

## STREET FIGHTER PLAY AGAIN

Il y a dix-sept ans, l'éditeur japonais Capcom changeait à jamais l'histoire du jeu vidéo et de l'humanité : « Street Fighter II » débarquait sur nos consoles. Un jeu de baston culte au succès inégalé, dont la suite arrive enfin. « Shoryuken » !!

Par Fabien Prade



STREET FIGHTER IV

10/10

Asséner une bonne « demie-lune » de Guile sur le coin de la gueule du copain, Dieu que c'était bon. Ou, comme Jacques Chirac, préféreriez-vous plutôt une bonne rafale de baffes de E. Honda le Sumo ? Dans les deux cas, c'est reparti, ici et maintenant, en 2009, grâce à *Street Fighter IV*. Bref historique d'un jeu qui nous a tous rendus hystériques : août 1987, *Street Fighter I* apparaît. Quatre ans plus tard, *Street Fighter II* sort dans les salles d'arcades nippones, et c'est une grande gifle. Jamais on avait vu un jeu aussi beau. La révolution est en marche, la violence n'est plus contenue. De deux malheureux boutons, on passe à six, et surtout naissent les combos, ces jouissives combinaisons de coups, normaux ou spéciaux. Les personnages rendent fous d'amour les gamers, de Dhalsim Le Maigre à Chun-Li, la première femme star dans un jeu vidéo. En juin 1992, *SF II* déboule

sur Super Nintendo, puis sur la Sega Megadrive.

Stupeur et jubilation : c'est presque aussi beau que l'arcade ! En 2002, Capcom annonce les 60 millions d'exemplaires vendus à travers le monde en dix ans. Aujourd'hui, il existe plus de cent jeux mettant en scène les personnages de *Street Fighter* (seules la NES et la Game Gear semblent avoir été épargnées), sans oublier la soixantaine de CD, les séries télé, les films d'animation, les romans ! On confine parfois à l'absurde, mais les fans en redemandent, comme l'atteste le très mauvais film avec Van Damme en 1994. Mais les années ont passé et les temps ont changé. La 3D est partout, les machines sont devenues surpuissantes, et nous des adultes. La magie opérera-t-elle encore ? Sera-t-il possible de mettre un perfect avec Zangief à ce maudit M. Bison ? Réponse le 20 février.

*Street Fighter IV*, Capcom, sur PS3, Xbox 360 et PC.

## LE TOP 5 DES NOUVEAUX JEUX

### PRINCE OF PERSIA



9/10

L'arrivée du Prince de Perse sur les consoles nouvelle génération n'a pas déçu. Le passage à la haute déf permet de profiter d'environnements somptueux, et les graphismes tout comme l'ambiance sonore sont juste magiques. Ubisoft, sur PC, PS3 et Xbox 360.

### SKATE 2



8/10

La série *Skate* a su profiter des faiblesses récurrentes de la série des *Tony Hawk Pro Skater* pour conquérir les fans de skateboard. Ses atouts : un réalisme et une technicité conceptuelle des plus jouissifs. Dans cette suite, tricks et figures seront plus nombreux et plus complexes... Attention aux chutes ! Electronic Arts, sur PS3 et Xbox 360.

### MIRROR'S EDGE



7/10

Electronic Arts innove. Nouveau concept, aspect visuel innovant, leur dernier-né a tout d'un hit. Hélas un peu court, *Mirror's Edge* est aussi parfois trop dirigiste, mais il offre un panel de sensations rarement ressenties dans un jeu vidéo. Vertige, stress, effort et vitesse sont omniprésents et rendent ce jeu complètement tripant, au moins pendant six à huit heures. Electronic Arts, sur PC, PS3 et Xbox 360.

### VELVET ASSASSIN



6/10

France, 1940. Derrière la stabilité apparente d'un gouvernement lié au Troisième Reich, une guerre secrète a déjà commencé dans les coulisses du second conflit mondial. En tant qu'espion, saboteur et partisan du mouvement de la Résistance, vous êtes impliqué dans le combat. Votre stratégie : feindre de n'être qu'un inoffensif civil tout en frappant du mieux possible les intérêts nazis... Un gros jeu d'espionnage, pour initiés. Gamecock Media, sur PC, PS3 et Xbox 360.

### SHAUN WHITE



5/10

Depuis *Amped 3*, aucun jeu de snowboard n'avait pris d'assaut les consoles next-gen. C'est chose faite avec *Shaun White Snowboarding*, du nom de la star du moment. Sentiment de liberté totale, sensations grisantes, *Shaun White* bénéficie de qualités intrinsèques évidentes. Mais la structure même du jeu est bancale, et son intérêt se trouve entravé par un côté trop permissif et une réalisation un peu bâclée. Ubisoft, sur PC, PS2, PS3, PSP, Wii, DS et Xbox 360.

# GAMING

# MULTIMÉDIA

## MUSIQUE EN LIGNE

# LE PHÉNOMÈNE DEEZER

Créée par deux Français, Jonathan Benassaya et Daniel Marhely, en août 2007, la plateforme Deezer a séduit un large public attiré par la possibilité qu'offre le site d'écouter légalement (le téléchargement n'est pas possible) tous les artistes et tous les titres que l'on veut. En juillet 2008, le million de visiteurs par jour a été dépassé. En octobre, un sondage a même laissé entendre que Deezer arrivait devant Myspace et Yahoo! Music chez les 15-34 ans ! Pourtant, le site demeure encore un peu lourd à manipuler et l'on pourra lui préférer pour la fonction radio d'autres stations du Web plus simples ou plus fournies. On l'aime bien en revanche pour sa fonction jukebox. Quoi qu'il en soit, la programmation de Deezer demeure appréciable. Elle offre une belle sélection de morceaux à la façon de Radio Nova ou de Oui FM malgré un environnement moins friendly. Toutefois, nous n'en sommes qu'aux prémices. Il suffit d'introduire le nom d'un artiste, Diana Krall par exemple,

et une belle liste de titres s'affiche. Il ne reste plus qu'à écouter à foison et, mieux encore, à constituer sa playlist. Cerise sur le gâteau, l'on peut développer sa smart radio. Il suffit d'indiquer les titres que l'on aime et Deezer tente de s'adapter à nos goûts. Petit détail tout de même : les fans d'AC/DC et de Led Zeppelin passeront leur chemin. Ces monstres sacrés n'ont pas souhaité être présents sur les radios en ligne. Oasis est en passe de faire de même — DANIEL ICHBIAH

[www.deezer.com](http://www.deezer.com) (et pour se faire réveiller en musique par Deezer, télécharger [www.deezer.com/labs/reveil/dzGetUp.air](http://www.deezer.com/labs/reveil/dzGetUp.air))



ICI, JONATHAN BENASSAYA

## LES CRÉATEURS

Jonathan Benassaya (28 ans) et Daniel Marhely (24 ans), cofondateurs de la radio en ligne Deezer, figurent parmi les meilleurs entrepreneurs français du Web désignés en 2008 par le *Journal du Net*. Jeune entrepreneute, Jonathan Benassaya, diplômé de l'Essec et des Arts et Métiers a pour sa part démarré dans la banque d'affaires avant de travailler dans la publicité pour les jeux vidéo, notamment en Chine. C'est ensuite qu'il fonde sa plateforme musicale Deezer avec Daniel Marhely, autodidacte (il a arrêté l'école à 16 ans) passé par la communication et le développement Web. En 2008, ils sont les premiers à lancer un site d'écoute de musique légal et gratuit en négociant avec les principaux ayants droit. Aujourd'hui, ils disposent de 2,5 millions de titres disponibles dans 35 pays.

## TOP 5 DES SMART RADIOS

Cela se passe là et nulle part ailleurs : la possibilité de créer une radio personnalisée qui joue ce que vous aimez et évolue avec vos goûts. Irrésistible.

- 1 JANGO.COM : la plus simple d'emploi.
- 2 YAHOO MUSIC ! (MUSIC.YAHOO.COM) : la plus précise dans les réglages de ce que l'on aime ou pas.
- 3 DEEZER.COM : un brin complexe d'usage.
- 4 LASTFM.FR : une forme un peu basique.
- 5 RKST.ORG : manque encore de variété.

## LES SITES DU MOIS

### THE PLACE TO BE

Voyageurs impénitents ou âmes curieuses à la recherche de lieux méconnus sont conviés à échanger leurs extases sur Tellmewhere. Sorte de *Guide du routard* alimenté par ses membres, ce site permet d'exprimer ses coups de cœur mais aussi de dire ouvertement pourquoi on conseille d'éviter une adresse. Que l'on se rassure, les enthousiastes prédominent.

[www.TELLMEWHERE.COM](http://www.TELLMEWHERE.COM)

### SYSTÈME DE RECONNAISSANCE

Astucieux... Vous choisissez un avatar et indiquez vos goûts et centres d'intérêt. Par la suite, une fois sur n'importe quel autre site, les avatars d'autres internautes comme vous apparaissent au bas de l'écran. Il ne reste plus qu'à entrer en contact !

[www.WEBLIN.COM](http://www.WEBLIN.COM)



### CYBERCITY

C'est notre coup de cœur du mois !... Youwalk transforme le Web en une sorte de cité avec ses avenues rectilignes comme une ville yankee. Les artères en question sont délimitées par activité, un peu comme certaines rues de Paris ou New York où l'on trouve agglutinés tous les vendeurs de guitare. Ici, on déambule dans la rue des quotidiens d'information, dans la rue du cinéma ; dans la rue du sport... Il suffit d'entrer dans un bâtiment pour visiter son Web en version aménagée. Grosso modo, on a l'impression de déambuler dans un gigantesque annuaire en 3D ! Chemin faisant, on peut faire la conversation avec d'autres avatars qui nous recommanderont la boutique (enfin, le site) à ne pas manquer.

Et pour parfaire le fun, chacun est libre de développer sa rue et sa chambre avec ses sites de prédilection. Une expérience à mi-chemin entre les *Sims* et le *Deuxième Monde*... Et comme c'est encore un peu désert, tout reste à bâtir !

[www.YOOWALK.COM](http://www.YOOWALK.COM)

