

Cell : Chaos Theory sur Xbox, Jade Empire sur Xbox, La XBOX 360 enfin présentée, Dossier : Les jeux vecteurs de pubs
pubs ? Splinter Cell : Chaos Theory sur Xbox, Jade Empire sur Xbox, La XBOX 360 enfin présentée, Dossier : Les jeux ve
y sur Xbox, Jade Empire sur Xbox, La XBOX 360 enfin présentée, Dossier : Les jeux vecteurs de pubs ? Splinter Cell :

17 mai 2005

PC | PS2 | XBOX | GC

SANQUA

U P S I L O N



v.16c0



ISSUE **edito**

MAI 2005 2ème semaine

Ca y est, l'e3 ouvre ses portes, et c'est aussi la nouvelle génération de consoles qui s'exhibe. Et il semblerait qu'on assiste enfin à une petite révolution. Jusqu'alors, toutes les sorties de consoles avaient été assez remarquées, grâce au battage médiatique et la machine marketing des grosses marques du milieu. Mais du point de vue technique, on n'avait jamais vraiment vu de truc qui trouait le cul, si vous me pardonnez l'expression. Même la Playstation 1, à l'époque, soutenait mal la comparaison avec les PC équipés de Voodoo 1. Depuis, la PS2 et la Xbox sont sorties en pleine hégémonie du PC en matière de 3D. Mais cette fois, le hardware de la Xbox 360 va bien plus loin qu'un simple PC actuel. Son architecture laisse entrevoir une puissance bien supérieure au

meilleur PC actuel, et ses effets graphiques n'ont pas à rougir des cartes haut de gamme sur PC. On a affaire à une console qui a peut-être un an d'avance en terme de technologie et de rendu d'image. Alors oui, c'est peu. Les PC rattrapperont rapidement leur retard, sans doute. Mais c'est une première. D'autre part, la PS3 n'a pas encore été dévoilée. Faut-il croire qu'elle serait, selon les rumeurs, encore supérieure à sa concurrente ? La réponse dans quelques jours...

Pour vous changer les idées, un petit dossier concocté par El Fouine et Ianos (ou vice-versa) sur les jeux vecteurs de pubs... une exploration de ce qu'est aujourd'hui le monde de la pub vidéoludique et de ce qu'il pourrait devenir... ça fait froid dans le dos.

ekianjo •
redac'master

ISSUE Y
sommaire
I'M VOMITING IT



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

- 03 EDITO**
Une tendance qui s'inverse
- 04 SOMMAIRE**
Pour les gens désorientés.
- 05 LA STAR TEAM**
Les fous derrière ce projet.
- 06 LA GROSSE NEWS**
La Xbox 360 enfin présentée !
- 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**
*Les jeux...
Vecteurs de publicité ?*
- 24 TESTS**
Splinter Cell : Chaos Theory
Jade Empire
- 38 TOP CHARTS**
Les meilleures ventes made in UK.
- 39 TOP BON**
The Revenge of the Lada, Episode 3.
- 40 GAME ON**
La semaine prochaine...
- 41 OLD BOY**
Souvenez-vous...

Star Team

KYLIAN Programmation web
Relations presse

EKIANJO Rédac'master
Maquette

SNOOPERS Relations Studios
Relations Industrie

MEEGO Organisateur

DARK TOOTH Concept original

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

Rédacteurs

parution
17 mai 2005

Pour nous (re)joindre

www.sanqualis.com - rubrique contact

Publicité

argh!

Oui, votre facture de mobile vient d'arriver.

La téléphonie mobile, ça n'a pas de prix

rouge™

La Xbox 360 enfin présentée

LA GROSSE NEWS

Par IANOS

Une certaine chaîne musicale dont je tairai le nom a eu le droit à la primeur de la Xbox 360. En voici quelques éléments notables...

Cet événement, même s'il avait été largement corrompu par des fuites au cours des semaines précédentes, aura eu le grand mérite de faire taire les rumeurs les plus folles et de propager des informations authentiques. Commençons par une surprise de taille : il n'y aura qu'un seul packaging à la sortie de la machine et celle-ci comportera bien un disque dur de 20Go. Cela est plutôt rassurant car l'éventuelle option disque dur semblait trop entamer la crédibilité du produit, un peu comme si on souhaitait nous fourguer une voiture toutes options, mais sans volant. Comme une bonne nouvelle ne vient jamais seule, la console pourra enfin jouer les films aux nombreux formats reconnus par la machine et ce sans télécommande externe, même si celle-ci demeure une option recommandée. L'autre point confirmé définitivement est la politique HD de Microsoft imposée à tous les développeurs. Cela signifie que tous les jeux devront tourner en haute résolution, en 16/9 ème et utiliser le son Dolby 5.1. Bien sûr, les jeux fonctionneront sur les tubes cathodiques mais le mode 4/3 devient quasiment optionnel et de nombreux jeux apparaîtront donc avec 25%



de surface écran en moins. Le design de la machine se veut concave et si les propos de Microsoft abondent dans le sens d'un design ultra sophistiqué, d'autres esprits plus critiques songeront à une forte température de la machine et donc un grand besoin d'aération ; et avec la partie concave pas moyen de poser un autre appareil dessus....formidable ! Heureusement, la machine est plus petite que son ancêtre et cette fois il n'y aura pas besoin de tomber des cloisons pour faire entrer la Xbox chez soi. La façade de la machine comporte son lot de ports d'extension et de connexion : port infra-rouge, deux ports pour memory card et deux USB. Enfin les manettes deviennent sans-fil par défaut, de sorte que le problème des « fils de manettes Xbox qui brûlent » est éliminé d'office (humour!). En tout cas, Microsoft semble avoir fait du bon boulot sur cette machine, beaucoup plus sexy que la première Xbox. Quelques points intéressants restent tout de même à renseigner : en particulier, on ne sait toujours pas si la rétro-compatibilité sera assurée directement mais cela paraît compliqué vu que la structure hardware en terme de chip graphique est totalement différente. L'E3 devrait répondre à ces dernières interrogations...

Condemned

Par IANOS

LES NEWS

Monolith, studio bien connu du monde PC, a livré une première fournée d'informations croustillantes concernant Condemned sur Xbox 360, un titre qui sortira à l'automne. Le scénario du jeu se rapporte à la sombre enquête d'un certain Ethan Thomas sur un mystérieux tueur en série. Ethan va très vite sortir d'une enquête traditionnelle pour se retrouver empêtré dans les lieux les plus glauques que fréquente le psychopathe en laissant des indices à bon escient. Le jeu se revendique du groupe des jeux à ambiance, avec un rythme plutôt lent, bâti du point de vue scénaristique comme un thriller psychologique. En revanche, le titre se veut centré sur le joueur pour pousser son implication dans les événements, ainsi très peu de cinématiques seront au rendez-vous, les concepteurs ayant préféré que le jeu retranscrive la solitude de l'enquêteur. De plus le joueur ne progresse que lorsque qu'il a effectué des actions logiques dans l'explo-

ration et la résolution des énigmes. Dans cet univers, le personnage est effectivement seul....ou presque, puisque son seul contact est un agent de liaison tranquillement installé dans leur QG. Un PDA (et non pas un PPDA) et une caméra sont les seuls moyens de communication dont disposera le héros. A l'aide de ces ustensiles, votre acolyte sera alors aussi pratique qu'une encyclopédie, la lourdeur en moins: l'analyse des scènes et des objets sera alors possible lors des communications, tout comme un peu de bavardage, histoire de garder le moral. Comme son nom l'indique, le jeu sera l'occasion de visiter des lieux condamnés et aussi de faire connaissance avec leurs habitants pas franchement amicaux. Techniquement, il est difficile de cerner le jeu en l'état actuel : si les mouvements et animations des personnages sont particulièrement réalistes, il faudra encore attendre pour estimer si le jeu sera bien une claque vidéoludique car

les textures ne semblent pas encore à leur niveau définitif et le jeu paraît quand même un peu trop sombre. On peut juste signaler que le jeu sera en 16/9ème et en haute résolution de sorte que les possesseurs de grand écran numérique ou plasma seront aux anges alors que les autres maudiront leur vieux tube cathodique. De même, l'ambiance sonore ne sera pas en reste puisque que le jeu usera et abusera du son Dolby 5.1. Enfin, le moteur Havok 3 équipera le jeu, de sorte que les interactions avec le décor et les ennemis soient au top et que n'importe quel élément du décor soit une arme potentielle ou un indice précieux. A suivre...

Avec les premières informations sûres sur la Xbox 360, voici également les premières news sur les futurs jeux et c'est Monolith qui ouvre le bal avec un Survival Horror.

Mistwalker dévoile Lost Odyssey

LES NEWS

Par IANOS

Après l'annonce de Blue Dragon, le studio d'Hironobu Sakaguchi a communiqué des informations sur son autre RPG en préparation sur Xbox360.



En voilà des bonnes nouvelles pour la Xbox360 : les RPG japonais vont pleuvoir...et on ne va pas s'en plaindre! Les développements actuels de Mistwalker se veulent dans la lignée d'un certain Final Fantasy VII, puisque les équipes sont quand même largement composées d'anciens de Square. En tout cas, c'est le cas de Feel Plus qui prend en charge Lost Odyssey. Le scénario du jeu semble béton et mettra en avant l'évolution d'un personnage à travers

les âges. En effet, Kaim est un homme qui, pour d'obscures raisons, vivra 1000 ans. Ainsi, les phases du jeu seront découpées par des époques distinctes de la vie de Kaim. Celui-ci aura l'occasion d'avoir plusieurs familles et amours qu'il perdra irrémédiablement à chaque fois, le tout sur fond d'une révolution dangereuse qui se trame sur des siècles. Bref, cela rappelle des scénarii à l'ancienne, en particulier certains de l'époque Megadrive comme ceux de Chakan ou Phantasy Star 3, comme quoi c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. En tout cas, le RPG se veut sentimental et d'après ses créateurs devrait faire pleurer dans les chaumières. On les croient volontiers surtout que c'est le maître Nobuo Uematsu qui compose la

musique, même si celui-ci a avoué que le style musical employé serait plus moderne que celui de ses précédentes compositions. Le design des personnages a été confié à Takehiro Inoue, très connu pour ses mangas Slam Dunk et Vagabond. Effectivement, le mélange est un peu spécial, mais c'est justement ceci qui devrait rendre le RPG japonais à nouveau attractif sur Xbox 360. Enfin, même si le jeu sera plus basé sur la vie quotidienne et l'évolution du personnage principal que sur une bataille manichéenne classique, il y a aura bien entendu des combats (ahhh !). A vrai dire, on ne sait pas trop quel mode de combat sera employé, mais a priori l'époque du tour par tour semble quand même un peu en déclin et on peut pencher pour des combats en temps réel avec de nombreux ennemis. Maintenant le jeu est tout de même loin d'être fini et il faudra être très très patient (i.e ne comptez pas dessus pour la sortie de la machine).

Nintendo révolutionne sa DS

Par KYLIAN

LES NEWS

Quelques jours après la présentation en grandes pompes de la Xbox 360 concurrente, Nintendo a du faire face à un autre coup de grain : le Nihon Keizai Shimbun, un journal nippon, a publié un article laissant entendre que la prochaine console de Nintendo ne sortirait pas avant 2006, manquant ainsi les fêtes de Noël et laissant le champ libre à la Xbox 360, éventuellement rejointe par la PS3 (Sony hésite encore). Bien que le journal affirme avoir eu l'info Nintendo même, cette dernière était injoignable pour confirmer...ou infirmer. Un flottement qui en dit long. Résultat des courses, comme dans tout bon cas d'école de communication, quand ça va mal dans un sens, on pointe l'opposé. Le plombier le plus célèbre en a donc profité pour lâcher quelques menus détails, à la fois sur cette Revolution mais aussi sur la DS.

Concernant la future next-gen, on apprend ainsi qu'elle devrait avoir «l'épaisseur de trois boîtes de DVD»,

faisant d'elle la « console (de salon) la plus petite au monde ». Fichtre ! A peine plus longue que lesdites boîtes, elle fonctionnera à l'horizontale ou la verticale. Diantre ! Elle sera compatible avec les jeux GameCube. Créwindiou ! Nintendo se fend d'autres précisions ex-



traordinaires comme une connexion au net par WiFi (dire ASFI en bon français au passage) et une faible consommation pour un fonctionnement silencieux. Mais on n'en saura pas plus pour le moment. Un beau vernis en somme, comme la com' à la mode chez un certain chef de

parti de moins d'1m69... Pour la DS, c'est sur le online que le fabricant japonais s'est concentré, annonçant que la connexion par routeurs WiFi homologués serait possible. Reste à les sélectionner, sur leur simplicité, pour les proposer à la vente. En outre, la politique de

Penaud, le père Mario n'a pas démenti les rumeurs d'une sortie en 2006 pour sa Revolution. Pour passer le temps, il livre donc des détails tous azimuts.

Nintendo en la matière s'affirme : un millier de hot spots seront installés à travers tout l'archipel, permettant aux fondus de s'éclater sur Pokemon dans les rues. Sera-ce le cas aux USA ? Sûrement. En France, être à la pointe du progrès comme ça, on n'y croit même pas...

Turok is back

LES NEWS

Par EL FOUINE

Qui se souvient encore du chasseur de dinosaures extra terrestres, héros d'une série craignos, principalement sur la fameuse N64 ?

Et bien, il semblerait en tout cas que Disney s'en souviennne, puisqu'ils ont racheté à Acclaim la licence par l'intermédiaire de leur studio Buena Vista Games. On se demande bien pourquoi... Le développement des nouveaux Turok sera confié à une équipe fraîchement sortie du berceau du nom de Popaganda Games, des Canadiens. Rien n'a encore été dévoilé quant au contenu du jeu à proprement parler mais on peut se douter qu'il s'agira d'un énième FPS vous mettant dans la peau du chasseur Indien (d'Amérique), dans lequel vous devrez vous débarrasser de monstres, soit disant des dinosaures, au design ringard et abusif. Connaissant la qualité plus que discutable des précédents opus, on peut questionner la logique de Disney. A titre personnel, je sens bien qu'ils vont sortir un film d'animation en 3D avec pour héros notre Dinosaur Hunter ou bien une petite série bien naze, utilisant le même procédé, dif-

fusée en VF sur M6Kid. Rappelez-vous en effet que la firme américaine ne



possède plus du tout de studio d'animation 2D, fait amusant lorsqu'on constate leur maîtrise approximative

de la 3D (voir la Planète au Trésor, chef d'oeuvre de mauvais goût graphique). C'est marrant, quand même, comme les industriels arrivent à ruiner des talents (voire des vies) rien que pour être le plus possible dans l'ère du temps: les animateurs 2D de Disney comptaient parmi les meilleurs, et on les a forcés à se reconvertir dans la 3D, qu'ils sont assez loins de connaître sur le bout des doigts. Bref, exploiter la licence Turok n'est pas ce que l'on pourrait appeler une grande marque d'originalité mais, celle-ci fait partie de ces nanars vidéoludiques que nous affectionnons particulièrement (pas plus de dix minutes, faut pas déconner, je vais pas jouer à Turok non plus, vous m'avez pris pour qui ?). En tout cas, je ne pensais vraiment pas revoir de sitôt ce personnage qui se cherche encore des points de charisme.

logiciel

le conseil de tonton Eki

Pour tous les possesseurs de PSP importées, et Dieu sait s'il y en a peu, finalement, eh bien j'ai pensé à vous : oui, je possède aussi une PSP, et ça me fait mal de la voir moisir - la nourrir en vidéo, c'est bien. Pour cela, rien de mieux que PSP Video 9 : ce petit logiciel se charge de faire la conversion de tous les formats classiques vers le MP4, le format vidéo propriétaire de la machine de Sony (enfoirés va). De plus, il permet de faire le transfert direct de la vidéo sur la carte mémoire de la PSP, par le câble USB qui relie le PC à la PSP. Et ça, c'est vachement bien, vu que chaque fichier vidéo doit se trouver dans un répertoire spécial, avec un nom de poulpe. Merci Sony de ne PAS avoir pondu ce logiciel. Attendons maintenant davantage de hacks de la console, histoire de voir de trucs utiles tourner dessus... parce qu'au prix du memory stick, on va pas se balader avec 2Go sur soi.

<http://www.pspvideo9.com/>

Editeur : Microsoft
Dev : Epic Games

Le shooter d'Epic Games a le mérite de faire parler de lui. C'est de loin le jeu le plus visuellement impressionnant des jeux Xbox 360 dévoilés. Si la qualité est de ce niveau, cela présage une immersion fantastique. A suivre...

XBOX 360

Gears of War



prévu pour cette année (?)



Editeur : Ubisoft
Dev : Red Storm

Ghost Recon c'est un peu du caca, mais la version xbox 360 a de quoi convaincre : la réalisation est hors du commun. Le jeu sortira aussi sur d'autres machines, mais sûrement pas avec la même qualité graphique...

XBOX 360

Ghost Recon 3



prévu pour décembre 2005



Editeur : Microsoft
Dev : Rare

On voit enfin sur quoi Rare bossait tout ce temps. Est-ce que les screens sont des renders ou du temps réel? difficile à dire. Ca tient la route, sans pour autant déchirer sa mère. Attendons d'en savoir plus...

XBOX 360

Perfect Dark Zero



prévu pour cette année (?)



SCREENING

Des nouveaux screenshots de jeux en développement.



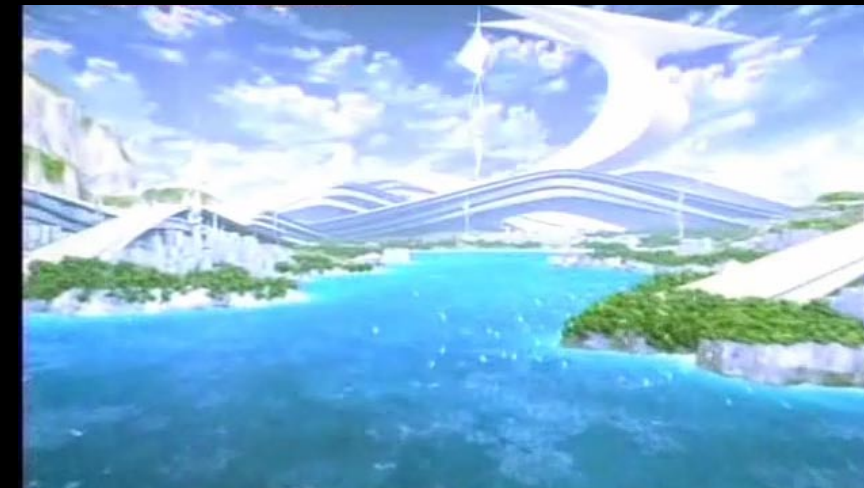
LOST ODYSSEY (XBOX 360)

La nouvelle Xbox semble en avoir dans les tripes, et les jeux issus du Japon sont là pour le prouver. Je préfère rester prudent vis à vis des vidéos montrées à la télé - qui sait si il s'agit bien de temps réel ? Dans le bénéfice du doute, c'est effectivement très impressionnant. Les textures sont au top au niveau des visages, les décors ont l'air fantastiques et bourrés de polygones, sans oublier cette séquence incroyable où une armée entière est modélisée pour un combat titanesque. Ça laisse entrevoir de nouvelles possibilités de gameplay tout ça. Graphiquement, le fossé se creuse entre les deux générations - reste à voir si cette débauche de puissance sera utilisée pour davantage d'imagination, de fantastique, ou pour nous resservir des plats réchauffés...

SHOW OFF

La rubrique officielle des vidéos qui tuent

http://www.xboxyde.com/news_1501_fr.html





Avant même le début de l'exposition universelle d'Aichi au Japon, j'avais soumis le sujet à un journaliste de France 2. La réponse fut lapidaire : « inintéressant ». Je profite donc de cette tribune pour revenir à la charge, conforté cette semaine par le magazine Newsweek qui y consacre deux pages. Après tout, me dis-je, pourquoi nous, Français, devrions-nous nous repaître seulement de grèves et de cerisiers qui fleurissent ? Il faut aussi évoquer les vrais sujets qui sont l'enjeu majeur de

une « vraie » femme. Avec un visage, des yeux, des cheveux, des pommettes, vêtue comme une hôtesse de l'air en vert acidulé et en gants blancs. Elle bouge les bras, les yeux, la bouche, comprend 30,000 phrases en Chinois, Japonais, Coréen et Anglais. Elle peut même éconduire un importun dragueur qui fantasmerait trop. Car, quand elle n'est pas en mouvements, on dirait une véritable humaine, fort jolie d'ailleurs : la texture de la peau, des cheveux, le maquillage, tout concourt

continent qui m'inquiète. S'il ne s'agit pas pour nous de créer des robots risquant de piquer les emplois des gens ou faire la guerre, c'est ce pour quoi les autres puissances les développent. A ce rythme donc, nous allons encore laisser passer le train et aliéner notre liberté, comme avec les ordinateurs. Mais si un PC n'est pas doué de facultés d'agir, pour un robot c'est une autre histoire. Alors, s'il vous plaît mesdames et messieurs les politiques européens (en France je laisse tomber,

RiEN A VoIR

La rage contre les machines

Par KYLIAN



l'humanité. Mais de quoi puis-je parler depuis une dizaine de lignes sans le nommer ? Actroid. Qu'est-ce ? Un robot. Ou plutôt « une » robot, créée par la société Kokoro, pour accueillir les visiteurs de ladite Expo Universelle. Jusque là, quand on a vu les AIBO de Sony ou les joueurs de trompette de Toyota, faisant même des piges comme ambassadeurs du Premier Ministre Koizumi dans ses déplacements à l'étranger, quoi de renversant ? Réponse : le réalisme. En effet, Actroid est une femme. Pas un vulgaire robot,

à insinuer le doute. S'il vous faut des images, allez voir ici : <http://www.kokoro-dreams.co.jp/indexj.htm>. Ce robot avancé, bien qu'imparfait, doit nous interpeller. Le Japon a plusieurs longueurs d'avance. Les Etats-Unis lui ont emboîté le pas. L'Europe, et ne parlons même pas de la France, en est encore à penser que les robots n'existent pas. Le problème, c'est qu'ils sont bien là et qu'ils vont l'être de plus en plus. Actroid préfigure un futur proche. C'est ce manque de vision d'avenir sur notre bon vieux

on découvre à peine les bienfaits de déclarer ses impôts en ligne douze ans après l'arrivée du net), engagez-vous avec force, et vite. Pour ne pas subir une vision de la robotique que nous n'aurons pas souhaitée, nous devons développer nos propres technologies. Pour ne pas dépendre encore plus de l'Oncle Sam ou de l'Asie, il faut anticiper le risque d'une dérive. Sous peine de devoir tardivement y opposer une rage anti-robots dont ne serions assurément pas les bénéficiaires au final. A bon entendeur...

Le 1er juin 2005 sera un jour décisif, en effet, il décidera du sort de la crédibilité d'un homme : Robert Rodriguez. Pourra-t-il se racheter auprès des fans de du premier Desperado et d'Une Nuit en Enfer ? Ou sombrera-t-il définitivement dans les abîmes du sus-nommé Enfer ? Sin City sort de l'ombre, (mouais...) co-réalisé par l'inconstant Mexicain et le génie Frank Miller, avec, entre autres, Bruce Willis, Benicio Del Toro, Mickey Rourke et une scène réalisée par Maître Tarantino himself. Ce dernier voulait en

table (The Faculty...que de souvenirs !). L'origine de ce problème : le meilleur ami de QT est un peu trop pressé, ses méthodes de travail sont trop souples. Alors, du coup, on a à chaque fois droit à d'énormes numéros d'acteurs, quand ils sont bons (Buscemi dans Desperado, énorme, comme d'habitude), mais côté technique, les films de Rodriguez ont toujours la réputation d'être bancals. Dans le cas de Sin City, c'est sûr que la bande-annonce en fout plein la tronche, j'étais carrément enthousiaste quand

spécial Sin City, est de vous mettre sur vos gardes : faites gaffe aux fanboys enthousiastes américains, ils ont des goûts très spéciaux. On vous aura prévenu... Ah oui, au fait, Star Wars Episode III sort demain. Le pronostic de tonton El Fouine : ça va être mauvais ! Pourquoi? 1) Vous avez vu Episode I et II ? Vous croyez que Lucas est encore capable de faire de bons films ? 2) C'est une idée bidon à la base de faire une préquelle qui ne remonte qu'une génération en avant, tellement minimaliste qu'elle



SIIIIN CITY

Par EL FOUINE

effet s'essayer aux joies de la HD, dont son pote Rodriguez lui avait tant venté les mérites. Bon, autant vous le dire tout de suite, je n'ai pas vu le métrage, et ne peux par conséquent pas le juger objectivement. Ceci dit, la critique la plus fréquente, la plus répandue sur le net et dans l'excellent Mad Movies, est que l'ami Bob n'avait vraiment pas le niveau pour faire un tel film. En effet, ce type n'a finalement fait que trois « bons » films : El Mariachi, et les deux suivants cités plus haut ; les autres étant de qualité plus que discu-

je n'avais encore rien lu sur le projet. Seul adepte fervent du comic de Miller parmi mes connaissances diverses et variées, à une ou deux exceptions près, je m'étais même évertué à faire du prosélytisme en criant sur tous les toits que la meilleure BD de tous les temps (avec l'Incal et Transmetropolitan) allait enfin être adaptée sur grand écran et ce, avec Bruce Willis. Depuis, j'ai pris un peu de recul, je reste sur mes gardes depuis l'affaire Matrix (ou « comment gâcher ce qui aurait pu être un putain de trip? »). Le but de ce Rien à Voir,

fait perdre tout l'esprit mythologique de la saga originale. 3) James Earl Jones (la voix de Darth) n'est venu enregistrer que cinq minutes de dialogues, donc si vous comptiez voir beaucoup le père Vader, vous serez déçu. Voilà, voilà, j'espère me tromper pour Sin City mais, je ne me fais vraiment plus d'illusions sur Star Wars, je crois que nous pouvons dire que les fonctions vitales de ces films se sont éteintes en 97, quand ils ont ressorti les Editions spéciales au ciné. Remarquez, on en deviendrait presque nostalgique à côté des nouveaux volets...



RiEN A VoIR

LES JEUX...

Vecteurs de pubs ?

« Alors que Robert venait de terminer le niveau 86 de Mario 12, il se leva pour aller chercher un paquet de chips bien salés, ceux qui sentent l'ail et repoussent les dames. A son retour, quelle ne fut pas sa surprise de voir l'ami Mario se gauffrer lui aussi des mêmes chips à l'écran... »

Bernard Henri Lepoulpe - « Robert Dugland, sa vie, son oeuvre ».

DOSSIER Par EL FOUINE Par IANOS

Ah la publicité ! Que serions-nous sans ces agressions visuelles et auditives qui nous happent à longueur de journée dans le seul but de nous mener vers le temple de la consommation, non loin de l'autel érigé à la gloire du Baron ? Tranquilles...oui, c'est vrai mais quoi d'autres ? Et bien, il faut l'avouer que l'on payerait certains produits plus chers, et qu'on le veuille ou non notre société est basée sur la fuite en avant et les échanges commerciaux. Seuls quelques troglodytes isolés peuvent se vanter de ne pas servir ce système. Et puis après tout, rien ne nous force à céder à la publicité et ce sont ceux qui la suivent qui trinquent, pour les autres c'est sans conséquence, mise à part l'agression perpétuelle. Maintenant, il existe quelques havres de paix où la publicité n'était jusqu'alors jamais arrivée ou très peu. Parmi ceux-ci, et c'est uniquement cela qui nous intéresse dans Sanqua, il y avait le petit monde merveilleux du jeu vidéo. Malheureusement toutes les bonnes choses ont une fin et la publicité sauvage arrive avec ses gros sabots dégoulinants encore de bouse de vache bien fraîche. Mais ne soyons pas pessimistes d'entrée de jeu, après tout, cela restera peut-être très discret et aura, sait-on jamais, des conséquences intéressantes sur les joueurs. On peut toujours espérer... En tout cas, voici tout ce qu'il faut savoir pour appréhender le phénomène.

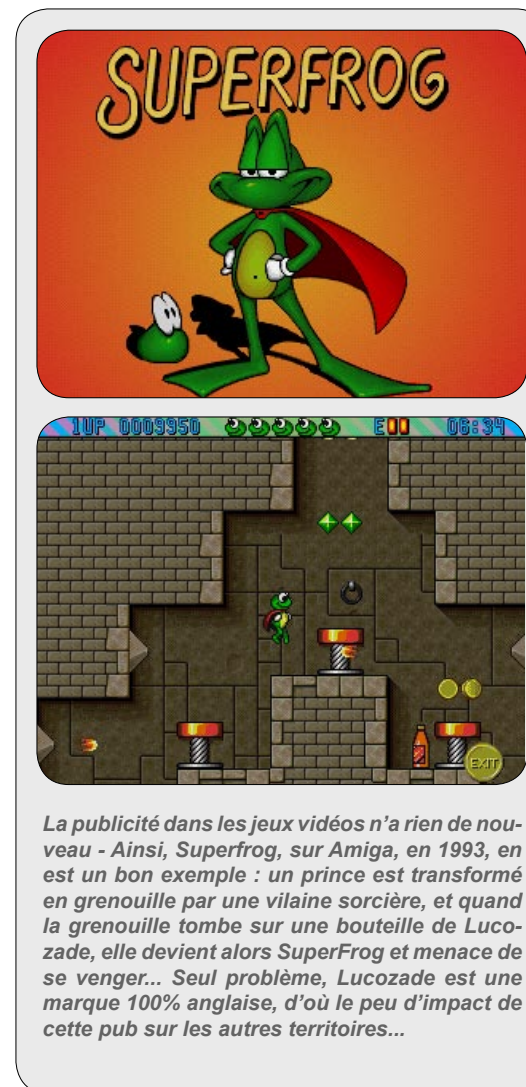
La pub dans les jeux, c'est nouveau ?

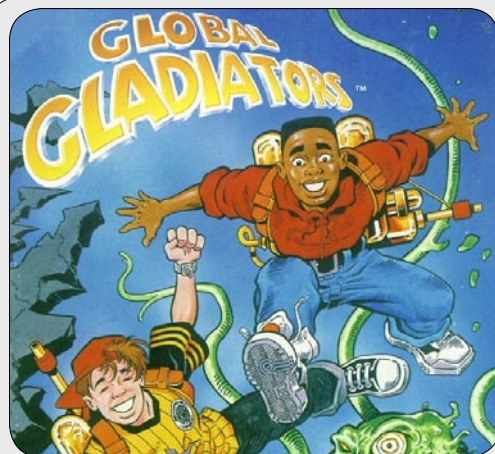
C'est la première question à se poser en tout cas ; car pour mieux s'offusquer de cette intrusion, il faut bien être sûr qu'aucun antécédent n'existe. Et bien justement, la publicité n'est pas un phénomène nouveau puisque que nombreux jeux ont depuis des années comporté des bannières publicitaires largement reconnaissables. On peut penser en particulier aux jeux de sport, véritable foire à la pub depuis plusieurs années, ce qui n'a pas empêché les joueurs de prendre plaisir à participer à des matches endiablés ou à des courses de folies. Ainsi, jeux de courses et de foot sont largement imprégnés de publicité mais finalement le message est-il vraiment perturbant (« efficace » en terme publicitaire) pour les joueurs ? Pas vraiment, car la publicité fait justement partie intégrante du sport donc il n'y a aucun choc pour le joueur, qui connaît à l'avance le message et qui en plus est ultra-concentré sur ses actions. On peut même aller plus loin dans ce sens et affirmer qu'un Gran Turismo sans référence à des marques de voitures existantes n'aurait même pas lieu d'être. Dans un autre registre, des jeux publicitaires ont également fleuri dans le passé, lorsque les coûts de développement n'étaient pas encore astronomiques. De plus, quelques uns de ceux-ci étaient même assez réussis, comme par exemple Cool Spot sorti sur Megadrive et SNES. Ce jeu, n'ayant pour prétention que de vanter une célèbre boisson gazeuse, n'avait pas de quoi choquer la foule. Dans le même esprit, on peut citer Global Gladiators (ça concernait un fast-food très connu) qui en son temps avait fait également un beau carton. Plus récemment, Splinter Cell 3 a fait parler de lui notamment à cause des publicités nonchalamment glissées dans certains plans du jeu. Ainsi Sam Fisher ne rate pas l'occasion de mâcher de célèbres

chewing-gum (tout le monde sait que les espions puent de la gueule), en veillant à bien orienter le dessus du paquet dans la direction du joueur. Pire, certains de ces paquets sont même arrivés à se perdre dans des endroits stratégiques comme le rebord d'une murette, comme si de rien n'était. De même, des panneaux lumineux au nom d'une marque de déodorant douteux viennent à croiser votre regard. Est-ce que cela signifierait que les gamers sentent du bec et transpirent sous les bras ? Allez savoir... en tout cas ce qui est certain, c'est que la publicité a atteint le jeu vidéo depuis longtemps, d'abord dans les jeux, eux-mêmes à l'effigie d'un monde gouverné par la pub (je pense au milieu sportif). La nouveauté la plus frappante est celle concernant Splinter Cell puisque l'on sort du cadre classique pour intégrer dans un jeu dit à immersion (un jeu qui a une ambiance, un scénario et une technique artistique à la hauteur). Maintenant, cela est-il vraiment choquant ? Pas vraiment, tout juste agaçant pour certains, risibles pour d'autres alors même que bon nombre de joueurs ne feront même pas attention à ces quelques publicités. Alors où est le problème ? Et le problème, c'est le futur car la vraie invasion de la publicité reste à venir et c'est là que les moyens qui seront mis en œuvre ont de quoi choquer.

Pourquoi maintenant ?

Les publicitaires ont choisi ce moment pour des raisons tout à fait logiques et issues de statistiques tout à fait porteuses. D'abord, il faut bien l'avouer, le fait qu'un medium échappe à tout contrôle publicitaire énerve les grands publicitaires du monde. Bien sûr, ils ne l'avoueront jamais, prétextant les simples raisons pécuniaires largement suffisantes pour déclencher l'offensive. En tout cas, on les sent piqués au vif d'où une certaine satisfaction qui pourrait résulter du pourrissement





Global Gladiators aurait pu rester un jeu de plateforme comme les autres, mais son sponsoring par une société de fast-food en a fait un étalage et un éloge à big-mache. En plus, l'image politiquement correcte qui s'en dégage a de quoi énerver quand on sait les pratiques de la société en question...

des jeux vidéo ! Plus sérieusement, les statistiques prouvent, un peu trop facilement il faut l'avouer, que le jeu est le seul havre de paix existant pour bon nombre de jeunes hommes (que les lectrices ne m'en veuillent pas, mais les statistiques sont ce qu'elles sont). En effet, la tranche des hommes de 18 à 35 ans est la bête noire des publicitaires et de la consommation : plus résistante aux modes, regarde peu la télévision, lit peu de magazines et surtout depuis des années se complait dans des mondes virtuels qui l'empêchent de se rendre au supermarché à la moindre occasion, comme le ferait tout bon citoyen modèle du monde libre. Vous vous doutez bien qu'un tel potentiel ne peut qu'être exploité par les publicitaires des grandes marques diaboliques de ce monde...

La solution est toute simple, il suffit d'infiltrer le bunker du gamer, son camp retranché, son monde, c'est à dire sa machine de jeu. Cela aurait pu être fait depuis des années mais voilà, jusqu'à récemment la plupart des consoles étaient offline donc embarquer des pubs fixes sans mesure possible n'intéressait que trop peu les publicitaires, toujours désireux d'avoir le plus rapidement possible le résultat de leurs « efforts » sous les yeux. Or, aujourd'hui les consoles vont toutes être connectées à un réseau intégré de base dans les machines de nouvelle génération, le offline deviendra alors minoritaire. Bien sûr, du côté du PC, la gangrène s'est déjà propagée, et ce dans le petit monde des MMORPG, entre autres.

Par exemple, le cas Everquest 2, dans lequel Sony vous propose, en association avec la Yourte à Pizza, de rester tranquillement assis chez vous pendant qu'un type en mobylette risque de se faire tuer plus de cinq fois par des poids lourds belliqueux afin de vous apporter une pauvre pizza dégoulinante de fromage en spray.

Anarchy Online, de son côté, propose un pari bien plus intéressant : celui de jouer gratuitement à son soft, en échange

d'accepter d'être pollué visuellement par des panneaux d'affichage gavés de pubs. Connaissant le prix moyen d'un abonnement à un jeu du genre, soit environ dix euros par mois, lancer une telle offre devient fort intéressant pour le nerd de base, en général fauché. Encore une fois, la logique reste la même : on montre des pubs aux plus démunis pour qu'ils désirent un produit au point de tuer pour l'obtenir, ainsi, ils sont asservis à la cause, ils sont en attente d'être nourris. Ce sont les mêmes méthodes qu'utilisent les dealers de drogues dures pour habituer leurs clients : leur faire comprendre que leur vie sera toujours pourrie à moins qu'ils ne se mettent à se doper ; cela devient au fur et à mesure le seul but des consommateurs, puisqu'ils ne font rien d'autre, étant donné qu'ils n'ont pas le pognon pour faire autre chose (se faire une bière, dévaliser une pharmacie, ou jouer au casino). Et quand on sait que rien n'est plus gratuit de nos jours, on voit dans quel camp est la balle du pouvoir et de la liberté qu'il sous-tend. Il y a de quoi effrayer un viking...

Avec ces nouveaux moyens garantis à disposition, les publicitaires ont fait leur calcul : les recettes publicitaires estimées à 120M\$ en 2004 arriveront au minimum à 800M\$ en 2009. Pour faire simple, en considérant l'influence de la publicité à peu près constante, cela signifie qu'il faudra placer 7 fois plus de pubs d'ici là. Comme les jeux sportifs sont déjà saturés il faudra s'attaquer aux autres types de jeux préférés des gamers et là ça va faire mal.

Des organismes pour gérer la pub

Bien entendu, il faut un intermédiaire de choix entre les acheteurs d'espace (forcément des grandes marques vu le niveau de diffusion des jeux vidéo) et les concepteurs de jeu.

Et bien figurez-vous que de telles sociétés existent déjà et sont en état de fonctionnement actuellement. Ainsi la société Massive, à l'origine des pubs dans Splinter Cell et dans AO, va aller beaucoup plus loin dans le futur. Leur objectif de base est faire signer des publicitaires et des éditeurs de jeu consentants (et il y en a !). Le principe est en suite de fournir aux concepteurs un SDK (kit de développement logiciel) pour inclure automatiquement la publicité dans les plans de jeu. Le composant inclura de base des publicités en dur comme actuellement et les concepteurs au moment de charger une texture de pub feront appel à cet outil qui pourra si la machine est en ligne récupérer de nouvelles publicités. De plus le composant online a l'avantage certain de pouvoir compter en temps réel le nombre de pubs vues par le joueur et de transmettre les données directement pour statistiques. Une telle efficacité ne peut qu'enchanter le monde de la publicité. Plus surprenant, Massive a fait des émules et d'autres sociétés se lancent dans la même direction. Parmi celles-ci se trouve IGN. Oui, vous avez bien lu, IGN se lance dans les relations publicitaires/concepteurs de jeu. Que dire si ce n'est que dans ce cas IGN sera juge et partie sur la notation des jeux puisque qu'ils tireront de l'argent de la vente de certains jeux. Le fameux/fumeux site compte donc sur sa notoriété pour que les joueurs croient en leur bonne foi. Autant dire tout de suite qu'ils nous prennent pour des cakos ! Les éditeurs auront donc ainsi, une « petite » vitrine sur la toile, avec leurs produits bien mis en valeur, avec des décorations de Noël tous les jours de l'année. De quoi vous donner des frissons quant à l'avenir de l'indépendance de la presse vidéoludique, plus que menacée par des entreprises de la sorte. Déjà qu'on ne faisait plus trop confiance à la presse papier, si les trublions du net se mettent eux aussi à toucher de l'argent comme tout le reste du monde, où va-t-on ? Il n'y a sans doute qu'une issue

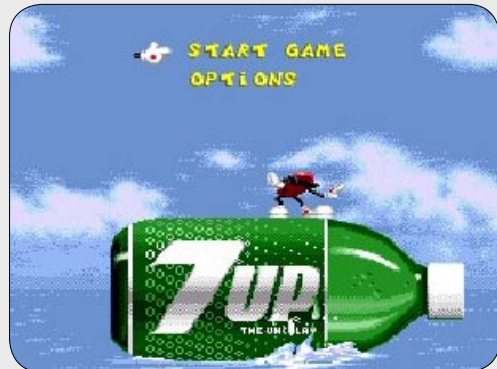
à cette situation : la fin de l'ère non payante du net, transformant la toile en panneau d'affichage de pub géant, comme ils ont déjà fait avec la télé. Le résultat sur celle-ci, ce sont des émissions telles que « Comme au cinéma » dans laquelle tous les films sont géniaux, tous les acteurs, des gens brillants et formidables, et tous les techniciens sont...euh...oubliés... Préparez-vous à l'assaut des tocards pour qui seul compte le Grand Public, un public fictif qui n'existe que pour les escrocs diplômés d'école de commerce, qui méprisent les passionnés comme nous, ami lecteur, parce que nous ne voyons pas de différence flagrante entre Barillos et Panzanoni.

Et si les concepteurs refusaient ?

Effectivement, on peut penser à cela si l'on croit au Père-Noël. Pour simple rappel des faits, de nombreuses sociétés indépendantes ont mis la clé sous la porte ces dernières années, permettant à une poignée des grands éditeurs américains d'être en hégémonie dans le domaine du jeu vidéo. On se rappelle tous de l'époque french touch lors de laquelle les développeurs français pouvaient faire ce qu'ils voulaient, pas toujours pour le meilleur, d'ailleurs. Ceci dit, cela aurait été étonnant que Nightmare Creatures ou le Cinquième Élément eussent été mieux si Kalisto avait été aidé financièrement par une grosse boîte ricaine : le talent compte quand même un peu. Aujourd'hui, la tendance est encore plus à la déchéance pour les dernières sociétés qui résistent encore, mais le besoin d'argent de sources alternatives est malheureusement un passage obligé. Avec des coûts de développement toujours plus élevés avec les nouvelles générations de machines, une telle offre semble difficile à refuser même si les concepteurs de jeux préféreraient une totale indépendance et savent qu'ils subiront forcément la pression des placeurs de publicité.



Everquest vous livre votre pizza en moins de temps qu'il n'en faut pour monter d'un level. C'est avec Pizza hutte que ça se passe, et le plus simplement du monde : il suffit d'une ligne de commande via l'interface du jeu pour arranger le tout. Le progrès, c'est aussi de pouvoir rester un geek obèse qui n'a plus besoin de bouger pour aller bouffer. Ah si, juste pour aller ouvrir la porte d'entrée. Il faudrait maintenant élargir les services : la livraison de PQ, de chips, de glaces, et le ramassage du courrier. Pas la peine de livrer des savons, le geek n'en as pas l'usage.



Dans Cool Spot, il y avait de la pub discrète... non je déconne. La marque de boissons gazeuses qui font roter avait mis l'artillerie lourde pour être sûr que ça se voie. Coup de bol, le jeu avait bien marché à l'époque - coup de pub réussi, mais quid des retombées ? Va savoir...

Pour bon nombre de sociétés la question est simple : « On place des pubs ou on change d'activité ? ». Que répondre à ça ? En bref, un grand nombre de boîtes vont craquer et accepter la publicité à tous les étages. Seules quelques unes suffisamment en bonne santé pourront s'exclure du phénomène, mais rien n'est moins sûr : elles pourraient tout aussi bien accepter de placer de la pub afin de se prémunir dès aujourd'hui, de faire encore et toujours plus de blé, ou tout simplement de faire comme tout le monde pour ne pas être trop à la ramasse.

Plus fort que la pub

Bien sûr, la simple publicité via des textures c'est très bien mais qu'en est-il de la vente ? Après tout, ce qui intéresse les sociétés acheteuses d'espace, c'est de vendre des produits et en masse. Or le problème demeure toujours le même : le joueur voit les publicités, se dit parfois « j'aimerais avoir trois tonnes de paquets de chewing-gum pour en mâcher jusqu'à la fin de ma vie » mais il n'est toujours pas en train de gambader dans les rayons des grandes surfaces, leur préférant les petites boutiques de Jussieu qui fleurent bon la transpiration rance et le tabac froid. Alors comment le faire décoller ? Et bien la solution profite elle aussi du mode online à disposition : c'est l'achat en ligne pendant le jeu lui-même, sans lâcher le pad. Vous n'y croyez pas ? Pourtant c'est la réalité que désirent les placeurs de pubs. Cela commencera par de simples explorateurs web inclus dans le jeu afin d'aller sur le site et commander en ligne, comme cela, très classique sur Internet. Mais le nec plus ultra sera d'intégrer l'achat en ligne comme un élément du gameplay du jeu. Ainsi on peut imaginer que l'interface graphique même du jeu intègre la commande en ligne : vous pénétrez dans un commerce virtuel de votre jeu et le personnage en face de vous peut vous vendre

des équipements virtuels pour le jeu mais aussi des produits bien réels, comme la facture, qui arriveront par colis à votre domicile. Là, il faudra être concentré dans les menus du jeu pour éviter l'achat inopiné d'une tondeuse à gazon ou d'un sèche cheveux... On vous le disait un peu plus haut, on peut déjà commander de la bouffe pendant qu'on arme son perso en vue de la moisson d'xp, on peut donc imaginer que pour des biens moins périssables, la porte est encore plus grande ouverte. Les clés sont presque sur le compteur. Ça fait froid dans le dos, mais en même temps on comprend la logique du phénomène et, à la limite, cela pourrait se voir comme un service supplémentaire. Mais ce qu'il convient de prévoir, ce sont les effets pervers qui seront engendrés par l'arrivée massive (quel jeu de mot !) de la publicité.

Immersion complète en milieu publicitaire

Les dérives ça existe, et il faut bien avouer qu'avec la montée en puissance du phénomène, on peut se douter que tout ne sera pas super avec la publicité dans les jeux vidéo. Le plus important concerne sûrement l'immersion dans le jeu vidéo. Les jeux d'aventures et autres jeux d'ambiance, avec des scénarii soignés ont cela de plaisant pour la grande majorité des joueurs qu'ils autorisent une déconnexion de la réalité - ils permettent de se retrouver dans un monde fictif, qui pourtant apporte sa part d'émotions. Imaginez-vous dans un bon vieux Survival-Horror, un tuyau à la main (normal c'est un Survival-Horror... y a toujours une barre à mine comme il y a toujours des caisses dans les jeux d'aventures), vous arpentez un couloir sombre, vous entendez des bruits étranges venir de chacune des enceintes de votre système certifié THié et vous attendez la prochaine farce des

concepteurs qui vous fera sursauter, et d'un seul coup, vous voyez une bonne vieille texture publicitaire pour MacDo sur toute la surface d'un mur. Vous vous levez, vous éteignez la machine, sortez le CD du lecteur et vous en servez comme paille de fer, pour nettoyer votre parquet tâché de bile, conséquence du rhum consommé en quantités visiblement bien trop astronomiques la veille par un pote à vous qui ne se « sentait déjà pas bien »...Normal... Bien sûr, on s'habitue à tout, et cela est un tantinet exagéré, mais d'emblée ne serait-ce pas la réaction de nombreux gamers qui apprécient dans les jeux vidéo autre chose que le simple fait d'appuyer sur les boutons d'un pad ?

« Les concepteurs ne peuvent pas faire ça s'ils veulent vendre leurs jeux ». On peut le penser mais peut-on être certain que tous les joueurs réagiront aussi sèchement ? Ne feront-ils pas ces concessions pour continuer à jouer ? Les publicitaires seront en position de force, les concepteurs toucheront un peu plus d'argent et le gamer sera au bout de la chaîne n'ayant aucune façon de réagir. Et même si le joueur boude les jeux, les concepteurs se tourneront vers du jeu grand public, d'autant plus vite que l'influence des publicitaires sera grande, et finalement on n'y gagnera pas grand-chose dans l'affaire. C'est pour cela qu'il faut se réveiller et commencer la lutte de suite si vous ne voulez pas voir vos jeux préférés défigurés au nom du réalisme : « Vous comprenez, dans la vraie vie, il y a des pubs, donc si un jeu se veut réaliste, il faut qu'il y ait des pubs dedans ». A cette affirmation débile sortie plus ou moins telle quelle par la majorité des acteurs du Milieu, une réponse : autant faire des parodies de pubs, ce serait déjà plus marrant et cela ferait toujours parler de la marque. Imaginez-vous de nouveau dans ce fameux Survival imaginaire, si devant un MacDo, on voit un Ronald servir de repas à une meute de zombies putrides, la publicité serait alors pleinement justi-

fiée, elle servirait un propos. Cependant, on connaît bien la frilosité des annonceurs et surtout leur manque d'auto-dérision (mais comment font-ils pour se regarder dans une glace après avoir raconté des conneries toute la journée sans être au moins un minimum conscients de leur inutilité, voire de leur nocivité pour certains d'entre eux?). On sait bien que les pubs vont devenir inévitables et on ne peut qu'espérer très fort que les jeux les plus artistiques, munis d'un vrai fond et d'un vrai message à faire passer, échappent à ces abus...

Le RPG ostentatoire

Le RPG se prête particulièrement bien à l'intégration de la publicité agressive, en effet ce type met allègrement en scène le monde brutal et sans pitié du commerce : le RPG est souvent dépayçant mais c'est aussi un bon support pour libérer les instincts mercantiles les plus vils des joueurs. Ainsi, en sus des classiques équipements et potions/nourritures on pourrait trouver des items qui se rapportent bien plus à notre vie de tous les jours : chaussures et vêtements de sport avec un logo bien prononcé ou encore malbouffe sous forme de hamburgers dégoulinants seraient alors de la partie. « Pas une seconde...surtout que les RPG mettent souvent en scène des mondes médiévaux », dites-vous ? Qu'à cela ne tienne, on peut toujours adapter les formes de sorte que, sans détruire l'époque du jeu, on puisse faire des références à un produit réel et contemporain (un logo discret ça peut se reconnaître même au Moyen-Âge). Ceci nécessite il est vrai un plus grand travail mais après le coup de la voiture-chaussure « Nailleque » dans GT4 qui peut affirmer que cela est impossible ? Ils seraient capables d'adapter Sacré Robin des Bois en MMORPG et en profiter pour relancer la mode des pompes gonflables, ou encore de vendre des ion blasters Smith et Wesson dans Star



Le foot, c'est bien connu, c'est la vitrine à fric et à pub, et ce n'est pas un hasard si Beckham se fait plus de thunes en pubs qu'en jouant au ballon. La série des Fifa est total fidèle à ce principe. Et qu'en est-il de nos amis du survival ? Ça serait pas top, au détour d'un couloir glauque, de retrouver une enseigne familière ? Oui, pour le coup, vous auriez vraiment mal au coeur et envie de vomir. C'est ça, aussi, une ambiance réussie.



Heureusement que Gran Turismo rattrape les autres : tout comme la F1 à la télé, la publicité sait se faire oublier, surtout au sol. Je rêve d'un jour où les trottoirs deviendront des espaces publicitaires - vous imaginez ? devant vous, au dessus de vous, en dessous de vous : la pub de partout. Je ne peux plus attendre.

Wars Galaxies, surtout avec huit fois plus d'argent en ligne de mire que sans le soutien des grandes marques...

Une auto-censure des jeux

Il ne faudrait pas non plus négliger le poids des grandes multinationales de ce monde, surtout si les revenus des créateurs dépendent du contentement de ces derniers. Concrètement, ces grandes sociétés disposent d'une image de marque. Cela signifie que la publicité est devenu une politique de la société et possède ses propres codes de valeurs qui captent l'attention des consommateurs et associent ces marques à de grandes et riches idées. C'est toute l'influence psychologique de la publicité à grande échelle dont je parle. Ainsi n'importe quel jeu ne serait pas bon pour telle marque car il présente des événements qui modifient la perception de la marque. La pub pour le MacRonalcd dans un Survival est un parfait exemple de la situation : comment mettre en scène l'événement et l'absorption des tripes du clown pédophile préféré des enfants par une horde de créatures démoniaques déchaînées alors que l'on diffuse simultanément, à la télévision, une pub pour de la restauration rapide dite de qualité, qui de plus soutient des associations caritatives à peu près respectables ? Et bien c'est que ce n'est pas la bonne publicité pour ce jeu. C'est mal penser : c'est le jeu qui n'est pas le bon contenu pour la pub. Celui-ci ne devient alors plus qu'un support, comme un James Bond depuis que Connery n'est plus là pour assurer le niveau : un bon moyen de toucher le fameux public réticent des jeunes mâles. Autre exemple, dans bon nombre de jeux on peut allègrement éclater des ordinateurs à coup de flingue : est-ce que ce jeu est adapté à une pub pour le géant Intel ? Il faut mesurer les conséquences à long terme et l'on pourrait voir l'émergence de jeux vidéo pour adultes édulcorés et

contraints dans leur ambiance ou leur narration pour coller à la ligne d'image des marques qui passent leur pub. Flippant, certes, mais tout à fait envisageable (c'est bien ce qui s'est passé à la télé...). Les softs deviendront comparables à des emballages, il faut qu'on les remarque le plus rapidement possible parmi les autres. Pour cela deux solutions : soit sortir un jeu avec lequel le public est bien familier (ces fameux jeux qui se ressemblent tous et sont en train de détruire tout ce que nous aimions tant dans le monde vidéoludique, combien de clones de GTA sont sortis ces derniers temps ?), soit sortir un jeu avec des qualités évidentes mais bâclé par une équipe non concernée, pas du tout attachée à son projet, la plupart du temps basé sur une grosse licence.

La pub veut savoir qui vous êtes

Passer des publicités en masse, c'est très bien mais le mieux c'est encore de savoir à qui on s'adresse afin de déclencher au mieux ses envies d'achat, d'autant plus que les placeurs de publicités sont rémunérés à l'efficacité estimée, et cibler la pub c'est un bon argument pour facturer un peu plus. Ainsi, la pointe de la technologie serait de tenir un registre complet concernant le joueur. Tout cela est très simple, un simple scan des sauvegardes de jeux et de potentiels fichiers logs du composant publicitaire permettrait de connaître vos types de jeux préférés, vos heures de jeu, voire même le type de comportement que vous adoptez dans le jeu si celui-ci le mesure. Bref, une sorte d'audimat pour jeu vidéo sauf qu'ici on ne vous demande même pas votre avis. Ce genre de mesures fera partie intégrante des futurs composants publicitaires dans les jeux. Cela dit, qu'est-ce que ça change vraiment pour le joueur qu'on connaisse ses activités, ses jeux, pour modifier les pubs dans ceux-ci ? Là c'est à chacun de répondre mais

globalement moins un joueur semblera sensible au pubs ou s'il les évite dans le jeu (ça peut se mesurer aussi) plus la tentation de lui barrer le chemin avec des pubs bien fluo sera grande. On notera au passage que la liberté individuelle est complètement bafouée. Personnellement, je n'ai pas envie qu'un publicitaire défoncé à la coke 24/7 connaisse ma vie par cœur. Je sais, c'est sûrement déjà le cas, mais on ne va pas non plus encourager les pratiques abusives qui permettent à ces empêcheurs de télécharger en rond de contrôler le monde. Malheureusement, comme ils ont le pognon, ils nous tiennent par les rouignolles, et on ne peut pas faire grand-chose contre eux. Ils sont bien oubliés les temps où tout gamer qui se respectait avait programmé au moins une fois dans sa vie un jeu minable et austère (cf. le commentaire audio de David X. Cohen dans le deuxième Histoires Formidables -Futurama, saison 3). Reste que si les gamers s'unissaient un peu, pour changer, on pourrait reprendre le contrôle face aux véreux qui veulent nous enlever une si bonne baguette de la bouche et nous la remplacer par du pain de mie industriel dégueulasse.

Des avantages pour le joueur

Je sais ce que vous vous dites : « ce type est paranoïaque, à fond de manette, encore un adepte de la théorie du complot ». En fait, tous les éléments évoqués plus haut sont issus de faits existants et annoncés par les sociétés citées, et seule la partie concernant les fortes dérives n'est pas totalement fondée mais s'appuie quand même sur des propos tenus par certains acteurs du phénomène. Maintenant, si ces dérives n'arrivaient pas, ou très peu, justement car tout le monde en serait conscient, et si on n'avait que les bons côtés de la publicité dans les jeux ? Le prix des jeux par exemple ne pourrait-il pas se stabiliser contrairement aux annonces faites ?

Et bien non....cela a été clairement évoqué par les éditeurs et les placeurs publicitaires : cela n'aura aucune influence sur le prix des softs sur les étagères. Ainsi vous vous mangerez tout de même l'augmentation du prix due aux coûts de développement en hausse. Dommage. Reste les services de vente online qui peuvent être à la rigueur pas trop désagréables à utiliser.

En fin de compte

Bon, le scénario catastrophe que vous venez de lire plus haut n'est pas non plus gravé dans la roche, le but était bien entendu de faire réagir et de montrer ce qui pourrait se passer si on ne se bouge pas un peu pour se faire entendre. Quoi qu'il en soit, toutes ces choses n'arriveront pas simultanément (si elles arrivent) et la période d'adaptation sera assez importante pour faire passer la pilule; le but de la manœuvre étant de ne surtout pas créer un rejet brutal par les joueurs. On peut juste affirmer que certains jeux mériteraient de rester en dehors de tout phénomène publicitaire et espérer que cela soit effectivement le cas, on croise les doigts, mais les os commencent déjà à craquer. On peut également s'interroger sur le bien-fondé des gains publicitaires par certains créateurs, pourtant en assez bonne santé : c'est rendre les armes un peu trop facilement face à la publicité pour ne pas penser à un peu d'abus et de facilité. Alors quand on nous balance qu'il faudra mettre le prix et ce pour se farcir des pubs, et que si on n'est pas content, c'est pareil, il y a de quoi se dire que le joueur sera une fois de plus le dindon de la farce.

Maintenant, si cela ne dépasse pas le stade de Splinter Cell 3, on pourra s'estimer heureux car il n'y a pas de quoi se jeter du haut d'un pont...mais cela paraît d'ores et déjà trop peu pour remplir les objectifs annoncés.

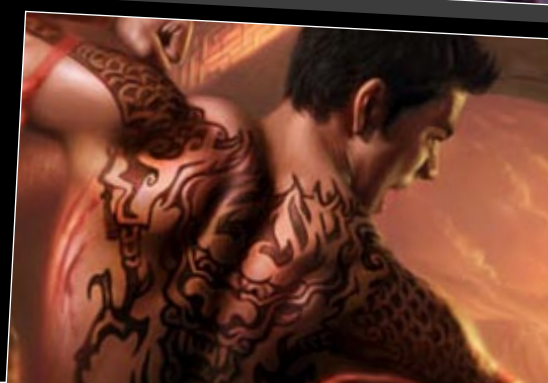


Les internautes ont désormais le bon réflexe : on trouve sur des forums ici ou là des publicités fictives qui seraient adaptés aux jeux. Un clin d'oeil aux publicitaires, ou véritable opportunité manquée ? Moi j'aurais bien vu la confiture Bonasse de Maman, ou le café Grand-Mère. Ou Sam Fischer présentant L'Or, Maison du caféux ? Raffarin, grand publicitaire devant l'éternel, ne me contredirait sûrement pas.

TESTS

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
XBOX ★ PAR MEEGO

JADE EMPIRE
XBOX ★ PAR LUGH



40

40 et moins... on se demande si des gens ont bossé dessus, ou s'ils ont juste voulu remplir leur CV pendant quelques temps, entre un job au Mcdo du coin et le Pizza hut de la rue Bombeur. Ca sent le footage de gueule... après, y'a différents niveaux....

50

Les jeux de ce niveau sont passables... l'intérêt est très limité ou techniquement, il y a des problèmes très graves... une chose est sûre, ce jeu n'est pas passé par des stades de test avant commercialisation...

60

Plus mieux que moins bien mais moins bien que plus mieux. A la rigueur, ce jeu avait du potentiel, mais un aspect important est venu gâcher le reste.

70

Bon, mais pas exempt de défauts. Il y a du boulot, ça inspire le respect, mais quelque chose l'empêche d'accéder à la gloire. Bref, c'est le jeu qui n'est pas trop loin d'être franchement réussi.

Mais comment note-t-on à Sanqua ?
A la louche ? A la bouteille ? aux deux ?

80

Un très bon jeu. Sous tous les plans : techniquement, il se débrouille bien. Question substance, il a de la cuisse comme on dit. Peut-être qu'un poil plus d'innovation n'aurait pas fait de mal ?

90

Un jeu incontournable. Outre une réussite technique, c'est du jamais vu, ou de l'exceptionnel. Au delà de 90, il est innovant et en plus, et fait avancer le genre dans lequel il exerce... Bref, un jeu qui restera dans les annales.

splinter cell : chaos theory



XBOX

PC

PS2

GC

INFILT

SOLO

MULTI

InTro

En novembre 2002, Splinter Cell premier du nom crée la surprise. Techniquement abouti, bien plus riche en terme de possibilités et surtout davantage orienté vers l'infiltration que les Metal Gear, le titre développé par Ubisoft Canada étonne et remporte un franc succès, ma foi bien mérité. Après avoir sorti un second épisode doté d'un multijoueur novateur et d'une aventure solo un brin trop proche du premier opus, le célèbre studio canadien récidive et nous propose le troisième épisode de sa célèbre franchise. Plus beau, plus fun, plus complet et plus accessible, le série phare d'Ubisoft arrive décidément à maturité.



DEVELOPPEUR UBISOFT CANADA
EDITEUR UBISOFT

XBOX

PC

PS2

GC

Ca te branche un Risk ?

Comme à l'accoutumée, le scénario est signé Tom Clancy. Le traditionnel conflit géopolitique international que le joueur est seul à pouvoir apaiser est donc toujours d'actualité. Cette fois-ci, c'est le Japon qui crée des tensions en constituant un département de renseignements pour la défense nationale. Cet acte contrarie la Chine et la Corée du Nord. Elles considèrent que c'est une violation des lois internationales et de la Constitution japonaise d'après-guerre. Les hauts dirigeants japonais affirment que l'effondrement de l'économie du pays aurait été causé par des attaques de cyberpirates. Le Japon fait pression sur le pays de l'Oncle Sam pour qu'il lui vienne en aide, la machine de guerre est en route, les Etats-Unis vont tout niquer et Bush part à la conquête de l'or noir en Chine. Oups, je m'égare. Même s'il n'est pas un exemple d'originalité, le scénario du jeu est assez bien ficelé, relativement crédible et intéressant dans son ensemble. Qui dit conflit géopolitique international à apaiser, dit moult contrées à visiter. Ainsi, au fil de l'aventure, le joueur est amené à voyager. Que ce soit le Japon, les Etats-Unis, le Pérou, la Corée du Nord ou

splinter cell chaos theory

par Meego





Splinter Cell, c'est génial, on ne le dira jamais assez - Mais franchement, les gars, vous, qui faites du level design, mettez de la lumière, bordel. Il a pas l'air con notre Samy avec ses trois lampes varta sur la tronche.



Mon pote Sam, c'est un grand farceur - toujours à ramper derrière vous, à tapoter dans le dos pour surprendre ses potes. Je me rappelle, quand on était gosses, il se cachait dans le trou de chiottes pour être trouvé à cache-cache.

encore du Sud, la majorité des missions se déroulent en Asie et aux Etats Unis.

Les Splinter Cell sont différents des Metal Gear, c'est un fait. Le titre phare d'Ubisoft se démarque de ce dernier par l'aspect infiltration définitivement plus poussé. A la différence des Metal Gear, le scénario n'est pas très élaboré, la mise en scène bien moins hollywoodienne et les personnages terriblement moins charismatiques. A côté de ça, Splinter Cell, c'est un gameplay carrément plus riche, une réalisation hors du commun pour la partie in-game et c'est à peu près tout ce qu'on lui demande. Sam Fisher, c'est le Snake des Splinter Cell, le charisme en moins. Fervent défenseur de la liberté, il au service -depuis un peu trop longtemps peut être, de la NSA, organisme en marge de la légalité chargé d'assurer la sécurité du pays de l'Oncle Sam. La recette «infiltration à donf» semble être une bonne accroche puisque les joueurs s'arrachent chaque nouvel opus tels des petits pains chauds.

Une jolie cure de jouvence !

Ce nouvel épisode garde l'essence même de la série Splinter Cell, impossible de renier ses origines comme on dit. Même s'il reste dans l'ensemble relativement proche des précédents opus, Chaos Theory apporte son lot de nouveauté. Première chose qui étonne, un nouvel indicateur fait son apparition. Placé

juste en dessous de la jauge d'exposition à la lumière, il affiche la quantité de bruit émis par le joueur. Un petit carré blanc symbolise la limite de tapage à ne pas dépasser (qui varie selon l'intensité sonore globale de l'environnement). Les gars de chez Ubisoft ont porté un soin tout particulier au level design. Une excellente initiative qui permet d'augmenter sensiblement l'ouverture des niveaux. Attention : le jeu reste malgré tout scripté, les possibilités sont relativement limitées mais l'aventure gagne en fluidité et demeure bien moins linéaire. A noter qu'une carte est désormais disponible dans le menu. Rien de tel pour visualiser correctement où se trouve l'objectif à atteindre.

L'IA a sacrément évolué depuis les précédents opus. Ca reste assez sommaire, hein, mais les progrès accomplis sont tout de même évidents. Bien plus fourbes qu'auparavant, les ennemis n'hésitent pas à venir à deux voir ce qui leur paraît suspect. De même, dans les endroits sombres, ces saligauds utilisent des lampes torche ou des fusées éclairantes pour y voir plus clair. L'IA est basée sur un système de niveaux. Plus les ennemis découvrent des éléments suspects (portes ouvertes, corps d'un collègue inanimé etc.) plus ils sont attentifs à l'environnement qui les entoure. Dans l'ensemble, leurs réactions sont crédibles et même parfois surprenantes. C'est notamment grâce à

cette IA plus évoluée et au level design plus permissif que le jeu gagne en profondeur.

Le système de sauvegarde a été repensé. Les foutus checkpoints des précédents opus sont passés à la trappe. Ainsi, il est désormais possible de sauvegarder à tout moment du jeu. Un plus indéniable pour ce qui est de l'accessibilité et du fun (bah oui, c'est toujours sympa d'expérimenter des tas de trucs après une sauvegarde). Le couteau vient compléter l'équipement de pépé Fisher.

« Techniquement parlant, SCCT est un grand cru. Le genre de cru dont on aime contempler la robe et qu'on se fait un plaisir de déguster... »

Comme le dit si bien mon cinglé de boucher, «la lame est de bon conseil». Utile pour menacer les salopauds d'ennemis, pour tuer froidement en silence d'un coup précisément placé ou encore pour couper la toile d'une tente, l'utilisation du coupe-légumes devient vite une seconde nature. A chaque début de mission, le joueur peut opter pour différents types d'arsenal. Infiltration (relativement peu de munitions pour les armes mais davantage de gadgets), Redding (un bon compromis) et Assaut (moult munitions, relativement peu de gadgets, mais les grenades en plus). Les objectifs sont décomposés en trois catégories: les principaux, les secondaires

et enfin ceux dits d'opportunités. Il est impératif d'accomplir les objectifs principaux pour mener à bien la mission. Les deux derniers étant réservés aux perfectionnistes, à ceux qui ne font pas le travail à moitié. Mine de rien, ça rend l'aventure bien moins rigide et dirigiste.

Je vous sers un Château Pétrus ?

Techniquement parlant, SCCT est un grand cru. Le genre de cru dont on aime contempler la robe et qu'on se fait un

plaisir de humer, de déguster. C'est bien simple, jamais un titre n'aura été aussi abouti sur Xbox. Les niveaux, bien qu'assez étriés dans l'ensemble, n'en restent pas moins diversifiés. Quelques environnements en extérieurs supplémentaires auraient été appréciables, mais je chipote. Dès les premières minutes de jeu, on s'en prend pleins les mirettes. Les développeurs nous clouent au siège à coup d'ornements graphiques particulièrement convaincants. Le normal mapping fait des merveilles et les effets de réflexions sont tout bonnement bluffants de réalisme (même s'ils sont parfois utilisés un peu abusivement).



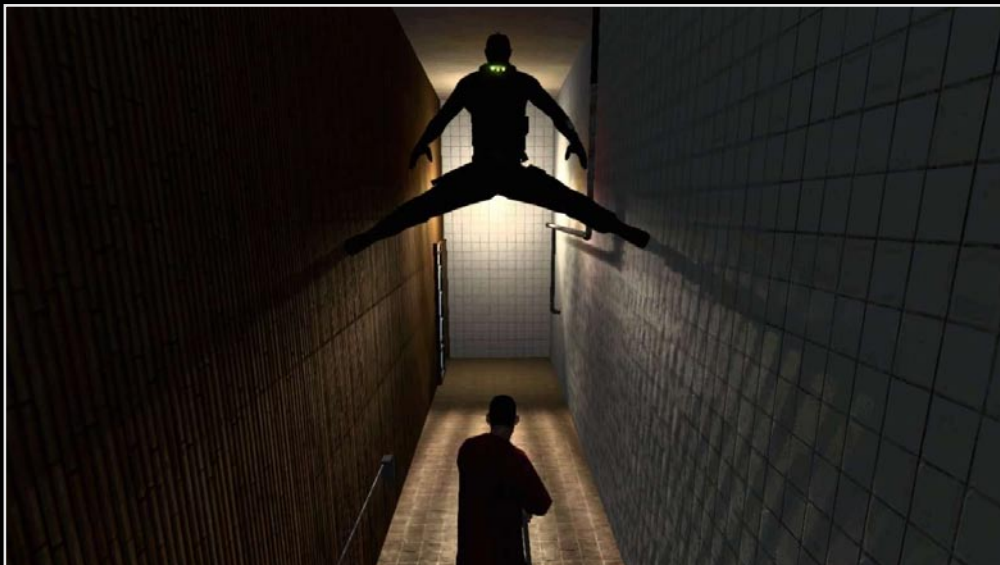
« Sam, je te préviens, je compte jusqu'à 10 et si tu te montres pas, tu vas avoir droit à ta fessée, et au lit sans dessert ! »



« Le parc Asterix, je te laisse plus respirer tant qu'on y retourne pas ! »



Les gardes sont un peu cons, remarquez - Bon Dieu, pourquoi fait-il qu'ils se mettent bien en évidence, près d'un lampadaire, telle une pute du bois de boulogne ? Il lui manque plus que la tente, tiens.



Après 2 opérations aux aducteurs et une ablation des roubignolles, vous aussi vous pourrez faire la même chose chez vous ! A noter que cette position est Copyright Jean-Claude Vandamme.

La qualité globale des textures force le respect. Elles parviennent à retranscrire sans mal les aspérités des sols et des murs, l'humidité d'un lieu, ou plus généralement les types de matériaux des éléments du décor (porte en métal etc.). Les animations sont dans la trempe des deux précédents opus ; bien décomposées et surtout réalistes. C'est un véritable plaisir de faire évoluer Sam à travers les environnements. De même, le jeu impressionne par la qualité de la modélisation des protagonistes et surtout des visages, définitivement plus expressifs qu'auparavant. L'ambiance est le point fort du titre. SCCT, c'est un véritable trip interactif à la portée de tous. Il parvient aisément à faire naître chez le joueur des émotions proches de la réalité. C'est le propre du jeu, me souffle-t-on à l'oreille, mais SCCT le fait particulièrement bien.

Côté bande-son, on est plutôt bien servi. Les musiques composées par Amon Tobin collent parfaitement avec l'atmosphère du titre. Les bruitages de qualité renforcent d'autant plus l'excellente ambiance et les doublages français ont une certaine classe. Petit détail fort appréciable, les personnages non-joueurs (PNJ) sont plus loquaces qu'auparavant et nuancent davantage leur propos. Mine de rien, ça fait plaisir de ne plus entendre continuellement les mêmes discours. D'ailleurs, certaines répliques sont particulièrement marrantes.

Du multi en veux-tu ? En voilà !

Lors de sa sortie, Pandora Tomorrow s'est démarqué de son prédécesseur par la présence d'un multijoueur particulièrement novateur. Un concept fort bien pensé, des cartes parfaitement adaptées et bourrées de subtilités, bref, une vague de fraîcheur dans le domaine du jeu en réseau. Pour cette nouvelle édition, le principe n'a pas changé d'un pouce et oppose toujours deux espions en vue à la troisième personne à deux mercenaires en vue subjective. On accroche ou pas, mais la recette fonctionne toujours aussi bien. Quelques cartes ont été conservées tandis que d'autres font leur apparition. De même, un nouveau mode jeu a été ajouté dans lequel les espions doivent chourer et déplacer un disque. Des mouvements issus du mode coopération ont aussi été introduits. Rien de tel pour inciter davantage les joueurs à collaborer. Au final, le mode versus est toujours aussi bien pensé et plaisant à jouer, d'autant plus que le lag est relativement peu présent. L'optimatch est suffisamment complet pour trouver des parties adaptées aux envies du moment.

Le mode coopération est la grosse nouveauté de cet opus. Il permet à deux joueurs (en écran splitté comme sur Xboxlive) de s'éclater ensemble dans des missions spécialement conçues pour l'occasion. On ne parle pas d'un pseudo

mode coopération où chacun décampe à perpète-les-oies mais bel et bien d'un mode où la collaboration prime. Ainsi, les joueurs sont amenés à se faire la courte échelle, se grimper dessus, descendre en rappel et tout un tas de trucs du genre. Un mode vraiment sympathique mais qui pêche par la linéarité extrême des niveaux et qui a du mal à convaincre sur la durée (seulement cinq missions pour le moment).

2005, une bonne récolte.

Quel excellent moment j'ai passé sur Splinter Cell : Chaos Theory ! Le mode solo est renouvelé par un level design plus permissif, une IA plus évoluée, une aventure moins linéaire et surtout beaucoup plus souple dans son déroulement. Ajoutez à cela un plaisir de jeu constant, une ambiance du tonnerre, des graphismes somptueux et des possibilités multijoueur abondantes. Splinter Cell : Chaos Theory est définitivement une excellente suite. Que dis-je, un jeu d'exception à côté duquel il est impossible de passer.

Video



Techniquement assez irréprochable, Splinter Cell: Chaos Theory impressionne: textures de folies, jeux de lumière toujours aussi convaincants, c'est de l'excellent boulot !

Sono



Les musiques collent parfaitement à l'ambiance du titre. Les bruitages et les doublages français sont de bonne facture.

Jouab



La jouabilité ne pose pas vraiment de problèmes. Sam obéit au doigt et à l'œil. L'interface est claire, dans le style des deux précédents opus.

Substance



Une IA plus évoluée, un jeu moins linéaire et rigide, les progrès accomplis sont évidents. Comptez une petite dizaine d'heures pour boucler le solo. Le Live rajoute sa dose d'intérêt.

89%

Plus beau, plus fun et plus complet, Splinter Cell : Chaos Theory est une excellente suite. On passe un très bon moment sur l'aventure solo et le multijoueur rajoute sa dose d'intérêt. Un grand jeu, tout simplement.

 par Meego

Jade Empire



XBOX

RPG

SOLO

InTro

Avant toute chose, je voudrais remercier Bioware, car sans l'apport considérable de cet éditeur exemplaire, les amateurs de jeux de rôles possesseurs d'une Xbox en seraient réduits au pain sec et à l'eau... Fort heureusement, trois comètes ludiques en provenance directement ou indirectement de Bioware ont illuminé nos tubes cathodiques ces trois dernières années. KOTOR, KOTOR 2 nous ont enchanté en cristallisant l'esprit Star Wars comme jamais cela n'avait été fait jusqu'alors. Aujourd'hui, Jade Empire se risque sur des terres inconnues du grand public en proposant un jeu de rôle dans la mythologie chinoise et cette fois encore avec brio !



DEVELOPPEUR BIOWARE
EDITEUR MICROSOFT

XBOX

Jade empire

par Lugh

Avant même que le jeu ne soit disponible, j'avais à l'esprit quelques références du genre, principalement cinématographique. Crouching Tiger Hidden Dragon étant le plus récent et celui qui toucha le plus grand nombre. Mais avec le recul, l'ambiance générale est plus proche d'un « histoires de fantômes chinois » tout aussi excellent mais plus fou avec ce mélange d'humour, de romantisme exacerbé et de tragédie si particulier au cinéma asiatique. Jade Empire réussit presque un sans faute de ce côté-là sauf peut-être au niveau de la passion amoureuse. Il y a un peu de romance bien sûr, mais cela reste très discret et sans influence sur le court de l'histoire. Par contre l'humour est bien présent et le côté tragique indubitable car l'empire de jade est secoué par de terribles événements entraînant grandes destructions et souffrances qu'il vous faudra apaiser. Telle est l'épreuve qui vous attend.

Le grand jeu !! ...

Fidèle à son habitude, Bioware nous propose une fois de plus une grande aventure au cœur d'un univers plein à ras bord de détails, dans laquelle les dialogues occupent une position cen-





Oui, on vous avait dit qu'elle était mieux de profil. CQFD.



Comme dans tout truc de légendes chinoises, les sorts et boules de feux en tous genres sont autorisés. C'est surtout utile quand il neige, pour aller chauffer sa bûche.

trale permettant l'immersion du joueur. Les graphismes, tant par le soin apporté dans leur réalisation que par le design parfaitement en rapport avec le thème, participent également pleinement à la construction d'un monde « crédible » auquel on adhère rapidement et qu'il est difficile de quitter après seulement une vingtaine d'heures de jeu. Oui, Jade Empire est court (pour un jeu de rôle) et cela semble être une tendance lourde, peut-être dûe aux coûts de développement toujours plus élevés ou bien à une volonté des éditeurs de faire des jeux plus « grand public » donc moins longs et plus accessibles. Le débat est ouvert et toujours est-il que ma-

par l'ordinateur, tout juste avons-nous le choix entre deux modes de « fonctionnement », un mode « support » durant lequel le personnage vous aide en ralentissant vos adversaires ou en améliorant vos capacités ou bien un deuxième mode où il attaque à vos côtés. Que ce soit dans un mode ou l'autre, votre coéquipier ne sera jamais d'une aide déterminante et vous devrez compter avant tout sur vos propres performances pour vaincre vos adversaires.

Une des ruptures les plus manifestes entre KOTOR et Jade Empire se situe justement au niveau des combats proprement dits avec un passage en combat en temps réel à la Ninja Gaiden.

« Une des ruptures les plus manifestes entre KOTOR et Jade Empire se situe justement au niveau des combats proprement dits... »

nifestement Jade Empire, malgré toutes ses qualités, a été pensé pour atteindre une cible plus large que les amateurs du genre en simplifiant sa prise en main.

...Mais pas pour les experts...

Tout d'abord, tout comme dans Neverwinter, le joueur ne contrôle plus qu'un seul personnage et ne peut choisir qu'un seul autre personnage pour l'accompagner durant ses différentes quêtes. Là encore, comme dans Neverwinter, ce personnage est contrôlé entièrement

Si on ne retrouve pas l'intensité des combats de ce dernier, il vous faudra un certain temps de prise en main pour effectuer les mouvements et les combinaisons d'attaques indispensables pour survivre. On retrouve là encore la volonté de simplification manifeste tout en introduisant un peu de « Quake like » vendeur (ou supposé l'être). Bien sûr il existe bien une certaine diversité dans les techniques de combats, bien sûr vous trouverez des « gems » qui augmenteront telle ou telle de vos

caractéristiques, mais vous pouvez parcourir le jeu sans pratiquement en faire cas, si vous êtes un as de la manette. Dans le cas contraire (comme moi) il vous faudra recourir, pour les boss les plus retords et certaines parties les plus ardues, (paradoxalement au début du jeu) à abaisser le niveau de difficulté. Certains se réjouiront de cette évolution, d'autres moins en regrettant les multitudes d'options qu'offraient des jeux comme Kotor et avant lui Baldur's Gate pour ne citer qu'eux. Ces options permettant d'équiper vos personnages avec diverses armes, armures, objets spéciaux, pouvoirs qui introduisaient un réel paramètre tactique que l'on pouvait faire évoluer en fonction des adversaires.

Avec Jade Empire on se retrouve davantage dans un « Ninja Gaiden RPG », un peu ce qui avait été tenté dans le passé par ORIGIN avec Ultima 8. L'échec d'Ultima 8 tenait plus au fait de sortir sur PC et du niveau de difficulté des combats que du concept en lui-même. Sur console, ce concept, convenablement réalisé, est presque une garantie de succès.

La technique de petit scarabée...

Même si le système de combats de Jade Empire est en lui-même sujet à débat, il n'en reste pas moins tout à fait en adéquation avec l'atmosphère du jeu et très bien réalisé. Les personnages sautent en tous sens, exécutent leurs

attaques et autres déchaînements de pouvoirs avec toute la grâce d'experts en arts martiaux. Différents types d'attaques sont au programme.

Les attaques classiques, destinées à blesser directement les adversaires à main nue. Votre personnage peut également avoir recours à l'utilisation de diverses armes, ce type d'attaque se différencie des attaques à mains nues.

Les attaques dites de « support » sont destinées à ralentir ou à immobiliser les ennemis pendant un court instant. Celles-ci permettent le déclenchement d'« Harmonic combo » augmentant considérablement la puissance des attaques conventionnelles exécutées juste après.

Il existe également des attaques magiques (feu, glace, pierre) qui permettent d'attaquer l'ennemi à distance et pour certaines de l'immobiliser (glace, pierre). Et enfin un pouvoir de transformation qui vous permet d'incarner différentes créatures surnaturelles (démon par exemple) et d'ainsi de disposer de leur formidable pouvoir. Il existe enfin une attaque n'infligeant pas de dégâts, mais qui permet d'envoyer valdinguer vos adversaires proches et ainsi de se donner un peu d'air. Excepté les attaques à mains nues (disponibles de base) toutes les autres attaques consomment deux des attributs caractérisant le personnage : le CHI et le FOCUS. Il faudra donc bien veiller au niveau de ces deux attributs avant de lancer certaines at-



En Chine, on mange aussi de la grenouille - vous le saviez peut-être pas, mais là-bas, une cuisse de grenouille ça vous nourrit un village entier pendant deux semaines.



Fillon a beau s'égosiller sur la violence à l'école, ça fait 5000 ans que ça dure - la preuve ! Franchement, qu'ont fait les politiques pendant tout ce temps-là, hein ?



Certains ennemis n'ont l'air de rien. Je dirais même plus, ils ressemblent à des Molyneux - Grande gueule, petit corps, et discours incompréhensible.



Lui, quand on lui dit qu'il pue le bouc, il le prend comme un compliment. Pour ne pas la fâcher, évitez de lui montrer un miroir.

taques. Le troisième et dernier attribut du personnage est le CORPS symbolisant votre vie. Tout au long du jeu, vous trouverez des fontaines de CHI et de FOCUS permettant de refaire le plein. Lors des combats, la mort de vos adversaires libérera de temps à autre des bonus identiques aux fontaines. On peut également consommer du CHI pour regagner de la vie ou augmenter les dommages infligés aux adversaires. Le FOCUS peut lui être consommé pour réaliser un « Bullet Time » ralentissant le temps pour les adversaires.

Le rôle de sa vie, en cinémascope...

Ces concepts les plus basiques vous sont exposés au début du jeu alors que vous choisissez votre personnage parmi trois femmes et quatre hommes en fonction de vos préférences (rapide, fort, orientation magie ou bien équilibré). Ce choix de départ n'est pas prépondérant et au fur et à mesure de la progression de votre personnage, vous pourrez réorienter les capacités de votre personnage ou bien adapter des gemmes augmentant tels ou tels attributs. Il n'est pas possible de « customiser » ses personnages mais leur design très abouti les rend très attachants. Là encore, Bioware a opté pour la simplicité et en ce qui cerne cette partie-là du jeu, je pense qu'il s'agit d'une bonne idée.

En de multiples occasions, votre personnage acquerra des points d'expérience

et montera de niveau. A chaque niveau vous gagnerez des points susceptibles d'augmenter vos trois attributs principaux mais également des points permettant d'améliorer vos techniques des combats. Vous pourrez découvrir d'autres techniques au cours du jeu, soit en les achetant, soit en les obtenant auprès d'autres personnages, soit en dominant certains adversaires.

Toujours est-il que vous pourrez faire évoluer le style de vos combats un peu à votre guise. Certains adversaires sont insensibles à certaines techniques, c'est alors à vous de développer une stratégie pour les vaincre. La multitude des choix au niveau des techniques s'apparentera plus à un choix cosmétique qu'autre chose. Cela dit, la réalisation visuelle des combats est très réussie, les personnages sautent de partout et lancent de fulgurantes attaques très différentes suivant les fameuses techniques employées.

On peut d'ailleurs chanter les mêmes louanges concernant la réalisation graphique générale du jeu qui est tout bonnement l'une des meilleures que l'on ait vu sur la Xbox avec un grand soin apporté aux détails et au design fidèle à l'ambiance. Contrepartie de cette débauche visuelle, les chargements sont un peu longuets et les zones pas immenses, et quelques saccades au rendez-vous...

Alors KO ? ... heu... ok ?

Malgré quelques défauts mineurs, Jade Empire est une réussite et le principal reproche que l'on peut lui faire c'est justement d'être un peu « court » en termes de durée de vie et de profondeur de jeu. Bien que le scénario ne soit pas « stellaire », il suffit à entretenir l'intérêt dans l'aventure. Combiné à une ambiance fantastique (si on aime le style légende chinoise) on passe vraiment un très très bon moment dans l'empire de jade et personnellement j'attends impatiemment la suite sur Xbox 360 (à coup sûr).

Voilà, comme d'habitude les fans de jeu de rôle courront acheter cette excellente production vidéoludique et je ne vois vraiment pas pourquoi les autres se priveraient de vivre une telle expérience surtout que Bioware a clairement mis la barre un ton en dessous afin de se rapprocher des non-spécialistes. Bon, comme disait Confucius...mmm... bon jeu à toutes et à tous ou un truc dans le genre... moi j'y retourne j'ai un rencard avec Heavenly Lily.

Video



Superbe réalisation, la meilleure à ce jour pour un jeu de rôle sur Xbox. Quelques ralentissements de-ci de-là mais vraiment rien de méchant.

Sono



Bioware est indétrônable dans ce domaine et encore une fois il fait honneur à son rang.

Jouab



Mis à part les temps de chargements un peu longs et les combats plus difficiles que dans les productions précédentes (mais on s'y fait rapidement), c'est un vrai plaisir d'évoluer dans l'empire.

Substance



Scénario, ambiance et monde original fourmillant de détail compensent une certaine facilité générale probablement destinée à rendre le jeu accessible au plus grand nombre.

85%

Bioware, en conservant son savoir-faire, s'essaye à un nouveau genre en créant le « combat RPG » et en introduisant son propre univers fait de légendes chinoises. Essai réussi mais attention à l'ouverture grand public.

□ □ □ par Lugh

TOP CHARTS

SEMAINE DU 1er au 7 MAI, au Royaume-Uni

		JEU	EDITEUR	AVANT
1		STAR WARS EPISODE 3	LUCASARTS	-
2	▼	LEGO STAR WARS	GIANT INTERACTIVE	1
3	II	FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	3
4	▼	MIDNIGHT CLUB 3 : DUB EDITION	TAKE 2	2
5	▲	WORLD SNOOKER 2005	SEGA UK	6
6	▼	GRAN TURISMO 4	SONY CE	4
7		PARIAH	HIP INTERACTIVE	-
8	▼	SPLINTER CELL CHAOS THEORY	UBISOFT	7
9	▼	TT SUPERBIKES	JESTER	5
10	▲	BROTHERS IN ARMS	UBISOFT	11

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

On ne se refait pas : le marketing marche extrêmement bien - et le succès des jeux à licences STAR WARS continuent à marcher avant l'arrivée du film, même si la qualité est souvent loin d'être au rendez-vous. Ces jeux risquent bien de rester dans le top 10 un bon moment si le film est un succès - ce qui est presque assuré.

La petite surprise de la semaine, c'est l'entrée de Pariah en septième position : même si les critiques ont été plutôt mitigées sur le sujet, le jeu est arrivé à se hisser dans le top. Il faut dire que Digital Extremes n'a pas lésiné sur la promotion du jeu. Encore une fois, ça marche. On se demande à quoi servent les magazines des fois, si personne les lit. La prochaine grosse sortie, c'est Forza Motorsports - un jeu non microsoft. Il servira sans doute à prendre la température du marché Xbox. Alors que la nouvelle génération est en marche, l'ancienne va demeurer encore rentable pour quelques bons mois. Mais nos yeux sont désormais tournés vers l'avenir plus que jamais.

TOP BON

The revenge of the Lada

EPISODE 3

Quelle est la difference entre une LADA et le SIDA ?

- Essayez de refiler une LADA.

Comment reconnaît-on un compteur kilométrique de Lada?

- Il est composé d'une seule roulette

Pourquoi y a-t-il deux pots d'échappement sur une LADA ?

- Pour qu'elle puisse servir de brouette.

La différence entre une Lada et les témoins de Jéhovah?

- Avec les Témoins de Jéhovah, vous pouvez fermer la porte.

next

The logo for the Electronic Entertainment Expo (E3) is centered within a thin black rectangular border. It features a large, 3D yellow 'E' at the top and a large, 3D red '3' at the bottom. A black circular arc with the text 'ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO' in white capital letters curves around the top and sides of the 'E' and '3'. A small registered trademark symbol (®) is located to the right of the '3'.

week

SORTIE MONDIALE LE

24 mai 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 leurs 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 10 mai 2005



Grosse News : Mon UMD va cracker
News de la semaine
Logiciel : WorldWind
Screening
Show Off: Dark Sector (XBox 360, PC)
Rien à Voir: Notre monde malade de la paix
Rien à Voir: Victoire au front de l'éducation
Dossier (par Ianos): les joysticks
Tests :
Act of War (PC)
Mechassault 2 (XBox)
Top Charts : semaine du 23 avril au 30 avril.
Top Bon : retour des vacances du redac'chef

Le 5 mai 2005



La Grosse News: Valve et VUG, Game Over
Les news de la semaine
Logiciel: Paint
Screening
Show off: Alan Wake (Xbox 360, PC)
Rien à Voir: google : Culture non bradée
Rien à Voir: Manuel de bonne conduite ?
Dossier : Jeux et politique,
L'utopie est au bout du pad
Test: Viewtiful Joe 2 (Ps2)
Test: Cossacks 2 (PC)
Top charts: semaine du 16 avril au 23 avril.
Top Bon: Un hacker d'exception

