

La section jeux de Cowcotland reprend du service, et se penche aujourd'hui sur le cas de **PGR 4** sur Xbox 360. Un jeu qui fait la part belle à la conduite, et aux bolides. Découvrons-le ensemble.

La passion de l'informatique est souvent liée à celle des jeux vidéos, et c'est le cas pour une partie de l'équipe du site, d'où ce premier test. Je vous rassure tout de suite, **Cowcotland** ne devient pas un site vidéoludique, nous voulons juste faire partager au plus grand nombre une autre de nos passions. D'ailleurs nous espérons que vous serez indulgents avec nous, car c'est une première et le résultat n'est peut être pas à la hauteur de vos attentes, mais le temps nous permettra d'améliorer tout ça. Revenons à nos moutons.

PGR est une série connue, qui a acquis ses lettres de noblesse avec la version **3**, apparue sur la 360. Lors de sa sortie, c'était une véritable révolution graphique. La conduite était elle typée arcade/simulation, mais le jeu restait très Fun, avec des parties endiablées sur le **XBox Live**.



Ce nouvel opus, n'est pas différent dans sa philosophie. Il est même très proche. On retrouve une pléiade de voitures exceptionnelles, modernes et plus anciennes, composées de belles italiennes, de grosses allemandes et de très puissantes américaines. Les Kudos sont toujours à l'honneur, et permettent l'achat des nouvelles voitures et circuits. Pour les nouveautés, on voit l'apparition des motos, des conditions climatiques, de nouveaux environnements, d'un mode carrière moins rectiligne, qui offre un peu plus de liberté. En effet, il est désormais possible de choisir parmi différentes courses selon les jours de courses du calendrier. Une initiative intéressante, qui permet de suivre ses envies, et qui rajoute à la durée de vie du jeu.

Pour les motos, comme pour les voitures, on retrouve des modèles récents, mais aussi des modèles anciens, qui sont soient japonais, anglais ou américains. Pour les circuits, Macao, St Peterbourg, Shangai, Tokyo, Las Vegas, New York, Londres, Québec et le Nurburgring sont de la partie. Il y a donc beaucoup plus d'environnements, ce qui présuppose une diversité accrue.

Pour le reste, le jeu ne change que très peu. Le mode carrière est le gros morceau. Les garages sont toujours présents, comme le mode photo, et un éditeur de peinture est désormais intégré, la personnalisation fait donc son entrée dans PGR. Dans ce mode carrière, les différentes courses prennent la forme ; de courses de rue, de défis cônes, de courses radars, de temps contre Kudos, de contre la montre et de courses de style. Toutes ses courses vont permettront de remporter des Kudos, qui sont la monnaie **PGR**, ils sont là pour l'achat des voitures et des circuits. Achats qui se font sous la forme de packs (voitures et circuits), et non modèle par modèle, comme dans la version **3**.

Avant de passer aux impressions de conduite, un mot sur les graphismes, qui sont encore une fois impressionnants, et très fin. Les environnements sont très bien réalisés, tout comme les voitures, qui bénéficient d'un soin tout particulier. Avec la vue intérieure, il est même possible de profiter d'un cockpit de toute beauté et très détaillé. En parlant de graphisme, nous nous devons d'évoquer les conditions climatiques, qui outre le fait de changer le comportement de la voiture, ont un rendu assez bluffant, en

particulier au niveau du brouillard, qui est très réaliste. On peut même vérifier l'impact de la météo sur la carrosserie de la voiture lorsqu'il pleut ou neige.

Enfin finissons avec la conduite. Elle est fidèle aux autres épisodes. Pleine de glisse et de précision. Il est impératif sous **PGR** de maîtriser les glissades, en particulier celle du train arrière de la voiture. Si ce phénomène ne se sent pas trop en début de carrière avec les voitures les moins puissantes, il devient vite plus difficile de conduire très proprement avec les plus puissantes. Pourtant **PGR4**, récompense maintenant un peu mieux ce genre de conduite très propre avec plus de Kudos, mais les plus gros points se récolteront grâce aux glissades.

Chaque voiture a son propre comportement, et la météo influera énormément sur votre conduite. Une voiture de catégorie **A** sera très dure à tenir sous la neige ou la pluie, surtout que les développeurs du jeu, vous propose quelques plaques de verglas et quelques grosses flaques d'eau.

Pour les motos, la conduite est assez compliquée au départ, mais elle est plutôt bonne et précise. Elle est typée arcade, mais reste très agréable et surtout grisante, grâce aux hurlements du moteur. D'ailleurs, tous les sons moteurs sont spécifiques à leur modèle et je dois dire, qu'ils atteignent un niveau assez impressionnant, vous plongeant encore plus dans l'ambiance. Les bandes son durant le jeu, reste dans la même trempe, on retrouve de tout, et ce tout est de qualité. Nous vous proposons 20 minutes de vidéo, afin de vous faire une idée du jeu.

[PGR4-1ere partie](#)

envoyé par [CowcotLand](#)

[PGR4-2eme partie](#)

envoyé par [CowcotLand](#)

Ce nouveau PGR, est donc un très bon jeu dans l'ensemble. Les graphismes sont somptueux, la bande son est excellente, et la durée de vie est améliorée par rapport au dernier opus. Il est loin des titres comme les "Need For Speed" en terme d'images et d'univers, mais il assure l'essentiel, et sans être un titre incontournable, il est un excellent jeu, qui vous en donnera pour votre argent. **Bizarre Creations**, a donc su renouveler le titre avec brio, et **PGR4** ne tombe pas dans la suite banale et sans intérêts.

NOUS REMERCIONS

The Microsoft logo is displayed in a large, bold, black font. The word "Microsoft" is written in its characteristic sans-serif typeface, with a registered trademark symbol (®) to the upper right of the final 't'.

Vous pouvez réagir à cet article sur notre forum : [ICI](#)



Rédigé par [mantidor](#)
Publié le 09 décembre 2007