sortie au Japon pour le moment retenue.

La suite de Samurai Warriors, sorte de prototype sorti trop tôt, est annoncée quelques mois à peine après l'arrivée de son aîné. De bon augure ?

Ton jeu d'aventure sur la PSP

LES NEWS

Par EKIANJO

T'as beaucoup de talent, un PC et une PSP ? ca prouve que t'as aussi beaucoup de thunes, alors pourquoi ne pas faire tes propres jeux ?

From Software vient d'annoncer un logiciel relativement intéressant destiné à la PSP. D'après Famitsu, ils préparent un titre du nom de «Adventure Player», qui ne serait ni plus ni moins qu'un logiciel de création de jeux d'aventures pour PSP - le jeu à la base étant développé sur votre PC, à la maison, avec la partie complémentaire appelée «Adventure Player Studio». Pour jouer sur votre PSP ensuite, vous aurez besoin de deux choses: l'UMD de Adventure Player dans votre PSP, et un Memory Stick sur lequel vous allez mettre toutes les données sauvegardées relatives au jeu - graphismes, musiques, etc... Nous n'avons malheureusement pas plus de détails à l'heure actuelle... pas de screenshots, pas de logos, rien, peau de zob, on vous dit. Cependant, on sait qu'il faudra posséder quand même une connaissance basique en programmation - dans le cas contraire, certains jeux très simples seront quand même réalisables. Adventure Player sera distribué de base

avec 3 scripts de jeux : Echo Night sera l'un d'entre eux. Il s'agit d'un titre développé par From software en 1988. Apparemment, de nombreux scripts seront téléchargeables depuis le site de From, et ils espèrent bien aussi attirer d'autres développeurs professionnels pour rentabiliser leur affaire.

Au delà de jeux d'aventure, Adventure Player Studio permettra de réaliser aussi des jeux genre puzzles et autres quiz... super, si vous voulez vous refaire un jeu à la «qui veut devenir millionnaire», vous saurez quel logiciel acheter, au moins c'est clair...

La distribution de Adventure Player se fera dès juin au Japon, aux prix de 38 dollars environ. L'initiative est à saluer en tout cas. On pourra désormais aussi compter sur la production amateur pour pondre des jeux dignes de ce nom. Pourtant, le kit n'est pas prévu pour les Etats-Unis... sans parler de l'Europe. Est-ce que cela signifie que nous ne verrons jamais les pixels de ce kit ? c'est

fort possible...

L'avantage est cependant évident. Si le moteur est relativement puissant à la base, et si les possibilités offertes par le logiciel laissent de la liberté, les possesseurs de PSP pourraient se ruier dessus. On peut très bien imaginer des développeurs amateurs donner leur jeu gratuitement dans un premier temps - Dans ce cas là, la logithèque de la PSP s'en trouverait considérablement agrandie, de jeux pour la plupart originaux... Ah, on rêve, on rêve...

En plus, on pourra apparemment échanger les données du jeu par wifi... Bon, c'est évident, ce petit bijou pourrait bien vite devenir une grosse grosse référence. From Software, on vous salue... en attendant de voir ce que ce fameux Adventure Player va donner. A suivre.

logiciel

le conseil de tonton Eki

Ca vous arrive d'utiliser le Peer-to-Peer (P2P) ? Bien sûr, uniquement pour des téléchargements légaux, hein. Eh bien si vous ne voulez pas que certains robots de grandes multinationales viennent regarder ce qui se trouve sur votre disque dur, par respect pour la vie privée, eh bien Peer Guardian 2 est là. Le premier était pas mal, mais consommait une grosse partie du processeur... maintenant c'est de l'histoire ancienne, vous allez adorer le laisser en tâche de fond. Toujours freeware, toujours simple à utiliser, Methlabs a fait du très bon boulot !

<http://methlabs.org/projects/peerguardian-2-windows/>

Editeur : Sony
Dev : Namco

Surprise, le nouvel épisode de la série des Soul ne sortirait que sur PS2 - mais vu le peu de nouveautés (3 persos + customisation), pas de quoi bien sauter au plafond...

PS2

Soul Calibur 3



prévu pour 2005



Editeur : Capcom
Dev : Capcom

Comme lanos vous en parlait la semaine dernière, ce nouveau beat'em all de Capcom se passe dans le Japon médiéval. Ca va saigner, et ça s'annonce plutôt bien graphiquement.

PS2

Sengoku Basara



prévu pour été 2005 (japon)



Editeur : Codemasters
Dev : Team17

Worms, jeu excellent à la base mais travesti pas de trop nombreuses et trop mauvaises suites, revient. On nous promet un retour aux sources. Je demande à voir...

PC, XBOX, PS2

Worms 4 : Mayhem



prévu pour printemps 2005



Des nouveaux screenshots de jeux en développement.

SCREENING



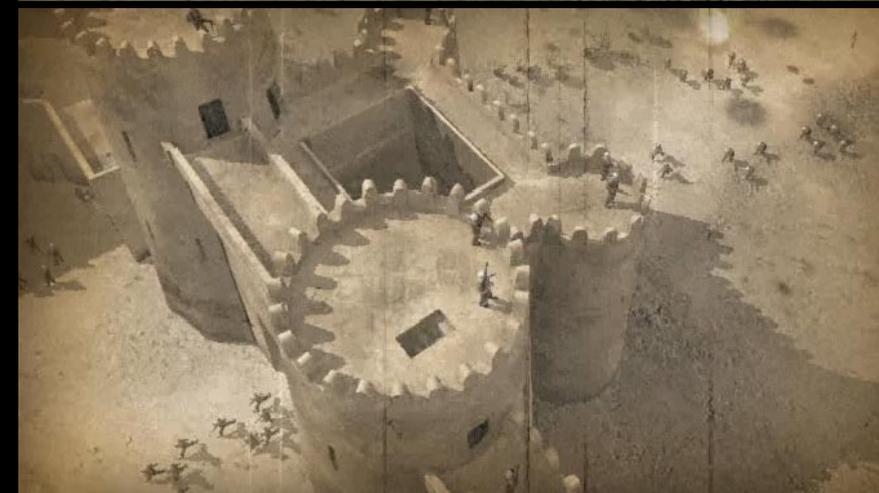
*CODENAME PANZERS PHASE 2
(PC)*

Après le très bon premier opus, voici que la suite déboule en vidéo. Vidéo vieillie à la fumée, histoire de faire style images d'archives... Le moteur n'a pas trop changé mais affiche désormais des environnements un poil plus complexes, ce dont personne ne se plaindra. Cette fois-ci, les batailles vont avoir lieu dans d'autres pays, et on ira donc volontiers en Afrique du nord chatouiller ses ennemis. On espère quand même que certains petits défauts de l'IA seront corrigés au passage, bref, que ça ne soit pas qu'un simple add-on mais une véritable nouveauté. Réponse cette année.

SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

<http://www.fileshack.com/file.x?fid=6562>





Aux US, une société du nom de Choice-Point, chargée de sauvegarder des données relatives aux clients (19 milliards d'enregistrements, quand même), s'est faite méchamment hackée et plus de 145 000 américains ont été victimes de vol d'identité. Les données qu'ils collectent peuvent aller très loin, ils ont une sorte de fiche détaillée sur chacun des individus adultes enregistrés. Cette industrie n'est pourtant pas très surveillée par le gouvernement. Par exemple, seule la Californie oblige les sociétés de ce type

de votre temps. Du point de vue financier, on estime que l'argent volé suite au vol d'identité se compte en milliards de dollars chaque année, et sans doute vers les 52 milliards pour l'année dernière... Pfiou, on pourrait en faire encore une autre de guerre du Golfe avec cet argent...

Au vu de ces chiffres, la pression politique devient grandissante, pour obliger les établissements victimes de telles attaques à divulguer l'information dont ils disposent concernant les méfaits. Evi-

der avec des centaines d'euros (ou de francs) dans la poche. Le problème des banques et autres établissements qui gèrent les informations personnelles est leur manque total de transparence.

En France, le vol d'identité existe aussi bel et bien, mais pourtant, personne n'en parle et les autorités font comme si cela n'avait pas lieu. Chaque année, des milliers de victimes sont dépossédées de diverses sommes d'argent personnelles, qui ne sont restituées qu'après une longue et laborieuse pé-

RiEN A VoIR

Vols d'identité en hausse...

Par EKIANJO



à faire savoir publiquement si les informations dont elles disposent ont été détournées ou dérobées.

Les dernières cibles de ce type d'attaque dans les derniers mois ne figurent pas parmi les plus petits... on trouve le Boston College, Chico State, l'université de Nevada-Las Vegas, Lexis/Nexis et, last but not least, the Bank of America. Pour un particulier, d'après quelques évaluations, les formalités administratives que vous devez remplir quand vous êtes victime d'un vol d'identité peuvent prendre en moyenne 600 heures

demment, pour se défendre, les sociétés en question répliquent que la sécurité absolue n'existe pas, et qu'ils font déjà tout ce qu'ils peuvent pour éviter que de tels accidents se produisent.

Chose amusante, dans le cas d'un vol d'identité, les experts recommandent d'annuler vos cartes de crédit, de mettre vos débits sous surveillance, et de signaler aux autorités le cas en question. Ca semble raisonnable, mais que faire sans cartes de crédits ?? Personne ne souhaite honnêtement revenir au temps où les gens pouvaient se bala-

riode d'enquête. Au lieu de faire voter la LEN pour faire plaisir à leurs copains des majors, les députés se devraient de faire en premier lieu des lois sur la sécurité des informations qui sont censées rester confidentielles. Et de punir gravement les contrevenants.

Mais après tout, je rêve sans doute... un gouvernement qui fait quelque chose pour son peuple, c'est presque du jamais vu de nos jours. Reste les associations de consommateurs...

Cette semaine, point de billet d'humeur mais une reproduction de chiffres. Oui, j'avoue ma fainéantise, alourdi que je suis de gourmandises pascales. Que je sois flagellé en place publique pour expier mes crimes affreux et mon manque de cette rubrique. Mais de quoi vais-je parler ? D'une information aussi bouleversante qu'un Raffarin s'exprimant en anglais sur le référendum européen... A cause des œufs en chocolat et autres artefacts de foi qui sauveront certai-

en troisième position en Europe derrière l'Allemagne et l'Espagne. Mieux encore, parmi ces internautes, la moitié (53%) est tout simplement dans l'ère du (très) haut débit. Alors, vous allez me dire que vous ne croyez pas qu'il y ait douze millions de résistants, idolâtres du modem 56Kbps...et vous aurez tort ! J'avoue rester perplexe mais bon, n'oublions pas que le territoire n'est malheureusement pas équitablement desservi par la fée technologie. Outre ce joli chiffre, l'étude nous éclai-

lions (+27%) et surtout le e-commerce fait une grosse avancée, avec +100% d'acheteurs en ligne, à 10,6 millions ! Bref, hormis la petite réserve de temps de surf, je crois que l'on ne peut que se réjouir de voir Internet s'installer enfin dans nos vies, plus de dix ans après son arrivée commerciale en France et un retard à l'allumage pour lequel on remercie bien chaleureusement des certains Edouard B., Alain J., ex-premiers ministres, et Gérard T., chantre du Minitel à qui l'on crut bon de confier le choix



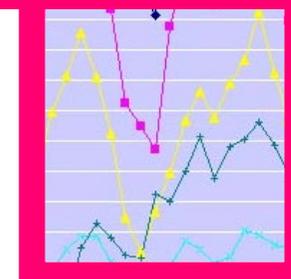
La France aime le net Par KYLIAN

nement votre âme, il y a sûrement une chose qui vous aura échappé, pénitents que vous êtes : la France est un « pays Internet ». L'institut Médiamétrie nous assure en effet que cette année 2004 a vu les français se plonger « définitivement et massivement » (sic) dans le monde merveilleux du réseau mondial et des « autres nouveaux média » - comprenez lecteurs mp3, téléphones portables, home DVD, vibromasseurs 3G et j'en passe. Notre beau pays compte donc environ 24 millions de connectés, soit un joli score de 46%, ce qui le place

re sur la consommation de l'Internet avec des données toujours aussi curieuses : ainsi le temps de surf (hors usage email/IM/P2P, etc...sinon rajouter 30h environ) d'un internaute haut débit est soi-disant en moyenne de 16 heures ... par mois ! Même pour le surf seul, il y a un problème là : 16 heures c'est ce que l'on fait en un jour et demie, et encore. Ce n'est donc pas possible, il y en a qui doivent avoir des consos négatives... Dernières informations que l'on est plus enclin à croire : le nombre d'utilisateurs de P2P a augmenté en un an, à 3,3 mil-

RiEN A VoIR

de l'attitude politique à adopter face au débarquement chez nous du réseau mondial...Une bien fine équipe quand on y repense (voir <http://www.les-ours.com/cybear/they/>) et dont l'absence totale de vision intelligente à l'époque se paye encore aujourd'hui...En effet, le net en France c'est bien mais il y a encore du chemin à faire, ce n'est pas, au hasard, les offres de VoIP payantes ou la TV ADSL hors de prix qui démontreront le contraire...



metal gear

L'histoire dans l'Histoire - Partie I

« Là, tout n'est qu'Ordre et Beauté, Luxe, Calme et RPG7. »

Charles Beau de L'air - « Invitation aux otages ».

DOSSIER Par EKIANJO

La série des Metal Gear sévi depuis plusieurs années sur consoles, depuis la NES jusqu'à la PS2. Si l'épisode le plus célèbre reste Metal Gear Solid 1, la série connaissait déjà d'autres origines. Attention, ce dossier contient bon nombre d'informations que vous ne devriez pas lire si vous n'avez pas encore terminé un des titres de la série.

J'ai volontairement mêlé réalité historique dans cette chronologie autour de Metal Gear. Les yeux avertis sauront, bien entendu, faire la différence entre les faits et la fiction.

Février 1953

Watson et Crick, deux scientifiques américains, font leur première annonce, après des années de travail, sur la structure de l'ADN, structure moléculaire complexe à la base de tout être vivant sur Terre. Quelques années plus tard, ils expliqueront les relations entre l'ADN et l'ARN et leur rôle dans la composition et élaboration des protéines. Le code génétique sera ensuite très rapidement décrypté.

Avril 1961

La baie des cochons : cette opération, proposée par Nixon, préparée par Eisenhower, est approuvée par John Kennedy: l'objectif était d'envoyer des exilés cubains reprendre le

contrôle de l'île et renverser Fidel Castro, fidèle au régime soviétique et opposé aux USA. Cuba est une position stratégique. L'invasion échoue par manque de couverture aérienne. Kennedy est partiellement responsable de cet échec.

Août 1961

Les Russes entreprennent la construction du mur de Berlin et séparent clairement d'une manière géographique une tendance qui prenait naissance depuis plusieurs années : la division du monde en deux blocs : USA contre URSS. L'Allemagne, après sa cuisante défaite en 1945, est durablement coupée en deux.

Août 1962

Jack Lickinger, développeur chez BBN (Bolt, Beranek & Newman) Technologies, lance les bases d'un « galactic network ». Ses idées sont les bases de l'internet actuel. Il travailla très tôt avec l'ARPA (connu à l'heure actuelle sous le nom de DARPA, Defense Advanced Research Projects Agency, l'agence des projets de recherche avancée en défense) et réussit à convaincre Bob Taylor, directeur des projets de communication à l'ARPA, que le développement d'un tel réseau, plus tard connu sous le nom de ARPAnet, devienne une priorité.

Octobre 1962

Crise des missiles de Cuba : les US découvrent que des navires russes armés d'ogives nucléaires sont à proximité de Cuba. Les deux grandes puissances sont en alerte maximale et une guerre nucléaire apparaît comme probable. Grâce à l'intervention de certains conseillers de Kennedy, l'option de négociation

est réétudiée et Kennedy parvient à persuader Khrushchev de retirer ses navires. Kennedy garantit en secret la non-invasion de Cuba. Khrushchev s'en sort avec les honneurs de son côté, en justifiant la sauvegarde de l'île. Plus tard, on apprendra que Castro possédait de toute façon des ogives nucléaires sur le territoire Cubain.

Novembre 1963

Assassinat de Kennedy par un complot antigouvernemental. Les conséquences directes sont la poursuite de la guerre de Vietnam, avec la relance de l'industrie de l'armement, et un plongeon tête baissée dans la guerre froide, alors que Kennedy et Khrushchev avaient commencé à lancer des projets de normalisation des relations entre des deux super-puissances.

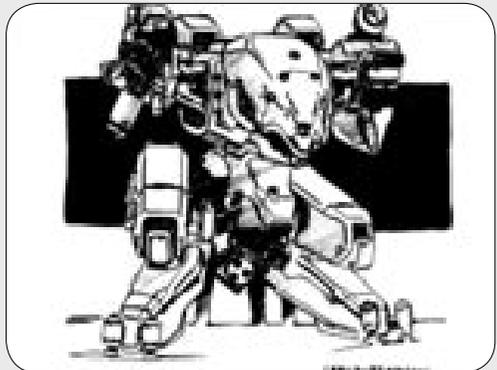
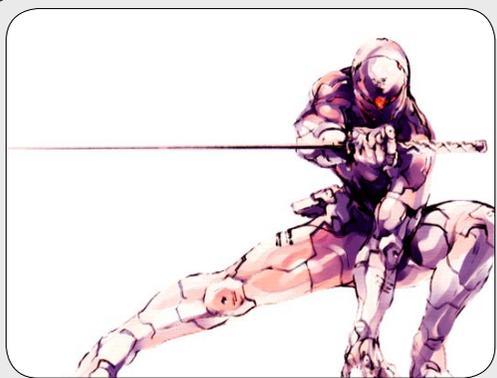
1964

Début de l'opération Snake Eater. À la suite de la crise des missiles de Cuba en 1962, JFK a négocié avec Kroutchev certaines conditions pour le retrait des missiles stratégiques. Un certain scientifique du nom de Sokolov avait échappé à l'union soviétique alors qu'il travaillait sur un projet révolutionnaire. Kroutchev demande donc à JFK de restituer Sokolov, qui s'exécute. Secrètement, une mission est cependant prévue pour sauver Sokolov des griffes soviétiques. John, agent secret, est envoyé sur place pour le rapatrier. La mission va se dérouler en pleine jungle à proximité du Pakistan, où les Soviétiques possèdent deux installations de recherche très évoluées. Un certain colonel Volgin s'est emparé de ces installations, et menace de faire pression sur l'autorité de Khrushchev grâce à de nouvelles armes pour réaliser un coup d'état. L'une de ces armes est développée par Sokolov : il travaille sur le Shago-



En haut, notre ami de toujours, Solid Snake, en pleine contemplation, telle la statue d'Athéna pensive.

En bas, le ninja cybernétique de Metal Gear Solid : il s'agit de Gray Fox, ex membre de FOX-HOUND, revenu à la vie grâce à des expériences pas très catholiques.



En haut, notre ami Gray Fox dans toute sa splendeur. En dessous, une esquisse primitive du Metal Gear.

hod, une sorte de tank possédant un missile à ogive nucléaire. Pour lancer cette ogive, le tank doit disposer d'une piste de lancement similaire à une piste de décollage, pour garantir suffisamment de rayon d'action au missile en question. Un autre projet russe était aussi en développement par Granin, autre savant russe, concurrent de Sokolov : il désirait équiper de nouveaux tanks de pattes pour faire en sorte que le terrain ne soit plus un obstacle. Sokolov refuse de revenir aux US, par peur de travailler à nouveau pour des armes de destruction massive. L'opération prend alors de nouvelles tournures: il apparaît en fait que l'héritage des philosophes, le trésor accumulé par les alliés avant la deuxième guerre mondiale, est entre les mains du colonel Volgin.

La mission se termine par la destruction du Shagohod, de toutes les bases de recherche, la mort du colonel Volgin, The Boss, Granin et Sokolov. Ocelot, un agent russe travaillant pour la CIA, le KGB et aussi pour l'opposition à Khrushchev, s'empare de l'héritage des philosophes au détriment de Eva (qui a, en fait, dérobé un faux), et transmet les découvertes de Granin à la CIA. Snake retourne victorieux auprès du président Johnson - il est récompensé par le titre de Big Boss.

15 octobre 1964

Khrushchev est écarté du pouvoir. Brezhnev devient le premier secrétaire du parti communiste, avec Kosygin comme adjoint.

16 octobre, 1964

La chine réalise le premier test nucléaire réussit dans le désert de Takia Makan.

1965

Sigint, l'expert militaire de l'opération Snake Eater, rejoint l'ARPA. Il participe au développement de ARPAnet, qui commence à être en ligne dès 1969. Il s'agit de l'Advanced Research Projects Agency Network, soit le réseau de l'ARPA. La révolution de l'ARPAnet est le « packet switching » : pour permettre la communication vers plusieurs destinataires, les données sont fractionnées en paquets, chaque paquet pouvant être contrôlé indépendamment des autres. Avant, le « circuit switching » ne permettait qu'une communication unique d'un émetteur vers un récepteur - le système du téléphone. L'ARPAnet a été développée non pas pour créer un réseau capable de résister à une attaque nucléaire, mais pour augmenter la fiabilité et la robustesse de l'échange de données.

1966

Le gouvernement américain conduit une étude sur les traitements médicaux d'urgence. Le département des transports crée les bases de ce qui sera plus tard le système EMT. (Emergency medical technician, technicien d'urgence médicale). Ces EMT sont spécialisés pour intervenir rapidement et évaluer la condition des personnes en danger. Ils sont prêts à réaliser des résurrections cardiaques et des défibrillations. Ils doivent finalement immobiliser le patient pour un transfert urgent vers tout hôpital dans les meilleurs délais.

1969

Eva, espionne russe au service du services secrets chinois (rencontrée dans l'opération Snake Eater) disparaît sans laisser de traces à Hanoi, Vietnam.

1970

L'experte médicale de Snake dans l'opération Snake Eater, Para-Medic, fonde le premier système paramédical des Etats-Unis à Seattle, Washington. Ce système est très similaire au concept des EMT (voir 1966).

Le major Zero, responsable de l'opération Snake Eater en 1964, dissout FOX.

Les US accumulent le reste de l'héritage des Philosophes. Les « philosophes » américains se font désormais connaître sous le nom de « Patriotes ».

1971

Big Boss, dans la lignée du Major Zero, crée l'unité FOX-HOUND.

1972

Le projet « Les enfants terribles ». Les US décident de créer des clones de Big Boss, pour sauvegarder le patrimoine génétique extraordinaire de l'individu. 8 embryons sont créés, mais 6 sont euthanasiés pour permettre à deux d'entre eux d'être viables. L'un sera connu plus tard sous le nom de code Solid Snake, l'autre en tant que Liquid Snake.

1989

Chute du mur de Berlin. La réunification des deux Allemagnes est en marche.

1990

The Human Genome Project : un consortium de 6 pays (USA, France, Chine, Allemagne, Japon, UK) commence un projet énorme qui est censé durer 15 ans : déterminer les 3 milliards de bases paires dans l'ADN humain, tout en isolant les gènes dans cet ensemble de données. 3 milliards de dollars sont contribués par les US.

Juillet 1991

Signature du traité START I (STrategic Arms Reduction Treaty, traité pour la réduction des armes stratégiques) entre les US et l'URSS. À la base, cette initiative venait du président Reagan. Il vise à réduire voire limiter le nombre d'armes nucléaires que chaque côté possède.

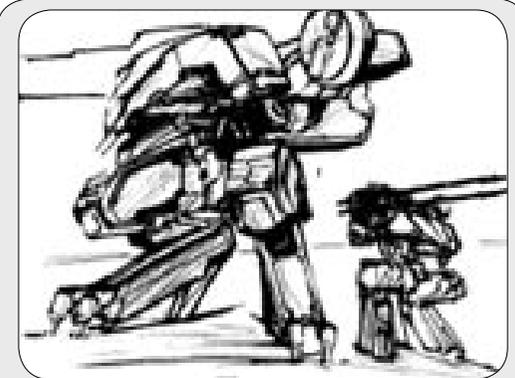
Automne 1991

Dissolution de l'union soviétique.

Janvier 1993

Signature du traité START II entre les US et la Russie. L'objectif de ce traité est de bannir les MIRVs (multiple independently targetable re-entry vehicle) - c'est-à-dire les missiles balistiques qui peuvent contenir plusieurs armes nucléaires, ce qui rend pratiquement impossible toute interception anti-ballistique. De plus, un MIRV permet de toucher une plus grande surface avec un seul missile. Typiquement, les MIRVs peuvent avoir de 3 à 12 têtes nucléaires.

Ce traité a été annulé à la suite du projet de bouclier de défense antimissiles des USA.



En haut, le Metal Gear du premier épisode sur PS1. En bas, il s'agit d'une esquisse d'un personnage que vous ne connaissez pas vraiment sous ce visage : c'est Big Boss, mais vieux. D'ailleurs, l'esquisse originale montrait qu'il avait perdu son oeil gauche, alors que dans MGS3 il s'agit de l'oeil droit. Incohérence ?



Eh oui, Metal Gear n'a pas commencé sous la forme de milliers de polygones. Il y a du en avoir des esquisses de ce genre, croyez-moi. La recherche effectuée sur le look des différents personnages n'est pas due au hasard : c'est comme un casting d'acteurs pour un long métrage.

1995

Afrique du Sud, 200 km au nord de Garzburg, se trouve la forteresse de Outer-heaven, établie par un guerrier légendaire. Apparemment une arme de destruction massive serait en développement dans cette forteresse, et FOX-HOUND est appelé à régler la situation. Gray Fox, le meilleur de l'unité FOX-HOUND, est envoyé en mission solo, par Big Boss. Gray Fox disparaît en laissant un dernier message : « Metal Gear... ». Big Boss envoie alors Solid Snake, une nouvelle recrue, en toute confiance. Solid Snake parvient à libérer Gray Fox et découvre ce qu'est Metal Gear : un tank bipède armé d'ogives nucléaires, pouvant se déplacer sur tous terrains, et doté d'une puissance de feu hors du commun. Dr. Pettrovich est le leader de ce projet de développement - sa fille étant en otage, il n'avait d'autre choix que de travailler sur Metal Gear. Outer-Heaven avait pour objectif d'établir une supériorité militaire sur le monde entier, grâce à Metal Gear. Solid Snake parvient à détruire le Metal Gear qui était en développement. Alors que Snake croyait avoir accompli sa mission, Big Boss s'oppose à son retour. Ce dernier est en fait derrière la création de Outer-Heaven. Alors qu'il dirigeait FOX-HOUND, il créa sa propre société de mercenaires qui l'aidera à réaliser ce projet de base militaire. Big Boss, ayant tout perdu, active l'auto-destruction de la base et se bat en combat singulier avec Solid Snake. Ce dernier sera le seul survivant. Roy Campbell prend la tête de FOX-HOUND à la suite de Big Boss.

1997

L'état de Zanzibar, en Asie centrale, déclare son indépendance. Les états du CIS (commonwealth of independent states, bref la CEI qui regroupe 12 des 15 anciens états de l'URSS) en-

voient leur armées pour réprimer la révolte. Cependant, grâce à l'aide de mercenaires venus des quatre coins du monde, Zanzibar finit par résister. Une nation de mercenaires venait de naître.

1999

Le monde connaît une crise d'énergie croissante. Le développement d'énergies alternatives au pétrole est cependant loin d'être une réalité. Le prix du pétrole augmente lourdement. Un homme trouve une solution au problème : le docteur tchèque Kio Marv invente OILIX, un micro-organisme qui raffine le pétrole pour en produire d'une qualité supérieure. Alors que le monde était plein d'espoir pour cette nouvelle technologie, le docteur est enlevé, et après investigation, il se trouve désormais à Zanzibar. Leur objectif est clair : ils désirent imposer sur le monde leur règle économique en contrôlant OILIX. Roy Campbell est appelé à la rescousse avec FOX-HOUND. Il décide d'envoyer Solid Snake sur les lieux. Après une infiltration réussie, Snake rencontre le Dr Pettrovich à nouveau - il a, lui aussi, été enlevé et emmené dans cette nation de mercenaires. Il lui apprend qu'un nouveau Metal Gear est en développement dans le cœur de la forteresse. Pire encore, l'homme à la tête de Zanzibar ne serait autre que Big Boss, que Snake croyait avoir tué 5 ans plus tôt.

Snake est confronté à ce Metal Gear, contrôlé par Gray Fox, qui a suivi Big Boss après 1995. Snake parvient à s'échapper. Après avoir atteint le centre de détention, il trouve le Dr Marv, mort. Il n'a pas pu résister aux tortures, à cause de problèmes cardiaques. Snake découvre entre temps que le Dr Pettrovich a en fait volontairement contribué au développement de Metal Gear, à séjours répétés à Zanzibar. Il aurait aussi planifié l'enlèvement du Dr. Marv. Pettrovich, découvert,

attaque Snake mais en vain : il péri dans le combat. Snake se retrouve confronté à Gray Fox et Metal Gear à nouveau. Après la destruction de Metal Gear, Snake affronte en combat singulier Gray Fox dans un champ de mines. Gray meurt. Finalement, Snake s'en prend à Big Boss. Big Boss est battu à son tour. Snake rapporte le plan de développement de OILIX, comme prévu par sa mission. Cependant, il ne retourne pas dans l'unité FOX-HOUND, mais part se retirer en Alaska.

2000

Un premier brouillon du génome humain est obtenu à la suite du Human Genome Project commencé en 2000.

2005

Une nouvelle menace apparaît. Dans le détroit de Bering, dans l'archipel Fox, se trouve l'île de SHadow Moses. Dans cette île se trouve une installation secrète de ArmsTech (autrefois l'un des premiers fabricants d'armes au monde) et du DARPA. Les forces spéciales de FOX-HOUND s'emparent de l'installation, et menacent de lancer une attaque nucléaire dans les 24 heures si leurs demandes ne sont pas acceptées. Ils exigent d'avoir les restes de Big Boss. Campbell se trouve dans une situation délicate, vu que l'ensemble de FOX-HOUND a quitté ses ordres. Il fait kidnapper Snake pour l'entraîner dans cette mission. Liquid Snake est à la tête de l'invasion de Shadow Moses. Solid Snake, intriqué par sa ressemblance avec Liquid, décide d'accepter la mission. Il doit libérer Donald Anderson, le chef du DARPA, et Kenneth Baker, le président d'ArmsTech, tous deux retenus dans l'île. Meryl, la nièce du colonel, est aussi retenue là-bas (en tant que jeune recrue). Dès lors que Solid Snake rentre en contact avec Kenneth Baker et Donald

Anderson, ils meurent mystérieusement d'une crise cardiaque. Snake fait ensuite la rencontre d'un ninja-cyborg dans cette base - qui s'avère être Gray Fox. Gray Fox, bien que décédé, a été récupéré et des expériences ont eu lieu sur son corps pour le ramener à la vie dans une combinaison exosquelettique. Le Dr Hal Emmerich est, lui aussi, emprisonné dans la base - il a travaillé sur le projet de Metal Gear, en étant dupé sur les réelles utilisations de la machine qu'il développait. Il décide d'aider Snake dans sa mission, et se fera connaître par la suite sous le nom d'Otacon.

Liquid Snake essaye en fait de recréer Outer-Heaven, le rêve de Big Boss. La plupart des soldats de sa base ont été injectés avec des gènes de Big Boss, pour en faire des soldats exceptionnels. Cependant ces soldats ne sont pas parfaits et semblent souffrir de mutations. En demandant les restes de Big Boss, il espère pouvoir compléter son projet de « Genome Army » pour en faire des soldats modèles. Liquid était aussi un disciple de Big Boss, mais le détestait. Big Boss le considérait toujours comme inférieur à Solid Snake. C'est pour cette raison que Liquid chercha à le surpasser.

La réelle mission de Snake n'était apparemment pas de sauver les otages et détruire Metal Gear, mais de répandre le virus FOXDIE avec lequel il a été infecté avant la mission. Grâce à ce virus, qui vise uniquement le code génétique de certains individus, le Pentagone espérait tuer l'ensemble des rebelles de FOX-HOUND pour s'approprier le Metal Gear intact. Liquid a cependant le temps d'affronter Solid avec Metal Gear, mais Solid parvient à détruire une nouvelle fois l'appareil...

Finalement, FOXDIE prend effet sur Liquid, avec un certain retard, et Solid Snake parvient à sauver Meryl et Otacon. Bien que lui aussi infecté par FOXDIE, il lui reste apparemment un peu de temps à vivre. À lui de décider ce qu'il fera de ses derniers jours...



*En haut, le Metal Gear dernière génération : Metal Gear REX - tiré de l'épisode MGS 2. Sa grande nouveauté est d'être un MG aquatique. Il sait désormais nager.
En dessous, une silhouette de Solid Snake en pleine action.*

BROTHERS IN ARMS



XBOX

PC
DISPO

PS2
DISPO

FPS

SOLO

MULTI

DEVELOPPEUR GEARBOX
EDITEUR UBISOFT

XBOX

PC

PS2

BROTHERS IN ARMS

par Meego

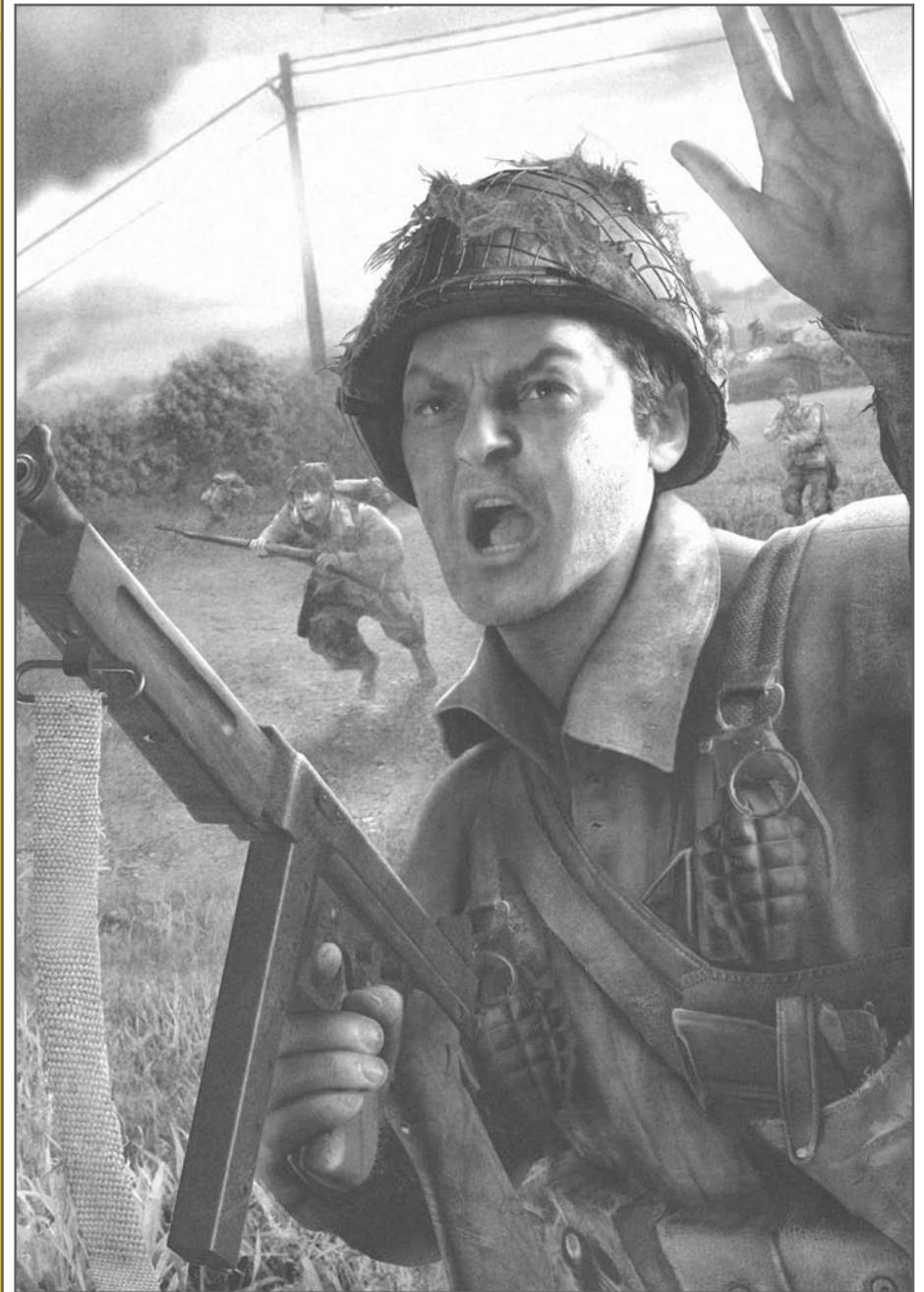
InTro

À l'origine, Brother in Arms : Road To Hill 30 avait pour ambition d'apporter un nouveau souffle à ce genre surexploité qu'est le FPS sauce Seconde Guerre Mondiale. Une aubaine puisque entre un Medal Of Honor : Soleil Levant bien décevant et une conversion de Call Of Duty pas forcément à la hauteur de la version Pc, il était un peu difficile d'assouvir pleinement sa soif de jeux sans rester sur sa faim. Gearbox Software (qui est, pour rappel, à l'origine de l'addon « Half-Life : Opposing Force » ainsi que du portage PC de Halo) nous promettait un jeu inspiré de faits réels d'une rare authenticité, saupoudré d'un aspect tactique et servi par une IA de qualité. Cependant, des promesses, on nous en fait souvent et comme on n'est pas dupes, on a préféré attendre un peu avant de crier victoire. Le jeu est enfin sorti, on l'a testé pour vous.



Dans la peau d'un soldat

Le joueur incarne le sergent Matt Baker, un jeune homme de 23 ans qui a grandi à St Louis dans le Missouri. C'est lorsque la guerre commence qu'il décide de s'engager en tant que parachutiste. Baker est rapidement affecté à la 101^{ème} division Aéroportée de l'armée Américaine puis promu au statut de chef de groupe. Après avoir créé son profil, on peut enfin se lancer dans le mode campagne. Le jeu nous propulse quelques jours après le débarquement, dans une tranchée assaillie par les Allemands. Après quelques minutes de combats, Baker est projeté au sol par le souffle d'une explosion. Sa vision se brouille, de la terre lui obscurcit la vue et lorsqu'il se retourne, il aperçoit un de ses camarades en train de tirer sur les Allemands. Une énorme détonation retentit et lorsque Baker regarde à sa droite, il découvre le corps inanimé de l'homme qu'il a entrevu, complètement déchiqueté par l'explosion. Ce n'est qu'après cet avant-goût du jeu que l'aventure débute réellement puisque l'on est directement «flash-backé» quelques jours auparavant, le 6 juin 1944, à 01h15, quelque part au-dessus de la Normandie.





Ca va mec ? t'as vu le match contre L'OM hier soir ? Ouais, moi aussi je suis dégouté..



Séance de tir au pigeon avec une mitrailleuse.

«Le bourdonnement et les vibrations incessants des moteurs de l'avion provoquent en moi une sensation presque apaisante. Je suis assis sur un petit siège, à côté de l'ouverture à travers laquelle mes hommes et moi s'élancerons d'ici quelques instants. Je suis partagé entre une relative sérénité et un absolu malaise. Certains de mes hommes vomissent, d'autres prient. En tant que chef de groupe de combat, je me dois de dissimuler un maximum mon mal-être. Un soldat se dresse devant moi, il nous demande de nous lever. Il ordonne à mes hommes d'accrocher leurs sangles et de vérifier leurs parachutes : 14 okay ! 13 okay ! 12 okay ! Boum ! Des tirs de DCA percent le fuselage de l'avion en plusieurs endroits projetant ainsi mes camarades au sol. Nous sommes touchés : l'avion convulse dangereusement et tout le monde panique. On me demande de me mettre près de la porte. Le spectacle qui s'offre à moi est difficilement supportable. Une énorme détonation me souffle littéralement hors de l'appareil. Je mets quelques courtes secondes avant de me rendre compte que je suis en pleine chute libre. L'avion dans lequel je me trouvais quelques instants auparavant s'éloigne à une vitesse folle. Mon parachute s'ouvre : la descente aux enfers commence...»

Après l'échec cuisant du débarquement des «paras» en Normandie, une grande

partie de votre équipe se retrouve dispersée aux alentours du point de largage initial. Dans un premier temps, vous devrez rassembler vos collègues de front histoire de constituer une escouade à peu près valable afin ne pas faiblir face aux premiers assauts des «Boches». On se familiarise assez vite avec la maniabilité, qui n'a rien de déboussolant dans l'ensemble : les joysticks servent à se déplacer, la gâchette de droite permet de tirer, A permet de sauter (bizarrement les murets sont difficilement franchissables), B sert à donner un coup de crosse, bref, rien d'étonnant à ce niveau-là. Les développeurs, toujours soucieux de proposer un jeu vraisemblable, ont opté pour une limite de deux pétoires. L'équipement mis à votre disposition est à ce propos assez complet. Cela va du simple Pistolet semi-automatique au Fusil à culasse mobile, en passant par tout un tas d'ustensiles aux noms imprononçables mais pas moins meurtriers. La modélisation des armes est excellente. Chacune d'elles se distingue par sa précision, par sa capacité de tirs ou tout simplement par son efficacité dans une situation donnée. S'il y a bien une chose qui frappe, dès lors que l'on mette la main sur une arme, c'est l'absence pure et simple d'un quelconque réticule de visé. Deux vues sont en fait accessibles : une où le joueur a une vision globale de la situation, mais où il est quasiment impossible de viser convenablement,

et une qui lui permettra de viser avec une précision accrue, du fait que l'arme soit appuyée contre l'épaule et donc rehaussé directement au niveau de l'œil (un peu comme dans Vietcong). Inutile de dire que ça apporte une sacrée dose de crédibilité. Ce système de visée, quoi que pas facile à prendre en main dans un premier temps, se révèle bien vite très pratique. Lorsqu'on est debout, le viseur a tendance à remuer de façon prononcée et il faudra attendre quelques secondes avant qu'il ne s'immobilise. Il en est de même pour la position accroupie, même si le mécanisme de stabilisation reste bien plus rapide.

Tactique à souhait ?

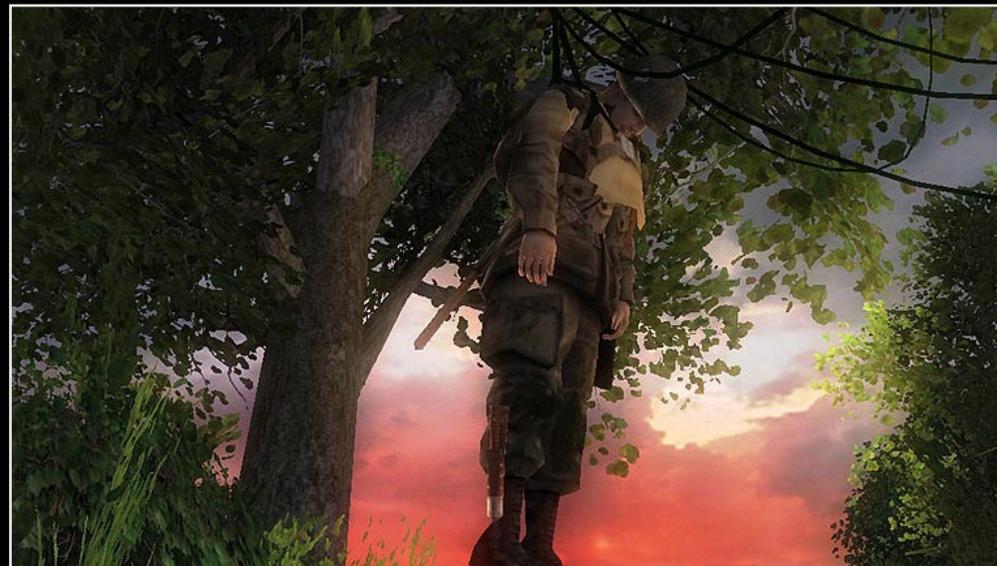
Des petites bulles informatives sont réparties à quelques endroits «clef» du début de l'aventure, histoire de saisir convenablement toutes les subtilités

«Des petites bulles informatives sont réparties à quelques endroits «clef», histoire de saisir convenablement toutes les subtilités du titre.»

du titre. Brother in Arms, sans être le jeu le plus fin qui soit, n'en reste pas moins assez tactique. Les développeurs nous ont concocté un système d'ordre, un peu à la manière de celui présent dans Full Spectrum Warrior. Sans être révolutionnaire, ce petit plus apporte

une dimension stratégique ce qui permet au titre de Gearbox Software de se démarquer assez aisément de ses concurrents directs. Cinq ordres seront à votre disposition pour vous sortir correctement des situations les plus périlleuses : «Allez vers» (la gâchette de gauche permet de faire apparaître un petit cercle symbolisant l'endroit de destination de vos hommes),» Tirez à répétition sur» (vous devrez désigner vous-mêmes les cibles sur lequel vos soldats devront tirer),» Assaillir directement l'ennemi» (vos hommes se ruent directement vers l'endroit désigné afin d'achever les derniers survivants adverses),» Dispersion» (vos hommes se disperseront afin de trouver un lieu à l'abri des tirs ennemis),» Regroupement» (permet d'ordonner à vos hommes de vous suivre). Ce système d'ordres instinctif et très simple d'accès permet de

répartir convenablement votre équipe à travers les niveaux - à noter que ces derniers mettent parfaitement en valeur les possibilités tactiques offertes par Brothers in Arms. Même s'il reste dans l'ensemble assez linéaire, le jeu s'offre malgré tout le loisir de proposer



Il a voulu se la jouer Solid Snake en parachute, mais il a un peu raté son atterrissage. Bah, il te reste pas un «continue» ?



Tirer avec un fusil à lunette sans regarder à travers la lunette, c'est vraiment du gâchis. Autant lancer des cailloux.



C'est la fête dans le ciel. Ah, le débarquement, ça avait un certain charme quand même. Mais où sont passées nos guerres d'antan ?



Une bien belle photo souvenir. Par contre, t'aurais pu éviter de mettre ta gourde en premier plan...

plusieurs chemins pour une seule et même situation. Ainsi, lorsque vous êtes confrontés à un groupe d'ennemis, vous n'êtes pas figés par un décor en couloir. Vous pouvez par exemple ordonner à vos hommes de rester en position pendant que vous contournez les ennemis en longeant un muret, ou bien les prendre à revers en passant derrière une maison. Bref, les possibilités sont assez larges et les terrains suffisamment ouverts pour permettre de bien en profiter. Sachez aussi qu'à tout moment du jeu, vous pourrez enclencher une sorte de vue aérienne qui permet d'avoir une vision globale des événements, d'apercevoir

tes (des ennemis comme de vos coéquipiers), il est forcé d'avouer que l'équipe de développement a réussi à donner aux protagonistes du jeu des attitudes et des comportements dignes de ce nom : ainsi, lorsque les ennemis se sentent submergés, ils n'hésitent pas à changer de position ou encore à aller se cacher et plus les niveaux avancent, et plus il est difficile d'aller les débusquer. Pour ce qui est de votre escouade, c'est dans l'ensemble bon : ils répondent à vos ordres au doigt et à l'œil, se mettent à couvert de leur plein gré lorsque la situation l'oblige et généralement réagissent de manière crédible. Selon

« l'équipe de développement a réussi à donner aux protagonistes du jeu des attitudes et des comportements dignes de ce nom... »

plus nettement l'endroit où se cachent les ennemis ou tout simplement de savoir où se trouve l'objectif à atteindre. Pas forcément indispensable, ce petit ajout permet malgré tout de mieux appréhender les situations auxquelles on est confronté. Cependant, il faut avouer qu'une certaine répétitivité a tendance à s'installer au fur et à mesure que les missions s'enchaînent, causée notamment par l'emploi systématique de cette technique de contournement.

En ce qui concerne l'IA, hormis des réactions parfois stupides et surprenan-

tes, il peut arriver que vous ayez à diriger deux escouades (dont la vôtre) ou qu'un Tank d'appui remplace la seconde équipe.

Une immersion totale

Pour garantir une immersion de qualité, il faut absolument disposer de bons graphismes, d'une excellente bande-son, de bruitages corrects et, puisque l'on est dans un contexte historique, d'une authenticité, d'une certaine vraisemblance de l'atmosphère et de l'ambiance. Côté réalisation, Brother in Arms s'en

sort très bien avec des environnements et des villages Normand fort bien modélisés et bourrés de détails : des bosquets touffus à souhait, des herbes hautes à foison baignées (ou pas) par de vastes étendues d'eau, le feuillage des nombreux arbres qui bouge au gré du vent bref, le jeu assure pas mal de ce point de vue là. Le ton légèrement pastel et terne des couleurs employées ainsi que le léger flou appliqué aux décors de l'arrière plan ne font que renforcer ce sentiment et cette sensation d'y être (mention spéciale pour le rendu du ciel assez épatant au passage).

Comme nous avons pu le voir un peu plus haut, la modélisation des armes est de bonne facture et il en est de même pour vos collègues de front : sans atteindre les sommets d'un Half Life 2, la modélisation des visages permet par exemple de leur donner des expressions dans l'ensemble relativement authentiques. Le jeu est truffé de petits détails contribuant d'autant plus à cet univers. Nous pourrions par exemple citer les morceaux de terre qui se collent à l'écran suite à une explosion à proximité, l'acouphène provoqué par la détonation d'une déflagration proche, ou encore les Allemands qui jettent des petits coups d'œil pour avoir un aperçu de la situation lorsque les tirs sont trop nourris. Juste une petite parenthèse pour signaler que les chargements sont

excessivement longs (facilement plus 20 secondes par chargement).

Côté bande-son, on est tout aussi bien servi avec notamment un environnement sonore de qualité. Les bruitages des armes sont époustouffants de réalisme, les explosions retentissent à foison dans les plaines Normandes provoquant un écho du plus bel effet, on peut aussi entendre les oiseaux chanter lors de la cessation momentanée des combats et même les voix françaises sont assez convaincantes dans l'ensemble. Certains d'entre vous regretteront sûrement l'absence pure et simple des musiques durant le jeu, mais cela permet d'accentuer quelque peu le côté «simulation» du titre. À savoir qu'il est impossible de sauvegarder lorsque vous en avez envie. Des checkpoints sont répartis tout au long du niveau, aux endroits considérés comme clefs. D'ailleurs, il est assez rageant de mourir bêtement sans avoir passé le point de sauvegarde ce qui oblige à recommencer la partie (et hop, 25 secondes de chargement pour la peine). Petit détail sympathique : lorsque le joueur meurt trop souvent à un même endroit, un message apparaît avant le chargement. On peut y lire la chose suivante : «La guerre est injuste, mais pas un jeu vidéo, souhaitez-vous redonner de la santé à l'ensemble de votre équipe ?».



Allez les gars, on prend la pose. Ca va, pas trop fatigués? vous auriez pas un allemand dans les parages histoire de faire des photos marrantes avec ?



Ca va, on est bien sur la photo ? tu veux que je lève un peu plus mon fusil ? Histoire de faire menaçant et tout ? t'inquiètes y'a la sécurité... Bam !



Hey les mecs vous devinez pa quoi, je viens de voir Tom Hanks sur le terrain là bas ! On va lui demander un autographe ?



Voilà, c'est le village où l'on s'est soulagés sur les femmes du coin... faut pas le dire, mais c'est beau la guerre hein. Et puis on avait pas choisi d'être là non plus !

Pas si réaliste que ça...

Vous l'aurez compris, Brother in Arms vous plonge dans un univers crédible et détaillé. Cependant, les développeurs, toujours soucieux de toucher un plus large public, ont fait quelques choix qui s'opposent directement avec cette volonté de proposer un jeu réaliste. Nous pourrions par exemple citer le fait qu'un collègue mort au combat puisse ressusciter - comme par enchantement - à la mission d'après. Rien de bien grave cependant. Un des paris de Brother in Arms était de proposer un jeu possédant une forte interaction avec les PNJ. Les développeurs voulaient vraiment que

productions du genre. Un approfondissement de cet aspect aurait été le bienvenu, mais dans l'ensemble, cela lui permet d'être nettement plus intéressant et plaisant à jouer qu'un Medal Of Honor. Sans être le jeu le plus long qui soit, Brother in Arms n'en reste pas moins intense et divertissant. C'est le principal. Quant à ceux qui voudraient absolument le savoir, nous estimons la durée de vie à une quinzaine d'heures, selon le niveau de difficulté choisi. À noter qu'il est possible de débloquer divers bonus (dans l'ensemble assez intéressants) en rapport avec les missions que vous aurez réussies : plus le niveau

« Sans être le jeu le plus long qui soit, Brother in Arms n'en reste pas moins intense et divertissant. C'est le principal. »

le joueur porte de l'attachement à ses collègues de front. Impossible de ne pas être un peu déçu lorsque l'on voit la place que tient cet aspect du jeu dans l'histoire. Dans l'immédiat, cela se traduit par une ou deux minutes (grand maximum) de dialogues avec vos hommes à chaque début et fin de mission. Dans un premier temps un peu anecdotique et sans grand intérêt, ces courtes phrases de transition apportent malgré tout vers la fin du jeu un petit plus et une dimension «humaine» pas forcément présente dans les autres

de difficulté est élevé et plus les bonus sont nombreux et «captivants».

En solo, c'est bien, en multi aussi !

Le jeu est jouable en écran splitté, en ligne via le Xbox Live et les amateurs de LAN seront ravis de constater qu'ils auront la possibilité de s'éclater en multi console. Le mode multijoueur est d'ailleurs assez novateur et relativement complet : reprenant le principe du mode solo en ce qui concerne le système d'ordre, il vous propulsera en tant que chef de groupe au contrôle d'une ou de

deux équipes (selon le niveau choisi et le nombre de joueurs). Quatre joueurs maximums (chacun contrôlant une escouade composée de trois IA) répartis en deux équipes s'affronteront sur une dizaine de maps : c'est assez peu mais les environnements sont assez ouverts et vastes et les mini scénarios suffisamment intéressants pour assurer une durée de vie assez conséquente. En ligne comme en écran splitté, les sensations sont vraiment bonnes avec une dimension «tactique» assez déstabilisante, à tel point qu'il faudra un léger temps d'adaptation pour vraiment commencer à prendre son pied. Sur Xbox Live, il est regrettable de constater que les voix ont la fâcheuse tendance à saccader malgré un Lag assez peu présent. De même, il est dommage de constater la pauvreté des options Optimatch, qui ne laissent comme seuls paramètres de partie le nombre de joueurs ou encore le choix de la carte. C'est définitivement trop peu.

Video



Le jeu est assez beau, avec des environnements Normands finement modélisés et une ambiance vraiment sympathique.

Sono



La bande-son et les bruitages sont d'excellente facture, apportant un plus indéniable en ce qui concerne l'ambiance.

Jouab



Rien d'étonnant à ce niveau-là mais le système de visée pourra en déstabiliser certains.

Substance



Un mode solo prenant, un mode multijoueur sympa, que demande le peuple ?

80%

Brother in Arms n'est pas exempt de défaut, mais il plonge cependant le joueur dans un univers immersif, assez crédible et captivant. Le mode multijoueur est assez sympa et rajoute un certain intérêt au titre.

 par Meego

Bob l'éponge : le film



PC

XBOX
DISPO

PS2
DISPO

GC
DISPO

AVENT

SOLO

DEVELOPPEUR HEAVY IRON
EDITEUR THQ

PC
XBOX
PS2
GC

Bob l'éponge : le film

par Ekianjo

InTro

Bob est une éponge, et comme tout le monde le sait, la vie d'une éponge est tout à fait excitante ! Le jeu en question dans ce test est directement tiré du film, enfin du dessin animé sorti il y a peu. Bob l'éponge, pour la version PC en tout cas, revient aux bons vieux principes du jeu d'aventure point & click. Mais de là à renouveler le genre, faudrait pas non plus trop compter sur lui...

Un jeu pour sales mioches

C'est rare, on ne traite normalement jamais de jeux pour gamins sur Sanqua. On pensait pas que Bob l'éponge allait viser non plus uniquement cette population, alors on lui a donné un peu sa chance. Un nouveau jeu d'aventure point & click en 2005, c'est un pari risqué. À noter qu'il s'agit uniquement de la version PC, les versions consoles étant nettement différentes. Tout commence alors que Bob l'éponge doit se rendre au travail pour une cérémonie de promotion au burger du coin où il travaille. J'imagine que le jeu suit plus ou moins la trame du film, en rajoutant des éléments intermédiaires pour ralentir l'histoire. Le gros challenge du début consiste à trouver du dentifrice pour se laver les dents, histoire de ne pas puer le bouc pour la cérémonie tant attendue. On va pas non plus raconter toute l'histoire du film, si jamais certains d'entre vous ont envie de le voir... Sachez juste que le roi du coin va se faire voler sa couronne et qu'il donnera 5 jours à notre ami Bob et son fidèle ami rose pour la retrouver...





Je vous avais prévenu, c'est pas joli joli... même les personnages sont... mmm on dirait de la jelly anglaise.



Voilà, les couleurs changent pas trop d'un écran à l'autre. En plus il se passe pas grand chose non plus. Non mais passez à autre chose, franchement, y'a rien à voir...

Techniquement... Comment dire ?

Il faut vraiment pas s'attendre à des miracles avec cette version PC. Les graphismes sont hypers sommaires : presque tout est en 2D, sauf peut-être les personnages et quelques objets ici ou là. On ne peut pas dire que visuellement cela soit très laid. Disons que le style est fidèle au dessin animé, et que certains peuvent lui trouver un charme. Ce n'est pas du complet ratage, c'est clair, mais les petits yeux non habitués aux millions de polygones par seconde risquent de souffrir un peu de cette transition. Les animations sont correctes, mais là encore, ne crions pas au génie. Il n'y a pas grand-chose qui bouge à l'écran, le fait que ce qui bouge est correct est le minimum. Comme le jeu est entièrement parlé, nos personnages se laissent aller à des mimiques assez réussies suivant les dialogues. Les musiques ont choisies d'être relativement énervantes et dissonantes. On est loin de la petite sirène, c'est clair. Mais le côté loufoque du jeu est clairement mis en avant dans l'ensemble de la réalisation. Le problème est ailleurs, en fait.

Pourquoi un jeu d'aventure ?

Le fait de choisir ce genre pour une adaptation de film est pour le moins étrange. La plupart des jeux d'aventure bénéficient de scénarii originaux, ou alors de scénarii parallèles à celui du film. Même *Chronicles of Riddick* avait

fait un effort ! Ici, les seuls événements nouveaux concernent les différentes petites énigmes. Enigmes, qui sont, pour la plupart, extrêmement faciles à résoudre, et stupides en plus. Il suffit de bien lire les dialogues pour en venir à bout en 2 minutes chrono. Le manque d'interactivité avec l'environnement est flagrant. Dans les vieux Lucasarts, on pouvait toujours réaliser des actions qui ne menaient à rien, juste pour voir, et pour rigoler un peu. Avec Bob, rien de tout ça, c'est bon ou c'est pas possible. Aucun intermédiaire. Autant dire que le contenu est extrêmement pauvre - si vous cherchez de quoi passer un bon moment sur un jeu, Bob vous fournira quelques sourires et quelques situations amusantes, mais pas en tant que jeu. Plutôt en tant que dessin animé interactif. Tout l'intérêt de ce titre vient des dialogues.

Lourd à souhait.

Ce qui sauve Bob des flammes, c'est son humour totalement niais et lourd. En version anglaise, en tout cas. Les répliques des différents gars sont toujours assez drôles, et les doublages sont vraiment réussis (sans doute repris par les acteurs du film ?). Toujours est-il qu'entendre Bob ricaner tout seul, c'est quelque chose. Alors voilà. C'est ça le verdict. C'est un jeu complètement con, aux graphismes pas terribles, ça sent la production à deux balles - mais

ils évitent quand même l'écueil de l'ennui total. En proposant des chapitres très courts, différents personnages à jouer suivant les chapitres, on finit par passer quelques minutes de plus devant l'écran.

Maintenant, est-ce que ce jeu est à conseiller à votre gosse en bas-âge ? Bah... Je comprends pas trop le concept de jeux destinés aux gosses en fait. La plupart des jeux vidéos du marché sont extrêmement simples d'accès, et n'importe quel gosse à l'heure actuelle peut les maîtriser en un rien de temps. Alors pourquoi ne pas se tourner vers un VRAI jeu, plutôt qu'un truc repompé à licence ? De plus, la version console de la chose semble être plus marrante à jouer que le point & click fait pour le PC. Alors Bob, t'es gentil, tu dégages de mon disque dur, c'est pas que je t'aime pas, mais j'ai quand même autre chose à faire, hein. Rends toi utile, va laver ma baignoire, tiens.

Video



Ca bouge pas trop, les animations sont sommaires, et on peut pas dire que ça soit du grand art, même si c'est stylisé.

SONO



Les musiques sont vraiment pénibles, mais les doublages des dialogues sont vraiment sympas, en anglais en tout cas.

JOUAb



Du point & click très classique. Facile à prendre en main, mais extrêmement limité : peu de choses à cliquer, peu de personnages avec qui interagir... pas de quoi se relever la nuit.

Substance



En tant que jeu, Bob l'éponge est très nul : aucun challenge, les énigmes sont trop simples, trop sommaires. Le jeu est plus un support marketing qu'autre chose.

40%

Bob l'éponge aurait pu être autre chose sur PC : à quoi bon faire un point & click aussi peu intéressant ? Restent les doublages, qui font que le truc ne parte pas direct à la poubelle...

□ □ □ par Ekianjo

TOP CHARTS

SEMAINE DU 12 au 19 MARS au Royaume-Uni

	JEU	EDITEUR	AVANT
1	GRAN TURISMO 4	SONY CE	1
2	FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	3
3	BROTHERS IN ARMS	UBISOFT	-
4	CHAMPION MANAGER 5	EIDOS	-
5	RESIDENT EVIL 4	CAPCOM	-
6	METAL GEAR SOLID 3 : SNAKE EATER	KONAMI	2
7	THE SIMS2 : UNIVERSITY	ELECTRONIC ARTS	5
8	SUPER MARIO 64 DS	NINTENDO	4
9	MERCENARIES	LUCASARTS	7
10	RUGBY 2005	ELECTRONIC ARTS	-

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

Encore beaucoup de ménage dans ce Top... Tous ou presque les titres DS sont allés aux choux, ce qui confirmait bien le fait qu'il s'agissait de l'euphorie de la sortie DS. Plusieurs grosses sorties font une entrée remarquable : Brothers in Arms (testé dans ce Sanqua), Resident Evil 4. Les titres sportifs chers aux anglais ne manquent pas non plus avec Rugby 2005 et surtout Championship Manager 5. EA avait parié sur la déclinaison de Fifa à la sauce GTA, et le pari est gagné : Fifa Street s'installe en haut du top, derrière l'indétrônable GT4. Quand même, deux valeurs sûres malgré les avis de tempête : MGS 3 et Mercenaries sont toujours là. Star Wars Republic Commando n'a pas fait long feu et chute lourdement en dehors du top. Un peu de calme, que diable !

TOP BON

Réunions

Les réunions internes à Sanqua, c'est toujours assez folklo... allez, on vous livre quelques extraits...

El Fouine - que me conseillez vous entre bob l'éponge et max payne 2 ?

*lanos - pourquoi elle leche sa psp l'autre ?
Ekianjo - je sais pas, elle a du se tromper de main. (cf image publicité)
lanos - y'a des psp qui ont de la chance...*

*El Fouine - mais qu'est-ce que je vais bien pouvoir manger ?
Ekianjo - mage niveau 10 haha
El Fouine - le jeu de mot sur la coquille, un grand classique qui amuse toujours petits et grands*

next



week

SORTIE MONDIALE LE

5 avril 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 22 mars 2005



Grosse news : Le programme 2005 d'Ubi
Les news de la semaine
Logiciel : Notes Holder
Screening
Show Off : Jade Empire (Xbox)
Rien à voir : Mais que prépare Google ?
Rien à voir : Les pages jaunes parlent SMS
Dossier : Role Playing Games :
un genre touche-à-tout ?
Test : Project Zero 2 (Xbox)
Test : Gran Turismo 4 (PS2)
Top charts : Semaine du 5 au 12 mars
Top Bon : Retour en LADA

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

