news console

Xbox
Bonus pour Midtown Madness 3

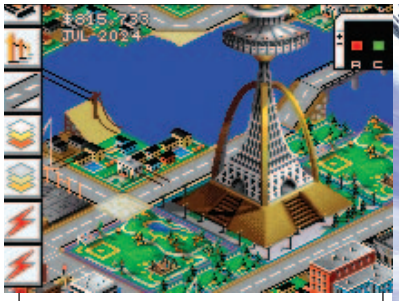
Les joueurs de *Midtown Madness* adeptes du Xbox Live peuvent télécharger de nouvelles voitures et des courses supplémentaires. Ces dernières concernent Washington DC et le pack comprend dix courses en mode "Blitz" et "Checkpoints", un peu plus difficiles que celles du jeu de base.

Game Cube
Nintendo voit rouge

Nintendo a annoncé, jeudi 13 novembre, que le premier semestre 2003 ne s'était pas passé tout à fait comme prévu : presque trois milliards de yens de pertes - au lieu des dix-neuf milliards de yens en bénefs l'année dernière - en partie dues aux ventes décevantes du GameCube. Pas inquiet, le constructeur préparerait une nouvelle machine mystérieuse, ni portable ni console de salon, qu'il dévoilera lors du prochain salon de l'E3, en mai 2004.

PlayStation 2
Une raison d'un million de dollars

Pour sa campagne de lancement au États-Unis du pack contenant une PS2, l'adaptateur on-line et le jeu *ATV Offroad Fury 2*, dont le slogan est "Un million de raisons de jouer à la PlayStation", Sony annonce qu'un acheteur sera tiré au sort et gagnera un million de dollars. OK, ça fait une raison, plus que 999 999...



GameBoy Advance
SimCity 2000

Bouseville-en-Brie, ma ville, vient de fêter son 100e anniversaire. Embouteillages monstres, lourds impôts pour les gueux, centrale nucléaire installée au centre des quartiers pauvres, dépotoir près de la maison d'ackboo. La grande classe. Pour ceux qui débarquent, rappelons brièvement le principe : définition de zones commerçantes, industrielles et résidentielles, puis aménagement de la voirie et des diverses infrastructures indispensables (Santé, Police, Ecole, etc.) Le but ? Bah il n'y en a pas sauf prospérer toujours et encore, point barre. Evidemment, quand on sort de SimCity 4 sur PC, jouer à SimCity 2000 (dix ans d'ancienneté) sur GBA, au début, ça pique un peu les yeux. Et puis, mine de rien, on s'y remet ; et la magie opère. Soyons quand même honnêtes : le gameplay n'est pas très compliqué et le graphisme pas extraordinaire. Toutefois, l'interface s'avère simple d'utilisation et le moteur 2D ne rame pas trop... Bref, dans le métro, ça passe toujours le temps, mais il faudra quand même le réserver aux inconditionnels.

Fishbone

PlayStation 2
1080° Avalanche

L'hiver approche et le métro parisien se couvre d'affiches alléchantes à la gloire du béton de haute montagne. C'est curieusement une période pendant laquelle, paraît-il, les jeux de glisse sur neige se vendent mieux que les bikinis. De façon raisonnablement opportuniste, près de cinq ans après *1080° Snowboarding* sur N64, Nintendo remet à jour son jeu de glisse pour le GameCube. Alors, quoi de surf sous les sapins ?
Comparée aux *SSX*, la série des *1080°* présente un aspect un peu moins irréaliste : moins de couleurs fluos, plus de poudreuse ; moins

de tricks, plus de flippe. Les environnements sont moins fantaisistes (bien que quelques parcours pittoresques soient annoncés, dont une traversée de grotte avec chute de stalactites), mais pas monotones pour autant, puisqu'il faudra affronter avalanches, chutes de pierres et effondrements de congères. Personnellement, je préfère très largement rider dans la fraîche à la coule au milieu des sapins, mais bon, les jeunes d'aujourd'hui, que voulez-vous...
Pour le gameplay, Nintendo conserve une optique plus orientée simulation que le *SSX* d'Electronic Arts : le surfeur sera plus délicat à contrôler et vous devrez apprendre à maîtriser son équilibre avant d'imaginer enchaîner les tricks de guedin. Oui, je ne dédaigne pas glisser ça et là quelques exemples de cet idiome folklorique qu'utilisent aujourd'hui les adolescents, ça me détend. Oui, absolument, je kiffe le verlan. Les plus impatients d'entre vous pourront se faire leur propre idée du jeu sous peu : sa sortie est prévue en Europe le 28 novembre.

Ivan Le Fou

Les joueurs ne sont pas hyper ressemblants mais les animations sont impressionnantes.

Top Spin, sur Xbox

Au tennis, tout le monde vous entend crier

Genre : Jeu de tennis
Développeur : PAM Development (France)
Editeur : Microsoft
Prix : 55 € environ
Internet : www.pamdev.com

Il y a bien longtemps qu'un jeu de sport n'avait pas réuni autant de monde devant une console de jeu à la rédaction. Nous bouclons donc notre premier magazine dans des exclamations de joie et des râles de déception qui n'ont rien à voir avec le bouclage. Pourtant un jeu de sport fait par des Français - ça peine le vrai patriote qui est en moi d'écrire cela -, ça n'inspire pas confiance. Quand en plus les Français en question ont commis, peu de temps auparavant, de misérables daubasses comme *Pro Beach Soccer* ou *Ronaldo V-Football*, on craint le pire. Et là, tout à coup, voilà que débarque un vrai bon jeu de tennis, beau, intéressant et agréable à jouer.

Gare au tennis, il est beau ! Jusqu'ici, au rayon tennis, on avait *Virtua tennis*. Bon, passé l'émerveillement devant le graphisme, les animations et la facilité de prise en main, on s'était bien rendu compte que le jeu était trop limité : purement arcade, on faisait rapidement le tour des stratégies gagnantes. Graphiquement, *Top Spin* n'a pas grand-chose à envier à son aîné : les joueurs sont correctement modélisés et les animations sont souvent excellentes. Le principe des coups est classique : plus on prépare tôt, plus le coup sera puissant et on peut doser l'angle avec la manette directionnelle pendant la préparation. Les développeurs ont pris le parti de rendre assez facile le fait de garder la balle dans le court : il faut vraiment être en retard ou chercher des angles très difficiles pour commettre une faute (sauf le très déséquilibré Kuerten, qui peut lifter dans des angles abusifs sans jamais faire de faute).
Mais en prime, *Top Spin* est doté d'une évolution de gameplay intéressante : aux coups classiques (plat, lifté et coupé), assez sûrs mais limités, il ajoute le principe du coup "risqué" pour pimenter les échanges et permettre des retournements de situation. En appuyant sur la gâchette droite, le joueur fait apparaître une jauge instable, à la façon d'un jeu de golf, et il doit relâcher la gâchette au bon moment pour frapper un coup très puissant. Délicat à maîtriser mais pas impossible, avec un peu d'entraînement.

Solitaire s'abstenir. Tout cela donne des parties assez amusantes entre potes. Par contre, tout seul, c'est une autre affaire. On s'intéresse un moment au mode "carrière", parce que la gestion ou l'augmentation des caractéristiques du perso stimulent notre fibre rôliste, mais on finit par s'ennuyer : les défis sont très répétitifs, et l'IA des adversaires est parfois prise d'étranges bouffées d'Alzheimer (position de service excentrée irréaliste en simple, étranges ratages sur des retours slicés...). Vous l'aurez compris, *Top Spin* est un bon jeu, mais le tennis attend encore son équivalent d'un *Pro Evolution Soccer*.

Ivan Le Fou

Pinaillons un peu

Tout n'est pas parfait, évidemment. Je sais, on va encore dire que je suis méchant, mais on relève dans Top Spin *plein de petits détails qui m'ont semblés très énervants par le manque d'attention pour la finition et le confort de jeu qu'ils révèlent. Les temps de chargement d'abord, assez exaspérants. Les ralentis ensuite, non seulement ratés, mais envahissants : on aurait vraiment aimé pouvoir les passer tous d'une seule pression sur la manette (et éviter ainsi d'appuyer frénétiquement et de se retrouver à entamer un service sans le vouloir, parce que c'est une touche de service qui sert à zapper les vidéos), ou mieux encore, pouvoir les désactiver dans les options de jeu ; oh oui, ça on aurait bien aimé. On trouve également quelques maladresses graphiques (un bug sur la balle lorsqu'elle touche le filet, quelques dessins de personnages étonnamment hauts du buste), mais vraiment pas grand-chose.*

Notre avis : Un chouette jeu de tennis pour s'énerver entre potes : c'est beau et ça reste intéressant plus longtemps que *Virtua Tennis*. Mais bon, en solo, on a vraiment du mal à se passionner quand il s'agit de décrocher un nouveau polo ou une casquette de couleur auprès d'un sponsor. Comme en plus l'intelligence artificielle des adversaires fait preuve parfois d'initiatives étonnantes, il vaut vraiment mieux avoir un adversaire humain. Pour les solitaires, il reste la solution du Xbox Live : le jeu est compatible online et il y rencontre un franc succès. 7/10