

1 FUMIGOLE 4 EN 1
1 MAG SUR PAPIER
1 MAG SUR DVD
DES VIDEOS COMMENTEES
1 EMISSION DE RADIO



REGOUVREZ Gameplay
UN MAGAZINE INTERACTIF SUR VOTRE TV
ACTU, TEST (JAP, US, EURO), DOSSIER BIOHAZARD, DOSSIER KEY, SURPRISES, PARTIE PC, ETC.
ACCOMPAGNES DE VIDEOS HAUTE RESOLUTION
ECOUTEZ 2H40 D'EMISSION DE RADIO AVEC L'EQUIPE DE GPRPG

Le 1er magazine du RPG, Survival-Horror et Animation

N° 7

Gameplay

INCROYABLE !
99
5 €
Les 2 magazines
PAPIER ET DVD

radiata Stories
le dernier Square-Enix
passé au crible

Castlevania
Le retour sur PS 2 et DS !

Resident Evil 4

Le paradis de l'enfer
+ un enorme dossier sur la série
Le genre S-Horror + l'univers de la série + le dossier hommage





www.koei.co.uk
www.tacticalrpg.com



Phantom Brave™

Par les créateurs de Disgaea

Uniquement pour l'Europe :
la B.O de Phantom Brave
incluse dans chaque jeu.



Créez et entraînez vos propres personnages



Plus de 400 coups spéciaux et sorts magiques différents !



Le système de combat révolutionnaire vous donne encore plus de liberté : Finis les quadrillages !

L'imagination ne connaît pas de limites

Visitez le site web dédié - <http://www.tacticalrpg.com>



PlayStation 2



The KOEI Logo is a registered trademark of KOEI Co.,Ltd in Japan and/or other countries. ©2005 KOEI Co.,Ltd. All rights reserved. Phantom Brave ©2005 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. Phantom Brave is a trademark of NIPPON ICHI SOFTWARE INC. All rights reserved. Licensed to and published by KOEI Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Entertainment Inc. The Firminner logo is the registered logo of Eurogamer.net.

U

n de mes acteurs fétiches a dit un jour : "Pour parler de quelque chose, il faut le comprendre. Pour le comprendre, il faut l'être. Pour l'être, il faut le penser." Une phrase devant prouver 1) que les acteurs ne sont pas tous stupides, 2) que j'ai de bonnes références (parfois) et 3) qu'il s'agit d'un de mes premiers principes dès lors que je cherche à créer. Or, il se trouve que le mois dernier, alors que je mettais un point final à une expérience épuisante qui s'appelle "mon premier DVD", j'ai découvert avec joie la date de sortie de Resident Evil 4 (Biohazard 4 pour les initiés) ! Mon sang n'a fait qu'un tour : j'allais faire un truc de ouf pour honorer l'arrivée d'un tel

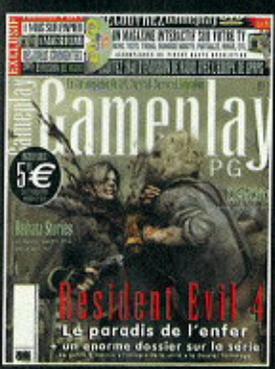
monument du jeu vidéo. Je me suis alors rappelé la phrase de mon cher ami, et j'ai commencé à alterner phases de réflexion intense et phases de création acharnée. Si le thème principal de mon prochain magazine était Resident Evil, je devais en outre penser en zombie, pour le devenir, afin de le comprendre et par là même d'en parler. Et je dois avouer, à l'heure où j'écris ces lignes, que je sais ce que c'est d'être une créature sans aucun autre but que d'avancer. Néanmoins, c'est toujours dans les pires conditions, où la souffrance est la plus exacerbée, que l'on est meilleur créateur. Bref, tout cela pour dire que vous allez avoir affaire à un magazine différent, encore plus que d'habitude, des autres. J'avais volontairement supprimé toutes les rubriques "intéressantes" car 1) prenant trop de temps, 2) m'imposant une absence de vie personnelle, 3) pour une autre raison que je ne nommerai pas ici, et je m'étais juré de faire un magazine simple, qui s'appuierait sur son concept et sur son DVD. Appelons cette notion le désespoir. Finalement, je ne peux pas m'en empêcher... Vous aurez donc droit à un dossier de maladie mentale sur Biohazard, une de mes séries cultes. Un dossier intéressant, prenant et abordé sous un angle particulièrement inattendu. J'espère sincèrement que vous y serez sensible et vous laisserez prendre au jeu... Jeu que nous avons réitéré sous une autre forme avec le test/dossier de Resident Evil 4, qui reste notre star incontestée et incontestable du mois. La direction donnée est une fois de plus particulière, mais je pense que lorsque vous aurez le soft en main, vous serez à même de comprendre le POURQUOI d'une telle originalité. Bien, si ce numéro propose quarante pages sur la série de Capcom (sous toutes ses formes), il n'y a pas non plus que du zombie et de la créature putréfiée. On retrouve donc un dossier sympathique en guise d'ouverture sur Castlevania. Le retour de notre saga préférée étant un véritable événement, il fallait le fêter dignement. Je regrette bien évidemment

de ne pas vous proposer de couverture... Mais un autre magazine, anglais qui plus est, m'a soufflé l'exclu sous le nez. Ça m'énerve. A part cela, peu de sorties vraiment marquantes en ce mois gla-gla de février. On peut relever quand même l'arrivée sur le sol japonais de Radiata Stories et un certain nombre de titres qui valent le coup d'œil, chez nous (pour une fois) : entre Resident Evil 4, Metal Gear Solid 3 et Shadow of Rome, on a été servis et ce, de façon royale. Précisons que ce numéro spécial Horreur vous présentera un seinen en guise de dossier Animation, et pas des moindres puisqu'il s'agit de Gantz. A part ça, rien de spécial à déclarer, si ce n'est que le mois de février et le début mars m'auront valu bien des tourments : FF XII repoussé, Sakaguchi chez Microsoft (on croit rêver... hum non, gerber), Okamoto et Mizoguchi aussi chez Crosoft (attention, on attaque la bile), des problèmes persos dans tous les sens et une fatigue chronique entraînée par le rôle que j'ai joué, ainsi que de nombreux cauchemars à force de bouffer du film de zombies et de morts... Bref, en espérant que les giboulées, cette année, seront clémentes et me permettront de refaire surface...

Sur ce, plongez-vous dans le contenu exceptionnel de ce numéro original et régalez-vous avec le DVD, qui vous réserve un paquet de surprises.

Avant de vous envoyer vous faire voir, je tiens quand même à remercier mon patron ainsi que ma chère et tendre petite équipe de leur soutien dans mes moments difficiles, de leur compréhension et de leur aide lorsque j'en avais besoin. Voilà, c'est dit. Allez donc vous faire voir... pour le meilleur et peut-être aussi pour le pire.

Jay, aliéné zombifié



Le magazine de RPG, Survival-Horreur et Animation

Gameplay

RPG

Email contact : Magazines@fjpublications.com
Site internet : www.fjpublications.com

Pour joindre votre correspondant, composez le :
01 40 64 suivi de son numéro de poste

Rédaction
Directeur des rédactions : Georges Grouard (06 61)
Rédacteur en chef : Georges Grouard (06 61)
Journalistes/pigistes : Ayméric Forgit (Setsu), Fabien Nabhan (Fabos), Clémence Maurer (Moutrave), Nicolas Matthew (Oresama), Guillaume Albert (Verner), Jean-Vincent Tro (Jinnosuke)

Correction : Isabelle Briquet, Fabien Nogrette, Sidonie-Marie Chosson, Vanessa Lamazère, Laëtitia Naly

Directeur artistique : Franck Chemla
Rédacteurs graphistes : Wilfrid Desacty, Pascal Caillens et Siva Kelkeophomphone
Assistant rédacteurs graphistes : Laurent Trollier
Illustration : William Flavin

Multimédia
Responsable du multimédia : Daniel Mohamedaly (06 61)
Responsable adjoint du multimédia : Xavier Cleroy (06 36)
Assistants multimédia : Ambre Genarez et Ludovic Tronchet

Editeur
 FJM PUBLICATIONS
 Société à responsabilité limitée
 Siège social : 3 ter rue d'Arsonval - 75015 Paris

Principaux actionnaires : Franck Chemla et Jean Marc Chemla
Fondateurs : Franck Chemla et Jean Marc Chemla

Direction
Directeur Général : Franck Chemla (06 67)
Directeur des publications : Jean Marc Chemla (01 43 22 63 39)

Directeur Général des départements magazines : Franck Chemla (06 67)
Chef du service rédactionnel jeux vidéo, Role Playing Games : Georges Grouard (06 61)
Chef du service rédactionnel soluces et passions : Daniel Mohamedaly (06 61)
Chef du service rédactionnel culture et divertissement : Iker Bilbao (06 61)
Chef du service rédactionnel ciné, DVD, télé et internet : Frédéric Germane (06 63)

Attachée de presse et relations publiques : Sophie Guez (06 68)

Administration
Finance manager : Jean Marc Chemla (01 43 22 63 39)
Responsable administratif et personnel : Laurence Hellal (01 43 22 63 61)
Fabrication : Thierry Doll (Edipress) et Virginie Devoucoux (Rivadeneira)

Publicité :
Chefs de publicité : Valérie Lavigne (06 64) et Emmanuelle Guerra (06 57)
Fax : 01 43 22 21 57

Commission paritaire n° : 0307k81386
 Dépôt légal : A parution
 ISSN : 1626-884x
 Imprimé en Espagne : Rivadeneira
 Distribution : MLP

Tous droits de reproduction, même partielle, par quelque procédé que ce soit, réservés pour tous pays. Tous les visuels sont (c) 2004 par leurs auteurs

Magazines et livres édités en France : ANIMA, ANNUAIRE DES MEILLEURS SITES INTERNET, BIBLE DES TIPS, C'EST ENORME, CONSOLES NEWS, CONSOLES NEWS HORS-SERIE SOLUCES, CUBEZONE, CUBEZONE HORS-SERIE SOLUCES, DUO BEST DVD, DUO DVD, DVD GLISSE, DVD HOME, FANTASTIC REPORT, GAMEPLAY 128, GAMEPLAY 128 HORS-SERIE SOLUCES, GAMEPLAY RPG, GAMEPLAY RPG HORS-SERIE LES SERIES DE LEGENDE, HARDCORE GAMERS, KABUKI, KIDS MAG, MAGAZINE CINE DVD (LE), MANGA SPIRIT, LA BIBLE STRATEGIQUE, MEILLEURS LOGICIELS SUR PC, NET EXTREME, NET FOLIES, OTAKU, OTAKU HORS-SERIE 100% MENTAL SERIAL, SLIDE, SUKBE, WEB ZAPPING.

Recherche pigistes pour magazines
 (divertissements, jeux vidéo, cinéma, DVD et auto)

Conditions requises :

- Disposer d'un BAC + 2
- Maîtriser parfaitement la langue française
- Etre rigoureux et organisé
- Posséder un ordinateur + une connexion Internet haut débit
- Habiter de préférence à Paris ou en région parisienne

envoyez votre CV à
recrutement@fjpublications.com



Reportage

page 6

La rubrique qui vous permet de découvrir les jeux en "avant-première". Des dossiers plus ou moins importants pour tout savoir (ou presque) sur les jeux que nous attendons le plus à la rédaction. Ce mois-ci, pas d'interview à l'autre bout du monde, mais l'annonce d'un retour aussi attendu que prévisible. Setsu s'est fait un plaisir de nous décortiquer jusqu'à la moelle les deux prochains Castlevania sur PS2 et DS. Une excellente entrée pour débiter le printemps.

News

page 12

Le début de l'année 2005 aurait pu être bien pire. Les annonces surprises ont fait plaisir à l'équipe et devraient vous faire le même effet. Quelques mois seulement après sa sortie nipponne, *Eternal Mana* nous revient avec une itération alléchante qui méritera beaucoup d'attention de notre part d'ici sa sortie en mai prochain. Mais l'excellente surprise vient des studios de Namco avec un *Namco X Capcom* sorti de nulle part. Setsu, encore lui, vous dit tout.

Dossier Biohazard

page 19

Vous croyiez la section Dossier définitivement enterrée ? Vous pressentiez un relâchement de la part du Granrédakshef et de sa bande ? Voici quarante pages de dossier rien que pour vous, histoire de vous gaver comme des poulets à la ferme. L'effet inverse se produira peut-être : vous n'aurez plus envie de toucher à un *BH* après nous !

La galerie Biohazard — page 28

Comme tout bon dossier qui se respecte chez nous, nous nous sommes exposés les méninges pour vous décrire tout l'univers de la série. Une description complète du genre et des précédents épisodes, histoire de ne pas lâcher dans la nature les rares incultes n'ayant pas encore découverts la machine à vendre *Biohazard*. Kayron et Jay, les deux experts en la matière, ont encore bravé les nuits blanches et cumulé les aspro pour vous.

Biohazard 4, le test — page 46

Là encore beaucoup de nuits blanches ont été nécessaires pour vous pondre le test le plus complet de la presse jeu vidéoludique européenne, à coup sûr. Après l'avant-goût préparé par mes soins dans le précédent numéro, et dont l'interview prévue à l'origine a sauté pour des raisons encore inconnues à ce jour, vous trouverez ici de quoi vous satisfaire et rassasier votre soif de savoir. Nos deux compères, Oresama et Jay, ont encore fait des miracles. Attendez-vous d'ailleurs à d'autres tests de ce genre à l'avenir.

Tests version NTSC jap

page 61

L'innovation dans cette "nouvelle" formule : séparer les tests. Ainsi, nous commencerons toujours les tests par ceux qui nous intéressent le plus, à savoir l'actualité japonaise. Deux pages d'introduction pour consulter le sommaire propre à la rubrique, le planning des sorties au pays du Soleil-Levant (vous saurez ainsi quand vous serez ruinés), quelques chiffres et les avis de la plupart des membres de la rédaction sur tel ou tel jeu testé afin de savoir à peu près ce qu'il vaut, avant même d'avoir lu le test.

- Radiata Stories — 6 pages d'humour et de bonne humeur pour ce nouveau tri-Ace.
 - DDS Avatar Tuner 2 — Grosse déception que ce nouveau Atlus. Trop peu d'imagination coûte cher à un jeu.

C
V
A
N
I
A



E
M
A
N
A



U
N
G
E
N
R
E



U
N
U
N
I
V
E
R
S



R
A
D
I
A
T
A





S O F R O M E Tests version NTSC US

page 71

Un marché US des tests très pauvre encore, ce qui est bien normal en cette saison. Malgré tout, nous retrouvons un *Shadow of Rome* sympa, mais qui ne répond pas à nos attentes (et qui aurait dû se retrouver en Test français, vous nous pardonnerez).

Growlancer Generations daigne enfin s'afficher dans nos pages Test ce mois-ci, et permet en définitive de découvrir cette série dans une langue compréhensible (malgré un premier épisode absent de la compilation). On finit avec un *Full Metal Alchemist 2* correct, mais qui devrait pouvoir satisfaire quelques fans tout de même.

- *Shadow of Rome – Ave Cesar, ceux qui vont mourir te saluent !*
- *Growlancer Generations – Cela partait pourtant d'une bonne intention...*
- *Full Metal Alchemist 2 – De temps en temps, un petit jeu marketing...*



M G S 3 Tests version PAL

page 81

Même si ça nous emmerde de parler de PAL, il faut bien comprendre que plus de la moitié du lectorat attend quand même ces titres en français pour s'en délecter. Nous respectons cela et c'est pour cette raison que nous avons mis cette "rubrique" en place. Même accueil que pour les autres avec un planning des sorties...

- *Metal Gear Solid 3 : Snake Eater – Bon appétit !*
- *Nanobreaker – De temps en temps, il faut savoir se purger. Bons vomissements.*
- *Suikoden IV – Dommage, les quelques défauts du jeu sont trop gros.*

R u b r i q u e s

Le Coin des lecteurs page 94

Le courrier que toute la presse nous "envie"... ah ah. L'endroit assurément le plus dérangé de tout le magazine. Celui où vous avez la possibilité de vous exprimer... et éventuellement de raconter n'importe quoi. Nouvelle formule : plus propre, plus dense, plus outrancière, plus violente... Ça va saigner ! Clem a décidé de s'essayer à la prose gothique. Que de poésie !

Rétra page 91

Même si ça fait hardcore de merde, le rétro-gaming est à la mode. Il faut s'y faire... Gameplay RPG n'y est d'ailleurs peut-être pas pour rien. Nous assumons parfaitement la chose. Que s'est-il donc passé en février 1995 ? Tu as mangé une pomme ? Ta grand-mère a perdu son dentier ? Tu as vu pour la première fois de ta vie un clown unijambiste ? Ok, ok... mais il ne s'est pas passé que ça... Setsu vous raconte, à sa façon, tout ce que vous n'avez pas pu suivre étant petit.

Lumières sur page

Absence de la rubrique pour ce mois-ci. Non pas que l'actualité ne nous aurait pas permis de vous présenter quelque chose de correct, mais faute de place, il faut parfois faire des choix draconiens. Aussi entre ajouter des pages à un test de façon à le rendre plus attrayant ou parler de cinéma sur quatre, le choix est vite fait...

Tokyo Trotter page

Pas de Tokyo Trotter ce mois-ci. Cette rubrique n'interviendra a priori que tous les

deux numéros. N'étant pas "nécessaire", je préfère nettement donner plus de place à un test par exemple, plutôt que de nous contraindre à... Comprendra qui voudra.

Kalsha page

La rubrique qui vous fera découvrir les sociétés dont nous sommes fans. Des détails, des anecdotes, des chiffres, de très nombreux renseignements... avec le but avoué à terme de les faire s'exprimer à leur tour dans le magazine par le biais de cette page ! C'est bien mais pas ce mois-ci faute d'une interview d'Uematsu qui a légèrement débordé...

Spécial page

Nous n'avons pas la force des grands de ce monde. Il n'est donc pas possible d'avoir des Uematsu tous les mois dans cette rubrique. Ce mois-ci, le dossier a monopolisé le temps et les forces de toute l'équipe. Il faudra patienter encore un peu mais ne vous faites pas de bile : il reviendra.

Portrait page 101

La rubrique pas comme les autres, où vous découvrirez l'histoire d'un personnage et pourrez suivre avec passion les événements de son existence. Pour ce numéro, c'est le très énigmatique Albert Wesker qui est passé au crible par Kayron le Brave. On vous l'avait dit : vous n'échapperez pas à la vague BH4 !

Dossier Anim page 104

Une des rares rubriques où vous échapperez à la vague, que dis-je, au tsunami

Biohazard 4. N'ayant pas fait l'objet d'un anime quelconque dans son pays natal, il nous a fallu trouver une autre cible, à la hauteur des pages de GPRPG. Gantz fait donc bien l'affaire, par ses nombreuses qualités. On y trouve pas mal de bizarre et beaucoup d'incohérent, mais la valeur est à mon sens bien au rendez-vous. Les amateurs sauront de toute façon déjà tout sur sa carcasse.

Galerie page

Une rubrique aussi appréciée ne peut décemment pas disparaître... comme dit notre cher Jay. Seulement ce n'est pas avec ce numéro que les améliorations attendues auront lieu. Il nous faut du temps, bien sûr, mais surtout de la place, ce qui n'était pas le cas ce mois-ci. Il y a parfois des priorités à prendre et c'est la galerie qui est passée à la trappe.

Musique page 100

Ce mois-ci, la partie musicale n'aura rien de véritablement exceptionnel, dans la mesure où l'on a accueilli très peu d'énormes titres. En ce qui concerne les RPGs, ou plutôt les OST, le mélomane de la bande alias Uranian nous a encore préparé une sélection de qualité... Mais dans l'ensemble, les albums ont été plutôt surprenants dans le mauvais sens du terme ; entre des arrangements trop "classiques" et des Original Soundtracks assez décevantes, le mois n'aura pas été excellent. En revanche, du côté "autre", à savoir le rock, nous avons une sélection prestigieuse avec un coup de gueule. Si vous aimez Arena,

l'orgue et les grattes électro mais aussi Kurt Cobain, vous serez ravis ! Le mois prochain sera sans doute bien plus... excitant. Néanmoins, on se rattrape plus que largement sur le DVD...

Dequipes page

Plutôt que de vous offrir des critiques à la mords-moi le nœud... on passe.

Mythologie page

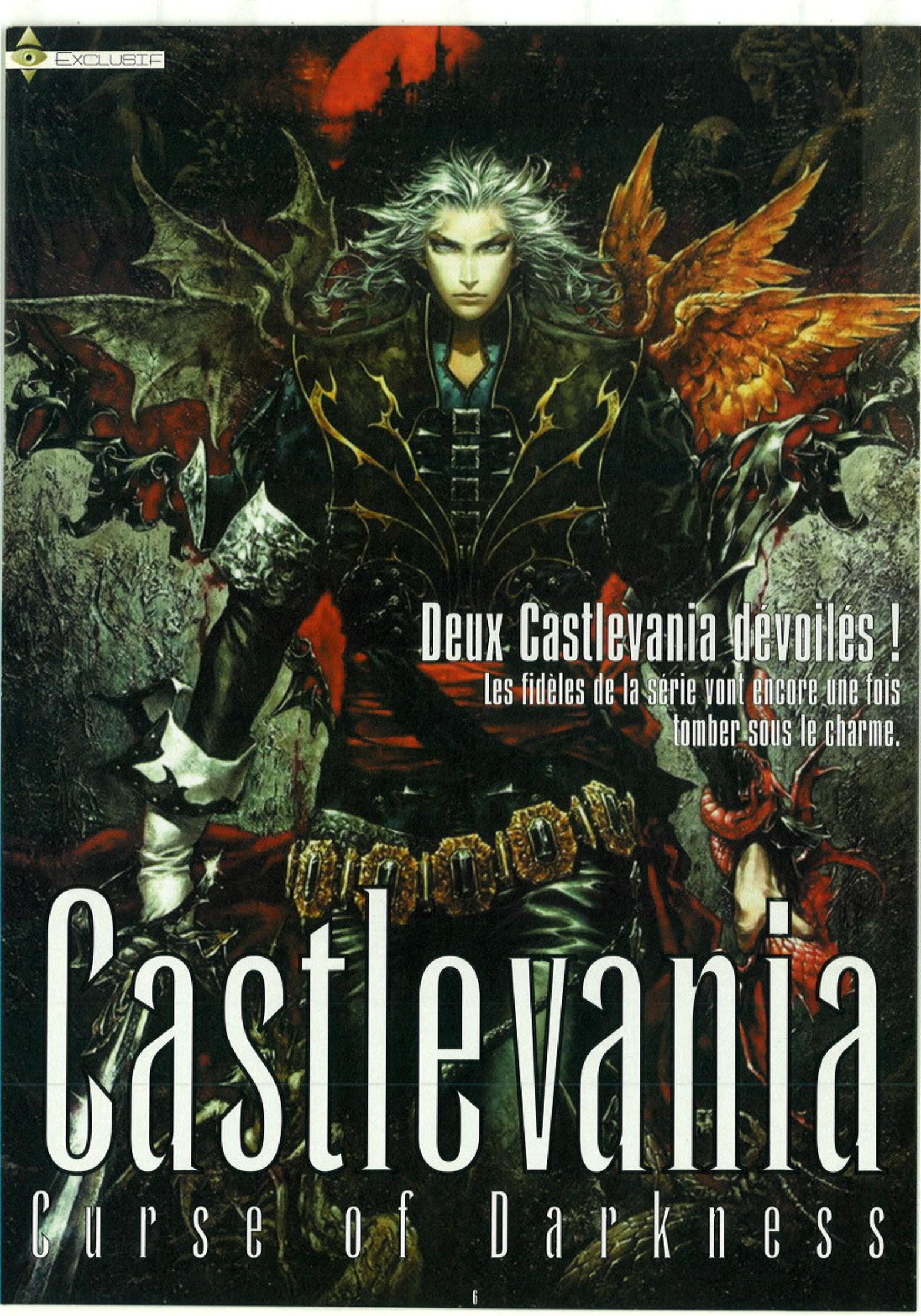
Pas de Mythologie ce mois-ci (encore, oui je sais... et désolé au fan — l'absence de pluralité est importante !). Il a fallu faire un choix et ajouter des pages au dossier *BioHazard*. Entre ça et Mythologie...

Nerds page

Pas de Nerds ce mois-ci... et je ne pense pas que... Donc, pour éviter que vous ne râlez, vous aurez accès à autre chose de moins intéressant mais de plus jouissif... un DOSSIER !

Un point sur : Les consoles futures page 114

Les machines nouvelle génération seront, à coup sûr, dévoilées dans les six prochains mois. Il nous fallait donc revenir sur les rumeurs qui ont, comme pour toutes les générations précédentes de machines, animé les débats sur de nombreux sites Internet et dans les magazines du monde entier. Que nous réserveront donc les futures PS3, Revolution et autres Xbox 2 ? Clem nous dévoile tout.



Deux Castlevania dévoilés !

Les fidèles de la série vont encore une fois
tomber sous le charme.

Castlevania

C u r s e o f D a r k n e s s

La nouvelle est tombée comme une masse. Après avoir découvert les premières images de ce qui devait être LE Castlevania de l'année, sur DS, nous voici devant cette information complètement inattendue : IGA, le producteur si bien connu de la série, a annoncé le développement d'un nouvel opus en 3D sur PlayStation 2. Impossible de retenir une larme de bonheur... Permettez-moi donc de partager ce sentiment intense avec vous, durant les six pages d'exclusivité qui sont attribuées à ce jeu.

Setsu,

qui remercie Jay au passage de lui avoir laissé la rédaction de cet article

2005 s'annonce bienfaitrice pour nous autres joueurs. Alors qu'à l'heure où j'écris ces lignes, nous ne nous lassons pas d'encenser *Biohazard 4* de tous les superlatifs possibles, notre impatience atteint ses limites pour *Devil May Cry 3*. De plus, par une quelconque volonté extérieure, voici que la révélation d'un tout nouveau *Castlevania* intitulé *Curse of Darkness* (en tout cas aux Etats-Unis, où il fut annoncé), en 3D et sur PS2, nous condamne à économiser, d'autant plus que septembre verra la sortie de l'opus DS. 2005, l'année de toutes les folies, celle des changements également, une année charnière pour nous tous...

LA MALÉDICTION DES TÉNÉBRES

1476, Transylvanie : Ralph C. Belmont, Sypha Belnades, Grant DaNasty et Alucard rallient leurs forces dans le but de mettre fin aux agissements du comte Dracula. A cette même époque, un homme, Hector, au service de Vlad Tepes en tant que Devil Forgemaster, est témoin de la chute de son maître. Il quitte alors les Carpates afin de mener une vie normale. Il laisse son ami Isaac, également Devil Forgemaster. Toutefois, malgré la disparition de Dracula, les maux se répandent à travers l'Europe et peu à peu, les populations finissent par avoir des comportements de plus en plus étranges : les actes de violence se multiplient et les ténèbres s'abattent. En 1479, trois ans après les exploits de l'héritier des Belmont et de ses trois compagnons, Hector apprend la mort de sa fiancée. Il est surpris de découvrir que l'auteur de cet acte n'est autre qu'Isaac... Il décide donc de retourner en Transylvanie dans le but de se venger de celui qu'il considérait autrefois comme son ami.

Curieusement, dans cet épisode, il n'est point question d'apparition du *Castlevania*, le célèbre château de Dracula, mais de vengeance. Si l'on en croit l'introduction de l'histoire, le comte ne devrait pas être la principale menace de ce volet. Toutefois, il est difficile d'imaginer un opus de *Castlevania* sans l'intervention du célèbre vampire ou d'un héritier de la famille Belmont. Il n'est bien sûr pas possible pour le moment de savoir si Vlad Tepes ou Ralph (Trevor en US et chez nous) feront une apparition dans le

scénario : toutes ces précisions seront révélées lorsque nous découvrirons le jeu, prévu pour combler nos soirées durant l'automne 2005.

Penchons-nous donc davantage sur ce nouveau héros, Hector, que vous pouvez admirer sur ces fabuleux artworks qui, une fois encore, sont signés Ayami Kojima.

DEVIL FORGEMASTER

Que signifie donc les termes Devil Forgemaster ? Il s'agit, si l'on suit la traduction, d'un maître forgeron de démons. Nous avons donc un héros qui agit sous les ordres de Dracula en tant que créateur des multiples monstres que nos chasseurs de vampires ont pu combattre durant les différents épisodes de la série *Akumajô*. Le simple fait de contrôler un personnage qui fut l'un des instruments du démon apporte un regain d'intérêt et de curiosité vis-à-vis du scénario probable de ce *Castlevania*. La rivalité avec son ami Isaac, voire la haine qu'il éprouve envers cet ancien allié, reste le nerf de l'aventure, mais quelques événements extérieurs pourraient bien interférer. En effet, d'après le scénario d'*Akumajô Densetsu (Castlevania III)*, Dracula fut ressuscité en 1476 et avait fixé deux objectifs : plonger l'Europe dans les ténèbres et se débarrasser une bonne fois pour toutes des Belmont. Visiblement, son premier but a été atteint, malgré sa défaite face à Ralph. Il ne paraît donc pas impossible que le possesseur du Vampire Killer apparaisse au cours de l'aventure ; il ne s'agit là tout de même que de suppositions, mais la rencontre Hector / Ralph pourrait s'avérer intéressante... En outre, à quoi a donc servi la mort de la fiancée d'Hector ? Quel intérêt Isaac aurait-il eu à la sacrifier ? Il est difficile de croire qu'il n'ait agi que pour provoquer la colère de son ancien ami... Toutes les hypothèses sont les bienvenues, cependant autant calmer tout de suite les esprits : il est vain d'espérer l'apparition d'Alucard, d'une part car celui-ci repose désormais dans son cercueil, et d'autre part le producteur même du jeu, le désormais célèbre IGA, a confirmé que l'intervention de ce personnage si populaire n'était pas prévue. Qui vivra verra...

LE TRIO GAGNANT

Comme indiqué précédemment, IGA, ou Koji Igarashi, reste le producteur de la série *Castlevania*, Ayami Kojima continue d'apporter sa collaboration artistique sur le plan du design des personnages et bien sûr, le tableau ne serait pas complet sans la présence de Michiru Yamane aux commandes de la bande

Fiche tech PS2

Conception : KCET

Distribution : Konami

Machine : PS2

Date de sortie : 2005

Pays d'origine : Japon

Fiche tech DS

Conception : KCET

Distribution : Konami

Machine : DS

Date de sortie : Troisième trimestre 2005

Pays d'origine : Japon



LES BOSS GIANTESQUES SONT DÉSORMAIS MONNAIE COURANTE.

Lament of Innocence

Cela fait déjà plus d'un an que nous avons pu nous essayer au premier *Castlevania* en 3D convaincant, malgré un certain nombre de défauts, notamment sur le plan du graphisme et du gameplay. Il est certain qu'il a pris un petit coup de vieux, mais le plaisir était au rendez-vous. Espérons qu'il en sera de même pour *Curse of Darkness*...



LE SCEAU



Voici une illustration de la manière dont sont utilisés les sceaux sur DS. Comme vous pouvez le constater, il vous faudra suivre les sortes de traînées étoilées afin de reconstituer le signe. Ainsi, vous serez en mesure de vous débarrasser une fois pour toutes du boss. Visuellement, cela ressemble aux pentagrammes que l'on peut invoquer dans *Symphony of the Night*.

sonore du jeu. Ces trois personnes ayant déjà prouvé leur talent à maintes reprises, il est désormais inconcevable de voir un *Castlevania* sans évoquer leurs noms. IGA a su avec brio garder l'esprit de la saga intact, alors que le style si particulier d'Yami Kojima était presque prédestiné à mettre en valeur *Castlevania*. Quant à Michiru Yamane, personne ne pourra lui reprocher d'avoir composé l'une des meilleures bandes-son, tous jeux confondus : *Akumajô Dracula X* sur PS... D'ailleurs, pour ce futur épisode PS2, l'artiste a précisé, dans une interview livrée au magazine anglais *Play*, qu'elle désirait pour *Curse of Darkness* retrouver le style qu'elle avait donné à *Symphony of the Night* : davantage d'instruments à cordes et plus de diversité dans les genres, des sonorités plus sombres et un côté "divin" dans l'orchestration. Nul doute que Michiru Yamane a toutes les cartes en main afin de nous pondre une petite merveille pour les oreilles – précisons qu'elle trouve plus de facilité à exprimer des émotions à travers le style gothique et spirituel. L'une des idées de la compositrice serait l'ajout de voix dans quelques thèmes : rien de sûr pour le moment, mais le concept est plus que fascinant...

Après ce petit interlude musical qui, vous l'aurez peut-être remarqué, me passionne plus que le reste, revenons à un sujet plus terre-à-terre : les graphismes. Tout d'abord, pourquoi encore de la 3D ? La réponse de M. Igarashi à ce propos est on ne peut plus claire : le producteur veut faire de son titre phare non seulement un bon jeu d'action 2D, mais également son équivalent 3D. Pas tout à fait satisfait du résultat de l'épisode précédent, IGA persiste et va tenter avec *Curse of Darkness* de rectifier ses précédentes erreurs, tout ce sur quoi nous avons fermé les yeux lors du test, fans comme nous le sommes ! L'équipe de développement comprend donc les personnes ayant travaillé sur *Lament of Innocence*, une partie du staff de *NanoBreaker*, testé dans ce numéro à l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai pas encore vu le jeu, ainsi que quelques membres du staff de *Silent Hill 4*. A première vue, rien d'extraordinaire, comme le montrent les photos, mais gageons que l'ambiance sera respectée, et que la musique relèvera le niveau comme ce fut le cas pour *Lament of Innocence*. Du point de vue du gameplay, *Curse of Darkness* se veut moins linéaire que *Lament*,

Hector est un Devil Forgemaster pouvant créer des Innocent Devils, des créatures qui seront vos alliées durant l'aventure.



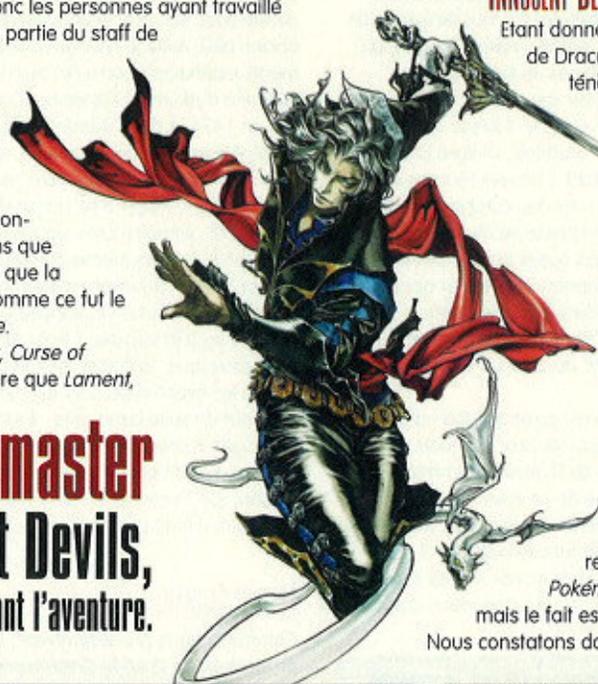
✦ VOILÀ UN MONSTRE PARTICULIÈREMENT HORRIBLE, MAIS SI BIEN RÉALISÉ !

IGA ayant opté pour un retour au système efficace de *Symphony of the Night*, avec des stages reliés les uns aux autres. La caméra fixe devrait être abandonnée pour un point de vue un peu plus subjectif, bien que cela nous rappelle amèrement la N64, mais ne nous avançons pas...

Le plus intéressant reste le système d'évolution du personnage, ainsi que l'utilisation des Innocent Devils.

INNOCENT DEVILS ?

Étant donné qu'Hector fut le Devil Forgemaster de Dracula, il possède des pouvoirs liés aux ténèbres. Ainsi, sa capacité à créer des monstres représentera son principal atout. Il sera donc capable de créer des alliés et de les élever afin de développer leurs capacités. Vous pouvez les découvrir en photos : on y voit une armure enchantée et un volatile. Plus que de simples pantins, ces Innocent Devils auront une capacité propre ainsi qu'une jauge de vie à part entière. Non seulement ils seront d'une grande utilité pour Hector car ils l'épauleront au cours de l'aventure, mais ils lui alloueront également certaines aptitudes spéciales à mesure qu'ils évolueront (à la manière des *Pokémon*... Désolé pour la comparaison, mais le fait est qu'il s'agit de la même chose). Nous constatons donc un savant mélange entre les



✦ COMME ALUCARD ET SOMA, HECTOR SAIT MANIER L'ÉPÉE.



✦ LES ENNEMIS SEMBLENT MIEUX RÉALISÉS QUE DANS LAMENT OF INNOCENCE.



✦ LES ENNEMIS SERONT, ESPÉRONS-LE, PLUS DIVERSIFIÉS QUE DANS LAMENT.



AKUMAJŌ DENSETSU

Plus connu chez nous sous le nom *Castlevania III : Dracula's Curse*, il s'agit du titre qui précède directement *Curse of Darkness* selon la chronologie de la saga. Quatre personnages, Ralph C. Belmont (renommé Trevor en Occident), Grant DaNasty, Sypha Belnades et Alucard, y alliaient leurs forces contre Dracula. Dans *Akumajō Dracula X* sur PS, Alucard devait affronter ses anciens compagnons "résuscités" en zombies : un combat d'anthologie !

IGA souhaite tirer profit des capacités 2D de la DS, supérieures à celles de la PlayStation selon ses dires.

Familiars d'Alucard et les âmes de Soma, à la simple différence qu'Hector pourra cette fois leur donner des ordres (à l'image de *Chaos Legion*). Nous ne savons encore à combien s'élèvera le nombre d'Innocent Devils que le héros pourra élever, cependant nous pouvons déjà en dénombrer cinq types. Pour faire évoluer un Innocent Devil, il faudra le nourrir, et pour cela tuer un maximum d'ennemis. A mesure que vous explorerez de nouveaux lieux, selon l'endroit où vous vous trouverez, il sera possible de créer de nouveaux démons ; il est facile d'imaginer que ceux-ci vous aideront à traverser certains endroits inaccessibles, comme nous pouvons le constater sur les quelques clichés. En outre, IGA a eu la bonne idée de réimplanter le système de points d'expérience pour le héros, qui faisait cruellement défaut à *Lament* : les combats auront enfin un intérêt, d'autant plus que le producteur souhaite davantage orienter son titre vers l'action. Nul doute que nous retrouverons d'immenses boss, tel the Forgotten One dans *Lament*...

ET LA 2D DANS TOUT CA ?

L'annonce d'un nouvel opus 3D de *Castlevania*, après notre bonne appréciation de *Lament of Innocence* (qui n'engage que nous), a provoqué en nous un élan d'enthousiasme vis-à-vis de *Curse of Darkness*. Toutefois, nous gardons toujours en tête que cet épisode n'égalera pas dans notre cœur *Symphony of the Night*. Comment le pourrait-il ? Sur ce plan, IGA a été formel : le producteur de la série ne renie aucunement sa préférence pour les jeux d'action 2D, bien au contraire, mais se soucie davantage de donner aux fans de *Castlevania* un bon jeu en 3D. Nos espoirs de voir un jour une nouvelle référence telle que *Dracula X* ne sont donc pas vains. Patience...
L'heure est désormais à Hector et aux Innocent Devils !

UNE SÉRIE QUI N'EN FINIRA DONC JAMAIS

2005 apportera deux épisodes de plus à la longue série des *Castlevania*. Mais où IGA puise-t-il son inspiration ? Pourquoi avoir choisi spécialement de faire suite à *Akumajō Densetsu* ? Il y a deux ans, le troisième épisode GBA, *Akatsuki no Muenet (Aria of Sorrow)*, tendait pourtant une perche scénaristique en évoquant une apparition de Dracula en 1999, combattu et anéanti par Julius Belmont, ce dernier ayant scellé alors le fouet légendaire, le Vampire Killer, arme de tous les chasseurs de vampires depuis 1094, au sein de *Castlevania*. Soucieux sans doute d'établir un thème scénaristique tournant autour de la vengeance, IGA aura donc préféré créer le personnage d'Hector. Étrangement, le trio Hector, sa fiancée et Isaac rappelle celui formé par Leon, Sara et Mathias, à la simple différence que le Devil Forgemaster n'est pas un individu foncièrement bon. D'autre part, 1476 n'est pas une simple date prise au hasard : la fin de cette même année vit la fin du prince Vlad de Valachie, connu sous le nom de Vlad Tepes (l'Empaleur) qui, comme chacun le sait, inspira grandement Bram Stoker pour son roman

Dracula. Depuis *Dracula X* sur PS, on peut sentir chez IGA la volonté d'établir des relations avec des faits liés au célèbre comte. Citons par exemple la ressemblance toute particulière entre la représentation de Dracula dans *Symphony of the Night* et celle qui en est faite dans le roman ; dans *Lament of Innocence*, la fiancée de Mathias, le futur Dracula, s'appelle Elisabetha : tel est le nom de l'amour de Vlad Tepes dans le film de Coppola. Dans *Aria of Sorrow*, l'amie de Soma, réincarnation du comte, se prénomme Mina ; dans le métrage et le roman, le personnage féminin principal est Mina Harker. Bien que l'histoire de Bram Stoker diffère, la jeune femme tombe amoureuse de Dracula dans le film. Ce ne sont ici que quelques exemples : beaucoup de clin d'œil comme ceux-ci peuvent être encore découverts...

SOMA "DRACULA" CRUZ

Le scénario d'*Aria of Sorrow* avait de quoi nous surprendre. Alors que toutes ces années, nous prenions les armes contre Vlad Tepes, voilà que pour la première fois, nous contrôlons sans le savoir la réincarnation du célèbre vampire ! En combat perpétuel contre cette entité démoniaque qui tente de prendre le contrôle de son corps, Soma réussit à se débarrasser du "Chaos", la véritable source du Mal, et ainsi recouvre son état normal. Cependant, malgré les apparences, l'âme de Dracula continue de vivre dans le corps de Soma, et quelques personnes mal intentionnées ont décidé, après ces événements, d'éveiller à nouveau l'esprit démoniaque. Il s'agit du groupe Fortner, avec à sa tête la dénommée Celia, qui agit en suivant le principe stipulant que puisque leur Dieu est la bonté incarnée, il faut respecter l'équilibre de la balance et provoquer le réveil du Mal incarné, en l'occurrence le comte Dracula. Afin de contrecarrer leurs plans et éviter la mort de milliers d'innocents, Soma s'infiltra dans un château qui lui semble étrangement familier...
Visiblement, *Aria of Sorrow* a marqué bon nombre de joueurs pour mériter une suite quasi directe l'histoire se passe douze



✦ VOILÀ UN DRAGON PARTICULIÈREMENT IMPRESSIONNANT.

DUAL SCREEN

Voici en photos ce que vous aurez sur vos deux écrans de DS. Sur l'une, on peut apercevoir la carte, alors que sur la seconde, les caractéristiques du personnage sont affichées, les âmes en cours d'activation, ainsi que des données sur l'ennemi qui est alors aux prises avec Soma. D'un seul coup d'œil, le joueur peut ainsi connaître les faiblesses de ses adversaires.



ALUCARD vs SOMA

Voici un petit comparatif entre *Symphony of the Night* et *Castlevania DS*. Comme vous pouvez le constater, les deux versions sont assez proches. Reste à savoir ce que donnera l'animation, mais vu ce que pouvait faire le GBA, il y a peu de soucis à se faire.



mois après). Prions tout de même pour qu'IGA ne se soit pas simplement limité à ce "prétexte" afin de remettre en scène Soma. En effet, selon toute apparence, le scénario a tout l'air d'une excuse pour sortir un *Castlevania* sur la nouvelle DS. Mais qui s'en plaindra ? Sûrement pas nous, qui nous réjouissons de découvrir les premières images plutôt alléchantes d'un épisode inédit en 2D. Seul bémol, et vous l'aurez deviné en parcourant ces pages, le trio bémol n'est pas au complet. En effet, ce n'est pas Ayami Kojima qui signe les artworks, et cela est bien regrettable, car nous nous retrouvons avec un style manga que nous n'avions pas vu depuis *Chi no Rondo* sur PC Engine. Rappelons que l'artiste est indépendante de Konami et a eu vraisemblablement davantage de travail pour *Curse of Darkness*.

VOLEUR D'ÂMES

Souvenez-vous, dans *Akatsuki no Menuet*, de ce système d'utilisation des âmes des ennemis en guise de magies et sous-armes. Il était particulièrement bien conçu ; il s'agit sans doute de l'une des raisons pour lesquelles IGA a décidé d'y donner suite. Sur DS, il s'agira bien du même gameplay, étant donné que Soma conserve cette capacité particulière qu'il doit à l'âme de Dracula enfermée dans son corps. Ainsi, le nombre d'âmes qu'il sera possible de collecter sera augmenté, et il sera toujours possible de les échanger entre joueurs via la connexion sans fil de la console. Toutefois, de mémoire, cette option qui existait déjà sur GBA n'avait que peu d'intérêt, puisque quel que fût le joueur, les âmes les plus dures à se procurer restaient les mêmes, et donc les échanges ne valaient pas la peine d'être effectués. Toutefois, IGA précise que le système a été amélioré : plus d'âmes, de nouvelles armes uniques en leur genre...

DUAL SCREEN

Bien sûr, ce nouveau *Castlevania* ne serait pas sur DS s'il ne devait pas profiter des avantages de la machine, en l'occurrence les deux écrans. *Castlevania* est un titre où la carte tient un rôle important, et il n'est pas rare qu'un joueur ait régulièrement recours à la touche Select pour afficher le plan en question. Ce problème sera résolu sur DS puisque l'écran supérieur pourra être utilisé soit pour afficher le menu des options comprenant les caractéristiques du personnage ou encore des ennemis, soit afin d'offrir au joueur une vision permanente de la carte du château qui, comme à son habitude, sera un véritable labyrinthe lors de la première exploration.

Second avantage, l'écran tactile : bien sûr, *Castlevania* étant un titre d'action-plate-forme-aventure se jouant exclusivement à la manette, il aurait été dérouterant de changer tout le concept dans le simple but d'utiliser le stylet. Cependant, IGA a trouvé le moyen de profiter de l'écran tactile sans trahir l'esprit de la série. Désormais, pour battre un boss, il ne sera pas seulement nécessaire de vider sa jauge de vie : vous devrez sceller le monstre une bonne fois pour toutes. Ainsi, après un long combat et lorsque la barre de vie du boss sera vide, un symbole apparaîtra à l'écran : en suivant le tracé que le jeu indiquera, vous devrez vous munir du stylet et dessiner le sceau en question sans vous tromper, sans quoi votre opposant recouvrera des points de vie, vous obligeant à réitérer l'action. Bien que l'idée ne paye pas de mine, ce côté très symbolique donné au gameplay semble intéressant et stimulant. Espérons que la mise en scène à ce moment précis sera à la hauteur.

DS vs PS

D'après les dires de Koji Igarashi concernant les capacités techniques de la machine en comparaison de celles de la PlayStation en matière de 2D, il semblerait qu'elles leur soient supérieures. En effet, en observant les premières photos du jeu, la finesse des décors et des monstres semble être très proche du graphisme de *Symphony of the Night*. D'ailleurs, vous pourrez remarquer que certains ennemis ont été repris. Aussi, ce *Castlevania* devrait utiliser au mieux les capacités sonores de la machine. Il est vrai que le GBA était incapable de soutenir les thèmes magnifiques composés par Michiru Yamane pour *Akatsuki no Menuet*. Bien sûr, l'artiste sera responsable de la bande-son de ce prochain opus DS ; nous pouvons donc nous attendre au meilleur.

2005 SOUS LE SANG

Une année qui s'annonce sous les meilleurs auspices donc, placée sous le signe de *Castlevania*. C'est le genre d'événement qui donne envie de ressortir les anciens épisodes des tiroirs afin de se replonger dans l'univers, relire le roman, revoir encore et encore les films...

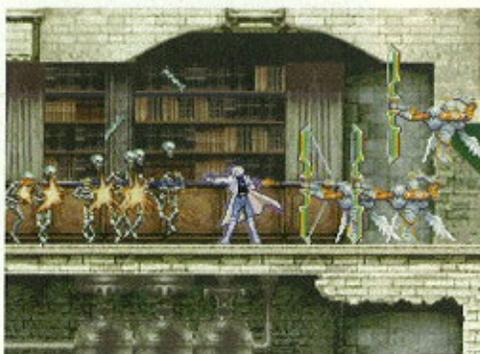
Sur ce, nous achevons ces six pages d'Exclusif, impatients comme nous le sommes que la fin d'année arrive au plus vite. Toutefois, nous aurons bien de quoi faire jusque-là !

AIDE

Les Innocent Devils seront indispensables pour avancer. Sur les premières images dévoilées de *Curse of Darkness*, nous pouvons voir Hector voler en s'accrochant à un Innocent Devil, et sur la seconde, l'armure enchantée qui accompagne le héros utilise sa force afin d'ouvrir des portes, visiblement trop lourdes pour notre Devil Forgemaster.



✦ LE SANG, BIEN ROUGE, COULE À FLOTS...



✦ SOMA INVOQUE UNE ARMÉE D'ARCHERS.



✦ LE SUCCUBE, UN ENNEMI TOUJOURS AUSSI COLLANT.

« ...toi seul connais ton vrai potentiel! »



BATEN KAITOS™

Les ailes éternelles et l'océan perdu

LE RPG DE VOS RÊVES - LE 1^{ER} AVRIL 2005

namco®

EXCLUSIF SUR



alerte orange

12+

www.pegi.info

BATEN KAITOS™ Les ailes éternelles et l'océan perdu & © 2003 NAMCO LTD., TOUS DROITS RESERVES.

Iris no Atelier Eternal Mana 2

Voici donc une année pleine de surprises : nous savions que le premier *Iris no Atelier* était un jeu possédant de nombreuses qualités, et nous avons découvert il y a peu sa suite directe, dont les premières photos ont provoqué un choc tant le style graphique, à la fois mignon et resplendissant, se révèle de toute beauté. Les informations sur ce titre suivant la profusion d'images, il ne fallait pas moins de deux pages pour le présenter sous toutes ses coutures.

Setsu



✦ Le dynamisme des combats rappelle Tales of.

La série des *Atelier* débute en 1997 avec *Mary no Atelier* ; celui-ci marque le point de départ d'un concept où vous créez des objets et potions, tel un alchimiste. Le genre se nomme d'ailleurs Renkinjutsu RPG, que l'on peut traduire par Alchimie-RPG. Avec *Iris no Atelier : Eternal Mana*, la saga prend un virage et choisit une orientation plus RPG classique, ce qui a pour effet d'attirer plus de joueurs dans la nébuleuse. Ainsi, *Eternal Mana 2* suit son aîné non seulement dans le concept général, mais également sur le plan du scénario, car celui-ci se place dans la continuité. Réalisé dans la foulée du premier épisode, ce nouveau jeu n'est cependant pas vide de toute originalité, et met en scène un monde attachant que les fans sauront apprécier.

Dans un premier temps, *Eternal Mana 2* présente deux scénarios distincts. En effet, le joueur prendra le rôle de deux héros, Felt et Wiese (transcription non officielle). Il s'agit du "Dual Scenario System". Cela nous permettra de découvrir la même aventure selon deux points de vue différents. L'action suit son cours dans deux contrées :

Eden et Berkheid. Nos héros viennent d'Eden, et alors que Felt partira dans un monde en crise qui lui est étranger, Wiese restera dans sa ville natale, Noyal, son principal but étant de créer des objets qui seront d'une grande utilité pour son compatriote. Les deux personnages seront interchangeables durant la progression.

Si loin et pourtant si proches

Les principales occupations de Felt seront les combats et l'exploration de donjons, comme dans un RPG classique. Cependant, il arrivera que le jeune homme manque d'items : il devra alors faire appel à Wiese afin que celle-ci crée ce dont son ami a besoin pour continuer sa quête. Elle devra réunir les ingrédients nécessaires et les mixer afin d'obtenir l'item voulu, ce qui amènera des phases de recherche et de réflexion. La dualité du gameplay peut s'avérer très intéressante.

En ce qui concerne les phases de combat, le titre opte pour un système appelé ACTB ou Active Cost Time Battle : une jauge en haut à gauche indique l'ordre des tours des personnages à l'écran. La position du protagoniste sur cette jauge variera en fonction de ses



✦ Wiese entreprend les recherches d'ingrédients.

"Le Dual Scenario System permettra au joueur de découvrir la même aventure selon deux points de vue différents."

L'histoire

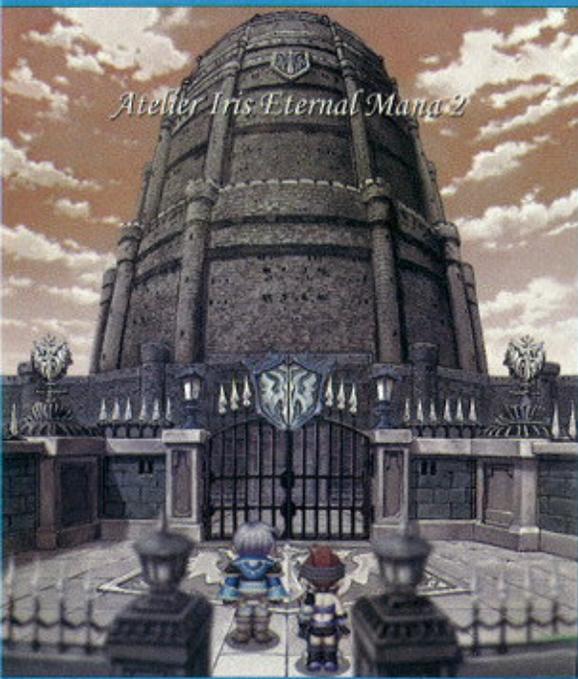
Il existe depuis les temps les plus reculés un paradis céleste : l'Eden. Ses habitants ne connaissent pas les problèmes du monde commun. Ils vivent en harmonie avec le mana, une énergie fondamentale qui leur octroie la possibilité d'user des techniques d'alchimie, leur permettant de créer des choses même dans les endroits les plus déserts.

Dans cet Eden, au sein de l'unique ville Noyal, un jeune garçon, Felt, et une jeune fille, Weise, étudient l'alchimie ; ces deux amis, orphelins, sont nés et ont grandi ensemble. Le jour où Weise est reconnue officiellement alchimiste, ils se rendent tous deux au grand arbre de Deul afin de signer un pacte avec un arbre de mana. Cependant, en chemin, nos amis sont surpris par un séisme, et devant leurs yeux ébahis, la terre où se trouve l'arbre sacré s'effondre. Les deux héros s'en retournent afin de prévenir les régents de l'Eden. C'est alors que dans la forêt, Felt entend une voix étrange : "Réponds-moi ! Te sens-tu prêt à porter sur tes épaules le devoir de protéger le mana ancestral, pour l'éternité ?" Apparaît alors dans les mains de Felt une épée flamboyante, appelée "Shinsô no Azot", l'arme sacrée utilisée pour les anciennes techniques d'alchimie.

Enfin de retour au Bureau de régence de l'Eden, nos héros sont surpris de constater que le tremblement de terre a causé des troubles ici aussi, et bien qu'il n'y ait aucun dégât matériel, une atmosphère hostile se fait sentir : le pays se trouve en situation de crise.

Sur les conseils des régents, Weise et Felt se rendent aux portes scellées de Berkheid. Grâce à l'épée sacrée, Felt peut ouvrir le passage.

Commence alors l'histoire de deux alchimistes parcourant deux mondes différents...



✦ Voilà Felt parti pour de longues aventures...



✦ Les mixages se font sous forme de cartes. A vous de choisir les bons ingrédients. Vous pourrez ainsi créer de nouvelles armes.

doute les fans de la série mais aussi les amateurs de bons RPGs. La sortie du titre aura lieu courant mai au Japon : comptez sur nous pour vous en reparler en temps voulu...

actions. On retrouve ainsi un peu le principe des affrontements dans Grandia.

La phase alchimie avec Weise reprend en partie le concept d'effets dépendants que l'on trouvait dans *Atelier Judie* et *Atelier Violate*, mais revu et amélioré. Pour résumer, les caractéristiques spéciales des ingrédients s'accumulent au fur et à mesure des mixtures, ce qui vous permet de créer un nombre incalculable d'objets aux effets très variés. Les armes seront aussi améliorées par le biais de l'alchimie.

En attente

Je vous laisse maintenant découvrir l'histoire et quelques personnages. Visuellement splendide, *Eternal Mana 2* possède également un concept de dualité plutôt intéressant, qui attirera sans



✦ Felt découvre un monde qui lui est inconnu.

Iris

Age : 6 ans
 Taille : 1 m 13
 Poids : 22 kg
 Aime : sa grande sœur, l'alchimie
 Déteste : les inconnus
 Rêve : de devenir vite adulte
 Elle vit en Eden. Iris est une fille très craintive, qui n'accorde pas tout de suite sa confiance à Weise. Elle prend plaisir à observer cette dernière réaliser ses mélanges alchimiques. Bien que timide, elle donnera de temps à autre des conseils avisés.

Felt

Age : 17 ans
 Taille : 1 m 69
 Poids : 57 kg
 Aime : s'exercer à l'épée
 Déteste : le hasard
 Rêve : d'aller à Berkheid

Héros du jeu, ce jeune homme porte plus d'intérêt aux techniques de combat à l'épée qu'à l'alchimie, fait rare en Eden. Suite aux événements survenus dans son monde, il se rend à Berkheid armé de "Shinsô no Azot", l'épée des anciens alchimistes.

Il a un grand sens de la justice, et n'abandonnera pas une personne en détresse.

Noïr

Age : 18 ans
 Taille : 1 m 64
 Poids : 53 kg
 Aime : la cuisine
 Déteste : les insouciantes
 Rêve : de renverser l'Empire

Noïr est un membre de l'organisation Silmsilt luttant contre l'empire Silvares, et se révèle une combattante implacable. Elle sauve Felt, en difficulté dans ce monde qu'il ne connaît pas, et l'accompagnera dans sa quête. C'est une fille ingénue pleine de vie.

Weise

Age : 17 ans
 Taille : 1 m 58
 Poids : 49 kg
 Aime : les choses délicieuses
 Déteste : avoir l'air puétil
 Rêve : de devenir alchimiste pour aider les autres

Héroïne de l'histoire et amie d'enfance de Felt, elle vise à devenir une excellente alchimiste. Son entourage la voit peu, tant elle met d'ardeur à persévérer dans son art. Après les événements survenus en Eden, elle supporte de toutes ses forces son ami Felt, parti pour Berkheid. Elle est d'un naturel gentil, mais fait preuve d'une grande estime pour elle-même.

TELEX...

CAPCOM SOUVENIRS I

L'éditeur a annoncé la sortie sur PS2 et GC d'une compilation des épisodes de la série *Rockman X*, tout naturellement attendue par les fans s'étant procuré la première compilation, *Rockman Anniversary Collection*.



TGS 2005

Le Tokyo Game Show, l'événement vidéoludique de l'année avec l'E3, aura lieu du 16 au 18 septembre au Japan Convention Center.



RETARD

C'est bien regrettable, mais la sortie de la PSP en Europe a été repoussée : la portable de Sony ne sera donc pas disponible en mars. Cette sortie reste toutefois confirmée pour le printemps.



PS3 ?

Sony Computer Entertainment America aurait annoncé que la nouvelle PlayStation serait présentée peu avant l'E3 2005, qui aura lieu en mai prochain.



Tengai Makyô III

Les nombreux fans de la série *Tengai Makyô*, connue sous le nom de *Far East of Eden* chez nous, pourront se réjouir en voyant ces quelques images du troisième épisode sous-titré *Namida* qui, à l'instar du deuxième opus *Manjimaru*, nous proposera de replonger dans l'univers de ces jeux PC Engine avec un graphisme rehaussé sur PS2. La sortie est prévue le 14 avril 2005.



Killer 7

Finalement, ce ne sera pas le 24 mars prochain que sortira ce titre dont la production traîne depuis plus d'un an. Le concept nous a totalement échappé, mais les visuels tout particuliers du jeu et l'ambiance étrange qui s'en dégage n'ont fait qu'attiser notre curiosité. En test un jour peut-être, donc... Sur ce, réglez-vous de ces quelques nouvelles photos.



Arc the Lad us

Testé dans sa version japonaise il y a deux mois, *Arc the Lad Generation*, rebaptisé *Arc the Lad : End of Darkness* aux Etats-Unis, a été annoncé officiellement par Namco pour mai 2005. L'histoire se passe cinq ans après celle d'*Arc the Lad : Twilight of the Spirits*. Le titre inclura un mode On-Line dans lequel jusqu'à huit joueurs pourront participer à des matchs en quatre contre quatre, ou encore à des missions prévues à cet effet.



Tiger Weapon

Koei propose une petite nouveauté dans son titre *Shin Sangoku Musô 4* (ou *Dynasty Warriors 5*). Il sera en effet possible de faire appel à des tigres durant le combat. Il faudra les apprivoiser, sans pour autant monter sur leur dos, afin que ces félins se révèlent utiles durant les affrontements. Le soft est toujours attendu pour le 24 février prochain au Japon, et les mois qui suivent en Occident.



Moero ! Cosmo yo !

Impossible de passer à côté de ces premières images du jeu *Saint Seiya* édité par Bandai, et réalisé par la même équipe de développement que la série des *DBZ Budokai*. Rappelons que le soft retracera la traversée des douze maisons du Sanctuaire, sans aucun doute l'une des meilleures parties de la série. Réglez-vous, fans, de ces quelques photos alléchantes ! Sortie du jeu le 7 avril...



Beat them all !!

C'est le retour d'un genre avec *Beat down : Fists of Vengeance* sur PS2 et Xbox. Capcom signe avec Cavia (*Drag-on Dragoon*) ce beat 'em all 3D dans le pur esprit de *Final Fight*, incluant des phases de recherche entre deux scènes de baston. L'interactivité avec les décors devrait être importante, et nous savons déjà que cinq personnages seront sélectionnables. Le titre est attendu pour l'automne 2005 chez nous.



The Best pour de vrai

Chacun connaît les rééditions *The Best* sur PS2 au Japon, l'équivalent de nos Platinum, récompensant les meilleures ventes de jeux. Toutefois, pour *Shadow Hearts II*, il s'agit de bien plus qu'une nouvelle sortie, puisque l'éditeur propose une version director's cut du titre, améliorant le gameplay au niveau des combats notamment, et ajoutant deux nouveaux donjons. La sauvegarde du jeu original sera bien sûr compatible. Sortie prévue le 10 mars.



SG DISTRIBUTION

Héroïc fantasy - Sabres Katanas



Final knife
Prix : 39,90 €
Poids : 1,5 kg Taille : 43 cm
Tout métal plus support en bois



Poing tête de mort
Prix : 19 €
Poids : 700 grs Taille : 18 cm
Tout métal, support mural en bois



Dague médusa
Prix : 34,90 €
Poids : 1,2 kg Taille : 45 cm
Avec un support mural en bois



Set katana serpent
Prix : 39 €
Poids : 2 kg Taille : 91 cm
3 sabres livrés avec support en bois



Set katana ninja
Prix : 39 €
Poids : 2 kg Taille : 91 cm
3 sabres livrés avec support en bois



Set katana bleu
Prix : 39 €
Poids : 2 kg Taille : 91 cm
3 sabres livrés avec support en bois



Tanto os
Prix : 12,90 €
Poids : 200 grs Taille : 28 cm
Très belle finition



Devil sword
Prix : 49 €
Poids : 2,3 kg Taille : 58 cm
Tout métal, avec lame gravée, livré avec support mural en bois



Hache warrior
Prix : 65 €
Poids : 2,8 kg Taille : 58 cm
Livré avec support mural en bois



Set katana black
Prix : 75 €
Poids : 3 kg Taille : 97 cm
3 sabres, fourreau et manche en bois, signe chinois, livré avec support en bois



Katana cobra
Prix : 129 €
Poids : 4 kg Taille : 106 cm
3 sabres fourreau en bois, avec manche en lattes de cobra, finition métal, livrée avec support bois



Katana dragonfly
Prix : 149 €
Poids : 5 kg Taille : 102 cm
3 sabres finition magnifique avec dragon garde main en métal, livré avec support en bois



King sword
Prix : 135 €
Poids : 2,7 kg Taille : 126 cm
Tout métal, livré avec support mural en bois



Cristal sword
Prix : 99 €
Poids : 2,4 kg Taille : 110 cm
Boule sur la poignée
Tout métal avec support mural en bois



Fantasy sword
Prix : 129 €
Poids : 3,5 kg Taille : 106 cm
Tout métal, très belle finition



Dragon sur crane
Prix : 38,00 €
dragon se tenant debout sur crane dans sa main se glisse une épée en métal de 38 cm



Dragon avec épée
Prix : 39,00 €
dragon murale en résine dans lequel viens se glisser une épée de 38 cm en métal



Squelette avec épée
Prix : 39,00 €
squelette murale habillé d'une cape tenant une épée en métal d'environ 38 cm



Canne épée tête de Loup
Prix : 45 €
canne épée avec une très belle finition avec poignée dragon ou boule sur demande

Pistolets à billes 6 mm



Fusil sniper - Prix : 99 €
Taille : 98 cm - avec bipied réglable et chargeur haute capacité
Puissance constatée : 0.500 joules



Force intervention
livré avec visé laser plus lapé UV et son silencieux
Prix : 79 € - Taille : 66 cm
Puissance constatée : 0.400 joules



Pistolet à cross pliable
Prix : 89 € - Ref. 51733
Taille (totale) : 66 cm
Puissance constatée : 0.300 joules
livré avec silencieux démontable et système de visé laser et 60 billes



Fusil à pompe + pistolet
Prix : 44,90 € - Ref. 51726
Taille : 91 cm - Chargeur : 300 billes
Plus un petit pistolet de poche de 13,5 cm le tout livré avec une cinquantaine de billes



Fusil Sniper 2
Prix : 44,90 € - Ref. 51696
Taille : 84 cm
Chargeur : haute capacité avec bipied lunette avec croix plus système visé laser.



Prix : 24,90 € - Ref. 51665
Chargeur : 15 billes
Puissance : 0.300 joules
livré avec visé laser



Prix : 12 € - Ref. D12
Chargeur : 12 billes
Puissance : 0.300 joules



Prix : 24,90 € - Ref. L100 (à visé laser)
Chargeur : 15 billes
Puissance : 0.800 joules



Prix : 12,90 € - Ref. 50347
Chargeur : 15 billes
Puissance : 0.280 joules
seulement 16 cm de long



Prix : 27,90 € - Ref. 51627
Chargeur : 15 billes
Puissance : 0.290 joules
livré avec système de visé laser plus lampe UV



Fusil à pompe
Prix : 34,90 € - Ref. 51719
Taille : 61 cm - Chargeur : 80 billes
avec système de visé laser livré avec 50 billes



Prix : 34,90 € - Ref. 51665
Pistolet automatique tir en rafale



Prix : 30 € - Ref. 51679
Chargeur : 15 billes
Puissance : 0.290 joules
livré avec système de visé laser et une cinquantaine de billes



Prix : 12,90 € - Ref. 51679
Chargeur : 15cm
puissance : 0.290 joules
poids : 150grs
pistolé avec une visé laser livré avec 50 billes



Stand de tir 6 cibles
Prix : 24,90 € - Ref. 51863
Cible qui se relève automatiquement après 3 ers réussis
livré avec deux jeux de cibles



1000 billes
Prix : 6,90 € - Taille : 11 cm



Biberon 2000 billes
Prix : 9,90 € - Taille : 17 cm

Bon de commande à remplir ou à recopier

Nom
Prénom
Adresse
Téléphone

Bon de commande

produit	prix
.....
.....
.....
.....
Total

..... règlement chèque ou mandat
 option contre remboursement 9 euros en plus
 je certifie être majeur

frais de port :
 Total à régler :
 Signature client

TELEX...

PHANTOM KINGDOM

Le dernier-né des studios Nippon Ichi sera adapté en juillet aux Etats-Unis sous le nom de *Makai Kingdom*. Incroyable ! Les Américains mettent les titres en japonais, maintenant...



LA MAGICIENNE D'OZ

La responsable de la bande-son de ce futur jeu d'action de Konami basé sur le rythme et la musique n'est autre que Michiru Yamane, que l'on connaît pour son travail sur la série *Castlevania*.



UNE DATE POUR DEMENTO

La sortie officielle nipponne de *Demento* (*Hunting Ground* en Occident) a été annoncée pour le 21 avril prochain, au prix de 6 990 yens (51 euros environ).



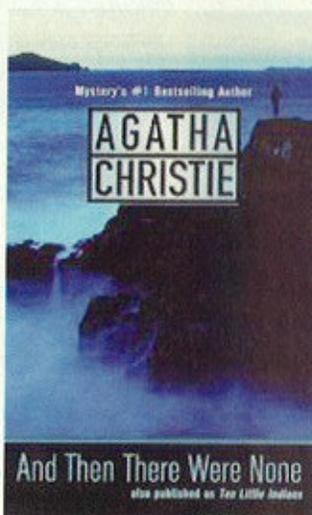
CAPCOM SOUVENIRS 2

Seconde compilation annoncée par l'éditeur, *Capcom Classic Collection* réunira vingt titres ne provenant pas seulement du monde des consoles, mais également de l'arcade.

CAPCOM

And Then There Were None

Qui ne connaît pas ce roman écrit par Agatha Christie, plus célèbre chez nous sous le titre de *Dix Petits Nègres* ? Rares sont les adaptations de livres en jeux ; cependant, The Adventure Company, éditeur plus connu dans le monde des softs PC, a décidé de modifier cette tendance en lançant ce qui semble être le premier épisode d'une série de titres adaptés des romans de l'auteur. Renommé on ne sait pourquoi *Devinez qui ?* - D'après le roman d'Agatha Christie "*Dix Petits Nègres*", ce soft vous replongera dans l'ambiance oppressante du livre. Aucune date n'a été annoncée.



Musashi

Musashi Samurai Legend continue de se dévoiler à travers ces quelques clichés. La suite de *Brave Fencer Musashi* est donc attendue pour le 15 mars aux Etats-Unis, puisque Square Enix a décidé de gâter les Ricains avant les autres. Trêve de bavardages, profitez plutôt des images qui suivent et rendez-vous sur le site officiel, www.square-enix.co.jp/games/ps2/musashi2/, pour découvrir quelques bonus intéressants.



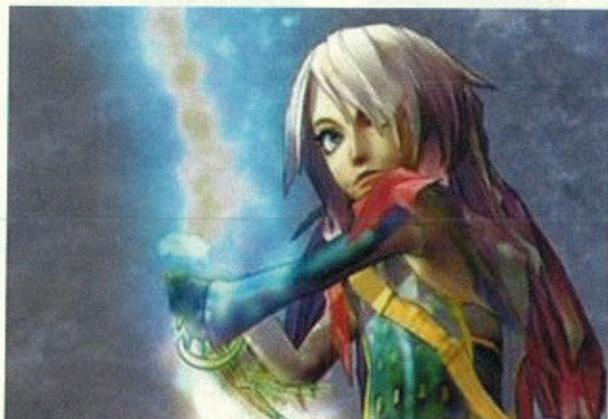
Silence dans la salle !

Naruhodo revient dans *Gyakuten Saiban DS*, spécialement édité pour la nouvelle machine de Nintendo. Rappelons qu'il s'agit là d'un titre Capcom d'enquêtes et de tribunal, mêlant recherche et jeux de mots hilarants, dont trois épisodes sont sortis sur GBA. Notons que pour la première fois, ce titre sera disponible hors de l'archipel, puisqu'il est déjà annoncé aux Etats-Unis pour le troisième trimestre 2005.



Minstrel Song

Reprenant l'univers du titre original sur Super Famicom, *Romancing SaGa Minstrel Song*, dont la sortie est prévue le 21 avril prochain, en améliorera le gameplay et bien sûr, les graphismes. En outre, l'éditeur organise pour la sortie du soft une campagne : pour tout jeu réservé, un CD audio des meilleurs thèmes de la série SaGa sera offert. Vous vous doutez que cela ne concerne que le Japon...



Leon, c'est toi ?

Prévu pour début mars 2005 sur PS2, Xbox et PC, *Cold Fear*, des studios français Darkworks et édité par Ubisoft, se présente comme un Survival-Horror entre FPS et vue à la troisième personne. En fait, si le trailer (disponible sur le site <http://www.coldfeargame.com/uk/>) n'annonçait pas le nom du jeu, on l'aurait pris pour un *Biohazard* ! L'action se déroule sur un bateau où ont eu lieu d'étranges agissements et où de sales bestioles s'emparent des cadavres humains pour les changer en zombies. Grosse repompe sur *Alien* donc, avec une bonne dose de *Biohazard 4* concernant la vue à la troisième personne au-dessus de l'épaule du héros. Ajoutons à cela un aspect *Titanic* / *Les Dents de la mer* pour ce titre sombre et gore des créateurs d'*Alone in the Dark : The New Nightmare* sorti en 2001. A suivre de près...



Namco x Capcom

Avec un titre pareil, les deux célèbres éditeurs sont sûrs d'attirer l'attention des joueurs. Namco, Capcom : deux univers particulièrement vastes, des personnages inoubliables d'un côté comme de l'autre... *Street Fighter*, *Xenosaga*, *Dino Crisis*, *Vampire*, *Tekken*, *Makaimura*, *Tales of*, *Strider Hiryû*... Autant de jeux qui ont connu leur heure de gloire et dont les figures emblématiques sont réunies dans ce soft.

Setsu



✦ Sous "mamie Regina", on peut voir une manipulation à exécuter.

Qu'est-ce que *Namco x Capcom* (pour info, sachez que cela se prononce Namco cross Capcom) ? Il s'agit tout simplement d'un cross-over comportant les personnages de différents titres des deux firmes, réunis non pas dans un jeu de combat à la *Marvel vs Capcom* (sinon nous n'en parlerions pas, logique), mais dans un Tactical-RPG. Monolith Software, aux commandes de la réalisation, nous présente en quelque sorte le même concept que celui de la série *Super Robot Taisen*, auquel ce soft s'apparente d'ailleurs : les affrontements se déroulent sur des aires de combat où les troupes se déplacent par cases. Dès qu'un ennemi entre dans le champ d'action d'un des protagonistes, le duel peut s'engager. D'après les premières infos, le gameplay devrait différer de *Robot Taisen* dans le sens où les batailles tiendraient davantage compte de l'interactivité avec le joueur, ce dernier entrant les commandes d'attaque en temps réel. Les combos et les super-coups spéciaux seront bien sûr de la partie, et des assauts à plusieurs pourront également être effectués, comme vous pouvez le constater sur certaines photos (enfin, je l'espère...)

Regina vs MOMO

Le grand intérêt de *Namco x Capcom* est bien sûr de réunir les héros de différents jeux. Les participants seront sans doute nombreux (deux cents, a priori), sans compter plusieurs références musicales et environnementales ; c'est du moins ce que le titre nous laisse imaginer. Il paraît évident que le scénario du jeu n'aura que peu d'intérêt, mis à part servir de prétexte. Pour les plus curieux, en voici un résumé...

L'action se déroule en plein quartier de Shibuya à Tokyo, évacué suite à une fissure spatio-temporelle. Une organisation du gouvernement nommée Shinra envoie deux agents, Arisu Reiji et Xiaomu, enquêter sur ce phénomène. C'est alors qu'une deuxième distorsion a lieu, provoquant l'arrivée de monstres mais aussi des fameux personnages Namco et Capcom... Quel programme !

Vous pourrez peut-être reconnaître, en regardant les artworks qui décorent cette page, le style de l'illustrateur de *SoulCalibur II* et de *R. Racing Evolution*, Takuji Kawano. En ce qui concerne les scènes cinématiques en dessin animé (pour l'introduction, notamment), elles seront sous la responsabilité de Production IG (*Ghost in the Shell*, ou plus récemment la scène animée de *Kill Bill vol. 1*). Morizumi Sôichirô (*Super Robot Taisen*), de chez Monolith Software, tient le rôle de directeur du jeu, alors que Kôji Ishitani (*Xenosaga Episode 1*, *Baten Kaitos*) le produira.

Pour finir, sachez d'ores et déjà que Namco, éditeur du projet, prévoit d'écouler 500 000 unités. D'après le producteur, cela fait deux ans que le concept a été imaginé, mais il manquait un petit plus à leurs cent personnages déjà inclus. Il leur est alors venu l'idée de s'associer à un autre éditeur. Keiji Inafune a répondu à l'appel, souhaitant voir renaître à travers ce jeu les nombreux héros créés au sein de Capcom.

Bref, nous sommes impatients de voir le résultat au mois de mai prochain.



✦ Les deux nouvelles recrues semblent être dotées de sacrés pouvoirs.

"Namco x Capcom est un cross-over comportant les personnages de différents titres des deux firmes, réunis dans un Tactical-RPG."



✦ J'en connais à qui cette photo fera plaisir (même si elle semble avoir envie de vomir !).

Tsunami Games

Sony, Sega, Nintendo, SNK, Nec, Bandai, Atari

100 rue du Molinel

59000 Lille

Tél. 03 59 89 21 57

tsunamigames_lille@yahoo.fr

* HOT NEWS *



DBZ 3 PS2 69 euros Tekken 5 PS2 65 euros (US) YS 6 PS2 55 euros (US) Saint Seiya PS2 69 euros Xenosaga 2 65 euros (US) Wild Arms PS2 65 euros (US) Growlanser 65 euros (US) Radiata Stories 69 euros Star Fox GC 65 euros (US) WE 8 Live 69 euros

PLAYSTATION 2 JAP

PS TWO JAP 220V UNIVERSELLE + 1 JEU : 299 euros
 One Piece Grand Battle Chaos : 69 euros
 Rumble Fish : 69 euros
 RADIATA STORIES : 69 EUROS
 DRAGON QUEST VIII : 85 EUROS
 Sakura Taisen 3 : 65 euros
 SAINT SEIYA : 69 EUROS
 Shining Force Neo : 72 euros
 Tekken 5 : 72 euros
 Wild Arms : the 4th Detonator : 69 euros
 WE 8 Liveware Evolution : 69 euros
 Phantom Kingdom : 69 euros
 Coffret Collector Ys 6 : tél.
 Carte Mémoire PS2 Officielle : 25 euros
 Stick Arcade Neo Geo : 80 euros

PLAYSTATION 2 US

Tekken 5 : 65 euros
 XENOSAGA 2 : 65 EUROS
 Suikoden IV : 55 euros
 YS the art of napshtim : 55 euros
 DEVIL MAY CRY 3 (01/03) : 65 EUROS
 Wild Arms Alter Code F : 65 euros
 Star Ocean 3 : 65 euros
 Growlanser : 65 euros
 Digital Devil Saga : 65 euros
 KOF 2002/03 : 60 euros

PSONE US

Chrono Cross GH: 32.90 euros
 Xenogear GH: 32.90 euros
 Legend Of Mana : 55 euros
 Threads Of Fate: 39 euros
 Saga Frontier 1: 45 euros
 Final Fantasy Anthology: 40 euros
 Final Fantasy Origins : 32.90 euros

PSP

PSP Value Pack: tél.
 Tales of eternia : 65 euros

GAMECUBE JAP

GAMECUBE HANSHIN TIGER : 299 EUROS
 ONE PIECE BATTLE CHAOS (17/03) : 69 EUROS
 NARUTO 3 : 69 euros
 Super Robot Taisen GC : 69 euros
 Chaos Field Expanded : 69 euros
 Z Gundam: 65 euros
 Winning Eleven 6 FE : 70 euros
 Donkey Konga 3 (17/03) : tél.

GAMECUBE US

BATEN KAITOS : 65 EUROS
 Star Fox Assault : 65 euros
 DBZ 2: 45 euros
 Mario Tennis : 60 euros
 Viewtiful Joe 2 : 58 euros
 RESIDENT EVIL 4 : 60 EUROS

GBA

Yoshi Universal Gravitation: 55 euros
 F-Zero Climax : 49.90 euros
 Naruto RPG : 55 euros
 Fire Emblem 3 : 55 euros
 Tactics Ogre : 34.90 euros
 Tales Of The World : 39.90 euros
 Goemon 1&2 : 49.99 euros

XBOX

XBOX EDITION DOA : TEL.
 Doom 3 US : 65 euros

DREAMCAST JAP

Dreamcast Hello Kitty + 5 jx : 299 eu
 Dreamcast Sakura Taisen: tél.
 Ikaruga : 60 euros
 Space Channel 5 part 2 : 70 euros
 Coffret Eternal Arcadia : 89 euros



DES CENTAINES DE TITRES DISPO : T

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS !!!

ARRIVAGE MASSIF
 DE JEUX OLDIES !!

de port (colissimo 48h) : 6 euros pour un jeu et 8 euros à partir de 2 jeux ou pour toutes consoles ou packs collector

Pour tout renseignement, n'hésitez pas à nous contacter au 03 59 89 21 57.

Prix sujets à modifications valable uniquement en VPC sans préavis et dans la limite des stocks disponibles.

Si le mois dernier nous avons abordé le cas *Dragon Quest*, ce qui était évidemment une étape obligatoire pour un magazine qui se dit spécialisé dans le RPG, *Biohazard 4* oblige, ce mois-ci, nous nous devons d'entrer dans l'horreur et de vous livrer un dossier complet sur la série culte de Capcom, qui a su donner ses lettres de noblesse à un genre, le Survival-Horror. Attention, je n'ai pas dit qu'il l'avait "inventé", j'ai dit que *Biohazard* a donné ses lettres de noblesse et a doré le blason de ce domaine, qui est également l'un des aspects de notre passion... ce n'est pas pour rien que vous pouvez voir inscrit sur la cover que *Gameplay RPG* est à la fois un magazine de RPG mais aussi d'animation et de Survival-Horror. De loin le genre le plus intéressant après le RPG, le S-Horror a aujourd'hui trouvé son meilleur représentant, la perfection absolue, qui se caractérise par là même par le renouveau d'une série qui semblait (hélas) vouer à disparaître si l'on en croit les nombreux commentaires des joueurs sur les derniers épisodes en date. Et pourtant, lorsque l'on y regarde de plus près, et malgré des défauts dont nous allons bien évidemment parler dans ces pages, *Biohazard* est sans aucune contestation possible LA série de Survival-Horror, n'en déplaise aux fans de *Silent Hill* et autres *Project Zero*.

La température de la pièce a baissé, vous ne trouvez pas ? Il commence à faire froid même. L'atmosphère glaciale de *Biohazard* s'empare de nous... Si vous n'avez pas froid aux yeux, que le mot "zombie" n'a aucune incidence sur votre sommeil, que vous êtes adepte de séances intensives et nocturnes de jeu, alors suivez-moi... nous allons nous rendre dans un endroit maudit, une ville où les pires expériences se sont déroulées, où notre assurance de joueur a souffert plus d'une fois, où nous nous sommes parfois retrouvés à frissonner, cramponnés à un simple gun... Bienvenue dans le paradis de l'enfer, *Raccoon City*.

Jay

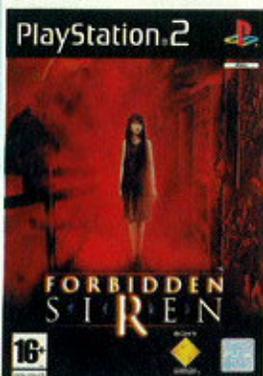


Dossier

Biohazard

FORBIDDEN SIREN

Ne cherchez pas plus loin, la star, c'est lui. Alors que Konami s'éreinte à puiser dans la maladie mentale résidant en chacun de nous, que Capcom s'amuse à faire des remakes des plus grands films de zombies teintés d'une touche de manipulation génétique et que Tecmo s'est affirmé porte-étendard de l'ectoplasme, *Forbidden Siren* est un jeu simple mais provoquant un VRAI malaise chez l'amateur. La raison est inexplicable. Il s'agit en tout cas du soft le plus flippant jamais conçu, point barre. Malsain, oppressant, étouffant même, suggérant la peur, la montrant, faisant sombrer n'importe qui dans la démence par son atmosphère atroce, *Siren* a su balayer toutes les sagas en un seul coup. Chapeau bas.



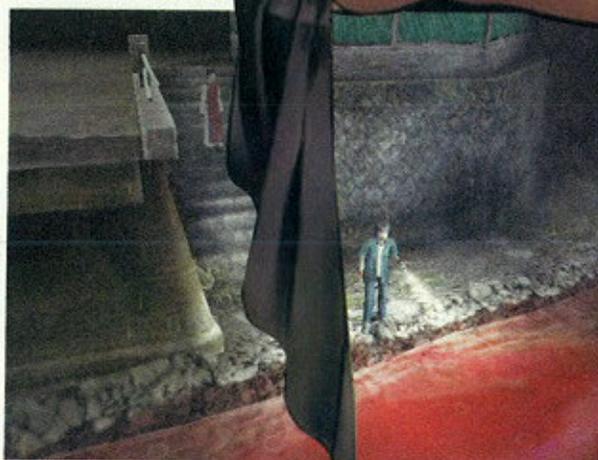
Avant de vraiment commencer un dossier sur la série culte de Capcom, nous nous devons en tant que fans de rendre hommage au genre dont BioHazard est le meilleur représentant, le Survival-Horror. Comme l'indique clairement cette appellation, le but de ce type de jeu est de "survivre" à une horreur sans nom (bah si, banane, tu viens de dire horreur... Comme quoi, la langue française est parfois mal foutue). Vous vous retrouvez donc généralement dans une situation pas possible – au sens propre comme au sens figuré –, dans la peau d'un super-soldat des temps modernes, confronté à des organisations louches qui font de vilaines expériences sous couvert d'autre chose... Ah merde, je ne parle que de BioHazard là ! Car s'il est vrai qu'il n'y a pas que BioHazard dans la vie du petit monde rose et doré du Survival-Horror, il n'empêche qu'il s'agit de la saga la plus marquante (et merde à ceux qui pensent le contraire). Cela étant dit, il y a eu un avant, un pendant et un après BioHazard, des alternatives intéressantes et d'autres façons d'aborder la peur. C'est justement ce que nous allons voir dans ce dossier, qui n'a pas l'ambition de révolutionner votre pensée ni même d'être l'article le plus complet écrit à ce propos, mais juste de partager une vision du genre, le pourquoi de sa réussite et surtout de montrer les différents chemins que le jeu vidéo a empruntés pour nous foutre les chocottes.

Jay

L'invention du Survival-Horror

Je pourrais prendre les traits d'un professeur de jeu vidéo avec des lunettes et une tête de fou, mais je ne le ferai pas parce que 1) ça va être gonflant et 2) je n'ai pas l'outrecuidance de penser que je peux encore vous apprendre des choses (je rigole, bien sûr). Pour tous les gens qui ont un jour pensé posséder le savoir absolu en débitant la bêtise suivante : *Resident Evil* est l'inventeur du Survival-Horror, il faut replacer les choses dans leur contexte, car cela fait BIEN PLUS LONGTEMPS que le genre a été créé. Nous ne parlerons donc pas de jeu vidéo dans cette première partie du dossier, mais de... littérature, ou plutôt d'un homme totalement fou, donc génial, qui a eu la bonne idée, un jour, de s'interroger sur la peur et les différents sentiments que la plus vieille ennemie de l'homme (la peur est liée à la mort) peut susciter en l'être humain. L'individu en question, vous le connaissez tous ne serait-ce que de nom. Il est l'un des plus célèbres auteurs de fantastique / horreur,

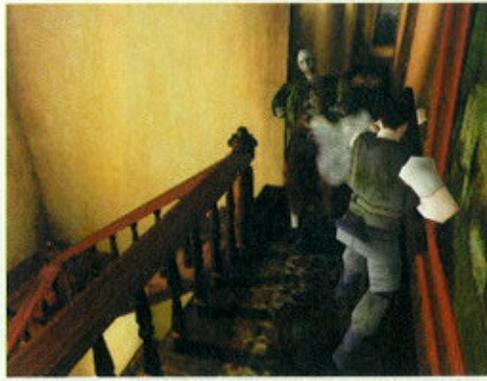
mais aussi un grand curieux de nature qui, comme tout génie qui se respecte (genre Leonardo Da Vinci ; pour se la jouer, j'ai un accent italien alors qu'il n'y a rien de pire au monde...), était obsédé par la médecine, le corps humain et particulièrement les "symboles" cachés de ce dernier... Bref, on ne va pas épiloguer là-dessus cent sept ans. Tout ça pour dire que notre malade mental, enterré dans son grenier (comment est-ce possible, me direz-vous ?), n'en sortait que la main pour attraper la bouffe préparée par son aide de vie – comme les vieux, sauf qu'en l'occurrence, ils ne peuvent plus bouger un seul orteil. Il a écrit et s'est enfermé dans sa psychose, devenue une paranoïa aiguë. De ce fait, il est à l'origine des plus grands bouquins d'horreur que la terre ait connus (comme quoi, être seul dans un grenier, c'est glauque). A commencer par le *Necronomicon*, le fameux livre des Enfers, réemployé notamment dans *Evil Dead* – et accessoirement dans un chef-d'œuvre de Christophe Gans réalisé alors qu'il était jeune, et qui sort bientôt en DVD –, rédigé sous le pseudo étrange d'Abdul Alzhared (il était fan des *Mille et Une Nuits*, faut le savoir, quand même). Plus tard, sous son vrai nom de H.P. (Howard Philip) Lovecraft, il a bien évidemment inventé le mythe de Cthulhu, tellement mystique que l'on ne sait toujours pas comment ça s'écrit. Et dans *L'Appel de Cthulhu* – une sorte de recueil composé de nouvelles ayant toutes un rapport : les vilains monstres qui vivent dans l'eau –, on voit pour la première fois une histoire de zombies, de gens démembrés... Bref, c'est la préfiguration de tout un style, pas seulement du jeu vidéo mais aussi du cinéma d'horreur dans sa globalité. Vous l'aurez compris, Lovecraft est le véritable inventeur du GENRE (on peut aussi mentionner les cultes tribaux, notamment le vaudou, mais là, non, et puis ça prendrait définitivement trop de temps). Bien, nous avons parlé de notre ami qui, après avoir été fou une bonne partie de sa vie,



✦ SIREN, LA RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE FLIPPE. SANS DOUTE LE S-HORROR ABSOLU.



✦ SILENT HILL, LE PREMIER ÉPISODE... L'ALTERNATIVE À BIOHAZARD.



✦ RESIDENT EVIL PREMIER DU NOM, LA RÉVOLUTION.

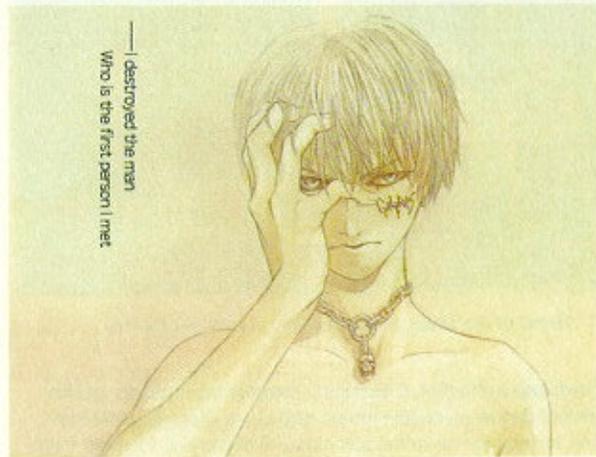


✦ SIREN À NOUVEAU... UN JEU OÙ ON SE CACHE TANT ON A PEUR.

quitta notre planète pour aller sans doute vérifier ses théories les plus atroces ; on va maintenant faire un super voyage dans le temps et revenir à notre époque... il y a quand même plus de treize ans, précisément en 1992 (pour les nuls qui sont en train de compter sur leurs doigts).

Les prémices d'un genre

Ne vous attendez pas à un soft sur console, car nous allons parler un peu de PC. 1992 : un jeu TRES fortement inspiré de l'œuvre de Lovecraft, nommé *Alone in the Dark*, arrive sur les micros lents et moches de nos ancêtres (enfin, nous en plus jeunes, plutôt). Et attention, la bonne nouvelle est qu'il s'agit d'un jeu FRANÇAIS. Oui, oui, le premier S-Horror n'est ni japonais, ni même ricain ; il est issu de l'imagination de jeunes fous furieux du cinéma d'horreur, passionnés de Lovecraft, qui n'ont jamais percé dans le métier. Si je vous dis Frédéric Raynal, ça ne vous rappelle rien, n'est-ce pas... Blague à part, *Alone in the Dark* est accueilli comme une véritable révolution, car il exploite un nouveau genre de jeu : de l'aventure dans une ambiance morbide à souhait. Le soft d'horreur ou plutôt de S-Horror vient de naître. Bien que moins axé sur l'action (au contraire de *BioHazard*, par exemple), *Alone in the Dark* est le messie du style et comporte les ingrédients qui feront des futures séries cultes *BioHazard*, *Silent Hill* ou encore *Project Zero* des succès à part entière. L'idée est de proposer une enquête dans un environnement cloisonné – comme un manoir – où l'on affronte diverses créatures étranges (certains passages ont véritablement traumatisé une génération entière de joueurs, et pourtant c'était laid... Imaginez l'ambiance), le tout saupoudré d'une bonne dose d'énigmes et de rebondissements alliant surprises et innovations. L'ancêtre de *BioHazard*, d'une certaine façon, puisque l'on trouve un héros charismatique (enfin, pas à l'époque, mais bon, vous m'aurez compris), Edward Carnby, enquêteur du paranormal à la recherche d'éléments prouvant la mort du propriétaire d'un manoir



✦ GALERIAN, UN S-HORROR MANGA À LA SAUCE AKIRA.

où il se passe de drôles de choses... Et ce n'est que le premier épisode. En effet, *Alone in the Dark* remportant un franc succès, il a été le début d'une série, ou plutôt d'une trilogie. La suite, on la voit en 1994 ; cette fois, notre super Edward Carnby se doit de libérer une petite fille du "crochet" d'un méchant pirate et de son armée de goules. Sympathique, mais très flippant (pour l'époque), d'autant que l'action, souvenez-vous, se déroulait pendant Noël ; j'avais eu la mauvaise idée de m'y mettre le soir où le père avec sa barbe blanche vient combler les enfants – ne soyez pas sordides, s'il vous plaît. L'année suivante, après avoir affronté zombies et pirates morts (j'y avais jamais réfléchi, mais peut-être que c'est là que Gore Verbinsky a trouvé son idée de faire *Pirates des Caraïbes*...), Edward Carnby, désormais reconnu par la presse (dans le jeu, hein...) comme le "Supernatural Private Eye" s'intéresse à la disparition d'une équipe de tournage dans une ville fantôme – qui porte bien son appellation, pour le coup –, où il va avoir fort à faire face à l'esprit d'un cow-boy revanchard du nom de Jed Stone. Nous sommes en 1995, et contrairement à ce que l'on peut penser, la sauce ne prend plus. La troisième aventure de Carnby ne rencontre pas le même succès que les deux précédentes, et l'on voit mourir de façon fulgurante un genre auquel personne



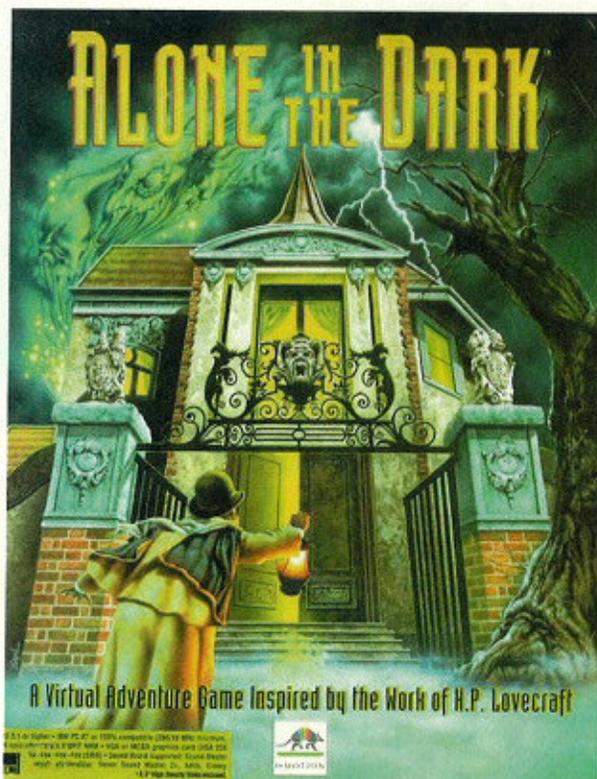
✦ EXTERMINATION : UNE EXCELLENTE SURPRISE PASSÉE INAPERÇUE.



PENSÉE MOUILLÉE

Tout de suite les idées mal placées : quand j'écris "pensée mouillée", je sous-entends "être ému"...

Et si je suis bouleversé, c'est parce que je repense à une très bonne série de S-Horror qui avait bien débuté, mais qui ne pourra (hélas) jamais s'achever parce que son éditeur est mort. Vous aurez tous reconnu dans mes propos *Nightmare Creatures*. Paix à l'âme de Kalisto !



✦ ALONE IN THE DARK, LE PREMIER VRAI SURVIVAL-HORROR.

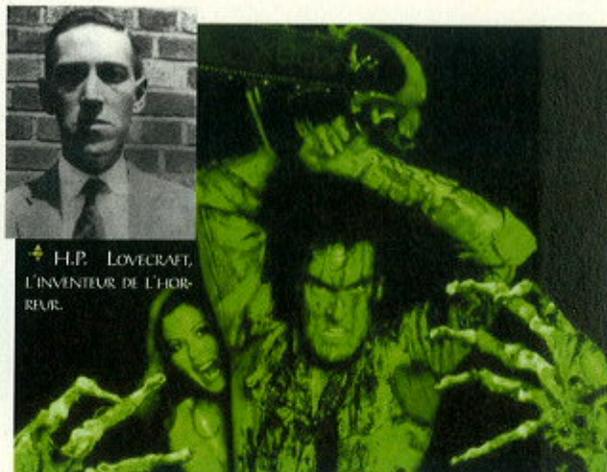
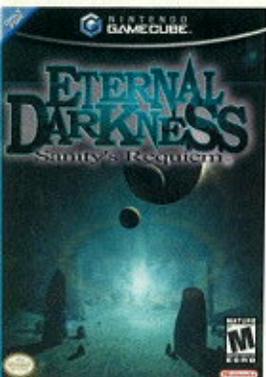
n'avait osé s'attaquer. C'était sans compter les Japonais, qui lorgnaient depuis un certain temps déjà sur le coup de génie français. La réponse ne se fait pas attendre puisque le 22 mars 1996, on découvre un jeu d'horreur sur PlayStation, le premier du style sur console. Entre-temps, sur PC, les éditeurs s'en étaient donné à cœur joie, entre *The 7th Guest* (1993) et la fantastique série des *Gabriel Knight* ou *Phantasmagoria* (1995), sans parler de *Shadow of Comet* ou de *Prisoner of Ice*, deux titres basés sur Cthulhu et sortis vers 1994.

La consécration d'un genre

On ne va pas épiloguer des heures sur *BioHazard* puisque nous allons le faire plus loin ; rappelons simplement qu'à l'époque, tout le monde tombe sous le charme asiatique de ce jeu d'horreur, qui permet par là même à Capcom de rebondir. Longtemps enfermé dans ses deux séries phares *Street Fighter* et *Rockman*, l'éditeur avait BESOIN de proposer autre chose. Comme toujours, il a su tirer parti des capacités de la machine pour offrir LA bombe d'alors qui a scotché tout le monde devant l'écran, la peur au ventre, des nuits durant (quand je pense qu'il se finit en une heure, on était vraiment des coucougnettes...). La première réponse vient de la France avec la sortie sur PlayStation d'une conversion d'*Alone in the Dark 2* en mai 1996, puis du Japon en août avec un jeu très original, qui n'a pas réellement enthousiasmé les foules (à tort, car ce titre est génial) : un certain *Overblood*, qui vous plonge dans un complexe futuriste. En décembre, avec l'arrivée de l'épisode initial de la série *Clock Tower*, on découvre la première véritable alternative à *BioHazard* : vous jouez le rôle d'une multitude de jeunes aux prises avec un maniaque armé d'une cisaille géante. Un soft flip-pant, où l'art de la survie se cache dans la maîtrise de la "planque". En 1997 surgit une autre alternative à *BioHazard* en toutefois largement différent : le premier épisode de la saga des *Kowloon's Gate*, qui n'est pas réellement un S-Horror mais en possède l'ambiance. Souvenez-vous de ce jeu qui démontrait les capacités de la PlayStation en vue subjective... Une aventure excellente pour qui comprend la langue, évidemment. Mais les deux grandes années du S-Horror restent incontestablement 1998 et 1999. On y croise notamment le deuxième épisode de

Eternal Darkness

Je persiste et signe, ce titre est divin. Oui, il tourne sur GameCube ; certes, il n'est pas très bien réalisé ; oui, il fait pâle figure visuellement (surtout concernant le design) face aux monstres nippons, mais *Eternal Darkness* est le premier jeu du genre à avoir osé l'horreur psychologique (montrée, démontrée, suggérée... Tout y passe). Un soft à l'ambiance fantastique, qui se démarque de la concurrence par de simples idées... de grandes idées, qui font sombrer peu à peu le joueur dans un sentiment d'insécurité permanent, une peur au ventre, une démente chronique teintée de paranoïa aiguë. Autant dire que le titre de Silicon Knights est un chef-d'œuvre et vu son prix actuel, je refuse de penser que vous n'allez pas courir l'acheter.



✦ H.P. LOVECRAFT, L'INVENTEUR DE L'HORROR.

✦ EVIL DEAD, L'UN DES NOMBREUX FILMS INSPIRÉS DU MAÎTRE LOVECRAFT.

BioHazard, considéré par beaucoup comme le meilleur de la série – et pour cause, il propose enfin de découvrir Raccoon City et possède une atmosphère effrayante au possible –, mais aussi la suite de *Clock Tower*, bien mieux réalisée.

Le S-Horror selon Square fait également ses premiers pas à Noël 1998, avec un zeste de RPG ; il s'agit bien évidemment de *Parasite Eve*. Une nouvelle alternative à *BioHazard* qui ne sera poursuivie qu'à travers un médiocre *Koudelka* par Sacnoth en 1999, année durant laquelle on découvre le second véritable choc du S-Horror, *Silent Hill*. Une nouvelle façon d'appréhender l'horreur, et surtout la peur... Bien plus "intelligent" que *Resident Evil*, le titre d'Akira Yamaoka (qui signe aussi les musiques du jeu) choisit comme angle d'attaque la psychologie et la suggestion de la crainte ainsi que la thématique du vide : aucun repère véritable, juste une poursuite dans un univers inconnu et ô combien malsain. Avec *Silent Hill*, *BioHazard* trouve son concurrent le plus sérieux, bien que les années donneront tort à ceux ayant estimé que le soft de Konami serait le tombeur de la série de Capcom. Offrant une gamme d'émotions somme toute différentes, *Silent Hill* attire un public différent, du moins n'entre pas en concurrence directe avec *BioHazard* (fort heureusement pour lui, les chiffres de ventes donnent toujours raison à BH depuis le début de la saga). La réponse de Capcom est immédiate avec un *BioHazard 3* bien plus orienté action, mais qui a le mérite de proposer un parfait équilibre entre chacune de ses parties et la présence d'un méchant récurrent, le Nemesis, sans oublier une alternative à l'univers de Raccoon City avec *Dino Crisis*. J'ai également une pensée émue pour *Galerians* ou le S-Horror façon manga, titre dans lequel vous incarnez un malade mental armé de pouvoirs psychiques. Doté d'un scénario



✦ LA MAGNIFIQUE JAQUETTE JAPONAISE DE BLUE STINGER, PREMIER TITRE DU GENRE SUR DREAMCAST.

✦ ET MAINTENANT, LE JEU...



SILENT HILL

Véritable alternative à la tornade *BioHazard*, *Silent Hill* est la seconde saga culte du domaine. Apparue en 1996 pour la première fois sur PlayStation, cette série un poil déstructurée et à la limite de l'aliénation a su proposer une nouvelle forme de peur interactive : la folie. Je résume, pour ceux qui n'ont jamais fait un épisode de leur vie : *Silent Hill*, c'est l'histoire d'une ville où plein de timbrés se baladent en liberté et où on ne sait jamais (mais alors jamais) où se trouve la limite entre le fictionnel et la réalité brute. Plus qu'un jeu vidéo, *Silent Hill* (ou plutôt la série) est une expérience de frousse virtuelle qui repousse les frontières de votre capacité à VOUS faire peur. Unique.

SILENT HILL 3

intéressant, d'un gameplay savamment étudié et d'un casting trois étoiles, *Galerians*, à mon sens, était trop peu reconnu pour mériter une place de choix dans ce dossier. Les deux derniers représentants du genre sont aussi sans doute les meilleurs sortis sur PS One : *Parasite Eve 2*, qui abandonne son côté RPG par la même occasion et *Dino Crisis 2*, probablement un des meilleurs jeux de la console. Ainsi s'achève la deuxième génération de S-Horror. On relèvera quand même, outre les titres cités qui étaient tous sortis sur PlayStation première du nom, deux très bons S-Horror sur Saturn : *D*, évidemment (qui est en fait le premier sur console puisque sorti en 1995, même s'il ne s'agit pas réellement d'un S-Horror mais plutôt d'un jeu d'aventure), et *Deep Fear*, calqué lui aussi sur le modèle de *BioHazard* mais se déroulant dans l'eau... au cœur d'un sous-marin. Concernant la N64, rien à déclarer si ce n'est les adaptations de *BioHazard 2* et 3.

La peur, la vraie

A l'arrivée des nouvelles machines, on doit d'abord digérer la suite de *D* sur Dreamcast, qui non seulement est terrifiante, mais pousse le gore et le malsain dans leurs derniers retranchements : c'est crade et à la limite du vomitif. Heureusement, d'autres éditeurs comme Climax ont davantage le sens de l'humour ; la firme nous propose ainsi un risible *Blue Stinger*, qui malgré de bonnes idées, n'est pas effrayant pour un sou ; allez savoir, peut-être est-ce dû à la présence des créatures de *Pen Pen*... Après cet incident vite oublié, la Dreamcast refait surface avec deux titres à mourir de peur (ou de rire, c'est selon) : *Illbleed*, sorte d'adaptation d'*Amityville* en jeu, et évidemment *BioHazard : Code Veronica* qui, étrangement, ne vaut que pour le travail sur la psychologie / schizophrénie d'Alfred Ashford (nous y reviendrons plus loin). Mis à part l'annonce d'un éventuel *Argatha* que l'on attend toujours et un décevant *Alone in the Dark IV* (également sur PlayStation 2), rien d'autre à déclarer. Concernant la PS2, on ne compte plus le

Pour tous les gens qui ont un jour pensé posséder le savoir absolu en déchantant la bêtise suivante : Resident Evil est l'inventeur du Survival-Horror, il faut replacer les choses dans leur contexte car cela fait BIEN PLUS LONGTEMPS que le genre a été créé



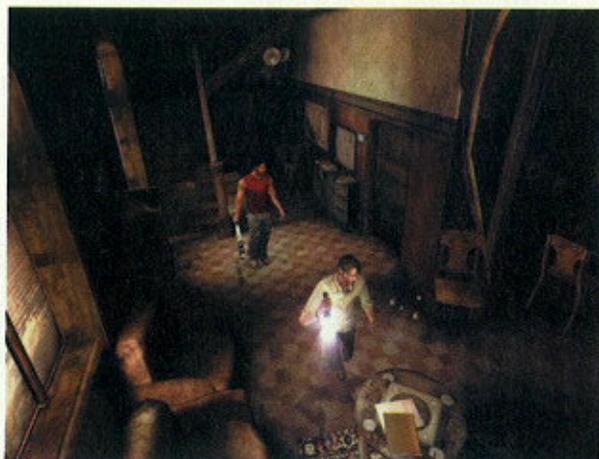
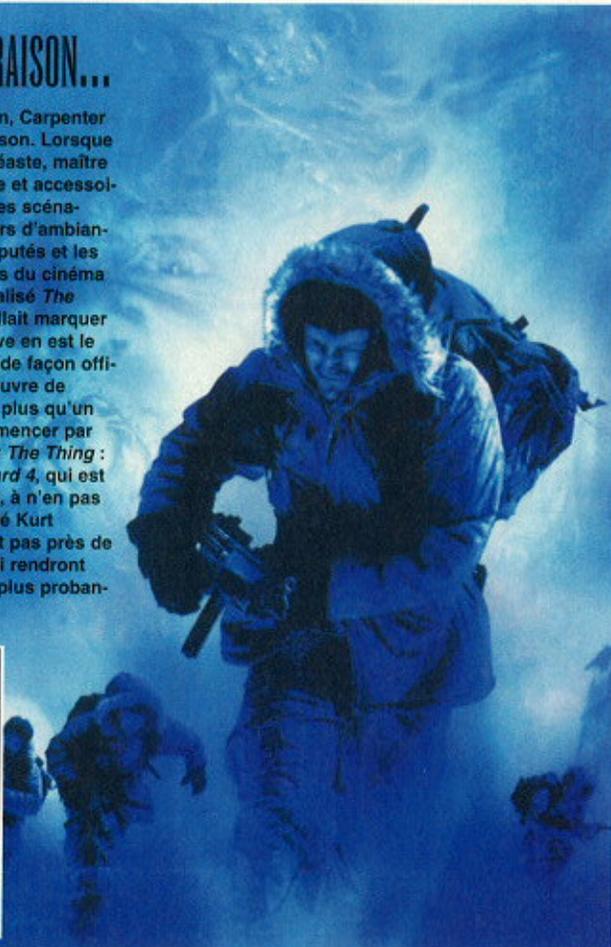
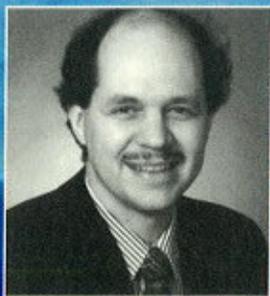
✦ UNE PHOTO DU JEU, MAINTENANT, HISTOIRE DE SE REMÉMORER DE BONS SOUVENIRS.

CARPENTER AVAIT RAISON...



De toute façon, Carpenter a toujours raison. Lorsque notre ami cinéaste, maître du fantastique et accessoirement l'un des scénaristes - faiseurs d'ambiance les plus réputés et les plus appréciés du cinéma de genre a réalisé *The*

Thing, il savait que son film allait marquer à vie certains créateurs. Preuve en est le grand nombre de jeux basés (de façon officielle ou non) sur ce chef-d'œuvre de l'épouvante, qui lui-même est plus qu'un hommage à Lovecraft. A commencer par *Extermination*, en passant par *The Thing : Le Jeu* et aujourd'hui *BioHazard 4*, qui est très (mais alors TRES) inspiré, à n'en pas douter, du métrage qui a révélé Kurt Russell. Je pense que ce n'est pas près de s'arrêter, et que les "petits" lui rendront hommage de manière encore plus probante à l'avenir.



OBSCURE, OU QUAND LES FRANÇAIS ENTROUVRENT LA BIRÈCHE...

nombre de titres sortis. On se souviendra cependant de l'impact du premier *Onimusha*, qui redéfini les règles du genre et s'appuie sur un univers féodal japonais des plus excitants. Hélas, la direction action que prend Capcom l'éloigne peu à peu de la peur, fait confirmé quelques années après par *Devil May Cry*. Si les créateurs de *Resident Evil* ont laissé un peu reposer leur folie, Konami en a profité pour revenir sur le devant de la scène avec un véritable choc thermique : *Silent Hill 2*. Encore plus dérangé que le premier, ce deuxième épisode mise tout sur la folie, les fantômes morbides d'un héros perturbé et qui a perdu pied lors de la mort de sa femme. Si vous n'avez pas encore touché à ce chef-d'œuvre, allez-y "sans crainte" : vous ne dormirez plus qu'avec des battements de cœur anormaux ! La saga *Silent Hill* s'est ensuite imposée avec deux autres volets ; le dernier, très récent, s'attaque quant à lui à la peur primaire avec un méchant démoniaque, serial



GHOST VIBRATION, UN ESSAI LOUPE.

killer de son état, et une vraie réflexion sur la claustrophobie. Hors jeux vidéo, le début des années 2000 est marqué par un "nouveau" phénomène venu du Japon, un type inédit de films d'horreur dont le messie n'est autre que *Ring* ! Ce qui, par la suite, donnera bien évidemment naissance à un nouveau type de jeux, dont le premier représentant s'appelle *Project Zero*. Signée Tecmo, cette série de S-Horror s'appuie sur l'effet de surprise et la peur des spectres (les apparitions, si vous préférez), principe que l'on retrouvera dans *Ghost Vibration* et plus tard dans *Project Zero 2*, bien plus flippant que son aîné car plus dérangeant, plus corrosif et bien mieux réalisé ! L'aboutissement de cette nouvelle forme de peur - la viscérale - intervient avec le premier soft du genre sur GameCube (non, je ne parle pas de *Luigi's Mansion*) : *Sanity Requiem (Eternal Darkness)*. Ce titre de Silicon Knights, firme à l'origine de *Legacy of Kain*, surprend tout le monde par son utilisation efficace et intelligente de tout ce qui peut faire basculer dans l'horreur la plus totale, en particulier la folie. L'un des premiers jeux d'horreur psychologique et l'un des plus réussis ! Nous éviterons de parler des suites des grandes séries de Capcom, *Onimusha* et *Devil May Cry*, car elles n'ont plus rien à voir avec le S-Horror. Il faut encore une fois se tourner du côté du GameCube pour apprécier un vrai *BioHazard* bien flippant en la "personne" d'un épisode remake - le premier, refait à la sauce 128 bits. Le titre cause des frissons d'excitation mais aussi de crainte, qui ne manquent pas d'être augmentés par le terrifiant *BioHazard Zero*. A part cela, signalons que l'incarnation de la peur visuelle apparaît sur PlayStation 2 avec *Forbidden Siren* (voir thème). Sans aucun doute le pire jeu auquel il nous ait été donné de toucher, à cause duquel nous avons fait de nombreux cauchemars et perdu une totale crédibilité de mâles auprès de nos compagnes ! Enfin, plus récemment, saluons l'excellent *Obscure*, production française qui a su tirer pleinement parti des possibilités qu'offre un teen movie, avec



CLOCK TOWER 3... ON Y CROYAIT, MAIS NON EN FAIT.



✦ SIREN 2 : ACCROCHEZ-VOUS, VOUS ALLEZ MOURIR !

une réflexion intéressante sur la crainte du noir et un jeu de contrastes permettant de réellement renforcer l'effroi. J'ai failli omettre d'en parler, mais je tenais quand même à être honnête envers moi-même : Sony nous a également prouvé que le cinéma était exploitable de façon convaincante sur PlayStation 2 avec l'adaptation "officiuse" de *The Thing*, j'ai nommé *Extermination...* Un très bon petit jeu d'horreur que je vous recommande.

Etalage de tripes

Aujourd'hui, le véritable événement du Survival-Horror est aussi celui qui nous a poussés à réaliser ce dossier : *BioHazard 4* – mais nous avons plus de dix pages pour en parler au mieux. La suite, vous la connaissez : nous attendons toujours le mystérieux *Ghost Hunter* (par les créateurs de *MediEvil*) chez Sony, l'événement *Cold Fear* chez Darkworks mais aussi l'esthétique *Still Life*, qui nous mettra dans la peau d'une photographe sur les traces d'un serial killer

Le Survival-Horror a fait du chemin depuis sa création,

(...) et nous ne serions absolument pas étonnés que ce genre prenne davantage de poids à l'avenir, car la peur est un moteur chez l'homme, encore plus lorsqu'elle devient interactive et palpable

amateur d'art ! Côté "bridés", nous vivons dans l'attente d'un éventuel *Project Zero 3*, sans compter la suite de *Siren* qui promet d'être encore plus épouvantable que son aîné. N'oublions pas non plus le très attendu *Demento (Haunting Ground)*, prochain missile made in Capcom à l'imagerie proche des récents cadors de la nouvelle mode horreur au cinéma (*Les Autres*, *Saint-Angé*, etc.).

En bref, le Survival-Horror a fait du chemin depuis sa création (par Lovecraft), sa "naissance" (avec *Alone in the Dark*), sa renaissance (avec *BioHazard*), et nous ne serions absolument pas étonnés que ce genre prenne davantage de poids à l'avenir, car la peur est un moteur chez l'homme, encore plus lorsqu'elle devient interactive et palpable. Suggérée, jouant sur l'effet de surprise ou bien carrément montrée de façon à plonger le joueur dans un abîme de sensations vertigineuses, l'horreur a encore nombre de choses à nous prouver. Nul doute que les programmeurs, qu'ils soient rodés ou tout jeunes, chercheront encore et toujours à repousser les limites de notre imagination, puisant dans nos craintes les plus secrètes, les plus ancestrales... Avec, pourquoi pas, un avenir tentant de nous rappeler l'époque, lorsque nous n'étions que des enfants innocents, où nous nous retournions dans un escalier, où notre respiration devenait haletante à mesure que l'obscurité gagnait les lieux...

ANOTHER DIRECTION

Capcom, en grand manitou du S-Horror avec sa saga *BioHazard*, a compris très rapidement que le filon était exploitable à toutes les sauces (jusqu'au thriller psycho avec *Glass Rose*, que j'ai "omis" de mentionner dans le texte principal), et que buter des démons avec classe, violence et vélocité extrêmes, ça pouvait également être une bonne façon de penser ! Le premier à avoir emprunté ce chemin est *Dino Crisis* – surtout le deuxième épisode, mais passons. Signalons également la série *Onimusha*, et bien évidemment le luxe absolu avec *Devil May Cry*. On imagine sans mal que l'éditeur va poursuivre sur cette voie en continuant d'abreuver notre désir de flipper, mais aussi en rassasiant nos instincts de tueurs primaires... de créatures atroces.



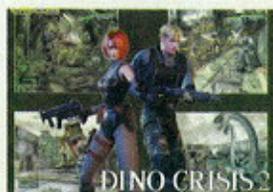
PROJECT ZERO

Surfant sur la vague (ahah) asiatique (ré)initiée par Hideo Nakata, petit génie japonais qui s'est souvenu des grandes histoires de fantômes chinois, *Project Zero* est la réponse horrifique de Tecmo à Capcom et à Konami. Sauf qu'ici, point de zombies ni même de créatures démoniaques, encore moins de délires psychologiques. *Project Zero* est une série qui base tout son effet sur la surprise et les apparitions. Non content de nous avoir livré deux épisodes excellents (mais aux qualités différentes), Tecmo a su ouvrir une brèche, créer un nouveau genre au sein même du S-Horror : le ghost game. Et c'est bon à s'en faire dessus...



✦ PROJECT ZERO 2, UN SOFT PARTICULIÈREMENT MAÏSAIN.

✦ PROJECT ZERO 2, LE MEILLEUR GHOST GAME DISPONIBLE À L'HEURE ACTUELLE.



L'univers BioHazard

"Bonjour et bienvenue à Raccoon City !

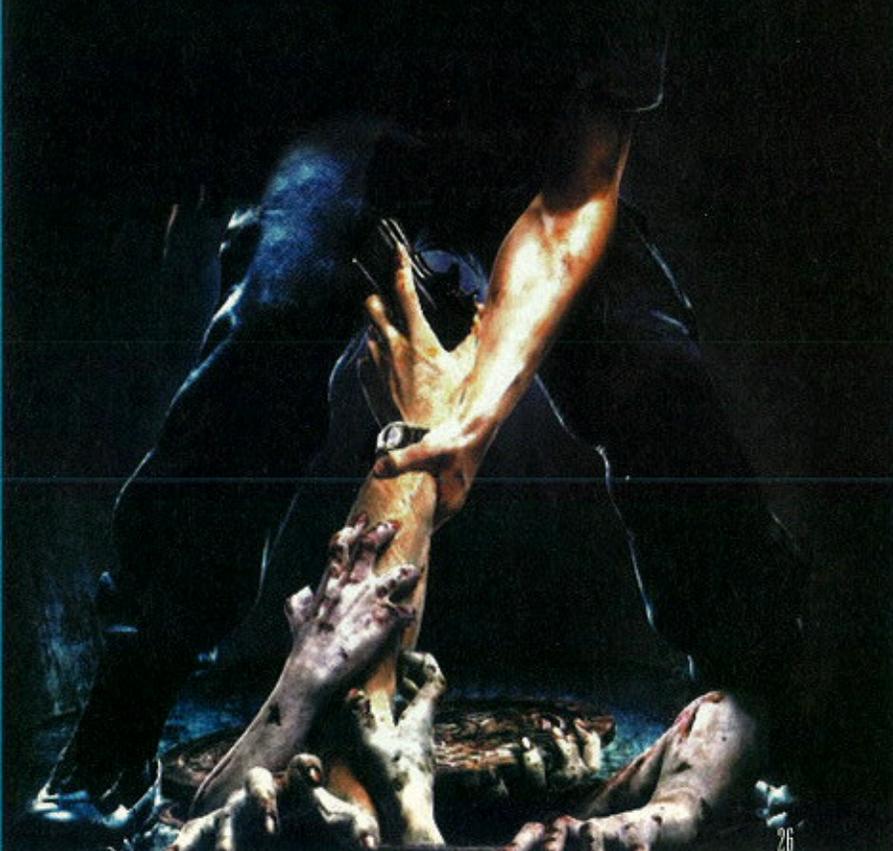
Comme vous le constaterez, notre ville est un endroit calme et propre, idéal pour la vie de famille. En partenariat avec Umbrella Inc., Raccoon City s'efforce d'y maintenir la stabilité et la croissance pour le bien-être de ses habitants. Umbrella est une entreprise très réputée qui veille sur ses employés. Elle est également à l'origine de nombreux aménagements publics qui offrent à tous une plus grande sécurité. Je m'efforcerai dans le futur de soutenir le développement d'Umbrella Inc. Merci et bon séjour dans ma superbe ville."

Michael Warren
maire de Raccoon City

Quand je me suis dit : "Je vais faire un dossier BioHazard, et ce, même si je connais la série parfaitement, j'ai surfé sur le Net à la recherche d'infos, vérifié mes sources, etc., et je suis tombé sur un truc super intéressant : un blog d'un certain monsieur M. où en tout petit était inscrite la phrase suivante : "Raccoon City, si vous voulez en savoir plus..." Je me débrouille tant bien que mal pour choper son mail et finalement, je lui demande s'il connaît bien Raccoon City. Je fais genre c'est super réel et tout, pour qu'on soit dans le même trip. Finalement, l'homme paniqué me dit qu'il en sait beaucoup plus que n'importe qui. Je me dis : "Chouette, un pur fan, le dossier va être passionnant." Je prends donc rendez-vous avec lui, toujours par mail, mais il me dit de l'appeler à un numéro de cabine téléphonique. Je me dis : "Le mec est vraiment à FOND dans son trip, ça déboîte." Je l'appelle donc au numéro qu'il m'a donné et il me dit que cette "réalité" l'habite encore, qu'il veut parler, qu'on l'en a empêché et tout. Je me marre et me dit : "On va passer un moment à la X-Files, ça va être délire." Le mec, avant de raccrocher, me dit qu'il s'appelle John Murdock et qu'il veut me rencontrer dans un lieu que seul lui connaît : un manoir, pas loin de Paris. Je me dis : "DELIRE, une interview d'un fan de BioHazard dans un manoir. L'ambiance y sera. Je vais m'éclater."

Jay

Je ne pensais plus jamais entendre parler de cette horreur. Suite aux décisions du gouvernement des Etats-Unis, ça ne se peut... Pourtant, selon l'un de mes indics, un des anciens survivants de cette horreur a repris du service pour une nouvelle fois combattre cette organisation démoniaque. L'agent en question, c'est Leon Scott Kennedy, un type bien que j'ai déjà rencontré plusieurs fois : suite à mon enquête sur Umbrella. Je ne suis pas peu fier de cette dernière car je pense qu'elle a été l'élément qui a permis de mettre le feu aux poudres. Mais pardonnez-moi, je ne me suis pas présenté : détective John Murdock. A l'origine, je tiens à préciser que je n'ai pas vécu les événements terrifiants de 1998. Non, à l'origine, j'ai été contacté pour rechercher un prévenu, Billy Coen, qui s'est échappé lors de son transfert. Le bougre avait quand même à son actif vingt-trois meurtres. Un ex-lieutenant des marines qui a sans doute pétié les plombs, comme ses fous furieux revenus du Viêt-Nam qui vivent encore la guerre dans leur esprit. Du moins, c'est ce que je pensais... à l'époque. C'était il y a bien longtemps mais, vu ce que j'ai découvert, je ne pourrais jamais plus oublier et je pense que c'est un devoir aujourd'hui que de vous révéler ce qu'il peut exister de plus démoniaque dans ce monde. C'est aussi pour ça que j'ai accepté cette interview. D'habitude, je dois avouer que de notre côté, on n'aime pas trop les journalistes... comme ce pauvre Ben. Enfin, passons... Mais cette fois, l'objectif de votre





Billy Coen

Age : 26 ans (en 1998)
Profession : Ex-lieutenant
Situation actuelle :
Disparu, mort d'après
Rebecca Chambers



- Accusé de 23 meurtres par le bureau d'études fédérales
- S'est échappé lors de son transfert
- A été appréhendé par l'agent Chambers de l'équipe Bravo des S.T.A.R.S.
- Sujet disparu, décédé selon le rapport d'enquête
- Présumé encore vivant



✦ **MONTAGNE D'ARKLAY :**

UN JOLI COIN DE NATURE, ENTOURÉ D'UNE FORÊT DENSE. AU PIED DE CES MONTAGNES, SE TROUVE UNE VILLE, RACCOON CITY. C'EST DANS CES HAUTEURS QUE L'ENFER COMMENCE... PLUSIEURS CRÉATURES RESEMBLANT À DES CHIENS, LESQUELS MUTILENT LEURS VICTIMES, SONT APERÇUES...

reportage m'a convaincu, mon jeune ami.

Jay : Bien, vous me voyez ravi de vous l'entendre dire, mais dites m'en plus : quand votre enquête a-t-elle commencé ? J'ai bien compris que vous étiez à la recherche de Billy, le héros de BioHazard Zero mais vous avez certainement découvert que le pauvre s'était fait piégé.

John Murdock : Comment le savez-vous ?

Jay : Ben... j'ai joué à BioHazard Zero.

John Murdock : BioHazard Zero ? Qu'est-ce ? Un jeu ? Ils ont fait un JEU sur cette horreur ? C'est atroce... ils sont vraiment dégueulasses... Après des films sur le Titanic, ils font des jeux vidéo, c'est bien ça ? Aucun respect pour ces pauvres unités décimées, sans parler de Raccoon City...

Jay : Quoi ? Vous voulez dire que vous ne rigoliez pas ? Lorsque je vous ai contacté, vous m'avez dit que vous aviez fait une enquête... Je pensais que vous étiez un simple fan du jeu et que, comme moi, vous aviez voulu faire partager votre passion pour la série de Capcom. Alors tout ça s'est bien passé ?

John Murdock : Vous n'étiez pas au courant ? Il est vraiment fort ce gouvernement... Il a réussi à étouffer l'affaire d'une part, faire exploser une ville d'une autre part, et en plus à totalement effacer les traces des événements...

un jour. Comprenez, je n'ai plus rien à perdre, ils finiront par m'avoir et vous êtes à présent dedans jusqu'au cou, ils vont vous tracer maintenant que vous le savez. Mais je vous en prie, aidez-moi. Révélez la vérité.

Jay : ...

John Murdock : Vous avez peur ?

Jay : ATTENDS, le mec, il me demande si j'ai peur... Je veux faire un dossier BioHazard et je me retrouve mêlé dans une histoire pas possible et il me demande si j'ai peur ? JE ME FAIS DESSUS MEC. Tu t'imagines de ce que ça peut me coûter ? Bon... j'ai toujours voulu être un journaliste et apparemment, je suis condamné. J'avais prévu de crever à trente ans mais tant qu'il me laisse faire FFXII... Bon, Murdock, allez-y... je vous écoute.

John Murdock : Merci. Maintenant, que la vérité explose. Vous préférez que je commence par le début de mon enquête ou par ce qui s'est passé bien avant ?

Jay : Bah, foutu pour foutu, parlez-moi donc des origines. Qui a créé le virus (même si je le sais déjà, je suis rentré dans son trip de réalité, on va voir s'il s'y connaît vraiment) ? Comment est née Umbrella ? Les débuts quoi... c'était quand déjà (je fais bien le mec amnésique) ?

Traitement de la folie ?

Jay : Arrêtez ! Vous me faites peur. Vous voulez dire que Raccoon City est une ville bien réelle, qui a donc été rayée de la carte suite à la contamination de la population ?

John Murdock : En effet... Et si vous voulez en savoir plus, je vais donc vous parler de mon enquête et grâce à votre magazine, même si apparemment, il s'agit d'un magazine de jeux vidéo, certains sauront ce qui s'est VRAIMENT passé, toute l'histoire et ceux qui sont derrière tout ça.

Jay : Euh... je ne suis plus vraiment sûr... je voulais simplement...
John Murdock : Je comprends votre crainte mais si vous faites un dossier, c'est que vous avez "apprécié"...

Jay : Je suis passionné par cette série, mon vieux...

John Murdock : Laissez-moi vous raconter, j'ai besoin de communiquer. Depuis que mon rapport a été refusé au bureau d'investigation. Je me rappelle encore le "au revoir monsieur, et merci pour votre collaboration" de la part d'un homme qui fumait beaucoup... Imaginez, ils m'avaient promis les salauds, promis de faire la lumière sur toute cette affaire. Promis de révéler au public. Mais non contents de m'avoir "recommandé"... Ça fait SIX ans que je ne dors plus, que je suis constamment sur le qui-vive. Ils ont eu ma femme, mon fils... J'ai réussi à me planquer et je ne pensais pas que mon blog, où je ne révèle rien par sécurité, serait découvert



Rebecca Chambers

Age : 18 ans (en 1998)
Profession : Médecin de l'équipe
Bravo des S.T.A.R.S.
Situation actuelle :
Vivante, ex-S.T.A.R.S.



- Seul agent survivant de la mission Bravo dans les montagnes d'Arklay
- A signalé la fuite du prévenu Billy Coen
- A découvert et détruit le centre de formation Umbrella
- A détruit le manoir Spencer dans les montagnes d'Arklay
- A survécu à l'horreur du 24 juillet 1998



Jill Valentine

Age : 23 ans (en 1998)
Profession : Démineur de l'équipe Alpha des S.T.A.R.S.
Situation actuelle :
 Vivante, ex-S.T.A.R.S.



- A vécu les événements du manoir Spencer dans les montagnes d'Arklay
- A survécu à l'horreur du 24 juillet 1998
- A été infectée par le virus Nemesis mais a été soignée par Carlos Oliveira
- A survécu à l'explosion de Raccoon City, le 1er octobre 1998
- A abandonné toutes activités connues des services secrets



FORÊT DE RACCOON CITY :
 UNE FORÊT TRÈS DENSE, QUI ÉTRANGÈMENT NE COMPTE AUCUNE FAUNE. LES ANIMAUX SEMBLENT AVOIR ÉTÉ DÉCIMÉS PAR D'AUTRES CRÉATURES, BIEN PLUS PUISSANTES. C'EST DANS CETTE FORÊT QUE LES DEUX HÉLICOPTÈRES DES S.T.A.R.S. ONT TENTÉ DE SE "POSER".

LE SAVIEZ-VOUS ?

L'univers de BioHazard est si important pour Capcom (actuellement, il s'agit tout de même de sa série phare) que la firme l'a exploité de différentes façons dans d'autres jeux qui n'ont rien à voir avec Resident Evil, Raccoon City ou les S.T.A.R.S. C'est ainsi que durant un niveau d'Under the Skin (bourse immonde), l'on peut gambader joyeusement dans un Raccoon City version kids, ou encore sélectionner Jill en guise de combattante dans Marvel Vs. Capcom. D'ailleurs, la belle utilise les zombies et même le Tyrant pour ses coups spéciaux. Amusant !



BANDERSNATCH

Créée dans les sous-sols de Rockfort Island, cette créature semble avoir la capacité d'étendre ses membres à volonté. D'après certaines photos que j'ai pu voir, elle a en tout cas un bras dévastateur qu'elle peut envoyer afin de se déplacer plus rapidement et mieux surprendre ses futures victimes.



Découverte du virus souche

John Murdock : En 1950.
Jay : (Merde, je croyais qu'il allait se planter, il connaît bien finalement...) Continuez.
John Murdock : En 1950 donc, un groupe de chercheurs composé de trois hommes - le Dr. James Marcus, Lord Edwards Ashford et le riche Ozwell E. Spencer - découvre un virus qu'ils nommeront "virus souche". Ils se rendent compte rapidement que leur découverte peut créer des armes biologiques.
Jay : (Ouh là, ça s'annonce chaud, il connaît bien la série...) Continuez, il s'est passé quoi après ?
John Murdock : Après, on entend plus parler de ces malades. Même si un événement d'importance intervient en 1953.
Jay, absorbé : Quoi ?
John Murdock : La naissance d'un des éléments clés de tout ce qui s'est passé et l'homme que j'ai cherché inlassablement depuis cette enquête à coincer, un certain Albert Wesker.
Jay : (Je commence à flipper, il connaît tout par cœur ou quoi ?) Euh oui... ils en parlent dans le jeu. Continuez.
John Murdock : Après il faut attendre 1960 pour qu'il se repasse quelque chose d'intéressant. Alexander Ashford, le fils d'Edwards, sort diplômé de biogénétique et poursuit les recherches de son père.
Jay : (Tiens, puisqu'il est incollable, il va peut être pouvoir répondre à ma question) Qu'est-il advenu d'Edwards ?
John Murdock : Personne ne le sait. Il a officiellement été déclaré disparu mais j'ai retrouvé sa trace...
Jay : Ahem... Oui, euh... pardon, continuez.
John Murdock : En 60, outre ce... je veux pas être grossier, je vais me retenir d'Ahsford, un autre personnage important entre en jeu. Le futur maire de Raccoon City, qui était venu simplement pour faire le réseau de téléphériques de la ville... ah ah... vient s'installer à Raccoon. A cette époque-là, Warren n'était qu'un simple ingénieur.
Jay : (Bon, je suis sûr qu'il ment à propos de cette histoire de "réalité", le jeu colle trop avec ce qu'il raconte. C'est un VRAI fan pur et dur, ça déchire) OK, Murdock et après ?

John Murdock : Après ? Faut attendre trois ans pour retrouver une trace liée à l'affaire Umbrella. En 63 donc, Spencer qui réapparaît dont ne sait où... sont forts ces riches pour vivre cachés... commande à Georges Trevor, un architecte ultra-coté à New York, une bâtisse. Il veut un immense manoir, dans les montagnes d'Arklay, un coin de nature "sympa" qui longe la forêt de Raccoon, laquelle est rattachée à la ville. Tiens peliti, si tu veux voir à quoi ça ressemble, regarde donc cette photo.
Jay : Vous avez pris ça où, vous-même ?
John Murdock : Non, je l'ai trouvé aux archives de Raccoon avant que le merdier commence vraiment. Je l'ai déjà dit que j'étais en enquête pour le bureau du tribunal. Et puis, entre nous j'aurais eu du mal parce que cette belle bâtisse, elle a volé en fumée, mais ça, ça vient plus tard.
Jay : Ouais, excusez-moi, euh... excusez-moi, on peut se tutoyer ?
John Murdock : Pas de problème.
Jay : OK, donc excuse de l'avoir coupé. On reprend donc : Spencer commande à Trevor un manoir à Arklay.
John Murdock : Ouais, c'est ça. Bon après, bah comme tu l'en doutes, Trevor commence les plans du manoir mais le truc vraiment intéressant intervient en 67... en été 67... c'est la date à laquelle est fondée l'unité S.T.A.R.S. Même si tu vois pas ce qu'il y a d'intéressant...
Jay : Je te coupe. Dans le jeu, c'est les héros quand même...

Création des S.T.A.R.S.

John Murdock : Putain de réalisme alors. Donc je reprends, c'est à cette date qu'on entend parler des S.T.A.R.S., sigle qui signifie en fait Special Tactics And Rescue Squad. Cette unité qui est rattachée à la police de New York, est fondée pour lutter contre le terrorisme urbain... les pauvres, ils auraient mieux fait de rester à New York...
 La même année, à la fin 67, Trevor achève enfin le manoir dans les montagnes d'Arklay après plusieurs années de travail acharné. D'après ce que j'en ai lu dans les rapports sur lesquels j'ai pu mettre la main, il était bourré de passages secrets. Pourquoi faire ? J'en sais rien. Une excentricité des riches sans doute...

Biohazard Zero

Prologue à la saga

Avant l'heure, c'est pas l'heure !



Capcom, spécialiste des suites pour ses sagas à succès, n'hésite pas à exploiter un filon jusqu'à ce que mort s'ensuive. C'est ainsi que les opus "Zero" ont vu le jour, et bien entendu, Biohazard ne déroge pas à la règle. Ce nouvel épisode nous conte les événements survenus dans la forêt d'Arklay, quelques heures avant l'arrivée de Chris et Jill sur les lieux. Prêt à faire connaissance avec l'ensemble des S.T.A.R.S. et à retourner dans la demeure du diable ?

A L'HEURE DE LA 64

Vous ne le savez peut-être pas, mais la Nintendo 64 était la console qui devait accueillir ce chapitre de la saga. Entre cette version bêta et celle dont nous disposons sur GameCube, les différences ne sont pas flagrantes, hormis l'aspect technique qui, il faut l'avouer, nous fait remercier Capcom d'avoir sorti son jeu sur la 128 bits.



♣ PRÈS DE LA CHEMINÉE, ON FAIT PARLER LA POUDRE...

"Partner Zapping" ? Qu'est-ce que cela ?

Derrière ces deux mots provenant de la langue de Shakespeare se cache un système de jeu novateur relançant quelque peu l'intérêt du titre. Le joueur incarne ainsi deux protagonistes : Rebecca Chambers et Billy Cohen. Jusque-là, tout va bien... sauf que par moments, vous serez amené à résoudre certaines énigmes à deux. Explication : lorsque l'un de vos héros est bloqué à un endroit stratégique du jeu, il est possible de prendre le contrôle du second pour aller explorer les environs, et trouver un moyen de permettre au premier perso de continuer son avancée. Bien entendu, cela est également utile lors des combats. Cependant, un mode Deux Joueurs aurait tout de même été le bienvenu, car si l'on met de côté le Partner Zapping, on se retrouve avec un soft certes magnifique, mais dont l'intérêt se résume à nous dévoiler quelques secrets supplémentaires sur les agissements d'Umbrella. Il n'en demeure pas moins que tout fan qui se respecte se doit de posséder ces deux mini-disques, ne serait-ce que pour la jolie friandise de Rebecca et le "bad boy" Billy.



Kayron

Puissance Cube !

Quelques mois seulement après la sortie du volet Rebirth sur GameCube, Capcom décide d'offrir un épisode exclusif à la console de Nintendo. Ce chapitre sera Biohazard Zero, et dès les premières minutes de jeu, on est sous le choc ! La cinématique d'intro est à tomber par terre ; elle nous montre un train dont les occupants sont subitement attaqués par des créatures ressemblant à des sangsues géantes. Ces dernières paraissent être sous les ordres d'un homme au teint blafard qui pourrait bien avoir un lien avec la société Umbrella... Mais je n'en dirai pas plus sous peine d'être accusé de spoiler, et de toute façon, l'ami Jay vous a normalement concocté un texte sur l'ensemble du scénario de la saga.

Retour à Arklay

Comme précisé dans l'intro, cet opus se déroule chronologiquement avant les événements survenus dans Biohazard premier du nom. Nous y découvrons donc l'équipe Alpha des S.T.A.R.S. (unité spéciale de la police de Raccoon City) dont fait partie la jeune recrue Rebecca Chambers, venue enquêter sur d'étranges faits ayant eu lieu dans la forêt d'Arklay. A partir de là, les rebondissements s'enchaînent : découvertes de zombies, de cadavres, et rencontre avec Billy Cohen, ex-marine de son état condamné à passer derrière les barreaux. Billy sera votre partenaire durant tout le jeu, et il convient de dire que c'est un vrai plaisir de contrôler le personnage, tant son charisme, sa façon de parler et les airs qu'il se donne en font un des héros incontournables de la série.

■ Pour ceux qui ne l'auraient pas encore fait, sachez que cet épisode relate bien des événements en rapport avec les premières expériences d'Umbrella...

■ C'est d'ailleurs dans cet opus que nous découvrons qui est James Marcus, personnage clé de la saga. Allez, avouez que je vous ai donné envie de (re)faire le jeu, hein ?



♣ LE SCORPION GÉANT, UN BOSS CULTE DE CET OPUS.

Conception : Capcom

Distribution : Virgin Interactive

Support : GameCube

Date de sortie jap : novembre 2002

Date de sortie US : 12/11/2002

Date de sortie française : 6 mars 2003

Producteur : Shinji Mikami

Réalisateur : Tsutomu Tori

Chara designer : Kenichi Ueda

Compositeur : Masami Ueda

Replay Value

7/10

En dépit de la fabuleuse prouesse technique réalisée par Capcom, il faut bien admettre que le soft manque de profondeur, et l'on aurait aimé voir plus de nouveautés (ou d'originalité), car le Partner Zapping, ça fait un peu limite quand même. Biohazard Zero reste cependant un bon titre, à réserver aux fans de la saga.

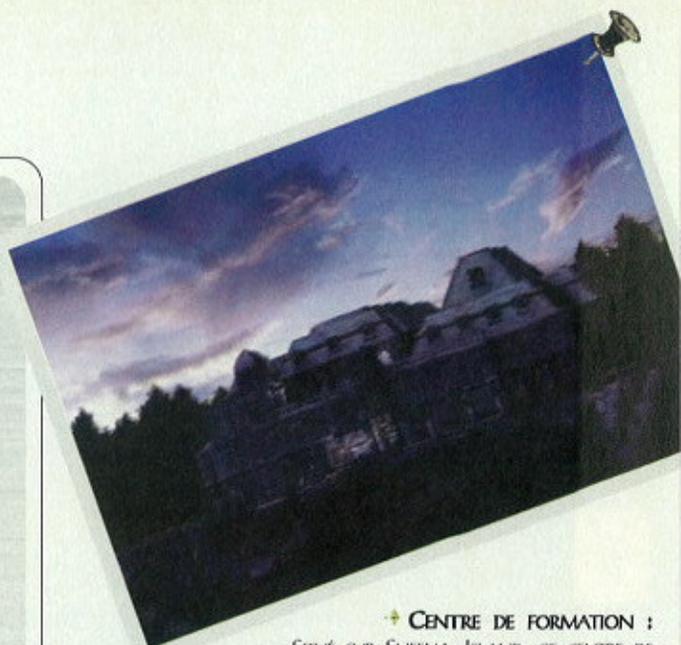


Chris Redfield

Age : 25 ans (en 1998)
Profession : Pilote de l'équipe Alpha des S.T.A.R.S.
Situation actuelle :
 Vivant, lieu indéterminé



- A été renvoyé de l'Air Force pour une raison inconnue
- A vécu les événements du manoir Spencer dans les montagnes d'Arklay
- A survécu à l'horreur du 24 juillet 1998
- Prévenu par Leon S. Kennedy, l'agent Redfield rejoint sa sœur en Antarctique
- A éliminé le virus Veronica et fait exploser le laboratoire secret Ashford en Antarctique



✦ **CENTRE DE FORMATION :**

SITUÉ SUR SHEENA ISLAND, CE CENTRE DE FORMATION EST LE PLUS ANCIEN DES BÂTIMENTS CONSTRUITS PAR UMBRELLA. DIRIGÉ PAR LE DR JAMES MARCUS, IL A ÉTÉ FERMÉ IL Y A DIX ANS, LORS DE LA MORT DE SON PROPRIÉTAIRE. IL SEMBLE QUE LES RÉSULTATS DES EXPÉRIENCES QUI Y ONT ÉTÉ MENÉES HANTENT ENCORE SES COULOIRS...



✦ UNE PHOTO DE L'ÉQUIPE COMPLÈTE DES S.T.A.R.S. (NE MANQUE QUE REBECCA, DERNIÈRE RECRUE EN DATE). DEBOUT, DE GAUCHE À DROITE : FOREST SPEYER, EDWARD DEWEY, KENNETH J. SULLIVAN, RICHARD AIKEN, ALBERT WESKER, BARRY BURTON, BRAD VIKERS. DEVANT, ASSIS : UN INCONNU (J'AI CHERCHÉ SON NOM PENDANT AU MOINS UNE HEURE, IMPOSSIBLE DE LE TROUVER), ENRICO MARINI, CHRIS REDFIELD, JILL VALENTINE, JOSEPH FROST.

Jay : Surtout pour faire chier les joueurs.
John Murdock : Ouais si tu veux, mais tu as vu à quoi il ressemble ce manoir ?
Jay : !Commence à me faire peur, il a l'air sérieux quand il me pose cette question.) Bah... deux fois même : parce que y a eu un premier BioHazard et après il a été refait, même qu'il est différent dans le remake : plus de salles, etc. Et puis, c'est vachement plus beau dans le Rebirth, ce manoir donne froid dans le dos...
John Murdock : C'est bien ce que je pensais... c'est aussi ce qu'en disait Jill Valentine, la pauvre, elle a subi tellement...
Jay : (Je sais pas pourquoi, je commence à me sentir mal là...) Tu as connu Jill ? Elle est bonne, au moins ? ;-)
John Murdock : Oui, je l'ai rencontrée plusieurs fois autour d'un café. Un superbe brin de femme, qui en plus est loin d'être stupide...
Jay : (Soit il se fout de ma gueule, soit je veux bien aller à Raccoon... merde, c'est vrai que ça existe plus mais bon elle a survécu... est-ce que je lui demande son numéro de téléphone... on verra ça après... mais putain JILL... hmmm...) Oui, elle avait l'air, surtout dans le troisième épisode et dans Rebirth, même dans le film. Bon passons, alors continue...
John Murdock : Ils ont aussi fait un film ?
Jay : Ouais à pisser de rire tant c'est nul mais Jill est terrible

dedans... enfin physiquement... par contre le Nemesis, je te raconte pas...
John Murdock : Alors tu sais tout ? Tu as même vu le Nemesis ? Il est aussi effrayant que ce que m'a raconté Jill ?
Jay : Bah, dans le jeu, il bute. Dans le film, c'est une espèce de truc en carton-pâte commandé par ordinateur ah ! ah !... Bon, je veux savoir la suite, continue...
John Murdock : Là, prépare-toi, ça va commencer à devenir flip-pant.
Jay : T'inquiètes, j'ai la bite rude, ah ! ah !... (non, ça le fait pas rire... encore une blague nulle qui ira aux oubliettes, pas grave, j'ai la bite rude... uh uh !)

Les prémices de l'horreur

John Murdock : Euh... le 10 novembre 67, Spencer invite Jessica et Lisa Trevor, la femme et la fille de Georges, au manoir. Lui n'a pas pu y aller pour raisons professionnelles, l'aurait mieux fait de les suivre... ou de les retenir... parce que d'après les rapports de Wesker sur lesquels j'ai réussi à mettre la main, elles seront les premières à subir des expériences et à être infectées par le virus souche. Tu te rappelles ? Le fameux virus que Spencer, Ahford et Marcus ont trouvé... Lisa et Jessica... mon Dieu. Mais c'est pas fini... Georges Trevor arrive à se libérer et arrive trois jours plus tard pour rejoindre sa famille. Spencer lui apprend qu'elles sont parties toutes les deux rendre visite à une tante, parce qu'elle est gravement malade.
Jay : Mais comment il a pu se faire avoir à ce point. C'est une excuse de sitcom...
John Murdock : N'empêche qu'il croit son "ami" Spencer. Le lendemain, Spencer fait visiter le manoir "meublé" à Trevor et lui confie qu'il va créer une société pharmaceutique qu'il va appeler Umbrella et que s'il lui a commandé le manoir, c'est justement pour accueillir les directeurs le week-end. S'il savait à ce moment que les expériences allaient être couvertes par cette bon Dieu de devanture Umbrella et s'il savait que Jessica et Lisa... Bizarrement, d'après des rapports de chercheurs, Lisa a ressuscité mais a été victime d'une mutation à cause de ce fichu virus souche. D'ailleurs, ce même jour, s'est déroulé le premier événement macabre de toute cette histoire... mais c'est trop horrible...
Jay : (Allez je continue à entrer dans son jeu.) Attends, je vais certainement me faire buter à l'issue de la publication de cette interview, je risque énormément, t'as pas le droit de pas tout me dire... fais un effort... pense à ce que tu m'as dit tout à l'heure.
John Murdock : Oui, tu as raison. Mais c'est horrible...
Jay : (Je le coupe.) Vas-y bon Dieu...
John Murdock : OK, Lisa et Jessica partagent un dernier repas

GINFANT

La première expérimentation de William Birkin basée sur le virus G. Cette créature démoniaque semble pouvoir se déplacer à travers les flaques d'eau et se dématérialiser / rematérialiser à volonté. Je n'en sais guère plus, dans la mesure où il n'y a eu qu'un seul prototype et que Leon l'a abbatu peu avant de faire exploser le laboratoire secret d'Umbrella, situé sous la ville de Raccoon City.



Biohazard

plus qu'un jeu, une légende

La peur devient virtuelle



Pour bien faire, il n'aura pas fallu une cerise confite (Michel Blanc, si tu nous lis), mais bel et bien commencer par l'épisode de la saga qui a sans aucun doute marqué le plus de joueurs possible. Biohazard, ou Resident Evil dans nos contrées, s'est vu propulser en un rien de temps au panthéon des jeux vidéo, et cela n'est pas mentir que de dire que ce succès est amplement mérité. Comment ? Vous ne connaissez pas encore le mythe ? Mais qu'attendez-vous pour poursuivre la lecture que diantre ?



◆ QUI N'A PAS SURSAUTÉ LORS DE CE PASSAGE ?



◆ LA FIN D'UNE AVENTURE, UN MONSTRE TYRANNIQUE... UN COMBAT MÉMORABLE !

L'épisode par lequel tout a commencé et qui fit frissonner des millions de joueurs à travers le monde est un véritable chef-d'œuvre en la matière, mélangeant subtilement ces ingrédients que sont la peur, l'action et la réflexion. Quel titre de l'époque pouvait se targuer de proposer un scénario si riche, et une immersion quasi-totale dans un monde où l'horreur est le maître mot ? Alone in the Dark peut-être, mais il faut bien admettre que le premier épisode de la saga horrifique de Capcom mit une sévère claque à son illustre prédécesseur, le faisant passer aux oubliettes pour bon nombre de joueurs. Biohazard premier du nom demeure LA référence en matière de survival-horror, et ce sur bien des points.

Des qualités indéniables

Premièrement, rarement un jeu nous aura foutu autant les pétoches devant notre écran, que l'on soit joueur ou spectateur (qui n'a pas sursauté lors du mémorable passage où les chiens débarquent dans le couloir en brisant les vitres ?). Deuxièmement, le scénario, bien loin de nous proposer la soupe habituelle "le gentil va buter les méchants parce qu'ils sont... méchants". Non, ici, les complots secrets, les expériences génétiques ainsi que les trahisons vont bon train, et cela n'est pas pour nous déplaire car proposant moult rebondissements au fur et à mesure de notre progression dans ce manoir maudit. Parlons-en justement de ce fameux manoir qui fut le théâtre de nombreux homicides virtuels. Cette grande baraque inchauffable est pour de nombreux gamers LE lieu culte de la saga, avec son air lugubre, ses couloirs interminables, ses pièces gigantesques et son ambiance macabre. Mais nous reviendrons plus en détail sur ce point dans la partie consacrée aux différents lieux de la série.

Renaissance d'un mythe

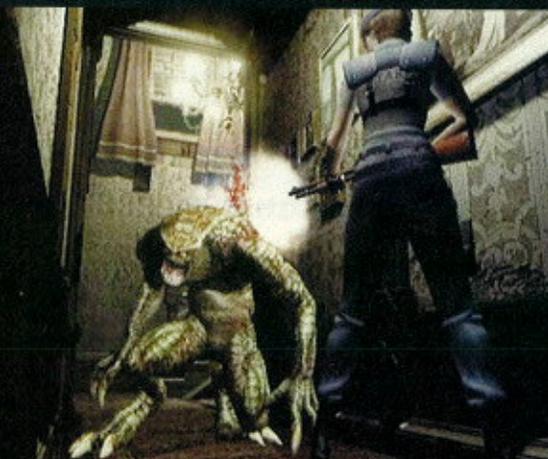
Bien que disposant d'un potentiel défiant les années, il n'en demeure pas moins que depuis sa sortie sur Playstation, Biohazard a quand même pris un sacré coup de vieux, surtout en ce qui concerne l'aspect graphique. C'est alors que sieur Capcom a la bonne idée de faire subir un lifting à son titre fétiche. Un bon

coup de 128 bits histoire de mettre à jour la qualité graphique du soft, des passages inédits, des monstres encore plus coriaces et un arsenal plus complet pour nos héros ont fait de Biohazard Rebirth une petite révolution dans le monde du jeu vidéo. Jamais un titre n'avait obtenu un tel réalisme, qu'il s'agisse des décors criants de vérité, ou bien des expressions faciales des personnages principaux. L'aventure principale reste identique, et même si le pad Gamecube n'est pas des plus adaptés pour un jeu de cette trempe, les fans ne peuvent que crier leur joie quant à blaster à nouveau du Tyrant.

Le maître en la matière

Il est amusant de constater que même si le jeu ne se fait plus tout jeune, il n'en demeure pas moins une source d'inspiration pour de nombreux éditeurs désireux de se lancer dans le marché du survival-horror. Que voulez-vous que je vous dise ? C'est sans doute à cela que l'on reconnaît un pur chef-d'œuvre.

Kayron



◆ LE HUNTER, PLUS EFFRAYANT QUE JAMAIS !

■ Premier de la saga, et déjà victime de la censure. En effet, le jeu a dû être amputé d'une scène cinématique dans laquelle nous pouvions voir une tête de zombie à terre. Seuls les Japonais auront la chance de voir cette dernière.

■ A l'origine, la séquence d'intro présentant les personnages nous montrait un Chris Redfield s'allumant une clope. Toujours à cause de la censure, ce dernier s'est vu à la place, user de son flingue à tout va (ce qui est nettement moins violent...). Une autre façon de "faire feu"...

DE LA QUALITÉ DES DÉCORS

Dans un jeu censé mettre les pétoches, il faut bien entendu un univers lugubre, macabre, voir totalement malsain. Avec Biohazard Rebirth, les programmeurs ont fait très fort, nous proposant des décors proches du photoréalisme, tout cela dans le but d'atteindre une immersion totale. Pari réussi : on a eu autant les jetons qu'à l'époque de la PS One.



Conception : Capcom
Distribution : Virgin Interactive
Support : Playstation
Date de sortie jap : 22/03/96
Date de sortie US : 30/03/96
Date de sortie française : 01/08/96
Producteur : Shinji Mikami
Réalisateur : Tsutomu Terai
Chara designer : Kenichi Ueda
Compositeur : Masami Ueda

Replay Value

7/10

Lors de sa sortie, le jeu avait obtenu une note proche de la perfection. La raison de cette baisse ne concerne aucunement la qualité intrinsèque du soft, qui s'avère être inégalable, mais plutôt l'aspect technique, qui, il faut bien l'admettre, a pris un bon coup de vieux. Nul doute que cet épisode a encore quelques beaux jours devant lui.

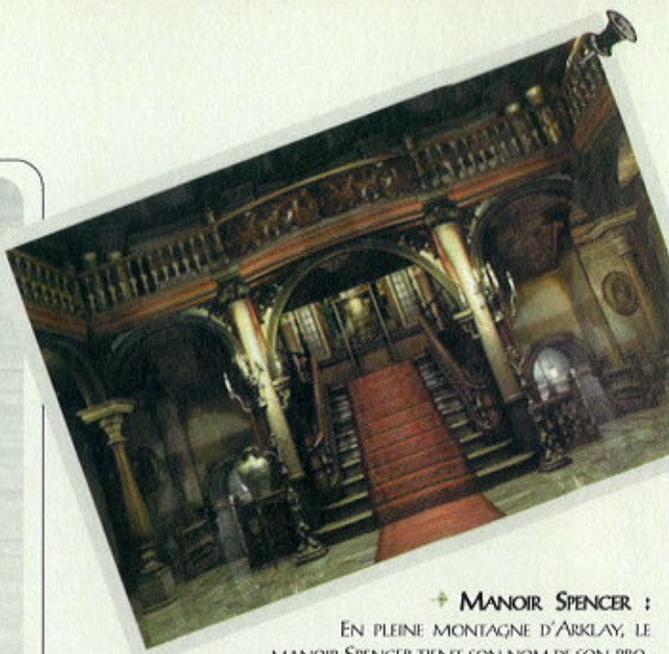


Leon Scott Kennedy

Age : 21 ans (en 1998)
Profession : Policier à la RPD
Situation actuelle : En mission



- **Policier transféré à Raccoon City, le 16 septembre 1998**
- **A détruit le laboratoire secret d'Umbrella, situé sous la ville de Raccoon City**
- **A été emprisonné par l'armée à la suite des événements et relâché, contrairement à Sherry Birkin qui était sous sa protection**
- **Est parti en croisade contre Umbrella**
- **A rejoint un commando de forces spéciales**
- **A été recommandé et est devenu agent du gouvernement**
- **Actuellement en mission quelque part en Europe**



✦ **MANOIR SPENCER :**
 EN PLEINE MONTAGNE D'ARKLAY, LE MANOIR SPENCER TIENS SON NOM DE SON PROPRIÉTAIRE : LE RICHISSE E.Z SPENCER. SUR DES PLANS DU CÉLÈBRE ARCHITECTE NEW-YORKAIS GEORGES TREVOR, CETTE MAGNIFIQUE DEMEURE EST UNE MAISON DE REPOS POUR LES DIRECTEURS DE CENTRE DE RECHERCHES UMBRELLA...

ensemble. Lisa, victime d'une mutation soudaine, devient parano et persuadée qu'il ne s'agit pas de sa mère, Lisa devient folle. Elle arrache la peau du visage de sa mère pour en couvrir le sien.

Jay : La gerbouille... Y a pas des toilettes ici ? Non je blague, je suis habitué, j'arrête pas de bouffer du film de zombies en ce moment. D'ailleurs, si tu ne l'as pas vu, je te conseille L'Armée des morts. Excellent remake, bien filmé, excellente ambiance, hilarant... bref génial. Bon excuse-moi, c'est mon côté passionné, ça... continue.

John Murdock : L'Armée des morts ? (hin hin hin... s'il savait). Continuons... le 18 novembre, selon des notes de Trevor que Jill a retrouvées, on apprend qu'il s'inquiète pour sa famille, il cherche un téléphone mais n'en trouve pas. Il découvre dans la cour un tunnel, qui n'a jamais été dessiné et qui n'était pas prévu sur les plans d'origine.

C'est là que, l'horreur a commencé pour ce foutu architecte. S'il avait pas accepté de construire ce manoir... Enfin bref, trois jours plus tard, il tente de s'enfuir mais on l'emmène contre son gré dans une galerie avec des tableaux qui relatent la naissance et la mort d'un homme.

Jay : Excellent passage dans le jeu d'ailleurs...

John Murdock : Tu veux dire que Trevor est dans le jeu ?

Jay : (Il m'inquiète, il se rappelle de tout ce qui se passe avant mais pas des jeux ? Bizarre...) Non, mais le passage de la galerie, c'est une énigme à la con, comme Capcom sait si bien en faire... mais sympa et loin d'être difficile. M'enfin passons, et il s'est passé quoi après ?

John Murdock : Avant que tu me coupes, j'allais te dire que l'un des hommes accompagnant Trevor lui a annoncé que sa femme et sa fille était morte. Après, on lui a administré un sédatif. Il se réveille quelques jours après, enfermé dans une pièce avec des

créatures étranges, qu'il décrit lui-même comme étant des fourmis ou ressemblant... On apprend également qu'un homme vient lui dire que les secrets du manoir doivent être préservés et qu'en l'occurrence, lui, Georges Trevor, va devoir mourir parce qu'il en sait trop. Mais trois jours plus tard, Trevor parvient à s'échapper de sa "prison" mais ne parvient pas à s'enfuir du manoir, il reste bloqué par des énigmes et les pièges du manoir.

Jay : Il est resté bloqué par des énigmes ? Le nase, c'est tout simple. Après on dira que les jeux vidéo rendent bêtes (finalement, la direction qu'il donne à son récit me plait bien, on a l'impression d'y être. J'avoue quand même que je serai content quand je serai chez moi... ce manoir me rappelle un peu celui de Biohazard...).

John Murdock : Je ne peux pas te laisser dire ça, dans la situation qu'il vivait, il était impossible de ne pas perdre la raison.

Jay : Tu marques un point, je me serais déjà chié dessus.

John Murdock : Moi aussi... Bon, le 30 novembre, Trevor parvient à se rappeler les plans du manoir et trouve un passage secret qui mène au laboratoire qui s'étend sous la maison. Apparemment, du moins d'après ce qu'il en dit, son état de santé se dégradait à une vitesse vertigineuse. Après une semaine de survie, Trevor trouve un autre passage secret où il tombe sur sa pierre tombale. C'est alors qu'il comprend que tout était prévu dès le départ : Spencer avait programmé sa mort. Quelques secondes plus tard, il s'étend sur le sol et meurt.

Jay : La pauvre famille... tout ça pour les plans d'un manoir...

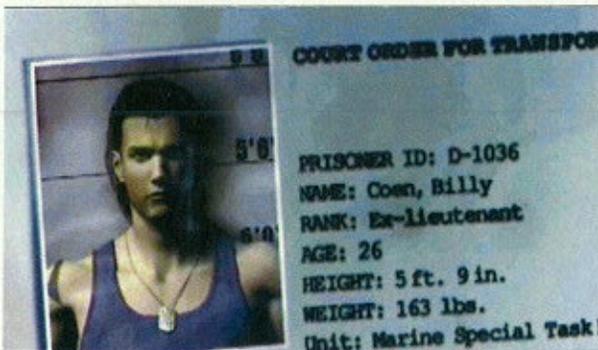
Naissance d'Umbrella

John Murdock : Oui, comme tu dis. Mais ce n'est que le début : le mal va commencer à naître. En 68, l'organisation du mal - Umbrella Chemical - est donc fondée par Spencer, Ashford et Marcus (le trio qui a découvert le virus). L'objectif d'Umbrella est simple : servir de couverture à leurs expériences macabres et leurs recherches sur des armes bio-organiques. Edwards Ashford meurt dans la même année, d'après une mort naturelle... même si aucune preuve n'a encore été apportée pour prouver la chose. Et là tout s'accélère, Alexander Ashford, le fiston, fonde un laboratoire secret en Antarctique. Il continue seul les recherches sur un virus, qu'il a nommé Veronica en souvenir d'une de ses ancêtres. Même si c'est une pourriture, il faut reconnaître qu'Alexander est un génie... Il découvre le gène qui conditionne l'intelligence. Il place les gènes de son ancêtre Veronica dans une mère porteuse. Neuf mois plus tard, naissent les jumeaux Alfred et Alexia Ashford. En 72, on assiste à la création d'une unité spéciale des S.T.A.R.S. à Raccoon City.

Jay : (Il sait vraiment tout sur la série. J'ai bien fait de l'interviewer...) Bon et Umbrella dans tout ça ?

LICKERS

Cette créature terrifiante est également une des expériences de William Birkin. Le Lickers présente des facultés physiques très intéressantes, dans la mesure où il peut se déplacer où bon lui semble grâce à une agilité déconcertante et une langue qu'il a possiblement étendue selon sa guise. Une fois de plus, je ne peux en dire plus, je ne me base uniquement sur les dires de Leon, qui en a vu et affronté plusieurs.



✦ MON "AMI" MURDOCK COURAIT APRÈS BILLY COEN.

Biohazard 2

le cauchemar continue...

Toujours plus loin, toujours plus gore



Il était impossible pour Capcom, après le succès colossal remporté par Biohazard premier du nom, de ne pas mettre en chantier une suite. Capcom, c'est quand même le concepteur capable de sortir douze suites d'un jeu à succès en moins de six mois. Il faut bien reconnaître que Mister C ne se foule pas souvent... sauf que, quand il se donne la peine de plancher sérieusement sur une suite, ça nous donne un soft aux airs de "déjà-vu", tout en étant très différent de son prédécesseur. C'est le cas avec Biohazard 2, car proposant le même principe qu'auparavant (chasse aux zombies façon bastos), il n'en demeure pas moins que les nouveautés allaient bon train.

Deux héros, deux scénarios... quatre façons de voir l'horreur

Ce nouveau chapitre nous fait faire la connaissance de deux nouveaux protagonistes : Leon Scott Kennedy, nouvelle recrue de la police de Raccoon City, et Claire Redfield, qui n'est autre que la sœur de Chris (lui-même héros du premier épisode). Jusque-là, rien de bien extraordinaire, étant donné que le premier opus nous permettait également de prendre le contrôle de deux personnages. Mais là où Capcom a fait fort, c'est en proposant aux joueurs deux scénarios bien distincts pour les deux héros de l'aventure. Ainsi, en terminant une première fois le jeu avec Leon, vous aviez la possibilité de recommencer avec Claire, mais en suivant un scénario parallèle, apportant quelques éléments de réponse supplémentaires. Inutile de préciser que l'inverse était également possible. De ce fait, il fallait finir le jeu pas moins de quatre fois pour pouvoir affirmer "J'ai terminé Biohazard 2"... et encore, cela était sans compter les scénarios additionnels de Hunk, qui s'avère être un survivant d'un commando d'élite chargé par Umbrella de récupérer le fameux virus à l'origine de la conta-

■ A l'origine, Biohazard 2 n'était pas le titre que nous connaissons tous. Arrivé à 95 % du développement du soft, Capcom décida une refonte totale du projet, prétextant qu'il ressemblait trop au premier épisode.

■ Le Biohazard 2 original proposait pourtant une plus grande diversité d'adversaires, et surtout une ambiance bien plus glauque. Ami fan, tu peux pleurer, ce titre ne sortira jamais dans le commerce.



✦ EH OUAIS, A RACCOON CITY, LES SUPPORTERS SAVENT METTRE LE FEU...



✦ LES ZOMBIES SONT PLUS VARIÉS DANS CET ÉPISODE.



mination, ainsi que celui de Tofu. Bref, pour terminer Bio 2 à cent pour cent, il fallait avoir du courage... et un thermos de café à proximité.

Nouveau jeu, nouveaux lieux

A la différence de son prédécesseur, Biohazard 2 propose bien plus de lieux, tous plus ou moins effrayants de par leur aspect général. Premièrement, on peut enfin parcourir la ville, même si cela ne dure que quelques minutes, pour ensuite atteindre l'un des lieux cultes où se déroule une bonne partie de l'aventure : le commissariat. Dans ce chapitre, les décors bénéficient d'une qualité graphique supérieure et ce, grâce à la technique dite des "décors fixes". Une pratique qui a fait ses preuves, dans la mesure où elle est reprise dans la plupart des épisodes. Pour plus de détails sur ce sujet, je ne saurais que trop vous conseiller de vous rendre à la partie traitant de l'univers de la saga.

Plus d'action, moins de réflexion

La plupart des aficionados vous l'affirmeront : Biohazard 2 est bien plus simple que son prédécesseur. En effet, Capcom jugea bon de rendre son titre accessible au plus grand nombre, même si cela incluait quelques sacrifices, comme des énigmes "bas de gamme". En revanche, l'action y est omniprésente, et c'est un bonheur d'affronter ces nouvelles espèces mutantes que sont les Lickers, ou encore le diabolique Dr. Birkin, qui est à l'origine de la catastrophe contée dans ce chapitre. Au final, avec ses différents scénarios, ses nouveaux monstres, et son rythme de jeu frénétique, Bio 2 s'impose également comme étant une valeur sûre du survival-horror.

CORIACE LE MEC !

Cet homme se nomme William Birkin, et bien qu'il ne soit pas une création d'Umbrella, il vous pourrait l'existence tout au long du jeu. Passant par plusieurs stades de transformation et ce, après s'être injecté son propre virus, le gremlin n'aura de cesse de vous mettre des bâtons dans les roues, et s'en défaire est parfois bien plus dur que cela en a l'air.



✦ RENCONTRE AVEC LE COMMISSAIRE IRONS. "MACABRE", DITES-VOUS !

Conception : Capcom
Distribution : Virgin Interactive
Support : Playstation
Date de sortie jap : 29/01/98
Date de sortie US : 21/01/98
Date de sortie française : avril 98
Producteur : Shinji Mikami
Réalisateur : Tsutomu Tori
Chara designer : Kenichi Ueda
Compositeur : Masami Ueda

Replay Value

8/10

Le fait que le titre soit moins difficile que son aîné le rend bien plus attractif, et on redemande à shooter du zombie. Graphiquement très propre pour l'époque, seule la maniabilité a pris un sérieux coup de vieux. Hormis ce détail, c'est une action trépidante, des boss énormes, et deux héros charismatiques au possible qui vous attendent pour cette aventure hors du commun.

Kayron

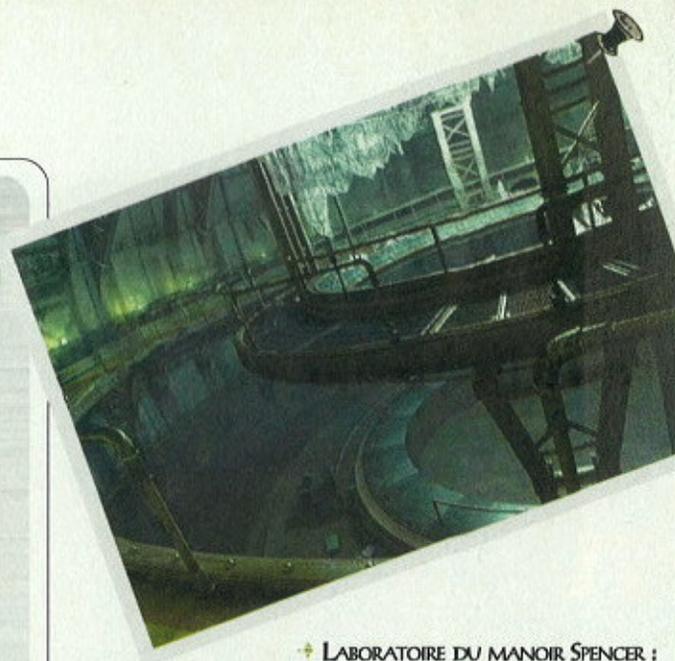


Carlos Oliveira

Age : 21 ans (en 1998)
Profession : Mercenaire, fait partie de l'U.B.C.S.
Situation actuelle : Vivant, lieu indéterminé



- Est envoyé à Raccoon City fin septembre 1998 pour prêter mains fortes aux survivants
- Sauve Jill Valentine du virus Nemesis
- A survécu à l'explosion de Raccoon City



✦ LABORATOIRE DU MANOIR SPENCER :

UNE FOIS QUE LE MANOIR A ÉTÉ ENTIÈREMENT PENSÉ ET CONÇU, UMBRELLA A "AJOUTÉ" UN ÉDIFICE, BASÉ SOUS LE VASTE TERRAIN DU DOMAINE. IL S'AGIT D'UN LABORATOIRE SECRET VISANT À MENER DES EXPÉRIENCES BIOLOGIQUES, À PARTIR DU VIRUS SOUCHE ET DU VIRUS T.

NEMESIS

Probablement le monstre le plus impressionnant vu à Raccoon City. D'après les dires de Jill Valentine, le Nemesis est une créature qui semble invincible. Montagne de muscle et de haine, il a été conçu à partir du virus «Nemesis», programme conçu en France et amélioré par les soins de Wesker en personne. Armé d'un lance-roquette et doué d'une force extraordinaire, il a été le principal opposant de Jill et des mercenaires, peu avant que Raccoon City n'ait été «stérilisée»



John Murdock : J'y venais. Vers 1975 - je ne peux pas te dire la date exacte car les dates ont été effacées sur les documents qui en parlent - En 75 donc, Umbrella devient une multinationale, qui devient pour le coup Umbrella Corporation. A 13 km de Raccoon City, un centre de formation est fondé sur l'île de Sheena. Le directeur de ce centre n'est autre que James Marcus. Mais il disparaît trois ans plus tard, le 3 juin pour être exact et le centre de formation est fermé brutalement.

Un mois plus tard, le 31 juillet précisément, Wesker et Birkin, un jeune scientifique arrive au labo de recherches d'Arklay. Il commence immédiatement à travailler sur le virus Ebola afin de créer une arme bio-organique. Ce jour est aussi important car Wesker a rencontré pour la première fois "la femme" que l'on suppose être Lisa Trevor, le sujet d'expérimentation préféré des scientifiques d'Arklay qui subit toutes sortes de greffes et d'expériences depuis le 10 novembre 1967.

Jay : (Il se souvient d'absolument tout...) Comment sais-tu tout ça ?

John Murdock : Je l'ai déjà dit que j'ai réussi à mettre la main sur les rapports de Wesker grâce à Leon Scott Kennedy.

Jay : Tu m'as pas dit Jill tout à l'heure ?

John Murdock : Je ne l'ai rien dit à propos des rapports de Wesker. Ce pourri est impliqué jusqu'à la moelle et je veux le retrouver. Quelque chose me dit qu'il est encore vivant...

Jay : Je ne dirais rien parce que je ne veux pas spoiler...

John Murdock : Quoi ? Tu sais quelque chose à propos de Wesker ?

Jay : Je ne sais pas si je peux te le dire dans la mesure où il s'agit d'un spoiler (ou pas) concernant BioHazard 4.

John Murdock : Qu'est-ce que tu racontes ?

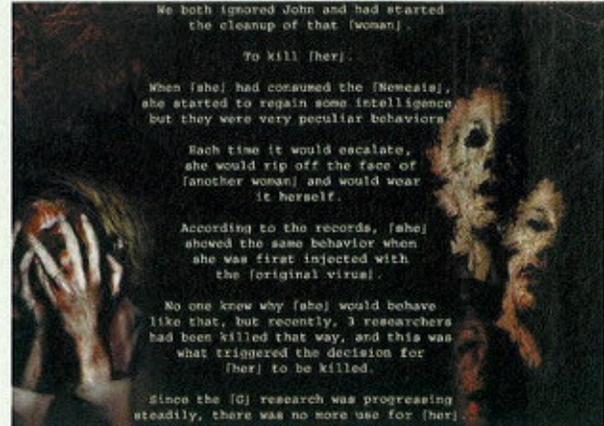
Jay : Ça m'étonne pour un fan de la série comme toi que tu ne le saches pas...

John Murdock, qui s'énerve : Je l'ai déjà dit que je ne sais pas ce qu'est cette histoire de jeux, j'ai simplement fait une enquête.

Jay : (Et moi je suis Jeanne d'Arc... Bon, continuons de jouer son jeu). Oui, c'est vrai, excuse-moi. Donc oui, j'ai des informations à propos de Wesker, mais il me faut prévenir mon lectorat qu'il ne regarde pas cette partie, de façon à ne pas être spoilé.

MEGA spoiler

bas ce dernier sur l'île où s'achève l'histoire avec...
Jay : bon, donc dans BioHazard 4, ou apparemment à la fin du jeu est-il comment sais-tu tout ça ?
John Murdock : Fais ce que tu veux mais dis-moi : est-il vivant ?



✦ "ELLE" A LA FÂCHEUSE TENDANCE D'ARRACHER LE VISAGE DE SES VICTIMES.

l'histoire... ça va commencer.
John Murdock : Fais des yeux ronds sur cette histoire ébouriffante... on en découvre davantage dans BioHazard 2 ?
Jay : Je ne sais pas où il se trouve en tout cas mais si tu connais l'histoire de l'interview et le me rappelle ça se respecte.
John Murdock : Tu vas t'en rendre compte... Donc Wesker est en vie ?
Jay : Mais non ! Impécable... pas besoin de le répéter dans le jeu ?
John Murdock : Jeon travailleur bon. Buzh ?
Jay : Je ne sais pas si je peux te le dire dans la mesure où il s'agit d'un spoiler (ou pas) concernant BioHazard 4.
John Murdock : Qu'est-ce que tu racontes ?
Jay : Ça m'étonne pour un fan de la série comme toi que tu ne le saches pas...
John Murdock, qui s'énerve : Je l'ai déjà dit que je ne sais pas ce qu'est cette histoire de jeux, j'ai simplement fait une enquête.
Jay : (Et moi je suis Jeanne d'Arc... Bon, continuons de jouer son jeu). Oui, c'est vrai, excuse-moi. Donc oui, j'ai des informations à propos de Wesker, mais il me faut prévenir mon lectorat qu'il ne regarde pas cette partie, de façon à ne pas être spoilé.

Fin du spoiler

Jay : Oui, bon on continue. Je préviens mon lectorat simplement qu'il peut continuer à lire, comme d'habitude, les phrases précédentes seront à l'envers pour vous éviter de "tomber" sur ce que vous ne voulez pas savoir. Bref, John, on continue. On en était où ? Ah oui, Wesker découvre pour la première fois "la femme".

Biohazard 3

La fuite de Jill Valentine

Nemesis, plus collant qu'une sangsue...



Annoncé au départ comme un simple prologue à Biohazard 2, ce troisième chapitre est au final l'opus le plus novateur et le plus prenant ; non content de nous transporter dans la ville de Raccoon City vingt-quatre heures avant l'arrivée de Leon et Claire, ce volet nous livre également une véritable suite directe de Biohazard 1 dans laquelle le destin de plusieurs personnages emblématiques de la saga va changer radicalement. Un "retour rapide" dans l'univers de Romero, ça vous branche ?

Retour d'une vieille connaissance

Biohazard 3 (sous-titré Last Escape) débarque dans nos contrées en mars 2000 et met en scène la charmante Jill Valentine, héroïne du premier épisode de la saga ; la jeune femme se retrouve bien malgré elle en plein cœur d'un nouveau cauchemar. Dès les premières minutes de l'aventure, le jeune mâle qui tient entre ses mains le pad ne peut résister à la vue de la minijupe de notre héroïne... Le temps pour lui de se faire bouffer et de recommencer une partie, ce qui a au moins pour effet de le mettre sur ses gardes, et cela de manière constante. Effectivement, la pression qu'exerce ce nouveau chapitre sur le joueur n'est aucunement comparable à ce que ce dernier a vécu jusqu'à présent. D'ailleurs, le sous-titre veut tout dire : Last Escape. La dernière fuite d'une héroïne faisant face à une horde de monstres sanguinaires ayant pris possession de la tristement célèbre ville de Raccoon City... Et s'il n'y avait que ces adversaires, cela passerait encore dans la mesure où Jill les a combattus par le passé. Mais c'était sans compter la redoutable machine à tuer nommée Nemesis !



UNE HÉROÏNE SEULE CONTRE TOUS. S'EN SORTIRA-T-ELLE ?

Staaaars !!!

Tout tient en un seul terme : S.T.A.R.S. Cet acronyme désigne le commando d'élite de Raccoon City auquel appartient Jill ; tous ses membres seront, sans exception, pourchassés par la terrible incarnation de la peur qui a pour nom Nemesis. Imaginez plutôt le tableau : deux mètres quatre-vingts de muscles et de chair en putréfaction (dédicace à Clem), des tentacules injectant le fameux virus aux pauvres mortels se retrouvant sous l'emprise de la bête, un look à la Matrix (la bestiole est en effet tout de cuir vêtue), un lance-roquettes histoire d'être vraiment surpuissant, et pour finir, une gueule d'amour à en faire pâlir Shrek lui-même. Voilà, vous venez de faire connaissance avec la dernière machine à tuer d'Umbrella, et vous en débarrasser ne sera pas une mince affaire, car le bougre, en plus de vous poursuivre tout au long du jeu, est incroyable ! Une fois à terre après que vous lui avez filé une indigestion de plomb, le monstre se relève et n'hésite pas à ouvrir les portes ou défoncer les murs pour atteindre sa cible. De ce fait, on

■ Biohazard 3 a fait l'objet d'une adaptation en bande dessinée façon comics. Pour plus de détails, rendez-vous dans la partie consacrée à la "fan attitude".

■ En terminant le jeu plusieurs fois, on débloque des mini-récits concernant chacun des héros de la saga, de Chris Redfield à Leon Kennedy en passant par Barry Burton ou encore Ada Wong.

est constamment sur le qui-vive, avançant prudemment, la peur au ventre, craignant de croiser cette créature dans un couloir étroit. Nemesis, incarnation suprême de la terreur ? Affirmatif !

Parce qu'il faut bien évoluer...

Ce troisième chapitre est l'occasion pour Capcom d'étoffer un gameplay commençant à être poussiéreux. C'est ainsi que la maniabilité des personnages (car Jill n'est pas seule dans cette aventure ; elle est accompagnée d'un mercenaire d'Umbrella pré-nommé Carlos) est bien plus agréable, notamment grâce au demi-tour rapide. Lorsque l'on est pourchassé par un ennemi, il suffit de presser la touche Carré ainsi que la flèche directionnelle Bas pour faire face à l'adversaire. Autre nouveauté : la possibilité de créer soi-même ses munitions grâce aux différentes poudres disséminées dans le jeu. Réparties en trois couleurs, elles se combinent comme les herbes de santé à l'aide d'un outil spécial. De ce fait, les risques de tomber en panne de bastos sont moindres. Il y a encore tant à dire au sujet de Bio 3, mais la place me manquant, je finirai sur ces quelques mots : Biohazard 3 est le meilleur épisode de la série sur PlayStation première du nom !

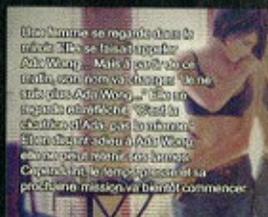


UN DÉFILÉ DE MODE À RACCOON CITY, VOILÀ CE QUE ÇA DONNE !

Kayron

ÉPILOGUES

En terminant le soft plusieurs fois de suite en mode Difficile, on débloque quelques épilogues donnant des indications scénaristiques sur les différents protagonistes principaux de la saga. C'est ainsi que nous apprenons ce qu'il advient de Sherry Birkin, tout comme l'on découvre une Ada Wong bien vivante.



Une femme se rappelle dans le monde de Bio se faisait appeler Ada Wong... Mais à partir de ce point, son nom va changer. Le nouveau plus Ada Wong... Elle est devenue une héroïne... C'est la dernière d'Ada, c'est la dernière d'Ada Wong... Elle est devenue une héroïne... Cependant, le scénario n'est pas sa dernière mission, via le jeu commence.

Conception : Capcom

Distribution : Endis Interactive

Support : PlayStation

Date de sortie jap : 23/09/99

Date de sortie US : 12/11/99

Date de sortie française : Mars 2000

Producteur : Shinji Mikami

Réalisateur : Tsutomu Tori

Chara designer : Kenichi Ueda

Compositeur : Masami Ueda

Replay Value

7/10

En raison d'une technique encore appréciable de nos jours, et surtout pour la présence de Nemesis, le soft "se laisse jouer" sans problème (et ce n'est pas Jay qui me contredira). L'action y est encore plus présente, et la peur quasi palpable. Une pointure sur la petite PlayStation... Et puis, Jill en minijupe, ça le fait toujours !

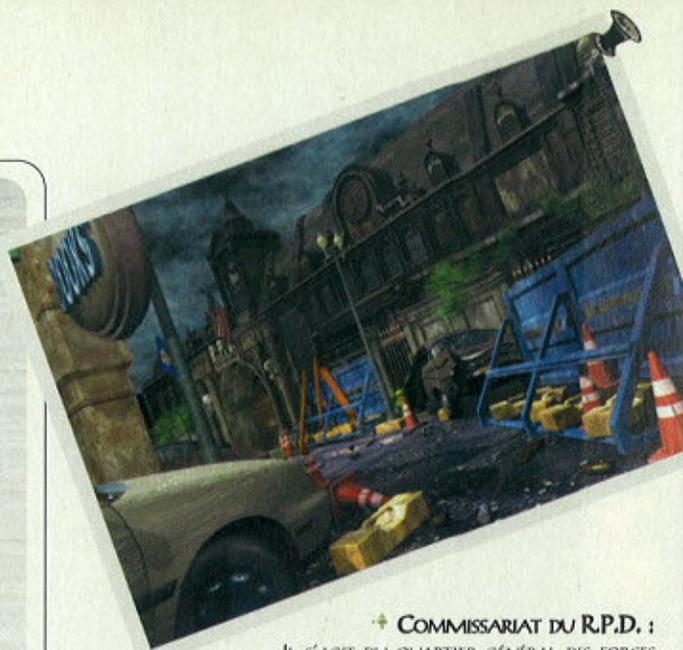


Claire Redfield

Age : 19 ans (en 1998)
Profession : Etudiante
Situation actuelle :
 Vivante, lieu indéterminé



- Est arrivée à Raccoon City en septembre 1998, à la recherche de son frère
- A détruit le laboratoire secret d'Umbrella, situé sous la ville de Raccoon City
- Se rend à Paris en décembre 1998 pour détruire le laboratoire d'Umbrella
- Arrêtée et transférée sur Rockfort Island



✦ **COMMISSARIAT DU R.P.D. :**
 IL S'AGIT DU QUARTIER GÉNÉRAL DES FORCES ARMÉES ET POLIÉRIÈRES DE RACCOON CITY. ANCIENNE GALERIE D'ART, CE COMMISSARIAT SE DISTINGUE PAR SES SCULPTURES ET SES NOMBREUSES PEINTURES. APPAREMMENT, LE CHEF DE LA POLICE, BRIAN IRONS, EST UN FANATIQUE D'ART...

La "magie" de la génétique

John Murdock : Bon, après cette découverte, on arrive en 1981, c'était le 27 juillet si je me rappelle bien, où un autre événement important se passe. Tu te souviens qu'Alexander a fait des manipulations génétiques grâce aux gènes de Veronica. Eh bien, Alexia Ahsford est un petit prodige. Elle sort major de sa promotion à 10 ans et est engagée par Umbrella où elle aide son père à poursuivre ses recherches sur le virus Veronica. Son frère, Alfred est tout aussi doué et le 8 décembre 1981, à peine âgé de 10 ans, il achève la construction d'un centre militaire d'entraînement sur Rockfort Island. Il supervise lui-même l'entraînement de mercenaires engagés par Umbrella. Grâce à son journal intime, j'ai découvert qu'Alfred avait trouvé l'existence d'un passage secret dans la base en Antarctique, qui nécessite trois brochures familiales. Il ne retrouve pas celle de son père. Toujours son journal, à la date du 17 février, on apprend qu'il a enfin en sa possession les trois brochures. Il peut pénétrer dans un lieu interdit. Il a beau être un génie, Alfred reste un gosse... et là, il découvre qu'il n'est que le résultat d'une expérience de son père. Il devient fou quand il comprend qu'Alexia a été la préférée de son père, parce qu'elle a hérité de l'intelligence scientifique. Il projette de se venger de son "généiteur". Le 3 mars, Alfred et Alexia font leur première expérience avec le virus T Veronica sur un corps humain qu'ils ont trouvé. Alfred se méfie du majordome de la famille et craint que ce dernier ne réagisse violemment s'il apprend l'expérience. Le 22 avril, la créature sur laquelle Alfred et sa sœur ont procédé une expérimentation un mois plus tôt, mute en une créature qu'ils appellent Nosferatu. Alfred nous apprend dans son journal qu'il s'agit de son père. Nosferatu est rapidement enfermé dans les sous-sols, Alexia reprend les expériences, sur elle cette fois-ci. Elle apprend à Alfred qu'elle doit être congelée 15 ans pour que le virus T Veronica puisse prendre entièrement contrôle d'elle. Alfred se retrouve seul, il commence peu à peu à perdre la raison.

Jay : (Comme si je savais pas déjà tout ça, laissons lui penser que je m'y connais peu)... Donc Alfred devient fou à la suite de la "congélation" de sa sœur. Bien, nous sommes donc près de la moitié des années 80. Que se passe-t-il ensuite ?

John Murdock : Justement, il se passe plein de choses. Un rapport de Wesker date de cette période (31 décembre 83) où comme d'habitude cet enfoi... raconte tous les détails, fasciné qu'il est par le virus et ses possibilités. Wesker apprend la mort d'Alexia à cause de ses expériences d'inoculation du virus T Veronica dans son organisme. Constatant la déchéance rapide d'Alfred, il sait qu'il ne peut continuer sur lui pour l'aider à mettre au point la première arme bio-organique. Dans ce même rapport, il se demande pourquoi Spencer a fait construire ce manoir, pourquoi dans les

montagnes d'Arklay mais aussi et surtout les risques. Il se dit que si le virus est exposé, il risque d'infecter toutes traces de vie (animales, végétales) et que l'idée de construire un laboratoire en Antarctique est finalement bonne. C'est aussi là que j'ai découvert qu'en plus d'être un traître des S.T.A.R.S., Wesker roule pour une autre organisation qu'Umbrella et que si ses motivations restent secrètes, tôt ou tard sa trahison envers l'organisation explosera au grand jour. 1987 est une grande date pour Raccoon City puisque Michael Warren, rappelle-toi l'ingénieur dont je t'ai parlé, il y a quelques heures, est élu maire de la ville. Grâce à lui, la ville lie de très étroites relations avec Umbrella, organisation pour laquelle plus de la moitié de la population travaille. Un an plus tard, Wesker rédige un nouveau rapport dans lequel il soumet ses inquiétudes à propos de William Birkin, le scientifique avec qui il travaille sur l'élaboration d'une créature extrêmement puissante, nom de code The Tyrant. Wesker et Birkin rencontrent toutefois un problème : très peu de sujets survivent aux expériences et finalement, seules dix personnes ont le bon ADN pour accepter des greffes de cette importance et concevoir à terme une arme bio-organique... alors que la plupart des sujets meurent et se transforment en zombies.

Nom de code : NEMESIS

Wesker apprend à cette période qu'Umbrella France travaille déjà depuis quelques semaines sur le projet Nemesis, un virus surprenant qui ne survit hélas que très peu de temps à l'extérieur d'un corps hôte. Wesker commande des échantillons comprenant ce parasite Nemesis donnera forcément la créature génétiquement



✦ UNE PHOTO D'ARCHIVES DU MANOIR SPENCER.

Biohazard Code : Veronica

Retour aux sources

Révélation sur révélation



Après des années de bons et loyaux services chez Sony, c'est finalement sur la 128 bits de Sega, la défunte Dreamcast, que sort la suite de Biohazard 3. Cet opus, intitulé Biohazard : Code Veronica, profite de la technique avancée de la machine blanche, et le résultat n'en est que plus concluant... Mais comme vous le savez, la technique ne fait pas tout : il fallait renouveler quelque peu le genre. Et là, j'ai l'impression que je ferais bien de terminer mon intro et d'entrer dans le vif du sujet...

THE COME-BACK OF THE BEAU GOSSE

Depuis le temps qu'il était attendu, le voilà qui fait son retour dans Code Veronica ! Qui ? Mais Chris Redfield, bien sûr ! L'homme que l'on croyait disparu après les événements survenus dans le manoir d'Arklay... Même s'il n'est contrôlable que dans la seconde moitié du jeu, c'est un vrai plaisir de retrouver le grand frère de Claire.



Alfred Ashford est le personnage incontournable de cet épisode.

Seule contre tous !

Souvenez-vous de la fin de Biohazard 2 : On y voyait Leon promettant de se charger d'Umbrella, et Claire déterminée à découvrir la trace de son frère Chris. C'est cette même Claire que nous retrouvons dans Code Veronica, quatrième opus de la saga à voir le jour et toujours doté de ce cocktail explosif dont la recette est la suivante : une bonne dose d'action, une touche de réflexion, un soupçon de recherche... ainsi que des litres et des litres d'hémoglobine ! Mais la plus grosse claque que les joueurs ont reçue, c'est quand même la découverte des décors en 3D. Ayé, fini les décors en 2D précalculée, bienvenue dans un nouveau monde où la caméra suit les déplacements du personnage, comme si elle était placée sur des rails (à la manière d'un Devil May Cry). Les amateurs auraient pu croire que la qualité des environnements s'en trouverait amoindrie... Mais c'était sans compter les capacités exceptionnelles de la Dreamcast, qui en avait quand même pas mal dans le ventre ! Le souci du détail, les effets de lumière ahurissants... Seul le cadrage de la caméra énerve de temps à autre, car ne donnant pas une vision générale de l'endroit (ce qui, vous en conviendrez, se révèle problématique lors des phases de combat).

Amour, haine et zombie malabar !

Bien que l'aspect technique du soft soit surprenant, il n'en demeure pas moins que ce Biohazard : Code Veronica est un passage obligé pour tout joueur ayant posé ne serait-ce qu'une fois ses mains sur un des chapitres de la saga. La raison en est la suivante : Alfred et Alexia Ashford ! Les jumeaux démoniaques en feront baver à notre héroïne tout au long de l'aventure, et cela s'explique facilement, dans la mesure où ils sont les derniers reje-

tons des fondateurs d'Umbrella. En effet, dans cet épisode, on découvre enfin l'origine de la fameuse organisation responsable de ce cauchemar. Bien d'autres révélations surviennent en cours de partie, mais la plus importante d'entre elles concerne sans nul doute la "résurrection" d'Albert Wesker, ce traître qui vous avait jeté en pâture aux zombies par le passé. Envie d'en savoir plus à son sujet ? Consultez donc le Portrait consacré à son illustre personne ! Bien entendu, qui dit nouveau chapitre dit également nouveaux monstres ! C'est ainsi que quelques espèces peu commodes viendront vous taquiner. Cela va des chauves-souris aux nouvelles araignées en passant par les zombies élastiques, qui n'hésitent pas à allonger leurs membres pour vous saisir et causer de gros dégâts à votre personnage.

Vieille connaissance

Cet opus marque également le retour tant attendu de Chris Redfield, dont nous n'avions pas eu de nouvelles depuis la fin du premier chapitre. Il est possible de diriger ce protagoniste durant la deuxième moitié du jeu, et à ce moment-là, le fan jubile de retrouver le héros "originel" de l'aventure. C'est un détail, mais qui a son importance pour les aficionados.

Kayron



En revanche, Steve Burnside... On se demande vraiment s'il n'y a pas eu erreur dans le casting.

■ Dans la version bêta du soft, Claire Redfield devait être vêtue exactement de la même manière que dans Biohazard 2. Heureusement que le minishort a laissé place au jean mou-

■ Hunk, l'unique rescapé du commando d'Umbrella, est également jouable dans cet épisode. Pour cela, il suffit de terminer le soft en moins de trois heures, en ayant lu tous les documents.



Conception : Capcom

Distribution : Virgin Interactive

Support : Dreamcast

Date de sortie jap : 03/02/2000

Date de sortie US : 29/03/2000

Date de sortie française : 26/05/2000

Producteur : Shinji Mikami

Réalisateur : Tsutomu Tori

Chara designer : Kenichi Ueda

Compositeur : Masami Ueda

Replay Value

6/10

Cinq ans après sa sortie, le charme de Biohazard : Code Veronica n'a plus le même effet. Les graphismes ont pris un coup de vieux, et il faut bien reconnaître que la qualité intrinsèque du jeu n'est pas des plus élevées. Heureusement que les révélations vont bon train et que le terrible Albert Wesker fait son grand come-back, car dans le cas contraire...

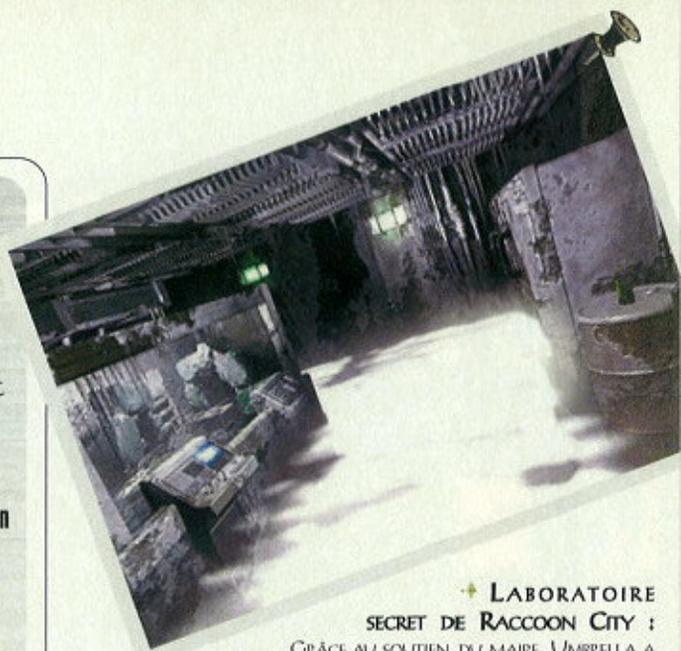


Albert Wesker



Age : 38 ans (en 1998)
Profession : Capitaine de l'équipe Alpha des S.T.A.R.S. espion d'Umbrella
Situation actuelle : Apparemment vivant

- Principal responsable des événements.
- Créateur des S.T.A.R.S. à Raccoon City
- Ex-chercheur. A travaillé sur le virus-T avec William Birkin
- Participe à la création du virus Veronica avec Alexia Ashford
- Améliore le virus Nemesis
- Tend une embuscade à son équipe le 24 juillet 98
- A été officiellement assassiné par sa création T-00
- Réapparaît en Antarctique, dans le laboratoire Ashford
- Kidnappe Steve Burnside
- Selon certains de mes indics, il est encore vivant...



✦ LABORATOIRE

SECRET DE RACCOON CITY :

GRÂCE AU SOUTIEN DU MAIRE, UMBRELLA A RAPIDEMENT OBTENU UN PERMIS POUR CONSTRUIRE UN LABORATOIRE SOUS LA VILLE DE RACCOON CITY. DIRIGÉ PAR WILLIAM BIRKIN, CE LABORATOIRE ABRITE DES EXPÉRIENCES GÉNÉTIQUES ET BIOLOGIQUES, À PARTIR NOTAMMENT DES VIRUS T ET G.

modifiée ultime, la plus puissante.

Jay : Tu m'as dit que seuls dix ADN pouvaient supporter les greffes, lequel va-t-il choisir ?

John Murdock : J'y venais. Vu son degré de résistance hors norme aux tests, il s'agit bien évidemment de "la femme". Une fois de plus, le parasite est absorbé de bien curieuse façon par ce qui a été un jour Lisa Trevor, il trouve en son corps un parfait hôte et les résultats sont si étonnants que Wesker abandonne toutes ses autres recherches pour concevoir la créature ultime, "l'échec" comme l'appellent les gens d'Umbrella.

Jay : Et laisse-moi deviner, un an plus tard, il reçoit l'autorisation de plancher avec Birkin sur le virus G.

John Murdock : Comment tu le sais ?

Jay : Rien, juste une intuition... Continue...

John Murdock : Wesker commence effectivement les recherches qui aboutiront à une ébauche du virus G. Pour cela, Umbrella fait construire un autre labo secret, sous la ville de Raccoon City, sous l'ancien entrepôt ferroviaire pour être exact. Wesker qui fait grandement avancer la recherche d'Umbrella, demande sa mutation aux services de renseignement. Tu auras donc compris que la recherche sur le virus T continue, tout comme le virus G et parallèlement le virus T Veronica en Antarctique alors que le centre nerveux européen d'Umbrella travaille toujours sur l'élaboration du parasite Nemesis. Bien évidemment, le maire ferme les yeux car il peut construire un peu tout ce qu'il souhaite grâce aux fonds alloués par Umbrella. Il se fait ériger une statue en son honneur en 1992, laquelle se trouve... hum, se trouvait... dans la cour du bâtiment municipal. Encore une fois, si tu veux voir à quoi elle res-

semble, jette un œil à cette photo.

Jay : (Bon, il se fout de ma gueule, c'est un fan... Il est très fort ceci dit, réussir à me faire croire à une histoire pareille.) Que se passe-t-il ensuite ?

John Murdock : Un an après, Brian Irons est nommé chef de la police locale de Raccoon City. Umbrella lui graisse la patte avec toutes sortes d'objets d'art, en échange de quoi il ferme les yeux sur les disparitions régulières d'habitants de la ville qui servent aux expériences secrètes d'Umbrella, ainsi qu'aux atrocités perpétrées sous le sol de la ville.

En 95, à la fin de l'été, le 31 juillet si je ne m'abuse, Wesker revient quatre ans après avoir quitté le labo d'Arklay pour voir l'évolution des travaux de Birkin sur le virus G, qu'il a créé lui-même. Il s'aperçoit que ce virus provoque des mutations régulières dans le corps hôte, ce qui lui permet de constamment évoluer et ainsi de donner naissance à une créature capable de ressusciter ! Spencer de son côté fréquente de moins en moins Umbrella et un nouveau directeur de recherches, pré-nommé John, arrive au laboratoire d'Arklay. Une nouvelle expérience sur "la femme" vire au drame. Les chercheurs, étant nouveaux, ne se méfient pas du prototype numéro 1 d'Umbrella et se font arracher la peau du visage que "la femme" greffe sur la bosse de son dos. Elle est finalement supprimée. Wesker se demande ce que Spencer manigance.

Jay : Et alors, il manigance quoi ?

John Murdock : Ce que je sais, c'est qu'en 1996, Umbrella obtient l'autorisation de construire un nouveau centre, tout près de l'ancien manoir de Spencer. En 97, on découvre le nom d'un nouveau personnage, qui est venu visiblement enquêter sur les expériences d'Umbrella, Ada Wong. Toujours en 97, Wesker aidé d'un ancien gradé des SWAT5 fonde une filière S.T.A.R.S. dans la police de Raccoon, dont le premier membre est Chris Redfield, un ancien marine de l'Air Force, renvoyé à la vie civile. La même année, la police s'installe dans l'ancienne galerie d'art de la ville où de nombreuses œuvres apparaissent régulièrement, on découvre qu'elles appartiennent à Irons. Un rapport mentionne d'ailleurs que le 6 avril, on l'entend proférer des menaces à l'égard de sa secrétaire. Il lui dit qu'il refuse que l'on déplace les statues à l'étage du commissariat. Son comportement agressif est de plus en plus régulier et s'intensifie au fil des semaines. Le lendemain, sa secrétaire découvre les factures des tableaux d'art et se rend compte que chacune d'entre elles coûte une petite fortune, elle se demande où il trouve tant d'argent pour financer ses "fiertés". De la même façon, un ingénieur est engagé par Umbrella pour s'occuper du laboratoire d'Arklay et du complexe de traitement de déchets. Le laboratoire est "transformé" en usine, de façon à le rendre "invisible". Parallèlement, un homme est chargé de surveiller un prototype de nouvelles créatures qui a le pouvoir de dépecer un san-

TYRAN 2

Peu après le succès de Birkin et Wesker dans la création d'un mutant parfait, doté d'une force si prodigieuse qu'il a été baptisé TYRANT, Umbrella lance une production de ces spécimens et en produit au moins deux autres. Le second prototype est envoyé à Raccoon City, lâché dans un container au dessus du commissariat, lorsque Leon et Claire tente de trouver le laboratoire secret d'Umbrella, situé sous Raccoon City.



✦ LE REPORTAGE TÉLÉ QUI PARLE DES ÉVÉNEMENTS ÉTRANGES SE DÉROULANT DANS LES MONTAGNES D'ARKLAY.

Biohazard Outbreak

La peur sur le Net

Quand Biohazard rencontre Phantasy Star Online



Biohazard, c'est bien ! Biohazard, c'est tripant... Mais Biohazard, ça devient un peu chiant à force d'être tout seul à jouer, simplement parce que vos potes ont trop peur pour regarder votre téléviseur sur lequel s'accumulent les litres de sang et les bouts de cervelle de streums. Alléluia mon frère, réjouis-toi car avec Biohazard Battle Network, c'est avec les amateurs du monde entier que tu vas pouvoir l'éclater ! Comment ça, je suis trop enthousiaste ? On m'aurait menti ?

■ Tout comme son prédécesseur, Biohazard Outbreak File 2 (l'épisode suivant, en somme) ne sera pas jouable sur le Net chez nous. Faut dire aussi qu'on s'y attendait un peu...

■ Sinon, je vends une paire de mocassins à gland, très bon état, ainsi que l'intégrale en 45 tours de l'œuvre de Bernard Minet. Si ça intéresse quelqu'un...

fréquence de jeu n'est pas la même chez nos amis nippons. En gros, on l'a eu dans le baba, et il ne nous reste donc plus qu'un énième titre estampillé Biohazard, où l'on fait la connaissance de quelques habitants de Raccoon City luttant péniblement pour s'échapper de la ville désormais contaminée.

Un pour tous, tous pour... eux-mêmes !

Bien que le mode de jeu On-Line ait été supprimé chez nous, le principe du soft reste le même, à savoir prendre le contrôle de l'un des neuf personnages disponibles et fuir par tous les moyens possibles de la bourgade, en coopérant avec les membres de notre équipe. Vous pouvez sans problème échanger armes, items et plantes de soins avec vos partenaires, et cela, quand bon vous semble. L'espace dans votre inventaire étant plus que limité, il serait idiot de ne pas profiter de cette possibilité. Vous pouvez également prêter main-forte à l'un de vos collègues se faisant agripper la patte par un zombie trop collant. Seul problème, lorsque cela vous arrive, il faut vous sortir du pétrin par vos propres moyens, vos compagnons d'infortune ayant toujours mieux à faire que de risquer leur peau pour venir vous aider. On en conclut que l'intelligence artificielle est très limitée, et cela renforce le sentiment que l'on se serait plus "éclaté" avec des joueurs réels. Les ennemis, en revanche, ne vous lâchent pas d'une semelle et s'avèrent assez coriaces ! Les bougres ouvrent les portes, sont désormais capables de courir et de vous coller de bonnes grosses mandales... Hormis tous ces points, Biohazard Outbreak ne vaut le coup que pour les grands fans de la saga voulant compléter leur collection.

Kayron



◆ CERTAINS LIEUX BIEN CONNUS SONT À NOUVEAU ACCESSIBLES.

REJOINS LES RANGS, CAMARADE !

Dans Biohazard Outbreak, inutile d'espérer incarner un membre du commando d'élite. Les héros de ce chapitre sont en effet comme vous et moi (à la différence près que nous, on ne se bat pas contre des zombies). De la serveuse au docteur en passant par la journaliste ou encore l'étudiante, on ne peut pas dire que les personnages aient le profil du parfait combattant.



Conception : Capcom

Distribution : Virgin Interactive

Support : PS2

Date de sortie jap : 11/12/2003

Date de sortie US : 30/03/2004

Date de sortie française : 23/09/2004

Producteur : Shinji Mikami

Réalisateur :

Chara designer :

Compositeur : Masami Ueda

Replay Value

5/10

Le fait de supprimer le mode On-Line revient à enlever tout intérêt à ce soft. Au final, on se retrouve avec un énième chapitre estampillé Biohazard, dans lequel nous pouvons vivre les premières heures d'angoisse de Raccoon City à travers les yeux de quelques survivants. Un volet qui a bien du mal à trouver son public.



◆ QUAND ON VOUS DIT QUE LES TRANSPORTS EN COMMUN, ÇA CRAINT UN MAX !

Un concept de base "achement bien"

Le principe de Biohazard Battle Network ambitionnait de donner un coup de fouet à un genre tendant à stagner. Il faut bien l'admettre, avec le temps et à force de manquer d'innovations majeures, le Survival-Horror faisait du surplace. Mais que pouvait bien apporter ce Battle Network pour que les fans l'attendent avec autant d'impatience ? Le mode On-Line, autrement dit "jeu sur le Net", ça vous dit quelque chose ? On branche sa console à un modem Internet, on insert le CD de jeu et on rejoint les gamers ayant exécuté les mêmes actions que soi, tout ça dans le but de former une équipe et de donner une dimension nouvelle au soft.

Si t'es pas nippon, t'as l'air d'un...

Tout s'annonçait pour le mieux... sauf que lors de la sortie du titre dans nos vertes contrées, une surprise de taille a entaché le tableau : la suppression pure et simple dudit mode On-Line. De ce fait, impossible pour le joueur français de s'essayer aux joies du blastage de zombies en coopération. En effet, si vous disposez d'une console européenne, impossible d'avoir accès à ce mode. Si vous possédez une machine jap ainsi que le soft de la même provenance... le résultat s'avère être le même, dans la mesure où la



William Birkin

Age : 36 ans (en 1998)

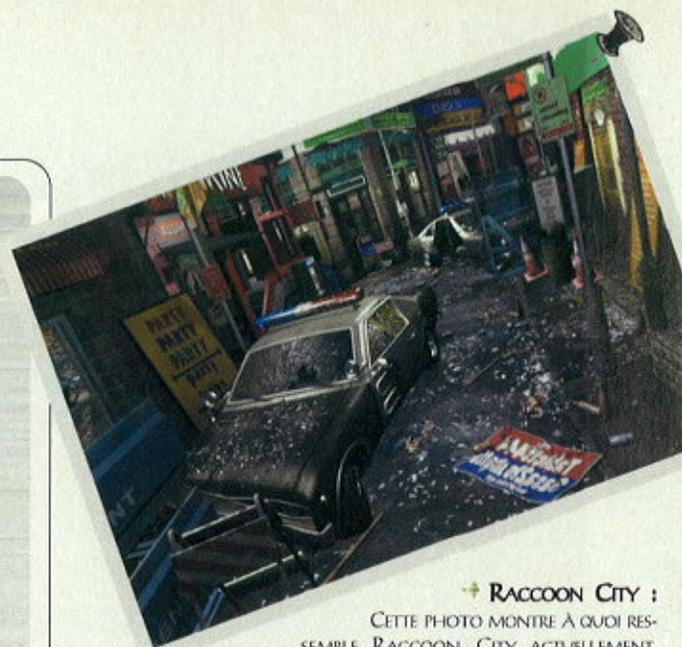
Profession :

Chercheur pour Umbrella.
Améliore le virus T et
créateur du virus G

Situation actuelle : Décédé



- Reprend les travaux de James Marcus sur le virus T
- Développe le virus G
- Refuse de livrer sa création à Umbrella
- Abattu par un commando d'Umbrella
- Sa femme lui injecte le virus G pour qu'il survive
- Meurt dans l'explosion de son laboratoire situé sous la ville de Raccoon City



➔ **RACCOON CITY :**

CETTE PHOTO MONTRE À QUOI RESSEMBLE RACCOON CITY ACTUELLEMENT. APRÈS UNE EXPLOSION MÉMORABLE DU LABORATOIRE DE BIRKIN, LE VIRUS SEMBLE S'ÊTRE RÉPANDU À TOUTE LA VILLE, CE QUI A PROVOQUÉ LA CRÉATION D'UNE VÉRITABLE ARMÉE DE ZOMBIES. VOICI LE RÉSULTAT... LA VILLE EST À FEU ET À SANG.

WILLIAM BIRKIN

Ce scientifique de génie et de renom a été l'un des personnages clés dans le développement des virus pour Umbrella. Il a non seulement amélioré le virus T mais aussi créé le virus G. Devenu fou peu après sa « découverte », il souhaite garder sa création pour lui et d'écarter Umbrella de son chemin. Il se fera abattre par un commando d'Umbrella. Quelques secondes avant de rendre son dernier souffle, il s'inocule le virus G et devient un monstre terrible, capable de muter plusieurs fois, que Leon et Claire ont eu du mal à abattre.



➔ LA PHOTO D'UNE FAMILLE DÉCIMÉE PAR LES CRÉATURES RÔDANT DANS LES MONTAGNES D'ARKLAY.

glier. Nom de code : Chimera.

Jay : (On se rapproche dangereusement des événements d'Arklay là... Bon, on va voir si ce mec est vraiment fiable avec son histoire à dormir debout... GENRE Raccoon ça a existé... ah ! ah !... et si c'était vrai...). Hum, excuse-moi, je réfléchissais à quelque chose, continue...

Mai 1998 : premiers "résultats"

John Murdock : En 98, c'était en mai, je ne me rappelle plus de la date exacte, un rapport est rédigé par le gardien du laboratoire d'Arklay. Une fuite a libéré le virus T, ce qui provoque immédiatement la fermeture des sous-sols. Un scientifique devenu fou détruit un réservoir d'eau, ce qui a pour effet d'inonder une partie du labo. Dans un de ses rapports, le gardien déclare sentir des démanagements. Il en a sa claque de cet endroit, il décide de plus nourrir les chiens. Quelques jours après, le gardien qui va de plus en plus mal se rend à la clinique du complexe... son dos a étrangement enflé. Quelques jours après, alors qu'il revient à la raison et qu'il s'en va nourrir les chiens, une ampoule apparaît sur son pied, ce qui le fait extrêmement souffrir et l'oblige à boiter. Lorsqu'il arrive à l'enclos, certains clebs se sont échappés. Dans cette même période, un des responsables déclare tester un nouveau gaz qui a pour particularité d'annoncer la décomposition des cellules vivantes. Ah oui, aussi... la construction du centre de traitement des déchets est achevée. Le gardien du laboratoire indique dans un papier griffonné qu'il n'a pas le droit d'utiliser le téléphone et qu'un homme armé l'a empêché de sortir du domaine, il en pro-

fitte pour balancer qu'un scientifique qui a tenté de s'enfuir a été assassiné. Sous l'effet de la substance contenue dans l'eau, qui a inondé le sous-sol, la plante de la zone 42 grandit à une vitesse impressionnante. Un autre scientifique est abattu le lendemain, un morceau de chair en décomposition avancée tombe du bras du gardien. Le lendemain, le rapport quotidien du gardien apprend que le virus T fait des siennes avec une plante, qui porte à présent le nom de code Plante 42. Un des chercheurs, ne se retenant plus, explose un autre réservoir, à l'étage cette fois-ci, qui inonde une autre partie du complexe et libère des requins infectés par le virus T.

Le 20 mai, une coupure de presse, dans la rubrique Faits-divers, indique qu'une promeneuse est retrouvée morte sur la rive du fleuve Marble. Elle a été mutilée et présente des traces de lacerations sur son corps. Un journal de responsable révèle qu'il se retrouve enfermé dans une salle du laboratoire d'Arklay, et ce, malgré sa carte d'accès. Toujours en mai, on retrouve le rapport d'un chercheur du nom de Henry Sarton qui parle des méfaits de la Plante 42 qui a attaqué plusieurs scientifiques, en a broyé certains ou a déjà sucé le sang par ses vrilles. Le 27 mai, un article du Times de Raccoon parle de la mort de la promeneuse, l'article conclue qu'elle a été attaquée par un grizzly. En juin, selon le responsable du labo, les scientifiques commencent à rebeller. Le 8 juin, on apprend que le chercheur John apprend les codes du manoir à sa belle, une jolie espionne.

Jay : Ada Wong ?

John Murdock : On suppose effectivement que lorsqu'Ada entre en jeu, elle fricote d'emblée avec John.

Jay : Apparemment, toute l'histoire s'est accélérée en mai / juin 1998. Si on en croit le jeu, les vrais ennuis commencent en juillet 98.

John Murdock : Décidément, le jeu dont tu me parles semble être une parfaite adaptation de l'histoire vraie.

Jay : (Je ne perds pas mon calme)... Ouais sans doute.

Juin - juillet 1998 : "le début de l'horreur"

John Murdock : Comme tu l'as compris, juin est une date déterminante dans la mesure où les disparitions sont de plus en plus nombreuses et fréquentes. Ainsi, le 18, l'hebdo Raccoon Weekly avertit la population que des créatures ressemblant à des chiens ont été vues en train de rôder dans les montagnes d'Arklay. Le journal invite ses lecteurs à prendre une photo de la créature ou bien en capturer une. Autres faits étranges, les employés d'Umbrella sont souvent malades, restent chez eux plusieurs jours et l'on remarque qu'ils se grattent souvent. Selon le responsable des égouts, Don Weller, le responsable du transport des produits



Les autres

Biohazard, le fan service

Les épisodes annexes



Bienvenue dans cette partie du dossier traitant de tous les chapitres "unplugged" de la saga. Un épisode "unplugged" veut dire un épisode ayant un rapport avec la série, mais ne s'inscrivant pas dans la chronologie "directe" de celle-ci. C'est ainsi que nous retrouverons ici du Director's Cut, du Gun Survivor pour finir par le très moyen Biohazard Gaiden, sans oublier le fameux Biohazard 1.5. Si vous voulez en savoir plus à leur sujet, c'est ici que ça se passe !

Bienvenue dans cette partie du dossier traitant de tous les chapitres "unplugged" de la saga. Un épisode "unplugged" veut dire un épisode ayant un rapport avec la série, mais ne s'inscrivant pas dans la chronologie "directe" de celle-ci. C'est ainsi que nous retrouverons ici du Director's Cut, du Gun Survivor pour finir par le très moyen Biohazard Gaiden, sans oublier le fameux Biohazard 1.5. Si vous voulez en savoir plus à leur sujet, c'est ici que ça se passe !

Director's Cut

A tout seigneur, tout honneur ! On commence bien évidemment par les Director's Cut, autrement dit les épisodes non censurés. Parmi ces derniers, nous retrouvons Biohazard 1, Biohazard 2 ainsi que Code Veronica (Biohazard 3 n'ayant pas fait l'objet d'une censure). Le premier chapitre nous propose une intro de bien meilleure qualité, le tout en couleur ! C'est dans cette dernière que nous avons la possibilité de voir le visage déchiqueté du membre des S.T.A.R.S., Joseph. Ensuite, ce sont de nouvelles tenues pour nos deux héros, d'autres angles de caméra ainsi qu'une disposition des objets différente par rapport à la version originale qui vous attendent. Malheureusement, la cinématique avec la tête de zombie sur le sol restera à tout jamais réservée à la mouture japonaise. Pour Biohazard 2 et Code Veronica, c'est à peu de chose près similaire : nouveaux costumes, difficulté plus élevée et bonus inédits à débloquer. Encore une chose : si vous désirez vous procurer une version Director's Cut, il vaut mieux vous lever de bonne heure, ces dernières étant quasiment introuvables de nos jours.

Gun Survivor

Se jouant en vue à la première personne ainsi qu'au GunCon, la série des Gun Survivor propose un bon défouloir, mais à la qualité inégale d'un épisode à l'autre. Ces titres sont au nombre de quatre ; il est amusant de constater que le meilleur opus ne se déroule pas dans l'univers de Biohazard, mais dans celui d'un autre Survival de Capcom, Dino Crisis. Les deux premiers chapitres, eux, ne nous donnent qu'une seule envie... Celle de retourner aux jeux originaux. Le quatrième, quant à lui, rehausse la qua-



✦ OUI, C'EST MOCHE ! EN MÊME TEMPS, ON EST SUR GAMEBOY COLOR.



✦ LEON, ON T'AIME BIEN, MAIS ON TE PRÉFÈRE QUAND MÊME SUR 128 BITS.



✦ UN SYSTÈME DE GUNFIGHT À LA PREMIÈRE PERSONNE BIEN PENSÉ... MAIS RAPIDEMENT SACULANT.

lité, alternant phases d'exploration à la troisième personne et séquences de shoot à la première. Il n'en demeure pas moins que la technique du titre est assez limitée et ne ravira que très peu de fans.

Baba et Babi sont sur un bateau...

De ces deux chèvres, la première tombe à l'eau. Que font alors les deux animaux ? Eh bien, Baba coule et Babi bêle... Tout ça pour vous dire que l'action de l'unique opus Game Boy Color se déroule sur un navire, mais pas question de chanter Love Boat ! Dans le rôle principal, nous retrouvons Barry Burton, aidé de Leon Kennedy. Seulement, l'écran de la portable affiche des graphismes plutôt moches, et l'ambiance de la saga semble tout bonnement absente.

Projets avortés

Biohazard 1.5 est ce qu'aurait dû être (à la base) Biohazard 2. A plus de 60 % du développement, Capcom décide de tout reprendre depuis le début, prétextant que le jeu ressemble trop au premier chapitre. On pouvait pourtant voir dans cette version bêta différents types de zombies (hommes, femmes, enfants), ainsi qu'une ambiance plus glauque. Au final, l'héroïne, Elza Walker, est remplacée par Claire Redfield, et plusieurs personnages passent ainsi à la trappe. Il en est de même pour la première version de Biohazard 4, l'action se situant dans une espèce d'immense château, et les spectres remplaçant les traditionnels zombies. Les raisons de cette refonte totale du projet n'ont cependant toujours pas été dévoilées.



✦ LES FAMEUX TOUTOUS, TOUTOURS DE LA PARTIE.



✦ SE DÉROULANT DURANT LES ÉVÉNEMENTS DE BIO 2, IL EST NORMAL DE RETROUVER LES LICKERS.



✦ AH BIEN OUI, C'EST BIEN ÇOIRE !

Kayron

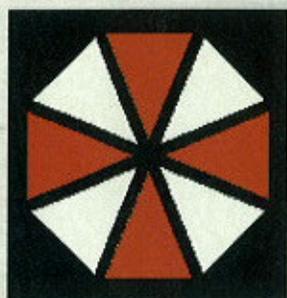


✦ CET ÉPISODE PROPOSAIT UNE AMBIANCE PLUS "MACABRE".



Alfred Ashford

Age : 27 ans (en 1998)
Profession :
 Maître de Rockfort Island.
 Directeur de l'école de
 formation militaire
Situation actuelle : Décédé



- Construit le centre d'entraînement sur Rockfort Island
- Mène les premières expériences à partir du virus Veronica
- Crée Nosferatu, à partir du corps de son père
- Crée le Bandersnatch
- Meurt de ses blessures avant de "réactiver" sa sœur

chimiques entre le labo d'Arklay et le labo de Raccoon City est souvent malade, faible, transpire à grosses gouttes et se gratte très souvent. Le premier couperet pour Umbrella intervient le 9 juillet 1998.

Jay : Qu'est-ce qui s'est passé : un chercheur s'est découvert une troisième couille ? Excuse-moi... juste qu'au bout de plusieurs heures d'horreur, je commence à péter un plomb.

John Murdock : C'est rien, c'est rien... Non, le Times de Raccoon commence à devenir incisif et réalise un article conséquent sur les événements étranges qui surviennent à Raccoon. L'article est intitulé "Mystères dans les montagnes d'Arklay". Dans cet article, on apprend que les routes ont été fermées par les autorités locales et que les S.T.A.R.S. ont été engagés pour aller enquêter sur ce qui se passe dans les montagnes. Le 16 juillet, le responsable du labo d'Arklay constate que les cadavres ne sont toujours pas brûlés et que le centre des déchets ne peut plus faire face, il est bien trop petit et "occupé" pour accéder à toutes les demandes du labo d'Arklay. Le responsable constate également que la plupart des employés d'Umbrella prennent souvent des médicaments, ils se sentent de moins en moins bien.

Ensuite, c'est en lisant un rapport ultra-secret que j'ai tout compris...

Jay : Quel rapport ultra-secret ?

John Murdock : Un bout de papier à moitié brûlé qui a été retrouvé et que je suis parvenu à déchiffrer. Il y est question d'Umbrella White donnant l'ordre d'attirer les S.T.A.R.S. dans un des laboratoires afin qu'ils affrontent les mutants qui ont été créés.

Jay : Tu veux dire que les événements du manoir Spencer étaient donc VOULUS... ?

John Murdock : Apparemment, à moins qu'il ne s'agisse de l'appel des S.T.A.R.S. sur le site du train de Raccoon, soi-disant à la recherche d'un évadé, qui devait prendre à perpétuité pour le meurtre de 23 personnes.

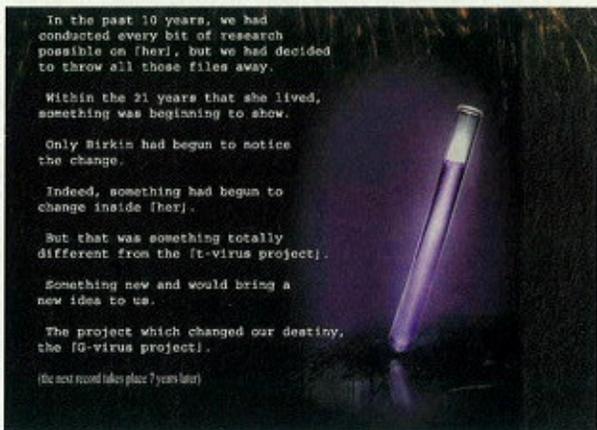
Jay : Billy Coen...

John Murdock : Précisément. Je n'ai bien évidemment aucune preuve du piège mais une chose est certaine : si l'on a envoyé les membres des S.T.A.R.S. sur le site du train, c'était bien pour quelque chose et je reste toujours perplexe quant à la piste Coen. On apprend grâce à une lettre qu'un chercheur envoie à sa femme avant de se suicider, qu'une épidémie est en train de dévaster le laboratoire d'Arklay. La presse qui est comme un vautour s'intéresse de plus en plus à l'affaire qui, grâce à son côté mystérieux, fera sans doute les gros titres de leurs journaux... Le 23 juillet, un reportage sur la disparition de dix familles dans les montagnes d'Arklay met le feu aux poudres. Le R.P.D. reçoit un message étrange qui stipule qu'à 20 h 17 un train a été victime d'un attentat. Deux heures plus tard, un hélicoptère est envoyé



✦ CENTRE DES DÉCHETS :

SITUÉ EN PÉRIPHÉRIE DE LA VILLE, NON LOIN DU CIMETIÈRE ET DE "LA BALADE DU LAC", LE CENTRE DE DÉCHETS EST UN ENDROIT STRATÉGIQUE, DANS LA MESURE OÙ IL JOUE UN RÔLE ESSENTIEL À RACCOON. NON SEULEMENT, IL SERV D'ENTRÊPÔT POUR LE CORPS DES "VICTIMES" DES EXPÉRIENCES D'UMBRELLA, MAIS EN PLUS IL ABRITE UN TROISIÈME CENTRE DE RECHERCHE.



✦ LE VIRUS-G, CONÇU PAR WILLIAM BIRKIN.

dans les montagnes pour établir une enquête. A son bord, un détachement d'une équipe des S.T.A.R.S., les B.R.A.V.O. dirigée par le capitaine Enrico Marini. Parmi eux, la toute jeune recrue Rebecca Chambers, une infirmière. Quelques heures après, le central de la R.P.D. tente de contacter l'équipe B.R.A.V.O. mais aucune réponse. Le central réitère mais ne parvient toujours pas à établir le contact. N'ayant toujours pas réussi à contacter Marini et son équipe, un porte-parole de la police de Raccoon City signale au journal Raccoon Press la disparition d'un hélicoptère de l'équipe Bravo de l'unité d'intervention spéciale S.T.A.R.S. Selon ce communiqué, cette équipe avait été dépêchée dans la montagne Arklay et la forêt de Raccoon, où un certain nombre de personnes avaient disparu. Depuis les derniers messages échangés avec l'équipe avant l'aube, il s'est avéré impossible d'entrer en contact avec elle. La police de Raccoon City pense que l'équipe a rencontré un grave problème. Elle a donc décidé d'envoyer l'équipe Alpha des S.T.A.R.S. enquêter sur ces événements et tenter de recueillir des témoignages.

Août 1998, John Murdock entre en jeu

Le 1er août, je suis contacté pour retrouver le prévenu Billy Coen, ancien membre des marines s'étant échappé lors de son transfert. Mon contact m'apprend que le bureau d'investigation est déjà sur l'affaire mais qu'un détective leur semble plus indiqué. J'apprends qu'il est accusé de vingt-trois meurtres. Résidant dans une chambre d'hôtel dans le Middle-West, à quelques jours de Raccoon City, je m'y rends début août, à la bibliothèque pour

NOSFERATU

Cette créature enfermée dans les sous-sols gelés du laboratoire secret de la famille Ashford en Antarctique, n'est autre que le père des jumeaux Alfred et Alexia. Egalement leur première expérience. Atteint du virus Veronica, la dégénérescence du corps a produit un monstre terrible et tentaculaire. Officiellement, un seul prototype de Nosferatu a existé et a été détruit par Claire Redfield.



Fan Attitude



Give me the light

On trouve de tout dans les objets dérivés ! Aujourd'hui, c'est ce superbe et non moins utile briquet estampillé Jill Valentine mode "minijupe" made in *Biohazard 3* qui vous est proposé, et qui vous permettra

d'éclairer votre chemin dans les ruelles sombres de Raccoon City. Oui, ça peut aussi servir à allumer ses clopes... Sachez tout de même que ce n'est pas le seul modèle disponible, et que bien d'autres personnages ou monstres pullulants du soft peuvent également orner le bien bel objet.

Léon versus G.I Joe



Comme le disent si bien les Playmobiles : "en avant les histoires !". La plupart des personnages sont disponibles, de Chris Redfield à Leon Kennedy, en passant par Wesker, Birkin, le Tyrant ou les traditionnels zombies.

Marre de vous faire éclater sans cesse par le Tyrant, ou de vous faire croquer les miches par ces foutus tous ? Faites un break, retournez le temps d'un après-midi en enfance, et empoignez les différentes figurines Biohazard afin de prendre le contrôle total !



C'est le son qui tue !

Comme tout bon jeu, *Biohazard* dispose également de ses nombreuses bandes originales. Pistes originales ou arrangés, à vous de faire votre choix, mais évitez tout de même de mettre le CD de *Biohazard 3* dans votre chaîne si vous invitez votre copine chez vous. Risque d'être pris pour un psychopathe : 98 %. Chaque épisode dispose bien entendu de sa bande originale appropriée, laquelle se décline sous plusieurs aspects (symphonique, orchestral, arrangé...).

Massacre à la manette !

Il faut de tout pour faire un monde ! C'est sûrement ce que vous êtes en train de vous dire en constatant que ce visuel représente bien un pad Gamecube, lequel a été spécialement développé pour la sortie de *Biohazard 4* au Japon. Reprenant la forme de la tronçonneuse qui vous poursuit durant le jeu, il risque d'être difficile de prendre le contrôle de Léon dans ces conditions. Sachez tout de même qu'à l'heure actuelle, aucune date de sortie de l'objet n'a été dévoilée pour la France. Il faudra donc impérativement passer par l'import pour obtenir cette pièce de choix.



Zombie en poche

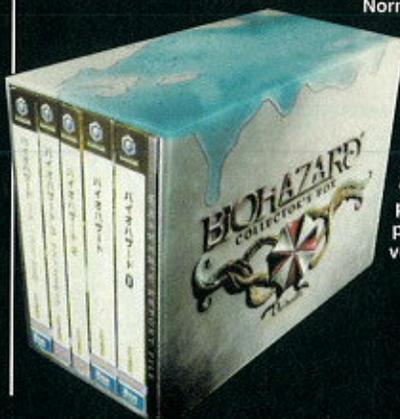


Parce qu'on ne peut pas transporter sa console dans le métro, voici un moyen infallible de rester dans l'univers de *Biohazard* : la lecture ! Se déclinant en plusieurs ouvrages, l'esprit de la série est parfaitement retranscrit, et quelques nouveautés scénaristiques sont même de la partie... Chaque ouvrage relate les événements d'un épisode en particulier, à l'exception du dernier volume, qui lui, est totalement inédit car se concentrant sur un personnage n'étant pas présent dans le jeu. Envie d'en savoir plus ? Je vous conseille vivement la lecture de ces livres de poche.

Biohazard Complete

Enfin, presque, vu que le quatrième chapitre manque à l'appel. "Mais qu'est-ce cela ?", vous demandez-vous sûrement... Eh bien il s'agit tout simplement d'un superbe coffret regroupant tous les épisodes de la saga sortis à ce jour, de *Bio Zero* à *Code Ver0*. Et là vous me direz sûrement qu'il manque un certain *Outbreak*.

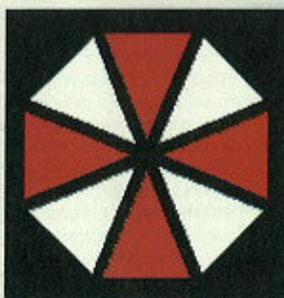
Normal, ce "collector box" regroupe les versions Gamecube, et seulement les versions Cube. Ce sont les possesseurs de Playstation 2 qui risquent d'avoir une dent contre Capcom. Inutile de préciser qu'une fois de plus, cet article est réservé au public japonais.



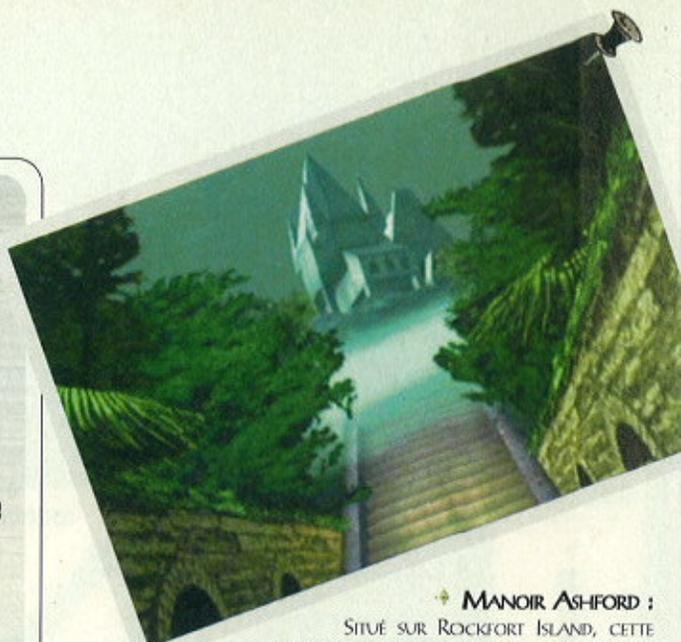


Ada Wong

Age : 24 ans
Profession : Espionne
Situation actuelle :
 Présumée morte



- Arrive à Raccoon en prétendant qu'elle est à la recherche de son fiancé John, un chercheur d'Umbrella
- Elle récupère le virus G avant de se faire "abattre" par Annette Birkin
- Aide Leon à vaincre William Birkin
- Présumée morte (à cause de ses blessures et de l'explosion du laboratoire secret d'Umbrella, sous la ville de Raccoon City)



✦ **MANOIR ASHFORD :**

SITUÉ SUR ROCKFORT ISLAND, CETTE ÉLÉGANTE DEMEURE, DONT LE PROPRIÉTAIRE N'EST AUTRE QU'ALFRED ASHFORD, EST UN CENTRE DE FORMATION MILITAIRE TRÈS RÉPUTÉ. IL ABRITE ÉGALEMENT DANS SES SOUS-SOLS DES SALLES DE TORTURE OÙ ASHFORD FAIT SUBIR TOUTES SORTES D'EXPÉRIENCES ET TENTE DE CRÉER DE NOUVEAUX MUTANTS.

Rappel

Même si les notes et portraits, que j'ai trouvés dans les documents que Murdock m'a tendu pendant l'interview, sont complets et résumés bien les choses. Faisons un bref retour sur les équipes des S.T.A.R.S., les scientifiques et autres personnages de l'univers BioHazard.

Les S.T.A.R.S. - Equipe Alpha
Albert Wesker : Capitaine et fondateur des S.T.A.R.S. de Raccoon
Barry Burton : Spécialiste en armement. Ex-colonel des SWAT
Chris Redfield : Super agent. Ex-pilote de l'US Air Force. Frère de Claire Redfield
Jill Valentine : Spécialiste du déminage
Joseph Frost : Eclairceur
Brad Vickers : Pilote

Les S.T.A.R.S. - Equipe Bravo
Enrico Marini : Capitaine
Kenneth J. Sullivan : Eclairceur
Richard Aiken : Spécialiste en communication
Forest Spayer : Tireur d'élite
Rebecca Chambers : Médecin
Edward Dewey : Pilote

UMBRELLA
O.Z Spencer : Découvre le virus souche. Fondateur d'Umbrella
Dr James Marcus : Découvre le virus souche. Responsable du centre de formation. Créateur du virus T
Edwards Ashford : Découvre le virus souche. Père de Alexander Ashford
Alexander Ashford : Créateur du virus Veronica
Dr William Birkin : Créateur du virus G
Anna Birkin : Femme et assistante de William
Sherry Birkin : Fille de William et d'Anna
Alexia & Alfred Ashford : Enfants jumeaux d'Alexander. Améliorent le virus Veronica

U.B.C.S.
Mikhail Victor : Lieutenant de l'U.B.C.S.
Carlos Oliveira : Mercenaire
Nikolai Ginoevaf : Mercenaire

emprunter tous les documents qui serviront à mon enquête, je fais un détour par le commissariat où je récupère de nouveaux documents. C'est là que j'apprends les événements : la disparition de l'équipe B.R.A.V.O. des S.T.A.R.S. ainsi que de l'équipe Alpha. Je me dis, ce n'est pas possible qu'un mec aussi dangereux soit-il parvienne à mettre en déroute toute une équipe de professionnels. Je décide malgré tout de me retirer de Raccoon pour commencer mon enquête au calme, je prends quelques contacts, établit un réseau d'indics sur place. On m'indique régulièrement que la presse et la télévision parlent régulièrement d'événements étranges. Un de mes contacts m'indique l'arrivée d'un hélicoptère le 8 août et de ce qui semble être une réunion entre les survivants et le chef de la police Irons. Même s'il est assez loin pour voir ce qu'il se passe, mon indic bénéficie de tous les moyens modernes pour prendre des photos. Je ne pourrais pas te les montrer, hélas, puisque certains de mes documents m'ont été "confisqués". La photo montrait Chris Redfield en tête couvert de suie, avec à ses côtés Jill Valentine, suivi de Rebecca Chambers, Barry Burton et Brad... Les deux capitaines, Marini et Wesker manquent à l'appel. Je décide de me rendre sur les lieux mais tout bien réfléchi, cela pourra attendre demain. J'aurais tout le temps de planifier des rendez-vous avec ces survivants pour savoir s'ils ont rencontré Billy Coen et si oui, s'il est mort ou s'il est responsable de la mort de leurs collègues. Après un coup de fil emprunt de mystère qui me perturbe toute la nuit, je décide de retourner à Raccoon le 11 août 1998. Après des jours de recherche, je parviens à retrouver Rebecca Chambers. Je lui offre un café et lui demande si elle connaît Billy Coen. Elle me répond que oui et qu'après l'avoir aidée à sortir d'un cauchemar, il a été abattu. Il est donc mort. Au moment où je me prépare à partir, Rebecca, me somme de rester et qu'elle a des choses à dire. Elle me raconte que Chris a rédigé un rapport qui a été présenté le 8 août dernier au chef Irons qui a

rejeté en masse l'exposé des faits de Redfield. Elle commence alors à me raconter ce qu'il s'est passé, ce qu'elle a vécu dans la forêt de Raccoon, son entraide avec Billy, la rencontre d'un James Marcus censé être mort et de tout ce qui s'ensuit, jusqu'à la mort de Billy qui l'a sauvée d'une création mutante. Je n'en crois pas mes yeux. Rebecca me dit que c'est tout pour le moment mais qu'elle a encore plein de choses à me confier. Je comprends alors que j'ai mis les pieds dans une sale affaire et que Coen est un problème secondaire. Lorsque mon client m'appelle pour savoir si j'en sais plus, je décide de lui mentir et lui avoue simplement que "mon enquête avance". Quelques jours plus tard, je décide de revoir Rebecca Chambers mais elle ne répond plus. Je passe au commissariat et me fais passer pour un journaliste, un bon ami à moi, du prénom de Ben qui travaille dans l'édition de Raccoon et qui veut faire un reportage sur Umbrella pour vanter les mérites de cette multinationale. Après plusieurs tentatives échouées, on finit par me présenter Irons. Je lui expose l'objet de mon reportage et lui indique par là même que je suis détective et que je recherche Coen. Irons me confie alors des documents sur Umbrella. Ce gros abruti semblait totalement à côté de ses pompes, à tel point qu'il me file sans s'en rendre compte des documents officiels, des rapports de chercheurs TRES compromettants pour la société. Je le remercie et m'en retourne à mon hôtel pour étudier tout cela à tête reposée. N'ayant pas sommeil, je décide de jeter un œil à ses documents où je me rends compte de l'horreur absolue que vit la ville de Raccoon, j'apprends quelques informations sur les recherches, consulte quelques lettres de chercheurs qui se plaignent des sujets instables qu'ils doivent contrôler, etc. Après une nuit de travail, je décide d'entrer en relation avec Jill Valentine. J'apprends que Chris Redfield a quitté la ville et que Barry Burton est introuvable. Quant au pilote, je doute qu'il sache grand-chose. Après plusieurs tentatives infructueuses et de fausses informations



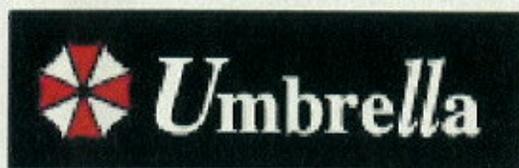
✦ LA PHOTO PRISE PAR MON INDIC DES "SURVIVANTS" DE L'HORREUR VÉCUE DANS LE MANOIR SPENCER.



✦ LE CHEF DE LA POLICE BRIAN IRONS A REFUSÉ DE VALIDER LE RAPPORT D'ENQUÊTE DE CHRIS REDFIELD ET JILL VALENTINE.



✦ JILL SE PRÉPARE À ALLER AFFRONTÉ LA "JUNGLE" ZOMBIE.



Bio-Organic Weapon Official Report

LE RAPPORT OFFICIEL DES ARMES BIO-ORGANIQUES MISES AU POINT PAR UMBRELLA.

de la police, je tombe par hasard sur mademoiselle Valentine. Je l'attrape à part, lui explique que je sais beaucoup de choses et que j'ai déjà rencontré Rebecca. Je lui fixe un rencard pour le lendemain. C'est là que j'ai tout appris : après une bonne heure à convaincre la belle qu'elle devait m'aider, j'ai passé plusieurs heures, les sens en éveil à la fois effrayé et excité par tout ce que l'agent Valentine me racontait. Invraisemblable. Je décide de me retirer de Raccoon afin de réfléchir à ce que je vais faire. Je reviens finalement quelques heures plus tard, où avec l'aide de Rebecca que Jill a contacté pour moi, je parviens à entrer dans un des labos d'Umbrella, situé sous la ville. Grâce au sang-froid et l'intelligence de ma charmante compagne, je parviens à subtiliser plusieurs documents de recherche. Nous nous enfuyons rapidement car des menaces semblent rôder dans cet endroit maudit. Je quitte ma partenaire qui me souhaite bonne chance, elle a fait tout ce qu'elle devait faire, elle s'en va, elle veut tout oublier et part pour une nouvelle vie. Arrive alors septembre, où je décide de m'enterer dans ma chambre pour préparer un rapport, un dossier qui va définitivement mettre un terme à Umbrella Corporation. Grâce à un contact, j'apprends que la ville est envahie de zombies et qu'il me faut absolument rester où je suis. Plus de nouvelles dans les jours qui suivent.

Jay : ... Je ne sais pas quoi dire, putain j'as vraiment vécu tout ça alors ? (je commence à y croire là, c'est trop précis pour être un simple joueur... à moins qu'il ait écrit une fanfics de malade).

John Murdock : Oui... ahhhhhhhhhhh j'ai mal au coeur, mon crâââââne...

Jay : Ca va ? JOHN ? DIS-MOI CE QUE JE PEUX FAIRE...

Lorsque la réalité dépasse la fiction...

Je me souviendrais toute ma vie de ce que j'ai vu là : il a baissé la tête d'un coup et il ne m'a plus parlé. Je me suis alors un peu affolé (bien flippant le truc), je me suis levé, tremblant avec mon bloc-notes et mon dictaphone et le dossier que mon "ami" m'avait confié. Je ne savais pas quoi faire. J'ai alors remis tout mon matos dans mon sac et ai regardé ma montre par réflexe. C'est alors que j'ai sombré dans le cauchemar. Au moment, où j'ai voulu m'approcher de lui pour savoir ce qu'il lui arrivait, il a relevé la tête et là j'ai hurlé... reculé de dix pas genre rapidement : il venait de se transformer en zombie. Je sentais qu'il transpirait bizarrement depuis le début, j'avais bien vu les gouttes qui perlaient sur son front mais je me disais qu'il s'agissait simplement de l'excitation que le récit de son histoire provoquait en lui. Même si sa peau semblait brûlée et en piteux état, je n'y prêtai pas plus attention, on rencontre des gens moches et qui ne se lavent pas tous les jours. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, il était debout et commençait à geindre de façon étrange, tout en respirant de façon très étrange. Je me casse en courant. Je me la serais bien joué BioHazard mais 1) j'avais pas de shotgun, 2) j'avais pas de courage, 3) je tiens à ma vie, bordel. Je peux vous jurer que j'ai battu le record du monde de sprint. Arrivé au bout de la longue allée qui prenait naissance devant la porte même du domaine, j'arrive à la clôture que j'avais emprunté plusieurs heures auparavant pour retrouver mon mystérieux contact. Dans l'affolement, je ne parviens pas à ouvrir la clôture, je me retourne et le vois qui me poursuit même s'il n'est pas super rapide. Je me dis que j'ai le temps de filer, je parviens à ouvrir la clôture, mon sac calé sur le dos et me remets à courir. Par chance, je tombe sur un taxi et rentre à Paris. Voilà le récit de cette histoire hallucinante. Cette fois, j'en suis sûr, les zombies existent, Umbrella aussi, Raccoon aussi... J'espère seulement qu'il s'est bouffé un bus ou fait bouffé par un chien ou je ne sais quoi, sinon, il se pourrait bien qu'on se la joue VRAIMENT BioHazard à Paris dans quelques semaines...

Avec le recul, maintenant que j'écris ça à tête reposée mais toujours le souffle haletant et la peur au ventre, je me dis que Murdock a quand même accompli une dernière action bénéfique avant de lui-même être victime du virus. Je ne sais absolument pas comment tout ça s'est passé... A-t-il mis la main sur un échantillon ? A-t-il voulu voir ce que ça faisait de se l'injecter ? Wesker ne serait-il pas responsable du meurtre de mon "ami" ? Je ne sais pas à vrai dire mais je veux maintenant passer à autre chose, essayer d'oublier... en espérant que...

Autre personnage

Leon Scott Kennedy : Policier à la R.P.D. Deviendra commando puis agent du gouvernement

Claire Redfield : Simple étudiante. Soeur de Chris Redfield

Ada Wong : Espionne

Billy Coen : Ex-lieutenant des forces armées

George Trevor : Architecte du manoir Spencer

Lisa Trevor : Fille de Trevor, Premier sujet d'expérimentation d'Umbrella

Brian Irons : Chef de la police du R.P.D.

Ben Bertolucci : Journaliste

Steve Burnside : Fils d'un chercheur d'Umbrella

Dans les autres épisodes

Biohazard Survivor

Ark Thomson : Détective

Lott & Lily Klein : Enfants d'un chercheur d'Umbrella

Vincent : Commandeur d'une île où sont menées des expériences basées sur le virus T

Dead Aim

Bruce McGivern : Enquêteur de la section anti-Umbrella de l'US Stralcom

Fongling : Agent secret chinois

Morpheus D. Duval : Chercheur du R&D d'Umbrella

Outbreak

Kevin Ryman : Policier du R.P.D.

David King : Plombier

Mark Wilkins : Agent de sécurité

Cindy Lennox : Serveuse

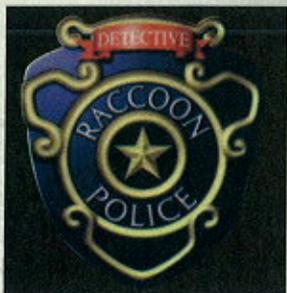
Alyssa Ashcroft : Journaliste

Yoko Suzuki : Etudiante

Jim Chapman : Agent de compagnie ferroviaire



Brian Irons



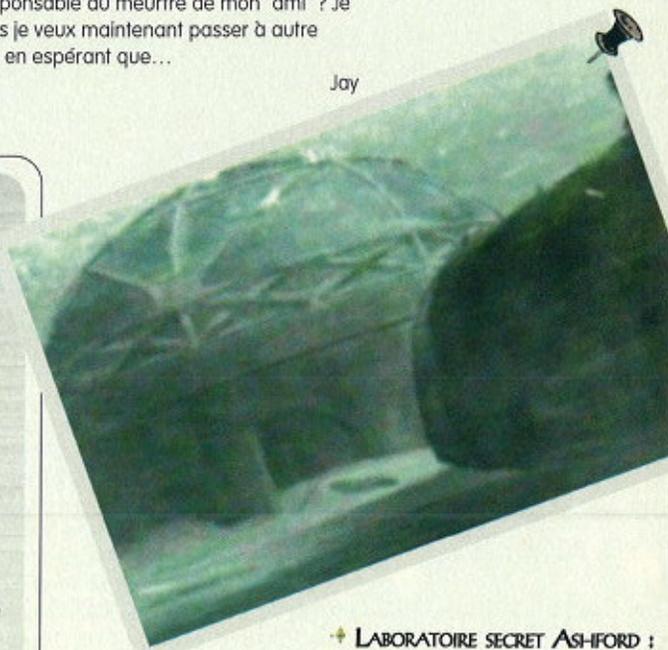
Age : Inconnu

Profession : Chef de la police à la RPD

Situation actuelle :

Assassiné par une créature

- Est nommé chef de la police à la RPD en 1993
- Achète un grand nombre de tableaux étranges
- Envoie l'équipe Bravo dans les montagnes d'Arklay, le 23 juillet 1998
- Envoie l'équipe Alpha à la recherche des Bravo, le 24 juillet 1998
- Refuse le rapport de Chris Redfield à propos de l'horreur qu'il a vécue au manoir de Raccoon et qui explique la disparition de la plupart des membres des équipes Bravo et Alpha
- Est assassiné en septembre par une créature alors qu'il s'apprête à tuer Claire Redfield



Jay

LABORATOIRE SECRET ASHFORD :

AFIN DE PROTÉGER SES RECHERCHES ET NOTAMMENT SON "BÉBÉ", VERONICA, ALEXANDER ASHFORD A FAIT CONSTRUIRE UN AUTRE CENTRE DE RECHERCHE POUR UMBRELLA, MAIS CETTE FOIS EN ANTARCTIQUE. ON DIT QUE SON MAÎTRE EST LA GLACE... ET QUE DE BIEN ÉTRANGES CRÉATURES ENCORE VIVANTES Y RÉSIDENT.

resident evil

A grand jeu, grand honneur. Ecrire un test d'un jeu extraordinaire n'est déjà, en soi, pas une mince affaire mais lorsqu'il s'agit DU jeu à posséder obligatoirement, DU meilleur titre de début d'année 2005, cela semble encore moins évident. Pour faire un bon test, il faut donc mixer tous les bons éléments afin d'obtenir une super potion. Pour l'occasion et afin de vous proposer quelque chose de réellement intéressant, nous avons décidé une fois de plus d'une action en binôme. Et cette fois, c'est Oresama qui s'y colle. Avant que l'on commence, tu veux dire un truc ? (Et si je veux pas, tu me tire ? Bon, ok) Je partage donc l'avis de Jay quant au niveau de qualité atteint par ce quatrième épisode de Bio Hazard. On a discuté longuement quant à l'orientation que prendrait le test et on a finalement opté pour un système qui devrait vous plaire... Bon je vais t'appeler Nico parce qu'Oresama, ça va être chiant à force. Donc oui, nous allons Nico et moi-même vous proposer un test original, qui sort des sentiers battus, pour consacrer une expression nulle. J'ai trouvé intéressante l'idée de me mettre dans la peau du personnage principal à savoir Leon qui serait donc parti en mission, avec un micro et une Micro-caméra (ahab) pour "filmer" et "commenter" toutes ses actions... de façon à l'envoyer par la suite à ses employeurs pour faire son rapport. Nico, quant à lui, jouera le rôle d'Ingrid Hunnigan, le contact "codec" de notre héros, la "Mei Ling" de Bio4. Bon, l'idée est passionnante, voyons maintenant si cela ne va pas être trop difficile à concrétiser. Challenge il y a, cela devient tout de suite excitant. Si vous êtes prêts, "Nico t'as mis ta perruque ? Ouais et je me suis fait aussi gonfler les seins. Cool mais me distrais pas trop, je dois rentrer dans la peau de Leon... Je suis Leon, je suis Leon, je suis Leon..."

Jay & Oresama

Selon le rapport de la cellule attachée à la protection des proches du président Graham, le sujet Ashley Graham, âge : seize ans, a été kidnappé voilà trente-six heures par un groupe encore non identifié. L'enquête ouverte par le Bureau fédéral d'investigation a démontré qu'il s'agit d'un groupe de fanatiques. Cependant, une source anonyme nous a indiquée que le sujet avait été aperçu en Europe, et le rapport d'enquête confirme sa présence là-bas. Etant donné la véracité des informations et le peu d'indices trouvés sur les lieux, nous n'avons pas d'autre choix que de suivre les indications laissées par cette source, et ce, quelles que soient ses intentions.

Etant donné la proximité des élections présidentielles, le président Graham pense qu'il est de bon ton de ne pas éveiller la curiosité des médias en envoyant un important contingent militaire sur le territoire européen. Cette mission

spéciale sera donc confiée à un seul agent, Leon Scott Kennedy. Selon les renseignements obtenus, le groupe responsable de l'enlèvement du sujet est mêlé à des activités de recherches bio-moléculaires et autres expériences génétiques. L'expérience de l'agent en question dans ce type de situation pourra donc nous être d'un grand secours. Toutefois, il est impératif que celui-ci n'en soit pas informé. Cet agent devra, une fois sur place, se débrouiller par ses propres moyens, la mission sera supervisée par radio depuis le centre de commandement.

Washington - Automne 2004

- Agent Kennedy ? Nous avons une mission importante à vous confier. Vous devez retrouver le sujet Ashley Graham, fille de l'actuel président des Etats-Unis, enlevée il y a plus

INTERACTIVITÉ

Depuis le temps qu'on s'en plaignait ! Vous avez sûrement dû vous énerver sur votre pad à cause de ces personnages pas capables de défoncer une porte fermée alors qu'ils avaient un fusil à pompe dans les mains... Eh bien, c'est désormais possible, du moins pour les portes en bois. La quasi-totalité des éléments du décor autres que le fer ou la pierre sont destructibles : enfin une bonne nouvelle...





L'AGENT LEON SCOTT KENNEDY, LE MEILLEUR DE NOS AGENTS



LES DEUX POLICIERS QUI ONT ACCOMPAGNÉ L'AGENT KENNEDY DANS LE VILLAGE.



A ne pas lire si vous ne voulez pas savoir ce que vous gagnez une fois le jeu fini. A lire si vous n'avez aucun scrupule. A lire si vous êtes pressé de faire connaissance avec tous les ressorts de cette quatrième mouture. Comme d'habitude, Capcom a joué énormément sur la technique du "je débloque à chaque fois que je termine le jeu". Des armes tout d'abord, avec le Matilda notamment (qui ressemble au gun "tunné" de Leon dans RE 2), la possibilité d'acheter un vrai lance-roquettes qui reste tout le jeu dans votre attaché-case (sauf si vous vous en séparez) et d'autres surprises. Une nouvelle tenue pour Leon et pour Ashley, mais aussi deux mini-jeux - une mission spéciale où vous pouvez diriger Ada et le mode Mercenaries, un pur condensé bourrin où vous pouvez débloquer d'autres personnages. Une fois ces deux modes achevés, vous débloquez de nouvelles armes - le Chicago Typewriter (un gun typique des films ricains qui fait vraiment «PAN» lorsqu'il tire) et le handcannon (inutile de préciser...). Mis à part cela, le jeu est bourré de secrets, mais à vous de chercher un peu...

de trente-six heures par un groupe terroriste. Selon nos renseignements, l'objet de votre mission a été localisé en Europe, il y a peu. Vous partez immédiatement. Vous avez rendez-vous dans une heure à Cerberus Facility, je répète : Cerberus Facility. Vous y trouverez un attaché-case avec des documents qui vous serviront dans votre enquête, ainsi qu'une arme de service accompagnée d'une boîte de munitions, une trousse de premiers soins, une paire de jumelles, une photo du sujet et une radio par laquelle nous vous contacterons une fois sur place. Cette mission est classée top secret et nous nierons avoir eu connaissance de vos activités en cas d'incidents ou de décès. Vous serez attendu sur place par la police locale, qui vous mènera à l'endroit que nous a indiqué notre source. Agent Kennedy, cette mission est de la plus haute importance, nous comptons sur vous. Bonne chance.

■ 1998. Je n'oublierai jamais. L'année où ces meurtres macabres sont survenus dans les montagnes d'Arklay. Peu après, les actualités révélaient au monde entier que c'était le résultat d'une expérimentation virale tenue secrète, conduite par une entreprise pharmaceutique internationale, Umbrella. Le virus est parvenu à se propager jusqu'à la zone habitée, au pied de la montagne, Raccoon City. N'ayant pas le choix, le président des Etats-Unis a ordonné un plan de contingence - stériliser Raccoon City. Lorsque l'affaire est devenue publique, le gouvernement des Etats-Unis a décidé une suspension définitive des activités financières d'Umbrella. Rapidement, la valeur des actions s'est effondrée et malgré toutes les tentatives de l'entreprise, ce fut la fin d'Umbrella. Plusieurs années de ma vie ont été consacrées à ce but noble : détruire Umbrella. Depuis, j'essaie d'oublier les horreurs que j'ai vécu lors de mon premier jour de service, malgré moi, avec Claire, Sherry et Ada... J'essaie, mais je sais bien que je ne le pourrai jamais. Comment est-ce possible ? Ada Wong... Après avoir fait exploser le centre de recherche qui était caché sous le sol de Raccoon City, et

avoir échappé à la menace de William Birkin - qui s'était lui-même administré le virus G pour devenir un monstre comme je n'en avais jamais vu... et n'en verrai plus jamais - j'ai consacré mon temps à combattre Umbrella avec ses propres armes, notamment en prévenant l'agent Chris Redfield que sa sœur était partie à sa recherche et qu'elle était en danger. Je ne sais d'ailleurs ce qui s'est passé par la suite, Chris et Claire n'ayant plus donné aucune nouvelle. Quoi qu'il en soit, après avoir erré de longues années durant, je me suis enrôlé volontairement dans les forces d'élite... l'adrénaline étant ma dernière raison d'exister. Ada... L'efficacité de notre groupe m'a valu une recommandation auprès du gouvernement qui m'a alors engagé pour assurer des missions top secrètes. Aujourd'hui, je suis à la recherche de la fille du président des Etats-Unis. Je pense que la mission sera simple et que je serai rentré dans trois jours, mais Dieu seul sait ce qui m'attend là-bas...

Europe - Automne 2004

Après un voyage classique où je n'ai cessé de me replonger dans mes souvenirs - c'est bien là tout ce qu'il me reste -, j'ai été accueilli par deux policiers au fort accent espagnol qui m'ont promis de me conduire au village où aurait été aperçu le sujet, du moins d'après les informations dont je dispose. Mon périple vient de commencer et je suis déjà las. Non pas que la perspective de rentrer m'enchantait mais aller courir dans la boue d'un village sans intérêt ne me

LES ENFANTS DU DIABLE

La thématique du jeu est plus ou moins les sectes ou du moins le FANATISME. Bien. En résulte forcément des leaders, charismatiques et puissants. Comme indiqué plus haut et plusieurs fois dans ce test, le jeu est construit comme un film. En résulte donc des personnages importants, mais manipulés... par exemple. Outre le "big chief" Bitores Mendez, "maire" du village des paysans, vous devrez faire face à un sale gosse à tête de vieux, noble de son état, Ramon Salazar. Le grand méchant reste évidemment Osmund Saddler... mais ces trois têtes d'affiche ne sont pas les seules que vous affronterez...





✦ LA PHOTO QUE NOUS LUI AVONS LAISSÉE...



✦ D'APRÈS LES DIRES DE KENNEDY, RAPPORTÉS À L'AGENT HUNNIGAN, LES HABITANTS DE CE VILLAGE SONT BELLIQUEUX.



SATANISME ?

Contrairement aux précédents, ce quatrième épisode ne permet pas d'affronter des zombies ou des créatures mutantes (enfin... surprise après tout), mais des moines, et ce qui semble être une secte liée au satanisme. Le nom tout d'abord, "Los Illuminados", rappelle fortement "Les Illuminatis" ou les illuminés, je vous le concède (ce qui signifie fanatique religieux à forte tendance au machine-gun...). Ensuite, la tenue : tous portent des masques de rituel, à commencer par le "grand prêtre" en rouge avec une tête de bouc, les "serviteurs" arborant de simples capuches noires ou des masques de têtes de mort... Certaines scènes laissent penser que Kobayashi voulait cette piste "sectaire"... et c'est plus que réussi !

réjouit guère. En espérant qu'il y aura de l'action... La fille du président... Qui peut être assez fou pour s'attaquer à cette... Ashley ?

Perdu dans mes pensées, "admirant" le paysage macabre et envahi par le brouillard à travers la fenêtre sale de la voiture de mes deux guides, je fus sorti de ma léthargie par l'agression verbale d'un des deux policiers, qui me demande enfin le pourquoi de ma venue. Il a juste reçu l'ordre de m'amener sur le site. Il s'étonne de me voir seul pour accomplir cette mission. Le second se plaint d'une envie "pressante" que son collègue lui permet de soulager. Nous repartons à présent. Le terrain est accidenté et je ne distingue pas grand-chose de ce coin de nature escarpé et sauvage. Je comprends aux secousses que nous passons sur un pont. Mes deux comparses m'indiquent que nous y sommes. Je descends de la voiture. Qu'est-ce ? La radio...

■ Bonjour agent Kennedy, je me présente : Alyson Hunnigan. Je serai votre contact durant cette mission, je tâcherai de vous renseigner au mieux sur votre position ou vos objectifs de mission ainsi que sur les détails du gameplay.

■ Bien reçu.

J'ai donc un contact qui va me permettre d'en savoir plus sur le gameplay de cette mission. Une bonne nouvelle, d'autant que malgré ma lassitude, je me sens en pleine forme et je pressens que je vais retrouver des sensations. L'endroit m'y semble propice en tous cas... **Agent Leon Scott Kennedy, dans le cadre de la mission de sauvetage d'Ashley Graham. Je commence ma mission.** Une maison qui ne semble pas très bien entretenue me fait face. A en juger par l'état de la cour qui se trouve devant, il semblerait que l'endroit ne soit pas habité ou du moins que son ou ses occupants soient peu fortunés. J'y vais, nous verrons bien. J'entre dans la bâtisse, j'aperçois quelqu'un près

No longer will the United States think they can police the world forever.

Osmund Saddler

RAVALEMENT DE FAÇADE

L'un des aspects les plus jouissifs de ce titre est que l'on peut faire voler en éclats la tête des ennemis. Cela dit, tout ce réalisme a quand même ses limites ; si les bruitages sont aussi là pour vous donner l'impression que le crâne explose vraiment, en contrepartie, lorsque l'on tire dans la jambe, l'ennemi tombe mais pourra toujours se relever. Il n'est plus possible d'arracher autre chose que la tête, on ne peut même plus couper ses ennemis en deux ! Fini donc les zombies qui se traînent par terre pour essayer de vous croquer la jambe. Tout cela est bien dommage, mais au vu de la qualité générale du soft, il serait regrettable de s'en priver pour ça.



✦ L'AGENT KENNEDY A L'HABITUDE DES MISSIONS D'URGENCE.

d'un feu de cheminée. J'approche la cible. Il sait peut-être quelque chose au sujet d'Ashley.

■ Excusez-moi. Je me demandais si vous pouviez reconnaître la fille sur cette photo.

Pas de réponse. La cible se retourne en se désintéressant.

J'abandonne, je vais continuer mes recherches. Ouch... La cible m'a attaqué avec une hache, je répète : la cible m'a attaqué avec une hache. J'enclenche la procédure d'auto-défense :

■ Pas un geste (je rêve, je lui pointe mon arme dessus et il continue à avancer) !

■ J'ai dit pas un geste !

Je n'ai pas le choix, je vais devoir me défendre.

Quelques minutes plus tard...

L'homme est à présent allongé au sol.

■ Leon ! Est-ce que ça va ?

■ J'ai rencontré un villageois, de type hostile. Je n'ai pas eu d'autres choix que de l'abattre pour me défendre.

■ Un villageois hostile ? Serait-on déjà au courant pour votre mission ? Quoi qu'il en soit Leon, soyez très vigilant, nous ne savons pas très bien à qui nous avons à faire ni même s'il s'agit d'un groupe... Etant donné la tournure des événements, nous n'allons pas perdre davantage de temps et commencer par vous rappeler quelques bases du gameplay. En maintenant la gâchette droite, il vous est possible de tenir en joue un ennemi. Pour tirer, il vous suffit de presser le bouton A, d'ailleurs, lorsque vous êtes assailli de toutes parts, pensez à tirer sur les différentes parties du corps de vos opposants pour plus d'efficacité. Par exemple, avec une arme dite "légère" (handgun, TMP, Matilda...), vous "interagissez" avec le corps de votre agresseur. En tirant dans le bras, l'ennemi lâchera son arme, vous aurez alors quelques

secondes pour le tuer avant qu'il n'en retrouve une autre. Dans la jambe, vous pouvez le faire chuter, ce qui vous fera gagner un peu de temps.

Cependant, l'effet sera différent en fonction des actions de votre adversaire, s'il court, il trébuchera... Ah ! Je viens de recevoir, à l'instant, grâce à l'enregistrement de ce que vous venez de vivre, une information de la plus haute importance.

Saviez-vous, Leon, qu'en tirant à la base du front avec une simple balle, vous pouvez leur faire voler la tête en éclats ? Selon nos spécialistes, la structure moléculaire de cet homme ne correspond pas au type humain. ■ Merci Hunnigan, mais j'avais remarqué. Il ne s'agissait ni d'un humain, ni même d'un zombie et croyez-moi sur parole, je sais de quoi je parle, mais qu'est-ce que cela peut bien être... ? Je coupe la transmission, j'entends du bruit à l'extérieur.

Je me rapproche de la fenêtre, laquelle a été barrée par des planches de bois. Je vois des hommes arriver. Un crissement de pneus (il s'agit sans doute de la voiture de mes deux Espagnols). J'entends à présent des cris. Je vais sortir voir ce qu'il se passe.

Deux minutes ont passé.

Je viens d'affronter de nouveaux villageois, qui semblaient parler de la même façon que la première cible. J'ai été contraint de les abattre également. Je ne vois plus la voiture de mes guides. Je ne sais pas où je suis tombé mais je pense que cette arme va me servir...

Cela fait quelques minutes que je traverse cette campagne hostile et lugubre. J'ai compris que je n'étais pas encore entré dans le village, lorsque j'ai aperçu une lourde porte en fer au bout d'un chemin. J'ai également compris que ce village devait se trouver dans les hauteurs, puisque j'ai franchi plusieurs pointes et que la situation géographique me semble plutôt escarpée. Des montagnes peut-être. J'ai également affronté à nouveau des hommes, libéré un chien et croisé avec dégoût le cadavre mutilé d'une femme empalée par une fourche qui lui a visiblement arraché la tête. J'ai la mauvaise impression qu'une fois de plus je vais vivre l'horreur. Je coupe le contact, je franchis la porte.

Premier contact avec le village

Je ne me risquerai pas à avancer plus. Je prends mes précautions et sors mes jumelles afin de voir ce qui se passe. J'aperçois comme une source de chaleur, un feu peut-être. Je n'en crois pas mes yeux ! Quelque chose ne tourne pas rond ici. Au milieu de ce qui semble être la place principale du village, un feu de joie avec en son centre le cadavre d'un

DOUCE THIS !

Comme nous vous le disions dans le texte principal, le jeu sollicite vos réflexes de gamer au moment où l'on s'y attend le moins. Lors des phases d'esquive, vous devrez presser deux boutons simultanément, L et R ou B et A, et ce, de manière aléatoire. Parfois, vous disposerez de moins d'une seconde comme temps de réaction : autant dire que vous avez intérêt à rester concentré ! Il arrivera aussi que vous ayez à enchaîner les esquives lorsque vous vous retrouvez dans certaines situations ou devant certains personnages... Ces moments resteront gravés dans votre mémoire, à n'en pas douter.



ATTACHÉ-CASE

Nouveauté dans le jeu : on n'a plus accès à des coffres pour ranger les armes (contrairement à la série) et on ne peut également poser un objet et le récupérer plus tard comme dans Zero. Non, concernant le "stockage", il vous faut acheter un attaché-case. A noter que vous pouvez l'upgrader au fil du jeu et que vous pouvez changer la disposition des objets en son intérieur. L'attaché-case est l'un des seuls points stratégiques du jeu, alors ne le négligez pas : n'oubliez pas qu'un bon soldat est un soldat armé et paré à tirer. Rompez !

Petite astuce pour gagner de la place :

- n'hésitez pas à bouger vos objets dans tous les sens via la gâchette R
- troquez les grenades que vous ramassez contre le reste, bien plus utile
- préparez des kit de survie avec plusieurs plantes
- Lorsque vous pouvez vider une boîte de munitions. Chargez l'arme, revenez dans le jeu, rechargez-la... Hop, un nouvel espace supplémentaire dans votre attaché-case.



LEON SCOTT KENNEDY

Après avoir échappé à l'horreur provoquée par Umbrella et William Birkin, à Raccoon City, et notamment avoir fait exploser le principal laboratoire de recherche sur les virus T et G, dans les sous-sols de Raccoon, Leon a quitté ses fonctions de policier pour se concentrer sur le démantèlement d'Umbrella, multinationale pharmaceutique, qui, sous le couvert de ses activités chimiques, développait des virus très puissants. Après plusieurs années de poursuites, d'enquêtes et de traques, Leon s'engage dans un groupe de commandos spécialisé dans les interventions les plus extrêmes. Il y fait équipe avec un certain Jack Krauser. Après plusieurs sauvetages et missions réussis, l'agent Kennedy est recommandé au président en personne. Il devient alors agent du gouvernement et se doit à présent de retrouver Ashley Graham, la fille du président des Etats-Unis, qui a été enlevée par des "terroristes".

Well I really don't give a damn.

Rain or shine, you're going down.

Leon S. Kennedy



des deux policiers qui m'a accompagné ici, empalé sur ce qui semble être un outil de paysan. En zoomant un peu plus, je remarque que ce village n'est pas que masculin. Un vrai village, donc, composé d'hommes et de femmes. Je ne vois aucun enfant. Chacun vaque à ses occupations comme si la présence obscène et dérangeante de ce cadavre ne les affectait guère. Je ne souhaite pas m'aventurer plus loin, mais j'ai une mission : retrouver Ashley Graham. J'entame mon avancée. Je coupe le contact, il se pourrait bien que j'ai de nouveau à frayer avec ces paysans.

■ Non, Leon, attendez, j'ai d'autres choses à vous apprendre.

■ Hunnigan ?

■ Tout d'abord, une petite précision, vous avez sans doute déjà remarqué qu'il était possible, après avoir touché d'une balle un adversaire, de donner un coup de pied circulaire. Cette technique peut s'avérer très efficace pour vous débarrasser d'une troupe d'individus peu recommandables. D'autre part, au cas où la situation deviendrait incontrôlable, vous pouvez grimper sur le toit des habitations via les échelles, et si vous êtes suivi, vous avez toujours la possibilité de faire tomber ces échelles. Mais encore une fois, restez sur vos gardes parce qu'ils ne sont pas stupides, ils les replaceront si vous ne faites rien pour les en empêcher. Aussi, vous barricader dans les maisons ne servira qu'à vous faire gagner du temps ! Ils finiront par entrer, donc pensez à bloquer les entrées en poussant des meubles lourds contre la porte et les fenêtres. Vous aurez alors le temps de trouver une autre issue et d'appréhender la situation sous un autre angle. Soyez prudent Leon, j'ai un mauvais pressentiment à propos de ce village... Dix minutes plus tard...

Je ne sais pas comment je fais, mais à chaque fois je me retrouve dans des situations improbables et déplorables. Les dernières minutes n'ont consisté qu'en une tuerie organisée de paysans qui semblaient tous sous hypnose ou contrôlés par une force obscure. Je peux le garantir car au bout d'un moment, le clocher de ce qui semble être l'église du village a sonné. Les villageois qui tentaient tous de me tuer ont alors lâché leurs armes, subjugués par le son provoqué par la cloche. Après quoi, ils se sont tous engouffrés dans le mystérieux clocher. Je pense qu'Ashley y est. Je pense également avoir entendu quelques bribes de râles des habitants. Je crois que l'un d'entre eux a dit "Lord Saddler". Bien, comme je l'avais prévu, la porte de l'église



APPAREMMENT, IL ETAIT ATTENDU.

est verrouillée. Je dois trouver un autre chemin. Je coupe le contact. Je dois me méfier. Même si je suis habitué aux interventions extrêmes, je dois avouer que je n'avais pas ressenti autant d'effroi depuis 98. Dans l'affolement, j'ai oublié de vous parler d'un des leurs qui m'a attaqué avec une tronçonneuse. Ils sont fous. J'ai également trouvé dans une des habitations un fusil à canon scié, qui, je pense, va bien me servir.

Une heure plus tard...

■ Leon ?

■ Hunnigan, je vous recontacterai plus tard, ma position est la suivante : dans le corridor d'une maison qui semble abandonnée mais où je sens des présences. Peu après...

Contact. J'entends un bruit étrange dans cette maison, comme si quelqu'un frappait à une porte en permanence. J'avance dans la direction du bruit. Les lieux sont piégés par des mines. Quelqu'un sait que je suis ici et m'en veut visiblement. Je suis arrivé dans une pièce et il semble qu'une entrée soit dissimulée derrière l'armoire qui se trouve sur ma gauche.

J'avais raison. Après avoir poussé l'armoire, j'ai trouvé un passage menant à une nouvelle pièce. Les sons que j'entendais tout à l'heure sont de plus en plus distincts. L'armoire en fond de pièce bouge. Quelqu'un ou quelque chose est à l'intérieur et essaie d'en sortir. Je coupe le contact.

WHAT ARE YOU BUYIN' ?

Durant votre partie, vous rencontrerez à plusieurs reprises un mystérieux personnage qui se chargera de vous vendre ce dont vous avez besoin en armement et en matériel de survie. Vous pourrez lui acheter des améliorations pour vos armes ainsi que des sprays. En revanche, le gros bémol est qu'il ne vous vend pas de munitions, même si on comprend pourquoi...





JACK KRAUSER

Ex-camarade de Leon, Krauser était un commando et a participé à de nombreuses missions avec notre héros. Un tragique accident est survenu et Leon a quitté peu de temps après les forces d'élite. Quoi qu'il en soit, Krauser est de retour et est impliqué d'une façon ou d'une autre dans les événements du jeu, mais jusqu'où l'est-il, à vous de le découvrir...



DES PILULES REMISES A KENNEDY PAR UN PERSONNAGE DONT NOUS NE POUVONS PARLER, ET POUR FAIRE NOUS NE SAVONS QUOI. NOUS CHERCHONS ACTIVEMENT DES RENSEIGNEMENTS A CE SUJET.

Luis Sera

Une heure plus tard...

J'attendais de me retrouver seul pour rétablir le contact. Les événements se sont précipités. La chose qui bougeait dans l'armoire était en fait un homme, qui se prénomme Luis Sera. Apparemment, c'est un ancien policier de Madrid, mais vu sa dégoûte, j'en doute fort... En revanche, cet homme en sait beaucoup sur la situation. Il a reconnu la fille sur la photo parce qu'il a entendu un villageois parler de la fille du président, qui se trouverait dans l'église. Le plus étrange est qu'il a également entendu parler de l'incident viral à Raccoon City et qu'apparemment, ils ont reçu un échantillon du virus dans le labo du coin. Umbrella continuerait-elle à me poursuivre ? Pourtant, elle a été ruinée, fermée... elle n'a plus de pouvoir... J'ai également rencontré un homme gigantesque, qui ressemblait fortement à un chef pour les villageois. Il a une force remarquable et m'a mis KO en une seule parade. Je vais certainement le retrouver en travers de mon chemin, je dois me méfier de lui. Luis et moi venons d'échapper à la mort mais mon compagnon d'infortune s'est enfui. Fait encore plus étrange, un homme avec un foulard m'attend dehors et m'a fait signe de le retrouver à l'arrière de la maison.

■ Leon ? C'est Ingrid, je voulais juste vous dire que j'ai effectué quelques recherches sur ce Luis Sera dans les fichiers de la police de Madrid ces dix dernières années, et devinez quoi ?

■ Il n'y figure pas ?

■ ...

■ Je m'en doutais.

■ Quoi qu'il puisse être, soyez sur vos gardes... Bon, en ce qui concerne le mystérieux homme que vous venez de croiser, sachez qu'il n'est en aucun cas impliqué dans cette mission, il s'agit d'un trafiquant d'armes et d'un receleur recherché en Europe qui a eu vent des opérations qui se déroulaient ici. Toutefois, ses affaires ne vous concernent pas, donc ne vous en souciez pas outre mesure. Cela dit, il pourrait vous être d'une grande utilité dans votre mission, les armes qu'il a à vous vendre vous aideront sûrement.

Utilisez les pesetas que vous récolterez un peu partout ainsi que les objets de valeur que vous trouverez pour marchan-



LA CREATURE ETRANGE QUE L'AGENT KENNEDY A NOMME EL GIGANTE.



THE MOVIE ... HUM ... THE GAME

Resident Evil 4, c'est du Septième Art interactif. Non seulement bourré de références du début à la fin, RE 4 s'offre le luxe d'une mise en scène classique et parfaite, d'une efficacité rare (ou plutôt à la Capcom). A grands renforts d'effets spéciaux en tout genre - dont une utilisation presque abusive de bullet-time - RE 4 est un film... dans le fond comme dans la forme. Une expérience que vous n'êtes pas prêts d'oublier.





ASHLEY GRAHAM

L'unique fille du président des Etats-Unis. Agée d'à peine 16 ans, cette jeune fille a tout d'une midinette. Charmante, sexy et irrésistible, Ashley est l'atout charme de *Resident Evil 4*. Malgré l'horreur qu'elle vit, elle sait garder son sang-froid en toutes circonstances. Comme on peut s'en douter, la gosse a un caractère précieux et n'hésite jamais (au début du moins) à rappeler son statut. Luis l'appelle d'ailleurs avec ironie "votre Excellence". Insupportable avec ses incessants "Leooooooooooooooooooooommmmm, help me !" ou "Help me ! Leon !" et surtout ses "You're pervert" - lorsqu'elle se trouve au plan supérieur et que via le bouton C, on essaye de regarder sous sa jupe - Ashley reste un objet de désir et de fantasme pendant tout le jeu et un personnage TRES attachant. Un conseil aux célibataires : ne jouez pas avec la seconde tenue... vous craquerez avant la fin du jeu. Et non, elle n'existe pas en vrai... je me suis déjà renseigné.

der avec lui. Vous pourrez lui acheter des armes mais aussi du matériel comme des sprays ou encore des attachés-cases plus grands. Pensez d'ailleurs à ces derniers car plus vous trouverez d'items, plus la place pour les stocker se fera rare. Vous pourrez, en les obtenant, augmenter le volume de votre arsenal. D'autre part, une fois les armes obtenues, vous pourrez également lui demander d'upgrader leurs fonctions.

- C'est-à-dire la puissance de feu, la capacité du chargeur et la vitesse de recharge ?
 - Exactement. Vous aurez probablement besoin d'un fusil de sniper, profitez-en !
 - Bien, je coupe la transmission. Je vais aller voir ce trafiquant. Je ne sais pas d'ailleurs si, en tant qu'agent du gouvernement, je ne devrais pas l'arrêter.
 - Je vous le déconseille, agent Kennedy. Il vous sera d'une grande utilité.
 - Bien, à plus tard Hunningan.
- J'ai suivi le conseil de mon contact et ai été voir cet homme mystérieux. Je ne sais qui il est réellement, mais il a dû comprendre qui j'étais ou bien mon accent m'a trahi : il m'a appelé l'"étranger". J'ai également découvert qu'en plus d'acheter du matériel et de lui faire upgrader ce que j'ai en ma possession, je peux également lui vendre des objets, revendre mes armes, munitions et différentes plantes que j'ai pu ramasser jusqu'ici. C'est étrange d'ailleurs que les plantes soient semblables à celles de Raccoon... mais je ne pose guère de questions, j'ai une mission à accomplir. Si la présence de ce trafiquant est en effet bénéfique - j'ai pu faire des achats très utiles comme un fusil à lunette, ou lui demander d'améliorer mon arme - je dois quand même exprimer ma colère : il ne vend pas de munitions ! Bref, je continue ma mission. J'arrive dans un endroit où je

vais pouvoir essayer ce fusil sniper.

Enigme

Quelques minutes plus tard... Maintenant que j'ai nettoyé la zone, je vais essayer de sortir d'ici. La porte nécessite la présence d'un symbole. J'ai bien peur que les architectes et les organismes de sécurité de Raccoon aient encore frappé. Je pensais ce genre de choses uniques à Umbrella... A moins que l'organisation ait survécu et que l'un de ses responsables ait commandité l'enlèvement d'Ashley pour me faire venir jusqu'à lui. Je pense que mes révélations à Murdock ont été plus ou moins la sanction finale à Umbrella... Quelqu'un veut peut-être se venger... Peu importe après tout. Quel que soit mon ennemi, cela ne pourra jamais être pire que les créatures difformes, ces résultats d'expériences dans les sous-sols de Raccoon. Mais je m'égare. Revenons-en à cette porte, je dois donc retrouver le symbole. D'autres paysans arrivent, je coupe la communication.

J'ai trouvé deux fragments du symbole, je vais pouvoir à présent ouvrir cette porte. Je suis arrivé dans une sorte de cave où un groupe de paysans m'attendait avec de la dynamite. Je suis à présent dans un égout ou du moins une étendue d'eau, un château d'eau peut-être... qu'en sais-je ? Des poissons me font face. Comme je commence à avoir faim et que j'ai perdu un peu d'énergie, je vais donc me nourrir. Garder un spécimen du genre dans mon attaché-case est une mauvaise idée dans la mesure où il prend une certaine place et que je ne suis pas adepte des odeurs fortes ! J'emprunte à présent une échelle, j'arrive devant une autre maison. Après une énigme qui pourrait être résolue par un enfant de quatre ans (il suffisait de bouger des formes, de

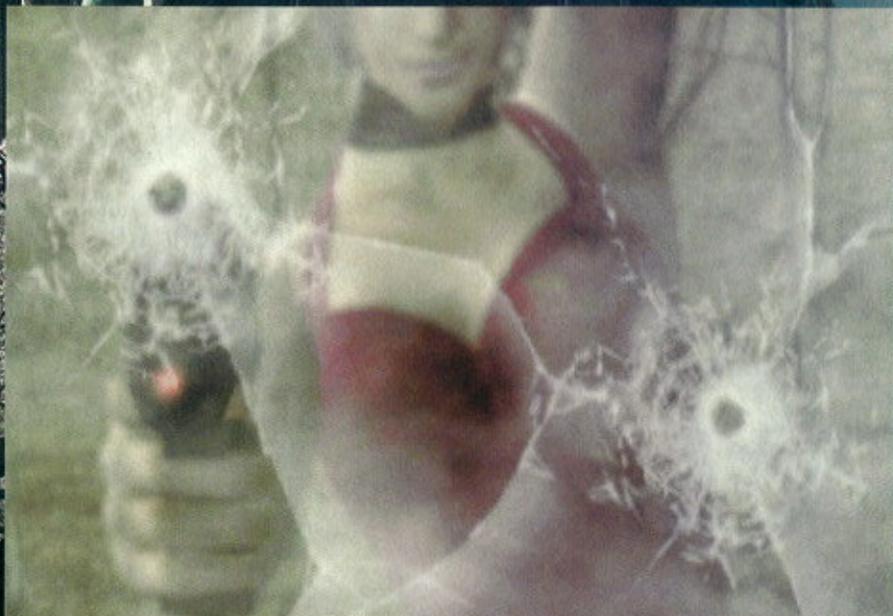
AYAWAYWOOD

Vous vous demandez probablement ce que peut bien vouloir dire ce titre ; ne cherchez pas, vous ne comprendrez qu'en jouant à ce titre d'anthologie. Il s'agit ici de vous parler des ennemis ; bien que ces derniers ne soient pas des zombies, ils conservent leur QI de poule : comprenez par là que l'intelligence artificielle de vos adversaires est vraiment mauvaise. En revanche, c'est un véritable bonheur de leur exploser la tête à coups de fusil à pompe ; comme dit Fran, un ami, à chaque coup tiré, on a l'impression de salir son écran. De plus, virus oblige, les ennemis évoluent parfois en des choses immondes... Tout simplement horrible.





IL S'AGIT DE LA BÊTE QUE L'AGENT KENNEDY A APPELÉ DEL LAGO.



NOTRE INDICATEUR, OUTRE NOUS PRÉCISER OÙ SE TROUVAIT ASHLEY GRAHAM, NOUS A ÉGALEMENT ENVOYÉ CETTE PHOTO. NOUS SOMMES TOUJOURS À LA RECHERCHE D'INFORMATIONS LE CONCERNANT.

façon à reproduire un symbole), j'entre dans une chambre. Quelque chose brille là-bas. Il s'agissait d'une clé avec le même symbole que j'ai vu sur la porte du clocher. Je coupe la communication, j'entends quelqu'un parler derrière la porte qui me fait face.

Los Illuminados

J'ai à nouveau rencontré ce géant. J'ai pu constater qu'il avait un fort accent russe. Bizarre pour quelqu'un qui parle anglais en Espagne. Je ne suis plus à ça près... S'agirait-il du retour de la guerre froide ? Il m'a pourtant épargné (à vrai dire, je suis un fétu de paille à côté de sa puissance colossale)... Il m'a dit que nous avions le "même sang". Qu'est-ce que cela signifie ? J'établis le contact avec Hunnigan pour savoir si elle peut m'en apprendre plus.

■ Ici, Leon. Avez-vous une idée Hunnigan ?

■ Le même sang... (Tout cela aurait donc un rapport avec les informations confidentielles que j'ai pu trouver concernant ce groupe de fanatiques, cela dit, inutile de l'alarmer inutilement... Mais cela voudrait dire que...) Je n'en ai aucune idée Leon, mais je vous promets de faire quelques recherches à ce sujet. Sachez également que le groupe impliqué dans l'enlèvement de la fille du président se fait appeler Los Illuminados.

■ Les Illuminatis ?

■ Nous ne savons pas s'ils ont un rapport avec les Illuminatis mais nous y travaillons. Restez sur vos gardes car une source non identifiée nous a envoyé des rapports qui stipulent que Los Illuminados travaillent sur un projet qui aurait pour but de créer une armée...

■ Putain ?! Aucun rapport avec Umbrella ?

■ Nous sommes dans l'incapacité de vous répondre pour le moment...

■ Bon, je pars à la recherche d'Ashley, envoyez-moi un hélicoptère au plus vite de sorte que je mette mademoiselle Graham à l'abri.

■ Entendu.

Je vais vite sortir d'ici et aller dans ce clocher où apparemment Ashley a été emmenée.

Je suis entré dans le clocher. La clef que j'ai trouvée chez Bittorez Mendes ouvre ce passage. Étant chef du village, à en croire les nombreuses notes qu'il a laissées à ses "comparses", il a forcément un rapport avec l'enlèvement

d'Ashley. D'ailleurs, je suis étonné une fois de plus : le scénario ressemble étrangement à Raccoon. Je me souviens des notes et lettres de chercheurs que j'ai trouvées dans ces laboratoires sordides et démoniaques... Une trappe ? Je coupe le contact, je ne sais ce que je vais trouver dans le conduit qui s'offre à moi.

Je comprends mieux à présent ce qu'ils voulaient dire par "église". Je suis devant, ou plutôt je la vois au loin qui surplombe un cimetière. Inutile de préciser que l'atmosphère est lugubre et que je dois rester sur mes gardes... j'ai de mauvais souvenirs de ce type d'endroits... Je ne peux entrer dans l'église, son accès nécessite un sceau. À croire que mes ennemis avaient prévu mon arrivée et protègent un maximum Ashley...

Je vais donc emprunter un autre chemin. Je coupe le contact.

L'enfer est encore présent, je viens de passer par des marais où je n'ai guère eu d'autre choix que de tuer tous mes opposants. Je peux enfin respirer. Cette salle semble calme. Devant moi se trouve une porte, ainsi que sur ma droite.

■ Oh ! Leon ! Il y a une dernière chose dont je voudrais vous parler. Comme vous l'avez sans doute remarqué, votre parcours est jonché d'obstacles qu'il vous faudra éviter.

■ Vous voulez dire comme l'incident avec les énormes rochers que les villageois m'ont envoyés et qui ont failli me tuer deux fois ?

■ Oui... Dans ce genre de situation, vous devez appuyer aussi vite que vous le pouvez sur un bouton qui apparaît de façon aléatoire, le plus souvent le bouton A, pour échapper à une fin tragique. Mais il vous sera parfois demandé d'esquiver les attaques ; ces esquives se font en appuyant sur deux boutons en même temps. Il existe deux combinaisons, les gâchettes L et R ou encore les boutons B et A.

L'apparition de ces deux combinaisons est totalement aléatoire, donc ne soyez pas trop sûr de vous... D'autre part, ne relâchez pas votre vigilance, ces traquenards peuvent arriver à n'importe quel moment. Vos réflexes seront mis à rude épreuve car votre fenêtre de réaction, qui est déjà très réduite, le sera plus encore dans certains cas. Autrement dit, Leon, interdiction de vous lever pendant une cinématique pour aller chercher un bol de chips et du Coca.

■ Merci du conseil. En même temps, je me demande où je vais pouvoir trouver des chips et du Coca dans cet endroit malfamé. Je vais vous confier une chose Hunnigan : si je

EXTRAORDINAIRE

Juste histoire de rendre hommage à l'un des meilleurs passages du jeu : le château de Salazar. Le jeu est découpé en trois parties bien distinctes : on commence par le village (assez vaste, vous pourrez vous en rendre compte), on continue par un château et enfin on termine... (non, pas de spoiler). Cet encadré est un simple remerciement à Capcom pour l'EXTRAORDINAIRE seconde partie : le château, gothique à souhait, offrant une ambiance à se damner. D'une variété sans précédent : les jardins, la salle des glaces, la chapelle, les balcons, le pont... un véritable Minas Tirith qui offre près de douze heures de PUR BONHEUR.



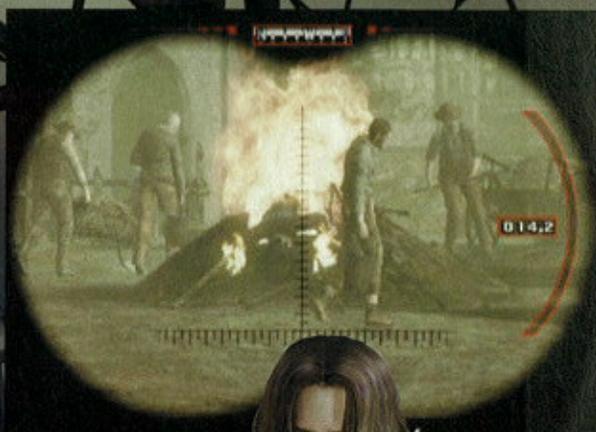
Okay. Only one, very important question. You got a smoke ?

Luis Sera



LOOK

LES JUMELLES QUE NOUS LUI AVONS DONNÉES ONT UNE EXCELLENTE CAPACITÉ DE ZOOM.



SNIPER

La grande nouveauté de ce volet sur GameCube est la possibilité d'utiliser un fusil de sniper ; du jamais vu dans un *BioHazard* ! Si le jeu était déjà jouissif avant, il l'est encore plus une fois cette arme récupérée. Ainsi, on peut se la jouer Andy dans *l'Armée des morts* ; faire éclater la tête de ces monstres est un vrai régal. De plus, si par chance des adversaires sont alignés dans votre ligne de mire, vous pourrez en tuer deux ou trois d'un seul coup ! Ce fusil vous aidera également à remplir plusieurs missions, comme protéger Ashley pendant qu'elle déverrouille un mécanisme.

LUIS SERA

Un des personnages clés de ce nouvel épisode. Espagnol jusqu'au bout des ongles, Luis Sera prétend être un ancien policier de Madrid, sur les traces d'un dangereux groupe de fanatiques. Étrangement, Luis sait TOUT sur TOUT. Il est au courant des événements de 1998, il connaît Umbrella, il sait pourquoi les villageois agissent de la sorte et cherchent à vous tuer. Il en sait beaucoup plus que ce que l'on pense sur l'élément central du scénario... bien évidemment nous ne révélerons rien à ce sujet. Un personnage attachant, doué du magnum, à la démarche décontractée. Nonchalant, blasé, ironique et cynique, Luis Sera est l'élément "comique" de RE 4... mais comme pour le reste, l'humour y est noir... très noir...

tombe sur ce genre de nourriture, je n'y toucherais même pas. Je préfère encore tuer des serpents pour me nourrir de leurs œufs. D'autant que j'ai découvert récemment que les œufs dorés me redonnent quasiment toute mon énergie. Je coupe le contact, je continue la mission.

Del Lago

Je viens d'arriver dans une vallée où je sens comme les effluves d'un lac. L'humidité de l'air pose une fine couche de gouttelettes sur mon visage et à en juger par l'état du bois, il est évident qu'une source d'eau ne doit pas être loin.

■ Soyez prudent Leon, les contes et légendes locaux parlent d'une créature vivant dans le lac à quelques encablures de l'endroit où vous vous trouvez.

■ Ne me dites pas que vous croyez à ces fadaïses ?

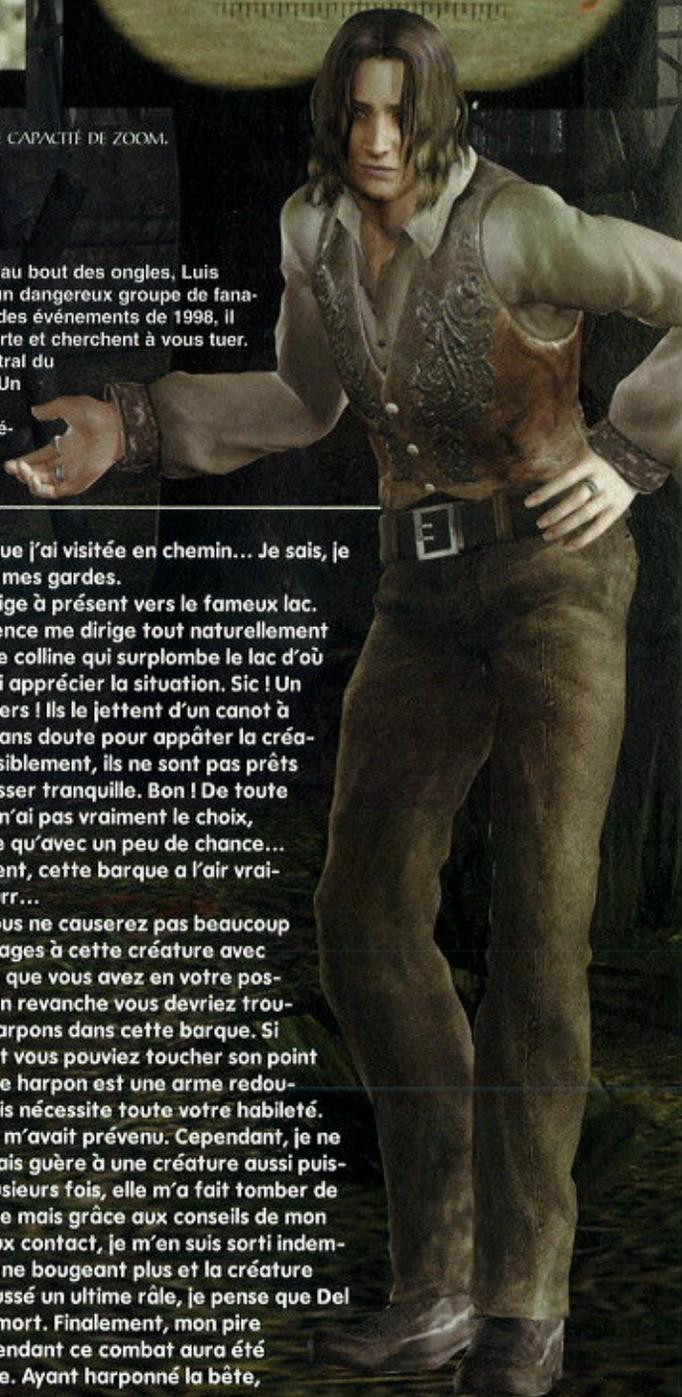
■ Non. Cela dit notre satellite nous a fait parvenir, il y a quelques heures, une photographie de la zone quadrillée sur un kilomètre carré et nous avons décelé une activité thermique anormale et qui couvrait un périmètre inquiétant... On dirait que le monstre du Loch Ness, ou quoi que ça puisse être, a refait surface.

■ ... Cette créature se nomme Del Lago, d'après des documents laissés dans une

cabane que j'ai visitée en chemin... Je sais, je reste sur mes gardes.

Je me dirige à présent vers le fameux lac. Ma prudence me dirige tout naturellement vers cette colline qui surplombe le lac d'où je pourrai apprécier la situation. Sic ! Un des policiers ! Ils le jettent d'un canot à moteur, sans doute pour appâter la créature... Visiblement, ils ne sont pas prêts de me laisser tranquille. Bon ! De toute façon, je n'ai pas vraiment le choix, peut-être qu'avec un peu de chance... Décidément, cette barque a l'air vraiment pourr...

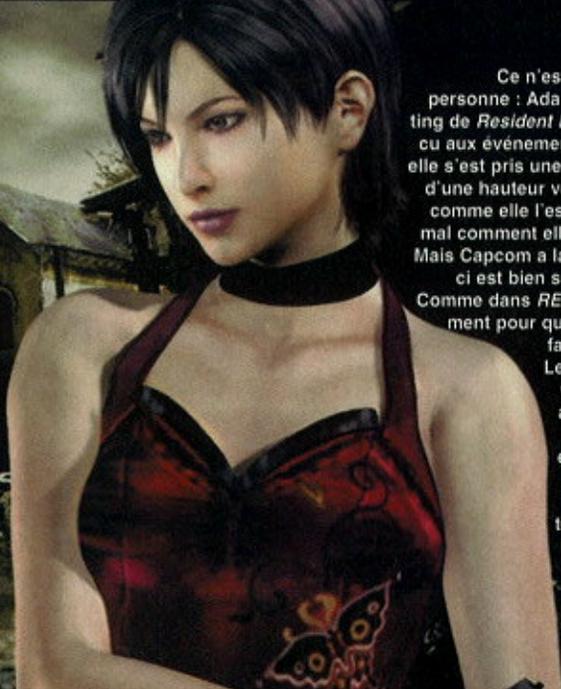
■ Leon, vous ne causerez pas beaucoup de dommages à cette créature avec les armes que vous avez en votre possession, en revanche vous devriez trouver des harpons dans cette barque. Si seulement vous pouviez toucher son point faible... Le harpon est une arme redoutable, mais nécessite toute votre habileté. Hunnigan m'avait prévenu. Cependant, je ne m'attendais guère à une créature aussi puissante. Plusieurs fois, elle m'a fait tomber de ma barque mais grâce aux conseils de mon mystérieux contact, je m'en suis sorti indemne. Le lac ne bougeant plus et la créature ayant poussé un ultime râle, je pense que Del Lago est mort. Finalement, mon pire ennemi pendant ce combat aura été le réalisme. Ayant harponné la bête,





Ada Wong

Ce n'est plus une nouvelle pour personne : Ada Wong fait partie du casting de *Resident Evil 4*. Elle a donc survécu aux événements de 1998, alors que 1) elle s'est pris une balle, 2) elle est tombée d'une hauteur vertigineuse et 3) blessée comme elle l'est à la fin de *RE2*, on voit mal comment elle a fait pour s'échapper. Mais Capcom a la réponse à tout et celle-ci est bien surprenante, vous verrez. Comme dans *RE2*, on ne sait pas exactement pour qui elle travaille, ce qu'elle fait ici. Est-elle du côté de Leon ou comme dans *RE2* va-t-elle lui apporter son assistance afin d'en tirer profit ? Vous le saurez en jouant à ce quatrième épisode. Une chose est sûre : elle a subi un lifting impressionnant et 1) ressemble bien plus à une Asiatique (une femme oserais-je dire), 2) conserve toujours le mystère qui l'anime depuis *RE2*.



- Peut-être... je n'en sais rien.
- Je vous recontacte lorsque j'ai plus d'informations...

Le début de la vraie horreur

Il fait nuit à présent. Quelque chose de terriblement malsain réside dans l'atmosphère. Je vois une porte large, encore une fois en fer, qui me fait face. J'entre. J'aperçois un villageois qui vient vers moi... que... qu'est-ce que... ? Mon Dieu ! Quelque chose vient de sortir de sa tête. Une seconde créature horrible d'apparence. A moins qu'il ne s'agisse de son cerveau... Je coupe le contact, je pense que cette "nouveau" va me donner du fil à retordre. J'arrive à présent à un barrage. Je me dirige vers l'endroit qui commande les écluses. Je vais devoir descendre en rappel... Pas d'autre choix. Je coupe le contact, des ennemis arrivent. Après avoir modifié le trajet de l'eau, j'ai trouvé un insigne rond.

- Hunnigan, je viens de trouver un insigne.
- Très bien, vous devriez pouvoir ouvrir la porte principale de l'église. Quoi qu'il en soit Leon, je ne sais pas trop ce que vous trouverez à l'intérieur donc je vous suggère de récupérer le sujet et de ne pas vous attarder dans les parages.
- Je vous rassure Hunnigan, ça n'est pas du tout mon intention...

Je suis revenu sur mes pas. Je revois à présent cette vaste plaine qui sert de repaire aux corbeaux. Avançons prudemment, on tente peut-être de me tendre une embuscade. Un grand nombre de villageois s'affaire à présent devant mes yeux. Ils viennent d'ouvrir une porte gigantesque et semblent vouloir en extraire quelque chose de visiblement très lourd, à en juger par l'énergie que dépense cette vingtaine "d'hommes". Ils semblent perdre le contrôle. Mon DIEU ! Une nouvelle créature gigantesque vient d'apparaître et elle massacre tout ce qui bouge. Il doit sûrement s'agir du fameux El Gigante dont parle Mendez dans une de ses "notes". Je coupe le contact, vu la résistance des villageois

The Return of Kingnedy

Ce jeu est truffé de références cinématographiques ; ça, vous le saviez déjà, nous vous en parlons d'ailleurs dans un dossier ce mois-ci. Mais le film le plus récurrent dans *Biohazard 4*, comme c'est le cas dans beaucoup de jeux actuellement, reste le *Seigneur des Anneaux* et plus particulièrement *Le Retour du roi*. L'exemple le plus flagrant est votre arrivée dans le château de Salazar, où vous êtes attaqué à coups de rochers en flammes qui viennent détruire certains éléments du décor ! De même, certains passages qui laissent entrevoir une partie de l'architecture du château rappellent à plus d'un titre Minas Tirith...



✦ L'AGENT KENNEDY S'EST VISIBLEMENT PROCURÉ UN ARSENAL IMPRESSIONNANT SUR PLACE.

une corde étant attachée à l'arme marine qui nous "liait", et lorsque la bête s'est affaissée dans l'eau, la corde s'est malencontreusement enroulée autour de ma jambe. Heureusement que j'avais mon couteau, sinon elle m'emmenait avec elle dans son tombeau glacé. Je vais repartir, je vois une bâtisse de l'autre côté de la berge. Je me demande où elle... AHHHHH... qu'est-ce qui ? Ahhhhhhhh... une douleur... Mon Dieu... je crache du sang. Je me sens fatigué... las ... Contact rompu. Où suis-je ? Je... ahhhhhhhh... mes entrailles... que... de... ahhhhhhhh. Mon Dieu, cette... chose... est en moi. Arghhhhhhhhhhhhhhhhhhh... Ce n'était qu'un... cauchemar...
 ■ Hunnigan, ici Leon.
 ■ Leon ? Cela fait plus de six heures que nous n'avons pas eu de vos nouvelles. Tout va bien ?
 ■ Je suis resté ici. Apparemment, j'ai perdu connaissance.
 ■ Pourrait-ce avoir un rapport avec ce qu'a dit le chef du village ?

Ho ho, excuse me your highness.

Perhaps the young lady might what to introduce herself first before asking someone his name ?

Luis Sera



NOTE AU PRÉSIDENT : L'AGENT KENNEDY EST UN MILITAIRE. IL NE FAIT QU'EXÉCUTER SA MISSION. CES PHOTOS ONT ÉTÉ PRISES PAR NOS SERVICES POUR VOUS PROUVER QU'IL PREND SOIN DE VOTRE FILLE.

L'AGENT HUNNIGAN NOUS A APPRIS QUE L'AGENT KENNEDY SOUFFRAIT D'UN MAL INCONNU.

She's like a part of me. I can't let go. Let's leave it at that!

Leon S. Kennedy

ANTIMATIÈRE GRISE

S'il y a bien une chose qui ne change pas dans *BioHazard* et même dans beaucoup de productions Capcom, ce sont les énigmes complètement farfelues. Au début, le jeu s'en dispense et on se met à penser que la firme a renoncé à torturer ses fans, mais il n'en est rien ! Leur difficulté augmente progressivement et à un moment donné, on retrouve les mêmes ingrédients que dans les précédents volets : les développeurs sont revenus à leurs premières amours. Encore une fois, vous devrez user de vos cellules grises pour résoudre des énigmes, cependant vous ne serez pas obligé de toutes les faire car certaines ne mènent qu'à des objets rapportant de l'argent.

face à ce titan, si je ne fais rien, je vais finir en morceaux... Je crois bien qu'il s'agissait du combat le plus intense de mon existence. D'ailleurs, je n'ai plus beaucoup de munitions. Cet El Gigante me rappelle un peu William Birkin, ce scientifique démoniaque qui s'était inoculé son propre virus et avait muté plusieurs fois, jusqu'à une ultime forme... la chose la plus effroyable que j'ai pu voir et... affronter. C'était dans un train... accompagné de Claire et de Sherry... et sans Ada...

Bref, oublions tout cela et concentrons-nous sur la mission : je dois retrouver Ashley, à tout prix, et m'enfuir de cet enfer avec elle...

Je viens d'affronter des chiens qui eux aussi semblaient atteints d'une agressivité rare et dotés d'une force peu commune. Maintenant que j'ai l'insigne, je peux enfin entrer dans l'église. J'ouvre la porte.

Une église de campagne. Petite, conventionnelle... La seule chose qui m'interpelle est cet insigne étrange qui se trouve sur le mur, ainsi que ces portraits partout de celui qui doit être leur prêtre ou leur guérisseur. Je monte à l'étage. Toujours personne. Je suis étonné d'ailleurs de ne pas avoir eu droit à un comité d'accueil.

Une machine ? Ici ? Cela me semble assez incohérent, d'autant qu'elle me sert à résoudre une énigme basée sur la luminosité. Dans une église ? Même si j'ai vu, depuis mon arrivée, nombre de choses étranges, je dois avouer que c'est le premier élément qui me choque : qu'est-ce qu'un mécanisme de la sorte fait dans une église ? Bien. Continuons la mission. Apparemment, après avoir résolu l'énigme, des portes se sont ouvertes. J'avance prudemment, une porte devant moi. Je coupe le contact.

Oui, c'est bien elle. Ashley Graham.

Mission accomplie ou début du cauchemar ?

La pauvre a l'air affolé, je me demande bien ce qu'ils ont pu lui faire, le cadavre de femme dans la cabane ne m'a pas laissé un très bon souvenir... Bon, nous verrons cela plus tard, pour l'heure, il vaut mieux sortir d'ici au plus vite, espérons juste que notre fuite ne sera découverte que bien après. Il est vrai que maintenant tout va se compliquer car je vais devoir constamment garder un œil sur elle. Ça me rappelle les missions sauvetage lorsque j'étais commando, celles-ci comptaient pour les plus difficiles... Je n'arriverai donc jamais à les oublier... Ces otages que nous n'avons pas pu sauver Jack et moi... Hors de question ! Je ne laisserai pas Ashley mourir ici !

On approche du hall et... Saddler ! C'est donc à ça que ressemble le leader de cette bande de monstres, encore un fou à lier qui a des rêves de grandeur. J'avoue ne pas avoir très envie de discuter avec lui plus longtemps. J'ai repéré une fenêtre pas loin de la porte, je pense que c'est notre seule chance, on devrait pouvoir leur fausser compagnie avant qu'ils n'aient le temps de réagir. C'est parti ! Ouf ! Les deux flèches ne sont pas passées loin, mais les villageois nous attendaient à l'extérieur... Ashley me conseille de tirer sur la commande de frein sur le chariot, ça devrait marcher...

Nous sommes enfin seuls, il faut à présent fixer un point d'extraction, ce n'est pas que je n'aime pas cet endroit mais...

■ Leon, c'est moi.

■ Hunnigan, j'ai retrouvé Ashley Graham, elle va bien. Indiquez-moi la zone d'extraction, je pense qu'elle et moi en avons assez vu pour aujourd'hui.

■ Un hélicoptère est déjà en route, il vous récupèrera dans

GROSSIÈRETÉS ESPAGNOLES ENTRE AMIS !

Le jeu se passant en Europe (et plus particulièrement en Espagne), les villageois s'expriment dans leur langue : aussi si vous ne comprenez pas la langue de Juan Carlos, alors voici un petit guide qui vous prouvera que vous avez raison de leur exploser le crâne, tant ils sont insultants !

- ¿ Qué carajo estás haciendo aquí ? Lárgate cabrón : Qu'est-ce que tu fous là, bordel ? Dégage, fils de pute.
- ¡ Te voy a ser picadillo ! : (le fameux "il me faut la tête") Je vais te réduire en poussière (picadillo : une épice mexicaine)
- ¡ Te voy a matar ! : Je vais te tuer !
- ¡ Atras de ti, imbecil ! : Derrière toi, imbécile !
- Se mira enano !/Se mira como enano ! : regardez comme il est minuscule !
- ¡ Mierda ! : Merde !



NOTE AU PRÉSIDENT : VOTRE FILLE EST EN SÛRETÉ. NOUS AVONS DÉPÊCHÉ LE MEILLEUR AGENT. IL LA PROTÈGERA AU PÉRIL DE SA PROPRE VIE.

une zone au nord du village, je vous contacterai pour vous indiquer les coordonnées. Et au sujet de votre protégée, sachez que la plupart du temps elle se mettra elle-même à l'abri des coups de feu et elle vous suivra partout où elle le pourra. En revanche, vous avez la possibilité de la cacher si vous trouvez des conteneurs assez grands pour que quelqu'un puisse y entrer en appuyant sur le bouton X. D'autre part, si une situation vous paraît trop dangereuse, vous pouvez toujours lui dire de vous attendre et la rappeler ensuite en appuyant sur le bouton Y. Ayez aussi un œil attentif sur l'icône en bas à droite : si Ashley se fait enlever, il vous le signalera et elle se mettra à hurler...

- Très bien, je m'en souviendrai.
- Une dernière chose Leon, elle n'est sûrement pas capable de sauter d'un point élevé comme vous le faites, vous devrez alors vous poster dessous et la rattraper dans sa chute. Tâchez de ne pas l'oublier en chemin...
- ... Rendez-vous pour les coordonnées.

Je vois un pont juste devant, et une maison plus loin... Et une armée de villageois, il faut que l'on s'abrite au plus vite !

- Leon : Leon ? Est-ce que vous m'entendez ?
- Mademoiselle Hunnigan, quelqu'un a piraté la transmission.
- Merde...

Il faut que j'aille en référer à mes supérieurs, la situation semble se compliquer.

■ Messieurs, nous avons perdu contact avec l'agent Kennedy et le sujet Ashley Graham il y a de cela vingt minutes. Nous avons aussi perdu contact avec le pilote de l'hélicoptère. Notre transmission a été piratée depuis l'Europe, nous travaillons au rétablissement de la liaison mais cela peut prendre quelques heures.

- Très bien agent Hunnigan. Pendant ce temps, tentez également de localiser l'agent Kennedy et Ashley Graham et envoyez immédiatement un autre hélicoptère, le premier a probablement été abattu...
- Bien monsieur.

Épilogue(s)

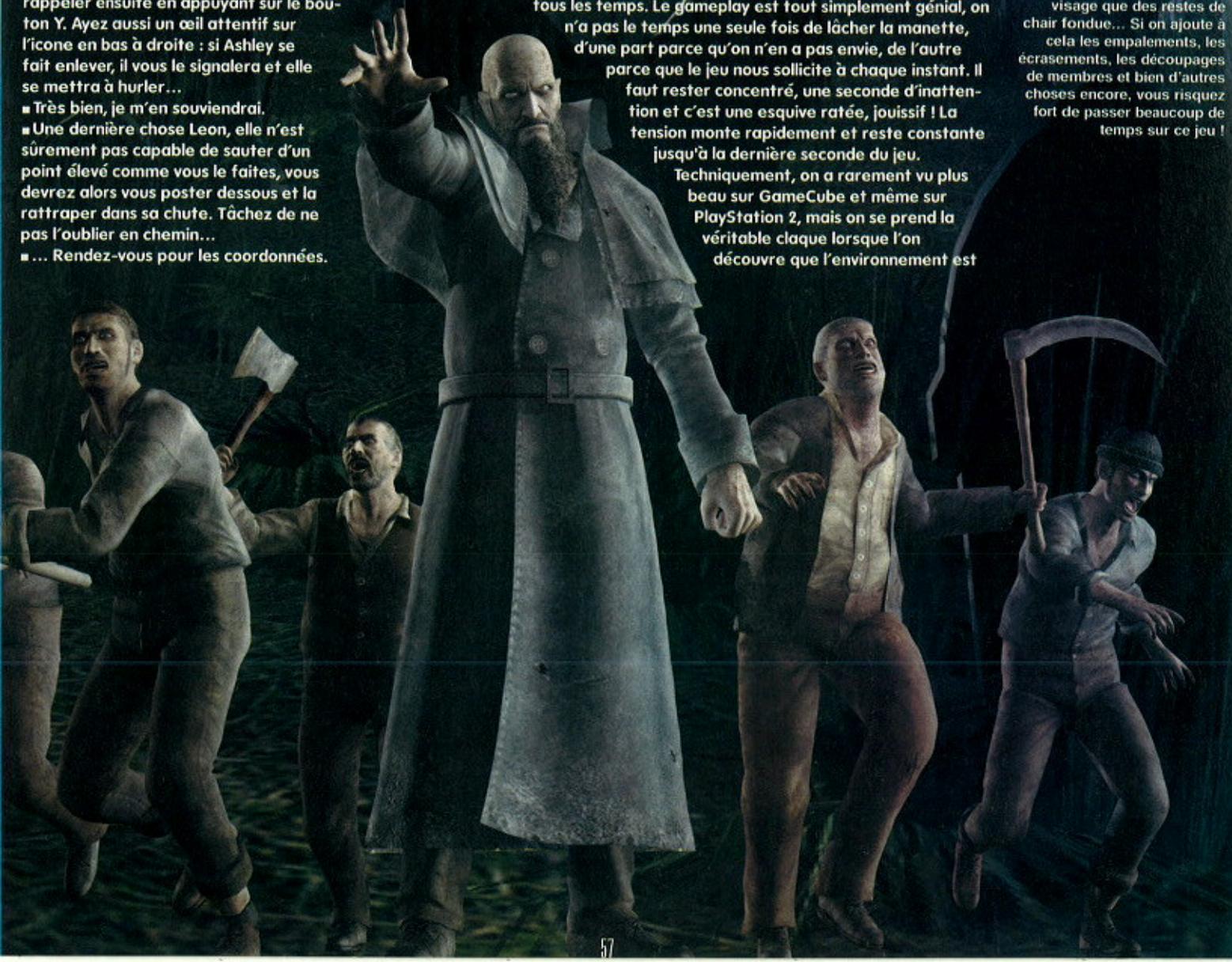
Oresama : *Resident Evil 4* m'aura définitivement laissé une bonne impression, les rebondissements du scénario, les ennemis à la fois monstrueux et dont le design sort vraiment de l'ordinaire, sans mauvais jeu de mots, en font un jeu qui mérite largement son titre de meilleur Survival-Horror de tous les temps. Le gameplay est tout simplement génial, on n'a pas le temps une seule fois de lâcher la manette, d'une part parce qu'on n'en a pas envie, de l'autre parce que le jeu nous sollicite à chaque instant. Il faut rester concentré, une seconde d'inattention et c'est une esquivée ratée, jouissif ! La tension monte rapidement et reste constante jusqu'à la dernière seconde du jeu.

Techniquement, on a rarement vu plus beau sur GameCube et même sur PlayStation 2, mais on se prend la véritable claque lorsque l'on découvre que l'environnement est

LA MORT VOUS VA SI BIEN



Dans *Biohazard 4*, Leon peut mourir de différentes façons : il est vrai que c'était déjà le cas dans les précédents volets, mais la mise en scène n'a jamais été aussi poussée que dans cet épisode. Ainsi, si vous ne prenez pas garde, vous risquez de vous faire décapiter par un certain type avec une tronçonneuse, par exemple. Ou pire encore, vous faire vomir de l'acide dessus par des créatures volantes, ne laissant à votre visage que des restes de chair fondue... Si on ajoute à cela les empallements, les écrasements, les découpages de membres et bien d'autres choses encore, vous risquez fort de passer beaucoup de temps sur ce jeu !



NAISSANCE

Avant d'être la révolution que nous venons de passer en revue dans ce test, Resident Evil 4 était, à l'origine, bien différent. Une direction tout aussi intéressante, qui, grâce au trailer diffusé en 2000, laissait entrevoir un énorme potentiel avec notamment une ambiance aussi angoissante que celle du premier épisode, un ennemi visiblement capable de se fondre dans n'importe quel élément du décor et un Leon atteint du virus incurable d'Umbrella. Les premières rumeurs parlaient d'un épisode se déroulant en Europe où notre héros, toujours à la poursuite d'Umbrella, découvrait le centre nerveux de la société... On parlait également de l'intervention des Redfield mais aussi de Jill Valentine et Barry Burton. Alors que le développement était quasiment achevé, Kobayashi décida de revoir complètement le jeu et d'en faire autre chose... un soft annonciateur d'une nouvelle trilogie, indépendante des anciens épisodes de la série.



UN ROBOT CAMERA, EQUIPE DES TECHNOLOGIES LES PLUS AVANCEES, A CONTINUE A SUIVRE L'AGENT KENNEDY POUR VOIR S'IL NE S'ECARTAIT PAS DE LA MISSION...

réellement interactif, du pur bonheur.

Jay : Inutile de s'étendre des heures sur les nombreuses qualités intrinsèques de *Biohazard 4*, ce jeu est une tuerie absolue, point barre. Non pas le meilleur Survival-Horror comme le dit Nico, mais le meilleur jeu du GameCube et l'un des meilleurs épisodes de la série... ou plutôt le commencement d'une nouvelle trilogie qui s'annonce passionnante. Sans spoiler, la fin laisse entrevoir une suite, ce qui est loin de nous déplaire surtout dans les circonstances où cette même fin est amenée ! Que dire de ce quatrième épisode ? Graphiquement, il s'agit, à ce jour, du jeu le plus abouti. Magnifique de bout en bout (bémol pour les cinq dernières minutes et le dernier boss... du joli gâchis), il en met plein la vue. En termes de gameplay, une fois de plus rien à redire, l'équipe de Kobayashi a donné tout ce qu'elle avait pour vous faire passer des heures de bonheur absolu. On ne s'ennuie pas une seconde (un de ces RYTHMES), les phases en "simili QTE" sont démentes (un combat de marines qui fera date notamment), les références cinématographiques sont en surnombre, l'atmosphère est EXTRA-ORDINAIRE, le scénario à défaut d'être très réfléchi est rondement mené et les personnages ont tous un quelque chose qui les rend vivants et le tout est animé à la perfection et propose qui plus est une jouabilité absolument PARFAITE. On fera l'impasse sur certaines incohérences et surtout des clignotements de sprites voire des bugs d'écran...



Are you out of your mind ? (Ashley Graham)
I knew you'd be fine if you landed on your butt (Leon S. Kennedy)

BORN TO KILL

Le passage de Leon chez les commandos n'aura en tout cas pas été vain ; notre homme vous prouvera à maintes reprises sa maîtrise de l'armement. Si au début du jeu, vous trouverez ou achèterez des armes conventionnelles, comme le fusil à pompe, au fur et à mesure de votre progression, vous obtiendrez des versions améliorées réservées aux forces de l'ordre ou encore à l'armée. Inutile de préciser que les dégâts causés sont considérables.



RAMON SALAZAR. NOUS AVONS PEU D'INFORMATIONS SUR L'HÉRITIÈRE D'UNE DES FAMILLES CATALANES LES PLUS IMPORTANTES. IL EST LE PROPRIÉTAIRE DU CHÂTEAU OÙ L'AGENT KENNEDY ET LE SUJET GRAHAM ONT TROUVÉ REFUGE.

tant le reste sidère. En parlant d'yeux écarquillés, il est évident que certains passages tels que l'attaque de la maison, un certain combat au couteau, un remake terrifiant de *The Thing* ou encore une dernière partie jouissive, sont désormais à inscrire dans l'énorme registre des moments cultes dans un jeu. Ne parlons pas du couple dément que forme Leon et Ashley, alias la seule nana virtuelle qui est capable de te réveiller le barreau (surtout dans sa deuxième tenue). A ce propos, la phase où l'on dirige la belle est un condensé de plaisir pur... et je ne vous parle même pas des sensations provoquées par le château de Salazar... ULTIME. Je pense que vous l'aurez compris mais je voulais absolument éviter de faire un test de *Biohazard 4* car nous avons atteint un nouveau degré de réussite dans le jeu vidéo. Il ne s'agit, en l'occurrence, plus du tout d'un jeu mais d'une véritable œuvre d'art interactive. De fait, le test se devait d'être dans le même état d'esprit et surtout à la hauteur des émotions que provoquent ce chef-d'œuvre. En espérant que l'atmosphère décrite par les yeux du personnage (même si nous avons omis certains détails afin de ne pas spoiler et surtout avons "romancé" quelque peu notre intrigue de façon à ce qu'elle tienne la route) était une expérience de découverte qui vous a procuré autant de plaisir que nous en avons eu Nico et moi-même à le rédiger... Normalement, si j'ai réussi mon coup :

vous devez AVOIR ENVIE D'Y JOUER. Ce qui est bien plus important que de consulter nos avis... Le mot de la fin sera dans l'accroche principale de ce magazine et par la même de la couverture : *Resident Evil 4* est le paradis de l'enfer. A bon entendeur. Si vous n'achetez pas ce jeu, c'est que 1) vous êtes stupide, 2) vous êtes contre l'évolution du jeu vidéo, 3) vous ne méritez pas d'être des lecteurs de *Gameplay RPG*. Je pense que le message est clair et précis : mis à part le fantastique *Devil May Cry 3* (que nous passerons en revue avec Setsu le mois prochain), j'ai rarement ressenti autant de bonheur (hors RPG naturellement) dans un jeu vidéo. Une pure merveille... Qu'est-ce que vous attendez ? Allez vite l'acheter ! Je vous donne rendez-vous au prochain numéro pour un dossier/test de *DMC 3* dont vous vous souviendrez...



VOICI LA PHOTO QUI PROUVE NOS DIRS. HELAS, NOTRE ROBOT A ÉTÉ DÉCOUVERT ET DÉTRUIT. NOUS N'AVONS PLUS AUCUNE IMAGE DE LA MISSION. HUNNIGAN ET DE NOMBREUX TECHNICIENS TRAVAILLENT TOUJOURS À ESSAYER DE RÉTABLIR LE CONTACT AVEC L'AGENT KENNEDY.

Graphismes

A+/A++

Le plus beau jeu du GameCube ! Cela va sans dire : chaque environnement est magnifiquement détaillé. Les différents effets, notamment pyrotechniques, sont tout bonnement hallucinants. Les nuances de couleurs sombres ajoutent au caractère "osé" du jeu. / La perfection. Point.

Musiques

B/A

Vous n'aurez pas l'occasion d'en entendre beaucoup durant la partie, mais celles que vous entendrez vous laisseront à coup sûr une bonne impression. La mélodie des points de sauvegarde donne l'impression d'un hymne de paix dans ce monde de brutes. / Une performance cinématographique ; la musique dans *Biohazard* a toujours été divine. L'atmosphère est EXTRAORDINAIRE... Ah oui les voix d'igt, les plantes, les rires, les bruits de la nature et ceux liés aux déplacements de notre héros, etc.

Accessibilité

A/A

On se fait très vite à la nouvelle "manabilité" de *Biohazard*, plus simple que la précédente. Certains jugeront toutefois que la combi dernière d'égale n'est pas forcément la meilleure solution, mais on ne peut pas nier qu'elle contribue à l'aspect immersif du jeu. / RE 4 est parfaitement jouable. Il s'offre le luxe de proposer une prise en main immédiate et efficace. ON EST LEON.

Durée de vie

A/B

Le plus long *Biohazard* de la série, qu'on se le dise ! Néanmoins pas moins d'une vingtaine d'heures pour le finir la première fois. De plus, les nouvelles missions, tenues et armes que l'on découvre en terminant vous conduisent sûrement à le relaire plusieurs fois. / RE 4 est si bon que j'en suis à ma quatrième partie. Rien que relaire ce jeu est un bonheur...

Scénario

A/C

Le loop n'est jamais très loin. Leon a cette fois affaire à un groupe de méchants bien plus organisés qu'une bande de zombies sans cervelle. Le scénario reste dans la même veine que les précédents volets, avec ses rebondissements ; cela dit, ne vous attendez pas à être vraiment surpris. / Rien d'exceptionnel à ce niveau. Une histoire plutôt classique et même décevante en comparaison des autres épisodes. Néanmoins, les rebondissements de qualité, même s'ils sont télégraphiés, ont le bon goût d'être mis en scène de façon savante.

Présentation

B/C

Une intro qui ne paie pas de mine au premier abord, mais on y apprend des choses très intéressantes. Le pack collector japonais qui contient, entre autres, un parapluie Umbrella, est plutôt réussi alors que la jaquette américaine est assez médiocre. Vivement le pack européen avec sa tonnageuse ! / Rien d'exceptionnel, mais on y en fait, à la limite.

Psychologie des personnages

A+/A

Leon S. Kennedy a fait du chemin depuis *Biohazard 1*. Les épreuves qu'il a traversées marquent un homme et cela se sent. Les autres protagonistes ont eux aussi été travaillés de façon à ce qu'ils n'aient pas à pâtir devant le héros. / Globalement, on ne va pas crier au génie, mais les héros sont attachants, et les méchants... charismatiques. Ashley est croquant, on aime être un personnage tel que Leon, cynique et avec un recul énorme sur les autres et le reste...

10/10

**LE MAGAZINE
100 % JAPON
100 % PASSION**

OFFERT ! DVD VIDEO **DECouvrez** **KOTAKU DVD** **VOIR AU DOS**

8,5 Giga l'équivalent de **13 CD**

UN SECOND MAGAZINE INTERACTIF
TOUTE L'ACTUALITE JAPONAISE
ACCOMPAGNEE DE VIDEOS HAUTE RESOLUTION

100 % Japon - 100 %

INCROYABLE ! 5€
Les 2 magazines papier et DVD

LA GAIN
D'Évangéline à Mahoro
le parcours d'une ban

UNE INVENTION ET EXCLUSIVITE FJM PUBLICATIONS !

DVD KOTAKU DVD
8,5 GIGA l'équivalent de **13 CD-ROM**

Un vrai magazine INTERACTIF

UN VRAI MAGAZINE SUR VOTRE TV ACCOMPAGNE DE VIDEOS HAUTE RESOLUTION

**UN SECOND
MAGAZINE INTERACTIF**

**DVD
VIDEO**

**TOUTE L'ACTUALITE JAPONAISE
ACCOMPAGNEE DE VIDEOS HAUTE RESOLUTION**

**EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX**

La passion du mang

EXCLUSIF ! FORMULE 3 EN 1 **DECouvrez** **Manga DVD** **VOIR AU DOS**

1 MAGAZINE
1 MAG DVD
1 EMISSION DE RADIO

UN MAGAZINE INTERACTIF SUR VOTRE TV

TOUTE L'ACTUALITE DU MANGA EN FRANCE, EN EUROPE ET AU JAPON
ACCOMPAGNEE DE VIDEOS HAUTE RESOLUTION

ECOUTEZ L'EMISSION DE RADIO AVEC L'EQUIPE DE MANGA SPIRIT
COMMENTANT LEUR SELECTION DE VIDEOS

Manga Spirit

Cowboy Bebop
Après la fin de la série, le choc est fait !

Eyeshield 21
La nouvelle bombe de Genki

Takehiko Inoue
Après la fin de Slam Dunk, Real !

Spirit of the Sun
Cataclysm prophétique ?

Leviathan
Le patchwork humain

Heroic Fantasy
De Ni-onn à La Dame de Falis - La légende est en marche !

N°14

La Dame de Falis © Akimiro Yamada / Ryo Mizuno / Group SNE - VF Kami 2005

**ACCOMPAGNE DE SON
DVD INTERACTIF
VIDEO**

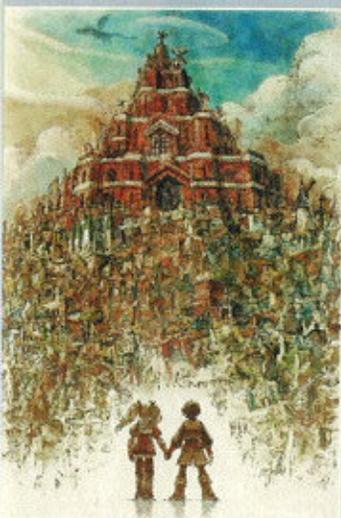


**TOUTE L'ACTUALITE DU MANGA
ACCOMPAGNEE DE VIDEOS HAUTE RESOLUTION**

EN VENTE ACTUELLEMENT

Timidité

Le mois dernier a été un mois à la noix. Sincèrement, outre le retard INTEMPESTIF de Gameplay RPG qui m'a valu quatre ulcères et des nuits à angoisser quant aux ventes de ce numéro dans lequel on a quand même pondu un dossier de fou sur *Dragon Quest* avec l'ami Fabos, j'ai regardé avec une larme à l'œil le marché japonais. RIEN DE CHEZ RIEN. Aucun jeu sortant du lot, que des déceptions et des têtes de responsables de boutiques qui "oublent" leurs commandes à embrocher sur un pieux. Bref, c'était loin d'être la fête. Heureusement que *Radiata Stories* est venu redorer le blason de janvier et que *Devil May Cry 3* nous a sauvés à la moitié du mois de février de l'ennui le plus total. Reste le sympathique *Digital Devil Saga 2* qui a eu la mauvaise idée d'être en tout point similaire à son prédécesseur... Si *DMC* n'est pas dans ces pages, c'est sans doute parce que je vous réserve un dossier pour le mois prochain !



Radiata Stories

Edition : Square Enix - Conception : tri-Ace - Nombre de joueurs : 1 - Machine : PlayStation 2 - Genre : RPG
Note : 8 - Testeur : Fabos

page 62

Avec ses graphismes très jolis, son gameplay qui sort un peu des sentiers battus et son scénario assez bon, *Radiata Stories* se présente comme un très bon jeu dans son domaine. De plus, les scènes où l'on se marre vraiment ne manquent pas, encore une fois, tri-Ace nous livre un jeu d'exception. Je dois dire que je l'attendais impatientement et très franchement, je n'ai pas été déçu, même si je ne trouve pas le design du héros transcendant, on s'y attache très vite.

Oresama

Après l'excellent *Star Ocean : Till the End of Time*, on attendait tous tri-Ace de pied ferme pour sa nouvelle réalisation. *Radiata Stories* est à la hauteur de nos attentes... même si le résultat est différent de ce que nous attendions. A la place d'un RPG épique, nous avons droit à un très bon RPG basé sur ses personnages et sur l'humour intrinsèque du produit. Pourquoi pas... Il faudra attendre toutefois une version US pour vraiment prendre son pied.

Jay

Radiata propose un univers enchanteur qui m'a particulièrement plu. L'humour omniprésent contraste avec le sérieux des premières images, et tous les personnages sont réellement attachants. Une bonne surprise qui mérite votre intérêt.

Setsu

Digital Devil Saga : Avatar Tuner 2

page 68

Edition : Atlus - Conception : Atlus - Nombre de joueurs : 1 - Machine : PlayStation 2
Genre : RPG - Note : 5 - Testeur : Fabos

Je suis pas un grand connaisseur de la série des *Digital Devil Saga*, et je dois avouer que l'univers ne m'attire pas plus que cela. Les accros devraient y trouver leur compte. Bref, je m'arrête aux artworks des personnages transmissibles...

Setsu

L'univers et l'atmosphère de la série *Shin Megami Tensei* ont toujours plu (cf. le dossier d'il y a quelques mois), ce deuxième épisode de *Digital Devil Saga* est décevant. Pas tant que pièce, dans la mesure où le RPG en lui-même est très bon, mais en tant que suite : une copie conforme du premier opus. On a un peu l'impression d'avoir affaire au même jeu, ce qui est gênant... vous en conviendrez.

Jay

Je suis pas très familier de la série des *Shin Megami Tensei*, ni du design, donc ce nouvel épisode de *DDS* ne m'attire pas vraiment. Cela dit, le jeu reste très agréable à jouer, le scénario est toujours fidèle à la saga et ravira les fans. Il n'empêche que le concept d'apprivoiser ses démons et de pouvoir se transformer en démon soi-même est une idée fort séduisante.

Oresama



PLANNING JAP

TITRES DÉJÀ SORTIS

- SUPER ROBOT WARS ORIGINAL GENERATION 2	T-RPG	GBA	3 févr. 2005
- VMJAHN	T-RPG	PS2	3 févr. 2005
- POPOROCAOS ADVENTURE	RPG	PSP	10 févr. 2005
- DEVIL MAY CRY 3 : DANTE'S AWAKENING	ACTION	PS2	17 févr. 2005
- SWORDS OF DESTINY	ACTION	PS2	17 févr. 2005
- SHINSEKI YOSHA TAISEN	T-RPG	PS2	17 févr. 2005
- PHANTASY STAR II	RPG	PS2	24 févr. 2005
- SAKURA WARS 3	T-RPG	PS2	24 févr. 2005
- ANOTHER CODE	ADVENTURE	PSP	24 févr. 2005
- GENERATION OF CHAOS IV : ANOTHER SIDE	T-RPG	PS2	24 févr. 2005
- STARFOX ASSAULT	ACTION	GC	24 févr. 2005

MAIS AUSSI DAI 2 Ji SUPER ROBOT WARS (T-RPG/GBA)

A VENIR EN MARS

- TALES OF ETERNIA	RPG	PSP	3 MARS 2005
- GROWLANSER IV RETURN	T-RPG	PS2	10 MARS 2005
- SHADOW HEARTS 2 DIRECTOR'S CUT	RPG	PS2	10 MARS 2005
- SHADOW OF ROME	ADVENTURE	PS2	10 MARS 2005
- YS : THE ARK OF NAPHITHIM	A-RPG	PS2/PSP	10 MARS 2005
- PHANTOM KINGDOM	T-RPG	PS2	17 MARS 2005
- MAKAI KINGDOM	T-RPG	PS2	17 MARS 2005
- SHINING FORCE NEO	T-RPG	PS2	24 MARS 2005
- WILD ARMS THE 4TH DETONATOR	RPG	PS2	24 MARS 2005
- YSIII	A-RPG	PS2	24 MARS 2005
- WIZARDRY SUMMONER	RPG	PS2	31 MARS 2005

MAIS AUSSI GENERATIONS OF CHAOS IV : ANOTHER SIDE (PSP), ZILL'OLL INFINITE (PS2)

A VENIR EN AVRIL

- ROMANCE OF THREE KINGDOMS V	WARGAMES	PS2	1ER AVRIL 2005
- TENDAI MAKYO II : NAMIDA	RPG	PS2/GC	14 AVRIL 2005
- FIRE EMBLEM	T-RPG	GC	20 AVRIL 2005
- ROMANCING SAGA : MANSUREL SONG	RPG	PS2	21 AVRIL 2005
- BEET THE VANDAL BUSTER	A-RPG	PS2/GBA	28 AVRIL 2005
- DRAGON FORCE	T-RPG	PS2	28 AVRIL 2005
- SPECTRAL FORCE CHRONICLE	T-RPG	PS2	28 AVRIL 2005
- HOMELAND	RPG	GC	29 AVRIL 2005

A VENIR PLUS TARD

- HANJURU HERO 4	T-RPG	PS2	26 MAI 2005
- AETHER IRIS : ETERNAL MANA 2	RPG	PS2	NON COMMUNIQUÉE
- FINAL FANTASY XII	RPG	PS2	NON COMMUNIQUÉE

Radiata Stories



Dans le monde du jeu vidéo comme partout ailleurs, le travail bien fait est toujours récompensé. Un petit studio qui s'acharne à faire un travail d'orfèvre, comme nos amis de chez tri-Ace, a beaucoup de chances d'être récompensé par des ventes nombreuses dans son pays d'origine et une reconnaissance mondiale. Puis viennent les rachats indispensables, puisque les petits ne peuvent plus vivre sans les grands et leurs moyens financiers. Néanmoins, malgré cette débauche de talent et de moyens, les déceptions peuvent naître, comme c'est le cas avec notre patient d'aujourd'hui, le dernier tri-Ace : Radiata Stories. Disons-le tout de suite : le jeu est une petite merveille. La déception vient plutôt du mauvais accueil que les Japonais lui ont réservé. Eh oui, ce n'est plus une surprise, les nouveaux titres ont bien du mal à percer. Cela ne nous empêchera pas de nous amuser avec ce soft, car ses qualités font de lui un jeu à part.

Fabos

Editeur : Square Enix
 Concepteur : tri-Ace
 Dispo en : Jap
 Genre : RPG
 Difficulté : Moyenne
 Machine : PS2



✦ QUE DIRE DEVANT TANT DE DÉTAILS !



✦ ON A RETROUVÉ ELVIS !

Oublions un peu ces histoires de chiffres et appréciations comme il se doit l'arrivée d'un tout nouveau titre, si rare en ces périodes de suites à répétition. *Radiata Stories* ne nous emmènera pas dans un space opera à la *Star Ocean* ; il lorgne plutôt du côté d'un *Valkyrie Profile* et de son univers heroïc fantasy. Il faudra d'ailleurs que notre chef s'y fasse : *Valkyrie Profile 2*, c'est pas avant un bout de temps ! Et encore, les perfectionnistes de chez tri-Ace ne céderont pas, à mon avis, aussi facilement à la facilité en offrant une possible suite sans saveur, même si elle ferait plaisir à quelques pèlerins.

Pour en revenir à *Radiata Stories*, il va aussi falloir oublier l'am-



✦ VOUS DISEZ DANS VOTRE CHAMBRE D'UN LECTEUR DE CD POUR RÉÉCOUTER LES THÈMES DU JEU QUE VOUS ENTENDREZ AU COURS DE L'AVENTURE. IL EST ÉGALEMENT POSSIBLE D'ACHETER CES THÈMES À UN PRIX ASSEZ ÉLEVÉ DANS UN MAGASIN DE LA VILLE.

bianche plutôt sérieuse de VS. En effet, Yamagishi et ses apôtres ont décidé d'agrémenter le jeu d'une sacrée dose d'humour très nippon, parsemée avec maestria, qui ravira les amateurs japonais. Je vous décrirai cela bien plus en détail durant le test, mais l'excellence des dialogues et l'énorme diversité des caractères des PJ et PNJ qui vous fréquenteront font presque peur à voir. C'est en tout cas une énorme surprise. Avant toute chose, je me dois de vous faire une petite description du monde de Radiata, de son contexte "politico-ethnique" et de ses différents protagonistes. C'est parti !

Le royaume de Radiata

Pour tout vous dire, Radiata, c'est assez petit. C'est le genre de pays dont on fait rapidement le tour si l'on s'ennuie un peu. Un grand château fortifié, une ville à ses pieds, quelques champs autour et différents peuples vivant dans les forêts ou montagnes de la périphérie. Bien sûr, quelques bourgades ont poussé de-ci de-là pour accueillir les paysans. Rien à voir en tout cas avec un *DraQue VIII*. Néanmoins, ne sous-estimons pas le jeu pour autant. Décrivons tout d'abord les différentes peuplades qui occupent ce royaume et leurs relations, car tout le scénario est basé sur ce thème. L'espèce dominante est bien sûr l'espèce humaine, qui est particulièrement représentée dans la grande ville fortifiée de Radiata et les bourgades mentionnées plus haut. Ces mêmes humains ont régulièrement combattu par le passé les races elfes (light elfs et elfes noirs, qui ne s'aiment pas trop non plus) vivant dans les forêts du nord, mais aussi les nains à l'ouest. Mais ces deux races sont maintenant plus ou moins en bons termes avec les humains, malgré le fait que certains, les light elfs, évitent de les fréquenter, trop orgueilleux et n'oubliant pas les événements du passé. Toujours est-il que le sang a arrêté de couler entre eux. Viennent ensuite les orcs, blood orks et gobelins qui font partie des races éternellement mauvaises dans tout bon JDR sur table ou RPG. Malgré leur haine envers toute forme de vie, nos "gobloïdes" restent plus ou moins éloignés des zones humaines, elfes et naines, sans exercer une quelconque menace. Toutes les races non humaines du jeu sont

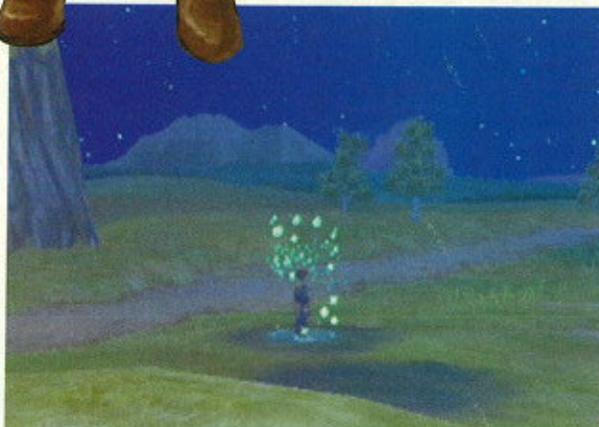
regroupées sous l'appellation Yōsei, soit "les Esprits". Cette brève présentation du monde étant terminée, passons à la description des premiers pas dans le jeu.

Vous êtes Jack Russell, fils du célèbre chevalier qui sauva autrefois le royaume d'une attaque de dragons et dont le nom est connu de tous en Radiata. Le jeune Jack, dont les deux parents sont décédés depuis bien longtemps, est élevé à la dure par sa grande sœur Airdale dans le but de lui faire connaître la même renommée que leur défunt père. Il subit pour cela quotidiennement un entraînement sévère afin d'espérer un jour être apte à entrer dans les rangs de la chevalerie de la cour, la même que fréquentait son paternel en son temps. Le jour tant attendu arrive. C'est au matin de son seizième anniversaire, très probablement l'âge requis pour s'y présenter, que Jack doit aller participer au concours d'entrée ; concours qui ne l'effraie

apparemment pas tant que ça, puisqu'il se réveille ce matin-là à la limite du gratta-ge de son entrejambe et en réclamant son petit déjeuner à sa sœur, comme à l'accoutumée. Energisée, elle lui fait subir à la place un dernier entraînement intensif en guise d'échauffement, devant des voisins apparemment blasés. Puis Jack quitte enfin son village natal, nommé Soleil (!!), pour le château de Radiata.

Pas de chance pour notre bonhomme : son premier combat s'effectue contre la tout aussi jeune Ridley Timberlake, fille d'un des hauts placés de la cour et qui a été élevée durant toute sa jeunesse dans l'optique de devenir membre de la chevalerie, elle aussi. En bref, son premier duel de sélection est vite fini pour notre jeune héros, trop sûr de lui et ne connaissant apparemment pas le mot "prudence". Il est malgré tout choisi parmi les deux nominés afin de rejoindre le groupe de chevalerie Rose Cochon, mené par le sergent Gantz Rothchild, fils de Gawain Rothchild, un homme très célèbre.

Malheureusement, comme Jack, Gantz



✦ A DE RARES ENDROITS DU JEU SONT DISPOSÉS CES FLUX MAGIQUES, QUI RESTAURENT VOS POINTS DE VIE ET DE MAGIE.

Les ordres

Une option intéressante a été intégrée aux combats de *Radiata Stories* : il s'agit de la commande d'ordres, qui permet de diriger plus ou moins en temps réel ses coéquipiers de façon assez efficace, sans temps mort aberrant. Il suffit d'appuyer en cours de combat sur le bouton L1 (une seconde pression permet d'accéder à une liste d'items, plus rapidement qu'en passant par le tableau d'options habituel) et de choisir ce qui vous arrange. Les ordres sont en général donnés à toute l'équipe, mais certains pourront être adressés à des personnages précis. Notez que cette capacité vous est offerte uniquement lorsque vous êtes le leader de votre équipe, ce qui n'est pas tout le temps le cas. Les autres fois, il faudra faire attention à ce que l'on vous dit, puisqu'il s'agira généralement de sauver un membre du groupe en difficulté.



La variété des personnages qui se joindront à vous,

tant dans leur design que dans leur caractère, rend l'expérience *Radiata Stories* unique.

On y trouve tous les clichés de la société actuelle pour une bonne crise de fou rire.

Le temps réel

Le texte principal vous l'aura déjà appris : le jeu se déroule en temps réel. Que l'on soit à l'intérieur de bâtiments ou en extérieur, le temps passe, une horloge vous informant de l'heure à tout moment (comprenez bien qu'il s'agit d'une heure fictive, fixée par le jeu). En fonction de cette heure, les gens évoluent devant vous, allant dans des bars le soir (les enfants, eux, rentrent à la maison), partant au travail le matin... Le plus fort vient bien des animaux, qui ont eux aussi leur rythme de vie. Certains sont actifs la nuit, d'autres le jour ; vous en verrez donc parfois dormir en plein milieu de la route ou des champs, vous laissant libre de passer.



Comment ne pas s'extasier devant une telle maîtrise technique ?

Le cel-shading frise la perfection et on en prend plein les prunelles. *Zelda : The Wind Waker* avait fait un premier grand pas ; le second vient d'être réalisé.



◆ LES FEMMES BELLES SONT GÉNÉRALEMENT FORTES. FAUT PAS LES CROISER...

ne brille pas par un charisme et une technique dignes de son père. On s'y attache tout de même volontiers grâce à sa bonté et son grand sens de la justice, qui font de lui une personne brave en qui l'on a entièrement confiance. Une fois le groupe constitué, pourtant, on se rend vite compte qu'il va y avoir des frictions... Ridley ne peut pas pif-fer Jack car elle le trouve faible pour un garçon (elle vient de le battre à plate couture au concours) et le juge ringard. Bref, le courant ne passe pas. Ensuite, il y a la relation Gantz-Jack, qui n'est pas mauvaise en soi, mais les excès d'irrespect du jeune homme envers son chef ne sont pas du meilleur effet. Il s'installe ainsi un sacré climat dès le départ, qui fera naître de nombreuses situations loufoques des plus agréables. Néanmoins, nos deux adolescents rebelles évolueront au cours de leur périple pour s'apprécier de plus en plus. Votre trio de chevaliers part en mission pour le royaume et remplit de petites besognes sans importance pour débiter. Cela les mènera à découvrir des changements inquiétants dans le comportement de certains Yōsei, comme les gobelins et surtout les blood orks, qui interviennent étrangement dans des régions où ils n'étaient pas apparus depuis des années. Les prémices d'une guerre ? Je vous laisse le découvrir. Toujours est-il qu'il arrivera des ennuis à Ridley qui lui coûteront sa place – ainsi qu'à Gantz et Jack – dans les rangs de la chevalerie. En effet, malgré tous vos efforts pour que la jeune fille ne trépasse pas, son père fera tout pour avoir vos

têtes... Et il les obtiendra. Vous dériverez ensuite et finirez par rejoindre les rangs, sans Gantz pour le moment puisqu'il loupe son concours d'entrée, de la guilde des guerriers. Votre nouvelle vie débutera alors. Vous intégrerez un nouveau groupe, tout aussi hétéroclite et loufoque au possible, qui accumulera les missions d'une importance plus ou moins grande. Il est important de savoir que vous switcherez en cours de jeu à cette guilde pour comprendre un point du système de combat – les ordres (cf. encadré) –, car vous prendrez alors souvent les commandes de votre groupe durant la bataille.

Visite guidée

Si ma description des lieux, plus haut, pouvait paraître négative, vous allez vite comprendre pourquoi il n'y a pas lieu de s'inquiéter au final. La ville de Radiata est tout simplement gigantesque ! J'ai "vécu" énormément de RPGs sur console, mais l'énormité du travail accompli pour RS force le respect. Si les dimensions font pleurer, le nombre d'habitations visitables est aussi aberrant, et la diversité des intérieurs (en rapport bien évidemment avec les peuples, car chez les elfes et les nains, l'architecture est très différente des demeures humaines) rend admirable. Ne parlons même pas du château de Radiata lui-même, aussi surdimensionné que la ville et qui vous causera pas mal de maux de tête à force de vous y perdre. Les bas-fonds de la cité comportent souvent des arrière-cours et des passages plus ou moins secrets qui vous feront découvrir de nouveaux magasins et d'autres habitations. En parlant d'habitations, il faut décrire dès maintenant l'une des grandes richesses de ce jeu : la population. Chaque habitant possède en effet sa propre personnalité, son propre rythme de vie, ses activités et son appartement en ville. Beaucoup d'entre eux (apparemment 177, sauf surprise) accepteront de vous aider pour vos différentes quêtes si vous arrivez à les convaincre, soit en les sauvant d'une mauvaise situation, soit en leur rendant un service. Le moment dans le jeu où vous les accostez a également son importance, ce qui me fait dire qu'il y a un boulot incommensurable à réaliser afin de les enrôler à vos côtés. Ils s'ajouteront alors à votre liste et pourront intégrer votre groupe, limité à quatre membres, à tout moment. Ils possèdent bien évidemment tous leurs caractéristiques, niveau, expérience, aptitudes et équipement, mais n'évolueront que s'ils participent à vos excursions.



◆ VOUS VOUS FAITES ENQUEULER PAR UNE DES BOURGEOISES DU CHÂTEAU POUR AVOIR ESSAYÉ DE PÉNÉTRER DANS LES TOILETTES DES FILLES ; AU MÊME MOMENT, UN HOMO EN SORT... OÙ VA LE MONDE !!



✦ QUEL TYPE D'EXPÉRIENCES PEUVENT-ILS BIEN FAIRE ICI !

sions (et ne songez même pas à changer leur équipement : ce n'est pas possible). Il faudra donc les choisir plus en fonction de leurs aptitudes et compétences pour vous aider dans certaines missions particulières. Leurs différentes mimiques et façons d'être sont incroyables. Les crises de rire avec certains, accentuées par la force des vanes de votre héros quand il discute avec eux, sont également nombreuses. Un point vraiment positif. Sachez tout de même que s'ils possèdent tous leur propre chez-eux, il ne sera pas forcément possible d'entrer chez tout le monde, pour la simple et bonne raison qu'ils n'occupent pas vingt-quatre heures sur vingt-quatre leur demeure (mais également car tout n'est pas visitable). Oui, oui ! Un des autres excellents points du soft est la gestion du temps et de la vie quotidienne de tous les êtres vivants du jeu. En se baladant en ville, vous remarquerez très vite que l'activité y est intense ; chacun semble pris par son train-train quotidien. Par exemple, sur les coups de midi (une horloge apparaît en cliquant sur L1), allez trainer du côté des restaurants et auberges de la cité : vous découvrirez que tout le monde s'y affine pour manger un petit quelque chose. Autres exemples : à l'aube, dans la cité noire, vous verrez tous les habitants se diriger vers les mines ; les enfants, à la tombée de la nuit, retournent dans leur chaumière et ainsi de suite. La vie est organisée, sans pour autant être similaire tous les jours. Vous ne verrez pas forcément telle ou telle personne au même endroit chaque jour. De même pour les animaux et monstres du jeu : certains ont un cycle de vie nocturne, d'autres diurne et au détour des chemins, il n'est pas rare d'en voir un faire la sieste en plein milieu de la route ou dans les champs au loin. Le cycle de vie des habitants de Radiata est excellemment géré. Jack se dirige de manière très simple et agréable. Le titre s'est vu imposer un système de caméra automatique, dans l'esprit assez désagréable (l'après-*DraQue VIII* est toujours difficile), mais finalement ultra bien géré, et cela ne gênera donc pas vos péripéties. Il est surtout intéressant et amusant de voir de quelle manière notre héros explore les maisons ou frappe à leurs portes. En effet, tout a été traité, ici aussi, avec humour, et le garçon ne "frappe" pas aux portes : il "tape" de deux coups assez féroces pour se faire entendre. Une fois en intérieur, on remarque que chaque objet semble avoir été modélisé et installé avec soin, rendant possible la fouille d'un très grand nombre d'éléments. Et lorsque Jack fouille, c'est encore très drôle à voir : Monsieur donne tout simplement des coups de pied dans ce qu'il voit devant lui. L'animation de cette action est assez drôle ; il est également tout autant possible de botter les fesses d'un animal dormant au milieu d'une route que de frapper les jambes d'un passant. Si l'animal réagira bestialement en vous attaquant, il y aura toujours un temps de réaction chez l'humain ou le Yōsei, montrant un peu plus de patience envers votre agression. Le deuxième coup porté à son genou fera par contre déborder le vase et un combat s'engagera entre vous deux. Et en général, ces opposants sont forts ! Toujours est-il qu'il existe une interaction rarement vue dans un jeu, surtout dans les RPGs qui s'arrangent d'habitude pour qu'il n'y ait pas de confrontation entre gens soi-disant civilisés. Sachez juste qu'après avoir donné un coup de pied à quelqu'un, il est possible de le faire

Camarades en pagaille

Le véritable tour de force de *Radiata Stories* n'est pas d'avoir intégré près de 180 personnages jouables (nous dirons plutôt "PNJ participant à vos quêtes et combats", puisque le seul personnage jouable est votre héros, finalement), mais d'avoir réussi à les rendre tous aussi originaux les uns que les autres, du moins pour ceux que j'ai pu côtoyer dans l'aventure. C'est un réel plaisir de découvrir leur personnalité. Pour qu'ils fassent partie de votre liste d'équipiers sélectionnables, il faudra parfois rendre des services assez loufoques, parfois avoir de la chance au niveau des horaires. En effet, selon le moment dans le jeu où vous les aborderez, leur réaction diffèrera. Cependant, rien n'est laissé au hasard : il faudra leur parler afin de comprendre ce qu'ils veulent exactement, et réagir en fonction de cela.



changer d'opinion si jamais la précédente ne vous avait pas convaincu. Utile.

Une fois la journée passée, il est possible de rejoindre son chez-soi pour s'affaler sur le pieu. Ce même pieu sert également de point de sauvegarde. On reconnaît d'ailleurs les points de sauvegarde à un drapeau, rouge ou bleu. Les rouges sont les points de sauvegarde éternels, qui ne disparaissent donc pas. Les bleus ont la particularité de n'apparaître qu'à des moments précis et n'offriront qu'une seule utilisation. Rappelons enfin que les villes proposent, comme à l'accoutumée, des magasins d'équipement et qu'il faudra régulièrement y faire ses achats pour rester aware, n'est-ce pas, durant les combats.

Ippen-me : Hajime !

Ouais. Le fight, tout le monde l'attendait. Forcément, quand on a apprécié les phases de combat de *Star Ocean III*, on s'attend au meilleur lorsqu'un tout nouveau bébé de tri-Ace arrive. Malheureusement, je vais à coup sûr en décevoir quelques-uns. Non pas que ce soit catastrophique, loin de là. Juste que le dynamisme attendu n'est pas au rendez-vous. Tout d'abord, rassurez-vous : il s'agit bien de phases en 3D où l'on dirige librement son héros dans la zone de jeu. Notre première impression est que cela est un poil lent par rapport à *SO III*, mais on s'y fait vite. De plus, la rapidité des coups portés dépend du poids de l'arme. C'est durant les affrontements, et uniquement à ce moment, que l'on peut contrôler la caméra à sa guise, du moins si vous prenez cette décision dans les options. De même, il est possible de locker une cible avant de l'attaquer si cela vous plaît. Le bouton X sert à se protéger des coups adverses, et il existe un moyen de contre-attaquer



✦ LES EFFETS GRAPHIQUES SONT PARFOIS MAGNIFIQUES ET RENFORCENT L'ASPECT FÉRIQUE DU TITRE.

Les Link Attacks

Comme le nom l'indique plutôt bien, il s'agit d'une attaque en commun avec les autres membres de l'équipe, dont on aura défini la forme et l'effet dans les options, avant un combat. Cette attaque consomme également la jauge Volty par dix unités. Le temps de l'utilisation, la barre se vide petit à petit jusqu'à atteindre zéro. Toutes sortes d'effets sont possibles, attaques comme défenses. Lors d'un assaut linké, le héros peut apprendre les attaques spéciales de ses camarades ; il est donc utile de faire varier les combinaisons pour assimiler diverses techniques.



LA CARTE DU JEU. LE TOUR EN EST VITE FAIT.



L'ÉGLISE DE RADIATA.

Les combats ne vous feront pas connaître l'extase mais remplissent à mon sens suffisamment bien leur contrat.

La gestion instinctive de tous les menus est agréable.

après avoir paré un assaut, en attaquant soi-même après une parade avec un timing assez rapide. Deux pressions simultanées sur X vous feront faire un pas en arrière, histoire d'éviter un rush trop violent. Nous distinguons dans l'écran de combat les points de vie habituels de votre héros, les portraits des personnages qui vous accompagnent et leurs barres de vie juste en dessous mais surtout une barre jaune, appelée Volty Gauge ou jauge Volty. De cette dernière va naître plusieurs types d'attaques. Tout d'abord, avec la touche Carré, vous pourrez déclencher l'attaque Volty Blow (à condition d'avoir rempli au moins 10 % de la barre), qui est assez puissante pour repousser une bonne quantité d'adversaires s'ils s'avèrent trop collants. Elle a l'avantage d'être réalisée assez rapidement. Volty Blow n'est pas unique et il faudra, pour changer, faire apprendre à votre arme les attaques spéciales que vous accumulez lors des passages de niveau. Chaque arme peut accueillir un certain nombre de points de compétence (ou attaques spéciales), et vous devrez donc faire le choix entre plusieurs petits assauts, un puissant ou un mélange des deux, selon votre humeur. Cette même barre de Volty, une fois au max, peut déclencher, par une simple pression simultanée sur les boutons X et Carré, une attaque plus meurtrière,

le Volty Break, qui envoie vos ennemis valdinguer dans le décor. Il faut là encore faire apprendre à son épée ce type d'attaque, ce qui viendra avec le temps. Mais le plus marrant vient des "assauts linkés", possibles une fois que trois camarades ont rejoint votre équipe. Il faudra tout d'abord avoir réglé la tactique de formation dans les options pour les déclencher durant un combat. Tactique de formation, puisqu'il s'agit là d'attaquer à plusieurs après avoir conçu une jolie formation (comme à l'époque des Romains, avec leurs formations en quinconce ou en triangle...). Cette technique consomme votre barre de Volty au fur et à mesure, et il est donc plus intelligent de l'employer une fois la jauge pleine ou quasi pleine. Une des autres originalités du jeu est de pouvoir donner des ordres à ses équipiers. Que vous, Jack, soyez le leader de votre troupe ou non, les ordres permettront aux membres du groupe de s'entraider et de combattre plus efficacement. Pour cela, il faut avoir une vision étendue de la bataille et des barres de vie de vos alliés pour ne pas en perdre un, alors que vous vous focalisez sur autre chose. Le choix des ordres est facile d'accès, puisqu'il suffit d'exercer une simple pression sur L1 en cours de combat et de choisir.



LE BAR DES BAS-FONDS. AMBIANCE GARANTIE !



CETTE FILLE VIENT DE PROVOCUER DEUX PETITES CATASTROPHES DEVANT VOUS ET EN EST ROUGE DE HONTE.



✦ VOICI L'ÉCHOPPE OÙ L'ON POURRA SE FOURNIR EN THÈMES MUSICAUX DU JEU.

En bref...

Ben, faut le dire : c'est bô ! Chaque intérieur, chaque coin de nature, chaque personnage ou monstre sont détaillés à l'extrême. Le style graphique, qui est un mélange de cel-shading et de gouache ou d'aquarelle (mes compétences artistiques sont trop limitées pour vous décrire exactement le rendu), donnent une touche de féerie aux graphismes. Tous les membres de la rédac ayant jeté un coup d'œil à l'écran ont versé une larme (si ce n'est deux). Un des regrets, grande frustration pour le joueur, est d'être atrocement limité dans sa liberté de mouvement : le syndrome du mur fait encore et toujours son apparition en 2005. Nous espérons que *Dragon Quest VIII* saura changer les normes dans le futur... Je me dois aussi de pointer du doigt un petit problème qui pourrait en décourager plus d'un. En voulant effacer cette image de linéarité qui colle au RPG nippon, Tri-Ace en a, semble-t-il, fait un peu trop. Après chaque fin de mission, vous tournerez désespérément à la recherche de la quête suivante alors qu'il fallait simplement dormir deux fois de suite. Oui, vous avez bien lu. En dormant une première fois pour récupérer vos points de vie, rien ne se passera ; en



✦ LES AFFRONTEMENTS SONT UN POIL TROP LENTS, QUAND ON EST HABITUÉ À STAR OCEAN III.



faisant passer le temps une deuxième fois, l'événement suivant se déclenchera enfin. C'est parfois désespérant. Néanmoins, lorsque l'on y est habitué, on n'y pense plus. Et puis, ne craignons pas dans la soupe : le soft reste magnifique et ultra-agréable pour le joueur, qui n'hésitera pas à prendre son temps pour se balader et visiter les environs. L'extraordinaire variété des PNJ et l'humour développé autour de ces personnages vous feront à coup sûr passer de bonnes après-midi devant votre écran de télé. Et merde à la société : vous ferez bien les rebelles associables une ou deux après-midi supplémentaires, non ? Pour une fois, c'est pour votre bien !

Graphismes

A

Ils sont magnifiques. Nous sommes en face d'un cel-shading utilisant une technique proche de l'aquarelle. Quelle que soit cette technique, le résultat est bluffant. Nous regretterions cependant le syndrome du mur qui empêche de se balader où l'on veut.

Musiques

B

A l'instar du jeu et de ses personnages, les musiques sont pleines de gaieté et remplissent de joie votre sombre caravane de gamer, sans pour autant proposer de thèmes mythiques. Vous vous surprendrez à les afflûter à tout va, un petit bonheur.

Accessibilité

D

On regrette pour une fois que le joueur ne soit pas assez guidé, car le château et la ville sont vastes, il est parfois dur de savoir ce qui déclenchera votre prochaine mission. Le japonais vous gênera également pour profiter des dialogues hilarants de certains passages. Dommage.

Durée de vie

B

Croyez-moi, vous allez avoir du boulot ! La carte ne semble pas très grande mais les 170 et quelques personnages du jeu à attirer dans votre équipe par différents moyens offrent un bon challenge.

Scénario

B

Il est ma foi classique mais si bien soutenu par des dialogues de génie qu'on en oublie ce défaut. Nous oublierons ainsi vite la toile de fond pour nous concentrer sur nos deux héros et l'évolution de leur relation, éléments qui offrent de bonnes crises de rire.

Présentation

B

Les arts sont plutôt jolis, la notice bien faite et la présentation, qui utilise le moteur du jeu, saura titiller votre œil. A part ça, ce n'est pas un FF non plus.

Psychologie des personnages

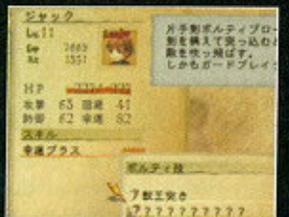
A

Pour une fois, je suis heureux d'en parler, de cette psychologie ! Les protagonistes ont tous une personnalité ultra-développée les rendant attachants au possible. Cette qualité augmente à elle seule la durée de vie du jeu.

8,5/10

La jauge Volty

Cette jauge est déterminante pour la victoire et devra être utilisée avec parcimonie. Il s'agit en gros d'une barre qui se remplit lorsque l'on frappe les adversaires et qui permet de lâcher de grosses attaques sur leur tronche de pas beaux. Une pression sur le bouton Carré lance une technique plus puissante que d'habitude, et par là même permet de se débarrasser d'ennemis trop insistants puisqu'ils valdingueront dans le décor, tout cela en ne consommant que 10 % de la barre. Mais lorsque cette jauge atteint son maximum, vous pourrez déclencher une attaque surpuissante, Volty Break, par une pression sur Croix et Carré, qui consommera bien sûr toute la barre. Il faudra par contre être en possession d'une arme pouvant réaliser cet assaut, sinon rien ne se produira. Pour cela, il suffit d'équiper cette arme des techniques que vous lui apprenez au fil des niveaux. Attention, seul votre héros y a droit : les PJ et PNJ sont gérés par la console.



✦ LES STATUETTES UN PEU MOCHES QUE L'ON TROUVE À L'ENTRÉE DE CHAQUE VILLE OU VILLAGE SERVENT DE TÉLÉPORTEURS.



✦ ETES-VOUS PRÊT À AFFRONTÉ DES CENTAINES DE DÉDALES BIEN SOMBRES ET GLAUCQUES ?



✦ LORS DES PASSAGES DANS LES VILLES DU JEU, LA CAMÉRA PASSERA EN MODE AUTOMATIQUE.



✦ "UNITED COLORS OF BANDE DE CONS" QU'ILS DISAIENT LES AUTRES.

Digital Devil Saga

Avatar Tuner 2

Rasatsu mode

Comment ignorer la seule évolution que propose *Avatar Tuner*, bien que celle-ci soit inintéressante au possible en termes de Gameplay ? Comme je vous le décris dans le texte, il s'agit d'un état spécial où vos personnages ne se transforment qu'à moitié en démon et, aussi étrange que cela puisse paraître, qui les rend bien plus forts. Les attaques critiques sont alors plus nombreuses et facilitent trop à mon goût le travail. Vous êtes par contre plus sensible aux agressions de vos ennemis mais ceux-ci n'auront de toute façon pas beaucoup de temps pour contre-attaquer. Les points d'XP et de Karma engrangés sont également plus conséquents. Le Rasatsu mode se déclenche lorsqu'un combat est amorcé avec votre barre de Solarnoise au maximum. Celle-ci augmente si vous ne mangez pas de cible pendant un petit bout de temps.

Je le répèterai encore une fois, quitte à me rendre lourd aux yeux des lecteurs : nous sommes de nouveau en présence d'une énième preuve de la mauvaise santé du milieu du jeu vidéoludique avec Digital Devil Saga Avatar Tuner 2. Vous le comprendrez bien vite dans le texte, qui s'annonce pimenté pour ses fesses, mais il est tout aussi simple de s'en rendre compte par la comparaison des deux dates de sorties. Six maigres mois seulement séparent le premier opus du second, et le résultat s'en ressent. Nous voici en présence d'un simple add-on qui ne semble pas en mesure de combler les foules. Et ne parlons pas des fans...

Fabos

Tout commençait pourtant bien. Du moins sans rien de catastrophique à signaler, devrais-je dire. A part ce thème musicale house / J-pop limite foutage de gueule, compte tenu de l'univers "Mad Maxien" décrit dans *DDSAT*, on retrouve cette atmosphère si particulière dans le graphisme de la présentation du jeu, cette dernière malgré tout tachée par des dialogues et situations un poil niais à mon goût. Cette même présentation remplit tout de même son contrat en nous contant l'évolution de la situation depuis le premier opus. Les amateurs l'ayant fini auront compris : nous prenons les commandes de Serph et sa bande à partir de leur arrivée sur Nirvana après avoir vaincu les autres factions de Junkyard, leur trou à rat d'origine. Sur place, leur mission est multiple. Tout d'abord retrouver certains de leurs camarades dispersés lors de la venue sur Nirvana. Ensuite, découvrir l'origine du virus qui les ronge les obligeant à dévorer leurs ennemis pour pouvoir survivre, après avoir subi une transformation physiologique assez ridicule pour certains, un peu plus classe pour d'autres. Enfin, espérer trouver en ce lieu le paradis tant loué par les légendes pour y vivre. Pas de secret entre nous : ce dernier n'existe pas. Serph, accompagné de Heat, Argilla, puis plus tard de Sera et bien d'autres, découvrira la surface de la planète autrefois dévastée



✦ CE MONSIEUR, UN CERTAIN ROALD, VOUS APPRENDRA BEAUCOUP DE CHOSE SUR VOTRE SORT, CHOSE QUE VOUS N'ARRIVEREZ PAS À ACCEPTER AU DÉBUT.



par un mal inconnu et qui n'offre guère plus aujourd'hui qu'un vague désert et quelques ruines pour décorer. Les hommes se sont tous fait pétrifier. Les camarades, déçus, feront tout pour découvrir la vérité sur le passé de la planète, ce passé qu'ils n'ont jamais eu la chance de vivre. Mais les révélations ne seront pas toujours bonnes à entendre pour nos compères.

Et le désastre vint...

Les premières minutes de jeu ne sont guère envoûtantes. En fait, on ne fait pas le dé clic dès le début. On se dit "ouah, c'est Serph ! Toujours aussi ridicule avec son maquillage à deux balles !" et "ben dis donc, la caméra, elle est toujours aussi bizarrement gérée." Puis, les pensées évoluent et l'on passe à un "c'est marquant, y a toujours aussi peu de couleurs dans ce décors. Et ne parlons pas des textures, quasi inexistantes. Nirvana, c'est toujours pas la panacée pour y vivre." Pour décrire ça plus précisément, on se rend compte qu'*Avatar Tuner 2* n'a bénéficié d'aucune amélioration graphique, et l'on se pose même la question s'il n'y a pas eu régression. Les premiers combats renforcent cette impression avec un design des monstres que l'on qualifiera d'"amusant" pour ne pas être méchant mais qui fait toujours autant preuve de manque d'originalité. Nous retrouvons à deux trois exceptions près les mêmes hor... pardon, bestioles du précédent opus. Au final, on a des décors toujours aussi vides (à l'interaction toujours aussi limitée), une gestion de la caméra ma foi correcte mais toujours aussi identique, des monstres assez mal modélisés (designers en manque d'inspiration ?), des animations qui nous font penser que les animateurs ont pris pas mal de vacances et des scènes cinématiques tirant parti du moteur 3D du jeu et bénéficiant d'une mise en scène correcte. Assez mitigé, en soi.

Ce n'est pas fini !

Oui. Il me reste pas mal de lignes à remplir et je me sens encore d'aplomb pour vous décrire les combats et le système général d'évolution des personnages. Cependant, je me dois d'être honnête avec vous : si vous avez joué au précédent épisode ou si tout simplement vous avez eu la gentillesse (la patience ?) de lire mon test d'*Avatar Tuner* il y a trois mois, ne vous attardez pas plus longtemps sur la suite. En fait, cette phrase aurait facilement trouvé sa place en introduction puisqu'elle résume tout. Les combats ne présentent en effet AUCUNE évolution, AUCUNE option supplémentaire, nié. Ou du moins, si. Je suis de mauvaise foi. Il existe bien une phase de combat (dites "Rasatsu") où vos héros ne se transforment qu'à moitié en monstre, pourvoyant une force anormalement grande mais vous rendant par là même plus vulnérable aux attaques adverses. Au final, on éjecte les combats plus rapidement et on en est que plus heureux. Combats qui d'ailleurs sont étrangement nombreux et désespèrent le joueur qui ne rêve que d'un moment de répit pour pouvoir visiter les lieux, malgré leur laideur. Car tout se résume à un dédale sans fin, entrecoupé



✦ VOTRE ÉQUIPE DÉCOUVRE SERA DANS UN ÉTRANGE SCAPHANDRE.



✦ LES PHASES DE JEU À LA SURFACE N'OFFRENT RIEN D'EXTRAORDINAIRE.

de quelques cinématiques et de villes où l'on peut faire les habituels achats. Ces derniers sont similaires dans la forme et dans le contenu de l'échoppe encore une fois.

Au niveau de la fiche des personnages, on retrouve au pixel près le précédent avec le même système d'évolution par points (à chaque niveau gagné) à répartir dans vos caractéristiques. Les skills de combats s'obtiennent toujours par une accumulation automatique des points de Karma lors des passages de niveaux. Le système des mantras est conservé mais ne sera disponible au joueur qu'après quelques heures de jeu. Achevons cette liste en signalant qu'il n'est toujours pas obligatoire de manger ses adversaires vaincus pour pouvoir essayer de garder un peu d'humanité. Par contre, en dévorer un de temps en temps permet de se revigorer en points de vie. Le dilemme.

L'add-on trop parfait

Je conçois parfaitement qu'une suite se doit d'être fidèle à la précédente pour prétendre garder une certaine unité avec l'esprit du scénario. C'est normal et justifié. Mais il est par contre inconcevable aujourd'hui de proposer des produits aux consommateurs, qui se défontent chaque mois pour réunir la somme nécessaire pour les nouveaux jeux importants, sans y insérer une once de nouveautés, qu'elles soient graphiques ou simplement gadget à la limite. Atlas s'est tout simplement arrangé pour couper en deux le jeu prévu à l'origine et nous le propose aujourd'hui en deux épisodes distincts. Je ne vois que ça comme possibilité et ce n'est pas très correct. Maintenant, la trame reste ce qu'elle est : maladroïtement mis en scène mais intéressante. Les amateurs peuvent toujours se faire plaisir sur cet *Avatar Tuner 1.5* (et encore) en occasion. C'est, à mon sens, la meilleure chose qu'il pourrait lui arriver, et la moins pire pour vous.



✦ C'EST UN POTE QUI VIENT LUI FAIRE UNE SURPRISE.

Pourquoi ça bute ?

- Une vraie source de défis.
- Un humour permanent.
- Un gameplay béton.
- Une très bonne suite pour les fans de VJ1.
- Une ambiance entraînant.
- Une représentation graphique toujours aussi originale.

Conception : Atlas
Distribution : Atlas
Dispo en : Japonais
Genre : RPG
Difficulté : Moyenne
Machine : PS2

Graphismes

D

Il me semble avoir été assez indulgent à l'époque. Ou peut-être ai-je été influencé par *Duque VIII* et *Raidata Stories* ! Qu'importe : c'est trop peu détaillé et ça manque cruellement d'interaction avec le décor. Et certains designs font quelque peu pitié.

Musiques

C

A part cette musique d'intro ultra-marketing, cela me semble plutôt bien adapté. Quelques morceaux de grille bien trébuchés mais qui évidemment sont identiques au premier opus. On ne change pas une formule qui... On devrait en fait.

Accessibilité

B

La linéarité ne s'est, elle aussi, pas enfuie entre-temps malheureusement. Cela aidera les non-japonais à s'y retrouver, à peu près. Et s'ils désirent s'y retrouver d'ailleurs, la version américaine ne devrait pas tarder de toute façon.

Durée de vie

D

Cela dépend grandement de votre patience nous disons. Malheureusement, les rares Océgoth, les preux et vaillants, devraient en voir la fin assez rapidement. Tant mieux, cela vous permettra de passer à autre chose.

Scénario

B

Le scénario concocté par Yû Godai n'a pas de véritable tare en soi. Il s'agit surtout d'un problème évident de moyens chez Atlas pour mener son projet à l'emvergure, qu'il aurait dû connaître. Pas de chance. Mais les qualités sont là.

Présentation

D

Je viens de me remémorer mon précédent test. La présentation était fondée dans la 3D du jeu et chantée par une fille persécutée d'être une star mais s'égosillant pour pas grand-chose. Eh bien, devinez quel ! Les chats ne font pas des chiens.

Psychologie des personnages

B

Si l'on met encore de côté le héros, simple carcasse vide reléguée en troisième ligne lors de chaque cinématique, on retrouve des personnages tirillés par leur maladie offrant un fond plutôt intéressant.

5/10

son de réduction
5%

The most important rule... Always use correct rated appliances or in outlets checked by a professional... appliances having a 3-prong & standard quality appliance socket. Do not leave you using an electrical appliance home appliances is electrical accidents. After switchboard, immediate appliances before leaving insulated cover in the appliance... an electrical appliance... metallic... The most appliance rated M switch

J-TYPE

PLAYSTATION 2 · PCENGINE · SATURN · SUPER FAMICOM · GAMECUBE



DERNIERES NEWS

Xenosaga II PS2 - US - 69€	Tekken 5 PS2 - US - 69€	StarFox Assault GameCube - US - 69€	Shining Force Neo PS2 - Jap - 72€
Dragon Ball Z 3 PS2 - Jap - 72€	Devil May Cry 3 PS2 - Jap - 72€	Phantasy Star Trilogy PS2 - US - 69€	Phantom Kingdom PS2 - Jap - 72€
Super Robot Taisen Original Generation 2 GBA - Jap - 59€	Gigawing Generations PS2 - Jap - 72€	Rumble Fish PS2 - Jap - 72€	Metal Slug 5 PS2 - Jap - 72€



GRAND CHOIX
+ 2500 références sur toutes les consoles, News, Oldies...

J-TYPE ← Le magasin
86 rue de Charonne 75011 Paris
☎ Charonne ☎ 01.43.67.66.01 - 01.43.67.08.02
Ouvert du Lundi au Samedi de 10h30 à 19h00
Escalier A - 2ème étage www.japan-type.com

Retrogaming !
Super Famicom, Saturn, PC Engine, Megadrive, Neogeo, Arcade !

Guides, Magazines, Figurines, Goodies

Arrivages en direct des USA et du Japon
Vente en ligne ! Nouveau site web !
www.japan-type.com
Catalogue en ligne, mise à jour temps réel
Vente par correspondance Chronopost 24h/48h



dans la reine

Shadow of Rome

page 72

Édition : Capcom – Conception : Capcom – Nombre de joueurs : 1 – Machine : PlayStation 2 – Genre : S-Horror/Aventure – Note : 8 – Testeur : Setsu

Voilà un jeu que j'attendais avec impatience et je pense qu'il en est de même pour tous les férus d'histoire. Le jeu vous propose de dévoiler au grand jour le complot autour de l'assassinat de César, pour cela, vous endossez le rôle de deux personnages différents. Un gameplay différent est associé à un personnage,

c'est-à-dire l'infiltration et le combat pur et dur, le problème est que certaines phases sont hasardeuses et pas toujours bien pensées. Mais Shadow of Rome reste dans l'ensemble un bon jeu.

Oresama

Il fallait bien un contravis dans l'ensemble du magazine. Je ne sais pas pourquoi Setsu et les autres magazines ont trouvé moyen Shadow of Rome. Pour ma part, je le trouve extraordinaire. Non content de proposer deux types de gameplay, représentés par deux personnages distincts, Shadow of Rome nous plonge dans une ambiance antique des plus agréables. Et pardonnez-moi, mais quand un jeu propose à la fois des vrais jeux de cirque, des vrais combats de gladiateur, un très bon scénario, des phases d'infiltration / réflexion bien pensées et une qualité graphique et sonore qui suit, je ne vois pas COMMENT on peut y trouver des défauts. J'adore et je le recommande à tous.

Jay

Le concept est attrayant, les graphismes sont tout autant si vous aimez la bonne grosse 3D temps réel façon Rome antique et les gros barbares aux faces d'arrière... Le système de l'alternance entre deux gameplays totalement différents est très séduisant, mais j'ai un petit problème avec la jouabilité.

Clem



même si cette blague 1) n'a rien de spécifiquement drôle, 2) n'a aucun sens véritable, 3) est relativement vulgaire, il fallait bien trouver quelque chose pour parler de ce marché américain qui reste désespérant. BIEN QUE... ce soit grâce à lui que nous nous sommes plus éclatés ces derniers temps. Oui, entre la sortie de Shadow of Rome, que personnellement j'adore, l'arrivée de Resident Evil 4 (MONSTRUEUX, je ne le répéterai mais assez) et un magnifique pack collector pour Growlanser Generations, on peut dire que, pour une fois, on a l'impression que ça bouge au pays de la graisse. Intéressant... Mais lorsque l'on sait que dans quelques jours le deuxième épisode de Xenosaga arrive enfin et que d'autres surprises parsèmeront nos jours et nos nuits, alors oui, nous sommes satisfaits pour une fois du marché maudit. Note : Si nous testons Shadow of Rome dans cette rubrique, c'est tout simplement parce qu'il me fallait un gros titre dans chaque "partie"... Et quand même que si vous voulez tâter du char et de l'arène, vous n'avez qu'à vous rendre dans votre magasin le plus proche.

Growlanser Generations

page 76

Édition : Atlus – Conception : Career Soft – Nombre de joueurs : 1 – Machine : PlayStation 2 – Genre : T-RPG – Note : 9 – Testeur : Verner

Growlanser en soi n'est déjà pas une excellente série de T-RPG. Je n'ai meilleurs souvenirs de la série que de l'engrasser par exemple. Ceci dit, le deuxième épisode était excellent et c'est l'une des raisons principales qui vous fera vous intéresser à ce pack Generations, qui n'est malgré tout qu'une belle copie du Collection sorti il y a déjà un bout de temps au Japon.

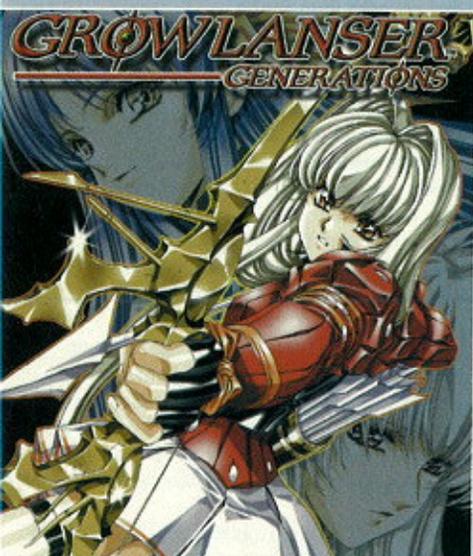
Jay

Arrivée déjà depuis quelque temps sur le marché Hamburger – et seulement lui – cette compilation a le mérite de ne pas intégrer le premier épisode, contrairement à la Collection. Toujours est-il que cette excellente série de T-RPG est enfin disponible en anglais, ce qui est déjà respectable en soi, et que de toute façon le premier épisode était assez merdique si mes souvenirs sont bons. On ne crachera donc pas dessus.

Fabos

Bien, alors, ça commence pas très fort puisque la version ricaine du pack, même si elle reste fort jolie, ne contient que les épisodes deux et trois de la série. Ça me rappelle des choses ça... je ne connais pas très bien la série mais je sais que les fans se réjouiront de pouvoir goûter à ces deux excellents RPGs en anglais, à défaut de pouvoir se payer le magnifique coffret.

Clem



PLANNING JAP

TITRES DÉJÀ SORTIS

- SHADOW OF ROME	AVENTURE	PS2	8 FÉVRIER 2005
- STARFOX ASSAULT	ACTION	GC	14 FÉVRIER 2005
- NANOBREAKER	ACTION	PS2	14 FÉVRIER 2005
- XENOSAGA EPISODE 2	RPG	PS2	15 FÉVRIER 2005
- KESSEN II	WARGAMES	PS2	22 FÉVRIER 2005

A VENIR EN MARS

- DEVIL MAY CRY 3	ACTION	PS2	8 MARS 2005
- SHIN MEGAMI TENSEI : DIGITAL DEVIL SAGA	RPG	PS2	8 MARS 2005
- MUSASHI SAMURAI LEGEND	A-RPG	PS2	15 MARS 2005
- RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 2	S-HORROR	PS2	15 MARS 2005
- METAL GEAR ACID	SPY-SIM	PSP	24 MARS 2005
- SHINING TEARS	A-RPG	PS2	22 MARS 2005

MAIS AUSSI : UNTOLD LEGENDS (RPG / PSP), DRAGON BALL Z SAGAS (AVENTURE / PS2, GC),

A VENIR AU PRINTEMPS

- JADE EMPIRE	RPG	XBOX	14 AVRIL 2005
- WILD ARMS ALTER CODE F	RPG	PS2	11 MAI 2005
- STELLA DEUS : THE GATE OF ETERNITY	T-RPG	PS2	DATE NON COMMUNIQUÉE
- KILLER 7	ACTION	GC	7 JUIN 2005

Shadow of Rome

On aime l'histoire chez Capcom, c'est une évidence. Après s'être attaqués au Japon féodal avec la série *Onimusha*, voici que les développeurs de la firme proposent un jeu dont l'inspiration principale est l'enquête sur l'assassinat de Jules César, qui nous renvoie en 44 avant Jésus-Christ. Pour marquer le coup, les concepteurs ont décidé de mélanger deux sortes de gameplay, incarnés par deux personnages ayant réellement existé à l'époque des faits...

Structure scénaristique

Il s'agit d'un des points noirs du jeu. *Shadow of Rome* est très, voire trop linéaire. Malgré une ambiance hors du commun embellie par le graphisme et la musique, le déroulement manque cruellement de dynamisme : ce n'est qu'alternance de scènes cinématiques et de séquences d'action / infiltration. En outre, les scènes de jeu elles-mêmes n'apportent rien au scénario principal. Elles permettent simplement, une fois terminées, de déclencher une nouvelle cinématique qui nous en dira plus sur l'histoire. Les indices trouvés dans les passages avec Octavien ne servent qu'à achever la phase en cours, et ne viennent point apporter de détails sur l'enquête principale. D'autre part, chacun d'entre vous aura pu reconnaître dans le scénario de *Shadow of Rome* une grande similitude avec le film *Gladiator*. Cette impression se voit confirmée par les décors et la bande-son. Nous pourrions tout de même féliciter les concepteurs pour la fidélité des séquences de combat en arène.



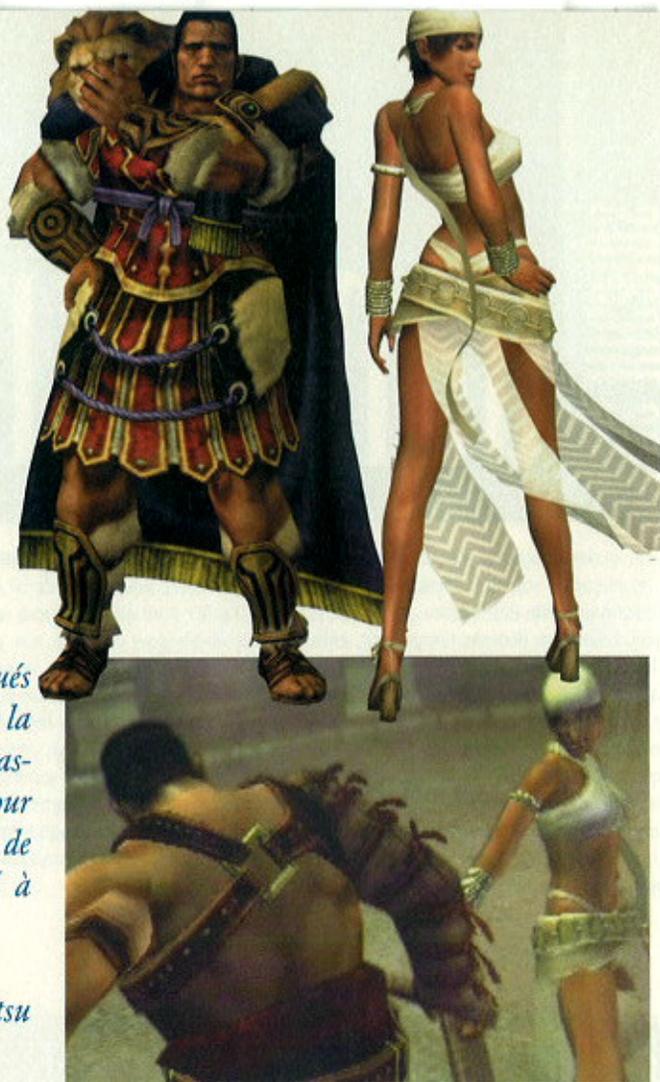
Mémoires d'Agrippa

Ce fut le 15 mars, le jour de l'assassinat de notre dirigeant, Jules César. Son règne subsistait jusqu'alors : malgré le déclin prononcé de la République des années auparavant, il réussit à unifier les troupes afin de solidifier la défense de Rome. Après avoir ramené la Pax Romana, la paix à Rome, il élargit notre territoire et j'eus l'immense privilège d'obtenir le grade de centurion sous ses ordres. Le futur se dessinait entre ses mains, mais le destin en a voulu tout autrement...

Avant d'apprendre la mort de notre maître, nous étions, mes hommes et moi, en mission en Germanie. L'un des chefs de ces barbares retenait un soldat porteur du message annonçant précisément le décès de Jules César. Malgré les embûches, nous réussîmes à le délivrer ainsi qu'à éliminer ce chef, trop fier d'avoir saisi une information de la plus haute importance. En effet, César mort, la faiblesse de Rome paraissait évidente. Mais quelle fut ma douleur d'apprendre que le crime avait été commis par mon propre père, Vispanius ! De retour à Rome, je rencontrai Octavien, qui me donna alors les quelques détails en sa possession.



LE CAMP D'ENTRAÎNEMENT. ADMIREZ LA LUMIÈRE.



Setsu

CLAUDIA POSSEDE PAS MAL DE RESSOURCES...

Octavien est non seulement un bon ami, mais il est également le fils adoptif de César. En réalité, il s'agit de son petit-neveu, mais ses parents ayant péri, c'est le consul lui-même qui l'a pris sous son aile. Affecté par la mort de son père adoptif, son discernement le poussa à se poser des questions quant au véritable coupable, quand il apprit lors de la crémation de César à Foro Romano que mon père était inculpé. Vispanius a passé sa vie à servir notre gouvernement, et sa fidélité n'a d'égal que sa bonté. En outre, Octavien avait de bonnes raisons de soupçonner le Sénat, lorsque celui-ci annonça le nom du successeur de César : Antoine.

Mais de son côté, Octavien ourdissait un plan d'investigation...

Journal d'Octavien : premier jour

César est mort. Mon père adoptif a été assassiné par un homme, succombant à vingt-trois coups de couteau. Cette tragédie a eu lieu au cœur du Sénat. J'ai assisté hier à sa crémation à Foro Romano et entendu deux annonces troublantes... D'une part, le fait qu'Antoine prendra la succession de César : il est étrange qu'un homme si peu qualifié et si imbu de lui-même vienne à prendre le pouvoir. Ensuite, le criminel a été révélé en public : c'est alors que j'ai vu apparaître Vispanius, le père d'Agrippa, ce dernier étant mon ami et occupant le poste de centurion. Je ne peux croire à telle folie : comment un homme comme Vispanius, au service de César, aurait-il pu commettre un tel acte ? Il me faut enquêter et révéler à tous l'innocence du père de mon meilleur ami. J'ai alors été demandé conseil à Pansa, ancien agent pour le compte de César. Ayant pris connaissance de la situation, il m'a permis d'obtenir un logement sûr, et m'a donné plusieurs conseils dans le but de récolter des informations au Sénat. Il me faut à tout prix connaître les agissements du gouvernement.

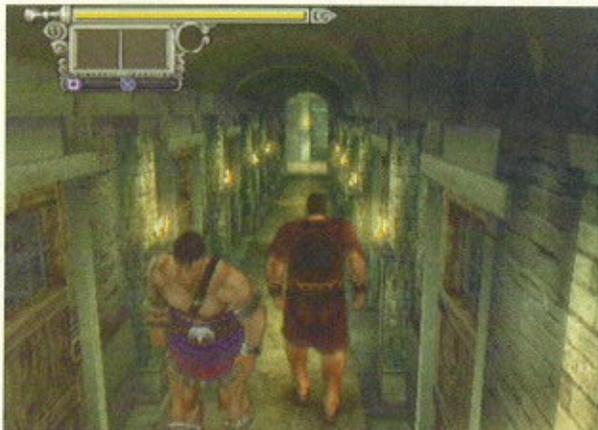
Demain, j'entrerai donc par tous les moyens dans les bâtiments des chefs de Rome, afin de savoir d'une part quel sort ils réservent à Vispanius, et d'autre part collecter des indices sur le rôle

Gameplay : Octavien

Les séquences de jeu mettant en scène Octavien sont des passages d'infiltration. Il faudra cette fois user de vos méninges pour venir à bout des différentes missions. L'objectif est souvent de pénétrer dans des lieux interdits et de passer inaperçu. Dans ce but, plusieurs solutions : vous pouvez d'abord vous dissimuler lorsque le décor le permet pour éviter gardes et sénateurs. Dans le cas contraire, il vous faudra immobiliser un homme (en l'assommant ou en l'étranglant par-derrière) et lui prendre ses vêtements. Cependant, même déguisé, les regards se porteront sur vous, et certains individus vous poseront des questions : à vous de ne pas éveiller les soupçons. L'aspect infiltration est relativement intéressant mais reste assez limité, surtout comparé aux références du genre. On pourra reprocher à ces phases leur côté très dirigiste. Par contre, la prise en main est particulièrement aisée, vous laissant libre de trouver une solution pour vous frayer un chemin. La carte est alors d'une grande utilité.



LES TROUSSES...



✦ AU BOUT DE CE COULOIR SE TROUVE L'ARÈNE D'ENTRAÎNEMENT.



✦ LA CHAMBRE AU MOBILIER RÉDUIT D'OCTAVIEN.

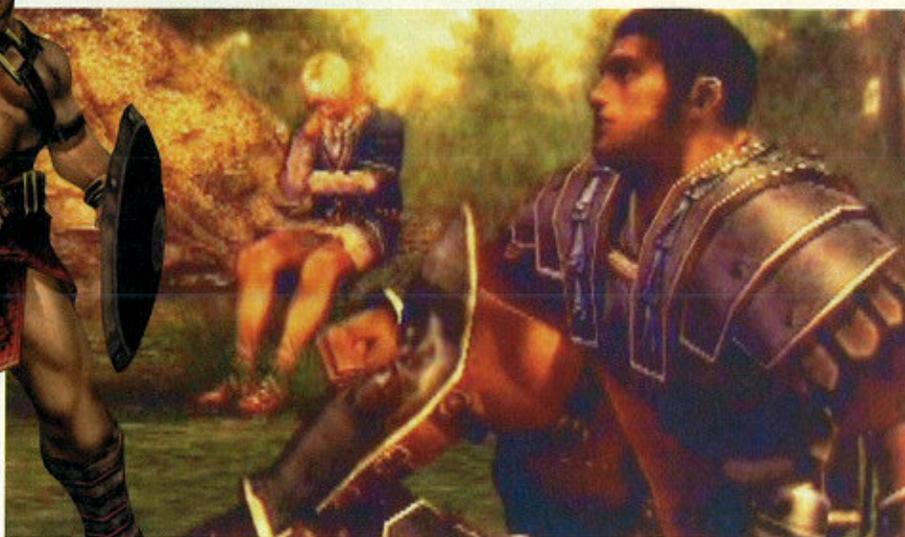
Shadow of Rome possède une ambiance hors du commun qui scotchera les férus d'histoire devant leur écran.

semblée lors même des débats concernant le sort de Vispanius. Les sénateurs ont décidé d'organiser des jeux : des combats de gladiateurs auront lieu, et le vainqueur aura la "chance", si j'ose dire, d'être préposé au rôle de bourreau. Mais le plus inquiétant concerne la femme de Vispanius, Vispania. Afin de ne pas mécontenter le peuple, ils ont décidé de la condamner à mort et de l'exécuter sur le Foro Romano : elle sera tuée demain. Ces nouvelles sont alarmantes, mais en chemin, j'ai pu surprendre une conversation entre deux membres du Sénat : ils semblaient avoir une certaine anxiété vis-à-vis de quelques agissements. Il ne m'a malheureusement pas été permis d'en entendre davantage, mais nous sommes sûrs à présent qu'un mal dort au cœur du Sénat.

Je vous retrouve plus tard. Merci encore pour les précieux conseils dont vous m'avez fait part.

Mémoires d'Agrippa

De retour, je constatai dans quel état la mort de notre chef avait laissé le peuple. Les spéculations allaient bon train, et les révoltes se multipliaient. Toutefois, l'attention des habitants de



✦ L'HEURE EST GRAVE... OCTAVIEN N'A RIEN SOUS SA JUPE !



✦ À CHAQUE TECHNIQUE UN NOM PARTICULIER.

de certains membres du Sénat. Je ne peux laisser passer une injustice, pour la mémoire de mon père et pour mon ami Agrippa. Celui-ci est fort, mais son impulsivité risque de nuire à sa propre personne et à ses parents. Je devrai faire appel à son sens de la justice pour le raisonner et tenter d'établir un plan afin de résoudre cette affaire. Je ne pourrai m'en occuper seul, et sa force me sera d'une grande aide. Je sais qu'il ne se laissera pas submerger par ses sentiments : c'est un soldat, un centurion, il a le sens des responsabilités.

Je dois partir dès à présent. Cette escapade au Sénat pourrait bien être la dernière si je ne réussis pas. Lorsque Agrippa apprendra la nouvelle de la mort de César, il reviendra à Rome sur-le-champ, et il me faudra l'empêcher de commettre une erreur quand il apprendra la condamnation de son père.

Message d'Octavien à Pansa

L'heure est grave... J'ai réussi à pénétrer au Sénat sans encombre, et suis parvenu à atteindre l'as-



Graphismes

Admirez donc ces décors. Ne sont-ils pas magnifiques ? La question à se poser : quelle technique ont employée les développeurs pour obtenir un tel rendu ? Le choix des couleurs est exemplaire, les textures sont splendides ; d'ailleurs, un coup d'œil aux photos présentes sur ces pages saura vous convaincre de l'inspiration directe de *Gladiator*, comme c'est déjà le cas pour le scénario. La luminosité, quant à elle, rappelle beaucoup *Ico* dans son utilisation : un contraste très poussé, donnant un effet de surbrillance aux éléments baignés par la lumière du soleil. Le tout crée la sensation d'une chaleur étouffante. Par contre, la modélisation des personnages est assez étrange : ces derniers sont plutôt trapus, de carrure carrée. Un choix stylistique auquel le joueur s'habitue. Enfin, beaucoup d'effets de flou sont utilisés durant les combats, notamment lors de coups puissants.



✦ BARCA, UN COUSIN... GERMAIN !

la capitale s'orientait vers le Forum. En m'y dirigeant, je m'aperçus qu'une exécution était en cours. Mais la stupeur s'empara de moi lorsque je vis ma mère attachée au piquet du condamné ! Sans réfléchir, je bondis sur la place tandis que les gardes tentaient de me retenir d'aller la secourir. Bien qu'il me fût facile de m'en débarrasser, je ne pus empêcher le général Decius, une ordure dont l'arrogance n'a d'égal que sa soif de sang, de l'occire sous mes yeux. Sous la colère, inconscient de la différence de nos forces, je le défis, mais finis par me rendre à l'évidence : sa puissance dépassait la mienne, et je fus sauvé in extremis par une jeune fille étrangère, répondant au nom de Claudia, qui m'emmena en chariot loin de la ville avec Octavien. Je m'en voulais de ne pas avoir eu la possibilité de sauver ma mère ; pris de

colère, je ne pus me calmer que grâce aux conseils d'Octavien qui, dans la foulée, me renseigna sur le fait que mon père était maintenu captif en prison, attendant son sort qui serait décidé à la fin de ce fameux tournoi de gladiateurs. Sans attendre, nous partîmes donc tous les trois, cette mystérieuse jeune fille, Octavien et moi-même, en direction des gèbles de Syracuse.

Journal d'Octavien : deuxième jour

C'était un matin presque comme les autres.

Pourtant, les événements de cette journée devaient marquer un tournant dans mon investigation. Sans plus attendre, je me préparai et me dirigeai vers le Forum, où la mère d'Agrippa devait être exécutée. Sur place, je constatai que les badauds avaient répondu présents à l'appel. Impuissant, je ne pouvais que lire le désespoir dans les yeux de Vispania. Agrippa, sorti de nulle part, intervint.

Malgré tous ses efforts, il ne put empêcher le général d'asséner un coup fatal à sa mère. C'est alors que surgit derrière moi un chariot. Une fille étrangère appela Agrippa ; celui-ci, ne voulant point abandonner sa mère, hésita un instant. Il me fallut intervenir et résonner mon ami. Ce faisant, je ne pus que grimper

également dans le véhicule, qui roula ensuite à toute allure en direction de la sortie de la ville.

Lors d'une halte, je pris le temps d'expliquer en détail les événements qui avaient eu lieu ces derniers temps, ainsi que les infor-

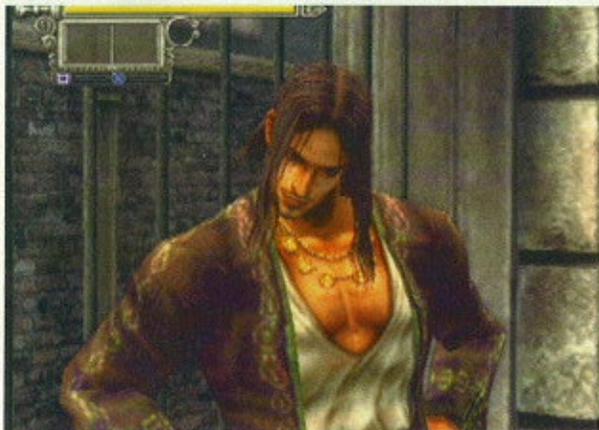


✦ IL NE VA PLUS EN RESTER GRAND-CHOSE...

Après l'histoire du Japon avec *Onimusha*,
voici celle de Rome lors de l'assassinat de Jules César, revue et corrigée par Capcom.

Gameplay : Agrippa

Vous l'aurez compris, Agrippa représente la partie "physique" du gameplay de *Shadow of Rome*. Lors des phases de jeu avec ce personnage, les combats prendront le rôle principal. La prise en main offre pas mal de possibilités, sans toutefois exceller dans le genre. Au programme, deux types d'attaques : main gauche, main droite, la première étant plus rapide et la seconde plus puissante. Un lock est disponible, ainsi qu'une protection. Bien sûr, de nombreuses armes seront à votre disposition, avec pour chacune d'elles des caractéristiques qui vous sont expliquées. Dans l'arène, les matchs sont d'une rare violence. Cette bestialité s'exprime par des giclées de sang, des membres déboîtés, voire coupés. Plus vous serez sans pitié, plus la foule vous plébiscitera, et il sera possible d'en profiter en l'acclamant vous-même, celle-ci vous récompensant en vous envoyant d'autres armes ou items. On reprochera cependant à la maniabilité son manque de souplesse, et la difficulté de certaines séquences.



✦ VOICI SEXTUS DANS TOUTE SA SPLENDEUR.



✦ LES ARÈNES SONT PARFOIS DE VÉRITABLES COURSES D'OBSTACLES.

mations en ma possession, concernant notamment la captivité du père d'Agrippa dans la prison de Syracuse. Il n'en fallait pas plus pour que nous décidions de nous y rendre sur-le-champ. Cependant, arrivé là-bas, l'impatience et la rage d'Agrippa lui aveuglèrent l'esprit : il était impossible de pénétrer dans l'enceinte du bâtiment par la force. Je devais donc m'investir dans l'action et trouver un moyen d'atteindre la cellule de Vispanius sans me faire remarquer. Ainsi, il serait plus facile d'aider Agrippa à entrer en contact avec son père. Ce faisant, après être passés inaperçus aux yeux des gardes, nous réussîmes à atteindre la geôle en question. Le père d'Agrippa nous révéla alors un indice important : avant de rendre l'âme, César aurait prononcé les mots suivants : "Et tu, Brute..." (en latin dans le texte [nd Egil : en fait, il semblerait que Cesar l'ait dit en grec !]). Toutefois, nous ne pûmes délivrer Vispanius, les gardes ayant été alertés de notre présence malgré ma vigilance. C'est donc à la force des poings d'Agrippa que nous nous échappâmes, laissant derrière nous le captif. Ensuite, nous pûmes rejoindre Claudia et nous enfuir une fois encore. Après avoir bien réfléchi à la situation, nous questionnâmes notre providentielle alliée sur ses origines. Elle est en réalité une femme gladiateur qui tra-

vaille sous la tutelle d'un dénommé Sextus, entraîneur de son état. D'après elle, ce dernier a décidé d'envoyer certaines de ses recrues au tournoi organisé suite à l'assassinat de César.

L'occasion était parfaite : grâce à sa force et ses excellentes facultés de combat, Agrippa n'aurait aucun mal à se faire engager comme gladiateur. Ainsi, en participant aux jeux, il aurait la possibilité de secourir son père, puisque le vainqueur serait désigné comme bourreau de Vispanius, et déciderait donc de son sort. De mon côté, je continuerais de réunir tous les indices nécessaires pour l'innocenter. Après qu'Agrippa eût acquiescé, nous nous séparâmes à nouveau.

De retour chez Pansa, je repense encore aux dernières paroles de mon père : "Et tu, Brute..." Brute ? S'agirait-il de Marcus Brutus, protégé du sénateur le plus haut placé, Cicéron ? Dès demain, je pénétrerai à nouveau au Sénat et suivrai cet homme qui, d'ailleurs, est celui qui proclama l'accusation de Vispanius...

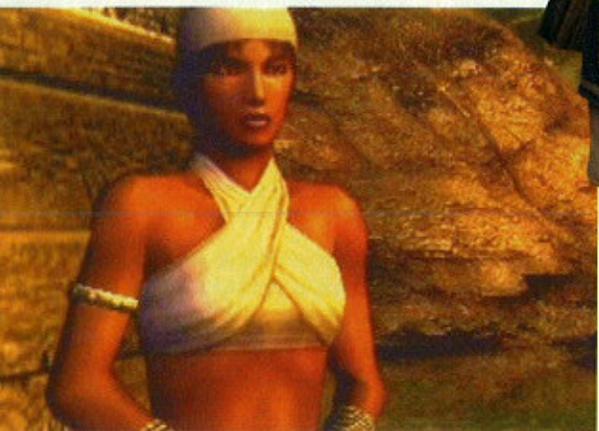
Agrippa, je compte sur toi. L'existence de gladiateur n'a rien de réjouissant... Je t'en prie, reste en vie !

Message d'Agrippa à Octavien

Cette période de mon existence est sans doute la pire : je me rends compte à quel point la vie d'un gladiateur n'a que peu de valeur devant un public toujours plus friand de violence.

Dans l'arène, plus aucun sentiment n'existe : il faut survivre, et savoir être cruel pour se faire reconnaître. Arriverai-je un jour au bout de ce cauchemar ?

Je m'en remets à toi, Octavien. La vie de mon père et l'avenir de Rome en dépendent. Je sais que tu parviendras à découvrir qui se cache dans l'ombre de Rome...



✦ CLAUDIA EST DEVENUE GLADIATEUR POUR S'ACHETER DE NOUVEAUX POUMONS.

Graphismes

D La ville de Rome plus vraie que nature ! Il est évident que le film *Gladiator* a exercé une grande influence sur les développeurs. La luminosité particulière du jeu rappelle celle d'*Ice*, donnant un ensoleillement aveuglant.

Musiques

A Une excellente bande-son ! Parfaitement intégrée à l'ambiance, elle sait également se faire discrète quand il le faut. On retrouve encore une fois des thèmes inspirés du film cité plus haut.

Accessibilité

B Pour le gameplay d'infiltration, c'est sans problème, sa relative simplicité aidant beaucoup. Cependant, côté action, la maniabilité n'est guère souple et la difficulté de certains passages pourra en rebuter certains.

Durée de vie

B Raisonnable pour un jeu d'action, si l'on ne compte pas le nombre de "continus" utilisés dans certains stades. Les heures peuvent augmenter plus vite que le défilement des nombreux stades. En moyenne, c'est très honnête.

Scénario

A Sans aucun doute LE point fort du jeu. Le scénario est inspiré de l'assassinat de Jules César : les historiens dans l'âme auront reconnu plusieurs noms, et sauront d'ailleurs qui est Octavien en réalité...

Présentation

B Classique de chez classique : l'introduction en images de synthèse nous expose la situation dans laquelle se trouve Rome à l'époque où le jeu débute. On y voit une représentation de la mort de César.

Psychologie des personnages

B Bien que les personnages aient réellement existé, dans le jeu même, ils ne sont que très peu exploités. *Shadow of Rome* se concentre davantage sur leur gameplay que sur les relations qui les lient, ou sur leur caractère.

8/10



✦ JE VOUS PRÉSENTE JOE ET SILVIA !



✦ ÉCRAN DE COMBAT ; LES M1 ET M2 EN BAS REPRÉSENTENT LA PUISSANCE ACTUELLE DU SORT EN TRAIN D'ÊTRE INVOQUÉ (GROWLANSER II).



✦ PERIMETER PULSE, UNE ATTAQUE DE ZONE EXCESSIVEMENT GONFLANTE PUISQUE LES ENNEMIS L'UTILISENT QUASIMENT TOUT LE TEMPS (GROWLANSER II).

Growlanser Generations

Conception :
Career Soft / Atlus Software
Distribution : Working Designs
Dispo en : PS
Genre : T-RPG
Difficulté : Assez élevée

Growlanser Generations est un jeu qui m'est cher, puisque c'est celui qui m'a fait entrer dans la presse vidéoludique, et plus particulièrement dans l'équipe du magazine que vous êtes en train de lire. En effet, si votre mémoire est bonne, vous vous souviendrez qu'une preview sur ledit jeu avait été réalisée par mes soins il y a de cela un an et quelques mois. Aussi, je trouve cela réellement touchant de la part de Jay de m'avoir confié ce test (mais oui, malgré ce qu'il dit, c'est un individu gentil). Fin de la séquence nostalgie...

Verner

Petit rappel pour ceux ayant la mémoire défaillante : *Growlanser Generations* est une compilation des épisodes II et III de la série (sortis uniquement au Japon et sur la première PlayStation).

Contexte historique

Bien qu'étant deux histoires différentes se déroulant dans des contrées différentes, ces deux volets conservent une certaine similarité. En effet, si mes souvenirs de la géographie de ce monde sont exacts, *Growlanser II* prend place dans la partie est du continent (comprenez à l'est du royaume de Rolandia), et *Growlanser III* dans la partie ouest. La saga des *Growlanser* possède la sympathie caractéristique de suivre une certaine continuité concernant son univers. Dans les deux cas, on retrouve les mêmes éléments, tant sur le plan des personnages peuplant ces terres que concernant les lieux : Rolandia, la Tour... De même, on retrouve les armes particulières de *Growlanser* – j'entends par là les anneaux servant à créer les armes (les deux héros principaux de ces épisodes en possèdent un). J'en traiterai par la suite. Maintenant, attardons-nous sur l'histoire de chaque opus. *Growlanser II* nous présente un jeune cadet à l'académie militaire de la capitale du royaume de Burnstein, Wein Cruz, comme personnage principal. Celui-ci rêve de devenir chevalier impérial, le plus haut rang dans la hiérarchie des chevaliers de son pays, dont le nombre se compte sur les doigts de la main. Malheureusement, la trahison de son meilleur ami, Maximilian Schneider, va provoquer entre les nations de Burnstein et Rolandia une guerre sanglante ; Wein et son équipe sont accusés d'en être responsables. Wein va donc chercher par tous les moyens à prouver son innocence, mais ce conflit armé



✦ RAIMY, LA PETITE FÉE (GROWLANSER III).

va permettre à certaines forces occultes de refaire surface, rendant l'enjeu de la guerre bien plus important qu'une simple question de domination... Dans le cas de *Growlanser III*, une catastrophe naturelle est la cause des hostilités entre les différents pays : le soleil a commencé à faiblir, menant les habitants des diverses contrées vers une lente agonie, toutes les récoltes étant bien moins riches. C'est ce qui pousse le royaume d'Agressival à attaquer son voisin direct, la fédération de Xironia, une ligue de villes et villages possédant d'importantes ressources et capacités de production. Pour ce qui est du héros, Slayn Wilder, il est amné-

sique et de façon logique, va chercher à savoir qui il était. Grâce à Annette Burns, fille du président de la fédération de Xironia, et aux autres personnages qui croiseront son chemin, il va petit à petit reconstruire ses souvenirs, fragment par fragment...

Deux jeux plus proches que l'on ne l'imagine...

En plus d'une certaine partie du contexte historique, ces deux épisodes de *Growlanser* partagent de grandes similitudes dans le système de jeu. Si la saga des *Final Fantasy* (je parle ici des "numérotés") a tendance à changer de système de jeu d'un opus à l'autre, la série des *Growlanser* n'a pas suivi la même politique. En effet, les systèmes sont, pour ces deux volets, grandement similaires ; je parle ici de la gestion des combats et de l'évolution des personnages. Les batailles sont de type T-RPG (bien que l'on ne dénote pas un grand nombre d'unités : moins de dix dans les deux cas). En début d'affrontement, vous avez une liste de conditions de victoire et de défaite. Cette liste peut se modifier pendant le combat : il arrive fréquemment que les conditions de victoire soient infaisables en début de bataille puis, l'espoir changeant de camp, deviennent réalisables après quelques tours. La grande force de *Growlanser* est de proposer des objectifs variés : abattre un certain adversaire, ne pas perdre un membre de l'équipe en particulier, protéger certains individus ou lieux, s'enfuir... Il est à noter que même les combats aléatoires peuvent demander à ce qu'une unité soit défendue (un marchand, une bestiole pacifique...). Lors de l'affrontement proprement dit, une liste de six commandes est disponible pour vos unités : attaque basique, magie, techniques, déplacement, défense – notez que la dernière commande diffère d'un épisode à l'autre : "Changement d'équipement" dans le II devient "Objets", option bien plus utile, dans le III. En fonction de leur rapidité à se déplacer, les unités atteindront l'objectif plus ou moins vite, ce qui est un facteur particulièrement important, pour ne pas dire vital. Une fois les commandes entrées, vos soldats s'exécuteront jusqu'à ce que l'objectif initial soit réalisé (attaquer un ennemi jusqu'à la mort, lancer un sort, se déplacer vers une certaine zone...). Précisons qu'au cas où ça ne tournerait pas comme vous l'espérez, vous pouvez donner

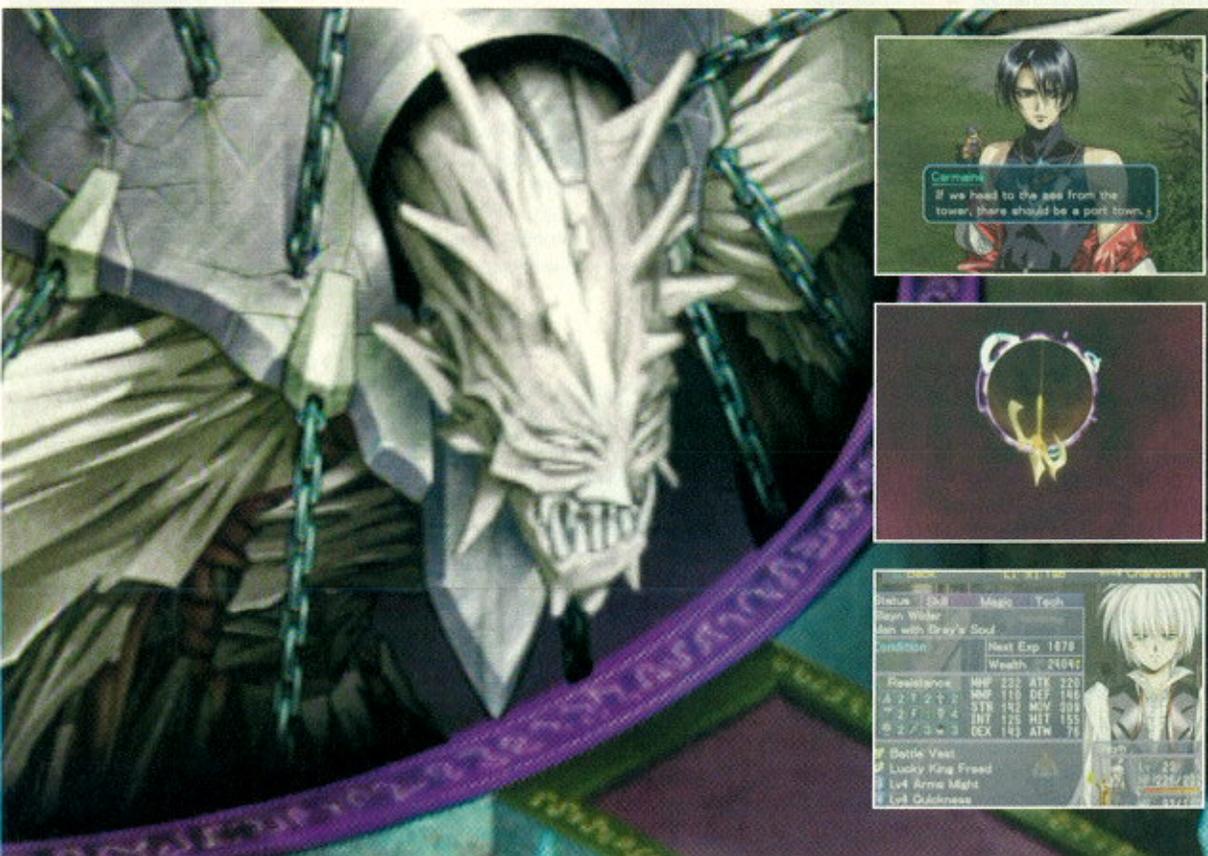


✦ MICHELLE, UNE JEUNE FILLE CONDAMNÉE À L'ISOLEMENT EN RAISON D'UNE GRAVE MALADIE (*Growlanser III*).

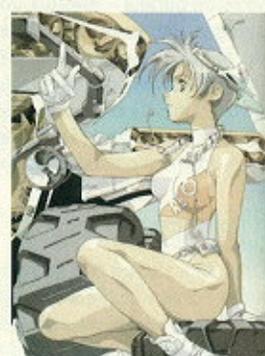
d'autres ordres à vos unités, et ce n'importe quand (sauf lorsque des commandes sont en cours d'exécution). Concernant le déplacement, point assez déroutant, il n'y a pas de système de cases (je rappelle que je suis un amateur de *FFT Tactics* et de la série des *Fire Emblem*...) : vous indiquez un objectif à atteindre à votre guerrier et il se déplace, si cela est nécessaire, jusqu'à être en mesure de le réaliser. Par contre, il prendra le chemin direct, ignorant la présence d'ennemis sur sa route (et comme ceux-ci attaquent les unités les plus proches, une bonne coordination entre vos alliés est on ne peut plus nécessaire). Voilà les spécificités principales du système de combat. Concernant maintenant le système de gestion des personnages, il est assez intéressant de constater qu'il est très complet. A chaque gain de niveau, vos protagonistes gagnent plus ou moins de points spéciaux (appelés "master points"), qui permettent d'acheter de nouvelles aptitudes pour vos héros parmi un vaste choix, regroupées sous trois rubriques : Compétences, Techniques et Magie. La première est un ensemble passif : aucun besoin d'activation afin que ces capa-

Satoshi Urushihara

■ Je doute que ce nom vous soit inconnu si vous avez un tant soit peu de culture dans le domaine de l'animation japonaise. Cet homme participe au projet *Growlanser* en tant que chara designer, offrant aux personnages de la série une magnifique apparence lors de la plupart des scènes de discussion. Je rappellerai qu'en plus d'avoir collaboré à *Growlanser*, l'artiste a travaillé sur le projet *Langrisser* et parmi ses œuvres les plus connues, on trouve également *Plastic Little*, *Legend of Lemnear* ainsi que du hentai...



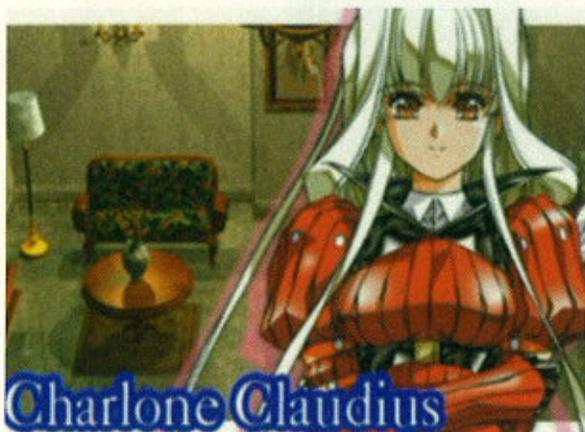
✦ GEVAS, LE MONSTRE QUI HABITE ARIETA (*Growlanser III*).





Le box

Outre les deux softs, le box *Growlanser Generations Deluxe* contient plusieurs objets qui raviront les fans de produits dérivés. On trouve ainsi une partie de l'OST (elle comprend vingt-deux pistes), une montre (sobre et ma foi fort sympathique), un jeu de cartes (il s'agit d'un jeu standard ; seuls le joker et le dos des cartes indiquent que nous avons affaire à un produit dérivé *Growlanser*), et enfin un collier représentant les anneaux de *Growlanser*. On regrettera l'absence d'un petit art-book. Tant pis, c'est déjà pas si mal, tout ça...



✦ L'INTRO DES DEUX ÉPISODES PRÉSENTE LES PERSONNAGES PRINCIPAUX DE L'HISTOIRE (GROWLANSER II).

cités fonctionnent. À l'inverse, les techniques doivent être activées et le personnage, selon son niveau de maîtrise, peut les utiliser une à plusieurs fois durant la bataille. Enfin, la magie fonctionne de façon assez classique : points de magie et niveaux de sorts. Détail intéressant tout de même : le niveau de sort affecte sa puissance et le nombre de cibles potentielles (avec un niveau 5 de flèches de feu, vous pourrez répartir la puissance du sortilège entre un maximum de cinq ennemis ou tout concentrer sur un seul). Dernier point : les protagonistes sont équipés d'armes créées à partir d'anneaux, capables de se transformer (en armes, justement) selon leur possesseur. Ces anneaux peuvent accueillir jusqu'à trois gemmes conférant des capacités particulières au porteur – diverses attaques, protection contre un ou plusieurs éléments, arme "élémentale", régénération des HP/MP... –, si toutefois ces pierres sont acceptables par celui-ci. En effet, les anneaux possèdent un code de trois chiffres allant de 0 à 9 indiquant le niveau des gemmes pouvant être insérées, les pierres de niveau 9 étant les plus puissantes et un niveau zéro signifiant qu'aucune gemme ne peut être placée.

Différences

On a donc pu voir que les deux jeux ont de nombreuses similitudes ; cependant, il serait déplacé de penser qu'il ne s'agit que d'une simple suite avec un scénario différent. En effet, *Growlanser II* se rapproche du T-RPG classique : une guerre éclate, Wein et sa petite unité sont chargés de diverses missions par leurs supérieurs, sont pris dans le flot des combats. À l'inverse, *Growlanser III* est plus axé "donjon", le personnage a plus de liberté. L'épisode II ne permet pas de se déplacer librement à l'intérieur des villes et des ruines, à l'inverse du III. Si l'on prend maintenant le cas de la carte du monde, celle-ci offre une plus grande mobilité que son prédécesseur. Dans le deuxième opus, la carte est comparable à celle de *Final Fantasy Tactics* : le groupe, afin d'avancer, passe par des "points" – villes, alentours de celles-ci et parfois ruines. À l'inverse, celle de *Growlanser III* ressemble plus aux cartes du monde de RPG classiques, avec ses différents endroits symbolisés par des représentations miniatures, la possibilité dans les donjons de voir les ennemis et donc de les éviter ou au contraire de provoquer l'affrontement... Il est à noter que le système du II comporte une jauge d'empathie pour les membres de votre groupe, symbolisant leur relation

avec Wein ; celle-ci augmente ou diminue en fonction des réponses que vous donnez à vos équipiers lors des séquences de parlotte. *Growlanser III* a opté pour un autre type de configuration, basé sur un facteur plus aléatoire : le groupe sanguin. Cela est dû au fait que, selon certaines croyances japonaises, le groupe sanguin détermine le caractère d'une personne. Au début du jeu, vous choisissez un groupe sanguin qui décidera du caractère de votre personnage (ceux-ci et leurs caractéristiques étant listés dans le manuel) ; donc, lors des phases de discussion, certaines réponses ne vous seront pas autorisées (elles seront affichées, mais impossibles à sélectionner). C'est un peu déroutant, mais intéressant ; il est juste dommage que la jauge d'empathie n'ait pas été conservée. La dernière comparaison dont il est possible de vous parler concerne le système d'expérience. *Growlanser II* repose sur un système de gain de XP individuel : lorsqu'une unité effectue une action qui aboutit à un résultat concret (en gros, si elle ne rate pas son coup et si l'ennemi n'est pas immunisé à l'attaque, elle gagnera des points d'expérience, ce qui peut amener un gain de niveau durant la bataille et une répartition des master points en cours de combat, permettant parfois d'acquérir une compétence vitale et ainsi de changer le cours de l'affrontement. Cela ne fonctionne cependant pas lorsque votre soldat utilise des techniques. Il est à noter qu'une fois l'objectif de la bataille atteint, les unités gagnent toutes un certain nombre de points de XP (nombre ridicule en combat aléatoire, fort important dans le cas des missions de l'histoire). Dans le cas de *Growlanser III*, les unités reçoivent des points d'expérience en fin de bataille, comme dans tout RPG classique.

Au final

Jouissant d'un excellent système de gestion du personnage, d'un système de combat finement pensé, des artworks du fabuleux Satoshi Urushihara, d'une histoire certes classique mais très efficace et d'une très chouette ambiance musicale, *Growlanser Generations* est un excellent soft. Les graphismes ont certes un peu vieilli, mais l'expérience nous a montré que cela n'est jamais un problème réel (souvenez-vous de jeux comme *Seiken Densetsu II...*).



✦ CLIVE, UN HORRIBLE PERSONNAGE QUI VOUS METTRA SOUVENT DES BÂTONS DANS LES ROUES (GROWLANSER III).

Pourquoi ce jeu bute

- Le système de gestion des personnages
- Les combats
- La musique
- Satoshi Urushihara
- Le mythe *Growlanser* enfin accessible aux anglophones non japonais

Graphismes

B

Certes, on fait bien mieux à notre époque, mais j'aime le style old school et on n'y peut rien. De plus, les artworks de Satoshi Urushihara sont d'une telle qualité qu'on ne peut écarteler mettre une note inférieure, surtout qu'ils sont nombreux.

Musiques

A

Elles sont très agréables, on notera la présence de *Yo Your Tomorrow*, le thème inoubliable du jeu. Côté musiques, cela colle donc très bien à l'ambiance d'un bout à l'autre de l'aventure. De plus, pour une fois, les doublages anglais sont plutôt bons.

Accessibilité

B

Le soft est en anglais mais ne pose pas de difficulté concernant la prise en main. Par contre, sauter tous les dialogues risque de vous poser quelques problèmes, surtout pour les quêtes secondaires et les phases de collecte d'informations...

Durée de vie

A

Compter un paquet d'heures pour les deux épisodes (bien que le III soit plus court). Vous avez souvent de multiples possibilités de réponses dans les phases de dialogue, vos choix jouent sur le scénario, cela ne fait qu'augmenter le temps de jeu !

Scénario

A

Classique mais efficace. Entre sombres manipulations, guerres et passé des personnages, le scénario est de très bonne qualité, mettant toujours en opposition deux conceptions du monde qui se défendent totalement.

Présentation

A

Le titre, si comme moi on vous passe l'édition Deluxe, est livré avec une montre, un jeu de cartes, un collier représentant les anneaux de *Growlanser* et une OST de vingt-deux pistes. Une très bonne présentation qui ravira les incondionnels.

Psychologie des personnages

A

Ils sont tous très agréables, un peu archétypés, mais ce n'est pas pour nous déplaire. Aucun protagoniste n'est en reste ; ils apprenent tous leur touche pour composer un tableau général fort plaisant – les artworks renforçant, évidemment, le tout.

9/10

Fullmetal Alchemist

Nous sommes dimanche. Debors, la pluie tombe violemment, battant les carreaux, renforcée par des rafales de vent d'une puissance sans pareille. A l'intérieur, un pigiste inconnu chargé du test de Fullmetal Alchemist. Allumant sa console, il regarde la tempête et se dit qu'il est heureux d'être à l'intérieur. Il met le CD dans la machine et attend le début du jeu. Il commence le test, puis son regard se pose une nouvelle fois sur la fenêtre et finalement, il se dit que la pluie serait une alternative envisageable...

Conception : Racjin
Distribution : Square Enix
Dispo en : US
Genre : A-RPG
Difficulté : Facile

Verner



♦ CARRÉ, CARRÉ, CARRÉ, CARRÉ, CARRÉ, CARRÉ...

Petit détail avant de lire ce qui suit : cet épisode est presque totalement semblable au deuxième testé en japonais il y a quelque temps. Seuls le scénario et les graphismes changent.

Histoire

Edward et Alphonse prennent le train vers une destination inconnue dans l'espoir de trouver des indices sur la pierre philosophale, puissant artefact ; ils sont escortés par le major Louis Armstrong, dont la force n'a d'égal que sa mégalomanie. Le convoi est soudain secoué par une explosion suivie d'un appel vocal. Des militaires se réclamant d'une fédération dont j'ai oublié le nom annoncent que le train est désormais sous leur contrôle, et qu'il va falloir participer à leur effort de guerre... Nos trois débonnaires compères n'en ont que faire, jusqu'au moment où lesdits pirates débarquent dans leur wagon. Outragé par le manque d'éducation de ces gens, Edward décide d'aller dire deux mots à leur chef. Après que notre ami a tabassé comme il se doit le second du leader, son supérieur provoque Edward. Ce dernier, dont le sens de l'honneur lui interdit de refuser un duel, engage le combat avec son agresseur. Le seul problème est que notre jeune alchimiste est un paquet de nerfs fou à lier... Il tente donc de tirer au canon sur l'ignoble personnage, prénommé Genz Bresslau, mais la fourbe esquive ; l'obus du canon fait exploser le tunnel et dérailler le train. Genz s'enfuit, laissant les frères Elric seuls avec le major Armstrong et un convoi déraillé. Décidant d'avancer, ils vont

faire une rencontre qui va les mener vers des découvertes qu'ils n'auraient jamais imaginées... Pour de plus amples informations sur l'histoire des frères Elric, reportez-vous au dossier animation de Gameplay RPG paru en Janvier 2005...

Système de combat

Vous contrôlez Edward, Alphonse vous suivant. On pourrait dire que le système de combat est rigoureusement le même d'un épisode à l'autre, la seule différence étant qu'il manque des fonctions. En même temps, c'est normal, je teste l'épisode 1 après l'épisode 2, c'est d'une logique... En appuyant plusieurs fois de suite (jusqu'à trois) sur la touche Carré, vous effectuez le combo de base, efficace et rapide. Il vous est également possible de réaliser plein d'autres actions : créer un mur, une pointe rocheuse meurtrière... Cependant, le plus intéressant reste la transmutation d'objets : certains éléments anodins du décor – un poteau électrique, une barrière, un bidon, etc. – peuvent être transformés en armes meurtrières de diverses natures : cela va du boomerang à l'arbalète lourde en passant par le canon ou la borne d'incendie géante (véridique !). A cela s'ajoute le fait qu'Edward peut être utilisé afin de dégager la mêlée ; il frappe fort et a un paquet de points de vie : le bouclier idéal. Certains ennemis requièrent une technique précise pour être vaincus quand l'enchaînement habituel ne fonctionne pas (je pense par exemple au crabe géant à la fin des caves).

Le problème

Le gros problème de *Fullmetal Alchemist* est que c'est d'une platitude affligeante (discussion-baston-boss), d'une laideur immonde (je parle des graphismes en phase de combat habituel, pas des dessins animés) et que le son est atroce (la voix anglaise d'Edward est particulièrement agaçante). Quant aux musiques, on prendrait celles diffusées dans l'ascenseur que ce serait pareil (en espérant que ce ne sont pas celles de l'anime).

En conclusion, il faut probablement aimer l'anime pour apprécier le jeu vidéo. Je n'ai pas vu la série, donc le soft ne m'a pas emballé. En fait, le deuxième opus est bien mieux ; je vous recommande donc d'attendre la sortie du second épisode plutôt que d'acheter celui-là, ça évitera des dépenses inutiles.



♦ LE JEU EST PONCTUÉ DE SÉQUENCES DE PARLOTTE SANS DOUBLAGE (LE SEUL MOMENT OÙ ON EN AURAIT RÉELLEMENT EU BESOIN...).

6,5 / 10

GAMECUBE

P
S
P

P
S
2



DS

- . IMPORT
- . DVD COLLECTOR

HIDEKI PLAY

- . NEW / OLDIES
- . GOODIES

FIN
MAR
2004

hideki_play @ hotmail.fr

3 Rue De La Carbonnerie

34000 MONTPELLIER

peur

Resident Evil 4

page 46

Édition : Nintendo – Conception : Capcom – Nombre de joueurs : 1 – Machine : GameCube – Genre : Jeu du mois – Note : 10 – Testeur(s) : Jay & Oresama

Décidément, les gros hits affluent dans notre pays à une vitesse impressionnante. Que demande le peuple ? *Resident Evil 4*, si le test américain n'était pas suffisant pour vous le faire comprendre, est une sacrée arme pour Nintendo. La perfection n'a jamais été aussi proche.

Fabos

En tant que fan de la série, il peut paraître bizarre que je sois le seul à ne pas avoir fait le jeu. Eh oui ! Il faut un GameCube pour ça ! Bref, j'attendrai qu'une âme charitable veuille bien me prêter le tout... En tout cas, je n'attendrai pas la version PS2...

Setsu

En d'autres termes, je suis la seule à avoir été presque déçue par le quatrième volet de ma série de survival horror préférée (après *Les Feux de l'amour*). Pourquoi ? Dès à je préfère largement le système de caméra original. Ensuite, on ne parle plus ici de survival horror mais de lottage de tronche de playans en série. Enfin, le scénario part totalement en vrille et n'a, je pense, pas grand-chose de la qualité des épisodes précédentes. Ceci dit, le jeu reste une tuerie mémorable aux graphismes et à l'animation plus que parfaits, pour ne citer que ses qualités les plus évidentes.

Clem



Suikoden IV

page 90

Édition : Konami – Conception : KCET – Nombre de joueurs : 1 – Machine : PlayStation 2 – Genre : RPG – Note : 7 – Testeuse : Clem

Bien que le scénario soit intéressant, on ne peut pas faire l'impasse sur un défaut inhérent à la série, c'est-à-dire les graphismes (sauf le troisième épisode). Le character design est à pleurer et l'animation laisse vraiment à désirer. A mon avis, ce jeu est à réserver aux vrais fans de la série qui sauront faire fi de ces défauts d'esthétique, les autres auront vite fait de renoncer.

Oresama

Cela a surpris tout le monde, nous en premiers : *Suikoden IV* arrive très rapidement sur notre marché. Les éditeurs font de plus en plus d'efforts pour nous fournir en bonne matière première. Seulement, *Suikoden IV* ne m'a pas vraiment convaincu, à cause principalement d'un manque de rythme qui lasse. Mais les fans s'en contrefoutent peut-être...

Fabos

Nanobreaker

page 88

Édition : Konami – Conception : Konami TYO – Nombre de joueurs : 1 – Machine : PlayStation 2 – Genre : Action – Note : 5 – Testeur : Setsu

Il paraît que ce jeu, c'est du caca. Voyons ce qu'il en est, je mets la galette dans la console. On nous prévient au début que le jeu contient des effets stroboscopiques et qu'il peut provoquer spasmes... Mauvais, peut-être est-ce le résultat d'un profond ennui... Au début, ça a l'air sympa, l'intrigue me plaît, ça parle de nanotechnologie... mais malgré une qualité graphique et de bonnes séquences de bourinage, on a du mal à voir l'intérêt.

Clem

Certains noms ne font plus certainement vendre. Igarashi, très célèbre habituellement pour ses *Castlevania*, nous a pondu ici un magnifique caca qui ne risque pas de gonfler votre ludothèque. Si la réalisation affreuse ne vous en dissuade pas, l'intérêt du jeu devrait lui pouvoir vous achever.

Fabos

PLANNING PAL

TITRES DÉJÀ SORTIS			
SHADOW OF ROBE	AVENTURE	PS2	3 FÉVRIER 2005
PHANTOM BRAVE	T-RPG	PS2	4 FÉVRIER 2005
OTOGI 2 : IMMORTAL WARRIORS	ACTION	XBOX	11 FÉVRIER 2005
WORLD OF WAR CRAFT	MMORPG	PC	11 FÉVRIER 2005
STAR WARS : KOTOR 2	RPG	XBOX	11 FÉVRIER 2005
SUIKODEN IV	RPG	PS2	24 FÉVRIER 2005
NANOBREAKER	ACTION	PS2	25 FÉVRIER 2005
À VENIR EN MARS			
COLD FEAR	S-HORROR	PS2, XBOX	3 MARS 2005
METAL GEAR SOLID 3 : SNAKE EATER	SPY-SIM	PS2	3 MARS 2005
SHADOW HEARTS : CONVENANT	RPG	PS2	11 MARS 2005 (DATE PROVISOIRE)
RESIDENT EVIL 4	S-HORROR	GC	18 MARS 2005
DEVIL MAY CRY : DANTE'S AWAKENING	ACTION	PS2	24 MARS 2005
VIEWtiful JOE 2	ACTION	GC, PS2	31 MARS 2005
SPLINTER CELL : CHAOS THEORY	SPY-SIM	XBOX, GC, PS2	31 MARS 2005
À VENIR EN AVRIL			
BATEN KAITOS	RPG	GC	1ER AVRIL 2005
THE MATRIX ON-LINE	MMORPG	PC	8 AVRIL 2005
STILLIFE	S-HORROR	XBOX	14 AVRIL 2005
SALTING GROUND	S-HORROR	PS2	29 AVRIL 2005
STARFOX ASSAULT	ACTION	GC	29 AVRIL 2005
AS AUSSI KUON (S-HORROR / PS2)			
À VENIR EN MAI			
UNDISOM HEARTS : CHAIN OF MEMORIES	A-RPG	GBA	6 MAI 2005
MONSTER HUNTER	MMORPG	PS2	27 MAI 2005

Metal Gear Solid : Snake Eater

page 82

Édition : Konami – Conception : KCEJ – Nombre de joueurs : 1 – Machine : PlayStation 2 – Genre : Spy-sim – Note : 9.5 – Testeuse : Clem

Avec une mise en scène au-delà d'époustouflante, un gameplay à la fois accessible et plus que complet, si vous aimez la série, vous ne devez en aucun cas passer à côté. On notera juste, dans les défauts du jeu, une jouabilité qui n'est pas toujours facile de prise en main pour les novices. Ce problème peut parfois même générer des situations frustrantes pour le joueur.

Oresama

En jap, en anglais, en français... Ce n'est pas encore cette fois-ci que je tâterais du MGS. Bien sûr je ne doute pas que c'est une tuerie, encore faut-il apprécier le côté un peu "militaire" et l'infiltration, et ce n'est pas mon cas.

Setsu

Mars vous reconciliera très certainement avec vos consoles. *Resident Evil 4*, *Devil May Cry 3*, mais surtout un monstrueux *Metal Gear Solid 3 Snake Eater* à la plastique indémodable. Et ne parlons pas de la durée de vie enfin acceptable. Bref, j'espère que vous avez des sous...

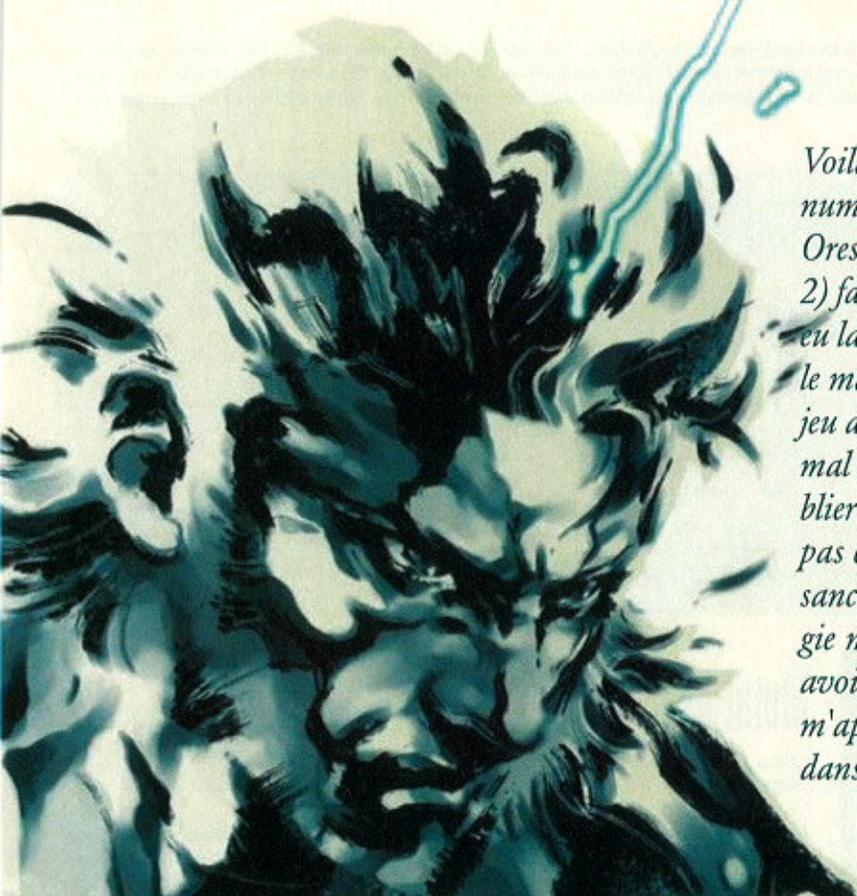
Fabos





Metal Gear Solid

Snake Eater



Voilà un test que j'entame dans la colère et le dégoût. Deux numéros après qu'est paru le test de MGS 3 en US par Oresama, me voilà pour 1) remettre les pendules à l'heure, 2) faire taire les vilains pas beaux qui me liront et qui ont eu la désobligeance et la stupidité d'agiter leur langue dans le mauvais sens et 3) vous faire partager le plaisir dont ce jeu a repeint mes tripes et inondé mon pauvre cerveau déjà mal en point. Une expérience que je ne suis pas prête d'oublier malgré quelques détails énervants qui n'ont, je pense, pas été assez détaillés et critiqués... l'excitation et la jouissance provoquées par la sortie de l'ultime volet d'une trilogie mythique tend naturellement à occulter ce qu'il peut y avoir de négatif, n'est-il pas ? Mais que dis-je ? La jungle m'appelle à nouveau, et bizarrement je me mets à ramper dans les fougères présentes dans mon appart.

Clem, la magnifique

Editeur : Konami
 Concepteur : Konami
 Dispo en : Pal
 Genre : Action/Infiltration
 Difficulté : Assez difficile



✦ L'HORLOGE INTERNE DE LA CONSOLE CONTINUE DE TOURNER MÊME LORSQU'ELLE EST ÉTEINTE...ATTENDEZ VOUS À DES SURPRISES.



Peinture (visage) imitant le drapeau français.

✦ SE BALADER DANS LA JUNGLE COMME ÇA EST ASSEZ POISSANT L'AVOUE.

The Cobra Unit

L'équivalent de Fox Hound dans MGS premier du nom et de la Dead Cell dans MGS2, la Cobra Unit est constituée de cinq membres qui viendront régulièrement tenter de vous faire du mal. Nous avons bien sûr le chef (The Boss), l'homme-araignée (The Fear), le pyromane (The Fury), le mort vivant doué de pouvoirs psychiques (The Sorrow), le dresseur d'abeilles obèse (The Pain) et enfin, le vieux tireur d'élite (The End). Une équipe que certains jugent moins charismatique que celles des autres épisodes. J'avoue que certains craignent un peu, mais restent The Sorrow et The Boss... très bon. Vous devrez à chaque fois trouver la bonne technique pour vous défaire de ces ennemis, ce qui n'est parfois pas forcément évident, mais je vous laisse le soin de découvrir tout cela par vous-même.



✦ JE N'AI CROISÉ CETTE ESPÈCE DE RUMINANT RUSSE QU'UNE SEULE FOIS, IL FALLAIT QUE JE VOUS LE MONTRE

Autant le dire tout de suite : ce test ne dévoilera absolument aucun détail sur l'histoire de MGS3, pour les simples et bonnes raisons que : 1) je n'ai même pas terminé le jeu. Les aléas d'une carte mémoire : un jour elle est là, l'autre elle vous quitte sans rien dire (ceci dit, j'ai quand même vu une grande partie de la fin chez mon "ami" Jay), et 2) certaines personnes se sont plaintes que le test d'Oresama contenait trop de spoilers (oui, c'est stupide, je sais). Enfin, il est de toute façon évident que nul ne peut tomber d'accord lorsque le sujet d'un scénario tel que ceux de la série MGS – et du troisième en particulier puisqu'il vient clore la trilogie – est abordé. Ca peut donner lieu à des conflits, dira-t-on, et à mon humble avis, jouer à un MGS reste une aventure hautement personnelle...

point. Je vais surtout causer du gameplay en fait (normal, me direz-vous), six pages ne seront pas de trop pour vous prouver – si le besoin s'en fait toujours sentir – le génie du système de jeu du soft, qui n'a bien sûr rien de révolutionnaire (une évolution logique) mais démolit tout ce qui se fait actuellement en matière de jeu d'action/infiltration. Démolit... bon, on va dire surpasse. C'est la première fois que je vais tester un MGS en français... cela m'a laissé sceptique, il parait qu'on a l'impression de diriger un Snake obèse en Pal. Avais-je raison de me méfier ? Pas vraiment, l'animation est bonne sans être supérieure à celle de la version US, mais on évite la catastrophe qui a maudit nombre d'excellents jeux comme Final Fantasy X... Encore lui ? Oui, c'est tellement triste, tellement révoltant. On devrait abolir le 50 mhz, vous dis-je. En ce qui concerne la traduction des dialogues, elle est assez fidèle, mais c'est toujours le même problème : les textes US ne valaient pas les jap, et les textes français ne valent pas les textes US. Une lente dégradation, mais attention : ce n'est pas comme dans FF7, on reste dans le très fidèle malgré tout. A part cela, rien de bien différent par rapport à la version US, si ce n'est de nouvelles peintures

faciales représentant les drapeaux des différents pays d'Europe (ainsi que celui du Japon, ça fait toujours plaisir) et de nouvelles tenues de camouflage. Que peut bien apporter la peinture facile aux couleurs de la France ? Rien ou presque : les drapeaux de camouflage ne vous octroieront au maximum que 5 % de camouflage en plus, autant dire que c'est pas grand mais on appréciera cette charmante initiative.

Plein de références, etc.

A vous de toutes les découvrir. Je dirais juste que le générique d'introduction du soft – qui tombe après à peu près une heure de jeu – est calqué sur celui d'un James Bond : la structure musicale est la même et, perso, elle m'a fait penser au générique de Tomorrow Never Dies. En même temps, je ne suis ni fan de James Bond ni accro aux films d'espionnage (pourtant MGS est une de mes séries cultes), donc je ne vais sûrement pas pouvoir m'étaler sur ce point. Les nerds seront comblés, j'en connais quelques-uns qui ont manifesté leur béatitude extasiée à grand renfort de rôlements, en comptant avec un sourire de boutonneux cinéphiles le nombre de références que compte le jeu. Passons aux faits : nous sommes en 1964, trois ans après le début de la guerre du Vietnam, deux ans après la crise de Cuba, tout juste un an après l'assassinat de Kennedy et la construction du mur de Berlin. Bref, en pleine guerre froide, un agent du gouvernement américain est envoyé sur le territoire soviétique afin de récupérer un scientifique du nom de Sokolov, très occupé à terminer les plans du Shagohod, un engin tout-terrain pouvant envoyer des missiles nucléaires depuis n'importe où et dans n'importe quel environnement. Pas bon pour la paix dans le monde, ça. Vous - Snake donc, espèce de buse - êtes largué dans la jungle du fin fond de l'URSS et livré à vous-même



✦ UNE SCÈNE MÉMORABLE. LA RELATION ENTRE SNAKE ET LE BOSS ST L'UNE DES PLUS TRAVAILLÉE, COMPLEXE ET PASSIONNANTE JAMAIS IMAGINÉE.

Chaque blessure doit être traitée différemment,

mais le menu vous mettra toujours sur la bonne piste

Musique

Voilà, je reviens pour vous dire ce que j'ai écouté en rédigeant ce petit texte : l'OST de Requiem for a Dream tout d'abord, ça filerait des frissons à un iceberg. Ensuite, je me suis mis du Velvet Underground (Andy Warhol) et des DVD de Metallica (Live Shit Binge and Purge) ainsi que de Dream Theater (Live at Budokan, encore). Voilà, voilà.



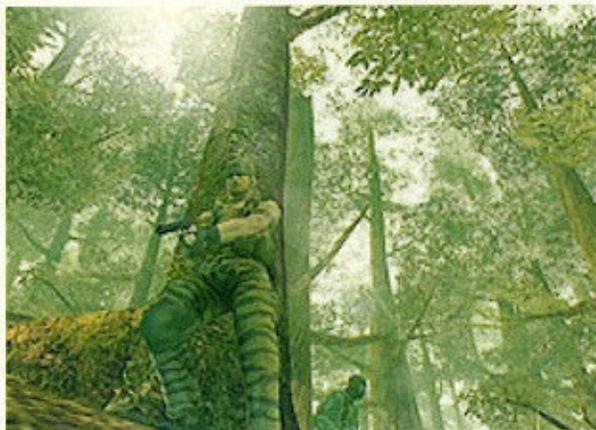
The Boss

Je suis sûr que je ne vous apprendrais rien en vous disant que The Boss fut le mentor et maître du Snake pendant dix ans. C'est elle qui l'a formé et entraîné, et on devine aisément son lien très particulier avec son ancien élève. Je ne révélerai rien de son vrai rôle dans le scénario, mais vous laissez en compagnie de ses quelques images qui ne prouvent que trop bien sa classe, sa force et son charisme. Un personnage féminin qui en a dans le ventre pour ne pas dire autre chose, comme on aimerait en voir plus souvent. Mon personnage préféré.



Les graphismes sont une ode aux détails :

l'herbe, par exemple, prend des dizaines de formes différentes, avec un travail sur l'animation plus qu'époustouflant.



✦ VOUS NOTEREZ BIEN QUE LE JEU EST EXTRÊMEMENT JOLI.

avec pour seuls compagnons un pistolet tranquilisant et un couteau. La première mission – qui s'achève sur le générique James Bondien – vous permettra d'apprendre les rudiments du gameplay de Snake Eater – l'insiste sur le mot "rudiments", cette introduction ne permettant même pas d'entrevoir ne serait-ce qu'un dixième de la richesse du jeu – et sera pour ne pas changer les habitudes de la série, parsemées de longues discussions et autres séquences vidéo à orientation géopolitique/militaire qui impressionnent toujours par la qualité de leur mise en scènes et la profondeur de leur textes et dialogues. On voit bien que tout cela est le fruit d'une recherche de malade mental, d'une profonde connaissance historique et politique, et naturellement, d'un immense talent pour la création d'histoires "imaginaires", mais plausibles car prenant pour base des événements et un contexte historique réels et passés, tout en leur inventant un envers (un pourquoi, un comment, tout ça...). Bref, c'est génial. Comme promis, deux mots sur le scénario : semblable dans son génie à celui des deux opus précédents avec en plus tous les avantages d'un épisode "clôture", à savoir la réponse aux questions... mais sûrement pas à toutes, ce qui permet aux imaginations fertiles de se faire tout plein de films et d'élaborer leurs propres théories, tout en n'oubliant pas de se bouffer le nez entre eux pour savoir qui est le fils de qui... c'est aussi ça le génie de l'art : écrire un scénario qui fera parler, voire hurler, toute une génération de geeks. Ceci dit, je m'inclus aussi dans le lot, je suis de bonne foi [sic !].



L'appel de la nature

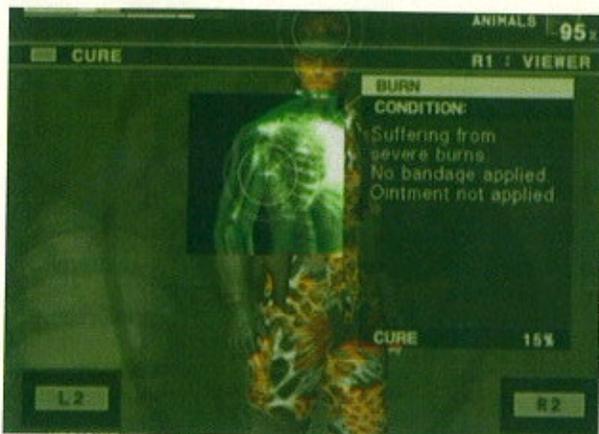
Rudiments, disais-je donc. Vous pouvez maintenant grimper à certains arbres et vous déplacer ou vous balancer sur les branches. Cela peut procurer des avantages quand vous êtes poursuivi de loin ou lorsqu'il vous faudra accéder à certains endroits, entre autres choses. La maniabilité reste globalement la même : déplacements avec le stick gauche, choix des armes avec R2 et des accessoires avec L2, à genoux ou couché avec Croix, tirer avec R1+Carré, technique de combat rapproché (ou CQC pour close combat technique, voire plus loin) avec Rond et Carré. Le système de codec existe toujours, l'interface est d'ailleurs plus agréable en 1964 qu'en 2002. Le sac à dos est une nouveauté par rapport aux autres épisodes : c'est ce menu, que vous ouvrez avec la touche Start, qui vous permettra de changer de tenues, de camouflage et de peintures faciales, de sélectionner les armes et accessoires qui viendront se placer dans les menus rapides accessibles en cours de jeu, et de vous soigner entre autres. Parlons d'ailleurs du système de soin de MGS3, qui tranche radicalement avec celui des épisodes précédents où il vous suffisait de gober des rations afin de regagner de la vie, en plus d'être le plus complet qui puisse exister. A partir d'un certain moment dans le jeu, vous vous retrouvez grièvement blessé et la charmante doctoresse vous expliquera par le biais du codec comment s'y prendre pour rafistoler votre chair meurtrie. Vous allez voir, ça impressionne. Il s'agit d'aller dans le menu des soins (touche Start toujours), de constater la nature de vos blessures ainsi que leur emplacement, indiqué sur le portrait en 3D de Snake – en uniforme ou avec un filtre à rayon X qui vous permettra de voir vos fractures – que vous pouvez tourner à volonté (essayer de le faire pivoter à fond pendant quelques secondes et vous verrez ce qu'il se passe...). Chaque blessure doit être traitée différemment, mais le menu vous mettra toujours sur la bonne piste : les fractures, par exemple, nécessitent des bandages, du désinfectant et une attelle, les brûlures une crème, alors que vous devrez retirer les sangsues de votre chair à l'aide d'un cigare et les balles à l'aide de votre couteau. Un système qu'il vous faudra apprendre à maîtriser afin de toujours trouver un meilleur moyen de vous refaire une santé sans gâcher bêtement de précieux



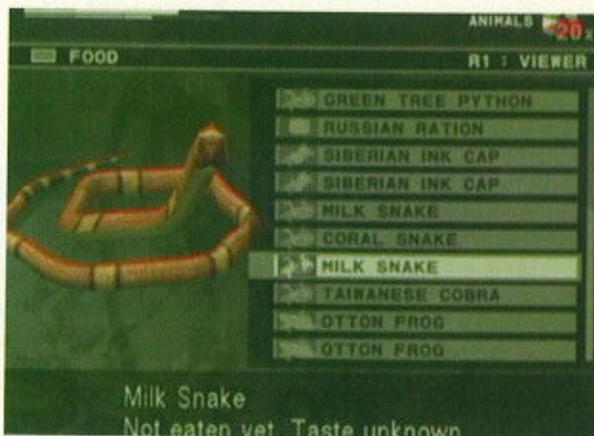
✦ AVEC UNE HERBE AUSSI FOURNIE ET DIVERSE, DIFFICILE DE NE PAS TOMBER ACCRO

The cool map

Le radar n'est plus de la partie, mais les développeurs ont conçu une carte très complète qui vous permettra souvent de trouver des passages secrets et est indispensable afin de vous repérer dans la jungle. Y sont indiqués votre objectif, votre position, bien sûr, ainsi que celle de vos ennemis et/ou partenaires, l'emplacement des mines et autres claymores ainsi que celui des coffres à objets. De plus, les zones que vous n'avez pas encore visitées sont recouvertes de noir jusqu'à ce que vous les traversiez. Utile pour ne rien manquer et ne pas vous perdre comme un bleu, ce qui arrive somme toute souvent.



LA DESCRIPTION DES BLESSURES VOUS AIDERA À CHOISIR LE BON TRAITEMENT



UNE DES NOMBREUSES VARIÉTÉS DE SERPENTS QUE VOUS POURREZ DÉCOURAGER

accessoires médicaux. Mais je vous rassure, ils ne sont pas rares et vous en trouverez éparpillés un peu partout dans le jeu, de telle façon que vous ne devriez jamais manquer de fil à suturer, de compresses ou de sérum anti-venin. Mais pourquoi se soigner est si important, et pourquoi faut-il absolument le faire dès que vous recevez une blessure ? C'est très simple : si vous êtes blessé, votre jauge de vitalité baissera inlassablement jusqu'à ce que vous soyez totalement épuisé et dans l'incapacité de faire quoi que ce soit. Au bout d'un moment, c'est votre vie qui commence à descendre, alors veillez bien à stopper les hémorragies et à immobiliser vos fractures dès que vous le pouvez.

Combat et CQC

On reste dans le classique à la MGS (donc dans l'originalité en fait... hum). On tire toujours de la même façon, mais un élément nouveau fait sa petite apparition : le système de combat rapproché, ou CQC. C'est la technique qui servira bien sûr le plus aux grands amateurs de nettoyage discret lorsqu'il sera bien maîtrisé, ce qui n'est pas chose aisée même si seuls deux boutons sont nécessaires à l'exécution des différentes prises : le Rond et le Carré. A partir de là, vous pouvez exécuter nombre d'actions comme attraper un garde, lui poser des questions, l'égorger sournoisement par derrière sans qu'il ne soit au courant de votre présence, l'assommer, le traîner afin de s'en servir comme d'un bouchon humain... à noter qu'il sera peut-être difficile de toujours effectuer l'action que vous désirez car certaines dépendent de la pression que vous effectuerez sur la touche Rond : il arrive que cela soit handicapant et donne lieu à de mauvaises surprises, comme par exemple si vous désirez égorger un garde mais ne réussissez qu'à lui filer un pain, pas assez pour le sonner, ce qui lui donnera le temps de donner l'alerte. L'entraînement est donc de rigueur si vous ne voulez pas passer pour un bourrin. En parlant

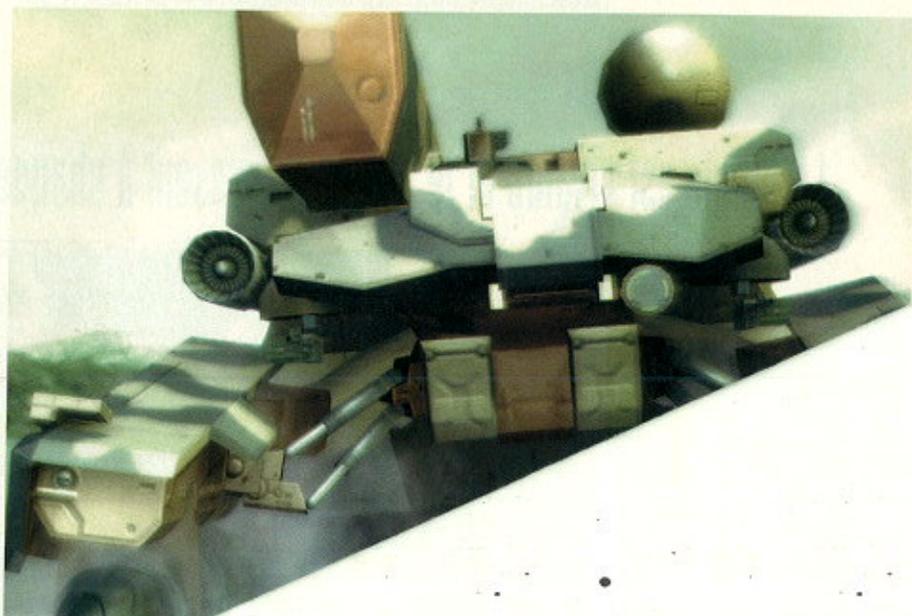
de cela, vous aurez comme toujours accès à un vaste panel d'armes : plusieurs sortes de mitraillettes, de pistolets, de grenades, jusqu'au génial fusil sniper et au lance-grenades. Chaque sorte d'arme ou presque est susceptible d'être rendue silencieuse, grâce aux accessoires prévus à cet effet que vous croiserez le long de votre périple. Le silencieux s'use à chaque fois que vous tirez, mais vous pouvez le prendre et le replacer quand vous voulez.

Eat my snake

On en arrive au système de survie du jeu. Il faut un moment pour découvrir tout ce que l'on peut faire avec sa bonne pitance. Comment s'approvisionner ? Simple. Vous pouvez consommer toute sorte de nourriture allant du champignon, que vous devez extraire du sol à l'aide de votre couteau, au crocodile que vous devez bombarder de tranquillisants puis charcuter jusqu'à ce que mort s'ensuive, ou encore tuer d'une seule balle de fusil de sniper dans la tête. Regardez bien autour de vous si vous voulez faire de nouvelles rencontres culinaires ou nutritives (certaines plantes peuvent devenir des antidotes ou des remontrants), comme les rats, le miel, le poisson, les fruits, les lapins, les serpents et j'en passe, la liste est longue. Surtout que chaque sorte de nourriture, le serpent par exemple, se décline en plusieurs espèces : python réticulaire, boa, ainsi que certaines espèces venimeuses susceptibles de vous empoisonner. Snake est parfois du genre difficile : certains mets lui plaisent plus que d'autres et il ne manquera pas de vous le faire



THE PAIN EST UN ADVERSAIRE REDOUTABLE QUE VOUS DEVEZ COMBATTRE DANS UNE SITUATION INCONFORTABLE...



LE METAL C...



Petites cachettes entre amis

Si vous cherchez bien et vous vous baladez partout en observant tout ce qui se trouve aux alentours, vous accéderez à des zones cachées qui n'apportent rien au scénario, mais qui vous permettront de trouver maintes armes et accessoires. Une maison nichée dans une plaine, par exemple... A certains endroits, vous trouverez de nouvelles tenues de camouflage, et certaines valent vraiment le détour, même s'ils ne servent à rien... comme la tenue "léopard", excellent et ultra-kitch.



✦ SNAKE DANS L'EAU TORSE NU... BAH QUOI, J'AI LE DROIT D'AVOIR DES FANTASMES QUAND MÊME

savoir. Plus Snake apprécie ce qu'il mange, plus il récupère de stamina – ou vitalité – laquelle lui permet de regagner de la vie plus ou moins vite lorsqu'elle est pleine. Lorsque la barre de stamina tombe, Snake commence à trembler (ce qui réduit son aptitude au tir) et il se déplace de plus en plus lentement. Snake recouvre de la stamina et de la vie lorsqu'il est immobile. Mais il existe d'autres façons d'utiliser la nourriture, et vous apprendrez à tendre des pièges à ces chers gardes russes après quelques heures de jeu... ou plus. Les aliments sont soumis aux lois de la limite de consommation, à savoir que, de la même manière que le lait de Baten Kaitos se transforme en fromage au bout d'un certain temps, la bouffe de Snake pourrit à mesure que vous avancez. Ainsi vous pouvez très bien vous retrouver avec un champignon ou encore un fruit moisi, mais si vous ne pouvez décemment les consommer sous peine d'être empoisonné, vous pouvez toujours les balancer dans la nature à proximité d'un garde de façon à ce qu'il se goinfre jusqu'à tomber malade, vous laissant ainsi le temps de vous faufiler entre les broussailles alors que le pauvre vomit ses tripes. Amusant. Et quand je dis "vomir", c'est au sens littéral, vous aurez le plaisir d'admirer un garde russe en train de lâcher une galette (chose peu courante en Russie, n'est-ce pas ?) par terre tandis que vous le contournez sans peine pour atteindre le décor suivant. Il est tout aussi agréable d'admirer de petites séquences vidéo qui se déclenchent parfois de façon aléatoire lorsque vous consommez un aliment : Snake croquant dans la chair à vif d'un serpent par exemple, ou dégustant une bonne tranche de lapin pas cuit. Dernière chose : vous pouvez capturer des animaux vivants et les mettre en cage en attendant l'heure du repas, ce qui

évitera toute moisissure. J'en dis trop ? Soit, passons à autre chose, à savoir à l'un des éléments principaux du jeu : le camouflage. N'oublions pas que MGS3 prend pour élément de gameplay principal la survie. Bonne nouvelle.

Eat my camouflage

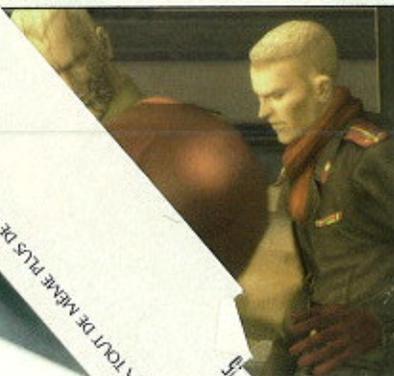
Une révolution du genre, me direz-vous. Eh oui, c'est le cas, ou presque si l'on prend MGS3 comme une évolution plus que comme une révolution. Un gameplay de génie, ça c'est sûr. Dans la jungle, mieux vaut tout faire pour passer inaperçu. Quelques costumes (les principaux) vous sont "offerts" dès le début, mais la plupart des tenues de camouflage se trouvent au fur et à mesure du jeu. Certaines sont inutiles (vous verrez, c'est risible...), et d'autres infiniment pratiques, mais il ne tient qu'à vous de les dénicher. Qui sait, au fond d'une grotte... Vous remarquerez l'indicateur de camouflage en haut à droite de l'écran : plus il est élevé plus vous avez de chances de vous fondre dans le décor sans qu'aucun garde ne puisse vous voir... ou presque, puisque le pourcentage maximum "d'invisibilité" est de 95 %. Mais pas de soucis : si vous ne bougez pas trop lorsque vous êtes planqué dans l'herbe ou derrière un arbre, les gardes ne vous aperçoivent pas. On regrettera l'obligation d'aller dans le menu à chaque fois que vous désirez changer de tenues et de peinture faciale, ce qui arrive très souvent, par exemple lorsque vous passez d'un parterre d'herbe à un sol en terre rouge. Les tenues sont nombreuses et vous devrez veiller à ne pas passer à côté d'un costume très utile, ce qui n'est pas chose aisée. Voilà pour le camouflage, que dire à part ceci : ça tue et vous vous prendrez très (trop ?) vite au jeu du "je me change toute les deux secondes histoire de rester camouflé à 95 %."



La jungle est vivante et le joueur le ressent à chaque seconde.

→ QUEL HOMME
BEAU CORSE

→ POUR A TOUT DE MÊME PLUS DE CLASSE QUE LE SHAGOROP NE
S'EN LIVRE DANS



✦ CA NE SE VOIT PAS SUR LA PHOTO, MAIS IL FAIT TRÈS NOIR. FAITES EN SORTE DE NE RIEN MANQUER...

The beauty of the beast

Moins avare en couleurs que les deux opus précédents – évolution dans la nature oblige – mais toujours aussi sobre, les graphismes sont une ode aux détails : l'herbe, par exemple, prend des dizaines de formes différentes, avec un travail sur l'animation plus qu'époustouflant. Impossible de croiser deux fois la même touffe d'herbe, impressionnant. Même remarque pour les arbres, la pluie (magnifique) et la vase (dans laquelle vous pouvez vous noyer et qui maculera votre uniforme de boue, tout en étant riche en sangsues...) : les graphismes font preuve d'une telle minutie, d'un tel souci du moindre détail que le joueur se retrouve obligé de se prosterner en criant au génie. La jungle est vivante et le joueur le ressent à chaque seconde : bruit de branches, oiseaux qui s'envolent à votre approche, serpents qui viennent sournoisement vous mordre alors que vous êtes bien planqué dans votre fourré, le vent qui fait plisser l'herbe... Mention spéciale au magnifique décor dans lequel vous affronterez le boss final : c'est quelque chose qui vous filera les larmes aux yeux – et je ne parle même pas de la musique qui accompagne ce combat dantesque – et pourrait très bien vous déconcentrer au point de finir la partie sur un joli Game Over. Mais c'est tellement beau que ça en vaut largement la peine, il faut bien prendre cinq ou dix minutes pour admirer la bouche ouverte une prouesse dont personnellement je croyais la PS2 incapable. Mais n'oublions pas que nous avons affaire à un jeu Konami qui plus est réalisé par un certain Hideo Kojima... oui, là, on comprend mieux pourquoi nous nous retrouvons sur les fesses à plus d'une occasion. Comme lors d'une certaine course-poursuite... côté musique, on retrouve le même genre d'ambiance que dans les autres volets avec un thème chanté en plus : excellent.

Eat my defaults

Car defaults il y a, malheureusement, mais ils ne sont pas nombreux. Enervants parfois, ça oui, au point qu'il m'est arrivé de maudire Kojima... mais pas plus de cinq secondes, hein ? Faut pas pousser non plus. En même temps, je joue peut-être très mal, mais cela m'étonnerait étant donné que j'ai fini le premier sans me faire repérer une seule fois (je me vante, oui). Je vous mets au DÉFI de faire de même avec MGS3. L'IA est la plus poussée qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu vidéo (je pense que même celle d'Half

Attrapez le singe

Ce mode est toujours de la partie en version française. Quel en est l'intérêt ? Le fun, je pense. Je n'y ai que trop peu joué, mais il faut avouer que, si certains le trouvent sans but et inintéressant, il n'empêche que c'est drôle de s'amuser à attraper des petits singes, qui ressemblent beaucoup à ceux de Ape Escape, histoire de se détendre avant d'aller affronter par exemple certains boss très durs. Surtout que les mimiques des singes sont ridiculement drôles. Sans but oui, j'adore.



✦ AH LE FUSIL SNIPER... BON POUR TUER LES GARDES ET POUR DÉLOGER CET EXCELLENT FRUIT DE SA BRANCHE

Life 2 ne lui est pas supérieure), je me demande d'ailleurs si elle n'est pas trop poussée, car certaines aberrations viennent parfois pourrir votre partie. L'exemple le plus frappant et celui de l'alerte que les gardes donnent lorsqu'ils vous repèrent : vous vous avancez tout doucement derrière l'un d'eux, isolé des autres, vous tentez de le tuer discrètement, mais il se retourne comme ça, sans raison, et donne l'alerte à l'instant même où vous lui tranchez la gorge. Théoriquement, le garde n'aurait jamais eu le temps de le faire, puisque vous le tuez avant même qu'il n'ait pu avoir la moindre réaction. Enervant. MGS 3 est, je pense, plus souvent orienté action qu'infiltration, à la différence de ses deux ancêtres (sauf si vous jouez vraiment comme un dieu). Dommage. Autre petit détail embêtant : le fait que vous ne puissiez plus choisir entre deux vitesses de marche, comme dans MGS2. Enfin, vous vous souvenez dans les autres volets, vous pouviez ramper puis vous adosser directement en position accroupie contre un mur ou autre chose : dans MGS c'est fini. Quand vous rampez et souhaitez vous adosser à un arbre par exemple, il faudra vous relever PUIS vous rabaisser en suite. C'est un détail mais c'est extrêmement énervant en plus d'être stupide. Voilà, je crois que j'ai fait le tour. Rien à redire du côté de la mise en scène, Kojima nous prouve encore une fois son talent en mêlant habilement jeu vidéo et cinéma. Tout relève du génie : les dialogues comme les nombreuses cut scenes, jusqu'à la bande-son. Évidemment, vous devez posséder cet épisode. Rien que le fait de découvrir les nombreux pourquoi des comment relève de la jouissance : "Ah ! mais c'est pour ça que ça que... machin... bla bla..." Et oui, on comprend beaucoup de choses, mais si vous n'avez pas fait les deux premiers épisodes, je vous conseille de vous offrir le lot et de vous isoler pendant une semaine afin de tous les finir.



✦ QUE SE CACHE-T-IL DERRIÈRE CETTE CASCADE ? PEUT ÊTRE RIEN, PEUT ÊTRE QUELQUE CHOSE (SIC)

Pourquoi ça bute

- Un des meilleurs scénarios de tous les temps
- Le jeu le plus immersif jamais créé
- Des graphismes qui tuent
 - Le système de soin
 - Snake
 - The Boss
- La richesse du gameplay
- Une bande sonore de fou
- La fin qui fait pleurer
- Tout le reste.

Graphismes

A

Rien à redire, les environnements sont criants de réalisme, les décors tout plus travaillés les uns que les autres. Le tout est le contour de chatoyant mais un exemple parfait d'esthétisme, et je ne vous parle pas de l'animation ainsi que de la mise en scène, digne d'un film hollywoodien sans l'aspect insipide.

Musiques

A

Toujours la même ambiance institutionnelle, le même genre de bande-son que vous avez découvert et forcément apprécié dans les deux premiers épisodes de la série. Les bruitages sont plus qu'occidentaux et on a même eu pas le thème chanté à la James Bond qui sert d'introduction.

Accessibilité

B

La prise en mains est toujours aussi intuitive malgré les détails de gameplay que j'ai cités dans le texte principal. Certaines actions ne sont pas évidentes à déclencher et ça peut énerver à force. Reste le gameplay de génie auquel Kojima nous a habitués depuis le premier épisode.

Durée de vie

A

Bien plus long que les deux précédents opus, et beaucoup plus de décors et d'objets cachés à découvrir. Disons que finir le jeu en ligne droite vous demandera une bonne vingtaine d'heures la première fois, mais impossible de le finir en moins de trois heures à l'instar du premier.

Scénario

A+++

Que dire si ce n'est que c'est l'un des meilleurs jamais pondus, l'un des plus complexes qui fait passer n'importe quel James Bond pour un épisode des Têtes-Blanches. Ce troisième épisode, qui vient, je le rappelle, clore la trilogie, est une pure tuerie... reste qu'il faut vraiment consulter la série par cœur pour espérer comprendre.

Présentation

A

Le design de la pochette en version US luit. Celle de la version française est moins réussie mais l'intérieur compense largement ce détail : une présentation du COC en forme de BND avec le design propre à la série, géniale, d'autant plus que le manuel est très complet.

Psychologie des personnages

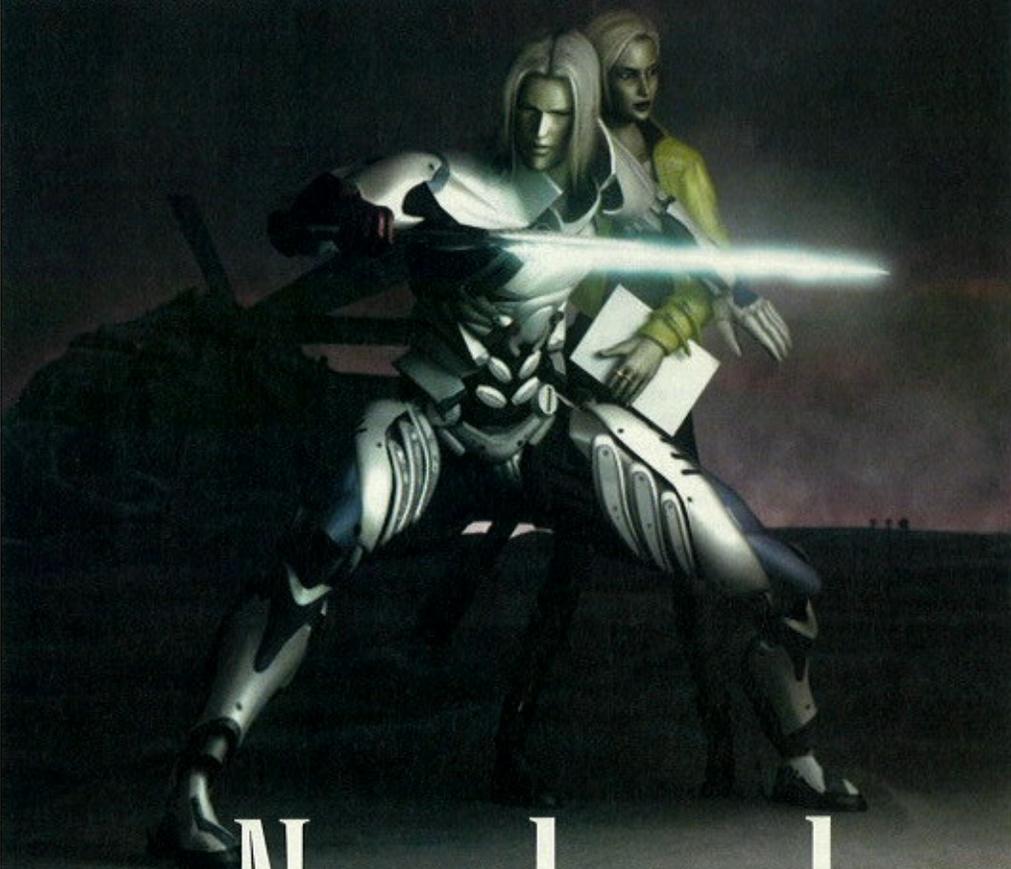
A++

Là aussi, tous les personnages relèvent de la perfection. Certains peuvent paraître insipides et creux, mais il n'en est en fait jamais rien. Tous ont un passé torré – certains plus que d'autres – et des personnages comme The Boss font partie des plus travaillés et des plus profonds jamais créés.

9,5/10



Seul le gameplay de Nanobreaker réussira à convaincre les aficionados de hack'n slash.



Nanobreaker

Ça gicle

Plutôt ridicule, un liquide censé être du sang s'échappe par litres des ennemis lorsque vous les frappez. Il est tout de même possible dans les options d'en changer la couleur. Voyez donc le résultat en photos. Les effusions ressemblent parfois à des feux d'artifice !



→ LA PLASMA BLADE SE CHANGE EN LANCE POUR MIEUX TRANSPERECER VOS OPPOSANTS.

Conception : PS2
Éditeur : Konami
Concepteur : KCET
Dispo en : Jap, US
Genre : Hack'n slash
Difficulté : Moyenne

Nous parlions justement de Castlevania dans les six pages d'Exclusif de ce numéro, consacrées au prochain opus PS2 produit par IGA ; ce dernier nous présente également ce nouveau jeu : Nanobreaker. Si nous avons le plus grand respect pour son travail sur notre série favorite, qu'en est-il lorsque celui-ci s'attaque à un style plus original ? Force est de constater que si Castlevania atteint des sommets en ce qui nous concerne, Nanobreaker rééquilibre la balance de manière assez radicale...

Après avoir sué sang et eau pour réaliser ce test, me voici devant une énigme : pourquoi sont-ce les jeux les plus mauvais qui sont les plus difficiles à obtenir ? Dans le cas de Nanobreaker, il faut avouer qu'il possède le don de nous montrer tout ce qu'il ne faut pas trouver dans un titre d'action. Dès la première heure, le joueur se rend compte du désastre. Passons donc en revue et dans l'ordre les arguments démontrant ce qu'il ne faut pas faire lorsque l'on veut plaire à un inconditionnel lambda du hack'n slash.

Une histoire

Sur une île (ça commence déjà mal : île = restriction de l'univers et donc risque de décors monotones), des scientifiques font des recherches sur la nanotechnologie. Des tests sont effectués sur des êtres vivants, afin d'améliorer leurs compétences tant intellec-

tuelles que physiques. Cependant, la mauvaise réaction du corps humain finit par changer les habitants de l'île en entités biomécaniques, impossibles à arrêter par les armes à feu classiques. Le mal se propage tel un virus et infecte tous les êtres vivants (à quelques miraculeuses exceptions près). La zone est mise en quarantaine. Un scientifique a été envoyé, mais plus aucune nouvelle n'est parvenue jusqu'au continent. Ainsi, le gouvernement décide d'envoyer un ancien prisonnier, Jake (vous), un cyborg, à qui l'on promet d'oublier tous ses crimes à condition qu'il les aide à éliminer les machines organiques ou nanomachines.

Bref, une histoire aussi originale qu'une baguette de pain chez le boulanger, qui annonce déjà un univers peu envoûtant pour nous qui préférons le gothico-baroco-heroico-fantasy ; pour la peine, nous aurons droit à du vulgairo-mécanico-militaro-détritus !

Setsu

Un héros

Jake Warren : c'est son nom. C'est un cyborg. Nous ne connaissons rien de son passé, et visiblement, à moins d'avoir le courage d'aller jusqu'au bout du jeu, son futur restera également un mystère. Tout blanc, cet être mi-homme mi-robot n'a pas ce que notre amie Clem appelle "la classe". Sans doute pour compenser son manque de charisme, Jake est armé de la Plasma Blade : cette épée d'énergie pure est capable de prendre différentes formes, dont nous verrons les diverses utilités dans la partie consacrée au gameplay. Jake possède également une paire (non, ne vous méprenez pas) d'ailes se déployant uniquement lorsque celui-ci déborde d'agressivité : elles lui octroient davantage de puissance. Sapez-vous, à partir des photos, déceler les innombrables qualités de notre valeureux Jake... oups, Jake (lapsus révélateur ?) ?

Des ennemis

Facilement dénombrables, on trouve en moyenne deux types de monstres dans *Nanobreaker* : les bipèdes et les quadrupèdes. Il existe également des formes d'insectes qui viennent vous hanter de temps à autre, ainsi que des robots de défense. La variété n'est pas le point fort du jeu. Les boss vous barreront également la route ; pour chacun, il faudra trouver le point faible et la technique permettant de les vaincre. Le concept ressemble à celui des boss de *Castlevania*, toutefois, ceux de *Nanobreaker* nous donnent moins le droit à l'erreur, et il n'est pas rare de combattre le même adversaire trois fois de suite : une première approche où l'on ne comprend rien, une deuxième où l'on découvre le point faible au moment où la jauge de vie est au plus bas, et enfin une troisième tentative généralement concluante ; tout dépend de la difficulté du boss en question.

Des décors

Bien que le sous-titre soit au pluriel, le singulier aurait tout aussi bien rempli son office tant l'environnement du jeu suit l'idée émise quelques lignes plus haut, dans le paragraphe "Une histoire". L'île sur laquelle l'action se déroule est ravagée : la couleur oscille entre le gris et le marron, et le revêtement de brique et d'acier ne varie que dans la forme. Heureusement, il y a Findus oui, mais il y a aussi cette merveilleuse idée de choisir la couleur du liquide s'échappant des monstres fraîchement découpés dans les options : rouge, bleu, jaune et j'en passe, comme transparent ou plutôt sombre ; je vous engage à parcourir l'encadré qui lui est consacré. Vous aurez sans doute remarqué des petits points bleus sur les photos ; en effet, l'atmosphère de l'île contient des particules bleues phosphorescentes (de plasma peut-être), flottant de-ci de-là : quelques grammes de finesse...

Des musiques

Oui ? Non ? Vais-je en parler ? J'hésite... Faut-il promouvoir les poules Quiès ou le Sonotone ? Ne soyons pas méchants, il est vrai



LE LASSO VA CHERCHER LES ENNEMIS TRÈS, TRÈS LOIN.



CE COUP DE HACHE VA FAIRE TRÈS MAL.

que certains thèmes se fondent littéralement dans l'ambiance. Par contre, il arrive aussi qu'ils se fondent dans le décor (nuance), ce qui généralement résulte en nanosoupe.

Un gameplay

Hourra ! Enfin quelque chose de bien ! Si *Nanobreaker* ne réunit pas tous les critères esthétiques du bon jeu d'action, il réussit tout de même à nous scotcher grâce au gameplay (toute proportion gardée...). L'action se divise en trois types d'attaques : coups horizontaux, coups verticaux, que le joueur peut altérer en maintenant ce qui est appelé "Shift" dans le jeu, à savoir R1. Le troisième n'est pas vraiment une attaque mais une sorte de fouet, ou plutôt un lasso (merci IGA) : celui-ci donne la possibilité d'attraper les ennemis très éloignés et de les ramener jusqu'à Jake. C'est plus utile que cela en a l'air, car un mouvement permet, lorsque Jake attire le monstre pris dans le lasso, de le tuer d'un unique coup. À côté de cela, le héros possède un arsenal d'enchaînements dont vous augmentez l'accessibilité à mesure que vous récoltez les items permettant de les débloquer. À ce propos, une fois qu'un combo a été acquis, il est toujours possible de le retirer au profit d'un autre. Visuellement, la Plasma Blade donne beaucoup de dynamisme à l'action. Elle peut prendre différentes formes selon l'attaque : celle d'une lance pour un assaut en piqué, celle d'une grande faux ou encore l'apparence d'un marteau géant. Côté défense, Jake peut se mettre en garde et effectuer des esquives. Un bouclier d'énergie lui permet même de renvoyer les tirs adverses.

Finir sur un point positif n'aurait pas été dans le sens de *Nanobreaker* : en effet, si ce gameplay est sympathique, il faut bien avouer qu'il n'a rien d'original, puisque le principe des enchaînements qui se développent ressemble comme deux gouttes d'eau à celui de *Crimson Sea 2*. Pour finir, *Nanobreaker* est mauvais, mais les accros du hack'n slash comme moi pourront éventuellement apprécier son gameplay (vivement *DMC3* !)..



LE COUP DE MARTEAU PROVOQUE DES ONDES DE TONNERRE.

Graphismes

D

Gris ou marron, le décor postapocalyptique de *Nanobreaker* n'aura pas droit à toute l'admiration des joueurs. De plus, la variété des ennemis fait peur à voir, et le héros ne possède pas ce que l'on appelle du charme.

Musiques

C

Laissons passer la musique le temps du jeu et oublions-la aussi vite, une fois la console éteinte. Cela pourrait être le mot d'ordre de la bande-son de Nano. Les thèmes sont sans excès, en positif comme en négatif.

Accessibilité

A

J'ai oublié ce point positif : il est possible de mettre le jeu entièrement en anglais. Côté gameplay, tout a été dit : la prise en main est aisée. Il reste les problèmes de caméra, un défaut redondant.

Durée de vie

C

Tout dépend du courage que vous y mettez. Cela peut varier entre une bonne dizaine d'heures et quelques minutes, le temps de voir apparaître le premier décor et les premiers ennemis. D'autres s'arrêteront au héros !

Scenario

D

Sans aucune originalité ni une once d'intérêt, il s'agit juste d'un prétexte à faire un jeu, comme c'est d'ailleurs souvent le cas. Entre gameplay et histoire, il faut choisir ! Heureusement, il y a parfois des efforts, mais pas ici.

Présentation

C

Les images de synthèse résument en une intro l'histoire si captivante du soft. Côté matériel, la jaquette montre la tête du héros avec sa Plasma Blade ; mauvaise publicité, il aurait fallu se limiter à l'arme !

Psychologie des personnages

D

C'est le néant. *Nanobreaker* n'a définitivement trouvé un intérêt que dans son gameplay. La Plasma Blade reste donc le centre du jeu. Allez, ne soyons pas trop méchants pour la note finale...

5/10

Suikoden IV



Le premier RPG sur PSOne que j'ai terminé n'est autre que Final Fantasy VII... comme un nombre impressionnant de jeunes gens tout juste sortis des jupes de leur mère... à moins qu'il ne s'agisse de petits ignorants qui voyaient en ce soft le premier du genre. Moi ? Mais non voyons, ah ah. Bref, après avoir torché FF VII comme il le méritait, je me suis attaqué à... Suikoden premier du nom, eh oui ! Et quel grand plaisir il m'a procuré. Un RPG vraiment plaisant et original dans son concept et dans son déroulement pour une série qui en est aujourd'hui à son quatrième épisode. Je me fais vieille...

Clem



✦ BATAILLE ENTRE DEUX NAVIRES À COUPS DE CANNONS À RUINE ÉLÉMENTAIRE.



✦ MA PETITE CAILLE CHÈRE, JE T'AI FAIT MAL !



✦ OH MON MARI, MAIS QUAND REVIENDRA-T-IL (PAS) !

Ma petite résidence secondaire

Si vous avez joué à au moins un des épisodes précédents de la série des *Suikoden*, vous devez savoir qu'après seulement quelques petites heures de jeu, nos héros se dégotent une sorte de quartier général. C'est parfois un château qu'il vous faudra nettoyer de toute sa vermine comme dans le premier épisode ou, dans le cas qui nous intéresse, d'une grotte creusée à même la montagne au fond de laquelle un architecte de talent a bâti un véritable petit manoir (nd Eglil : enfin Manoir... un navir quoi !). C'est ici que se retrouveront tous les personnages que vous aurez recrutés. Certains sont des marchands d'armes ou de runes, d'autres vous proposeront d'autres services. C'est également à partir de cet endroit que vous choisirez ceux qui vous accompagneront. Une idée qu'elle est bonne.



Deuxième passage

Et dire que c'était il y a huit ans. *Suikoden* est arrivé la même année que *FF VII*, ce qui lui a sans doute causé pas mal de tort dans nos vertes contrées européennes, ignorance oblige, mais ce très estimable premier épisode signé Konami a rencontré un vif succès chez nos "voisins" japonais. Succès qui ne s'est pas démenti par la suite avec la sortie du deuxième épisode, encore considéré aujourd'hui par la majorité des fans de la série ainsi que par les autres comme le plus abouti de tous : scénario riche en rebondissements et extrêmement captivant, graphismes basiques mais envoûtants à mort (ce n'est que mon opinion ceci dit, je pense la même chose de la réalisation très différente mais tout aussi mignonne et onirique de *SaGa Frontier 2*, système de jeu plus que génial... Bref, un épisode en or qui n'a surtout pas à rougir devant la concurrence, et surtout pas celle d'aujourd'hui. Et vint l'avènement de la 3D et le développement d'un troisième volet sur PS2, sorti en 2002. Un changement de cap pas évident à gérer qui aurait très bien pu se révéler catastrophique et décevant pour la masse de fans (moi y compris, car cette série est très chère à mon cœur, aux côtés des *FF*, *Tales of...*, *SaGa* et *Star Ocean* bien évidemment, sans parler de *Shin Megami...* bref, là n'est pas la question) qui attendaient cet opus au tournant. Résultat ? Un excellent RPG à l'animation monstrueuse (dans le mauvais sens du terme, il faut voir bouger les persos pour comprendre), aux graphismes certes colorés et mignonnets mais pauvres et parfois sans charme, pour une intrigue qui s'est en revanche révélée toujours aussi bien ficelée, à l'instar de ses nobles ancêtres. Mais le troisième épisode a peut-être évité le flop (les Japonais restent friands de la série) non seulement grâce aux qualités citées ci-dessus mais aussi et en grande partie grâce à un scénario (riche, je le répète) se découvrant petit à petit à travers les yeux de trois personnages différents opposés les uns aux autres de par leurs origines respectives. Comprenez que vous pouviez changer de personnage à chaque fin de chapitre et commencer le jeu avec n'importe lequel d'entre eux. Excellente idée, ça me rappelle *SaGa Frontier* tiens, vite fait. Konami a-t-il opté pour l'adage "on prend les mêmes et on recommence ?" ou a-t-il au contraire pris le parti de l'originalité ? Oui et non. *Suikoden 4* n'a rien à voir avec l'opus précédent mais niveau originalité... bref, c'est ce que nous allons voir. Passons.

dont *Nocturne* tout récemment, il ne s'exprime que lorsqu'il (vous) doit choisir entre deux réponses. La gentille "Bonjour, nous allons vous aider" et la pas belle "Rien à cirer, je me taille" en général et pour caricaturer un peu la chose. Le casting ne vaut peut-être pas celui de *Suikoden III* mais quelques personnages s'en sortent avec les honneurs, je pense notamment à Troy (magnifique) et Snowe dans une moindre mesure car c'est un... sale lâche doublé d'une lopette, comme vous le constaterez au tout début du jeu. Rien de bien folichon, je tenais juste à exprimer mon opinion sur notre héros aux grands yeux bleus parfois inexpressifs mais souvent déterminés. Il est mignon avec son petit bandeau rouge par-dessus lequel cascadenent ses fins cheveux bruns de jeune homme énergique. C'est peut-être ma féminité qui ressort (sic). Une belle bande de vainqueurs en costumes de marins-pirates.

P comme pratique

L'Européen est souvent blasé de voir tourner ses jeux Pal dans un mode tout ce qu'il y a de plus répugnant que l'on appelle communément le 50 Hz. Peu de jeux laissent aux joueurs le choix du mode d'affichage (encore faut-il que la TV ne le supporte mais nous sommes en 2005 tout de même, sacrébleu). Konami a eu la bonne idée de nous laisser ce choix : pas de héros obèse, le 60 Hz rules. A noter la présence d'un mode progressif qui nécessite encore plus de matos. Outre ce détail sympa, vous pourrez choisir entre cinq langues (dont l'allemand et l'italien) et déterminer le type de caméra (fixe manuelle ou à rotation automatique) ainsi que la voix (ou plutôt le petit cri ou gémissement) du héros pendant les combats parmi trois. Commence le jeu et sa séquence d'intro soporifique à souhait malgré le fait qu'elle nous renseigne tout de suite sur le thème principal de *Suikoden IV*, à savoir l'océan et la liberté. Des vagues, de grands navires de guerre, des pirates, tout cela sur un thème musical léger, zéphyrrien et amusant mais



✦ LEKNAAT VOUS APPARAÎT EN SŌNGE POUR LA PREMIÈRE FOIS AFIN DE VOUS DONNER DE PLUS AMPLES INFORMATIONS SUR LA RUNE DE LA PUNITION.

C comme charisme

Les opinions divergent au sujet de la qualité du travail du character designer. Oresama doit sûrement être le dernier de ses fans comme vous avez pu vous en apercevoir à la lecture de son test Jap. Le reste de la rédaction n'en pense pas moins d'ailleurs : "Aaaah ! le héros a une tête qui suinte la niaiserie, il est vilain". Soit. Mais il faut de tout pour faire un monde comme disait ce cher "l'autre". Donc je viens apporter un avis tout beau, tout neuf, tout frais. Le héros n'est pas moche. Il est jeune, il a certes l'air un peu naïf parfois pour ne pas employer le même terme que ce cher Oresama, mais il m'a inspiré une certaine sympathie. Malheureusement son capital charisme s'arrête là puisque le bonhomme n'a aucune personnalité. Comprenez qu'à l'instar d'un certain nombre de RPGs

The true runes

Je le mets en anglais parce que dire "les vraies runes", ç'aurait sonné ridiculement faux. Pourquoi ? Parce que. C'est comme dire "la rune de la punition". "Punishment" est tout de même un mot relativement doux à entendre, comparé à son homologue français. La rune que notre héros reçoit en "début" de jeu n'est que l'une de ces runes véritables. Chacune d'elles - une vingtaine au total - est l'incarnation d'une notion comme la miséricorde, la haine, la colère, etc. La rune de la punition, qui gouverne l'expiation et le pardon, consume lentement la vie de son hôte jusqu'à la lui ôter. Elle migre ensuite vers un autre porteur, perpétuant ainsi son morbide cycle d'usure. Plus le héros utilise les pouvoirs de la rune, plus sa vie diminue. Il perd d'autant plus de HP que l'attaque déclenchée est destructrice. Reste à trouver un moyen d'enrayer cette mère fatalité... on se doute que cela ne sera pas chose aisée, ni même chose possible.



Rikie
Et une fois tout le monde mort, on dit que le dernier survivant a rendu son dernier soupir sous cet arbre.

✦ LE DERNIER PORTEUR PRÉSUMÉ DE LA RUNE DE LA PUNITION REPOSE ICI.

très vite saoulant. Une intro qui ne sert à rien puisqu'elle est faite de morceaux de scènes du jeu. *Suikoden IV* vous lance d'emblée au cœur d'une bataille navale (un entraînement en fait) dont le principe s'assimile à celui des grandes batailles entre armées des deux premiers opus de la série, sauf qu'ici ces affrontements de grandes envergures se dérouleront en mer. Le système est simple, mais il faut faire preuve d'un minimum de stratégie : vous devez nommer un capitaine pour chacun de vos navires ainsi que trois ou quatre canoniers que vous devrez bien choisir en fonction des types de runes qu'ils maîtrisent et, bien entendu, des runes que les navires ennemis possèdent. Si par exemple le vaisseau d'en face vous tire dessus avec son canon à rune d'eau, vous devrez faire en sorte de l'arroser de boulets de feu. Si jamais le navire ennemi parvient à vous aborder, le système de combat revient à son mode classique et les combattants que vous aurez sélectionnés auparavant (quatre au maxi) se chargeront de repousser les pouilleux. Enfin et avant que la bataille ne commence véritablement, il vous faudra déterminer le nombre de subalternes que vous assignerez au combat, en prenant en compte le fait que plus leur nombre est élevé dans le rang des guerriers, moins votre navire sera maniable et rapide puisque ces sous-fifres professionnels seront moins nombreux à ramer. Hé hé. Mais cela n'a pas grande importance, ces batailles sont en général assez simples à gagner : déplacer vos navires sur une grille, viser, tirer, couler. Moins jouissif que dans *Suikoden* mais atypique dans un RPG et sympa.



✦ DEVINEZ QUI EST CETTE ESPÈCE DE TAUPE QUI VIENT LIVRER DES INFOS AU CAMP ADVERSE...



✦ LES GRAPHISMES SONT INÉGALX MAIS NE VOLENT GÉNÉRALEMENT PAS HAUT. JUSTE POUR LA RIME.

M comme moche

Fatalité. Je pense vous avoir déjà parlé de mon opinion mitigée sur les RPGs en 3D temps réel. Quand c'est vraiment très beau, ça passe encore, mais dans le cas contraire... ça énerve RAPIDEMENT. Konami est capable de BIEN mieux, mais il semble que nos amis programmeurs se soient un peu reposés sur leurs lauriers pendant qu'ils figolaient les textures du jeu. Quoi, tout le monde était sur *MGS 3* à cette époque ? Peut-être qu'ils sont narcoleptiques et qu'il leur arrivait de s'endormir spontanément sur leur clavier pendant qu'ils programmaient certains décors. Il est vrai que la relative laideur de certaines textures, le vide constant, le



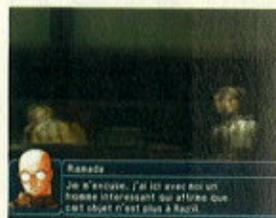
gris, la pixellisation de l'océan qui ressemble plus à une face à schtares prépubère qu'à une étendue d'eau et la démarche diarrhéique des personnages et du héros en particulier ne poussent pas vraiment à la découverte. Pourtant les graphismes sont très inégaux. Si l'animation des personnages et leurs expressions faciales ridicules ne deviendront pas plus agréables par la suite, certains décors sont enchanteurs et assez jolis. Certaines îles, comme celle du royaume d'Obel, dégagent une atmosphère graphique apaisante et fort agréable. Le tout reste basique mais certains endroits sortent du lot, ce qui contribue à remonter un peu le niveau général. Dommage, car la musique, sans avoir le pouvoir de faire maigrir un obèse en une journée, respecte à la lettre le thème principal du jeu : les mélodies inspirées par l'océan sont très réussies, douces, aériennes et envoûtantes.

C comme chiant

Les quatre ou cinq premières heures de jeu sont une ode à l'ennui. Il faut vraiment apprécier la série pour ne pas lâcher le pad dès la première demi-heure. Vous êtes un jeune diplômé de l'Académie militaire de l'île de Gaïen et devez, en bon petit soldat, veiller à la sécurité de votre patrie. Vous partez en patrouille de routine, combattez quelques pirates (et des algues, oui), revenez au bercail, discutez (beaucoup de bla-bla inutile) et repartez. Je ne vous parle même pas des allers-retours inutiles qui consistent à chercher des objets, à les rapporter, à dormir et à faire exactement la même chose le lendemain en

Un peu de beauté...

... Dans un jeu pas très beau, Troy est LE personnage le plus charismatique de Suikoden IV. Nul ne sait d'où il vient et d'où lui provient la force surhumaine qui l'habite et fait de lui le guerrier le plus redouté de l'archipel. On raconte qu'il est impossible de le blesser de quelque manière que ce soit et il est connu de certains sous le nom de "fils du Dieu de la mer". Il travaille pour un grand cartel de marchands sans scrupule et comploteur mais Troy n'est pas un être détestable. Il a un grand sens de l'honneur et de la justice et tolère de moins en moins les projets machiavéliques du groupe auquel il appartient. J'avoue qu'il me tarde de découvrir toutes les surprises que ce personnage a en réserve. Ce qui est sûr, c'est qu'il a un rôle clé dans le scénario et qu'il pourrait peut-être même... rejoindre vos rangs ? Allez savoir. Enfin je vous laisse découvrir, moi je ne sais pas encore tout. En attendant, admirez ces quelques petites photos. Je repars à la recherche de l'autre.



prenant soin à chaque fois - sous peine de rester bloqué - de se rendre dans une espèce de cave afin d'assister à une mini-cut scene sans but. Et ce pendant trois jours, oui oui. Et si ça n'arrivait qu'une seule fois... Un RPG cesse d'en être un lorsqu'il perd de vue son but, non ? L'intrigue ne devient "palpitante" que lorsque la fameuse rune de la punition vient se greffer à votre main. Je ne vous en dis pas plus sur le scénario, mais j'ai réservé un encadré à cette fameuse rune maudite.

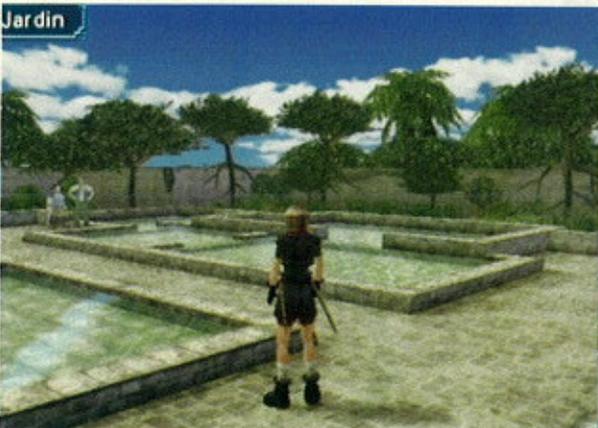
Comme intéressant

Je pense avoir bien exposé les principaux défauts de Suikoden IV, mais je n'ai pas beaucoup parlé de ses qualités. Normal, elles ne sont pas très nombreuses, mais suffiraient à rendre n'importe quel RPG moche digne d'intérêt. Tout d'abord le scénario, digne héritier des épisodes précédents. Il faut être patient pour en découvrir toutes les subtilités, mais ça en vaut largement la peine. Ensuite, le style Suikoden. On retrouve avec plaisir les ingrédients qui ont contribué au succès de la série (et je ne parle pas seulement du sublime main theme), à savoir bien sûr les grandes batailles dont je vous ai déjà parlées, auxquelles viennent s'ajouter la quête des 108 étoiles, qui est toujours aussi motivante et ardue ainsi que le système de combat runique qui reste sensiblement le même, à savoir du tour par tour classique avec possibilité de déclencher des combos meurtriers pour peu qu'au moins deux des personnages de votre équipe aient des atomes crochus. Snowe et le héros jouissent de cette affinité (combo d'amitié, comme ils disent) au début du jeu, avant que cette larve ne fasse dans son pantalon et vous lâche comme un bâtonnet de fiente. Le nombre de runes que vous pourrez acquérir est énorme, sans compter les plus rares pour lesquelles vous devrez lutter. Le système d'évolution dans le jeu est original et procure une certaine sensation de liberté. Lorsque vous aurez acquis votre propre navire ainsi que votre quartier général (voir encadré), vous pourrez naviguer à loisir dans les eaux de l'archipel qui compose le monde de Suikoden IV, accostant sans gêne sur ses nombreuses îles (certaines sont-elles cachées ??). Juste en passant, les séquences en haute mer sont très longues (la distance séparant les îles est souvent astronomique et il n'y a pas de mode "Zapping" (nd Eglil : hormis la téléportation de Viki, bien entendu)) et truffées de combats : jamais vu autant d'affrontements au centimètre carré, et malheureusement,

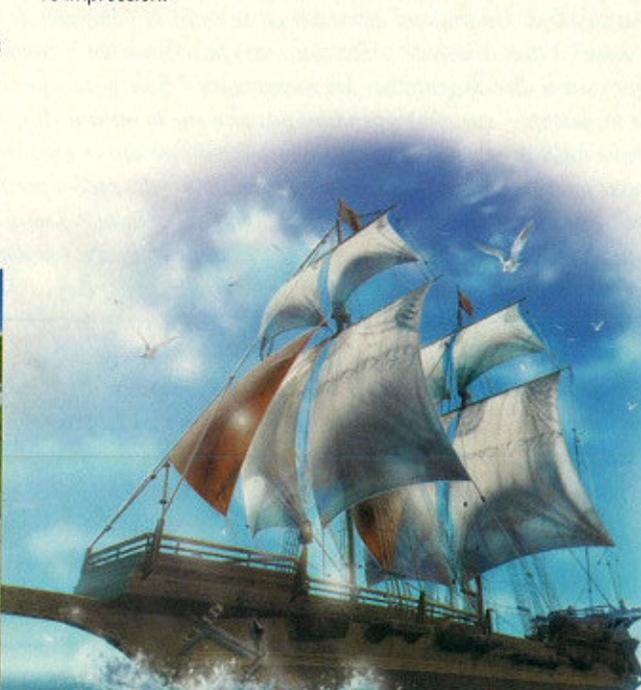


LA RUNE DE LA PUNITION EN ACTION CONTRE CE BOSS.

cela devient vite avant de se battre contre des algues. Enfin, vous pourrez vous défendre entre deux aventures en jouant aux cartes - il s'agit de battre votre adversaire en opposant des cartes élémentaires supérieures aux siennes - et améliorer vos armes, lesquelles changeront d'apparence à mesure que leur niveau augmentera. Après une douzaine d'heures de jeu, je suis en mesure d'affirmer que Suikoden IV est bon... mais pas excellent et sûrement pas susceptible de détrôner Suikoden II, ni même Suikoden tout court. Plein de bonnes idées qui auraient gagné à être mieux exploitées, une réalisation médiocre que la caméra virevoltante rend encore moins supportable et une aventure qui tarde trop à démarrer. Mais c'est Suikoden, et il ne faut pas se fier à la première impression.



LE ROYAUME PAISIBLE D'OBEL DANS LEQUEL VOUS TROUVEREZ REFUGE.



Graphismes

D

Que pourrais-je dire de plus à ce sujet ? Je pense avoir pas mal débâtré sur la pauvreté et la médiocrité des graphismes de Suikoden IV dans mon tole principal, pourquoi serais-je assez cruelle pour en rajouter une couche ? Oups, je viens sans doute de le faire. Soulignons juste l'originalité de certaines îles... ou parties d'îles.

Musiques

B

Pas grand-chose à dire si ce n'est qu'elles sont agréables souvent, discrètes la plupart du temps, étonnantes rarement, mythiques... très rarement. La musique de l'intro aura tôt fait de vous taper sur les nerfs, mais on retrouve juste après cela le menu dans lequel vous devez nommer votre héros qui est un plaisir comme toujours. On accueillera chaleureusement le retour inévitable du main theme de la série.

Accessibilité

A

Même un obèse s'habituerait au gameplay en deux minutes cinquante malgré le gros nez anormal de ses pognes et la graisse dont elles sont généralement recouvertes après un bon repas au Mc Do du coin. Le jeu est en français, la prise en main est tout ce qu'il y a de plus classique, le système de jeu n'a rien de compliqué. Bref, c'est un point qui mérite un A, on ne peut pas en dire autant de certains "détails".

Durée de vie

C

En fait, au départ j'avais mis un A pour on ne sait quelle raison. Parce que je ne l'ai pas fini sans doute, et qu'il m'a paru assez long. En fait il n'en est rien : 20 heures maximum pour le terminer véritablement, 108 étoiles comprises. Dommage, on est en deçà de la durée de vie réglementaire d'un RPG digne de ce nom.

Scénario

C

Rien à dire du côté du packaging. Littéralement, cela ne veut pas dire que c'est bien. Classique, j'ai déjà parlé de l'introduction ? Je vais faire comme si ce n'était pas le cas même si c'est entièrement faux. Quoi que non, je rajoute simplement que côté scènes cinématiques, on est TRÈS loin de ce qui se fait en ce moment, en particulier du côté de chez Square Enix.

Présentation

C

Malheureusement... j'aurais beaucoup aimé pouvoir mettre un A pour ce dernier point, mais je ne suis pas du genre à mentir je ne m'appelle pas... hum passons. Ça va donc, le héros n'a aucune personnalité comme je l'ai déjà dit, on dira juste qu'il est brave. Snowe est une levette mais Troy ainsi que certaines des compagnies que vous croirez (ou pas) s'en tirent bien mieux. Surtout Troy oui, un personnage qui bute. Parce qu'il en faut bien un.

7/10

Remplaçante à 16 heures

Voilà un courrier auquel personne ne s'attendait, le tout premier de son genre depuis la création de Gameplay RPG, et j'espère le dernier. C'est vrai quoi, un Coin des lecteurs sans la présence de celui qui lui a donné ses lettres de noblesse (n'oublions pas qu'il s'agit du courrier le plus poilant du monde mais aussi le plus déli- rant et original, n'en déplaise à certains fouille-anus), c'est plus le Coin des lecteurs... Mais que dis-je, il faut d'abord que je me présente puisque c'est aujourd'hui à une Clem pas très heureuse qu'incombe la lourde tâche de s'occuper de ces trois pages et demie de pur bonheur. Si mon cher ami Jay n'est pas à mes côtés, c'est pour cause d'un malencontreux accident ayant un lien direct avec le jus d'orange. A force de maudire cette jolie substance liquide ainsi que tous les "fils de chienne" qui en consomment, le chef s'est fait prendre à son propre jeu et s'est vu peu à peu succomber au syndrome qu'il a lui-même découvert. Quelle guigne quand même, c'est sans doute ce que l'on appelle l'ironie du sort. Il est parti se sevrer dans quelque lieu reculé ; je lui souhaite une excellente convalescence. Je passerai lui apporter une ou deux doses ce week-end et essaierai de le raisonner pour la énième fois. "Mais non Jay, lâche-moi la patte je te dis, va plutôt lécher la goutte de jus d'orange qui se trouve par terre, là, juste devant ton museau !" Mais je ne suis bizarrement pas d'humeur à donner un gros coup de gueule là, tout de suite, même si l'envie de pester contre les sales gamins attardés que j'ai failli occire à grands coups de planche de snowboard pendant mes vacances s'est fait ressentir pendant quelques instants. Non pas que ravalier la façade d'un mioche vêtu de collants bleu électrique et d'un bonnet Mickey rouge fluo me dégoûte, mais si j'en avais fait tomber un du haut d'une falaise, il aurait aussi fallu que je m'occupe de ses frères, de ses sœurs, de ses parents et des vieux schnocks restés au chalet et dont la seule activité se résume à fixer l'écran de télé, un filet de bave infâme de puanteur traduisant leur sénilité avancée dégoulinant le long de leur cou. Dernière preuve de leur état d'être à moitié vivants... En même temps, en éliminant une famille de cinq enfants, j'apporte mon humble contribution à la stabilisation démographique. Il faut dire que la surpopulation est le mal de notre siècle, comptez plutôt : cinq enfants vont nous pondre cinq gniards chacun ; cela donne déjà trente-cinq pour une génération. Après, ça peut aller loin ; je mérite des félicitations, nom d'une pipe ! Bref, je ne sais pas, aujourd'hui j'ai envie de parler du chef. Vous savez, d'organiser une petite séance nostalgie à laquelle participeront les membres de l'équipe, qui nous feront part de leur affection pour notre cher chevelu, ou celui qui ne dort jamais parce qu'il est trop occupé à verser sa passion et son savoir dans le noble magazine que vous tenez entre vos pattes. Je vais commencer par moi, tiens. Je me souviens de la première fois qu'il m'a proposé de participer au courrier... Ça remonte, mine de rien. Quel honneur pour moi, qui ai commencé ma "carrière" dans le mag en tant que simple stagiaire à la mords-moi la michie ! Bon, c'est vrai, on s'engueule souvent, mais on s'adore quand même... du moins autant qu'on se déteste ! N'empêche que là il me manque ; c'est dur de faire le courrier seule... Enfin, c'est moins drôle quoi ; j'adorais lancer des piques à mon chef devant tout le monde, hou hou hou. Je vais être obligée d'être méchante avec les lecteurs... quoique, je ne sais même pas si j'y parviendrai. Un profond altruisme est en train de s'emparer de moi, je commence à sourire bêtement, j'ai envie de dire "je t'aime" à tout le monde. Allez tous vous faire boulotter le colon par un troll des montagnes, tiens, pour la peine ! Bon, alors que vais-je dire de gentil sur Jay maintenant ? Bah, je sais pas en fait. Il est casse-bonbons parfois, sans parler de sa mauvaise foi latente – qui n'est cependant pas pire que la mienne. Il n'est pas alcoolique, ça fait un autre défaut. Il n'a jamais mauvaise haleine – c'est déjà ça de gagné lorsque l'on sait ce qui peut émaner de son orifice anal. Il imite très bien le mogwai ; vous pourrez vous en apercevoir en matant une des vidéos présentes dans le DVD du dernier numéro. Il rote sans arrêt ; je pense vraiment que cela relève de l'anomalie congénitale. Jamais rien entendu de tel, entre le débouchage d'évier et le moment qui précède une galette... Toute l'équipe l'aime et il aime son équipe ; une vraie petite famille, je vous jure, il nous arrive même de nous caresser les fesses. Non, je rigole... pas. Bon, vu que toute la rédaction est occupée à se branler la nouille (hé hé) pendant que je joue les chefs, je vais parler à leur place. Oresama : "Euh, je vais pas dire à Jay que je l'aime, non plus, je suis occupé là." Setsu : "Je sais pas, j'ai une tête convexe." Fabos : "M'en fous, j'ai faim." Bande d'ingrats, va ! Fran dit "J t'aime, je t'attends ce soir dans ton canapé", et moi je dis "Gros bisous tête de pioche, oublie pas notre business de Cube et fa en sorte que j'obtienne ma carte de presse avant cet été pour me taper tous les festivals de musique gratos avec interviews à l'œil." Voilà, sur ce, je m'appête à répondre à vos missives... Triste, désespérée, j'espère être à la hauteur, moi qui ne suis jamais tombée aussi bas qu'aujourd'hui...

Clem, pas accompagnée de Jay pour la première et la dernière fo

LA CONFÉDÉRATION : INTERVIEW DES MAÎTRES CONFÉDÉRATEURS

Cette interview exclusive a pour but de vous faire entrer (ou pas) dans l'intimité de vos stars favorites, alias Maître Gypsy et Maître X. Plusieurs fans ont été sélectionnés au hasard, et il est vrai que la plupart ont sauté de joie à cette nouvelle "ren-contre". C'est donc au travers de quinze (ou deux) questions que Maître Gypsy et Maître X vous feront découvrir leurs passions, leurs points de vue, leur(s) vision(s) du monde, et voilà. Nul doute que cette surprise vous fera le plus grand plaisir, avant, bien sûr, de reprendre vos aventures dès le mois prochain...

Squarien : Tu comptes l'acheter le nouveau Gameplay ?

Maître X : Je n'achète jamais Gameplay, je le vole.

Maître Gypsy : Waouh, mais quel saligaud ! Moi je compte bien le faire acheter par mes parents ! Eh oui, je dois économiser des sous, donc voilà, et envoyer ma sœur le chercher, comme d'habitude.

Tazou à Maître Gypsy : Quelle peinture tu fais ?

Maître Gypsy : Eh bien, c'est pourtant évident que je fesse du 41, ou un truc du genre. Non mais vraiment, c'est acceptable.

Maître X : Tu ne connaissais pas la peinture de Gypsy ? MAIS ENFIN, OU VA LE MONDE ?! Je me sens vraiment agressé.

Paul'inn : Y a combien de membres dans la Confédération ?

Maître X : Il y a moi, et c'est déjà très bien. Je suis Maître X, je vous le rappelle.

Maître Gypsy : Ahem... Eh bien, au dernier recensement, les effectifs de la Confédération s'élevaient à 423 personnes au service administratif, 23 256 dans l'armée confédérale, 1 000 personnes dans l'armée de défense du Campéférateur, ou un truc du genre. Comptez aussi les armées Gypsy, X et Inn, les membres de la Brigade confédérale, les Baby's Guardians, les écuyers, les pantalonniers... Euh, en fait, nous ne savons pas combien il y a de membres dans la Confédération. Mais voilà. ^ _ ^

Anonyme : Et si j'ai pas de question ?

Maître X : Si tu n'as pas de question, c'est tant mieux, cela m'évitera de répondre du cacà. L'ancien adage ne dit-il pas : "Un anus silencieux vaut toujours mieux qu'un long discours" ?

Maître Gypsy : Mourir !

Maître X : Une menace ?

Maître Gypsy : Non... Deux menaces !

Mondaye à Maître X : Comment faites-vous pour supporter Maître Gypsy ?

Maître Gypsy : Barf, c'est parce que je fais chier uniquement les gens que je veux faire chier (ah ouais ?). Enfin non, pas tout le temps, mais faut bien trouver une excuse.

Maître X : Ah, excellente question, beaucoup de fans me demandent comment j'arrive à rester aussi stoïque en présence de Maître Gypsy. C'est très simple, je chie chez mon voisin. Euh, je rigole, j'utilise la nouvelle formule Gypsy deux en un" ; une application anale le matin, et l'effet est garanti ! C'est totalement waouh, et en plus il y a 1 % de réduction le dimanche soir de 23 h 23 à 23 h 28... Comment résister ?

Maître Gypsy : Ah ouais ? C'est vraiment waouh, en effet !

Maître X : Enfin, même sans cela, vous n'êtes pas sans savoir que Maître X (moi) est l'un des maîtres les plus stoïques dans l'action (mineure comme majeure) ; il est donc bien normal qu'en cas d'oubli d'application, je sois quand même stoïque.

Maître Gypsy : En même temps, on est que trois maîtres confédérateurs, donc bon.

Maître X : Oui.

Clem (ex-Moutrave) : Comment ça nique, un gnou des Andes ?

Maître Gypsy : D'après moi, un gnou des Andes ne "nique" pas. Et pour cause, il est bien connu que le gnou des Andes ne se reproduit pas et que c'est grâce à l'élément chimique Xn2G qu'il peut perpétuer son espèce. Hervé le Sage avait d'ailleurs fait une étude sur la créature et avait déterminé que ces animaux ne sont composés que de amelles. Pour plus d'informations sur ce sujet, veuillez demander à Hervé le Sage, ou alors consultez son rapport l'étude.

Maître X : Vous êtes bien chez François Pignon, mais il n'est pas là pour l'instant ; laissez un message après l'ip et il vous rappellera, nom d'une pipe !

Coïdelaplue : La Confédération a-t-elle un but ?

Maître Gypsy : Oui, la Confédération a un but.

Maître X : La Confédération ? Un but ? C'est une blague ? MAIS ENFIN, COMMENT PEUT-ON ETRE AUSSI INCLUTE ?

ETRE AUSSI VIDE ? ETRE AUSSI CON ? Bien sûr que la Confédération a un but ! Sans nous, Xabatar le Grand aurait déjà réduit ce monde en cendres, aurait déjà asservi toutes les races, tous les peuples !

Maître Gypsy : En offense. La Confédération a aussi un but lucratif. En fait, la Confédération a des buts divers et variés, car comme le dirait Hervé, il faut allier les versions. Eh oui, la Confédération, c'est aussi ça.

Roms : Doit-on considérer la Confédération comme une sorte de métaphore de l'existence liée à un mode hors du temps et de la réalité que l'on pourrait assimiler à un monde parallèle où chacun joue un personnage plus ou moins défini avec ses propres qualités et défauts ainsi qu'une personnalité propre doublée d'une certaine conscience de soi-même que l'on peut confondre avec Kant ou pas ?

Maître X : Non, la Confédération, son univers, ses personnages, ses lieux sont bien réels. Ce n'est donc pas un monde parallèle, mais une partie de l'existence que nous connaissons tous. Je vous le rappelle, Beaugregard est plus près de chez vous que vous ne l'imaginez...

Maître Gypsy : Vivil ! ^ _ ^

Questions annexes (voire mineures) posées par Yves Michel Doyart, journaliste au Palmipède masqué des 4 vents :

Yves Michel Doyart : Tout d'abord, que pouvez-vous nous dire sur vous, maîtres confédérateurs ?

Maître X : Si la question englobe beaucoup de points intéressants, la réponse n'en sera pas moins "inn".

Maître Gypsy : Ben heu, ce que je peux dire sur moi, c'est que je suis Maître Gypsy.

Maître X : Je voudrais d'abord être clair sur un point ; le travail de maître confédérateur est moins attrayant que le pensent les fans. Supporter les fions intra-Confédération, sauver le monde cinq à six fois par semaine, se faire agresser dans la rue par des fans chevelus... Mais la Confédération, c'est aussi être un génie musical, faire des concerts exceptionnels, écrire des chansons incroyables telles que l'on m'appelle Hervé le Sage. Etre dans la Confédération, cela demande, comme vous l'avez compris, du travail, du talent, de "Timag'inn-ation", du stoïcisme (allez vous faire attaquer à 7 heures du matin par dix-sept Shadow Dogs et vous comprendrez...). Pour conclure, je dirais qu'être maître confédérateur est un métier peu accessible...

Yves Michel Doyart : Comment peut-on entrer dans la Confédération ?

Maître Gypsy : Ecoutez, tout dépend de quelle partie de la Confédération. La partie majeure est composée de membres dont le destin est lié à la Confédération. Ces personnes n'entrent pas dans la Confédération, c'est la Confédération qui vient à elles. Nous avons songé à recruter deux personnes extérieures pour occuper un poste d'importance. En effet, il faut aller les versions. En ce qui concerne les postes mineurs, l'on peut y accéder après avoir passé un truc de recrutement, et en ayant quelques connaissances sur la Confédération.

Maître X : Oui, en effet, la Confédération est composée de plusieurs parties ; entrer dans le cercle très fermé des maîtres confédérateurs relève de l'impossible, les compétences requises étant tout simplement hors du commun et, plus que cela, les liens réunissant ces personnes vont au-delà de ce que vous pouvez imaginer. Il est néanmoins possible d'entrer soit dans les armées, soit dans l'équipe des pantalonniers, enfin dans différentes troupes plus ou moins mineures (mais utiles à la Confédération). Pour plus d'informations, veuillez consulter le guide La Confédération, et pourquoi pas vous ? Autre possibilité, contactez-nous dès maintenant à l'adresse suivante : recrutement@confederation.zik.mu (attention, cette adresse est sérieuse, ce n'est PAS une blague).

Yves Michel Doyart : Quel conseil donneriez-vous à un fan se faisant attaquer par un Shadow Dog ?

Maître X : Eh bien, c'est très simple. Il suffit de m'appeler à ce moment, et je vous guiderai en temps réel. La clé est le stoïcisme, ce que beaucoup de personnes ont du mal à comprendre.

Maître Gypsy : Voilà. Il est clair aussi qu'il faut une bonne dose de fesse, ce que nous, maîtres confédérateurs, nous avons en masse.

Yves Michel Doyart : J'ai entendu parler d'une panoplie de figurines de la Confédération (comprenant celles de Maître Gypsy, Maître X, Maître Inn, Hervé le Sage, Jo, Rider, Rusard Inn, Salomé Hou, Xabatar ainsi que la figurine fidèle du Campéférateur et de Vehl-Hazri). Pouvez-vous nous en dire plus ?

Maître X : Je n'ai pas le droit d'en parler.

Maître Gypsy : Moi j'ai le droit, mais j'ai la flamme.

Yves Michel Doyart : Une dernière chose... Des informations sur les prochains épisodes ?

Maître X : Houlaa, ça va être très bien. De l'action, de l'émotion, de l'aventure, en un mot, de la Confédération !

Maître Gypsy : Oui.

Didier

Un lecteur intelligent qui a su attirer mon attention grâce à des réflexions pertinentes et encourageantes sur le travail de l'ami Jay. Et puis Didier, c'est le nom du meilleur ami de l'homme, alors pourquoi se priver ?

adul à tous,

je m'appelle Didier et je suis un "gamerz" habitué FPS et consorts. Par pur hasard, j'ai eu l'occasion de lire votre magazine chez un bon ami, plus PG/manga que je ne le suis. Quelle bonne surprise ! Je viens de parcourir l'article du GP RPG dernier concernant les symbolismes du Livre de l'Apocalypse selon Jean. Je voulais simplement vous féliciter pour la démarche engagée et l'excellent travail de Jay. Les illustrations (issues de l'ouvrage La Révélation : le grand dévouement est proche édité par Watchtower Society) apportent un considérable soutien afin de bien saisir les propos de la Bible, certes par moments obscurs. Bien que je ne partage pas l'ensemble des idées et théories expliquées (j'ai appris beaucoup de choses), le rédacteur a dû lire et a parfaitement gardé son devoir de réserve et d'impartialité (bien que je me doute de la nature profonde de

ses études de la Bible, d'ailleurs proche de mes convictions personnelles). Néanmoins, il aurait été hautement gratifiant de pouvoir dégager aussi le caractère positif du Livre de l'Apocalypse, à savoir le Paradis terrestre rétabli sur la Terre. Effectivement, la finalité de cet ouvrage révèle la disparition, non pas du monde mais de la méchanceté seulement. Parfois, à tort, les profanes que nous sommes (ou étions) confondent le dessin de Dieu. Apocalypse chapitre 21, et les versets 3 et 4 affirment en substance :

"La tente de Dieu sera avec les hommes, il résidera avec eux et ils seront ses peuples (...). Il essuiera toutes larmes de leurs yeux et la mort ne sera plus. Ni deuil, ni cri, ni douleur ne seront plus. Les choses anciennes auront disparu."

Ajoutons encore un passage du psaume 37 (versets 10, 11 et 29) :

"Un peu de temps encore et les méchants ne seront plus ; assurément tu prêteras attention à son lieu mais il ne sera pas. Mais les humbles posséderont la terre (...); sur elle ils résideront pour toujours."

Maintenant, voici quelques remarques et corrections :

- Charles Taze Russel n'a jamais été franc-maçon. Plus exactement, dans

sa recherche de la Vérité, il s'est intéressé à tout et chacun (y compris la franc-maçonnerie).

- Vous rendez le tétragramme hébraïque par YHWE (soit Yahvé) ; formule francophone connue généralement par "Jéhovah". Or, les consonnes exactes sont YHWH (absence de voyelles dans la langue hébraïque).

Ces quelques remarques n'enlèvent rien à l'excellent article, pour lequel je vous félicite encore. Les explications de textes bibliques relatifs aux "Bêtes sauvages" ou à la "Grande Prostituée" notamment sont très justes. Je ne pensais pas qu'il était possible de concilier RPG (gameplay en général) et foi chrétienne profonde... Pourtant, vous l'avez fait brillamment. Bonne continuation à tous et à ++

Clem : Oui, Jay connaît beaucoup de choses et il a un talent tout particulier pour communiquer son savoir à des audiences ébahies, comprenant un tas de nanas qui ne rêvent que de toucher sa longue chevelure soyeuse. Je suis sûr que ta lettre lui fera très plaisir. Comme quoi, il y a toujours des gens qui savent reconnaître le talent lorsqu'ils se le prennent en pleine face. Et les jugements hâtifs de certains pète-sec sans humour à vie de merde me font tellement rire que j'en craquerais ma culotte, tiens.

"Je n'ai plus besoin d'être ici... Nous sommes tous reliés... Je le trouverai sûrement là-bas..." Il y a peu, une de mes camarades de classe s'est suicidée. Ce matin, beaucoup de filles sont arrivées à l'école en pleurant. Elles avaient reçu un mail de Chisa. Mais ce n'est pas possible, car elle est... Ce message, je l'ai moi aussi reçu sur mon Navi. Je ne vais pas beaucoup sur le Wired. Tous les jeunes de mon âge en raffolent ; même papa en est fou. Vous vous demandez peut-être qui je suis ? Mon nom est Lain Iwakura..."

Bon, par manque d'idées / motivation / alcool / meurtres de personnes âgées (rayez les mentions inutiles), cette critique sera élaborée sur un plan plutôt scolaire. Mais rassurez-vous, j'essaierai de continuer à faire des vannes d'un niveau de collège technique de banlieue parisienne (oui, cette phrase pleine de préjugés est méprisante ou drôle pour les plus sadiques d'entre vous)...

Commençons par un petit topo sur l'aspect technique de SE Lain. A première vue, la série peut paraître incroyablement fade, voire moche ; mais ce qui est clair, c'est qu'elle ne ressemble en rien à ce que vous auriez l'occasion de voir ailleurs. En effet, les traits sont simplifiés à l'extrême, les décors pauvres et les couleurs peu nombreuses. On remarque cependant un bel effort sur les contrastes créés par des teintes oscillant du flashy au terne, rendus notamment par des phénomènes de surexposition. Mais, chers lecteurs analphabètes du courrier de GP (oui, je mérite la peine maximale...), vous devez prendre conscience que cela est VOULU. En effet, l'équipe a souhaité que SE Lain forme "un tout", en gardant comme objectif de ne pas isoler graphisme, scénario et musique. On en vient du coup au premier élément qui fait de Lain une série exceptionnelle... Même si de prime abord, on pourrait penser que ABe se fout ouvertement de nos gueules, il n'en est rien. Non seulement le style colle parfaitement à l'ambiance de l'anime mais en plus, et chose que je n'ai JAMAIS vue auparavant, le dessin évolue au fur et à mesure des épisodes. Non pas que les personnages soient de mieux en mieux dessinés, ni que les décors gagnent en réalisme, mais l'aspect graphique va dans le même sens que le scénario... Je n'en dis pas plus pour ne pas gâcher le plaisir, mais sachez simplement ouvrir vos mirettes et admirer le spectacle ! Comme je le disais précédemment, les personnages ne sont pas d'un réalisme hors du commun ; les décors simples mais crédibles conviennent parfaitement (même si vous vous demanderez sûrement pourquoi il y a des taches rouges dans l'ombre des bâtiments ^^...). Par contre, on peut féliciter le staff sur le soin qu'il a accordé au rendu de transparence et de reflet (dans les écrans notamment). C'est pas énorme, mais ça mérite d'être souligné. Au niveau de l'animation, idem : pas bien développée et avec des plans revenant souvent, à l'image des premières secondes de tous les épisodes. Mais encore une fois, et au risque de me répéter (parce que nombreux sont les connards qui disent : "C'est quoi cette merde, il a dessiné avec son fion ou quoi ?"), c'est pour une meilleure intégration du graphisme dans la série.

Si vous le voulez bien (enfin, pour ceux qui suivent et/ou qui ne se sont pas fait une piqûre d'arsenic), parlons à présent du scénario et des personnages... Autant le dire tout de suite : gros scénar en béton qui vous réserve moult révélations et théories sur les liens entre la vie, le monde et ses réseaux informatiques. On en vient alors au sujet de l'anime, à savoir la notion de réel et virtuel (un peu le même genre que Matrix, mais en largement mieux... En même temps, c'est pas dur). Lain est une petite fille comme les autres qui, suite à la mort de l'une de ses camarades (voir synopsis), va chercher la vérité ailleurs (Fox Mulder X-Files "wiprisèr!"). A ce propos, l'équipe a très bien su jouer sur cette frontière plutôt floue entre les deux "mondes". Vous vous demandez souvent si la scène se passe dans le Wired ou dans le réel, cette ambiguïté renforçant l'effort intellectuel à fournir. Par la suite, le scénar est beaucoup plus

ambitieux et il a une portée que l'on n'aurait pas soupçonnée au départ. Mais attention ! J'ai tout de même un avertissement : Serial Experiment Lain n'est pas un anime facile à regarder, et cela pour plusieurs raisons. Pour commencer et étant donné le sujet, les non-initiés au Net et à l'informatique vont avoir quelques difficultés. En effet, il est NECESSAIRE de connaître un minimum de vocabulaire. Ainsi, hardware, software, protocole, upgrade ou log-in (si tu ne connais pas ça, tu es prié de quitter la salle par la porte du fond) sont des mots à savoir. Non mon coco, ce n'est pas une blague. Ne pleure pas, toi qui es un spécialiste de la saison d'accouplement de la ritournelle des prés en forêt tropicale, et sois gentil de réveiller ton voisin de droite qui fait un malaise cardiaque, merci... Après ce premier avertissement qui a solli mes pompes en peu de vlogue [... le voisin de droite a vomit], je tiens à vous prévenir que les premiers épisodes peuvent paraître déroutants, voire obliger les moins farouches à rendre l'âme. En effet, SE Lain souffre de ce que j'appelle le "syndrome Evangelion chronique". Il est caractérisé par une complexité extrême du scénario et se traduit chez le téléspectateur par une surcharge méningée pouvant aboutir à des convulsions ou même à une mort cérébrale violente pour les plus cons d'entre vous. Ainsi, on est déstabilisé dès le début, à l'image de cette phrase récurrente qui précède le générique : "Present day, present time". L'architecture narrative, la lenteur relative de certains épisodes et le manque d'action flagrant (c'est pas Hellsing, évidemment...) ne conviendront certes pas à tout le monde. Ajoutez à cela le pseudo-mutisme des personnages et la complexité générale du scénario (et cela dès les premières minutes) ; bref, les fans de Julie Lescaut sont dans la merde. Tout ça pour dire que Lain, c'est pas "Sailor Moule" et autres "Jolo's Bizarre Adventure dans ton cul" ; pour l'apprécier, il vaut mieux être seul, nu et avec une couverture sur les genoux.

Pour finir, survolons rapidement l'univers musical de l'anime. Il n'est pas bien développé non plus, mais très approprié : il intervient quand il faut et comme il faut. La BO ne sera pas sans vous rappeler un certain Silent Hill, dans le sens où ce n'est pas à proprement parler de la "musique" (comprenez avec mélodie et refrains), mais plutôt un "fond sonore". Ainsi, vous serez le plus souvent bercé par le chant lancinant de l'électricité se propageant dans les câbles ; par des bruits de pas sur un trottoir humide ; par quelques touches d'un clavier... De toute manière, c'est toujours mieux qu'une musique de merde incessante pendant tous les épisodes. Cette musique de fond, alliée à l'aspect visuel unique, tend à créer une ambiance plutôt oppressante où tout se combine pour bousculer le spectateur dans ses habitudes (c'est ce que j'ai ressenti, tout du moins au début ; après, c'est comme se faire fureter le vide-ordures, on s'y fait très vite...). Enfin, spéciale "kassédédé" pour le générique tout simplement sublime, autant graphiquement que pour notre canal auditif... "But you don't seem to understand me..." (je ça là, il faut mettre l'air avec, sinon ça donne que dalle).

En conclusion, Serial Experiment Lain est le genre de série que l'on aime ou que l'on déteste. Et c'est ce qui la rend INCONTURNABLE. Sa marginalité graphique (par l'évolution qu'elle subit) et scénaristique fait un anime à part. Elle vous fera réfléchir sur certains outils que vous utilisez tous les jours et vous posera des théories (notamment une dont je vous laisse la surprise) tout simplement hors du commun. Les rebondissement sont nombreux et sauront vous tenir en haleine durant treize épisodes en crescendo. Rares sont les séries pouvant se vanter d'allier avec autant de brio richesse et originalité. Petit regret de même à propos de la relative "lenteur physique" allée à la rapidité intellectuelle qu'elle demande ; mais si vous avez le courage de dépasser les premiers épisodes, le reste, c'est du tout bon et votre couverture vous servira ^^.

Useful idiot

AGORA

TAKUAN

Toujours bonze de merde comme il l'affirme lui-même, Takuan peut se targuer de n'avoir intéressé plus de trois secondes. Que du bonheur, surtout qu'il parle de caca, d'hommes troncés, de la qualité de notre travail et de moi. Que demande le peuple ?

Salut à vous, Jay et Clem (ndClem : Enfin un peu de reconnaissance !). Bon, commençons par les compliments, vous le méritez bien : le DVD est excellent. L'interface déchire, le contenu aussi. Il reste quelques problèmes (de son, notamment, mais aussi le fait que certaines vidéos ne sont pas commentées ou peut-être sur un ton pas assez... déconnant, surtout quand on est un fan du HotGames Show comme moi ^^), mais dans l'ensemble, c'est très, très bon. A part ça, je trouve sincèrement dommage que le langage crasseux ait été banni du courrier... pu... naise ! Si ça devient un courrier classique, ça me ferait mal au postérieur. Bref, le fait que Clem (dont la voix est ma foi plutôt agréable... yeah baby) l'accompagne dans ta croisade (?) est une bonne chose, mais faites gaffe à ce que ça ne dérive pas en permanence en de petits règlements de comptes entre vous deux.

Clem : Quels règlements de comptes ? Mais non voyons, Jay et moi, c'est comme le pinard et le fromage. Des fois, ça pique au fond du palais, mais ça reste bon. Sinon, je suis heureuse, apparemment les lecteurs apprécient ma voix de chiotte. C'est vrai, le DVD est excellent ainsi que le mag ; merci donc. On s'efforce de vous faire plaisir et vous nous le rendez bien. Le langage crasseux a été banni du courrier, paix à son âme, mais on essaie de rester drôle même si c'est parfois difficile sans l'aide de certains mots et expressions (comme fils de péripatéticienne, ou encore soc à semence masculine). Ah, je me souviens du bon vieux temps... mais we will rise again, my friend. Pas de problème, la crasse a encore de longues années devant elle.

Bon, maintenant que cette partie bien chiantie — oh pardon... quand c'est dans les gênes d'être vulgaire, on se refait pas (ndClem : Ne l'inquiète pas, je te trouve très poli jeune homme) de jugement est passée, abordons quelque chose de plus intéressant si vous voulez bien, et si vous voulez pas c'est pareil de toute façon. Clem : Je t'en prie, c'est toujours agréable de recevoir des compliments. Je voudrais causer cinéma, parce que c'est bien, le cinéma. Avez-vous eu l'occasion de voir Délivrance de John Boorman, déjà responsable du mental Excalibur (raaaaah, la bataille sur fond de Carmina Burana... On verra pas ça dans Kaamelot) ? Parce que si c'est pas le cas, il faut résoudre ce problème. La scène où un gosse attardé joue du banjo est incroyable... Bref, un chef-d'œuvre qui, chose rare, n'a pas vieilli. Je le conseille à tous, sauf aux gens nuls qui préfèrent mater Fast and Furious (beaufitude forever). Clem : C'est vrai. En même temps, tu me fais envie, là. C'est comment, un attardé qui joue du banjo ? Cinq

minutes de réflexion plus tard, j'en ai la bave aux lèvres.

Sinon, pour passer à un autre style de film, à savoir le navet absolu, je pense qu'il est indispensable de voir l'avant Van Helsing (déjà plutôt mauvais, quoique assez divertissant pour un dimanche après-midi). LE film qui a sûrement inspiré Kamiya pour créer Devil May Cry : je veux bien sûr parler de Beowulf, avec le très, très charismatique Christophe Lambert (deux expressions : faire la gueule, et rire de façon ridicule) aux cheveux blanchis pour l'occasion qui se bat avec deux arbalètes contre un méchant chevalier (Vergil ?) dans un château pourri... Presque aussi génial que Highlander : Endgame. A voir absolument avec des potes pour rigoler un bon coup, donc. Pour finir sur le cinéma, merci, merci d'avoir pensé à mettre la fantastique bande-annonce du monstrueux Sin City, que j'attends à mort en bon fan absolu de la BD géniale de Miller... C'est vraiment un truc de ouf. Sauf quand on pense que Rodriguez est aussi le réalisateur de la trilogie Spy Kids, avec le petit gras du bide qui se prend pour Sean Connery... aie. Clem : J'aime beaucoup ton sens de l'ironie. Enfin une lettre intéressante. J'attends aussi impatiemment Sin City, qui a l'air de débôler sévère. Surtout que Josh Hartnett fait partie du casting, miam. Je suis femme, et quand on est femme... on ne dit pas ces choses-là.

Bon, je vous laisse en paix, en terminant sur un petit encouragement aux correcteurs qui sont trop souvent oubliés... Wala quoi (ndClem : AAAAAAAAAAAAAAAAAAH NOOOOON PAS CA !!!). Et pour Clémence, stop aux blagues sur les hommes troncés... ils sont si sympathiques, de vraies bûches de Noël vivantes. That's all folks ! Clem : C'est exactement ce que j'ai dit dans mon test de PoP 2. Hors de question que j'arrête, les hommes troncés, c'est ma grande passion. Takuan, toujours bonze de merde mais PGM quand même (double HS en réflexion, boum direct, tranquille... Blague privée)

PS : Vive Gospar Noël (Seul contre tous et Irréversible sont indispensables, soit dit en passant), vive les PGM de Penthouse (pas le magazine olé-olé, mais vous pouvez pas comprendre... C'est une blague privée bis), vive Angra (parce que ça débôte, quand même... En ce moment même, j'ai Temple of Hate dans les oreilles... Ça fait du bien ! Presque autant que faire caca. Dis donc, elle est longue cette parenthèse. Ça me permet de dire que faire caca quand on s'est retenu toute une matinée, c'est EXTRAORDINAIRE), et vive le DVD du nouveau Gameplay RPG, parce que ça pulse à donf ! Clem : Le dernier album d'Angra s'appelle en fait Temple of Shadows. Ensuite oui, faire caca après s'être retenu une matinée, c'est tout ce qu'il faut pour mettre de bonne humeur. Mieux que le sexe, ou presque... Tu sais ce que c'est qu'un caca parfait ?



MARS 1995

Bienvenue à tous dans la rubrique Rétro. Ce n'est plus Pierro qui s'occupera de cette rubrique désormais. Pourquoi ? Tout simplement car nous avons, d'un commun accord avec Jay, décidé de changer quelque peu le concept de la rubrique. Si le thème "Il y a dix ans" ne changera pas, le contenu sera tout autre, et vous en serez également les acteurs, vous, lecteurs. Je m'explique. Quel est le but d'une rubrique Rétro ? Faire découvrir des jeux cultes aux néophytes afin qu'ils connaissent les origines du jeu vidéo ? Quel intérêt alors de taper trois mille caractères pour un jeu alors qu'il suffirait de dresser une liste ? Non, le but de Rétro, c'est aussi de faire partager un sentiment de nostalgie vis-à-vis des softs qui ont bercé notre enfance et/ou adolescence. Toutefois, quoi de plus subjectif que la nostalgie ? Pourquoi seul le rédacteur trouverait-il un plaisir à parler du titre qu'il connaît sur le bout des doigts ? Vous l'aurez compris, il s'agit désormais de partager nos souvenirs : dans ce but, nous vous proposons, chaque mois de nous envoyer une petite missive d'environ 500 caractères, bien écrite, dans laquelle vous nous ferez part d'une anecdote sur un jeu auquel vous jouiez durant la période que nous traiterons, vous nous expliquerez en quelques mots ce pourquoi il vous a tant marqué. Envoyez donc vos textes par mails, de préférence à cette adresse : setsuna@hotmail.fr, ou par courrier à : GPRPG - rubrique Rétro / 3 ter rue d'Arsonval / 75015 Paris. Si vous souhaitez illustrer vos propos, n'hésitez pas à envoyer une ou deux photos avec votre mail. Pour étendre le choix des jeux, nous ne traiterons plus par mois mais par année. Nous savons en effet que certaines périodes sont plus creuses que d'autres. Faites-nous donc partager, pour le prochain numéro, ce à quoi vous jouiez en 1995.

Sur ce, à bientôt.

Setsu



Hamelin no Violin Hiki

Ou *Le Violoniste d'Hamelin*. Basé sur le célèbre conte du joueur de flûte d'Hamelin, ce jeu a donné naissance en 1996 à une série animée. On y retrouve en effet le design du soft signé Enix, jeu de plate-forme on ne peut plus traditionnel. Ce titre est remarquable par sa musique, qui reprend, notamment contre les boss, les airs des plus grandes musiques classiques.

Rares doivent être les personnes ayant déjà entendu parler de ce jeu puisque qu'il n'a jamais dépassé les frontières japonaises. Sa particularité vient du fait que l'on contrôle deux personnages : Hamel, le héros joueur de violon, et Flute (en référence au conte d'origine sans doute), petite fille qui vous accompagne et qui peut se métamorphoser afin de vous aider à traverser certains passages.





Ridge Racer Revolution

Un jour de mars 1995, j'entre en boutique et que vois-je ? *Ridge Racer* ! Non je dois rêver... Mais quelle est cette musique ? Je ne la connais pas... "Mais l'es bête, c'est pas *Ridge Racer*, c'est *Ridge Racer Revolution* !", me dit un vieux cinglé.

Aaaaaaah...

Si *Ridge Racer Revolution* ne se démarquait pas beaucoup de son prédécesseur sur le plan graphique (souvenez-vous, les *Lego* !), les nouveaux tracés des circuits et les nouvelles musiques suffisaient pour faire craquer le fan de base comme moi.



Ecco CD

Une douce musique se fait entendre...

Qu'est-ce ? Mais bien sûr ! Il s'agit des thèmes d'Ecco sur *Mega CD*. Nous nous trou-

vons sans doute là devant l'unique raison pour laquelle nous branchions à chacune des grandes vacances ce titre qui, d'année en année, se voyait vieillir de plus en plus, jusqu'à en devenir insupportable. Aujourd'hui, il ne reste plus que sa bande-son absolument magnifique et envoûtante, et le souvenir du stage de la bibliothèque où il était possible de diffuser les fameux "films" *Mega CD* : une sorte d'amas de pixels bleus et gris au milieu desquels il nous fallait distinguer des dauphins nageant dans l'océan, le tout sous la voix d'un commentateur ("Dolphins are..."). Saluons tout de même l'un des rares bons jeux *Mega CD*, ainsi que le compositeur, Spencer Nilsen.

Pulstar

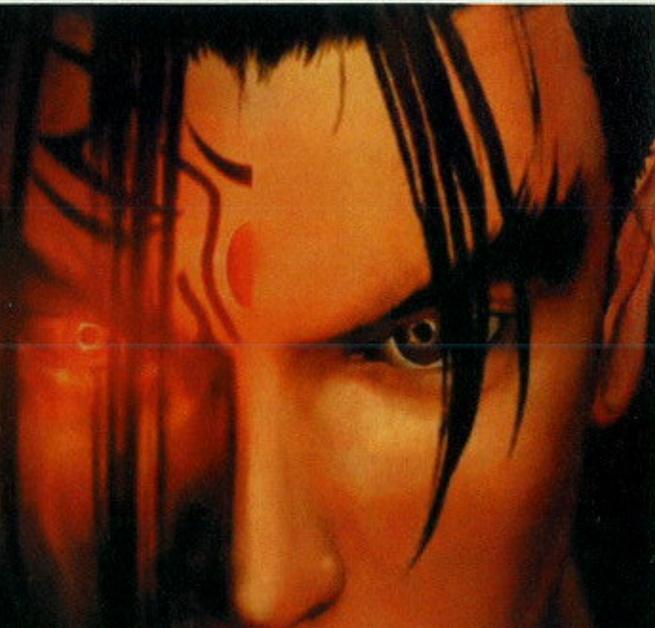
Si je ne devais garder qu'un souvenir de ce shoot'em up faisant honneur à la série *R-Type*, ce serait sans doute les hurlements terribles dus à la difficulté si élevée de ce soft. La concentration qu'il demande est sans limites et, en ce qui me concerne, je ne l'ai jamais terminé. Mon record reste d'avoir fait d'une traite les cinq premiers niveaux, et croyez-moi, c'est un exploit de ma part ! Mon autre grand souvenir, ce sont les musiques : des thèmes splendides pour un jeu magnifique. Il reste en tout cas l'un des meilleurs shoot aux- quels j'ai joué.



Tekken

Aie ! Qu'est ce qu'il a mal vieilli ! Cependant, en 1995, tout le monde le voyait comme le concurrent de *Virtua Fighter*.

Chaque console avait son jeu de combat 3D. Pour ma part, mon choix s'est porté sur lui car il faut bien l'avouer, il était plus beau. Je me souviens encore du nombre d'heures passées sur ce jeu : débloquer tous les personnages, apprendre le fameux 10 hits combo pour chaque combattant (dont je ne saisis toujours pas l'intérêt...). Aujourd'hui, ne reste que le souvenir des têtes ridicules des personnages sur la grille de sélection (Paul...), les poings disproportionnés et les cinématiques impressionnantes pour l'époque, hilarantes et lar-moyantes aujourd'hui. Seules les musiques arrangées s'en sortent, surtout celle de Venise que j'affectionne particulièrement...



ABONNE TOI !

**TON MAGAZINE
POUR 4,60 EUROS**

**1 - UNE REMISE
EXCEPTIONNELLE :**
sur le prix de vente
au numéro.

**2 - AUCUNE
AUGMENTATION :**
la garantie d'un prix unique pendant
toute la durée de l'abonnement.

**3 - UNE LIVRAISON
A DOMICILE :**
la réception de votre magazine chez
vous dès sa sortie.

**4 - UNE INFORMATION
REGULIERE :**
l'assurance de ne jamais
rien manquer.

5 - UNE LIGNE DIRECTE :
pour répondre à toutes
les questions liées
à votre abonnement.



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
GAMEPLAY RPG - Service Abo.
3 ter rue d'Arsonval - 75015 Paris

**Oui, je m'abonne
à 10 numéros**
au prix de **48 EUROS** au lieu
de ~~59 EUROS~~.

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Offre valable en France métropolitaine seulement. Dom-Tom et étranger :
contacter Laurence au : 01 43 22 00 35.



*“Selon Birkin,
le virus avait de profonds effets
il mettrait mon corps en état de mort
temporaire, et me ramènerait par la suite à la vie en
possession de pouvoirs surhumains.”*

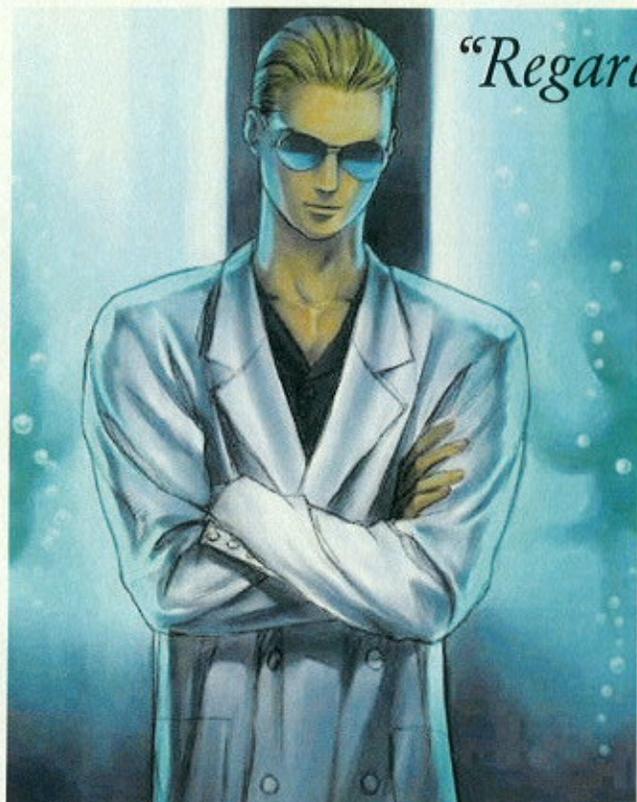
Albert Wesker

Albert Wesker

Ennemi des épisodes 0, 1 ;
Code : Veronica et 4 de la saga
des Resident Evil.



✦ Eh ouais, Albert Wesker est, avant tout, un brillant chercheur d'Umbrella.



“Regardez-le. Il est magnifique !”

Wesker, une ambition démesurée

Albert Wesker, tel que nous le découvrons lors du premier *Biohazard*, est le chef de l'équipe Alpha des S.T.A.R.S., une unité d'élite de la police de Raccoon City. Son allure de play-boy due à sa coupe gominée, sa prestance et ses éternelles lunettes noires en ont fait immédiatement un personnage qui reste gravé dans les mémoires. D'ailleurs, lors de ses apparitions durant ce premier chapitre, on ne peut qu'être épaté par son sang-froid et sa confiance en lui. C'est à cela que l'on reconnaît les vrais leaders : ceux qui ont une solution à tous les problèmes et qui ne montrent aucun signe de panique, quel que soit le danger. Mais, car il y a un mais, Wesker n'est en vérité pas le personnage propre sur lui que l'on a envie de prendre pour modèle. En résulte cette fameuse trahison, lorsque Chris Redfield se trouve face à lui et que notre blondinet libère le Tyrant pour se débarrasser des membres des S.T.A.R.S. Petit problème cependant, c'est Wesker qui se fait embrocher à la place du héros. Fin de l'histoire ? Houlaaa, que non ! Notre homme cachait son jeu depuis bien des années, et son passé risque fort de vous surprendre.

Vingt ans plus tôt ...

La première motivation professionnelle d'Albert Wesker n'était pas d'intégrer les S.T.A.R.S., mais de devenir un chercheur haut placé dans les rangs d'Umbrella, une multinationale chargée de créer des produits pharmaceutiques... ainsi que des armes organiques biologiques, plus communément appelées A.B.O. Lors de son entrée dans la fameuse

✦ Cet individu détestable fait partie des personnages favoris des fans de la saga.



Avec un dossier complet sur la longue saga de Capcom, nous aurions pu vous offrir un portrait de l'un des héros de la série. Chris Redfield, Leon Scott Kennedy ou encore Jill Valentine méritaient amplement de se retrouver dans ces pages, mais s'il y a bien un personnage emblématique parmi tous les protagonistes de *Biohazard*, c'est lui : Albert Wesker ! Vous me rétorquerez sûrement qu'il s'agit ni plus ni moins d'un méchant de l'histoire, et que ses apparitions peu nombreuses ne sont pas un prétexte suffisant pour nous brosser son portrait. Détrompez-vous, car il y a bien plus de choses à dire (ou à dévoiler) à son sujet que pour n'importe quel autre personnage.

société, Albert est âgé de dix-huit ans et fait la connaissance d'un chercheur dont il partagera les travaux durant de nombreuses années : William Birkin. Les deux compères travaillent sans relâche dans le complexe caché d'Arklay et étudient toutes les possibilités d'utilisation du Virus-T dans le but de créer une arme organique biologique parfaite. Le premier résultat de leurs recherches est une créature très rapide et puissante baptisée Hunter, mais leur objectif ultime à tous deux est de donner naissance à un guerrier imbattable et doté d'intelligence. Le nom de code de ce projet est Tyrant. Par la suite, Birkin et Wesker prennent des chemins différents : Birkin se concentre sur les recherches d'une nouvelle version du virus ayant pour nom Virus-G, et Wesker intègre les services secrets de renseignement afin d'en apprendre davantage sur les véritables motivations d'Umbrella et de son dirigeant, lord Spencer. Nous sommes alors en 1991, soit quatre années avant l'incident du manoir d'Arklay. Il faut savoir qu'Umbrella dispose d'effectifs au sein de la police de Raccoon City, ce qui lui permet de camoufler certains événements en rapport avec la recherche d'armes biologiques. C'est ainsi que Wesker se retrouve à la tête des S.T.A.R.S., ce qui lui permet de continuer son travail de renseignement pour le compte d'Umbrella tout en commençant déjà à mettre en œuvre son propre plan.

Kayron

Wesker le machiavélique

Tout le monde ou presque connaît l'histoire : suite à différents témoignages mentionnant des "créatures du diable" et des corps déchiquetés, Raccoon City décide d'envoyer dans un premier temps la section Bravo afin d'avoir un compte-rendu des faits. Sans nouvelles, Wesker, à la tête de l'Alpha Team, se retrouve également sur les lieux où tous découvrent avec horreur les fameuses créatures. En vérité, Wesker a été chargé par Umbrella d'envoyer au casse-pipe les S.T.A.R.S., pour estimer les capacités au combat des A.B.O. Afin de ne pas se faire découvrir, Wesker menace Barry Burton, l'un des membres de l'Alpha Team, pour que ce dernier conduise Chris et Jill auprès du Tyrant dans le but de collecter les données de combat réel dudit monstre. C'est alors que le plan personnel de Wesker se met en marche. L'homme aux lunettes noires veut en fait s'emparer du Tyrant afin de rejoindre une compagnie concurrente d'Umbrella, et se faire passer pour mort



➔ Sombre, mystérieux et charismatique, telle pourrait être la définition du personnage.

Un ami dangereux

Comment parler d'Albert Wesker sans mentionner le nom de son ancien collègue et ami, William Birkin ? Comme le dit si bien Wesker dans son rapport, Birkin est un brillant chercheur qui n'aura de cesse, avec le futur chef des S.T.A.R.S., de créer le soldat parfait, l'arme génétique ultime, ayant pour nom de code Tyrant. Ce n'est qu'à partir de *Biohazard 2* que le personnage prend une grande importance dans le scénario. Birkin est le premier flocon de cet effet boule de neige qui conduit Raccoon City à sa perte, ainsi qu'un boss changeant de formes à maintes reprises et donnant du fil à retordre à Leon Kennedy ou Claire Redfield.

Wesker le complexe

Voilà, après avoir lu ce texte, nul doute que vous avez adopté mon opinion, consistant à dire qu'Albert Wesker est le personnage le plus intéressant de toute la saga... Non ? Il faut rappeler aussi que l'homme fait montre d'une telle personnalité ! En effet, à première vue, on pourrait simplement croire que Wesker est un pourri fini, mais il est bien plus complexe. L'individu à qui nous avons affaire aujourd'hui est tout simplement ambitieux. N'est-ce pas son désir de s'élever toujours plus haut et de prendre de plus en plus d'importance qui l'a amené jusqu'ici ? Wesker est prêt à tout pour réussir : envoyer un commando d'élite en guise de Canigou aux zombies ? Pas de problème ! S'injecter un échan-

*"Je ne sous-estimerai jamais Birkin.
Il y a quelque chose au sujet de cette petite fille."*



une fois la créature libérée. Ainsi, il lui serait plus facile de se vendre... Pour ce faire, Wesker s'injecte un échantillon du virus mis au point par son ami William Birkin, ce qui a pour effet de le ranimer après sa "mort", mais lui confère également une force prodigieuse. Malheureusement pour lui, Chris, Jill et Barry viennent à bout du Tyrant et réduisent le manoir d'Arklay en cendres. Mais Wesker est bien vivant... Après sa pseudo-mort, il s'associe à Ada Wong, elle aussi agent chargée d'espionner Umbrella. Wesker ordonne à la jeune femme de récupérer le Virus-G mis au point par Birkin, et dont les capacités surpassent celles du Virus-T. Mais suite à sa rencontre avec Leon Kennedy, l'espionne laisse ses sentiments prendre le dessus et perd la vie. Wesker décide alors de la sauver, pensant qu'elle peut encore lui être utile pour la réalisation de ses plans. N'ayant pas pu mettre la main sur l'échantillon du Virus-G, Wesker décide de s'enrôler parmi les H.C.F. (autrement dit Host ou Hive Capture Force) ; il est chargé par son nouvel employeur de récupérer le Virus-T Veronica. C'est à ce moment-là que son chemin recroise celui de Chris Redfield, et qu'il démontre à ce dernier à quel point il est différent du Wesker d'autrefois. Mais, car il y a là encore un mais, le sort semble s'acharner sur ce pauvre Wesker, car une fois de plus, il est laissé pour mort après son affrontement avec Chris. Cependant, nul doute que nous le reverrons prochainement...

tion de virus mortel ? Aucun souci... si cela est couronné de succès ! Et les sentiments humains, dans tout ça ? Wesker est-il capable d'éprouver le moindre sentiment envers une personne ? Là se pose un problème, car actuellement, il semble invraisemblable d'affirmer que cela est possible... En revanche, le passé nous a démontré que l'homme était capable de se lier d'amitié ; en témoigne son lien avec le défunt William Birkin. Un élément un petit peu plus poussé : quand Wesker et Chris se retrouvent face au Tyrant, "Blondinet" ne peut s'empêcher d'admirer la créature et de dire qu'elle est parfaite. Amour ? Sans aller jusque-là, cela nous démontre bien qu'Albert Wesker n'était pas, durant sa précédente existence (j'entends par là avant qu'il s'injecte le virus et se fasse passer pour mort), une ordure insensible, mais simplement un homme cherchant sans cesse à se prouver à lui-même ainsi qu'aux autres qu'il était prêt à n'importe quoi pour atteindre son but. Maintenant, le pire est à craindre, car dénué de sentiments, Wesker risque de faire très mal lors de sa prochaine apparition. En effet, si l'on en croit les événements du passé, certains boss (Nemesis, Birkin...) disposent de plusieurs degrés d'évolution. Wesker ayant dépassé le stade initial avec sa "première mort", sous quelle forme allons-nous le retrouver par la suite ? Encore plus puissant ? Avec des tentacules dans le dos ? Tant de questions auxquelles nous aurons sûrement des réponses un jour, car Wesker est bien loin d'être mort !



© 2004 Fuji Television Network, Inc. All rights reserved Gantz - First Stage © 2004 Hiroya Oku / Bontoro Dignation "Gantz" © by Hiroya Oku / SHUEISHA Inc.

COMMENT COMMENCER CETTE INTRO ? EN LANÇANT UN IRRITANT "BONJOUR TOUT LE MONDE" COMME D'HABITUDE ? NON NON, ON VA TENTER D'ÊTRE ORIGINAL. INUTILE D'ÊTRE VULGAIRE POUR CELA, JE ME CONTENTERAI DE NE RIEN DIRE, VOILÀ. DONC PAS DE SALUTATIONS, MAIS BONJOUR QUAND MÊME (ET M...). J'AI BEAU NE PAS M'OCCUPER DE TESTS NI DU COURRIER DES LECTEURS, JE SUIS TOUT DE MÊME RAVI DE M'OCCUPER DE CETTE RUBRIQUE, QUI RESTE L'UNE DES PLUS APPRÉCIÉES DU MAGAZINE. JE REÇOIS DE PLUS EN PLUS DE MAIls ET VOUS ÊTES NOMBREUX À ME HARCÉLER GENTIMENT (PAS ASSEZ DE FILLES PAR CONTRE, JE PUE DU QUID ? CHUT JAY, PAS LA PEINE DE RACONTER MES EXPLOITS TOILETTAIRES DONT CLEM TREMBLE ENCORE). CERTAINES DES SUGGESTIONS QUE J'AI PU LIRE ÉTAIENT D'AILLEURS EXCELLENTEs, ALORS N'HÉSITEZ PAS À M'EN ENVOYER D'AUTRES, JE SUIS MOINS DÉBORDÉ QUE LE BOSS, JE PEUX DONC TOUT LIRE AVEC LA PLUS GRANDE ATTENTION. UNE SEULE ADRESSE : NIKOCHAN_FJM@HOTMAIL.COM. LES PAGES ANIMATION ÉVOLUENT UN PEU, PUISQU'EN FONCTION DE L'ACTUALITÉ DU MAGAZINE, JE ME PERMETS D'ABORDER LES MANGAS AVEC MOINS DE RÉSERVE. INUTILE DE CHANGER LE NOM DE LA RUBRIQUE POUR AUTANT, ELLE RESTE CE QU'ELLE EST. LE MOIS PROCHAIN DEVRAIT D'AILLEURS ÊTRE "ANIME ONLY", AVEC EN VEDETTE UNE SÉRIE QUI M'A SOUVENT ÉTÉ RÉCLAMÉE, ET QUI DEVRAIT FAIRE L'UNANIMITÉ. CE MOIS-CI, NOUS PLONGEONS AU CŒUR DE L'HORREUR ET DU MALSAIN AVEC UNE SÉRIE EXCELLENTISSIME, GANTZ. UN GAMEPLAY RPG SUIVANT LE GORE DONC, POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DES ESPRITS DÉRANGÉS. JE NE PERDRAI PAS PLUS DE TEMPS AVEC CETTE INTRO, IL Y A BEAUCOUP À DIRE SUR GANTZ ET J'AI DÉJÀ PEUR DE MANQUER DE PLACE. SANS PLUS ATTENDRE, VOICI LE DOSSIER ANIMATION, SOUS VOS APPLAUDISSEMENTS.

NIKO-CHAN

GANTZ



our ceux qui ne connaîtraient pas encore *Gantz*, je vais tâcher de leur expliquer pourquoi cette série est si appréciée, pourquoi une fois que l'on est plongé dedans, il est absolument impossible d'en décrocher. Une histoire étrange que l'on parcourt avec un plaisir malsain, tel est le fruit du travail de Hiroya Oku.

REMEMBER... WHEN WE DIED

Tout commence dans une station de métro. Le jeune Kei Kurono attend sur le quai pour rentrer chez lui après une journée de cours. Lisant une revue porno et envoyant paître une belle femme lui demandant son chemin, nous savons tout de suite à quoi s'en tenir. Kei est un être égoïste, qui pense que tous les gens sont des cons et qu'il n'a pas à s'occuper des problèmes des autres. En clair, il est comme nombre de ses semblables. A quelques mètres de lui, Kurono reconnaît l'un de ses amis d'enfance, Masaru Kato. Bien qu'ils jouaient souvent ensemble dans leur enfance, Kurono ne veut pas qu'il le voie, pensant qu'il est certainement devenu un sale crétin. Soudainement voilà, le destin des deux jeunes gens est sur le point d'être bouleversé. Un clochard totalement ivre tombe sur les rails du métro, mais personne n'agit pour lui porter secours, le rochaine train devant arriver d'un instant à l'autre. Kurono est presque excité à l'idée de voir un homme mourir sous ses yeux. Masaru décide pourtant de venir en aide au sans-abri, et descend du quai. Il demande à Kei de l'aider, l'ayant reconnu parmi les gens présents. Kurono est dégoûté, et le maudit d'avoir été découvert. Il descend tout de même sur les rails et aide à sauver le clochard, mais à ce moment-là, le train arrive et ils n'ont pas le temps de remonter sur le quai. Ils tentent désespérément de courir jusqu'à ce que le train s'arrête à la station, mais manque de chance, il s'agit d'un train sans arrêt, et nos deux jeunes amis finissent percutés par le véhicule, leur tête et leurs membres s'éparpillant un peu partout. Mais tout n'est pas fini pour eux. Quelques secondes plus tard, Kei et Masaru se retrouvent dans un étrange appartement, rempli d'autres personnes qui ne savent pas non plus ce qui leur arrive. Dans la pièce trône une étrange sphère noire, mais nul ne sait à quoi elle sert. Les gens présents commencent à penser que tout ceci n'est qu'une farce réalisée pour une émission trash de real-TV. Pourtant, Kurono se souvient bien d'être mort... Une jeune fille nue apparaît dans la pièce et tombe dans le bras de Kurono. Ce dernier, en qu'il ne sache pas qui elle est, tombe immédiatement

"Gantz n'est pas fait pour les esprits bien-pensants, et vous comprendrez que pour apprécier cette œuvre, il est nécessaire d'assumer le vice présent en chacun de nous."



UNE VIOLENCE FROIDE ET IMPITOYABLE, QUI DÉPASSE PARFOIS LE CADRE DES ÉMISSIONS DE GANTZ.



✦ UN PERSO RESSEMBLANT À S'Y MÉPRENDRE À SADAKO (THE RING) FAIT SON APPARITION.

amoureux d'elle. La fille se nomme Kei Kishimoto (même prénom que Kurono), et semble avoir tenté de se suicider avant d'arriver dans l'appartement. Les protagonistes n'ont pas le temps de faire plus ample connaissance, l'enfer de *Gantz* est sur le point de commencer.

Gantz, UN AMI

Un message apparaît sur la boule noire, avec les mots suivants : "Votre minable vie vient de s'achever, ce que vous ferez dans la suivante ne regarde que moi, car telle est ma logique". Ensuite, une chanson toute guillerette résonne dans la pièce, *A New Morning Has Come*, et la sphère s'ouvre pour laisser apparaître tout un arsenal d'armes. On peut également voir ce qui se cache à l'intérieur : un homme qui ne semble ni vivant ni mort, respirant avec des

tuyaux, dans un état proche du coma, mais qui communique à travers la sphère ; c'est lui *Gantz*. Sur la boule apparaît le portrait d'une créature étrange, le martien Poireau, qui semble être la cible que les gens présents dans l'appartement devront abattre, selon la volonté de *Gantz*.

LES RÈGLES DU JEU

Toutes les personnes recrutées par *Gantz* sont tenues de suivre ses ordres, sinon ils meurent pour de bon, car pour l'instant, ils sont plutôt en sursis. Leur mission est d'éradiquer des créatures qui semblent être des aliens. Mais des aliens aux formes étranges ; monstres informes, statues de bouddhas ou même dinosaures... Lorsqu'une personne tue l'un de ces monstres, elle obtient quelques points. Arriver à 100 points donne le droit d'être libéré de la sphère et de reprendre sa vie d'avant. Car entre chaque mission, les personnages peuvent quitter l'appartement et reprendre leur vie pendant quelques temps, mais ils sont toujours ramenés chez *Gantz* à un moment ou à un autre. Lors d'une chasse, si l'une des personnes ne croyant pas à toutes ces conneries (cela arrive souvent) s'éloigne de la zone où se trouve l'alien, une sonnerie se fait entendre, de plus en plus fort, et si la personne en question continue d'avancer, sa tête explose, purement et simplement. Si quelqu'un est blessé au cours d'une chasse, qu'il perd ses bras, ses jambes, et devient par là même un homme tronc, et qu'il lui reste un souffle de vie lorsque le compteur de *Gantz* arrive à zéro (les

MANGA

Non original : *Gantz*
Auteur : Hiroya Oku
Genre : Science-fiction, horreur
Nombre de volumes au Japon : 15 (série en cours)
Nombre de volumes en France : 10 (série en cours)
Éditeur : Tonkam (France), Shueisha (Japon)

ANIME

Nombre d'épisodes : 26 x 24 min
Studio de production : Gonzo
Réalisateur : Ichiro Itano
Producteur exécutif : Takashi Nagai
Musique : Natsuki Togawa
Réalisateur artistique : Shigemasa Ikeda
Réalisateur de l'animation : Hidemasa Arai
Réalisateur photo : Koujiro Hayashi
Réalisateur 3D : Yasuhiro Kato

ZERO ONE



Il s'agit de la précédente série de Hiroya Oku, en trois volumes, tous édités chez Generation Comics. L'auteur démontrait déjà son attachement pour les techniques de dessin par ordinateur et nous livre une histoire assez plaisante, mais qui ne soulève pas beaucoup de thèmes intéressants (il y a tout de même la famille très pauvre du petit héros qui

rend le personnage très attachant). Le jeune Neru cherche à se venger de Yagami qui lui a mis une raclée. Il s'entraîne sans relâche à un jeu de combat virtuel, grâce aux données d'un personnage qu'il a trouvé par hasard : Zero One. Le jeune garçon compte bien avoir sa revanche à travers ce jeu. Les trois volumes sont assez mal construits dans l'ensemble, et la série aurait peut-être mérité quelques volumes de plus, le résultat est plus que frustrant. Les fans de l'auteur apprécieront certainement, les autres n'y trouveront pas un énorme intérêt.

"Il n'y a pas de labyrinthes desquels on ne peut pas sortir."

Miranda Frost



Gantz, THE GAME

Rien d'étonnant à ce qu'un jeu basé sur *Gantz* voie le jour, la série étant parfaite pour une adaptation vidéo-ludique. C'est donc le 17 de ce mois de mars que les joueurs japonais pourront enfiler leurs combinaisons sur PS2 pour aller casser de l'alien. Nous ne disposons que de peu d'informations pour l'instant, mais au vu des screens, la réalisation semble honnête. Peut-être que le jeu aura droit à un test si l'adaptation n'est pas mauvaise. Impossible de ne pas avoir de craintes lorsqu'il s'agit d'un jeu à licence. On ne sait encore rien du système mais il semble que des scènes en plans fixes alternent avec des phases d'action bien violentes. Espérons que le travail n'a pas été bâclé, mais nous serons vite fixés.



missions sont chronométrées), il retournera dans l'appartement comme neuf. De nouvelles règles viennent d'être découvertes dans les derniers volumes sortis au Japon, mais comme il faudra près d'un an pour que nous y arrivions en France, je préfère ne pas vous en dire plus. Bien, maintenant que vous connaissez un peu les règles, passons à l'équipement mis à disposition des divers protagonistes, et croyez-moi, cela ne rigole pas.

ON NE VA PAS METTRE DE GANTZ

Un jeu de mots honteux par mois, c'est la règle. L'équipement que la sphère fournit aux personnages est tout bonnement fabuleux, bien que servant principalement à tuer. L'élément le plus important est la combinaison. Cette dernière confère à son porteur une force surhumaine, ainsi qu'une résistance hors norme. Avec, ça, différents types de flingues, l'un servant à tuer, avec un léger délai (on tire, puis deux secondes plus tard, la cible explose), l'autre servant à capturer l'ennemi et à l'envoyer "ailleurs". En plus des armes, plusieurs objets sont mis à disposition des persos, comme un radar leur permettant de localiser les cibles, ou un stealth camo à la MGS rendant invisible (il ne sert que très tard). Les présentations étant enfin finies, nous pouvons passer à une approche plus analytique, et découvrir pourquoi *Gantz* est une œuvre si fascinante.

BLOOD, SEX AND DEATH

La violence est omniprésente dans *Gantz*. Le sang gicle, les têtes explosent, et le plus rigolo c'est lorsqu'un perso se fait couper la moitié du visage, genre la mâchoire. Le sang coule à flots, mais il peut y avoir des morts un peu moins saignantes. Un bon bain d'acide fait toujours du bien, et une colonne vertébrale qui se détache, pour ne laisser

"Kurono est un héros dans la mesure où il ne se laisse pas aller au désespoir, malgré tous les drames qu'il vit à cause de Gantz."



ENCORE UN QUI A DÛ VOIR SUZETTE.

qu'une moitié de jeune fille, c'est toujours super marquant. Quoi ? Ça ne l'est pas ? Effectivement, ça ne l'est pas, mais il faut tout de même s'y habituer, parce que ce genre de choses arrive fréquemment. En plus de cela, le sexe est très présent, Kurono est obsédé par Kishimoto et ne pense qu'à la faire venir dans son lit. est la principale raison de la présence de sexe dans l'histoire, mais il changera pour éprouver des sentiments amoureux plus "purs". Nous reviendrons sur Kurono plus tard, il y a beaucoup à dire sur ce personnage. En dehors des pensées perverses de Kurono, l'auteur nous gratifie d'une fille dénudée à chaque ouverture de chapitre. Je le répète, *Gantz* n'est pas fait pour les esprits bien-pensants et vous comprendrez que pour apprécier cette œuvre, il est nécessaire d'assumer le vice

présent en chacun de nous. Rappelez-vous ce que je vous disais plus haut, Kurono lisant une revue porno et étant presque excité à l'idée de voir un homme mourir devant lui. Mais qu'es-tu en train de faire en lisant *Gantz*, toi lecteur ? Tu lis un manga, gore, violent, avec des filles nues. Mais ne serais-tu pas comme Kei Kurono finalement ? *Gantz* nous pousse à réfléchir sur nous-mêmes, et c'est là l'une des forces du manga, mais Kurono va évoluer d'une manière absolument prodigieuse, et son rapport avec la mort va beaucoup changer.



PAS DE CENSURE DANS LA DEUXIÈME SAISON.



RELATION TRIANGULAIRE

Kurono, Kato et Kishimoto forment le trio de base durant toute la première partie de la série. Même si le personnage central reste Kurono, les deux autres ont une grande influence sur lui et vice-versa. Il est très probable que Kishimoto n'ait été intégrée que pour mettre les nerfs à Kurono et au lecteur ; elle est canon, mais qu'est-ce qu'elle saoule. Elle et Kato n'auront plus autant d'importance par la suite puisque que Kurono accapare toute l'attention, mais il n'est pas exclu qu'ils reviennent en force plus tard...



**"Before the world was created,
the Word already existed. The word was the source of life,
and this life brought life to mankind. The light shines in the darkness, and the darkness has never put it out."**

Gantz

LA MORT VOUS VA SI BIEN

C'est l'un des paradoxes les plus frappants de la série. Les persos meurent, mais doivent ensuite se battre pour survivre. A chaque mission, des gens se font tuer, mais on finit par comprendre qu'il y en aura toujours à n'être "que de passage". L'œuvre est violente et tout comme Kurono, le lecteur doit s'habituer à la mort. Au début les images sont choquantes, certaines peuvent être insupportables, mais Kurono ressent la même chose que nous. Et c'est l'identification parfaite que l'on a pour le personnage qui nous fait poursuivre la lecture. L'auteur nous propose une réflexion sur la mort elle-même, et sur ce qu'un individu peut éprouver en commettant un meurtre. Le manga nous ouvre de très intéressantes pistes de réflexion, mais les questions surgissent à la lecture. Certains personnages pourraient nous paraître très attachants mais finissent par trouver la mort. Tout comme Kurono, nous devons nous durcir car certaines de ces morts sont vraiment terribles, et les derniers volumes parus au Japon sont particulièrement riches en émotions.

LE RIDICULE NE TUE PAS ?

Un des aspects les plus géniaux de *Gantz* est incontestablement l'ironie dont transpire le manga. Les protagonistes doivent se battre dans des costumes qui ne feraient passer pour des fans de cosplay, et doivent affronter des aliens avec des têtes de poireau, entre autres... Ridicule comme situation ; mais Hiroya Kei se sert de ce ridicule pour créer une tension dramatique, et c'est là que se situe le tour de force, des scènes qui nous prennent aux tripes bien que les situations soient, dans l'absolu, ridicules. D'un autre côté, l'histoire est traitée de manière ultra-réaliste, car pour les personnages, tout ça n'a également pas de sens. C'est cette rencontre brutale entre le réalisme et l'absurdité qui fait aussi la force de *Gantz*.

JE JEUNE MA BUSE...

La buse en l'occurrence se trouve être Kurono. Et l'auteur profite pour faire un deuxième trait d'humour à faire tomber un tétraplégique par terre. Le cas de Kurono est assez particulier, puisque au début de la série, il est l'archétype du anti-héros, mais au fil du temps, il devient un homme, un vrai, et c'est l'intérêt que l'on porte obligatoirement à ce personnage qui nous fait accrocher à l'univers morbide de *Gantz*. Kei est un adolescent à peu près normal, sa vie au lycée est ennuyeuse, il est frustré de ne pas avoir de copine, et passe toute son aigreur en se foutant ouvertement du





LES MUSIQUES

La bande-son de la série est très bonne, alternant rock et musiques d'ambiance angoissantes, Natsuki Togawa a effectué un travail remarquable. Les génériques ne sont pas en reste, avec *Super Shooter* en ouverture, de *Rip Slyme*, un groupe mêlant rap et reggae pour un résultat étonnant et entraînant.

Concernant le générique de fin, il est signé *Bonnie Pink* et s'intitule *Last Kiss*. Nous sommes loin de l'esprit premier de *Gantz* mais la chanson met l'accent sur les relations amoureuses entre les personnages. Bref, une BO excellente qui mérite l'attention des fans, et pas seulement des fans d'ailleurs.

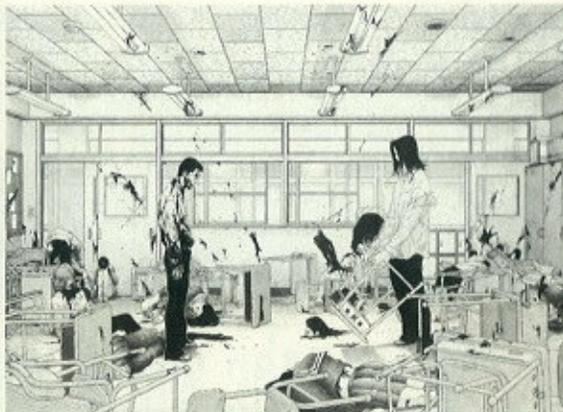


L'ÉDITION FRANÇAISE



C'est l'éditeur Tonkam qui s'est chargé de la version française de *Gantz*. Rien à redire sur la traduction et l'édition, qui sont très respectueuses des versions

originales. Tonkam a même eu la bonne idée de fournir les volumes sous plastique, évitant qu'ils soient abîmés en rayon ou que de jeunes enfants purs et innocents tombent sur ce monument du gore. Concernant l'anime, si rien d'officiel n'a encore été annoncé, on peut tout de même espérer avoir les DVD comprenant les épisodes en version non-censurée un jour ou l'autre, et peut-être même plus vite qu'on ne le pense.



UNE SALLE DE CLASSE À LA BATTIE ROYALE.

monde et du sort des autres. Le début de son changement s'opère lors de ses joyeuses retrouvailles avec Kato qui le conduiront à une mort atroce. Masaru Kato est un samaritain, et ne supporte pas de voir une personne souffrir. Kurono trouve bien évidemment qu'il en fait trop et qu'il ferait mieux de s'occuper de ses affaires. La présence de Kei Kishimoto fera monter la colère de Kurono. Ce dernier s'intéresse énormément à elle, mais la belle n'a d'yeux que pour Kato, ce qui énerve notre héros au plus haut point, et le lecteur le comprend parfaitement, même si le fait de préférer Masaru est également compréhensible. En clair, les sentiments de Kei se jouent tout en nuance, et bénéficient d'un réalisme captivant, le lecteur partageant ses frustrations et ses colères. Mais petit à petit, bébé grandit. Lors des missions, il développe un sens de la survie remarquable, et se trouve être le plus efficace face aux aliens. Les hésitations de Kato et des autres ne font pas avancer les choses, et Kurono se révèle le seul à se remuer le popotin et à prendre des initiatives. Il retrouve peu à peu des sensations qu'il avait étant enfant. Lorsqu'ils jouaient ensemble, Kei et Masaru se retrouvaient souvent à faire la course, et Masaru était toujours impressionné par la vivacité de Kei. Il arrivait à se sortir des pires situations et avait toujours une longueur d'avance sur les autres. Si Kato est devenu fort, c'est parce qu'il voulait ressembler à Kurono. Bien qu'il ne se soit jamais douté d'avoir été une sorte de leader, Kurono se laisse aller à des explosions de courage lorsqu'il se trouve dans une situation critique. Il souffre malgré tout de sérieux doutes, ce qui confère au personnage une grande richesse. Kei n'est pas un héros sans peur ; en vérité, il crève de trouille.

Même s'il se sent vraiment vivant en se battant, il n'empêche qu'il est souvent terrorisé et doit trouver au plus profond de lui la force d'avancer, alors que sa vie n'a pourtant rien de réellement réjouissant. Mais le Kurono tel qu'il est dans la vie quotidienne va changer, et changera par là même celui qu'il est durant les missions de *Gantz*. Attention, petits spoilers droit devant. [SPOILER] Lorsque notre brave Kei se détachera de Kato et Kishimoto et qu'il devra vivre et survivre en ne comptant que sur lui-même, il commencera à réaliser qu'il était très attaché à eux, et il mesurera l'ampleur de la tristesse que l'on peut éprouver en perdant quelqu'un. Après sa rencontre avec une fille plus âgée que lui (le sosie de Lara Croft) qui tombera amoureuse de lui, Kurono comprendra que même si cela finit mal, il est toujours important d'aimer et d'être aimé. Kato se réjouit pour lui mais Kei ne peut s'empêcher de penser à Kishimoto. Peu de temps après sa courte aventure avec Lara Croft (nous l'appellerons comme ça), Kurono débute une relation avec une jeune fille tout à fait banale : Tae Kojima. D'une nature réservée, elle n'est pas très populaire, et personne ne fait attention à elle. Pourtant, Kei lui trouvera d'innombrables qualités et appréciera chaque minute passée avec elle. Lui

cachant la vérité concernant ses escapades avec les aliens, il vit une jolie histoire avec Kojima, et ne cessera de penser à elle durant ses missions. Elle devient sa raison de vivre, et sa force motrice pour survivre. Alors qu'il était au départ égoïste et ne rêvait que de top models, Kurono se lie à une fille qui pour les autres n'a rien de particulier mais qui pour lui est d'une importance capitale. Il apprend donc à voir au-delà des apparences et arrête par là même de juger quelqu'un dès le premier regard. Se remettant en question et comprenant le dévouement de Kato (ils s'admirent mutuellement en fin de compte), Kurono se prend en main et assume sa position de leader durant les chasses. Il met tout son cœur pour permettre à tout le monde de se sortir vivant des combats, et s'accroche à l'image de Kojima pour réussir. [FIN DU SPOILER] Kurono est un héros dans la mesure où il ne se laisse pas aller au désespoir, malgré tous les drames qu'il vit à cause de *Gantz*. Alors qu'à la base il ne se battait "que" pour survivre, il finit par combattre pour permettre aux autres de vivre. Il reste cependant un garçon avec de VRAIS doutes et de VRAIES peurs, mais il se sert justement de cette peur pour devenir plus fort. L'identification avec Kurono est facile et nous plonge au cœur de l'histoire. Le lecteur évolue en même temps que lui, il souffre, et finit par s'habituer à la mort, et fait son possible pour ne pas trop s'attacher aux personnes recrutées par *Gantz*, ces dernières ne restant jamais bien longtemps en vie. Un personnage aux multiples facettes qui évolue d'une manière des plus convaincantes, dans une histoire où personne n'est jamais sûr de rien.

"Est-ce alors une ode à la vie ou à la mort ? Ce qui est sûr, c'est que les deux sont indissociables, et chaque participant aux missions de Gantz doit trouver une raison de vivre pour se donner une raison de tuer."

L'INCERTITUDE

Nous ne savons rien. Rien du tout. Qui est *Gantz* ? Pourquoi cette sphère noire ? Pourquoi ces combinaisons à la technologie ultra-avancée et ces armes high tech ? Cela vient-il des aliens ? On

ne sait pas. Pourquoi devoir combattre ces extraterrestres ? Est-ce que ce sont vraiment des extraterrestres d'ailleurs ? Rien ne prouve qu'ils ne soient pas sages si on les laisse tranquilles. Bien qu'ils soient effrayants, on remarque que nombre d'entre eux s'énervent et ne comprennent pas pourquoi des hommes viennent les massacrer. Ils forment même parfois une famille. Les personnages se posent alors des questions : leurs actions sont-elles justes ? Mais s'ils n'obéissent pas à *Gantz*, c'est la mort assurée. Sa logique a beau être affreuse, les protagonistes ont tout de même une deuxième chance, étant mort un fois. La série propose des réflexions dures sur la mort, sur ce que cela fait de tuer, et de mourir. La mort est partout. Si dans les premiers volumes nous sommes obsédés par toutes ces questions, on finit par attacher beaucoup d'importance aux personnages et à leurs histoires personnelles.



DESCENDRE UN BOUDOHA DE TRENTE MÈTRES N'EST PAS DONNÉ À TOUT LE MONDE.



OUPS, T'AS UNE TÂCHE SUR L'ŒIL LÀ.

COMPUTER DESIGN

roya Oku est très attiré par l'utilisation de la 3D dans ses mangas ; c'était déjà le cas pour sa précédente œuvre : *Zero*. Les traits des personnages sont réalistes, mais ce n'est pas en comparaison des décors, qui ont droit à une attention toute particulière. D'autant plus que ceux-ci sont très bien exploités durant les combats, ce qui donne bien souvent lieu à des affrontements grandioses. Le découpage est très cinématographique, et chaque volume regorge de plans tout simplement excellents. Les assistants du mangaka se basent sur une maquette de ses planches, puis réalisent des représentations en 3D qui servent de modèles pour la version finale des décors. Tout cela confère donc au titre un réalisme saisissant, rendant d'autant plus fortes les scènes violentes, et plus frappantes encore les rencontres avec les aliens et leur design surprenant, voire inquiétant.

LA VERSION ANIMÉE

Autant bien que cette rubrique mérite son appellation. Mais en concurrence, le manga et l'anime sont extrêmement proches, jusqu'à un certain point. C'est le studio Gonzo qui s'est occupé de l'adaptation, et la première saison suit scrupuleusement le déroulement du manga. Il n'y a quasiment aucune différence, mais la version papier se révèle tout de même plus attrayante. Le rythme de l'anime est plus lent, certaines actions tournent rond pour gagner du temps et ne pas rattraper le manga, comme c'est souvent le cas avec les adaptations. La réalisation est tout de même excellente et bénéficie d'une bonne utilisation de la 3D pour les décors. Cette 3D permet des plans plutôt bien vus, qui accentuent l'ambiance oppressante avec brio. Lors de sa diffusion à la télé japonaise, la première saison avait souffert de nombreuses censures, qui avaient grandement l'intérêt de la série. Heureusement, les éditions DVD proposent les épisodes en version non-censurés. En ce qui concerne la deuxième saison (qui commence avec la mission contre les Buddhas), aucune censure n'est à déplorer. Il faut dire que l'on n'aurait eu que des moitiés d'épisodes, et l'intérêt aurait été proche de zéro. Les scènes de sexe ont également passées. Certains dialogues condamnent même ouvertement la guerre en Irak. Mais le plus intéressant de cette dernière saison, c'est la direction qu'elle prend, complètement différente de celle du manga. Les six ou sept derniers épisodes sont totalement originaux, et bien que l'on puisse regretter de ne pas voir la suite de l'adaptation, le personnage devient plus agréable, car enfin on ne voit plus la même chose pour la deuxième fois, et les surprises sont au rendez-vous. Il faut maintenant attendre la troisième saison, (en espérant qu'il y en ait une, la fin de la deuxième saison n'est pas très ouverte) pour voir si la série continue dans la même voie, ce qui nous offrirait deux histoires de *Gantz* en parallèle, pour le plus grand bonheur de tous.

POUR PUBLIC AVERTI

Nous sommes loin de *Naruto* et *One Piece*, il est donc évident que *Gantz* n'est pas à mettre entre toutes les mains. La violence sadique de cette série, tant sur le plan physique que psychologique, proche de celles de *Battle Royale* et *Cube* (voire de *Duds Hunt*) doit être abordée en ayant bien en tête qu'il s'agit d'une série particulière. Tout comme dans les œuvres précitées, *Gantz* propose une démonstration de la psychologie humaine plongée dans ses derniers retranchements, les protagonistes devant parfois effectuer des actes qu'ils jugent dangereux et odieux pour survivre. Est-ce alors une ode à la vie ou à la mort ? Ce qui est sûr, c'est que les deux sont indissociables, et chaque participant aux missions de *Gantz* doit trouver une raison de vivre pour se donner une raison de tuer.

Ici s'achève la rubrique Animation, j'espère vous avoir donné envie de vous procurer cette excellente série qui, sous une couche de violence extrême, cache une histoire passionnante qui captive dès les premières pages. Une fois pris au piège, il faudra bien plus que cent points pour vous en sortir. Pour l'heure, je vous dis à bientôt pour un dossier qui traitera d'une série plus qu'appréciée et qui, je l'espère, vous ravira autant que moi.

"Gantz

n'est pas le plus dangereux,
le plus dangereux, c'est l'être humain."

Nozaki



"Votre minable vie est terminée.

Ce que vous ferez dans la suivante ne regarde que moi. Car telle est ma logique."

Gantz

Un mois nettement plus calme que le dernier. Très peu de grosses sorties, hormis *Tales of Rebirth*, probablement dans ces lignes le mois prochain. Je me suis donc rabattu en grande partie sur des "miss" comme Jay les appelait autrefois. L'arrange promotionnel de *Stella Deus*, la compilation des musiques de combat des jeux tri-Ace, la bande-son de *Dan Dok!!*, l'OST de l'add-on de *Cross Gate* et surtout l'OST de *Magna Carta*, voilà ce qui vous attend ce mois-ci dans ces deux pages réservées aux fins mélomanes que vous êtes. Bonne lecture.

Urani

Magna Carta Playstation 2 Soundtrack

Editeur : Softmax - Compositeur : Jang Sung-Woon - Nombre de pistes : 28(CD1), 31(CD2) - Nombre de CD : 2



Si vous êtes un fidèle lecteur de *Gameplay RPG*, vous n'êtes pas sans connaître le jeu *Magna Carta* de Softmax. Si ce RPG coréen était auparavant destiné exclusivement au PC, il a été récemment adapté sur PS2, au bonheur de nombreux joueurs. Pour l'occasion, le design comme les musiques ont été entièrement refaits, et le résultat reste dans les deux cas bluffant. Jang Sung-Woon est le compositeur attitré de nombreux jeux Softmax, dont les *War of Genesis*, et son travail sur cette refonte de *Magna Carta* est un véritable bonheur, de la musique de RPG comme on l'aime, très variée, puissante, envoûtante. Si j'ai omis de critiquer cet album dans le précédent numéro, c'est uniquement pour avoir plus de place afin de vous parler longuement du travail excellent effectué sur cette Soundtrack.

Le premier CD débute avec un prologue tragique et épique, s'achevant sur une touche émotionnelle provenant de quelques notes de piano et de violon. Yason fait office de thème d'introduction, et nous embarque rapidement dans une tonalité épique avec ses chœurs mixtes et cette ambiance légèrement orientale. Une piste excellente suivie d'une musique tout aussi bonne, *Amabat*, baignant entièrement dans un contexte mystique avec ses chœurs religieux et son fond onirique. *Fly in the Sky* et *Rakuda's Sorrow* marquent une pause vis-à-vis de cet élan rêveur, le premier étant un thème envolé et entraînant, et l'autre une piste jouant avec brio sur les instruments rock et une flûte. *Water Ruins*, *Forest of Mystery* et *Freezing Breath* sont trois merveilles d'ambiances, la première est très mystérieuse et apaisante, la seconde plus exotique mais tout aussi ensorcelante, et enfin la troisième convient parfaitement à une atmosphère glaciale avec ses sons cristallins. *Jet Black Route* reste dans l'ambiance pure mais arbore un certain mysticisme religieux à travers son instrumental (chœurs, orgue, bruits évasifs). *Treasury of Knowledge* est un excellent mix clavecin/chœurs, tandis que *The Way of Life* est plus exotique et entraînant. Les trois *Cave Theme* sont de bonnes pistes d'ambiances très différentes, ma préférence allant pour la première. On passe rapidement sur les trois pistes suivantes pour arriver à *A Legendary Interval*, une envolée lyrique malheureusement trop courte. Les quatre morceaux *Battle Theme* qui s'ensuivent sont très réussis, car particulièrement entraînants et variés rythmiquement parlant, tout en incorporant une touche épique voire tragique. La piste *Sorrowful Fate* semble tout droit sortie d'un *Castlevania*, tant l'habile et jouissif mélange chœurs féminins/orgue est dantesque et évoque les travaux de Yamane. *Fatalitty I* s'inscrit dans la même lignée, tandis que *Fatalitty II* conserve la même instrumentation pour exposer un thème de combat au final excellent. Les deux dernières pistes du CD restent dans ce ton tragique et épique.

Le second CD débute avec une piste religieuse et s'ensuit de *The Song of Bayrux*, une beauté mystique et onirique, particulièrement envoûtante. *The Poet of Efort* est moins réussie, mais dispose d'une recherche intéressante de sonorités. Les deux pistes suivantes évoquent du Mitsuda par l'agencement d'instruments telles la flûte et la guitare. *The Town of Nolia* est un joli mélange d'inspiration orientale et plus cellistane, évoquant encore Mitsuda, à l'image de *The Peaceful Time of Lester*, tout à la guitare. *Sorrowful Brovery* est une jolie musique tragique, avec une montée en intensité émotionnelle. On passe ensuite sur *The False Mask*, angoissante et particulièrement subtile dans son utilisation de bruitages et d'un piano sombre. *Blast Worm* dispose de la même qualité, et moins réussie. *Legend of Mystery* est une nouvelle beauté onirique et envoûtante. *To Become One* est un joli mélange de piano et de saxo, tandis que le *Requiem* permet un retour au mélange orgue/chœur, pour une atmosphère mélancolique. *Sound of Tears*, bercée par un piano et un violon, est assez chargée en émotion et en éloquence. *Conspiracy* et *Moment of Fear* s'inscrivent dans la lignée de *The False Mask*. *Unsung Hero* tranche avec les autres pistes, par son caractère lumineux et entraînant. *Unbelievable* est à nouveau un excellent mélange clavecin/chœurs. *Crimson Sligomata* est chargée d'espoir. Enfin, *Unknow Story* et les deux *Love Theme* sont gorgées d'une émotion mélancolique portée par les instruments "lacrymaux" (piano, violons...), tandis que l'*Ending Theme* souffle plutôt une vague lueur d'espoir nécessaire à un thème de fin, grâce à sa guitare sèche.

Jang Sung-Woon a effectué un travail vraiment remarquable sur cette bande-son, incorporant une richesse inévitable à la plupart des pistes, tout en conservant l'ensemble dans une qualité particulièrement homogène avec de nombreuses musiques excellentes, et conférant à l'album une variété non négligeable.

Stella Deus BGM Re-Arrange Album

Editeur : Allus - Compositeurs : Hitoshi Sakimoto, Masaharu Iwata - Arrangements : Masaharu Iwata, Hitoshi Sakimoto, Kenichi Koyano, Masaaki Iwami, Mitsuhiro Kaneda - Nombre de pistes : 8 - Nombre de CD : 1



À défaut de pouvoir vous proposer une critique de la dernière bande-son de Sakuraba, à savoir *Tales of Rebirth* (elle est sortie trop tard), voici l'arrange de *Stella Deus* (l'une des meilleures OST de l'année dernière, et fruit de l'alliance entre les deux génies Masaharu Iwata et Hitoshi Sakimoto). Il s'agit plutôt en fait d'un album promotionnel donné pour toute précommande du jeu, mais il est facilement trouvable sur les sites d'enchères, voir CDJapan. Quoi qu'il en soit, on ne va pas se priver d'une nouvelle cure de jouvence, et cet album a le mérite de s'éloigner distinctement des musiques originales du jeu, tout en proposant un degré de qualité quasiment aussi bon.

La première piste est un arrangement tout au piano (instrument prédominant de l'album) de la superbe chanson *Holy's Spirit* composée par Hitoshi Sakimoto et qui clôturait habilement l'OST originale. Ici, l'arrangement par Kenichi Koyano est exempt de toute technique transcendante et difficile. C'est simple, et ça retranscrit avec brio l'émotion et la beauté de la mélodie. Le piano

donne en tout cas une nouvelle portée intéressante à cette musique. *Earth Activity*, d'Iwami, tranche déjà avec la piste précédente. La tonalité adoptée est particulièrement étrange et ne plonge en plein cœur des années 70, avec ses sonorités "peace" et son atmosphère mélangeant l'aspiration disco et des instruments plus classiques, tels le piano et le violon. J'avoue n'avoir pas reconnu la piste d'origine tant l'ambiance est ici aux antipodes de l'OST. *Light Atlas*, arrangée par Mitsuhiro Kaneda, est immédiatement plus abordable et classique. Il s'agit d'une simple conversion au piano du thème de l'Atlas, et de la superbe *Disciple of Light*. L'aspect religieux de cette dernière ne transparaît plus du tout ici, mais l'émotion demeure présente. *Ancient Wind* est arrangée par Iwata lui-même, et reprenant entre autres le *Tutorial* et *Power Theme*. Ici, la place est laissée à une atmosphère plutôt épique et lumineuse, mixant habilement cuivres et sonorités plus synthétiques et oniriques. On se croirait revenu à l'époque d'FFT. *Ancient Dream* est une véritable merveille, arrangée par Koyano et reprenant la grandiose *Disciple of Darkness* de Sakimoto. Encore une fois, le piano est au centre du morceau, mais les cordes s'empressent de s'ajouter afin de créer un lyrisme poignant et onirique, ainsi qu'une tonalité gigue et mélancolique. Iwami affirme une nouvelle fois son style particulier sur *Civil Water*, une piste empreinte d'une instrumentation riche et variée (percussions, bandolin, guitare électrique...) pour un résultat réussi et entraînant, tranchant avec le style épique de l'OST. *Sky Ray* arrangée par Sakimoto lui-même, et s'impose comme LA piste du CD. Une beauté évasive, arienne, féérique, qui nous embarque dans un rêve éveillé avec ses instruments doux (faux cor, flûte, piano...) et ses percussions flottantes. *Planet She* de Kaneda nous laisse malheureusement sur une impression plus milligée, avec son piano rythmé et limite jazzy, qui lourde vite. Un CD promotionnel au final très réussi, bien que court. Il a le mérite d'être assez varié, et de proposer un autre regard parfois plus qu'intéressant (*Sky Ray* et *Ancient Dream* !) sur les musiques déjà excellentes de *Stella Deus*.

CROSS GATE POWER UP KIT 3

Heaven's Knight and Fortune's Songstress Premium Soundtrack

Editeur : Square Enix - Compositeur : Kenji Ito - Nombre de pistes : 16 - Nombre de CD : 1



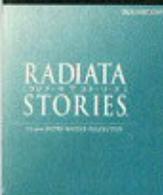
CD promotionnel offert pour toute précommande de l'add-on Power up Kit 3 du MMORPG *Cross Gate*, cet album nous permet de nous délecter à nouveau des compositions de Kenji Ito, qui nous manquent assez souvent dans le monde de la musique de RPG. L'homme à qui l'on doit les fabuleuses musiques des *Romancing SaGa* et du premier *SaGa Frontier* nous montre qu'il n'a à nouveau rien perdu de son talent. Les différentes musiques présentées sur ce CD sont pour la plupart superbes (hormis la "technoisée" et abominable *Let's Go to OKIRAKU*) et respirent la nostalgie au niveau du style de composition. La musique d'introduction ainsi que *Door to the Unknown* sont des beautés aventureuses (merci la flûte) et entraînantes, tandis que *Joyful Overture* est plus grandiloquente et lumineuse, sans ternir sur la qualité. *Unfilled Wish* et *Sorrowful*

memories présentent des consonances plus mélancoliques et tristes, via le piano et des instruments doux, comme Ito sait si bien s'en faire. *Oh Fierce One!* est plus épique et prenante, laissant transparaître une certaine tonalité tragique mais remplie d'espoir. *Romance ~ To the New World* garde la même instrumentation, mais en bien plus lumineux et tout aussi réussi. La onzième piste est le Bonus, entièrement à la boîte à musique, et d'une douceur agréable. Les cinq dernières sont des arrangements de thèmes communs, à savoir *Castle* (plutôt calme), *Town* (très agréable et reposant), *Dungeon* (envoûtante avec ses sonorités évasives) et *Field* (plutôt quelconque, mais douce). Il y a aussi le morceau *Battle* qui, à l'instar de *Soldier's Pride* et *Flash*, semble tout droit sorti du répertoire de Sakuraba, tant l'aspect plus qu'entraînant et l'utilisation prépondérante du clavier évoquent les compositions du génie anciennement chevelu.

Cet album n'est pas le meilleur travail qu'ait fourni Kenji Ito dans sa carrière, mais il s'avère suffisamment complet et agréable pour qu'on s'y attarde un minimum dessus.

Tri-Ace Sound Battle Collection

Editeur : Square Enix - Compositeurs : Motoi Sakuraba, Noriyuki Iwadare - Nombre de pistes : 14 - Nombre de CD : 1



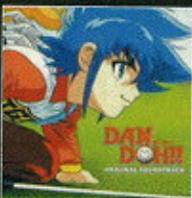
Encore une compilation avec des musiques de Sakuraba, me direz-vous ? On ne va pas s'en plaindre, même si les fans du monsieur sont quelque peu délaissés vu qu'ils possèdent sûrement déjà toutes les musiques présentes sur ce CD. Il s'agit donc d'un album promotionnel offert à ceux qui ont réservé *Radiata Stories* au Japon, et comprenant la plupart des meilleures musiques de combats des jeux *Tri-Ace*.

Cet album s'adresse donc principalement à ceux qui apprécient les envolées au piano et le rock progressif détonnant de Sakuraba. Il y a deux musiques par jeu (ceux concernés par les compositions du chevelu étant les trois *Star Ocean*, *Sphere*, ainsi que *Valkyrie Profile*), correspondant respectivement au thème des combats normaux, puis à celui des boss. Si cette initiative est excellente, on regrette néanmoins l'absence des VRAIS meilleurs thèmes de combat composés par Sakuraba pour des jeux *Tri-Ace* (*Incarnation of the Devil*, *Divine Spirit*, ou encore *Divine Spirit of the Language*). Qu'importe, les musiques présentes demeurent excellentes (la meilleure étant probablement *Cutting Edge of Notion* de *SO3*), et leur rythme endiablé, leur mélodie entraînante et leur puissance, et les délires au clavier vous conféreront un sentiment de dynamisme assez affolant. A consommer avec modération tout de même. Quant à Iwadare, compositeur officiel de *Radiata Stories* (c'est une première !), il n'est pas compositeur d'un jeu *Tri-Ace* reste fidèle à lui-même. Ses musiques de combat, se rapprochant un peu étrangement de ceux de Sakuraba, sont particulièrement entraînants et disposent d'un jeu de violon fascinant.

Cet album est indispensable pour tous ceux qui connaissent la discographie du génie par cœur. Néanmoins, la présence de trois pistes de *Radiata Stories* en avant-première (appelons que l'OST sort le 23 février) reste décevante.

DAN DOH !! Original Soundtrack

Editeur : Konami Media Entertainment - Compositeurs : Yōko Shimomura, Toda Mitsuhiro (pistes 1, 40, 41) - Participation vocale : Bulle77 (pistes 1, 41) - Nombre de pistes : 43 - Nombre de CD : 1



Depuis qu'elle est en free-lance, la miss Shimomura semble s'éclater. Preuve en est avec cette bande originale d'un animé dont le thème principal est le golf (sic !). Néanmoins, si son talent est toujours exceptionnel (on attend avec impatience *KH2*, si c'est bien elle...), cette OST laisse un arrière-goût amer de déception, parfois de blâme, chose rare de la part de la compositrice de *Legend of Mana*.

Déjà, les trois pistes de Mitsuhiro (à savoir la générique version TV, piano, et l'ending des épisodes) sont on ne peut plus conventionnelles et basiques. Le travail de Shimomura est heureusement meilleur, sans atteindre des sommets. Les pistes délirantes et limite technoisées ne sont heureusement pas trop présentes (malgré le sujet de l'animé), c'est du joyeux, du tout fou, mais c'est surtout limite insupportable à l'écoute pure. Heureusement, Shimomura n'hésite pas à apporter son style et sa patte habituels. On retrouve ainsi les pistes aventureuses et héroïques comme elle sait les réussir, même si ça n'a rien d'exceptionnel (*Time to Do!*, *To the Future*, *No Defeat*, *Made It*, *Beat*, etc.). Au grand plaisir de l'auditeur, les musiques plus intimistes abondent et si la plupart des thèmes de personnages sont réussis (mention spéciale à l'*Akano Theme*, mélange génial de piano et d'électro), c'est surtout les pistes usant d'instruments doux comme le piano et le violon que l'on retiendra (en particulier *Shinjo's Theme* avec sa flûte évasive, *Strain* et surtout *Because Close to You*, magnifiques). Enfin, certaines musiques semblent évoquer les thèmes de combats de *Kingdom Hearts* avec toute la qualité et la richesse d'instrumentation que cela implique : *The Battle of Fighting on* en sont les meilleurs représentants. L'album pâtit d'une qualité de composition inégale, et les musiques réussies (voire superbes) rappellent un peu trop les anciens travaux de Shimomura, sans apport réel d'originalité.

Sakimoto, toujours aussi occupé

Son travail sur *FFXII* toujours pas achevé, le compositeur trouve tout de même le temps de plancher sur d'autres projets. Ainsi, l'équipe de *Basiscape* (à savoir Sakimoto, Masaharu Iwata et Manabu Namiki) s'est occupée d'un album d'arrangements des musiques de *DoDonPachi Dai-Oujou* et *EspGaluda*, deux jeux de shoot sur PS2. La sortie était fixée au 31 janvier. Le compositeur de *Vagrant Story* s'est aussi occupé d'une musique pour un site Internet en Flash de la société de design *ArtePiazza*. Vous pouvez entendre ça sur <http://www.arte-piazza.com/doc/main.html>. Enfin, signalons également la collaboration entre Hitoshi Sakimoto et la chanteuse Lia pour les musiques d'un single appelé *Kimi no Yoin ~ Tool no Sora no Shita de ~*. Une future curiosité en perspective.

Kenji Ito, de plus en plus présent

Les compositeurs du prochain *Hanjuku Hero* (vous savez, le *TRPG* comique de Square), à savoir le quatrième épisode, ne sont autres que Nobuo Uematsu (qui devrait se faire aider de ses collègues de *The Black Mages* et Kenji Ito). Une telle alliance ne peut que réjouir, même s'il est évident que le contexte du jeu ne permettra pas des prouesses musicales. Rappelons aussi que Kenji Ito est le compositeur de *Romancing SaGa ~ Minstrel Song*, et que les quelques extraits entendus jusqu'à présent sont GENIAUX. Entre les *Battle* dans le style Sakurabien (ha ha !), et les musiques plus envoiées avec chœurs et violons, on va avoir de quoi jouir.

Tournée

Vous n'êtes pas sans savoir qu'Uematsu a débuté une nouvelle tournée aux Etats-Unis de son concert *Dear Friends*. Si la première destination fut Chicago, c'est à San Francisco, le 7 mars, qu'Uematsu donnera la prestation suivante. Nous attendons maintenant de savoir quelle sera la prochaine destination. Vivement le concert en Europe.

Rumble Roses

C'est le titre d'un jeu de combat sorti sur PS2 en septembre aux USA. Ce qui nous intéresse est la bande sonore, dont l'album vient d'être annoncé pour le 30 mars. Les musiques sont composées par Michiru Yamane (*Castlevania*), Akira Yamaoka (*Silent Hill*) et Sota Fujimori. Du beau monde donc !

Gothic Style

Comme il fallait s'y attendre (et cela nous réjouit !), Michiru Yamane sera la compositrice du prochain *Castlevania* sur PS2, à savoir *Curse of Darkness*.

Pepper's Ghost - Arena

Groupe : Arena – **Album :** Pepper's Ghost – **Genre :** Musique – **Nombre de pistes :** 7 – **Nombre de CD :** 1



Après la "relève" d'Uranion, le mois dernier j'étais surchargé de boulot, et puis j'ai pas à me justifier de toute façon pour parler de l'album du mois dans les pages Musique de Gameplay RPG, je reviens aux commandes. Cette fois-ci, je vous ai déniché un truc super récent et qui bute sympathiquement les sens auditifs. Et vous savez quoi ? Je ne connaissais pas le groupe auparavant, et ma première impulsion d'achat a été provoquée par le magnifique packaging. Le nom de l'album lui-même a été la deuxième lanterne qui m'a guidé vers ce petit bijou : *Pepper's Ghost*. Comment voulez-vous ne pas craquer lorsque vous voyez une superbe jaquette et un titre pareil ? Je prends le précieux objet dans ma main et vais le faire "lire" par une machine techno qui m'accueille en espagnol (est-ce que j'ai une tête de Rodrigo, sans dec ?!). Mon premier réflexe est donc l'émerveillement et là, comme dans toutes les machines de la FNAC ou de Virgin, le CD est lu aléatoirement... de sorte que je tombe sur la dernière piste. J'étais prêt à casser la tronche à un gros qui jouissait de se procurer le dernier Johnny Hallyday et qui suintait le mauvais goût (une veste vert bouteille), mais alors a eu lieu la découverte d'un bonheur incommensurable ! Cette bon Dieu de septième piste venait de sauver la vie à un être seul et n'attendant plus grand-chose de l'existence, à en juger par sa dégainie et le fait qu'il était coiffé comme ses dessous de bras. Bref, revenons-en à *Pepper's Ghost* et à cette fameuse septième page, *Opera Fanatica*. Quoique non : nous terminerons par l'incroyable *Opera Fanatica*, qui mérite à lui seul l'achat de cette merveille.

Pepper's Ghost

Il s'agit évidemment d'un concept album (vous savez bien que je n'écoute que ça, ou quasiment). Sauf que *Pepper's Ghost* va plus loin que les autres œuvres du même type. La notion de "concept" est ici employée au maximum de ses possibilités : on vous propose une histoire à la fois musicale et visuelle ! Pour mieux comprendre, imaginez-vous en train de regarder un épisode des *Contes de la crypte*. Vous n'êtes pas sans savoir qu'il s'agit chaque fois de petites histoires différentes qui n'ont aucun lien entre elles, si ce n'est qu'elles sont racontées par la même créature macabre (the Tale Creeper). *Pepper's Ghost* est une sorte de *Contes de la crypte* version album musical ! Des textes fantastiques où l'on croise des monstres, des morts vivants et surtout des créatures qui s'épanouissent dans une ambiance typiquement lovecraftienne... En quelques mots : un véritable régal. D'autant que, comme je le précisais plus haut, la notion de concept touche également le packaging, qui s'avère une sorte de recueil proposant les paroles des chansons mais également une BD typée comics des années soixante-dix (dans le trait et la colorisation), ce qui permet une immersion particulièrement impressionnante dans l'univers noir et très "londres des années Jack l'Éventreur" de *Pepper's Ghost*. Mais attention, si le ton est glauque, la musique est loin d'être "bourrino". Il ne s'agit pas d'un métal dur (comme ma...), mais d'un rock progressif qui permet d'apprécier de vraies mélodies. Plus que du rock prog, nous avons affaire tout simplement à de la "musique" ; c'est aussi pour cette raison que j'ai inscrit en genre "Musique"... de la vraie, de la bonne. Cet album est marquant car il ressemble à un livre de contes musical. Vous savez, ce genre de choses qui vous rend insomniaque dès l'enfance, tant les gargouillements gargantuesques de l'ogre mangeant les enfants qui ne sont pas sages, sont impressionnants avant de dormir... Bien, maintenant que le décor est planté, entrons dans l'univers de *Pepper's Ghost*. Un monde gothique au vrai sens du terme, soutenu par des partitions qui contrastent nettement avec le propos. La première histoire s'intitule *Bedlam Fayre* et nous décrit l'arrivée du narrateur dans un endroit terrible, malsain et pire que l'Enfer. Musicalement, la mélodie est assez douce, avec ce qu'il faut de gratte pour faire bouger la jambe et accessoirement la tête. A noter une intro qui fait penser à une musique de cirque ainsi que des moments où le personnage principal s'interroge... à la Beatles. La seconde histoire s'intitule *Smoke & Mirrors* et est plus ou moins une description de l'évolution de la folie chez le narrateur. C'est très efficace ; on retrouve un long passage au clavier suivi d'une guitare électrique étincelante. Bref, un morceau très agréable à écouter, peu violent et relativement soutenu ; notons aussi la voix divine de Rob Sowden. L'histoire suivante, *Shattered Room*, est une piste assez anticonventionnelle dans la mesure où elle propose trois façons d'aborder le même sentiment : 1) les paroles, 2) la musique, 3) la BD. Un puzzle à reconstituer soi-même pour comprendre l'enfer que vit le personnage principal. L'univers musical est saisissant, puisqu'il nous offre une véritable diversité au sein du même morceau, qui peut (ou doit) exprimer les différents moments de la réflexion d'un homme sur son "emprisonnement" intrinsèque. Sur la longueur, *Shattered*

Room représente une vision assez nostalgique, bien appuyée par une composition légère et porteuse d'espoir. Puis vers 5'05, le personnage sombre dans le désespoir : la musique s'efface et laisse place à des voix de femmes angoissantes, soutenues par une mélodie quasi inexistante et des bruits étranges (comme les murmures de l'Enfer dans *DMC 3*). Un passage qui n'est pas sans me rappeler *Diablo*. Après quelques secondes, on retrouve la mélodie, plus enlevée qu'au départ, qui signifie plus ou moins la reprise de confiance du protagoniste (le rythme s'accélère et la voix s'intensifie ; à signaler d'ailleurs un solo musical excellent). La prochaine composition est une VRAIE histoire racontée en chanson : *The Eyes of Lara Moon*. Je ne sais pas l'expliquer, mais on aurait presque l'impression (grâce notamment à la façon dont Sowden module sa voix, accompagné d'une guitare sèche) qu'il pourrait s'agir d'un récit narré autour d'un feu. Encore une fois, musicalement, cette quatrième piste est d'une variété étonnante et exprime parfaitement "l'action" décrite par le narrateur. Ahhh... Lovely ! La cinquième nouvelle – *Tantalus* – est une création purement gothique. On y trouve probablement les paroles les plus noires de l'album : un scientifique obsédé par un de ses projets délaisse sa femme, jusqu'au jour où cette dernière est victime de *Jack l'Éventreur*. De rage et de désespoir, le savant essaie sa machine qui n'est pas encore au point pour retourner dans le passé mais un dysfonctionnement lui fait revivre la scène éternellement... D'où la noirceur des paroles et le titre, *Tantalus*. La partition est également la plus désespérée et la plus gothique : on commence avec une intro "maison hantée" entièrement au piano. Fantastique ! Le reste n'est qu'une pure déclaration de tourments... Vous l'aurez compris, je pense ; j'adore. La page suivante est une petite bombe de composition qui rappelle à plus d'un moment le travail d'Uematsu ; écoutez, vous comprendrez. Elle nous raconte la vie d'un officier anglais abandonné par ses hommes alors qu'ils sont attaqués par ce qu'ils pensent être des bandits, mais qui s'avèrent finalement être des moines... les quels vont lui apprendre les arts shaolin, ou plutôt la *Purgatory Road*. Pour la dernière piste, nous allons ouvrir un nouveau chapitre à notre critique car cette track a un pouvoir magique ; je me demande encore comment un mec a pu un jour avoir suffisamment de génie pour créer ce requiem gothique fantastique, aux paroles démentes et à la musique MONSTRUEUSE.

Opera Fanatica

Rien que le titre vous envoie au septième ciel ! Attendez alors d'entendre quelques passages, vous allez mourir de bonheur. Cette piste dure plus de treize minutes et est, par conséquent, la quintessence de l'album mais aussi l'aboutissement des histoires. On se rend compte que les six nouvelles précédentes ont un lien et que tous les personnages principaux se retrouvent pour affronter un ennemi commun. Vous imaginez l'orgie ? Non... je ne crois pas, non. Ce morceau est forcément divin, je ne vois pas d'autre explication. Si je vais vous permettre via le DVD d'en entendre quelques passages, il faut l'écouter, le ressentir les yeux fermés, sur la durée, pour se rendre compte de sa portée. On commence avec une intro incroyable, qui débute par de simples chœurs (type religieux), auxquels viennent s'ajouter une voix masculine puis féminine, qui ont un dialogue (toujours en chœur, tu flippes), la mélodie étant accompagnée par les "chœurs divins" à l'arrière. A 1'09, la guitare arrive, rejointe très rapidement par un orgue (tu continues à flipper). La composition prend tournure, s'intensifie et offre une couleur gothique/maestria à tes oreilles comme rarement tu en as entendu. Une minute plus tard, la guitare change de tonalité, toujours soutenue par un rythme effréné et toujours avec l'orgue à l'arrière (signalons aussi le travail de la batterie et de la basse)... Au secours faut presque attendre 3'00 avant d'entendre le chanteur. Avant 4'00, il se retrouve seul avec un clavier très calme, dans une ambiance d'une froideur... Ne nous attardons pas sur le refrain incroyable : "The king is dead, so worship me - No voice in my head, so worship me !", avec le retour des chœurs, des voix masculine et féminine du début. A partir en vrille tellement c'est bon. Jusqu'à la vraie reprise musicale à 5'44, où l'on assiste à un dialogue surhumain entre la guitare et le clavier – tonalité FF du type *One-Winged Angel*, à pleurer –, accompagnés de chœurs, de la batterie et d'une basse (LA BASSE dans ce morceau...). Plus tard, on retrouve la structure du début, jusqu'au passage à 9'15 de "Set them free !" le tout s'enchaîne dans une orgie musicale ; signalons les "pleurs" de la guitare... A pleurer tant ça bute, justement. Si l'in était démentielle et qu'on s'en est pris plein le ionf pendant près de dix minutes, Arena enfonce le clou avec un final qui grimpe au-delà de ce qu'il est possible avant de s'achever dans la rage musicale et un soubresaut concluant cet album d'exception de façon incroyable. A se procurer au plus vite, ne serait-ce que pour ce divin *Opera Fanatica* !



Saint Anger

Groupe : Metallica - Genre : Soi-disant metal, bourrin - Nombre de CD : 1

Nombre de pistes : 11 - Distributeur : Elektra - Année : 2003

La plupart des gens qui disent apprécier Metallica me sortent tout le temps la même chose : dès le *Black Album*, c'est du cacà en boîte. Soit. Cela dit, *Load* et *Reload*, s'ils n'ont pas suivi les vibrations "metaleuses" des fans (de base, avec la Kro à la main) témoignent des aspirations du groupe, à savoir l'évolution musicale, le renouveau d'un style qui commençait peut-être à tourner rond (c'est MOI qui dit ça, fan inconditionnelle de la bande à Kirk ???). A défaut d'aimer, RESPECT leur choix et leur art nom d'une pipe, car c'est bien beau de dire "ça sue du derch", mais vous n'êtes pas musicien et encore moins artiste, en conséquence (mais le simple fait d'être intelligent n'aide pas à piger), vous n'avez aucune chance de comprendre et même de ne serait-ce qu'imaginer qu'est un processus artistique, un besoin de changement. Bref, c'était un court message d'une amie qui en a marre et qui, même si elle n'aime pas certaines choses, essaie de comprendre la démarche entreprise par les artistes. Ouf. Mais alors où se place *Saint Anger*? Que représente-t-il? Ce de la fiente de babouin en bâton? J'ai un problème. Je ne peux pas dire que l'un des albums d'un de mes groupes préférés est de la merde. D'ailleurs je ne peux pas dire qu'un album d'un groupe qui se casse les miches à composer ses propres mélodies et paroles ne mérite pas un minimum de respect. Mais il m'arrive parfois d'être HORRIBLEMENT déçue, quasiment énervée, à dire. Mais il y a des raisons qui dépassent le "simple" cadre des mélodies qui s'échappent de la tête durement acquise. Quelles raisons? Reprenons depuis le début. *Saint Anger* arrive en 2003, quasi-totalité des paroles ont été écrites par James Hetfield (chanteur, guitariste rythmique, auteur et compositeur principal, je le rappelle à toutes fins utiles) lorsqu'il se trouvait en cure de désintoxication "pour alcoolisme et autres accoutumances". Enfermé de son propre chef et maniement très inspiré, pour ne pas changer, mais surtout très énervé, plus qu'à ses débuts, lui qui un jour surnommé "le gamin le plus rageur de San Francisco". La colère a toujours été l'un des grands maîtres de la musique de Metallica, mais dans le cas de *Saint Anger* (colère sainte, la haine jusque dans le titre de leur album, pour la première fois exprimée d'une façon aussi brute), il est pur et simplement d'un concept album de la colère, un amoncellement de haine traduit par une dizaine de pistes qui s'écoulent comme une seule et même chanson. On ne peut pas reprocher à *Saint Anger* sa vitalité, ni la qualité de ses textes, ni la rage de leur auteur. Jamais James n'a été si énervé, et cela se ressent dans la musique même si l'auditeur ne comprend rien aux paroles; Hetfield parle de sa jeunesse, de ses parents et de son père en particulier, contre lequel il éprouve toujours la même rancœur ("I'm the invisible kid"), et la même haine malgré le poids des années ("Saint Anger round my neck, he never gets respect"). N'oublions pas que l'homme à aujourd'hui la quarantaine, mais peu importe, il ne se lasse pas d'utiliser sa colère comme d'un outil théâtral qui a l'air de marcher plutôt bien... ces temps-ci. Quarante ans pour presque tout lâcher

dans un seul et même album. Mieux vaut tard que jamais, mais les mauvaises langues (et le côté mauvaise foi et versaille de mon esprit) diront que la rage, ça va bien cinq minutes. Soit, pas la peine d'épiloguer. On en arrive à la musique et c'est là que l'on prend un sacré coup de marteau sur le crâne. Non pas que ce soit nul à en vomir non, mais ce n'est en aucun cas le son sur lequel Metallica a forgé tout son art. Vous vous rappelez les riffs mélodiques, les intros poétiques, les refrains énergiques et recherchés, les changements de rythme façon rock prog de génie, et sur tout, les solos que Kirk Hammett définissait à très juste titre comme des chansons dans la chanson? Terminé tout ça. Fini les intros mélancoliques et lentes façon *Fade to Black*, les interludes planants d'un *Master of Puppets*, des riffs simples, mais diablement efficaces d'un *One* ou d'un *Battery*. Là c'est du bruit, des riffs de brutes, aucune finesse ou très peu, et surtout: AUCUN solo, AUCUN interlude, AUCUN changement de rythme impromptu ou si peu... à qui la faute? Vous pouvez en tout cas croire que Kirk Hammett, même s'il n'a pas exprimé son amerlume en tant de mots, a été extrêmement blasé par ce "choix". A quoi sert un guitariste soliste dans un album comme *Saint Anger*? A pas grand-chose, sinon à donner plus de lourdeur au son déjà bien épais des chansons. On peut dire que Lars Ulrich - batteur de génie mais véritable tête de mouton à grosse tête - est l'un des principaux responsables de la tournure qu'a pris le son de Metallica. Il voulait quelque chose de lourd - heavy metal n'est-il pas, mais sans la finesse que ce genre sous-entend, en particulier dans le Metallica d'antan - et son hégémonie se constate dès les premières secondes. De la batterie jusqu'à en être dégoûté, jusqu'à ce que vos oreilles crient au massacre, et vous supplient d'appuyer sur stop. La batterie est tellement omniprésente, et la diversité de la musique brille tellement par son absence que j'en ai presque versé une larme. La preuve la plus convaincante qu'un auditeur - qui plus est fan du groupe - puisse donner quant à la médiocrité d'un album est la suivante; il ne se souvient pas d'une chanson en particulier, une qui aurait marqué. A part *Saint Anger*, et peut-être *Frantic*, aucune chanson ne sort véritablement du lot. Dur. Un album qui en devient vite ennuyeux et énervant. Rien ne fait vibrer. Rien ne se déguste dans le noir les yeux fermés. Oubliez, *Saint Anger* ne vaut pas le détour, mais ce n'est pas comme si personne ne le savait... pour vous consoler si vous avez acheté la galette malgré tout en bon fan (comme moi), vous pourrez vous consoler en visionnant le DVD normalement vendu avec, dans lequel se trouvent tous les clips de l'album. C'est sympa à regarder pour l'énergie et la classe des membres du groupe, mais ce n'est pas tripartite plus de vingt minutes. C'est déjà ça, les chansons sans les images laissent au bout de dix. Voilà, je pense m'être bien fait comprendre. Le mot de la fin: qu'ai-je fait de mon enclume à frapper des Lars Ulrich, ça fait un bout de temps que je la cherche?



With the Lights out

Groupe : Nirvana - Genre : Grunge - Nombre de CD : 3 - Nombre de pistes : 59

Extras : 1 DVD de 18 pistes - Distributeur : Geffen Records - Année : 2004

Un box de cette classe, mieux vaut que le contenu vaille la peine de déboursier quelque 48 euros : une boîte grise au revêtement réfléchissant (comme un miroir, ou) bien rectangulaire, solide et solide (en plus d'être énorme) sur le devant de laquelle s'affichent les faces des trois membres (définitifs) du groupe. Joli, c'est le moins que l'on puisse dire. Assez pour que le fan de Nirvana sorte son portefeuille de sa poche aussi vite qu'un obèse n'en mettrait pour avaler un hot dog. Le livret est une excellente biographie chronologique à lui tout seul, bourré de photos, de copies de flyers divers annonçant des concerts dans quelques pubs obscurs de Kingdon, de dessins griffonnés par Kurt Cobain (qui était, je le rappelle, un excellent dessinateur) et de citations de chacun des membres du groupe ainsi que des managers, amis et autres proches. Ce coffret que j'espère ultime toujours la même chose : Kurt Cobain ne verra jamais le jour et aurait peut-être été contre... mais qui décide, et où va l'argent, nom d'une pipe ?) est moins la quintessence de ce que le fan DOIT posséder... seulement le fan ? De préférence, les amateurs de bonne musique et ceux qui s'intéressent de près aux artistes et en particulier leurs débuts dans l'ombre la plus totale - j'en suis un exemple - y trouveront avec excitation leur dose de bonheur visuel et auditif malgré la qualité médiocre des enregistrements. Amateurs et ceux de moyens obligés (pas l'âge, non), car la plupart des pistes et des vidéos ont été tournées quelques années avant que Nirvana ne commence à devenir populaire (1991 avec *Nevermind*, donc), et sont bien souvent faites maison. Récapitulons donc : ce coffret ironiquement nommé *With the Lights Out* (une phrase issue de la chanson *Smells Like Teen Spirit*, la plus populaire du groupe et la détestée de Kurt Cobain) contient trois CD contenant chacun une vingtaine de pistes enregistrées entre 1985 et 1993 ainsi qu'un DVD où vous pourrez découvrir, le regard débordant de béatitude, un tas de vidéos qui furent autrefois rares (plus maintenant, tant mieux remarquez) ainsi que seule une poignée de gens - de type Courtney Love par exemple, ou encore d'anciens membres du groupe - en avaient connaissance. Je vais commencer par le DVD car c'est peut-être quelque chose d'assez exceptionnel, en plus de se révéler très drôle à certains endroits, brut et authentique aussi. Plus que tout, le DVD - tout comme les trois CD d'ailleurs - montre de façon la plus pertinente qui soit l'évolution du groupe musicalement parlant, et de Kurt Cobain en particulier. On commence dans le garage de Krist Novoselic (le bassiste depuis leur début). Les neuf premières pistes ont été enregistrées par le frère de Krist avec un caméscope bon marché, vous douterez donc que niveau qualité, on est loin de la normale et je suis gentil, mais à dire vrai, c'est le tout plus "underground" et... grunge. Nous sommes en 1988 et le groupe donne un concert (à moins qu'il ne s'agisse d'une répétition) dans le sous-sol de la maison, auquel ont

été conviés des potes, canettes de bière à la main et l'air complètement scotchés du début à la fin. Géniale la petite réunion de zikos. Les chansons auront un son familier pour les fans puisqu'il s'agit pour la plupart de morceaux issus de *Bleach* : *Mr Mustache* (ahah), *About a Girl*, *School*, *Spank Thru*, *Love Buzz*, etc. On appréciera grandement la version super trash de *Immigrant Song* de *Led Zeppelin*. Et un Kurt Cobain chantant et jouant de la guitare face à un mur sur lequel est placardée une feuille de papier contenant des textes. Et les bouteilles de bière qui tournent, plus un Krist secouant sa tête frisée à cette époque où il avait encore les cheveux longs et la barbe (il avait alors une bonne tête). Le reste est composé de vidéos extraites de diverses séances d'enregistrements en studio, de plusieurs concerts dans des clubs joués avec le matos de l'époque "pasd'effric" et, bien plus tard en 1994, dans le prestigieux BMG Ariola Studios de Rio de Janeiro. Bref, le DVD est fait de raretés absolues qui montrent le Nirvana d'avant... le succès, ainsi que le Nirvana qui ne POUVAIT pas passer à la télé. A voir. Les trois CD audio ne sont pas de meilleure qualité "digitalement" parlant, mais le contenu est du même acabit que le DVD, sauf que là ce ne sont pas moins de 59 chansons, démos et autres versions alternatives et primaires de tubes aujourd'hui médiocrement connus qui s'offrent à nos oreilles avides de sons non-trafiqués : pas de mixages pour plusieurs morceaux à moitié terminés, délire festif ou éthylique d'une bande de génies passionnés et talentueux... et d'un en particulier. Kurt Cobain dans sa quasi-jeunesse artistique, au plus particulièrement dans sa jeunesse vocale : cela fait bizarre d'entendre sa voix version 85-88. Pas vraiment différente, mais bien moins viscérale, moins travaillée, et surtout parfois bien faussée et faible. Parfois, il chante comme un singe atteint de la rage et pousse des cris sans but, censés former une chanson aux paroles tordues, comme à son habitude. Il arrive que l'auditeur se bouche les oreilles... mais et alors ? Rien ne vaut l'écoute d'un bon *Rape Me* sur fond de cris de bébés, ou d'un *You Know You're Right* en acoustique (appelons que celle-ci était inédite jusqu'à l'année 2003), ainsi que de quelques chansons que l'amateur de Nirvana de base et même le fan inconditionnel n'a aucune chance de connaître. Evolution : une voix nase (façon de parler bien sûr, pour que vous saisissiez bien le PROGRES) en 1985 et des chansons pas abouties pour un sou, pour terminer la troisième galette sur tout autre chose, le son d'après l'hystérie mondiale, et la lassitude du maître qui va jusqu'à trafiquer, voire à massacrer son propre art. Mais le plaisir est présent tout du long. Alors vu la qualité du box et du contenu, autant ne pas mourir stupide, même si comme moi vous n'êtes pas spécialement fan de Nirvana, mais appréciez et reconnaissez le génie de son leader, et aspirez à le comprendre un petit peu plus... ainsi qu'à le voir à ses balbutiements, et sans les caméras de MTV.

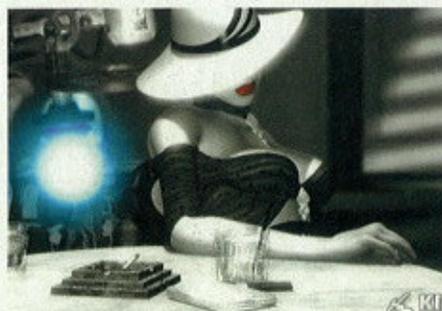
Les consoles nouvelle génération

Nous avons déjà fait la connaissance des deux consoles portables nouvelle génération que sont la Nintendo DS et Sony PSP – avec un bon gros dossier signé Jay réservé à cette dernière dans le numéro précédent – mais je suppose que vous en savez moins sur les prochaines consoles de salon, et sur la prochaine portable de Nintendo, baptisée GBA Evolution, que la presse appelle bien sûr la "Next Generation". Une petite page d'information en attendant d'autres dossiers et le plein d'images, qui sont pour l'instant assez difficiles à dénicher.



Xbox 2
Modèle de code: 17180204
Réf. modèle: 16/01/2005

→ Tiens, cette Xbox 2 porte un nom de code différent de l'officiel...



→ Film Noir, pas un jeu mais une démonstration des capacités de la bête.

Nintendo DS et Sony PSP

Nous vous avons déjà parlé de ces deux consoles portables d'une façon qui m'a semblé assez complète, mais il s'agit de ne pas oublier que les deux machines ne sont pas encore sorties en France. La DS devrait nous parvenir le 11 mars prochain au prix de 149,99 euros. Les jeux coûteront entre 29,99 et 39,99 euros et le line-up de lancement se compose entre autres de Wario Ware Touch, Mario 64 DS, Rayman DS, Asphalt GT et Spiderman 2. La PSP quant à elle ne devrait pas être disponible avant le deuxième trimestre 2005. Elle vient d'être repoussée...



→ Tiens, cette Xbox 2 porte un nom de code différent de l'officiel...



Commençons par Sony, non ce n'est pas du favoritisme. La firme de Ken Kutaragi s'est alliée avec Toshiba et IBM - rien que ça - dans le cadre du développement du processeur de la prochaine PlayStation 3. Baptisé The Cell, ce chipset que l'on nous promet bien sûr révolutionnaire (et qui a tout l'air de l'être) dispose d'une architecture interne de 45 nanomètres contre 90 pour les machines actuelles, et est en fait composé de plusieurs petits processeurs se passant les informations les uns aux autres par paquets, d'où le nom "cell" (ou cellules). Selon Toshiba et Sony qui s'occupent conjointement du développement du Cell - tout en se partageant la facture de 190 millions de dollars - le Cell sera par exemple capable de gérer 1 000 personnages sur un seul écran, chacun vaquant à ses propres activités. On raconte que la PS3 serait de 20 à 1 000 fois (sic !) plus puissante que son ancêtre. Un prototype devrait déjà être en test dans les usines de Sony depuis fin 2004 et la PS3 devrait atterrir sur le marché vers la fin 2005 - début 2006. Le support qu'utilise la machine rend le DVD obsolète puisque le Blue Ray dispose d'une capacité de stockage cinq fois supérieure mais, bonne nouvelle, vous pourrez toujours lire les DVD classiques ainsi que... les jeux PS One et PS2. Le design final n'a pas été arrêté, pas plus que le prix de vente au lancement qui ne devrait en tout cas pas excéder les 300 euros. Une rumeur tend même à dire que deux versions de la PS3 sortiraient en même temps : une classique et une sorte d'hybride entre la PS3 et la PSX. Signalons aussi l'intérêt que porte Sony au jeu en ligne, qui devrait enfin être accessible à TOUS. Enfin, si vous avez la chance de vous rendre à l'E3 2005, vous pourrez tester la bécane avant tout le monde et les quelques jeux déjà en développement (Capcom aurait annoncé des Biohazard...).

Du côté de Crosoft...

... On s'active aussi méchamment. Bill Gates ayant réussi son entrée sur le marché du jeu vidéo d'une façon plutôt honorable en juger par les centaines de milliers de joueurs satisfaits (même moi j'envisage de m'en payer une...), il est normal que Microsoft se démène pour espérer contrer Sony, qui reste le leader incontrôlé sur notre noble marché. Contrairement à la PS3, la Xbox 2 n'a pas le nom de code Xenon - n'utilisera pas le Blue Ray mais son concurrent : le HD DVD, capable de stocker jusqu'à 60 Go de données. La console sortira en même temps que la PS3 et tournera avec trois processeurs IBM Power PC cadencés à 3,5 GHz gravés en 65 nanomètres, contre 45 pour la PS3. Continuons sur les spécifications techniques : un disque dur d'une contenance comprise entre 20 et 80 Go, un processeur graphique ATI tournant à 500 MHz, un lecteur DVD semblant supporter les double couches et au minimum 128 Mo de mémoire vive. EA dispose déjà d'un kit de développement et a affirmé que la PS3 en aurait plus sous le capot. Méchant. Selon Bill Gates, 80 % des prochains jeux Xbox supporteront l'option Xbox Live, très largement améliorée pour l'occasion (messenger, système de partage de fichiers, etc.). Certaines options seront disponibles gratuitement, et le prix de l'abonnement au Xbox Live, pour jouir de plus de possibilités, s'élèvera à 40 dollars par an, ce qui est ma foi très raisonnable. Vous l'aurez compris, la Xenon ressemblera encore plus à un F1 que sa vieille compatriote. Souhaitons lui bonne chance, elle s'en donne plutôt bien.

GBA Evolution

Une nouvelle console portable ? Encore ? De Nintendo en plus. Quelle fougue, mes dieux. Pas vraiment nouveau, le GBA Evolution succédera au GBA SP. Les rumeurs vont bon train : on raconte qu'il fonctionnerait avec des mini-disques, que les graphismes seraient supérieurs à ceux de la Dreamcast et qu'il serait possible de télécharger des jeux sur son disque dur grâce au système Bluetooth. Son design devrait ressembler à celui du GBA SP. Nintendo a été encore moins bavard au sujet du GameCube Next. La firme hésite entre deux configurations qui devraient dans tous les cas disposer d'un disque dur de 15 Go et de la technologie Bluelaser. L'une propose un processeur IBM G5 Power PC cadencé à 2,7 MHz, un processeur graphique tournant à 600 MHz et de 512 Mo de RAM, l'autre deux G5 à 1,5 MHz, 256 Mo de DDR, 128 Mo de GDDR 3 pour la mémoire vidéo et d'une puce graphique cadencée à 500 MHz. Choix difficile, mais on en saura bien plus à l'E3, du moins on l'espère.

UN VRAI second magazine interactif en DVD VIDEO

8,5 Go de surprises, de vidéos H-Res, de dossiers

ACTU

Code Another NEO Shining Force

Que tous ceux qui ont eu la bonne idée d'investir dans une DS se rappellent ce verdict : le premier jeu d'aventure sur la console portable de Nintendo. Un jeu d'énigmes, de recherches mais aussi de dialogues ! L'utilisation des deux écrans et des possibilités tactiles de la DS sont optimales. En test dans le prochain numéro !

On se demande d'ailleurs pourquoi de lire dans le magazine de la série de Shining Force, tant qu'il y a tant de possibilités de dialogues !

Le jeu du mois sans aucun doute possible

9.5

Retour à la page 10

DOSSIER

RESIDENT EVIL 4

LE jeu du GameCube
- LE meilleur épisode de la série
- Un hommage à tout un cinéma de genre

Captain - Capcom - Distribution : Miraflores / Game Station - Matériel : GameCube - PS2 à deux de sortie : 19 mai 2005 (UK) / 16 mai 2005 (FR)

Plusieurs pages du DVD vont, à présent, être réservées à l'événement du mois, la sortie de Resident Evil 4 sur la console européenne. Pour le summum, nous allons dans un premier temps prendre des vues d'ensemble de la série, son histoire, sa résolution. Je remercie Nintendo de son aide, qui m'a gentiment envoyé les bandes-annonces officielles. Que dire si ce n'est qu'il y avait mille ans de jeu. RE:4 SAUVAGE qui définit RE:4 à la lettre. Le jeu du mois sans aucun doute possible.

Le jeu du mois sans aucun doute possible

TEST

En terme de gameplay, on relève un respect de la série avec toujours autant d'innovation, qui laisse la part belle à la discrétion. On peut également noter l'arrivée d'un système de survie (il faut se nourrir pour maintenir sa stamina etc.) une action à couper le souffle et un suspense haletant.

Autre innovation : l'introduction d'un système de gestion (il faut à présent penser ses blessures). Grâce à tous ces points positifs, ajoutés nous ajoutons une vraie psychologie de personnages, un intérêt renouvelé corrélatement, une "couleur" James Bond, une bande sonore fantastique, MOS Snake Eater est une merveille à se procurer de toute urgence.

9.5

Retour à la page 10

Un VRAI travail psychologique des personnages

PADIATA STORIES

Le jeu du mois en terme de sortie japonaise

Le jeu du mois en terme de sortie japonaise

Le jeu du mois en terme de sortie japonaise

THE WITCHER

Genre : ARPG - Éditeur : CD Projekt - Date de sortie : 2005

Développé par l'équipe polonaise de CD Projekt et basé sur le moteur Aurora de BioWare, The Witcher sera la prochaine grosse surprise en matière de RPG sur PC. Il se différencie par un univers très proche de celui de Legacy of Kain où vous incarnez un marchand gentil. L'équipe a tout misé sur le scénario et les personnages, en tentant d'éviter au maximum le machisme. Un titre que l'on attend avec impatience.

BOMBE EN APPROCHE

Assaut de Carpenter

C'est le mode des remakes en ce moment. C'est au tour de l'excellent Assault de nos moins excellents John Carpenter ! Cette fois, le projet a été confié à un français - J-F Richet (Ma 6-T va craquer), qui pour le coup est entouré d'un très bon casting (surtout Hawke et Leguizamo). Rappelons brièvement le scénario : une nuit de réveil, on peut commémorialer un assaut destructeur d'un bande de ténébreux qui viennent pour récupérer un des membres les plus dangereux de la mafia. Policiers et bandits vont devoir s'unir pour repousser l'offensive. Un objectif : survivre jusqu'à l'aube. Un film que vous devez voir tant RE 4 s'en inspire.

Le remake du fantastique

Assaut de Carpenter

Réalisateur : Jean-François Richet - Casting : Laurence Fishburne, Ethan Hawke, Maria Bello, John Leguizamo - Genre : Thriller / Suspens - Durée : 95' - Sortie : 2 mars 2005



SURPRISE

LA GÉNÉALOGIE DE BILBAZARD 2

PAR ROMANCO

ET SON MAKING-OF

Avant que Paul W. Anderson ne massacre Bilbazard par deux films, à vous tant et ne respectent pas la série, le projet devait être confié à Georges A. Romero, réalisateur mythique de Day of the Dead, Dawn of the Dead ou encore de Zombie, trois films dont la série Bilbazard est TRÈS inspirée. Avant d'être stoppé, il a quand même eu le temps de perdre une pub pour Bilbazard 2. Oubvons la mort... en plus d'un making-of elle est pas belle la vie ? Vous ?

L'ÉMISSION RADIO

Romancing SaGa

Minsitel Song

Le prochain Square Enix promet ENRICHISSEMENT !

Matériel un design étrange

PC

THE WITCHER

Genre : ARPG - Éditeur : CD Projekt - Date de sortie : 2005

Développé par l'équipe polonaise de CD Projekt et basé sur le moteur Aurora de BioWare, The Witcher sera la prochaine grosse surprise en matière de RPG sur PC. Il se différencie par un univers très proche de celui de Legacy of Kain où vous incarnez un marchand gentil. L'équipe a tout misé sur le scénario et les personnages, en tentant d'éviter au maximum le machisme. Un titre que l'on attend avec impatience.

BOMBE EN APPROCHE