

RUGBY 08: LA COUPE DU MONDE SE JOUE SUR PLAYSTATION 2

Consoles

Actualités, Reportages & Tests

100% Jeux Consoles

# Consoles

Septembre 2007 / n° 186

SCaN

**EXCLUSIF!**

## ASSASSIN'S CREED

**ON Y A JOUÉ, ON A CRAQUÉ!  
ENTRETIEN AVEC UN TUEUR**

**PLUS!**



**FALLOUT 3**  
La star du PC  
sur consoles



**FINAL FANTASY  
TACTICS** PSP  
Le hit de Square  
enfin chez vous!

**REPORTAGE**

### NEED FOR SPEED PROSTREET

La série revoit ses réglages et  
signe l'épisode du renouveau.  
Premières sensations...

### L'INFILTRATION SOUS LES PROJECTEURS

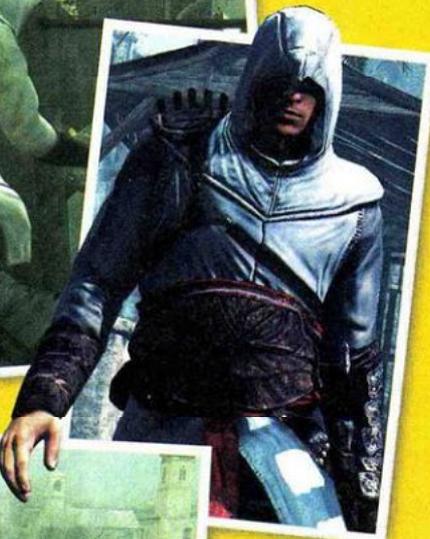
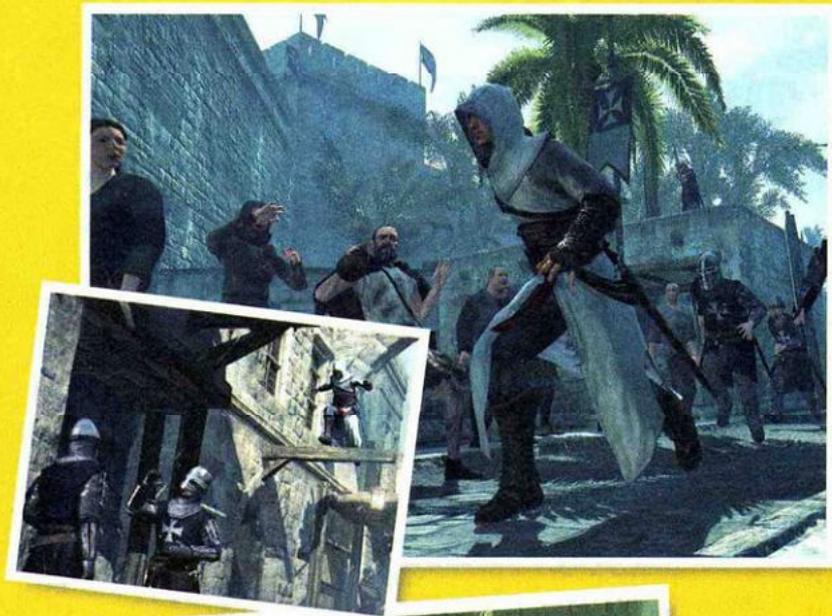
**É**tonnant parcours que celui d'*Assassin's Creed*. Une vraie success story en fait. Débutée à l'E3 2006, l'aventure commence par une présentation en petit comité et « behind close doors » sur le stand Ubisoft. D'habitude, un titre prévu pour une sortie aussi lointaine n'est montré qu'en vidéo. Là, c'est pas en main que les développeurs nous l'avaient révélé. La silhouette classe d'Altair, son habileté à l'escalade comme au combat, et la gestion de la foule, impressionnante, nous avaient laissés bouche bée. Prévu alors pour une sortie exclusive PlayStation 3, *Assassin's Creed* partait grand favori de l'award du meilleur jeu présenté à l'E3 2006. Et là, tout s'accélère...

#### BUZZ L'ÉCLAIR

Une fuite apprend aux journalistes que la démo tournait en fait sur Xbox 360. Quelques mois plus tard, cette version apparaît effectivement sur les plannings d'Ubisoft. Le buzz enfle, les indiscretions s'enchaînent, avec notamment l'une des actrices du doublage d'*Assassin's Creed* qui se lâche sur un plateau télé. Mais plus fort encore, la jolie productrice Jade Raymond déchaîne les passions. Les gamers en tombent instantanément amoureux ! À croire que toutes les fées du marketing se sont penchées sur le berceau du nouveau-né de l'infiltration. Attention, il faut se méfier des belles histoires d'amour, qui peuvent souvent finir mal. Alors quoi qu'en pensent Cédric et les millions de fans de Jade, attendons le test et le verdict pour vraiment demander le mariage! ■

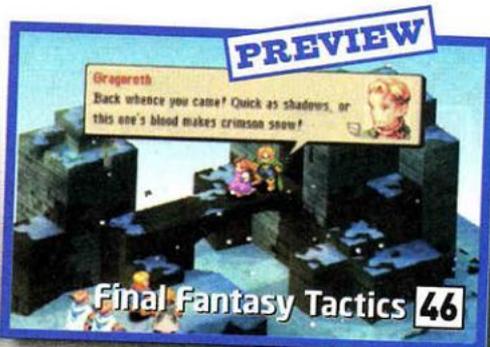


Vincent  
incognito



Il est là, il se rapproche... rarement homme de l'ombre n'aura fait autant parler de lui.





### Reportages

- 12 Assassin's Creed**  
Quand Ubisoft tranche dans le vif !
- 24 Pro Evolution Soccer 2008**  
Evolution ou désillusion ?
- 30 NFS ProStreet**  
Vous en reprendrez bien une dose
- 32 Naruto : Rise of a Ninja**  
Furtif mais pas absent

### News

- 36 DBZ Tenkaichi 3**  
En quête de nouvelles boules
- 40 Silent Hill Origins**  
Retour aux sources du mal
- 44 Fallout 3**  
Oblivion a du souci à se faire

### Previews

- 46 FF Tactics : The War of the Lions**  
Dix ans d'attente, il arrive enfin
- 48 Heavenly Sword**  
Un beat them all mal aiguisé ?

### Tests

- 54 Rogue Galaxy**  
La dernière grande épopée 128 bits
- 60 Paper Mario**  
2D et 3D fusionne pour le meilleur
- 76 Bioshock**  
L'électrochoc de l'année !

### Japon

- 92 Tales of**  
Découvrez les quatre prochains opus
- 94 Metal Gear Solid 4**  
Le reptile dévoile sa première mue
- 98 Minna no Golf 5**  
De quoi craquer pour la PS3 ?

### Plus

- 8 Courrier C+** vous donne la parole
- 86 Online** connectez-vous
- 112 Mangas** l'autre culture jeu

# ÉCRIVEZ-NOUS !

Bon, on attend vos cartes postales et vos photos de plage, les gars. Vous êtes aussi flemmards en août? Surtout en août? Ah ok... remarquez, je peux comprendre, hein. Heureusement que la polémique *Manhunt 2* vous a un peu réveillés entre deux siestes.



CONSOLES PLUS - COURRIER DES LECTEURS - 101-109, RUE JEAN-JAURÈS - 92 300 LEVALLOIS-PERRET - CONSOLESPLUS@FUTURENET.FR

## COUP DE GUEULE NON CENSURÉ !

Je voudrais revenir sur le débat du mois concernant la censure dans *Manhunt 2*... Comme beaucoup de gamers, j'attendais beaucoup de ce jeu et je suis outré que des associations fassent tout pour l'empêcher de sortir sous sa forme actuelle. En effet, ces organismes n'ont pas l'air de saisir des points importants comme le fait que la plupart des joueurs actuels sont des adultes. Je suis d'accord pour reconnaître l'intérêt de telles organisations: il est en effet impensable de se dire qu'un enfant de 10 ans puisse avoir accès à un jeu comme *Manhunt 2* sans qu'il y ait eu d'avertissement, tout comme ce même enfant n'a théoriquement pas accès à des films « pour adultes ». Néanmoins, ce qui me dérange, c'est que ces films « pour adultes » ne sont jamais interdits de nos jours alors que leur réalisation est souvent saisissante de réalisme. Le jeu commence lui aussi de plus en plus à devenir réaliste, mais je trouve aberrant qu'il soit censuré à longueur de temps. On n'a jamais vu un film où le sang était vert, ou du moins pas à ma connaissance! Je dirai donc que si *Manhunt 2* est contraint de sortir sous une

forme « allégée », il risque de ne pas avoir le même impact. C'est d'ailleurs fort dommage, puisque je me faisais une joie de pouvoir tester la version Wii, avec ses sensations forcément différentes. Pour conclure, je dirai que le joueur devrait avoir le choix de décider si un jeu lui convient ou non. Le fait de fixer des limites d'âge, comme pour le cinéma, est une chose déjà assez importante. Alors certes, quasiment aucun vendeur ne refuse de vendre un jeu « interdit aux moins de 16 ans » à un enfant de 13 ans, et quasiment aucun vendeur ne demande d'ailleurs la carte d'identité aux acheteurs de jeux « à risques », mais cela est un autre problème. Je ne vois pas pourquoi des adultes majeurs et consentants seraient



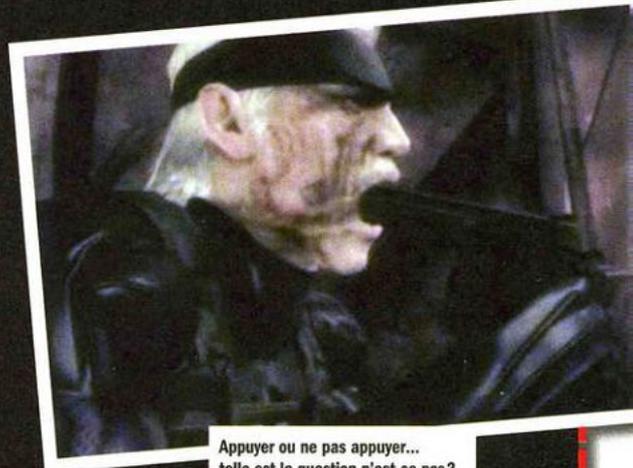
pénalisés à cause de cela. J'espère que les développeurs feront en sorte de faire respecter les droits des consommateurs tels que moi, qui se sentent lésés d'avoir un jeu tronqué, un peu comme si un film tel que *Saw* devait être coupé de

tous ses passages gore, dans le but de protéger les enfants qui pourraient voir ce film en entrant au cinéma sans présenter leur carte d'identité... Bon courage pour la suite et à bientôt peut-être.  
Gaara Ryuha

## « ET SI ? »

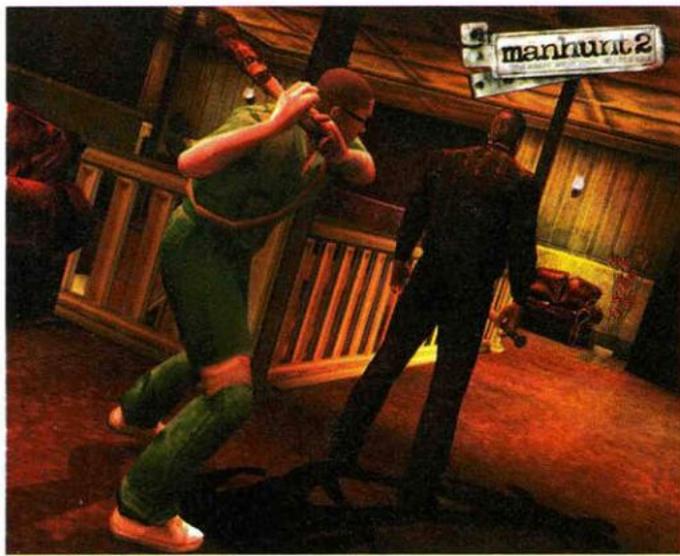
# ET SI SNAKE MOURAIT ?

Kojima est victime d'une espèce de phénomène attraction/répulsion avec sa saga *Metal Gear Solid*. Ça fait deux fois qu'il tente de passer la main, de voguer vers un nouvel horizon, sans pour autant arriver à couper le cordon, à faire confiance à d'autres pour gérer les aventures de Snake... Mais cette fois c'est bon : dans ce 4<sup>e</sup> MGS, papy Snake va mourir. Trop fatigué par ses années de service, il va se suicider sur le champ de bataille dès les premières heures de jeu... pour ne plus jamais revenir. Qui va prendre le relais? Peu importe, Kojima va passer à autre chose. Quelles conséquences pour la saga? Finis les clins d'œil rigolos, les idées de génie... bref, un mauvais MGS qui sort chaque année, commandé par les financiers de Konami.



Appuyer ou ne pas appuyer... telle est la question n'est-ce pas ?

Le courrier adressé à l'éditeur ne pourra être publié dans cette rubrique qu'à la condition que le lecteur recopie la phrase suivante : « Je donne l'autorisation de publier mon article. » L'éditeur se réserve le droit de refuser n'importe quel texte ainsi que le droit de raccourcir, modifier ou extraire une partie du texte sans avoir à justifier sa décision. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans le courrier des lecteurs, celles-ci n'engagent que leur responsabilité.



**Consoles+** Salut l'ami!  
Et merci de ta contribution au débat du mois... Comme tu as pu t'en rendre compte en lisant le dossier du mois dernier consacré à la censure, il s'agit là d'un vaste débat dans lequel il est difficile d'emprunter des raccourcis. Pour le problème de *Manhunt*, nombreux sont ceux qui mettent le jeu vidéo en parallèle avec le cinéma... Et *Saw* est un film qui revient souvent sur le tapis d'ailleurs (quand on l'a vu, on peut comprendre pourquoi). En tout cas, c'est pour nous gamers une réaction défensive des plus logiques, qui tient parfaitement debout si tu veux mon avis. Cela dit,

dans la tête de beaucoup de gens (et notamment dans celle des parents qui filent 60 euros à leur gamin pour aller acheter un jeu, sans s'y intéresser outre mesure), le jeu vidéo reste un média destiné aux petites têtes blondes. C'est certainement

**" JE NE VOIS PAS POURQUOI DES ADULTES MAJEURS ET CONSENTANTS SERAIENT PÉNALISÉS. "**

là que réside le problème, mais également – tu as raison de le souligner – dans la facilité avec laquelle certains revendeurs livrent des jeux déconseillés aux moins de 16 ans à des mômes de 10.

D'autre part, il arrive que la polémique aille au-delà de la simple violence des images et des situations, et que le débat

se complique quelque peu... Et la toute nouvelle polémique qui entoure le dernier trailer de *Resident Evil 5* (dans lequel on voit Chris Redfield attaqué par un large groupe d'Africains zombifiés sur

lesquels il ouvre le feu) est là pour le prouver. Impossible de taxer les développeurs de Capcom de racisme, mais on comprend que ces images puissent choquer pour des raisons plus « sensibles », notamment historiques et géopolitiques. Dans tous les cas, il doit bien y avoir de vraies solutions avant de procéder à une censure pure et dure, à une interdiction ou une édulcoration. Bref, c'est ce qu'il faudrait se dépêcher de trouver finalement. On a le droit à notre liberté nous aussi! ■

**« MON CONSOLES+ DE PLAGE »**

**L'ÎLE AU TRÉSOR**

D'abord, merci à Nicolas qui inaugure, avec talent, cette rubrique « plage ». Alors certes, des esprits chagrins pourraient interpréter ce cliché comme celui d'un lecteur déprimant devant son magazine préféré qui s'enlise... Mais non! Ce qu'on voit à la rédaction, c'est plutôt un naufragé de la vie sur le point de se sauver en mettant la main sur le plus beau des trésors: le dernier numéro de C+ pardi!



Simple zombies ou allégorie des « damnés de la terre » ? Du danger de l'interprétation...

# SUR LE FORUM

Le mois dernier, la question était « *Manhunt 2* est dans la tourmente des classifications et risque de ne pas sortir... Censure? Qu'en pensez-vous? », et vous avez été ultranombreux à nous répondre directement sur le forum du site de Consoles+... Voici les premiers posts, allez consulter la suite sur notre site.

[HTTP://WWW.CONSOLESPLUS.COM/FORUMS/](http://www.consolesplus.com/forums/)

**Posté le : Mar 24 Juil 2007,**

par Deathshadow

Pour *Manhunt*, je me demande si ce n'était pas pour faire un gros coup de pub autour du jeu, de peur que celui-ci se vende moins bien que le premier... Pour la censure en général, tant que nous ne serons pas assez civilisés pour savoir que telle ou telle chose nous convient ou ne nous convient pas, elle aura toujours sa place. Après, le système de classification n'est pas parfait, mais il faut bien une limite... le seul truc dommage, c'est que l'on ne mette pas sur les jaquettes une classification qui tient compte de l'âge mental des joueurs!

**Posté le : Mar 24 Juil 2007,**

par psycho-sick

*La liberté est le pouvoir qui appartient à l'homme de faire tout ce qui ne nuit pas aux droits d'autrui; elle a pour principe la nature; pour règle la justice; pour sauvegarde la loi; sa limite morale est dans cette maxime: Ne fais pas à un autre ce que tu ne veux pas qu'il te soit fait.»*

(Déclaration des droits de l'homme 1793)

J'ai 24 ans, je peux regarder des films de cul, sado-masochistes, des snuff movies, des films gore ayant pour principal argument des scènes de torture (*Hostel*), sans embêter qui que ce soit... tant que je ne monte pas trop le son bien sûr. Et on ose me dire que je n'ai pas le droit de jouer à un jeu vidéo dont les scènes de violence passent pour un jeu d'enfant face aux films gore

interdits au moins de 16 ans? Et on considère que nous sommes dans des démocraties? Vivre libre ou mourir! Assassins de censeurs! Je suis profondément révolté et meurtri par ce qui est arrivé à *Manhunt 2*. Ils ont tué un peu de nous!

**Posté le : Mar 24 Juil 2007,**

par Cyrick

(...) Personnellement, j'ai joué au premier. Son contenu m'a choqué et j'ai arrêté de jouer. Ici, pas question de faire triompher le bien, de dézinguer

**“ LA LIBERTÉ EST LE POUVOIR QUI APPARTIENT À L'HOMME DE FAIRE TOUT CE QUI NE NUIT PAS AUX DROITS D'AUTRUI. ”**

terroristes ou autres aliens baveux... pas de système de jeu récompensant l'esprit tactique, l'intelligence ou simplement la vivacité et la dextérité. Non: on récompense le sadisme le plus vicieux, le plus violent et le plus tordu possible, dans un contexte et une ambiance assez réalistes. Le 2, c'est pire. Certes cela peut amuser un public averti, et certains diront que ce n'est pas pire que les films gore, etc. Sauf que le film nous fait vivre une aventure en spectateur, il est avant tout destiné à nous faire partager la peur et les angoisses des acteurs. Le film c'est plus jouer « à se faire peur », satisfaire ses instincts voyeuristes comme les badauds qui s'agglutinent autour d'un accident. Mais dans

*Manhunt* nous ne sommes plus spectateurs, mais bien acteurs. Nous n'assistons pas aux délires psychopathes d'un autre, c'est nous qui agissons en psychopathe, et le jeu nous y encourage: plus nous sommes tarés et sadiques, plus le jeu nous récompense. Je suis d'accord sur le fait qu'il ne faut pas tout interdire, et qu'un tel jeu n'a pas transformé des milliers de joueurs en tueurs psychopathes, mais bon. (...) Rockstar joue depuis longtemps avec le feu en titillant les limites

(il s'est déjà brûlé les ailes avec le mode Hot Coffee de *GTA San Andreas*), alors qu'ils arrêtent leur mauvaise foi, de faire semblant de ne pas comprendre ce qui leur arrive. Qu'on en fasse tout un foin, je trouve cela ridicule. Qu'on impose une jaquette neutre avec une grosse étiquette 18+ « Réservé aux adultes » et qu'on n'en parle plus. Aux parents de gérer.

**Posté le : Mar 24 Juil 2007,**

par tuntun

Moi, ce que j'ai compris dans cette affaire, c'est que les systèmes de classification l'ont mis en « Adult Only ». C'est ensuite que Nintendo et Sony ont refusé d'accueillir les jeux sur leur plate-forme. C'est de là que vient le problème. Je ne vois pas pourquoi ils interdiraient les jeux « Adult Only » (Nintendo a annoncé qu'il refusait la diffusion des jeux appartenant à cette catégorie sur Wii): ils ont été classés, donc c'est aux vendeurs et aux parents de faire attention. Je rappelle qu'un verrouillage par code parental est utilisable sur Wii... Je trouve aussi que c'est un manque de respect pour le travail des développeurs, qui ont bossé des mois pour nous fournir un véritable bon jeu (d'après Vince). C'est aussi un manque de respect pour les joueurs adultes que nous sommes: on nous prend pour des moutons qui ne savent apparemment pas faire la différence entre réalité et fiction. ■

## LE DÉBAT DU MOIS PROCHAIN

« La PSP Slim a enfin été annoncée et elle débarque dans les semaines qui viennent! Le meilleur moment pour craquer? Déçu par la réduction de taille peu importante? Dites-nous tout! »



► En couverture **ASSASSIN'S CREED**

**À SAVOIR...**

Le trailer datant du 23 mai a été téléchargé plus de 1,3 million de fois en moins d'une semaine sur le site Gametrailers. Joli score pour un bel inconnu!

# L'ENVOL DU PRÉDATEUR

Supports	Xbox 360, PS3
Genre	action-infiltration
Joueur	1
Public	adulte
Éditeur	Ubisoft
Développeur	Ubisoft
Sortie	novembre



D'une rare beauté, *Assassin's Creed* se laisse contempler avant d'être joué.

## Parce que tâter du divin n'arrive pas tous les jours, nous avons embarqué dans le premier vol en direction de la plus francophone des provinces de l'ouest : le Québec !

par Cédric

C'est en ouvrant les yeux sur le monde extérieur que certaines de nos certitudes paraissent trompeuses. Ainsi, chez nos amis québécois, il est possible de se balader un dimanche et de constater que toutes les boutiques sont ouvertes, ou encore de demander un verre d'eau à un serveur sans avoir l'impression de lui subtiliser son salaire. Ah Montréal ! Quelle ville étonnante. Ici, il est normal d'être bercé dans une chambre d'hôtel

par les élucubrations d'Hélène Segara passant en boucle à la radio. On y apprend à changer ses petites habitudes, à ne pas faire les boutiques pour trouver *Kill Bill* en DVD, mais à «magasiner» en quête de «Tuer Bill». Non vraiment, quelle ville étonnante. Et, bien que nous n'ayons pas eu l'occasion de visiter tout Montréal pour vous en dévoiler ses autres charmes, la mission principale qui consistait à infiltrer les locaux d'Ubi pour récupérer

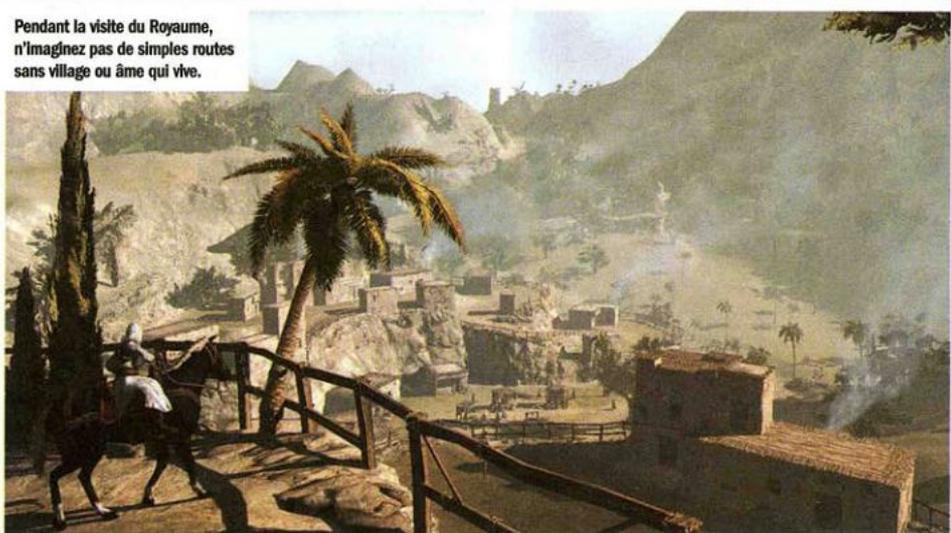
des infos sur l'aigle de Jérusalem s'est déroulée sans encombre. Qu'en pense Irving Lambert de *Splinter Cell*? «Fisher, la mission est terminée»... Attendez, on vient à peine d'arriver!

### PREMIERS PAS

C'est un fait, déambuler dans les studios d'Ubisoft donne des frissons. Non pour l'esthétique tout de briques vêtus et les innombrables portes à badge, mais pour le côté gamer qui »



Pendant la visite du Royaume, n'oubliez pas de simples routes sans village ou âme qui vive.

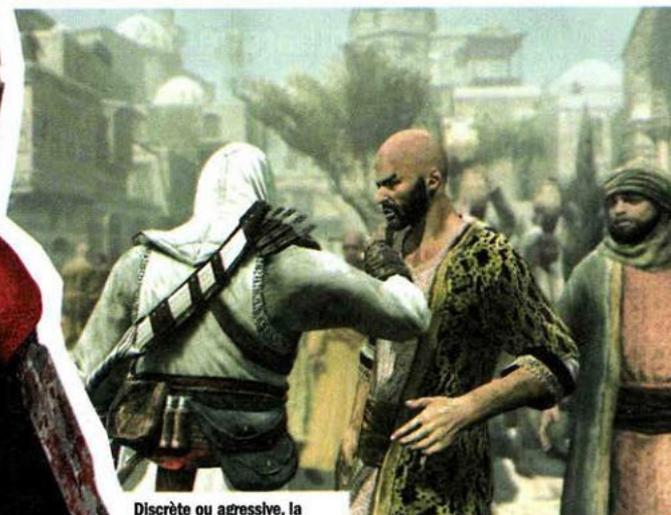


## En couverture ASSASSIN'S CREED



Menez à bien vos missions pour découvrir de nouvelles techniques d'assassinat.

» confère à chaque pas l'impression de côtoyer l'avenir. Les équipes de *Splinter Cell Conviction* ou *Naruto* en plein rush, c'est un peu l'Eurodisney du joueur. Et seule la phrase « sorry, no picture please » rappelle que vous n'êtes pas dans un parc d'attractions mais bien dans des bureaux ! À quelques mètres d'*Assassin's Creed* dans sa version jouable, l'heure est forcément au bilan. On repense à la première présentation un an plus tôt. On se remémore le buzz incroyable autour d'un produit pourtant jamais joué par le commun des mortels, en dehors de ses pères créateurs, comme si un simple personnage avait le charisme nécessaire pour mettre tout le monde d'accord. Était-ce plutôt celui de la productrice récemment starifiée Jade Raymond ? Ou tout simplement un ensemble parfaitement cohérent, entre l'univers exotique et un côté plus prince de l'infiltration que trapéziste perse. Quoi qu'il en soit, l'assassin d'Ubi a fait et fait toujours autant parler de lui ! Face à la borne installée pour l'occasion dans sa version Xbox 360, quelques révisions s'imposent. On apprend ainsi que le stick analogique gauche permet de se déplacer... Tabernacle ! Plus sérieusement, passé les quinze minutes nécessaires pour diriger correctement Altair, *Assassin's* »



Discrète ou agressive, la manière de pousser les civils dépend de vos envies.



## En couverture ASSASSIN'S CREED

» *Creed* a cette particularité d'être très instinctif, la « faute » à un directeur créatif pointilleux qui a cherché la solution pour ne pas limiter son produit aux as de la manette. En effet, à ses heures perdues dans les aéroports, Patrice Desilets (*Les Sables du temps*, *Rainbow Six 3*, excusez du peu) a mis au point un système qui renvoie à celui de Square avec *Tobal* sur PlayStation, et qui consiste à représenter un corps humain avec les quatre touches du pad. Ainsi sur Xbox 360, la touche Y représente la tête, X et B les bras et, par élimination, la touche A renvoie aux pieds d'Altair. On avance donc dans un premier temps en suivant les indications à droite de l'écran avant de réagir instinctivement en fonction de la situation. Pour l'exemple, avant un saut d'un toit à un mur adjacent, le joueur va courir, maintenir A (les pieds) pour sauter, et si la distance est trop longue, appuyer cette fois sur B pour tendre le bras et s'accrocher à ce qu'il peut ! À ce sujet, vous pourrez interagir avec le moindre objet ou construction faisant plus de trente centimètres de haut (escalader, attraper et plus si affinités), ce qui offre une totale liberté d'expressions et de mouvements.

### FREE FLIGHT

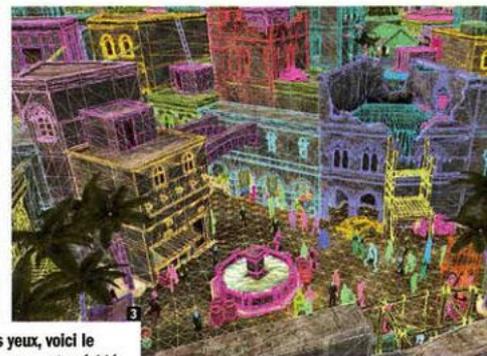
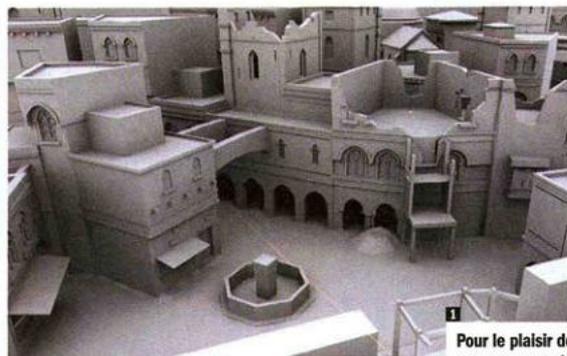
Aux commandes de l'aigle (le prénom Altair signifie aigle volant en arabe ; il s'agit aussi de la douzième étoile la plus brillante de la constellation de l'Aigle), vous pourrez « quasiment » tout vous permettre : tuer les civils, voler, remplir une mission de la manière forte, subtile ou acrobate. *Assassin's Creed* a été programmé pour contenter tous les publics. Ainsi, à l'interrogation « peut-on ? », la réponse est assurément positive tant qu'elle reste dans le domaine de l'humainement réalisable. Bien entendu, la liberté est telle que vous pourrez atteindre le moindre recoin des villes. Ici bas, comprenez bien l'importance du libre arbitre. Tuer des innocents est une possibilité, mais n'attendez pas en retour une quelconque reconnaissance des habitants qui aideront plutôt la garde locale à freiner votre course. À l'inverse, remplissez quelques missions annexes pour venir en aide à la population ou sauvez des prisonniers, et votre popularité augmentera, poussant vos récents alliés à bloquer le passage à la milice le temps que vous trouviez une »



Tueur de profession, Altair n'en reste pas moins un excellent pickpocket !



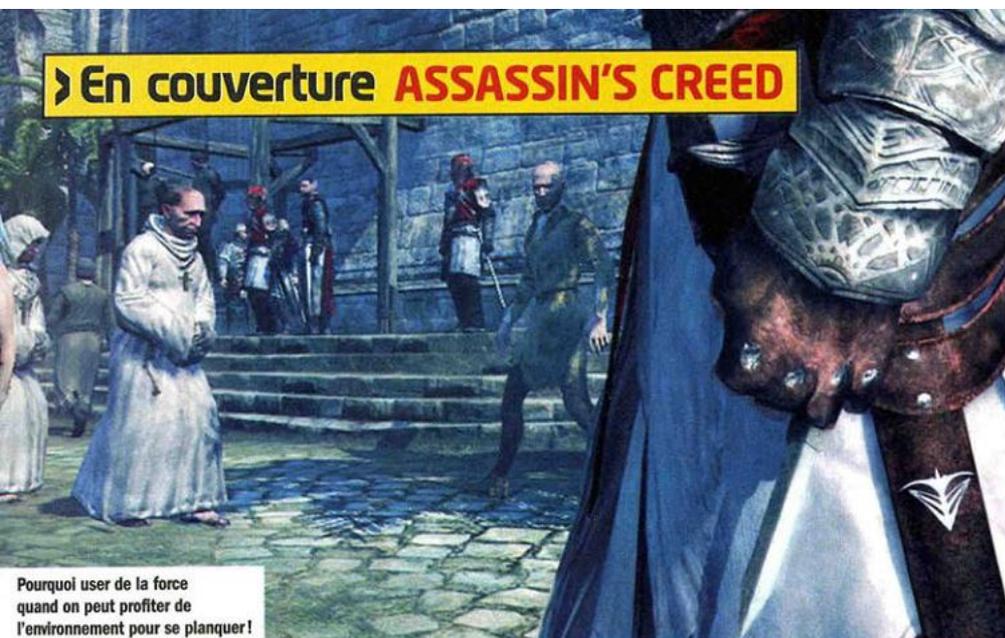
L'Eagle Vision permet de vérifier l'emplacement des cibles neutres et ennemies.



Pour le plaisir des yeux, voici le processus graphique ayant présidé à la réalisation du marché d'Acre.



## En couverture ASSASSIN'S CREED



Les programmeurs se sont librement inspirés de l'aigle pour créer leur héros.



Pourquoi user de la force quand on peut profiter de l'environnement pour se planquer!



Selon le timing, l'arme et la touche utilisée, votre contre-attaque diffère totalement.



Le jeu prend place durant la Troisième croisade, qui se déroula entre 1189 et 1194.

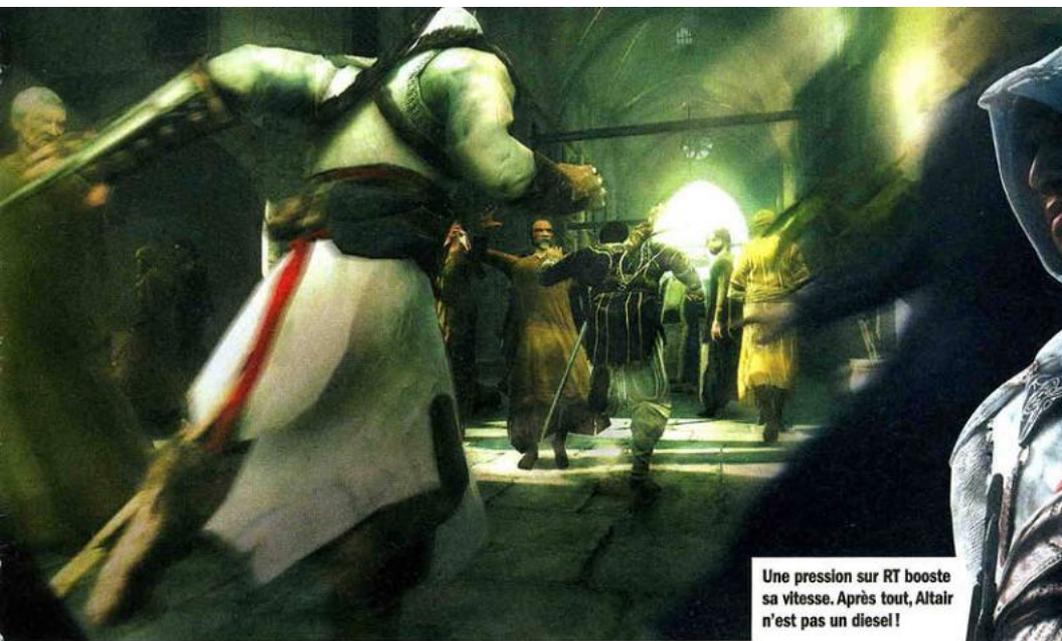
Plus qu'un simple buzz, un futur géant dont l'unique péché est... d'être grand!

» planque. Si votre rôle principal est d'assassiner dix personnes pour le compte d'un bureau privé contrôlé par Al Mualim (Le Mentor), une large partie du jeu consiste à récupérer des informations pour connaître l'emplacement exact de la cible. De ce fait, vous devrez arpenter les rues, écouter les conversations, suivre à la trace des indices, un vrai travail d'investigation qui précède la phase de défouloir. Une fois le contrat achevé, vous trempez une plume dans le sang de la victime en guise de preuve et vous vous enfuyez rapidement avant l'arrivée des renforts. Dès lors débute une course poursuite en ville qui rappelle, dans un tout autre genre, *Need for Speed Most Wanted*. Le temps n'est pas limité, mais vous pouvez jouer du pad pour vérifier la position des poursuivants avant de squatter un lieu saint, et dès que votre jauge de poursuite vire au vert, vous savez que vos poursuivants ont perdu votre trace. Les bonnes

planques ne sont pas rares, mais si vous avez mené à bien votre mission avec la subtilité d'un pitbull nettoyant un nid de yorkshires, ne soyez pas surpris d'être poursuivi jusque sur les toits! Dans *Assassin's Creed*, il n'y a pas que l'esthétique qui est réussie, l'IA des opposants aussi. Au fil des missions, vous apprendrez à devenir un vrai assassin, découvrirez de nouvelles techniques et modifierez l'apparence du héros pour mieux apprécier sa montée en grade. À la fois action, mais aussi aventure, mâtiné d'une fine couche de recherche dans un univers totalement ouvert, on était tenté de décrire vulgairement *Assassin's Creed* comme «la rencontre de *Prince of Persia* et *GTA*». Et si Patrice Desilets ne refuse pas cette comparaison, on dira juste qu'après une heure et demie passée à planer avec le plus énigmatique des héros, la nouvelle licence d'Ubi vaut bien plus que ça!

### UN COUP DU MAÎTRE

Dans cette quête perpétuelle de la classe parfaite, Altair excelle autant lors des longues enjambées murales »



Une pression sur RT booste sa vitesse. Après tout, Altair n'est pas un diesel!



**ZOOM**

## HORIZONS LOINTAINS

Maître écuyer, Altair ne se déplace jamais sans sa monture épique pour les longs courriers.

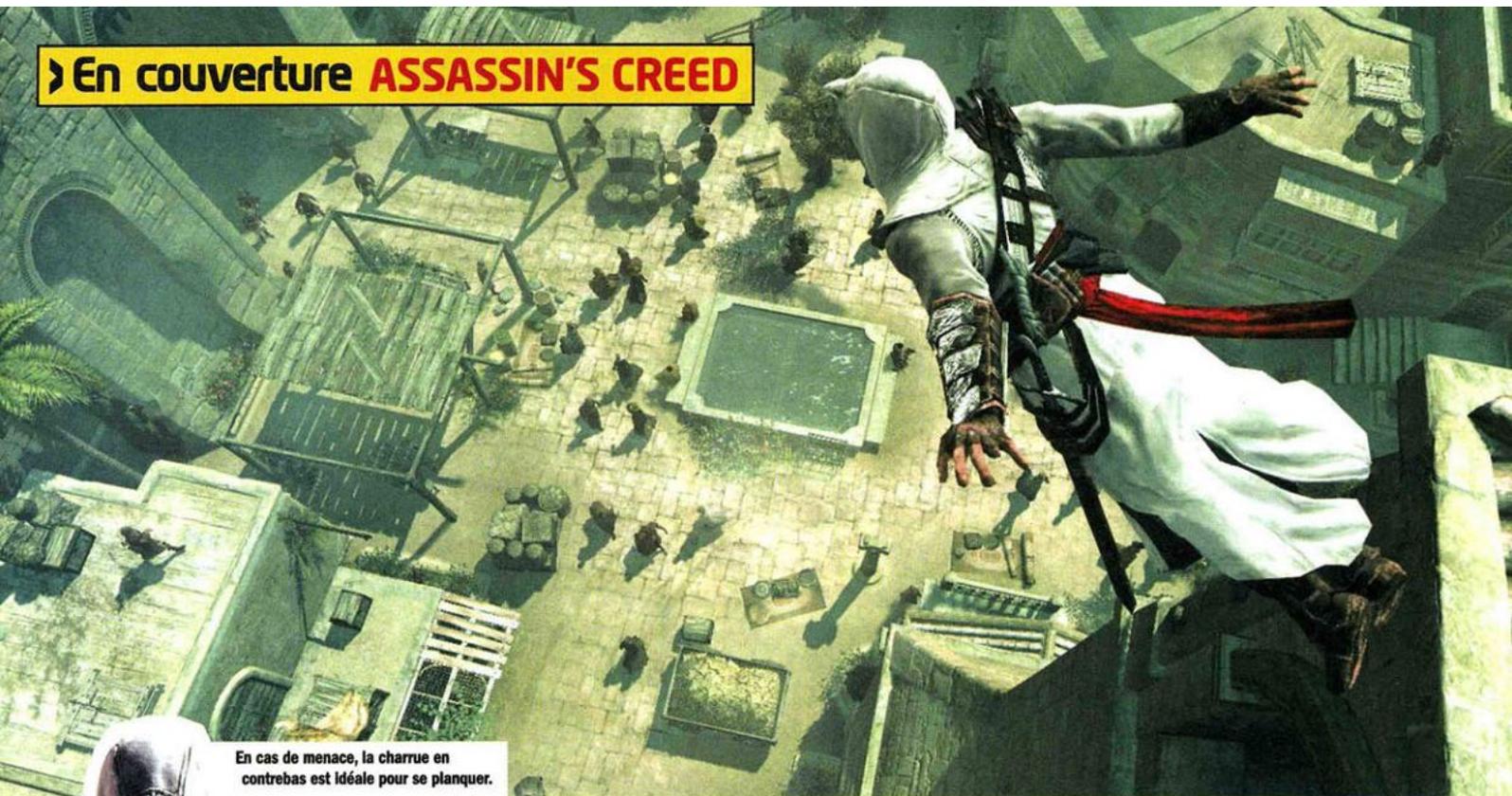
Au cœur de tous les ébats, le Royaume est l'univers dans lequel vous évoluez, entre les trois villes du jeu (Acre, Jérusalem, Damas) et la forteresse des assassins. Les déplacements s'y font à cheval (une vue de trois quarts qui rappelle *Shadow of the Colossus*) et vous n'êtes pas à l'abri d'une énième menace. Dégainer l'épée pour trancher dans le vif ne pose aucun problème, mais vous pouvez tout aussi bien ne pas attirer l'attention des patrouilles en marchant au pas. C'est même conseillé pour apprécier l'animation d'Altair tentant d'éviter le regard des gardes!



Comme le reste du jeu, séquences à cheval sont aussi fluides que jouables.



## En couverture ASSASSIN'S CREED



En cas de menace, la charrue en contrebas est idéale pour se planquer.



» qu'à l'arme blanche le temps d'un face à face expéditif. Nul besoin d'un enchaînement à dix coups suivi d'une prise au corps à corps pour voir la jauge de vie de l'opposant diminuer de moitié. Tout se veut réaliste. Que vous lanciez un couteau ou que vous le plantiez au corps à corps dans votre victime, un seul coup bien placé suffit. Aussi habile en attaque qu'en défense, notre prédateur dispose de nombreux contres en laissant la touche R enfoncée pour se sortir des pires situations. Il suffit ensuite d'appuyer sur la touche adéquate en suivant un timing précis (différent selon l'arme) pour déstabiliser l'adversaire, exécuter un mouvement furtif et se retrouver dans son dos, ou encore l'attraper pour le jeter contre un groupe d'ennemis ou un mur avec possibilité de l'achever au sol. Couteau de lancer ou poignard, Altair dispose de six armes et peut en changer à tout moment durant l'action. L'intérêt étant de ne jamais subir de baisse de régime, et ça marche plutôt bien ! Une fois que vous entrez en mode combat d'un simple clic, le ciblage se fait instantanément. Pour vous enfuir, il suffit simplement d'appuyer à nouveau sur la touche (LT au pad 360, L2 sur PS3) sans avoir recours à des

Le Free Running permet à Altair de se frayer un chemin rapidement dans les hauteurs.



stratégies machiavéliques. Encore une fois, tout se veut rapide, accessible et, surtout, instinctif, l'aventure étant suffisamment difficile pour ne pas avoir à subir les affres d'une prise en main compliquée. Depuis le buzz des débuts, Altair a donc bien mûri. Et si les séparations furent émouvantes après quatre-vingt-dix minutes de prise de contact intense et de découverte de ses talents cachés, on se rassure en pensant au peu de temps qui nous sépare de sa version définitive.

### BONHEUR EN VUE

Ce qu'on retient de notre première expérience jouable ? Une beauté extérieure unique avec des villes minutieusement détaillées, peuplées d'individus sans clone apparent (les programmeurs ont usé d'un nouveau système qui change l'apparence de

leurs modèles pour rendre chaque individu unique). Sa liberté d'action est telle que le joueur peut mener à bien sa mission selon son humeur, de manière sainte en s'incrutant dans un groupe de prêtres (une touche permet de prier), façon Fisher en s'infiltrant par derrière, ou plus rentre-dedans avec le cadavre d'un civil dans les bras pour alerter la foule. On retient évidemment la facilité de prise en main, qui n'est en rien un minimum syndical de la jouabilité, mais prouve au contraire qu'un système ingénieux peut rendre abordable pour tous une palette de mouvements de prime abord complexe. Enfin, on retient d'Assassin's Creed qu'il n'est plus le simple buzz d'antan mené d'une main de velours et orchestré par des bandes-annonces qui tapent à l'œil, mais bien un futur géant dont l'unique péché est... d'être grand ! ■

## INTERVIEW

### LA BELLE D'ALTAIR

Sa beauté n'a d'égale que son intelligence et sa simplicité, Jade Raymond, productrice d'Assassin's Creed, nous a reçus le temps d'une rencontre... en français!

**C+** À quatre mois du jour J, on se sent comment ?

**Jade Raymond :** Soulagée! Même si c'est difficile de laisser son bébé partir alors qu'on voudrait encore le peaufiner. Il y a toujours des choses à rajouter.

**C+** Vous avez longtemps attendu pour proposer Assassin's Creed en version jouable. Était-ce une envie de prolonger le buzz ou parce qu'il n'était pas prêt ?

On ne voulait pas donner d'infos trop tôt pour éviter que tout le monde connaisse dès la sortie du jeu son histoire et ses différentes missions.

**C+** Donc je suppose que vous n'allez pas m'en dire plus sur l'effet Matrix (des lignes de code entourent les individus ciblés)? Si cela concerne l'histoire ou si ne s'agit là que d'esthétique ?

Il y a quelque chose derrière et je vous assure que ce sera clair dès les premières minutes. Mais, je ne vous en dirai pas plus!

(L'interview est interrompue par des journalistes étrangers sur le départ venus se faire dédicacer leur poster. La jeune productrice en profite pour m'indiquer avec le sourire que mon dictaphone est toujours en route. Mais où avais-je la tête?)

**C+** Comment s'est passée la rencontre avec M. Kojima ?

C'était surréaliste. M. Kojima a eu une grande influence sur nos carrières. On a organisé la rencontre avec Patrice (ndlr: Desilets, le directeur créatif). Il nous a complimentés sur notre travail et a posé un tas de questions pour savoir comment nous avons créé toute l'interaction avec les habitants. Une idée qu'il imaginait pour MGS4, mais son équipe lui a répondu que c'était impossible.

**C+** Cela peut sembler curieux de voir un professionnel se transformer en fan, vous bossez pourtant sur un jeu qui risque de faire mal à la concurrence.

J'espère que notre jeu sera excellent et il y a encore du travail! Mais M. Kojima est une figure emblématique, il a entre autres, apporté cette touche narrative majeure que l'on retrouve maintenant dans beaucoup de jeux.



**C+** Le personnage d'Altair est mystérieux, un renvoi aux héros de roman que chacun imagine de façon personnelle. L'idée de cacher son visage vous est venue de suite ?

Nous avons créé des milliers de looks, mais un seul nous attirait tout particulièrement. Il portait une... cagoule? C'est comme ça que vous dites (rires)? (note de Cédric: déstabilisé jusqu'à en perdre mon français, j'ai évoqué plus tôt une cagoule alors que je voulais dire une capuche... Décidément!). Il avait une attitude très forte, c'était évident, on tenait notre assassin!

**C+** Je trouve fascinante toute la starification autour de votre personnage alors qu'on ne connaît finalement pas grand-chose de votre parcours. C'est à se demander si le buzz des débuts était lié au charisme d'Altair ou au vôtre ?

(Rires) Quand les sites ou les magazines mentionnent mon nom, c'est surtout parce que le jeu apporte quelque chose de neuf, intéresse du monde et qu'il faut alimenter l'actualité!

**C+** Oui enfin, vous n'y êtes pas étrangère et, pour le joueur, il est sans doute plus « normal » d'être sous le charme de Jade Raymond que de Hideo Kojima! Sinon pour l'anecdote, que fait cette cabane en plein milieu des studios ?

(Rires) Elle a été créée en secret pour la fête de Dominique Couture, l'architecte du jeu, car il passe sa vie ici. Après quelques mois, il n'en pouvait plus, donc j'ai récupéré son habitation!

**C+** Dans une équipe qui a l'air très soudé, que se passe-t-il quand un projet comme AC s'achève? Tout le monde repart de son côté ?

On va essayer de garder un maximum de personnes car il y a une osmose qui s'est créée au bout de trois ans et, forcément, on se comprend et on avance plus vite.

**C+** Des projets de vacances ?

OUI!!!

# DÉBUTS DIFFICILES

Le développement de *PES 2008* sur Xbox 360 semble s'être inspiré du coup d'essai *PES 6* sur cette même console, ce qui ne fait pas l'unanimité. *par Dam*



**P**ES change légèrement de nom. Plutôt que de gratifier le titre du chiffre 7 – preuve de l'excellente pérennité d'une simulation qu'on ne présente plus –, Konami a préféré juxtaposer un sobre « 2008 » sur cette nouvelle édition. Plus facile ainsi de se repérer dans le temps (vous sauriez me dire vous, sans y réfléchir, en quelle année est sorti *PES 4* ?), plus pratique pour concurrencer les futurs *FIFA 08*, *09*, etc., et surtout révélateur d'un changement de génération. Car si *PES 6* était avant tout un jeu PS2 (la version 360 restant un coup d'essai), *PES 2008* est une simulation next gen avec un développement essentiellement tourné vers la 360 et la PS3. Konami et l'équipe

de Seabass Takatsuka réussiront-ils à viser juste, comme ils l'ont brillamment fait lors du passage à la PS2 ?

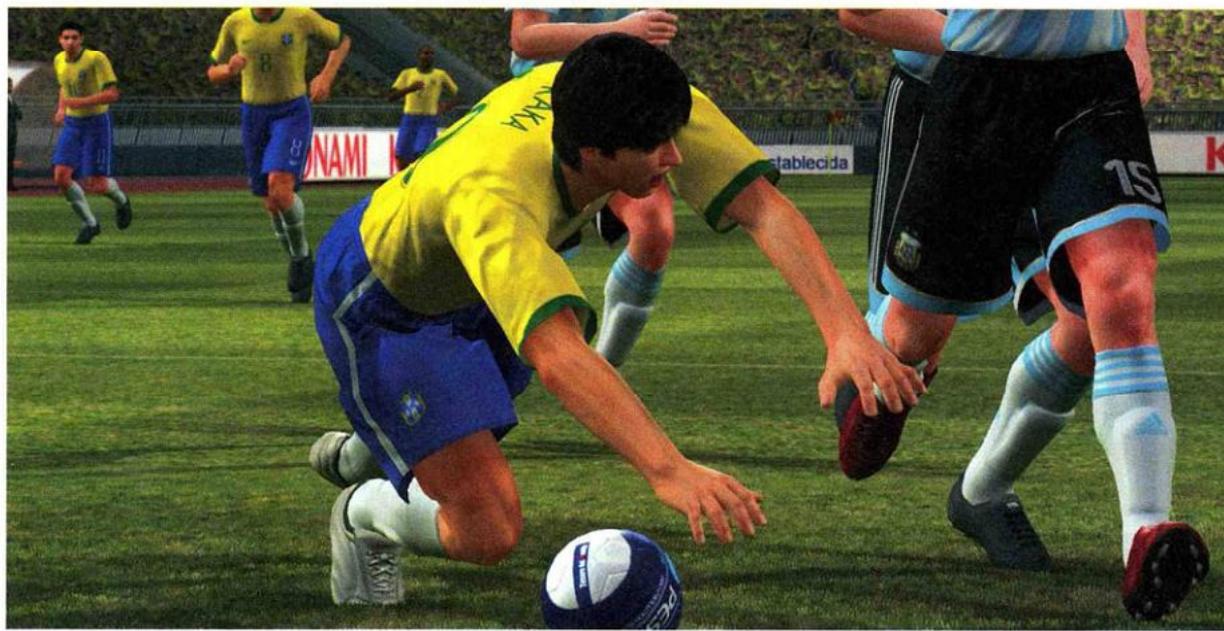
## SAVONNETTE

Dans la continuité du sixième opus sur 360, *PES 2008* ne promet pas que du bon. Déçus par le contrôle des joueurs (la faute au pad Xbox ?), Vincent et moi regrettons pour l'instant les inerties des sportifs un peu trop prononcées, qui rendent les dribbles et les passes moins précises que sur PS2. Un défaut de taille, même s'il convient de relativiser nos propos : le titre demeure une véritable simulation et, même en perdant de sa précision en passant à la next gen, il n'en reste pas moins d'une grande finesse. Le gameplay est en effet toujours soumis aux mêmes fondamentaux qu'auparavant avec, pour ne citer que ce point, la gestion du contexte. Impossible de réussir correctement une passe ou une frappe si un adversaire vous colle de trop près.

Pas de doutes là-dessus, avec une physique de balle aussi propre, des situations toujours aussi diversifiées et des contres hasardeux rageants, le titre respecte la tradition, ce qui n'est pas pour nous déplaire.

## DE PETITS DÉTAILS

Des nouveautés apparaissent en cours de jeu. Les contacts entre footballeurs gagnent en précision, les animations sont encore plus détaillées et les actions très fluides, de quoi oublier l'absence des tirages de maillots, pourtant bien visibles sur certains screens de l'éditeur. Sinon, on se plaira à découvrir d'autres petites subtilités comme le choix du nombre de sportifs pour composer un mur défensif ou l'absence d'écran noir lorsque l'équipe joue rapidement un coup franc. Oui, tout cela reste du peaufinage, mais nul doute que ces détails nous auraient emballés si *PES 2008* sur 360 ne nous avait pas déçus par sa prise en main. Affaire à suivre... et de près, faites-nous confiance !



Supports	Xbox 360, PS3
Genre	sport
Joueur	1-4 (N.C. online)
Public	tous publics
Éditeur	Konami
Développeur	Konami
Sortie	octobre



Joués rapidement, les coups francs se tirent en temps réel, juste après la faute, sans écran noir.



Grâce aux animations détaillées, les gestes techniques seront toujours aussi agréables à réaliser.



Choisir le nombre de défenseurs qui compose un mur promet de bons défilés.



Le gardien n'hésitera pas à soutenir les attaquants lors des corners en fin de match.



Les morphologies des joueurs ne sont pas aussi détaillées que sur PS2...



**ZOOM**

**ET SUR PS2 ?**

La PS2, terrain de prédilection des PES, accueillera bien sûr la version 2008...

Oui, nous avons également découvert et essayé une version PS2 aussi bonne que décevante. Elle n'apporte pratiquement rien de nouveau depuis PES6, si ce n'est plus de fluidité, des passes un poil plus difficiles et quelques animations mieux détaillées. Meilleur que son prédécesseur pour ces détails (et donc forcément génial), PES 2008 sur PS2 reste à l'heure actuelle bien trop similaire au sixième opus pour nous rendre fous de joie. Preuve que les efforts se sont davantage concentrés sur la next gen... La fin d'une époque. Snif !



Ici, pas de gestion du mur défensif, l'une des principales nouveautés des versions next gen.



**À SAVOIR...**

*Army of Two* est le premier jeu original développé par EA Montréal, le dernier studio créé par EA.

Dans *Army of Two*, la notion de héros ou de gentil est un peu ambiguë...

# GUERRE DE MES DEUX

Les consoles next gen auraient-elles décidé de faire de nous des êtres à la vision totalitaire et assoiffés de sang? *Army of Two* enfonce le clou.

par Cony

**A** *Army of Two* est le premier titre à pouvoir se targuer d'être exclusivement dédié au jeu en coopération. Dans la peau d'un mercenaire au look de motard défraîchi, vous et votre comparse contrôlé par un ami ou une intelligence artificielle, allez visiter les endroits les plus chauds de la planète pour y semer la mort et y faire régner l'ordre. Tout un programme hein? L'Afrique, l'Afghanistan et l'Irak ne sont qu'un exemple de ces contrées «merveilleuses» que vous visiterez. À vous les joies de la baignade dans le sang, les chaleurs extrêmes du C4 et les senteurs dépayantes des corps en putréfaction... Une fois ce décor de rêve posé, concentrons-nous sur l'essentiel du jeu: l'action.

## SEMER LA MORT

Le jeu s'articule autour d'un système de missions qu'il faudra mener à bien dans chacune des contrées visitées. Si les objectifs sont précis, le moyen d'y parvenir est lui entièrement libre.

Généralement vous débarquerez dans une zone ultraprotégée qu'il faudra, dans un premier temps, nettoyer. Mais attention, il ne s'agira pas de foncer dans le tas pour empiler les cadavres. Ici chaque ennemi défend chèrement sa peau et use de tout élément du décor pour se protéger ou vous piéger. Sous un feu nourri, n'espérez même pas vivre plus de trois secondes. C'est là que le système de coop entre en jeu! Sa particularité est de permettre au joueur d'attirer les ennemis vers lui pour détourner leur attention. De cette façon les agresseurs oublient provisoirement l'autre mercenaire qui peut alors en profiter pour contourner une zone dangereuse ou se poster dans un endroit sûr, avant de récupérer l'aggro de son coéquipier et lui permettre de faire de même. En usant de cette stratégie, vous gagnerez progressivement du terrain. En menant vos missions à bien vous gagnerez de l'argent permettant de customiser vos nombreuses armes et même l'apparence de votre

mercenaire. Au niveau de l'arsenal, vous retrouverez tout l'inventaire d'une armurerie de supermarché yankee: revolver, pistolet automatique, fusil à pompe, mitraillette, fusil sniper, gatling gun, bazooka... L'intérêt étant pour les deux joueurs de se constituer un armement complémentaire pour parer à toute situation.

## COMME UN MALAISE

Si le jeu est visuellement réussi (gloire au moteur de *Gears of War*), le principe original et le rythme de l'action soutenu, c'est plutôt l'idéologie du jeu qui peut poser problème. Désinguer des rebelles africains armés de machettes ou éviter la course d'un extrémiste kamikaze sont des actions trop réalistes pour être prises avec recul ou légèreté. Des choix discutables et un brin trop cyniques qui peuvent soulever une problématique: est-ce la vocation d'un jeu vidéo? On vous laisse seuls juges. ■

Supports	Xbox 360, PS3
Genre	action
Joueurs	1-2 (jusqu'à 2 online)
Public	adulte
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA Montréal
Sortie	novembre

**ZOOM**

## FRÈRES DE SANG

L'élément prédominant dans *Army of Two* est la coopération. N'espérez pas survivre sans elle.

Ici bas, les deux mercenaires se partagent le rôle principal. Nul n'est le renfort de l'autre, car à chaque instant, dans chaque situation, il faudra être deux pour y arriver. Dirigé par L'IA si vous jouez seul, votre équipier obéira à vos ordres et ne vous mettra jamais en difficulté. Mais c'est à deux que vous jouerez d'une tout autre dimension tactique, en obligeant les joueurs à planifier leurs attaques avant de passer à l'action. L'entente mutuelle et une bonne communication seront donc de rigueur pour traverser l'enfer des guerres modernes.



La loi des trois C: Communication, Coopération et Coordination!



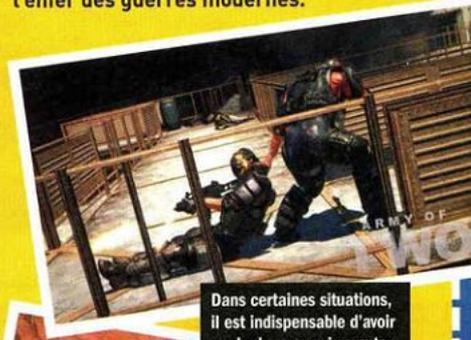
Rassurez-vous, le « Friendly Fire » est optionnel!



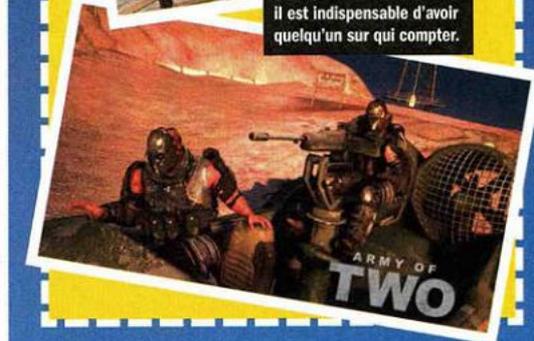
Dos à dos, les mecs sont invincibles et prêts à dégager le terrain.



Même blessé, vous pouvez tirer pour couvrir votre partenaire.



Dans certaines situations, il est indispensable d'avoir quelqu'un sur qui compter.



Inséparables, nos deux tourtereaux auront chacun leur place dans un véhicule.



**À SAVOIR...**

Pas de versions PS3 ou Xbox 360 de prévues, le cœur de cible étant les enfants...

Évidemment, avec de la potion magique il aurait pu aller plus loin, mais le dopage c'est mal !

# LES JEUX ÉCLECTIQUES

Un petit moustachu bagarreur, mais qui ne touche pas une bille en plomberie, forcément c'est Astérix qui revient dans un jeu que les enfants apprécieront.

par Manzin

**COPICOLLIX**

Brutus, le fils de César, compte bien prendre la place de son père, surtout si cela implique de lui planter un couteau dans le cœur. Mais le parricide n'est pas sa seule obsession, sa libido le travaille également et il cherche à séduire Irina, jeune princesse grecque.

Cette dernière est également convoitée par Alafolix, lequel est, ô hasard !, un ami d'Astérix et Obélix. Nos deux amis devront tout simplement gagner les Jeux pour permettre à leur ami d'épouser la princesse. Voici pour l'histoire du film, dont le jeu se démarque sensiblement. Brutus y possède en effet un artefact magique lui permettant de passer dans les univers de la BD et du film pour y recruter des compagnons. De cette idée naît la confrontation entre les personnages du jeu, ceux du film et ceux de la BD. Un patchwork bienvenu et, pour ce que nous avons pu en voir, plutôt amusant. Après avoir visité le studio, les affaires sérieuses ont commencé avec la séance de test.

**BETATESTUS**

Certes *Astérix aux JO* est toujours en cours de développement, mais on sent le dynamisme du gameplay sur ce jeu de plate-forme fortement scripté. Vous retrouverez deux

modes principaux, d'abord l'inévitable aventure que vous pourrez faire en solo ou à deux, regroupant des phases d'explorations, d'énigmes, de bastons et de sport à la *Track and Field*, rapport aux J.O., n'est-ce pas. Dans ce pan du jeu, massacrer du Romain est l'activité la plus redondante, les coups et autres combos ayant fait l'objet de soins particuliers pour le plaisir du joueur amateur de grosses mandales. Dans le second mode, vous pourrez accéder aux neuf épreuves des jeux pour affronter vos potes, ou tout simplement faire péter le high score. Les graphismes sont soignés et le moteur 3D bien pensé permet un affichage de détails aussi bien en arrière-plan qu'au tout premier. On regrettera juste que sur Wii, la prise en main soit quelque peu complexe, les symboles vous indiquant les mouvements à effectuer étant peu clairs, il faut s'y reprendre à plusieurs fois, même si, globalement, le plaisir de jeu est bien réel. ■

Supports	Wii, PS2
Genre	sport
Joueurs	1-2
Public	tous publics
Éditeur	Atari
Développeur	Étranges Libellules
Sortie	novembre



Les instructions ne sont pas toujours claires, ce qui n'aide pas, surtout en plein effort.

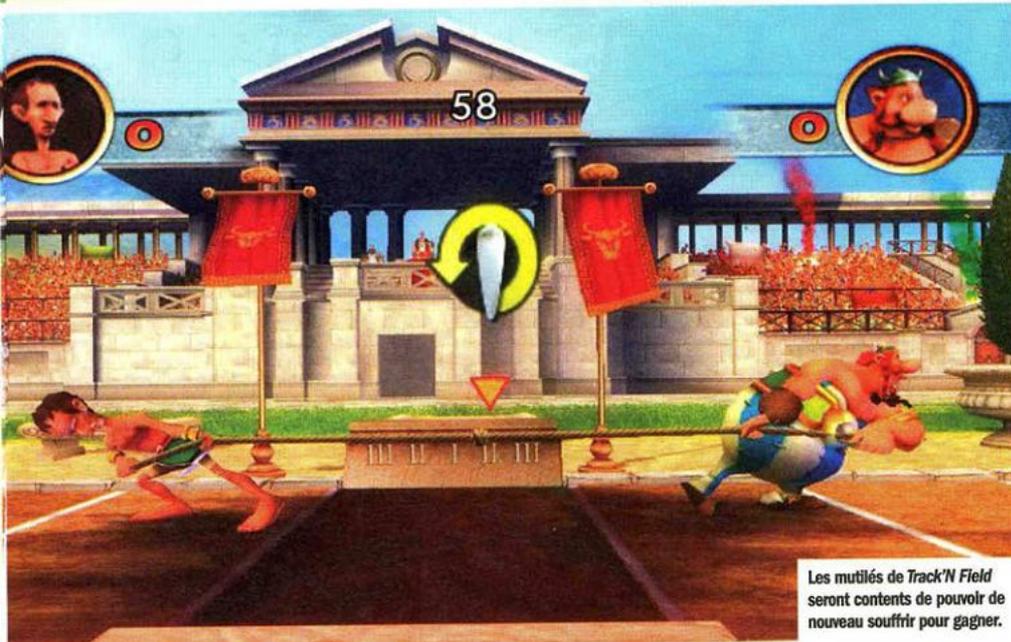


La bande-son est très chouette, notamment avec l'excellent Roger Carel.

Les épreuves des JO sont l'occasion de vous éclater entre potes et de faire péter le high score.



On aurait bien voulu vous montrer des screens du très sympa mode solo, mais on n'en a pas eu !



Les mutilés de Track'N Field seront contents de pouvoir de nouveau souffrir pour gagner.

## ZOOM

### COHÉRENCE DE GROUPE

*Astérix aux J.O.* s'inspire du film tout en créant son propre univers farfelu blindé de références.

Pas question pour *Étranges Libellules* d'ignorer le film. En conséquence, une partie de l'équipe s'est rendue sur le lieu de tournage pour photographier les objets du décor qui ont été numérisés et intégrés dans le jeu. De plus, certains acteurs, dont Benoît Poelvoorde, ont accepté de tourner quelques scènes exclusives, toujours pour les besoins du jeu. Ce mélange entre acteurs et modèles en 3D et personnage en papier est à la croisée des chemins entre *Roger Rabbit* et *Paper Mario*.

# À TOUTE BERZINGUE

EA semble vouloir changer le cadre de *Need for Speed* et profite du support next gen pour une première présentation de *ProStreet* réellement encourageante.

par Dam



**N**ouvelle culture, nouveau terrain de jeu. Après les embardées nocturnes d'un *Underground*, les cavales contre les flics dans *Most Wanted* ou les duels en pleines montagnes de *Carbon*, *NFS* passe au Street Racing avec *ProStreet* : des compétitions en pleine cambrousse américaine sur des kilomètres de bitume. Un objectif simple à comprendre : devenir le meilleur racer (yeah !) avec la meilleure caisse, votre « arme » comme se plaît à le préciser John Doyle, producteur du titre chez EA Black Box. Oui, on trouve des notions de guerre même dans les jeux de course maintenant... mais on passera outre ce goût discutable pour la violence gratuite car *ProStreet* s'annonce bien plus convaincant que *Carbon*. Enfin du changement !

## LE ROI DU BITUME

Pour s'imposer comme le Street King, il faudra passer maître dans les cinq disciplines qui composent un week-end de compétition : Speed Challenge (des radars enregistrent votre vitesse

sur la route pour établir un classement du pilote le plus rapide), Grip (course classique), Drift, Drag et Showdown... soit une cinquantaine d'heures de jeu selon les dires du producteur. L'épreuve de Speed Challenge jouable lors de la présentation a laissé de très bonnes impressions aux pilotes, surtout sur le plan graphique.

## SURENCHÈRE BIENVENUE

Peinture fissurée, carrosserie qui plie et pare-chocs laissés sur la route après un impact sont autant de détails prouvant que *ProStreet* profite de la puissance des dernières consoles. Plus encore, les burn-out au démarrage ou les crissements des pneus dans un virage serré créent une fumée épaisse particulièrement bien rendue (quoiqu'un peu exagérée) qui déstabilise les concurrents situés derrière. Un plus indéniable contre de vrais joueurs dans le jeu online, lequel est hélas encore gardé secret pour l'instant. Mais l'intérêt du mode solo ne semble pas en reste puisque

EA s'explique en détail sur l'intelligence artificielle de ce *NFS*, qui a fait partie des points primordiaux du développement avec la gestion des dégâts et l'ambiance. Ainsi, les concurrents virtuels seraient régis par l'un des dix-huit styles de pilotages (mauvais, agressif, rapide, lent...) développés dans le jeu, histoire que chacun se démarque par un comportement différent. Inutile sinon de s'attarder sur les possibilités encore plus nombreuses de tuning (en achetant des packs performance pour les plus flemmards ou en trafiquant point par point son bolide) et le retour de l'Autosculpt, qui combleront les amoureux en la matière. Impossible de vous offrir un réel avis sur le pilotage à l'heure actuelle, qui paraît réellement grisant, quoique difficilement contrôlable, mais on parie déjà sur un grand épisode dans une série qui s'essouffait un peu. Et à la rédac, Anthony, grand amateur des *NFS*, a bien hâte de devenir le roi du bitume (vous noterez qu'il l'est déjà de la biture...). ■



Supports	Xbox 360, PS3
Genre	course
Joueurs	1-2 (N.C. online)
Public	tous publics
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Electronic Arts
Sortie	2 novembre

## À SAVOIR...

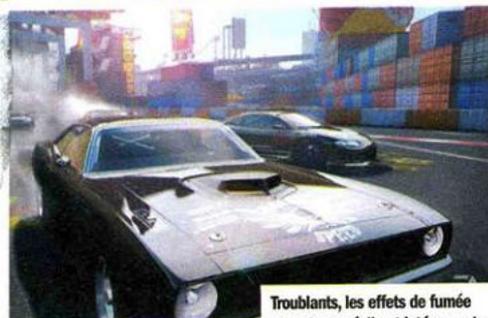
La réflexion à propos du nouveau contexte de *ProStreet* avec ses compétitions de Street Racing aurait commencé il y a deux ans, avec une vingtaine de développeurs au travail.



La gestion des dégâts (enfin) obligera à conduire plus prudemment...



Ça va vite, très vite même lorsqu'on est lancé sur la piste en plein bourre pour le chrono!



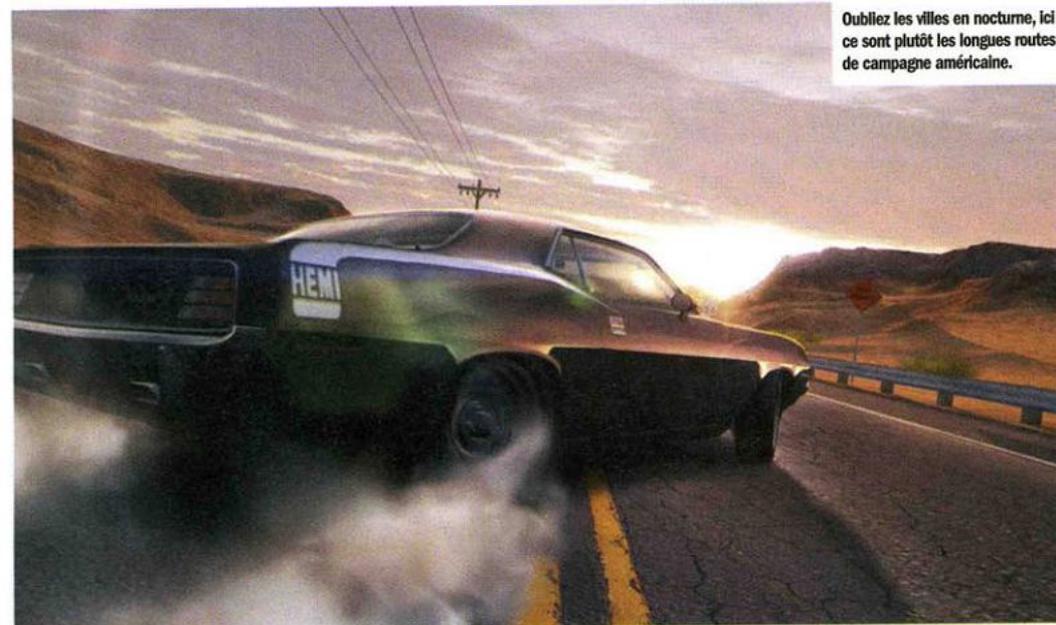
Troublants, les effets de fumée auront une réelle et intéressante incidence sur le gameplay.



Vive le tuning, qu'il s'agisse d'augmenter les performances ou d'appliquer des décalcos.



Oubliez les villes en nocturne, ici ce sont plutôt les longues routes de campagne américaine.



## ZOOM

### RÉALISATION D'ENFER

Vu la qualité de ses graphismes, *ProStreet* est assurément le plus next gen des *Need for Speed*.

C'est sans conteste ce qui frappe le plus en voyant le jeu tourner, la réalisation de *ProStreet* enterre pas mal de jeux de course à l'heure actuelle (excepté l'impressionnant *Colin McRae: DIRT*). Si le titre d'EA n'offrira sans doute pas un pilotage d'une précision extrême, il bluffe par la qualité de ses textures, notamment lorsque les véhicules s'abîment, et la grande finesse de la modélisation des bolides. Les univers du Street Racing et du tuning sont certes un peu bourrus, mais on apprécie pourtant le soin apporté à la réalisation.



L'impression de vitesse est réellement grisante. Attention, le contrôle devient difficile à pleine vitesse.

**À SAVOIR...**

L'équipe met tout en œuvre pour intégrer les voix originales, mais les acteurs sont surbookés avec la série *Naruto Shippuuden* au Japon. On garde espoir!

Tous les moyens sont bons pour déstabiliser l'adversaire, Kiba l'a bien compris.



# L'ÉVEIL À POING NOMMÉ

De ses débuts douteux lors des UbiDays à aujourd'hui, celui qui rêvait de devenir Hokage commence à y croire et rassure par là même ses milliers de fans.

par Cédric

**B**eau mais peu combattant, le fier Naruto dans ses premières présentations laissait planer le doute quant à ses réelles ambitions. Trop enfant, système de versus limité, le manque d'équilibre de ces nombreuses adaptations ne tenait pas le bon bout et risquait une violente chute. C'était sans compter sur nos petits Français installés à Montréal qui, à défaut d'être des amateurs du manga, se sont surtout révélés de réels joueurs motivés.

**SOIS BELLE MAIS OUVRE-LA!**

Conservateur borné, Ubi garde l'idée hors-sujet de rechercher des objets en ville pour augmenter le chakra de son héros. Il ne faudra donc pas s'étonner de courir après des morceaux de charbon en demandant son trajet à la populace locale. Mais il ne s'agit là que des débuts (un tutorial en somme) et cela permet d'améliorer ses relations avec le monde extérieur peu enclin au

dialogue [une part importante du jeu est consacrée aux rapports humains]. Aussi, par respect pour le travail de l'auteur japonais Masashi Kishimoto, l'équipe a recyclé les scènes importantes et les combats du premier au quatre-vingtième épisode (duel final Naruto/Gaara) en mixant les cinématiques avec le moteur du jeu ou de l'animé pour un rendu optimum. On retrouve ainsi l'entraînement avec Kakashi, la course à travers la forêt, le tournoi et quelques moments de détente inédits. À l'image du parcours du combattant où vous devrez passer les checkpoints en évitant tous les pièges, action peu évidente au début. Une chose rassure donc, *Rise of a Ninja* n'a pas qu'une belle plastique, il a aussi beaucoup de choses à dire.

**ORGIE DE JTSUS**

Rappelons que *Rise of a Ninja* n'est ni un clone de la version Cube, ni de la version PS2, il ne faut pas s'attendre à un système de combat

identique. Ainsi les programmeurs expliquent le rythme lent des enchaînements par cette envie de rendre les duels compréhensibles, à l'inverse des autres adaptations. Toute la frénésie se retrouve dans les Jutsus réalisés en tâtant de l'analogique, puisque les deux joueurs devront accomplir une succession de mouvements pour attaquer ou esquiver. Le résultat est agressif, réussi, classe surtout! Toutefois, on attend de voir la diversité des attaques, correctes au sol mais trop limitées dans les airs (à l'image du coup de pied descendant que tout le monde possède) et l'impression d'être en apesanteur à chaque saut peut déranger. Quant au mode Rage enclenché en combat pour libérer sa pleine puissance, il reste encore du taf car le manque d'équilibre est flagrant, trois coups suffisant à vider une barre. Mais on peut dire aujourd'hui que, contrairement à la version précédente, Ubi tient le bon bout! ■

Supports	Xbox 360
Genre	action-aventure
Joueurs	1-2 (jusqu'à 2 online)
Public	tous publics
Éditeur	Ubisoft
Développeur	Ubisoft
Sortie	octobre



C'est en enchaînant ou en prenant des coups que vous augmenterez votre jauge de rage.



Les déplacements dans la forêt sont l'occasion de profiter d'un mini-jeu.



Entre action et aventure, Naruto varie ses talents pour amadouer la masse de ses fans.



Contrairement aux versions PS2, vous n'êtes plus spectateur durant les Jutsus.



Plus les mois passent et plus la ville de Konoha s'agrandit. Du très bon travail !



## OPINION

« Bonne rentrée ? ». Oui, j'aurais pu commencer gaiement. Mais mes soucis de Net me rendent aigri, car je ne peux plus « farmer » sur WoW avec mes belles prêtresse et paladine ! Après tout, à l'heure où j'écris ces lignes, il pleut et je devrais compatir à votre rentrée virtuelle alors que vous êtes en train

**“ Mes soucis de Net me rendent aigri. ”**

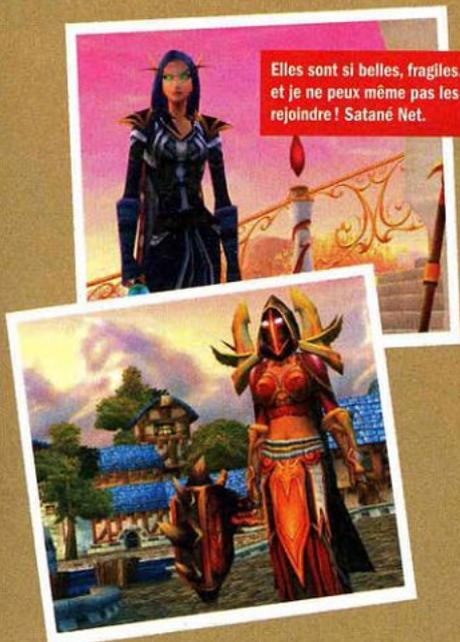
de bronzer sur les plages du Sud ? C'est un peu comme lorsqu'on souhaite la bonne année dans une émission télé dont le tournage s'est déroulé en octobre, y a abus ! Alors égoïstement, je ne vais pas m'intéresser à votre sort, mais trouver une solution pour rendre

le mien meilleur (rendez-moi le Net !). Sur ce, bonne lecture ! ■



**Cédric**  
qui pense à son opérateur

Elles sont si belles, fragiles... et je ne peux même pas les rejoindre ! Satané Net.



Ils vous ont fait fantasmer tout l'été : nos Heroes arrivent enfin sur console !

**“ L'arrivée de trois nouvelles adaptations au format pixels n'étonnera personne. ”**

### » SÉRIES TV

# QUAND LA TÉLÉ S

Après quelques essais manqués, des adaptations de séries – orchestrées cette fois par Ubisoft – vont tenter de revenir sur le devant de la scène avec de nouveaux arguments.

**S**arcastique, irrésistible ou incorrecte, la série TV s'adapte à une masse qui aime s'agglutiner sur un canapé des heures durant pour suivre diverses péripéties. Le filon rapporte, et l'arrivée imminente de trois nouvelles adaptations au format pixels n'étonnera personne. Si nul ne s'attend à un bouleversement dans la direction artistique (les séries adaptées ne font que reprendre du concept existant : action, aventure), ce qui s'annonce ne devrait pas avoir trop de mal à faire mieux que le maladroit 24, un *Friends* à l'intérêt égaré ou l'indéfinissable *The Shield*.

Commençons par *Lost*, qui ne cherche pas à suivre les divagations d'un scénar' qui tourne en rond, mais à conter les péripéties d'un « autre » inédit, vous. En espérant que vous ne restiez pas dix heures sur l'île à chercher une bouche d'égout (la première saison) et dix autres à descendre dedans pour constater qu'il n'y a pas grand-chose (la seconde). En ce qui concerne *Les Experts*, si la version 360 vous invite à rejoindre l'équipe du talentueux Grissom le temps d'une avancée classique (recherche, action), la version Wii aura l'exclusivité

d'une jouabilité à part pour réaliser diverses expériences avec les preuves retrouvées sur la scène de crime. Enfin, à propos de *Heroes*, nous ne savons rien, si ce n'est qu'« avec sa trame narrative à suspense et ses personnages inédits, *Heroes* est parfait pour une adaptation en jeu vidéo » dit le directeur licences monde d'Ubi, Christian Salomon. 24 semblait aussi parfait pour une adaptation... C'est le résultat final qui importe ! ■

XBOX 360, PS3, WII

Éditeur : Ubisoft  
Développeur : Ubisoft  
Sortie : 2008



En attente des premiers clics, vous pouvez toujours visiter le site [www.lostgame.com](http://www.lostgame.com).

Les Experts



Commencez déjà par mettre des gants avant de fouiller un véhicule suspect...



## » GRAND THEFT AUTO IV RENTRÉE SOUILLÉE

**V**ous l'avez sans doute appris lors d'une discussion de comptoir, nous venons juste confirmer ces propos: *GTA IV* est bien repoussé entre février et avril 2008. Une dépêche qui a vite fait d'anéantir ce pauvre Vincent qui, entre deux assiettes d'acras de morue sur la plage, a improvisé une grève de la faim... De deux secondes! le vil a bon appétit. ■

XBOX 360, PS3

Éditeur: Rockstar Développeur: Rockstar North  
Sortie: 2008

## SOUPE MUSÔ

### AINSI VA LA WII



Depuis la sortie de la PSone à nos jours, aucune console n'a pu échapper au courroux Omega Force et sa série *Musô* (ou *Warriors*). De ce fait, la protégée de Nintendo récupérera le 20 septembre prochain au Japon, pour commencer, un spin-off *Samurai Warriors* sous titré *Katana*. Le concept reste basique, puisqu'on se contentera de slasher tout ce qui bouge en secouant nerveusement sa Wiimote, mais avec un déroulement FPS. Et là forcément, ça change tout... non ?



Le jeu n'était déjà pas très subtil à l'époque, là c'est carrément le souk !

# EN MÊLE



Les Experts



Les Experts

## Sommaire

<b>GTA IV</b> XBOX 360, PS3	35
<b>DBZ Tenkaichi 3</b> PS2, WII	36
<b>Syphon Filter : Dark Mirror</b> PS2	38
<b>TimeShift</b> XBOX 360	38
<b>Silent Hill Origins</b> PSP	40
<b>Viva Piñata</b> DS	40
<b>Worms Open Warfare 2</b> DS, PSP	40
<b>GrimGrimoire</b> PS2	41
<b>Fatal Inertia</b> XBOX 360, PS3	41
<b>Conan</b> XBOX 360, PS3	42
<b>Beowulf</b> XBOX 360, PS3	42
<b>Ace Combat 6</b> XBOX 360	43
<b>Naruto Ultimate Ninja 2</b> PS2	43
<b>Bleach</b> DS, WII	43
<b>Fallout 3</b> XBOX 360, PS3	44



**DBZ Tenkaichi 3** 36

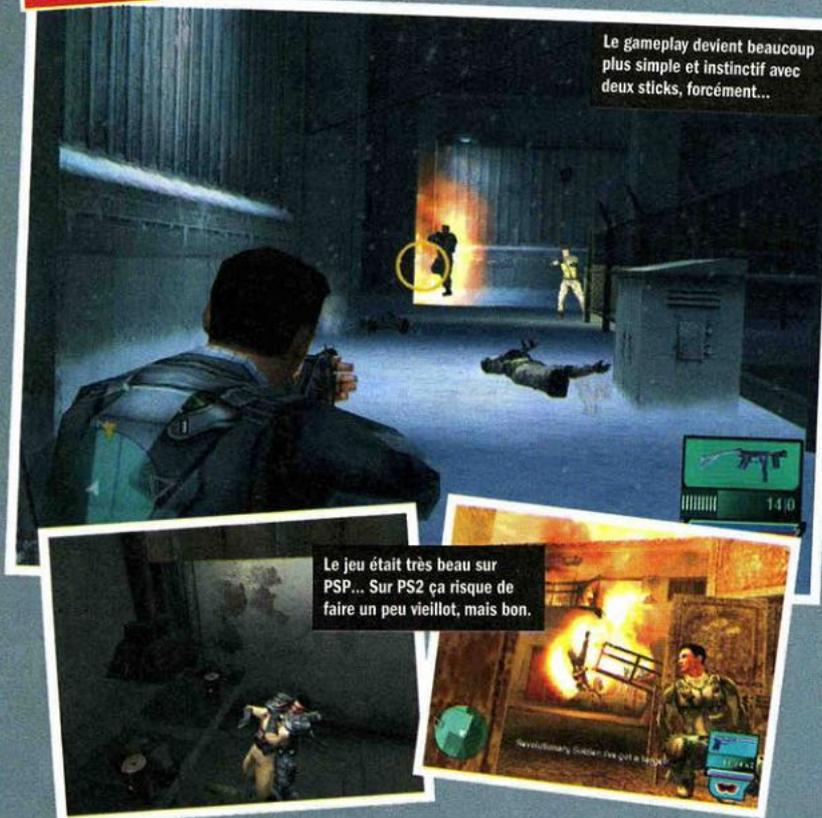


**Silent Hill Origins** 40



**Fallout 3** 44

RÉCUP'



Le gameplay devient beaucoup plus simple et instinctif avec deux sticks, forcément...

Le jeu était très beau sur PSP... Sur PS2 ça risque de faire un peu vieillot, mais bon.

» SYPHON FILTER : DARK MIRROR

# GABE LOGAN STORIES...

À la manière de Rockstar avec *Liberty City* et *Vice City Stories* (passés tous deux de la case PSP à PS2), Sony décide à son tour de proposer *Syphon Filter: Dark Mirror* à tous ceux qui n'ont pas encore la portable turbo high-tech (PSP) et se traînent toujours leur bonne vieille PS2 de salon. Cela tombe plutôt bien, *Dark Mirror* étant l'un des meilleurs chapitres de la série! Conservant une aventure identique à l'originale, les habitués pourront se rabattre sur le confort des deux sticks analogiques! Mine de rien, ça change bien des choses... En revanche, question réalisation, le jeu a beau avoir été un brin optimisé et lissé, il reste à ce stade très moyen pour notre PS2 en fin de carrière (oui, celle qui nous a pondu *Shadow of the Colossus*, *Okami* ou *Final Fantasy XII*). Bref, rendez-vous en octobre prochain pour un test verdict. Et désolé pour l'insoutenable suspense hein! ■

PS2

Éditeur : Sony Développeur : SCEA  
Sortie : 10 octobre

» TIMESHIFT

# SAVOIR PRENDRE SON TEMPS

Enfin! Nous avons reçu une version jouable de *TimeShift*. Ce FPS, qui aurait dû sortir il y a un bail, a finalement profité d'une année de développement supplémentaire pour être peaufiné... et même partiellement recommencé d'ailleurs vu l'état des nouveaux lieux. Sans vous refaire tout le pitch, rappelez-vous que le principal attrait du jeu tient dans la combinaison vestimentaire du héros, qui lui permet de faire joujou avec le temps (pause, retour arrière, etc.). Un principe tout bête mais omniprésent dans le game design et doublé d'un moteur physique de très bon niveau, qui devrait promettre des passages aussi agréables à l'œil qu'originaux. À ce stade, notre seul souci concerne les fonctions liées au temps, désormais contextuelles, chaque problème rencontré n'offrirait donc qu'une seule solution... Promis, on attendra d'y jouer plus pour tirer des conclusions! ■



La réalisation s'est vraiment bonifiée durant cette année de développement bonus.



Cloisons qui explosent, coins de murs qui volent en éclats, le moteur est bien foutu!



XBOX 360

Éditeur : Vivendi Games  
Développeur : Saber Interactive  
Sortie : 28 septembre

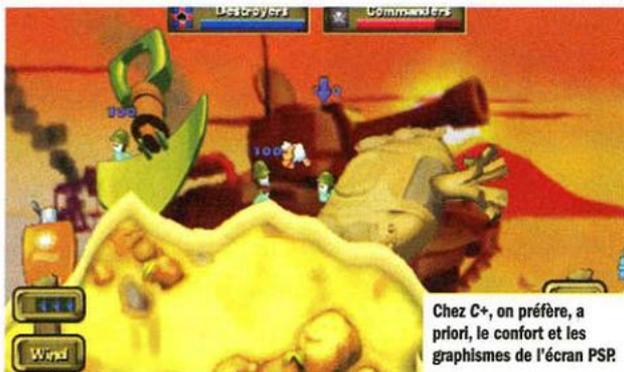
## » WORMS OPEN WARFARE 2 DES VERS STYLÉS

C'est plutôt une surprise, *Worms Open Warfare 2* va réellement apporter quelque chose à la série et ce, d'une manière intelligente. Non, il ne passe pas en 3D, mais promet suffisamment d'options supplémentaires pour renouveler l'intérêt, à commencer par de nouvelles armes. Pour ne citer qu'eux, le boomerang permet de récupérer des

caisses sans se déplacer et les aimants détournent les grenades qui s'approchent. Ajoutez à ça des environnements variés, des événements aléatoires (une tempête de sable qui déplace les items, etc.) et un éditeur de terrain. Y a de quoi triper... du moins on espère! ■

PSP, DS

Éditeur: THQ  
Développeur: Team 17  
Sortie: 31 août



Chez C+, on préfère, a priori, le confort et les graphismes de l'écran PSP.



BUZZ

## » VIVA PIÑATA MAIN VERTE

Alors que la licence *Viva Piñata* faisait parler d'elle pour un party games prévu sur 360, c'est la confirmation d'une version DS qui retient davantage notre intérêt.

Cette dernière devrait se rapprocher du jeu de gestion que l'on connaît (et que Dam adule) pour jardiner et accueillir tout plein d'animaux via le double écran et le stylet. Un projet ambitieux et digne d'intérêt sur une portable, en espérant qu'un effort soit fait sur l'interface, déjà parfaite sur 360 et délicate à retranscrire sur une DS.

DS

Éditeur: Microsoft  
Développeur: Rare  
Sortie: N.C.



## » SILENT HILL ORIGINS

# À LA SOURCE DU MAL

Indispensable pour progresser, la lampe attire aussi les ennemis vers vous.



La mythologie *Silent Hill* s'accompagne de monstres désormais bien connus.



Séquence 1. Extérieur nuit. Un épais brouillard réduit sensiblement la visibilité. Un camionneur, héros de l'histoire, aperçoit une fillette seule sur la route et stoppe son engin pour lui parler. Après lui avoir jeté un regard froid, elle s'enfonce dans le brouillard. L'homme court à sa recherche et pénètre ainsi dans une ville aux terribles secrets. Pas de doute, après l'intro finalement très classique de ce volet PSP, on est bien dans *Silent Hill*. Censé nous expliquer comment cette ville est devenue un purgatoire et un territoire

d'âmes errantes, *Origins* semble, après s'y être essayé, s'en sortir à merveille. Le héros se déplace plutôt facilement, la caméra se recentre derrière lui sur simple pression d'une gâchette et la réalisation, toujours accompagnée de ce célèbre filtre granuleux, impressionne sur portable. On était sceptique, mais *Origins* nous rassure sur le plan technique... en attendant des réponses sur la qualité de l'aventure en elle-même. ■

PSP

Éditeur: Konami  
Développeur: Climax  
Sortie: fin d'année

## » FATAL INERTIA

# INERTIE DU SORT

**F**er de lance des premières présentations PS3 pour vanter les mérites techniques de la console, *Fatal Inertia* arrive au terme de sa programmation et se voit finalement d'abord porté sur 360. Entre les derniers essais de piste, suivis d'une démo sur le Marketplace, force est de

constater qu'il n'a pas la verve d'un *WipEout*, ni le visuel d'une next gen en grande forme. Mais la diversité des décors devrait réussir à titiller la curiosité des amateurs de sensations fortes. ■

**XBOX 360, PS3**

**Éditeur:** Koei  
**Développeur:** Koei  
**Sortie:** septembre

Dirigé par le père de *Dynasty Warriors*, *FI* est le premier jeu des studios Koei Toronto.



## ÉPILOGUE

### » GRIMGRIMOIRE

# OLDIES BUT GOODIES

Une console affiche toujours son plus beau profil en fin de vie, tout l'inverse de l'être humain en somme. Et avec *GrimGimoire*, la PS2 prouve qu'une 2D bien faite vaut toute la haute définition du monde. STR à la sauce nippone, le titre de Vanillaware n'a certes pas le chic pour afficher la meilleure des prises en main (RTS au pad), mais aura tout le choc pour charmer avec ses grandes qualités esthétiques. Reste à espérer que Koei continue sur cette lancée et nous ramène *Odin Sphere*!

**PS2**

**Éditeur:** Koei  
**Développeur:** Vanillaware  
**Sortie:** 28 septembre



Sous les traits de Lillet, mettez fin à la tragédie qui touche votre école de magie.

# Absolute Games

WWW.ABSOLUTE.GAMES  
DEPUIS 1997!

## NINTENDO DS / DS LITE

Kingston  
1Go 17,99€  
2Go 29,99€  
CARTE MICROSD

Lexar  
1Go 14,90€  
CARTE SD 1Go

R4  
★ 39,99€  
R4 FULL SET  
DIVX - MP3 - HOME BREW - ETC...

DS ONE  
★ 38,90€  
DS ONE FULL SET  
DIVX - MP3 - HOME BREW - ETC...

SUPERCARD  
24,99€  
SUPERCARD RUN  
DS et DS Lite

34,99€  
SUPERCARD CLASSIC  
DS / DS Lite et G

DS SIMPLY  
★ 39,90€  
DS SIMPLY FULL SET  
DIVX - MP3 - HOME BREW - ETC...

34,99€  
SUPERCARD RUN  
DS Lite ONLY

DS LINKER  
★ 69,90€  
DSLINKER 16GB (2Go)  
DIVX - MP3 - HOME BREW - ETC...

Attention! ces produits nécessitent un SuperCard

SUPERCARD  
12,99€

\*RÉPARATIONS DEVIS GRATUIT  
ÉCRANS DS/PSP, TACTILE,  
STICK ANALOGIQUE, DVD ETC...

\*INTERVENTION CONSOLES,  
XBOX360, Wii, PS2, PSP  
NUMÉRO 1 SUR MARSEILLE

INTERNET  
WWW.ABSOLUTE.GAMES  
VENTE EN LIGNE SÉCURISÉE  
DEPUIS 1997!

DISPONIBLE AUCUN

MARSEILLE

120 RUE DE ROME 6

TOULON  
3 PLACE LOUIS BLANC

HTTP://WWW.ABSOLUTE.FR

VIKING

» BEOWULF

# AU LOUP ?

Oui, comme tout le monde, vous avez tremblé à l'idée que ce jeu soit adapté du film *Beowulf* avec Christophe Lambert, mais il n'en est rien. Tiré du prochain blockbuster cinématographique de Zemeckis (*Retour vers le futur*, *Forrest Gump*, *Roger Rabbit*), ce *Beowulf*-ci vous embarque dans un univers truffé de guerriers nordiques surarmés prêts à en découdre avec le malin. Barbare, il invite au massacre par le biais d'un mode enragé qui décuple la force et permet de déboîter de la mâchoire par pack de six. Subtil, il donne un temps de vie limité aux armes, forçant le joueur à ne pas gaspiller pour éviter de finir aux poings. Enfin, royal, il encourage le bon ordre tactique pour devenir un grand souverain soutenu par ses troupes et non trahi par elles. Non, *Beowulf* n'a cette fois aucun lien avec le techno-féodal-futuriste (définition de Christophe Lambert à propos du navet sorti en 1999), et c'est tant mieux ! ■

XBOX 360, PS3

Éditeur : Ubisoft Développeur : Tiwak  
Sortie : novembre



On retrouvera l'imagerie classique du grand Nord : conifères, drakkar et guerriers à tresses.

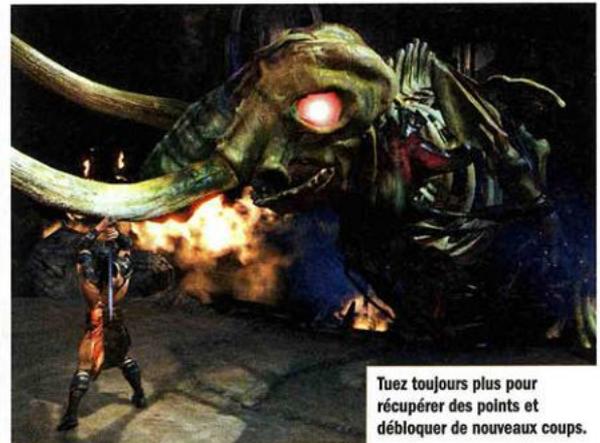
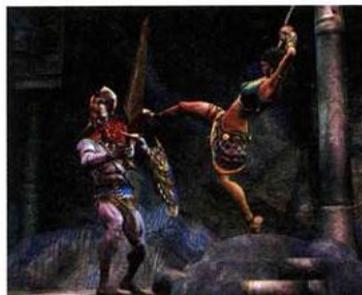
» CONAN

# CROM-MALIN

Conan a les symptômes du «slasher» comme on l'aime, idéal par temps de stress. Des décors judicieux, un bestiaire en règle avec celui de la bande dessinée, on commence même à déceler une identité réelle et non un ersatz de *God of War* sans talent comme ce fut le cas lors du pré-E3. Seulement, avant de s'extasier tel un barbare devant une vierge, on attend encore d'autres améliorations. À commencer par les bruitages, trop mollassons pour ce type de produit. Certaines énigmes malvenues viennent casser le rythme d'un genre reconnu pour sa nervosité et non pour les prises de tête ! On aimerait aussi une montée en difficulté ne se résumant pas à une simple variabilité du nombre de coups (identiques !) donnés par les ennemis selon leur niveau. Quoi qu'il en soit, *Conan* se veut plus barbare que barbant, un constat qui n'était pourtant pas gagné d'avance, et donnerait même envie aux fans d'y croire. ■

XBOX 360, PS3

Éditeur : Nihilistic Software  
Développeur : THQ  
Sortie : 2008



Tuez toujours plus pour récupérer des points et débloquer de nouveaux coups.



Tous les dialogues sont en français, mais vous pourrez changer la langue.

## DÉCALAGE

### » NARUTO ULTIMATE NINJA 2

## BÛCHE SANS NOËL

L'amateur d'imports que vous êtes ricanera sans doute devant la sortie automnale d'un *Ultimate Ninja 2* disponible depuis 2004 au Japon. Ne soyez pas mesquin et pensez à tous ceux qui suivent la série en France, ces jeunes rêvant d'incarner les personnages majeurs de la première série et de se fritter à coups de Sharingan. Ces derniers seront probablement comblés par ce jeu de

baston assez joli qui offre un système de combo bien pensé et des furies mises en scène comme dans le dessin animé.

Les coups sortent avec un seul bouton, mais ils ne manquent pas de finesse.



PS2

Éditeur: Atari  
Développeur: CyberConnect2  
Sortie: 19 octobre



### » BLEACH

## BANKAI ARRIÈRE

**B**leach sort enfin chez nous! Le mauvais côté de l'histoire, c'est qu'on va se coltiner des voix qui ne ressemblent à rien et une version Wii discutable. Le bon, c'est que la DS s'apprête à accueillir l'un des meilleurs jeux de baston 2D de ces dernières années. Jouable de manière classique ou avec le stylet, le

titre offre des affrontements techniques opposant jusqu'à quatre personnages et permet même de défier des pote online. Un vrai régal. Rien d'étonnant quand on sait que Treasure s'est chargé du développement. ■

DS, WII

Éditeur: Sega  
Développeur: Treasure  
Sortie: 1<sup>er</sup> trimestre 2008



Les combats se déroulent sur deux plans, comme dans *Yu Yu Hakusho* sur Megadrive.

### » ACE COMBAT 6: FIRE OF LIBERATION

## RÉEL COMME UN MIRAGE

On pourra donner des ordres aux troupes terrestres et maritimes.



**P**our cette exclu Xbox 360, Namco-Bandai n'a pas procédé à des changements en profondeur et semble s'être contenté d'ajouts légers mais appréciables. Le meilleur d'entre eux: la possibilité de jouer à 16 via le Live et même de s'essayer à des missions en coopération. Si le sol n'est pas très détaillé et reste même plutôt moche quand on l'observe de près, la présence de nombreux éléments en 3D et la modélisation poussée des avions font qu'on ne se sent pas floué graphiquement. Désormais, quand vous

laissez le bouton de tir appuyé, la caméra suit votre missile jusqu'à ce qu'il explose, à la manière de *Heatseeker*, rendant les combats encore plus cinématographiques. Les missions vous demandent souvent de tout détruire, mais vous devrez parfois être plus tempéré et juste affaiblir vos ennemis. Trop sanguinaires, vos collègues rechigneront alors à exécuter vos ordres et le scénario initial sera modifié. On demande juste à voir. ■

XBOX 360

Éditeur: Atari  
Développeur: Namco-Bandai  
Sortie: 23 novembre



"Fallout 3 plonge le joueur au sein d'une Amérique radioactive."

Attendons-nous à une ambiance ultraléchée et un univers vivant... crédible en tout cas.

» FALLOUT 3

# APOCALYPSE FIN 2008

Licence emblématique sur PC, *Fallout* débarquera dans une année pour un épisode qu'on espère à l'image de son univers : atomique.

**D**e *Fallout*, les consoleux ne connaissent que le nullissime *hack & slash* *Fallout: Brotherhood of Steel*. Une honte comparée aux deux principaux volets sur PC (*Fallout* et *Fallout 2*), magnifiques RPG « occidentaux » en 3D isométrique, qui apportèrent des bases utilisées ensuite par les illustres *Baldur's Gate*, *Morrowind*, *Oblivion*, etc. C'est d'ailleurs Bethesda, studio hautement qualifié en la matière, qui s'occupe du développement de ce troisième épisode pour faire revivre la licence

et lui apporter une nouvelle jeunesse en améliorant le moteur de jeu d'*Oblivion*. RPG jouable, au choix, en vue subjective ou à la troisième personne, *Fallout 3* replongera le joueur au sein d'une Amérique post-apocalyptique et radioactive habitée notamment de mutants aussi répugnants qu'hostiles et d'humains malades, terrés dans de nombreuses planques ou convertis au brigandage (façon *Mad Max*). Outre son système d'expérience peaufiné proche d'*Oblivion*, ses combats stratégiques

– la pause peut s'activer à tout moment pour viser les membres précis d'un ennemi – et son univers à la fois glauque et second degré (les PNJ assurent la touche humoristique), c'est surtout la liberté d'action qui promet, entre vaste terrain de jeu, réponses multiples lors des dialogues et missions pour s'attirer les grâces d'un camp... ou ses foudres! ■

XBOX 360, PS3

Éditeur : Bethesda  
Développeur : Bethesda  
Sortie : fin 2008



Moins vaste qu'un *Oblivion*, moins de PNJ aussi, mais une modélisation bien plus détaillée.



Gare à la radioactivité, omniprésente dans l'environnement : elle inflige des malus à vos compétences.

## EN BREF

### FALLOUT 3



#### RPG AVANT TOUT

Même si ce troisième opus n'imposera pas la pause automatique lors des combats, il sera toujours possible de l'activer et d'utiliser ses points d'action pour préparer une liste d'attaques ou viser précisément une partie du corps d'un ennemi. Car *Fallout 3* est un RPG en vue subjective, pas un FPS... nuance !



#### PDA DU FUTUR

Le Pip-Boy, c'est l'ordinateur accroché à votre bras pour la gestion de votre inventaire ou encore de vos statistiques et compétences. Bien utile puisque le piratage, le charisme ou la chance sont autant de talents qui permettent de ne pas avoir à sortir les armes au sein de cet univers peuplé de rustres.



#### IMMERSION TOTALE

Au chapitre des détails qui tuent, une radio que l'on captera dans Washington diffusera une vingtaine de chansons des années 40 ainsi qu'une pléthore de flashes d'informations sur les zones du jeu et leur actualité. Avec en outre d'autres fréquences cachées, on écouterait tout cela avec attention pour avoir de précieux renseignements.

## OPINION

Quand j'évoquais il y a de cela deux numéros la richesse intrinsèque du jeu de rôle sur consoles, un simple exemple suffisait : *Final Fantasy Tactics*. Il avait tout d'un grand, de son scénar inattaquable à la générosité du système de combat, en passant par l'excellence de ses musiques. Et si je laisserai le soin à

**" Nous allons enfin profiter des chefs-d'œuvre d'antan. "**

Damien de vous en dire d'avantage (juste à droite), il est temps d'encourager nos éditeurs à continuer d'entretenir le relationnel entre les chefs-d'œuvre d'antan qui auront fait fantasmer les peuples japonais

et américain, et nous, humbles joueurs français, qui allons enfin en profiter. ■



Cédric  
Rétro-Fan

### Sommaire

#### Final Fantasy Tactics

the War of the Lions PSP 46

Heavenly Sword PS3 48

Nervous Brickdown DS 49

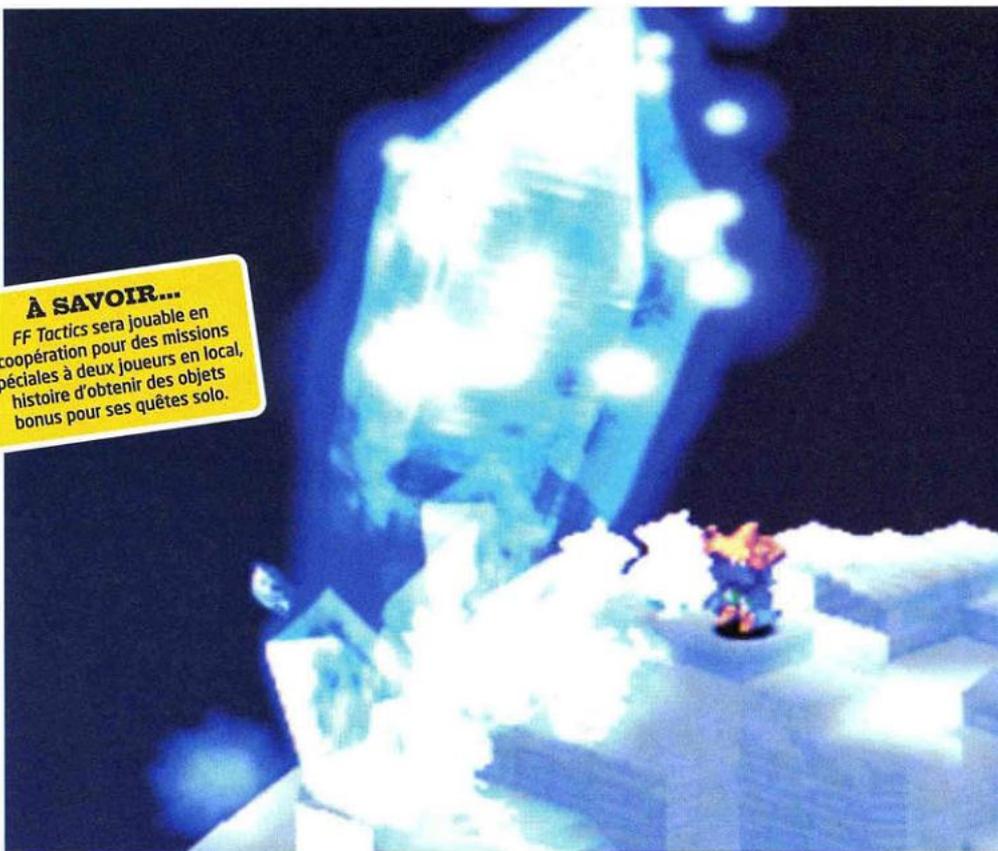
Medal of Honor XBOX360, PS3 50



Heavenly Sword 48

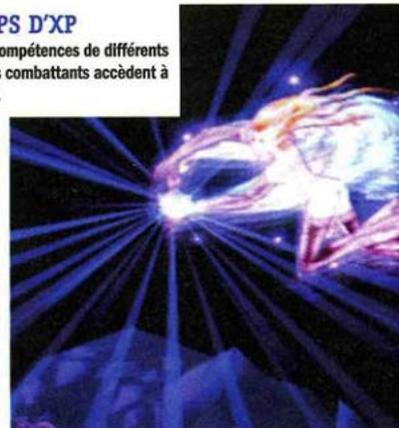
#### À SAVOIR...

FF Tactics sera jouable en coopération pour des missions spéciales à deux joueurs en local, histoire d'obtenir des objets bonus pour ses quêtes solo.



#### À GRANDS COUPS D'XP

À force de maîtriser les compétences de différents jobs au fil des heures, les combattants accèdent à des spécialités avancées.



### »» FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS

# JE T'AIMAIS, JE T'AIME ET JE T'AIMERAI...

Délaissions les introductions pompeuses qui seraient une insulte à l'une des plus grandes œuvres de Matsuno. Personne ici ne peut se déclarer capable

d'égalier par la plume la qualité de FFT, grand maître du RPG tactique. Sorti il y a dix ans, et jamais égalé depuis, ce bijou force à l'humilité avec son système de combat superbement

maîtrisé et son scénario à l'étonnante maturité. Qu'il s'agisse de son ambiance ou de ses missions, ce titre brillait de mille feux et n'avait pour tare que son absence



I'm a sky pirate.

### CECI EST UN CONTE...

De nouvelles cinématiques au crayonné inspiré ponctuent l'aventure et remplacent des séquences qui utilisaient autrefois le moteur de jeu.



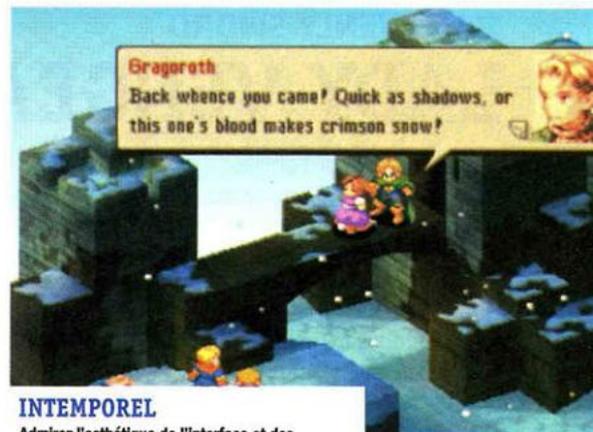
en Europe à l'époque, l'éditeur n'ayant pas souhaité le distribuer dans nos contrées. Défait immédiatement pardonné – comment pourrait-il en être autrement ? – avec l'arrivée de cette version PSP. Public acquis (comprenez ceux qui y ont déjà joué) ou novices du genre peuvent plonger les yeux fermés dans ce superbe récit, véritable leçon en la matière tant Square maîtrisait son sujet. Un système de job

parfaitement rôdé – certainement le meilleur de la saga *FF* d'ailleurs –, des combats qui ne s'essoufflent jamais et, justement, un souffle épique qui nous porte jusqu'à la fin de cette épopée sans que la cinquantaine d'heures (au minimum, sans compter les quêtes annexes) ne se soit fait sentir. La PSP tient là un RPG tactique de légende, qu'elle peine parfois à honorer avec de petits ralentissements

lorsqu'un sort ou une attaque s'accompagne d'effets spéciaux. Mais *FFT* reste un titre culte qui ne se critique pas, si ce n'est pour en faire un hymne à l'amour, ô combien révélateur de notre vénération pour ce monument dans le marbre duquel nous avons gravé notre admiration éternelle. **Dam ■**

#### PSP

**Joueurs :** 1 (jusqu'à 2 en local)  
**Éditeur :** Ubisoft **Développeur :** Square  
**Enix** **Sortie :** octobre



### INTEMPOREL

Admirez l'esthétique de l'interface et des personnages. Rien à redire, c'est à la fois mignon et détaillé, propre et coloré. *FFT* n'a pas vieilli.



### LÉGENDAIRE

*Final Fantasy Tactics* ne prend pas une ride dans un genre dont il a su tirer la quintessence. Impossible de rester de marbre face à ses combats simples d'accès, son système d'expérience bien rodé et son scénario aux profondes et ingénieuses ramifications. Une véritable épopée à refaire de toute urgence sur un support portable idéal.

» HEAVENLY SWORD

# LADY VENGEANCE

**L**ors de l'E3 de l'année dernière, *Heavenly Sword* avait particulièrement marqué les esprits. Un jeu d'action pur et dur faisant la part belle aux QTE spectaculaires et aux combos frénétiques. Un *God of War* au féminin mâtiné de séquences barbares à la *Dynasty Warriors*. Après moult slashes sur

une version jouable à la rédac, l'heure est au premier bilan. Si graphiquement le jeu est, comme on s'y attendait, impressionnant, le gameplay, lui, nous laisse perplexes. Les combats sont très difficiles et il faut s'acharner contre le moindre ennemi (ne parlons même pas des boss). Au bout de cinq minutes c'est

la crampe. De plus, certaines animations (roulades ou esquives) sont saccadées et ne semblent pas assez décomposées. On attend une version plus aboutie pour une opinion définitive. **Cony** ■

PS3

Joueur : 1 Éditeur : Sony  
Développeur : Ninja Theory  
Sortie : fin 2007

## FAUSSE DONNE

Dans la version qui nous a été confiée, Nariko avait une très fâcheuse tendance à cibler les ennemis morts, pendant que les autres, bien vivants eux, s'acharnaient dans son dos. Un défaut qui a temporairement (?) mis un bémol à notre enthousiasme et à la fureur des affrontements.



### MASS MURDERER

Vous allez avoir de quoi éteindre votre soif de combat.



### HYPNOSE

Les combos de Nariko sont aussi envoûtants que percutants.



**À SAVOIR...**  
Dans la série *Heroes*, le jeune Micah apparaît jouant à une démo de *Heavenly Sword*. Une pub d'un nouveau genre ?



### TROUVER LA FAILLE

Contre les boss, privilégiez la technique au bourrage.



### À SAVOIR...

À l'instar des kilomètres parcourus dans *Burnout*, *Nervous Brickdown* compte les briques cassées et libère des bonus. Dingue non?



### CAMÉLÉON

Il est impossible de s'ennuyer : chaque niveau déstructure complètement les bases du casse-briques. Que du bonheur !



### CASSE-BRIQUES (À-BRAC)

En mélangeant avec bonheur casse-briques et plate-forme sur les deux écrans, NB promet une crise de tête rarement vue.



### HOMMAGE

Entre le shoot à l'ancienne, les Game & Watch ou les jeux de plate-forme, tout le monde a droit à son tribute !



## » NERVOUS BRICKDOWN

# FOUS RIRES NERVEUX

Si je vous dis casse-briques, vous me répondez ? *Arkanoid*, *Beak Out*, etc. Les classiques quoi. Alors si je vous annonce un petit nouveau sur DS, jouable entièrement au stylet, bourré d'idées nouvelles, de bonus et muni d'un design ravageur ? Allez, là, je vous tiens. Développé par le studio français

Arkedo, *Nervous Brickdown* est un peu une ode au gameplay à l'ancienne... tout en réussissant un grand écart monumental vers le grand public ! Une alchimie qui tient pour beaucoup à la variété du jeu, qui ne se contente pas d'une fonction tactile ou deux. Chaque univers dispose d'une esthétique

différente, d'une physique et de mécanismes renouvelés. Que l'on soit un champion ou un noob effrayé par le game over, on ne peut qu'apprécier tant de fraîcheur. **Vincent ■**

DS

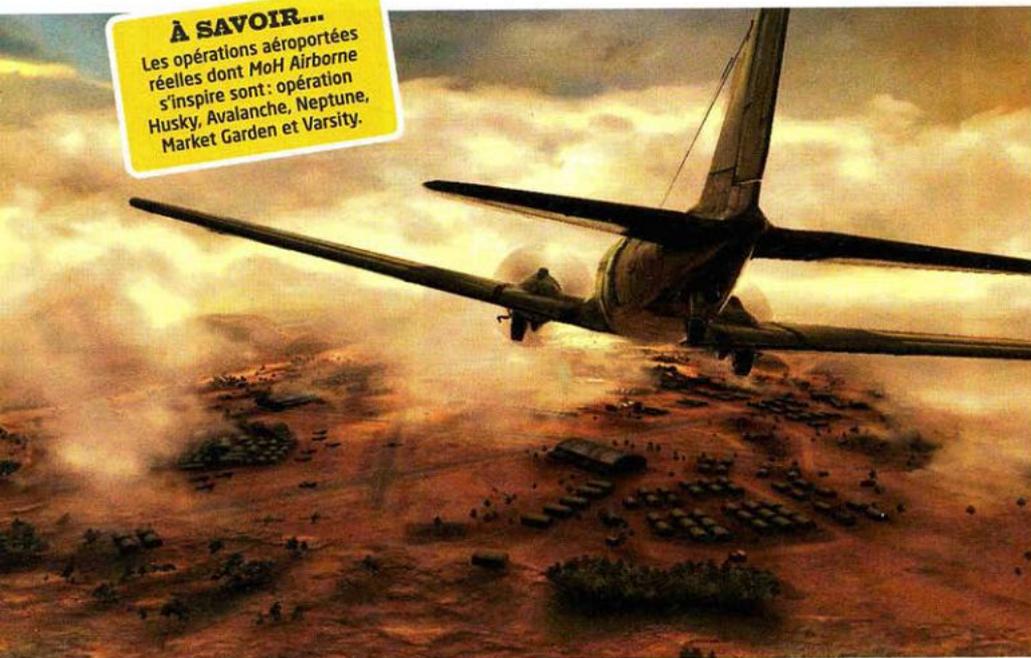
Joueurs : 1-2 en local Éditeur : Eidos  
Développeur : Arkedo  
Sortie : fin septembre

### RI-GO-LO !

Terriblement attachant, *Nervous Brickdown* est un peu l'équivalent français et en casse-briques du cultissime *Rythm Tengoku* sur GBA : un jeu prenant, qui réinvente un genre et le sublime avec un design efficace. N'attendez même pas le test, c'est le seul jeu DS de la rentrée qui va devenir culte !

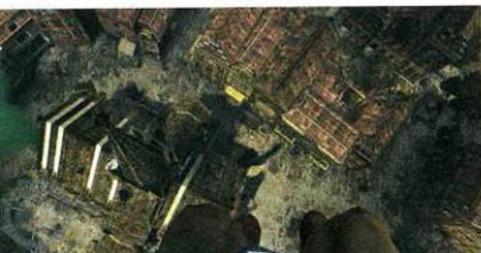
**À SAVOIR...**

Les opérations aéroportées réelles dont MoH Airborne s'inspire sont : opération Husky, Avalanche, Neptune, Market Garden et Varsity.



**HOMME À LUNETTE...**

Le snipe reste une arme essentielle, que vous utiliserez certainement dès que vous en aurez l'occasion.



**VISION DE GUERRE**

Atterrir à l'intérieur d'un clocher offre ensuite une vue imprenable sur les parachutages alliés.



**DÉCORUM**

Si certaines textures sont tout à fait correctes, ce n'est malheureusement pas le cas de toutes...

» MEDAL OF HONOR AIRBORNE

# LA GUERRE NON LINÉAIRE... ENFIN!

**S**ous les coups de crosse répétés de la concurrence – le très hollywoodien *Call of Duty* en tête – et parce que la médiocrité de plusieurs de ses derniers volets n'incitaient guère à la clémence, la série des *Medal of Honor* a vu sa réputation décliner. Désireux de se renouveler, mais attaché à une Seconde Guerre

mondiale qu'il n'est pas encore décidé à quitter, Electronic Arts a finalement plongé dans l'univers de la next gen en criant un mot, « liberté », et en décidant cette fois de s'intéresser aux parachutistes qui, au milieu des tirs de DCA et des balles sifflantes, sautaient le cœur vaillant directement derrière les lignes ennemies.

**ATTERRISSAGES CIBLÉS**

Medal of Honor Airborne est un titre qui, si la version preview que nous avons eue entre les mains est bien le reflet du jeu dans sa version finale, ne proposera que sept niveaux, la plupart s'inspirant d'une opération aéroportée ayant réellement existé. Cela peut

sembler peu mais, en prenant mon temps, j'ai bien passé deux heures sur la première mission, ce qui augure une durée de vie finalement respectable. Un des points forts du jeu est le parachutage lui-même, ou en tout cas la possibilité qu'il vous offre d'atterrir absolument où vous le désirez sur la carte : au



### INTENSE ?

L'intensité dramatique de certaines situations est réelle... mais Call of Duty reste le maître en la matière.



### VERTICALITÉ

MoH Airborne mise beaucoup sur sa jouabilité « verticale », en vous permettant d'attaquer depuis un toit, un étage, etc.

### PRÉCIS...

Vous tirerez sur vos ennemis la plupart du temps l'œil rivé au viseur. La précision ou la mort...



### EXEMPLE D'IA

Ici, un allié tire à la mitrailleuse, et ne s'arrête pas quand vous êtes devant. On espère que ce sera corrigé.



### BLINDÉ

Face aux tanks ennemis, vous ferez mieux, la plupart du temps, de fuir. À moins que...



sommet d'un clocher, sur un balcon, près d'un fumigène allié promesse de munitions, dans un coin isolé pour tenter de prendre l'ennemi à revers, etc. La liberté offerte est réelle et permet d'appréhender le champ de bataille de maintes façons. Évidemment, des atterrissages se révèlent plus douloureux que d'autres – tomber au milieu d'une caserne ennemie ou sur un tank raccourcit immédiatement votre espérance de vie –, mais avec l'habitude on finit par aller à

peu près où l'on veut. Si l'IA en général ne semble pas faire de miracles (nous reviendrons sur ses défauts lors du test), la sensation d'assister à un combat global se déroulant à plusieurs endroits à la fois est assez bluffante. Le jeu vous invite également à vous dépasser en débloquent régulièrement des bonus lorsque vous maniez particulièrement bien une arme, ou si vous enchaînez les morts adverses. Bref, question immersion, MoH Airborne

semble tenir ses promesses, mais il devra améliorer sa qualité de réalisation (ici de nombreuses textures sont assez floues, les ennemis très souvent semblables, etc.) pour éviter de rester dans l'ombre d'un Call of Duty 4 qui, lui, s'annonce esthétiquement irréprochable. Et on sait l'importance du paraître pour connaître le succès... **Chris ■**

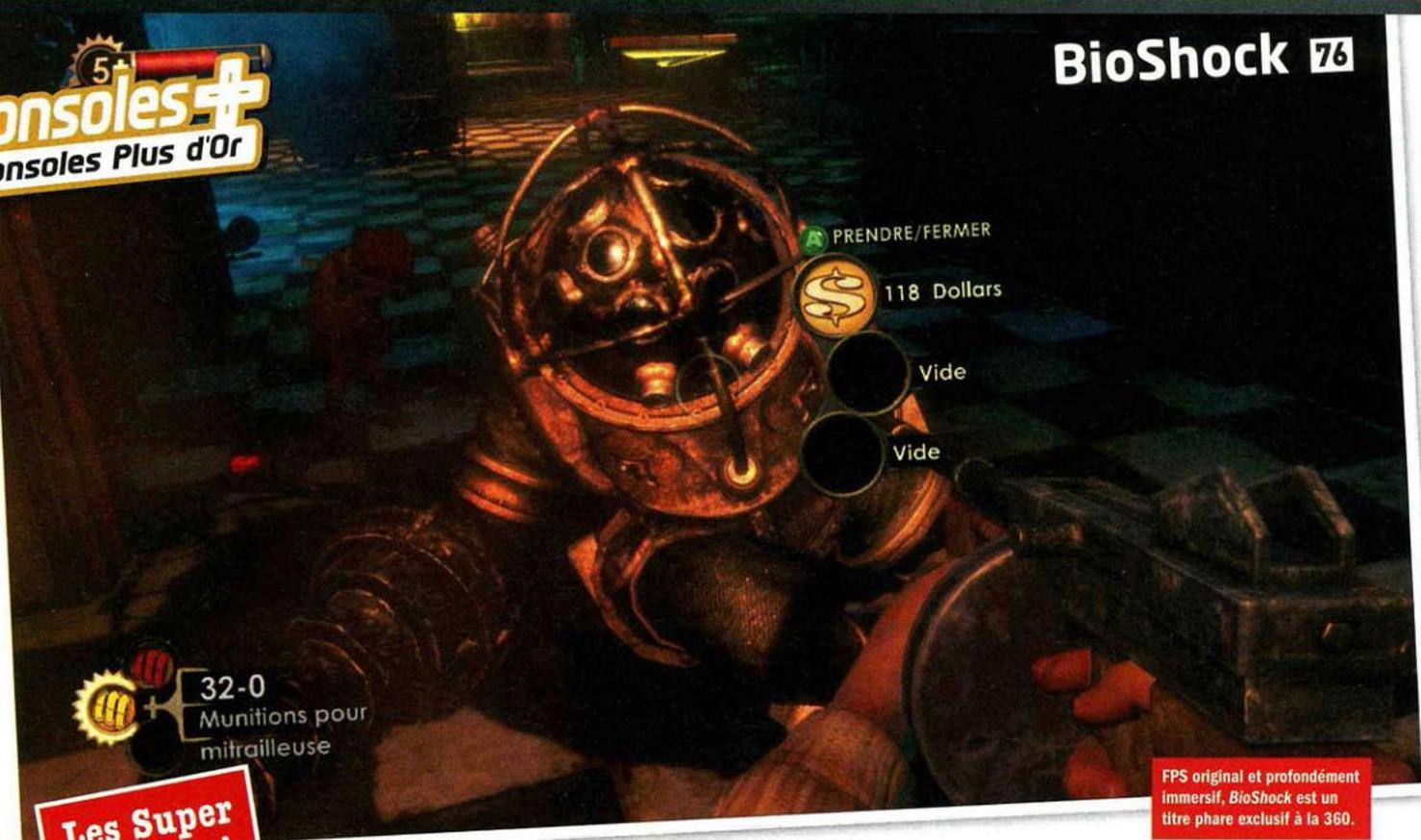
XBOX 360, PS3

Joueur : 1 (N.C. online) Éditeur : E.A.  
Développeur : E.A. Los Angeles  
Sortie : octobre

### PROMETTEUR, MAIS...

MoH Airborne doit absolument faire attention à son esthétique : de trop nombreuses textures sont moyennes dans cette version preview, et la modélisation de certains éléments (comme ces vélos aux roues en dodécagones !) est le reflet d'un manque certain de finition. Dommage, car l'ambiance du jeu, et sa non-linéarité réelle, promettent des affrontements très intéressants.





FPS original et profondément immersif, *BioShock* est un titre phare exclusif à la 360.

**Les Super Testeurs !**

**Vincent**

**TRAHI!**

Puisque Vince nous a abandonnés au profit du Portugal, du soleil et de sa belle, la rédac profite de cet espace pour rappeler qu'il ferait mieux de s'entraîner à PES et Virtua Fighter. Et dire qu'il se croit gamer...

Coup de cœur : **PORTO ON THE BEACH**



**Cédric**

**DROGUÉ**

Depuis que j'ai réinstallé *World of Warcraft*, trouver le temps de jouer à autre chose en plus du boulot et de ma vie privée est un luxe que je ne pensais plus m'offrir. Puis il y a eu *BioShock*... et là, ça n'a pas de prix!

Coup de cœur : **BIOSHOCK**



**Manzin**

**VOYAGE**

C'est les vacances! Direction les USA pour le premier road trip de ma vie! Au menu: aventures, rock'n roll et contrées sauvages, à moins que Las Vegas ne m'ait mis complètement à sec!

Coup de cœur : **BIOSHOCK**



**Chris**

**RAPTURE WINS!**

Entre *Blue Dragon* et *Rogue Galaxy*, mon cœur d'amoureux de RPG balance... Mais avec l'arrivée de *BioShock*, la messe est dite. Adieu épées légendaires: Rapture, cité interdite, apprête-toi à me livrer tes secrets...

Coup de cœur : **BIOSHOCK**



**OPINION**

**S**i vous avez bien suivi nos conseils, vous avez déjà dû terminer *The Darkness*. Parfait, car désormais, c'est sur *BioShock* que les amoureux de FPS vont pouvoir se concentrer, en pénétrant dans l'univers oppressant de Rapture. À l'image de *Silent Hill*, Rapture est un lieu régi par ses propres lois, à respecter et même à utiliser pour progresser dans le jeu. Comme dans la référence horrifique de Konami, le personnage central de l'histoire n'est pas le joueur, mais le lieu en lui-même. Obligé de se plier aux règles de l'univers qu'il découvre, le héros n'est plus qu'un simple spectateur, il fait partie intégrante de

l'histoire, du décor et de l'environnement. Il n'y a pas mieux que d'immerger le joueur dans un endroit qu'il ne connaît et ne comprend pas, la seule condition résidant dans le fait que les points les plus obscurs de la trame doivent s'éclaircir au fil du jeu, jusqu'à la résolution finale, pour une expérience mémorable. ■



**Dam**  
Enfoui dans Rapture...



**68** Blue Dragon



Sorti depuis belle lurette au Japon, *Rogue Galaxy* atterrit enfin chez nous, pour notre plus grand bonheur.

**Consoles+**  
Consoles Plus d'Or

**LE CONSOLES PLUS D'OR**  
La récompense couronnant un titre qui marquera son époque. Il y aura beaucoup d'appelés, mais peu d'élus!

**Consoles+**  
Hit Consoles Plus

**HIT CONSOLES PLUS**  
La récompense pour les bons titres du mois. Décernée aux élèves qui atteignent ou dépassent la note de 16.

Plancton

RÉCONCILIÉ

Cet été j'ai fait un truc incroyable: j'ai eu le temps de jouer à des titres que j'aimais vraiment. Pas d'adaptations de films moisissés ou de FPS faussement historiques. Que du RPG, du jeu de réflexion et du shoot'em up. Le Kif!

Coup de cœur:

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA



Julo

BOKU NO NIHON

À l'heure où vous lirez ces lignes, je serai peinaré à Tokyo en train de déguster de succulents sushis entre deux typhons... Alors si j'ai un moment, une fois de plus, j'aurai peut-être une pensée pour vous!

Coup de cœur:

SUPER PAPER MARIO



"À l'image de Silent Hill, Rapture est un lieu régi par ses propres lois."

**Consoles+**  
Hit Consoles Plus

Super Paper Mario 60

Super Paper Mario n'est pas là que pour faire patienter les fans du plombier, mais aussi pour les combler!

## Sommaire

<b>Rogue Galaxy</b> PS2	54	<b>Colin McRae : DIRT</b> PS3	81
<b>Ar tonelico</b> PS2	59	<b>Tales of the World</b>	
<b>Super Paper Mario</b> Wii	60	<b>Radiant Mythology</b> PSP	81
<b>Rugby 08</b> PS2	64	<b>Heroes of Mana</b> DS	82
<b>Stuntman : Ignition</b>		<b>MotoGP '07</b> XBOX 360	84
XBOX 360, PS3	66	<b>Code de la route DS</b> DS	85
<b>Blue Dragon</b> XBOX 360	68	<b>Guilty Gear</b>	
<b>Trauma Center : Second Opinion</b> Wii	72	<b>Dust Strikers</b> DS	85
<b>Obscure II</b> PS2	73	<b>Scarface</b>	
<b>Valkyrie Profile 2</b>		<b>The World is Yours</b> Wii	85
<b>Silmeria</b> PS2	74	<b>Transformers le jeu</b> PS3	85
<b>Monster Hunter Freedom 2</b>		<b>Alien Syndrome</b> PSP	85
PSP	75	<b>Guilty Gear : Judgment</b>	
<b>BioShock</b> XBOX 360	76	PSP	85
<b>Shadow Hearts : From the New World</b> PS2	80		



Rugby 08 64



Shadow Hearts : From the New World 80



Stuntman : Ignition 66



Tales of the World : Radiant Mythology 81



Trauma Center : Second Opinion 72



Heroes of Mana 82



Valkyrie Profile 2 : Silmeria 74



MotoGP '07 84

Test **ROGUE GALAXY**

Consoles+  
Consoles Plus d'Or

# VERS L'INFINI ET AU-DELÀ...

Avant de tirer sa révérence, La PS2 propulse un nouveau titre sur le podium des meilleurs RPG. Après *DQ VIII* et *FF XII*, faites place à *Rogue Galaxy*.

**V**ous pensiez avoir tout vu en matière de RPG et étiez prêt à passer à la prochaine génération de consoles ? C'était sans compter sur *Rogue Galaxy*, un magnifique RPG, novateur et palpitant qui réussit l'exploit d'allier simplicité d'accès et profondeur de jeu pour satisfaire grand public comme hardcore gamers. L'histoire se déroule dans une galaxie lointaine, sur la planète Rosa où

vit Jaster, un jeune chasseur de primes qui rêve depuis sa plus tendre enfance de voyager à travers l'espace. Un jour qu'il défend son village contre une invasion de monstres, il croise la route d'un

intergalactique, fait escale sur Rosa. Son capitaine Dorgengoa parcourt en effet la galaxie à la recherche de valeureux chasseurs de primes à engager, dont le légendaire Desert Claw. C'est alors

l'arme de prédilection de Desert Claw. Persuadés que Jaster est l'homme qu'ils recherchent, ils l'invitent à rejoindre leur vaisseau pour y rencontrer leur capitaine. Si proche de réaliser son rêve, Jaster n'ose révéler sa véritable identité et se retrouve ainsi embarqué pour une aventure épique qui va l'entraîner aux confins de l'univers...

**"Un cel-shading impeccable et très abouti, qui entraîne le joueur dans un véritable dessin animé."**

#### TRAVAIL DE PRO

C'est à Level-5, auteur du fabuleux *DQ VIII*, que l'on doit la réalisation de *Rogue Galaxy*. Ceux qui ont vécu *L'Odyssée du Roi Maudit* reconnaîtront donc instantanément la touche du développeur, un cel-shading impeccable et très abouti, qui entraîne le joueur dans un

étrange guerrier voilé qui, après l'avoir épaulé au combat, lui confie son épée et disparaît dans un nuage de fumée. Pendant ce temps, l'équipage du Dorgenark, la plus célèbre bande de pirates

que deux pirates, Steve et Simon, aperçoivent Jaster et reconnaissent immédiatement l'épée qu'il porte. Il s'agit de l'une des sept épées légendaires, connue pour être



Testé sur	PS2
Genre	RPG
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Sony
Développeur	Level-5
Prix	60 € environ



## ZOOM

### À L'USINE!

Au cours de l'aventure, vous héritez d'une usine permettant de fabriquer des objets spéciaux, dont l'une des sept armes légendaires. Après avoir obtenu un plan de fabrication et réuni les différents matériaux nécessaires, vous devez installer les machines permettant de les traiter. Mais attention, chaque matériel demande un temps d'installation variable. Pourtant, tous doivent passer au même moment dans l'assembleur final... Un vrai casse-tête à l'issue duquel vos objets seront disponibles à la vente dans les magasins.



Outre le regain d'énergie, les téléporteurs permettent de voyager en un clin d'œil.



Les changements de costume n'ont qu'un but esthétique, mais ça le fait!



## Test ROGUE GALAXY

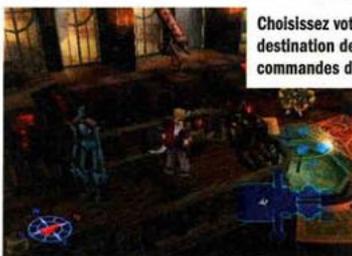


### Tare Wars ?

Dans une galaxie lointaine où le RPG pouvait se contenter d'un beau visuel et de plagier le cinéma hollywoodien pour attirer l'être humain, régnait *Rogue Galaxy*. Du spectacle qui, à l'image du chewing-gum, tient en bouche deux minutes avant de perdre toute sa saveur. Alors certes *Rogue Galaxy* est beau, oui il est grand en combat, mais qu'est-ce qu'il est chiant ! Un ennui rare saupoudré de références *Star Wars* à l'instar de *FFXII*, la subtilité en moins, nappé d'un paysage en ligne droite qui ne fascinera que les plus courageux d'entre vous. Cela sent donc le produit Level-5, mais... le talent en moins !

Cédric

Chaque marchand propose des objets spécifiques dont vous aurez besoin tout au long de l'aventure.



Choisissez votre prochaine destination depuis la salle des commandes de votre vaisseau.



Tout d'abord la grenouille peut fusionner deux armes du même type pour en créer une nouvelle.

A sword owned and loved by young D... the lines of its blade are truly exquis...



L'influence de *Star Wars* est omniprésente dans *Rogue Galaxy*.

Pour débloquer de nouvelles capacités, vous devez réunir certains objets particuliers.



» véritable dessin animé interactif. En revanche et, contrairement au précédent RPG, l'univers de *Rogue Galaxy* n'est pas totalement ouvert. Chaque planète recèle de nombreux lieux à visiter, mais tous sont connectés à une ville. S'il reste possible d'évoluer librement d'un point à un autre, et sans chargement, ce que l'on voit à l'horizon n'est qu'un décor. Si

l'on peut regretter cette restriction au début, on se rend vite compte que l'environnement offert est déjà suffisamment vaste et varié. D'une planète à une autre, vous traverserez villages, mégapoles, forêts, grottes, ruines, temples et autres donjons gigantesques où réside une grande diversité de monstres et d'habitants. Chaque univers ne révélera ses secrets et

## ZOOM

### MOTEUR... ACTION!

Dans *Rogue Galaxy* les combats tiennent plus de *Dynasty Warriors* que de *FFX* et donnent à l'expression temps réel tout son sens. Ici, chaque mouvement ou déplacement du héros est réalisé au pad. Pour renforcer l'aspect action, les affrontements sont ponctués de nombreux digits vocaux durant lesquels les persos commentent la situation, se vantent, crient, s'interpellent... On a parfois l'impression d'être devant un animé. Du jamais vu !

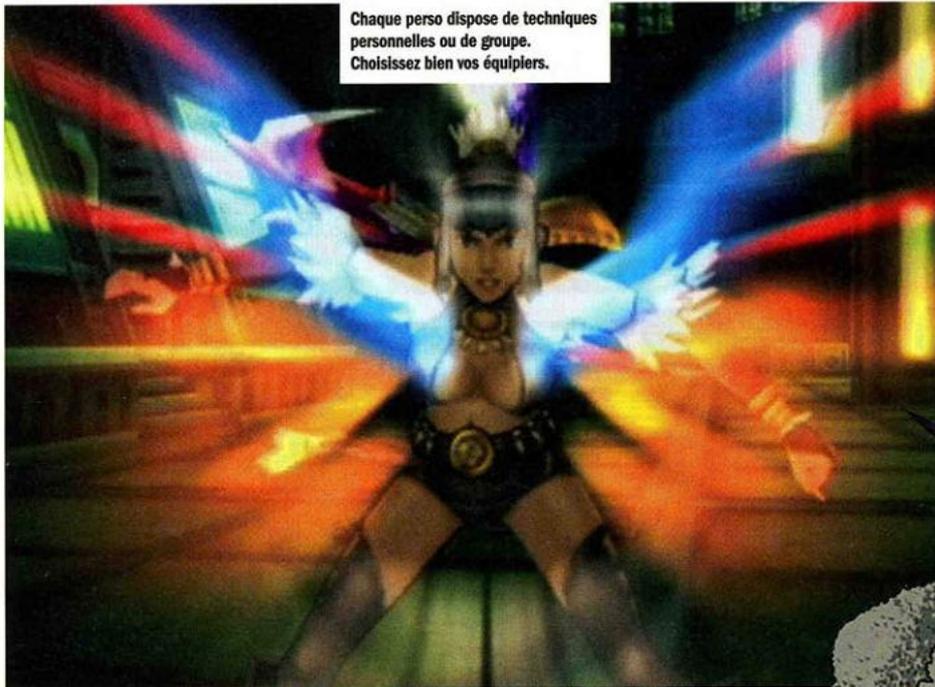


Le pistolet laser est tout indiqué contre les ennemis volants ou éloignés...





Chaque perso dispose de techniques personnelles ou de groupe. Choisissez bien vos équipiers.



### Trop tard ?

Rogue Galaxy arrive enfin en France. « Enfin », car mine de rien, il est sorti au

Japon en fin 2005, pendant le creux de la vague, entre *Dragon Quest* et *Final Fantasy*. Level-5, nouvelle star du RPG moderne, s'était alors lâché pour composer une jolie aventure space-opéra pas très longue, à mi-chemin entre *Grandia* et *Phantasy Star*. Le système de combat dynamique est parfaitement calibré et le cel-shading n'a pas vraiment vieilli en deux ans. Mais cette adaptation occidentale tardive fait de *Rogue Galaxy* un RPG assez anecdotique. De la qualité, oui, mais aujourd'hui, il y a mieux.

Kamui

ses territoires les plus reculés qu'au fil du temps, vous obligeant à de nombreux allers-retours toujours plus riches en surprises et en dépaysement.

#### AU DOIGT ET À L'ŒIL

Ce qui surprend et séduit immédiatement dans *Rogue Galaxy*, ce sont les combats. À des années-lumière des affrontements au tour à tour proposés par la plupart des titres, ceux de *Rogue Galaxy* feraient même passer les combats de *FFXII* pour du ralenti. Vous évoluez dans

ou des techniques spéciales, le tout en temps réel. L'originalité est que chaque action ne consomme qu'une petite partie de cette jauge. Ainsi, dans un même tour, il est possible d'enchaîner une dizaine de coups d'épées et de tirs au laser tout en soignant des équipiers blessés. Lorsque cette jauge est épuisée, il suffit alors d'attendre trois secondes, ou mieux de parer une attaque ennemie en pressant le bouton de garde, pour qu'elle se remplisse à nouveau. En outre, vous pouvez



**“Les combats de *Rogue Galaxy* feraient même passer ceux de *FF XII* pour du ralenti.”**

un environnement où les ennemis n'apparaissent pas. Lorsque vous êtes sur le point d'être attaqué, un signal apparaît et le jeu passe en mode combat. À cet instant, vous disposez d'une jauge d'action permettant d'attaquer avec deux types d'armes, d'utiliser des objets

diriger le personnage de votre choix et assigner différentes tâches aux autres. Ce système est certainement le plus dynamique et le plus entraînant qu'on ait vu pour un RPG, mais en dépit de son côté haletant, il n'est pas exempt de défauts. En effet, à cause de la taille »



Une fois l'histoire terminée, un nouveau défi vous attend : le vaisseau fantôme et ses fabuleux trésors !



Seul ou en groupe vous combattez des boss gigantesques ou très puissants. Attention !



Certains monstres ont leur tête mise à prix. Achetez le contrat et que la chasse commence !



Votre classement au tableau des chasseurs augmente en fonction du nombre de monstres tués.

## En route!



Il ne m'a pas fallu longtemps pour être totalement accro à *Rogue Galaxy*. Ça démarre très vite et on est tout de suite pris dans le feu de l'action. Le système de combat est exceptionnel, tout comme la réalisation, et le jeu offre une grande liberté d'évolution. Sans être un modèle d'originalité, le scénario est très agréable à suivre et réserve son lot de surprises. Le character design est très réussi et propose une galerie de persos aussi mystérieux qu'attachants... Une fois le jeu commencé, il est difficile d'en décrocher. Un grand RPG!

**Cony**

## VERDICT 18/20

### LES PLUS

- Des combats 100 % action
- Une superbe réalisation
- Des innovations à la pelle

### LES MOINS

- Combats parfois confus
- IA des équipiers un peu faiblarde
- Gestion de l'inventaire un poil rigide

### CONCLUSION

*Rogue Galaxy* est un titre aussi accessible que complet qui offre un sérieux dépolissage au genre RPG et se hisse auprès de ses plus grands représentants. Unique !

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★★★

Une prise en main impeccable, des actions instinctives et une grande liberté. Que demander de plus ?

### RÉALISATION ★★★★★

Graphismes et animations époustouflants, temps de chargements infimes. Difficile de faire mieux.

### BANDE-SON ★★★★★

Une BO très réussie et de nombreux digits vocaux assurent une ambiance digne d'un animé.

### DURÉE DE VIE ★★★★★

Comptez cent cinquante heures pour faire le tour complet du jeu et du mode Donjon extrême débloqué en fin de partie.

## ZOOM

### MICROCOSMOS

Sur chaque planète que vous visiterez vivent de nombreux Insectors à capturer, puis à nourrir et à faire évoluer afin de les faire combattre lors de tournois sous forme de RPG-tactique. Un mini-jeu ludique et entraînant qui réserve de nombreuses récompenses aux meilleurs champions.



Une fois votre équipe de cinq Insectors formée, il ne reste plus qu'à affronter les champions de la galaxie.

**" Tout a été pensé pour que le joueur novice, comme le plus aguerri, y trouve son compte. "**

» de certains ennemis ou de leur nombre, les combats sont parfois un peu confus. De plus l'IA des équipiers est assez basique, si bien qu'on décime tout un groupe de monstres sans que vos partenaires n'aient fini d'en tuer un seul. Sur ce plan, *Rogue Galaxy* est bien en dessous de *FFXII* et ses *Gambits*. Toutefois, pris dans le feu de l'action, le rythme des affrontements l'emporte sur leur manque de précision.

### UNE NOUVELLE RÉFÉRENCE ?

La particularité de *Rogue Galaxy* ne se résume pourtant pas à son système de combat. Ici tout a été pensé pour que le joueur novice, comme le plus aguerri, y trouve son compte. Les idées novatrices sont légion. Citons en vrac le principe d'alchimie instantanée

qui permet de créer des armes toujours plus puissantes sans être restreint par l'évolution de l'aventure ; les tournois d'Insectors ; l'usine de fabrication d'objets ; le classement des chasseurs obligeant à tuer un nombre précis de chaque créature ; les chasses spéciales contre des monstres très puissants ; les intervenants importants signalés par un icône au-dessus d'eux en plein jeu ; l'apparence des héros qui change en fonction du costume qu'ils portent... Le nombre de ces innovations est tel qu'il est presque impossible de toutes les citer, mais, il est certain que vous saurez les remarquer et les apprécier ! Une aventure longue et rythmée, un sublime voyage, un jeu génial, tout simplement !



# CASSER LA VOIX

Après la série des *Ateliers Iris*, Gust récidive avec un nouveau RPG s'inscrivant dans la même lignée. Marque d'identité ou manque d'originalité ?

Ceux qui ont joué à *Atelier Iris* reconnaîtront immédiatement la touche de l'éditeur : 3D isométrique, persos en 2D, décors chatoyants... Et s'ils ne seront pas non plus surpris par l'aventure en elle-même, cela ne signifie pas qu'*Ar tonelico* manque d'atouts pour séduire... Le premier réside dans son système de combat, qui n'échappe pas la règle commune du tour par tour, mais propose une réelle originalité. En effet, ici votre équipe de combattants s'articule autour d'une Reyvateil, une magicienne capable de libérer de l'énergie en chantant. Lors d'un combat, c'est elle qui inflige

le plus de dégâts, mais elle est en revanche très fragile. Le rôle de vos autres guerriers, plus résistants mais moins incisifs, consistera donc essentiellement à protéger la Reyvateil pendant qu'elle chante et concentre ses attaques. En trouvant le bon rythme entre attaque et protection, vous pourrez entrer en harmonie avec elle et infliger ainsi de plus gros dégâts.

### OBOLÈTE ?

L'autre particularité de ce système de combat est d'être intégré au scénario. En effet, vous avez la possibilité de discuter avec votre Reyvateil à chaque fois que vous

établissez un camp, en ville ou dans les donjons. Vous pourrez ainsi tisser un lien de confiance avec elle pour qu'elle vous laisse entrer dans son âme. En perçant les mystères de sa personnalité, vous la doterez alors de nouveaux pouvoirs. *Ar tonelico* paraît simpliste et déjà vu de prime abord, mais on tombe vite sous le charme de sa richesse et de sa complexité. Qu'il s'agisse du scénario, de la customisation des armes ou de la création d'objets, il a tout des grands. Mais il fait désuet face aux prochains *White Knight Story* ou *Eternal Sonata*. Il serait temps que Gust passe le cap !

## Mouais bof...



Même si j'adore les RPG à l'ancienne, je dois dire qu'après m'être tapé tous les *Ateliers Iris*, je commence à en avoir un peu assez. Pour cette raison, j'étais assez réfractaire à *Ar tonelico* qui lui ressemble beaucoup. Mais passé deux heures de jeu, j'étais convaincu de son intérêt. Grâce à une grande richesse intrinsèque, *Ar tonelico* propose une expérience digne d'un grand RPG, mais la réalisation en 2D commence vraiment à freiner mon enthousiasme. On n'est pas sur DS quand même ! Après *FFXII* et *Rogue Galaxy*, ça fait tout drôle !



Le pouvoir de la Reyvateil est très proche du Gendikama de Son Goku.



Infligez des dégâts avec les combattants pour remplir la jauge d'harmonie.

On reste dans l'alternance classique entre villes et donjons.

## VERDICT 13/20

### LES PLUS

- Riche et structuré
- Des combats originaux
- Bon caractère design

### LES MOINS

- Principe trop classique
- Réalisation un peu cheap
- Une 3D iso pas toujours lisible

### CONCLUSION

*Ar tonelico* nous refait le coup de « petit jeu à l'ancienne » qui en a plein la caboche... Ça passe encore, mais de justesse. La prochaine fois il va falloir y mettre un peu les formes !

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★★★

Quelle que soit la complexité des options, tout est clairement expliqué et se réalise sans problème.

### RÉALISATION ★★

C'est joli mais un peu cheap à la fois... bref, on dira que c'est vraiment limitée.

### BANDE-SON ★★★★★

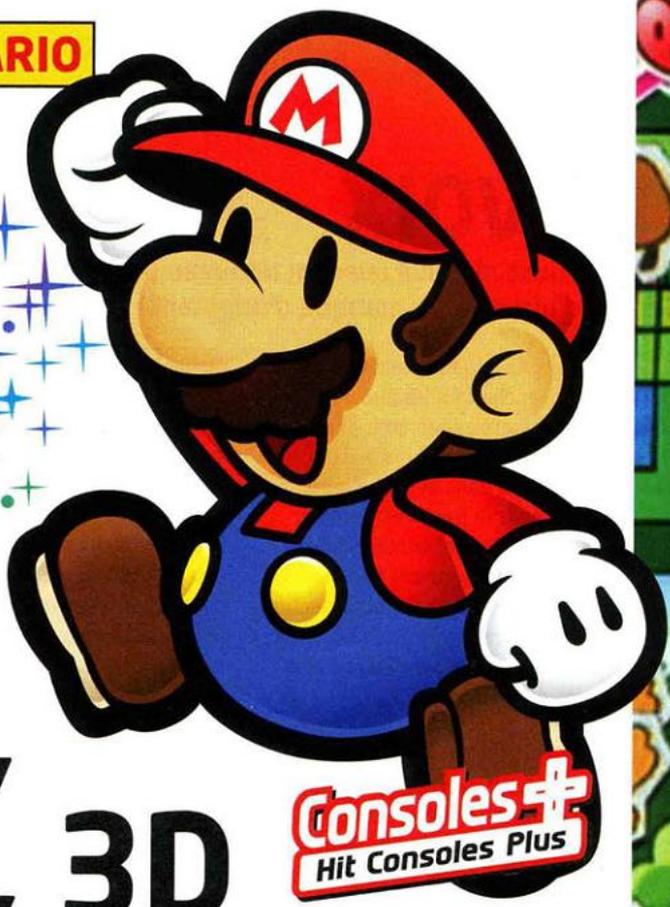
Des dialogues parlés et de belles musiques assurent une ambiance très satisfaisante.

### DURÉE DE VIE ★★★★★

Un RPG riche et donc très long qui vous occupera pour une centaine d'heures.

PlayStation 2	Testé sur	PS2
	Genre	RPG
	joueur	1
	Public	tous publics
	Éditeur	505 Games
	Développeur	Gust
	Prix	50 € environ

Test **SUPER PAPER MARIO**



Consoles+  
Hit Consoles Plus

# PIERRE, PAPIER, 3D

En attendant *Super Mario Galaxy*, le plombier moustachu fait sa toute première apparition officielle sur la Wii, mais avec un ex-jeu GameCube... Et alors ?

**P**etit rappel des faits pour tous ceux qui seraient décontenancés rien qu'à la lecture de cette petite phrase d'intro bien fourbe : *Super Paper Mario* était en effet, à la base, un jeu GameCube qui a donc été annulé et basculé sur Wii par Nintendo, histoire de doter rapidement sa nouvelle console d'un vrai Mario. Oui, oui : même scénario qu'avec le tout dernier *Zelda*, bravo ! Enfin sauf que *Twilight Princess* était également sorti sur GameCube, mais bon... En tout cas, il s'agit d'un nouvel opus dans la « sous-série » *Paper Mario* (un épisode N64 sorti en 2001 et un autre sur GameCube en 2004), qui joue une fois de plus sur un habile mélange entre deux genres a priori antinomiques : le RPG et la plate-forme. Pour

passer rapidement sur le scénario, sachez en gros qu'il vient de se passer un truc de fou dans le Royaume Champignon : avant même que Bowser n'ait eu le temps de mettre en place un nouveau plan de kidnapping de Princesse, un vilain venu tout droit d'une autre dimension, le comte Bleck, se pointe et aspire tout le monde dans son

de huit cœurs purs qui remettront, à n'en pas douter, un peu d'ordre là-dedans.

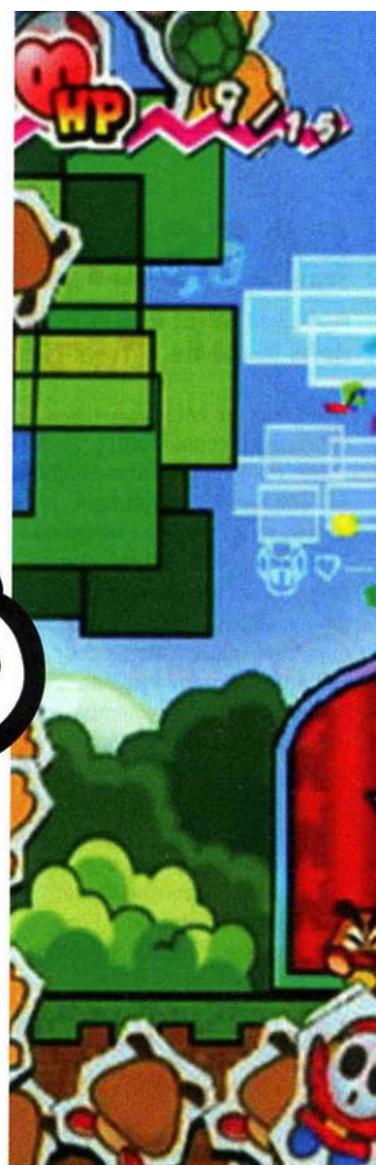
**LA QUATRIÈME DIMENSION**

Après cette véritable prouesse qui consistait à vous faire le pitch scénaristique du jeu en trois phrases chrono, je m'en vais vous parler de ce qui a tout de même un peu plus

**“ Mario peut désormais passer du plan 2D classique à un vrai plan 3D, renversant complètement la perspective. ”**

univers. Il propose illico à Bowser d'épouser Peach, organise la cérémonie et obtient de cette dernière un « oui » forcé qui va foutre un boxon de tous les diables. Heureusement, le père Mario, qui a une fois de plus le don d'arriver au bon endroit au bon moment, rencontre immédiatement Tippi le Papillon, découvre la ville de Fliptown et se lance dans la quête

d'importance dans un *Mario*, à savoir le gameplay. C'est qu'il y a des choses à dire, puisque la formule se voit un brin chamboulée dans ce nouvel épisode. En effet, si les éléments RPG persistent, avec notamment l'inventaire, les points d'expérience et la montée en niveau, les combats, eux, ont complètement disparu. Le jeu est ainsi beaucoup plus orienté plate-forme qu'avant, »



Passer en 3D est utile en permanence, ne serait-ce que pour trouver passages secrets ou brouzoufs supplémentaires.

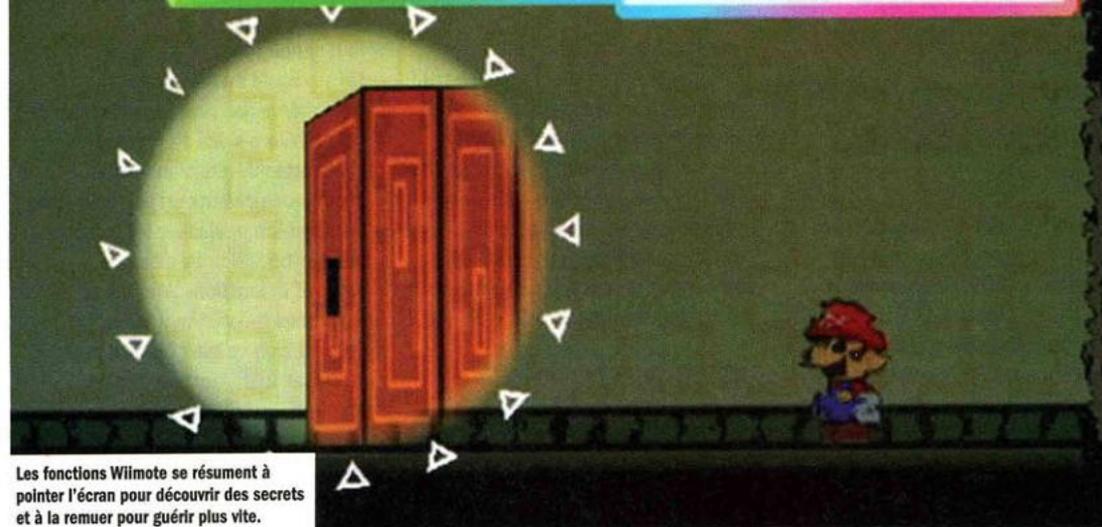


	Testé sur	Wii
	Genre	plate-forme
	Joueur	1
	Public	tous publics
	Éditeur	Nintendo
	Développeur	Nintendo
	Prix	60 € environ



On peut aussi remuer la manette en tuant un ennemi pour obtenir ce genre d'animation !

There's a hidden door here...



Les fonctions Wilmote se résument à pointer l'écran pour découvrir des secrets et à la remuer pour guérir plus vite.

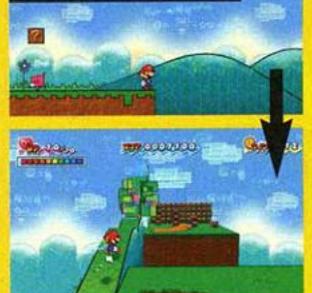


## ZOOM

### THE OTHER SIDE

Illustration du principe excellent qui consiste à nous faire passer d'un plan 2D à une 3D pleine, pour progresser dans des niveaux à l'inventivité exemplaire. Le cœur du gameplay de ce nouveau Paper Mario.

Un précipice infranchissable ? Mais non !



C'est sûr, c'est plus facile de l'éviter en 3D !



It's me, Mario!



Super Paper Mario démontre toute la maestria de Nintendo, qui crée de nouvelles règles du jeu à partir de concepts pourtant éculés. Les passages des plans 2D à la 3D font de cet opus un Mario révolutionnaire, avec une toute nouvelle façon d'aborder le jeu, et ce malgré un dégonflement regrettable vers la fin. Nintendo a l'art et la manière de lancer des clins d'œil néo-nostalgiques et nous offre de superbes idées, comme ces niveaux où l'on bascule dans des univers tirés des anciens Mario... sublime !

Kamui



Les phases de jeu varient de temps en temps, avec par exemple cette séquence de shoot'em up !



Peach a la faculté de planer sur de longues distances avec son ombrelle.



Entre chaque niveau, il faut retourner à Fliptown pour trouver un nouveau réceptacle de cœur bien caché.

**“ Cette profondeur insoupçonnée est magnifiée par une esthétique, un humour et un esprit néo-rétro irrésistibles. ”**

» beaucoup plus proche d'un Mario classique. Un autre changement de poids vient également s'ajouter, transcendant au passage la jouabilité, puisque Mario peut désormais passer du plan 2D classique à un vrai plan 3D, renversant complètement la perspective et ajoutant au passage un tas de situations aussi inventives que séduisantes. Si un tuyau

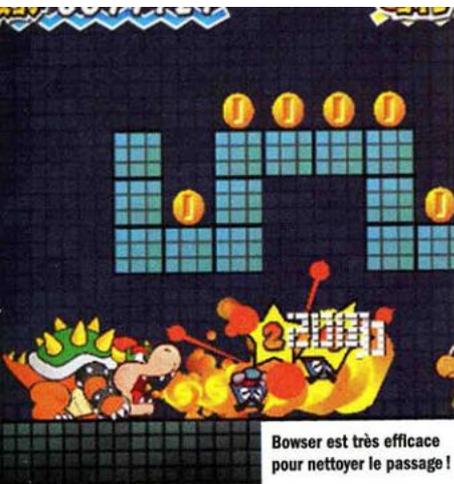
infranchissable se dresse devant vous, changez donc d'angle en passant en 3D et contournez-le en toute simplicité. Et il ne s'agit là que de l'expression la plus basique du game design de *Super Paper Mario*: imaginez tous les puzzles astucieux qui ont pu sortir des têtes de développeurs made in Nintendo avec une telle fonctionnalité ! Et ce n'est pas fini, puisque trois autres

personnages se joindront progressivement au groupe, chacun avec ses spécificités (Peach plane, Bowser a une puissante attaque de cracheur de feu...), tandis qu'une série d'items spéciaux vous offrira des pouvoirs supplémentaires (attraper des objets et les balancer, poser des bombes, vous aplatir pour vous faufiler, devenir tout petit, etc.).

#### DE L'IDÉE ET DU TALENT

Cette profondeur insoupçonnée est magnifiée, non par une réalisation next gen bluffante – vous vous en doutez –, mais par une esthétique, un humour et un esprit « néo-rétro »

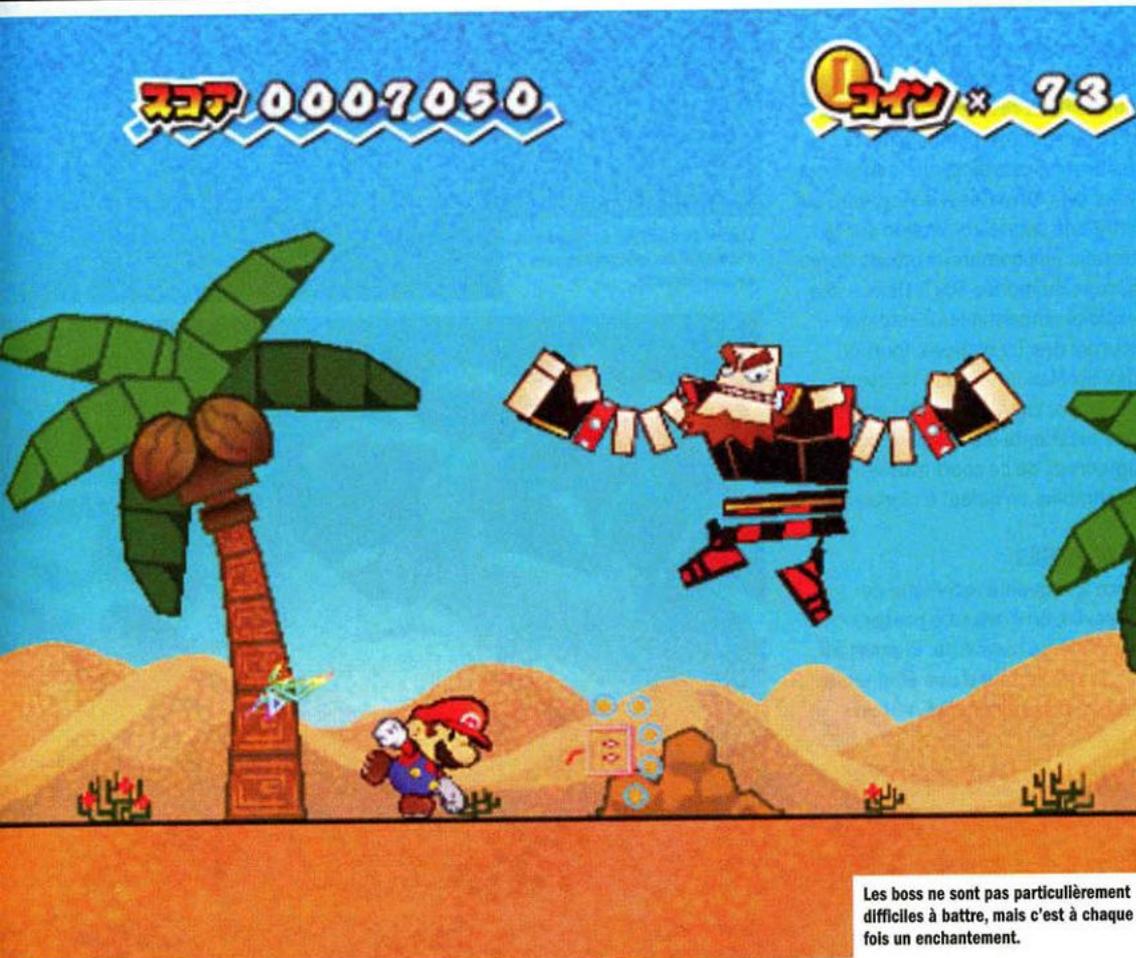
tout simplement irrésistibles. On se régale du début à la fin, avec même des passages carrément cultes ! Alors si les éléments RPG sont certes devenus anecdotiques, si quelques défauts un peu énervants viennent (un peu) jouer les trouble-fêtes (propension au dialogue excessif et fonctions Wiimote sous-exploitées me viennent surtout à l'esprit), *Super Paper Mario* n'en reste pas moins un très bon jeu, et même un très bon Mario, qui remplira parfaitement son office en attendant enfin d'autres grands jeux sur Wii, et notamment *Super Mario Galaxy* bien sûr. ■



Bowser est très efficace pour nettoyer le passage !



Le jeu arbore un design franchement irrésistible pour tous les vieux fans de jeu vidéo.



Les boss ne sont pas particulièrement difficiles à battre, mais c'est à chaque fois un enchantement.

## ZOOM

### FESTIN « NÉO-RÉTRO »

La charte graphique de *Super Paper Mario* respecte la tradition de la série, avec des personnages « plats », comme découpés sur une feuille de papier, et des décors dignes des grandes heures des *Mario* old-school, truffés de pixels géants et de clins d'œil aux vieux briscards.



Les étoiles vous rendent géant et permettent de tout dégommer ! Jouissif !

Wii

## Sous le charme



Je pourrais être difficile et rabat-joie, prétextant que c'est un transfuge GC qui utilise à peine la Wiimote... mais je n'en ai aucunement envie : parcourir les niveaux de *Super Paper Mario* m'a enchanté ! Et qu'on ne me dise pas qu'il s'agit là de pur délire de vieux croulant du jeu vidéo, il n'est question pour moi que de jouabilité, d'enchantement et de plaisir de jeu, tout simplement. On prend le jeu en main en deux minutes et le gameplay révèle peu à peu toute sa profondeur, tandis que l'ensemble arbore un look et un esprit qui me filent la pêche !

Julio

## VERDICT 17/20

### LES PLUS

- Le gameplay 2D / 3D
- Inventif et surprenant
- Esprit néo-rétro irrésistible

### LES MOINS

- Wiimote sous-exploitée
- Un peu trop de dialogues
- Et puis voilà...

### CONCLUSION

*Super Paper Mario* est plus qu'un bon moyen de patienter en attendant *Super Mario Galaxy* : c'est un bon *Mario*, original, inventif et parfaitement irrésistible. Mamma miaaaaa !

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★★★

Certes pas créé pour la Wiimote, mais qu'importe : c'est super jouable et c'est bon !

### RÉALISATION ★★★★★

Y a pas que la cinématique high-resolution dans la vie : c'est délicieusement néo-rétro et de bon goût.

### BANDE-SON ★★★★★

Du *Mario* dans toute sa splendeur. « Bip-bip ploum » pour certains, larme à l'œil pour d'autres.

### DURÉE DE VIE ★★★★★

Huit univers (divisés chacun en quatre niveaux), avec un peu d'exploration entre chaque... Honorable.

# BALADE EN TERRES D'OVALIE

La Coupe du monde débute bientôt, et EA compte bien nous faire vivre cet événement sur PS2. De quoi enthousiasmer les plus fervents amateurs de la discipline?

**A**mis lecteurs, la Coupe du monde 2007 de rugby débutera au mois de septembre en France, la première organisée dans un pays francophone. Accueillons-la comme il se doit : soirées télé, pubs, déplacements aux stades et, bien sûr, parties virtuelles sur PS2 puisque EA Sports en profite pour sortir *Rugby 08*. Oui, ceux qui suivent auront remarqué que l'édition 2007 n'a jamais vu le jour malgré la qualité des deux premiers volets en 2005 et 2006. Moins médiatisée que le football ou le foot U.S., la discipline de l'illustre Jonah Lomu n'est certainement pas la plus convoitée par EA. Aussi comprendra-t-on que seul un événement comme la Coupe du monde pouvait relancer l'ovalie sur consoles... et qu'aucune version

et on oubliera les quelques réceptions hasardeuses des sportifs, tant le reste respecte bien la discipline. Autre point positif, la réalisation convaincante, malgré nos yeux déjà formatés à la next gen, qui offre une bonne immersion sur le terrain. Les nombreux modes de jeu (Coupe du monde 2007, Défis – des exploits authentiques à retenter –, tournoi des Tri-Nations, tournoi des Six Nations, Super 14, coupe d'Europe, Ligue mondiale) assurent une excellente durée de vie pour les amoureux de ce sport musclé. Reste néanmoins un défaut à signaler...

## QUE FAIRE ?

Face à la qualité technique de *Rugby 08*, on s'attend à passer d'excellents moments. Et pourtant, les matches sont d'une étonnante répétitivité. La faute à EA Sports

**“ EA Sports a su trouver, ou plutôt réexploiter, une formule parfaitement adaptée à une simulation de rugby. ”**

next gen, trop coûteuse, n'a été développée. En même temps, la Dual Shock 2 de la PS2 – console n°1, vendue à plus de 110 millions d'exemplaires – rend la prise en main excellente, d'autant plus qu'EA Sports a su trouver, ou plutôt réexploiter, une formule parfaitement adaptée à une simulation de rugby. Passer, botter ou plaquer s'effectue naturellement

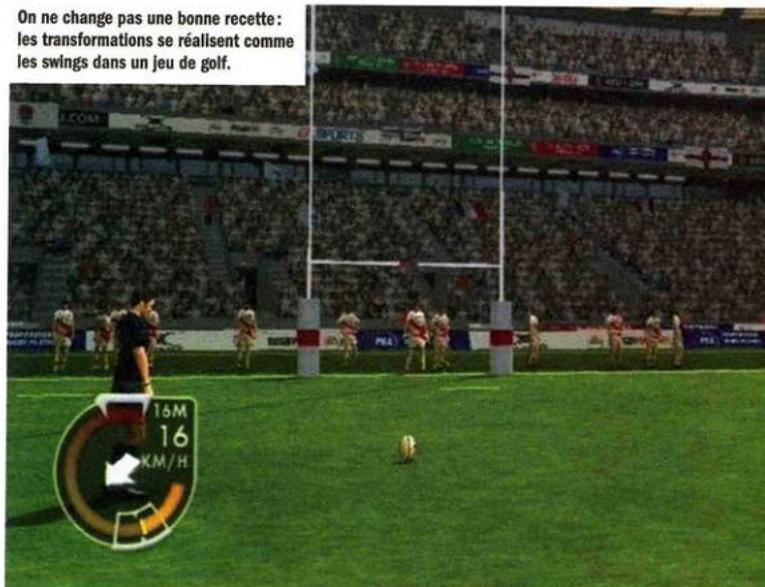
qui n'a pas réellement fait évoluer le gameplay de sa série ? Non, tout fonctionne bien de ce côté-là. En fait, le problème naît de la manière dont la discipline elle-même a été « restreinte » par les développeurs. Car contrairement à un PES qui permet des actions individuelles et collectives variées et des gestes techniques spectaculaires, *Rugby 08* se résume davantage à enchaîner inlassablement des passes et des mêlées, avec pour seul pic d'adrénaline une accélération bien sentie dans une faille de la défense. Un défaut qui réserve donc le titre à un public bien ciblé, déjà acquis à la cause de cette noble discipline. ■



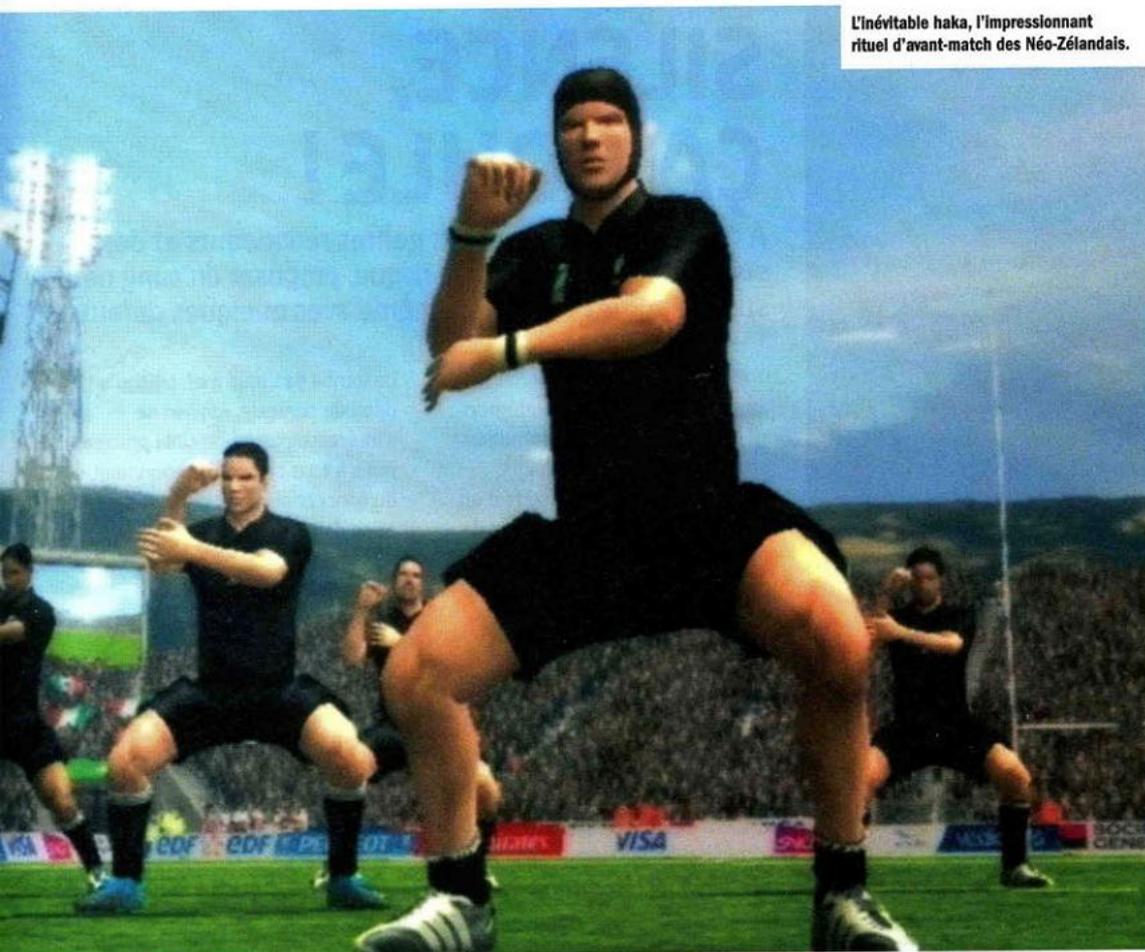
L'initiation au début du jeu permet d'assimiler les commandes sans aucune difficulté.



On ne change pas une bonne recette : les transformations se réalisent comme les swings dans un jeu de golf.



Testé sur	PS2
Genre	sport
Joueurs	1-4
Public	tous publics
Éditeur	EA Sports
Développeur	EA Sports
Prix	60 € environ



L'inévitable haka, l'impressionnant rituel d'avant-match des Néo-Zélandais.

## Oui, mais...



Je me souviens encore de la découverte de *Jonah Lomu Rugby* sur PSone en 1999, mon premier jeu de rugby. À l'époque, les sprites en 2D n'étaient pas si gênants que ça et la répétitivité du gameplay était pardonnée, puisque je découvrais la discipline sur console pour la première fois. Aujourd'hui c'est plus délicat, et malgré les qualités indéniables du jeu, quelques matches suffisent à m'ennuyer. Plaquages... mêlées... passes... plaquages... mêlées, ça manque de diversité et de retournés acrobatiques tout ça !

Dam

## VERDICT 14/20

### LES PLUS

- Réaliste
- Gameplay bien pensé
- De nombreux modes

### LES MOINS

- Répétitif
- Pas assez d'ambiance
- Prise en main délicate au départ

### CONCLUSION

*Rugby 08* est clairement la meilleure simulation de rugby à ce jour. Reste à savoir si la répétitivité des actions (mêlée, passes, mêlées, passes...) ne vous rebuttera pas.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★

Des commandes simples à assimiler, même si on martèle parfois un peu trop la manette.

### RÉALISATION ★★★

Pas de ralentissements, même lorsque tous ces hommes musclés s'entrechoquent.

### BANDE-SON ★★★

Des commentaires assez pertinents, mais pas d'ambiance survoltée... C'est pourtant la Coupe du monde !

### DURÉE DE VIE ★★

Rien à redire quant aux modes de jeu, en nombre, qui permettent d'enchaîner les parties.



La réalisation fait honneur au rugby avec une modélisation et des animations réussies.



Les nombreuses règles de ce sport ne rendent pas le gameplay plus difficile à appréhender. Un bon point.



## Test STUNTMAN: IGNITION



# SILENCE, ÇA ROULE!

À l'ère du matraquage, des genres redondants et des suites sans réelle prise de risque, proposer du sang neuf suscite intérêt et respect, même avec quelques défauts.

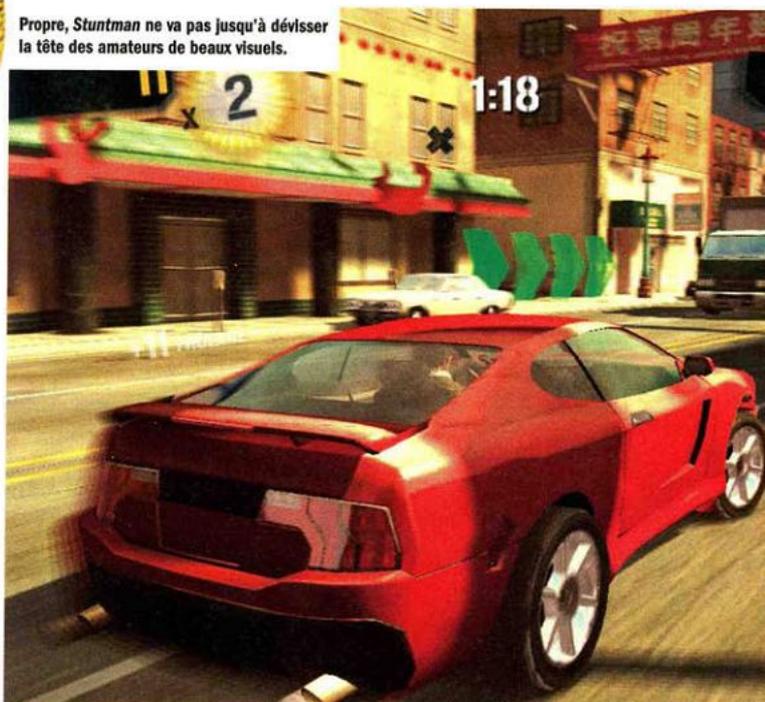
**A**vec du PES, *Ghost Recon* ou *Resident Evil*, intégrer la grande consommation se fait en claquant des doigts. Tout l'inverse d'*Ignition* (suite d'un premier essai manqué malgré de bonnes intentions), qui, de prime abord, ne doit pas intriguer grand monde. D'une part, parce qu'il ne passionne pas forcément les fans de voitures, déjà comblés par les licences à destination des spécialistes de l'arcade (*Ridge Racer*), de simu (*Gran Turismo*) ou du carambolage défoulant (*Burnout*). D'autre part parce que, et sans vouloir offenser les spécialistes, incarner un cascadeur arrive bien tard dans la liste des « je rêve d'endosser le rôle de » : space-marine, flic infiltré ou encore beau gosse qui sauve le monde. Mais bon,

ça tombe pas plus mal, puisqu'en dépit du contexte, *Ignition* ne s'intéresse pas à une cible précise, mais à tous ceux qui recherchent du concept original, drôle et sans prise de tête.

### PAS DE JALOUX

Ici, vous endossez le rôle d'un cascadeur de renom (enfin, amené à le devenir), et ce sans la moindre contrainte vu que vous disposez d'une marge de cinq erreurs pendant les tournages des films avant rupture du contrat. Pas de temps de chargement, une conduite simple d'accès... tout a été mis en œuvre pour que le joueur se sente à l'aise, à l'inverse du premier *Stuntman*. Les cinéphiles parviendront à reconnaître les inspirations des programmeurs (chaque film parodie plus ou moins

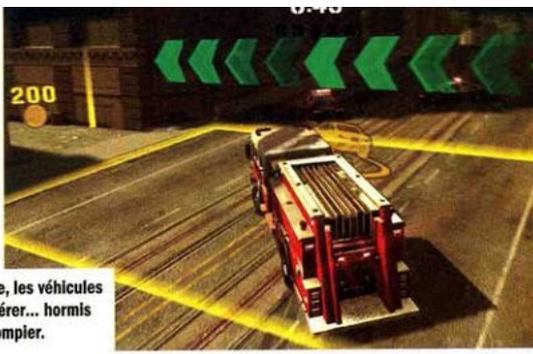
Propre, *Stuntman* ne va pas jusqu'à dévisser la tête des amateurs de beaux visuels.



Testé sur	Xbox 360
Genre	course
Joueurs	1 (jusqu'à 8 en local et online)
Public	tous publics
Éditeur	THQ
Développeur	Paradigm
Prix	70 € environ



Dans l'ensemble, les véhicules sont faciles à gérer... hormis le camion de pompier.



Une touche d'action permet de réaliser les figures les plus folles, sans accident !



Le Bond du premier Stuntman était plus réussi... Tout dépend si vous aimez la neige !

## "Le départ était bon, seulement Stuntman n'a pas joué la carte «convivialité» sur la durée."

des standards du grand écran), et tous trouveront irrésistibles la bande-annonce de fin de tournage dans des tons toujours décalés. *Stuntman: Ignition* bénéficie donc d'un certain capital sympathie.

### LES RISQUES DU MÉTIER

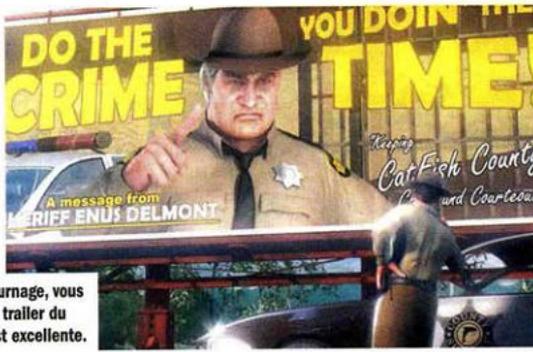
Le départ était bon, seulement *Stuntman* n'a pas joué la carte

«convivialité» sur la durée. Ainsi on constate qu'il ne faut pas plus de cinq heures (voire quatre) pour venir à bout du mode solo. L'éditeur de niveaux est bien conçu, mais nous aurions préféré construire une vraie ville plutôt qu'une simple arène. Sur le bitume, les conseils du réalisateur arrivent souvent trop tard, poussant le joueur à

apprendre par cœur le parcours, principalement dans les challenges annexes qui, contrairement aux films, ne laissent aucune marge d'erreur. Enfin, quitte à pousser le délire, le réalisateur aurait pu s'enflammer à chaque cascade réussie (ou au contraire complètement ratée) pour créer un peu d'ambiance durant la course et non simplement à la fin du circuit. *Stuntman: Ignition* manque donc tout simplement de finition. Et, à plein tarif, on ne parle plus de «détails», mais bien d'un réel défaut. ■



À la fin du tournage, vous assisterez au trailer du film. L'idée est excellente.



Débloquez de nouveaux objets pour vos arènes en cumulant les bonnes notes.



## Coupez, on refait !



Parfois, il ne manque pas grand-chose pour obtenir un jeu de haute tenue. Mais, en contrepartie, ce léger manque peut se révéler mortel sur la durée, à l'image de ce solo trop court, de ce délire bien orchestré mais pas assez poussé, sans oublier un tarif trop élevé qui risque de rebuter les curieux. Pour ma part, j'aimais bien le premier *Stuntman*, et le fait qu'*Ignition* soit plus convivial m'enchantait totalement même si je regrette l'absence d'un ersatz d'*Indiana Jones*. Mais bon, je ne l'ai pas payé et ça fait une grande différence !

Cédric

## VERDICT 14/20

### LES PLUS

- Drôle et original
- Super maniable
- Plus convivial

### LES MOINS

- Beaucoup trop court !
- Manque de finition
- Et mon Indiana Jones ?

### CONCLUSION

Produit bien pensé, convivial mais mal fini, *Stuntman: Ignition* a au moins le mérite de donner espoir quant au futur de cette série commencée dans la douleur. C'est un bon début !

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★★★

Hormis l'inertie pesante du camion de pompiers, tout se conduit facilement. Mention spéciale aux motos !

### RÉALISATION ★★★

Des décors souvent moyens, parfois bons, rien d'impressionnant dans l'ensemble, mais bilan correct.

### BANDE-SON ★★★

Plutôt discrète, hormis pendant la bande-annonce, mais dans l'ensemble idéale pour chaque film.

### DURÉE DE VIE ★★

Sans tenir compte du code réseau, le jeu solo est très bien pensé, mais sa durée fait peine à voir.

› Test **BLUE DRAGON**

# LA VRAIE FORCE INTÉRIEURE

Peu d'innovations, un scénario pétri de bons sentiments et une réalisation qui est un éloge de la simplicité... *Blue Dragon* pourrait s'attirer les sarcasmes de certains. Et pourtant...



Testé sur	Xbox 360
Genre	RPG
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Microsoft Games
Développeur	Mistwalker / Artoon
Prix	60 € environ



XBOX 360

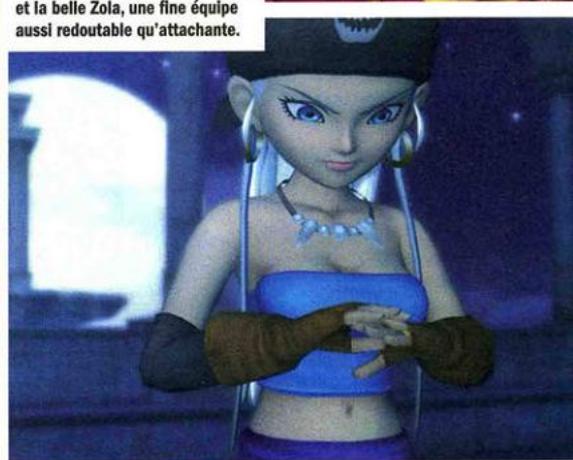
faibles dégâts à toutes les cibles avec Terre.



Simples, les combats n'en restent pas moins relativement tactiques. On les enchaîne sans se lasser.



Shu, Jiro, Kluge... Puis Marumaro, et la belle Zola, une fine équipe aussi redoutable qu'attachante.



En quittant sa terre sacrée des Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi n'a toutefois pu laisser derrière lui les spécificités d'un genre qu'il a lui-même participé à définir. C'est donc sans surprise que l'on découvre en Blue Dragon un produit formaté de façon impeccable, où finalement rien n'étonne vraiment... Mais cette simplicité est voulue et peut, sous certaines conditions, presque se transformer en force. Le character design impeccable - et foncièrement décalé - d'Akira Toriyama, ainsi que les musiques (excellentes) de Nobuo Uematsu forment ici deux cautions artistiques de valeur, qui ne peuvent qu'enthousiasmer les joueurs sensibles aux travaux des deux maîtres. Finalement, la vraie faute, peut-être, aura été de sous-traiter la réalisation technique du jeu auprès d'Artoon (Blinx, Swords of Destiny...), développeur japonais aux produits sans éclats particuliers. Mais passons.

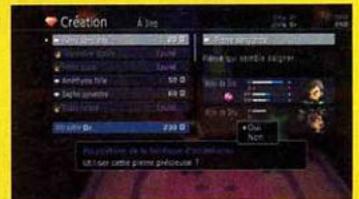
DE L'ART NAÏF

Pour apprécier un tant soit peu Blue Dragon, il faut avoir su conserver une âme d'enfant. Ou mieux, en être un. Rarement, en effet, un RPG aura paru s'adresser aussi franchement à un jeune public. Scénarisé à outrance, avec de multiples cinématiques morcelant le rythme du gameplay, le titre de Mistwalker prend le temps de développer un relationnel, disons ingénu, entre les personnages, tandis qu'on plonge dans un univers de jeu de rôle nippon tout ce qu'il y a de plus classique: un village attaqué, un mécréant manipulateur, un roi bien décidé à sauver son royaume, des adolescents qui se découvrent des ombres magiques de façon impromptue et viennent en aide à tous ceux qu'ils rencontrent... Blue Dragon affiche une naïveté presque touchante dans son propos, à l'unisson du character design très particulier des monstres, entre ours

ZOOM

ÉCLECTIQUE...

Manifestement soucieux de casser ce que d'aucuns pourraient qualifier de déroulement monotone (on ne leur donnera pas totalement tort...), Blue Dragon se fend de différents mini-jeux au cours de votre aventure: escorte de convoi, taille (théorique) de pierres précieuses, course poursuite en vaisseau volant, etc. Rien d'extraordinaire, mais l'effort est louable.



Tête de mule

Non je ne changerai pas d'avis, Blue Dragon est un RPG manqué. Manqué par son design attachant, mais ravagé par une 3D aussi claire que la vue d'un myope sans lunettes. Manqué par son système de combat trop mollasson et mal rythmé, même si ce dernier s'en sort mieux que le reste. Enfin manqué par l'absence d'un scénario en béton armé, un «détail» assez gênant pour ce type de produit. Quant à féliciter Artoon pour son retour aux sources «old-school», certes, mais demain on applaudira le fait que Spiderman 4 soit au ciné en muet et noir et blanc. Sans rire... Heureusement, il reste les musiques!

Cédric

## Test BLUE DRAGON

ZOOM



### FORCES BLEUES

Les différents métiers accessibles à vos ombres permettent des combinaisons heureuses. Ainsi, un moine/assassin pourra contre-attaquer automatiquement et frapper deux fois de suite, un magicien noir/de barrière pourra repousser des ennemis sur la carte tout en récupérant les points de magie nécessaires à ce sort puissant, un maître épéiste/gardien saura lui protéger ses alliés tout en possédant une bonne force de frappe, etc. De longues heures seront consacrées à l'étude de ces combinaisons et à la montée en puissance de vos persos.



Tuyau, table, armoire, pierre... Vous pouvez à peu près tout fouiller. Vous vous en lasserez vite.



Le style inimitable d'Akira Toriyama convient parfaitement à l'ambiance juvénile de *Blue Dragon*.

» assommés par le sommeil et taupes volantes, bernard-l'ermite fécaux (!) et poissons épéistes, rats dodus et robots rétros... On évolue dans le monde de *Blue Dragon* le cœur transporté d'une joie simple, et le regard attiré par des couleurs éclatantes. En réalité, et même si l'on s'intéresse ici à un titre dit next gen, *Blue Dragon* se révèle moins impressionnant et tape-à-l'œil que, par exemple, *Final Fantasy XII*, pourtant développé sur une machine autrement moins puissante. À sa décharge, on admettra tout de même qu'il est beaucoup moins aliéné, et profite d'un souci du détail réel.

Malheureusement, l'effet de flou omniprésent sur les arrière-plans – beaucoup trop prononcé – gâche un peu le plaisir de la découverte...

### LA MADELINE DE SAKAGUCHI

Simple – voire simpliste –, relativement linéaire et d'une qualité de réalisation tout juste honnête, *Blue Dragon* s'attirera certainement les foudres des joueurs intransigeants. C'est de bonne guerre. Ces derniers tempéreront néanmoins peut-être leur propos en découvrant un système de combat assez réjouissant. Sur la carte, d'abord, les rencontres avec les monstres – visibles – ne s'effectuent pas de façon aléatoire, et peuvent être évitées. Un bon point, surtout qu'existent des « compétences de terrain » pour assommer les monstres avant de les agresser, vous déplacer en mode furtif, en attaquer plusieurs en même temps pour parfois les voir se battre ensemble, etc. Au niveau



C'est Ian Gillan, ancien chanteur de Deep Purple, qui intervient sur la musique des boss !



L'effet de flou appliqué constamment sur le fond des décors se révèle fatigant à la longue.



Attention aux attaques dans le dos: elles vous pénalisent d'un sérieux désavantage.

## " Pour apprécier un tant soit peu Blue Dragon, il faut avoir su conserver une âme d'enfant. "

des combats eux-mêmes, ce sont vos ombres qui travaillent pour vous, et peuvent apprendre différents métiers: assassin, moine, gardien, mage blanc ou noir... En tout, neuf métiers sont accessibles, ce qui peut paraître peu, mais autorise tout de même des combinaisons recherchées et des spécialisations heureuses. Finalement, avec *Blue Dragon*, Hironobu Sakaguchi agit comme si, foulant désormais les terres des nouvelles générations de consoles, il pensait s'adresser à un nouveau public, peu féru de RPG, et à qui il faudrait rappeler

les bases. Ça n'est de toute évidence pas le cas - rappelons que Microsoft s'est associé à Mistwalker dans l'espoir, notamment, de pénétrer le marché nippon -, mais lorsqu'on s'essaie à *Blue Dragon*, cette impression d'immense « tutorial » reste tenace, et ce du début à la fin. Si les jeunes joueurs n'y trouveront rien à redire, les plus expérimentés devront savoir apprécier de replonger dans un univers résolument désuet et attachant, exhalant, pour peu qu'on s'en souvienne encore, de doux parfums d'enfance... ■

### Oui, mais...

Si la découverte d'un RPG enfin digne de ce nom sur une console next gen ne peut que me réjouir, le classicisme et la naïveté de *Blue Dragon* me déçoivent d'autant. Alors certes, ces choix sont volontaires et d'ailleurs parfaitement maîtrisés, mais cela veut également dire que *BD* ne se destine pas à tous les amoureux du genre. À quand de la nouveauté, un scénario aux rebondissements multiples et une action sans temps morts ? À quand un héros qui, dès le départ, ne soit pas simplement un gamin inexpérimenté rempli des ambitions les plus folles ?

Dam



### Ce rêve bleu

Je les entends déjà, les saillies drolatiques de tous ceux qui ne sauront apprécier la magie qui se dégage de *Blue Dragon*. Sachons toutefois rendre hommage à un travail d'ensemble tout de même très honnête. Et puis, alors qu'on pense en avoir fait le tour et qu'on approche de sa toute fin, *Blue Dragon* propose plusieurs missions annexes, parfois laborieuses, qui allongent notablement la durée de vie (trésors à découvrir, super boss à combattre, etc.). Un procédé que je n'affectionne pas particulièrement, mais qui a le mérite d'exister.



Chris

## VERDICT 15/20

### LES PLUS

- Système d'exploration et de combat
- Voix en français, anglais ou jap'
- Musiques tip-top

### LES MOINS

- Très (trop ?) classique
- Réalisation ok, sans plus
- Pas mal de chargements

### CONCLUSION

Un RPG classique, solide, attachant, qui ne restera toutefois pas dans les esprits comme le meilleur d'Hironobu Sakaguchi. Une initiation au genre tout en douceur et naïveté...

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★★★

Facile à prendre en main, *Blue Dragon* est définitivement accessible, mais pas inintéressant pour autant.

### RÉALISATION ★★★

C'est assez joli, mais on peut faire bien mieux sur 360. Flou (artistique ?) trop prononcé.

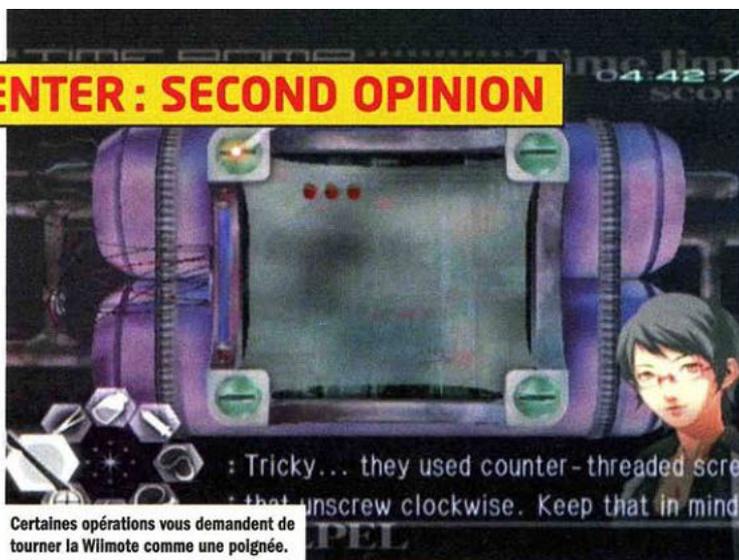
### BANDE-SON ★★★★★

Uematsu (presque) au meilleur de sa forme. Les thèmes s'accordent parfaitement au jeu.

### DURÉE DE VIE ★★★★★

Une quête principale d'une bonne cinquantaine d'heures. Mais des missions annexes existent...

## Test TRAUMA CENTER: SECOND OPINION



# IL CHANTE LA BLOUSE

Atlus nous évite de passer toute notre jeunesse en fac de médecine en nous invitant à prendre directement le scalpel dans une adaptation à double tranchant de *Trauma Center*.

Pas de boule d'énergie à placer à la fin d'un juggle, aucun dragon magique pour se déplacer, *Trauma Center* est ce qu'on peut appeler un jeu différent. Gonflé par son succès sur DS, le titre fait une petite excursion sur la console à détecteur de mouvements de Nintendo, sans prendre la peine de charger son sac en nouveautés. N'en déplaise à ceux qui avaient joué d'habileté avec le stylet, la version Wii est une conversion quasi identique à celle sortie sur portable. Rassurez-vous, les quelques différences au niveau du déroulement du jeu et de la prise en main restent cependant

suffisamment crédibles pour qu'on ait envie de remettre le masque et les gants.

### SERMENT D'HYPOCRITE

De temps à autre vous incarnez Nozomi Weaver, un nouveau, mais la plupart des opérations se font dans la peau de Derek Stiles, un jeune médecin recruté par une société spécialisée dans la lutte contre le bioterrorisme. Ici la menace s'appelle tumeur, polype ou virus Guilt. Des ennemis qui mettront votre agilité à rude épreuve. Ainsi *Second Opinion* est-il une ode au stress. Il faut agir vite, ne pas se tromper d'instrument, manier le

laser avec précaution pour ne pas créer d'hémorragie, une pression permanente qui gagne en intensité dans les missions avancées. Le titre offre trois niveaux de difficulté, ce qui le rend plus accessible que la mouture DS, mais il reste assez corsé. Agréable au stylet, la jouabilité l'est davantage avec le contrôleur Wii. L'analogique du Nunchuk permet de sélectionner ses instruments en un clin d'œil, la Wilmote vous sert à les manier avec précision. Le jeu est laid, les dialogues entre deux opérations ne sont pas toujours passionnants. Néanmoins *Second Opinion* est unique en son genre, alors si vous cherchez de nouvelles sensations... ■



Testé sur	Wii
Genre	agilité
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Nintendo
Développeur	Atlus
Prix	55 € environ



## Oui, mais...

Si j'avais 55 euros à claquer dans un jeu neuf, ce ne serait probablement pas pour *Second Opinion*. Malgré quelques nouveaux instruments utilisant Nunchuk et Wilmote de concert, ainsi que de nouvelles opérations, il demeure trop identique au volet DS. J'aime le principe du jeu et les montées d'adrénaline provoquées par les opérations compliquées, comme je méprise les trop grandes similitudes avec la version portable. Une sorte de *Docteur Maboul* sur console de salon, qui trouvera toute sa raison d'être une fois disponible en occasion. Plancton



## VERDICT 14/20

### LES PLUS

- Principe original
- Bien adapté au contrôleur Wii
- De l'agilité pure

### LES MOINS

- Il n'y a pas plus laid sur Wii
- Une copie de la version DS
- Dialogues inutiles

### CONCLUSION

Atlus a supposé que le principe accrocheur de son jeu l'autorisait à ne pas créer une version Wii originale. C'est le cas, mais qu'il ne s'étonne pas si on ne craque pour lui qu'en occasion.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★

La Wilmote est légèrement trop sensible, mais le contrôleur Wii est exploité avec un grand pragmatisme.

### RÉALISATION ★

Si vous vous demandiez à quoi pouvait ressembler un jeu DS sur Wii, en voilà la démonstration.

### BANDE-SON ★★★

Le compositeur doit être triste de voir ses mélodies mises en retrait, au profit de rien d'autre qui plus est.

### DURÉE DE VIE ★★★

Trois niveaux de difficulté, de nombreuses opérations et une difficulté croissante. Vous serez gâté.

# LES THÉS MEURTRIERS

*Obscure II* aurait pu s'inspirer d'un recueil de poèmes connu et s'appeler *Les Fleurs du mal*. En l'occurrence, c'est de leur parfum dont il faudra se méfier...

Sur le schéma des teen movies hollywoodiens, *Obscure II* fait plonger le joueur dans une fête d'ados surexcités, ces derniers ayant troqué leurs barrettes de shit habituelles contre des décoctions et des inhalations d'une nouvelle fleur mystérieuse que tout le monde s'arrache. Problème : les hallucinations qu'elle provoque ne sont pas sans conséquence et les agapes universitaires se transforment bientôt en boucherie sanglante. Incarnant tour à tour différents personnages dotés de capacités particulières (du skater acrobate à la belle blonde as du décryptage, en passant par le

hockeyeur musculeux et la gameuse adepte de piratage informatique), vous voici donc amené à survivre en milieu hostile...

## LE SURVIVAL POUR LES NULS

Une des plus grandes qualités d'*Obscure II* repose sur son principe fondateur : la coopération. Le titre d'Hydravision est, en effet, clairement tourné vers le jeu à deux, et même en solitaire, l'obligation de jongler entre les personnages pour franchir certains passages apporte un petit plus agréable. Cette qualité n'est malheureusement pas exploitée à sa juste valeur, et les énigmes imposées, il faut l'avouer,

sont souvent excessivement simples. On avance donc dans *Obscure II* sans éprouver le grand frisson, ni au fond de ses tripes, ni intellectuellement. Dommage... Question réalisation, rien de renversant non plus : décors, cinématiques et personnages sont plutôt moyens, quant au character design des monstres, il n'a vraiment rien d'exceptionnel (on est loin de la patte graphique éminemment malsaine d'un *Silent Hill*). Reste un titre accessible, finalement convivial, et qui ose jouer la carte de l'humour, au travers notamment de ses dialogues. Dans le genre survival, c'est plutôt rare... ■

**Pas peur!**



*Obscure II* est ce qu'on appelle un titre pop-corn, qui emprunte aux films dont il s'inspire la même superficialité et la même volonté de divertissement. Intelligemment, le jeu évite la comparaison directe avec les ténors du genre en proposant ses propres particularités : en l'occurrence le jeu en duo, ainsi que le développement d'une ambiance « angoissante mais pas trop ». Ces maigres qualités ne sont toutefois pas exploitées à leur juste mesure, et *Obscure II*, à vouloir divertir sans faire vibrer, ne marque finalement guère les esprits...

Chris



Hop, un petit jeu de réflexion en temps limite pour mettre la pression. Mouais...



Coups de batte, de crosse... les étudiants s'initient à leur manière à la dissection.



C'est Jun, elle est morte !



Tu vas payer ! Je vais te démolir !

On comprend mieux l'incitation nationale à manger fruits et légumes aux USA...

## VERDICT 12/20

### LES PLUS

- Le mode coop'
- L'ambiance sonore
- Une blonde à forte poitrine

### LES MOINS

- Vues caméras souvent pénibles
- Level et chara design sans surprises
- Énigmes niveau journal de Mickey

### CONCLUSION

On peut tout à fait passer un bon moment avec *Obscure II*, pour peu qu'on ait un ami sous la main et qu'on soit à la recherche du (petit) frisson... Un survival pour débutants en quelque sorte.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★★★

Vues caméras parfois gênantes et combats brouillons. Mais le jeu reste assez facile.

### RÉALISATION ★★★★★

Une réalisation comparable à celle d'*Obscure* premier du nom... donc vieille de trois ans.

### BANDE-SON ★★★★★

Bon point : les musiques sont souvent très réussies, ainsi que l'ambiance sonore en général.

### DURÉE DE VIE ★★★★★

Seul ou à deux, le jeu n'offre pas une grande résistance. Prenez le temps de l'apprécier.

PlayStation 2	Testé sur	PS2
	Genre	survival horror
	Joueurs	1-2
	Public	adulte
	Éditeur	Koch Media
	Développeur	Hydravision Entertainment
	Prix	45 € environ

## Test VALKYRIE PROFILE 2 : SILMERIA



Vous n'êtes pas complètement libre de vos déplacements.



Les orbes récupérés dans les donjons vous confèrent des pouvoirs provisoires.



Séparer son groupe ou foncer la tête la première : deux techniques valables.



S'ils ont la bonne arme, vos héros lancent une attaque spéciale après un combo.



Détruisez les différentes parties du corps d'un boss pour le vaincre facilement.



**Valkyrie Oui !!!**

On a tendance à rire pendant les cinématiques quand on entend une voix et que le personnage garde les lèvres closes. On a également bien envie de se moquer de l'intrigue et des villages qui sont des lignes droites déguisées. Mais trop occupé à rechercher les bons matériaux pour crafter un équipement potable, concentré pour trouver LA technique contre un boss trop costaud ou faire de gros combos, l'envie de ricaner passe vite. Je le préfère de loin à *Shadow Hearts*. Mais méfiance, si vous craquez, c'est un trip pour hardcore gamers qui vous attend.

Plancton

**VERDICT 15/20**

### LES PLUS

- L'ambiance nordique.
- Affrontements diaboliques
- Esthétique gracieuse

### LES MOINS

- Parfois trop difficile
- Tout mou question scénario
- Répétitif selon Cédric

### CONCLUSION

Tri-Ace ne parvient pas à recréer l'intensité dramatique du premier volet et laisse de côté les casual gamers, mais nous pond un titre accrocheur et complet pour qui aime le challenge.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ

★★★

La caméra a parfois du mal à s'adapter lorsque l'aire de combat est trop chargée, rien de grave cependant.

### RÉALISATION

★★★★

Les décors en 3D scintillent un peu mais *Silmeria* est vraiment réussi graphiquement parlant.

### BANDE-SON

★★★

La bande-son est plutôt sympa, elle rappelle cependant un peu trop celle de *Baten Kaitos* au niveau des mélodies.

### DURÉE DE VIE

★★★

L'aventure n'est pas très longue en elle-même, mais le jeu est tellement difficile que ça compense.

# QUI VALHALLA ?

Pas facile d'être la suite d'un jeu culte... Et pourtant, même si *Silmeria* n'est pas aussi équilibré que l'opus précédent, il n'a vraiment aucune raison de faire profil bas.

Il peut être néfaste de se rebeller contre les agissements tyranniques de son roi. D'autant plus quand la tête couronnée en question n'est autre qu'Odin. Ainsi, si *Silmeria* cherche les âmes des mourants comme sa sœur Lenneth, ce n'est pas pour les ramener au Valhalla comme le voudrait la mythologie nordique, mais uniquement pour qu'ils parcourent le monde à ses côtés. À la trappe les scènes tragiques qui vous

présentaient les derniers instants de vos futurs compagnons. Désormais, quand ce n'est pas le scénario qui vous colle un humain dans les pattes, il n'y a qu'à trouver des artefacts habités par un esprit pour que ce dernier vous suive. Résultat, il n'y a quasiment aucun scénario annexe pour étoffer la trame principale qui, aussi sympa soit-elle, pâtit de cinématiques soporifiques au possible.

### VALKYRIE JAUNE

Heureusement cette perte est compensée par un système de combat redoutable basé sur les combos. Ainsi, chacun de vos personnages est assigné à une touche et il faut trouver le bon timing pour enchaîner un maximum

de coups à la suite. Les aires de combat étant en 3D, il faut également jouer avec l'environnement et essayer d'attaquer les ennemis de dos ou de profil afin de leur faire encore plus mal. Vous pouvez aussi séparer votre équipe en deux groupes. N'y voyez pas une option, mais bien une nécessité dès qu'il s'agit de distraire un boss ou d'attaquer une créature sur plusieurs fronts. Lorsque vous ne vous battez pas, vous évoluez dans des donjons vus de profil qui mélangent plate-forme et énigmes de plus en plus corsées à mesure que vous avancez dans le jeu. Si vous n'avez pas peur des titres difficiles qui demandent patience et persévérance, *Silmeria* est fait pour vous. Autrement, craquez plutôt sur *Shadow Hearts*. ■



Testé sur	PS2
Genre	RPG
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Koch Media
Développeur	Tri-Ace
Prix	40 € environ



## LIBERTÉ CONDITIONNELLE

Capcom a le don pour créer des licences fortes et profondément novatrices, mais son fâcheux penchant à multiplier les add-on déguisés n'est pas toujours du meilleur goût.

**A**u risque de vous décevoir, je n'aime pas la chasse. Jouer de l'appeau à canard avec une bouteille de rouge et un fusil à proximité dans l'attente d'un pauvre animal dont le seul crime est de croiser votre route... désolé, mais ça me dépasse un peu. Cela dit, remplacez les volailles par des dinosaures agressifs, la vieille pétoire par des épées légendaires et je serai le premier à décimer la faune locale. Bref, la série des *Monster Hunter* était faite pour moi... A fortiori ce second volet PSP aussi. C'était malheureusement sans compter sur la propension de Capcom à livrer des suites abouties

et franchement réussies, mais par trop semblables aux opus originaux (*Phoenix Wright*, *Street Fighter...*).

### QUAND LA CHASSE PÊCHE

Le nombre de missions et d'armes a explosé tandis que les nouvelles créatures sont encore plus impressionnantes. Impressionnant, le jeu l'est aussi au niveau de la réalisation avec des environnements chiadés et des monstres incroyablement bien animés. Vous allez apprendre à pêcher, à dépecer vos proies ou encore à cueillir des plantes, mais vous avez également tout intérêt à savoir vous battre et à tendre des pièges. Pour vous

équiper, vous pouvez aller chez le marchand ou attendre de trouver les éléments qui permettront au forgeron du coin de vous fabriquer des armes plus puissantes. Bien pensé? Pas tant que cela. En effet, *MHF2* est fait à l'origine pour être savouré à plusieurs en ligne, ce qui n'est pas le cas ici (seul le local est possible). On se tape donc la plupart des missions en solitaire jusqu'à lassitude. Pour finir, la caméra n'est pas au point et ceux qui ont retourné le précédent volet auront l'impression de visiter les mêmes décors, neige et sable en plus. Un chouette jeu tant qu'on n'est pas seul, mais une extension déguisée. ■

**Non, mais...**



Si je n'avais pas passé plus de temps que de raison sur le premier volet, j'aurais probablement été plus enthousiaste. Mais là, j'ai juste eu le sentiment qu'on avait essayé de maquiller et de me refourguer le même jeu. La pitule passe d'autant moins qu'il n'y a pas de mode online et que le titre est profondément répétitif en solo. Résultat : on enchaîne les missions sans aucun but, si ce n'est celui de devenir plus puissant. On peut désormais jouer à quatre en local contre deux précédemment? Déjà que j'ai du mal à me trouver un ami... alors trois... **Plancton**

Le banquet est désormais une tradition dans la série. Un moment sympa à partager.



## VERDICT 13/20

### LES PLUS

- Chasse et Pêche en plus fun
- Une réalisation au poil
- Jouable à quatre en local

### LES MOINS

- Des missions trop difficiles
- Caméra approximative
- Laborieux en solo

### CONCLUSION

Forcément plus complet que son aîné, *Monster Hunter Freedom 2* n'assure pas le renouvellement que l'on est en droit d'attendre d'une suite et reste répétitif quand on n'a pas d'amis sous la main.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★ ★

Tout irait pour le mieux si la caméra n'était pas aussi lente et luttait tant à se placer correctement.

### RÉALISATION ★★ ★

Il n'y a presque pas de brouillard pour couvrir l'horizon. Décors et monstres sont de toute beauté.

### BANDE-SON ★★

Les musiques sont trop discrètes, voire même absentes à certains moments. Des silences pesants.

### DURÉE DE VIE ★★ ★

La durée de vie du premier *MHF* était importante. Celle du second volet l'est davantage.

Testé sur	PSP
Genre	action
Joueurs	1 (jusqu'à 4 en local)
Public	tous publics
Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom
Prix	45 € environ

**Consoles+**  
Consoles Plus d'Or

# LES MONDES ENGLOUTIS

Bienvenue dans Rapture, une ville qui vous captive autant qu'elle vous capture. Une ville dont on ne ressort pas indemne... encore faut-il y survivre.



Testé sur	Xbox 360
Genre	FPS
Joueur	1
Public	adulte
Éditeur	2K Games
Développeur	Irrational Games
Prix	65 € environ (75 € en version collector)



XBOX 360



Votre première leçon : deux ennemis dans l'eau seront sonnés avec une seule salve d'électricité.



Après vous être débarrassé de son protecteur, sauvez-vous la fille ou récoltez-vous son Adam ?



ectrique

**A**nnées 60, un avion s'écrase en pleine mer. Le joueur, enfoui dans les profondeurs maritimes depuis d'interminables secondes, s'extirpe de l'imposante carcasse métallique et regagne tant bien que mal la surface. Tout autour de lui, des débris enflammés. Choqué, il s'éloigne de cet impressionnant spectacle visuel et aperçoit une autre source de lumière. Un phare quelques mètres plus loin. Il s'en approche, emprunte des escaliers qui semblaient l'appeler. Au bout, une porte. La porte. Il pénètre dans le phare. Des escaliers, encore, ne lui offrent qu'une opportunité : descendre, à l'air libre cette fois, au plus profond de l'océan. Où est-il ? À Rapture, gigantesque ville sous-marine - projet d'un demiurge fou - créée pour fuir les idéologies capitaliste et communiste de la guerre Froide. Créée pour que l'homme, dans sa conception la plus individualiste,

puisse s'y épanouir. Le joueur explore cet univers apparemment abandonné, ramasse une clé anglaise, s'injecte une drogue - sans trop savoir pourquoi - depuis ces bornes placées un peu partout et se découvre des pouvoirs. Que cela signifie-t-il ? Quel est ce lieu fascinant et terrifiant à la fois ? Impossible de s'arrêter pour y réfléchir car Rapture est toujours habité... mais de citoyens devenus fous à lier, prêts à tout pour tuer cet étranger. Le joueur. Vous.

### S'IMMERGER DANS L'AMBIANCE

Muni d'une radio, récupérée par hasard (quoique...), le joueur suit les instructions d'Atlas, un inconnu qui lui offre son aide en échange d'un service : sauver sa femme et sa fille, apparemment saines et sauvées dans Rapture. Les questions posées se résolvent au fil de sa progression, au rythme des nombreux enregistrements audio laissés par les habitants, »

### ZOOM

#### DOPAGE

*BioShock* se distingue d'un FPS conventionnel grâce à la gestion des Plasmides et des Fortifiants. Car il ne suffit pas de les obtenir pour s'en servir, encore faut-il posséder assez d'emplacements pour les équiper. En attendant de pouvoir s'offrir de nouveaux slots, vous devrez souvent faire des concessions et mettre les autres de côté. Les gènothèques dispersées dans les niveaux permettront heureusement de les intervertir à votre guise.



### Un vrai choc !

*BioShock* fait partie de ces productions finement pensées et réalisées avec un amour qui force le respect. Sa plus grande qualité, à mon sens, est d'avoir réussi à instaurer un univers original, aux doux parfums de *Cité des enfants perdus* et de *Fallout*. Et non seulement les décors sont remarquables, mais la « faune » des personnages divers que vous croiserez n'est pas en reste. Les pouvoirs psychiques jubilatoires liés aux Plasmides, ainsi que les différentes possibilités d'aborder un même problème, achèvent de faire de *BioShock* un incontournable.

Chris

## ZOOM



## RÉFLÉCHIR OU MOURIR

Trop facile en difficulté minimum, l'aventure de *BioShock* prend un tout autre sens en normal (ou difficile). Rations et munitions se comptent à l'unité, et le moindre ennemi devient un véritable danger. Impossible d'avancer sans réfléchir, le tout étant de progresser lentement et d'utiliser intelligemment ses pouvoirs.



Incinération !



Flaque de pétrole et portes verglacées... des passages bateau, mais à exploiter avec efficacité.

Généralement, plusieurs types de munitions sont disponibles pour une même arme, plus ou moins efficaces selon la menace.



4-42  
Chevroline 00

» quelques mois plus tôt, à une époque où ils n'étaient pas fous. Désormais, les combats, sauvages et ardu, sont devenus inévitables. Le moindre personnage encore en vie est une menace. Les balles classiques, perforantes ou ioniques, que le joueur utilise en fonction de ses adversaires se font rares. Heureusement, il peut compter sur son pouvoir d'électricité pour ruser. Dans l'eau, élément prédominant dans ces superbes ruines de béton tout droit tirées d'un roman de Jules Verne, une salve suffit à électrocuter plusieurs citoyens. Les règles de cet univers se précisent. Autrefois, Rapture offrait à ses citoyens des Plasmides et des Fortifiants, des substances qui développent

les pouvoirs de l'être humain. Bien qu'étranger, le joueur doit accepter cet environnement. Le voilà lui aussi surdéveloppé en raison des dopants qu'il ingurgite. Il peut désormais enflammer ses opposants, leur promettant une mort lente, les geler, voire les rendre enragés, auquel cas les citoyens s'égorgeront entre eux. Plus tard, il gagnera davantage de Santé et d'Eve – cette énergie nécessaire pour lancer un pouvoir –, augmentera sa compétence en piratage, bien utile pour prendre le commandement des tourelles de défense lui étant initialement hostiles. Les aptitudes que le joueur développe sont nombreuses, variées et pour la plupart étonnantes. Mais pour cela, il lui faut de l'Adam, toujours plus d'Adam...

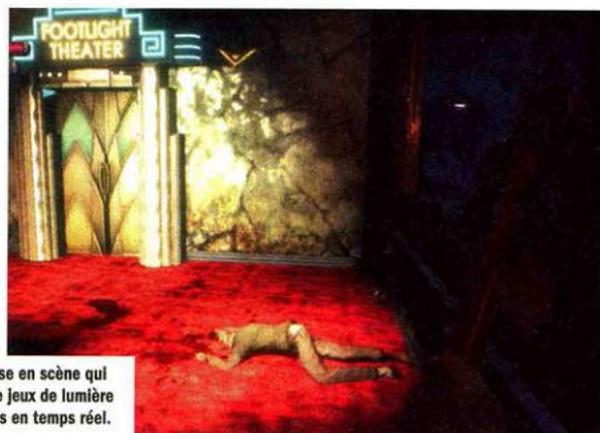
Chargé de défendre les petites filles détentrices de l'Adam, voici un Protecteur, qu'il faudra abattre pour récupérer la précieuse substance...



Impressionnant: tous les meubles et cadavres se fouillent. On obtient de nombreux items à conserver.



Une excellente mise en scène qui use notamment de jeux de lumière et de cinématiques en temps réel.



**“Voilà le joueur lui aussi surdéveloppé en raison des dopants qu’il ingurgite.”**

#### LA FIN JUSTIFIE LES MOYENS

Vient la première rencontre avec une Petite Sœur, pauvre petit être chétif utilisé pour stocker l'Adam, fruit des expériences inhumaines menées dans les profondeurs de Rapture. Le joueur peut la sauver en ne puisant qu'un minimum de son énergie... ou tuer cette malheureuse poupée pour absorber tout son Adam. La cruauté est tentante, tant la substance ainsi récoltée lui permettra de se développer avec les Jardins des Glaneuses, ces bornes accessibles dans certaines salles. Réagir avec humanité

pourra aussi lui être bénéfique. Plus tard. Le choix lui appartient... Mais encore faudra-t-il qu'il puisse se débarrasser des Protecteurs, ces imposants scaphandriers robotiques qui s'opposent aux agresseurs des Petites Sœurs, et qui, malgré leur forme arrondie, leur démarche pataude, font preuve d'une force et d'une robustesse impressionnante. Rapture recèle de nombreux dangers et d'obscurs secrets. La seule chose dont le joueur peut être sûr, c'est que son voyage, aussi perturbant soit-il, restera profondément gravé dans sa mémoire. ■

#### ZOOM

#### FANS DE FALLOUT?

Les développeurs ont certainement passé des heures sur *Fallout*. Dans tous les cas, ils ont su recréer une ambiance qui s'en rapproche, avec des décors composés d'affiches et des dessins empruntés à la référence sur PC. Mais ils vont même plus loin en créant un Rapture à l'ambiance Art déco et aux menus rendant hommage à l'expressionnisme du cinéma d'après-guerre. Sublime.



XBOX 360

**Oh que oui!**



Attention, *BioShock* n'a pas la liberté de mouvements et d'actions d'un *Deus Ex*. Il n'intègre d'ailleurs pas d'éléments de RPG. En revanche, le gain de compétences, de pouvoirs et d'attributs confère à ce magnifique FPS une immersion sans pareille. Idem en ce qui concerne la ville, Rapture, superbe et inquiétante avec des effets d'eau magnifiques. L'aspect volontairement brouillon des combats rend chaque affrontement périlleux et la progression particulièrement intense. *BioShock* est un grand FPS à l'atmosphère atypique.

**Dam**

## VERDICT 18/20

#### LES PLUS

- La gestion des compétences
- L'ambiance si immersive
- Un univers cohérent

#### LES MOINS

- Interface des menus délicate
- Certaines énigmes déjà vues
- Le jeu me fait flipper!

#### CONCLUSION

*BioShock* s'amuse à emprunter quelques éléments de RPG et d'aventure pour s'imposer comme le plus immersif des FPS next gen. Pénétrez sans tarder l'univers enfoui de Rapture!

## ÉVALUATION

#### JOUABILITÉ ★★★★★

Sous l'aspect brouillon des combats se cache une réelle volonté de rendre violents les affrontements.

#### RÉALISATION ★★★★★

De la recherche architecturale de Rapture au rendu de l'eau, *BioShock* offre une ambiance graphique démente.

#### BANDE-SON ★★★★★

Les bruitages percutants, les ennemis bavards et les musiques rétros assurent une ambiance atypique.

#### DURÉE DE VIE ★★★★★

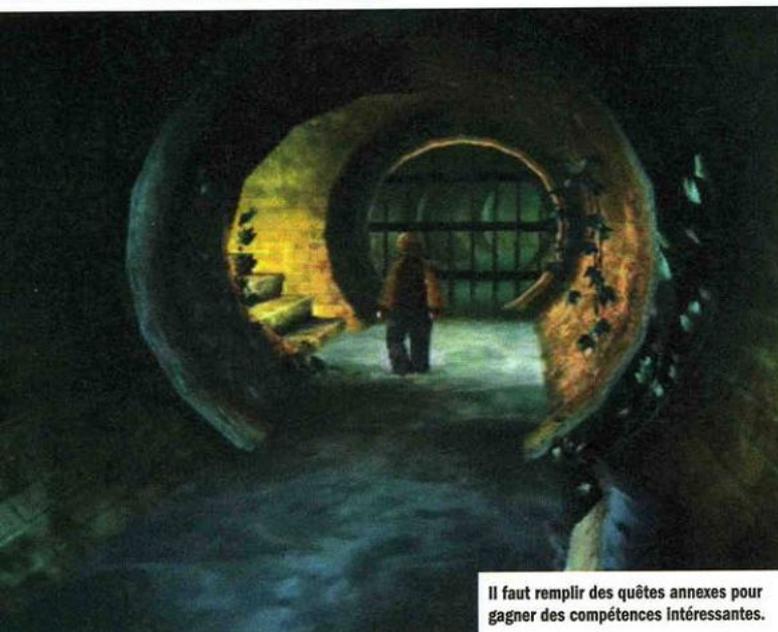
Un FPS pas comme les autres à l'aventure longue d'une vingtaine d'heures pour percer tous les mystères de Rapture.



Il suffit de choisir sa destination sur la carte du monde... C'est un peu triste.



Les transformations de Shania sont longues mais efficaces !



Il faut remplir des quêtes annexes pour gagner des compétences intéressantes.



Pour continuer un combo avec un autre perso, il faut appuyer sur le bon bouton.



## À CŒUR ET À CRI

La série des *Shadow Hearts* n'a peut-être pas l'envergure d'un *Final Fantasy*, mais elle poursuit tranquillement son chemin et nous revient avec un volet plus abouti que jamais.

**A**vec la déferlante de RPG sur PS2, on pourrait croire que ce nouveau volet de *Shadow Hearts* ne sort pas au bon moment. Détrompez-vous, la concurrence ne montre qu'une chose : que *Nautilus* n'est définitivement plus un second couteau et sait y faire en matière de jeux de rôle. Tout commence dans la ville de New York. Suite à un mystérieux accident, Johnny perd son paternel, sa sœur et une partie de la mémoire. Une situation

peu enviable qui lui a permis de monter sa boîte de détective privé grâce à l'héritage qu'il a touché. Si l'aventure commence par des investigations sans prétentions, elle dégénère rapidement en une longue quête passionnante mêlant humour, suspense et dialogues intelligents. Les personnages comme Mao le chat saoul ou Frank le ninja ont un charisme fou, mais c'est surtout le système de combat qui fait merveille.

### MONDES ET MERVEILLES

Comme dans les précédents volets, les combats reposent sur la roue du destin. Dès que vous tentez une action, vous devez appuyer au bon moment sur le bouton pour que le curseur s'arrête dans les

différentes zones d'action du cercle. Si vous réagissez trop tôt ou trop tard, vous ratez votre coup et devez attendre le tour suivant. Lorsque vous frappez, vous remplissez une jauge vous permettant de réaliser des attaques doubles, voire des combos mettant en scène vos différents héros, ce qui oblige à une attention de tous les instants. Les décors sont parfois vides, toutefois les graphismes restent cohérents et offrent régulièrement de petites claques visuelles. Si l'aventure est linéaire et les régions à explorer assez réduites, le titre se rattrape avec un rythme soutenu qui ne vous laisse respirer qu'à la fin du jeu. Et mine de rien, c'est essentiel. ■

### Ça le fait !



À chaque fois que je teste un *Shadow Hearts*, je m'y plonge sans conviction et je me fais régulièrement piéger. On sent que *Nautilus* n'a pas le même budget qu'un *Square Enix*, mais *From The New World* n'est pas fait de bouts de ficelle. L'intrigue est lugubre sans tomber dans le trip pour dépressif, les musiques jazzy et l'ambiance du jeu sortent de l'ordinaire tandis que la roue du destin qui régit les combats fait merveille. Certes le titre n'est pas parfait, mais il a une réelle identité qui séduira les débutants comme les rôlistes expérimentés.

Plancton

## VERDICT 16/20

### LES PLUS

- Un univers dépaystant
- La bande-son est sympa
- Le système de combat dynamique

### LES MOINS

- Décors manquant de finesse
- Trop linéaire et dirigiste
- Certains dialogues sont niais

### CONCLUSION

*From the New World* n'est pas une piètre alternative, mais un très bon RPG qui a pour mérite de changer de l'ordinaire. Ruez-vous dessus si vous ne connaissez pas encore la série !

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★★★

À chaque nouveauté, un didacticiel vous prend en main et vous explique ce qu'il est bon de savoir.

### RÉALISATION ★★★

Le titre alterne entre des passages de toute beauté et des zones tristement dépeuplées.

### BANDE-SON ★★★★★

Vous aimez le jazz et les musiques de RPG traditionnel ? *Shadow Hearts* est fait pour vous.

### DURÉE DE VIE ★★★★★

Le jeu n'est pas difficile à condition de faire tous les combats. L'aventure est de longue haleine.



Testé sur	PS2
Genre	RPG
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Ghostlight
Développeur	Nautilus
Prix	50 € environ

 <b>Kris</b> Swordsman		<b>Parameters</b> 1/8
<b>Main Gauche</b>		Long Sword
Kite Shield		Saber
Casque		Dirk
Breastplate		Dirk
Leather Mittens		Main Gauche
Iron Leggings		Knife
Poison Charm		Bone
<b>Weapon: Short Sword</b>		Broken Sword

A short sword that fends off the enemy's attacks.

La version vendue en France est entièrement en anglais, vous êtes prévenu !



## TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY

# IL ÉTAIT UNE BONNE FOIS

Le monde de Terresia se porte mal et attend le héros de la légende qui mènera un groupe de soldats motivés à la victoire pour le compte

de la guilde Ad Libitum. Un départ en fanfare sans trompette vu le scénar' de superette, mais qui sert de prétexte idéal à un spin-off du feu de dieu mixant toutes les stars des *Tales of* dans un monde étonnamment cohérent. À la manière de *FFXII* ou d'un MMO en général, vous enchaînez les quêtes à récupérer en ville et débloquentez de nouvelles classes (en plus des quatre de base : guerrier, prêtre,

mage, voleur) pour votre héros entièrement personnalisable de la tête aux pieds. Le système de combat, propre à la série, garantit du lourd, autant d'un point de vue tactique avec ses nombreux combos et moyens de défense, que tape-à-l'œil vu l'abondance d'effets spéciaux. Du RPG comme on l'aime, pour une portable qui se contentait de repompe rapide et qui s'offre enfin du consistant ! **Cédric** ■

**Consoles+**  
Hit Consoles Plus



**VERDICT 16/20**

### LES PLUS

- Système de combat idéal
- 3D propre
- Les stars des *Tales of*

### LES MOINS

- Un donjon, ça ne plaît pas à tous
- Des quêtes parfois redondantes
- Le scénar' !

	<b>Testé sur</b> PSP
<b>Genre</b>	RPG
<b>Joueur</b>	1
<b>Public</b>	tous publics
<b>Éditeur</b>	Ubisoft
<b>Développeur</b>	Alfa System
<b>Prix</b>	50 € environ

Immersion, sensations... Les maîtres mots de ce *Colin McRae: DIRT*, sur 360 comme sur PS3 !



Les vues cockpit de *DIRT* sont juste les plus puissantes jamais créées !



## COLIN MCRAE: DIRT

# DU COLIN POUR TOUS

Après nous avoir émerveillés sur Xbox 360, le tout nouveau *Colin McRae: DIRT* débarque ce mois-ci sur PS3. Bien sûr, le jeu de rallye

de Codemasters garde toutes ses qualités, à savoir avant tout celle de proposer aux joueurs une expérience vraiment ultra-immersive. Le moteur NEON, créé spécialement pour l'occasion, offre tout d'abord une réalisation au top, avec des décors vastes, beaux et très variés, ou encore des déformations de premier ordre sur les caisses comme sur le décor (barrières explosées, rambardes enfoncées, etc.). Et le

gameplay n'est pas en reste, avec un joli compromis arcade/simulation, une conduite nerveuse, rapide et enivrante grâce à tout un tas de détails qui forcent le respect (on retiendra surtout les vues cockpit, juste fantastiques !). Bref, il propose toujours les mêmes qualités (et défauts : voitures légères et chargement longuets, surtout), avec des microdifférences dans le rendu, mais rien de bien notable. **Julo** ■

**Consoles+**  
Hit Consoles Plus



**VERDICT 17/20**

### LES PLUS

- Immersion totale !
- Bruitages, déformations réalistes
- Décors splendides

### LES MOINS

- Pas de multi en écran partagé
- Voitures un peu légères
- Temps de chargement longs

	<b>Testé sur</b> PS3
<b>Genre</b>	course
<b>Joueurs</b>	1 (jusqu'à 100 online tour à tour)
<b>Public</b>	tous publics
<b>Éditeur</b>	Codemasters
<b>Développeur</b>	Codemasters
<b>Prix</b>	70 € environ

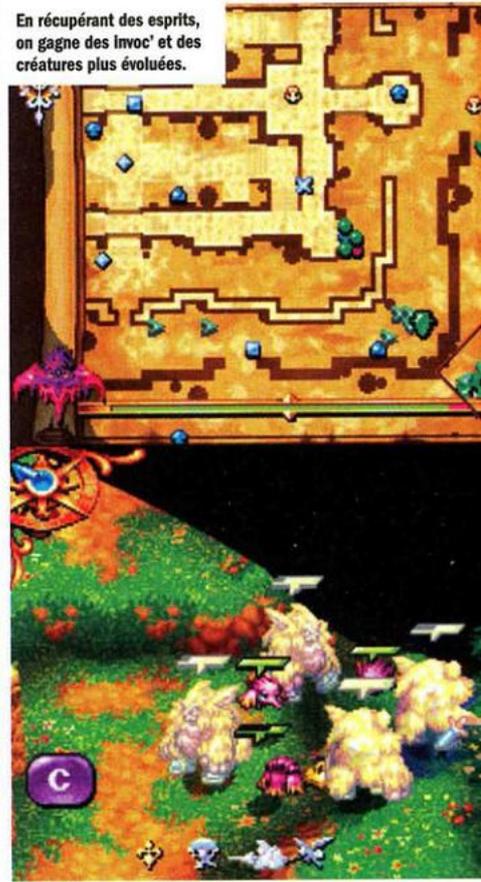
## Test HEROES OF MANA



Prudence contre les boss, si votre héros meurt, il faudra recommencer la mission.



Les héros restant à la base donnent des bonus de force ou permettent de bâtir plus vite.



En récupérant des esprits, on gagne des Invoc' et des créatures plus évoluées.

# HÉROS POINTÉ

Il y a la vie, ses bons côtés, mais *Heroes of Mana* est sur l'autre berge et ne sait pas trop comment traverser. Quelque part, ça peut se comprendre... tant la sensation de noyade est latente.

Les FPS et les STR ont longtemps été la chasse gardée des ordinateurs grâce au couple clavier / souris. Si le premier genre s'est désormais démocratisé sur nos consoles, le second n'est jamais parvenu à percer faute d'utilisation intelligente de la manette. Les fonctionnalités de la DS et la sortie de *Heroes of Mana* auraient pu mettre fin à cette époque maudite. Et effectivement, les bonnes idées en termes de gameplay sont bien là. Cependant elles sont mises en œuvre avec une telle désinvolture

que l'on se demande si Square Enix a correctement testé la jouabilité avant de mettre son jeu sur le marché...

### LA VIE EN HEROES

Au début de chaque mission, vous choisissez un certain nombre de héros allant de l'épéiste au magicien.

Une fois sur le champ de bataille, vous explorez les environs à la recherche de minerais et de fruits nécessaires pour lever une armée. Poisson lanceur de trident, oiseau, taube espionne, chaque catégorie d'unité ne peut être développée que si vous construisez le bâtiment

correspondant. À vous ensuite d'adapter vos besoins en fonction de l'ennemi. Préférer les archers pour attaquer les créatures volantes, se faire un groupe de monstres lents et résistants afin de détruire les armes de siège sans difficulté, il est payant de se prendre un minimum la tête



Typique de l'IA: une file de monstres qui se bloquent et ne peuvent plus bouger.



L'équipement que vous gagnez dépend de votre rang à la fin de chaque mission.



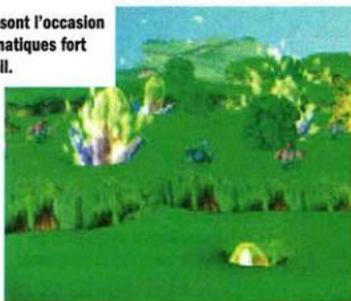
Testé sur	DS
Genre	STR
Joueurs	1 (jusqu'à 4 en local)
Public	tous publics
Éditeur	Square Enix
Développeur	Brownie Brown
Prix	45 € environ



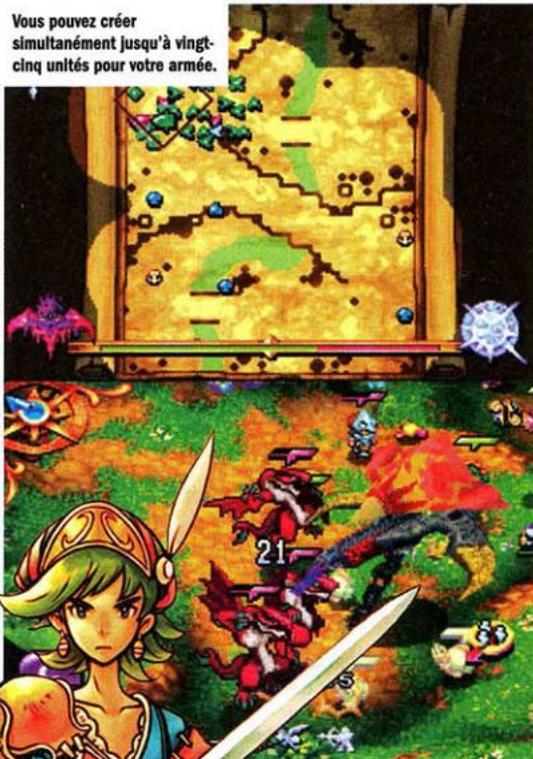
DS



Les invocations sont l'occasion de petites cinématiques fort plaisantes à l'œil.



Vous pouvez créer simultanément jusqu'à vingt-cinq unités pour votre armée.



Les bâtiments servent à créer des monstres, à soigner, à activer les invocations.

**"Le stylet fait merveille pour gérer vos troupes... à ceci près que ces dernières sont débiles."**

pour composer son armée.

L'interface est intuitive quoique trop encombrante, le stylet fait merveille pour gérer vos troupes... à ceci près que ces dernières sont profondément débiles.

#### MANA QUI, NE PROFITE JAMAIS

Ainsi, il est fréquent de voir son héros se faire dépouiller parce que les unités censées l'appuyer sont restées coincées derrière un arbre. Elles sont également incapables de se déplacer en diagonale et prennent un temps fou à atteindre leur cible. Et quand elles l'atteignent, il n'est pas dit qu'elles la touchent. On vous laisse

deviner l'effet que ça fait de devoir recommencer une mission à cause d'un arbre... Plus anecdotique, cet opus s'inspire en théorie de l'univers des *Mana*. Or excepté le recyclage de quelques sprites du troisième volet, il n'a plus grand-chose à voir avec l'ambiance originale. Le puriste sortira son petit mouchoir, mais le joueur lambda ne devrait y voir aucun inconvénient. L'histoire tient la route malgré quelques dialogues superflus, les décors exploitent correctement les capacités de la DS. Reste que l'IA vient tout gâcher et rend juste amusant un titre qui aurait pu être fabuleux. ■

**Pffff... snif !**



*Heroes of Mana* est un précurseur beau et intéressant en matière de STR sur console, mais il n'a pas trouvé à quelle sauce cuisiner l'intelligence artificielle, qui est pourtant un point essentiel dans ce genre de jeux. Oui, un peu comme si on vous servait du poisson pané... sans chapelure ! Dites monsieur Square Enix, vous ne pourriez pas nous refaire un vrai *Seiken Densetsu*, que l'on éprouve les mêmes sensations qu'au temps de la GameBoy et de la Super Nintendo ? Ça nous changerait des déclinaisons bancales et faussement inspirées.

Plancton

## VERDICT 12/20

### LES PLUS

- Un STR sur DS
- Environnements léchés
- Interface limpide...

### LES MOINS

- ... limpide mais encombrante
- Des ralentissements nuisibles
- L'IA d'un Cédric au réveil

### CONCLUSION

*Heroes of Mana* avait toutes les cartes en main pour réussir, mais il les a jouées trop tôt. Ses problèmes d'IA et son côté brouillon ne lui permettent pas de briller comme il aurait pu.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★

L'écran tactile et l'interface sont bien pensés, mais vos unités sont bêtes. Le gros défaut du jeu.

### RÉALISATION ★★★★★

Brownie Brown s'en tire bien, même si certains décors pixélistent et que les persos sont petits.

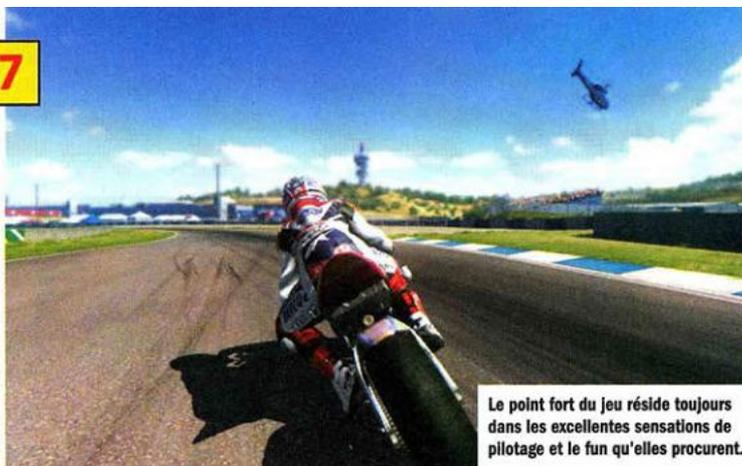
### BANDE-SON ★★★

On retrouve les instruments qui avaient servi pour la bande-son de *Seiken 3*. Les mélodies sont cool.

### DURÉE DE VIE ★★★

Les missions ne sont pas très difficiles et on progresse rapidement dans l'aventure.

## Test MOTOGP '07



Le point fort du jeu réside toujours dans les excellentes sensations de pilotage et le fun qu'elles procurent.



L'une des nouveautés : la foule de supporters autour de la piste... Cool, mais on aurait préféré une IA digne de ce nom !



# UPDATE 2007

Après un premier épisode next gen un brin décevant, tant par son manque d'innovations que par ses manques incompréhensibles, *MotoGP* tente de se racheter avec cette version.

Tous les fans de la série ont été déçus par la première incursion de la série sur 360. Passé la claquette du passage à la HD, on se rendait compte, non seulement que le jeu n'avait fondamentalement pas évolué d'un pouce, mais aussi – encore pire – que l'option permettant de paramétrer le degré de réalisme avait purement et simplement disparu ! Alors permettez-moi de commencer par une bonne nouvelle : elle est de retour ! Youpi tralala ! Pour le reste, il est temps de se mettre en selle et de faire les premiers tours de piste...

### JE T'AIME MOI NON PLUS

Au premier coup d'œil, rien ne surprend vraiment : le jeu reste agréable à regarder, mais n'offre absolument pas le bond graphique qu'on est en droit d'attendre

aujourd'hui. La HD, c'est bien, mais on espérait des effets un peu plus modernes. Certes, on retrouve des pistes plus animées (foule de supporters, avions dans le ciel...), mais c'est toujours plutôt aseptisé, surtout en mode Moto GP (en Extreme, on profite de décors plus chaleureux). Du côté de l'IA, véritable talon d'Achille de la série, c'est pire puisqu'on ne note aucune amélioration : les concurrents vous foncent toujours dessus comme des imbéciles ! Rageant. Bref, c'est une fois de plus au niveau de l'update de la licence qu'il faut regarder pour trouver de la « nouveauté ». Tous les pilotes et pistes de la saison 2007 sont là. Trop bien. Et malgré mon agacement, il suffit que je remette les mains sur le guidon pour prendre mon pied. En Moto GP pour l'aspect trajectoire et connaissance du circuit, en Extreme pour en prendre plein la tronche en tapant des pointes de vitesse jubilatoires... Quant au mode Xbox Live, il est toujours de grande qualité. Bref, *MotoGP* garde une fois de plus toutes ses qualités et ses défauts. Sans surprise. ■



En Extreme, les pistes sont plus rapides et plus vivantes.



Testé sur Xbox 360  
Genre course  
Joueurs 1-4 (jusqu'à 16 en local et online)  
Public tous publics  
Éditeur THQ  
Développeur Climax (UK)  
Prix 70 € environ



XBOX 360

## Bis repetita

Le discours est simple, et il a le mérite d'être le même chaque année : si vous avez l'opus précédent, déboursé à nouveau 70 euros sera difficile à assumer lorsque vous remarquerez que rien ou presque n'a bougé. Mais bon, vu que vous êtes un lecteur assidu de *Consoles+* et que vous avez suivi mes conseils avisés l'année dernière, alors vous pourriez vous laisser tenter cette fois ! À noter que Climax, le développeur, a été racheté il y a peu par Disney, mais que THQ gardant bien la licence, il devrait y avoir du changement l'année prochaine...



Julo

## VERDICT 14/20

### LES PLUS

- Toujours fun à jouer
- Le mode Extreme
- Le retour des options de réalisme

### LES MOINS

- Peu de progrès encore une fois
- IA lamentable
- Chargements encore longs

### CONCLUSION

Ce n'est pas encore cette année que *MotoGP* fera de gros progrès... Une suite sous le signe de la continuité, avec de menues améliorations et des défauts identiques à ceux des précédents opus.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★★★

Un brin améliorée, elle demeure incontestablement une référence du jeu de moto.

### RÉALISATION ★★★★★

Un brin améliorée, mais pas assez pour satisfaire nos rétines à la hauteur de leurs attentes.

### BANDE-SON ★★★★★

Un brin améliorée, sur les mêmes bases – solides – de l'année dernière, mais ce n'est jamais transcendantal.

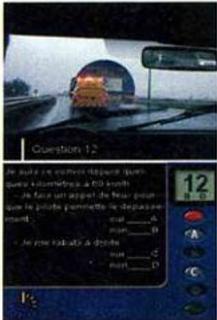
### DURÉE DE VIE ★★★★★

Un brin améliorée, avec notamment un mode online qui rallonge encore l'ensemble.

et aussi...

TESTÉ SUR DS

PAR MANZIN



Je vais ici vous interroger sur les thèmes qui, je crois, vous posent encore problème !  
En cliquant sur mon image au bas de l'écran tactile, je vous rappellerai votre dernier compte rendu de test.

Questions 1-2

12

OK

Retour

## CODE DE LA ROUTE DS

Quels points communs ont la plupart des jeunes ? L'amour des jeux vidéo et le désir impérieux de passer le permis de conduire ! Bingo ! Il n'en fallait pas plus à Neko pour sortir le jeu ludo-éducatif du Code de la route sur DS. Vous retrouverez donc l'ambiance austère des diapos et la logique tordue des questions à choix multiples qu'on vous posera pendant l'examen. Fonctionnel, certes, mais aussi barbant qu'en vrai. ■

■ Ludo-éducatif ■ 1 joueur ■ Tous publics ■ Éditeur : Neko Entertainment  
■ Dév. : Artefacts Studio  
■ Prix : 30 € environ

12/20

TESTÉ SUR DS

PAR MANZIN



## GUILTY GEAR DUST STRIKERS

Sorti initialement sur PSone, *Guilty Gear* fait son apparition sur DS dans une adaptation peu convaincante malgré des graphismes 2D très soignés, la possibilité de se bastonner à quatre en même temps et des niveaux sur deux écrans. La mollesse des combats est liée au gameplay ultrasimplifié et au manque d'originalité des coups. On enchaîne les fights avec une facilité déconcertante et donc rébarbative et les mini-jeux n'y changent rien. ■

■ Baston ■ 1 joueur (jusqu'à 4 en local)  
■ Tous publics ■ Éditeur : Majesco Scales ■ Dév. : Arc Systems Work  
■ Prix : 40 € environ

11/20

TESTÉ SUR WII

PAR PLANCTON



## SCARFACE THE WORLD IS YOURS

On s'attendait à une vraie bouse, mais *Scarface* sur PS2 fut au final un excellent clone de *GTA*. Il ne fallait pas lui demander de verser dans l'originalité, mais, question ambiance, le titre se posait là. Encore plus belle, cette mouture Wii est très agréable à jouer grâce au couple Wiimote/Nunchuk qui rend les coups de tronçonneuse et les phases de tirs plus immersives. Un titre peu original mais d'une maturité et d'une violence rare sur Wii. ■

■ Action ■ 1 joueur  
■ Adulte ■ Éditeur : Vivendi Games  
■ Dév. : Radical Entertainment  
■ Prix : 55 € environ

16/20

TESTÉ SUR PS3

PAR MANZIN



## TRANSFORMERS LE JEU

Je suis de nature optimiste, aussi je me disais que *Transformers le jeu* était susceptible d'avoir certaines qualités. Il n'aura fallu que six secondes pour que mon optimisme s'effondre en parfaite synchronisation avec la note de ce *GTA*-like de dernière zone. Gameplay à la rue, caméras le plus souvent dans les choux, missions barbant, ennemis stupides et clonés, bref une vraie bonne daube comme se doit de l'être l'adaptation d'un film. ■

■ Action ■ 1 joueur  
■ Tous publics ■ Éditeur : Activision  
■ Dév. : Traveller's Tales  
■ Prix : 70 € environ

6/20

TESTÉ SUR PSP

PAR MANZIN



## ALIEN SYNDROME

Voici le remake d'*Alien Syndrome*. La copie originale date de 1987 sur Master System et, vingt ans plus tard, Sega nous ressort un vieux machin lifté à coups de 3D et autres effets spéciaux. Vous devrez traverser d'interminables niveaux infestés d'aliens baveux, bref du hack and slash jusqu'au bout des ongles. On notera tout de même les vingt armes différentes, un petit côté RPG et des cinématiques plutôt agréables. Mais on passera vite son chemin. ■

■ Action ■ 1 joueur (jusqu'à 4 en local)  
■ Tous publics  
■ Éditeur : Sega ■ Dév. : Totally Games  
■ Prix : 40 € environ

10/20

TESTÉ SUR PSP

PAR PLANCTON



## GUILTY GEAR JUDGMENT

Ne vous méprenez pas, *Judgment* se retrouve testé dans un petit coin de page uniquement par manque de place. De toute façon, inutile d'en écrire des tonnes. Le titre regroupe un *Guilty Gear XX Reload* identique à la version PS2 ainsi qu'un beat'em all défoulant à souhait dans lequel vous incarnez les stars de la série. Rajoutons que vous pouvez jouer à deux en réseau local et vous comprendrez pourquoi il est facile de se laisser charmer. ■

■ Baston-action ■ 1 joueur (jusqu'à 2 en local) ■ Tous publics  
■ Éditeur : Majesco Sales ■ Dév. : Ark System Works ■ Prix : 45 € environ

15/20

## OPINION

**A**près avoir testé le online aussi bien sur PSP (*MGS: Portable Ops*) que sur PS2 (*MGS3: Subsistence*), Hideo Kojima ne cache plus ses intentions avec *Metal Gear Online*, épisode exclusivement dédié au jeu en ligne sur PS3. Certes, aucune date de sortie n'a encore été révélée, mais la touche Kojima garantit, tout du moins on l'espère,

**“La touche Kojima garantit un titre mûrement réfléchi.”**

un titre mûrement réfléchi, à cent lieues d'un anecdotique *Shadowrun* par exemple. De plus, la qualité du multi d'un *Splinter Cell* – grand concurrent de *MGS* – poussera forcément Konami et Kojima Productions à réaliser des



prouesses. Tant mieux, c'est tout ce qu'on demande. ■

**Dam**  
... infiltré

### Sommaire

<b>Metal Gear Online</b> PS3	<b>86</b>
<b>Sega sur Console Virtuelle</b> WII	<b>87</b>
<b>Forza Motorsport 2</b> XBOX360	<b>87</b>
<b>Call of Duty 4 : Modern Warfare</b> XBOX360	<b>88</b>
<b>Track &amp; Field</b> XBOX 360	<b>89</b>
<b>Bomberman Live</b> XBOX360	<b>89</b>



CoD 4 : Modern Warfare **88**



Heureusement on retrouve les bonnes vieilles stratégies, comme celle du magazine olé olé.

### » METAL GEAR ONLINE

# L'INFILTRATION POUR

**Enfin ! On peut dire qu'on l'aura attendue cette vraie version en ligne de *Metal Gear Solid* ! La voilà donc logiquement sur PlayStation 3, la console du luxe.**

**F**raîchement annoncé par Konami lors de son show de présentation à Tokyo, *Metal Gear Online* (notez l'absence du *Solid* !) est une version boostée et repensée du délicieux supplément en ligne offert avec *MGS 3 Subsistence*. Attention, ce ne sera pas un rajout au rabais, mais bien un jeu à part entière qui réutilisera les différents ajouts typiquement guérilla de *Metal Gear Solid 4*. Évidemment, il y a eu un bond dans le futur et votre

matériel utilisera ces possibilités à profusion. Tous les soldats présents sont équipés de nanomachines reliées entre elles via le système SOP Link. Vous pourrez ainsi parfaitement localiser vos compagnons d'armes via des halos bleus apparaissant sur la silhouette. Comble de la modernité, il sera possible de capturer un soldat ennemi et de hacker son système SOP. À ce moment-là, tel un maillon faible qui viendrait à sauter,

toute l'équipe adverse sera piratée et leurs positions n'auront plus aucun secret pour vous. Ça risque de crier fort dans les micros ! *Metal Gear Online* est prévu pour des affrontements jusqu'à seize joueurs. La session de bêta test commence dès août au Japon et on peut espérer une sortie assez rapide là-bas. Raah vivement ! **Kamui** ■

**PS3**

Éditeur : Konami  
Développeur : Kojima Productions  
Sortie : N.C.



"Attention, MGO ne sera pas un rajout au rabais, mais bien un jeu à part entière."

# R TOUS



Nouvelles technologies, cela veut dire nouveaux éléments de gameplay. Vive les trouvailles Konami!

Shinobi III offre des situations nouvelles comme cette session de surf... super.



Shining Force a mal vieilli graphiquement, mais il conserve un charme hors du commun.



» CV BIEN REMPLI

## SEGA EN VIRTUEL

Sega pense aux nostalgiques qui ont fait l'erreur de revendre leur Megadrive en rééditant sur la Console Virtuelle de Nintendo trois hits qui ont marqué la première moitié des années 90. *Shinobi III* n'est pas aussi intéressant que *Shadow Dancer* ou *The Revenge of Shinobi*, mais il reste un épisode très sympa à jouer. Moins connu mais culte à bien des égards, *Dynamite Headdy* vous met dans la peau d'une créature qui se bat avec sa tête. Développé par Treasure, le titre est un heureux métissage entre plate-

forme et action, qui souffre uniquement d'une trop grande facilité. Terminons en beauté avec *Shining Force*. Rappelons aux béotiens qu'il s'agit d'un RPG-tactique super complet. Un scénario solide, des persos charismatiques, des combats stratégiques, il aura fallu sa suite pour trouver plus abouti. Si vous avez 800 points à claquer, Sega vous laisse le choix des armes. ■

WII (CONSOLE VIRTUELLE)

Éditeur: Sega  
Développeur: Sega  
Sortie: disponible

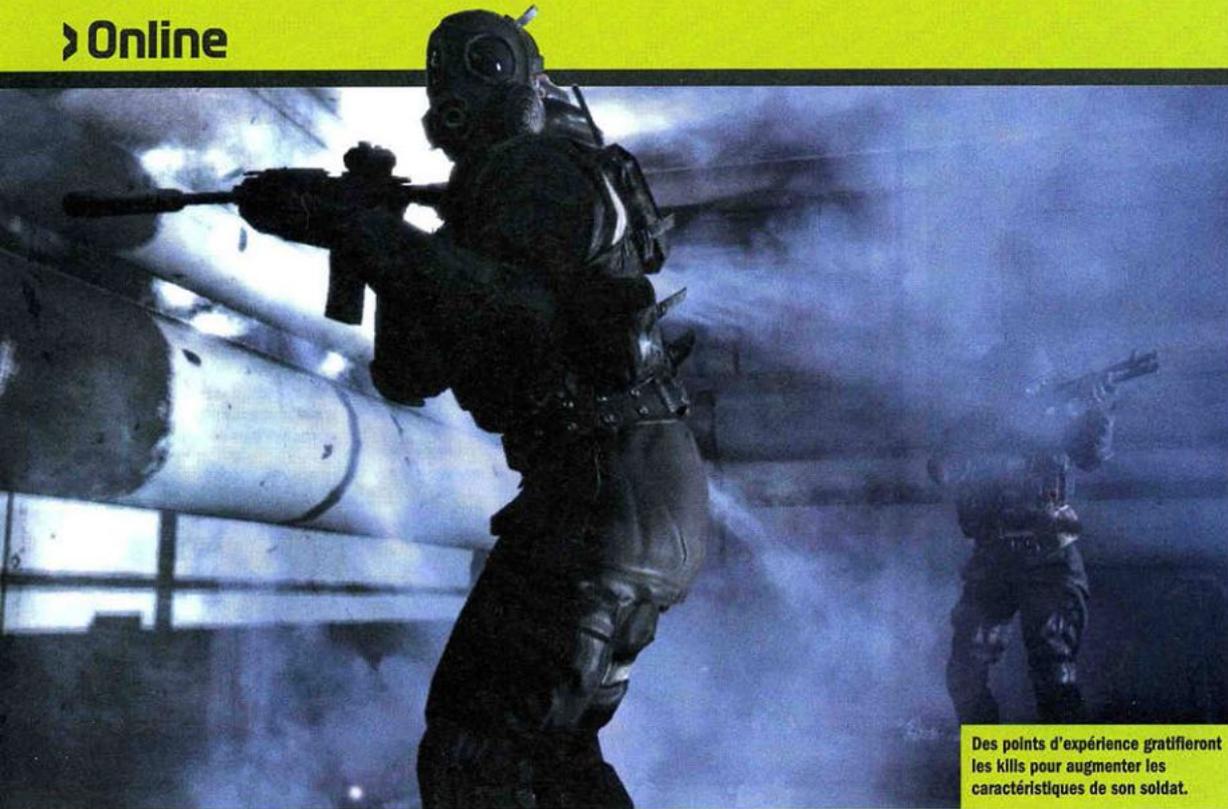
TUNING

## FORZA 2: LUI AUSSI EN KIT

*Forza Motorsport 2* profite évidemment du Marketplace pour du contenu téléchargeable: un pack de trois Nissan (l'Altila 2007, la Sentra SE-R, la 350 Z) gratuit ainsi que la fameuse Peugeot 908, payante pour ceux qui ne possèdent pas la version collector. 50 points Microsoft, c'est peu, mais le concept « jeu en kit » déçoit toujours autant à la rédac.

Trois nouvelles voitures à télécharger... dans cent ans on aura un garage complet!





Des points d'expérience gratifient les kills pour augmenter les caractéristiques de son soldat.

**NEWS ONLINE**



**EA : DES SERVEURS EN MOINS**

Pas mal de titres 360 d'EA Sports ne seront plus jouables online. Parmi les plus récents, citons les éditions 06 des licences : FIFA, Coupe du monde, Madden NFL, NBA Live, Tiger Woods PGA Tour. En voilà une bonne raison de passer aux volets 07... ou attendre les 08, c'est mieux !



**QUAKE ARENA**

La QuakeCon qui se tenait le week-end du 4 août fut l'occasion d'annoncer un Quake sur le Xbox Live Arcade, Quake Arena Arcade, développé par ID Software. Projet ambitieux s'il en est, mais attendons plus d'infos pour s'enthousiasmer... ou être déçu !



**PS STORE GANGRENÉ ?**

Sony a retiré trois bons titres PSone dispos sur le PlayStation Store. Apparemment, Spyro 2, MediEvil et Crash Bandicoot 2 - d'excellents jeux, à leur époque tout du moins - plantaient ou comportaient des bugs sonores. Espérons que Sony résolve ces problèmes pour proposer d'aussi bons titres dans les semaines à venir.

**CALL OF DUTY 4 : MODERN WARFARE**

**GUERRE ET BÊTA VONT DE PAIR**

Call of Duty 4 : Modern Warfare ouvrira bientôt sa bêta online. Au vu du succès qui a accompagné celle de Halo 3, on imagine déjà l'engouement des fans !

Élu « meilleur jeu de l'E3 2007 », et impatientement attendu par toute une communauté de joueurs, Call of Duty 4 : Modern Warfare promet de superbes batailles sur Xbox360 et PS3. Très prochainement, les amoureux du FPS délaisseront donc la Seconde Guerre mondiale pour un conflit moderne et évidemment international, en solo et en online, contre des joueurs provenant des quatre coins du monde. En attendant la sortie du titre d'Activision, le site officiel ([www.charlieoscardelta.com](http://www.charlieoscardelta.com)), permet

de s'enregistrer pour la bêta online sur 360 et dévoile aussi quelques éléments de gameplay à propos de ce mode. On y découvre la vingtaine d'armes disponibles, leurs spécificités ou encore les rajouts disponibles (un zoom plus puissant pour sniper, un silencieux, un grip pour atténuer le recul...). Plus intéressant, la création des classes présentée amène à découvrir le système de « Perks », sortes de compétences supplémentaires pour son avatar. Il faut en choisir trois parmi un large choix. Recharger plus rapidement,

obtenir un bonus de santé, ne pas apparaître sur le radar ennemi, sprinter plus longtemps, lancer automatiquement une grenade en mourant ou augmenter la pénétration de ses tirs sont autant d'exemples promettant une riche personnalisation de son soldat. Sinon, quatre modes de jeu classiques pour le genre et trois maps seront disponibles pour cette bêta. **Dam ■**

**XBOX 360, PS3**  
Éditeur : Activision  
Développeur : Infinity Ward  
Sortie : 4<sup>e</sup> trimestre 2007



Si la finesse du graphisme permet de se camoufler en multi, on tient là une prouesse !



## BOMBERMAN LIVE

# LA BOMBE DU XLA

**N**e passons pas par quatre chemins, *Bomberman Live* est le meilleur jeu du Xbox Live Arcade avec *Castlevania: Symphony of the Night*. Déjà pour sa réalisation qui, sans chercher à rénover le genre, inclut de petits bonhommes en 3D tout mignons, personnalisables qui plus est (avec un large choix de chapeaux, visages et corps à débloquent). Jouable jusqu'à quatre sur une console et jusqu'à huit en ligne, le titre d'Hudson

Soft ne se voit pas amputé de modes de jeu ou d'options quelconques à l'inverse de l'excellent *Worms*, hélas en kit... On profitera ainsi de tout ce qui a pu faire le succès de cette icône du multijoueur, entre les différentes arènes, plus ou moins piégées, et les nombreux bonus, plus ou moins avantageux. La foule de paramètres disponibles (plusieurs types de batailles, choix des armes, etc.) impose cette version comme ultime.

On détruira rapidement les caisses pour augmenter la puissance de ses bombes.



Pas besoin d'attendre du contenu payant pour profiter d'une foule d'arènes et d'options.



XBOX 360

Il va falloir s'entraîner des heures pour devenir un poseur de bombes expérimenté! À savourer sans compter, aussi bien en compagnie de ses potes chez soi, que sur le Live où les parties s'enchaînent. Bravo et merci, tout simplement. **Dam** ■

■ Action ■ 1-4 joueurs (jusqu'à 8 online)  
■ Éditeur: Hudson Soft ■ Dév.: Backbone Entertainment ■ Prix: 10 € environ (800 points)

**VERDICT** ★★★★★

Lors des sauts ou des lancers, il faut aussi gérer le degré d'ascension.



100 m, longueur, hauteur, 110 m haies, lancer de marteau... que du bonheur!



## TRACK & FIELD

# SAUT DANS LE TEMPS

XBOX 360

L'arrivée de *Track & Field* sur le Xbox Live Arcade ne saurait passer inaperçue. Car quel joueur peut s'enorgueillir de s'y connaître en sport virtuel sans avoir tâté un *Track & Field*? Vieille de plus de vingt ans sur consoles, la série de Konami n'a jamais vraiment changé de gameplay – elle a d'ailleurs été maintes fois imitée – et pour cause, il s'agit du seul gameplay réussissant à retranscrire la fatigue des disciplines simulées. En martelant un ou deux boutons pour courir lors d'un 110 mètres haies tout en appuyant sur une touche de saut au bon moment, le joueur doit se déchaîner sur la manette tout en restant concentré sur l'écran. Suées et crises de rire

garanties à plusieurs tant l'esprit de compétition est là et qu'il est bien drôle de voir ses concurrents s'acharner sur leur pad. Cette version XLA, outre de proposer des sprites retravaillés et volontairement old-school, demeure très laide mais cela n'affecte aucunement le gameplay. Pour 400 points Microsoft, voici un petit jeu aux bonnes fragrances d'ancienne époque, à savourer entre amis, même si les boutons bombés du pad 360 ne facilitent pas les challenges. **Dam** ■

■ Sport ■ 1-4 joueurs (jusqu'à 4 online)  
■ Éditeur: Konami ■ Dév.: Digital Eclipse  
■ Prix: 5 € environ (400 points Microsoft)

**VERDICT** ★★★

Après quelques annonces alléchantes et variées, les Japonais nous proposent autre chose que cet E3 agonisant et ses FPS à la chaîne. Youpi !



## OPINION

**U**n truc vraiment horripilant qui je l'espère ne vous arrivera jamais : le cercle rouge de la mort ! Voici le sceau qui est venu frapper ma Xbox 360 pourtant méritante. Alors en plus, ma boîte est d'occase et nipponne, ça va être coton pour la SAV. Y a comme un sentiment d'injustice, alors qu'on s'efforce (comme votre serviteur) d'essayer

**"Le cercle rouge de la mort venu frapper ma 360..."**

de bien mettre en valeur le peu de jeux nippons qui ne sortiront jamais en Occident, et paf, prends ça dans les dents. Du coup, le dilemme : faut-il en acheter une neuve (n'oubliez pas que la 360 nipponne est vraiment bon marché),



une d'occase ou choper une Élite ? Je hais la mécanique qui éclate en plein vol ! ■

**Kamui**  
qui ne bricole pas



**"Old Snake rampe comme un dératé entre les tranchées malgré son âge !"**

» METAL GEAR SOLID 4 : GUNS OF THE PATRIOTS

# LE JEU DES SENIORS !

**Ne nous leurrions pas, nombreux sont ceux pour qui MGS4 est la seule raison à moyen terme de garder une PS3 qui roupille.**

**A**près avoir offert une vidéo somme toute classique de *Metal Gear Solid 4* lors de l'E3 de cette année, Kojima s'est rattrapé en offrant une séquence de jeu réel au public nippon qui s'était rassemblé pour la cérémonie des 20 ans de *Metal Gear*. On a eu tout d'abord la confirmation du retour de plusieurs personnages. En plus de Meryl, ce sera aussi la réapparition miraculeuse de Vamp, le terroriste vampire bisexuel et immortel, dont le personnage sera bizarrement doublé par Shinya Tsukamoto (le réalisateur très allumé de

*Tetsuo*). Eva sera aussi de la partie. Un retour surprenant, puisque depuis l'événement de *MGS3*, ça doit lui faire quelque chose comme 80 ans à la vieille. Mais les amateurs de concret ont été gâtés. On a vu Old Snake ramper comme un dératé entre les tranchées, alternant vue subjective à la FPS et celle plus classique avec caméra tournante au stick analogique. Même si l'ambiance est mise sur l'aspect guérilla urbaine, le jeu se passant dans des pays du Proche-Orient, l'infiltration existe toujours avec un système de camouflage

intelligent en temps réel. Snake sera aidé dans sa rude mission par le Metal Gear MkII, un chibi robo qu'il contrôlera via une manette PS3 virtuelle. Enfin, *MGS4* fourmille de détails nous rappelant que les vertèbres lombaires de notre héros ne sont plus toutes jeunes. Comble de l'autodérision, à force de trop rouler au fond d'un tonneau, Snake rendra son repas. La cosmo-classe, on vous dit ! ■

PS3

Éditeur : Konami  
Développeur : Kojima Productions  
Sortie : 1<sup>er</sup> trimestre 2008



Le cercle rouge de la mort et de l'angoisse. Ô rage, ô désespoir ! En racheter une ?

## Tests

P. 98

*Dragon Quest Swords*, c'est déjà du lourd... À cela il faut ajouter *Minna no Golf 5* sur PlayStation 3, le seul jeu vraiment intéressant pour l'instant.



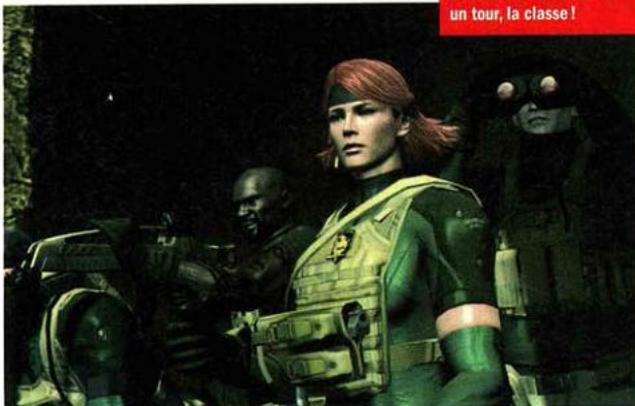
## Mangas

P. 112

Après *Tough*, Kibô revient plus fort que jamais dans *Free Fight*, un manga sombre et percutant, toujours cent pour cent baston, qui nous conte la suite de ses aventures.



Pas mal d'anciens visages connus reviennent faire un tour, la classe!



Nouveaux décors, nouvelles stratégies, espérons que ce soit pour bientôt!

## LES CHARTS

# PS2 TOUJOURS LÀ



Évidemment, *Dragon Quest Swords* a réussi à tirer son épée du jeu en dépassant confortablement les 300 000 exemplaires. Mais à part *Zelda* qui s'en va clopin-clopotant vers son million d'exemplaires, ce sont des jeux PS2 qui ont mené la danse avec la quatorzième édition de *Powerful Pro Yakyû*, sorti également sur Wi, et *Super Robot Taisen Original Generations* qui a dépassé les 400 000 exemplaires. Ah oui, nouvelle importante, la PlayStation 3 a dépassé son premier million d'exemplaires (c'est sans compter le nombre de machines d'occasion). 10 000 unités par semaine, c'est pas bézef! ■



*Dragon Quest Swords* a réussi son pari en réalisant un RPG accessible, même au plus jeunes.

## NOSTALGIA

# LE MEILLEUR RPG DU MONDE

Il y a quinze ans pile poil sortait mon RPG préféré de tous les temps, rien que ça. *Dragon Quest V: Tenku no Hanayome* débarquait sur Super Famicom, écrasant tout sur son passage. Premier jeu de la saga sur console 16 bits, il était aussi le premier et le seul à intégrer une histoire multigénérationnelle. Ainsi un père, son enfant et même ses petits-enfants se retrouvaient pris dans une aventure simple mais incroyablement bien écrite. La famille du héros, jamais abattue par les drames, y unissait ses forces pour lutter contre les monstres démoniaques à travers le monde et le temps. Ciselée avec minutie par Yuji Horii, *Dragon Quest V* était aussi le premier jeu où l'on pouvait capturer des monstres (tada) pour les faire progresser à son tour dans son équipe (tada!). Cela ne vous dit rien? «Attrapez-les tous»? Évidemment, c'était très moche pour de la SFC, mais la vibration héroïque était bien là. *Dragon Quest V* forever! ■

### SUPER FAMICOM

Éditeur: Enix

Développeurs: Bird Studio / Armor Project / Chun Soft

Sortie: 27 septembre 1992



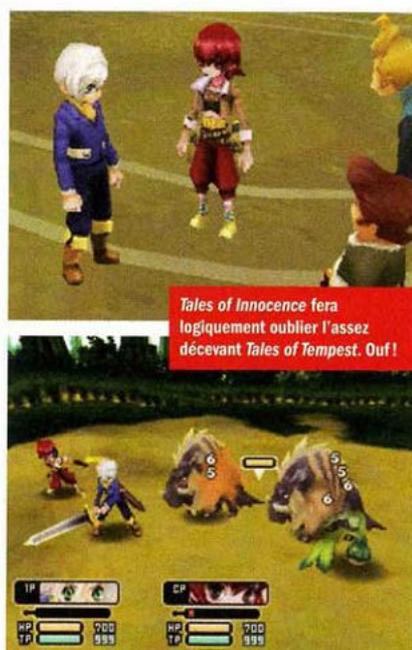
Techniquement dérisoire, *Dragon Quest V* et son design à la DBZ signé Toriyama a pourtant connu un succès foudroyant.



**" Pour suivre la série des Tales of, il faut un sacré budget. "**



On ne sait pas encore si le *Tales Wii* utilisera les ressources de la Wiimote. Sinon gare à la tendinite !



*Tales of Innocence* fera logiquement oublier l'assez décevant *Tales of Tempest*. Ouf !

» TALES OF 2007-2008

# TALES OF, L'ARMADA

Quelle popularité hallucinante pour les *Tales* ! Et les multiples remakes n'ont pas l'air de la faner. Coup de projo sur la collection 2007-2008.

Une certitude : pour suivre la série des *Tales of* aujourd'hui, il faut un sacré budget. Non seulement il y en a plein qui sortent, mais il faut avoir toutes les consoles. On croyait avoir la paix pendant un certain temps, même pas ! Voici non pas un, mais quatre titres annoncés simultanément. Retenez votre souffle, c'est parti ! *Tales of Innocence* sera le nouvel opus DS destiné à complètement gommer le passage du très

décevant *Tales of Tempest*. Prévu pour la fin de l'année, on pourra noter qu'il a une petite touche *Grandia* dans ses graphismes colorés. L'autre nouveauté, c'est *Tales of Symphonia : Ratasokr no Kishi*, la suite de son prédécesseur GameCube, qui sortira logiquement sur Wii. Maintenant côté entourloupe, attardons-nous sur *Tales of Destiny*. Les lecteurs les plus attentifs se diront « hé, mais il n'est pas déjà ressorti en fin d'année 2006 ? ! » Hé oui ! Il

s'agira de la version director's cut du remake PS2 sorti l'année dernière. Comme quoi, l'équipe avait encore son mot à dire. L'ultime jeu annoncé n'est autre que *Tales of Rebirth* sur PSP, l'original étant sur PS2. J'ajoute que nous, journalistes, on réécrit un papier à chaque fois... c'est sans fin ! ■

**PS2 PSP WII DS**

**Éditeur :** Namco-Bandai  
**Développeur :** Tales studio  
**Sortie :** 2007-2008



*Tales of Rebirth* est sans doute l'un des opus récents les plus populaires. Logique de le voir sur PSP aujourd'hui.



## NEWS JAPON



### SENJŌ NO VALKYRIE

Ça faisait longtemps que Sega n'avait pas annoncé quelque chose de croustillant. Voici donc *Senjō no Valkyrie*, dit « la Valkyrie du champ de bataille ». Pas trop de détails pour l'instant, pour ce qui pourrait être un jeu d'aventure wargame, produit par Toshihiro Nagoshi, tout auréolé du succès populaire de *Ryu Ga Gotoku*. On vous en dira plus très bientôt.



### TAKARAJIMA 2

Plus connu ici sous le nom de *Zack & Wiki*, l'héritier logique des jeux d'aventure à l'ancienne style *Monkey Island* se profile pour le 25 octobre au Japon. De quoi nous faire frémir de nostalgie, nous qui avons squatté les jeux Lucas et Sierra. C'est très certainement un des produits Capcom au capital sympathie les plus forts. Alors croisons les doigts !



### SUPER ROBOT TAISEN OG GAIDEN

Testé le mois dernier, voici déjà la suite annoncée. Faisant suite au scénario 2.5 qui se débloque à la fin du jeu, cette suite alternative reprendra l'essentiel des personnages et des robots (tous originaux, pas de gueules connues) pour un baroud final. Sortie prévue courant 2007.



## » MGS 2 : BANDE DESSINÉE LA BD SORT DU BOIS

**B**ande Dessinée en français dans le texte, c'est le nom que portait ce produit original et un peu poseur signé Kojima Productions. Il s'agissait ni plus ni moins qu'une version UMD habillée pour l'occasion du comics signé Ashley Wood, sorti chez l'éditeur indépendant IDW. Wood se permettait d'aller

encore plus loin dans la stylisation et l'abstraction, avec son style halluciné assez différent du design original de Shinkawa. Cette suite, entièrement doublée, reprend logiquement la BD de MGS2. Implacable. ■

**PSP**

**Éditeur:** Konami  
**Développeur:** Kojima Productions  
**Sortie:** N.C.



Produit « sympa » MGS 2 : Bande dessinée sera vendu au rabais, comme son prédécesseur.

## POLÉMIQUE

### » MGS : MOBILE JAMAIS EN FRANCE

Dans la collection « on l'aura jamais dans l'Hexagone », voici *MGS: Mobile*, bien évidemment conçu pour téléphone portable nippon. Ce marché terriblement couru dans la péninsule voit débarquer des titres de plus en plus intéressants, en général de nouveaux chapitres de jeux oubliés tels que *Dirge of Cerberus* ou *Parasite Eve*. Là c'est carrément un MGS avec Snake et Otakon qui débarque sur mobile dans un jeu orienté action. Y a pas à dire, c'est quand même plus alléchant que ce qu'on voit en France!

**MOBILE**

**Éditeur:** Konami  
**Développeur:** Kojima Productions  
**Sortie:** N.C.



C'est presque un vrai MGS, mais sur portable. Pas sûr, cependant, que ça compte dans l'histoire de la série.

## » METAL GEAR SOLID : PORTABLE OPS + DU NEUF AVEC UN VIEUX

Snake en tout vieux et Roy Cambell en tout jeune, c'est le conflit des générations!



**T**radition chez Konami, on change la jaquette d'un produit dix mois après sa sortie et on rajoute deux trois bonus pour bien dégoûter les premiers acheteurs. Les plus ravis seront évidemment ceux qui ne l'ont pas encore acheté! *Metal Gear Solid: Portable Ops+* est à la limite du data disk. On y retrouve des « Infinity Mission » dont le contenu est encore inconnu. A priori, pas de scénario, mais des missions solo et en ligne pour relancer l'intérêt d'un des jeux les plus vendus sur PSP (la concurrence n'est pas très rude il est vrai). Le gros cadeau bonus, ce sera de

pouvoir jouer Old Snake, notre papy guérillero aux cheveux grisonnants. Un signe qui ne trompe pas: Konami est caressé dans le sens du poil par Sony en vue du futur *MGS4*. Du coup, *MGS: Portable Ops+* a droit à une attention supplémentaire: il sortira le même jour que la nouvelle PSP Portable « Slim » (et pas « Slime », hein, c'est pas *Dragon Quest*), en solo pour 2 400 yens (15 euros env.) et 4 300 (30 euros env.) avec *MGS Portable Ops*, premier du nom. ■

**PSP**

**Éditeur:** Konami  
**Développeur:** Kojima Productions  
**Sortie:** 20 septembre

» DRAGON QUEST IV, V, VI

# TRIPLE REMAKE COMBO

Square Enix pourra vivre de ses rentes avec tous les *Dragon Quest* qui sortent. Deux remakes de remakes... et un remake inédit. Youpi!

Attention, grosse louche de *Dragon Quest* pour les mois à venir. Voici l'annonce simultanée des remakes de l'épisode *IV*, *V* et *VI* sur DS. Square Enix se jette donc à corps perdu sur la console portable de Nintendo, laissant la PSP dans sa boîte alors que cette dernière avait largement de quoi accueillir ces redites. C'est ArtePiazza qui se chargera logiquement de la conversion, vu qu'ils étaient déjà aux manettes du *IV* sur PSone et

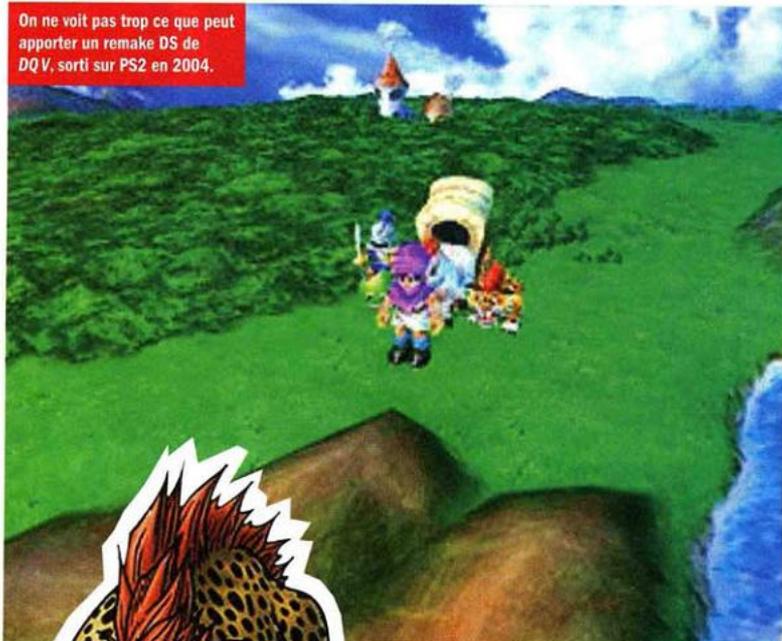
du *V* sur PS2. Ce seront des versions assez proches de celles des consoles de Sony, en 3D légère et mignonne, avec des petits sprites à l'ancienne. Alors c'est sûr, ça sent un peu le cash facile vu que ces trois remakes ne sortent pas sous forme de compile. Ce sera quand même l'occasion de découvrir ou redécouvrir le *IV*, l'épisode « Omnibus » avec une kyrielle de personnages dans des scénarios séparés; le *V* (le RPG préféré de

voire serviteur, voir l'encadré Nostalgie de ce mois-ci) et ses générations de combattants; et le *VI*, *Maboroshi no Daichi*, dont c'est le tout premier remake, plus académique avec ses deux mondes alternatifs. Bref, ça se fête! Espérons juste que *DQIX* ne soit pas retardé pour autant. ■

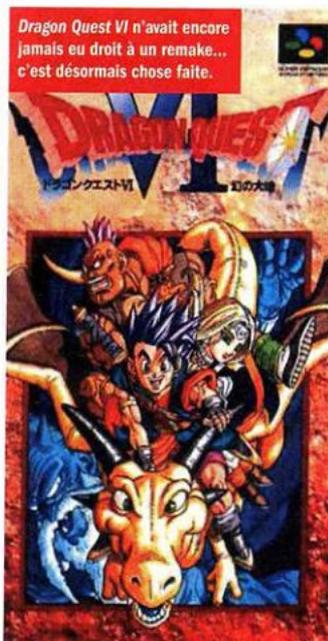
DS

Éditeur: Square Enix  
Développeur: ArtePiazza  
Sortie: courant 2008

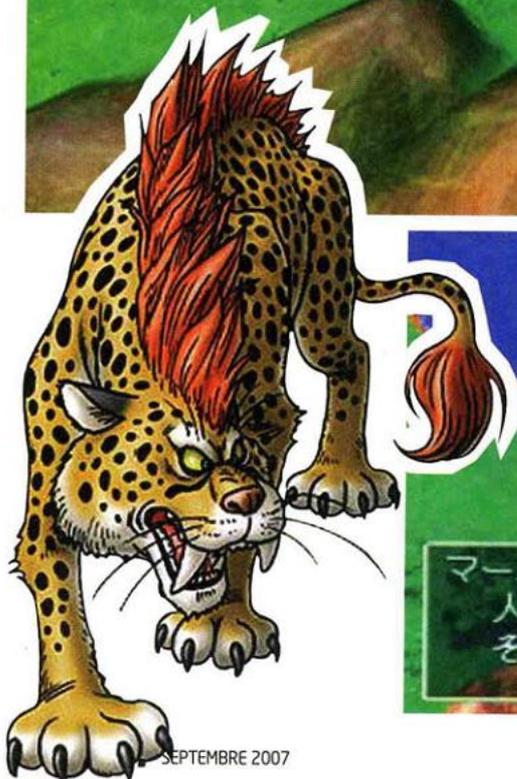
On ne voit pas trop ce que peut apporter un remake DS de *DQ V*, sorti sur PS2 en 2004.



*Dragon Quest VI* n'avait encore jamais eu droit à un remake... c'est désormais chose faite.



Étant déjà sorti sur PSone, *Dragon Quest IV* est le portage qui a le moins à perdre.



SEPTEMBRE 2007



## NOBI NOBI BOY

Dernière ce nom énigmatique se cache le prochain jeu de Keita Takahashi, à qui l'on doit les déliantes aventures du prince du Cosmos dans *Katamari Damacy*. Annoncé sur PS3, ce jeu « nouveau genre » n'a révélé que son héros « Nobi Nobi », une espèce d'homme tuyau qui se plie. C'est tout ce qu'on sait pour le moment. Rendez-vous donc au TGS pour plus de détails!



## PROJECT RYGAR

Voici enfin les premières images de *Project Rygar*, la suite d'un titre ultrapopulaire de Tecmo. Dans ce jeu entièrement en 3D sur Wii, on pourra effectuer les différents mouvements complexes du héros et contrôler son disque/bouclier à la Wimote. Toujours annoncé pour 2007, on espère en voir plus lors du prochain TGS.



## DISGAEA 3

Précis comme une horloge suisse, voici le fixe annuel de Nippon Ichi Software, l'éditeur qui va bien. Et ce sera *Makai Senki Disgaea 3* qui débarquera sur PS3, tout en gardant son apparence résolument orientée old-school et 2D. Les fans sont heureux!

**COLÈRE!**

## » GT 5 PROLOGUE LA HONTE

L'art et la manière de prévenir d'un énième retard : l'équipe de Polyphony vient d'annoncer *Gran Turismo 5 Prologue*, un avant-goût payant cette fois-ci, ce qui repousse le jeu complet à 2008. Alors on comprend bien, ils sont en train de chiader le jeu, mais bon, ça fera juste deux ans de retard. Et là, hop, un *Prologue* payant... À propos, que devient *Gran Turismo Portable* ?

On tient des paris pour savoir quand il sortira, ce GT5. Mars 2008 ? Septembre 2008 ? Suspense...

PS3

Éditeur : Sony Développeur : Polyphony Digital  
Sortie : décembre

## » BEAUTIFUL KATAMARI DAMACY EN BOULE

Après l'annulation de la version PS3, tout le monde a les yeux braqués sur le monde maboul de *Katamari Damacy* qui va débarquer, c'est officiel, le 18 octobre sur 360. On est impatient de tester toutes ses facultés en ligne, car au final, ce qui était à la base un jeu original a fini par tomber dans la routine et le classicisme. Allez, prince, surprends-nous! ■

XBOX 360

Éditeur : Namco-Bandai Développeur : Namco-Bandai  
Sortie : 18 octobre



## » SHIRO KISHI MONOGATARI

# LE CHEVALIER BLANC!

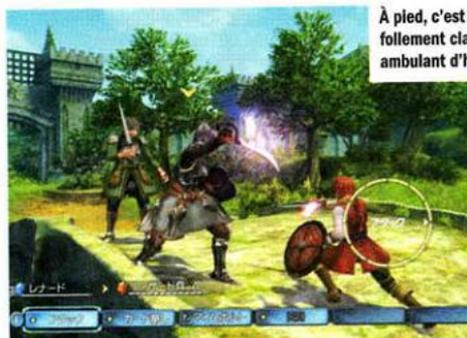
Quand on a un partenaire comme Level-5, on essaye de le garder, on met les petits couverts dans les grands, la totale quoi! C'est ce que fait Sony en mettant bien en avant *Shiro Kishi Monogatari*, alias *White Knight Story*, un RPG presque classique. Au programme, des personnages heroïc fantasy tout ce qu'il y a de plus conventionnel qui se transformeront en

gigantesques robots géants aux allures de chevaliers (d'où le *Knight* du titre). Assez kitsch, le système des combats fait un peu penser à *Rogue Galaxy* (souvenez-vous, ce RPG testé en import en 2005 et seulement maintenant dans la rubrique Tests). Évidemment, *Shiro Kishi Monogatari* n'attirerait pas autant l'attention s'il n'était pas développé par les gus déjà responsables de *Dragon*

*Quest VIII* et qui travaillent d'arrache-pied sur le neuvième opus attendu sur DS. En gros, c'est comme si un chanteur se payait Goldman pour lui composer des chansons, tout de suite! Il y a comme des regards qui se posent. Ou l'art de créer du buzz... ■

PS3

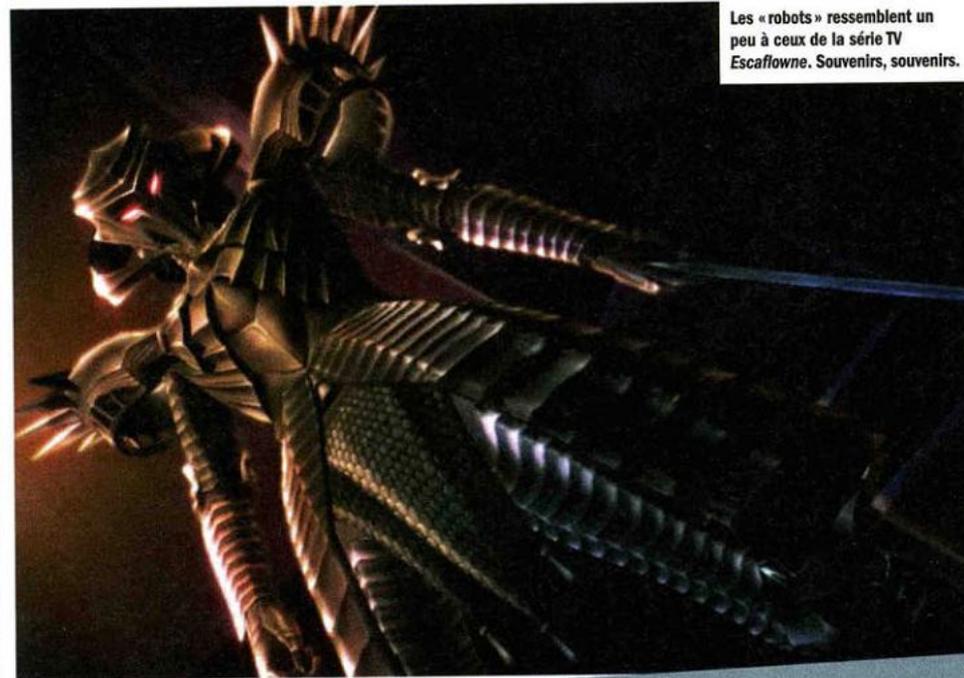
Éditeur : Sony  
Développeur : Level-5  
Sortie : N.C.



À pied, c'est un RPG follement classique, du cliché ambulant d'heroïc fantasy.



Les « robots » ressemblent un peu à ceux de la série TV *Escaflowne*. Souvenirs, souvenirs.



**DERNIÈRE  
MINUTE...**

**NINETY-NINE NIGHTS** aura probablement droit à une suite! Justice donc, pour ce clone sympathique de *Dynasty Warriors*, chapeauté par Q Entertainment.

# LE ONLINE EN HANDICAP



**Sony n'avait pas le droit de bâcler l'un des tout premiers jeux réellement significatifs sur PS3, presque aussi important que *Gran Turismo*... Alors pourquoi ?**

**S**oyons clairs, depuis une décennie maintenant, LA référence en matière de golf sur consoles est *Minna no Golf* (intitulé *Everybody's Golf* un peu partout dans le monde, et parfois même *Hot Shots Golf*, c'est selon). Le contenu reste invariablement le même : une simulation d'apparence

ultramignonnette, des jeunes filles « cutie », des petits mecs joviaux, un esprit bon enfant, mais aussi une technique d'orfèvre que Nintendo avait même dérobée pour ses *Mario Golf*. Et comme toute licence forte de Sony qui se vend par millions, une suite digne de ce nom se devait de sortir sur PS3, en pleine période de disette. Particularité de ce nouvel opus, il permet de jouer en ligne comme *Minna no Golf Online*, mais gratuitement. Un luxe qui ne se refuse pas diront les joueurs devant leur console qui prend la pouscaille.

#### **NOUVEAU HOT SHOT !**

Grosse innovation en termes de gameplay, un nouveau type de tir est disponible, le tir « authentique »

d'heures d'entraînement, car même si la manip' est supposée être plus « naturelle », le fait de ne pas savoir où la balle va atterrir

**“*Minna no Golf* s'est un peu endormi sur son succès et n'a pas vraiment regardé ce qui se faisait ailleurs.”**

comme l'appelle pudiquement le jeu. Terminée la barre de force, on jauge la puissance de son tir en fonction de la hauteur du club et du mouvement des mains. Autant dire qu'il va falloir pas mal

devient vite problématique. Heureusement, le tir à l'ancienne est sélectionnable, tant qu'aucune règle ne stipule le contraire. On retrouve toute la ligne claire du style *Minna*, et ses petites »

	Testé sur PS3
	Genre sport
	Joueurs 1-4 (jusqu'à 8 online)
	Public tous publics
	Éditeur Sony
	Développeur Clap Hanz
	Prix 70 € environ

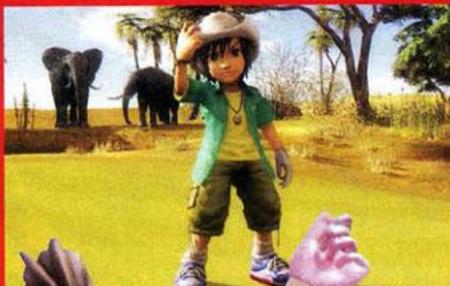


PS3

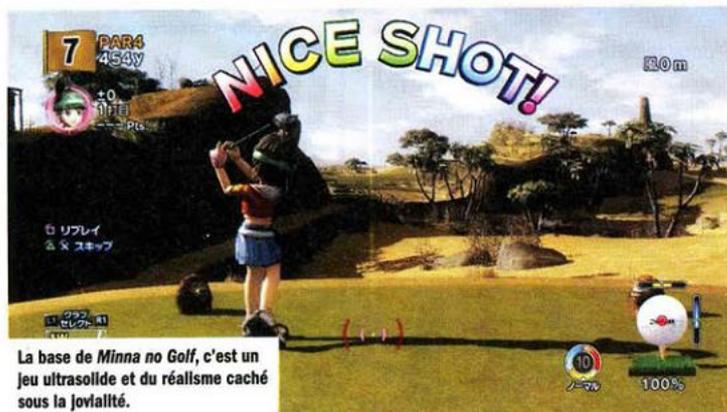
## ZOOM

### L'ART DU CLIN D'ŒIL

Un jeu fun, *Minna no Golf* l'est assurément. Mais les concepteurs poussent à chaque fois le délire avec des caddies un peu fou, des animaux, des ricochets miraculeux. Le truc vraiment stupide qui parlera aux amateurs de robots, c'est l'un des personnages, Conan, qui est doublé, comme par hasard, par le comédien qui fait Amuro dans *Gundam*. Du coup, le perso s'en donne à cœur joie et balance cris de guerre et vanes référentielles qui plairont autant aux fans de *Tiger Woods* qu'aux amateurs de *Super Robot Taisen*.



Le jeu bénéficie de la présence de vrais champions nippons, miniaturisés pour l'occasion.



La base de *Minna no Golf*, c'est un jeu ultrasolide et du réalisme caché sous la jovialité.



Les personnages n'évoluent pas, même s'il se crée une affinité particulière entre le joueur et son perso.

# ● Test MINNA NO GOLF 5



Votre caddie et les autres joueurs n'hésiteront pas à se mettre dans votre champ visuel, souvent pour rigoler.

## Ouais... sauf que



Minna no Golf, c'est le plaisir d'un jeu construit quasiment comme un jeu d'échecs, une précision de fou et une finesse toujours accessible. Le nouveau style de tir, totalement facultatif, restera sans doute anecdotique tant l'ancien est bien pensé. Mais le mode en ligne est visiblement très bâclé et ne propose qu'un affrontement collectif qu'on joue tout seul dans son coin et rien d'autre. Pour l'instant. Même si des mises à jour sont prévues (le jeu prend 4 Go de disque dur), on restera forcément avec une impression de vite terminé pour l'été.



Les salles de chat du mode de jeu en ligne, où les gens discutent en riant des bugs envahissants.

順位表 フリー対戦 新リアル形式 HOLE 1

あやめヶ原 C.C. 18 HOLE レギュラーティ

順位	プレイヤー	スコア	ポイント	コメント
1	シゲル	±0	170	まだまたこれからです
2	カズトちゃん	±0	140	よろらへー
3	クラ吉	±0	130	宜しくお楽しみします。
3	Minna	±0	130	ハラハラ
3	ニセマル	±0	130	パーかいな
6	ケンタ	±0	80	パータイー愚した(ト、)
7	カズハ	+1	30	あままあ
8	カブヤ	+2	-20	だるぼぼー... がんばりし！

Tableau des scores pour une compétition qu'on joue chacun dans son coin. Mouff.

## VERDICT 14/20

- LES PLUS**
- La qualité technique « Minna »
  - Le choix du style de tir
  - Le jeu en ligne gratuits

- LES MOINS**
- Assez bugué
  - Visiblement bâclé
  - Assez peu de bonus

**CONCLUSION**

Minna no Golf 5 a choisi une voie extrêmement classique, assemblant tel un kit son jeu classique et son offre en ligne. Ça donne ce résultat assez bâtarde qui aurait mérité d'être peaufiné.

## ÉVALUATION

**JOUABILITÉ** ★★★★★

Minna no Golf + le nouveau tir: un gameplay si parfait qu'on croirait du Nintendo.

**RÉALISATION** ★★★★★

De la 3D HD bien mignonne, sans doute concoctée par de gentils graphistes d'un monde jovial.

**BANDE-SON** ★★★★★

Purement anecdotique type zique d'ascenseur. Les voix digits sont en revanche ultimes!

**DURÉE DE VIE** ★★★★★

Le mode story est un chouia limité, mais avec le mode en ligne, ça va. Très acceptable.

» nuances de pro, comme les *Top Spin* ou les effets à l'impact. Appuyer sur Triangle ou Croix au moment de la validation donne ou enlève de la puissance à son coup, histoire de mieux calibrer le tir. Les bonus et personnages se débloquent au fur et à mesure des compétitions, selon trois catégories: simple, intermédiaire et avancée. On était habitués à plus de machins rigolos, des vêtements, des objets complètement inutiles. Non, là, *Minna no Golf 5* revient à une espèce de simplicité qu'on avait presque oubliée.

### MINNA NO GOLF PROLOGUE?

Évidemment, le mode de jeu crucial est celui en ligne. C'est bien gentil d'être gratuits, mais est-ce qu'il est fiable? Là, c'est un peu la débandade. On se connecte, et déjà des menus tout moches nous annoncent des mises à jour, les

mêmes écrans noirs des téléchargements des nouvelles versions «System» de la PlayStation 3. De là à sentir le travail bâclé... Mais continuons.

J'essaie de gauler mes potes tous fans de *Minna no Golf* pour une partie perso: impossible! Même si un «open» est annoncé dans la doc, ce mode n'est pas dans le jeu final. Un tour par le site officiel qui informe les joueurs que, promis, ça sera dispo à la fin du mois. Des promesses! Du coup, il ne reste plus qu'à chatter dans les chambres de conférence ou à réserver son ticket pour le prochain tournoi (au moins deux

par heure)... et c'est parfois un peu long. Le tournoi se déroule comme dans *Minna Online*: chacun joue ses coups en un temps limité, puis rendez-vous à la fin du trou

pour faire le bilan. On ne verra jamais les tirs de ses rivaux, même s'il s'agit d'eagles splendides ou d'albatros légendaires. Face à la nouvelle donne qu'est *Pangya*, *Minna no Golf* s'est un peu endormi sur son succès et n'a pas vraiment regardé ce qui se faisait ailleurs. Au moment du test, le seul moyen de jouer tout en voyant ses adversaires, c'est en jouant chez soi, sur la même console. Mouais. ■

**“Minna no Golf 5 revient à une espèce de simplicité qu'on avait presque oubliée.”**

## SAKASETE: CHIBI ROBO!

# GARDEN STATE

Dans la famille « c'était sur GameCube, on reprend les mêmes idées et on les adapte sur DS », je demande le fils oublié. Bonne idée, car *Chibi Robo* ne manque pas d'originalité.

**S**ouvenez-vous, *Chibi Robo* a hanté les derniers jours de la GameCube. Croisement élégant entre les Minipouss' et Nono, c'était un jeu d'aventure rigolo, où l'on incarnait un minuscule petit robot aux prises avec les réalités de la vie quotidienne dans un milieu hostile. Vu sa taille, tout dans la maison devenait un obstacle, voire un danger, et un escalier banal équivalait quasiment à escalader l'Everest. Cette suite sur DS reprend quelques idées fortes de l'original et brade autour, élargissant le concept. Fini l'univers de huis clos dans une maison familiale, Chibi

Robo fera partie de l'escadron robotique des gardiens de jardin. Fleurir le monde est un acte noble, mais dangereux, car vous êtes menacé par de vils jouets robots renégats aux allures de Bioman machiavélique. Arrivez-vous à embellir votre parterre ?

### JOUETS CLUB

Dès le début, on remarque que *Chibi Robo* a le même point faible que son aîné sur GameCube : il a une réserve énergétique ultralimitée qui diminue à chaque pas. Derrière lui, il traîne une prise de courant qui lui permet de se recharger sur sa base. Dans un



premier temps, sa mission consistera à rendre heureuses les fleurs en les arrosant et surtout en les faisant danser. Un coup de minighetto blaster, et on tourne une platine avec son stylet. Si on arrive à garder un certain rythme sans produire de la soupe auditive, les fleurs donnent naissance à d'autres fleurs, ce qui offre des couleurs au jardin et vous octroie des particules d'énergie. Mais étant petit, il faut constamment affronter un milieu hostile car gigantesque, c'est-à-dire affronter des espèces de taupes, traverser la rue, etc. Autant d'idées qui font de cette suite un jeu bien accrocheur. Une réussite. ■



## Drôle et mimi!

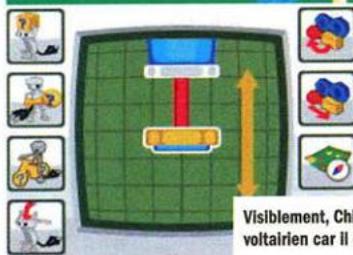
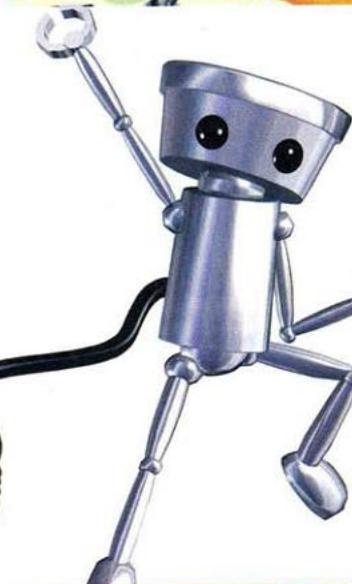


On y croyait sans plus, mais les gars de Skip l'ont fait : renouveler habilement le concept de *Chibi Robo*, variante « aventure » d'un *Toy Story*. Cette fois, il faudra vous décarcasser pour que votre jardin retrouve une gueule potable et que les visiteurs affluent dans ce petit monde idyllique, tout en essayant de garder les serpents loin de votre jardin d'éden. Exercice de style autour d'un même thème, cette version DS a en plus le bon goût d'être un paquet d'humour et d'avoir le label Nintendo pour sa jouabilité, toujours inventive et pêchue. Une vraie surprise.

Kamui



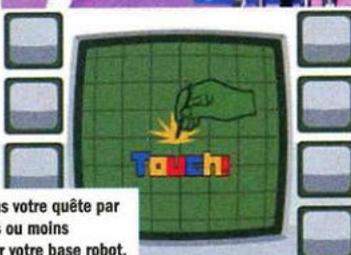
Attention gag, les ajouts de votre robot se font par cartouche Famicom. Old-school!



Visiblement, Chibi Robo est un voltairien car il cultive son jardin.



Vous serez aidé dans votre quête par d'autres jouets plus ou moins sympathiques et par votre base robot.



## VERDICT 14/20

### LES PLUS

- Plein de défis rigolos
- Système accrocheur
- Un monde sympa

### LES MOINS

- Assez linéaire
- On est souvent perdu
- Fini le concept huis clos

### CONCLUSION

*Chibi Robo*, c'est un peu le jeu de fin de classement que personne n'attend et qui surprend toujours. Se la jouant profil bas, c'est le petit jeu d'aventure idéal pour soirées d'éte.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★ ★

Un peu perdu au début, on s'habitue en tâtonnant et en perdant un peu de temps en chemin.

### RÉALISATION ★★ ★

C'est simple mais efficace, de la 3D rigolote parfaitement assumée qui remplit son rôle à la perfection.

### BANDE-SON ★★ ★

Des sons super rigolos et des bruitages qui restent dans la mémoire, sans oublier la danse des fleurs.

### DURÉE DE VIE ★★ ★

Pas mal pour un jeu du genre, *Chibi Robo* est assez complet et surprenant pour tenir longtemps.

Testé sur DS  
Genre aventure  
Joueurs 1 (jusqu'à 2 en local)  
Public tous publics  
Éditeur Nintendo  
Développeur Skip  
Prix 55 € environ

# RPG VERSION COUPE-COUCPE

À l'évidence, la Wii a donné des ailes aux éditeurs japonais, qui planchent tous sur une version « easy gaming » de leurs classiques. Square Enix ouvre le bal des débutants avec ce RPG light.

Imaginez la Wiimote remplaçant l'épée de votre héros, vous obligeant à mouliner du bras devant votre écran. Ce n'est pas un coup d'essai puisque les magasins de jouets avaient déjà en stock le très anecdotique *Dragon Quest Kenshin*, une épée-jouet en plastoc qui permettait de jouer à un vrai jeu

vidéo sur sa TV, sans console. On peut encore trouver ce machin dans les arrière-boutiques, dans des piles d'invendus laissées à l'abandon. Retour en 2007, la Wii cartonne et l'éditeur décide d'adapter son joujou. Mais cette fois, ils ont vraiment bricolé un RPG tout autour. On est quand

même loin d'un amusement binaire pour dimanche pluvieux.

## DQ TRAIN-FANTÔME

L'action se présente sous forme d'un « ride ». L'itinéraire défile invariablement sur des rails, sur lesquels on ne pourra qu'avancer et reculer. Au mieux, on choisira

son chemin lors des bifurcations et on courra en maintenant deux boutons appuyés. Oui, c'est extrêmement limité, sans aucune place au hasard. Même les combats, en vue subjective, se déroulent invariablement de la même façon, en balançant les mêmes vagues de streams au



L'équipe au grand complet est, comme dans *DQ VIII*, obnubilée par une malédiction.



On fait des mouvements d'épée face à l'écran et, le cas échéant, on balance une bonne grosse furie. Simple.



Testé sur	Wii
Genre	action-RPG
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Square Enix
Développeur	8ing
Prix	65 € environ



Il faudra régler l'attitude de votre compagnon de route pour éviter qu'il claque tous ses MP.



Le bouclier étant assez limité, il est conseillé de faire des contre-attaques pour l'économiser.



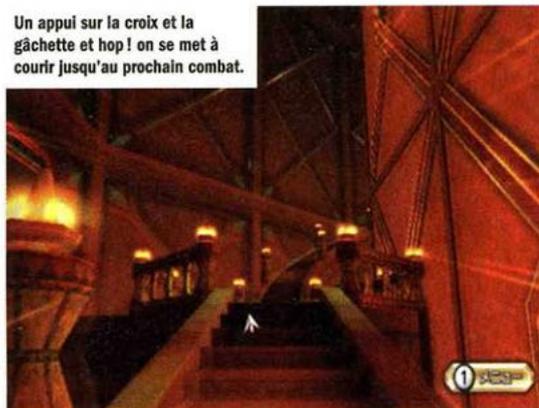
**"On est quand même loin d'un amusement binaire pour dimanche pluvieux."**

### POUR UNE DIZAINE D'HEURES DE PLUS

Vous aurez des compagnons d'armes pour vous accompagner, qui se proposent de balancer des sorts de régénération spontanément quand le besoin s'en fait sentir. On notera la petite «Loligoth» (lolita gothique) dont le design détonne particulièrement par rapport à un DQ classique. D'ailleurs, ce jeu fait

couler pas mal d'encre au Japon tant il casse les habitudes. C'est un vrai RPG, avec des levels, des items, de l'équipement, mais en ultralimité. Le seul moment de semi-liberté, ce sont les balades (horribles) dans la seule ville du jeu. En fait, c'est parfait pour les plus jeunes qui n'ont pas peur d'investir dans un action-RPG de dix heures, montre en main. ■

Un appui sur la croix et la gâchette et hop! on se met à courir jusqu'au prochain combat.



Les boss et différents monstres du jeu ont des schémas de combat plutôt intéressants.

## Spécial noob...



Square Enix n'a pas perdu de temps pour sortir son *Dragon Quest Swords*, ultracalibré pour les enfants avec son épée-Wiimote instinctive. Ce concept rigolo fait oublier la relative laideur de cet action-RPG «drivé» qui roule littéralement sur des rails de train-fantôme. On pourrait croire que c'est lassant, et en fait non. On reste en général jusqu'au bout de l'aventure, qui n'est certes pas bien longue. *Dragon Quest Swords* est typiquement un jeu de «casual gamer» qui s'assume, et son public sera difficilement déçu, pourvu qu'il soit prévenu. Dont acte.

Kamui

## VERDICT 12/20

### LES PLUS

- Un concept rigolo
- Accessible à tous
- Un vrai action-RPG, mine de rien

### LES MOINS

- La durée de vie!
- C'est moche!
- La maniabilité «mouif»

### CONCLUSION

Attention, *Dragon Quest Swords* s'adresse à un public différent, celui des nouveaux arrivants qui ont commencé les jeux vidéo avec la Wii. Accepté comme tel, ça peut passer. Les autres...

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★

Malgré quelques problèmes au début, le bouclier et le viseur aident beaucoup.

### RÉALISATION ★★

Soyons francs, après *Dragon Quest VIII* et son cel-shading de folie ça fait très moche!

### BANDE-SON ★★

Koichi Sugiyama propose quelques ritournelles classiques, mais de jeunes loups assurent le reste.

### DURÉE DE VIE ★

Dix heures de jeu, c'est le DQ le plus court avec le premier épisode! Et peu de replay-value en plus!

## ● Test SUBARASHIKI KONO SEKAI



Les combats en double écran sont la quintessence du baroque, un amalgame d'idées de tous poils.

# UN MONDE FOUILLIS

Des mômes en baggy coloré et en guenilles façon hip-hop / R'nB, qui se bastonnent contre des monstres en plein Tokyo, c'est le n'importe quoi signé Square Enix. Wesh wesh yo.

**S**quare Enix, souvent accusé – à juste titre – de se faire du sucre sur quelques noms connus, a décidé de sortir un produit un peu audacieux qui délaisse les sentiers battus. Voici donc *Subarashiki Kono Sekai*, couramment appelé *It's a Wonderful World* partout dans le monde. Rien qu'à la typo du titre, torturée et sinieuse, on comprend que ce ne sera pas un jeu tout à fait classique. Développé par Jupiter (*Picross DS*, *Kingdom Hearts GBA*), il s'agit là d'un action-RPG assez fouillé qui se déroule dans le Japon contemporain, et plus particulièrement dans le quartier de Shibuya. Animé, trendy et toujours blindé de monde, ce

haut lieu du consumérisme décérébré est aussi, malgré sa laideur urbaine, un quartier de la tendance, où les jeunes Tokyoïtes aux looks les plus improbables se réunissent pour tuer le temps. En gros, c'est la source d'inspiration des designs farfelus des héros des *Final Fantasy* signés Tetsuya Nomura, lequel s'occupe également de ceux de *Subarashiki*. Pour une fois, les pantacourts à chaînes sont justifiés.

### PIN'S MAGIQUE

Neku est un jeune sauvageon type du quartier de Shibuya qui va trouver un badge magique lui permettant de lire les pensées des gens. Hélas, il sera aussi atteint d'une malédiction qui va l'obliger à accomplir les tâches que lui dictera une mystérieuse voix, sous peine de mourir. Une horloge s'affichera sur son bras, comme un

Un petit canailou made in Japan, tout dans le look... comme chez nous quoi!



Testé sur DS  
Genre action-RPG  
Joueurs 1 (jusqu'à 4 en local)  
Public tous publics  
Éditeur Square Enix  
Développeur Jupiter  
Prix 55 € environ



Séquences aventure assez stylisées, attention ça tchathe un maximum!



Les furies, toujours pratiques après avoir mené plusieurs combats à la chaîne.



Vos pouvoirs télépathiques pourront aussi influencer le jugement de quelqu'un.



## Baroque et bon



Exepté le néo-classique *Zelda*, on manquait vraiment d'action-RPG solide sur DS. Square Enix revient à la charge avec ce produit farfelu, un grand Barnum du n'importe quoi. On est un peu perdu dans ce jeu avec ses dizaines de systèmes et ses quinze pages d'aide pour toutes les options. Baroque, la réalisation l'est aussi, en fantasmant le quartier de Shibuya à la façon *Jet Set Radio*. Si on met de côté son aspect «Emo-Kid» un peu fatigant («je vais mouuuurir»), *Subarashiki Kono Sekai* se prend vraiment au sérieux avec un monde dérisoire. Rafraîchissant!

Kamui

rappel de cet ultimatum glauque. Il va donc devoir arpenter les rues pour remplir différents objectifs, quitte à être aidé par les gosses du « tier-quar ». Il fera assez vite la rencontre de Shiki, une fille qui l'assistera dans ses combats. Manuels, automatiques ou semi-automatiques, ces affrontements obligeront Neku à utiliser les techniques des badges qu'il aura récoltés. Parfois, un slash de stylet, des ronds, ou même un click-drop pour tuer des « Noises », ces monstres étranges. Pendant ce temps, Shiki pourra,

## “ Pour une fois, les pantacourts à chaînes à la Nomura sont justifiés. ”

elle aussi, attaquer sur l'écran du haut, avec des suites faciles de boutons. Heureusement, ce n'est pas trop dur à suivre ; mais assez étrange.

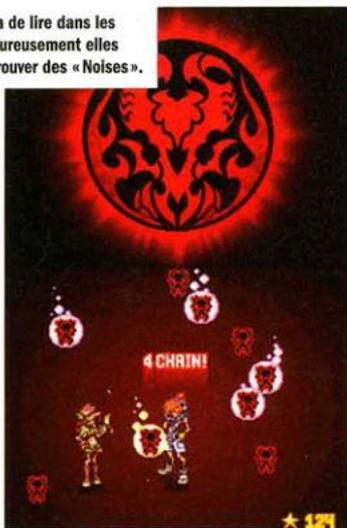
### LA SURCHARGE ARTISTIQUE

Tout le système de jeu de *Subarashiki Kono Sekai* est ultrabigarré. On passe des levels, mais les badges que l'on porte aussi. Il y a une jauge pour à

peu près tout d'imaginable. En fait, c'est l'amoncellement de tous ces systèmes qui donne au jeu un côté baroque et un tantinet hypnotisant. Les marques de vêtements que l'on portera sont, elles aussi (!), soumises à un classement de popularité. La réalisation est au rendez-vous et la bande-son dénote un max ! On tient là une offre vraiment à part sur DS. ■



Votre badge permettra de lire dans les pensées des gens (heureusement elles sont simples) ou de trouver des « Noises ».



L'habillage façon « téléphone portable » de jeunes est vraiment dans la tendance.

## VERDICT 15/20

### LES PLUS

- Une réalisation top
- Achemement customisable
- Jeu assez hypnotique

### LES MOINS

- Trop de menu
- Terriblement fouillis
- Une ambiance dérisoire

### CONCLUSION

On n'aurait pas parié un seul cachou sur ces gamins breakers et grapheurs, et pourtant, il y a le savoir-faire Square Enix qui donne à ce projet toute sa « Street Credibility ». Big up.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★★★

On met un certain temps à s'habituer aux combats et aux mille menus, mais ça finit par aller.

### RÉALISATION ★★★★★

De la 2D de qualité, qui flashe bien à l'écran et un design ultratravaillé. Bref, ça roule !

### BANDE-SON ★★★★★

Jyongri, une artiste R'nB signe la plupart des chansons qui ponctuent chaque moment du jeu. La classe.

### DURÉE DE VIE ★★★★★

Pas mal pour un jeu du style, les scénarios de chaque personnage accroissent vite l'intérêt.

## ● Test TAIKO NO TATSUJIN DS



Cerise sur le gâteau, Nintendo a prêté les super musiques de Super Mario Bros. Culte.



Une chose ne change pas, ce sont les notes qui arrivent toujours de droite à gauche dans une petite fenêtre.



Petites variétés graphiques mais qui changent peu en termes de contenu : on tape sur le tambour.



Les bonus sont plutôt rigolos. On pourra déguiser son tambour, mais aussi jouer dans des mini-jeux à 4.

# TAMBOURIN TECHNIQUE

Chacun son jeu musical. Namco-Bandai a fait une OPA sur le secteur tambour rigolo et le décline à toutes les sauces. Il débarque sur la console la plus popu du moment.

Quand on tient un jeu concept aussi fort que *Taiko no Tatsujin*, on aurait tort de s'éparpiller partout avec. Et c'est pourtant le risque que prend Namco-Bandai en sortant aujourd'hui son jeu de tambour sur DS. Mais comment adapter un vrai tambour sur la console portable de Nintendo? Rien de plus simple: *Taiko no Tatsujin DS* se joue à deux stylets, de manière exactement identique à l'original, avec les

grosses frappes et les notes qu'on obtient en tapant latéralement! Fallait y penser. Indépendamment que ça va taxer les stylets des copains - le meilleur truc pour les paumer -, ce système de contrôle a toutefois un point faible: on ne peut jouer que la console à plat sur une table. C'est presque salutaire, car on a l'air particulièrement idiot dans les lieux publics à taper comme un dératé avec deux tiges sur sa DS. Pour les autres, qui préféreraient le «scoring» et l'efficacité, on peut jouer avec les touches classiques, ce qui rend le jeu ultrasimple vu qu'il y a peu de notes différentes. Avis aux petits joueurs donc. Mais *Taiko no Tatsujin DS* est assez soigné. Outre son système de tambour mascotte

customisable, la bande-son est vraiment réussie, avec pas mal de tubes J-pop d'hier mais surtout d'aujourd'hui, ainsi qu'un bon choix de musiques classiques, des enregistrements de qualité qui plus est.

### DIVERS ET D'ÉTÉ

Pour les fans, des medleys de jeux vidéo sont aussi présents. Un mode de jeu quotidien qui vous notera et vous attribuera un grade rehausse la durée de vie. On pourra aussi se régaler avec un inévitable jeu à quatre, jouable grâce à une seule cartouche. Rien à dire, c'est chiadé et rigolo et, si on supporte le concept de départ (du tambour avec sa DS), on pourra passer de jolis moments à tambouriner. ■



## Boum boum!



C'est le risque avec une série à succès. Une idée simple peut devenir idiote sur console portable (souvenons-nous de *Dance Dance Revolution* sur GameBoy, avec le faux tapis pour les doigts). Namco-Bandai ne réussit pas trop mal son pari avec ce concept farfelu de jouer avec deux stylets. Le mode de jeu quotidien avec un grade à la *Virtua Fighter* est un vrai plus tandis que la customisation plaira aux «casual gamer» qui sont venus à la DS via *Nintendogs*. *Taiko no Tatsujin DS* est un gentil jeu mineur qui permet de tuer le temps en attendant un hypothétique *Ōendan 3*.

Kamui

## VERDICT 13/20

### LES PLUS

- Une idée ridicule et drôle
- La tracklist
- Les petits à-côtés

### LES MOINS

- La difficulté bof bof
- Concept déjà vu
- On s'en lasse assez vite

### CONCLUSION

Ce n'est ni une nouveauté, ni la claqué vidéoludique à la *Ōendan*. *Taiko no Tatsujin DS* ne fait que confirmer son image de jeu sympathique, sans ambition, jouable par toute la famille.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★★★

Ultrasimple. Si l'on est un champion du jeu original, c'est franchement le doigt dans le nez.

### RÉALISATION ★★★★★

C'est joli, même si on n'a pas le temps de s'attarder sur la déco. Seules comptent les notes.

### BANDE-SON ★★★★★

Un choix fort judicieux de musique à écouter le doigt en l'air en remuant le bassin. Du bon mix.

### DURÉE DE VIE ★★★★★

Seul, on en fait le tour peut-être un peu rapidement, heureusement il y a le mode multi.



Testé sur DS  
Genre musique  
Joueurs 1 (jusqu'à 4 en local)  
Public tous publics  
Éditeur Namco-Bandai  
Développeur Namco-Bandai  
Prix 55 € environ



Les boss ne sont paradoxalement pas trop compliqués pourvu qu'on utilise bien ses «souls».



Le jeu regorge de petits moments champêtres qu'on croirait tirés de Genji. Des décors en stock?



On maintient un bouton latéral et on secoue comme indiqué, sinon la pulpe, elle, reste en bas.



## FOLKSSOUL

# POKÉMON SUR SIX AXES

Il est des jeux qui sont là pour remplir un cahier des charges. *FolkSoul* est un de ceux-là. Il s'agit d'un action-RPG développé par la même équipe que *Genji*, à savoir

Game Republic. Fidèles au poste, ils ont eu pour tâche de bricoler quelque chose pour meubler le temps sur PS3, si possible en utilisant la mythique Sixaxis, le gadget trop souvent oublié. On contrôlera au choix Keats ou Elen, chacun dans des histoires différentes se déroulant dans ce beau pays qu'est l'Irlande. Après des séquences d'aventure assez lassantes, on passe à ce qui est le corpus du jeu : attraper

des «souls», et si possible «les attraper tous». Un appui sur un bouton et puis on secoue la manette comme un dératé jusqu'à obtenir l'âme du streum. Une fois dans votre inventaire, vous pourrez le faire monter en niveau, et même, lâchons les grands mots, le faire évoluer. Hélas, l'aspect «chasse en remuant le pad» est assez poussif et la réalisation rappelle la PS2 à ses débuts. Super bof. **Kamui**

## VERDICT 10/20

### LES PLUS

- Quelques bonnes idées
- De bons passages
- L'Irlande, c'est beau

### LES MOINS

- La Sixaxis, fatigante
- Réalisation vraiment pas top
- Partie aventure nulle

	Testé sur PS3
Genre	action-RPG
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Sony
Développeur	Game Republic
Prix	70 € environ



Bon, c'est un *Dynasty Warriors*-like, on n'y voit donc pas grand-chose. Courage.



Heureusement, la partie aventure est correctement foutue, avec de la customisation et tout...

## BUSÔ RENKIN

# SALADE DE MUSÔ

*Busô Renkin* est l'adaptation en jeux vidéo d'un des derniers mangas «Shonen» à la mode (si j'avais touché un euro à chaque fois que j'ai dit cette phrase, je serai millionnaire) par l'auteur

du célèbre *Rurôni Kenshin*. Changement d'angle, ce sera de la SF contemporaine. Pour le reste, on baigne dans la même ambiance d'amitié, de sacrifice et d'abnégation comme le veut le genre. Ce sont les gars de Shade qui s'y collent, spécialisés qu'ils sont dans l'adaptation d'animés à la mode. *Busô Renkin* est schématiquement parlant un *Dynasty Warriors* sans moyen et sans ambition. Le cel-shading

est appliqué de manière non subtile, au hachoir. Du coup le résultat est assez moche à voir. Mais ce sont surtout les combats qui sont rebutants. Certes, on monte à 340 combos en appuyant quatre, cinq fois sur la manette, y a de la baston... mais en fait, il y en a trop et par louches vraiment répétitives. Reste le côté action-RPG qui rend un peu d'intérêt à l'entreprise. Pour les fans les plus courageux. **Kamui**

## VERDICT 7/20

### LES PLUS

- Le côté action-RPG
- Le système évolutif
- Le choix des persos

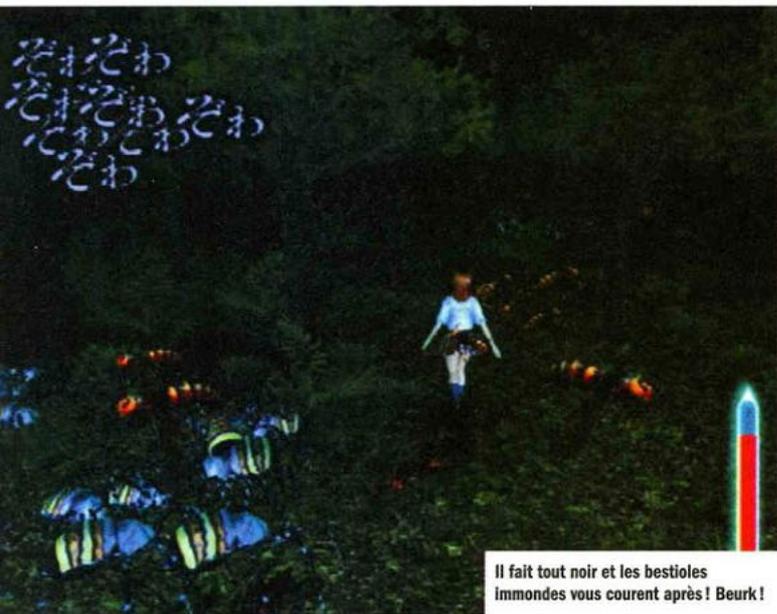
### LES MOINS

- Ennuyeux
- Pas super beau
- Bruyant

	Testé sur PS2
Genre	action
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Marvelous
Développeur	Shade
Prix	65 € environ



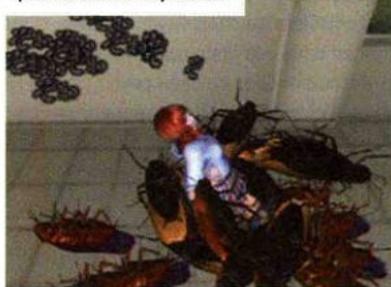
Ces cris en haut de l'écran, c'est la vie d'Érika qui va finir par crever à force de trop pleurnicher! Ridicule!



Il fait tout noir et les bestioles immondes vous courent après! Beurk!



Les boss sont tellement gros qu'ils en sont non-inquiétants!



## DU RIRE AUX LARMES

Quand un jeu touche à la fois à la dimension grotesque du jeu vidéo d'horreur tout en étant techniquement limite et pleinement comique, on se dit qu'on tient quelque chose.

Parfois, on vous demande, on vous harcèle: «Zyva, toi qui fais de l'import, parle-moi d'un jeu qu'on connaît pas.» Voici donc un ovni fascinant qui remporte la palme du jeu le plus grotesque, et de très loin. *THE Tairyô Jigoku* est le 113<sup>e</sup> jeu de la gamme des jeux «budget» de D3 Publisher, réputé pour sortir des petites productions concepts drôles et débiles pour pas cher (2000 yens - 12 euros env. - ,

le prix est dans le titre). L'héroïne, Érika Mizusaki (qui s'appellera sans doute Nathalie dans la version occidentale), se retrouve un soir dans son lycée, toute seule. Il fait noir. Bref, les boules pour cette jeune fille un peu froussarde. Soudain elle voit un lapin, le poursuit, puis finalement tombe dans une autre dimension. *Tairyô Jigoku* signifiant «l'Enfer Massif», on comprend vite que ça va barder.

### L'ÉPREUVE D'IMMUNITÉ?

Le lapin a disparu. Il fait encore plus noir qu'avant. Et soudain quelque chose grouille le long des jambes de la lycéenne. De longs vers! Elle hurle comme jamais personne n'a crié et essaye de s'enfuir. Puis ce sont des

rats qui lui grimpent dessus! Puis des serpents, des abeilles meurtrières, tous les insectes trouvables dans Wikipedia, ils sont tous au rendez-vous à l'idée de déguster de la chair fraîche. La pauvre crie tellement que l'écran est saturé par ses hurlements d'agonie. À trop donner de la voix, elle risque de s'épuiser et de finir par mourir. Telle est la dure loi de la survie pour Érika qui va devoir éviter les dangers, ce qui est loin d'être évident vu que les bêtes sont sur leur territoire et à l'affût de ses moindres gestes. Elle peut à peine se défendre! Le défi relève quasiment de l'impossible tant la fille est cruche! Et elle crie, elle crie tellement! ■

Gaha hahaa!

Si vous ne supportez pas la vision des araignées, des mains coupées, des mouches dégueulasses, passez votre chemin! *THE Tairyô Jigoku*, c'est tout ça en même temps. Se moquant des codes des survival horror (zombie derrière la porte, angles de vues improbables, énigmes à casse-têtes lumineux), ce jeu est un bon gros nanar d'anthologie. Si difficile qu'on se demande même s'il a fait l'objet de tests de la part du développeur, ce *Simple Series* risque fort de finir comme jeu culte d'une minorité d'activistes. Du GRAND jeu nul.

Kamui

VERDICT 10/20

### LES PLUS

- Totalement risible!
- On se marre nerveusement!
- Un jeu qui ne ressemble à rien

### LES MOINS

- Zéro liberté d'action
- Difficulté rebutante!
- Ridicule à mort!

### CONCLUSION

Dans les écoles de ciné, on apprend vite qu'un nanar n'est pas un mauvais film. *THE Tairyô Jigoku* est bel et bien l'équivalent en jeu de ce style décalé, gentiment nase et débile. Encore!

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ

★★

Un cauchemar! Une fois qu'on est touché, on est quasiment sûr de crever dans les dix secondes.

### RÉALISATION

★★

C'est vraiment laid, mais avec style. Des bestioles sans doute imaginées par un méchant graphiste.

### BANDE-SON

★★★

Tout est fait pour flipper, mais les cris de la fille, ultracrispantes, sont mémorables et même rigolos.

### DURÉE DE VIE

★★★

Assez long dans le genre, mais principalement parce qu'il est dur! C'est inhumain!



Testé sur	PS2
Genre	action
Joueur	1
Public	adulte
Éditeur	D3 Publisher
Développeur	Tamsoft
Prix	35 € environ



どれと並べ替えますか？

### MENU B

ラング

アッライトロウイング

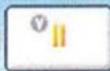
アームカール

En plus de proposer des exercices pas mal, on a droit à un tutorial sympa sur les muscles, l'alimentation, etc.



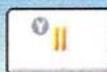
ビーチで注目を浴びたい

メニュー サイドレイズ  
メニュー フッシュアップ  
メニュー アームカール

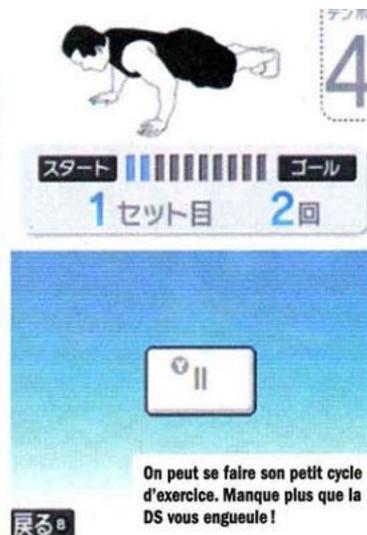


腹を割りたい

メニュー レッグレイズ  
メニュー クランチ  
メニュー ニーアップ



Des vidéos implacables pour être à fond ! Finie la randonnée de mamie du dimanche !



On peut se faire son petit cycle d'exercice. Manque plus que la DS vous engageule !

## KAKU-CHAN SHIKI MUSCLE TRAINING NAVI

# SUS AUX KILOS EN TROP

Avant le logiciel pour entraîner son visage à être plus ferme et jeune, voici la dernière trouvaille de l'éditeur Dorasu (dont on vous parle régulièrement dans ces pages avec

une joie non dissimulée). Aujourd'hui, la trouvaille fait 1 m 74, pèse 95 kilos et pète le grand écart comme personne à la rédac. Il s'agit de Kaku-Chan. Ce sympathique mastodonte trapu est un maître de karaté 6<sup>e</sup> Dan, et impressionnant recordman de casse d'objets inutiles. Dans un tutorial plutôt bien fait, il vous livrera les clefs d'un bon entraînement, avec des exercices plus ou moins

spécifiques selon vos besoins. Il s'agira en fait de vidéos explicatives plutôt bien fichues. Les conseils sont assez bons et les tutoriaux bien illustrés. On pourra se composer un menu « best of » sur mesure pour que disparaissent vos boulets disgracieux. Alors si vous avez envie de vous reprendre en main et qu'un abonnement en salle de sport ne vous motive pas vraiment, c'est un bon premier pas. **Kamui**



Testé sur	DS
Genre	éducatif
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Dorasu
Développeur	Super Agent
Prix	55 € environ



## ROCKMAN ZX ADVENT

# MEGA VANIA



Des séquences d'action qui, hormis les boss, font de plus en plus « Metroidvania ». C'est un choix...



Même pas un an après le précédent opus de Rockman, débarque sa suite plus ou moins directe. Rockman ZX avait marqué un tournant dans la série, s'immerçant

de manière plus ou moins subtile vers le genre qu'on appelle dans la presse « Metroidvania », mélange de Metroid et de Castlevania: Symphony of the Night. Sous prétexte de missions, le rock-héros devra faire des allers-retours dans des niveaux plus ou moins grands, qu'il pourra explorer grâce aux différentes aptitudes qu'il chopera sur les boss. L'une des principales nouveautés est la transmutation du héros, qui aura

carrément la possibilité de se changer en boss. Sinon, outre les milles menus et différentes options customisables, c'est ce scénario encore plus torturé, qui coupe vraiment avec la tradition simple et enjouée de Rockman. Ici, on parle expérience, manipulations et tout un tas de trucs dignes du Droit de savoir. ZX Advent est assurément une suite pour faire du cash, mais qui plaira aux amateurs. **Kamui**



Testé sur	DS
Genre	action-RPG
Joueurs	1 (jusqu'à 2 en local)
Public	tous publics
Éditeur	Capcom
Développeur	Nobilis
Prix	55 € environ



## VERDICT 12/20

### LES PLUS

- Un jeu joli
- Quelques nouveautés de gameplay
- Les musiques

### LES MOINS

- Data disk deluxe
- L'histoire Zzzzz
- Encore du Metroidvania

● Test



Une pression sur l'écran (faut prendre le coup) et c'est toute votre clique qui débarque. Sympa.

**NARUTO SAIKYŌ NINJA DAIKESHSHŪ 5**

**L'USINE À NINJAS**

C'est déjà le cinquième *Naruto* dans la série *Daikeshshū*, une production qui s'enchaîne et ne faiblit pas, profitant un max du

succès colossal de la série. *Naruto* et ses copains sont un peu plus âgés, ils ont pris de la bouteille et sont obligés d'affronter le clan renégat Akatsuki. Ce cinquième opus choisit plutôt de faire oublier le précédent, vraiment mauvais (oui, j'adore contredire Cony) et de revenir à des roots purement « jeu de plates-formes ». L'écran tactile sera utilisé pour faire apparaître vos copains qui viendront vous prêter main-forte

durant les combats. Mais pas d'autres fioritures tactilo-nouvelle génération, on reste dans de la plate-forme 2D classique, avec moyens de locomotion à la *Metal Slug*... en moins foufou. Dernière touche de modernité, on pourra se connecter en Wi-fi pour jouer jusqu'à quatre en même temps, sans trooop de ralentissements. Bref *Naruto 5* sur DS, c'est un peu moins pire sans être tip-top. **Kamui**



Testé sur	DS
Genre	plate-forme 2D
Joueurs	1 (jusqu'à 4 en local et online)
Public	tous publics
Éditeur	Takara Tomy
Développeur	Takara Tomy
Prix	55 € environ



**VERDICT 10/20**

**LES PLUS**

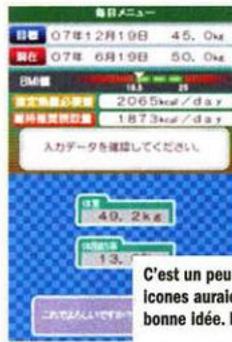
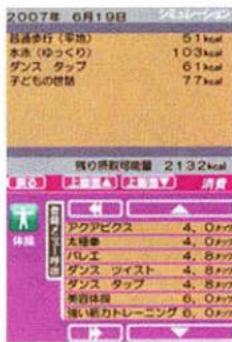
- Un chouia plus long qu'avant
- La présence du mode en ligne
- Moins nul que le 4

**LES MOINS**

- Réalisation à la ramasse
- Pas des masses de nouveautés
- On n'y est pas encore...



Il ne faudra pas oublier de noter les calories que vous aurez brûlées.



C'est un peu aride. De petits icones auraient pu être une bonne idée. Dommage!

**KYŌ KARA DS CALORIE NAVI**

**FINIS LES BOURRELETS!**

En général, dès qu'il y a marqué « Navi » dans un jeu, on peut être certain que 1) ce n'est pas un jeu, 2) ça risque d'être incroyablement

chiant. Mais c'est une mode qui prend de l'ampleur. *Calorie Navi* s'intéresse à votre forme physique et, s'il le faut, à votre embonpoint. On y inscrit son poids et surtout celui rêvé et la durée de l'expérience. Le soft n'est pas fou, il refusera de vous aider à perdre quinze kilos en trois jours, cette tête de cochon. D'ailleurs, comme tout bon programme du style, le titre s'est dégoté comme caution scientifique

le professeur Miyagi, spécialisé en alimentation. Suivent des listes qu'il faudra remplir quotidiennement en retrouvant les aliments que vous avez consommés durant vos repas. Et là, on tombe sur des listes en japonais ultra pas pratiques. Rien que trouver « une banane » relève d'un défi cosmique. Et n'espérez pas trouver le Menu E avec brochettes fromage du Japorama du coin! Une bonne idée, mais tellement aride... **Kamui**



Testé sur	DS
Genre	gestion
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	IE Institute
Développeur	IE Institute
Prix	40 € environ



**VERDICT 8/20**

**LES PLUS**

- L'idée est bonne et louable
- C'est pas très cher
- Très sécurisé alimentaires

**LES MOINS**

- Un « non jeu » surfant sur la tendance
- Aucun icone, rien pour se repérer
- Quasiment inutilisable

**FREE FIGHT VOL.1**

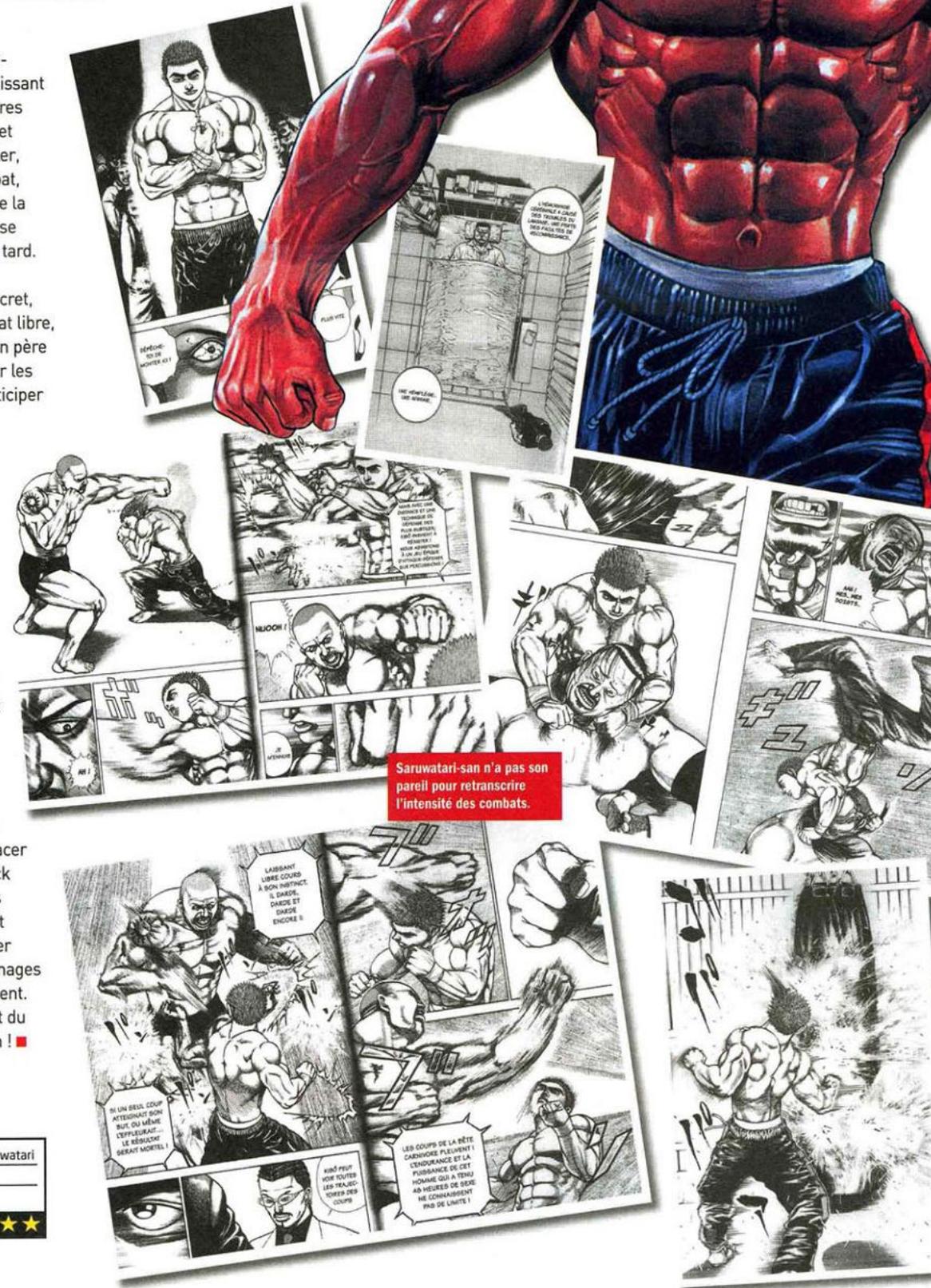
# NOUVELLE ÈRE

Après *Tough*, Kibô revient plus fort que jamais dans *Free Fight*, un manga sombre et percutant, toujours cent pour cent baston.

**L**a série *Tough* s'arrêtait brusquement au quarante-deuxième volume, nous laissant en pleine lutte entre les deux frères ennemis, Seiko et Kiryu, le père et l'oncle de Kibô. Sans nous dévoiler, pour l'instant, l'issue de ce combat, *Free Fight* nous propose de suivre la suite des aventures de Kibô, qui se déroulent quelques années plus tard. Devenu légitime héritier du Nadashinkagé, un art martial secret, et champion du monde de combat libre, Kibô doit à présent veiller sur son père devenu tétraplégique. Pour payer les frais d'hôpitaux, il décide de participer aux compétitions clandestines organisées par la mafia. Jour après jour, il met sa vie en péril lors de combats impitoyables contre des adversaires aussi puissants que cruels.

## FINIE LA PLAISANTERIE

C'est un nouveau Kibô que l'on découvre, plus calme, plus serein, mais aussi plus sombre et réaliste. Sa musculature s'est largement développée et sa stature en impose d'avantage. Il a vraiment fière allure ! Le trait de l'auteur est encore plus affirmé, précis, détaillé et d'un réalisme à nous faire grimacer lorsque, par exemple, un low kick sectionne un ligament. L'univers des combats clandestins permet également à l'auteur de se lâcher quant à la nature de ses personnages ou leurs techniques d'affrontement. Encore plus fort que *Tough*, c'est du tout bon pour qui aime la baston ! ■



Saruwatari-san n'a pas son pareil pour retranscrire l'intensité des combats.



**Auteur :** Tetsuya Saruwatari  
**Éditeur :** Tonkam  
**Prix :** 7,50 € env.

**VERDICT** ★★★★★

# NEWS MANGAS



**UBEL BLATT VOL. 1**  
Avec *Ubel Blatt* le dark fantasy s'est trouvé un digne représentant. Comme son nom l'indique, ce genre en expansion mélange heroic fantasy et horreur. Une sorte de *Dragon Quest* à la sauce *Resident Evil*. Une aventure épique, un monde féérique, mais une orientation plus mature que la norme font d'*Ubel Blatt* un titre atypique, à découvrir vite.

Auteur : Etorouji Shiono  
Éditeur : Ki-oon  
Prix : 7,50 € env.



**ROSARIO VAMPIRE VOL. 5**  
Un jeune garçon humain est admis par erreur dans une école réservée aux démons. Bien que personne ne connaisse son secret, il va se retrouver au centre de toutes les convoitises féminines et des rivalités masculines. Un manga soigné, drôle et efficace où se croise une grande variété de monstres issus de nos différents folklores culturels.

Auteur : Akihisa Ikeda  
Éditeur : Tonkam  
Prix : 5,90 € env.



## KEIKKASHI VOL. 9

# UN CRAN AU-DESSUS

**T**okine et Yashimori sont deux exorcistes chargés de veiller sur un domaine sacré. Le jour ils vont en cours et le soir ils chassent les démons à coups de sorts magiques. Appartenant à deux familles rivales, les deux héros se livrent à leur occupation entre complicité et compétition. L'histoire s'annonçait gentille et pas franchement originale, mais, depuis peu, les choses se sont accélérées et le manga a gagné une tout autre stature. L'arrivée



Avec l'arrivée de Gen et de nouvelles menaces, les héros apprennent le travail d'équipe.

de Gen, un garçon capable de se transformer en loup-garou, doté d'une personnalité dure et obscure façon Vegeta, n'y est pas étrangère. Avec lui, le scénario s'est ouvert, apportant de nouveaux ennemis et alliés, mais aussi un horizon plus large. Si l'histoire devient plus intense, l'humour et le décalage n'ont pas disparu pour autant. Un cocktail frais et détonant qui a remporté au Japon le titre de meilleur Shōnen 2007 décerné par l'éditeur Shogakukan. ■



Auteur : Yellow Tanabe  
Éditeur : Pika Édition  
Prix : 6,90 € env.

**VERDICT** ★★★★★

## L'ART DES CONTES DE TERREMER

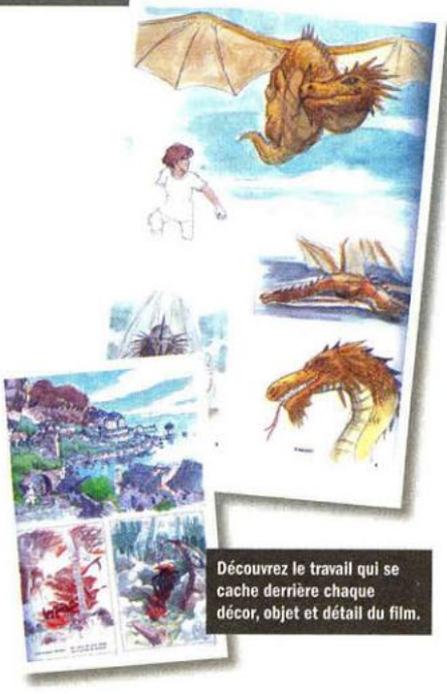
# REPLONGEZ !

**C**ontes de Terremmer est la première œuvre cinématographique de Goro Miyazaki, fils de Maître Hayao. Après sa sortie en salles, Glénat nous propose d'en découvrir les coulisses à travers un somptueux art book. Même si on est habitué au procédé, devenu systématique à la sortie d'un film de Miyazaki senior, on ne peut qu'apprécier la qualité de cet ouvrage. Un grand format, de magnifiques illustrations, des croquis bien choisis, des

anecdotes, des notes de productions très intéressantes... Une manière de redécouvrir l'œuvre originale en comprenant l'importance de chaque planche, de chaque couleur. Une jolie visite dans les coulisses. ■

Auteur : Goro Miyazaki  
Studio Ghibli  
Éditeur : Glénat  
Prix : 30 € env.

**VERDICT** ★★★★★



Découvrez le travail qui se cache derrière chaque décor, objet et détail du film.

► Le mois prochain

# G I O C

## GAMES CONVENTION

### LA GAMES CONVENTION À LEIPZIG

Après un E3 sans l'âme d'antan,  
le salon européen a une place  
à prendre, révélations exclusives  
et chaude ambiance à l'appui.



### ET AUSSI...

#### TESTS

Stranglehold (Xbox 360, PS3),  
Skate (Xbox 360), Boogie (Wii),  
My Sims (Wii), Guitar Hero  
Encore: Rocks the 80s (PS2)...

#### JAPON

Final Fantasy XII International (PS2),  
Gyakuten Saiban 3 (DS), FF Crystal  
Chronicles : Ring of Fates (DS), Bladestorm  
(Xbox 360, PS3)...

EN KIOSQUE LE 25 SEPTEMBRE

Actualités, Reportages & Tests 100% Jeux Consolés  
**Consoles+**

Consoles+ : n° 186 du 25 août 2007  
Édité par Future France SAS au capital de 1 218 475 €  
RCS de Nanterre B389 330 417  
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès,  
92300 Levallois-Perret  
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39  
www.mesmagazinesfavoris.fr  
**Présidente directrice générale :** Saghi Zaimi  
**Directrice générale finance et administration :** Jane M...  
**Principal actionnaire :** Future Holding Limited 2002  
**Directrice de la publication :** Saghi Zaimi  
**Directrice des ressources humaines :** Marguerite Gautier  
jobs@futurenet.fr  
**Directrice marketing et commercial :** Saghi Zaimi  
**Directeur de magazine :** Vincent Alexandre  
**Prix au numéro :** € 50 €  
**Dépôt légal :** à parution

**ABONNEMENT**  
18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19  
Tél. : 01 44 84 05 50 - Fax : 01 42 00 56 92  
e-mail : abofuture@futurenet.fr  
Tarif France 1 an (12 numéros) : 62,40 €  
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

**RÉDACTION**  
www.consolesplus.fr  
**Directeur éditorial :** Cyrille Tessier  
**Rédacteur en chef :** Vincent Ors  
**Chef de rubrique actus :** Cédric Devoyon  
**Chef de rubrique tests :** Damien Menuet  
**Premier secrétaire de rédaction :** Bruno Levesque  
**Rédacteur graphiste :** Anthony Massenet  
**Directeur artistique groupe :** Nicolas Caray  
**Directeur artistique délégué :** Vincent Meyner  
**Ont collaboré à ce numéro :** Daniel Andreyev (Kamui),  
Christophe Delpierrre (Chris), Nicolas Guerdin (Cony),  
Hubert (Julo), Plancton, Manzin, Marion Jobert (maque)

**PUBLICITÉ**  
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00  
**Directeur commercial et publicité :** Jérôme Adam  
jerome.adam@futurenet.fr  
**Directeur commercial publicité (pôte jeu) :** Vincent Saulot  
vincent.saulot@futurenet.fr  
**Directrice de publicité :** Sidonie Collet  
sidonie.collet@futurenet.fr  
**Directrice de clientèle :** Alban Chassagnie  
alban.chassagnie@futurenet.fr  
**Responsable trafic :** Maguy Édouard  
maguy.edouard@futurenet.fr  
**Assistant trafic :** Pascal Desort  
pascal.desort@futurenet.fr  
**Directeur de clientèle hors captif :** Fabrice Larrivé  
fabrice.larrive@futurenet.fr

**FABRICATION**  
**Directrice de fabrication :** Jacqueline Galante  
**Chef de fabrication :** Jessica Walter  
jessica.walter@futurenet.fr

**DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS**  
**Directeur de la diffusion :** Vincent Alexandre  
**Responsable abonnement :** Anne Cornet  
**Anciens numéros :** 01 44 84 05 50  
**Distribution :** SAEM Transport Presse  
**Impression :** Québecor World SA, siège social, Saint-  
Thibault des Vignes, Imprimé en France, Printed in France  
**Commission paritaire :** 0211K87092  
**ISSN :** 1162-8667

Copyright Future France 2007 tous droits de reproduction réservés.

Consoles Plus est une marque déposée.  
La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Consoles Plus est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, et dessins adressés à Consoles Plus, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresse figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un abonnement en page 83 et un poster jeté au dos qui ne sont pas vendus séparément.

Future France fait partie de Future PLC.  
Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt dédié aux personnes qui partagent une même passion. Nous sommes à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture.

Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni et aux USA. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR)  
**Non-executive Chairman :** Roger Parry  
**Chief Executive :** Steve Spring  
**Group Finance Director :** John Bowman  
Tél. : 44 1225 442244 www.futureplc.com  
Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco

Futu  
MEDIA WITH PA

0  
PRE  
PAY  
20

