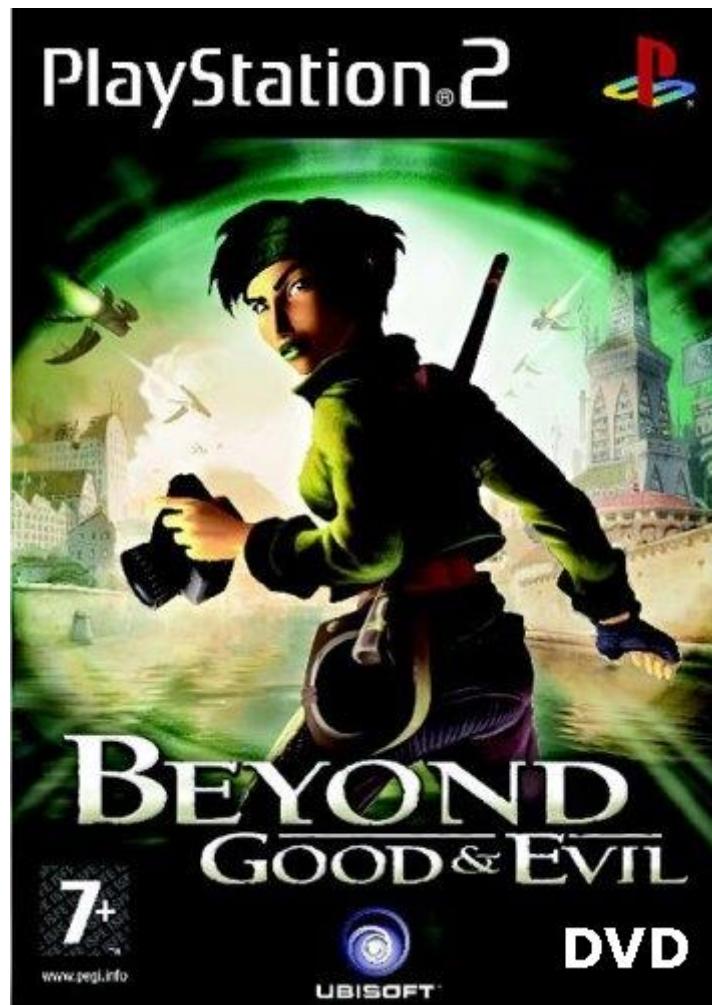


Beyond Good & Evil, dirigé par Michel Ancel, sorti en 2003.



### **I. Synopsis**

Vous incarnez une journaliste, Jade, orpheline, élevée par Pey'j, un porc au grand coeur. Elle vit sur une terre appelée Hyllis, regroupement d'îles et de cités futuristes. Elle habite avec Pey'j et d'autres enfants orphelins dans un phare, luttant pour gagner assez de quoi vivre convenablement. À leur époque, Hyllis est continuellement sous l'attaque des Domz, une espèce extraterrestre malveillante. Le gouvernement a du mal à les contenir, jusqu'à ce qu'un corps d'armée indépendant, mais très puissant, les Sections Alpha, interviennent pour combattre les Domz et protéger Hyllis. Jade, après avoir affronté directement des créatures Domz va être contactée par le réseau Iris, un réseau connu pour être terroriste et qui veut démanteler les Section Alpha, qui lui propose de les rejoindre, pour les aider, selon eux, de la vraie menace pesant sur Hyllis.

### **II. Style de jeu**

Beyond Good & Evil est un jeu très polyvalent mêlant combat, infiltration, et course. De plus, le jeu ne dure pas indéfiniment, ne possède pas (ou très peu) de longueurs, quand on y joue, on a vraiment envie de continuer. Pour un joueur ayant l'habitude de jouer, ce jeu se termine en une dizaine d'heures maximum, donc relativement court. Concernant la difficulté, le jeu est assez varié. La plupart des passages de combat (pour ne pas dire tous) sont faciles, on y arrive du premier coup, excepté peut-être les boss. Les passages d'infiltration cependant, demandent

plus de réflexion et surtout de patience (c'est généralement ce qui est le plus dur pour les joueurs). Et en plus, lorsque vous êtes bloqué, il suffit de parler à votre partenaire qui vous donnera sûrement un indice sur ce qu'il y a à faire).

### III. Gameplay



Le gameplay de ce jeu est, clairement, fait pour donner le maximum de plaisir au joueur. Les combats en temps réels sont franchement sympathiques, même si Jade ne possède pas une panoplie grandiose de techniques, c'est amplement suffisant pour le nombre de combats dans le jeu.

L'idée de l'héroïne photographe est aussi bien menée: prendre en photo les espèces vivantes pour les envoyer à un labo et gagner de l'argent, le joueur va avoir envie de chercher toutes les espèces non répertoriées, une quête annexe devenant ainsi une principale.

Pour ce qui est de l'infiltration, le joueur prendra aussi plaisir: essayer de passer sous le nez d'ennemis très balaise sans se faire voir: s'accroupir, avancer doucement, longer les murs, effectuer des roulades, rester caché dans un endroit sûr puis foncer jusqu'à la salle suivante. Un des points d'excellence du jeu!



Enfin, les phases overcraft, le vaisseau qui navigue d'île en île sur Hyllis, et avec lequel on fait les courses. La manipulation de l'overcraft est tout simplement géante. Que l'on soit à la 1ere personne ou en vue externe, les mouvements sont fluides, très réalistes. De plus toutes les améliorations apportées au vaisseau, au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu, nous font encore plus apprécier le pilotage de l'engin.

#### **IV. Scénario + quêtes annexes**

Dans ce jeu, le scénario, au premier abord, assez étrange mais au final qui se révèle du génie est l'un des meilleurs points du jeu: bourré de rebondissements, de scènes comique ou bien émouvantes, on apprécie pleinement chaque moment, on veut voir, savoir ce qui suit, ce que l'on va trouver par la suite, et ce que nous réserve encore cette histoire. Dans ce jeu, même si l'on ne suit pas forcément l'ordre du scénario à la lettre, et que l'on part farfouiller un peu partout dans Hyllis ou la cité, on n'a pas le temps de se reposer, on a toujours cette tension constamment présente.

Pour ce qui est des quêtes annexes, on en trouvera deux principales: la chasse aux perles et celles aux animaux. La chasse aux perles, qui nous servent à customiser notre vaisseau pour qu'il puisse faire plus de choses, nous occupe tout au long de l'aventure, que ce soit en combat, en infiltration, on en trouve partout. De plus, une manière différente d'en avoir (une sorte de quête annexe annexe!): le repaire des pillards. Cela consiste à, en overcraft, poursuivre dans un tunnel étroit et bourré d'obstacle un vaisseau qui vous a volé de l'argent (et vous gagnez une perle en récupérant votre argent, cool non?)

Enfin, la chasse aux animaux, consistant à prendre en photo les espèces d'Hyllis, pour toucher de l'argent, et, toutes les 8 photos, gagner une perle. Cela nous occupe aussi, entre deux

passages intenses de la quête principale, un bon petit bout de temps. Lorsque l'on a toutes les perles, on a une petite surprise sympathique !

## V. Personnages

- *Jade*: jeune fille journaliste, maniant un bâton métallique pour combattre, héroïne du jeu. Elle brille de charisme, par son calme, son petit humour, elle en impose (et ses lèvres vertes!). On voit qu'elle est solide et qu'elle ne se laisse pas marcher dessus, tout au long du jeu.



- *Pey'j*: Un cochon. Il a élevé Jade depuis qu'elle est toute petite, il lui a tout appris. C'est aussi un inventeur invétéré, un mécanicien de génie. Il accompagne Jade pendant le début de l'aventure, l'aidant à progresser.



- *Double H*: Agent que Jade rencontre lorsqu'elle s'infiltré dans un réseau ennemi. Il s'infiltrait aussi mais s'est fait capturer. Jade le délivre, lui sauve la vie, il devient son compagnon.



- *Domz*: Créatures extraterrestres squelettiques qui attaquent sans cesse Hyllis, et kidnappent des humains, les emmenant sur leur base lunaire.



- *Section Alpha*: Corps d'armée indépendant prétendant protéger Hyllis des Domz mais qui, au fur et à mesure du temps, montre de plus en plus d'autorité et transforme petit à petit la cité en dictature.



- *Réseau Iris*: Prétendu réseau terroriste qui tente de démanteler les Sections Alpha. Agissent au nom du bien

## VI. Audio-visuel

### 1. Graphismes:

Sorti en 2003, le jeu possède pour l'époque une qualité graphique vraiment remarquable. On reconnaît à certains moments le style de 3D que l'on a dans Rayman 2, du même auteur. Même si, il faut l'avouer, sur certains personnages, certaines formes sont assez cubiques au lieu d'être arrondi, on est loin de la perfection, mais cela passe. Question décors, une seule chose à dire, ils sont assez impressionnants. Lorsque l'on prend par exemple Hyllis, les fonds sont sublimes, et lorsque l'on prend un niveau d'infiltration, on voit avec quel précision certains détails sont dessinés, on voit qu'on a passé du temps dessus.

### 2. Bande-son:

D'une part les voix: très accrocheuses, surtout celle de Jade, qui colle parfaitement au personnages, celle de Pey'j , que l'on ne peut imaginer avec une autre voix que celle-ci. De plus, aucune voix ne choque trop, cette touche de réaliste fait plaisir. Pour ce qui est des fonds sonores, on peut séparer en deux parties: les cinématiques et le reste. Pour ce qui est des cinématiques, on aura tout un orchestre (ou au moins l'imitation d'un orchestre) qui jouera des mélodies superbes, généralement remplies d'émotions, qui collent parfaitement à la scène. Tandis que le reste, on aura des fonds sonores à suspense pendant l'infiltration et des musiques qui éclatent durant les combats, un classique, mais tellement efficace.

Une petite conclusion? En résumé, Beyond Good & Evil est un jeu qui va vous occuper... disons une semaine, vous serez content de l'avoir fini, et encore plus content de se dire que le deuxième doit être encore meilleur (et on l'attend toujours) ! Ce jeu est... ne mâchons pas nos mots, un chef d'œuvre. Un petit 10 pour lui !