

**GAME FAN**

PLAYSTATION 2/XBOX/GAME CUBE/GBA/RPG/ARCADE/RETRO

# Game Fan

CONSOLES FAN MAGAZINE

## NARUTO 2

Enfin un jeu digne du manga sur Playstation 2!

### AVANT PREMIERE

FF7 DIRGE OF CERBERUS

Le retour de Vincent Valentine

METROID PRIME 2

SEGA RALLY 2005

ROMANCING SaGa

### EN TEST

KOF NEOWAVE

Le test exclusif du

nouvel opus sur Atomiswave

ZELDA MINISH CAP

PHANTOM DUST

BERSERK

FABLE...

**SPECIAL NINTENDO**

TOUTES LES INFOS, TOUS LES JEUX

# TOKYO GAME SHOW

25 PAGES POUR DECOUVRIR LES PROCHAINS HITS JAPONAIS !!!

3 MINI-MAGAZINES: **RPG, ARCADE & RETRO**

2004 N°5  
**5,50€**  
Novembre

GAMEFAN #5 FRANCE METROPOLITAINE : 5,50€ - BELGIQUE : 6,50€



## GAUFRES FANTASIA 120%

On a souvent l'impression que l'industrie du jeu vidéo et notre vision de celle-ci suivent un chemin tout tracé comme un cycle de vie qui se répéterait indéfiniment, sans surprise. Prenez par exemple un cycle vidéoludique standard : tous les 4 ans, comme les années bissextiles, vous avez le droit à une nouvelle machine. De même, les blockbusters du type Metal Gear, Zelda ou Gran Turismo suivent grosso modo ce schéma. Avec une plus petite unité de temps vous avez droit chaque année à vos FIFA, vos PES, vos Prince Of Persia et cie. On vous ressert les mêmes reportages sur les salons et vous allez acheter tranquillement votre magazine tous les mois dans le même kiosque. Dans celui-ci, vous trouvez les tests que vous attendez avec les notes que vous attendez (globalement). Un phénomène amusant d'ailleurs : contrairement à ce qu'on pourrait penser, ces « notes » n'interviennent pas dans le processus d'achat. Elles ont plutôt un côté « rassurant » pour le lecteur qui a déjà acheté le jeu et qui se complait dans l'idée qu'il n'a pas jeté son argent par les fenêtres puisque son mag adoré aime aussi. C'est là que tout dérape en ce mois de novembre, que tous les principes si chèrement acquis s'envolent en fumée : les jeux attendus ne sont plus des merveilles et des softs sortis de nulle part impressionnent. Où va le monde ? Le nom d'un jeu ne suffit-il plus à faire sa qualité ? Le fait d'être réalisé par une célèbre équipe n'en est plus un gage ? Pas forcément et c'est bien triste. Vous rendez-vous compte, submergés par des productions qui tendent vers la saturation, il va falloir choisir en faisant très attention. C'est ainsi que ce mois-ci vous pouvez oublier le très attendu Fable, le messie KOF Neowave ou encore le tant espéré Guardian Heroes Advance... Par contre, une licence de dessin animé écrase tout sur son passage (Naruto hein, pas Yu Yu Hakusho...) accompagnée d'un OVNI sur Xbox (Phantom Dust). Heureusement que des jeux comme Zelda sur GBA tiennent toutes leurs promesses. Tout ça c'est bien jali me direz-vous, mais notre combat n'est-il pas vain ? Game Fan réussira-t-il à étendre sa vérité au monde ? Probablement pas. Il suffit de regarder l'augmentation du prix de cette revue pour s'en convaincre : commencée à 3 Euros 90, nous sommes aujourd'hui à 5 Euros 50 malgré tous nos efforts. Est-ce pour nous remplir les poches ? Non, ce serait trop beau. La vérité est bien plus cartésienne. Dans un secteur en crise, Japan Culture Press n'a pas de trésor de guerre pour faire face aux grosses machines de l'édition. La sauvegarde du mag est alors notre objectif à tous et tout est question d'argent dans ce bas monde. Il faut voir le bon côté des choses, si vous lisez ce n°5, c'est que le petit euro de différence avec le n°3 aura accompli bien des miracles.

Quelle mise en bouche pessimiste, n'est-ce pas ? Oh que non ! Je dois même vous avouer que le moral n'a jamais été aussi bon. Si nous payons cher le prix de notre liberté, sa jouissance n'a pas d'équivalent : 25 pages pour décrire un maximum de jeux du Tokyo Game Show ou encore le test de l'unique version de KOF Neowave en France en passant par un dossier consacré à Raiden... Eh oui, vous ne lisez pas GameFan parce qu'il est mieux écrit ou mieux informé que les autres. Non, vous lisez ce mag parce qu'à chaque fois que vous l'ouvrez, vous vous demandez quel sujet tordu nous avons pu aller chercher, quelle idée nous avons pu trouver juste pour être « différents ». Vous savez quoi ? On l'écrit pour les mêmes raisons. A chaque numéro, on se demande ce qui pourrait être original et passionnant à raconter. Nous n'avons aucune limite, aucune censure, aucune directive venant de qui que ce soit. Mon dieu, la liberté aborde des sentiers du pouvoir et plus communément de la grosse tête. Sommes-nous tous devenus imbus de notre prose à l'image de cet édito ? Sûrement ! Mais peu importe, car qui nous en tiendra rigueur ? Qui osera attaquer le seul village qui résiste à l'invasisseur ? Où commence et où s'arrête notre humour pitoyable ? Il est temps de ressortir vos 8-bits, bienvenue dans la 4ème dimension du jeu vidéo.

Asenka / asenka@gamefan-mag.com

## MAKING OF COVER BY RECIO



Les opinions décrites dans ces colonnes n'engagent que leurs auteurs respectifs. Toutes les images sont copyright de leurs auteurs respectifs.

## STAFF ROLL

Publié par Japan Culture Press  
7, rue Mathis - 75019 Paris

téléphone : 01 43 67 10 55  
gamefan@gamefan-mag.com  
www.gamefan-mag.com

Actionnaires JCP : **Stephan Cahn (gérant), Guillaume Dorison, Jacques Touja, Olivier Gilbert, Jonathan Dumont et Frank Soy**

Concepteur du projet : **Guillaume Dorison**  
Directeur de la publication : **Stephan Cahn**  
Direction artistique : **Fabien Vautrin**  
Direction commerciale : **Jacques Touja** (01 43 67 10 55)

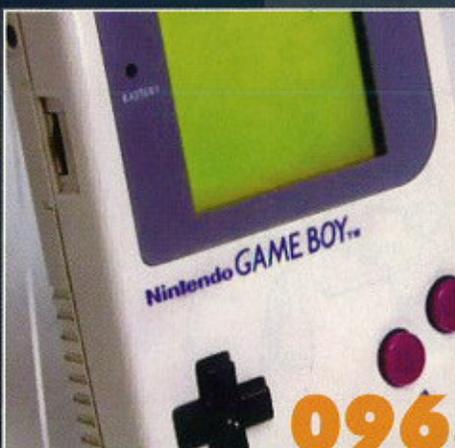
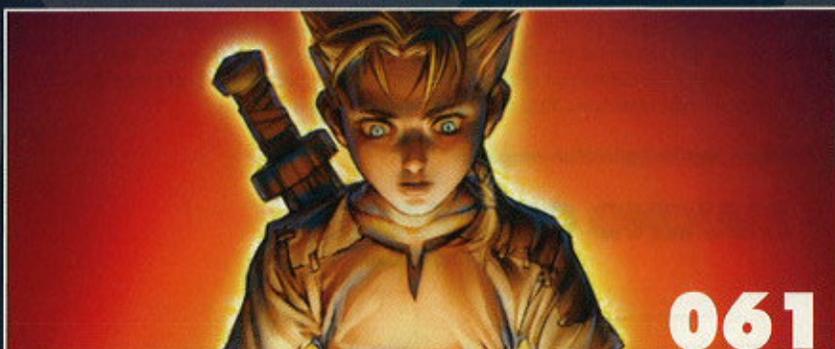
Rédacteur en chef : **Asenka** (Guillaume Dorison)  
Rédaction : **Fabien, Florent, Yamato, Bliss, Frionel, Lemming, BlackDiamond, Captain Algeria, Frédéric.B, Ichigo, Yan Fanel, Oresama, Fellow, Bruno, Monga, Ryo Saeba, Iggy et Falcon.**  
Correction : **Lauriane Sultan**  
Illustration couverture : **Recio**

Impression : **Imprimerie Nouvelle**  
Distribution : **Messageries Lyonnaises de presse**  
ISS : **En cours**  
Commission paritaire : **En cours**  
Dépôt légal : **À parution**

WWW.GAMEFAN-MAG.COM

# GAMEFANS SOMMAIRE

- 006 World News
- 009 Tokyo Game Show
- 010 Reportage
- 014 Les jeux du salon
- 034 Game Heure
- 036 Techno Bazar
- 038 How to make a game
  
- 040 Line Up
- 041 Kengo 3 - PS2
- 042 Sakura Taisen V Ep.0 - PS2
- 044 Naruto Narutimatte 2 - PS2
- 044 Kengo 3 - PS2
- 048 Berserk - PS2
- 050 Gundam Seed Owaranai - PS2
- 052 Phantom Dust - Xbox
- 054 Mortal Kombat Deception - PS2
- 056 Advance Guardian Heroes - GBA
- 057 YuYu Hakusho - PS2
  
- 059 Magazine Level Up+
- 061 Fable - Xbox
- 064 Zelda Minish Cap - GBA
- 066 Shin Megami Tensei III - PS2
- 068 Fiche Retro RPG
- 070 Le journal d'Aliasaka
  
- 071 Magazine Arkadia
- 072 Arkadia News
- 074 Dossier Raiden
- 076 Historique des grosses bornes
- 078 Hyper Ranking
- 082 King of Fighters NeoWave
- 086 King of Fighters 2000/2001
  
- 089 Magazine Retro
- 091 Non Celebrities Death Match
- 092 Retro Saga - Shinobi
- 094 Retro Saga - Bare Knuckles
- 096 Hardware - GameBoy
- 102 Fiches Retro
- 108 King of Gamers
- 114 Free Talk #2



Hi 100000



**PAGE 092**  
**SHINOBI**

1987 - Sega - Arcade



Passengers are not allowed to carry in their checked or carry-on baggage dangerous articles, such as inflammable, explosive, corrosive, poisonous, radioactive, pyrophoric and magnetic materials. Passengers are not allowed to carry weapons or sharp and lethal knives when taking flights. Passengers are not allowed to carry in their checked or carry-on baggage dangerous articles, such as inflammable, explosive, corrosive, poisonous, radioactive, pyrophoric and magnetic materials. Passengers are not allowed to carry weapons or sharp and lethal knives when taking flights.

**WORLD NEWS**

AROUND THE CORNER, AROUND THE WORLD, AROUND YOU !



Frédéric B. & Ryo Saeba



## PRINCE OF PERSIA 2

PS2-Xbox-NGC Europe Nov.2004

Le beau gosse créé il y a bientôt 15 ans par Jordan Mechner repart à l'attaque le 25 novembre sur toutes les consoles dans sa nouvelle aventure intitulée « L'âme du Guerrier ». Si le Prince avait déjoué la mort maintes fois dans Sand of Time, c'était pour mieux s'y confronter dans ce nouvel opus très sombre de surcroît. Le destin du héros est bien de mourir, mais même poursuivi par l'inéluctable, celui-ci ne vendra pas son âme tant qu'il lui restera une seule goutte de sang lui permettant de guerroyer. Après le chef-d'œuvre de l'an passé, la barre est placée haut et le Prince aura fort à faire pour tâcher de surprendre les joueurs et les fans qui attendent de pied ferme cette suite du conte et virtuose vidéoludique aux inspirations orientales. N'aurait-il pas mieux fallu en rester sur le succès de Sand of Time, au risque de dénaturer la série avec cet opus ? Réponse le mois prochain dans un test sans concession bien évidemment. Et croyez-le, la dague du temps ne fera pas effet sur les défauts du jeu s'il y a.



## GOLDEN EYES ROGUE AGENT

PS2-Xbox-NGC Europe Nov.2004

Ne m'appellez pas Bond. Ni James d'ailleurs. Pourquoi ? Parce que dans les prochaines aventures de l'espion britannique, et ceci pour la première fois, ce n'est plus 007 que vous allez incarner ! Un coup de théâtre unique dans la saga sur consoles qui mérite une certaine attention. Le visuel est sobre, le moteur du jeu performant et l'ambiance sonore détonante. Il est présomptueux de la part des programmeurs d'avoir voulu s'engager dans ce qu'on peut considérer comme une suite « inavouée » de l'exceptionnel Golden Eye sur N64. Mais la vie est faite de surprises. Et à défaut d'être à nouveau un jeu culte, début décembre pourrait voir débarquer un FPS somme toute très propre et soigné. Comme la majeure partie des softs de EA dernièrement.



## TENCHU FATAL SHADOWS

PS2-Xbox-NGC Europe 2005

From Software avait édité Tenchu Kurenai l'été dernier au Japon mais c'est Sega qui s'occupera de mettre le jeu en boîte en ce qui concerne les pays occidentaux. Et pendant qu'il y est, l'éditeur en a profité pour changer le nom du jeu afin d'avoir quelque chose qui sonnera peut-être un peu mieux aux oreilles de certains joueurs non orientaux : Tenchu : Fatal Shadows. Nous n'allons pas vous expliquer une nouvelle fois les caractéristiques de ce nouvel épisode de "simulation de ninjas" déjà testée dans le numéro 3 de GameFan mais nous pouvons vous dire que Tenchu : Fatal Shadows devrait débarquer sur Playstation 2 vers Printemps 2005 en Europe et aux Etats-Unis.

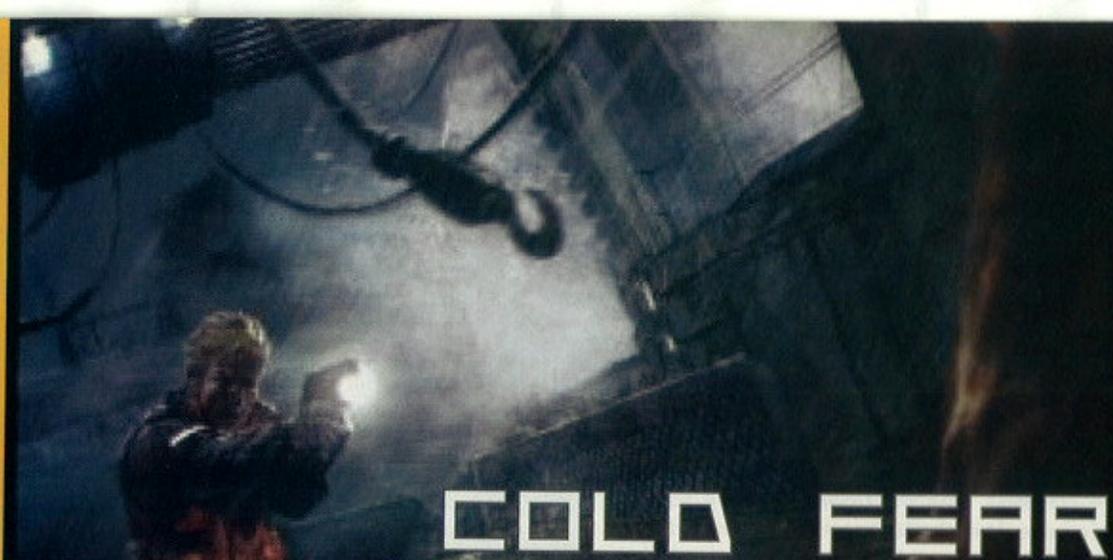


## SCRAPLAND

Xbox USA 2005

Scrapland est un jeu d'action-aventure qui met le joueur dans la peau, ou plutôt dans la ferraille d'un androïde du nom de D-Tritus. En ayant un nom et une dégaine aussi D-risoirs, on peut s'attendre à ce que les aventures de notre fringant robot ne manquent pas d'humour. Et il en faudra de l'humour pour nous tenir en haleine devant la grande quantité de missions (environ 140) qu'on peut trouver sur le gigantesque astéroïde Scrapland. Prévu sur Xbox pour début 2005, Scrapland sera édité par Enlight Software aux Etats-Unis et Nobilis en ce qui concerne l'Europe.





# COLD FEAR

PS2-Xbox Europe-USA 2005

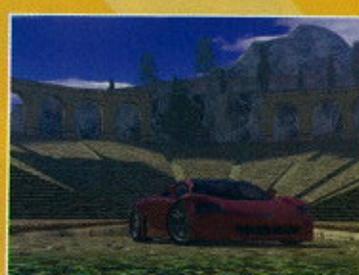
On pourrait déjà deviner à l'avance que Ubi Soft risque de se manger un froid en sortant son jeu d'action-horreur Cold Fear après Silent Hill 4 et à peu près en même temps que Resident Evil 4. C'est sans compter sur l'appui des développeurs français de Darkworks, à qui l'on doit le très controversé Alone in the Dark : The New Nightmare (le 4e opus de cette série dont on peut dire qu'elle est pratiquement à l'origine des jeux d'action-horreur). Dans Cold Fear, le joueur incarne un garde-côte américain du nom de Tom Hasen. Sa mission de sauvetage à bord d'un baleinier russe lui fera connaître le vrai frisson, car sur cet énorme navire, il y a sûrement plus de monstres que d'humains. Cold Fear devrait sortir en Europe et aux Etats-Unis vers courant mars 2005, aussi bien sur Playstation 2 que sur Xbox.



# WORLD RACING 2

PS2-Xbox Europe-USA 2005

Pour la création de World Racing 2, les développeurs allemands de Syntec auraient pu choisir la solution de facilité en se contentant de sortir une simple évolution. Mais pour nous rappeler qu'en Allemagne, il n'y a pas qu'un seul fabricant de voitures bien plus que potables, Syntec a troqué les Mercedes de World Racing premier du nom pour des Volkswagen flambant neuves. Syntec repart donc pratiquement à zéro, car en plus de la refonte graphique, World Racing 2 sera légèrement plus orienté arcade que son prédécesseur (dont la prise en main des véhicules semblait trop réaliste pour certains joueurs, un comble !). TDK Mediactive se chargera d'éditer le jeu, dont la sortie européenne et américaine est prévue pour début 2005 (Xbox et Playstation 2).



## En vrac..

### TALES OF SYMPHONY

Le 19 novembre débarquera en France un somptueux bundle Tales of Symphonia édition limitée. On pourra tout d'abord trouver dans la jolie boîte en carton le jeu de rôle en question, une décoration à mettre sur le devant de la console à l'effigie du héros puis surtout le GameCube ainsi qu'une manette blanche au ciel du plus bel effet aux allures de collector parfaitement maîtrisé comme la Platinum avec Wind Waker en son temps. Le prix n'est pas encore annoncé mais gageons qu'il soit attractif. Et pour qu'une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, sachez que le bundle Mario Kart Double Dash baissera lui à... 99 euros pour les fêtes de fin de l'année ! Quant à savoir si le collector Zelda sera toujours offert, le mystère reste entier. Mais ne boudez pas notre plaisir.



### FIFA STREET

Ceux qui possèdent FIFA 2005 sont sûrement déjà au courant de l'annonce d'un FIFA Street, une version plus simple et développée par EA Sports Big (et non pas par EA Sports comme c'est le cas des FIFA "normaux", même si elle reste «Made in Canada»). A l'instar de NFL Street et des NBA Street du même studio, dans FIFA Street on dirige un nombre restreint de joueurs (2 équipes de 4 joueurs chacune sont présentes sur le terrain, ou bien plus original, on peut faire du un contre un) et presque tous les coups sont permis pour prendre la balle à son adversaire. Aucun arbitre ne viendra vous sanctionner si vous taclez violemment un adversaire et tous les joueurs disposent de techniques spéciales pour dribbler ou tirer. Ce sont les doigts pour que FIFA Street soit un titre qui remémorera aux plus vieux d'entre nous les purs moments de football offerts par Nintendo World Cup, chose que l'Urban Freestyle Soccer d'Acclaim n'avait pas vraiment accompli. EA Electronic Arts prévoit de sortir le jeu sur Playstation 2, GameCube et Xbox courant 2005 (Etats-Unis et Europe).

# METROID

## PRIME 2

### ECHOES

**Dernière ligne droite avant la sortie du bébé de Retro Studio, Metroid Prime 2 Echoes n'en finit pas d'attiser notre curiosité. Heureusement, grâce à Tom Turner de Nintendo Europe et sa version preview plutôt longue, nous avons pu découvrir quelques aspects supplémentaires de ce qui s'annonce comme étant la digne suite du 1er épisode. Metroid Prime avait en effet déjà marqué une très bonne évolution dans la saga. Gageons que sa suite nous réserve quelques surprises, en plus de celles que je vais vous dévoiler, car même si Nintendo cherche à maintenir un voile sur l'histoire, nous en savons désormais un peu plus.**

**Yamato**

Samus se retrouve dépêchée par la fédération galactique afin d'enquêter sur la disparition d'une équipe de Marines. Elle débarque donc sur une planète apparemment inhabitée et finit par retrouver le vaisseau des Marines dans un sale état plein de pauvres soldats tous refroidis. Grâce au visionnage d'un rapport vidéo, on apprend que les Marines ont été décimés par des créatures étranges qui sont apparues de nulle part pour tout submerger, ne laissant aucun survivant. Pour noircir encore le tableau, il semble que des pirates de l'espace soient également présents sur la planète pour effectuer des recherches sur le Phazon et les Metroids. Samus a donc fort à faire dans cette histoire. Sa rencontre avec un Luminoth lui permettra de comprendre que cette planète, Aether, est divisée en 2 plans : la lumière et les ténèbres. Notre sympathique extra-terrestre charge la chasseuse de primes d'empêcher l'invasion des êtres des ténèbres qui pourraient constituer une certaine menace dans le plan "normal".

Des pirates de l'espace et des êtres ténébreux, cela aurait pu passer. Mais il faudra en plus que Samus lutte contre son double ténébreux qui ne cessera de la poursuivre tout au long du jeu. Du pain sur la planche en perspective. Vous commencez une fois de plus votre aventure sans aucun équipement (chose récurrente dans la série), mais impossible d'en connaître la raison auprès de Monsieur Turner (lui arracher des infos étant mission impossible, le secret est bien gardé). Seulement après une heure de jeu, nous pouvons enfin goûter à 2 nouvelles armes : le rayon de lumière et le rayon des ténèbres. A la manière d'un Ikaruga, il vous faut switcher entre ces deux armes, la lumière étant efficace contre les ténèbres et inversement. Les 2 plans de l'Aether s'avèrent similaires, avec quelques différences qui promettent quelques puzzles dans l'aventure, certains éléments étant présents dans un plan mais manquant dans l'autre (vous activez un interrupteur dans les ténèbres, et une porte s'ouvre dans la lumière...).

L'aventure s'annonce longue et passionnante, surtout que dans cet épisode les cut scenes et les rencontres font leur apparition. Finie la solitude de Metroid Prime. Enfin, apparaît également la Dark Suit : le monde des ténèbres étant un endroit inhospitalier, Samus perd de la vie quand elle y évolue et la présence de champs de force lumineux permet de se reposer en regagnant un peu de vie. Cependant, ils ne sont disposés que par intervalles réguliers, le passage de l'un à l'autre étant obligatoire. Le "Dark Visor" est aussi une nouvelle option pour Samus, il permet de faire apparaître certains interrupteurs et de locker des cibles avant de lâcher une pluie de missiles. Et pour finir, nous avons découvert le viseur à échos, qui justifie en partie le titre. Ce dernier propose à Samus de se repérer avec le son, matérialisé sous la forme d'ondes qui apparaissent à l'écran. Ce mode de vision rappellera Daredevil à ceux qui ont pu voir le film éponyme. Espérons que Retro studio nous préparera quelques passages spécialement adaptés à ce mode de vision (qui se souvient de la plongée dans le noir avec des Metroids tout autour dans le 1er opus ?). Du très très bon en perspective.

Niveau graphique, si le moteur a légèrement été amélioré, c'est surtout au niveau des textures que cela se remarque. Les décors aussi sont beaucoup plus détaillés, avec des animations qui viennent briser l'impression de "nature morte" du 1er épisode. Grâce à une petite partie en mode multijoueur, nous avons découvert une nouvelle arène dans laquelle on pouvait prendre le contrôle d'une tourelle afin de dégommer les adversaires. Impossible par contre de savoir si le jeu en LAN est possible, dommage. J'espère que ces révélations vous feront saliver un peu plus en attendant la sortie du titre le 12 novembre aux Etats-Unis et fin novembre en Europe. D'ici là, nous n'avons plus qu'à prendre notre mal en patience...







## TOKYO GAME SHOW 2004 ON LOCATION REPORT

Se déroulant du 24 au 26 septembre, le Tokyo Game Show 2004 avec 117 exposants et pas moins de 461 titres présentés était sous le thème de : "A Brand New Sensation for Everyone in the World".

Reportage & Photos : Oresama  
Présentation des jeux : Fabien

### SQUARE ENIX

Les deux gros poids lourds du RPG, Final Fantasy XII et Dragon Quest XIII, étaient tous deux présents, l'un sur écran géant en vidéo uniquement et le second jouable en huis clos dans la confidentialité la plus totale... Pour ceux qui auront eu le courage de faire une queue de plus de 50 minutes comme l'indiquait la pancarte que portait le gentil employé de chez Square Enix ! D'autres salles en plus de celle de DraQue permettaient de découvrir Kingdom Hearts 2 et le film Final Fantasy VIII Advent Children. Autre titre à noter, une rencontre impossible il y a encore quelques années, avec Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Special, le jeu de plateau pour Playstation 2 présent en version jouable sur lequel il ne manque plus que la mention "de 7 à 77 ans" tant il semble séduire tout type de publics.

### KONAMI

Titre phare du stand Konami, c'est pour la deuxième année consécutive qu'on retrouve Metal Gear Solid 3 sur le salon du Tokyo Game Show, avec tous les jours une bande annonce cinématographique toujours parfaitement orchestrée suivie d'un petit speech. Inutile de préciser que Kojima est un maître dans l'art de jouer avec les médias, il le prouve une fois de plus lors de ce salon. En revanche la démo jouable confirme certaines craintes émises : le jeu semble assez dirigiste. Et pour l'occasion, un stand permettait aux visiteurs de se faire maquiller et se prendre le temps d'un salon pour le Snake du Tokyo Game Show.

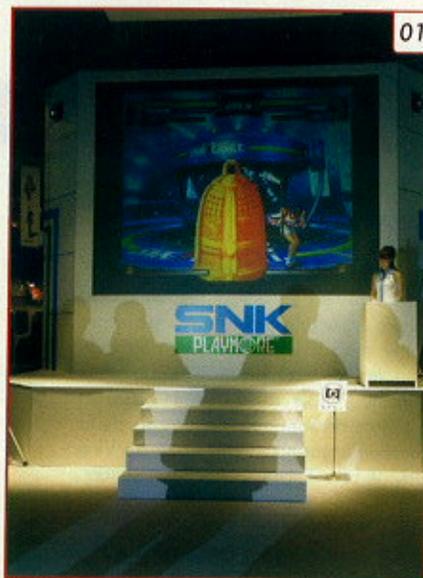
### HUDSON

Le stand Hudson cette année était relativement petit en comparaison avec celui de l'année dernière, le sieur Ohji Hiroi ayant délaissé ce stand au profit de celui de Sega pour assurer la promotion du 5ème épisode de Sakura Taisen. Seul 3 gros titres étaient présentés, mais non des moindres, avec Momotaro Dentetsu USA, le célèbre board game d'Hudson basé sur le populaire personnage Momotaro, qui comme le nom

l'indique se déroule aux USA. On trouvait aussi Tengai Makyō III Namida, le gros RPG de chez Hudson, développé par RED, dont la campagne de promotion semble déjà commencer avec un pack premium annoncé contenant un DVD d'animation de Tengai Makyō Ziria (héros du premier épisode) qui ravira les fans. La vidéo promotionnelle qui tournait promet une bande son de haute qualité, teintée d'une forte touche japonaise comme à l'accoutumée. Du côté de la PSP : The Tower of Purgatory, un jeu d'action qui semble relativement prometteur. Ce TGS cru 2004 sur le stand Hudson fut surtout l'occasion de s'essayer à Tengai Makyō III Namida, enfin, dirent les fans qui attendaient cette suite depuis près de 10ans. Alors que l'année dernière seul un trailer (déjà présenté lors d'un autre événement auparavant) avait été diffusé, cette année, il était enfin possible de tester ce troisième épisode qui prend place à Tsukusu, une version revisitée de la région de Kyushu. Une démo relativement courte et certainement peu représentative puisqu'elle vous place dans un décor rocailleux, livré à vous-même sans indications particulières, à traverser quelques passerelles et grottes, jusqu'à un boss peu agressif. Les combats aléatoires semblent encore d'actualité, mais à l'intérieur de ceux-ci le nombre d'ennemis à l'écran est imposant. On a heureusement la possibilité d'en toucher plusieurs à la fois. Difficile de se faire déjà un avis, surtout que le jeu est encore en pleine phase de développement, mais l'attente pour jouer au titre malgré le nombre de bornes en place témoigne d'un certain attrait pour ce jeu. Un petit stand dédié aux jeux sur portables proposait aussi de s'essayer à Tengai Makyō Ziria, premier épisode de la série, dans une version très similaire à l'original sorti en 89 sur le CD-Rom<sup>2</sup> de la PC Engine.

### BANDAI

Sur le stand Bandai, la part belle était faite à Gundam, avec projections sur écran géant de longues bandes annonces. Pratiquement une heure de vidéo, que de nombreux spectateurs ont visionnée. On retrouvait, en pagaille, Gundam Online (PC), Gundam Network Operation 2(PC), Kidou Senshi Gundam Seed ~Owaranai Ashita he~



01



02



03



04



05



06

**01.** SNK Playmore présentait sur écran géant quelques vidéos de son prochain NeoGeo Battle Colosseum sur carte AtomisWave.

**02.** Le jeu le plus attendu de l'année se faisait relativement discret sur le stand de Square Enix.

**03.** Le remake de King of Fighters '94 présenté accompagné de poupées Pinky Street très populaires en ce moment.

**04.** Hideo Kojima en personne venait défendre son nouveau Metal Gear Solid, plusieurs fois par jour.

**05.** Camouflage rose ambiance survival dans la jungle.

**06.** La démo jouable de Biohazard 4 sur GameCube a fait sensation sur le salon.

(PS2) en test dans ce numéro, SD Gundam Force(GBA), SD Gundam Force Daikessen! (PS2), Gundam Seed Destiny (GBA), Gundam vs Z Gundam (PS2/GC), Kidou Senshi Gundam. Ouf ! Comme vous dites. Top wa Nerael que les fans d'animation de la fin des années 80 connaissent bien, fait aussi son apparition dans les titres de l'éditeur. Mais le trailer qui aura su marquer l'attention cette année est bien celui de Saint Seiya, avec un générique -sans Bernard Minet- en images CG qui fera son petit effet auprès des fans et ce même si en hauts lieux on parle d'un jeu en mauvaise voie. En dehors des différents titres à licence, on notera Pochi to Nya~ sympathique Puzzle Game des rescapés de chez Compile pour PS2 dont la sortie est prévue fin octobre, soit au moment même où vous devriez être en train de lire ces lignes.

## NAMCO

Un stand très Tales of avec Tales of Shymphonia sur PS2, Tales of the World Narikiri Dungeon 3 sur GBA, Tales of Eternia sur PSP et surtout le très attendu Tales of Rebirth sur PS2. Quelques fan-

arts étaient accrochés sur un pan de mur pour le plus grand plaisir des fans. Plusieurs bornes Tekken V étaient mises à disposition pour s'essayer à ce nouvel opus.

## SONY

Le gros jeu Sony du salon était sans conteste Gran Turismo 4. Pour ce qui est du RPG, on retrouvait sur écran géant Waga Ryū wo retrouvait sur écran géant au Tengei III du stand d'Hudson. Pour le staff, on retrouve Masuda Shōji très populaire dans le cercle des amateurs de RPG (Tengai II, Linda Cube, etc...) et les hôtes qui distribuaient gracieusement une démo jouable. Mais l'événement du salon chez Sony venait surtout de l'énorme stand de présentation de la Playstation Portable et de 22 titres jouables. Plus légère qu'on aurait pu le penser, la prise en main se révèle aussi tout à fait satisfaisante et le confort visuel grâce à l'écran d'une très bonne qualité est irréprochable. Seuls points obscurs, l'autonomie et le prix. Ici et là on pouvait entendre parler d'une autonomie de 1h30 voire 2h, mais aucune information réellement fiable à ce sujet.

## CAPCOM

Sur l'espace réservé aux titres Capcom, impossible de manquer Devil May Cry 3 (PS2) et le très attendu Bio Hazard 4 (GC), tous 2 en version jouables, avec des bonnes files d'attente malgré la présence de nombreux écrans pour jouer. On notera au passage que la démo de Bio Hazard 4 était aussi disponible via un numéro hors série de Famitsu ayant reçu un tel succès qu'il était devenu très difficile de mettre la main dessus seulement quelques jours après. Aux côtés des ces 2 blockbusters, pour les joueurs un peu plus oldschool, Viewtiful Joe 2 Black Film no Nao (PS2/GC) et Rockman 8 (PS2). Sur l'écran géant furent présentés Okami ainsi que Shadow of Rome, tous 2 sur PS2, accompagnés d'un petit speech des développeurs. Des bornes d'arcade étaient mises à disposition pour s'essayer au futur titre de baston 2D de chez Capcom : Capcom Fighting Jam. Le mariage avec la basse résolution pour les sprites et la standard pour les décors n'est pas très heureux, pour ce crossover qui semble suivre la voix tracée par Capcom VS SNK il y a déjà quelques années, encore une fois un titre auquel il ne manque plus que l'étiquette écolo recyclage et une suite afin de pousser le concept un peu plus loin en proposant plus de personnages.

## MICROSOFT

Microsoft, une fois de plus n'a pas lésiné sur le nombre d'hôtes, près d'une centaine de fille sur tout le stand. La société vise clairement le créneau des joueurs hardcore, avec une grande partie du stand ciblée sur le jeu en ligne de titres résolument arcade. On pouvait s'essayer à 4 joueurs sur Outrun2 et Spike Out, mais aussi aux nombreux versus fighting : Hyper Street Fighter IIX et Street Fighter III Third Strike, KOF2K2, SNK VS Capcom Chaos, autant de jeux qui rejoignent le Xbox Live de la console de Microsoft. D'autres titres arcade prenaient place dans cette partie du stand avec Metal Slug 4 et Psyvariar 2. L'autre partie était dédiée aux gros titres Xbox, avec le très attendu Halo2 et toute une poignée de jeux occidentaux très populaires en Europe et Amérique mais qui ne risquent pas de trouver un très large public au Japon. Chez Tecmo, on est plutôt copain-copain avec Microsoft, ce n'est un secret pour personne et c'est donc sans étonnement qu'on retrouve l'éditeur juste à côté du stand de Microsoft avec en titre phare DOA

## SNK PLAYMORE

Le stand SNK Playmore placé juste sur la droite de l'entrée principale était impeccable, avec son écran géant présentant ses titres forts et ses hôtes en tenues sobres, mais élégantes, aux couleurs de la firme, qui distribuaient les booklets SNK. C'est sur l'écran géant que fut présenté en vidéo le prochain gros titre SNK Playmore développé pour le système Atomiswave, Neo-Geo Battle Coliseum, titre regroupant les plus grosses icônes des hits Neo-Geo. On avait déjà pu voir auparavant quelques screenshots, mais voir le jeu tourner sur écran géant donne une assez bonne impression, plus convaincante que les derniers essais de crossovers dont on a eu droit récemment. Sur ce même écran, quelques joueurs se sont affrontés sur KOF Maximum Impact lors d'un tournoi organisé pour l'occasion ; les spectateurs étaient assez nombreux, mais les affrontements n'étaient pas particulièrement intenses. Cependant, le stand SNK Playmore était surtout placé sous le signe du 10th Anniversary The King of Fighters, avec

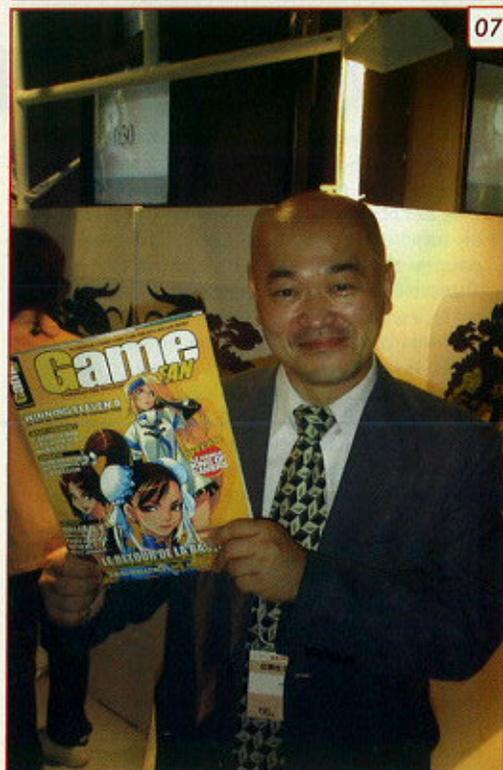
tout un tas d'événements organisés à cet effet. Non, seulement on pouvait jouer aux différents opus du 95 au 2002 sur 3 bornes en freeplay, et ainsi affronter quelques adversaires de tous horizons, mais tout un tas d'autres choses étaient mises en place. Un podium spécialement aménagé pour un cosplay maison se tenait au milieu du stand, sur lequel était présente l'inévitable Mai Shiramui, mais aussi Joe Higashi et tous les autres personnages récurrents de la série. Le couple gagnant reste celui de Vice et Mature, le plus apprécié par les visiteurs. A l'attention des grands historiens du jeu vidéo, un écran retraçait la saga KOF de ses origines aux dernières versions dans une vidéo de plusieurs minutes. Le titre marquant cet anniversaire est bien sûr le remake de KOF 94 ici présenté et jouable (à défaut d'un KOF2004). Il faut bien reconnaître que l'annonce d'un remake avait suscité une certaine curiosité chez les fans, malheureusement le résultat reste assez décevant : si les sprites sont bien dans une définition plus

06. On pouvait admirer la nouvelle Playstation 2 et s'étonner de sa taille minuscule.

07. Sur le stand Hudson, Toshiyuki Takahashi légende vivante des jeux vidéo des années 80 ayant inspiré le héros d'Adventure Island pose avec GameFan.

08. Une vidéo et une démo jouable de Tengai Makyuu III Namida étaient livrées à l'avidité des fans.

09. Namco toujours vaillant proposait de nombreux nouveaux épisodes de ses plus grosses licences.



06

07

08

09

fine, ils gardent le côté raide et mal animé de l'original, et hormis la possibilité de créer sa propre team, il ne semble pas que de gros bouleversements aient été apportés. Les décors ici en 3D sont inspirés de l'original mais ils restent assez épurés, pour ne pas dire vides. A disposition pour jouer, SNK proposait un joypad adapté de la NeoCD pour la PlayStation2 (dont la performance et la prise en main reste assez discutables) sur lequel deux boutons en façade ont été rajoutés et deux sur la tranche. Les amateurs auraient préféré une adaptation du stick Neo-Geo, cela va s'en dire. KOF 2003 dans sa mouture PS2 était aussi jouable, et une fois de plus l'intérêt de mettre les décors en 3D reste assez discutable, tant le rendu manque d'esthétisme, mais semble-t-il, il faut justifier de l'Emotion Engine. Ce fut aussi l'occasion d'apprendre les portages de KOF 95 à 97 et 98 à 2000 sous forme de compilations. Les fans seront heureux d'apprendre que Last Blade 1 & 2, Twinke Starsprites, Garou Mark of the Wolves, sans oublier KOF Maximum Impact2 pour 2006 (comment pourrait-on l'oublier) sont tous prévus pour Playstation 2. Aux côtés de KOF, en guise de titre phare de la firme, on retrouvait Metal Slug dans différentes versions. La plus surprenante reste celle en 3D, avec 3 écrans faisant tourner en boucle une vidéo qui n'avait pas l'air d'emballer particulièrement les foules. Heureusement pour ceux qui n'ont pas des yeux bioniques comme Steve Austin et qui ne voient qu'en 2 dimensions, l'éditeur a pensé à eux avec l'adaptation du 4ème épisode en version jouable, ainsi que l'opus GBA qui commençait à se faire attendre. Sans atteindre le niveau d'une version Neo-Geo, c'est évident, ce Metal Slug Advance reste tout à fait convaincant et semble remplir son contrat. Du côté des téléphones portables, un secteur qui marche bien, on retrouve le développeur avec une gamme de jeux sympathiques : Metal Slug, Metal Slug STG, KOF Volleyball, Joyjoykid, etc. même si le confort de jeu reste assez délicat pour certains titres.

## ATLUS

L'un des plus grands stands du salon, celui du couple Sega Sammy, présentait un nombre de jeux conséquent avec pour titres phares Sakura Taisen V, Sega Rally 2005, Berserk, The Typing of the Dead Zombie Panic et Shining Tears, le tout sur PlayStation 2. Pour l'occasion, plusieurs events se sont déroulés comme celui avec Ohji Hiroi entouré des différents membres de Sakura Taisen V, ou encore quelques autres pour Berserk dont une avec le doubleur de Guts. Dans un coin discret était présente une zone Puyo Puyo Fever avec une hôtesse arborant un couvre-chef en forme de Puyo distribuant des ballons. Sous vitrine étaient disposées les différentes versions déjà commercialisées ainsi qu'une vidéo de l'adaptation pour DS. Une autre partie du stand était elle destinée aux joueurs arcades avec 5 bornes côte à côte pour l'adaptation de The Rumble Fish (PS2).



10. Les monstres de Monster Rancher se baladaient librement dans le salon.



11. Le stand Jaleco faisait la promotion d'un nouvel épisode du jeu de Mahjong : Suchi-Pai.

## COSPLAYERS

Les cosplayers du TGS étaient en grande forme pour cette session 2004, et même sans être particulièrement fan de ce type de manifestations, on ne peut que s'incliner devant le soin apporté à certains costumes et leur qualité. L'énorme quantité de travail qu'on trouve derrière pousse aussi au respect. Placés dans une large allée qui sépare les 2 grands dômes principaux du salon, les poseurs étaient nombreux et derrière chaque queue se trouvaient un ou plusieurs cosplayers, en train de reprendre les différentes postures de leur personnage, pris sous les flash d'un photographe ou d'un amateur avec son téléphone portable dernier cri. On pouvait rencontrer toutes les grandes icônes du jeu vidéo actuel, dont de nombreuses Yuna de FFX, plusieurs Leon de Castlevania dans des tenues d'une rigoureuse ressemblance, quelques personnages issus de l'univers Street Fighter tels que Cammy, mais aussi de celui de KOF avec les inusables Iori et Kyo. Shin Sangoku Musou avait aussi la part belle avec quelques petites troupes qui organisaient des poses à plusieurs, Guilty Gear, avec SolBadguy et autres... Mais les plus populaires des participants restent sans aucun doute le terrible couple pour Metal Gear Solid 3. On notera quelques personnages rigolos et décalés pour égayer la fête, comme un Sonic tout kawaii ou une Linoa à barbe.



## KIDS' CORNER

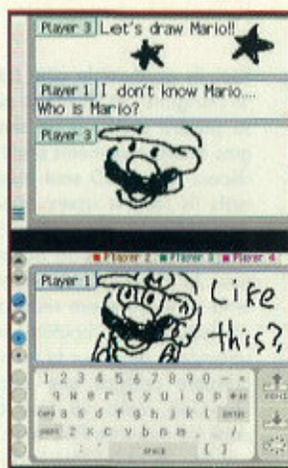


Une autre partie du salon, assez en recul des autres est celle à l'attention des plus jeunes. On trouvait des mini stands Konami/Hudson, Capcom, Sega, Bandai, avec uniquement les titres qui toucheront ce jeune public. Un coin rétro baptisé Natsukashi no TV Game permettait également de découvrir et jouer à des classiques du jeu vidéo sur Famicom, Super Famicom ou Megadrive, tels que Gadius, Sonic 1, SF2... C'était aussi l'occasion pour les enfants de rencontrer un Sonic géant qui se baladait dans allées du hall, et d'être pris en photo avec. Les plus âgés préférant être en compagnie de Yuji Naka.

## Nintendo DS Les derniers réglages

On a enfin quelques détails solides concernant la sortie de la prochaine console portable de Nintendo. La date de sortie est maintenant fixée au 21 novembre pour les Etats-Unis au prix indicatif de 149\$, les Japonais devront attendre le 2 décembre pour mettre la main dessus à 15000 yens pièce. On sait aussi que l'application PictoChat permettant d'envoyer des messages et des dessins à d'autres consoles via la connexion sans-fil sera livrée avec. La console proposera une interface multilingue et quelques options de calendrier et d'horloge. Une option de mise en veille permettra d'économiser vos batteries, la console s'allumera toute seule si une autre DS entre dans le périmètre de communication wireless de la machine. Les jeux seront quant à eux proposés au prix unitaire modique de 30\$ ou 4800 yens. Pour finir, en ce qui concerne la sortie européenne, elle est toujours prévue pour début 2005. Rendez-vous en fin de dossier pour découvrir tous les titres de lancement de la console au Japon.

## HARDWARE WATCH

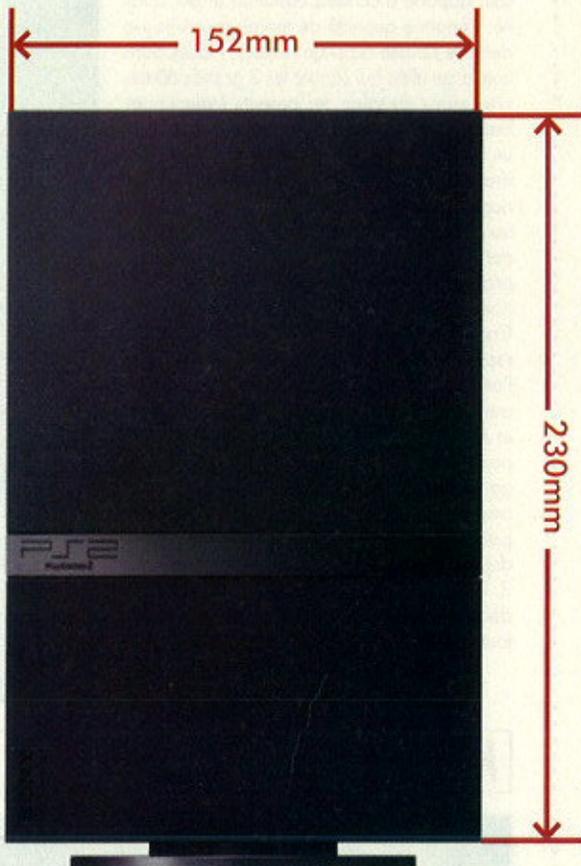


PictoChat, l'application communicante de Nintendo permet d'échanger des messages et des dessins avec 15 autres personnes. Un bonus bien appréciable pour tricher en cours...

28mm



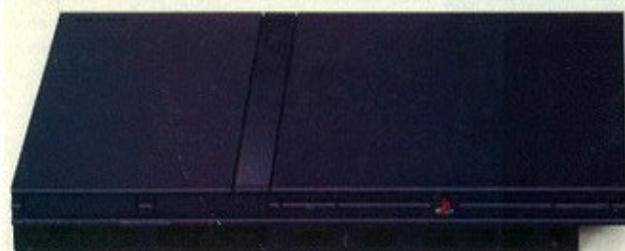
152mm



230mm

## PSTwo Une PS2 relookée

Petite surprise de la part de Sony pour ce Tokyo Game Show 2004 avec l'annonce d'un nouveau design pour sa console best-seller PlayStation 2. Ce nouveau look, plus petit, plus mignon, reprend dans les grandes lignes l'aspect de son aînée. La console intègre en interne un port Ethernet 100base-TX/10base-T pour le jeu en réseau, le transformateur quant à lui passera en externe pour des raisons de place. Les amateurs de jeux en réseau s'interrogent sur la disparition du connecteur pour le disque dur, espérons que Sony ne les oublie pas. Le chargement des jeux de ne fait plus via un tiroir mais directement par le dessus de la console. Une gamme d'accessoires entourera la sortie de la machine, vous allez par exemple pouvoir munir votre console d'un socle circulaire afin de la maintenir en position verticale. La PSTwo sera disponible le 1er novembre en Europe et aux USA sans changement de prix et le 3 novembre au Japon en open price (c'est le revendeur qui fixe son prix). Sony prépare ses armes pour la période de Noël face à un Xbox de plus en plus agressive hors Japon.



# Playstation Portable

## Premier bain de foule pour la PSP

Véritable reine du salon, Sony avait fait les choses en grand pour faire découvrir au grand public sa nouvelle console : la PlayStation Portable (PSP). Sur le stand le plus grand du salon, il était possible de s'essayer à une vingtaine de jeux différents, présentant de manière probante la qualité de la console. Un écran exceptionnel, une prise en main excellente et une légèreté étonnante pour une machine qu'on imaginait plus lourde. Techniquement, la console produit des images impressionnantes de finesse, les jeux présentés sur le salon se rapprochaient vraiment de la qualité des jeux Playstation 2 actuels. Sachant que les développeurs n'ont les kits de développement que depuis quelques mois, on n'ose imaginer ce que donneront les titres de deuxième ou troisième génération. Au niveau des annonces, Sony ne communique toujours pas sur le prix,

ni sur la date de sortie de la console. Les rumeurs les plus folles courent donc concernant le tarif, l'écran à lui seul coûterait déjà 450 euros à fabriquer. Autre point d'inquiétude, alors que Nintendo a confirmé la sortie de sa console début décembre et a déjà commencé sa campagne de pub au Japon, Sony reste très discret. Toujours prévu sur les plannings pour la fin de l'année, il ne serait pas étonnant d'avoir la nouvelle console du constructeur dans nos mains en 2005 seulement. Enfin, le dernier point d'ombre concerne la durée de vie de la batterie. Sony promet toujours 8 heures de jeu mais précise que ce sont les développeurs qui devront faire en sorte que leurs jeux ne soient pas trop gourmands. Ainsi, il ne faudra pas abuser de la puissance du processeur (un comble) ou du lecteur UMD afin de préserver la batterie...



Shutoku Battle (Genkii)



Poporocrois Monogatari (Sony Computer)



Soukyuu no Fafner (Bandai)



Derby Time (Sony Computer)



Minna no Golf (Sony Computer)



Shin Sangoku Musou (Koei)



Doraslot Super Hena Hena (Dorasu)



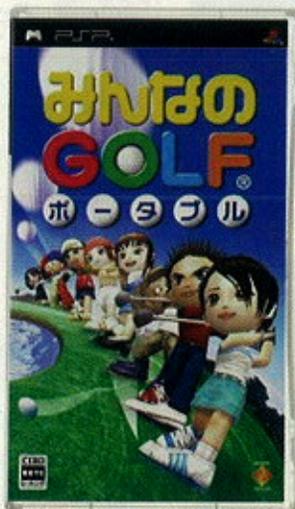
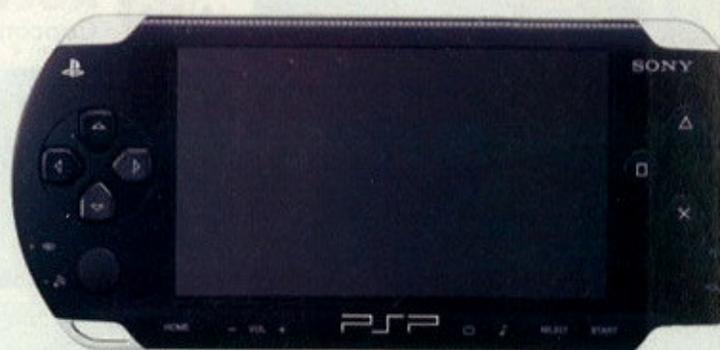
Coded Arms (Konami)



Koukaku Kidoutai Ghost in the Shell (Bandai)



Densha de Go Tōkyō Kyūyō (Ongakukan)



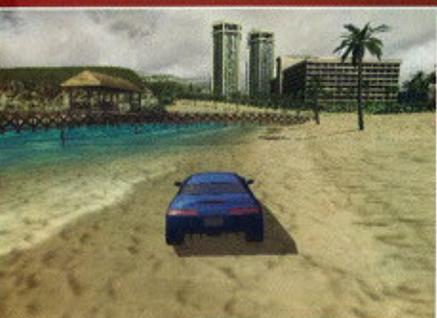
ps2

## Rune Chaser

Namco - Printemps 2005



Dans la grande tradition de ChaseHQ, Namco prépare un jeu de poursuites policières à voiture sur Playstation 2 nommé Run Chaser. Le titre vous fait incarner un jeune policier du nom de Sole qui va devoir se balader en ville à bord de sa voiture et arrêter les truands par tous les moyens. Les courses-poursuites donnent lieu à des accidents spectaculaires. Aidé de votre partenaire Gordon, vous allez devoir déjouer les plans du cartel qui menace Priyo City. Mélange subtil de Burnout et de Grand Theft Auto, vous pouvez visiter l'intégralité de la ville de manière libre et découvrir la cinquantaine de missions proposées dans le jeu à même l'asphalte. Rune Chaser est pour le moment peu avancé dans son développement et devrait sortir d'ici le printemps prochain au Japon.



gba

## Rockman EXE 5

Capcom - Décembre 2004



Entre la série Zero, la série X et la série EXE, les fans de Rockman ne sont pas prêts d'épuiser toutes les aventures du petit héros bleu de Capcom. Et c'est un nouveau double épisode de la série Rockman EXE que Capcom est actuellement en train de mitonner dans une marmite GameBoy Advance. Le jeu reprend le classique système semi-RPG de la série avec une tonne de nouveaux Chips pour customiser votre personnage et un mécanisme de combat légèrement amélioré (Tag battle). Rockman EXE 5 sera disponible en deux versions Team of Blues et Team of Kernel, la première en vente au mois de décembre et la seconde au mois de février prochain.



ps2

## Shinseiki Yuusha Taisen

Atlus-Takara - Début 2005



Pourquoi inventer de nouveaux concepts alors qu'il suffit de reprendre ceux de son voisin qui vend des jeux à tour de bras. C'est un peu ce que fait Atlus en recopiant le Super Robot Taisen du bon élève Banpresto. Shinseiki Yuusha Taisen est une simulation stratégique mettant en scène des robots géants extraits du catalogue de Sunrise et Takara. Les amateurs retrouveront avec plaisir des monstres de mécanique extraits de Daguon, Mightgain, Gaiōgaigar et quelques robots spécialement créés pour l'occasion. Le jeu est intégralement en 3D que ce soit pour la représentation du théâtre d'opérations ou pour les séquences d'attaque. Shinseiki Yuusha Taisen est prévu sur Playstation 2 pour début 2005 au Japon.



ps2

## Princess Maker 4

Gainax-HumeX - Décembre 2004



La série de jeux Princess Maker est fondatrice du genre "éducation et élevage de jeunes filles". Créée par le fameux studio d'animation Gainax, elle était tombée un peu en désuétude avec un quatrième épisode réalisé par Ninelives qui tenait plus de l'arlésienne que du projet concret. Il faudra attendre l'arrivée de l'équipe de développement de GeneX pour que le travail reprenne, le titre étant maintenant directement destiné à la Playstation 2. Le design des personnages a été confié à Tenhiro Naoto dont on a déjà pu admirer le talent sur la série Sister Princess. Votre mission : vous occuper de l'éducation d'une jeune princesse de 10 ans à 18 ans, déterminant par vos choix son orientation future. Princess Maker 4 est prévu pour le printemps 2005 au Japon.

gba

## Tales of the world Narikiri Dungeon 3

Namco - 2005



Namco capitalise une fois de plus sur sa fameuse série Tales of en sortant un nouvel épisode sur GameBoy Advance. Tales of the world Narikiri Dungeon 3 est actuellement en développement chez Alpha System et mettra en scène des personnages extraits d'autres jeux de la série comme Tales of Destiny 2 ou Tales of Symphonia. Le système de combat est toujours aussi dynamique, appelé Condensed Linear Motion Battle System (CLMBS) il permet de créer des chaînes de combos entre vos différents personnages. On retrouvera les héros des autres épisodes de Tales of the world : Furio et Caro qui joueront encore de leurs costumes pour acquérir de nouveaux pouvoirs. Tales of the world Narikiri Dungeon 3 sortira l'hiver prochain au Japon.

ps2

## Kagero II : Dark Illusion

Tecmo - Décembre 2004

Quatrième épisode de la série de jeux à pièges produite par Tecmo sur PlayStation (Kokumeikan, Kagero, Soumatou). Kagero II : Dark Illusion vous propose d'incarner une jeune kunoichi (femme ninja) qui doit empêcher l'invasion de sa demeure par tous les moyens. Pour ce faire, elle va devoir placer des pièges aux endroits stratégiques de la maison afin de contrer le plus efficacement possible vos ennemis. Ce nouvel épisode fait la part belle à l'action et votre héroïne participera beaucoup plus aux effusions de sang qui vont tacher sa tapisserie. Kagero II : Dark Illusion est prévu pour la fin de l'année sur PlayStation 2.



ps2

## Zettai Zetsumei Toshi 2

Irem - 2005

Après l'excellente simulation de survie en milieu sismique, Irem remet le couvert avec un nouvel épisode de Zettai Zetsumei Toshi (SOS Final Escape chez nous). Cette fois, point de tremblement de terre à l'horizon. Le jeu sous-titré Itetsuita Kiokutachi (nos souvenirs glacés) vous plonge en plein déluge. Vous habitez une ville polder du nord du Japon, construite en partie sur la mer. Les pluies diluviennes font dangereusement monter le niveau de l'eau et vous allez vite vous retrouver face à de catastrophiques inondations. La ville d'un type nouveau "Geofrontier" est construite en profondeur et les cavités d'habitation sont rapidement submergées. L'histoire suit le destin d'un serveur et d'une barmaid qui vont devoir se tirer de ce pétrin glacé.

Le système de jeu vous permet d'incarner alternativement les deux personnages afin de débloquent certaines situations, les deux héros devant s'entraider pour survivre. Par exemple, Fujimiya (la demoiselle) pourra actionner une écluse permettant une fois l'eau écoulée à Shinohara (le jeune homme) de franchir une rivière en crue. Graphiquement, l'évolution est indéniable depuis le premier épisode, de nombreux effets visuels viendront agrémenter vos balades dans l'eau glacée. Reste à espérer que le titre ne souffrira pas comme son aîné de ralentissements gênants lors des scènes lourdes en éléments de décors. Zettai Zetsumei Toshi 2 ~Itetsuita Kiokutachi~ est prévu pour l'année prochaine sur Playstation 2.



**Xbox Metal Wolf Chaos**  
From Software - 2005

L'éditeur From Software est en passe de devenir le spécialiste des jeux d'action mettant en scène des robots géants ; après les perles de la série Armored Core ou Murakumo, voici venir Metal Wolf Chaos sur Xbox. Le jeu est supervisé par le créateur d'OTOGI et se trouve être une simulation/action ultra-dynamique à bord d'un monstre d'acier. Metal Wolf Chaos vous propose d'incarner le Président des Etats-Unis en personne à bord d'une armure mobile, sa mission étant de déjouer le coup d'état fomenté par son vice-président. Votre robot possède un armement impressionnant allant de la simple mitrailleuse rotative au lance-missile à tête chercheuse. Le jeu sera compatible Xbox Live afin de participer au classement des meilleurs scores et télécharger quelques bonus. Une partie jeu en réseau est à l'étude selon le producteur mais rien n'est certain pour le moment.

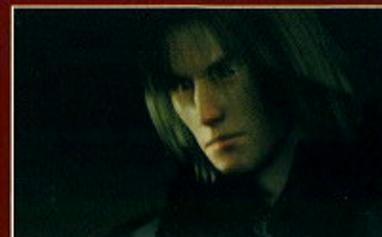
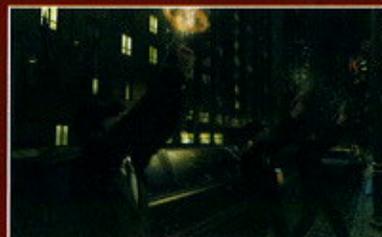
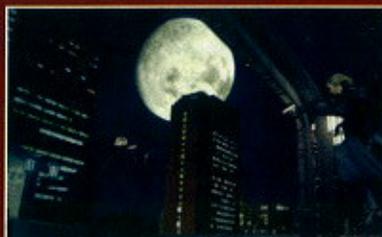


**ps2 Tsukiyoni Saraba**  
Taito - 2005

Taito se lance dans les jeux d'action à l'américaine avec Tsukiyoni Saraba, titre d'action/gun-fight actuellement en développement sur Playstation 2. Vous incarnez Crow, un jeune homme au destin trouble en quête de vengeance. En effet, peu de temps après son immigration en Italie, sa mère est tuée par la mafia locale. Crow va devenir agent pour organisation gouvernementale et effectuer de basses besognes en tant que tueur professionnel. Il sera aidé par une jeune fille germano-britannique nommée Alice qui vous aidera dans certaines missions. Le système de jeu use et abuse des effets de ralentis et de freeze de caméra, le héros pouvant utiliser à loisir son pouvoir de contrôle du temps. Le design des personnages est confié au mangaka Ryoji Minagawa (ARMS, Spriggan...) et la musique au célèbre Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger, Xenogears...). Tant que nous sommes dans les mondanités, le jeu est réalisé par une ancienne équipe de Konami ayant travaillé sur la saga GensoSuikoden. Tsukiyoni Saraba est prévu pour l'hiver prochain sur Playstation 2.



Taito a beaucoup investi dans la cinématique d'intro du jeu, entièrement en images de synthèse et bourrée d'effets inspirés de la trilogie Matrix.



**ps2** **Nobunaga no Yabou Online**  
**~Hiryu no Shou~**  
 Koei - Automne 2004



Tentant de lutter tant bien que mal face à la domination de Final Fantasy XI, Koei sort une nouvelle version de son RPG massivement multijoueur se déroulant dans l'univers de Nobunaga no Yabou. De nombreuses nouveautés sont incluses dans cet add-on comme la possibilité de monter vos personnages jusqu'au niveau 60, posséder votre propre maison ou encore visiter un donjon spécialisé dans le level up. Vous pouvez acheter un paquet d'objets pour décorer votre demeure, vous pourrez ensuite inviter vos amis à la visiter. Un tout nouveau système d'influence sociale nommée Chigyuu permettra de monter votre propre clan et gérer sa mainmise sur le commerce et les habitants de la ville. Votre équipement a encore été enrichi et ce ne sont pas moins de 150 items supplémentaires qui pourront être utilisés lors des combats. Nobunaga no Yabou Online ~Hiryu no Shou~ devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes, la mise à jour ne coûte que 2520 yens.

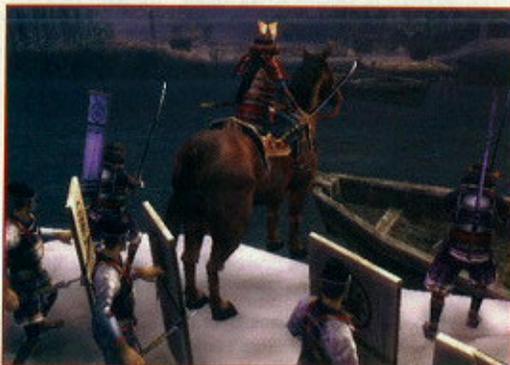
**ps2** **Yoshitsune Eiyuuden**  
 From Software - Janvier 2005

Nouveau jeu d'action tout droit sorti des studios From Software, Yoshitsune Eiyuuden ~The story of hero Yoshitsune~ est un jeu d'action dans la droite lignée de la série Shin Sengokumusou (Dynasty Warrior de ce côté du globe). Vous incarnez Minamoto no Yoshitsune, général de l'ère Heian (794-1185) qui a joué un rôle important dans de multiples trahisons et lors de l'unification de clans à travers tout le Japon. Le scénario du jeu est calqué de manière précise sur les faits historiques, vous faisant revivre la vie de Minamoto no Yoshitsune. Certaines parties de sa biographie sont reproduites sous forme de cinématiques alors que les batailles se déroulent en temps réel en maniant l'épée. En plus de vous battre dans les mêlées, vous aurez tout loisir de diriger les troupes qui vous entourent grâce à une interface de combat tactique simplifiée. Reste à espérer que le mélange Action et Tactique soit bien équilibré pour plaire au plus grand nombre. Yoshitsune Eiyuuden est actuellement en développement sur Playstation 2 et sortira en janvier prochain au Japon.



**psp** **Armored Core**  
 From Software - 2005

La série Armored Core débarque sur Playstation Portable (PSP) avec un épisode intitulé Armored Core Formula Front. Contrairement à tous les épisodes de la saga cette version portable ne sera pas un jeu d'action pure, il fera beaucoup plus appel à votre intellect qu'à vos réflexes. Votre but est de gérer l'intelligence artificielle d'un robot en programmant ses actions et ses réactions face à des situations prédéfinies. Chaque pièce de votre robot possède des caractéristiques particulières pouvant être interfacées avec l'intelligence artificielle principale. Le jeu est beaucoup moins sombre qu'auparavant et se déroule en grande partie dans des aires de combat virtuelles aux couleurs fluos. Une version Playstation 2 est aussi à l'étude suivant le même principe de maniement, il devrait être possible de transférer vos robots d'une console à l'autre en passant par un câble link.



2 Sekai no Senki

• Gamax • Printemps 2005 •



La saga de roman Sekai no Senki est une œuvre majeure de la science-fiction japonaise et son adaptation en série d'animation par Sunrise n'a fait que populariser une histoire aux tenants et aboutissants complexes. Gainax a produit l'année dernière un jeu d'aventure pour PC se déroulant dans l'univers de la série et Cyberfront a annoncé lors du TGS son intention de le porter sur PlayStation 2. Le jeu vous met aux commandes d'un croiseur spatial de la race Ahb (sorte d'elfes de l'espace) dans leur lutte contre l'empire humain. Le jeu introduit bon nombre de nouveaux personnages dessinés par Takami Akai, charadesigner et illustrateur pour la série. Le jeu alterne phase de simulation tactique où il vous faudra décider d'une stratégie globale pour votre flotte et des phases d'aventure où vous allez rencontrer nombre de personnages récurrents de l'œuvre. Sekai no Senki sur Playstation 2 bénéficiera d'améliorations dans son interface et d'une toute nouvelle cinématique d'introduction pour faire plaisir aux fans. Le titre sortira au printemps 2005 au Japon.



gba Croquet! Great Toki no Boukensha  
Konami - Décembre 2004



Le manga Croquet! publié dans le magazine KoroKoro Comics est toujours aussi populaire auprès de des jeunes japonais. Konami jamais avare en jeux à license prépare un nouvel épisode des aventures de Croquet et de ses amis sur GameBoy Advance. Le jeu mélange phases de stratégies tactiques sur un terrain à cases et phases d'action pure pour les combats à proprement parler. Plus de 37 personnages extraits de l'univers du manga viendront ponctuer votre aventure de leur présence dans les phases scénaristiques du mode Story. Croquet! Great Toki no Boukensha est prévu pour le mois de décembre au Japon.



psp Mojipitan Daijiten  
Namco - NC

Peu connu hors du Japon, Mojipitan est pourtant un puzzle game très populaire créé par Namco. La raison principale de son non-export vient du principe même du jeu où il vous faut créer des mots en Japonais en pausant des briques sur une grille. Le but final étant de nettoyer la grille de toutes ses briques afin de passer au niveau suivant. Namco vient d'annoncer qu'une version spéciale de Mojipitan était actuellement en préparation sur Playstation Portable avec une tonne de nouveaux niveaux inspirés de jeux de l'éditeur (Tower of Duraga, Katamari Damacy...). Un nouveau mode versus contre l'ordinateur et un mode apprentissage pour les débutant seront aussi de la partie pour initier les petits nouveaux. Kotoba no Puzzle Mojipitan Daijiten est prévu pour le lancement de la console portable de Sony au pays du soleil levant.



ps2 Taiko no Tatsujin Go! Go! Godaime!  
Namco - Décembre 2004



Namco ne lâche plus sa simulation de tambour traditionnel Taiko no Tatsujin et c'est déjà le 6ème épisode (en comptant Waku Waku Anime) qui débarque sur Playstation 2. Taiko no Tatsujin Go! Go! Godaime ! apporte surtout une tonne de nouvelles chansons qui raviront les amateurs de frappe avec quelques titres connus comme Choo Choo Train, Cutie Honey, Mickey Mouse March ou encore le requiem de Verdi. Niveau jeu, Namco a ajouté une nouvelle "note de musique" qui défilera sous vos yeux nommée Oimo (patate). Lorsqu'elle entre en jeu, vous devez dévorer à toute vitesse une grosse patate en tapant le plus vite possible sur votre tambour. Comme d'habitude, l'éditeur a renouvelé les mini-jeux et on pourra s'essayer au chamboule-tout ou à l'aide du déplacement de personnes âgées. Taiko no Tatsujin Go! Go! Godaime I et ses 40 chansons sera en vente le 9 décembre prochain.

## ps2 Sega Rally 2005

Sega - Début 2005

Sega fête dignement le dixième anniversaire de la série Sega Rally avec la sortie d'un nouvel épisode attendu comme le messie par tous les fans de courses typées arcade. Ce nouvel épisode n'a pas pour objectif de concurrencer les simulations pointues de rally actuellement disponibles sur console mais bien d'apporter un plaisir immédiat fait de dérapages faciles et de voitures ultra-résistantes. La grosse nouveauté de cet épisode vient de la gestion des paramètres météo et des phases de la journée (matin, midi, soirée, nuit). Certains circuits changeront du tout au tout en fonction des réglages que vous aurez fait ou qui vous seront imposés dans le mode mission. Sega Rally 2005 est actuellement en préparation sur Playstation 2 et devrait être disponible début 2005.



## gba Moero!! Jaleco Collection

Jaleco - Novembre 2004

Surfant sur la vague des rééditions de jeux Famicom initiée par Nintendo avec sa gamme Famicom Mini, Jaleco prépare une compilation de ses meilleurs jeux de sport de la gamme Moero !!. La cartouche regroupera 6 titres différents, on trouvera Moero!! Pro Yakyuu (souvent considéré comme le meilleur jeu de baseball de la console), Moero!! Pro Tennis, Moero!! Pro Yakyuu 88 Ketteiban, Moero!! Pro Soccer, Moero!! Junior Basket et enfin Moero!! Judo Warriors. En plus, Jaleco vous proposera une petite rétrospective présentant la sortie des jeux et leurs visuels d'origine. Moero!! Jaleco Collection sortira sur GameBoy Advance pour l'automne.



## psp Rengoku The tower of purgatory

Hudson - NC

Un peu marginalisé ces dernières années, Hudson compte bien profiter de la nouvelle génération de consoles portables pour faire son grand retour sur le devant de la scène. Premier titre annoncé sur Playstation Portable, voici Rengoku The tower of purgatory, un jeu d'action aventure se déroulant dans un univers post-apocalyptique. Le système de combat est original et a la particularité de gérer de manière indépendante la vitalité de certaines parties de votre corps (tête, bras, torse, jambes). Il vous sera d'ailleurs possible de customiser toutes ces parties avec différents items afin de faire monter vos statistiques et effectuer de nouveaux coups. Le scénario du jeu est basé sur la célèbre oeuvre de Dante : La divine comédie. Rengoku The tower of purgatory sera jouable en réseau jusqu'à 16 joueurs et devrait être disponible au lancement de la Playstation Portable au Japon.



ps2 **S.L.A.I. Phantom Crash**  
Konami - Février 2005

La simulation de combats de robots en environnement urbain développée à l'origine sur Xbox arrive maintenant sur Playstation 2. Le système de jeu ultra-dynamique reste le même avec toujours autant d'explosions et d'effets visuels impressionnants. Vous vous affrontez dans des villes en ruine dont le but ultime est de remporter la compétition de Phantom Crash, sport très populaire se déroulant dans un futur incertain. Il est possible d'ajouter et de changer des pièces à votre robot et les nouveaux items ajoutés dans cette version Playstation 2 porte à 1 million le nombre de combinaisons. Un mode story proposant pas moins de 56 missions vous permettra de vous familiariser avec le maniement de votre monstre d'acier. Car le point le plus important de S.L.A.I. Phantom Crash vient de son mode Online permettant de s'affronter à 4 pour gagner de nouvelles pièces détachées. S.L.A.I. Phantom Crash est prévu au Japon et Etat-Unis pour le mois de février 2005, il sortira aussi en Europe au mois de mars.



ps2 **Romancing SaGa - Minstrel Song**  
Square Enix - Début 2005

Un peu le jeu surprise de ce salon en provenance directe des ateliers Square Enix et plus précisément du 2ème studio de développement supervisé par Akitoshi Kawazu (Unlimited:SaGa, Final Fantasy Crystal Chronicle). Romancing SaGa - Minstrel Song- est un remake du premier épisode de l'arc Romancing SaGa sorti à l'origine sur Super Famicom en 1992. Le jeu reprendra le système de scénario libre propre à la série avec une refonte graphique totale. Le jeu est maintenant entièrement en 3D, une boussole permet de se repérer facilement dans les immenses environnements que vous croiserez au fil de votre quête. Le graphisme si particulier des cinématiques d'Unlimited:SaGa a été conservé, c'est d'ailleurs Yusuke Naora qui s'occupera du design in-game et toujours Tomomi Kobayashi qui est en charge des illustrations du jeu. C'est le compositeur attitré de la saga SaGa, Kenji Ito, qui accompagnera de ses douces mélodies vos péripéties. Romancing SaGa -Minstrel Song- est prévu sur le sol japonais pour le printemps prochain.





## Gran Turismo 4

Sony Polyphony Digital - Décembre 2004



## Egg Monster Hero

Square Enix - 2005

"Annoncé puis retardé, puis annoncé puis encore retardé", ce mantra répété depuis bientôt plus d'un an par les fans de course automobile va bientôt prendre fin. Sony et le studio de développement Polyphony Digital ont annoncé une date de sortie pour leur petit bijou. Le titre sortira le 3 décembre au Japon suivi dans la foulée de l'Europe et des Etats-Unis. Bonne nouvelle donc ? Attention camarade ! En effet, pour pouvoir sortir le jeu en pleine période de fêtes, le jeu a été amputé de sa partie Online. Exit donc les courses entre amis à des milliers de kilomètres de distance. Un autre jeu habilement nommé Gran Turismo Online sortira l'année prochaine et comblera ce "manque" de jeu en réseau. Cependant, et avant que les fans ne crient au scandale, Polyphony Digital a annoncé l'ajout d'un nouveau mode de jeu nommé B-Spec. Dans ce mode, vous ne pilotez pas directement une voiture mais rentrez dans la peau d'un réalisateur. Des stands, vous supervisez la course, le ravitaillement et les arrêts en donnant des ordres directement à votre pilote. Et ce dans le simple but de créer vous même les plus beaux replays avec le moteur du jeu. Un ajout qui complète le déjà contemplatif mode Photographie.



Fort de résultat financier encourageants, Square Enix recommence à investir dans des expériences vidéoludiques plus originales que ses récentes productions. Preuve en est avec la confirmation d'un épisode pour Nintendo DS de la série humoristique Hanjuku Eiyuu intitulé Egg Monster Hero. Comme d'habitude, vous allez diriger des armées au combat dans une joyeuse mêlée tout en tirant parti des nouvelles fonctions apportées par la console de Nintendo. Il sera par exemple possible d'utiliser le stylet afin de désigner l'impact de vos coups ou sélectionner des unités lors d'un combat. Le jeu est compatible avec la liaison sans fil permettant à votre armée d'affronter celle d'un ami. Egg Monster Hero est actuellement en plein développement et le producteur du jeu n'est pas encore certain de sa date de sortie. Le jeu devrait être disponible peu de temps après la sortie de la console au Japon.

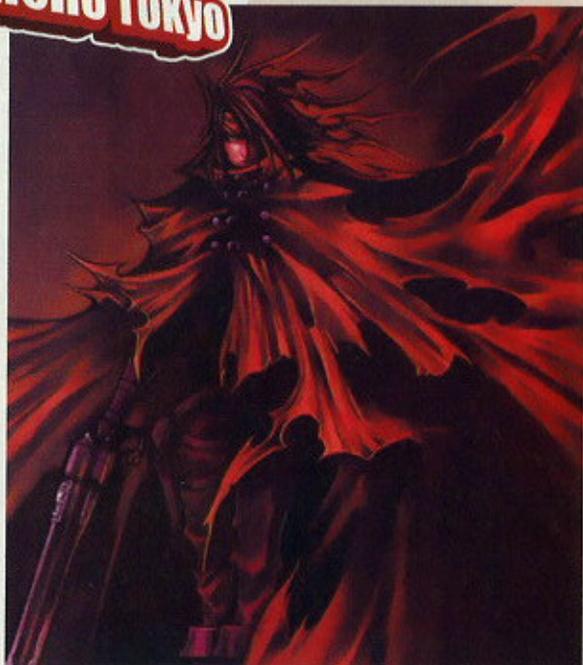


## The King of Fighters '94 RE-BOUT

SNK Playmore - fin 2004

Annoncé en grande pompe pour fêter les 10 ans de la série King of Fighters, le jeu était présenté pour la première fois au public lors du Tokyo Game Show. Le jeu est un remake du premier épisode de la série dont il conserve le casting de personnages et le système de combat. A la surprise générale, SNK Playmore a entièrement redessiné les sprites des différents personnages en haute résolution. Même si le résultat visuel peut laisser un peu le fan de la série sur sa faim, le jeu est une avancée forte surtout quand on connaît la politique maison en matière de recyclage. Les décors entièrement en 3D sont eux aussi inspirés du jeu original. Afin de compléter cette offre pour nostalgiques, SNK Playmore vendra le titre en bundle avec un pad Neo-Geo CD compatible Playstation 2. The King of Fighters '94 RE-BOUT est prévu pour la fin de l'année au Japon.





## ps2 Dirge of Cerberus Final Fantasy VII

Square Enix - 2005

Square capitalise un maximum sur le succès populaire de Final Fantasy VII avec son projet Compilation of Final Fantasy VII. Le premier volet de ce grand projet étant le film Final Fantasy VII Advent Children (AC), le second Before Crisis Final Fantasy VII (BC) sur téléphone portable et enfin le troisième Dirge of Cerberus Final Fantasy VII (DC) dont nous allons vous parler aujourd'hui. Le jeu se déroule 3 ans après la fin de Final Fantasy VII et l'on retrouve le charismatique Vincent Valentine assoiffé de vengeance. Il doit infiltrer la base d'une faction nommée Underground Soldat qui n'a pas été détruite par la chute du météore. Le jeu d'action en 3D rappelle par bien des aspects Devil May Cry, Vincent possède de nombreux combos destructeurs. Cependant la discrétion jouera un grand rôle dans le déroulement du jeu, il vous faudra vous cacher dans l'ombre afin de ne pas attirer l'attention de gardes et déclencher l'alarme. Le jeu mettra en scène d'autres personnages de Final Fantasy VII comme Caith Sith qui devrait même être jouable à certains moments. Le jeu est pour le moment prévu sur Playstation 2 pour l'année prochaine au Japon.



## psp Eiyuu Densetsu Gagharv Trilogy

Nihon Falcom - NC



Telle la belle au bois dormant, de nombreuses fées se pressent autour du berceau de la Playstation Portable afin de la doter de jeux de qualité à sa sortie. Nihon Falcom présentait au salon Eiyuu Densetsu Gagharv Trilogy, un magnifique RPG Heroic-Fantasy actuellement en développement sur la console portable de Sony. Le titre est un épisode en marge de la fameuse série de jeux Eiyuu Densetsu de l'éditeur. Le système de combat bien que très classique met en avant les chansons, vos personnages donnant de la voix lors de certaines attaques. Le design des personnages est confié à You Shiina dont on avait déjà pu admirer le travail sur Eiyuu Densetsu VI du même Falcom. Pas de date précise pour Gagharv Trilogy mais le développement étant bien avancé, il ne serait pas étonnant de le voir arriver dans les premiers mois de l'année 2005.



## ps2 Giant Robo the animation

D3 Publisher - Novembre 2004



Comme vous avez pu le constater à travers ces pages consacrées au TGS, les jeux de robots sont toujours aussi populaires au Japon et il y en a pour tous les goûts. Même D3 Publisher se lance dans le créneau avec une adaptation sur Playstation 2 de la fameuse série Giant Robo. Le jeu dans la directe ligne de Gigantic Drive vous met aux commandes de robots géants qui se mettent dessus à grand coups de poings et de pieds métalliques. Comme King of the monsters en son temps, Giant Robo permettra de détruire les villes qui vous entourent afin de gagner quelques points supplémentaires. Tous les personnages de la mythique série d'OVA, dont la sortie s'est étalée sur une bonne partie des années 90, seront présents dans la version Playstation 2. Giant Robo the animation ~Chikyuu ga Saishi suru hi~ est prévu pour le mois de novembre prochain au Japon.

## psp Vampire Chronicle : The Chaos Tower

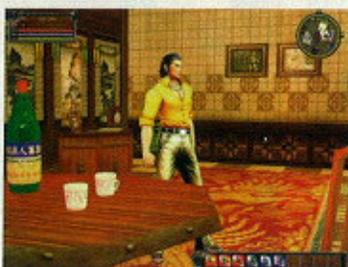
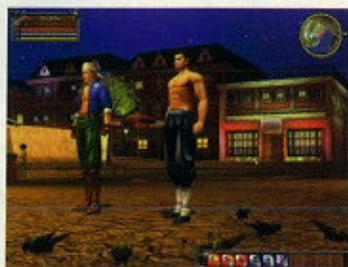
Capcom - NC

Alors que SNK fête les 10 ans de son King of Fighters, Capcom s'apprête à souffler les 10 bougies de la série de jeux de baston Vampire. Vampire Chronicle : The Chaos Tower est un portage parfait de la version Dreamcast sortie il y a quelques années mélangeant tous les personnages de la série dans une énorme mêlée. Totalement adapté à la PSP, le jeu utilise de manière originale l'écran wide-screen de la console sans pour autant écraser les sprites ; le titre est aussi compatible avec la connexion sans-fil. Un mode exclusif nommé Chaos Tower sera aussi de la partie même si, pour le moment, on ne peut que spéculer sur son contenu. Mode scénario ? Grosse baston à 4 joueurs ? L'avenir nous le dira. Vampire Chronicle : The Chaos Tower aura droit à une sortie mondiale et devrait être disponible au lancement de la console.



## win Shenmue Online

Sega - 2005



Même si Shenmue Online est pour le moment prévu uniquement sur PC et que GameFan est un magazine avant tout destiné aux possesseurs de consoles, le titre est tellement important pour les fans de la saga que nous ne pouvons pas nous permettre de faire l'impasse dessus. Le TGS nous a permis de découvrir les premières images du jeu et le résultat est pour le moment très convainquant. Les décors sont directement inspirés de Shenmue II et l'on retrouve avec plaisir les environnements champêtres chinois ainsi que les ruelles sombres de Hong Kong. La création de personnages est particulièrement flexible, on peut ainsi incarner un enfant des rues aussi bien qu'une sulfureuse jeune femme en robe fourreau. Trois grands styles de combat seront disponibles dans le jeu : les arts de la concentration de l'esprit (pouvoir psychiques), les arts martiaux traditionnels et les arts martiaux modernes. Le bêta test de Shenmue Online débutera à l'automne et le jeu devrait sortir en version définitive l'année prochaine.

## ps2 Fushigi no Umi no Nadia

Gainax - 2005

La série d'animation ultra-populaire produite par le studio Gainax au début des années 90 revient sur le devant de la scène avec l'annonce au TGS d'un nouveau jeu basé sur les aventures de Nadia et de Jean de Fushigi ni Umi no Nadia (Nadia et le secret de l'eau bleue). Le jeu est un digital comic dont l'histoire suit dans les grandes lignes le déroulement de l'original. Vous allez visiter Paris, la Normandie, le Nautilus et même la nouvelle Atlantide, tentant de déjouer les pièges de Gargoyl. De nouveaux personnages ont même été créés pour l'occasion par Gainax et viendront ajouter de nouveaux arcs scénaristiques à une histoire déjà bien chargée. Fushigi no Umi no Nadia est prévu pour l'année prochaine sur Playstation 2. En plus de Nadia, Gainax et Cyberfront ont annoncé que des jeux basés sur Top wo Nerae! (Gunbuster) et Shinseiki Evangelion étaient aussi en préparation pour le printemps prochain.



ps2 **Bumpytrot**  
Irem - 2005



Irem présentait sur le salon un jeu d'action assez étrange nommé Bumpytrot qui vous met aux commandes d'un buggy sur pattes appelé Trot. L'histoire se déroule dans un univers steam-punk très agréable et le cell-shading du jeu vient renforcer un aspect série d'animation qui n'est pas pour déplaire aux fans. Votre robot peut attraper des éléments du décor, sauter, attaquer ou encore se défendre, le tout en utilisant de manière assez particulière les deux sticks analogiques. Mais la grande innovation de ce titre vient de la customisation de vos véhicules. Il est en effet possible de changer toutes les pièces de votre robot, des membres au moteur en passant par des accessoires aussi inutiles que cosmétiques. Un éditeur de texture permet de créer vos propres logos et autres tags à appliquer librement sur la carrosserie de la machine. Lors de certaines missions vous allez pouvoir piloter des Trots spécialement adaptés au combat contre le feu ou contre la criminalité. Certaines épreuves proches du jeu musical vous demanderont de jouer de l'harmonica en rythme. Ponkotsu Roman Daikatsugeki Bumpy Trot est prévu pour l'année prochaine sur Playstation 2.



ps2 **Hanjuku Eiyuu 4 ~7nin no Hanjuku Eiyuu**  
Square Enix - 2005



La série Hanjuku Eiyuu a fait un retour en force lors de ce TGS 2004, après la confirmation d'une version Nintendo DS, Square Enix a annoncé la sortie d'un tout nouvel épisode de sa saga sur Playstation 2. Dans Hanjuku Eiyuu 4 ~7nin no Hanjuku Eiyuu~ vous reprenez votre rôle de prince glandeur dont le pays composé de sprites 2D va devoir faire face à de nombreuses invasions. La démesure et l'humour décalé sont une fois de plus au centre de ce wargame pas comme les autres. Votre armée pourra compter jusqu'à 200 unités lors d'une même bataille, la différence d'échelle entre vos troupes renforçant l'aspect massif et titanesque des combats. De plus, vos unités sont toujours aussi loufoques, Square Enix n'avait d'ailleurs pas hésité à faire appel à ses fans pour qu'ils puissent proposer leurs idées les plus folles pour le dernier épisode en date. Il y a fort à parier que cette expérience se renouvellera pour ce quatrième épisode. Hanjuku Eiyuu 4 ~7nin no Hanjuku Eiyuu~ est prévu pour l'année prochaine au Japon, une sortie hors des frontières nippones est plus qu'improbable.



ps2 **Love Song ADV Futaba Riho 14sai/19sai**  
Namco - Décembre 2004

Si vous êtes un habitué de Game-Fan, D3 Publisher ne devrait plus trop avoir de secrets pour vous. L'éditeur toujours à la pointe de l'innovation vidéoludique se lance dans le marché très lucratif des jeux d'aventures sentimentales (Gals Game). Histoire de se démarquer de la concurrence, deux jeux sont en préparation, l'un se déroulant alors que l'héroïne et ses amis sont âgés de 14 ans et l'autre où les mêmes personnages sont âgés de 19 ans. Le système de jeu reste le même, toujours basé sur une série de questions/réponses conditionnant l'avancée du scénario et plus si affinités. Il est possible de transférer votre sauvegarde d'un épisode à l'autre afin de conserver certaines caractéristiques et débloquer des fins secrètes. Le jeu met en scène une des filles récurrentes des récents jeux D3 Publisher : Futaba Riho qu'on a pu voir dans Love Smash, Love Ping Pong ou encore le mythique The Dai Bijin. Love Song ADV Futaba Riho 14sai Natsu et Love Song ADV Futaba Riho 19sai Fuku sortiront à l'automne sur Playstation 2.



**ps2** **Monster Hunter G**  
Capcom - 2005

Le jeu online massivement multijoueur Monster Hunter avait su créer la surprise lors de sa sortie l'année dernière et ce succès n'est pas tombé dans l'oreille d'un sourd et surtout pas de Capcom qui prépare déjà une nouvelle version. Monster Hunter G propose deux nouvelles classes de personnages : l'une manie l'épée à la perfection et l'autre est spécialiste des armes en tous genres. De nouveaux grands espaces s'ouvrent à l'exploration, peuplés de nombreux nouveaux monstres toujours plus impressionnants. L'une des grandes originalités du titre de Capcom vient de la possibilité d'exploiter la dépouille des monstres tués pour créer de nouvelles armes ou items, ainsi que de vendre la matière première (viande, os) au plus offrant. Monster Hunter G est prévu pour l'année prochaine sur Playstation 2.



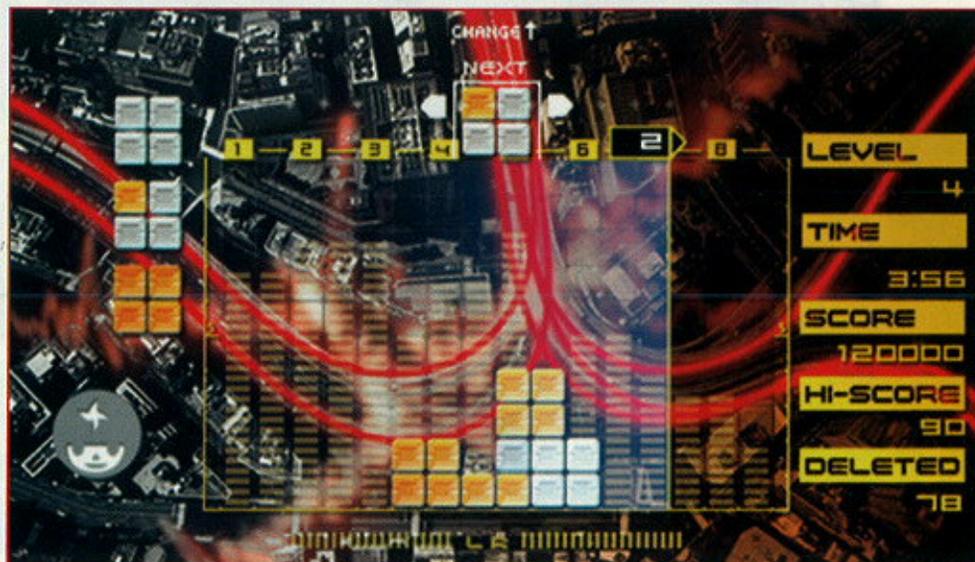
**ps2** **Metal Slug 3D**  
SNK Playmore - 2005



Deux titres de la saga Metal Slug étaient présentés sur le stand de SNK Playmore, le premier étant le chimérique Metal Slug Advance dont la sortie a encore été repoussée et le second se trouvant être la première incarnation en full 3D de la série. Nommée de manière particulièrement originale Metal Slug 3D, la démo du salon vous fait suivre Marco alors qu'il blaste à tout va dans les rues d'une ville. Même si le développement du jeu vient de commencer, on est loin de retrouver l'action frénétique si caractéristique de la série. Niveau maniabilité, le jeu utilise les deux sticks de la dual shock pour se déplacer et bouger la caméra, les boutons R1/R2 servant à tirer avec l'arme principale ou la grenade. Metal Slug 3D est prévu sur Playstation 2 pour l'année prochaine si tout se passe bien.

**psp** **LUMINES**  
Bandai - NC

On connaît Tetsuya Mizuguchi pour son travail sur Sega Rally et Daytona USA, on connaît aussi le monsieur pour son implication dans la série Space Channel 5 et sur REZ sur Dreamcast. Après avoir quitté Sega, il a fondé son propre studio de développement nommé Q Entertainment et son premier projet, actuellement en développement sur PlayStation Portable, se nomme LUMINES. Le jeu est un étrange mélange de Tetris et d'un jeu musical, chaque brique a une influence tant visuelle que sonore sur l'environnement général. Plus vous enchaînez les briques en accord, plus la musique et les visuels deviendront cohérents, vous obligeant à sentir à l'avance le flot d'enchaînements qu'il vous faudra mettre en oeuvre. LUMINES est compatible avec le réseau sans-fil afin de jouer avec vos amis. LUMINES sera publié par Bandai et devrait sortir en même temps que la nouvelle console de Sony au Japon.



**nds** PacPix  
Namco- Fin-2004

Présenté comme simple démonstration technique pour Nintendo DS lors du dernier E3, Namco a confirmé que son jeu PacPix ferait bien parti des jeux de lancement de la nouvelle console portable de Nintendo. Le jeu se joue entièrement au stylet, vous devez d'abord dessiner la forme de PacMan à main levée en choisissant sa taille et sa direction. Le principe est légèrement différent des habituelles aventures du héros rond comme un ballon et plus jaune qu'un citron. Il vous faudra avaler les fantômes d'une certaine couleur tout en évitant d'autre sous peine de voir votre beau dessin se faire manger. Pour diriger PacMan, vous allez dessiner sur l'écran des traits qui serviront de parois pour le faire changer d'orientation, cette bifurcation dépendra du sens de votre trait. Par exemple un trait vertical pourra faire dévier un PacMan venant de la gauche vers le haut (si vous avez tracé votre trait de bas en haut) ou vers le bas (si vous avez tracé votre trait de haut en bas).



**ps2** Demento  
Namco- Fin-2004

Capcom poursuit ses recherches en matière de peur, après Biohazard (Resident Evil) et Clock Tower, voici venir un nouveau titre dont l'horreur et la démente sont les principaux thèmes. Nommé Demento, il met en scène la jeune Fiona Belli, 18 ans et toutes ses dents, qui perd ses parents suite à un accident de voiture. Fiona se réveille dans un mystérieux château et découvre que la demeure est en fait le seul héritage que les auteurs de ses jours lui ont laissée. Son but maintenant est de réussir à s'enfuir de ce château peuplé de créatures étranges. Trop faible pour se battre, elle va devoir fuir (comme dans Clock Tower) ou faire appel à un jeune chien nommé Hewie. Graphiquement impressionnant et bénéficiant d'un design des plus agréables, Demento était un peu la surprise du salon en matière de Survival Horror. Le titre est prévu sur Playstation 2 pour l'année prochaine.



## ps2 Shin Deco Tora Geijutsu-den

Jaleco- 2005

Le jeu le plus classe de l'univers est enfin de retour sur Playstation 2, co-développé par Jaleco (PCCW Japan qui a récemment repris le nom de Jaleco) voici la nouvelle simulation de gros routiers conduisant des camions bariolés : Shin Bakuso Deco Tora Geijutsu-den. Vous incarnez un transporteur routier débutant pour une entreprise de fret japonaise. Votre but ultime est d'avoir le camion le mieux décoré du pays, que ce soit au niveau peinture de la remorque, de la mécanique ou des multiples accessoires tendance tuning que vous allez pouvoir ajouter. Pour gagner plus de points, il vous faudra faire des défis avec d'autres camions au fil des longues autoroutes, qui composent votre environnement. Une bonne partie de vos adversaires est directement inspirée de vraies légendes de la route dont vous trouverez photos et bios en bonus dans le jeu. Shin Deco Tora Geijutsu-den est prévu sur Playstation 2 pour l'année prochaine au Japon.



## win Tales of Eternia Online

Namco- 2005

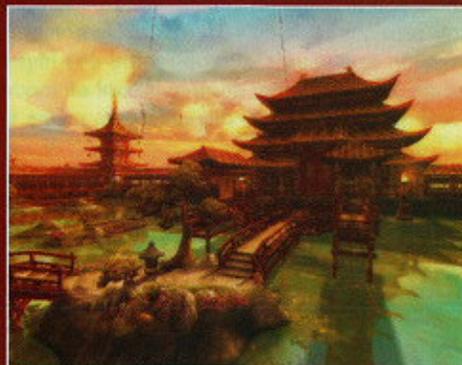
Après des succès publics comme Final Fantasy XI ou Ragnarok Online, tout le monde se lance dans les RPG massivement multi-joueurs. Le dernier arrivé en date, Namco, a annoncé la production d'un RPG en ligne basé sur l'univers de sa série Tales of et plus précisément sur l'épisode Tales of Eternia. On retrouve d'ailleurs de nombreux décors et personnages extraits de ce troisième épisode de la série Tales of. Le système de combat est quant à lui un dérivé du Linear Motion System propre à la série, jusqu'à quatre personnes pouvant se battre simultanément. Votre avatar virtuel aura le choix entre cinq métiers de base : Fighter, Swordman, Monk, White Mage et Black Mage. Pour vous singulariser, une large garde robe sera mise à votre disposition, permettant les cosplays les plus décalés. Avec ses graphismes chatoyants et sa popularité toujours aussi forte, Namco compte bien conquérir un nouveau public avec Tales of Eternia Online. Le titre est prévu pour le printemps prochain au Japon, un bêta test débutera dans les premiers mois de l'année 2005.



## ps2 Genji

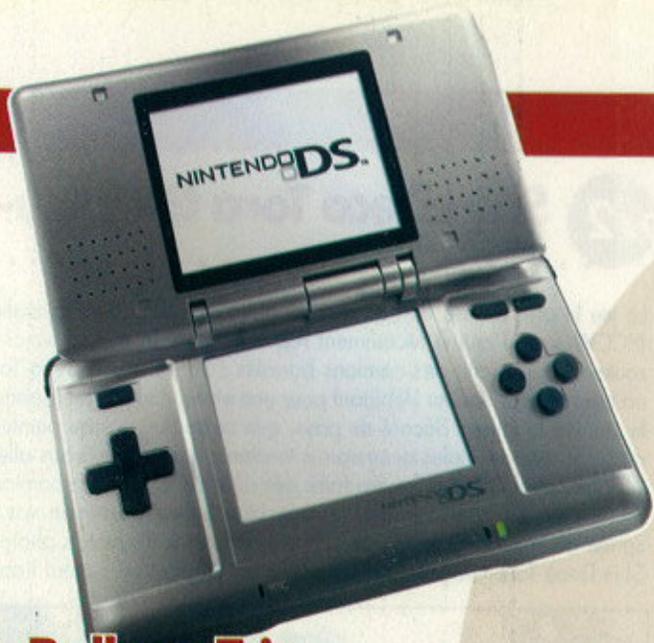
Sony- Fin-2004

Le studio de développement Game Republic est surtout célèbre pour être composé en grande partie d'anciens de Capcom et dirigé par le charismatique Yoshiki Okamoto créateur de la série Street Fighter. Genji, leur première production pour le compte de Sony, était donc attendue au tournant. Le jeu se déroule au Japon en 1159 alors que le pays est secoué par une crise sans précédent ; le scénario est dans la ligne directe des récits traditionnels de cette époque mettant en scène des samouraïs participants aux rébellions de Heiji. Genji fait immédiatement penser à Onimusha, tant dans le contexte qu'au niveau du gameplay. En effet, vos avatars doivent exploser des hordes d'ennemis afin d'avancer dans de somptueux niveaux d'inspiration japonaise, la supervision artistique est d'ailleurs confiée au réalisateur Keita Amemiya (Zeiram, Kamen Rider J). Genji est pour le moment prévu pour l'année prochaine au Japon sans plus de précisions.



# NINTENDO DS™

## LAUNCH LINE-UP



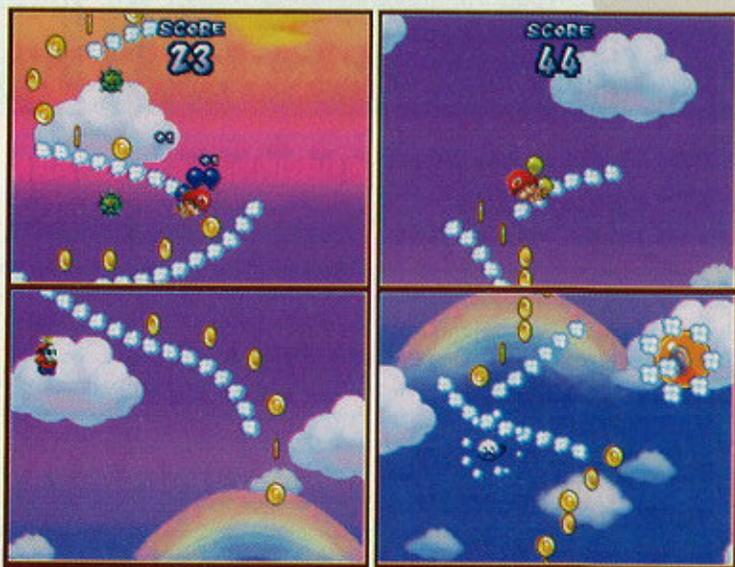
**nds** **Pokémon Dash**  
Nintendo - LAUNCH!



Fort du succès toujours présent de Pokémon, Nintendo prépare un jeu basé sur les aventures de Pikachu et de ses amis pour le lancement de sa console au Japon. Pokémon Dash vous propose de participer au Pocket Monster Dash Grand Prix, course annuelle regroupant les plus rapides des Pokémon. Toute l'action est dirigée au stylet, vous orientez votre monstre de poche pour atteindre le plus rapidement possible les check-points. L'écran du haut est utilisé pour afficher une carte, un commentaire sur la course en cours et les résultats provisoires de cette dernière. De nombreux effets de zoom et de rotation sont utilisés afin de rendre une impression de vitesse saisissante, l'écran étant à chaque instant en mouvement. Pocket Monster Dash Grand Prix sera disponible en même temps que la console le 12 décembre prochain.

**nds** **Balloon Trip**  
Nintendo - LAUNCH!

Grand retour de Balloon Trip, jeu d'arcade mythique sorti dans les années 80 des usines Nintendo. Votre mission si vous l'acceptez : sauver Bébé Mario qui tombe du ciel en dessinant des nuages qui l'aident à se diriger. Afin d'éliminer les ennemis qui tentent de capturer Bébé Mario, il est possible de lancer des oeufs de Yoshi sur l'écran. Le jeu possédera un mode deux joueurs où l'un des protagonistes devra capturer Bébé Mario et l'autre le sauver de sa chute. Balloon Trip est prévu pour l'année prochaine au Japon.



**nds** **Advance Wars DS**  
Nintendo - 2005

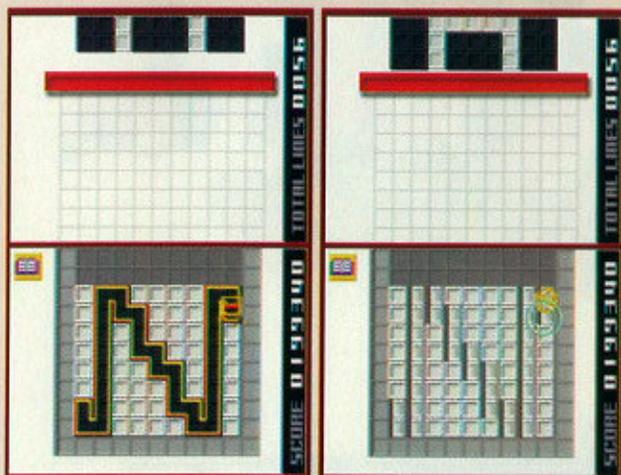


Après un tour de quasiment toutes les consoles de la marque, la simulation tactique la plus populaire de Nintendo : Advance Wars arrive sur Nintendo DS. Le jeu tire pleinement parti des deux écrans de la console. Le premier affiche la classique carte du théâtre d'opérations où vous dirigez vos troupes grâce au stylet. Le second affiche d'une part la carte aérienne et la carte sous-marine, mais aussi des animations originales lors de certaines missions ou lors de l'utilisation de pouvoirs spéciaux. Un mode survival vous permettra de rejouer les cartes du mode campagne avec de nouveaux objectifs à remplir. De nouvelles unités font aussi leur apparition, on trouvera par exemple pour les combats aériens des bombardiers furtifs et des drones. Advance Wars DS est actuellement en développement au studio Intelligent Systems et sortira l'année prochaine.



## Hito Fude

Nintendo - LAUNCH !



La GameBoy avait Tetris comme Puzzle Game pour captiver les foules, la Nintendo DS a Hito Fude et va tenter de renouveler l'exploit du jeu de briques mais cette fois à l'aide du stylet. Le jeu mélange Reversi et Tetris ; du premier, il reprend le système de retournement des pièces noires et blanches, du second la disparition des lignes horizontales. Trois modes de jeux seront proposés, en solo ou à plusieurs via le mode de jeu multijoueurs sans-fil. Hito Fude est développé par Mitchell en collaboration avec Nintendo et sera disponible au lancement de la console pour 3800 yens seulement.



## Another

Nintendo- 2005

Un peu le jeu surprise de cette sélection, Another est un jeu d'aventure développé par Nintendo et CING, studio ayant déjà travaillé avec Capcom sur le jeu Glass no Bara. Vous incarnez Ashley dont les parents travaillent dans un institut de recherche gouvernemental. Alors qu'elle visite le centre, un incident technique emporte la vie de sa mère et son père est porté disparu. Ashley se retrouve seule sur l'île à devoir résoudre diverses énigmes pour pouvoir s'échapper saine et sauve. Le jeu enchaîne les phases d'exploration et la résolution d'énigmes à l'aide de l'écran tactile, du stylet et du microphone. Another est toujours en développement, aucune date de sortie n'a été annoncée pour le moment.



## Jinsen Pachisuro Hisshou Hou ! Hokuto no Ken DS

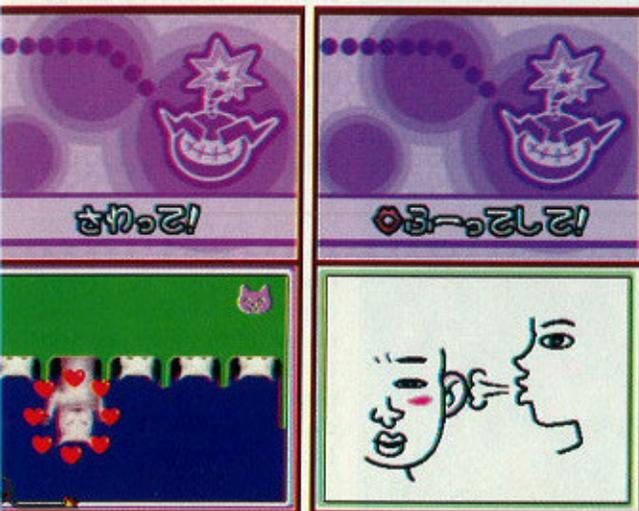
Nintendo - 2005

Après son succès dans les salles de jeu et sur Playstation 2, le jeu de Pachisuro Hokuto no Ken est de retour sur Nintendo DS. Au principe proche du fameux bandit-manchot, il vous faudra aligner les roulettes dans un ordre bien précis pour décrocher le gros lot et faire effectuer à Kenshiro toute une panoplie de coups dans l'écran supérieur. Le stylet est utilisé pour sélectionner les roulettes à faire tourner et activer la manette de lancement. Un mode statistiques permettra de gérer au mieux votre fortune et analyser les combinaisons sortant le plus souvent. Le titre développé par Sammy est prévu pour l'année prochaine.



## Sawaru Made in Wario

Nintendo - LAUNCH !



Après le succès foudroyant des mini-jeux de Made in Wario sur GameBoy Advance et en attendant de pouvoir s'essayer à Mawaru Made in Wario prévu pour la fin du mois d'octobre, Nintendo a présenté Sawaru Made in Wario (Sawaru = Toucher, Sentir) comme titre de lancement pour la Nintendo DS. Plus de 180 mini-jeux de moins de 5 secondes seront proposés tous utilisant de manière originale le stylet ou le microphone de la console. Il vous faudra par exemple allumer une allumette ou dérouler du papier toilette au stylet ou encore souffler dans le micro pour réussir une épreuve de force. Des heures de rire et de surprises, seul ou à plusieurs, en perspective.



## nds Super Mario 64 DS

Nintendo - LAUNCH !

Lors de l'E3 quelques chanceux avaient pu s'essayer au mystérieux Super Mario 64x4, une démo technique multijoueur se déroulant dans l'univers de Super Mario 64. Que les fans du plombier se réjouissent car Nintendo va porter l'intégralité du jeu culte Nintendo 64 sur sa console portable. Le jeu utilisera les deux écrans, l'un pour afficher l'action et l'autre pour afficher la carte du monde. Il sera possible d'incarner en plus de Mario : Luigi, Yoshi et Wario, chacun possédant une maniabilité propre et pouvant atteindre certains passages cachés. Pas moins de trente mini-jeux ont été ajoutés dans le jeu, tirant parti de l'écran tactile. Enfin le mode multijoueur permet de s'affronter à 4 dans une quête où il faudra amasser un maximum d'étoiles. Il suffira d'une seule cartouche de Super Mario 64 DS pour pouvoir jouer avec ses amis grâce à un mode download sans-fil.



## nds Dai Gassou Band Brothers

Nintendo - LAUNCH !



La Nintendo DS se dote d'un jeu musical vous proposant de vous essayer à toute une panoplie d'instruments allant de la guitare électrique à la platine de DJ, le tout en utilisant le stylet et l'écran tactile. En plus du mode imposé où il vous faut faire une suite de notes dictées par la console, un mode free permettra de composer vous-même des mélodies. Vous allez pouvoir les sauvegarder et les échanger avec vos amis. Le mode multijoueur propose de jouer des concerts où chacun s'occupera d'un instrument avec sa propre console. Dai Gassou Band Brothers et son univers décalé très 80's sortira le 12 décembre prochain en même temps que la console au Japon.

## nds Meteos

Nintendo - 2005



On a déjà parlé de Tetsuya Mizuguchi quelques pages plus tôt pour son jeu PSP Lumines, l'homme développe aussi des concepts pour Nintendo DS avec son studio Q Entertainment. Voici Meteos, un tout nouveau puzzle game où vous devez défendre la terre d'une pluie de météorites. Alignez les briques de même couleur et créez un mur de protection efficace contre ces corps célestes indésirables. Le jeu est en plein développement et peu d'informations sont disponibles pour le moment, c'est Bandai qui l'éditera au Japon l'année prochaine.



## Yakuman DS

Nintendo - 2005

Au Japon, le Mahjong est une institution et Nintendo compte bien profiter de l'avantageux écran tactile pour attirer une catégorie d'acheteurs plus âgés vers sa console. Le jeu met en scène les personnages de l'univers de Mario si chers dans le cœur des joueurs. L'écran du bas permet de visualiser votre main et d'organiser vos tuiles alors que celui du haut représente le terrain sur lequel se déroule l'affrontement. Le jeu à quatre est possible via le mode sans-fil permettant à chacun de garder secrète sa main et sa stratégie. Un mode pour les plus jeunes permettra d'utiliser les règles simplifiées alors que les adultes pourront se lancer dans des parties passionnantes et complexes. Yakuman DS est prévu pour l'année prochaine au Japon.



## Nintendogs

Nintendo - 2005

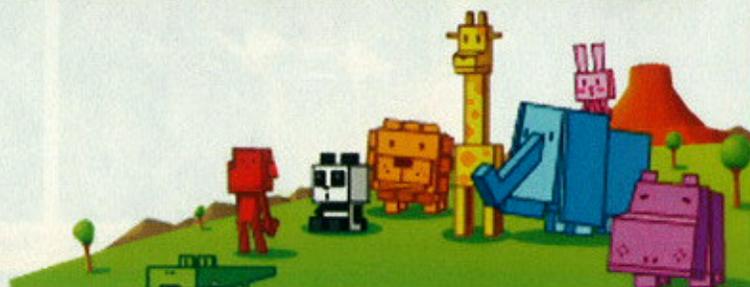
Qui n'a jamais rêvé d'avoir un petit chien, une compagnie, une présence ? Si vous voulez les avantages de ces petites boules de poils sans les nuisances, Nintendo vous propose une solution à moindre coût avec Nintendogs. Votre but est d'élever un jeune chiot en l'éduquant, le nourrissant et le faisant participer à diverses épreuves d'adresse et d'endurance. La journée de votre animal se déroule en temps réel. Il vous sera possible d'appeler votre chien par son nom et lui donner des ordres à l'aide du microphone inclus à la Nintendo DS, mais aussi de le faire jouer avec ceux de vos amis via le mode link afin de développer sa vie sociale. Nintendogs est pour le moment prévu pour l'année prochaine.



## Zoo Keeper

Nintendo - LAUNCH !

À l'origine un jeu flash ultra-populaire sur Internet, Zoo a fait son chemin sur une bonne partie des consoles du marché et même récemment en arcade. Votre but est d'inverser les têtes d'animaux alignés sur le plateau afin de les faire disparaître. Le jeu utilise le stylet pour sélectionner encore plus facilement les pièces à inverser. Plus vous ferez rapidement des combinaisons, plus votre barre de temps sera remplie vous éloignant du Game Over. La version Nintendo DS proposera de petites animations et des statistiques sur l'écran supérieur. Un mode deux joueurs sans-fil sera aussi de la partie lors de sa sortie en même temps que la console au Japon.



# [Quelle équation pour un chef-d'œuvre ?]

Tous les jeux, fort heureusement, ne se ressemblent pas. Certains sont de mauvaise qualité tandis que d'autres, et cela saute aux yeux dès les premiers battements de cils, ont bénéficié d'un traitement particulier. On appelle ces derniers des Hits. Mais qu'est-ce qui fait qu'un Hit n'est pas un chef-d'œuvre ou plutôt comment définir un chef-d'œuvre ? Quels critères feront pencher inexorablement la balance vers le stade ultime ? Et finalement est-ce vraiment une finalité ? Loin d'être évidente sont les questions dirait ce bon vieux Yoda... Et pourtant, elles méritent d'être posées ; car peut-être pourriez-vous passer à côté d'un soft qui aurait pu changer votre existence faute d'avoir pu le remarquer !

Par Frédéric.B

## Quand les questions échappent au sens

La vie est injuste. Vous ne l'avez jamais remarqué ? Gageons que si ; vous avez après tout, sans doute (et bien heureusement), une expérience personnelle déjà profonde de l'existence. L'accouchement en est en soi déjà une. Non pas qu'il n'y ait pas de justice mais que plutôt celle-ci est éprise d'une forme de non-sens doublée de vérité aussi floue qu'absurde. Alors en découle tout un tas de questions auxquelles nul ne peut répondre d'une façon décisive : pourquoi sommes-nous des milliards d'individus sur Terre alors qu'on a même pas découvert un cheveu d'extra-terrestre dans notre Univers infini ? Pourquoi Roméo et Juliette sont-ils tombés amoureux l'un de l'autre ? Pourquoi les brosses à dents ne sont-elles faites que pour les dents ? Pourquoi la Joconde est un chef-d'œuvre ?...

Toutefois, cette dernière question est peut-être une exception. Car s'il y a bien une chose qui rallie tous les hommes à un même constat, infalsifiable et inébranlable malgré les aléas du temps, ce sont les pièces de maîtres, les œuvres artistiques hors du commun : on est tous d'accord, ou presque car il y a toujours quelques grincheux sinon cela n'aurait été pas amusant, lorsqu'il s'agit d'attester après quelques regards de la présence d'un chef-d'œuvre. Mais qu'est-ce qu'un chef-d'œuvre, au bout du compte ? La question est bien évidemment posée dans le cadre du jeu vidéo en particulier, pour ceux qui pensaient que nous étions dans une tribune « d'arts et peinture magazine ». Cette question est moins innocente qu'elle pourrait le paraître. Car cette catégorie de jeux est, et l'expérience le montre, bien plus vendeuse en général qu'un jeu dit « dans les sentiers battus ». Bien évidemment, les Pokémon et autres licences juteuses seront toujours en tête des ventes, mais le chef-d'œuvre, lui, tient non seulement sensiblement plus sur la durée car dégagé

de tout phénomène de mode et surtout s'entoure d'une reconnaissance éclairée de l'ensemble des joueurs quels qu'ils soient. Enfin, ces titres hors du commun ont parfois un budget de développement pas aussi exorbitant qu'on pourrait le croire. Car si un blockbuster mise presque toutes ses billes sur le top-à-l'œil, le chef-d'œuvre a cette particularité d'innover et de surprendre en matière de gameplay principalement. Il faut toutefois rester prudent car certains jeux peuvent innover sans pour autant être des chefs-d'œuvre...

Ce n'est évidemment pas en deux pages qu'on peut éclairer un sujet aussi épineux. Néanmoins, et dans une optique où nous aimerions surtout que ce soit nos lecteurs qui se construisent leur propre opinion, nous allons dans les prochains paragraphes mettre en exergue quelques titres phares dans une étude comparative puis donner ensuite la parole à quelques spécialistes. Sera-t-on à la fin de ce dossier en mesure de percer l'un des secrets les mieux gardés de l'histoire du jeu vidéo ? Mystère et boule de Pikmin.

## Le chef-d'œuvre stimule Le beau véhicule

Autrement dit, ce n'est pas simplement la beauté qui donne ses lettres de noblesse à la pièce de maître. C'est une étincelle, une idée ou une série d'idées aussi inattendues que purement géniales qui confèrent, parmi une série d'autres éléments tout aussi complexes, le statut de chef-d'œuvre à un Hit. A titre d'exemple, Zelda 1 en son temps était déjà un chef-d'œuvre malgré des graphismes tout juste suffisants pour l'époque. Une réalisation à faire rire peut-être... Mais un gameplay à faire pleurer. Ocarina Of Time sur N64, considéré encore aujourd'hui comme l'un voir le meilleur jeu de tous les temps, atteste également d'un gameplay hors du commun (qui a d'ailleurs été repris depuis dans bon nombre de jeux 3D) et se permet le luxe de distiller une poésie qui touche en plein

cœur, violemment, le fan agenouillé devant son seigneur. Dans un autre genre, on peut citer Mario 64, acclamé pour sa jouabilité jubilatoire, Shenmue pour sa profondeur, GTA pour sa diversité, Ico pour son onirisme, Sonic pour sa vitesse, Prince of Persia pour son aura... Stop, je m'arrête ici de ce pas. Un intrus nous empêche clairement de définir et ramener le chef-d'œuvre simplement au terme de « précurseur », point commun intrinsèque à la liste de ces jeux... Oui, de tous ces jeux sauf un : Prince Of Persia Sand of Time. Si les titres suscités ont brillé par leur élan de nouveauté, pour ne pas dire coups de génie sustentés d'idées visionnaires (ce qui nous aurait largement suffi pour donner une définition au genre « chef-d'œuvre » et clôturer tranquillement ce dossier ici), l'un d'eux échappe totalement à cette règle. Mieux selon le point de vue, il la retourne : le gameplay de Prince cuvée 128-bits ne dispose d'aucune nouveauté et les graphismes sont très séduisants, voire magnifiques. L'inverse quoi ! Alors pourquoi ne s'agit-il donc pas d'un Hit ? Pourquoi Prince of Persia est un chef-d'œuvre ? A vrai dire, nul ne le sait... Le scénario ? Déjà vu. Les graphismes ? Y a mieux. Ah si : le héros ? Peut-être... Un être vous manque et tout est dépeuplé... Un héros se lève et le peuple est éclairé ?

Si nous ne pouvons réduire l'équation à cette définition, gageons que nous avons touché là un point sensible, indubitablement. Metroid Prime, sans la très charismatique Samus Aran, ne serait peut-être pas ce qu'il est aujourd'hui. Castlevania n'a pas la même saveur quand on joue avec Alucard ou Simon Belmont qu'avec Richter ou Juste... Les hommes, de tous temps, ont eu et ont toujours besoin d'une figure emblématique pour se rattacher à des croyances, des forces qui leur permettent de mieux supporter les maux de l'existence et chasser l'idée de la mort. En pleine époque où la religion vacille de plus en plus, sans doute est-ce une tendance actuelle de donner sa foi, son admiration, son respect pour une ou plusieurs icônes surhumaines vidéoludiques qui permettent à l'homme



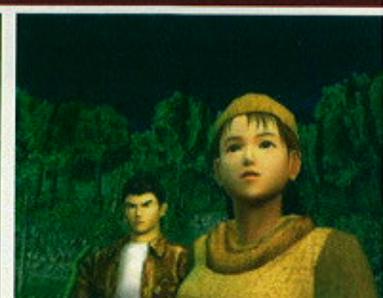
Super Mario 64 - 1996 - Nintendo 64



Sonic - 1991 - Game Gear



Prince of Persia - 2003 - PS2/Xbox/NGC



Shenmue - 1999 - Dreamcast

de tendre vers l'idée qu'on peut se surpasser et atteindre un soubresaut d'ataraxie quelque part d'autre qu'ici bas où tout est de béton et de gris.

Le chef-d'œuvre, par essence et dans toutes les formes d'arts en général, s'inscrit le plus souvent dans un contexte métaphysique. On ne trouve pas les mots et pourtant, indéniablement, on sait à l'unanimité ou presque qu'on est face à face avec une œuvre pas comme les autres, une force qui renvoie plus d'énergie qu'elle n'en capte, un miracle de créativité touché par quelque chose de supérieur à ce que l'être humain peut concevoir. Un chef-d'œuvre dépasse toujours la propre cognitivité de celui qui l'a créé, car on ne fabrique pas un chef-d'œuvre, il le devient lui-même avec le temps et le regard des autres. « Un chef-d'œuvre sans lumière n'est rien ; seul l'éclat compte. L'oubli est sa pire scarification » (Léonard de Vinci)

## Mais finalement pourquoi le chef-d'œuvre ?

Quand on demande à des hommes de pensée ou spécialistes de l'art ce que leur évoque le mot le plus récurrent de ce dossier, les avis sont nettement partagés. Michael J., professeur de Philosophie, pense que « le chef-d'œuvre est un mot inventé par l'homme pour établir une hiérarchie dans un même domaine artistique basé sur des études purement subjectives. (...) C'est la réceptivité propre et le vécu de la personne qui se délecte qui sont à la base d'une tromperie ou illusion qu'ils s'auto-ordonnent dans un mécanisme d'autosuggestion ou par autrui stimulant les émotions. Il n'y a pas de système empirique qui permette de déterminer si une œuvre est un chef-d'œuvre ou pas. Ce n'est pas rationnel. Mais cela ne veut pas dire que ça n'existe pas. Mais puisque rien ne prouve vraiment son existence pure, parlons plutôt « d'œuvre majeure ». Le professeur va plus loin en disant que « parler de chef-d'œuvre reviendrait à plonger dans une irrationalité à caractère totalitaire. (...) Il serait dangereux qu'au moins une seule personne ne soit pas libre sur cette Terre de trouver que la Joconde est un tableau acre et sans valeur. Nous ne sommes pas des moutons de Panurge. Attester qu'une œuvre est un chef-d'œuvre c'est priver l'homme de sa liberté et de son regard critique... » Chers lecteurs, vous trancherez.

Inversement, Nicolas D., artiste et assistant chef de projet animateur à Disney, déclare : « je joue aux jeux vidéo et comme dans toute forme d'art il y a des chefs-d'œuvre dont on ne peut nier l'existence. Mieux, ce serait le chef-d'œuvre qui attesterait de la présence même de l'art qui entoure celui-ci. Je veux dire par là que c'est lorsqu'on sait qu'on a réalisé un chef-d'œuvre que l'art qu'on exploite en est vraiment un. Par exemple, il a fallu attendre un chef-d'œuvre dans le cinéma pour ensuite donner l'attribution de 7ème art à l'invention des frères Lumière. (...) De ce fait, le jeu vidéo est bien un art et ses chefs-d'œuvre comme Mario 64 par exemple donnent et donneront toujours un souffle de volonté positive de se dépasser, de délivrer un message et démontrer qu'on peut réaliser de grandes choses. Sans chef-d'œuvre, le monde ne serait rien. L'être humain est un chef-d'œuvre, chaque naissance est un chef-d'œuvre mais on l'oublie hélas trop souvent. Et parce que tout est éphémère et fragile, on est jamais sûrs que cela puisse durer. Car s'il y a bien une chose dont je suis sûr, c'est qu'il n'y a rien de plus beau mais aussi rien de plus fragile qu'une œuvre de maître, qui n'a de cesse de se battre contre les courants négatifs et les affres les plus sombres. Un chef-d'œuvre est menacé à chaque seconde, il est sa propre perte avant même d'avoir été fini. » terminera l'artiste.

Le dossier s'arrête ici, faute de pages. Car vous vous doutez bien qu'il y aurait matière à s'étaler bien plus sur ce sujet aussi riche que complexe. Merci de votre attention, portez-vous bien et éclatez-vous sans trop vous poser de questions. On a tous assez réfléchi pour au moins un bon mois... En attendant le prochain dossier. Jouer, plus que jamais, c'est aussi réfléchir.



**ICO**

Playstation 2 - 2001  
Sony Computer Entertainment



# TECHNO BAZAR

Par Lemming & BlackDiamond

## PETIT GLOSSAIRE 3D ENTRE AMIS

Bien que la 3D soit un élément incontournable dans les jeux vidéo d'aujourd'hui, elle n'en demeure pas moins un domaine complexe et mal connu. Cet article n'a pas la prétention d'être exhaustif ni même pointu, il a simplement pour objectif d'expliquer, illustrations à l'appui, certains termes techniques utilisés couramment dans les articles liés aux jeux vidéo ou à la 3D en général.

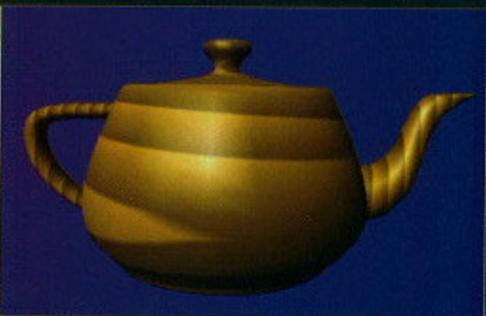
### TEXTURE MAPPING

Génération de consoles : 32-bits

Le texture mapping permet d'appliquer une image plane (bitmap) sur un polygone.



Un objet sans texture paraît lisse et peu réaliste.



Un objet texturé semble plus réaliste.

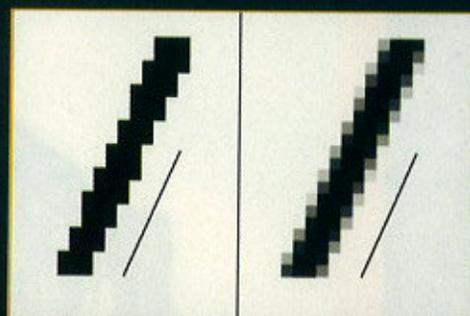
Exemple : Tous les jeux 3D aujourd'hui. Un des pionniers fut Wolfenstein 3D qui utilisait des textures sur les murs de façon très fluide pour l'époque via une petite astuce de projection qui simulait la 3D polygonale.



### ANTI-ALIASING

Génération de consoles : 64-bits

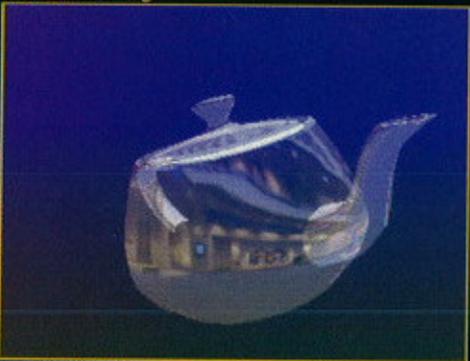
L'anti-aliasing permet d'éviter les effets "d'escaliers" dus aux bords obliques des polygones. En effet, les écrans représentent facilement les lignes verticales et horizontales mais les lignes obliques sont constituées de pixels ne formant pas une ligne parfaite mais plutôt un escalier. En général, les pixels voisins sont colorés de façon à atténuer cet effet.



L'anti-aliasing rend flous les bords qui seraient autrement affectés par l'effet d'escalier.



Avec anti-aliasing



Sans anti-aliasing

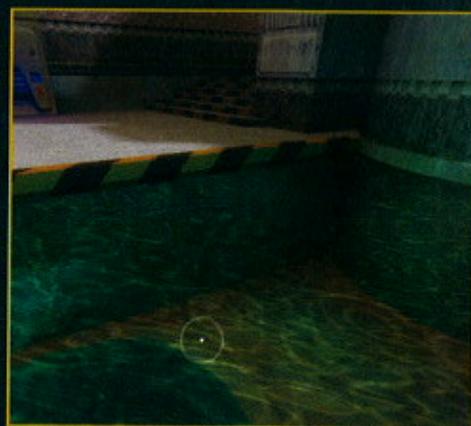
La Playstation 2 a souffert pendant un certain temps de défauts d'anti-aliasing résultant en d'inesthétiques effets d'escaliers.



### ALPHABLENDING

Consoles : 32-bits (Playstation 1)

Le canal alpha d'un pixel permet de lui donner une valeur d'opacité. Ainsi, lorsqu'il est placé au dessus d'un autre pixel, il possèdera toujours sa couleur et ses propriétés propre, mais laissera transparaître le pixel d'en dessous, tel un filtre. La Playstation fut la première console à implémenter cette fonctionnalité en hardware. Sa concurrente de l'époque, la Saturn, utilisait la technique du 1 pixel sur 2 pour simuler la transparence. Si deux polygones se superposaient, celui "au dessus" se voyait dessiné un pixel sur deux, de façon à laisser entrevoir le polygone du dessous.



Lorsque vous regardez à travers une vitre colorée, ou de l'eau bleue, dans n'importe quel jeu. Ici Quake 3.

### FOG

Consoles : 64-bits

L'effet fog, littéralement "brouillard", permet de simuler un nuage devant ou entre des objets. Cette technique fait penser à de l'alphablending pour la transparence, mais le résultat doit sembler diffus, non-uniforme, et non lié aux bords exacts d'un polygone.



Les effets de profondeur peuvent être accentués par le fog, effet de brouillard. Sans effet à gauche et avec brouillard à droite.

## ENVIRONMENT MAPPING

### Génération de consoles : 64-bits

Cette technique de mapping, souvent utilisée conjointement au texture mapping (texture propre à l'objet) et à l'alphablending (superposition de la texture de l'objet sur la texture de l'environnement) permet de donner un effet de reflet de l'environnement sur l'objet. Toutes les voitures ultra-brillantes des jeux de course tels Gran Turismo ou Project Gotham Racing 2 voient le décor autour d'elles se refléter sur leur carrosserie. C'est un effet typique de l'environnement mapping.



Le décor est reflété telle une texture mouvante sur un objet.

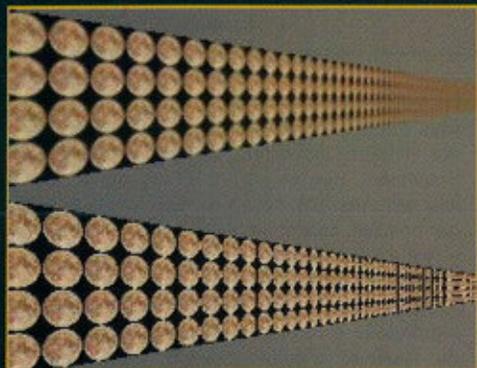


Les voitures dans les jeux bénéficient de plus en plus souvent de reflets ambiants.

## MIPMAPPING

### Génération de consoles : 64-bits

Pour éviter les effets d'aliasing lors du texture mapping, on fait appel au mipmapping qui utilise différentes versions d'une même texture, qui seront utilisées selon la taille du polygone à texturer. Tous les jeux récents utilisent le mipmapping. Il est possible de voir le mipmapping en action en reculant pas à pas d'un mur. Au bout d'un moment, la texture utilisée sur le mur changera assez brusquement.



L'image du haut utilise le mipmapping pour rendre l'image floue. L'image du bas utilise la même texture redimensionnée plusieurs fois. On voit des artefacts qui rendent l'image du bas peu esthétique et pixellisée.

## TEXTURE COMPRESSION

### Génération de consoles : 128-bits

La compression des textures permet de stocker plus de textures dans la précieuse mémoire de la machine. Cette compression peut cependant s'accompagner de dégradation de la qualité de la texture.

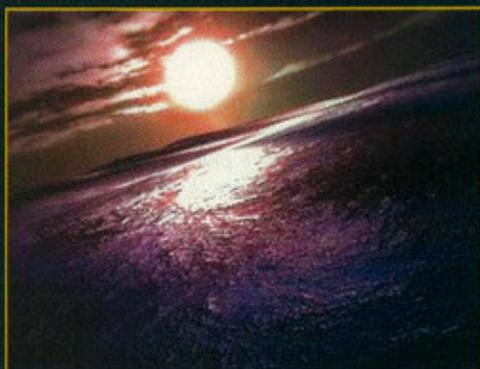


La compression des textures abîme souvent les images originales.

## PIXEL SHADERS

### Génération de consoles : 64-bits

Les pixels shaders sont des programmes destinés au GPU et qui permettent d'influencer la manière dont le hardware restitue les pixels au moment du rendu de la scène. Ceci permet de générer énormément d'effets en plus des textures, de la lumière et de la transparence.

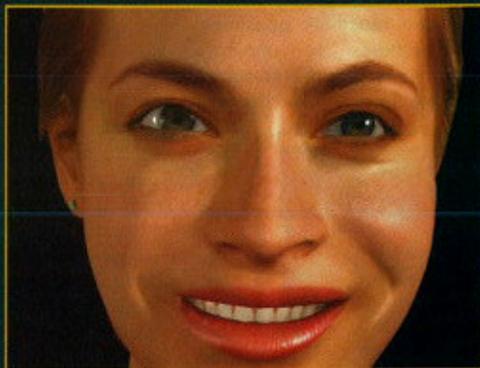


Voici un effet directement calculé par le processeur graphique avec des textures procédurales et un effet Pixel Shader.

## VERTEX SHADERS

### Génération de consoles : 64-bits

Les vertex shaders sont des programmes destinés au GPU qui permettent de contrôler la couleur, les lumières, et la manière dont les textures sont appliquées aux sommets des polygones en temps réel ainsi qu'un certain nombre de déformations calculées seulement à l'affichage.



Le Vertex Shader sert ici à contrôler la façon dont l'objet accroche la lumière, permettant des effets de déformation de plus en plus réalistes.

## Z BUFFER

### Consoles : 32-bits

Le Z buffer est une zone mémoire permettant de stocker la profondeur des polygones de façon à pouvoir déterminer rapidement lesquels sont à afficher (seulement ceux qui sont au devant de la scène).



Sur cet exemple, la profondeur est représentée en niveaux de gris. Plus le pixel est clair, plus l'objet qu'il représente est éloigné.

## ERRATUM

Petite correction concernant l'article « Voyage au centre de la PS2 » du numéro précédent concernant la console de Microsoft. L'article avait principalement pour but de présenter l'architecture de la console Playstation 2, je ne me suis donc pas attardé très longtemps sur le fonctionnement concurrente que ce soit GameCube ou Xbox. La console de Microsoft, bien que constituée de matériel issu du monde PC, n'en est pas moins différente. Il est à noter qu'elle ne dispose ni de bus AGP, ni de bus PCI. Pour favoriser l'exécution d'applications multimédia gourmandes en bande passante entre RAM et GPU (décrit dans l'article précédent), la mémoire est « unifiée » : la console n'a pas de RAM vidéo dédiée et le GPU utilise la même mémoire que le reste de la machine, évitant ainsi de coûteux transferts. L'inconvénient majeur de ce type d'architecture est que le bus mémoire n'est disponible que pour un composant à la fois, problème contourné en scindant entre autres les accès mémoire sur quatre bus au lieu d'un, afin de favoriser l'utilisation des quatre bus qui peuvent accéder simultanément à la mémoire. Ces distinctions en font une machine plus différente du PC qu'il n'y paraît. L'architecture de la Xbox fera sans doute l'objet d'un prochain article.



COMMENT FAIRE UN JEU VIDÉO ?

# HOW TO MAKE VIDEO GAMING

PART:4

## GAME DESIGN vol.2

### IMMERSION ET INTERACTIVITÉ

Concrètement, l'immersion est le fait de se croire dans un jeu, grâce à des procédés divers et variés dont usent et abusent les concepteurs. Tout est fait pour que le joueur se sente faire partie de cet univers, en admette les règles et fonctionnements, et s'y amuse. Revenons un instant sur l'interactivité telle que nous la pratiquons tous dans le jeu vidéo. Le fait de parler à un personnage, de tirer sur un autre ou de se déplacer sont les bases de l'interactivité et certains précurseurs exploitaient suffisamment bien ces bases pour devenir passionnants. Plus la technologie progresse, plus l'éventail des interactions s'enrichit et devient de plus en plus complexe. Le fait de tenir une jeune fille par la main (ICO), de pouvoir fouiller la mémoire des gens (Glass Rose), de tirer sur un baril pour le faire exploser (Resident Evil) sont autant d'exemples d'interactions qui n'existaient pas. C'est l'interactivité qui plonge le joueur dans l'univers dans un jeu vidéo, et le premier réflexe de cet univers désormais codifié est d'essayer les différentes possibilités qui s'offrent à nous. L'interactivité progresse et elle contribue en grande partie à l'immersion.

Pourtant ce n'est pas cette interactivité qui scotche un joueur à sa manette, même si la découverte de nouvelles possibilités est une récompense qui fait mouche systématiquement. Une fois l'univers appréhendé, une fois des règles admises, une fois le gameplay et l'interactivité découverts, le jeu doit s'efforcer de maintenir le joueur sous sa séduisante emprise. Pour cela, il ne faut pas qu'un élément quelconque vienne

ternir le plaisir et briser l'immersion. Il est difficile de maintenir le « suspension of disbelief », qui est le fait de ne plus remettre en cause l'univers que nous voyons. L'une des nouvelles règles du jeu vidéo est de plonger directement le joueur au cœur de l'action, pour l'accrocher dès les premiers instants. C'est pour cette raison (et pour vendre) que certains titres mettent le paquet durant le premier quart d'heure.

### L'IMMERSION PAR L'ACTION

Les diverses expériences de jeu que nous pratiquons ne nous plongent pas de la même manière dans leurs substances. On peut distinguer plusieurs types d'immersion selon les types de jeu. Ce qui nous plonge au cœur de certains shoot'em up est la rapidité de l'action, le fait de devoir faire des successions de choix très rapides, couplés à une réactivité quasiment immédiate. Le moindre mouvement est retranscrit immédiatement à l'écran, sans temps mort.

Un projectile arrive dans votre direction ? Pas de problème, une pression rapide sur une direction vous permettra de l'éviter. La mécanique est la même pour les jeux de combat, actions / réactions s'enchaînent de manière quasiment instinctive. Quand deux personnes s'affrontent de manière instinctive dans un jeu de combat, ils sont complètement

**A**ujourd'hui comme hier, l'immersion est un thème central lorsqu'on parle de jeu vidéo car l'univers du jeu et l'interactivité avec ce dernier en sont les spécificités, ce qui le différencie des autres médias. L'immersion est un thème particulièrement vaste, qui est d'autant plus actuel que les machines offrent des capacités de plus en plus performantes qui permettent de donner vie de multiples manières aux personnages et aux environnements.

Yan Fanel

plongés dans leur duel, leur concentration est entièrement focalisée sur ces actions / réactions. Ils sont « dans le jeu ». Les bons jeux de combat sont ceux qui finissent par se faire oublier, ils ne sont plus jeux de combat, ils deviennent simplement une interface où deux joueurs peuvent se mesurer, pratiquer leurs techniques. Le « mind game » est l'illustration la plus flagrante de cette immersion. Le joueur doit réagir instantanément, anticiper les mouvements de son adversaire. De cette réactivité naît une immersion et dans l'idéal, rien ne

doit troubler la concentration et sortir les joueurs de leur combat. Dans les faits, un matériel récalcitrant, un ralentissement ou une manipulation un peu trop complexe viennent sortir le joueur de ce combat. A mon sens,

SoulCalibur était réellement excellent car il était plus basé sur le « mind game » que sur

les manipulations (« Skills ») ou la connaissance (des priorités et des bugs...). Les coups étaient simples, instinctifs, quasiment naturels et finalement, rien ne perturbait les joueurs dans leur affrontement. Non pas que les autres jeux de combat soient mauvais, mais l'équilibre y est radicalement différent. Certains jeux comme Street Fighter Zero 3 ou Guilty Gear XX nécessitent un véritable talent dans les manipulations et une connaissance approfondie du système, d'autres comme SoulCalibur 2 deviennent intéressants par leurs bugs, qui offrent des nouvelles stratégies mais nuisent à l'accessibilité.

Dans tous les cas, la réactivité des commandes et la précision sont indispensables pour



Les V-ISM sont des enchaînements qui doivent devenir quasiment mécaniques



Glass Rose de Capcom amène des nouveautés dans la narration et l'interactivité.

créer une immersion solide dans les jeux d'action. Les réactions réalistes de Gran Turismo ont fait son succès, en mixant habilement l'immersion par le gameplay et l'immersion par la stratégie (choisir les meilleurs trajectoires... ). Parfois, la vitesse de l'ensemble peut transcender l'immersion pour lui faire atteindre un niveau sans précédent. C'est

typiquement ce que fait le fantastique F-Zero GX : un mélange de précision diabolique, de rythme à vous couper le souffle, saupoudré d'un système de jeu excellent. A pleine vitesse, nous n'avons plus l'impression de jouer à un jeu vidéo mais d'être dedans, d'en faire complètement partie. Parce que la moindre erreur est fatale, parce que le contrôle est parfait, parce que la vitesse oblige le joueur à se concentrer au maximum sur l'action, une partie de F-Zero GX est unique et peut laisser le joueur en « transe ».

La sensation est très similaire lorsqu'on réalise un enchaînement complexe dans un jeu de combat. Tout va très vite, tout est réglé au millimètre près (enfin, à la frame près) et l'ensemble devient mécanique (on apprend à notre cerveau et à nos doigts à refaire les mêmes manipulations). La force des jeux d'action est ici. Faire croire n'importe quoi, parce que l'action est rapide, qu'on n'a pas le temps de se poser des questions et tout bêtement parce qu'on s'amuse, vite et bien. Pour cela, les jeux basés sur l'action, même si certains genres sont en déclin, méritent un respect cérémonial. Les meilleurs sont tellement bien faits que nous ne nous posons plus jamais les questions les plus évidentes, nous jouons et c'est tout.

## L'IMMERSION PAR LA STRATÉGIE

L'immersion par l'action est une chose, mais ce n'est pas la seule immersion existante. Parfois elle est couplée à une immersion qui se veut stratégique.

Présente dans ce qu'on appelle le « Mind Game » et plus généralement dans les affrontements, cette immersion se caractérise par son aspect cérébral, alors que la précédente était quasiment instinctive. La stratégie est présente aussi bien dans les jeux d'action rapides que dans les jeux très lents, comme les jeux de stratégie.

Elle est basée sur des ressources, parfois très différentes, mais qui remplissent toutes la même fonction : mener le joueur à la victoire. Des unités d'un RTS ou d'un Tactical-RPG, les jagues des jeux de combat, les munitions d'un Resident Evil sont des ressources que le joueur doit utiliser et manager avec efficacité pour résoudre les challenges. Très faibles dans les vieux jeux



Les voyages en bateau créent un univers continu à forte cohésion.

d'action, ces ressources ont peu à peu envahi les différents types de jeux pour les rendre plus stratégiques, plus intéressants et plus immersifs. Car lorsque nous réfléchissons en terme de ressources pour résoudre un challenge qui nous est proposé, nous sommes d'ores et déjà immergés. Le joueur fonctionne selon les règles définies par le jeu, les a acceptées, et

s'efforce de les utiliser au mieux. Les concepteurs peuvent jouer avec ces ressources pour faire ressentir des émotions. Ainsi, Resident Evil impose un stress permanent par son rationnement des munitions, qui augmente la peur de rencontrer des ennemis. Si simple et tellement efficace. L'immersion par la stratégie est étroitement liée aux ressources, et se manifeste dès qu'on réfléchit avant d'exécuter une action. Elle fonctionne uniquement par le gameplay, sous une forme primaire : tel objet fait cet effet, tel coup à telle priorité, telle unité est forte contre une autre. Les exemples abondent, mais je pense que vous avez saisi le principe.

## L'IMMERSION PAR L'UNIVERS ET LA NARRATION

L'une des plus exquis, très délicate à mettre en place, mais garante d'un plaisir et de souvenirs inoubliables est l'immersion par l'univers et la narration. Elle fonctionne comme dans un bon vieux bouquin ou un film : l'univers doit être crédible, quel que soit sa forme. Admettons que vous êtes devant un film contemporain ou n'importe quelle épopée médiévale qu'offre le RPG de base. Imaginez votre désarroi et votre incompréhension en voyant passer une soucoupe volante verte fluo en arrière-plan. Vous n'y croyez plus, vous sortez de votre immersion de manière instantanée.

Il est très délicat de maintenir le joueur dans un univers imaginaire. Prenons l'exemple de

Zelda Wind Waker. L'une des particularités de ce titre est d'offrir de longs voyages en bateau. Certains trouvent ça chiant à mourir, d'autres adorent. Mais vous êtes-vous posés la question de savoir pourquoi les talentueuses équipes de Nintendo ont inclus de tels passages ? Le fruit du hasard, chez Nintendo ? Non, non ce n'est pas crédible. Ces voyages donnent l'impression

que le monde est grand, qu'il est tout. Dans un Final Fantasy X, on se souvient des lieux mais pas des liens entre eux parce que nous ne faisons le chemin qu'une fois et que nous disposons ensuite de téléporteurs. Dans Wind Waker, il faut connaître, non seulement les lieux, mais le chemin qui y mène, puisqu'on ne peut pas l'écourter (avant un certain temps). Le

résultat est flagrant, la cohésion de l'univers renforce considérablement l'immersion, en perdant une possibilité de gameplay. Le choix valait-il le coup ? Pour ma part, je dirai oui, car j'ai trouvé les voyages terriblement accrocheurs, malgré leur longueur. Ils me donnaient la sensation de partir réellement à l'aventure et de chasser du trésor. Plus l'univers est différent du nôtre, plus il est délicat de le faire accepter, c'est pour cette raison que certains utilisent d'autres artifices, comme la narration ou les points de repère. Une narration intéressante immerge immédiatement le joueur. Selon la façon dont on montre une scène, la façon dont on raconte une histoire, l'immersion peut être différente. Maintenir une bonne narration, des dialogues travaillés, une ambiance forte et un scénario de qualité est indispensable pour parvenir à immerger le joueur. C'est la base de cette immersion narrative. C'est ce que fait fort bien Half Life, avec ses « cinématiques » intégrées au jeu sans la moindre coupure.

## L'IMMERSION PAR LES POSSIBILITÉS

Plus rare, l'immersion par les possibilités du gameplay. Pour vous l'expliquer, un exemple est particulièrement pertinent. Souvenez-vous de vos premières parties de Golden Eye ou de Metal Gear Solid. Les nouvelles possibilités vous donnaient vraiment l'impression d'incarner James Bond ou Snake. Plus encore dans Golden Eye, par le choix de la vue, l'immersion était complète. Se cacher derrière un mur, avancer avec discrétion, viser et tirer dans la tête, le tout à la première personne, était révolutionnaire à l'époque. On se prenait réellement pour James Bond parce qu'on partageait son champ de vision. On pourrait rentrer dans le débat de la confusion entre réalité et jeu vidéo, mais de toute façon, chercher à provoquer l'immersion, c'est chercher à amener cette confusion durant le jeu. Un recul est nécessaire et ce n'est pas les quelques cas isolés qu'on exhibe sur la place publique qui affecteront le plaisir des joueurs, bien assez grands pour avoir ce recul.

## YOU'RE IN THE GAME

Voilà, nous avons fait un tour de piste sur le thème de l'immersion. Soyons francs, il y a énormément à dire sur ce sujet. Chacun a vécu, grâce au jeu vidéo, des expériences et des immersions différentes. Les mécanismes de l'immersion sont particulièrement puissants et les techniques sont nombreuses et variées. L'utilisation de la vue à la première personne, par exemple, est une technique très efficace (souvenez-vous Metroid Prime I). Finalement, l'immersion est quelque chose de complexe, très présente dans chaque type de jeux, souvent de manière combinée. Elle enrichit nos expériences sans qu'on s'en rende compte. Le jeu vidéo est un média puissant, parce qu'il est capable de nous faire oublier le temps qui passe, de nous offrir des évasions uniques. Il n'est pas le seul à le faire, mais il le fait particulièrement bien, et c'est tout à son honneur.

PS : Cette article est inspiré de manière lointaine d'un article d'Ernest Adams « Postmodernism & the 3 Types of Immersion »



Le choix des lieux dans FFX et X2 ruine la cohésion de l'univers.





**G**enki est surtout connu au Japon pour la série Shutoku Battle, "simulation" de courses sur le périphérique tokyoïte dont sont friands les amateurs de tuning. Après deux excellents Kengo, l'éditeur abandonne définitivement la tôle, les jantes et les V6 et se focalise sur le Japon féodal. Si Shinsengumi nous mettait dans la peau des samourais servant les intérêts des shoguns, Kengo 3 nous propose maintenant de fomentier la rébellion qui marquera la fin du bakufu et qui, date importante de l'histoire japonaise, sera la fin de l'ère Edo et la réelle ouverture du Japon à l'Occident.

Ichigo

Kengo 3 est la parfaite simulation de samouraï. Tout nous plonge dans cette ambiance chère aux fans de chambrass et autres histoires de rōnin voyageant de ville en ville le katana vissé à son kimono. Et cette ambiance, on la retrouve d'entrée de jeu dans l'introduction toute en images de synthèse nous présentant les plus grands maîtres d'armes que le Japon ait pu connaître. C'est soutenu par une musique envoiante et dépayssante qu'on assiste à des combats à l'arme blanche sans temps morts et magistralement rythmés. Reprenant les clichés des films de Kurosawa, on se délecte à voir ces samourais enchaîner avec aisance les mouvements les plus difficiles de l'art du sabre.

## La voie du SAMOURAI

Le mode principal du jeu est à lui seul un véritable petit «Sims» du samouraï. Vous allez devoir «créer» de toutes pièces votre propre samouraï. Et ceci commence par son aspect physique. On choisit un visage, une coupe de cheveux, puis (par le biais d'un menu en japonais où l'on se perd toujours) sa morphologie et ses vêtements. Vient ensuite le menu des aptitudes physiques de votre personnage. Vous aurez le choix, parmi une multitude d'options, de rendre votre personnage meilleur en déplacement mais avec une défense assez faible, une attaque à faire tomber une forêt de bambous mais extrêmement lente à mettre en place ou encore bon en attaque, bon en déplacements mais très faible en défense. Après avoir trimé en naviguant dans ces menus entièrement en japonais, on arrive enfin dans la phase de jeu : un énorme didacticiel vous attend pour vous familiariser avec le gameplay. Un maître d'armes vous apprendra les bases rudimentaires de l'art du sabre. Les premières étapes vous expliquent le fonctionnement de toutes les touches du pad. Vous aurez ainsi la possibilité, pendant un combat d'attaquer votre adversaire, de vous protéger d'une attaque, d'esquiver rapidement son coup ou de feinter pour ouvrir une brèche dans la défense. On aura la possibilité de courir, pour pouvoir prendre des distances par rapport à un groupe ou tout simplement pour s'enfoncer dans la masse et prendre par surprise.

Détail intéressant, on pourra même ranger son arme pour utiliser la technique du Battōho : trancher en dégainant son épée. Après chaque entraînement, vos aptitudes physiques progressent et comme dans un RPG on a la possibilité de travailler telle ou telle particularité de l'art du kendo.

## Une simulation de RONIN

Après cet entraînement, vous aurez la possibilité de visiter la ville et ce, toujours grâce aux menus. Vous pourrez aussi être engagé par des gens pour effectuer différentes missions. Pour cela, il suffit d'aller voir le commanditaire du coin. Chaque mission vous rapportera de l'argent, celui-ci servira à acheter vêtements, nourriture, armes. Un peu à la manière d'un Shenmue, le temps a un effet sur l'avancement. En effet, certaines parties de la ville seront accessibles en pleine journée alors que d'autres devront l'être plutôt la nuit ou en fin d'après-midi. Vous pourrez enfin perfectionner votre technique en prenant des cours dans des dojos ou en rencontrant des maîtres d'armes de légende. Le soft propose aussi deux autres modes de jeu dont un mode versus. Il vous permettra donc d'affronter un adversaire réel ou le CPU dans des duels à un contre un. Ce mode a aussi la particularité d'inclure toutes les techniques que vous aurez débloquées dans le story principal. Le dernier mode est en fait un mode beat'em all bien sympathique qui vous proposera d'exterminer le plus de samourais en un temps imparti. A chaque fois que vous tuez un ennemi clé, le compteur ajoutera un peu plus de temps pour que vous puissiez faire grimper votre highscore.

Graphiquement, le jeu s'en sort vraiment bien. Si les décors ne sont pas très nombreux, les personnages sont eux superbement modélisés et très bien animés. Les musiques sont divines et les bruitages criants de réalisme malgré l'absence de doublage qui aurait plongé le joueur dans cette atmosphère. Autre petit point noir à ajouter, la barre de vie a été conservée, ce qui gâche un peu le côté simulation du jeu. En effet, ce fameux mode une touche/mort n'est plus conservé que pour les ennemis. Il faudra un certain



Le repos du guerrier dans votre chambre, vous y décidez quelles seront vos futures actions.

temps d'adaptation pour contrôler son samouraï correctement. Bien qu'entouré par des ennemis, il «lock» le personnage le plus proche et passe à son voisin durant l'enchaînement. En somme une excellente simulation qui est malheureusement tout en japonais ce qui restreindra considérablement le cercle de joueurs.

### Introduction 7.8

Sublime, toute en images de synthèse.

### Interface 6.1

Entièrement en japonais et pas des plus courant il sera difficile de pouvoir naviguer sans peiner.

### Scénario 6.5

C'est à vous de le créer, libre à vous de prendre le bon ou le mauvais chemin.

### Graphismes 7.1

Le jeu est graphiquement très abouti. On notera la faible diversité des décors.

### Animation 8.0

Tous les coups sont superbement animés, aucun ralentissement.

### Musique 8.2

Les musiques sont tout simplement somptueuses.

### Bruitage 6.8

Très réalistes pour ce qui est des bruits de lames.

### Gameplay 8.1

Les phases de combat s'enchaînent sans broncher.

### Durée de vie 7.0

Une aventure de longue haleine, plein de choses à découvrir et de personnages à rencontrer



Le mode entraînement vous propose de vous battre contre votre maître



Une cinématique d'introduction des plus classiques mettant en scène les plus célèbres épéistes japonais.



L'écran de statistiques est complet mais très difficile d'accès car entièrement en japonais.

**Gamest**  
**7.5**

**Overall**  
**7.5**

22/09/2004

N.C.

N.C.

# サクラ大戦 V

EPISODE 0

～荒野のサムライ娘～



**L**e marché du jeu vidéo au Japon semble être tombé dans une sinistrose sans fin. Le moindre concept sortant un peu du marasme est très rapidement pillé comme un glacier en plein mois d'août. La série Sakura Taisen, en manque de fraîcheur, n'échappe pas à la règle. Afin de dynamiser sa franchise, Red Entertainment et Sega tentent un mélange de sorbets contre-nature en s'inspirant fortement de la série Shin Sangoku Musou (Dynasty Warrior). Reste à voir si la sauce caramel va prendre.

Fabien

## Let's go Rally GO GO GO!

A chaque nouvel épisode portant l'étiquette Sakura Taisen, c'est un peu la roulette russe. Alternant entre titres mythiques et jeux au rabais destinés à remplir les caisses, Red Entertainment a pris ses petites habitudes quand il s'agit de torturer le cœur des fans. Pour les néophytes, Sakura Taisen est un subtil mélange de jeu d'aventure sentimentale et de simulation tactique sublimée par un design des personnages aux petits oignons. Ajoutez des jeunes filles au caractère bien trempé aux commandes de robots (ça marche toujours) dans un univers steampunk, vous tenez le hit en puissance auprès d'un certain public. La saga née sur Saturn en 1996 a d'ailleurs connu un succès énorme au Japon. Jugez plutôt : séries d'animation, mangas, une tonne d'albums musicaux, jeux de puzzle, spectacles titanesques, produits dérivés allant du set de table aux costumes onéreux, rien ne lui sera épargné. Mais sa popularité est en déclin depuis quelques années, faite à un public vieillissant qui se lasse de plus en plus rapidement de cet amour niais qu'on peut éprouver face aux héroïnes du jeu.

Jouant sur la mécanique bien huilée du renouvellement des générations, Red Entertainment entame une nouvelle ère avec ce Sakura Taisen V Episode 0. Après des aventures se déroulant au Japon et en France, les États-Unis sont à l'honneur pour ce troisième arc scénaristique. Comme son nom l'indique Episode 0 n'est pas le nouvel épisode majeur de la saga mais bien un amuse-gueule léger, destiné à introduire le contexte et quelques personnages qui apparaîtront dans l'histoire du véritable cinquième opus l'année prochaine. Elle descend de la montagne à cheval (oh eh)... Episode 0 se déroule en 1920, Gemini Sunrise est une jeune samouraï cow-girl qui doit traverser les États-Unis avec son cheval Rally (heyooo !). Possédant un sens de l'orientation défaillant, elle se retrouve à errer dans les rues de San Francisco où elle fait la rencontre de Fwanita. Cette dernière est poursuivie par un quatuor de vilains qui veulent utiliser son mystérieux pouvoir afin de mettre à exécution leurs plans machiavéliques. Le groupe antagoniste est dirigé par Patrick, grand manipulateur qu'on avait pu apercevoir rapidement dans le film Sakura Taisen sorti en 2001. Gemini prend dès lors Fwanita sous sa protection et continue sa longue route vers l'est dont l'ultime but est la ville de New York.

## I'd like to be IN AMERICA

Comme tous les épisodes de Sakura Taisen, le jeu est divisé en deux parties bien distinctes. On trouve tout d'abord une phase d'aventure à la sauce digital comics



L'écran est souvent surchargé d'ennemis, à vous d'enchaîner les combos pour gagner un maximum de points.

où les personnages sont représentés à l'écran en plan américain. Le jeu intègre en partie le système LIPS (Live and Interactive Picture System), un ensemble de méthodes d'interaction avec l'histoire allant du simple questionnaire à choix multiples à des jauges de puissance modérant la force de vos propos. Alors que dans la série principale, vos réponses conditionnent l'affection et le moral de vos jeunes recrues, il n'est ici utilisé qu'à des fins de level up en vous rapportant quelques points d'expérience en plus. Les dessins des personnages sont toujours aussi magnifiques, le mangaka Kosuke Fujishima, auteur de Ah! My Goddess et You're under arrest, fait une fois de plus des merveilles. Les amateurs de la série apprécieront particulièrement tout le raffinement des décors et surtout les magnifiques cinématiques qui viennent, trop rarement, égayer l'action.

Si la première partie du jeu est un grand classique de la saga, la seconde est très différente de ce qui s'est fait par le passé. En effet, les phases de combat tactiques sont remplacées par un jeu d'action. Vous incarnez Gemini à dos de cheval qui va devoir trancher à tout bout de champ dans les vagues d'ennemis qui l'assaillent. La palette de mouvements de la belle est assez variée et vous aurez tout loisir d'alterner découpages au sabre et attaques de votre cheval. Ce dernier semble avoir pris quelques cours avec les personnages de Street Fighter, il peut par exemple faire le fameux coup de mille pieds de Chun-Li ou le célèbre Flash Kick de Guile. Il est aussi possible d'acquiescer de nouveaux coups spéciaux en équipant Gemini ou Rally d'items obtenus en fin de mission. Un système d'expérience permet d'attribuer à loisir les points récoltés en tuant des ennemis pour faire progresser les statistiques de la demoiselle.

Le fait de proposer un peu plus d'action tout en clonant Dynasty Warrior peut sembler une bonne idée sur le papier, malheureusement sa mise en oeuvre dans cet Episode 0 est véritablement lacunaire. Les niveaux sont linéaires et répétitifs, suivant le motif régulier avancer-frapper-avancer-frapper-avancer... De plus, le maniement du cheval est... étrange, il possède une inertie assez embêtante quand il s'agit de viser un ennemi et vous donne parfois l'impression d'avoir une conscience propre tellement ses déplacements sont opposés à vos instructions. Enfonçant un peu plus le clou du cercueil, la gestion de la caméra est tout bonnement catastrophique. Vous pouvez changer votre angle de vue grâce au stick analogique droit mais il vous faudra appuyer sur L1 et R1 en même temps pour le recentrer correctement derrière votre personnage. Pas facile en plein combat... Le point de vue assez proche empêche

Nous vivons dans l'ère du DVD ! Et oui ma bonne dame, aujourd'hui vous ne vous contentez plus d'un simple film/jeu, il vous faut une tonne de bonus pour justifier votre achat. Sakura Taisen V Episode 0 regorge de petites attentions en tous genres. On trouve tout d'abord dans le menu un mode Extra qui vous propose d'accéder à la biographie des personnages du jeu, à un descriptif des différents ennemis ou de vos armes ainsi qu'un mode Jukebox pour écouter à loisir les magnifiques musiques du jeu (pour peu qu'on aime la guitare sèche). Deuxième perle de bonus si vous avez la chance d'être au Japon, un code inclus dans le jeu permet de télécharger des mini-games, des sonneries et des fonds d'écrans pour votre téléphone portable. Vous aurez ainsi la possibilité de vous essayer à un jeu de puzzle intitulé Gemini Drop, si vous faites un bon score, il vous sera octroyé un nouveau code à insérer dans votre jeu Playstation 2 pour débloquer de nouveaux bonus. Il vous sera ainsi possible d'obtenir de nouveaux personnages à incarner comme Erika Fontaine (Sakura Taisen III) sur un zèbre ou Sakura Shinguji (Sakura Taisen I) à bord de son Kobu. Si vous n'avez pas de téléphone portable et un abonnement japonais sous la main, une partie des bonus sont débloquables via l'import de vos anciennes sauvegardes de Sakura Taisen Atsuki Chishioni et Sakura Taisen Mysterious Paris. Le jeu est de plus offert avec un DVD vidéo dédié à Sakura Taisen V ~Saraba Aishiki Hito yo~ (le vrai) avec présentation des personnages et bande annonce.

une visualisation correcte de votre environnement et vous naviguez souvent à l'aveuglette. On regrettera au passage l'absence de cartes pour se guider. Le moteur graphique totalement indigent ne remonte pas le niveau général des phases d'action. Avec un brouillard persistant digne de Turok sur Nintendo 64 et un rendu général des plus ternes, on se demande presque si le jeu n'est pas un mauvais portage tellement il n'exploite en rien les capacités de la Playstation 2. Seules les musiques vraiment entraînantes teintées d'ouest américain vous feront patienter jusqu'à la prochaine phase de scénario, seul intérêt du titre.

## This is a country of LIBERTY



Entre deux missions vous pouvez changer votre équipement.

A n'en pas douter, Sakura Taisen Episode 0 est un jeu avant tout destiné à un groupuscule de fans acharnés de la série qui saura se contenter de ce que Red Entertainment leur offre. Sans pour autant être un total échec, on cherche encore l'intérêt des phases d'action. Pourquoi ne pas avoir totalement éliminé ces dernières au profit d'un système de jeu entièrement

scénarisé comme pour Sakura Taisen Mysterious Paris ? Probablement pour attirer un nouveau type de joueurs

## BONUS EN PAGAILLE



vers la série mais les acharnés de Shin Sangoku Musō seront loin de trouver leur compte. Pour les amateurs de Sakura Taisen, le fait de découvrir quelques nouveaux personnages qui interviendront par la suite dans le légitime nouvel opus de la saga est un plus. Il ne serait d'ailleurs pas étonnant connaissant les pratiques de Red Entertainment que la sauvegarde d'Episode 0 puisse servir à débloquer quelques caractéristiques dans Sakura Taisen V.

### Introduction 8.8

Une séquence d'ouverture animée techniquement impressionnante.

### Interface 8.5

Un des points fort de la série avec un univers graphique très travaillé.

### Scénario 7.8

Même s'il sert d'introduction à un jeu plus complexe, on regrette vraiment que la trame de l'histoire soit si fine.

### Graphismes 5.2

Autant les phases de scénario sont magnifiques, autant le jeu pêche vraiment lors des phases d'action.

### Animation 4.3

A l'image de la faiblesse technique du jeu, mention spéciale pour le cheval.

### Musique 8.6

Comme d'habitude c'est du grand art !

### Bruitage 8.2

Entièrement doublé et de fort belle manière.

### Gameplay 3.5

Caméra malade, déplacements aléatoires.

### Durée de vie 8.0

Avec tous les bonus et personnages à débloquer, les fans auront droit à une bonne dizaine d'heures de jeu.

Gamest

6.5

Overall

5.8



Les phases de scénario sont l'occasion d'admirer de magnifiques dessins agrémentés de quelques petites animations.



Rally a fait des études de combat à l'école Street Fighter, ici une superbe imitation de Chun-Li.



**L**a simple évocation du nom «Guardian Heroes» à un possesseur de Saturn peut suffire à lui donner de violentes convulsions et à le faire parler pendant des heures entières de sa passion pour le jeu de Treasure. Quand le mythique studio annonce qu'une suite est en développement sur GameBoy Advance, on est d'abord contents, puis dubitatifs, puis inquiets. La petite portable de Nintendo a-t-elle les épaules assez larges pour relever le défi ?

Fabien

Le premier épisode de Guardian Heroes est un mythe à bien des égards, réussissant à renouveler le genre vieillissant du beat'em all en lui apportant des éléments exclusifs comme un système d'expérience ou un scénario aux multiples chemins. Advance Guardian Heroes se déroule quelques années après la fin de l'épisode Saturn et le diabolique Kanon n'a pas abandonné ses plans de domination. Aidé du fantasque Zur et des âmes clonées des protagonistes du premier épisode, il s'apprête à lancer une attaque majeure contre votre paisible royaume. Vous incarnez un chevalier dont la première mission est d'escorter la princesse jusqu'à la tombe des héros légendaires. Malheureusement, vous êtes intercepté par les serviteurs de Kanon et la princesse est obligée de sceller dans votre corps les âmes de ces héros déçus afin de vous sauver d'une mort certaine. S'ensuit une quête longue et âpre afin de déjouer les plans machiavéliques de vos adversaires à grand coups de lattes dans les dents.

## Alors que revoilà la SOUS-PRÉFÈTE

Le système de jeu est un grand classique du beat'em all. Disparu le système multiplan pour retourner à l'habituelle vue légèrement de biais vous permettant de vous déplacer en profondeur sur toute la hauteur de l'écran. Votre distributeur de baffes sur pattes peut enchaîner les coups avec les bouton B et faire quelques coups particuliers si vous appuyez sur une direction. Le bouton A sert à sauter et à faire des combos que ce soit en l'air ou sur terre. Mais la grosse innovation de cette version vient de la protection magique qui permet de contrer les attaques ennemis vous laissant un petit temps de latence pour répliquer. Très pratique contre les boss, elle permet aussi de renvoyer les projectiles mais consomme énormément de points de magie. Entre chaque mission vous aurez la possibilité de distribuer des points d'expérience pour faire monter les statistiques de votre personnage. L'action est frénétique et les hordes d'ennemis qui vous assaillent ne permet-

tent pas toujours une lecture très claire de la situation. La taille de l'écran de la portable n'arrange rien. On retrouve cependant la patte Treasure, cette prise en main instinctive qui permet un maniement au pixel près de votre personnage. On s'étonne d'ailleurs du nombre d'éléments affichés à l'écran. Cette véritable débauche de sprites pousse la GBA dans ses derniers retranchements et malheureusement au-delà. Le second niveau par exemple est une véritable prouesse technique, vous vous trouvez sur une plate-forme en train de descendre une rivière avec effets de zoom sur l'intégralité du décor, des effets d'eau, des missiles qui vous poursuivent et une tonne de monstres. Tant et si bien qu'une bonne partie du niveau souffre de sévères ralentissements qui vous obligent à taper un peu à l'aveuglette en attendant que la console se remette de ses émotions. Et ces ralentissements intermittents viennent malheureusement gâcher une bonne partie du plaisir de jeu.

## Guardian ZHEROES

Comme son illustre prédécesseur, la durée de vie d'Advance Guardian Heroes est exemplaire pour un titre de ce genre. Les six énormes niveaux proposent des environnements variés et la relative difficulté du titre vous imposera de maîtriser tous les mécanismes de combat. En plus des trois personnages différents proposés en début de partie, il vous sera proposé de débloquent au total pas moins de 20 héros différents. Les multiples fins possibles doublées du système d'expérience ne font que renforcer un titre déjà solide. Mais c'est toujours la même rengaine, à force de nous éblouir un peu plus avec chacune de ses productions, Treasure a placé la barre de nos attentes un peu haut. Advance Guardian Heroes déçoit. Ce n'est pas un mauvais jeu en soi, c'est même certainement le meilleur beat'em all de la GameBoy Advance, mais il ne comble pas nos attentes pour un jeu made in Treasure. C'est un peu comme



Dans la grotte n'oubliez pas de casser les murs sous peine de rester bloqué.

En mode multi-joueurs, vous aurez un vaste panel de personnages à votre disposition.

un mauvais foie gras, même s'il est moins bon que d'habitude, il restera toujours meilleur qu'un vulgaire pâté. Une déception due à l'attente de la part des fans et l'ombre imposante de son ancêtre, le tout enrobé dans une gelée de ralentissements ? Probablement...

### Introduction 5.8

Elle retrace la fin du premier épisode Saturn.

### Interface 7.5

Assez classique, petite mention pour les possibilités offertes par l'écran de stats.

### Scénario 7.8

Pour une fois qu'un beat'em all a un scénario qui tient la route.

### Graphismes 7.2

Le style des personnages est particulier mais les décors sont magnifiques.

### Animation 2.0

Si seulement le jeu pouvait enchaîner plusieurs frames sans ralentissements.

### Musique 5.0

Elle est loin de marquer les esprits.

### Bruitage 6.2

Les voix digits sont correctes pour une GBA.

### Gameplay 4.0

Toujours ce satané problème de ralentissements...

### Durée de vie 8.0

Une tonne de modes de jeu, une tonne de personnages, si vous avez le courage.

Gamest

6.5

Overall

6.8



Pour vous perfectionner vos combos, un mode permet de vous entraîner contre l'ordinateur.



Le nombre de sprite à l'écran est impressionnant !



L'écran de statistique où vous allez améliorer votre personnage entre deux niveaux.

N.C.

21/09/2004

N.C.



**C**ela fait des lustres qu'on avait plus entendu parler de Yuyu Hakusho, le manga à succès sorti en 1991 et narrant les aventures de Yusuke Urameshi. Utilisant de manière forte l'effet nostalgie qui sévit sur la planète vidéoludique depuis maintenant quelque temps, Atari, après des DBZ Budokai en demi-teinte, essaie de faire manger du Togashi presque 15 ans après la « mort » de son manga. Seulement, entre temps, plusieurs franchises estampillées Hakusho sont sorties sur différentes consoles. Ce soft pourra-t-il nous faire oublier les formidables jeux qu'étaient Yuyu Hakusho - Makyo Toitsusen sur Megadrive ou le Yuyu Hakusho de Tomy sur 3DO ?

Ichigo

Yusuke Urameshi est un jeune lycéen décadent. Son passe-temps, hors baston, c'est la baston. Ce qu'il aime par-dessus tout, c'est coller des baffes et défendre son titre de « mec le plus fort du bahut ». Sa vie a basculé le jour où il a sacrifié sa vie en sauvant celle d'un jeune garçon dans un accident de la circulation. Comme tout bon mort qui se respecte, l'âme de Yusuke se voit téléportée au royaume des morts pour être jugée par le roi Emma. Celui-ci, ému par le courage de Yusuke, lui accorde une seconde chance : revenir dans le monde des vivants et devenir détective des âmes en collaboration avec Botan, guide des voies célestes. De fil en aiguille, Yusuke rencontrera Kurama, Hiei et devra faire équipe avec son rival Kuwabara.

## La claque venue de L'ENFER !

Voilà pour le pourquoi du comment de ce qu'est Yu yu hakusho. Cet épisode PS2 rejoint le scénario du manga à un événement fatidique : le tournoi d'Ankokubujustu. Chaque année, les personnalités les plus maléfiques de l'autre monde organisent un tournoi faisant se confronter les équipes qu'ils ont mises sur pieds. Comme chaque année, les organisateurs font participer des « invités » qu'ils jugent gênants pour régler leurs petites affaires. S'il est un seul point (positif) qu'il faut souligner dans ce jeu, c'est qu'il suit à la lettre le scénario du manga. Le mode story vous met dans la peau de Yusuke juste après la défaite qu'il a subie contre Toguro. Entrecoupé de sympathiques petites scènes en FMV, ce mode retrace l'entraînement intensif du héros avec le maître Genkai puis la participation du quatuor audit tournoi. Les FMV, directement piqués de la série sont malheureusement entièrement doublés en anglais... On avait déjà tous été déçus par les horribles doublages de DBZ Budokai 2 mais là c'est pire que tout. Le deuxième mode disponible est le classique mode arcade, où vous aurez la possibilité de choisir parmi tous les personnages débloqués dans le mode story. Au début d'une partie, on a la possibilité de choisir son adversaire final, ce qui bizarrement n'a aucun effet sur quoi que ce soit dans le jeu.

Après chaque victoire, on reçoit un jeton à l'effigie d'un personnage du manga, qu'on pourra ensuite utiliser dans son mode propre : un mode skirmish dans lequel on pourra se taper dessus avec un pote ou contre le CPU, un mode training (en comptant sur le fait que vous vouliez vous entraîner) pour créer vos combos et vous familiariser avec les commandes du jeu et enfin le token mode. Comme expliqué plus haut, en gagnant des combats on obtient des jetons. Ces jetons servent en fait à un jeu parallèle au jeu lui-même. Mix entre un Risk et une simulation de cartes genre Magic, on mène une bataille stratégique, les différents jetons ont des capacités particulières et il faudra les placer correctement pour arriver à ses fins. Un mode assez amusant mais gâché par un tutorial beaucoup trop flou.

## Un accouchement DIFFICILE

Le jeu utilise les fonctionnalités analogiques des boutons du pad. Carré et triangle servent aux poings, Croix est la touche de garde (qui sort quand elle a le temps) et Rond envoie le pied. Pour sauter, rien de plus simple, Croix plus Haut et pour se baisser Garde plus Bas. C'est un coup à prendre... En gardant un des boutons d'attaque enfoncé, le personnage enchaîne une dizaine de coups à la suite. Des combos faciles en quelque sorte. Petit détail amusant, il est impossible de casser le combo d'un adversaire. Quand on commence à se faire matraquer, on se doit d'avoir la patience d'attendre que l'assaillant ait fini pour espérer pouvoir enchaîner un petit truc de son côté. Une barre d'énergie spirituelle se situe en dessous de la barre de vie. Bien que celle-ci se recharge rapidement, il faudra la gérer à bon escient pour pouvoir sortir les coups spéciaux qui s'envoient à l'aide des boutons R et L. Du point de vue esthétique le jeu est assez alarmant. Si graphiquement (et quand il ne bouge pas) le jeu se défend assez bien (le jeu reprend à la perfection tous les environnements propres à cette période du manga, les combats sur le bateau, la première arène de combat. Même les private joke de Togashi dissimulés dans le public ont été conservés), une fois un combat lancé le cauchemar commence. L'animation

est ultra-saccadée, les personnages sont poussifs et les développeurs se sont même payés le luxe de parsermer ici et là au gré des enchaînements des effets ralentis (sans doute pour marquer la violence du coup...). Le personnage ne se retourne pas quand son adversaire apparaît dans son dos et la garde haute ne défend pas d'une attaque aérienne. Même le plus grand fan de Yuyu Hakusho se doit de passer son chemin. Ce jeu est une honte à la série de Togashi et une honte aux jeux de baston. Malgré tout, si un fusil contre la tempe vous a obligé à l'acheter (ou si maman pensait vous faire plaisir), la boîte du soft fera un très bon dessous de verre.

### Introduction 3.2

Un grand néant... les vidéos interviennent seulement dans le mode story.

### Interface 6.3

Les menus sont clairs, simples, on s'y retrouve.

### Scénario 6.8

Le jeu reprend trait pour trait la trame du manga, on aime ou on n'aime pas.

### Graphismes 6.2

A l'arrêt, ils sont sympas. Mais quand ça commence à bouger...

### Animation 4.0

Saccadée, poussive, on se demande comment ce jeu a pu être commercialisé.

### Musique 5.1

Le jeu reprend la plupart des thèmes de la série animée avec certains exclusifs.

### Bruitage 3.2

On est en face du syndrome Budokai, des voix en anglais pendant les FMV.

### Gameplay 6.5

Un certain temps d'adaptation est à prévoir.

### Durée de vie 5.0

On met un certain temps à tout débloquer.



Le mode Story est entrecoupé de séquences d'animation extraites de la série TV. On retrouve les moments forts du fameux tournoi. Des effets spéciaux qui font ralentir la console...

Gamest

5.1

Overall

3.2

LE PREMIER MAGAZINE EN DIRECT DU JAPON !

# JAPAN VIBES



**PLEASE TEACHER,**  
Un amour de professeur.

**REAL**  
Takehiko Inoue frappe fort  
**TSUBASA-XXX HOLIC**  
Par le studio CLAMP  
**YUKIKAZE**  
Macross n'a qu'à bien se tenir  
**STEAMBOY**  
Par le créateur d'Akira

## LE MAGAZINE EN DIRECT DU JAPON TOUS LES DEUX MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX!



**SORTIE DU NUMERO 14  
LE 4 NOVEMBRE 2004**



**ATTENTION  
CONTIENT  
UNE FORTE  
DOSE DE  
NOSTALGIE!**

**Qu'est devenu Corbier?  
L'interview exclusive  
sur 5 pages!**

### RETROUVEZ TOUS VOS HÉROS FAVORIS DANS LE NUMÉRO HORS SERIE DE JAPAN VIBES!

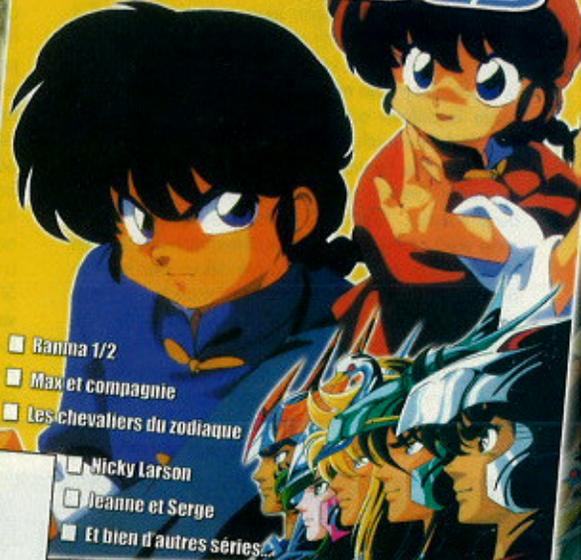


**EN VENTE ACTUELLEMENT**

LE PREMIER HORS SERIE EN DIRECT DE NOTRE JEUNESSE

# JAPAN VIBES HORS SERIE

3.90€



- Banna 1/2
- Max et compagnie
- Les chevaliers du zodiaque
- Nicky Larson
- Jeanne et Serge
- Et bien d'autres séries...

**GENERATION LA CINQ  
ET CLUB DOROTHEE !!**

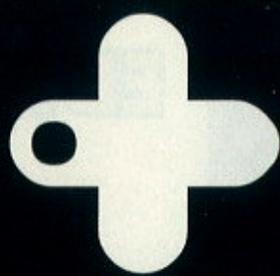
**TOME 1**

Et bien d'autres séries...

**GENERATION LA CINQ**

# level up

role play gaming



## FABLE

Entrez dans la légende

## SHIN MEGAMI TENSEI NOCTURNE

L'autre monde du RPG



## EDITORPG



**C**her ami, si vous lisez ce magazine c'est que vous avez une chance d'être sauvé. En effet, depuis quelques semaines maintenant, la communauté française de joueurs fans de RPG semble engouffrée dans une spirale sans fin. La cause de ce vortex chronophage tient en quelques mots : Final Fantasy XI Online. Depuis sa sortie à la mi-septembre, ils sont nombreux à avoir délaissé femmes, enfants, études et poissons rouges pour s'inventer une nouvelle vie dans le monde Vana'diel. L'écran d'ordinateur ça fait mal aux yeux de toute façon, revenons donc quelques temps sur Terre et sur papier pour cette cinquième rubrique Level Up dans GameFan. Cette dernière est réduite ce mois-ci à son plus strict minimum vue la pénurie de nouveautés et le vorace appétit papetier du Tokyo Game Show qui s'est au passage attribué la primeure de toutes les news RPG présentées au salon. Vous y trouverez en vrac : Tales of the world Narikiri Dugeon, la nouvelle extension de Nobunaga no Yabou, le très joli remake de Romancing SaGa sur Playstation 2, de nouvelles versions Playstation 2 et Nintendo DS de Hanjuku Eiyuu, quelques nouvelles information sur Shenmue Online ou encore une nouvelle extension de Monster Hunter. Décidément les jeux on-line sont de plus en plus présents dans l'univers de jeux nippons, au grand damne des personnes qui y sont réfractaires.

Fabien

# FABLE

**Fabulation...** Il était une fois dans le royaume de Lionhead, une poignée d'irréductibles passionnés qui avaient pour ambition de révolutionner le merveilleux monde de l'aventure... Sir Molyneux, grand seigneur dont la réputation n'était plus à faire, avait déjà foulé la terre vidéoludique et laissé de son empreinte de bien jolies choses. Les deux grands artisans Simon et Deane Carter, membres fondateurs de la très jeune guilda de Big Blue Box, s'en allèrent un beau matin soumettre à leur seigneur une bien ambitieuse requête : « Votre majesté, depuis notre plus tendre enfance nous chérissons l'idée de créer une oeuvre sans pareil, celle de faire vivre à nos sujets l'expérience d'une vie virtuelle dans la vie réelle ; qu'ils puissent façonner leur destinée selon leur moralité, qu'ils soient les spectateurs privilégiés de la fuite du temps, qu'ils assument et pèsent le poids de leurs actes, qu'ils soient à la fois juge et témoin de leurs choix. Aussi, nous désirons âprement que cette expérience virtuelle ne soit jamais la même, que cette aventure soit unique pour tout un chacun. » Et les années passèrent, Sir Molyneux guida ses jeunes protégés pour l'admirable travail qu'ils accomplirent sur son oeuvre Dungeon keeper, il supervisa le projet jusqu'à sa maturation et trouva enfin, non sans mal, le sol accueillant d'une province qui avait foi en leurs idées, celle de Microsoft. Mais... Le temps passa, inexorablement, nous autres pauvres sujets de l'industrie vidéoludique, allons nous faire témoins et juges de ces doux rêves...

Fellow

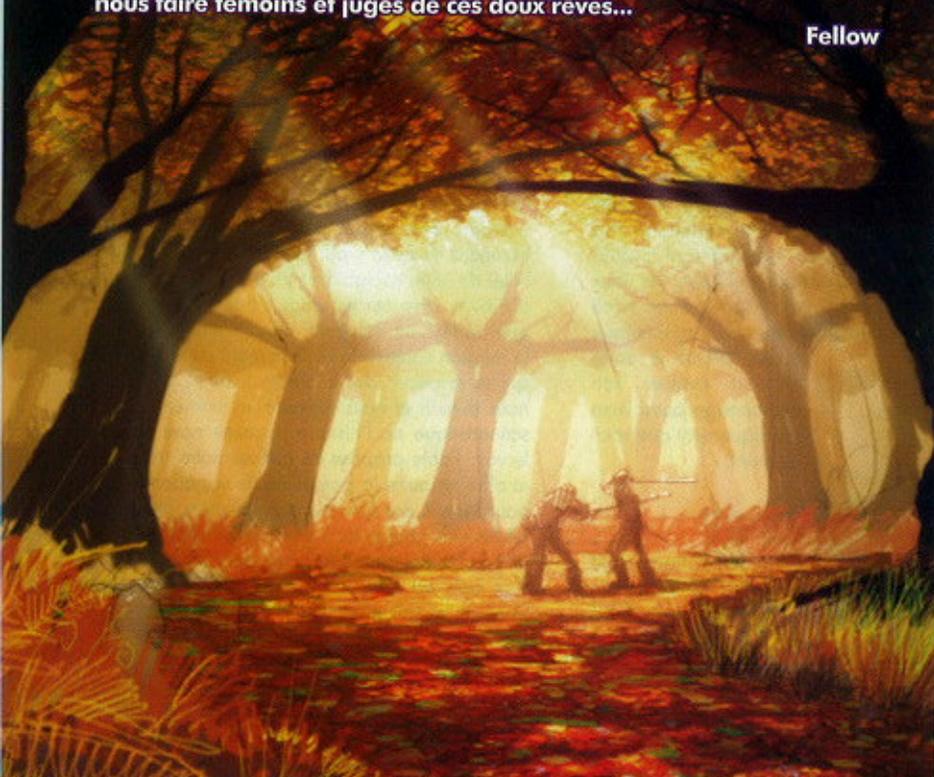
## The Game...

On peut dire qu'on nous aura rabattus les oreilles avec ce Fable... Entre les articles prometteurs et les screens alléchants fleurissant dans de nombreux magazines et autres sites Internet, il était impossible de ne pas y échapper. L'attente du messie était pour le moins convenue et Fable allait, au fil des mois, que dis-je des années, devenir l'espoir des aventuriers rôlistes de France et de Navarre. Pour bien comprendre l'étendue de la déception que constitue ce Fable, il convient de revenir une petite décennie en arrière, quelque part dans un bled paumé en Grande Bretagne (le lecteur attentif aura certainement relevé le terme « déception » et il ne s'y sera pas trompé, mais qu'il se rassure, l'explication ne devrait pas tarder)...

Tout commence par un nom choc : The Game. Sous cet intitulé d'une rare humilité se cache le rêve un peu fou des frères Dene et Simon Carter : créer un jeu d'aventure aux possibilités d'interactions immenses, un vaste monde vivant évoluant selon les actions du joueur, un microcosme fluctuant selon les interactions sociales et physiques du personnage incarné. Point d'intuition géniale, mais un concept de jeu développé à partir des limites frustrantes rencontrées depuis Ultima premier du nom jusqu'aux illustres Elder Scroll, Baldur's Gate et consorts. Mais qu'en reste-t-il aujourd'hui ? Après 5 ans de développement, ce projet mEGALomaniac allait se nommer Fable. A l'image de son nom, le projet d'origine allait s'effeuiller comme aux premiers jours de l'automne : à mesure que son développement se concrétisait, de nombreuses possibilités de jeu allaient disparaître, se simplifier, pour au final ne correspondre qu'à un compromis, celui d'un idéal rôlistique et d'un simple jeu d'aventure. Entre un The Game où tous les espoirs étaient permis, un Projet Ego où l'ambition des développeurs avait de quoi nous émousser, Fable vient sonner le glas de ces grandes promesses en nous proposant, le plus simplement du monde, une belle petite histoire de « light fantasy ». Loin d'entrer dans le jeu mesquin des exigences irrationnelles d'un rôliste passionné, des reproches injustes d'un joueur meurtri par une si longue attente, il faut se rendre à l'évidence : Fable n'est que le pâle reflet de beaux espoirs, de jolies promesses, la triste réalité d'un projet mythifié, promu au rang d'icône intouchable avant même sa sortie.

## Project EGO

Pourtant, les premiers pas dans Fable ne sont pas dénués de charme... En voyant la petite bouille innocente de notre héros, on imagine déjà les changements qui s'opéreront à travers les années et on se demande très tôt quelle sera son orientation morale : une sale raclure ? Un brave gars défenseur de la veuve et de l'orphelin ? Mauvais, trop classique, on va la jouer plus fine, disons qu'il sera entre deux : neutre. Il nous est possible de prendre en main la destinée d'un personnage, certes virtuel mais aussi humanisé par nos soins, autant pousser le trip à fond. Première bonne nouvelle, l'alignement du personnage bon/ mauvais ou neutre ne se choisit pas mais évolue selon nos actions. La plupart des actions sont ainsi estimées selon une échelle de moralité, tuer un bandit ou un monstre vous octroiera des points du côté du bien et inversement tuer des innocents, ou battre



En fonction de vos actions et de vos décisions, votre personnage va évoluer physiquement. Ici à gauche un preux chevalier vertueux et à droite un personnage démoniaque adepte de sacrifices de la chapelle de Skorm.



La carte du jeu laisse transparaitre une structure linéaire et compartimentée.

sa femme vous apportera des points « obscurs ». Certaines scènes clé du scénario vous donneront en outre la possibilité de faire prévaloir l'un des deux extrêmes. Un système d'alignement moral qui a déjà fait ses preuves dans KOTOR. Au-delà de cette moralité, les actions de notre héros viendront bâtir dans un premier temps et ensuite accroître sa renommée, sa popularité à travers le royaume d'Albion.

Comme vous l'aurez compris, le but avoué de Fable est de construire sinon façonner la destinée d'un enfant jusque dans les affres de sa vieillesse, de nous faire goûter aux joies d'un développement en accéléré d'une vie mortelle. Car à mesure que notre héros gagne en réputation, en accomplissant différentes « missions » (un point que nous aborderons plus tard), celui-ci gagne de précieux points d'expérience... Que ce soit au niveau de sa moralité, de sa réputation, de son développement, l'évolution du personnage est strictement empirique. Fable se présente comme un jeu d'aventure dans la lignée Zelda Ocarina of time, saupoudré d'une bonne dose de leveling et d'interactions sociales façon RPG. Une jeu d'aventure multiforme difficile à catégoriser mais dont les références vidéoludiques sont aisément perceptibles.

## Alter Ego

Le système d'évolution du personnage est classique mais brillamment mis en place. Notre personnage est défini par trois ensembles de caractéristiques, qui elles-mêmes régissent plusieurs domaines de caractéristiques secondaires : la première renvoie à la vitalité du personnage, sa puissance musculaire, sa capacité à encaisser des blessures et sa réserve de santé. La seconde renvoie aux compétences, aux talents manuels qui nécessitent de la dextérité : son adresse à l'archerie, aux armes de traits, à sa vitesse de déplacement et d'enchaînement au combat et à ses talents de filou qui lui permettent de bénéficier de substantifiques ristournes en magasin, de vous déplacer furtivement et d'acquérir la précieuse compétence « vol à la tire ». La troisième grande caractéristique est celle de la magie : sa réserve de points de magie, sa capacité à lancer des sortilèges offensifs ou défensifs, à conjurer des créatures, à vous transformer en berzerker... Les sorts sont peu nombreux mais suffisamment diversifiés pour personnaliser son héros, ils se montrent de plus d'une redoutable efficacité (un autre point que nous



La ville d'Oakvale et les joies des ralentissements à tous les coins de rues.

aborderons plus tard...). A l'instar de Morrowind, mais en moins exhaustif et rébarbatif, les points d'expérience que vous gagnerez vous feront progresser selon la compétence que vous aurez utilisée. Ainsi, combattez au corps à corps ou en mêlée et vous augmenterez naturellement dans la réserve allouée à la caractéristique primaire de vitalité. Afin d'apporter davantage de souplesse à l'évolution du personnage, une autre réserve de points d'expérience est présente : pour chaque point que vous gagnez dans l'une des trois réserves, le même nombre de points d'expérience est transféré dans une réserve « générale » que vous pourrez utiliser pour augmenter la caractéristique que vous voulez. Simple et efficace dans l'idée, cette évolution « chiffrée » se retranscrit aussi dans la silhouette, dans la physique du personnage : augmentez votre vitesse et vous vous déplacerez plus rapidement, progressez en force et admirez la carrure de votre avatar... Amusez-vous aussi à vous empiffrer

pour économiser vos potions de soin et vous vous apercevrez qu'au-delà des maigres Pex que vous récolterez, votre personnage deviendra obèse... Qui n'a jamais rêvé d'incarner un colosse obèse maître voleur et archimage, je vous le demande ? Votre moralité conditionnera aussi en grande partie le physique de votre personnage, faites-en un bourreau tueur d'enfants, commettez les pires atrocités et assistez à sa dégradation : il deviendra plus inhumain, des petites cornes apparaîtront jusqu'à ce qu'il se transforme en véritable démon, les yeux rougeoyants et le sourire cruel... La grande force de Fable vient inévitablement du plaisir narcissique qu'on prend à faire et voir évoluer son personnage aussi bien physiquement que socialement.



Le sort Embrassement permet de faire facilement du Level up à outrance.

## RPG?

Ainsi Fable transcende le genre de l'aventure en offrant la possibilité au joueur d'interagir sensiblement avec son environnement. Une gamme d'expressions faciales et gestuelles est disponible pour

communiquer avec tous les personnages du microcosme d'Albion. Si au début les possibilités sont pour le moins rudimentaires, comme roter, pêter ou saluer, la gamme s'élargit à mesure que notre héros grandit. Vous pourrez intimider, menacer, séduire, vous excuser... Un éventail d'interactions sociales conséquent qui au début renforce grandement l'illusion d'une réalité virtuelle en apportant une certaine cohérence aux sempiternelles phases de parlotte dans les villages... Malheureusement, ce sentiment immersif de sociabilité s'estompe bien vite. On comprend rapidement les limites de l'IA des différents personnages, et seuls les scores de réputation et de moralité influent réellement sur le ressenti des personnages que vous rencontrerez. Vous voulez séduire une jeune serveuse, eh bien habillez-vous décemment et offrez-lui des chocolats, des roses. Vous voulez vous marier avec elle ?

Martelez le bouton « séduire », offrez-lui des pierres précieuses et concluez tout cela par une bague de fiançailles. La monogamie vous ennue ? Partez vous marier dans un autre village ! Ne vous attendez pas un travail profond sur les émotions où différents types de personnalités viendraient enrichir et complexifier tout cela... Non, les mêmes schémas se répètent inlassablement. Pire encore, vers la fin du jeu lorsque vous aurez un score de réputation légendaire, vous n'aurez qu'à vous balader tranquillement dans une ville pour qu'automatiquement, selon votre moralité, les personnages fuient ou tombent amoureux de vous (hommes compris).

Mais n'enfonçons pas le clou tout de suite, cette partie RPG offre tout de même de belles surprises (comme la possibilité de se marier), et apporte quelque part un cachet original à la production. Certains déplorent peut-être les multiples incohérences de cette « partie RPG », le côté archi-artificiel de cette sociabilité virtuelle (dans le royaume d'Albion, divorcer est vingt à trente fois plus grave que de tuer un innocent, un clin d'oeil satirique à la religion chrétienne ?). Comme dans tout bon RPG qui se respecte, des « à côté » sont présents pour nous divertir et nous éloigner un moment du cadre scénaristique de l'histoire. Comme nous avons pu le voir, Fable propose de cultiver notre statut social et offre en outre la possibilité de vagabonder et de nous livrer à des activités plus solitaires, telles que la pêche et la chasse au trésor, la résolution d'énigmes (les portes démoniaques), des mini-jeux, des défis... Tout cela est bien varié mais peu conséquent au final, on en fait vite le tour.

## Fable coupable ?

La réalisation générale de Fable est bien difficile à prendre en défaut, les couleurs chatoyantes crèvent l'écran, le design des personnages est de qualité et celui des environnements ruraux et urbains une indéniable réussite. Le joueur est plongé dans un cadre féérique, l'univers enchanté du royaume d'Albion a incontestablement de quoi séduire. Et que dire des compositions musicales de Danny Elfman ? Elles contribuent pour beaucoup à l'excellente ambiance sonore de ce Fable, en sachant jouer sur de nombreux registres tels que l'angoisse, le mystère, la félicité, le danger : les ingrédients essentiels d'une mu-



Les groupes de caractéristiques primaires définissent votre évolution.



Ce sort vous permet d'entrer dans frénésie guerrière, à vous les joies des massacres en série. Un seul nom : Berserker !



## Dramatis personae

Monsieur Molyneux est une des grandes personnalités du monde des jeux vidéo, de la trempe d'un Sid Meyer ou d'un Shigeru Miyamoto si vous me permettez la comparaison... Il fonde dès 1987 Bullfrog et crée Populous, une simulation de Dieu qui ne sortira qu'en 1989 grâce à EA. Un succès colossal, décliné sur de nombreuses plateformes, qui dépassa les trois millions d'exemplaires vendus. Deux ans plus tard, Powermonger sortira et confirmera l'insolente réussite de ce talentueux créateur : le jeu conservera cet esprit « god-game » qui sera d'ailleurs le fil conducteur de ses futures productions. S'ensuit le développement de Populous 2 qui connaîtra à son tour le succès de son aîné. Toujours déçu par la concrétisation de ses projets qu'il juge comme inachevés, Peter Molyneux continue son petit bonhomme de chemin en créant, développant, de nouveaux genres. Il enchaîne avec Syndicate, un excellent jeu d'aventure/action où l'on dirigeait un squad de 4 gars cybernétiques dans un univers futuriste cyberpunk. Toujours avant-gardiste et désireux d'explorer de nouveaux horizons, il crée Theme park en 1994, un simulateur de parc d'attraction et Magic Carpet, un shoot 3D tout droit sorti d'un conte des milles et une nuits... Suite au rachat de Bullfrog par EA, Peter et sa clique entrent dans une sombre période où les impératifs d'édition semblaient prévaloir sur la qualité des productions (un syndicate Wars décevant, et une poignée de jeux médiocres). Il décide dès lors de quitter Bullfrog/EA non sans s'acquitter de son dernier contrat : Dungeon Keeper. Il part en 1997 pour fonder Lionhead Studios et réaliser l'une de ses plus grandes réussites : Black and White. Depuis, M. Molyneux travaille sur sa suite et a supervisé entre temps le développement de Fable.

sique enchantée qui n'est d'ailleurs pas sans rappeler certaines productions du grand écran... Impossible d'attaquer la réalisation de Fable, ni de nier les efforts des frères Carter pour rendre Fable aussi original et attractif que possible. Il semble cependant avoir omis quelques détails, et surtout être passé à côté de la structure même du jeu. Prises indépendamment de leur ensemble, les phases d'aventure et de RPG sont brillamment conçues. Mais la cohérence du jeu, l'équilibre et le dosage de la difficulté sont clairement lacunaires. Si l'on entend par aventure le plaisir de l'exploration, de la découverte et la présence de quêtes annexes, Fable est coupable d'avarice. Les différentes contrées que vous visiterez sont variées mais peu nombreuses et se « débloquent » au fur et à mesure des missions qu'on accomplit ! L'essentiel du jeu repose sur la réussite de missions chichement dispensées par la guilde des héros, on les valide et de nombreux repères de couleurs viennent guider jusqu'à l'excès les joueurs à la mémoire déficiente : impossible de se perdre, impossible aussi de se balader librement.

On est à des années lumières du gigantisme d'un Morrowind, de la cohérence d'un Gothic 2 ou de l'intelligence de progression d'un Zelda. Le royaume d'Albion est ainsi morcelé en « aires » de jeu, on passe du point A au point B (la transition se nomme temps de chargement) en guerroyant à la sueur de son front, on trucide à tout va en s'apercevant rageusement qu'on récolte des points du côté de la lumière ! « Et merde, moi qui voulais succomber aux plaisirs des ténèbres... Que vais-je donc faire pour expier cette centaine de points lumineux ? Mais pas de problème ! Je n'ai qu'à battre ma femme pour divorcer et récolter 600 points de ténèbres d'un coup... ». Cette plaisanterie mise à part illustre clairement l'incohérence du système de jeu et particulièrement de celui de l'évolution de notre personnage. A quoi bon s'éreinter arme à la main alors que la magie peut nous faciliter les choses : plus rapide, plus puissante, plus incohérente. En effet, plus vous tuez d'ennemis, plus vous ferez augmenter un multiplicateur de points d'expérience. Combatte au corps à corps vous expose aux ripostes ennemies et à la chute du multiplicateur.

Mais les développeurs nous ont épargné tout effort, toute difficulté, et ce miracle se nomme « embrasement ». Dès que ce sort se déclenche, vous serez d'une part immunisé aux coups ennemis, de contact comme de distance, et vous transformera en machine de guerre invincible. Les blessures sur vos adversaires pleuvent, le multiplicateur augmente, potion de mana, embrasement, temps de chargement, téléportation à la guilde et level up : en trois heures à tout péter, votre personnage a le maximum dans TOUTES ses caractéristiques... Et a vieilli d'une bonne quarantaine d'années. Et oui, votre personnage vieillit proportionnellement aux points d'expérience qu'il reçoit. Dans l'idée, le concept était plutôt bien trouvé, avouons-le. Fable prend dès lors des allures de Hack and Slash à la Diablo mais sans le plaisir de la découverte



10 heures de jeux, la fin est toute proche...

d'incalculables objets, armes et armures : Fable se contente du minimum syndical en nous en proposant une poignée sans réelle originalité. Agissez de la sorte et vous ôterez à Fable tout plaisir de jeu, car il n'est en aucun cas destiné aux vétérans hardcoreux qui ont plié Morrowind une dizaine de fois, pour le plaisir... Au niveau du scénario, ne vous attendez pas à une grande fresque épique d'Heroic-Fantasy mais davantage à une courte nouvelle de Fantasy édulcorée, archi-classique, aux rebondissements convenus mais efficaces... Fable se rapprocherait bien plus d'un roman d'Eddarth ou de David Gemmell que d'une grande saga de Tolkien ou de Hobb.

## Dreams are my reality...

De par ses qualités ludiques et esthétiques indéniables, Fable est une belle expérience jeu qui nécessite cependant un certain esprit, une bonne dose d'imagination mais surtout d'être d'un naturel peu exigeant. Quel dommage que la structure de jeu soit aussi bancal, que le système de jeu n'ait pas été mieux exploité et surtout que la difficulté n'ait pas fait l'objet d'un travail plus méticuleux. Le verdict final est plus que mitigé, j'avoue avoir pris un certain plaisir à le terminer à trois reprises ne serait-ce que pour en voir toutes les possibilités mais la déception est grande. Car au delà des griefs qu'on peut nourrir à l'égard de promesses non tenues, Fable déçoit par son manque d'audace, par sa durée de vie frileuse et par sa facilité déconcertante, surtout en comparaison de productions déjà disponibles. Alors qu'un Fable 2 semble déjà en préparation sur Xbox, qu'un troisième et quatrième volet sont prévus sur les « prochaines générations » de machines, on ne peut que prier et aller brûler quelques cierges pour que les frères Carter et l'illustre Peter Molyneux ne commettent pas deux fois la même erreur. Au jour d'aujourd'hui, Fable constitue un excellent choix pour s'initier en douceur aux jeux d'aventure, une production idéale pour les joueurs occasionnels qui n'ont pas trop d'heures à consacrer à leurs loisirs virtuels. Pour les amateurs confirmés, les joueurs qui miasaient de grands espoirs sur cette production, je pense avoir été suffisamment clair.



Dans certaines aires, les conditions climatiques ne changent pas... Paradoxe ?

## Réalisation

8.7

On pourra déplorer quelques ralentissements dans la ville d'Oakvale, pour le reste c'est un succès. La réalisation est fine, le rendu de certains sorts sublime. L'ensemble est de grande qualité.

## Esthétique

8.3

On peut ne pas accrocher, mais le travail fourni à cet effet est conséquent. Quel plaisir d'assister à l'évolution physique de notre personnage jusqu'à la limite du fétichisme...

## Musique

9.1

Les compositions de Danny Elfman sont remarquables tant dans le choix des thèmes que dans les émotions qu'elles dépeignent. Mention spéciale pour celle du cimetière, angostante à souhait.

## Ambiance

7.2

Un travail de qualité, des doublages honnêtes. Sans éclats cependant.

## Accessibilité

7.5

Les différents menus sont clairs, intelligemment mis en place. De nombreuses possibilités offertes aux joueurs bien que souvent artificielles.

## Scénario

5.6

C'est du vu et revu, seule l'originalité de façonner son personnage virtuel confère au titre un semblant de complexité...

## Durée de vie

4.1

Trop facile, trop court, une quête principale très légère, des quêtes secondaires quasi-inexistantes... Seuls les "à côté" du jeu sauvent Fable du naufrage. Un scandale.

Inspiration  
**7.6**

Verdict  
**6.4**

# THE LEGEND OF ZELDA®

ゼルダの伝説  
ふしぎのぼうし



Je n'ai pas pour habitude de faire part de mes états d'âme dans les colonnes de ce magazine, pensant (à juste titre) que VOUS (oui, vous là !) n'en avez pas grand chose à faire. J'aimerais toutefois attirer votre attention sur le difficile travail d'écriture auquel nous devons faire face quand un jeu de qualité exceptionnelle se présente. Ha ! Vous là ! Oui vous ! On ne rigole pas ! Difficile de ne pas tomber dans l'enchaînement facile de superlatifs, difficile de trouver suffisamment de superlatifs pour ne pas être redondant et pourtant ce Legend of Zelda The Minish Cap aurait bien mérité d'être fourni avec un dictionnaire des synonymes.

Fabien

La sortie d'un nouveau Legend of Zelda sur console de salon est toujours un événement planétaire, souvent au détriment des épisodes développés sur console portable. Ces titres font pourtant jeu égal en terme de qualité et de plaisir. Après le magnifique doublet Mystical Acorn sur GameBoy Color, Falgship (Capcom) et Nintendo s'associent pour créer de concert le premier épisode exclusif des pérégrinations de Link sur GameBoy Advance. Plongeons ensemble dans cette aventure miniature à la profondeur insoupçonnée.

## Hyrule terre d'accueil

Il était une fois, il y a bien longtemps, le royaume magique d'Hyrule... La fébrilité est palpable dans l'atmosphère de la capitale, en effet, tout le monde prépare la cérémonie fêtant l'ouverture du portail Minish ayant lieu tous les siècles. Link habite avec son oncle forgeron dans une petite maison au sud du pays. Sa bonne amie la Princesse Zelda vient le quérir au saut du lit pour qu'il l'accompagne à la fête. Alors que les deux tourtereaux approchent du château, ils sont interceptés par le maléfique sorcier Vaati venu s'emparer du coffre à trésors du peuple Minish. Vaati, jamais à l'abri d'un méfait et présentant les pouvoirs de Zelda en profite pour transformer la Princesse en statue de pierre. Link est assommé par l'impact magique. Après un passage express par le pays de songes, il se voit confier par le Roi en personne la lourde mission de sauvetage de sa petite-fille. Il vous envoie quémander l'aide du peuple Minish vivant dans la forêt magique au sud-est du royaume. Notre petit Link, tout fier et vaillant, va y faire une bien étrange rencontre : Exelo est un chapeau magique, mélange improbable d'un bonnet elfique et d'un oiseau. Affublé de cet étrange couvre-chef parlant (Link étant d'un naturel muet, il se fait souvent déborder par la personnalité loquace d'Exelo), Link peut enfin rencontrer le peuple Minish. Ces êtres miniatures qui ne sont pas sans rappeler les Schtroumpfs ou les Mini-pouces dans leurs habitudes de vie, résident dans des champignons en forêt ou à l'intérieur des habitations d'Hyrule. Ils aideront de leur mieux Link tout au long de son aventure qui s'annonce longue, épique et bourrée d'originalités.

## Puzzling Puzzle

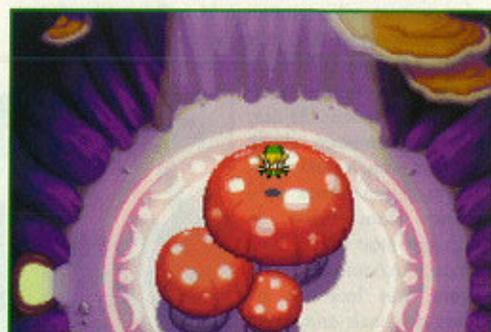
Ma grand-mère disait souvent « c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes ». Même s'il est peu probable que quiconque à Nintendo ait connu Madelaine, les épisodes de Zelda arrivent toujours à mélanger de manière parfaite des éléments de gameplay éprouvés en y ajoutant nombre d'innovations. Et Minish Cap n'échappe pas à la règle, loin de là ! Exelo donne à Link de nombreuses indications sur l'avancement de sa quête mais lui permet aussi de rapetisser pour ne mesurer que quelques centimètres. Une fois miniaturisé, Link peut visiter à loisir les habitations du peuple Minish ce qui permet souvent de découvrir d'une manière totalement différente les lieux où se déroule l'action. L'atelier du cordonnier vous semblera beaucoup plus incertain dès lors que vous



Un grand classique, le voyage en wagonnet, n'oubliez pas d'actionner les aiguillages.



Au début du jeu, les Minish parlent à l'envers, il vous faudra une noix Blabla pour discuter avec eux.



Les miniaturisations se font au moyen de portails cachés.

## GameBoy Advance SP Gold

On ne compte plus les déclinaisons colorées de la GameBoy Advance. Pour le plus grand plaisir des collectionneurs avides, Nintendo prépare une édition limitée de sa console portable version SP, entièrement dorée pour l'occasion et illustrée d'un symbole de Triforce sur sa coque. Le pack sortira en Europe en même temps que le jeu, pour la modique somme de 129 Euros.



sous sa forme bidimensionnelle, animée de fort belle manière. Link est flexible comme un personnage de dessin animé sans tomber dans l'excès qui nuirait à la jouabilité. Il dispose d'une palette d'animations impressionnante qui renvoie à l'âge de pierre de tous les épisodes 2D de la saga sortis jusqu'à présent. Le jeu regorge d'ailleurs de petites attentions qui contribuent toutes à ajouter de la vie à l'univers de Minish Cap. Les décors aux magnifiques tons pastel et les effets spectaculaires relatifs à la taille de notre héros finissent de parachever

allumer, quel plaisir de découvrir toutes les fonctionnalités et l'inventivité dont ont fait preuve les équipes de développement, se jouant tantôt de nos nerfs, tantôt de notre cerveau. Cependant, il est possible que les adorateurs des récentes versions de salon soient un peu déboussolés, le jeu mettant plus l'accent sur la réflexion que sur la dextérité. On pourra aussi lui reprocher une progression pas toujours évidente vous obligeant à discuter un peu au hasard avec les habitants pour débloquer de nouveaux passages. Minish Cap est une petite bénédiction portable que tous les pèlerins possédant une GameBoy Advance se doivent absolument de posséder. Et si vous n'êtes pas encore convaincu, relisez ce texte qui est une désarmante hyperbole en l'honneur de ce jeu.

une réalisation graphique sans faille. Jamais un jeu portable n'aura dégagé autant de fraîcheur, véritable concentré de chlorophylle visuelle. Comme si ce n'était pas suffisant, Nintendo joue sur la corde sensible musicale. En plus de proposer de gentilles compositions originales, Minish Cap se pare d'un environnement sonore teinté de nostalgie. En effet, les plus attentifs et mélomanes d'entre vous y retrouveront de nombreux extraits d'épisodes passés comme le thème du château de A Link to the Past ou celui du village d'Ocarina of Time. Cet heureux mélange ne fait que confirmer la volonté de modernité du jeu tout en n'oubliant pas la longue saga dont il est le dernier héritier en date.

Ah... ce que c'est embêtant de parler de ce bon jeu alors qu'il serait si agréable de retourner y jouer. Essayons tout de même de relativiser un petit peu. Si le titre ravira les amateurs de la première heure avec ses puzzles à base de blocs à pousser et de torches à

### Réalisation

8.5

Le jeu brille de mille feux, entre les effets et les animations, on sent que la GBA en a dans le ventre.

### Esthétique

9.0

Si vous faites partie des gens qui ont adoré Link tout mignon de Wind Waker, c'est parfait. Si vous préférez un Link adulte, il faudra patienter.

### Musique

8.6

Entre les musiques originales, les thèmes chers à la saga et les remixes, un vrai régal.

### Ambiance

8.2

De la verdure, de l'air, de quoi oublier un temps la grisaille et les transports en commun.

### Accessibilité

8.5

Le jeu est traduit en cinq langues et comme d'habitude avec Nintendo, la version française est un petit bijou.

### Scénario

8.2

De plus en plus présent au fil des épisodes Minish Cap exploite une histoire étonnante mais toujours trop morale.

### Durée de vie

9.2

Une carte géante doublée par les nombreux donjons et univers miniatures à découvrir avec toujours autant de plaisir.

Inspiration  
**9.0**

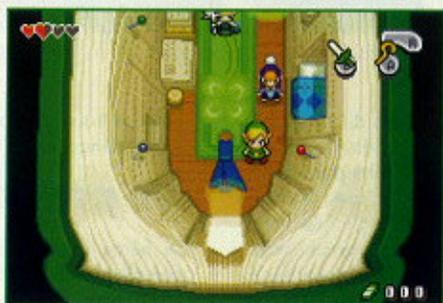
Verdict  
**9.1**



vous fauilerez entre les chaussures et la forêt moins accueillante alors que le moindre brin d'herbe fait dix fois votre taille. Le chapeau beau parleur vous sera aussi utile pour passer certains passages, se transformant si besoin est en parachute afin de traverser les précipices. Comme le veut la tradition, vous allez récupérer des objets magiques au fil de donjons qui devront être exploités pour faire avancer votre quête. Mettez un tigre dans votre moteur avec l'aspirateur multifonction plus fort que le Turbo Tiger, il permet d'aspirer les objets, de dépoussiérer les toiles d'araignées ou encore de se propulser à bord d'un nénuphar géant. La bonne combinaison d'objets permettra souvent de résoudre les énigmes (pas toujours évidentes) qui parsèment le jeu. Le maniement de Link est un vrai bonheur de précision, jamais frustrant même lors des passages les plus ardues, petite originalité.

## 4 Swords-inside

Artifice résurgent de Zelda 4 Swords (version incluse avec le portage de Zelda III sur GameBoy Advance), le multiplicateur permet à Link de se fendre en 4 entités afin de pousser les gros rochers. D'ailleurs Minish Cap n'emprunte pas seulement cet artifice à 4 Swords, il s'en approche aussi graphiquement. On retrouve le Link blond au style mignon et épuré apparu dans Wind Waker



Le peuple Minish a élu résidence dans certains livres de la bibliothèque municipale.



Utilisez l'aspirateur pour faire tomber le premier boss sur le flanc.

## Les fragments de bonheur

Dans le monde de Minish Cap, les habitants trouvent le bonheur sous forme de fragments de pendentifs disposés dans des endroits saugrenus. Link va lui aussi collectionner les fragments qu'il va devoir faire correspondre avec ceux des autres personnages afin de débloquer quelques petits items cadeaux comme des Ruppee ou des Fragments de coeur.



Parmi les grandes séries japonaises de RPG, celle des Megami Tensei (Megaten pour les intimes) semble avoir une sorte d'image élitiste, un côté « ce jeu est trop intelligent pour toi » ou « tu ne mérites pas d'y toucher si tu ne connais pas toute la série et ses dizaines de suites, spin off, histoires alternatives à fins multiples, chacune ouvrant sur une sinuosité nouvelle inscrite dans des univers parallèles eux-mêmes inclus dans un vaste multivers, à moins que ce ne soit l'inverse ». En fait, cette image est loin d'être exacte : si la série est clairement plus complexe et adulte que le fameux RPG de novembre prochain par exemple, chaque titre est suffisamment indépendant des autres pour ne pas nécessiter ce genre de connaissances encyclopédiques que finalement très peu de fans autoproclamés de la série possèdent. Ce troisième épisode de la série canon est d'ailleurs assez différent de ses prédécesseurs, à mon humble avis pour le mieux.

Iggy

# MEGAMI TENSEI NOCTURNE

真女神転生

## Le bien ou/et le mal ?

S'il fallait sélectionner dans la série ses caractéristiques essentielles, on retiendrait tout d'abord Kaneko Kazuma, le character designer. Ses dessins extrêmement élégants, une sorte de Hirohiko Araki (Jojo's Bizarre Adventure) avec des visages plus doux et des couleurs mieux choisies, sont devenus très vite la marque de fabrique de la série. Jusqu'à présent, ses démons n'étaient présents dans le jeu que sous forme de dessins fixes et mal scannés ; dans SMT3, ils sont en 3D, ils attaquent, ils dansent, et pour tout dire, ils sont magnifiques. On a vraiment l'impression de voir un dessin de Kaneko bouger. En seconde position viendrait le côté Pokémon avant l'heure, à ceci près que la

plupart des ennemis du jeu, au lieu d'être ces bestioles aux yeux trop grands pour être honnêtes, sont des divinités issues de différents panthéons. Si l'idée de combattre Métatron avec Vishnu, Thor, Amaterasu ou Quetzalcóatl choque votre sensibilité personnelle, vous pouvez arrêter votre lecture ici. Si l'idée d'un ange entièrement nu à part quelques lanières en cuir et une laisse au cou se faisant frapper avec un rameau d'olivier par un Dionysos adepte du body painting et portant un string blanc ne vous dérange pas plus que ça, vous pouvez continuer.

L'histoire de ce SMT 3 est à la fois basique pour la série, et très originale dans le paysage général des RPG actuels. Le jeu commence par la destruction du monde, qui se retourne sur lui-même comme l'intérieur d'une sphère (il faut savoir que par principe, « le monde » dans un jeu Megaten signifie « Tōkyō ». Rien n'existe en dehors de cette ville, c'est comme ça). Presque tous les êtres humains disparaissent, à l'exception de 5 personnages et du héros, qui se fait immédiatement transformer en démon par un petit garçon blond et une veuve pas très catholiques (Ha ! Ha !). Ce nouveau Tōkyō creux est peuplé de « démons », mot qui désigne dans la série tous les êtres non-humains. Il existe donc plusieurs sous-classes selon l'alignement, par exemple les anges sont des « démons light-Haw », les dieux de la destruction comme Shiva sont des « démons light-chaos », et ainsi de suite. Continuons. Une boule de lumière apparaît au

centre de la sphère et explique que le monde est arrivé à son terme ; il est temps d'en créer un nouveau. Pour cela, les 5 êtres humains survivants ont la possibilité de créer un kotowari, une sorte de « raison du monde » qui donnera naissance au monde suivant. Ainsi, l'une des idéologies propose un monde élitiste, où la règle du plus fort est poussée à son paroxysme ; une autre défend

un monde de hikikomori où chacun est dieu dans son propre micro-univers et n'a aucun contact avec les autres ; une autre enfin est une espèce de monde bouddhique, où chacun se rend compte qu'il fait partie d'un tout et où les individualités se dissolvent dans un calme absolu. Le héros, qui, par sa nouvelle nature démoniaque, ne peut créer son propre kotowari, se retrouve dans une position d'arbitre et choisira

l'un des trois kotowari proposés, ou l'un des trois autres dénouements alternatifs.

## Un psycho test géant

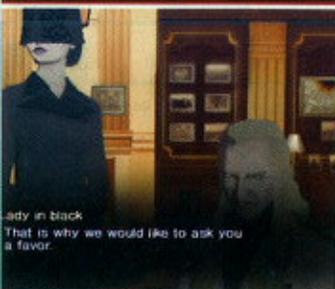
Le héros est, comme ceux de Dragon Quest, complètement muet et n'a pas de nom par défaut. Mais pour une fois, l'outil d'identification du joueur au héros est utilisé à son plein potentiel. En effet, les personnages humains qui vont essayer d'influencer l'arbitre utiliseront la meilleure arme à leur disposition : la rhétorique. Chacun des kotowari pousse une certaine logique à l'extrême et peut paraître complètement cauchemardesque ; pourtant, quand leurs créateurs vous en parleront, il réussiront à vous montrer l'intérêt, voire la nécessité de vous allier avec eux. Ce sont de très bons orateurs, et pas plus que les concepteurs du jeu, ils ne vous prendront pour un imbécile en vous demandant abruptement « tu veux l'associer avec moi ou avec l'autre ? ». Les dialogues sont extrêmement importants dans ce jeu, et lorsque les humains vont parleront en vous demandant « est-ce que ça ne serait pas bien si... » ou « à quoi te fait penser... », ce ne sera pas à votre avatar dans le jeu qu'il s'adresseront, mais à vous, joueur. Il n'y a aucun bon ou mauvais choix, aucune combinaison qui vous donnera un objet secret ou une scène de Nyx sous sa douche. C'est selon votre sensibilité et seulement selon elle que vous devrez répondre, et ce sont vraiment vos opinions qui vous mèneront à l'une ou l'autre fin. Pensez-y



Les combats sont rapides et pleins de panache.



Ici vous êtes accompagné de deux créatures divines qui vous aideront en combat.



Le scénario est distillé au compte-gouttes et les dialogues sont magnifiques cinématographiques.



Plus aucun humain de vous accompagnera lors de combats.



Les designs de Kaneko Kazuma n'ont jamais été aussi originaux.



Le moteur graphique du jeu proche du cell-shading a fait l'objet d'une grande attention.

comme une sorte de gigantesque test psycho de Cosmo. Que ce soit par le thème ou par la façon de le présenter, le jeu est résolument adulte. Ce trait récurrent de la série caractérise également un autre détail important : le jeu est très, très dur. Alors qu'il est possible, voire normal, de finir la plupart des FF sans voir la page de game over une seule fois, SMT3 représente l'excès inverse. La mort du héros signifie game over, et un très grand nombre de démons utilisent des magies qui tuent instantanément... Ce sera à vous de comprendre comment éviter ces attaques de votre mieux, en augmentant vos statistiques et vos résistances. Dans tous les cas, vous allez mourir souvent, quoi que vous fassiez. Quand on vous propose de sauver, faites-le, le jeu sait mieux que vous. N'essayez pas le mode difficile sans avoir fini le jeu en normal deux ou trois fois, ce n'est même pas la peine. Le système d'évolution de vos alliés démoniaques reste à peu près le même qu'avant. Vous faites fusionner deux démons, éventuellement en en sacrifiant un troisième, pour donner un nouveau démon plus puissant qui aura hérité de certaines aptitudes des précédents. A ceci près que les démons peuvent aussi gagner en niveau pour obtenir de nouvelles capacités.



Le héros sans nom, un grand classique de la série d'Atlus.

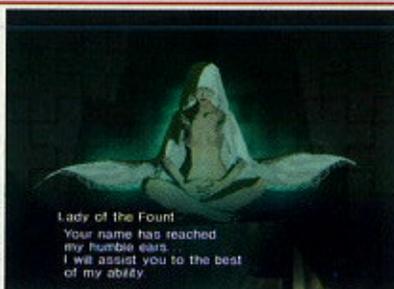
Mais la vraie nouveauté se situe dans l'évolution du héros. D'abord, il est tout seul; pas de personnages féminins ennuyeux cantonnés aux magies de soin. Il pourra donc évoluer dans la direction que vous lui choisirez, quelle qu'elle soit, magicien, guerrier, spécialiste des statuts, etc. Ce sera à vous ensuite de penser à votre équipe de démons (trois seulement

en combat) pour pallier les déficiences inévitables du héros. L'extrême richesse de création de personnage mène hélas à un léger défaut: vous ne pourrez pas créer le héros de vos rêves du premier coup. Vous n'avez que 8 techniques utilisables simultanément, et chaque nouvelle prendra la place d'une ancienne, vous obligeant à chaque level up à prendre des décisions lourdes de conséquences.

Lors de votre première partie, vous ferez nécessairement des erreurs en abandonnant telle technique importante pour une autre moins intéressante. Lors de votre deuxième partie, en revanche, lorsque vous saurez exactement ce qui est utile et ce qui l'est moins, vous pourrez tirer pleinement parti du potentiel du jeu. Une chose montre le degré d'effort investi dans la conception du système: s'il est très facile de faire un héros moyen, il est pratiquement impossible de faire un héros absolument nul.

## Un titre majeur !

Entre ce système, ses fins multiples, et son univers envoûtant, le jeu possède une gigantesque replay value. Les donjons sont nombreux mais tous sont créés pour être vraiment différents les uns des autres (niveaux basés sur des téléporteurs, un monde parallèle, des portes à sens unique, etc.) ; vous n'aurez pas l'impression de passer toujours dans le même endroit dont on a simplement changé les textures. Les boss sont très durs, mais contrairement à d'autres RPG, faire 1/2 heure de level up et revenir avec la même tactique n'augmentera pas énormément vos chances de réussite. Il vous faudra réfléchir, regarder

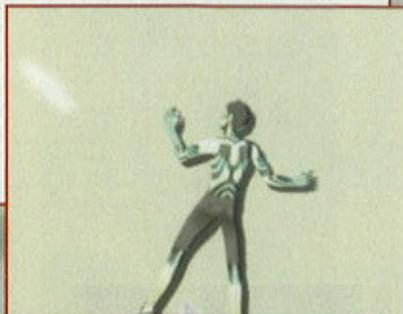


Lady of the Fount  
Your name has reached  
my humble ears.  
I will assist you to the best  
of my ability.

Un peu à la manière de Pokémon, vous allez collectionner les divinités.

## Le chien des Flandres

Dans un jeu aussi difficile que SMT3, vous allez souvent voir la page de game over. Celle-ci montre le héros étendu sur le sol, avec des anges (habillés déceimment cette fois) tournant autour de lui. Cette scène a rappelé à la plupart des joueurs japonais (surtout dans la première version du jeu où on ne pouvait pas passer le film) la fin absolument horrible de la série « Le Chien des Flandres ». Très vite, dérivant du nom du chien (Patrash) est apparu le mot « patoru », signifiant « mourir à SMT3 ». Quelques suggestions en français : j'ai beaucoup patrashé, je me suis encore fait patotter, j'ai encore patotta, et ainsi de suite.



quel élément il utilise, parfois changer entièrement votre équipe de démons pour mieux vous adapter à la situation, et il n'y aura jamais une seule façon de sortir vainqueur d'un combat délicat. Malgré la difficulté, aucun obstacle n'est infranchissable, et ce sera vraiment votre compréhension du combat, à vous, le joueur, pas un simple chiffre à côté du nom de votre personnage, qui décidera de l'issue du combat. Si l'on oublie la présence inexplicable (et heureusement marginale) de Dante, la guest star de DMC, complètement à côté de la plaque, ce jeu est un bijou du début à la fin. Il se mérite, il est loin d'être facile d'accès, mais la récompense que vous recevrez au final vous comblera au centuple. SMT3 Nocturne Maniacs est un des meilleurs RPG de la PS2, et aussi l'un des meilleurs jeux de l'année.

### Réalisation

7.0

Des décors relativement vides, mais de modèles 3D très réussis.

### Esthétique

9.0

Ce sont des personnages dessinés par Kaneko mais là, ils bougent. Peu de fans de la série ont pu retenir leurs larmes devant une telle réussite.

### Musique

6.6

Quelconques, mais jamais saoulantes. Quelques très bonnes compositions.

### Ambiance

8.2

Tout est léché du début à la fin, et très différent des RPG habituels.

### Accessibilité

7.3

Si vous ne connaissez pas déjà le vocabulaire de la série, vous allez souffrir pendant les premières heures de jeu.

### Scénario

8.2

Tout simplement l'un des meilleurs de la série. Les quelques personnages humains sont extraordinaires.

### Durée de vie

9.2

6 fins différentes, une grande liberté d'évolution de personnage, un mode hard, des démons à collectionner et à customiser... Vous en avez pour la saison.

Inspiration

9.1

Verdict

8.9

# Grandia

Game Arts

Saturn  
PlayStation

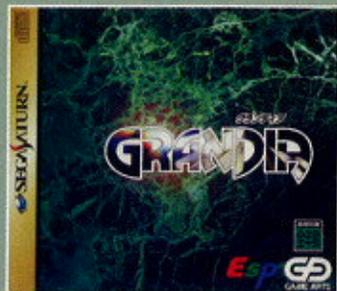
1997

par Yan Fanel

Grandia est un titre important de la Saturn dont la sortie fut très attendue. Si ce jeu a suscité une telle attente, c'est tout simplement parce qu'il était surnommé par beaucoup « le Final Fantasy 7 de la Saturn », en écho au succès mondial de Square sur PlayStation. Game Arts n'en était pas à son premier coup d'essai ; on se souvient des Lunar sur Mega CD, avec les musiques de Noriyuki Iwadare, qui officie également sans grande surprise sur Grandia, pour le meilleur. Grandia est un RPG à l'esprit très enfantin qui met en scène un groupe de personnages très sympathique. Justin, le héros, est un jeune garçon un peu turbulent qui a soif d'aventures épiques et de découvertes, un véritable aventurier dont la première quête vous fera probablement sourire. L'ambiance de Grandia est une de ses grandes forces, avec des musiques qui retranscrivent parfaitement la découverte et l'aventure. Entièrement réalisé en 3D, Grandia fait sensation lors de sa sortie en proposant des graphismes tout à fait honorables, avec une caméra complètement libre. Une véritable petite prouesse technique, qui prouve que la Saturn en avait dans le ventre. C'est bien simple, Grandia se paye le luxe d'être parfois plus agréable qu'un Xenogears (également évoqué dans ce numéro) sur PS1. Au chapitre des particularités, le jeu offre un tout nouveau système de combat très dynamique. A priori

simple refonte graphique de l'ATB de Square des Final Fantasy, il s'avère assez riche en définitive et propose une gestion du temps assez novatrice. Les combats en deviennent très fun à jouer et à regarder, d'autant que le système de progression des sorts est basé sur leur utilisation, un peu comme dans Secret of Mana, sauf que le tour par tour est nettement plus propice à ce fonctionnement.

Grandia est une aventure attachante qui se savoure sur la longueur (comptez une bonne soixantaine d'heures de jeu) et laisse des souvenirs mémorables. Il faut adhérer à l'ambiance légère du jeu, mais c'est un contrat qu'on signe en acceptant de jouer à un RPG. Très frais, dépaysant et musicalement superbe, Grandia ne cesse d'émerveiller, même s'il n'a rien de la richesse artistique, sonore ou de gameplay d'un Final Fantasy. Grandia est un des tout meilleurs RPG de la Saturn et son adaptation sur PS1, bien que tardive, l'a rendu nettement plus accessible pour le commun des mortels. Sans être révolutionnaire, c'est un jeu très solide qui prouve à merveille qu'une aventure n'a pas besoin d'être complexe pour être passionnante. Une belle réussite pour Game Arts, qui n'est pas sans rappeler Lunar. Le volet qui suivra sur Dreamcast sera de très bonne facture, mais radicalement différent dans l'ambiance.



RETROSCORE : 9.1



# Azel Panzer Dragoon

Sega

Saturn

1998

par Yan Fanel

Panzer Dragoon fut un des titres majeurs du lancement de la Saturn. Un univers d'une richesse peu commune, la participation de Moebius à la création et un gameplay franchement excellent en font un titre culte. Après un second volet de la même veine, la Team Andromeda a décidé d'explorer le domaine du RPG pour développer son monde. Le choix de passer du shoot'em up au RPG, surprenant car peu courant, s'avère très judicieux. Les premiers pas dans l'univers de Azel Panzer Dragoon sont très convaincants, avec une cinématique très réussie pour le support et la découverte des phases d'exploration et de combat à dos de dragon. Sans dévoiler l'essence du scénario, sachez tout de même que Azel Panzer Dragoon se déroule après les deux premiers volets et que les références y sont nombreuses.

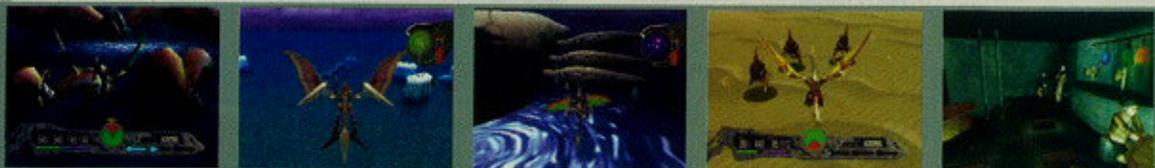
Azel Panzer Dragoon propose une mise en abîme du joueur, ce dernier jouant l'âme du héros, dénommé Edge, un peu à la manière d'un Nomad Soul où le joueur était directement interpellé à travers son écran. Ce petit détail aura son importance dans l'évolution du scénario. Pour ce qui est du gameplay, la Team Andromeda est parvenu à adapter celui d'un shoot'em up afin de créer un système de

combat particulièrement dynamique, en semi temps réel. Il est possible de se déplacer autour des ennemis et de charger votre laser ou de viser les points faibles de vos adversaires. Très agréable à jouer, ce système est tout bonnement excellent, même s'il n'est pas d'une richesse exceptionnelle. C'est un véritable plaisir de choisir les différents types de dragons et de charger ses furies, à la manière de Panzer Dragoon Zwei. La réalisation, dans l'ensemble, fait honneur à la Saturn, notamment les phases à dos de dragon qui sont particulièrement immersives. Le très bon côté parfois la pire, il faudra faire de sérieux efforts pour ne pas hurler dans les villages. Mais qu'importe, Azel est une réussite dont la portée va bien au-delà de sa réalisation.

Le sentiment d'évasion n'a que peu d'équivalents et certains passages sont particulièrement marquants. Il y a beaucoup à dire sur Azel Panzer Dragoon, mais les mots ne remplaceront jamais le plaisir d'une partie. Une aventure à vivre absolument, imparfaite, mais particulièrement mémorable. Il n'y a plus qu'à espérer que ce pari inspire à nouveau Smilebits qui était parvenu à ressusciter la licence dans un Panzer Dragoon Orta explosif alors que la Team Andromeda n'existait plus.



RETROSCORE : 9.5



# Xenogears

Squaresoft

Playstation

1998

par Yan Fanel

Attention, poids lourd du RPG ! Réalisé en 1997 par Square et rassemblant un staff particulièrement impressionnant, Xenogears était un audacieux pari qui n'a pas obtenu le succès commercial escompté, mais demeure un titre incontournable pour n'importe quel amateur de RPG. Trop souvent sous-estimé lors des tests dans les magazines français (87% dans Consoles + avec comme commentaire « un bon petit jeu qui tient la route »), il est tout simplement une merveille, une pierre angulaire dans le monde du RPG. Xenogears est un titre qui mérite toute votre considération, ses spécificités en font un jeu unique et incontournable. Parlons un peu de l'univers : que dire d'un jeu possédant un monde si riche, si cohérent, dont le scénario s'étale sur plusieurs milliers d'années ? Le script écrit par Tetsuya Takahashi et Masato Kato est d'une profondeur époustouflante, avec un développement psychologique important de ses personnages. Le scénario de Xenogears fait partie des meilleures histoires jamais écrites pour le jeu vidéo (en compagnie de celui de Planescape : Torment). Empreint de religion, de références à des mythologies ou d'inspiration de récits de science-fiction, l'aventure de Xenogears ne cesse d'impressionner le joueur, de par ses réflexions philosophiques et la nature profonde des sentiments auxquels il fait appel. Sur ce point, Xenogears est un chef-d'oeuvre. Ce n'est pas tout, il s'illustre également par ses affrontements, proches d'un jeu de baston, où dif-

férents types de coups sont disponibles. Les possibilités, notamment les combos, relancent l'intérêt des combats grâce à des combinaisons dévastatrices. Tantôt à pied, tantôt à l'intérieur de robots (les « Gears »), chaque mode de déplacement a sa propre gestion des conflits.

La progression est passionnante, certaines scènes ne manqueront pas de toucher le joueur au plus profond de son âme. C'est bien là que réside la force de Xenogears, le traitement adulte de certains thèmes, le tout dans un RPG très solide, qui oscille parfois entre le terriblement dramatique et le terriblement ridicule (très rare néanmoins). On reste scotchés à l'écran lors des scènes animées, on se prend à établir soi-même une chronologie des événements et finalement, on se demande comment un simple jeu peut être aussi réussi. Je passerai sous silence les diverses spéculations sur le fait que Xenogears soit le cinquième épisode d'une immense saga spatiale. Je préfère largement me contenter du jeu en tant que pièce de maître unique de Square. Un incontournable du genre qui mériterait un dossier à lui tout seul. Mention spéciale pour l'ambiance globale et les musiques de Yasunori Mitsuda.



RETROSCORE : 9.8



# Saga Frontier 2

Squaresoft

Playstation

1999

par Yan Fanel

La série Saga est toujours restée dans l'ombre de Final Fantasy, mais les amateurs de RPG ont pu se délecter des épisodes sur Gameboy, sortis très tardivement en France. La seconde trilogie, Romancing Saga a vu le jour sur SNES, tandis que la PSOne a accueilli le premier volet d'une nouvelle série, Saga Frontier. Soyons clair, les deux n'ont absolument aucun rapport entre eux. Alors que Saga Frontier mélangeait contemporain et science-fiction, le second volet est purement médiéval. Une bonne nouvelle pour les amateurs de récits de chevaliers, d'autant que le scénario est inspiré de l'Histoire de France !

RPG un peu particulier, Saga Frontier 2 n'est pas à mettre entre toutes les mains. Autant son visuel ne souffre d'aucun reproche, avec des décors fabuleux qui ne sont ni plus ni moins que des dessins scannés, autant l'orientation du jeu pourra laisser de marbre. Saga Frontier 2 se savoure comme un livre, avec beaucoup de passages narratifs, un rythme assez lent et une histoire sur plusieurs générations. On a parfois plus l'impression d'être spectateur que joueur et le fait de changer constamment de personnages pourra déboussoler. Mais une fois ce fonctionnement intégré, Saga Frontier 2 vous ouvre ses portes pour un voyage magique. Le jeu met en scène deux héros au tempérament différent,

un excavateur du nom de Will et le fils d'un roi qui a été banni suite à une importante cérémonie. Deux destins qui ne manqueront pas de s'entrecroiser ; le joueur dispose du choix des chapitres qu'il veut « ouvrir ». Très linéaire, très narratif, mais aussi très intimiste, Saga Frontier 2 n'est pas un RPG comme les autres. Pas moins de trois systèmes de combat sont disponibles suivant les situations : affrontement en équipe, en duel, ou batailles d'armées (assez délicates). Le tout dans un univers onirique aux nuances de couleurs somptueuses qui fait parfois regretter le passage à la 3D. Les musiques signées Masashi Hamauzu sont superbes, parfois simples, mais elles collent parfaitement à l'univers mise en place. Au final, on aime ou on déteste, mais on ne peut rester de marbre devant Saga Frontier 2. Chaque décor est un véritable émerveillement, même aujourd'hui, et rappelle un peu le style de Monkey Island 3. Histoires souvent tragiques, mais finalement très humaines, Saga Frontier 2 est un illustre RPG mais qui ne plaira pas forcément à tout le monde.



RETROSCORE : 9.2





# Coincidences

## Le Journal d'Aliasaka

**Dimanche 10 octobre 2004**

**Il existe des jours comme ça, incroyables à suivre, difficiles à assimiler, en tout cas très excitants quand on aime assez le jeu vidéo et le business qui va avec pour suivre son actualité au jour le jour sur Internet.**

Comment est-ce vraiment possible sans espionnage industriel une journée comme le 21 septembre ? Le même jour (à quelques fuseaux horaires près), les deux grands concurrents japonais Sony Computer et Nintendo font des annonces hardware aux répercussions aussi importantes pour le marché de l'un et l'autre que pour la vie des joueurs. Le 21 septembre, un mardi plus du tout ordinaire, Nintendo annonce la date de sortie et le prix ridiculement bas de sa néo console DS (voir les actus pour tous les détails) et en même temps, Sony révèle une nouvelle version slim de sa si populaire PlayStation 2. Même si ces deux produits ne jouent pas sur le même terrain, une console portable et une de salon, l'affrontement des marques Sony/Nintendo a quand même déjà lieu quand on sait qu'à l'horizon 2005 Sony va attaquer le marché des portables avec la PSP et que Nintendo veut repartir en tête des consoles de salon avec son projet "Revolution" assez mystérieux pour faire pousser du poil à gratter chez Sony. Les enjeux sont énormes. La DS représente le plus gros lancement hardware (40 millions \$ de marketing) jamais organisé par Nintendo qui a pourtant du vécu, et la PS2 slim, tout en se rapprochant de la taille de la future PSP, est destinée à aller chercher le gros des troupes du public qui n'a pas encore franchi le pas. Tant d'enjeux économiques et culturels balancés à la face des analystes, des observateurs et des joueurs le même jour, c'est chaud, perturbant et donc excitant.

**NEW**

**OLD**



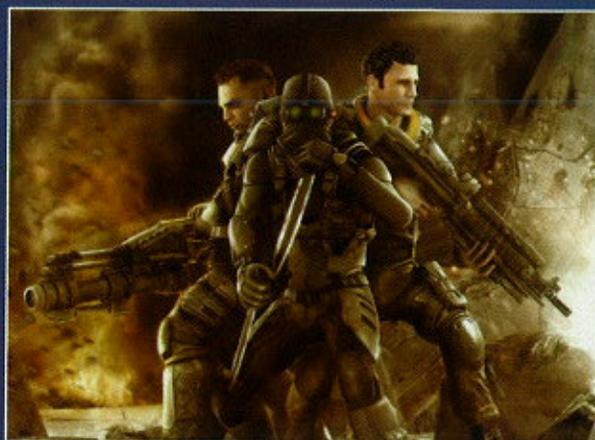
Il y a jeu et Jeu. Il y a ceux auxquels on joue parce qu'ils sortent, qu'on en a envie et qu'ils ont de bonnes critiques. D'autres, parce que la hype, le buzz, ou tout simplement un plan marketing réussi vous l'imposent. Il y a ceux auxquels on joue aussi par curiosité, justement parce que personne n'en parle et qu'on espère découvrir la perle rare. Et puis il y a les autres, les jeux phénomènes, ceux qui regroupent toutes les catégories. Des jeux événementiels à tous les niveaux : renommée, qualité, à la fois innovants et fiables parce que déjà essayés, ou suite légitime de jeux qui ont encore quelque chose à dire et à faire faire. Jeux à l'intensité et à la durée de vie quasi-acquises. Des jeux aussi importants en termes culturels que marchands. Des jeux incontournables. En 2004, six de ces maxi Jeux sont mis en vente sur une période hallucinante de huit semaines ! Le phénomène GTA : San Andreas, le 25 octobre, Halo 2 le 10 novembre, Half-Life 2 le 15 ou le 26, Killzone le 24, Metroid Prime 2 : Echoes le 26, et enfin : Gran Turismo 4, le 20 décembre.

Un line-up monstrueux, dont chaque titre est exclusif à son support. Six titres dont on remarque au moins un tueur FPS par support dont un seul vrai inconnu avec un Killzone si choyé par Sony pour faire face à la concurrence Halo 2 et Metroid Prime 2 que le seuil minimum qualitatif est garanti. Ne parlons pas du grand public bien chanceux d'avoir déjà une console. Parlons entre nous, entre accros du jeu vidéo et propriétaires - aussi heureux qu'esclaves de cette passion - de toutes les consoles du marché. En admettant que vous ne fassiez pas partie de la famille Pokémon, ou que vous ayez déjà digéré les cartouches GBA Rouge Feu et Vert Feuille sorties le 1er octobre, en supposant que vous fermiez les yeux sur les 200+ titres en magasins d'ici Noël pour rester concentrés sur ces jeux-là, vous imaginez l'investissement en temps et argent sur cette très courte période ? Et puis, pour tout arranger, une nouvelle console Nintendo sort à l'étranger au même moment ! Quel budget ! Six jeux incontournables à 60Eurs pièce, cela fait 360Eurs à déboursier d'un coup. Une somme à laquelle les plus fous peuvent ajouter les 120Eurs (1.49\$) de la Nintendo DS d'import + une poignée de jeux (mettons 3 jeux à 50Eurs pièce), soit 270Eurs environ, qu'un prix d'import même ami multiplierait par 1,5 au minimum (400Eurs) et voilà un total de : 360Eurs + 400Eurs = 760Eurs (5000OFF) à claquer en l'espace de 8 semaines ! Et je ne compte que les sous. Parce qu'en nombre d'heures... C'est le moment de s'acheter une 2e vie, au moins. Mais à quel prix ? Heureusement, les nouveaux Splinter Cell et Metal Gear Solid ne sortent pas avant 2005. Comment ? MGS sort en novembre aux USA ? NOOOOooooon !!

Trois jours plus tard, rebelote. Le 24 septembre : début du Tokyo Game Show au Japon et veille du Mondial de l'Automobile à Paris. Deux événements aussi éloignés l'un de l'autre que possible. Pas le même public, pas les mêmes centres d'intérêt, pas le même continent, rien en commun. Et puis BOUMI, si, tout concorde brusquement avec la conférence forcément surréaliste donnée par Polyphony Digital à Tokyo pour annoncer la sortie en décembre de Gran Turismo 4 et, surtout, l'abandon du mode en ligne si attendu ! Terrible aveu d'échec pour Sony vis-à-vis du si accessible Xbox Live! de Microsoft. Et puis, comme si le TGS était une annexe du Mondial de l'Automobile parisien, des dizaines de nouvelles voitures made in GT4 font le tour de la planète. D'un seul coup, Paris, Tokyo et mon ordinateur battent la même mesure en deux temps : déception, anticipation, déception, anticipation...



**Courts-circuits**



RECONQUERES

COINCIDENCES 2 : APOMEOSE

# ARKADIA

アルカディア

INSERT COIN TO CONTINUE



## KOF NEOWAVE

ENFIN LE TEST EXCLUSIF DE LA VERSION ATOMISWAVE

"KING OF FIGHTERS ZILLION" (C) 2002 BY ANDY SETO/NEOSUN/PLAYM

#8

OV. 2004

SPECIAL KING OF FIGHTERS  
ARCADE LES BORNES GEANTES  
ANTHOLOGIE RAIDEN

MINI-FICHES RETRO A COLLECTIONNER



**L**e volet 8 de la saga Arkadia s'ouvre sur un triste constat : il est temps de se réveiller, Playmore n'a jamais été SNK et ne le sera jamais. KOF Neowave est bien la confirmation de ce que nous redoutions depuis la fin de l'ère SNK en 2000. Le 2001 était laid mais sympa à jouer, le 2002 s'en sortait très bien grâce à une reprise astucieuse du meilleur de KOF et enfin le 2003 était un jeu à part avec ses qualités. Le Neowave ? Franchement, on ne comprend toujours pas : une copie conforme du 2002... en plus moche sur un support plus puissant ! Comment en est-on arrivés là ? Pourquoi ne pas avoir fait tout simplement un Hyper KOF par exemple sur le modèle d'Hyper Street Fighter 2 ? Il reste Neo-Geo Battle Coliseum me direz-vous... Oui, c'est vrai et nous croisons tous les doigts, après tout, l'espoir fait jouer. Quoiqu'il en soit, le numéro de ce mois-ci est consacré à KOF dans le domaine du combat, tâchez d'en profiter, tant que la flamme est toujours allumée...

Asenka. News par Captain Algeria

## EN VRAC...

## NEOGEO Battle Coliseum

AtomisWave - Décembre 2004

### Tekken 5 pour décembre

Attendu pour le mois dernier sur Namco System 256, Tekken 5 vient d'être méchamment reporté au mois de décembre. Allez, encore un mois à patienter avant de retrouver la famille Mishima au grand complet.

### Mahjong Fighting Club 3

Konami a annoncé courant octobre qu'il avait dépassé la barre psychologique des 300.000 utilisateurs réguliers enregistrés sur les 13.000 unités vendues de son jeu de Mahjong Fighting Club 3. Un record qui montre la bonne santé du jeu en ligne en arcade.



Et voici venir un nouvel épisode de notre feuilleton Neo-Geo Battle Coliseum. Ce mois-ci, je ne vous parlerai pas de la fonction zoom présente lors des combats ou du système d'attaque à deux disponible, puisque je préfère vous toucher un mot de l'éventail des personnages présentés et qui seront disponibles directement dans le jeu. Ainsi nous avons Yuki et Ai comme personnages principaux du jeu. Mai Shiranui, Tung Fu Rue, Kim Kaphwan, et Geese Howard côté Fatal Fury. Terry Bogard et Rock Howard pour Garou. Haohmaru, Nakoruru, et Asura qui viennent de Samurai Showdown. Kaede et Akari Ichijo de Last Blade. Kyo Kusanagi (version '99), Iori Yagami, et K' pour The King Of Fighters'. Hanzo et Fuma les ninjas de World Heroes. Le déjanté Marchello « Marco » Rossi de Metal Slug. La ravissante Kisarah Westfield d'Agressors Of Dark Kombat. Et le gigantesque Cyber Woo (pilote par Yuzu Kirishima) de King Of The Monsters. En plus de tous ces personnages, le jeu proposera d'autres inédits, à la manière d'un SVC Chaos. Le premier personnage caché connu est Mr Karate qui n'est autre que Ryo Sakazaki dans sa version Buriki One (un jeu de combat en 3D, ultra-réaliste, sorti uniquement sur Neo-Geo Hyper 64). Bref, le jeu s'annonce d'ores et déjà comme le futur hit pour cet hiver (selon certaines rumeurs, le jeu serait prévu pour décembre).



## GHOST SQUAD

Chihiro - Novembre 2004

Ghost Squad vous place à la tête d'une unité d'élite nommée G.H.O.S.T. rattachée à une division des Nations Unies du nom de M.O.P. Ils sont chargés de régler sur le terrain les situations les plus critiques, et des situations critiques ils vont en avoir durant les 3 missions que propose le jeu : sauver le Président et les membres de 3 autres nations retenus en otages lors d'un sommet d'États, récupérer Air Force One pris d'assaut par un groupe terroriste et libérer le chef de projets d'un programme militaire kidnappé et gardé dans une cache située en pleine jungle sud-américaine. Heureusement, les Ghosts sont bien armés, et le joueur aussi. Proposant une réplique de mitraillette MP-5 nommée XM-2119, Ghost Squad introduit des ajouts intéressants au genre. Tout d'abord, un sélecteur de tir est disponible sur le côté afin de choisir son tir parmi 3 : simple pour tirer une balle, semi-automatique pour tirer des rafales de 3 projectiles, et automatique pour les gros bourrins et les situations périlleuses mais dont l'utilisation est limitée. L'autre option disponible sur l'arme est un bouton action qui servira dans diverses situations durant la partie. Enfin, lors de certains passages, il sera même possible d'utiliser des lunettes thermiques ou à vision nocturne pour débusquer les ennemis. Si les gun-shoots sont généralement connus pour l'ultra-linéarité de leurs parcours, Sega semble avoir trouvé une excellente solution pour éviter cela grâce à un lecteur de carte « IC Card » placé sur la borne et permettant d'enregistrer des informations relatives au joueur. Pendant chaque partie le joueur gagnera des points d'expérience qui le feront monter en grade par palier successifs, ce qui influencera directement les missions, puisque si un bleu aura une mission de niveau 1 avec un seul itinéraire possible, un joueur avec un grade de Sergent ou de Caporal pourra avoir le choix de prendre un autre chemin plus difficile.

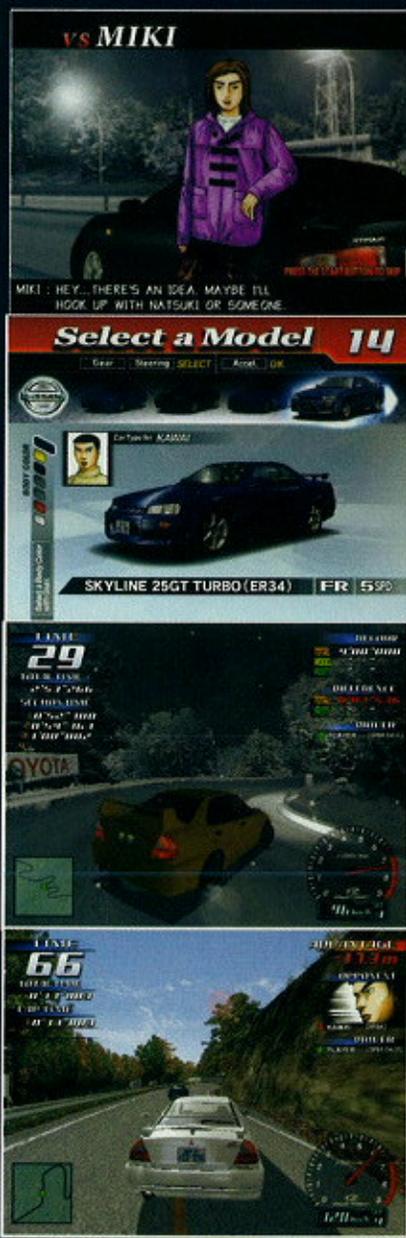


## ET EN EUROPE ?

### GROS CONTINENT

A l'approche de la fin d'année et des salons européens dédiés aux divers jeux d'argent (jeux vidéo compris) dont le salon ATEL qui se tiendra en janvier prochain à Londres, le petit monde de l'arcade européen commence à se bouger, et quelques annonces faites ce dernier mois de jeux prochainement distribués en Europe sont des plus alléchantes. On commence avec Sega, qui en plus de distribuer le très attendu Ghost Squad, annonce l'arrivée du 3ème opus de la série à succès Initial D. Arcade Stage, simulation de courses à flanc de montagne développé par Hitmakers. Produit totalement inédit, Mushi King de Sega annonce le prochain déferlement de jeu à base de cartes magnétiques sur le vieux continent. Dans Mushi King, les joueurs devront faire se combattre différentes espèces de scarabées, le but étant de collectionner différentes cartes acquises au gré des victoires. Faisant fureur au Japon, le jeu reprend le concept introduit par la série des Pokémon, puisqu'il est essentiellement basé sur la collection de cartes à jouer, cartes distribuées par la borne et qui représentent les différents types de scarabées et d'attaques disponibles dans le jeu. Pour l'instant, Sega prévoit de sortir un premier set proposant 18 types de scarabées et 18 attaques différentes, ça peut sembler peu, mais de nouvelles cartes sortiront régulièrement, sachant qu'au Japon il existe déjà plus de 250 cartes différentes pour le jeu (sans oublier les cartes rares et spéciales).

Konami Europe se lance aussi dans le jeu de cartes, puisqu'ils annoncent la prochaine arrivée de Battle Climax, jeu de catch aux graphismes cell-shaded jouable avec des cartes à collectionner et sorti en début d'année au Japon. Le principe est le même que dans Mushi King, sauf qu'on remplace les scarabées par de gros catcheurs body-buildés. Plus classique, Sammy Europe vient d'annoncer 3 nouveaux jeux pour son Atomiswave : Faster Than Speed, jeu de course de voitures tunées à la Need For Speed Underground présenté lors de l'Amusement Machines Show de septembre, Extreme Hunting, un jeu de chasse compatible avec les guns dans lequel on chasse du daim, de l'élan, ou du grizzly, et Dirty Pigskin, un jeu de football américain totalement délire, qui rappelle NFL Heats et autres NBA Jam, où l'on pourra avoir une équipe composée de squelettes ou de gars déguisés en Blues Brothers. Toujours dans le football américain, la société Global VR, à qui l'on doit le Need For Speed GT sorti l'année dernière, annonce un nouveau portage d'un jeu EA Sports (« if it's in the game, it's in the game. ») et cette fois ce sera le tour d'une des plus grandes séries de sport qui existe sur consoles : Madden Football. Petit détail amusant, la version « deluxe » de la borne proposera 4 ballons ovales en guise de sticks.



## EN VRAC...

### Ronde



Développeur du Border Down sorti l'année dernière en arcade et sur Dreamcast, et ayant participé au développement de Gradius V, G.Rev est le nouveau studio qui monte. Ce n'est donc pas une surprise si leur dernier jeu annoncé, Ronde, est très attendu. Encore à 30% du développement, et prévu pour courant 2005 sur Naomi GD, le titre s'annonce comme un jeu de combat de robots géants qui rappelle furieusement le Zone Of The Enders de tonton Hideo Kijoma.



### Dates de sortie

Pour finir quelques dates de sorties passées et à venir : Capcom Fighting Jam est disponible sur System 246 depuis le 9 octobre dernier. Le Taito Type-X, ainsi que Giga Wing Generations, sont disponibles au Japon depuis le 22 octobre. Beatmania IIDX 11 IIDX Red (RED pour Revolutionary Energetic Diversification) le 28 octobre. Et pour finir, Virtua Striker 4 de Smilebit sortira le 27 novembre prochain.



# SEIBU ANTHOLOGY

Volume. 1

**L**e mois dernier, vous avez eu droit à un dossier consacré au sacro saint studio de développement Cave, pilier du shmup au Japon. Ce mois-ci, on va encore parler pattern, masque de collision et boss interminables avec un autre titan du shoot japonais : Seibu Kaihatsu et plus particulièrement leur œuvre majeure, Raiden. Sans pour autant marcher dans les plates bandes du dieu Cave, l'ange Seibu a su faire mûrir sa saga comme un bon vin au fil du temps. Prenant deci delà des éléments propres aux différents styles de shoots (old school et manic) toujours dans ce souci du détail d'être « à la page » et de plaire à un maximum de joueurs.

Ichigo

La société Seibu Kaihatsu est un développeur phare de la scène arcade au Japon et a été créée à partir de restes d'équipes de développement de Tecmo. Leur premier nom sera Seibu Denshi. La société tente en 1983 une première incursion dans le monde du shoot'em up avec Stinger. Jeu méconnu et au potentiel assez limité, il rencontrera un succès mitigé dans les salles enfumées essayant tant bien que mal de se confronter avec les titans de Konami Gyryuss et Megazone. En 1984, ils font un deuxième essai avec le jeu Scion, co-développé avec Cinematronics. Encore une fois, le jeu ne remporte pas la succès escomptée et fait assez pâle figure à côté des titans du moment qu'étaient 1942 de Capcom ou le célèbre Time Pilot 84 de Konami qui, il faut le remarquer, a fait main basse sur le marché. La société change de nom, pour des raisons financières en 1984 et devient Seibu Kaihatsu, avec dans ses bagages leurs deux premiers petits succès : Shot Rider, jeu d'action/course à moto et Kung-Fu Taikun. En 1986 : Empire City 1931 débarque dans les salles japonaises. Ancêtre des récents gunshoots comme Time Crisis, celui-ci avait la particularité d'utiliser le stick pour déplacer la cible, un peu à la manière d'un Dick Tracy. Le jeu fait fureur à l'époque, sa suite déboulera en arcade en 1988 sous le doux nom de Dead Angle, reprenant le même principe et lui ajoutant des graphismes somptueux (le principe du jeu sera aussi repris dans Dynamite Duke en 1989 considéré comme une suite). Après s'être essayé au monde de la plateforme action avec Wiz et Knuckle Joe en 1985 (en collaboration avec Taito), le studio se tourne à nouveau vers le shoot'em up en 1987 avec la sortie de Air Raid. Bien que ne brillant pas par ses graphismes ou son système de jeu, le soft sera le déclin de la part de Seibu et certainement les prémices de la légende que ce studio allait fomentier.

## Raiden - 1990



Si la fin des années 80 peut être considérée comme l'âge d'or du shoot'em up, le début des années 90 a été de son côté bien moins fructueux. On a bien eu des monuments du genre avec les sublimes Outzone de Toploan, Lithing Fighters de Konami ou encore 1941 Counter Attack de Capcom. Mais si ces jeux se démarquent du lot de par leur originalité et leur qualité, d'autres comme Air duel d'Irem (créateur de RType) ou Gun and Frontier de Taito engrassent à vie la réputation des shoots début 90. En 90, pour trouver du bon shoot'em up, il fallait se tourner vers les consoles de salon, qui elles, en plus de proposer les conversions des titres de la fin des 80's, disposaient de titres originaux qui ont à jamais marqué les mémoires. Néanmoins, un shoot a su faire la différence. Son nom : Raiden, qu'on peut traduire par « éclair électrique ». Un jeu de mot à la japonaise qui lui va bien tellement son histoire est rocambolesque. Il en fallait de l'audace pour sortir un tel jeu face à des titans comme Outzone ou 1941 qui bénéficiaient de graphismes vraiment fabuleux. Mais Hitoshi Hamada, le chef de projet avait déjà son idée derrière la tête. Raiden n'était pas spécialement beau graphiquement. Certes la réalisation était honnête avec des décors très détaillés, un vaisseau qui avait belle allure, des thèmes musicaux qu'on sifflote sous la douche et un gameplay classique mais efficace, mais la force du soft ne réside pas là. Pour dénicher le petit plus du jeu, il faudra gratter un peu plus profondément.



et évidemment dans votre direction. Comme tout bon shmup, il est possible d'upgrader son attirail. Raiden propose deux évolutions : un tir en éventail (rouge), pour pouvoir atteindre un maximum d'ennemis mais provoquant peu de dégâts, ou un gros tir frontal (bleu) qui exterminera la vermine en moins de deux (mais demandera évidemment plus d'esquive). Des missiles guidés ou air-sal et une bombe, qui, les plus vieux d'entre vous doivent encore s'en souvenir, est d'une lenteur affligeante et ne sert en aucun cas de défense instantanée. Pour corser un peu le jeu, les

développeurs ont eu la subtile idée de garder le même sprite pour le power up qui change de couleur toutes les 3 secondes. Il faut maintenant noter que pour upgrader son tir, il faut garder la couleur de départ sous peine de revenir à zéro. Si l'on ajoute à tout cela les items amassés au cours du jeu s'éparpillant sur l'écran lorsqu'on est touchés, on obtient un jeu d'une rare difficulté qui aura rendu chauves bon nombre de curieux. Elle est là, la force de Raiden. Une durée de vie des plus remarquables avec 8 niveaux bourrés à craquer d'ennemis qui attendent de pied ferme vos erreurs de déplacement. Des boss titanesques (pour l'époque et pour le hardware utilisé) alloués à des graphismes classiques mais efficaces. Des musiques entraînantes même si elles ne marqueront pas les mémoires. Une difficulté redoutable qui ne frustre pas le joueur lambda bien qu'après être chus, vous reviendrez au début de la séquence. On sait que c'est difficile, mais on se rend vite compte que ce n'est pas insurmontable, on s'arrache souvent les cheveux mais avec énormément d'entraînement on sait pertinemment qu'on passera ce passage les doigts dans le nez à la prochaine partie. Raiden utilise tout simplement la force du phénomène qu'on appelle Replay Value.

Il aura fallu attendre 3 ans pour qu'une suite de Raiden soit développée. 3 années où, il faut l'avouer, les shoots ont vraiment évolué. En 1993, Taito proposait d'excellents produits comme Ryujin ou Layer section. Psikyo commençait son ascension dans le domaine en instaurant ses marques avec un superbe Sengoku Ace. Capcom sortait Eco Fighters et RBzing nous éclatait la rétine avec un somptueux Mahou Daisakusen. Sans oublier Toploan et son magistral Batsugun, considéré par de nombreux fanatiques comme le père du manic shooter. Voilà le mot est lâché... 1993 est synonyme de manic shooting, un grand pas franchi par le shoot'em up ou une régression pour certains (on ne peut pas plaire à tout le monde...). À cette époque, le joueur en veut pour son argent, il veut en prendre plein les yeux. Raiden premier du nom était un jeu radicalement old-school, avec un gameplay propre aux jeux du début des années 90. Son petit frère, Raiden 2 suit le chemin tracé par son grand frère. Loin des artifices proposés par le manic, le soft préfère rester dans un gameplay « à l'ancienne ». Le vaisseau se déplace toujours aussi lentement et les ennemis sont de véritables snipers. La difficulté a été revue à la hausse, les ennemis à l'écran sont plus nombreux et ils arrivent vraiment de tous les côtés (même par derrière). Ce second opus ajoute



## Raiden 2 - 1993



et évidemment dans votre direction. Comme tout bon shmup, il est possible d'upgrader son attirail. Raiden propose deux évolutions : un tir en éventail (rouge), pour pouvoir atteindre un maximum d'ennemis mais provoquant peu de dégâts, ou un gros tir frontal (bleu) qui exterminera la vermine en moins de deux (mais demandera évidemment plus d'esquive). Des missiles guidés ou air-sal et une bombe, qui, les plus vieux d'entre vous doivent encore s'en souvenir, est d'une lenteur affligeante et ne sert en aucun cas de défense instantanée. Pour corser un peu le jeu, les



aussi un petit plus dans le gameplay du jeu. Les développeurs ont gardé le fâcheux système de changement de couleurs du power up. On a toujours le choix parmi le tir en éventail (rouge), le tir frontal et concentré (bleu) et ce nouvel épisode introduit le fameux laser (violet, qu'on confond souvent avec le bleu) qui sera par définition le tir des joueurs les moins courageux. On peut toujours s'équiper de missiles directionnels ou perforant et la sempiternelle Smart Bomb est toujours là, accompagnée d'une nouvelle amie la Scatter Bomb. La rapidité de déploiement de la bombe a été légèrement revue à la hausse. On peut, si on en a les réflexes, lancer la bombe lorsqu'on est surplombés afin de respirer un peu. La seconde se déploie un peu plus largement que la première, créant ainsi un périmètre de défense plus imposant, mais elle est beaucoup moins puissante contre les boss. Autre petit détail du nouveau gameplay: en martelant la touche tir, le tir principal se concentre le rendant beaucoup plus efficace. Evidemment, puisqu'il y a trois tirs différents, il y a trois concentrations bien distinctes. La plus particulière est certainement celle du laser, qui se transforme en une espèce de lasso d'énergie qui ira de lui-même fouetter les ennemis se permettant des courbes assez farfelues.

Si à la base le laser n'est pas l'arme la plus puissante du jeu, transformée en ce gros rayon elle se révèle être la plus confortable pour les débutants et les joueurs qui n'aiment pas trop prendre de risques. Au premier abord, le jeu ressemble énormément au premier épisode, mais en se penchant un peu plus sur sa réalisation on se rend compte qu'il lui est supérieur. Les décors, bien plus travaillés, fourmillent de petits détails, les couleurs sont superbement bien choisies et les animations des ennemis et autres détails du décor en pixel art sont fantastiques. Bref, une 2D agréable à regarder. Malgré un nombre imposant d'ennemis à l'écran le jeu ne subit pas de ralentissements qui nous gâchent le plaisir. N'oublions pas les thèmes musicaux, éternels, martiaux, des envolées symphoniques qui ne pourront vous donner que des ailes pour exploser de l'alien à tout va. Les différences avec le premier Raideen sont certes moindres mais le confort de jouabilité a été extrêmement bien amélioré, pendant les premières parties on a vraiment l'impression d'être devant le même jeu mais une fois dedans on oublie tout de suite le premier opus. Le jeu original est assez difficile à trouver dans les salles d'arcade car en 1996, une reproduction de Raideen 2 a été réalisée dans une PCB beaucoup plus petite. Il n'y a pas énormément de différences entre les deux versions, mis à part le fait que dans la refonte de '96 les stages ne s'enchaînent plus dans le même ordre, qu'il n'y a plus de scène d'introduction comme dans la PCB d'origine et que le jeu s'intitule RAIDEN 2 NEW 1996.



## Raiden DX - 1994



Raiden DX n'est pas une suite à proprement parler de la série Raideen. Raideen DX est tout simplement, comme son nom l'indique une version Deluxe de Raideen. N'apportant pas de réelle nouveauté par rapport à son prédécesseur il n'a pas été très bien accueilli lors de sa sortie dans les salles d'arcade.

Les graphismes ont été légèrement revus à la hausse, notamment grâce à une résolution de l'écran plus élevée, rendant ainsi la réalisation du jeu encore plus soignée qu'auparavant. Au niveau du système de jeu, rien de bien nouveau à signaler, on a toujours la possibilité d'orienter son tir dans trois voies différentes (rouge, bleu et violet), la possibilité d'utiliser deux bombes différentes et de s'équiper avec les deux classes de missiles disponibles. Les seules véritables nouveautés du soft réside dans le fait que désormais, avant chaque partie, on pourra choisir parmi trois types de missions : Training, qui comme son nom l'indique n'est pas d'une difficulté tranchante et officie plus comme score attack. Il se décompose en trois niveaux. Alpha, un peu plus difficile que le précédent, vous propose de parcourir le jeu à partir du premier niveau et jusqu'au 5ème. Bravo, qui est le plus difficile des trois et vous propose d'évoluer dans pas moins de 9 niveaux (dont un spécial puisque Raideen 2 était composé de 8 niveaux). L'autre nouveauté sera un système de score assez innovant qui jugera votre manière de jouer. Les médailles ramassées pendant la bataille changent de couleur petit à petit jusqu'à devenir noires et blanches. Si vous les prenez au moment où leur couleur est la plus vive, vous aurez plus de point, alors que si vous les laissez entrer dans le noir et blanc le jeu vous donnera 10 points. L'exemple le plus flagrant étant le Mikuras, qui une fois qu'il commence à danser, vous donne 10000 points. Passé un certain temps ce même item s'arrêtera de danser puis continuera sa chorégraphie. A ce moment-là, l'item vous donnera la bagatelle de 50000 points... De quoi considérablement augmenter votre score et faire attention à cette petite nouveauté. A la fin de chaque niveau le jeu récapitule le nombre d'items (power ups et médailles de points comprises) ramassés pendant le stage,

vos précision de tir (si vous avez abattu tous les ennemis ou si vous en avez laissé filer), le nombre de bombes que vous avez utilisé et le temps que vous avez mis pour abattre le boss de fin de niveau. Tout ceci sera calculé dans une équation mystérieusement gérée par le jeu et viendra s'accumuler avec votre score de base. Boudé à sa sortie en salle, le jeu a tout de même rencontré un succès d'estime auprès des fans de la série lors de sa réédition sur Playstation en 1996 (savant sens du marketing, vu qu'il est sorti en même temps que la réédition de la PCB de Raideen 2).

## Raiden 3 - 2005



On avait pas revu le nom de Seibu Kaihatsu dans les salles d'arcades depuis 1998 avec le dernier Raideen Fighters : Raideen Fighters Jet (dont on parlera dans la prochaine partie du dossier). Malheureusement rien n'a encore filtré sur le prochain épisode de l'éclair électrique de chez Seibu Kaihatsu. Les seuls renseignements et le peu de screens qui ont

échappé à l'embargo de maître Samada (chef du projet de développement du nouvel épisode) nous informent que le jeu tournera sur le nouvel hardware de Taito, le Type X basé sur une architecture PC et utilisant Windows XP comme OS principal (ce qui est de meilleure augure pour d'éventuelles conversions console et/ou PC). Le jeu bénéficiera de décors en full 3D mais d'un gameplay bel et bien en 2D à la manière des récentes productions shmupesques. Graphiquement à la pointe de la technologie, tout laisse à présager que le jeu fera parler de lui lors de sa sortie et évidemment, vous en entendrez parler incessamment sous peu dans les colonnes de GameFan. A noter également que bon nombre de sociétés spécialisées dans le shoot'em up prévoient de développer des titres sur le même hardware. On aura donc la chance de voir débarquer la suite de Shikigami no Shiro et de Gigawing dans le courant de la même année... 2005, année du shoot'em up ?

Le mois prochain, la suite du dossier Seibu sera consacrée à la série Raideen Fighters (épisodes parallèles à la saga Raideen) qui a pris les bons côtés de celui-ci, en y ajoutant d'excellents éléments propres aux mania shooters. La série est aussi dotée de graphismes qui, malgré leur âge pourraient encore rivaliser avec les productions CAVE les plus récentes. On parlera aussi de Viper phase 1 qui même sans avoir de rapport direct avec Raideen, est le coup d'essai de Seibu pour se faire une place dans le shoot'em up nouvelle génération.



# BORNES

Let's make this real!

**C**onstituant auparavant une partie mineure du jeu vidéo, les différents périphériques «accessoires» semblent grignoter chaque jour un peu plus de terrain. S'il y a quelques années, le genre sur consoles était exclusivement réservé à une certaine classe de joueurs amateurs de nouvelles sensations (et pouvant se permettre ce genre de fantaisies grâce à l'import), il semble que les éditeurs européens rechignent de moins en moins à importer ces concepts atypiques, afin d'élargir leurs gammes avec des titres inédits, en plus de toucher de nouveaux consommateurs pas nécessairement intéressés par un énième jeu de sport ou une simulation ultra-réaliste de massacre.

Captain Algeria



Grâce aux capteurs de mouvements, il est possible de se prendre pour Ali dans Mocap Boxing (il existe aussi des versions Hokuto No Ken et Ashita No Joe du jeu)

Si des produits comme Donkey Konga, Dancing Stage, Steel Battalion, Eye Toy, Sing Star, ou la future Nintendo DS peuvent paraître totalement inédits et susciter actuellement l'étonnement et l'intérêt du public console, ils ne représentent qu'un infime arbuste cachant une forêt de potentialités en matière de créations originales et d'immersion des joueurs. S'il fallait regarder dans une direction pour entr'apercevoir ce que seront peut-être les jeux de demain dans ce genre, ça serait du côté arcade qu'il faudrait se pencher, puisqu'après 30 ans d'existence, le secteur a vu émerger bien des concepts basés sur des périphériques parfois incongrus. C'est ainsi que ces dernières années représentent l'apogée du genre, les consoles ayant rattrapé les jeux arcade côté logiciel, les éditeurs se mettent de plus en plus à modeler leur jeux en fonction des périphériques, et non plus l'inverse, afin de démarquer leurs produits des équivalents «de salon».

## Faster Pussycat, Go Go!

L'un des premiers genres à avoir intronisé l'accessoire comme objet indispensable au gameplay est le simulateur dans toutes ses formes. Ainsi, des titres comme Out Run, After Burner, ou Hang-On (le premier simulateur créé, avec sa moto qu'on penche pour virer à gauche ou à droite) ont posé les bases en arcade de ce qu'allait être le simulateur moderne et d'autres titres les ont suivis, accentuant les possibilités offertes pour tendre vers plus de réalisme ou offrir des sensations totalement inédites. C'est comme ça qu'avec le temps sont apparus de nouveaux genres radicalement différents des bornes classiques de courses automobile ou d'avions de chasse.

En 1996, Taito sort Densha De Go!, un simulateur de trains urbains où le joueur endosse le rôle d'un cheminot devant rallier dans les temps différentes gares sur des lignes tirées du réseau des chemins de fer de villes comme Tokyo ou Osaka. Pour l'occasion, Taito a même fait l'effort de reproduire à l'identique les véritables paysages qui bordent les lignes parcourues. Loin d'être une simple visite tranquille de différentes agglomérations japonaises, Densha De Go! demande précision et concentration au joueur, puisqu'il faut constamment gérer les commandes

d'accélération et de freinage disponibles sur la borne afin d'arriver dans les temps en gare, sans trop brusquer les usagers virtuels. Dans la même lignée, Taito sortira en 2000 Ganbare Untenshi II reprenant les principes instaurés par Densha De Go! dans une simulation de tramway où il faut faire attention à ne pas écraser des piétons qui ne prennent même pas la peine de regarder à gauche ou à droite avant de traverser des rails ! La même année Sega sort Tokyo Bus Guide, qui comme son nom l'indique propose de prendre les commandes d'un bus dans les rues de la capitale japonaise. Dans le même trip, il existe aussi des simulateurs d'avions de ligne, genre où l'on retrouve des titres tels que le Airline Pilots de Sega ou Landing High Japan de Taito, deux titres ayant reçu l'aval de la Japan Air Line, première société japonaise d'aviation civile. Mais tout ça n'est rien comparé au chef-d'œuvre d'originalité qu'est Power Shovel Simulator de Taito, puisque cette borne sortie en 1999 est une grosse simulation de pelleuse qui devrait sans peine réveiller le petit Bob le bricoleur qui sommeille en chacun de nous.

## Quand l'arcade voit grand

Si ces simulateurs dédiés avec leur périphériques inclassables suscitent l'étonnement chez le joueur lambda, ce n'est rien en comparaison des bornes motorisées ou à réalité virtuelle introduisant des sensations et des émotions inédites chez l'utilisateur, puisqu'il est plus facile (et plus accessible) d'insérer une pièce dans une fente que de piloter un vaisseau dans l'espace interstellaire cosmique. Après avoir introduit les simulateurs, Sega sortit en 1990 le R360, une borne sphérique montée sur deux axes ayant la pos-



3 jeux sont disponibles sur R360: G-Loc, Wing War, et After Burner.

sibilité de tourner dans toutes les directions possibles afin de reproduire à l'exact les sensations que peut éprouver un pilote en plein vol. On ne sera pas étonnés de savoir que c'est Yu Suzuki, créateur de séries comme Out Run, Hang-On, Virtua Fighter, et Shenmu qui se cache derrière cette invention farfelue. Présenté l'année dernière, le Cyrcraft est une autre borne censée proposer des sensations physiques intenses grâce à des vérins hydrauliques placés sur la borne. Créée à l'origine pour le jeu Club Kart, elle prend toute son ampleur grâce à F-Zero AX et à ses dénivelés

chaotiques.

Sega n'est pas le seul, à travers sa filiale Sega Mechatronic, à proposer des bornes révolutionnaires, puisque l'autre géant de l'arcade, Namco, a aussi quelques produits fort sympathiques. Passons rapidement sur la borne Ridge Racer Full Scale qui propose de conduire une vraie voiture placée devant un écran géant (Sega proposera la même chose pour son jeu Sega Touring Car Championship), pour nous attarder sur la borne Galaxian 3. Cette borne sortie en

1990 est en fait une salle de projection sur 360°, montée sur vérins hydrauliques, où plusieurs joueurs (jusqu'à 26 ! Chacun jouant un artilleur sur un vaisseau géant) peuvent prendre place pour participer à un shoot'em up géant. Toujours dans le domaine la réalité virtuelle, Namco sort en 2001 l'O.R.B.S. (pour Over Reality Booster System). Cette machine, aux allures de webcam high-tech géante, cache en fait un écran sphérique à la manière d'un dôme de cinéma IMAX, et produit donc une image à 360° qui englobe totalement le joueur. Ainsi, lors des parties de Starblade 2, unique jeu disponible pour l'instant sur le système, on a la sensation de flotter dans l'infinité du vide spatial.

## Move your body

Si en Occident les salles d'arcade sont essentiellement fréquentées par une petite partie de la société, au Japon c'est tout autre chose, puisque ces salles sont plus consi-

dérées comme des centres d'amusement familiaux (les petites salles étant quant à elles réservées aux communautés « underground » de joueurs de Virtua Fighter, Guilty Gear, SoulCalibur, ou encore KOF). C'est ainsi que sont apparus dans ces centres des genres de jeux très hétéroclites et de plus en plus insolites, visant les grands comme les petits, et basés essentiellement sur l'utilisation intelligente d'un périphérique dédié : jeux de drague avec capteur de rythme cardiaque reproduisant le stress du joueur,

simulation de promenade ou d'élevage canin, borne où il faut rester en équilibre le plus de temps possible, simulateur géant de robot Gundam, etc.

Mais en fait, s'il y a un genre qui a su profiter de l'apport que pouvait être les bornes à accessoires c'est bien la simulation sportive qui, loin d'être un dévouement primaire à la manière d'un Athènes 2004, propose de réelles sensations et demande une certaine condition physique pour s'y adonner, puisque, contrairement aux jeux de sports sur consoles où il suffit de marteler frénétiquement deux boutons, ici il faudra réellement piloter

une jet ski, pagayer sur un kayak, faire des tricks sur une planche de skate, boxer avec des gants, ou se prendre pour un jockey d'un mètre vingt en casaque rose.

L'autre genre, qui doit son émergence uniquement aux accessoires, est le jeu musical. Si sur consoles les différents titres du genre se ressemblent, en arcade c'est tout autrement que ça se passe, puisque chaque jeu propose un instrument et un style musical différent : danse avec Dance Dance Revolution, simulation de VJ avec Beatmania, synthé avec KeyboardMania, batterie pour DrumMania, guitare sur Guitar Freak... Le joueur amateur d'exotisme y trouvera même des instruments pas très connus comme les maracas de Samba De Amigo, les percussions exotiques dans Mambo A Gogo, ou les instruments traditionnels nippons (Taiko No Tatsujin, Shamisen Bros).

## Big in Japan

Bien sûr, vous vous doutez qu'il existe d'autres jeux et d'autres concepts et qu'il est impossible de les cataloguer sur 2 pages. En fait, le sujet est tellement large, riche, et intéressant qu'on pourrait en faire un ouvrage de plusieurs centaines de pages, ce qui donne une petite vision des potentialités et des apports que va permettre la démocratisation de ces périphériques dédiés sur consoles. Ajouts qui feront du jeu vidéo, jour après jour, une expérience encore plus unique qu'il ne l'est déjà...



O.R.B.S. (Namco)



Contrairement aux versions consoles, Guitar Freaks propose de vraies guitares électriques en guise de périphérique.



Taiko No Tatsujin, l'ancêtre du Donkey Konga de Nintendo



Rapid River, le grand frisson made in Namco



Tokimeki Memorial Oshiete Your Heart propose une imprimante pour garder un souvenir



Power Shovel Simulator, simulation de chantier

## ANOTHER SIDE OF DAIGO

Le Pro-Gaming a la particularité, en plus de réunir une joyeuse bande de toxicos du stick arcade, d'ouvrir les joueurs sur une autre facette du jeu vidéo : le concept de communauté. Loin du consommateur seul devant son GTA ou plongé dans le dernier Metal Gear, le joueur du jeu de combat joue aussi, et même surtout, pour exister à travers un microcosme où il va rencontrer, découvrir d'autres personnes, se faire des amis, partager des aventures etc. Tout ça, Frionel et moi en avions l'habitude depuis cinq ans passés à sillonner la France à la rencontre de joueurs talentueux ou tout simplement de personnalités aussi extravagantes que passionnantes. Pourtant, rien ne nous préparait à ce week-end à Strasbourg avec la rencontre d'une légende vivante pour tous joueurs qui se respectent : le Japonais Daigo Umehara, sans doute le joueur le plus doué de notre petite planète... Parfois, les apparences sont trompeuses, dans le bon sens ! Rencontre avec un « Dieu » à visage humain des jeux de combat.

Asenka

## Salon des nouvelles Technologies à Strasbourg

Les 2 & 3 octobre se tenait donc à Strasbourg le Salon Des Nouvelles Technologies. Jusque là, rien de très passionnant, mais l'histoire allait prendre une autre tournure lorsque quelques mois avant l'événement, Phil de l'association ESF (<http://e.generation.free.fr>, et accessoirement un des meilleurs joueurs de GGXX français...) m'annonçait qu'il avait réussi à inviter M. Yamamoto (organisateur du Tougeki, le plus gros tournoi japonais et gérant de la fameuse salle d'arcade Beat Tribe à Tokyo) et surtout Daigo Umehara : le meilleur joueur de Street Fighter au monde et un des meilleurs à Guilty Gear XX, Vampire Savior, Third Strike etc. Bref, le plus réputé en tout cas...

### Vendredi

C'est ainsi que nous arrivons le vendredi soir. Accueillis par Phil, nous allons manger un kebab lorsque Daigo et Mr Yamamoto nous rejoignent. Très ouvert, la discussion avec M. Yamamoto dérive vite sur les salles d'arcade et les joueurs japonais. Rien de très spécial jusque là. Quant à Daigo, il reste silencieux, comme un robot, fidèle à son image très introvertie. Enfin... pas pour longtemps. La conversation quitte vite le cadre des jeux vidéo pour partir sur... les filles ! Dès lors, Daigo devient plus prolixe et avoue tout doucement qu'il aimerait bien profiter de son voyage en France pour sortir un peu. Le plan « night club » avec Daigo est fixé pour le lendemain soir. Si l'on nous avait dit qu'un jour nous serions en train de discuter sortie en boîte avec Daigo et le patron de Beat Tribe autour d'une portion de frites... Une situation très burlesque, à la limite du surréaliste. Mais Daigo nous rappelle vite aux réalités de ce bas monde avec une séance de freeplay improvisé qui se solde par un beat by 40 en faveur du Japonais. Gagner le moindre défi relevait du challenge surhumain. M. Umehara voit tout, anticipe tout deux fois plus vite que n'importe quel joueur, il s'adapte très vite et ne rate jamais, JAMAIS ses combos. Première certitude après cette première journée : pour être un grand joueur, il faut être très concentré, maître de ses émotions et peut-être japonais après tout... Mais est-ce suffisant ?

### Samedi

Le salon commence enfin et nous pouvons participer aux divers tournois organisés par ESF. Rien de spécial si ce n'est que tout se déroule sans accroc et qu'une bonne humeur générale règne chez tous les joueurs. Ça change de Paris diront certains, où les tensions entre les compétiteurs sont très palpables. Au programme, freeplay avec Daigo sur GGXX et Street Fighter 3 Third Strike. Il a dû perdre un match sur une centaine. Enfin, il se qualifie sans perdre un match pour la finale du tournoi qui allait se jouer le lendemain. Mais d'ici là, il reste le fameux samedi soir. Toute la bande des joyeux organisateurs décide donc d'emmener M. Yamamoto et M. Umehara dans un Flam's afin de leur faire goûter les joies du menu flammekueches à volonté avec girafe de bière de 2,5 litres. Très vite, l'ambiance s'emballe et Daigo

apparaît comme un bon buveur. Il nous dévoile alors des facettes intéressantes de sa personnalité comme le fait que son autre grande passion est la randonnée pédestre ! On découvre aussi que le jeune homme a joué aux jeux de combat 10 heures par jour entre 10 et 20 ans. Depuis, il ne joue « que » 5 heures par jour (il a 23 ans)... On apprend enfin qu'il travaille dans un restaurant français à Tokyo (notez qu'il ne parle pas un mot de français ni d'anglais) et que c'est un garçon très timide et pudique. Bon, un peu de mal à le croire sur cette dernière révélation vu l'état d'ébriété avancé dans lequel il se trouve alors mais soit. Après une bonne crise de fou rire sur un projet commun de création d'un magazine de mode pour les joueurs japonais (« Strike Zone »), nous décidons finalement d'annuler la boîte, Daigo n'étant décidément pas en état. Dès lors, on se prend à rêver qu'il ne soit pas en forme pour sa finale de demain contre Cuongster, le champion français. Malgré nos techniques fourbes, c'était bien sous-estimer les capacités cachées du seigneur japonais...

### Dimanche

Le grand jour arrive et Daigo est décidément encore en forme. Lorsqu'il touche un stick arcade, il entre dans une sorte de transe que ni la bière, ni la plus somptueuse des femmes ne pourrait interrompre. La finale dans le grand auditorium confirme mes soupçons : si ce type n'est pas Dieu, il n'est pas humain pour autant ! Il gagne ainsi 5 match à 1 contre Cuongster, qui aura tout de même réussi l'exploit de lui prendre 1 match. Cependant, encore une fois, le fossé entre les différentes skills était flagrant, à tous les niveaux. On passe ensuite aux choses sérieuses avec l'entrée en scène de Billykane et de Mymosa (les meilleurs Français) pour le défi-exhibition sur Street Fighter 3 Third Strike. Si nos deux amis s'en sortent honorablement en gagnant 1 match chacun, le constat reste identique avec une supériorité écrasante du Japonais. Pourtant, les choses se compliquent pour lui avec Yamasaki93 à Capcom vs SNK 2 qui poussera Daigo dans ses derniers retranchements, ce dernier ne gagnant « que » 3 à 2 son défi. Congratulations à Yamasaki qui aura réussi la meilleure performance française du week-end, M. Yamamoto reconnaissant qu'il avait un bon potentiel ! Je passerai brièvement sur les défis à Hyper Street Fighter 2 où Daigo est tranquillement passé sur tout le monde. La journée se finit logiquement autour d'une table où de nouvelles blagues bien hors sujets sont échangées.

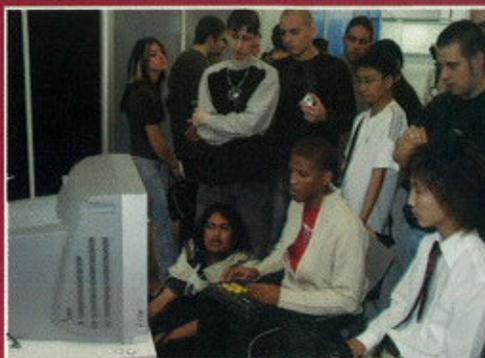
Cette petite aventure a laissé un très bon souvenir à tous les joueurs en présence. Plus qu'une simple rencontre avec un grand joueur, on a découvert un homme charmant, drôle et infiniment humble et gentil. Un grand merci à Daigo et à M. Yamamoto que nous pourrions revoir plus vite que prévu... Un conseil : ne ratez pas leur prochaine visite en France !

### Special Thanks

Association ESF, Phil, Ultima, Neo-ayato, AAA solutions, la librairie Kaobang, la boutique Cyclops, la MJM, et surtout AGEKOM et Aqua Rouge !



Au centre, Daigo Umehara, le tombeur de ses dames. A sa gauche, M. Yamamoto, qui a passé son temps à prendre des notes sur les joueurs français pendant les matchs !





## World Cyber Game à Disneyland Paris

Les World Cyber Games se sont déroulés comme prévu les 18 & 19 septembre derniers dans le grand dôme du Disney Village. On y trouvait bien sûr les compétitions officielles sur PC pour les qualifications françaises du championnat mondiale mais aussi diverses animations sur consoles dont la fameuse Xbox-League et son tournoi Soulcalibur 2 et le stand Console-League/GameFan/J-Type (ouf!) pour les tournois 2D.

Passons vite sur la victoire sans appel (et sans surprise...) de Dan à SoulCalibur 2 avec son Raphaël. Kayane échoue une nouvelle fois aux portes de la victoire. Son manager/coach/frère Maxi avouera d'ailleurs qu'il ne sait honnêtement plus quoi lui conseiller contre Dan... Plus passionnant (dans le sens, plus de bouleversements), les tournois 2D ont donné lieu à un véritable festival de surprises. On remarque tout d'abord les joueurs qui ont fait de très bonnes performances sur plusieurs jeux : Frionel qui arrive en finale à KOF 2K3 et Vampire

Savior, demi-finale à Guilty Gear XX Reload en Team et quart de finale à Hyper Street Fighter 2. Dans le même ordre d'idées, Savio78 réussit une belle percée avec une finale à Street Fighter Zero 3 et une demi en team à Third Strike. Vous pourriez me demander : mais qui a gagné toutes ces finales ? Un seul et toujours même nom revient : V-Ryu. Le Suisse a gagné à Vampire Savior, Hyper Street Fighter 2 et Street Fighter Zero 3. Il perd en demi à KOF 2003 et à GGXX en team (sa team était relativement faible par rapport à son niveau). Il gagne sans surprise le titre de MVP du tournoi. Après, des résultats assez logiques comme la victoire de Evil à CVS2, celle de Jérémy à KOF 2003 et enfin de la team de Billykane à Third Strike. Quoiqu'il en soit, ce week-end a été placé sous le signe de la bonne humeur avec plein de nouveaux compétiteurs de talents. Les finales sur la scène centrale ont été chaudes en émotions avec un public explosif. Je ne peux que vous conseiller d'aller jeter un œil sur les vidéos sur [www.console-league.com](http://www.console-league.com).



La team GameFan s'inscritiste le temps d'une pose photo...



La team «Daigo is my God» à Third Strike (Vinz, Billykane, Gab-Gab)

Le nouveau ranking prend en compte les résultats des World Cyber Games pondérés avec le niveau actuel (les tournois en team des WCG n'étant pas forcément révélateurs du classement d'un joueur...) et pour certains jeux les résultats des tournois à Strasbourg.

Official French Ranking



- 1 Dan (Raphaël)
- 2 Kayane (Xianghua)
- 3 Kero (Ivy)
- 4 Saitoh (Mitsu)
- 5 Hayate (-)



- 1 FrenchAkira (Lion)
- 2 SHwoking (Pai)
- 3 Jetleejoe (Sarah)
- 4 Mikgneh (Aoi)
- 5 JackyX (Jacky)



- 1 Cuongster (Johnny)
- 2 Joe Higashi (Chipp)
- 3 Ben (Ky)
- 4 Oro (Potemkin)
- 5 Alexis (Sol)



- 1 Jérémy (K'/Duo/Shen)
- 2 Frionel (Kim/Duo/Beni)
- 3 CCL (Clark/Duo/Beni)
- 4 UltraYox (Ash/Duo/Mal)
- 5 Iori (Chizuru/Duo/King)



- 1 XL-Nash (Cammy)
- 2 Yamasaki93 (M.Bison)
- 3 Nabil (Zangief)
- 4 Salim (Zangief)
- 5 Dan (Ryu)



- 1 Ryoga (Sakura)
- 2 XL-Nash (Nash)
- 3 Savio78 (Zangief)
- 4 Rog (Sodom)
- 5 Gab-Gab (Nash)



- 1 BillyKane (Yun)
- 2 Mymosa (Ken)
- 3 XL-Nash (Remy)
- 4 J Blaze (Urien)
- 5 PéChEUR (Ken)



- 1 Yamasaki93 (Unknown)
- 2 Evil (Ryu/Sagat/Blanka)
- 3 Gakousei (Saku/Vega/Blanka)
- 4 Erk (Cammy/Blanka/Sagat)
- 5 Sihor (Yam/Blanka/Sagat)

## COMING EVENTS

Ne ratez pas la grande fête « tournamentique » N.T.S.C à la convention Anim'est 3 les 13 et 14 novembre 2004 à Nancy, de nombreux jeux et challengers au programme ! Plus d'infos sur <http://www.nts.c.fr.st>

**KOF SPECIAL STRIKE**

# NEOWAVE

## THE KING OF FIGHTERS

Voilà donc le premier KOF du nouveau système arcade de sammy : KOF NEOWAVE. Après un épisode 2003 sujet à de nombreuses polémiques et qui a déçu un grand nombre de fans, le petit nouveau était attendu comme le messie : THE KOF qui réconciliera les joueurs du 2002 et les amateurs de nouveautés. Alors l'attente en valait-elle la peine ? Ce jeu méritait-il toute l'agitation qu'il a suscitée avant même sa sortie ? Rien n'est moins sûr ...

Friemel

Oui, avant même de vous parler du système de jeu ou encore des persos de cet épisode, une seule chose ressort dès la première partie : l'esthétique absolument affreuse du soft. Commençons par les décors... Comment vous décrire leur affligeante représentation si ce n'est en le constatant par vous-mêmes à travers les screens qui parsèment cet article... Ah oui c'est moche ! Les décors sont vides, aucun être vivant (à part les quelques arbres « Donkey Kong Country » dans le stage de la serre qui lui-même est moche), c'est sans vie, c'est statique et surtout très mal fait. En plus, les graphistes semblent vraiment ne pas s'être foulés pour ces décors vu qu'une grande partie est en fait symétrique. Je m'explique : les graphistes ont dessiné juste une moitié de stage, puis par un habile effet de miroir ont donné l'impression d'avoir tracé un stage complet. Dans le même ordre d'atrocités graphiques : l'interface générale du soft. On commence par l'intro dont le ridicule n'a pour égal que la qualité tout bonnement affreuse des illustrations des persos (qui sont absolument méconnaissables !). On arrive à un écran titre dont la sobriété et la simplicité rappellent une mauvaise affiche publicitaire. Ah... l'écran de sélection des persos...

Ils y sont disposés de manière totalement anarchique, et ne comptez pas sur leur nom pour les reconnaître (bah oui, je vous disais que les illustrations les rendaient méconnaissables) puisque la police d'écriture rend ces noms tout simplement illisibles. Après un écran d'ordre select « vite fait » (vous remarquerez qu'on ne doit plus appuyer pour le troisième perso, celui-ci est choisi automatiquement... quel preuve de génie de la part de SNK-PLAYMORE...), on arrive à l'écran de combat. Alors, je ne sais pas par quoi commencer. Dois-je vous parler des jauges de vie « Motor Toon grand prix », de la jauge de furie du MAX2 mode directement tirée de « Primal Rage » ou encore de l'absence

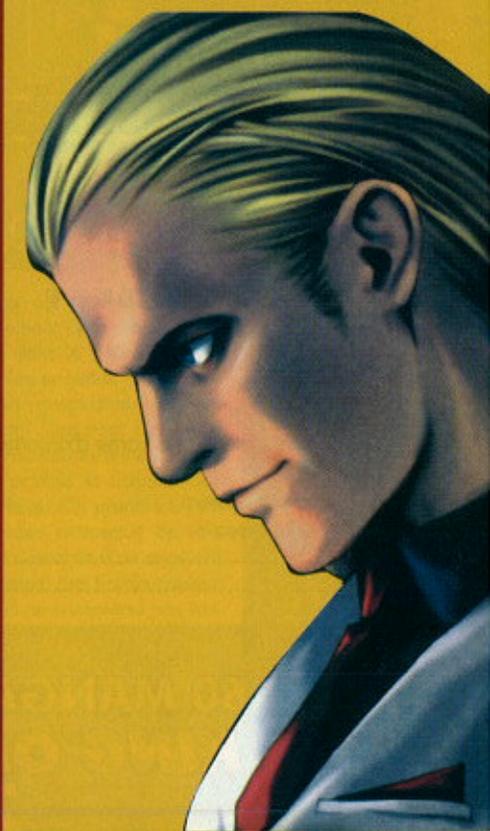
des noms des persos incarnés ? Vous comprendrez facilement par là que l'interface des combats est tout bonnement abominable et laisse vraiment un mauvais goût en travers de la gorge de toute personne ayant investi dans le jeu. Ah oui, comment ne pas vous parler des pitoyables effets lors des furies (une espèce de bave de couleur sur les persos) ou encore du MAGNIFIQUE effet lors des MAX2 (ou HSDM) qui est une véritable référence au mythique Golden Axe (comment ? ce n'était pas intentionnel ?). Certainement les effets « spéciaux » les plus affreux jamais vus dans un jeu de baston (eh oui, c'est encore plus moche que les effets très kitschs de Street Fighter EX 3). Maintenant que vous avez les rétines bien esquinées au vu de l'aspect esthétique du soft, attaquons-nous à vos tympans. Oui, les « musiques » du jeu ont provoqué bien des fous rires au sein de la rédaction. Les compositions sont dignes de musiques d'ascenseurs et sont absolument sans aucun rapport avec les stages qu'elles accompagnent. Et comme si ce n'était pas déjà assez difficile d'apprécier ces musiques, il est bon de savoir qu'elles s'arrêtent totalement à chaque round et recommencent à zéro (avec un résultat des plus agaçants). Et je ne parle pas des musiques qui accompagnent l'écran de sélection, une espèce de rap indescriptible qui n'est pas sans rappeler les plus mauvais moments des rap canadiens de Street Fighter III 3rd strike (yo !). Bon on arrête, je pense avoir perdu trop de temps à décrire quelque chose que le seul titre de ce paragraphe résume très très bien. Intéressons-nous maintenant de plus près aux nouveautés qu'offre cet opus par rapport à ses aînés...

### UNE VAGUE DE NOUVEAUTÉS ?

Déjà, pour parler de nouveautés, il faut d'abord savoir par rapport à quoi on se réfère. Avant d'aller plus loin, je serai clair : KOF NEOWAVE est une reprise directe de KOF 2002. Vous comprendrez donc que pour les personnages identiques, il n'y a AUCUN nouveau coup et AUCUNE nouvelle animation. L'ensemble du moteur est repris de l'avant-dernier opus NEOGEO jusqu'aux digits vocales et autres animations de rencontres. Donc ne vous attendez à AUCUN élément issu de KOF 2003. Voilà, vous êtes prévenus, intéressons-nous donc aux différences entre le KOF 2002 et le NEOWAVE. Tout d'abord, c'est au niveau du roster que cette différence est apparente. En effet, un grand nombre de personnages du 2002 passent à la trappe. Ai-

### GEESE HOWARD

...Ou comment détruire totalement le mythe autour d'un perso. Voilà, si comme moi vous étiez fans de Geese Howard et que vous comptez le rester, n'essayez JAMAIS d'arriver au bout du jeu, car la surprise et le dégoût vous attendent. Si son sprite est tout simplement horrible, son gameplay est aussi abusé que complètement fouillé et insensé. Pour couronner le tout, il est quasiment impossible à battre, et si par miracle vous y parvenez, vous aurez peut-être le privilège de voir ce qui doit être la fin de jeu la plus pitoyable de tout l'univers SNK. A bon entendeur, bonne chance !





nsi, on remarque la disparition de May Lee, Angel, K9999, Seth, Kusanagi et Rugal. Ces disparitions laissent place au retour de Shingo et King (présents dans le 2001), Jhun (du 2000) et l'incroyable présence de Saisyu (pas vu depuis le 98). Donc on peut penser qu'un vent de nouveauté souffle sur la saga... malheureusement ce n'est pas vraiment le cas. En effet Shingo et King sont exactement IDENTIQUES à leur version « 2002 » de la version Dreamcast et PS2 (qui en fait étaient repris de la version 2001, avec juste une furie normale transformée en HSDM, ce qui semblait quand même un peu douteux au niveau du travail fourni) et si là on ne pouvait pas trop en attendre du fait de leurs statuts de « bonus », il est complètement intolérable de voir que ces mêmes conversions soient les « nouveaux » persos du NEOWAVE. De plus, Jhun et Saisyu sont quasiment identiques à leurs versions d'origine et ne possèdent aucun nouveau coup (sauf une HSDM en MAX2 mode dont le ridicule m'évitera de vous en parler dans ces lignes...). On arrive donc à un amer constat : pas de vrais nouveaux persos et pas de nouveaux coups... Que reste-t-il pour relancer l'intérêt de cette « nouvelle version » ? Eh bien l'équipe de SNKPLAYMORE a eu l'audacieuse idée d'intégrer à cette édition trois modes de jeux distincts, sélectionnables avant de choisir son équipe. Ces trois modes sont : le SUPERCANCEL mode (SC mode), le GUARD BREAK mode (GB mode) et le MAX2 mode (M2 mode) et proposent chacun un panel d'actions bien distincts.

Le SC mode permet de cancel certains coups spéciaux par d'autres coups ou encore par une furie (sachant qu'un cancel par un coup spécial coûte un level de furie et qu'un cancel de furie coûte deux levels). Ce mode vous donne aussi accès aux SDM (les furies max) pour deux levels de supers (comprenez par là qu'un cancel par une SDM vous coûtera trois levels). C'est le mode le plus intéressant en terme de gameplay car c'est celui qui offre le plus de possibilités et donne l'un des seuls véritables aspects de nouveauté que peut procurer le soft. Les cancels sont nombreux, pour la plupart nouveaux, et donnent vraiment l'impression d'être en face d'un nouveau KOF. Le seul problème c'est qu'on a rapidement fait le tour de tous les cancels intéressants... Le GB mode donne là accès à deux nouvelles possibilités dans la série des KOF : le just defend et le guard break attack (une sorte de C+D imbriquable). Ce mode paraît au départ assez limité, mais se révèle assez efficace avec certains

persos. Enfin le M2 mode nous donne une jauge de furie qui se remplit continuellement et qui donne accès au SDM et aux HSDM (les mêmes que KOF 2002) pour une jauge de furie lorsqu'on perd un quart de sa jauge de vie. Tout comme le GB mode, ce mode se révèle intéressant avec certains personnages et ce, même avec l'impossibilité de rouler. Un cinquième bouton fait son apparition, le Bouton Heat qui permet de sensiblement augmenter sa force d'attaque durant un court laps de temps, en échange du jauge de vie qui se vide. L'activation de ce mode est instantanée et ne peut se faire pendant une attaque ou lorsqu'on se prend des coups. Enfin, il faut savoir que quel que soit le mode sélectionné, on entame le match avec sa jauge au max. Au niveau des autres différences, on notera une vitesse de jeu légèrement ralentie mais ce qui ne change aucunement les timings des combos par rapport au 2002. Les furies aussi disposent d'un freeze effect (un blocage lors de l'activation) plus conséquent qui permet de placer un grand nombre d'entre elles en anti-saut assez facilement. La jauge de garde est visible, et il est désormais beaucoup plus facile de savoir précisément quand celle-ci va céder (idéal pour les pressings).

Enfin, on notera un remodelage assez conséquent au niveau des temps morts et coups normaux cancelables pour un grand nombre de persos afin de rééquilibrer le jeu. Malheureusement si certains monstres du 2002 se sont vus affaiblis (Athena pour ne citer qu'elle) d'autres se voient encore plus puissants jusqu'à devenir carrément abusés (Choi... mon dieu...). Il est peut-être un peu trop tôt pour s'exprimer, mais le jeu semble un peu mieux équilibré que l'épisode 2002 dont c'était le principal défaut.

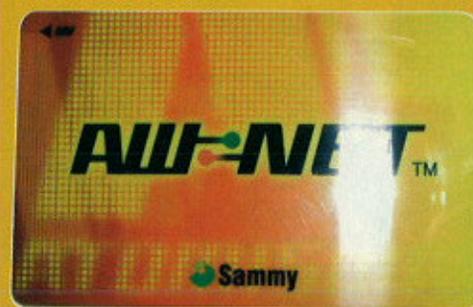
## NEO VERDICT

Difficile... Difficile de donner un verdict final sur le jeu. D'un côté on a une catastrophe artistique et visuelle. Un foutage de gueule magistral de la part des développeurs dont le seul mérite est de nous avoir bien faits rire. Et d'un autre, on a quand même la saga KOF. Un jeu au gameplay riche, et aux personnages charismatiques, arrivé à une certaine maturité à l'épisode 2002 qui se retrouve ici complété de quelques nouvelles subtilités, en dépit du très riche et équilibré MAX MODE et de quelques persos intéressants (mais pas assez exploités). Après une longue réflexion, j'arrive tout de

même à une conclusion : ici on ne juge pas KOF en général, mais cet opus NEOWAVE dans ce qu'il apporte. Et là, il n'y a pas photo, le NEOWAVE est un mauvais jeu. Il est difficile d'apprécier un jeu aussi peu convaincant visuellement et offrant d'ailleurs faibles nouveautés, surtout au prix actuel du système avec le jeu (comptez environ 1000 euros en France pour un slot Atomiswave avec le KOF que vous pouvez brancher sur une borne ou un arcade system). En attendant un portage console... Voilà, c'est dit, maintenant c'est quand même un KOF 2002, en moins bien et bien plus moche, mais avec pas mal de petits trucs qui nous feront jouer pendant quelques mois, en attendant le prochain KOF 2004. Et là j'espère vraiment que le jeu sera de qualité, sinon on pourra peut-être définitivement enterrer la saga KOF...

## PERSOS CACHÉS

Là encore, on va dire que les développeurs ont joué la carte de la prudence en proposant des personnages « cachés » qui sont en fait juste des persos du 2002 manquant à l'écran de sélection. Il s'agit de Orochi Yashiro, Orochi Shermie, Orochi Chris, Vanessa, Ramon, Kim et Geese. Vous me demanderez pourquoi Kim et pas Seth ? Tout simplement parce que Seth était bel et bien prévu dans le jeu à la place de Kim mais comme ce dernier a été énormément demandé par les fans, ce pauvre Seth est tout simplement passé à la trappe. Ses fans pourront toujours le retrouver dans le très douteux KOF XI. Afin de jouer avec ces personnages, il vous faudra utiliser la carte de membre AWWNet mis en place par Sammy afin de les acheter. Malheureusement en Europe ce type de dispositif est très peu répandu...





# THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE FIGHTING GUIDE

Voici maintenant deux pages explicatives sur les nouvelles subtilités de gameplay qu'apporte cet épisode de transition sur le nouveau support arcade Atomiswave.

## LE SUPER CANCEL MODE (SC MODE)

Ce mode donne la possibilité de cancel certains coups spéciaux par d'autres coups spéciaux (special cancel) et certains coups spéciaux par des furies (super cancel). Il donne trois levels de furies au max, et nécessite deux levels pour exécuter une furie au max.

Pour les special cancel, la règle veut qu'il y ait des « starters » (coups qui peuvent être cancelés) et les « cancel by » (coups qui peuvent cancel un autre coup spécial). Il faut aussi savoir que chaque cancel vous coûtera un level de furie (sur les trois dont dispose ce mode). Un petit exemple avec King dont le « starter » sera son demi arrière C et son « cancel by » son demi arrière C. Le combo logique est donc : D (2 hits), demi avant C [cancel], demi arrière C. Ce combo consomme donc un level de furie. Mais il existe aussi certains mouvements qui sont à la fois « starter » et « cancel by » ce qui est



On choisit son mode de combat avant de choisir ses personnages.

le cas du demi arrière C de King. Cela peut donc donner ce type de combo : D (2 hits), demi avant C [cancel], demi arrière C [cancel], quart avant D. Un combo fait très mal et qui coûte deux levels de super (pour deux cancels). Certains combos, du fait des propriétés spéciales des coups qu'ils comportent peuvent donner lieu à une répétition. Exemple avec Iori : Jump D, C, demi arrière D

[cancel], demi arrière avant C, course, C, demi arrière D [cancel] demi arrière avant C, course, C, demi arrière D [cancel], demi arrière avant C, course C, demi arrière D. Un des combos les plus dangereux du jeu qui consommera la totalité de vos trois level de super, mais qui est facilement plaçable en début de match vu que vous commencez directement avec votre jauge pleine.

Les super cancels répondent à une règle plus simple vu qu'il faut juste avoir en tête que certains coups spéciaux sont cancelables par des furies et que chaque cancel par une furie level 1 coûte deux levels de super et qu'un cancel de furie MAX coûte trois levels. Exemple avec Chris : Jump D, C, avant A, demi arrière A [super cancel] deux quart arrière D. Il est aussi possible de cancel n'importe quel coup normal par une roulade afin de piéger un adversaire qui tente un counter C+D sur sa garde. Assez efficace en fin de match, cette action

vous coûtera tout de même un level de furie. Le SC mode est certainement, et de très loin, le mode clé de ce nouvel opus Neowave car il vous donne un large panel de combos, surtout que vous commencez le match avec votre jauge au max, et que celle-ci se remplit assez rapidement. Les cancels peuvent aussi avoir certains attributs défensifs, comme par exemple cancel un dragon à la relevée qui passe dans la garde par un coup spécial qui éloignera votre adversaire et rendra définitivement votre wake up game hasardeux totalement safe. Exemple avec K' : dragon C [cancel] quart avant C, avant B.

## LE GUARD BREAK MODE (GB MODE)

Ce mode permet d'effectuer des Just Defend et les Guard Break attacks. Il donne 2 jauges de furies au max, et il faut 2 levels pour exécuter une furie au max. Le just defend permet d'avoir une garde au block stun réduit, et surtout de ne pas se prendre de dégâts lorsqu'on se protège d'un coup spécial ou d'une furie. Bizarrement le timing est assez différent des autres jeux, et là il semblerait qu'il fasse activer sa garde beaucoup plus tôt que prévu. Un certain temps d'adaptation sera nécessaire. Il est malheureusement impossible de just defend en l'air (contrairement à Mark Of The Wolves et Capcom vs SNK2). Les persos qui ont le plus gros avantage à just defend sont très clairement les choppeurs. En effet, il leur suffit de just defend n'importe quel coup et d'être à la bonne distance pour pouvoir chopper instantanément.



Le Cancel de King à l'oeuvre, les dégâts infligés sont considérables pour deux levels de furies.

## LE BOUTON HEAT

Le cinquième bouton n'a pas seulement pour rôle de nous priver définitivement du stick neo. Il sert aussi à sensiblement augmenter la force d'attaque de son perso pendant un lap de temps. Son activation peut se faire à n'importe quel moment (du moment que le perso ne frappe pas ou ne se fait pas frapper), et s'achève soit après avoir reçu un coup adverse, soit après une durée de temps précise, soit tout simplement en ré appuyant sur le bouton. Attention toutefois, votre jauge d'énergie descend petit à petit pendant le passage dans ce mode. Son utilisation ne doit donc pas être faite n'importe comment, et le meilleur moyen de le rentabiliser c'est quand on est surs de placer l'attaque qui suit (exemple : avant un dragon sur un adversaire en l'air, avant un combo qu'on est surs de placer etc).





Maxima fait un Just Defend, il ne perd pas de vie sur les attaques répétées de King.

La Guard Break attack est une attaque imblocable qui projette son adversaire contre le mur (wire attack) et permet donc de réenchaîner derrière. L'activation de ce coup passe par une légère animation dans laquelle le perso est invincible (mais choppable) suivie de son attaque C+D classique mais imblocable. La Guard Break attack coûte un level de super et a les mêmes propriétés qu'un coup spécial classique. Il est donc possible de cancel vos coups normaux par cette attaque.

Le GB mode s'avère être un atout de force pour les choppeurs car ils disposent à la fois d'une garde rendant toute attaque contre celle-ci risquée pour les adversaires, mais en plus d'une très bonne alternative à leur choppe grâce à leur Guard Break attack. Le plus gros défaut de ce mode sera tout de même l'absence de counter C+D en cas de pressing dans la garde. A vous de maîtriser les just defend pour pallier ce problème. La jauge de super se remplit toute seule pendant le match, mais il n'est possible de stocker qu'un seul level. Par contre il est impossible de rouler durant ce mode. Les furies au max sont possible une fois qu'on a perdu les trois quarts de la jauge de vie et ne coûtent qu'un level. La particularité de ce mode est qu'il donne accès au HSDM (ou MAX2). Les HSDM (Hidden Super Desperation Moves) sont les furies cachées de KOF 2002. Il s'agit en quelques sortes (sauf exceptions) des meilleures furies de chaque perso. Leur exécution demande souvent une manipulation assez compliquée, mais les résultats sont ravageurs. Tout comme les furies max, il est nécessaire d'avoir perdu les trois quarts de sa jauge de vie avant d'y avoir accès.

## TOP TIERS

Il encoore un peu trop tôt pour s'exprimer à ce sujet, mais il faut noter que certains personnages dans certains modes se démarquent du lot :

**Choi** : que ce soit en SC mode ou M2 mode, Choi s'avère particulièrement efficace. Faisant déjà partie des meilleurs persos du 2002, il ne fait que confirmer son statut de perso abusé pour peu qu'il soit correctement joué.

**Iori** : c'est en SC mode que Yagami s'avère très efficace grâce à un combo ravageur (voir texte principal). Il possède aussi une excellente furie qui passe sous les boules et fait office d'un excellent anti-air.

**King** : tout comme Iori c'est en SC mode qu'elle fait le plus mal, grâce à de puissants combos, mais aussi grâce à un panel de coups normaux extrêmement efficace. King marque un retour en force.

Le principal intérêt de ce mode est qu'il donne une jauge de furie souvent (voir tout le temps) pleine et peut s'avérer être un atout de poids les campeurs. De plus, de fait de l'abus de certaines HSDM, certains persos deviennent tout bonnement dangereux une fois leur jauge de vie vidée. L'absence de roulade peut aussi rendre service à un grand nombre de kofeurs qui ont la fâcheuse habitude de trop rouler. Ce mode retire ce mauvais réflexe et oblige à zonner.



Pour ceux qui ne comprendraient pas complètement ce qui se passe à l'écran, il s'agit de Kyo qui exécute sa HSDM (Hidden Super Desperate Move) sur ce pauvre Clark.

**Introduction** 2.0

L'intro la plus moche jamais réalisée dans l'histoire de jeux SNK, c'est dire...

**Interface** 1.9

Tout aussi moche que l'intro, une grosse catastrophe.

**Scénario** ...

Un dream match, donc sans scénario

**Graphismes** 5.2

Il méritait facilement 2.0 si il ne fallait noter que les décors... mais les persos sauvent l'affaire

**Animation** 7.2

Assez inégale, mais de qualité avec des mouvements assez détaillés

**Musique** 6.3

Des musiques d'ascenseur qui se coupent. Certains thèmes restent agréables.

**Bruitage** 8.5

Les digits et les bruitages KOF sont bel et bien là !

**Gameplay** 8.8

C'est du KOF, on aime ou on aime pas. Mais le jeu reste très prennant.

**Durée de vie** 6.4

Si on connaît le 2002, on fait malheureusement trop vite le tour du soft. Une première pour un KOF

Gamest

5.0

Overall

6.7



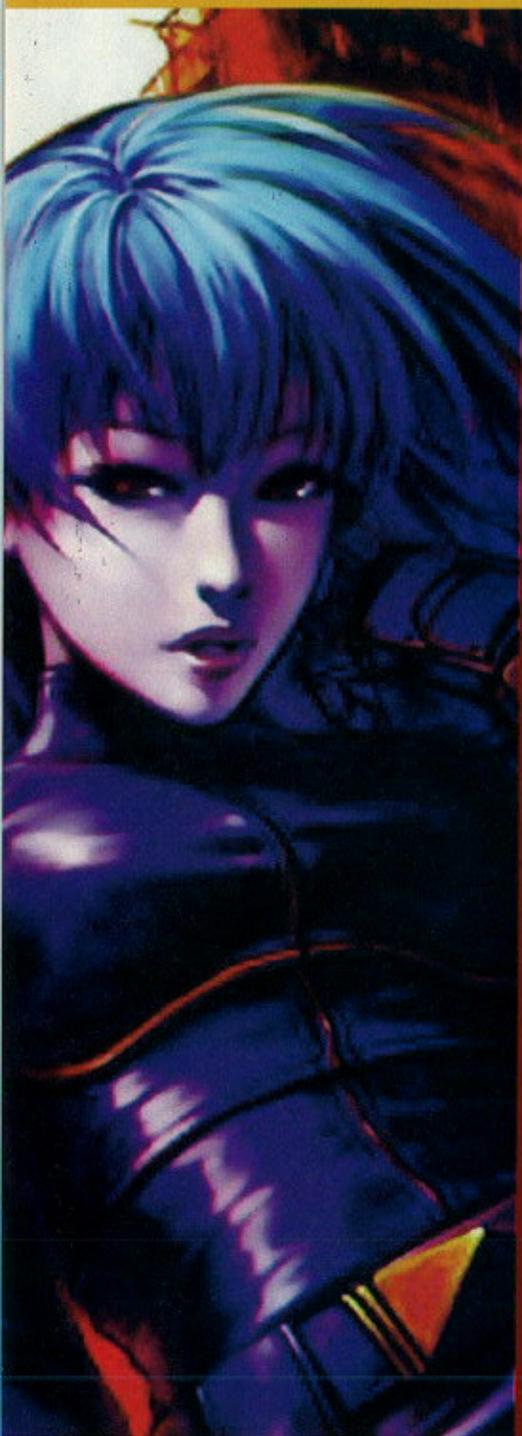
**KOF SPECIAL STRIKE**

**THE KING OF FIGHTERS**

**2000**  
THE KING OF FIGHTERS 2000™

Les conversions Playstation 2 des jeux SNKPLAYMORE arrivent enfin en Europe et en France après toutes ces années d'attente. Et comme si ça ne suffisait pas, l'éditeur Nobilis commence très fort avec la sortie d'une box KOF 2000 et KOF 2001 et le tout pour la modique somme de 30 euros ! Arkadia se permet ce mois-ci de revenir sur ces deux bombes de la baston 2D...

Friemel



Dernier volet développé par l'équipe originelle de SNK, l'épisode 2000 est un épisode d'adieu, une sorte d'au revoir et de remerciements pour les fans de la série. Il voit aussi l'apparition de nombreux nouveaux personnages dans la saga. Il s'agit de Vanessa, Ramon, Seth, Lin, Hinako et Kula (et Zero dans le rôle du dernier boss). Ces nouveaux persos marqueront à eux seuls une sorte de renouvellement et donneront une nouvelle vie à la saga notamment grâce à un gameplay original dont le style n'a jamais été vu dans un autre jeu de baston. Vanessa se joue à coups de pressings, téléportation et enchaînements non-stop (trop jouissif). Ramon fait office de choppeur mais avec de nombreuses variantes garde haute/basse et une excellente mobilité en l'air, Seth joue dans le défensive avec une série de contres mais aussi des enchaînements très très efficaces au corps à corps (sans parler de son panel de coups aériens), Lin reprend les voiles du ninja de l'histoire (ah Eiji...) mais possède une large liste d'enchaînements et de pressings qui en font un des personnages les plus efficaces du jeu au corps à corps (sans compter ses aptitudes spéciales de téléportation, empoisonnement etc.), Hinako est certainement la seule petite fille sumotori dans l'histoire des jeux de baston et se révèle en fait être un personnage très agile et très puissant (sa furie unique fait de gros dégâts) et enfin Kula, qui au départ semble être un clone de K', se démarque suffisamment grâce à son style de jeu posé et ses anti-sauts impeccables, un personnage de zoning en soi. Le dernier boss quant à lui ne remportera certainement pas la palme du charisme mais possède un style de jeu original et des attaques tout simplement magnifiques.

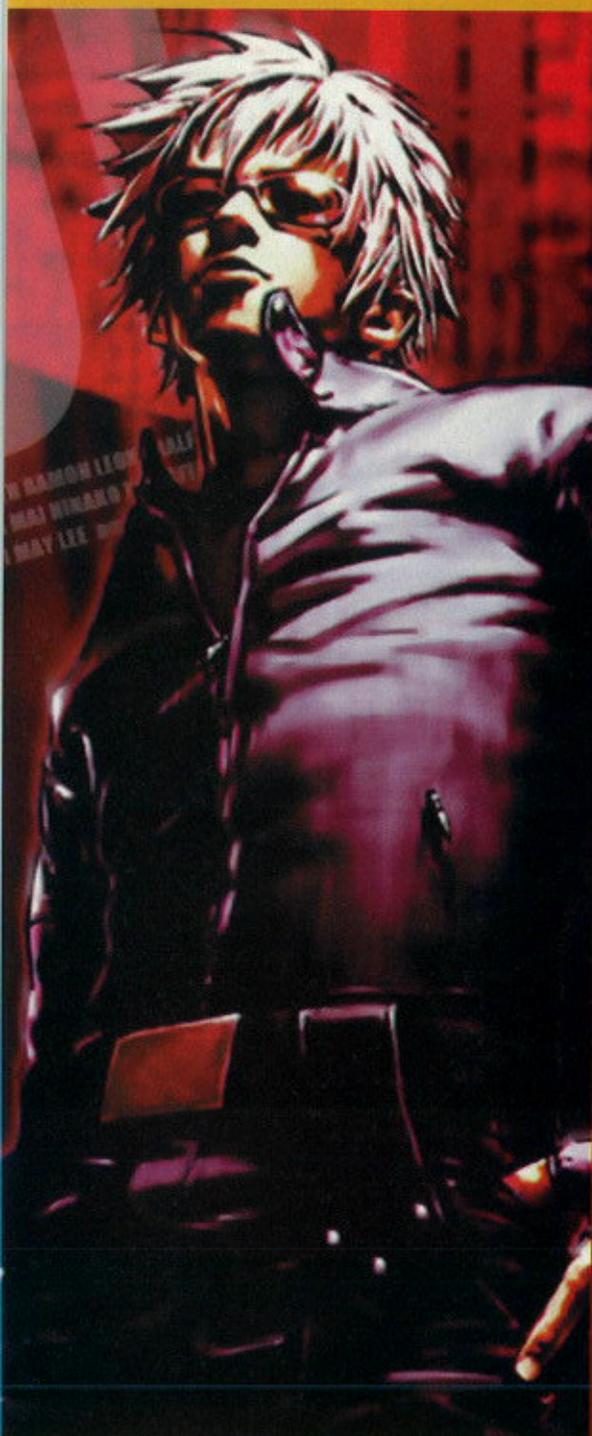
Suite « directe » de l'épisode 99, KOF 2000 en reprend les grandes lignes du gameplay mais les pousse tellement loin que le jeu s'en démarque totalement désormais. Comment parler de KOF 2000 sans évoquer son système de strikers à polémiques. Une fois qu'on a choisi sa traditionnelle équipe de trois persos, il vous faut choisir un quatrième personnage qui fera office de « striker ». Un striker est un personnage qui peut intervenir pendant le combat pour vous porter main forte (sauvetage in extremis, ouverture de combo, regain de vie et de jauge de furie...), mais dans cet opus, les conditions d'appel du striker son beaucoup plus ouvertes que dans le 99. Ici on peut appeler son striker en position initiale (ce qui donne une animation dans laquelle votre personnage est invincible) mais pendant un jump, pendant une attaque, un coup spécial (pas pendant une furie), à la relevée et pendant une choppe normale (cette action donne une intervention du striker identique pour tous mais coûte une pastille de furie en plus). Vous

aurez donc compris, le striker est omniprésent pendant les affrontements, et si pour certains ça peut paraître totalement abusé (on peut mettre un coup dans le vide, sans courir trop de risques puisque peut toujours appeler son striker pour se couvrir) et il est aussi vu par beaucoup comme un moyen d'élargir les possibilités lors des affrontements et forcer les joueurs à prendre en compte cet élément supplémentaire, que ce soit le striker de l'adversaire (ne pas agir précipitamment) mais aussi son propre striker (notamment les nombreux combos que celui-ci permet). Mais bon, avant de s'emballer, il faut savoir que l'utilisation d'un striker n'est pas gratuite, et utilise une pastille striker (celles-ci pouvant être rechargées en échange d'une pastille de furie en provoquant son adversaire). Si en principe il existe autant de strikers que de personnages différents (chaque perso à sa propre intervention en striker qui peut par ailleurs varier en fonction de certaines situations), SNK a mis en place le système des « another strikers » qui sont les strikers alternatifs de chaque personnage et sont en fait des figures clé de l'univers SNK et possèdent donc une intervention striker différente. Vous comprendrez par là que le nombre de strikers différents s'en retrouve doublé, et comme si ça ne suffisait pas, certains persos possèdent un troisième striker. Donc vous aurez l'embaras du choix quant au striker à choisir (même si malheureusement seule une poignée d'entre eux s'avère réellement efficace). Pour ce qui est des autres subtilités du gameplay, la jauge de furies peut se remplir trois fois et une fois arrivée au max, 3 options s'offrent à vous. Soit exécuter une furie au max, soit passer en Armor Mode (dégâts démultipliés et l'on ne voit pas son perso se prendre les coups ce qui lui permet de ne pas être arrêté par les coups adverses lors de ses propres attaques), soit passer en Counter Mode (nouvelles possibilités de cancels, furies infinies et possibilité de cancel certains coups spéciaux par des furies). Ces trois options, une fois exécutées vous priverons momentanément de votre jauge de furies (les Armor et Counter mode sont limités dans le temps). Le gameplay du jeu offre aussi de nombreuses autres subtilités que je vous laisse le loisir de découvrir.

Mais c'est surtout grâce à son ambiance que KOF 2000 se démarque des autres épisodes. Les décors sont vraiment magnifiques et les musiques qui orchestrent les différents affrontements sont certainement parmi les meilleures de toute la saga. Je pourrais encore vous parler de ses illustrations splendides ou bien des nombreuses animations spéciales, mais vous l'aurez certainement compris, KOF 2000 est beau et n'a absolument pas pris une ride malgré les 4 années qui nous séparent de sa sortie NEO-GEO.



# THE KING OF FIGHTERS 2001



Reprenant la flamme laissée par SNK, les développeurs coréens de chez Eolith seront les auteurs de cette édition 2001 marquant une nouvelle page de la légendaire saga et un grand nombre de bouleversements. Tout d'abord au niveau des personnages, on compte la malheureuse disparition de Jhun et Kasumi, mais pour accueillir un certain nombre de nouveaux personnages. Cet épisode marque déjà le grand retour de Heidern, Daimon et Xiangfei. Mais de tout nouveaux personnages viennent s'en mêler, avec l'introduction de K9999 et son style totalement original basé sur des coups normaux déconcertants et des furies très efficaces, un perso de pressing en soi (et véritable clone de Tetsuo d'Akira au passage), Foxy qui passe de stade de striker du 2000 à celui de personnage à part entière et combat au fleuret et possède une série d'enchaînements très (voir trop) efficaces, Angel dont le style de jeu est difficilement descriptible, si ce n'est qu'elle possède une série de coups qui ne peuvent être exécutés uniquement si ils sont enchaînés entre eux et enfin May Lee et ses deux stances de combat. Les boss sont Zero (qui revient accompagné de trois strikers) et Igniz (qui au passage est certainement le boss le plus abusé de l'histoire des KOF...).

Le jeu introduit un nouvel élément au niveau des affrontements. En effet, il est toujours question de choisir quatre persos mais cette fois-ci on vous demande de choisir quels seront ceux qui combattront et quels sont ceux qui feront office de strikers. Libre à vous de constituer une équipe de trois persos + un striker, deux persos + deux strikers, un perso + 3 strikers voir quatre persos et pas de striker. Cependant cette organisation répond à une certaine logique. Plus vous avez de persos, moins ces persos seront efficaces. Et cette efficacité transparaît aussi bien au niveau des dégâts et de la résistance qu'au niveau du nombre de pastilles de furies stockables et du nombre de strikers. De plus, ce choix aura une plus forte incidence par rapport aux nouvelles subtilités qu'offre le jeu. Tout d'abord, le système de strikers se voit complètement remodelé. Ainsi les conditions d'utilisation de celui-ci se voient nettement diminués. On ne peut appeler un striker que en position initiale, pendant une attaque normale qui touche l'adversaire (gardée ou pas) et pendant certaines frames d'animation de certains coups spéciaux. De plus une attaque portée après un striker possède des dégâts grandement diminués et le seul moyen d'augmenter les dégâts d'un combo avec striker est d'enchaîner différents strikers (les dégâts occasionnés par les strikers sont amplifiés sous ces conditions mais pas celle de votre perso de base). Enfin l'utilisation d'un striker coûte tout simplement une pastille de super. Vous comprendrez par là que leur utilisation s'en retrouve nettement moins importante et intéressante que dans l'épisode 2000 et permet tout de même de réaliser quelques jolies choses. Par contre,

si le système de strikers a été diminué, il n'est à fait de même pour les autres possibilités du jeu. D'abord, les furies max ne coûtent plus que deux de super mais les modes Armor et Counter disparaissent. Le jeu voit aussi l'apparition des wire-attacks, des coups qui font rebondir l'adversaire contre le bord de l'écran et permettent de rattraper l'adversaire en suite (certaines wire-attacks ne sont possibles que si on touche en counter). Enfin la dernière grosse nouveauté est l'apparition des super cancels (cancel un coup par une furie). Si ces derniers étaient possibles en mode dans le 2000, ici ils ne vous coûteront qu'une pastille supplémentaire et permettent de réaliser des dévastateurs (surtout que certains persos peuvent enchaîner une furie par une autre...). Mais ce qui marque la particularité de cet opus est certainement le grand nombre de possibilités offertes par les persos. Dans cet opus presque tous les persos sont au meilleur de leur forme et possèdent des aptitudes uniques les rendant beaucoup plus puissants. Un aspect « abusé » en ressort, mais le jeu a une certaine cohésion vu que la majorité est sur le thème. Malheureusement, certains persos se démarquent avec de nombreux combos infinis et des coups très puissants (quelle bêtise d'avoir changé les manipulations des attaques de Heidern).

Le plus gros point faible reste tout de même le « côté artistique » du jeu. Les décors sont moches et les persos ne s'y intègrent assez mal, malgré leur refonte totale dans cette version PS2 (enfin ils restent un peu plus agiles à regarder que l'originale version NEOGEO). Une mention pour les illustrations qui, même si elles sont au meilleur effet que la version NEOGEO, restent assez faibles et d'un goût douteux. Enfin la musique est très proche de la version NEOGEO et là... c'est peut-être la bande-son jamais écoutée dans un jeu de baston. Les compositions sont tellement ridicules qu'aujourd'hui nous font plus rire qu'autre chose. Contrairement à ce qu'on a pu entendre, KOF 2001 est tout, sauf agréable à l'oreille. Ce coffret reste néanmoins une excellente affaire. Avec deux monuments de la baston 2D, un jeu de vie illimitée et un plaisir inégalé que seule la série SNK peut offrir, leur acquisition devient presque une obligation pour tout fan de baston (et même pour les autres vu le prix). Il est important de savoir que ces jeux sont absolument pas pris en ride, et ont des arguments qui font que ces jeux restent à part entière et aucunement obsolètes face au volets qui suivent. Félicitons donc l'initiative de Nubilis et restons « aware » concernant leurs prochaines sorties et l'annonce d'un coffret KOF 2002/2003 risque d'être bien de marquer un coup sans précédent dans l'histoire des jeux de baston 2D en France.





## EDITO

## Retro... grade ?

Le Retro Gaming est un phénomène passionnant à plusieurs égards, tout comme les gens qui y adhèrent, souvent des gamers de 20-30 ans et plus. Comment peut-on apprécier un jeu dont la réalisation date d'un autre âge ? Est-ce par goût ou par excès de nostalgie prononcée ? Tous les retro-gamers vous diront que ce n'est qu'une question d'esthétique, que les décors étaient mieux avant ainsi que la musique en midi etc. Ils affirmeront aussi que l'aspect nostalgie ne joue que peu dans l'histoire, les chefs-d'œuvre étant de toute façon à l'abri du temps. Restons un peu sérieux, s'il y a dix ans on nous avait posé devant les yeux ne serait-ce que la démo de Resident Evil 4 ou de Metal Gear 3, on aurait jeté nos vieilles cartouches par la fenêtre. Pourtant, indéniablement, j'avoue moi aussi avoir un pincement au cœur unique ne serait-ce qu'à l'évocation d'un Shinobi ou d'un Streets Of Rage 2 alors que l'annonce d'un nouveau hit sur Play 2 ne me fait ni chaud ni froid. De même, plus aucun jeu ne m'impressionne autant aujourd'hui que des monstres des années 90. Quel facteur, autre que la réalisation, joue donc sur notre appréciation pour que le rétro nous attire autant ? Cette question était restée en suspens dans mon esprit jusqu'à très récemment. La réponse est tout simple et me fut soufflée au cours d'une discussion avec Aliasaka : le fait est que notre esprit s'émerveille plus facilement quand on est jeune. On s'étonne plus vite, on ressent plus de chose etc. Les années passent et même si les jeux sont toujours aussi biens, on ne peut plus ressentir la même émotion qu'à l'époque, celle d'une première fois. C'est pour ça que les amours de jeunesse sont les plus précieux et ne nous quittent jamais. Le Retro Gaming est tout simplement la possibilité illimitée de revivre nos amours de jeunesse, de ressentir les mêmes émotions qu'avant. Seuls les jeux vidéo vous permettent ce petit voyage dans le temps. Maintenant, vous saurez pourquoi vous tenez tant à vos vieilles bécanes...

Après le discours pseudo-philosophico-sociologique à la mode dans ce beau magazine, revenons au menu rétro de novembre. Vous êtes d'abord gâtés avec deux Software Time Machine signés Bruno et deux grandes sagas made in Sega : Shinobi et Street Of Rage. Pour compenser, on vous met après une pincette de Nintendo avec la machine du mois qui n'est autre que la Game Boy racontée par notre Gunpei-fan préféré. Restons un peu chez le père Mario avec Super Power : un grand magazine qui restera dans nos mémoires pour son ton à part à l'époque. Je me souviens notamment d'un comparatif entre Q\*Bert et le flan au pruneau qui m'aura marqué à vie. Reste alors le dessert, un bouquet final avec une avalanche de tests rétro plutôt variés et quelques surprises comme Tetris Butou Gaiden et Chibi Maruko-Chan Mezase Minami No Island qui n'ont jamais été testés en France...

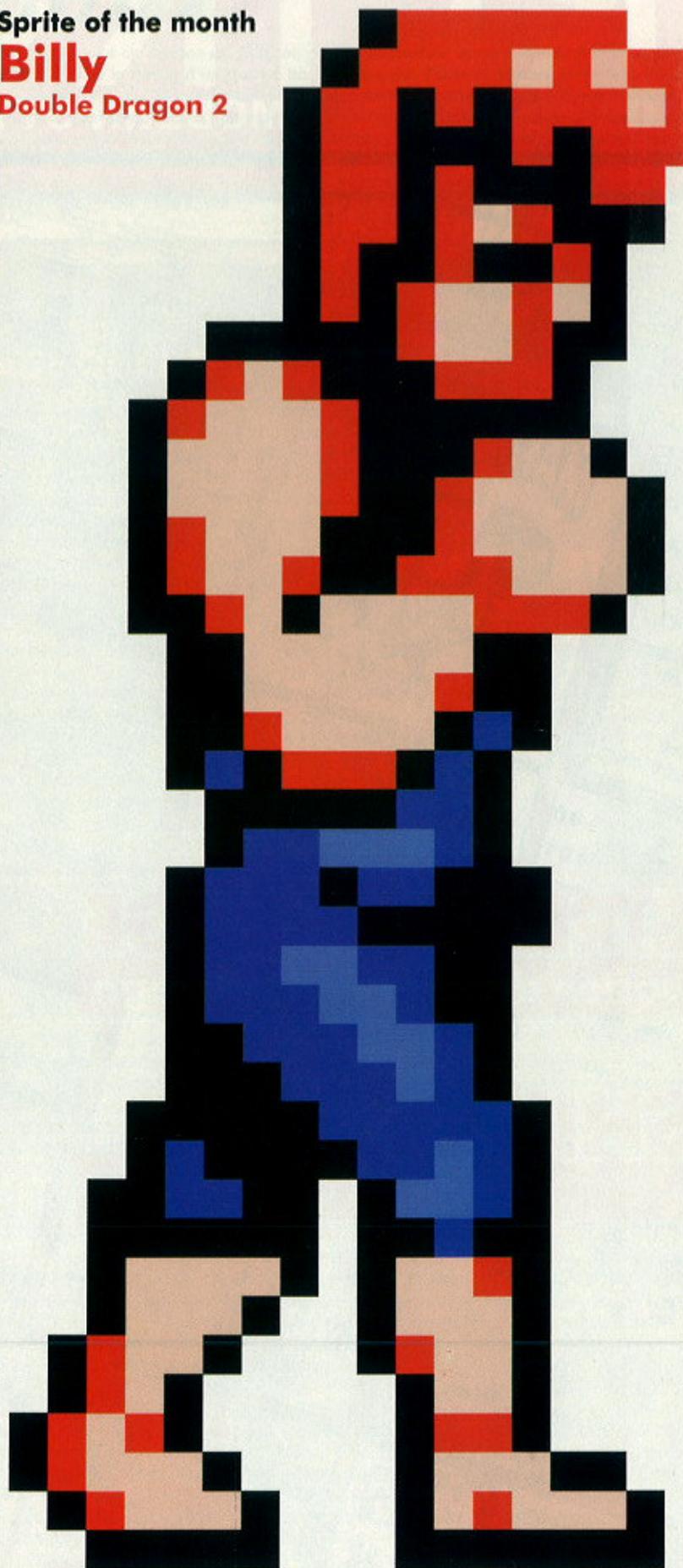
Vous aurez enfin remarqué que la signature de Link n'est malheureusement plus présente ni dans cet éditto, ni dans les articles qui suivent. Notre vaillant compagnon a de nouvelles occupations professionnelles qui ne lui laissent plus le temps de se consacrer à nos pages rétro, pour le moment. Espérons qu'il reviendra dans un avenir proche...

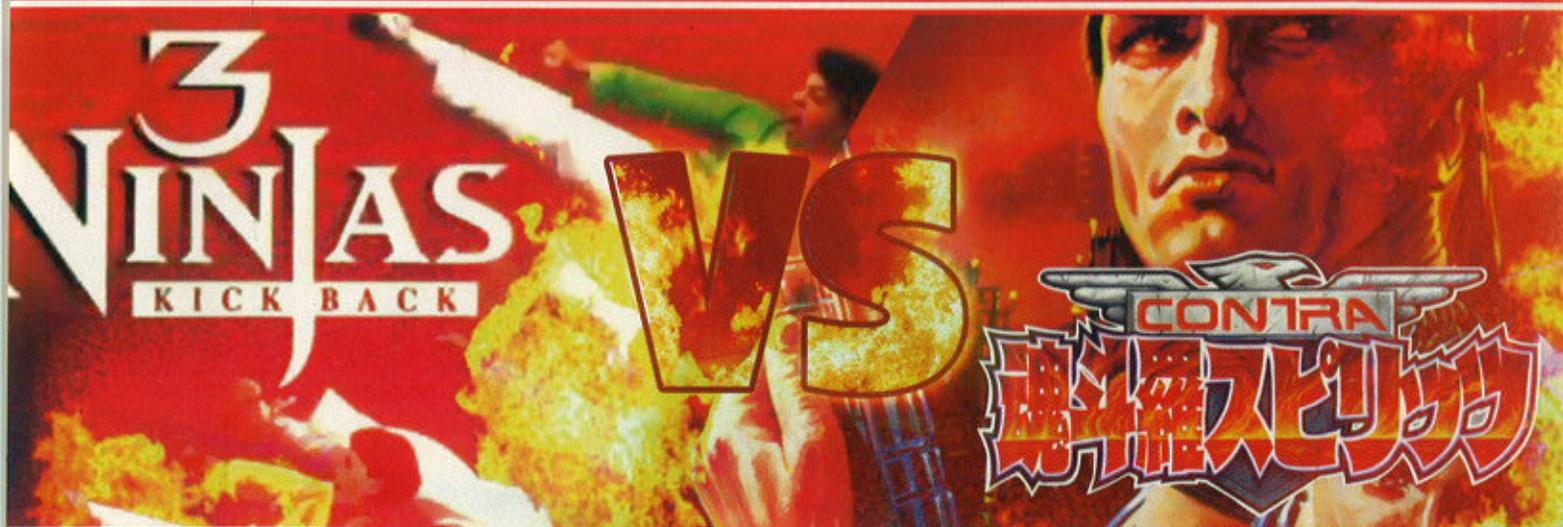
Asenka

## Sprite of the month

Billy

Double Dragon 2





Attention, le Non-Celebrities Death Match que vous allez lire dans quelques instants est une pièce d'une grande rareté. Il va opposer un jeu très connu, Contra III, à une merveille oubliée de notre mémoire ludique, 3 Ninjas Kick Back. Un jeu tellement rare que je me souviens difficilement avoir trouvé un test à son sujet lors de sa sortie... Leurs points communs ? Un casting de rêve avec d'un côté les frères jumeaux de Rambo et de l'autre les cousins éloignés de Macaulay Culkin. Qui mérite alors le titre du meilleur blockbuster de la Super Nintendo ?

Asenka

### Le Favori : Contra Spirits (1992) - Super Famicom

### Le Challenger : 3 Ninjas Kick Back (1993) - Genesis



Suite/remake des fameux Contra arcade du même éditeur (Konami), Contra Spirits au Japon a fait l'effet d'une bombe lors de sa sortie sur SFC. Il est encore considéré aujourd'hui comme l'un des meilleurs Run & Gun 2D de l'histoire des jeux vidéo. On se souvient tous des boss gigantesques, des armes multiples, du passage à moto etc. Oubliés donc en 1992 les Cyber Lip Neo-Geo, Gun Force d'Irem et autre Midnight Resistance, et place au Killer de

Konami qui pouvait en plus se jouer à deux. Difficile de trouver des défauts au jeu même si l'on parle des niveaux en vue aérienne... qui représentent tout de même 40% du jeu ! C'est à partir de ce point précis qu'on commence à se poser des questions. Imaginez les programmeurs à deux mois de la finalisation du jeu, se disant qu'ils ont réussi le titre parfait et que tout le problème est bien là. Pensez à tous ces maîtres au cinéma qui ont un succès incontestable avec leurs premiers films : Lucas avec Star Wars, Tarantino avec Reservoir Dogs ou Pulp Fiction... Après, il leur est bien difficile de faire mieux ou même aussi bien. Ayant conscience de ça, nos amis de Konami ont décidé d'infliger à leur chef-d'œuvre ces fameux levels « vomis ». Qu'ils sont intelligents ! Maintenant on comprend mieux le pourquoi du comment. Passons alors sur le casting douteux de la VF avec des acteurs tellement moches qu'on a dû les remplacer par des robots... Il y a aussi une théorie à ce sujet : en 1992/93, Robotech (Macross) avait déjà été multi-diffusé sur la 5 et cie. C'était l'occasion ou jamais d'imaginer un projet audacieux dans lequel John Rambo

aurait volé une armure héritée de la protoculture pour s'en servir dans une mission visant à l'anéantissement de la race Alien III ! Ainsi était née la version PAL : Super Probotector. Dommage que le projet n'ait jamais été vendu au cinéma... Enfin bref, maintenant vous savez tout, ou presque, sur l'histoire de ce jeu culte et mythique, légendaire, et même cultissime, qui déchire sa r... etc.



FIFTY YEARS AGO...  
I WAS JUST ABOUT YOUR AGE...  
I FOUGHT FOR THE HONOR OF  
RECEIVING THIS DAGGER.

Vous croyiez avoir tout vu, grâce à Contrat III, dans le genre action 2D avec progression martonnée de massacres en règle ? C'était sans compter sur 3 Ninjas Kick Back, un jeu innovant à tous les points de vue qui relègue sur certains points le soft de Konami à des années lumières. Pour commencer, vous avez le choix entre Rocky, Colt et Tum-Tum pour progresser dans l'aventure. Premier avantage pour 3NKB puisque Contrat ne proposait que le Rambo bleu ou rouge ! Ensuite, le scénario est quand même plus original qu'une invasion Alien : vous devez récupérer la dague de papy (soi-disant un ancien maître des arts martiaux...) avant qu'un méchant ne s'en serve pour accéder à un trésor et tout... Une question vous brûle alors les lèvres : pépé est-il un gros mytho ? Une seule manière de le savoir, prendre votre bâton ou

votre sabre pour parcourir des niveaux et lasser du bad guy... enfin, j'imagine. La difficulté du soft est telle (ou plutôt son « injouabilité ») que je n'ai jamais pu passer les trois premiers niveaux du tutorial. A noter que dans Contrat, il n'y a pas de tutorial... Ceci dit, ces deux heures passées sur le jeu m'ont suffi à me rendre compte des ses prouesses techniques : une musique qu'on retient (forcément, il n'y en a qu'une...), des graphismes dépouillés et donc parfaitement lisibles et enfin une animation qui ne saccade jamais (il y a une personne à l'écran si ce n'est un pigeon paumé). Bref, techniquement, c'est la claque dans tous les sens du terme. Seul défaut du jeu, on ne peut pas jouer le vieux... !



Si l'on met de côté ses niveaux « spécial nausée », on serait tenté de déclarer Contrat Spirits champion de ce mois-ci. Pourtant, on oublierait vite que 3 Ninjas Kick Back a réussi là où Contrat avait échoué : le cinéma. Malgré ses changements opportunistes, la saga de Konami n'a jamais été portée à l'écran alors que le jeu distribué par Sony Imagesoft est une adaptation d'un chef-d'œuvre du 7ème art ! Bref, la victoire revient à Rocky, Colt et Tum-Tum parce qu'eux au moins, ce sont de vraies stars.





**Qui ne connaît pas Shinobi ? Tout gamer (ou presque) a déjà entendu parler du ninja de Sega au moins une fois dans sa vie ! Shinobi, c'est de l'arcade pure et dure comme Sega savait si bien le faire, un gameplay simple et diablement prenant. Mais ne nous voilons pas la face, l'âge d'or de la série est bien derrière nous. Shinobi et Nightshade, sur PS2, ont tenté de ressusciter le ninja, avec plus ou moins de bonheur. Et ce n'est pas la récente version GBA (signé THQ), d'une nullité confondante, qui va réchauffer le cœur des fans. Je vous propose donc de faire un petit bilan de la série et de relever ses temps forts (et ils sont nombreux !). Let's go !**

**Bruno**

Le tout premier Shinobi se dévoile, dans les salles d'arcade, en 1987. Vous incarnez Joe Musashi, expert en Ninjutsu. Un ninja quoi. Votre mission ? Sauver les enfants ninjas du clan Iga, enlevés par un syndicat du crime répondant au doux nom de Zeed. Votre mission est donc de libérer les chérubins mais également d'anéantir le Zeed. Pour ce faire, Joe peut lancer des shurikens (en nombre illimité) ou attaquer au sabre lors d'un corps à corps. Sa puissance de frappe peut augmenter via des bonus. En guise de super pouvoir, notre ami dispose d'un seul sort magique par niveau, une incantation qui détruit toute présence ennemie à l'écran. A n'utiliser qu'en cas de force majeure. Attention, vous ne n'avez pas de points d'énergie et à la première blessure, vous perdez une vie ! Généralement, les stages sont composés de deux étages. Comprenez par là que l'action se déroule sur deux plans différents (le premier en bas, et le

deuxième au dessus). Joe peut effectuer un saut de plusieurs mètres et atteindre le « premier étage » assez facilement. Bien sûr, des stages comprenant plus d'un étage apparaissent au cours du jeu. Ajoutez à cela des ennemis déchaînés (dont Spiderman, si, si !), une bande-son soignée et une difficulté bien relevée. Tous ces éléments font de Shinobi un titre diablement fun. N'oublions pas les niveaux bonus (entre chaque stage) mettant en scène un FPS avant l'heure, tout en 2D ! La main du ninja se présente au premier plan et vous devez balancer vos shurikens (en vous déplaçant horizontalement) sur une horde d'ennemis. Ok, tout se fait sur plan fixe mais l'animation de la main était super bien foutue pour l'époque. On ne compte plus toutes les conversions sur consoles et micros, mais presque toutes les machines ont eu droit à leurs Shinobi (très bonnes version Amiga et PC Engine, soit-dit en passant).

Le deuxième volet, Shadow Dancer, pointe le bout de ses pixels dans les salles d'arcade en 1989. Même principe que le premier Shinobi mais avec une différence de taille, le chien ! En effet, Hayate (le nouveau héros) est accompagné d'un adjoint canin, Yamato, pour lui prêter main forte. Cette fois-ci, l'ennemi à abattre se nomme "Asian Dawn", organisation terroriste de son état. Terminé la libération des otages, il faudra désormais désamorcer des bombes. Vous pouvez lancer Yamato sur un ennemi, pour l'immobiliser, et asséner une attaque tranquillement sur le vil personnage. Les niveaux bonus, s'ils gardent le même principe sur le fond, changent radicalement sur la forme. Ainsi, il vous faudra attaquer des méchants sautant du haut d'un gratte-ciel, alors que vous les attendez en bas. Globalement, cette première séquelle tient la route mais elle connaîtra bien moins de conversions que le premier. On se souviendra d'une version pitoyable sur micros (merci US Gold) et d'une version Master System sympatoche (mais sans le chien, désolé pour nos amis les bêtes). La même année, The Revenge of Shinobi (The Super Shinobi en version japonaise) sort sur la toute récente Megadrive. Joe Musashi a vraiment chopé le « syndrome Ingalls » tant les tuiles qu'il reçoit sur la tête sont nombreuses. L'organisation Neo Zeed a enlevé sa petite amie (Naoko) et assassiné son vieux maître, rien que ça ! Vengeance se doit d'être faite.



Shinobi - Arcade



Shadow Dancer - Arcade



Revenge of Shinobi - Megadrive



Shadow Dancer - Megadrive



Cyber Shinobi - Master System



Shinobi 2 - GameGear



Shinobi 3 - Megadrive



Shinobi X - Sega Saturn

Ce troisième Shinobi fait preuve de marginalité. Si l'on retrouve certaines bases essentielles du gameplay, imposées depuis le tout premier volet, cet opus se veut plus en finesse. Foncer comme un malade pour tout démolir ne vous mènera qu'à une seule issue : le game over. Ici, il va falloir y aller en douceur pour parer les ennemis et autres pièges bien vicieux. Les shurikens laissent place aux kunai (sorte de lames) mais ces derniers sont en nombre limité. Bourrage interdit. En contre-partie, Joe dispose d'une barre de vie et les pouvoirs magiques se font plus nombreux (ce qui n'empêche pas le jeu d'être relativement dur). Un soupçon d'exploration fait aussi son arrivée. Attention, je précise bien « un soupçon ». Ce Shinobi est considéré comme le meilleur de la série pour beaucoup de joueurs. Certes, il profite des capacités de la console pour nous offrir des graphismes bien léchés (les environnements sont très travaillés) et les thèmes musicaux, signés Yuzo Koshiro (Bare Knuckles, Actraiser), ne sont pas en reste. Mais c'est plus fort que moi, je le trouve trop « mou ». Un excellent titre dans l'absolu, malgré tout.

En 1990, Sega a la bonne idée d'offrir un Shadow Dancer inédit sur sa Megadrive (sous-titré « The secret of Shinobi »). En effet, le jeu n'est pas une conversion de la borne d'arcade mais un tout nouveau titre. Nous retrouvons Joe Musashi qui à son tour va connaître les joies de l'amitié canine. Lui et son clébard sont à New York pour une énième histoire de nettoyage. Nouvelle cible : l'organisation criminelle « Union lézard ». Côté gameplay, cette version est identique à la version arcade et les bases de la série sont toutes présentes. Pour le reste, le jeu Megadrive expose le titre original. Nos héros, relookés pour l'occasion, ont une classe certaine, rien de comparable avec le premier Shadow Dancer. C'est bien simple, Joe n'a jamais été aussi charismatique. Idem pour le toutou. La grande force du jeu vient de l'ambiance électrique qu'il dégage. Une sorte de Devil May Cry en 2D où tout n'est qu'explosion, rapidité et frime. Dès le premier stage, le décor est planté. Flammes géantes distordues en toile de fond, immeubles qui s'effondrent en pagaille, ennemis

nerveux jaillissant des fenêtres et j'en passe. Tout le titre baigne dans une atmosphère survoltée. On refait le jeu sans cesse pour revivre ces grands moments (vous vous souvenez du passage sur la Statue de la Liberté ?). Même chose pour la bande-son, une des plus belles de la machine. Elle contribue grandement à l'ambiance. Jetez-vous sur cette version. Mon Shinobi favori et l'un de mes jeux cultes, tout simplement.

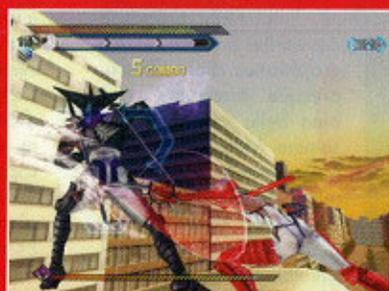
Toujours en 1990, Cyber Shinobi (où l'on joue le petit-fils de Joe Musashi) sort sur Master System. Suite du premier Shinobi de la console se déroulant dans le futur, le jeu fait preuve d'une lenteur déconcertante. Malgré tout, la réalisation reste correcte et le challenge peut intriguer les plus courageux. A essayer. Je vous conseille plutôt le très mignon Alex Kid in Shinobi World (sorti aussi en 1990 sur Master System). N'oublions pas The GG Shinobi (1991 / musiques de Yuzo Koshiro) et sa suite en 1992. Shinobi, Return of the Ninja Master (Shinobi 3 en version américaine) sort sur Megadrive en 1993. Vous n'allez pas le croire mais Neo Zeed est de retour ! Et tout naturellement, Joe Musashi se remet au boulot. Tout aussi arcade que Shadow Dancer, cette suite reste néanmoins en deçà de son grand frère. Une question de goût, probablement. Car il faut bien reconnaître que ce dernier fait dans le grand spectacle. Les niveaux sont tous plus beaux les uns que les autres. Nous retiendrons le superbe passage en forêt (quelle plaisir de taper des sprints à travers les arbres), le stage en jet-ski ou la phase à cheval (sur votre destrier au galop, vous repoussez des attaques de toutes part). Les kunai de The Revenge of Shinobi sont une nouvelle fois de la partie, et toujours en nombre limité (ce qui gâche un peu le plaisir mais je chipote). Des nouveautés viennent tout de même égayer vos aventures. Joe peut courir et faire des sauts à répétitions en prenant appui sur des parois. Il peut également s'accrocher en dessous d'une plate-forme (comme dans le Strider de Capcom par exemple). Le seul reproche qu'on pourrait faire concerne la durée de vie. Cette dernière n'est pas des plus élevée. Un excellent jeu malgré tout. Passons sur Saturn avec Shin Shinobi Den (Shinobi Legions en version

américaine et Shinobi X en version japonaise). Sho (un petit nouveau) doit se dresser contre son frère, qui utilise le Ninjutsu à des fins personnelles. Je l'adore celui-là même si l'aspect photo-réaliste des sprites en a choqué plus d'un. Je peux le comprendre, mais les décors mettent en avant une superbe 2D qui ne peut que réjouir les amoureux du genre. Les effets spéciaux abondent et les musiques démentent. On en prend plein les yeux et les oreilles. Le jeu est entrecoupé de scènes vidéo super kitschs dans lesquelles notre cher ninja tente, sans relâche, de délivrer sa fiancée. La mise en scène est à se tordre de rire, cocasse comme un bon vieil épisode de Bioman. Laissez-vous tenter et vous ne le regretterez pas ! Pour terminer, causons des versions PS2. La première, modestement intitulé Shinobi, a divisé les fans. Joe laisse sa place à Hotsuma, un ninja arborant une longue écharpe rouge (quelle frimeur). Concocté par Overworks (responsable du génial Skies of Arcadia, entre autres), ce Shinobi marque l'arrivée de la série dans l'ère 3D. Pas de doute, le titre fourmille de qualité. Hotsuma use d'un katana bien aiguisé pour assaillir tout ce qui bouge. Le gameplay est très (trop ?) technique et recèle de subtilités (bien utiliser le lock et le dash demande de la pratique). Les décors paraissent un peu fades également. L'autre version PS2 se nomme Nightshade (Kunoichi en version japonaise). Autre première de la série (après la 3D), une femme tient le premier rôle ! La douce guerrière s'appelle Hibana. Ce volet se veut sous le signe du cyber ; en effet, du look d'Hibana aux décors, tout y est résolument futuriste. On aime ou pas. J'avoue que l'idée est bonne mais les décors restent vraiment trop « vides ». Le gameplay est proche du premier Shinobi PS2, avec de nouveaux coups en prime. Niveau sonore, ces deux Shinobi restent sympas mais rien d'inoubliable. Difficile de trancher car ces deux titres demeurent attachants. Enfin, je ne vous ferai pas l'affront de citer l'horrible version GBA signé THQ (aïe, déjà fait !). A fuir comme la peste.

Voilà, ce petit bilan est à présent terminé. J'espère qu'il vous donnera envie de vous remettre à Shinobi et fera découvrir certains volets aux plus jeunes d'entre vous. Il n'est pas étonnant que Sega ait marqué autant de joueurs. La compagnie japonaise a créé plus d'un mythe et Shinobi en est un. Jouez bien !



Shinobi - Playstation 2



Kunoichi - Playstation 2



Shinobi - Gameboy Advance

# BARE KNUCKLES

# STREETS OF RAGE

A ceux et celles qui crient haut et fort que Final Fight reste la référence du beat'em all, je réponds : que nenni ! Attention, je suis un fan inconditionnel du jeu de Capcom qui, comme Double Dragon en son temps, fit avancer le genre à grandes enjambées. Mais à mes yeux, la série Bare Knuckles (nom japonais de Streets of Rage) demeure LA référence dans le domaine. Alors oui, le jeu de Sega a tout piqué à Final Fight mais paradoxalement, il a su apporter sa touche personnelle. Explications.

Bruno

## Bare Knuckle



Nous sommes en 1991 et Sega qui n'en pouvait plus de voir son collègue Capcom se pavaner avec son superbe Final Fight lance son beat'em all sur Megadrive. C'est ainsi que naquit Bare Knuckles, créé par une bonne partie de la team Shinobi, responsable notamment de

The Revenge of Shinobi, sur la même machine. Une sortie qui ne passa pas inaperçue, c'est moi qui vous le dis. L'ayant découvert en version japonaise (fraîchement importée) chez un ami de l'époque, ce n'est qu'en y jouant chez moi à sa sortie française que je me suis pris une de mes plus grosses claques de joueur ! A l'époque, je voulais absolument la console de Sega (après avoir vu Sonic chez ce même pote). Le hérisson me fit un tel choc que je ne voulais

qu'une chose : y jouer chez moi. Mes gentils parents m'achetèrent une Megadrive mais plus une cartouche ornée du hérisson bleu n'étaient disponible ! Quelle tristesse, me direz-vous. Mais un certain Streets of Rage brillait de mille feux à travers cette vitrine remplie de boîtes occidentales (aux jaquettes douteuses). Je passe l'info aux parents et me voilà tranquillo dans ma chambre, pad en main, à parcourir des rues malfamées et d'y faire régner l'ordre. Ca, c'était pour le 3615 My Life. Parlons du jeu à présent.

Pour convertir son titre sur Super Famicom, Capcom avait le luxe de profiter des capacités élevées de la machine. Final Fight proposait des sprites énormes et des graphismes d'une finesse presque arrogante, une bien belle conversion en somme. Mais, amputée du mode deux joueurs tout de même (et du fameux Guy I). Et bien Bare Knuckles peut se jouer à deux simultanément, mōsieur ! La grande force du titre vient d'une seule et unique



Bare Knuckle 1 : Une prise efficace signée Blaze.

chose : l'ambiance. Visuellement, le jeu se permet d'en mettre plein la vue. C'est beau, point. Le choix des couleurs et le design général plonge le joueur dans une ambiance nocturne du plus bel effet. Les bas fonds de la ville ont un charme fou. Le scénario est simple : Mister X a mis la ville à feu et

à sang et trois flics rebelles décident d'en finir pour de bon avec ce gang qui terrorise les bons citoyens. Vous pouvez donc incarner au choix (et avec un camarade si vous le désirez) : Axel (clone du Cody de Final Fight, une brute à la chevelure dorée), Blaze (une superbe brune, svelte comme un yaourt 0% et habile comme Jackie Chan) ou Adam (black bodybuildé, d'une puissance redoutable). Axel présente le meilleur compromis entre la puissance et la rapidité. Blaze est super speed mais d'une puissance amoindrie (rien de grave cependant, elle n'est pas mon personnage fétiche pour rien). Enfin, Adam avance très lentement mais ses attaques donnent dans la catégorie poids lourds. Hormis les coups classiques, nos héros peuvent effectuer des prises de catch et le coup spécial



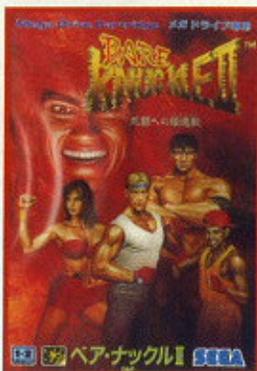
Bare Knuckle 1 : Le fameux passage sur le bateau.

n'est ni plus ni moins qu'un coup de bazooka assené par un collègue policier. Cette attaque pulvérise tous les ennemis à l'écran. Le design des adversaires (même s'ils sont pompés à mort sur Final Fight) est soigné, tout particulièrement pour les boss. Mais Bare Knuckles ne serait pas ce qu'il est sans sa bande-son de génie. Composée de main de maître par Yuzo Koshiro (Ac-traiser, la légende de Thor, Shenmue), les thèmes du jeu sont restés cultes pour tout joueur ayant pratiqué le jeu. Dans un esprit résolu « dance », les morceaux donnent une pêche indescriptible et l'on se met à retarder l'achèvement d'un boss ou d'un niveau rien que pour coller une chorégraphie parfaite sur la musique. Un classique ce Bare Knuckles ! Tout comme le deuxième volet d'ailleurs. Tiens, ça tombe bien, on en parle tout de suite.



*Bare Knuckle GG : Une version portable vraiment réussie.*

## Bare Knuckle II



Après un coup d'éclat comme Bare Knuckles, Sega ne pouvait nous décevoir. Même si je confesse aimer le deuxième opus tout autant que le premier, il fait reconnaître qu'intrinsèquement, Bare Knuckles 2 surpasse son aîné. Graphiquement, c'est la folie. Sprites énormes (se rapprochant de la taille vue dans Final Fight),

décors si beaux que la palette de couleurs de la Megadrive semble avoir doublé entre temps et musicalement toujours aussi marquant. La cartouche fait tout simplement 16 megabytes ! Mister X fait donc son grand come back avec ses projets maléfiques sous le bras. Le scélérot a la bonne idée de faire enlever ce cher Adam. Pas bien ! Nos ami(e)s sont fous de rage et partent aussitôt à la rescousse de leur pote. En passant, ils en profiteront pour anéantir tout ce qui ressemble de près ou de loin à de la racaille notoire. Et pour ce faire, nous retrouvons (sous vos applaudissements) Axel et Blaze (culotte méga-visible quand on effectue un saut, ils sont coquins chez Sega) rejoints par deux nouveaux qui n'en veulent : Skate, le petit

frère d'Adam (expert en roller) et surtout Max, un clone d'Haggar (toujours de Final Fight, bien sûr), montagne de muscles au regard agressif.

La panoplie de coups est bien plus grande et l'on effectue des supers pouvoirs facilement (exit le collègue frappadingue avec son bazooka de la mort) grâce à une jouabilité toujours bien pensée. De plus, au lieu de se dérouler clas-

siquement de gauche à droite, les niveaux vous font balader également de haut en bas, en diagonale et dans toutes sortes de directions. Bref, on se balade dans tous les sens et ça fait plaisir ! Un mode VS est même intégré, histoire de se la jouer Street Fighter 2 (« l'autre révolution » de Capcom déchaînait déjà les foules). Avec une réalisation revue à la hausse et des niveaux encore plus longs (et un plagiat de Final Fight encore plus flagrant), Bare Knuckles 2 (renommé tout naturellement Streets of Rage 2 par chez nous) fit le même effet que son aîné. Encore un grand nom du beat'em all. Mais la suite s'avère moins glorieuse...



*Bare Knuckle II : Axel, le Coxy made in Sega.*

## Bare Knuckle III

Bare Knuckles 3 est l'épisode qui divise les fans de la série. Déjà, précisons que la version japonaise et occidentale diffèrent sur deux points très importants. Tout d'abord, la difficulté est bien différente d'une version à l'autre, ce qui est tout bonnement scandaleux. Ensuite, certains personnages ont fait les frais de modifications vraiment débiles. Je pense notamment aux couleurs de Blaze et Axel dans la version occidentale, un vrai massacre (une tenue grise fadasse pour Blaze et un horrible jaune citron pour le t-shirt d'Axel). Enfin, quelques ennemis ont fait

l'objet d'une censure radicale. Du mauvais boulot et, à mon grand désespoir, quelle que soit la version. Décors aux teintes criardes et acidulées (sous acid ?), musique quasi-inaudible et toujours signée Koshiro, ça sent la magouille à plein nez cette histoire. Le jeu a tout pour (dé)plaire. Je sais très bien que bon nombre d'entres vous contesteront cette description mais qui aime bien, châtie bien ! Je vous l'accorde, le nombre de coups est encore plus élevé et quelques nouvelles bonnes idées montrent qu'un petit effort a été fait sur la jouabilité.

Après cette erreur de parcours, Sega n'a pas eu la décence de nous offrir une suite, laissant des hordes de fans orphelins. Il y a bien eu les rumeurs concernant un quatrième épisode qui était en développement sur Dreamcast avec un mode Online. La seule vidéo du jeu destinée à une présentation interne à Sega dévoilait un jeu multijoueur avec une vue à

la première personne. Le jeu était réalisé par Nashiyori Oba assisté de Yuzo Koshiro à la musique et de Ayano Koshiro au design des personnages. Le développement peu avancé du titre et l'échec de la politique en ligne de Sega aura eu raison de cette suite. Avant de vous laisser, je me dois de dire un mot sur les conversions. Bien sûr,

ce dossier se concentre sur l'essence même de la série, les versions Megadrive. Mais sachez que la Master System et la Game Gear ont eu droit à leurs conversions et je peux vous dire qu'on reste bluffés par leur qualité ! Les 8-bits sont poussés à bloc ! Quoi qu'il en soit, si vous ne connaissez pas Bare Knuckles, jetez-vous sur les deux premiers opus sur Megadrive. Personnellement, j'y rejoue régulièrement. Point de nostalgie là-dedans, ces jeux n'ont pas pris une ride et leur charme reste intact.



*Bare Knuckle III : Un véritable gâchis pour le troisième épisode.*



*Bare Knuckle II : Les coups spéciaux font leur apparition sans BK2.*



*Bare Knuckle III : Axel chasse les mouches.*

## Nintendo GAME BOY

par Florent Gorges

PHONES

**L**e mois dernier, nous vous avons présentés avec force détails les différentes étapes de fabrication des premiers jeux LCD de Gunpei Yokoi : les Game & Watch. Ce mois-ci, nous souhaitons vous révéler tous les petits potins de fabrication du plus grand succès de l'histoire des consoles de jeux : la Game Boy... Asseyez-vous convenablement et découvrez comment Gunpei Yokoi inventa la console qui a changé la face du monde vidéoludique.

### Un peu d'histoire...

**1980** : Les petits Nippons se ruent dans les magasins pour se procurer un jouet au concept révolutionnaire : les Game & Watch. Tous les bénéfices tirés de ce produit signé Nintendo sont en intégralité réinvestis pour le développement et la production de la Family Computer (Famicom ou NES en Occident).

**1983** : Ces mêmes petits chalandes en kimonos courts dévalent derechef dans les boutiques de jeux pour se procurer la bécane.

**1984** : Hypnotisés devant leurs écrans TV par l'originalité des titres Famicom, les enfants se désintéressent petit à petit des jeux électroniques LCD... La Famicom est là et pour longtemps (clin d'oeil à Sony). La production de Game & Watch au Japon est désormais anecdotique. Gunpei Yokoi décide alors de repenser son produit afin de lui donner peau neuve. C'est le début de l'enfer pour l'inventeur qui s'apprête à engendrer un paradis vidéoludique.

### Naissance d'un nouveau concept

La première idée du génie est de créer une Famicom portable, c'est-à-dire une console multi-softs. Les G&W ne permettaient en effet que l'utilisation d'un seul titre par machine. Pour pouvoir profiter d'un autre jeu, les enfants

devaient acquérir un nouveau G&W. 6000 yens pour un Game & Watch ou 3000 yens pour une cartouche de ce qui allait devenir le futur Game Boy, le choix était vite fait pour les consommateurs... Gunpei explique : « le concept de la machine (nom de code : Pocket Famicom) était déjà bien ancré dans mon esprit. Un G&W multi-softs avec les capacités techniques de la Famicom. Mais j'ai dû faire face à un nombre incalculable de difficultés. Déjà, le prix : il devait légitimement être inférieur à celui de la Famicom... En effet, à l'époque, les gens n'auraient pas compris pourquoi une petite machine qui tient dans la poche, avec un écran minuscule et donc moins pratique qu'un écran de TV est plus chère que la console de salon... »

### Problèmes de coûts...

Malheureusement, quels que soient les calculs opérés par l'ingénieur, la tâche s'avèrera impossible à réaliser. Un écran miniature couleur au milieu des années 80 coûte beaucoup plus cher que la Famicom elle-même. « Je suis alors rentré dans une période de rabotage draconien. J'ai pris une Famicom avec un écran de télé et j'ai supprimé tout ce qui me semblait inutile. Première évidence : l'écran devait être monochrome. Malheureusement, même avec un écran en noir et blanc traditionnel, le prix ne convenait toujours pas ! » Jusqu'au jour où Gunpei fit une découverte intéressante. Alors qu'il démontait un écran de TV

à cristaux liquides pour en comprendre le mécanisme et l'adapter à sa machine, il découvrit une technique d'affichage appelée dans le jargon de l'électronique « chip on glass » (le circuit d'attaque de l'écran à cristaux liquides est directement fixé sur la surface du verre de l'écran et est donc plus économique que les écrans noirs et blancs utilisés sur une TV). Grâce à cette technologie inventée par Epson, Gunpei entrevoit pour la première fois



Seaside Valley



Little Master



Musashi Road



Risander



Soccer Boy

une solution heureuse à son soucis budgétaire. Malheureusement, le temps de la réjouissance fut très court : un nouveau problème d'une tout autre nature se profilait déjà à l'horizon. « Ce projet était initialement prévu pour proposer un successeur aux G&W. Or, tous nos écrans de G&W étaient produits dans les usines de notre

ami Sharp... Le fait étant que les prix proposés par Sharp pour nos nouveaux écrans « Chip on Glass » ne correspondaient pas à nos prévisions. En revanche, la jeune société montante Citizen (dans le monde des cristaux liquides), nous a proposé un prix cassé, tout à fait dans nos attentes. Avec une telle offre, le Game Boy commençait à poindre concrètement le bout de sa manette. Nous avions dès lors 2 possibilités : soit s'engager pleinement avec Citizen et laisser de côté nos amis Sharp ou bien leur faire une sorte de chantage afin qu'ils revoient leurs tarifs à la baisse. Conclusion ? Sharp ne se fit pas prier bien longtemps. Il a baissé ses tarifs au même niveau que son concurrent et nous avons pu poursuivre notre partenariat ! »

L'avancement du projet, bien que long, laissait entrevoir quelques signes prometteurs et les petites difficultés étaient soigneusement résolues les unes après les autres. C'était malheureusement sans compter sur une erreur grave de Gunpei. « C'est la plus grosse faute de toute ma carrière. J'ai même pendant un certain temps sérieusement pensé à me suicider ». De quelle crime pouvait-il donc bien s'agir ? Gunpei explique : « Le problème avec les écrans à cristaux liquides, c'est qu'en fonction de l'angle de visionnage, on voit l'affichage plus ou moins bien. Il faut donc prévoir dans quelle position la machine doit être tenue et utilisée pour une visibilité maximale. Ce n'est qu'après ces études qu'on pense au design. Dans le cas des G&W (écrans dits « TN »), ils s'utilisaient avec l'écran dans la main et dans une position assise. Bref, l'affichage devait être parfait avec un écran incliné à environ 5° vers le haut. Or, chez Sharp, le jour où je suis allé voir le prototype du Game Boy



enfin terminé, j'ai machinalement utilisé la console dans la même position en positionnant la console comme un G&W, ce qui était ridicule puisque l'écran dépassait de la main et que l'écran était d'une toute autre facture. Après les derniers réglages, j'ai donné

mon accord pour la production en série. Sharp a alors débloqué plus de 4 milliards de yens de fonds pour la création d'une usine de fabrication d'écrans de Game Boy.

Mais deux semaines plus tard, lorsque le Président Yamauchi a eu le prototype entre ses mains, il l'a tenu dans la position correcte pour une console de ce genre, c'est-à-dire avec l'écran légèrement incliné vers le bas et il s'est écrié : « mais qu'est-ce que c'est que ce truc ? Comment veux-tu vendre un jeu où l'on y voit strictement rien ! Annule tout chez Sharp ! » J'étais terriblement embêté, Sharp était un ami de longue date, pas juste un collaborateur et j'allais leur faire perdre des sommes d'argent colossales ainsi que leur confiance ! L'usine était bien avancée et les écrans commandés ! Je suis pourtant allé les voir en leur demandant de rapidement trouver un écran de rechange comme le STN, mon dernier espoir. Ils m'ont dit : « Monsieur Yokoi, l'écran STN est en effet très bon pour le contraste mais l'affichage est très lent. Pour un jeu rapide, on y verra rien du tout non plus, vous le savez très bien » Perdu pour perdu, je leur ai demandé de faire des essais. »

### Sauvé par une soupe chinoise au tofu!

Gunpei poursuit : « Pendant un demi-mois, je n'ai rien pu avaler. Mon frère médecin m'a même diagnostiqué une dénutrition. Il n'en avait pas vu depuis la guerre ! J'étais au bout du rouleau car la situation était vraiment grave pour moi. Un autre ami tenant un restaurant chinois m'a alors fait une soupe froide au tofu très nutritive pensant que je pouvais la boire. Elle était excellente ! Je n'ai jamais



Twin Bee da !!



Tenshin Kaisen



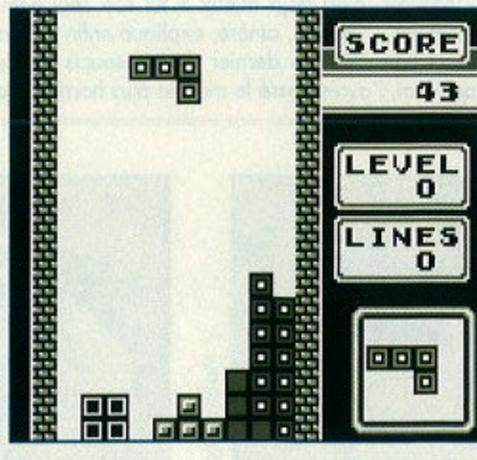
Tamagochi

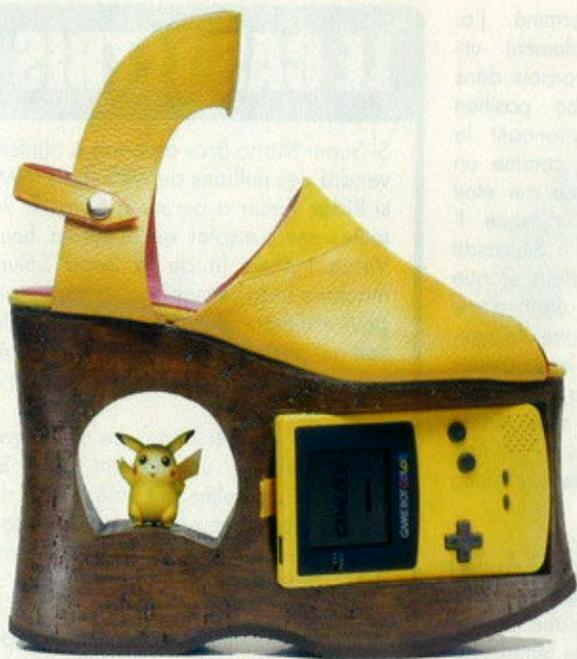
## LE CAS TETRIS

Si Super Mario Bros a permis à Nintendo de vendre des millions de NES dans le Monde, si Ridge Racer a permis à Sony de liquider toutes ses consoles en quelques heures, si Virtua Fighter fit de la Sega Saturn une machine indispensable à sa sortie, alors on peut aisément affirmer que Tetris fut le killer soft qui permit à la firme de Kyoto d'écouler sans peine des millions de Game Boy!

Combien de personnes se sont procurées la Game Boy uniquement pour Tetris ? Combien d'adultes ont volé l'objet de culte de leurs pauvres enfants pour s'adonner à ce casse-tête russe sur la console nipponne ? Ma propre mère fait partie de ce dernier groupe ! Ce jeu est devenu pour elle une drogue et il lui est désormais impossible de terminer sa journée sans une ou deux parties de Tetris ! Et ça fait 13 ans que ça dure... « Tu vas me rendre ma Game Boy oui ou non ? » Le jeu semblait exactement taillé pour cette machine et il était inconcevable de posséder la console sans ce jeu. C'est d'ailleurs pour cette raison que le jeu fut livré avec la console dans nos contrées (pour 590 francs). Pourtant, au Japon, à la sortie du jeu, la presse spécialisée n'a pas été tendre... Le célèbre magazine Famitsu, pour ne citer que lui, donna même les notes suivantes : 6 - 8 - 8 - 7, soit un total de 29 sur 40. Même si ce résultat n'est pas catastrophique, avouez tout de même que cela reste bien peu lorsqu'on sait que ce jeu sera jusqu'à Pokémon le jeu le plus vendu sur cette console...

Le verdict des journalistes ? « Un jeu déjà trop connu. Un jeu dépassé. Tout le monde connaît ce titre par coeur, il aurait fallu innover... » Comme quoi, il ne faut pas toujours se fier à ce que disent les prédictions ou bien aux tests des journalistes ! Mais nous nous y retrouvons ! L'innovation dont les testeurs nous rebattent sans arrêt les oreilles n'est pas, comme seul Gunpei semble l'avoir compris, le secret de la réussite. C'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes.





bu une aussi bonne soupe de toute ma vie! Ça peut paraître incroyable mais je crois que c'est cette soupe qui m'a libéré et m'a sauvé de ma déprime. Quelques jours plus tard, j'ai reçu un coup de fil de Sharp m'annonçant que les images sur l'écran STN s'affichaient de manière très nette. Malheureusement, ce résultat était dû au hasard et ils n'avaient pas noté les différentes fréquences et données d'affichages. Il a fallu à nouveau attendre une semaine dans l'expectative de résultats positifs. Il fallait désormais trouver l'équilibre entre la vitesse de l'affichage et le rendu du contraste. » La sensibilité visuelle de chacun étant différente, les ingénieurs ne parvinrent pas à se mettre d'accord. Le résultat de ces essais fut qu'on décida de placer sur la console une petite molette permettant aux joueurs de régler eux-même le contraste en fonction de leur sensibilité rétinienne.

Lorsque le nouveau prototype fut enfin prêt, Gunpei se précipita dans le bureau du grand patron de Nintendo et lui présenta sans plus attendre l'appareil. Ce dernier cependant regarda du coin de l'oeil la console sans même l'effleurer : « Mouais, c'est déjà mieux » fut son seul commentaire... Gunpei, amère, explique enfin : « Ça avait l'air d'être le dernier de ses soucis tandis que moi, j'avais passé le mois le plus horrible de toute ma vie... »

## L'incompréhension chez ses collègues...

À la fin des années 80, il se vendait plus d'un millier de Famicom par heure au Japon. La question « pourquoi, à notre époque, vouloir revenir à un écran monochrome ? » parmi le personnel de Nintendo était donc légitime. Le surnom de la machine au sein du personnel médissant de la firme était même « DaMé Game » (signifiant en japonais « le mauvais jeu » et venant des initiales « Dot Matrix » (le style d'affichage de la machine). Gunpei, lui, regardait la réalité en face : un écran couleur était bien trop onéreux. En outre, il s'agissait d'une console portable devant fonctionner avec des piles. « Un jour, le Président m'a offert une petite télévision portable avec un écran couleur.



J'étais très content et je l'ai allumée sur mon bureau pour regarder un match de base-ball. Une heure et demi plus tard, alors que le match n'était pas encore terminé, l'écran s'est arrêté : plus de piles. Si de telles machines, tout comme les consoles portables, ne tiennent pas au minimum 10 heures, alors ce ne sont que des gadgets inutiles. Bref, le noir et blanc, plus économique sur le plan énergétique

était primordial à cette époque ! Sans oublier que dans le cas d'écrans rétro-éclairés, la visibilité est quasiment nulle au soleil ou dans une pièce lumineuse ! Certains techniciens m'ont cependant fait comprendre que le joueur pouvait utiliser un adaptateur secteur chez eux. Mais cette remarque n'avait pour moi aucune valeur argumentative ! Pourquoi diable s'abimer les yeux chez soit avec un petit écran alors que tous les enfants possédaient déjà une Famicom dans leur salon ? Bref, j'ai eu beaucoup de mal à imposer ce concept... Une fois encore, comme pour les G&W, seul le Président était de mon côté. »

## La Game Gear arrive !

Gunpei Yokoi était sûr et certain d'une chose... Quelques mois après la commercialisation de sa machine, il savait que la concurrence proposerait un produit beaucoup plus sophistiqué que la Game Boy, avec notamment un écran en couleurs. Et ça n'a pas râté... Sega venait tout juste de sortir la Game Gear que Gunpei affichait un rictus amusé au coin des lèvres : « tant mieux, tant mieux » faisait-il même remarquer à ses collaborateurs inquiets pour l'avenir du Game Boy. Cet excès de confiance fut confirmé le jour où un magazine fit paraître dans ses pages une petite bande-dessinée de 4 cases avec pour personnages principaux une Game Boy et une Game Gear. Sur cette BD, on pouvait découvrir la petite Sega arrogante, face à une Game Boy un peu pitoyable et peu sûre d'elle. La Game Gear annonçait, égocentrique « Je suis puis-



Red Animer



R-Type



Samurai Spirits



Sekai Jimboken



Painter Mamiopi

sante, avec un écran couleur, rapide, je suis la Game Gear ! ». La Game Boy, à côté de ce monstre de technologie, ne savait plus trop où se mettre. Mais quelques instants plus tard, la Game Gear perdit son assurance et commença à tirer un écran de 10 pixels de long. Philanthrope, la Game Boy lui demanda, inquiète : « Qu'est-ce qui ne va pas ? » et là, la machine de Sega de répondre : « J'ai plus de piles... ».



Gunpei ne put retenir sa joie à la lecture de ce petit gag. « Ce que j'avais annoncé s'était avéré correct. J'ai eu la confirmation de ce que je pensais depuis longtemps ! Prenez par exemple le jeu de Go ou de Shogi (les échecs japonais) qui n'utilisent que des pions monochromes. Malgré leur austérité physique, ces deux loisirs restent toujours aussi passionnants. Les jeux très technologiques sont souvent tape-à-l'œil mais ils demeurent bien moins ludiques ou réalistes sur un plan commercial. J'ai gardé cette BD accrochée à mon bureau pendant assez longtemps ! » Gunpei avait prédit juste : la Game Gear, bien que plus performante sur le plan technologique, était beaucoup plus chère et gourmande en piles que sa rivale. Résultat ? Quinze Game Boy liquidées pour une Game Gear en 1991...

## La Game Boy Difference...

« Ce qu'il y a de merveilleux avec le noir et blanc, nous dit Gunpei, c'est qu'il ne souffre pas tant que ça du manque de couleurs... » Contradictoire ? Une Lapalissade baffouée ? Pas tant que ça ! Gunpei, en grand pédagogue, va nous expliquer le fond de sa pensée : « Prenez un vieux film en noir et blanc et regardez bien. En moins de 3 minutes, vos yeux seront totalement accoutumés à cette carence car votre cerveau va prendre le relais et porter des couleurs à votre place. Après la séance, on ne se souvient même plus très bien si le film était en couleurs ou en noir et blanc. Si un acteur tient une orange dans sa main, inconsciemment, vous la verrez orange ! Pareil pour la mer, le ciel, ou encore une pomme ! Avec mon Game Boy, votre cerveau réagit exactement de la même manière ! Pour convaincre les hommes de ma division, je leur demandais systématiquement de dessiner avec les pixels noirs de la Game Boy un bonhomme de neige ! Qu'ils aient été sceptiques ou pas au début du projet, ils étaient contraints de se rendre à l'évidence, le bonhomme de neige noir paraissait... blanc ! Pareil pour une pomme sur la

Game Boy ! En fonction des gens, elle paraissait rouge ou verte, mais jamais noire ! Tandis qu'avec les machines comme la Game Gear qui bien que capables d'afficher une dizaine de couleurs à l'écran, le résultat était loin d'être aussi bon ! Eh oui, le choix de couleurs disponibles relativement limité ne permettait pas toujours de dessiner des objets de manière réaliste... Le cerveau n'avait d'autre alternative que d'accepter les couleurs « fausses » que la machine lui imposait ! Bref, en tous points, la Game Boy était supérieure ! »

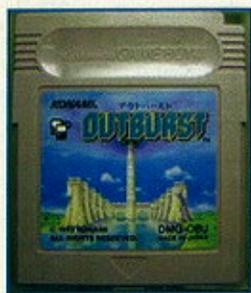
Seul un génie du niveau de Gunpei pouvait penser en de tels termes à cette époque. Il est évident que de nos jours, de tels arguments seraient facilement réduits à néant. Les consoles portables actuelles (et les futures qui arrivent à grands pas) permettent en effet d'afficher sur leurs écrans des objets aux couleurs très réalistes... Mais en 1989, lors de la sortie de la Game Boy, un tel discours était on ne peut plus censé et pourtant révolutionnaire. La couleur était envisageable dès 1985 mais encore peu fiable. L'histoire des jeux vidéo en est la preuve flagrante : la Game Boy reste à ce jour la console (portables ou de salon confondus) la plus vendue, à des années lumières devant la concurrence directe (pourtant beaucoup plus impressionnante technologiquement). Que ce soit la Game Gear, la PC Engine GT ou la Lynx, toutes sombrèrent dans l'ombre de la petite machine prodige.

## L'invincible Game Boy !

Le résultat de toutes ces peines encourues pendant de longs mois, vous le connaissez. La série des Game Boy s'est vendue à plus de 170 millions d'unités à travers le monde entier. Près de 180 modèles sortirent (couleurs de coque, versions et éditions limitées comprises) pendant les 12 ans de règne de la bête. A l'heure actuelle, c'est la Game Boy Advance qui fait la pluie et le beau temps sur ce secteur du marché des jeux vidéo. Le mois prochain, nous vous parlerons en détails d'une machine inventée par Gunpei Yokoi d'un tout autre registre : le Virtual Boy... Surprises garanties... Mata raigetsu ! (à dans un mois !)



Reproduction de la bande dessinée (4Koma) décrivant les déboires de la GameGear face à la GameBoy. Réalisée par Aurélien Regard (<http://bitumus.free.fr/book/>).



Outburst



The King of Fighters '96



Maro



Kunio-kun



Teenage Mutant Ninja Turtles



Le mois de novembre est souvent synonyme de l'arrivée des longues et moreses soirées d'automne. La nuit montre le bout de son nez vers 19h00, rendant les rues sombres et peu accueillantes. L'hiver qui approche signifie aussi que nous allons pouvoir remarquer chez nos amies les femmes un épaississement vestimentaire. Finies les jolies petites robes courtes et fraîches de l'été, ces petits ensemble faits exprès pour émoustiller nos rétines. Heureusement, tonton Ichigo est là pour vous, et j'ai dégotté ce mois-ci deux petits jeux qui pourront, éventuellement, vous faire oublier cette belle saison de ringage d'œil et de farniente au soleil qu'est l'été. Deux jeux exclusifs à la Saturn. Un jeu de puzzle sexy, au vrai sens du terme : « body special 264 » et un jeu de course label jaune « Wangan dead heat ».

Ichigo

## Body Special 264 ~Girls in Motion Puzzle vol.2~ Saturn - 1996

Les Japonais sont quand même des êtres bizarres. Body special 264 est un jeu de puzzle. Pas un

puzzle game mignon où il faut placer des objets dans un sens ou dans un autre pour créer une réaction (les lignes dans Tetris ou les trois boules de même couleur dans Puzzle Bubble), mais un vrai jeu de puzzle. On a devant nous un écran, vide, et un pointeur qui amène des pièces de puzzle. Le principe est, comme dans tout puzzle, de placer ses pièces au bon endroit et dans le bon sens pour faire apparaître

l'image qu'il cache. Seulement, vous savez tous que la conception d'un puzzle est souvent ennuyeuse à mourir, alors les développeurs de chez Yanoman Games ont trouvé le détail ultime qui la rendra attrayante : là où les puzzles classiques vous proposeront de « construire » la photo d'un monument connu ou un paysage exotique, BS264, lui, vous propose la vision d'idoles japonaises ultra sexy ! Et comme si le simple fait de voir une jeune femme en maillot de bain dans une position comme toute alléchante n'était pas assez, il ne faudra pas construire une image mais une vidéo (ce qui par la même occasion rend la tâche plus difficile puisque le motif est en mouvement) ! Je m'explique : on entame une partie, et au milieu de l'écran se trouve un petit cadre vide. A côté, deux pièces de puzzle qui attendent gentiment d'être mises au bon endroit. Au dessus de ces deux pièces, un exemple de la vidéo qu'il faut compléter, une barre de vie en forme de cœurs et un chrono qui met sévèrement la pression. En effet, pendant qu'on se creuse la tête à savoir quoi va où, le chrono tourne, et si par malheur on s'était trompé de sens ou de position, le jeu retire un petit cœur de « vie ». Au contraire, lorsqu'on met une pièce comme il se doit, le jeu vous redonne un cœur de vie. Au début le jeu ne propose que trois filles, mais après avoir parcouru les 8 niveaux (par fille), le jeu débloquera

2 niveaux pour chacune, qui une fois terminés donneront accès à 2 nouvelles demoiselles. Si dans les premiers niveaux les pièces sont distribuées dans le bon angle, dans les derniers niveaux, il faudra les tourner dans le bon sens tout en gérant au mieux son temps. Et puis après tout, quelle meilleure motivation pour terminer un jeu que la stimulation de sa propre libido ?



## Wangan Dead Heat Saturn - 1995

Fans de jolies demoiselles et de courses automobiles, ce jeu est fait pour vous ! Savant mélange de jeu de drague et de jeu de voiture, Wangan Dead Heat est un jeu exceptionnel. Vous incarnez un pilote de Run (course de voitures ultra-tunées comme dans Fast and Furious) et devez choisir parmi 10 jolies jeunes filles

(incarnant divers fantasmes très japonais comme une infirmière, une hôtesse de l'air, une geisha en tenue d'époque ou encore une dame en bikini) qu'il va falloir draguer en... conduisant comme une bête. On a le choix entre 3 voitures différentes : Mad Viper, Dark Nebula et Rapid Fire. Toutes trois aux caractéristiques différentes qui seront adaptées à votre style de conduite. La première

course est une sorte de test : on choisit sa belle, elle nous fait un petit speech bien kitsch en nous disant que si l'on veut aller plus loin, il va falloir faire ses preuves, on lui montre qu'on est le roi de l'asphalte et la belle entre dans la voiture. C'est après ça que le jeu se corse un peu. Une fois la dame entrée dans la voiture, on n'aura plus le droit à l'erreur dans sa conduite si l'on veut aller plus loin dans « l'aventure ». Plus le droit de faire des têtes à queue à ses adversaires, de se frotter aux murs, on devra avoir une conduite propre, précise et agréable pour espérer que sa passagère tombe la chemise. En plus de proposer un scénario original et somme toute assez motivant (comment résister à ces belles jeune femmes aux formes avantageuses !), le jeu se paie le luxe d'être ultra jouable. Sans pour



autant égalier un Sega Rally ou encore un bon vieux Daytona USA tournant sur la même console, la maniabilité est très agréable et les dérapages contrôlés s'abondent très facilement après un temps d'adaptation minimum. Le soft atteint même un niveau graphique d'une qualité assez rare sur la console (pour un jeu de course et en 3D de surcroît), une physique des voitures bien gérée et un effet de vitesse bien rendu. Une durée de vie très honorable puisqu'il propose 8 circuits (dont des cachés) et 10 beautés qu'il faudra séduire, faites le calcul. Ajoutons à cela un mode deux joueurs bien sympathique. Une excellente alternative aux titans du genre que sont les jeux de courses arcade de Sega, et fort est d'avouer que sur Saturn, les jeux de courses ne sont pas légion. Si l'on ajoute à cela ce petit plus féminin qui donne tout ce charme au jeu, on est en face d'un titre que tout amateur de jeux de courses se doit de posséder sur la 32-bits de Sega.



# SUPER POWER



Avec l'explosion des consoles 16-bits, la presse vidéoludique connut un formidable essor. Les nouvelles parutions envahissaient nos librairies régulièrement. Je n'allais pas m'en plaindre, gros consommateur que j'étais ! C'est par un bel été de 1992 que Super Power (de Sumo Editions) fit son apparition. Ce magazine a laissé de bons souvenirs aux lecteurs de l'époque, moi y compris. Préparez vos mouchoirs, séquence émotion.

Bruno

Ne vous est-il jamais arrivé de relire une vieille revue de jeux vidéo, que nous idolâtrions durant notre adolescence, et de la trouver puérile ? Je me suis fait cette réflexion en feuilletant quelques « trésors » dormant bien sagement dans mon grenier (les joueurs ados des années 90 ont grandi et sont devenus plus exigeants en matière de presse). Heureusement, certains magazines ont plus ou moins supporté les ravages du temps. C'est donc avec bonheur que je remis la main sur mes bon vieux Super Power. Ces derniers avaient la particularité de traiter exclusivement des consoles Nintendo (tout en étant indépendants de la firme japonaise). Tous les mois, les possesseurs de NES, de Game Boy ou de Super Nintendo s'abreuyaient d'infos et d'images concernant leurs machines fétiches. Et il faut dire qu'avec la toute nouvelle Super Nintendo (fraîchement arrivée sur le sol français), il y avait énormément de matière pour les rédacteurs. Leur prose était de qualité et le magazine proposait une organisation des plus agréables. La maquette se voulait résolument graphique. Des illustrations officielles ou des dessins psychédélics décoraient les arrière-plans. Bizarrement, le tout restait super lisible et plaisant pour nos petits yeux.

La couverture du premier numéro présentait un artwork occidental de Street Fighter 2 assez ridicule. Mais aussi de belles promesses de lecture (voir ci-contre). Étrangement, aucun édito ne venait nous accueillir. Juste une colonne intitulée « Comment lire Super Power » qui nous donnait les grandes lignes éditoriales. Suivait un sommaire des plus classiques qui fut rejoint par la rubrique courrier dès le deuxième numéro (tout comme l'édito). La rubrique « News et previews » lançait les hostilités. Une de mes sections favorites à l'époque car la mise en page faisait dans le bordel organisé. Multitude de screenshots, encadrés en pagaille et mini-previews, y constituait un menu bien alléchant. C'est dans ces pages que je vis, pour la première fois, un screen de Magical Quest. J'en garde un souvenir bien émouvant. Nous étions ensuite invités à lire des previews plus complètes. Avant de passer aux tests, Super Power fournissait régulièrement des soluces aux plans très détaillés (Snake's Revenge par exemple, décortiqué à merveille dans le numéro 1) ou des interviews (Eric « Another World » Chahi dans le numéro 2).

Les tests mélangeaient sans complexe les sorties officielles et les versions américaines ou japonaises. Le magazine ne négligeait pas l'import (et ce, dans toutes ses rubriques), ce qui me ravissait au plus haut point. Les grandes sorties en PAL bénéficiaient de deux, voire trois pages pour être passées au crible du testeur. J'appréciais particulièrement le « match » qui prenait place avant le début du test à proprement parler. Tenant sur une simple colonne, le « match » comparait le jeu du test à un autre titre officiant dans la même catégorie. Vraiment sympa (même si je contestais le verdict une fois sur deux !). Les tests import et Game Boy tenaient bien souvent sur une seule page. Ensuite, les pages de tips parvenaient à nous secourir si un boss nous paraissait insurmontable ou si un item nous semblait introuvable. Quand j'y pense, avant l'avènement du net, les rubriques « trucs & astuces » ou autres « hors-série spécial solutions » représentaient notre seul espoir pour se sortir d'une situation inextricable. Ou alors nous asséchions notre « compte jeune » en faisant appel aux audiotels surtaxés. Après, les petites annonces nous permettaient de faire de bonnes affaires. Enfin, pas toujours. Je m'éclatais bien à les épilucher. Parfois, on pouvait lire des aberrations assez cocasses. Enfin, un jeu-concours parachevait couramment la lecture du magazine.

Pour conclure, je dirai que Super Power n'avait pas à rougir face à Console Plus ou Player One. Sa maquette rafraîchissante et sa ligne éditoriale de premier choix en faisaient un bon magazine pour tous les possesseurs de consoles Nintendo. Mine de rien, il contribua à notre culture de gamers à travers ses papiers de qualité. Le magazine n'existe plus depuis un bon bout de temps, malheureusement. Un mensuel rempli de bons souvenirs (encore merci pour les posters géants !) et qui aura laissé une trace indélébile dans nos mémoires.

- 1 : Un sommaire bien alléchant pour le premier numéro.
- 2 : Un très bon dossier sur la Super Nintendo.
- 3 : Les magazines de l'époque se régalaient avec l'arrivée de SF2.
- 4 : Le test du meilleur Zelda de tous les temps, j'ai nommé Zelda 3 ! Avec un « match » contre le premier volet.

# Dennin Alester

Compile

MegaCD

1992

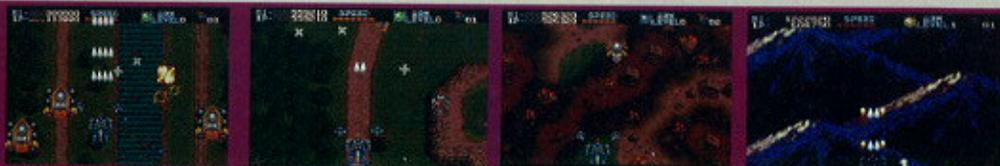
par Ichigo



RETROSCORE : 7.5

Compile est un des développeurs phares des années 80-90. Avec dans ses bagages des titres comme Puyo Puyo, Zanac, Spriggan, Golvellius ou encore la saga qui nous intéresse ici : Aleste. Commenant sa course sur MSX, cette série a su innover d'épisode en épisode. L'un des meilleurs sortis à ce jour est sans conteste Dennin Aleste, la suite du célèbre et titanesque MUSA Aleste. Malgré un accueil mitigé de la part du public à sa sortie, le jeu dispose d'une réalisation plus qu'honnête (même si au premier coup d'œil, on se rend compte que les capacités du support ne sont pas exploitées au maximum), de musiques superbes (Katsumi Tanaka et support CD oblige) et d'une ambiance très particulière qui ravira les fans de science-fiction et de légendes féodales japonaises. Le scénario est le suivant : vous êtes Kagero, shinobi pour le compte du clan Nobunaga qui combat le clan Takeda. Votre mission est de repousser les attaques du clan ennemi. Pour accomplir au mieux votre tâche, vous pilotez un robot ultra-puissant, issu d'une technologie extra-terrestre et des meilleurs savants de tout le pays. Techniquement parlant, le jeu bouge bien, sans énormes ralentissements

quand une multitude d'ennemis apparaît à l'écran. Les décors sont assez simples, sans détails ni animations particulières mais les sprites ennemis, les tirs et les boss sont au contraire magnifiques. L'ambiance sonore est elle, comme je l'ai dit plus haut, une des plus soignées du support. Le jeu est entrecoupé de scènes cinématiques doublées, pour mieux plonger le joueur dans le scénario et l'atmosphère particulière d'Aleste. Petit clin d'œil, Kurogane, le rival du héros est doublé par Akira Kamiya (dans sa version japonaise) qui est tout simplement la voix de Ryô Saeba dans l'animé City Hunter. Côté armement, le jeu reste assez classique, un tir principal qu'on upgrade en tirant sur des ennemis spécifiques qui les donneront, puis un tir secondaire parmi le feu, la foudre, l'eau et la terre. Les niveaux sont très longs et peuplés d'une multitude d'ennemis, on se retrouve vite encerclé même s'il y a toujours une échappatoire malgré l'absence d'une smart bomb qui rendrait le gameplay encore plus confortable. Un des meilleurs shoots du Mega CD dans la lignée de son prédécesseur et qui a la particularité d'être sorti en Europe, chose assez rare pour être soulignée.



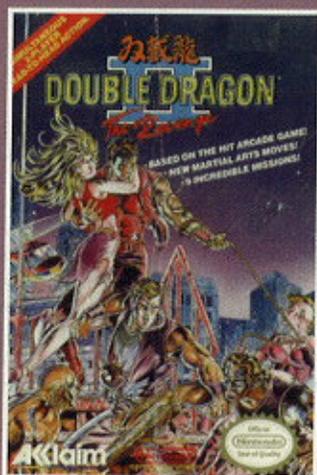
# Double Dragon 2

Technos Japan

NES

1989

par Yan Fanel



RETROSCORE : 9.5

Double Dragon est une série culte par excellence, particulièrement populaire dans les années 80. Les plus vieux d'entre vous doivent avoir la larme à l'œil à l'évocation des grappes de pièces de dix francs englouties dans la fameuse borne de Technos. Bien que sorti un an après Renegade, également de Technos, la popularité de Double Dragon fut telle que de nombreuses versions ont vu le jour sur les supports de l'époque. Et lorsqu'on interroge n'importe quel fan de la NES sur les jeux marquants de la 8-bits de Nintendo, la réponse coule de source et Double Dragon 2 en fait inlassablement partie. Les raisons de son succès sont nombreuses et nous allons en citer quelques unes, en se remémorant les fabuleuses parties à castagner du vilain.

Premier point fort, Double Dragon 2 offrait une palette de coups très étendue pour l'époque. Coups de poing, de pied, de genou, possibilité d'attraper l'adversaire pour lui filer coup de genou, coups de coude et gros talon dans la face, la panoplie était particulièrement jouissive. Mais les coups les plus marquants demeurent sans l'ombre d'un doute les coups spéciaux, qu'on pouvait sortir à partir de la position basse : l'uppercut de la mort, « l'hélicoptère » et le terrifiant coup de genou fulgurant. Inutile de dire que le dernier, le plus puissant, est un mythe à lui seul, soulevant l'adversaire et le dégageant littéralement à l'autre

bout de l'écran, avec un son quasi-mystique. Deuxièmement, les ennemis avaient une certaine forme de classe et étaient tous identifiables et caractérisés. Les Punk, les Frankenstein, les Abobo, Ninja et autres clones de Dolph Lunure se succédaient, mangeant les mandales les unes après les autres. La confrontation avec votre double maléfique demeure un passage mythique, tout comme l'ultime combat et la fabuleuse musique qui l'accompagnait. C'est cette alternance de passages variés qui constitue le troisième point du titre : en quelques écrans, on enchaînait les situations les plus variées comme le combat sans rebords, dans un hélicoptère, en pleine base souterraine au plafond bas, sans oublier les passages de plate-forme particulièrement stressants. De plus, le scénario était très présent, avec des petites images et textes pour illustrer l'aventure.

Double Dragon 2 est un mythe. Un beat'em all d'enfer particulièrement rythmé et jouissif qu'on se plaît à recommencer sans cesse, ne serait-ce que pour le plaisir de castagner à deux joueurs, fait peu courant à l'époque. Une véritable bénédiction qui reste, pour de nombreux joueurs, l'un des premiers souvenirs marquants du beat'em all. Si vous avez l'occasion, les musiques arrangées sont un véritable bonheur. Un grand jeu, classique parmi les classiques qui reste une valeur sûre, malgré son âge avancé.



# Sapphire

par Yan Fanel

Hudson Soft

Duo  
(Arcade Card)

1995

Évoqué le mois dernier dans le dossier NEC, Sapphire sur Duo est un titre méconnu qui mérite qu'on s'attarde un instant sur son cas. Sorti en 1995, il fait partie des derniers jeux disponibles sur Duo et se distingue par des caractéristiques assez peu communes. Tout d'abord, Sapphire utilise la fameuse Arcade Card et sa RAM supplémentaire, fait suffisant rare pour être signalé. Ensuite, Sapphire est jouable à deux simultanément, spécificité également rare dans le monde du shoot'em up vertical qui lui offre un intérêt conséquent. Enfin, Sapphire intègre tout un tas d'effets spéciaux, la grande classe pour une machine dont l'architecture de base est si vieille en 1995. Shoot'em up vertical relativement classique, Sapphire vous propose d'incarner un groupe de jeunes filles typiquement japonaises, aux prises avec une créature qu'il vous faut chasser à différentes époques. Dès les premiers instants, outre la claque des effets spéciaux comme les déformations, on comprend que Sapphire est un melting pot du genre. Le système de tir concentré n'est pas sans rappeler le génial R-Type Leo, les voyages dans le temps rappellent vaguement Time Soldier et le bestiaire recoupe parfois celui de Dragon Spirit, la touche mécanique en plus.

Sans être d'une originalité bouleversante, Sapphire est agréable à jouer, très sympathique et défonlant. On retrouve des passages classiques comme les astéroïdes, les

vaisseaux géants en plusieurs parties, les accélérations de scrolling et les paysages à mouvements restreints. Si certains effets 3D sont plutôt moches, ils ont le mérite d'exister et rappellent que la technique de modélisation en 3D redessinée en sprite n'est pas l'exclusivité de Donkey Kong Country. En outre, les musiques ont vraiment la patate, ce qui sauve Sapphire du marais de conventionalité où il aurait pu s'embourber. Très rock, typiquement Duo pourrait-on dire, les musiques de Sapphire sont parmi les meilleurs sur Duo, ce qui n'est pas un mince compliment. À noter que nos héroïnes poursuivent une espèce de sphère qui prend corps dans les différents boss, avant de s'évader à chaque niveau. Certains poursuivent des sphères, d'autres des cristaux jaunes, c'est le même combat (pour faire référence à un autre monument du shoot). Finalement, en dépit de ces évidentes qualités, Sapphire demeure un shoot agréable mais loin de valoir les meilleurs de la machine.

Trop conventionnel par rapport à un Star Parodia, bien moins frénétique qu'un Spriggan et loin d'être aussi bien pensé qu'on Lords of Thunder, on pourrait définir Sapphire avec la célèbre formule « bien mais pas top ». Ses principaux atouts sont d'être jouable à deux et de posséder de bonnes musiques. Une petite déception car Sapphire aurait pu être dément, mais la comparaison avec le monstrueux Spriggan lui est fatale.

RETROSCORE : 8.5



# Final Match Tennis

par Ichigo

Human

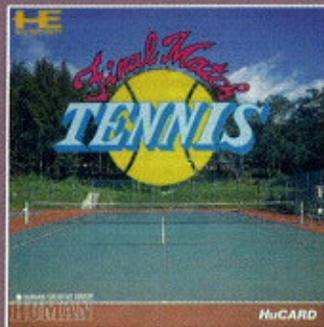
PC Engine

1991

S'il est bien un genre dans lequel la ludothèque PC Engine n'a jamais réellement brillé, c'est dans le domaine sportif. Néanmoins, la reine des RPG et des shoot'em up (comme ses fans aiment l'appeler) peut se vanter d'avoir dans sa liste de jeux une des meilleures simulations de tennis de l'ère 8/16-bits : Final Match Tennis. Sorti en 1991 et développé par Human, le jeu ne brillait ni par son ambiance sonore ni par ses graphismes. Pas de musique, on avait juste droit au bruit des rebonds de balles et à la clameur du public lors d'un ace ou d'un coup particulièrement bien ficelé. Visuellement, le jeu est au dessus des productions de l'époque, mais rien qui flatte la rétine. D'où vient alors cette renommée forgée au fil des années ? Pourquoi est-il toujours cité comme référence lorsqu'on parle de simulation de tennis ?

La force de ce jeu vient tout simplement de son gameplay. À l'époque, les simulations de tennis étaient fades, toute munies d'une jouabilité approximative, de déplacements mal gérés. Dans FMT, on a la possibilité de mettre la balle où l'on veut ! On peut diriger ses coups en appuyant sur une direction avec

le pad au moment de frapper la balle. De même qu'appuyer vers le haut ou vers le bas appliquera un effet. Un passing « long de la ligne » va vraiment le long de la ligne. On a vraiment l'impression de faire ce qu'on veut par rapport aux réalisations concurrentes. Les déplacements se font vite, très vite, ce qui accentue encore plus l'action. Tous les coups de tennis sont présents, et ce avec un pad à deux boutons. Coups droits, revers, volées, lobs ou encore smashes n'auront plus aucun secret pour vous en quelques minutes de jeu. Les joueurs sélectionnables sont nombreux (on retrouve les grands champions de l'époque : Chang, Lendl ou encore McEnroe) et se jouent chacun à leur manière. Trois modes de jeux sont disponibles : Exhibition qui vous permettra de jouer un match amical contre le personnage de votre choix, World Tour qui vous proposera de participer à partir des quarts de finale aux différents tournois du Grand Chelem tels que Roland Garros, Melbourne, Wimbledon. Et enfin un mode training, qui vous permettra de vous entraîner contre un distributeur de balles. Un must have si vous possédez une PC Engine.



RETROSCORE : 9.8

# Quack Shot

Sega

Megadrive

1991

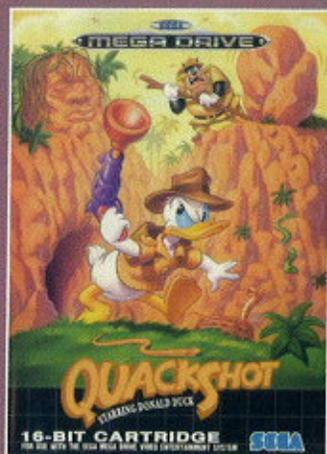
par Bruno

Alors qu'il fouinait dans la bibliothèque de l'oncle Picsou, Donald tombe sur un bouquin contenant la fabuleuse histoire du trésor Garuzia. Ni une ni deux, notre héros décide de partir à la chasse dudit trésor. Il peut compter sur ses chers neveux qui assurent le pilotage d'un bel avion flambant neuf. Une intrigue amusante pour un des meilleurs titres de Sega. Les jeux à licence Disney, réalisés par Sega sur Megadrive, font figure de références en terme de plates-formes. Sorti entre les féériques Castle of Illusion et World of Illusion, Quackshot a su également marquer les esprits. Donald doit donc parcourir les quatre coins du globe et le joueur se déplace sur une carte via un curseur en forme de drapeau.

A vous de choisir votre destination, et bien évidemment, de nouvelles zones se débloquent au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. Les niveaux sont composés de deux parties bien distinctes. Arrivé à la fin de la première, Donald plante un drapeau et pour accéder à la seconde partie du stage, il aura besoin d'un item bien particulier. L'objet tant convoité se trouvant sur un autre continent, bien sûr. Le joueur fait donc des allers et venues pour progresser dans le scénario. La grande originalité de Quackshot vient de l'arme dont dispose Donald pour se défendre : un pistolet « lance-ventouses » multifonctions ! Cette merveille peut,

selon le modèle de ventouse, immobiliser les ennemis, créer des plates-formes sur une paroi, et quelques autres joyeusetés. N'oublions pas le fameux pistolet à pop-corn et celui à bulles. Mais le plus grand pouvoir de Donald se déclenche après dégustation de plusieurs bons piments. Il faut le voir foncer à toute berzingue, en agitant poings et palmes, anéantissant toute forme de vie environnante. Bref, il y a de quoi faire. Indéniablement, les graphismes sont magnifiques, aujourd'hui encore. La palette de couleurs dont dispose la Megadrive semble plus grande qu'à l'accoutumée tellement les artistes de Sega l'ont utilisée avec malice. Et vu le nombre d'environnements visités par le canard, ce n'est pas du luxe. Du beau boulot. Même constat côté bande-son ; tout comme les autres titres Sega/Disney, elle est inoubliable.

Serez-vous étonnés si je vous dis que le level design s'impose une fois de plus comme une référence dans le domaine ? Quackshot regorge de scènes inoubliables et la présence de nombreux personnages issus de l'univers Disney enfonce le clou. Le jeu a gardé toutes ses qualités et fait partie, sans aucun doute, des jeux de plates-formes qui ont marqué l'Histoire vidéoludique. Branchez vos Megadrive et replongez-vous dans cette épopée palmée avec délectation.



RETROSCORE : 9.4



# World of Illusion

Sega

Megadrive

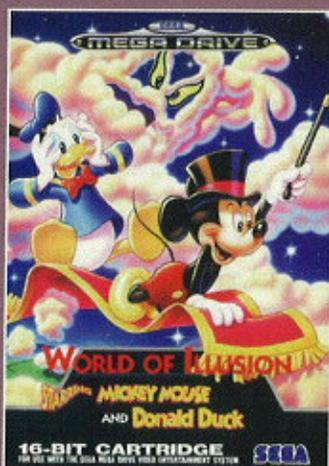
1992

par Bruno

Avec World of Illusion, le savoir-faire de Sega en matière de plates-formes fait une fois de plus le bonheur des joueurs en quête de poésie pixellisée et de gameplay en béton. Car c'est bien de poésie dont il s'agit ici mes ami(e)s. Suite du non moins prestigieux Castle of Illusion (dans lequel Mickey tenait la vedette), Wol perpétue le style féérique et enchanteur de son aîné en peignant toutefois un style graphique légèrement différent mais tout aussi délectable. Mickey et Donald se sont mis à la magie. Et lors d'un tour de leur composition, nos deux joyeux lurons sont envoyés dans une dimension parallèle résolument hostile. De vilaines créatures faussement niaisées et véritablement agressives les attendent de pied ferme. Le jeu vous propose trois façons d'appréhender l'aventure. En mode un joueur, vous avez le choix entre Mickey ou Donald, sachant qu'une section par niveau diffère radicalement selon le personnage choisi (avec Donald, vous optez pour une difficulté plus élevée). En mode deux joueurs, il va falloir collaborer pour se sortir des situations les plus difficiles ou pour découvrir les passages secrets parsemant les niveaux. La durée de vie augmente joyeusement grâce à ces différents modes. De plus, les situations sont assez variées : voyage en tapis volant, traversée aquatique dans une bulle d'air, balade bucolique en pleine forêt, exploration d'un vieux navire et j'en passe, on ne s'ennuie pas. Pour les fans de Castle of Illusion, certains passages cultes de ce dernier font leur

come back comme la bibliothèque ou les toiles d'araignée. Pour se défendre, point de gun ou de lance-flammes, faites place au foulard purificateur ! A son contact, tout agresseur se transformera en gentille petite créature. Ce même foulard laisse une traînée de poudre magique derrière lui qui immobilisera vos ennemis ce qui s'avère très pratique. L'énergie des personnages présentée sous forme de cartes à jouer nous change des cœurs ou autres barres multicolores. L'ambiance créée est telle que Houdini lui-même ne la renierait pas. Visuellement, Wol fait dans le haut de gamme : design rappelant les Silly Symphonies de Disney, utilisation ingénieuse des différents plans de scrolling et couleurs choisies avec génie. La Megadrive tourne à plein régime et cela fait plaisir à voir. Le plus beau jeu de la machine à sa sortie.

Côté sonore, Sega nous prouve une fois de plus que la Megadrive peut donner de grandes choses, encore faut-il s'en donner les moyens. Les thèmes sont grandioses, tout simplement. Vous l'aurez compris, Wol fait partie de ces indispensables qui pullulent sur cette bonne vieille Megadrive. Artistiquement splendide et parfait côté gameplay, voilà ce qu'on appelle un indispensable. Un jeu qui n'a rien perdu de sa superbe et qui traverse les époques sans se ringardiser. On y revient régulièrement avec des yeux émerveillés. A découvrir absolument pour sa culture de gamer.



RETROSCORE : 9.8



# Star Parodia

Hudson

NEC Super CD-Rom

1992

par Ichigo

Hudson soft : ce simple nom provoque des ulcères aux estomacs des Nec Maniacs. Pourquoi cela ? Tout simplement parce que Hudson soft est un des meilleurs, si ce n'est LE meilleur, développeurs sur PC Engine. Responsable du prestigieux Super Star Soldier, Lords of Thunder, Gunhed ou encore de l'éternel party-game numéro un de tous les temps : Bomberman. Qu'obtient-on quand Kaneko et Inter state (responsable de l'excellent Aeroblaster sur la même console) décident de rendre hommage à cette console mythique et à la firme à l'abeille ? Tout simplement Star Parodia, un des meilleurs et des plus délirants shoot'em up jamais sortis sur Super CDrom.

Comme son nom l'indique, on est face à un shmup vertical parodiant l'univers NEC et la crise de fou rire commence dès le lancement d'une partie. On a la possibilité de choisir parmi trois « vaisseaux » : un Bomberman volant, le Paro Ceaser et une PC Engine (oui oui la console). Chacun a son équipement propre, si le Paro-Ceaser présente des lasers « classiques », le BomberMan se bat logiquement à coups de bombes, alors que la PC-Engine réplique

en balançant des CD et en se protégeant grâce à des paddles (la Tennokoe Bank 2 permet de lancer des missiles à têtes chercheuses...). Un bouton pour le tir principal qu'on upgrade en détruisant certains ennemis (les power up de la Nec sont des hucard, ceux du Bomberman sont les fameuses flammes tant convoitées dans le jeu original). Le bouton deux sert à envoyer la smart bomb. Bien qu'extrêmement classique, l'ambiance fête foraine avec ses explosions de couleurs, ses décors marrants et ses ennemis pas très académiques ravira les curieux comme les amateurs du genre. Surtout ceux qui auront pratiqué au préalable les titans desquels sont issus les clins d'oeil. Vaisseau de GunHed, de Super Star Soldier, vous aurez même à défier un Bomberman géant sur une aire de jeu en guise de boss de fin de niveau. L'ambiance sonore du jeu soutient très bien l'image : joviale, guillerette, elle met de bonne humeur et on s'étonne toujours de chanter les thèmes. Star Parodia n'est pas très ardu, comptez huit levels de difficulté croissante (sans atteindre un extrême). Les niveaux sont plutôt long sans pour autant contenir de temps morts. Un excellent jeu pour sa PCE, à acheter les yeux fermés, c'est une valeur sûre.



RETROSCORE : 8.0



# Captain Tsubasa 3 Koutei No Chousen

Tecmo

Super Famicom

1992

par Manga

S'il y a bien une série qui reste surprenante sur l'originalité de son gameplay, c'est Captain Tsubasa sur Super Famicom. Bien loin de Winning Eleven 8 testé il y a deux mois par mon confrère Ichigo, la série des Tsubasa se permet tranquillement de fusionner deux styles pourtant très opposés : le RPG et le football. Dès la séquence d'introduction, le ton est donné avec la mise en scène de Genzo Wakabayashi, Hikaru Matsuyama, Taro Misaki, Jun Misugi, Kojiro Hyuga et pour finir le charismatique Tsubasa Ozora ! Tecmo n'a oublié personne et happe complètement le joueur dès les premiers instants avec une mise en scène tapageuse à l'ambiance bien manga. L'action (si l'on peut dire ainsi) se déroule durant le championnat du monde junior où vous serez aux prises avec les autres équipes internationales. A vous les folles parties seul, ou entre potes ! Une chose est sûre, ce titre ne fera pas l'unanimité.

S'inspirant des bases d'un jeu de football classique, les développeurs ont implanté un système de combinaisons qu'on observe généralement dans les RPG. Plus concrètement, le jeu se déroule selon la manière suivante : vous devez déplacer votre joueur avec la croix directionnelle. Le bouton B sert à déclencher une action (avec ou sans ballon selon la situation) et un menu s'ouvre vous proposant de choisir entre différentes

tactiques. Du tacle défensif en passant par une passe bien ajustée, un 1-2 ou encore une transversale à la trajectoire parfaite, Captain Tsubasa 3 offre une foule d'alternatives. Cerise sur le gâteau, de nombreux coups spéciaux bien connus des fans (comme le tir du Tigre ou celui de l'Aigle, Neo River Shoot, Feuille morte, Fire shoot...) sont bien évidemment présents et l'association de deux joueurs bien distincts vous autorisent à concentrer toute leur puissance pour créer un tir impossible à stopper. Il faudra analyser les capacités de chacun de vos joueurs (selon leurs attaques, défense ou contre) et équilibrer votre jeu afin de mener votre équipe à la victoire. Captain Tsubasa : Koutei no Chousen, en plus de posséder un gameplay divin, dispose d'une réalisation très correcte. Si les personnages se ressemblent un peu trop, l'animation en revanche est bien retranscrite et nous fait ressentir à merveille l'impact du ballon. L'ambiance du manga et de la série est très bien reproduite, notamment par l'utilisation de musiques différentes en fonction de la situation et les menus restent clairs et limpides. D'une difficulté bien dosée, il faudra tout de même garder votre sang-froid durant la finale, qui elle, s'avère bien corsée. Un jeu à part, peut-être trop pour les Européens que nous sommes, mais nul doute que les curieux prendront un malin plaisir à découvrir, si ce n'est déjà fait.



RETROSCORE : 6.5



# Choujikkuu Yousai Macross Scramble Valkyrie

Zamuse

Super Famicom

1993

par Manga



RETROSCORE : 8.7

Les jeux à licence, il est bien connu, riment rarement avec le mot « qualité ». Pourtant, certains titres arrivent parfois à s'extirper des mailles du filet de la médiocrité. Choujikkuu Yousai Macross : Scrambled Valkyrie en fait parti ! Développé par Zamuse (studio de développement capable du meilleur comme du pire, Astroboy Snes c'est eux), cette cartouche allie graphismes travaillés et gameplay superbement maîtrisé. Même si le jeu ne suit pas directement le scénario de la série, les fans seront ravis d'apprendre qu'il est possible de choisir entre les trois pilotes que sont Hikaru, Max ou encore Millia. Après avoir sélectionné votre protagoniste préféré, vous êtes fin prêt à vous lancer dans une bataille intergalactique où le métal et les effets pyrotechniques sont légions !

La bonne idée de ce titre vient sans conteste de la possibilité de métamorphoser sa valkyrie en plein cours de jeu. Cela permet de varier l'action, tout comme les armes. En pressant la touche Y, votre engin peut utiliser trois modes bien distincts. Ces derniers seront primordiaux pour terminer en bonne et due forme les niveaux s'offrant à vous. En effet, selon que vous soyez en position « Fighter », « Gerwalk » ou encore « Battleid », les situations seront plus ou moins ardues. En effet, la puissance de frappe et la mobilité de votre valkyrie seront différentes en fonction de votre choix. A vous de vous adapter à chaque trans-

mutation. Tout le gameplay de Choujikkuu Yousai Macross est basé sur cette possibilité de transformation ! Les armes dans le jeu peuvent être upgradées, afin que l'impact soit de plus en plus destructeur ! Oui, mais pour ça il va vous falloir passer 7 grands niveaux avec... une barre de vie et 5 continues. Ça calme ! Au cours du jeu, vous serez amenés à traverser de nombreux endroits, pas forcément très accueillants où la brume, le noir et la pluie sont les éléments prédominants. En approchant les ennemis sans tirer, vous remarquerez qu'il se rallie à vous, mais seulement durant un petit laps de temps. Une bonne idée, mais un seul à la fois uniquement ! Zamuse s'est complétement imprégné de l'ambiance de la série. Le fan averti reconnaîtra très vite les différents modèles de valkyries et pourra admirer le soin apporté sur les détails. Concernant les décors, ceux-ci sont variés et suffisamment colorés pour éviter que la monotonie ne s'installe dans l'esprit du joueur. Du côté de l'animation, malgré le nombre important de scrollings différentiels, aucun ralentissement ne vient ternir l'action trépidante se déroulant devant vos yeux. Le jeu du développeur japonais est de plus très bien musicalement parlant, et les bruitages sont totalement en osmose avec l'ambiance guerrière du soft. Au final, Choujikkuu Yousai Macross : Scrambled Valkyrie est une pure merveille du shoot'em up sur Super Nintendo. Comme toujours pour en profiter, il faut se tourner du côté de l'import.



# Nemesis 2

Konami

GameBoy

1992

par Mang



RETROSCORE : 7.8

Porter un shoot'em up sur portable 8-bits, qui plus est monochrome, est un exercice difficile. Pourtant, force est de reconnaître que Konami a parfaitement négocié le virage avec l'adaptation de Nemesis deuxième du nom sur Game Boy. Sortie la même année que Parodius, de quels atouts dispose la petite cartouche ? La réponse de suite... Sur Game Boy, la famille des shoots n'est pas forcément bien représentée, mais Konami remet le couvert avec le second opus des « Nemesis ». Il faudra se contenter du minimum syndical au niveau des modes de jeu. On apprécie tout de même qu'un mode « Practice » soit présent pour s'entraîner, car comme nous allons le voir plus loin, le jeu est loin d'être simple. Comme tout shoot qui se respecte, en somme. Une fois vos options idéales sélectionnées, vous êtes prêt à parcourir le mode principal. Un choix de trois possibilités d'armes s'offre à vous. Le modèle « Normal » est un tir simple, le « 2 way » est un double tir vers l'ennemi et enfin le « Tail » est une variante du 2way mais vers l'arrière. Selon votre sélection, vos capacités d'attaque durant les combats aériens ne seront pas les mêmes. Au fur et à mesure de votre avancée dans Nemesis 2, votre attirail sera de plus en plus performant. La marge de progression de votre

force de frappe est en ce sens assez impressionnante. In-game, il vous est possible d'acheter des armes plus dévastatrices en appuyant sur B. Cela se matérialise par la présence de lettres (S, M, D, L, O et F) qui se mettent en surbrillance, en passant de l'une à l'autre. A vous d'appuyer sur B au moment opportun pour améliorer votre puissance ! Le moins qu'on puisse dire, c'est que la difficulté est présente ! Pas étonnant vous me direz pour un shoot. Mais là, dès le début, les choses sont corsées ! Vous devez échapper à un vaisseau ennemi prenant la moitié de l'écran. Une fois ceci réglé, on rentre dans le cœur de l'action. Les ennemis que vous rencontrerez seront aussi bien terrestres qu'aériens. Leur bouclier sera de plus en plus difficile à percer. En ce qui concerne la réalisation, les graphismes sont assez simplistes, mais restent variés. C'est l'animation qui surprend irrémédiablement sur une console de cette envergure. Aucun ralentissement, aucune saccade, tout tourne parfaitement ! Impressive isn't it ? Les musiques sont bien rythmées, malgré la qualité toute relative du chip sonore de la Game Boy. Nemesis 2 se révèle donc comme étant une bonne surprise sur la console de poche de Big-N, mais était-ce suffisant pour lutter contre Parodius ?



# Chibi Maruko Chan

## Mezase Minami no Island

Konami

Super Famicom

1995

par Fabien

Chibi Maruko-chan est un manga pseudo-auto-biographique dessiné par Momoko Sakura qui raconte son enfance à la fin des années 70 à travers différentes époques, que ce soit à l'école primaire, au collège ou au lycée. Pour le moment seulement 14 volumes des aventures des Maruko sont disponibles. Sa popularité vient surtout de la série d'animation créée par Nippon Animation et diffusée depuis 1990 sur Fuji TV. L'histoire de Mezase Minami no Island est à l'image de la série, simple et rigolote. Suite à un pari avec son grand-père, Momoko Sakura doit participer à une grande compétition organisée à l'école primaire afin de gagner un voyage dans les îles ensoleillées du pacifique. Celle que l'on surnomme Maruko-chan en hommage à sa tête ovoïdale va devoir se mesurer à trois de ses camarades de classe : Tama-chan, Hanawa-kun et Maruo-kun.

Entre chaque tour de jeu, des petites animations à la mode Digital Comics vous narrent les tribulations de la joyeuse troupe avec Tama-chan dans le rôle de l'introvertie de service, Hanawa-kun dans celui de playboy à la réussite douteuse et Maruo-kun en tant qu'aspirant maître du monde. Chibi Maruko-chan ne vous offre que trois modes de jeu principaux accompagnés de petits bonus pour les fans. Ball de Atekkko est un mélange de balle au prisonnier et de Bomberman. Nurinuri Penki se rapproche des jeux de type Tron ou du fameux Serpent faisant fureur sur téléphone portable

de nos jours. Enfin dans Ukiuki Pool, nos joyeux drilles se retrouvent sur une bouée géante et instable. Votre mission est de faire tomber vos adversaires à l'eau avant qu'ils ne vous poussent.

Si vous êtes une Chibi Maruko-fan, vous serez ravis de savoir que Konami a inclus quatre bonus exclusifs mettant en scène la fillette. Le premier est un quiz aux questions pointues portant sur les personnages de la série avec des questions aussi passionnantes que l'âge du grand-père ou le prix d'une glace. Le second est un mini tableau de dessin permettant à tout le monde de dessiner des bêtises à la manette. Cependant ces outils plus que limité, un pinceau et une douzaine de couleurs, le réserve aux frustré du manque d'un mode multi-joueur dans Mario Paint. Des années avant Dream Audition et autre Karaoke Revolution, Mezase Minami no Island proposait déjà un karaoke du générique de la série en version avec ou sans tempo accompagné de petites animations. Enfin, probablement le plus inutile et indispensable des bonus de cette cartouche réside se nomme Maruko Mikuji. Il s'agit d'une activité divinatoire. Habituellement pratiquée aux temples lors des différentes fêtes de l'année, vous tirez un petit bout de papier qui vous indique si vous avez de la chance ou pas avec quelques informations supplémentaires comme votre couleur ou votre numéro porte bonheur.



RETROSCORE : 7.5



# Tetris Butou Gaiden

Bullet Proof Software

Super Famicom

1993

par Ichigo

Tetris est un classique du jeu console. Tout le monde a encore en mémoire ces folles heures de jeu sur la version Game Boy. Version qui a démocratisé le puzzle-game, la Game Boy dans les cours de récré et surtout, démocratisé Tetris tout court. Sur la 16-bits de Nintendo, c'est la société BPS qui se charge du développement du jeu aux briques. Après un épisode intitulé Super Tetris2+Bombliss, premier à instaurer le mode deux joueurs en simultané, l'équipe décide de déclasser le Tetris traditionnel, en lui ajoutant des petits éléments ludiques. Ce jeu porte un nom : Tetris Battle Gaiden. Si dans les autres versions de Tetris le mode « versus » était un petit plus pour satisfaire les familles nombreuses et pour rallonger la longévité du soft, dans cette version ce mode prend toute son ampleur. Le mode versus de Tetris est on ne peut plus simple. Le but est tout simplement de faire un maximum de lignes, le plus rapidement possible. A chaque ligne effectuée, l'écran de votre adversaire se remplit. Là où les développeurs de BPS ont eu une excellente idée, c'est qu'ils ont plongé l'univers de Tetris dans une espèce de conte de fée, laissant la possibilité au joueur de choisir parmi plusieurs personnages et surtout d'incorporer des pouvoirs spéciaux pour pimenter les parties.

8 personnages aux capacités différentes sont sélectionnables, tous tirés eux-mêmes de contes de fée connus. Leur but commun : aller affronter le Dragon légendaire dans son château. Evidemment, le chemin sera truffé d'embûches, et vous devrez affronter chaque personnage dans un combat à coup de briques de Tetris. Pour les battre, une seule solution, remplir leur écran de bas en haut. Pour vous aider, certaines pièces sont composées d'une petite pastille. Une fois comprise dans une ligne, cette pastille sera comptabilisée dans une barre magique. La barre magique est composée de plusieurs paliers. Plus vous aurez de pastilles magiques, plus votre magie aura un effet néfaste sur le jeu de votre adversaire. Trou dans le jeu, inversement des commande, écran noir, bref le genre de situations dont on se passerait bien surtout quand on est au bord de la banqueroute. Ajoutons à cela des graphismes très mignons, des musiques entraînantes, l'inévitable possibilité de s'affronter avec un joueur humain (bien que la console soit vraiment redoutable, pas le droit à l'erreur) et on obtient tout simplement l'une des meilleures si ce n'est LA meilleure version de Tetris jamais sortie à ce jour sur console de salon. Rangez votre Game Boy et le câble link dans le placard et ressentez votre bonne vieille Super Famicom.

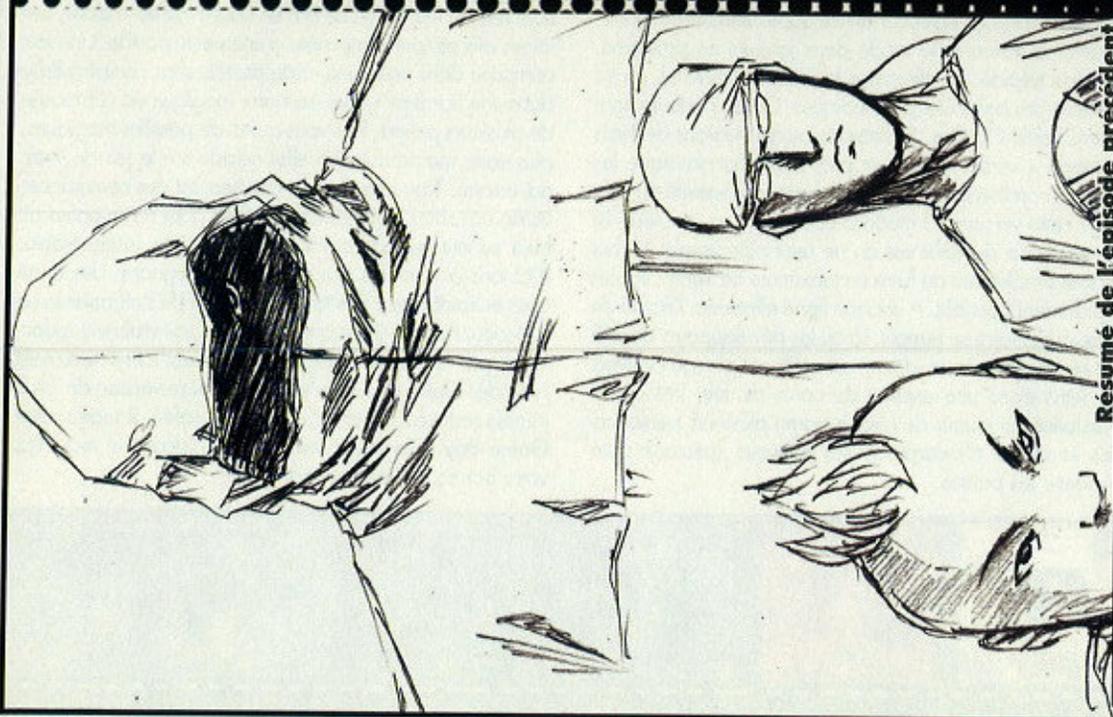


RETROSCORE : 8.0



# THE KING OF GAMERS

Dessin : Shaos  
Scénario : Karos



## Résumé de l'épisode précédent

Les temps sont durs, la France est la risée de la scène mondiale du Pro-Gaming. Pour y remédier, le sélectionneur de l'équipe de France, Horry, annonce fièrement que son équipe remportera la prochaine coupe d'Europe. Peut-être s'est-il avancé un peu trop vite si l'on en croit la défaite cuisante du Paris Gaming Club, le meilleur club français, contre London United. Après avoir assisté à ce fiasco au stade de France, Nico et Bob se rendent le jour suivant à la salle d'arcade Fight Tribe pour participer à un Ranking Battle. C'est alors que les problèmes commencent, Kelvin étant de nouveau en retard. Nico décide alors de prendre un inconnu dans son équipe pour le remplacer : un certain Roger de Grande Synthé City qui semble avoir un très gros potentiel... Dans le même temps, Horry fait son apparition à Fight Tribe accompagné de son major d'homme, Alfred. Kelvin finit par arriver mais n'a plus de team, il leur propose alors de le prendre comme troisième équipier afin de participer au tournoi...

## LE DOJO DE MAITRE HORRY

Dans cet épisode, les choses sérieuses commencent avec les premiers combats dans un Ranking Battle. Beaucoup de techniques déjà exotiques vont être utilisées, voici quelques notions pour mieux les aborder et peut-être vous en servir pour améliorer votre niveau de jeu.

### Le camping

Terme utilisé pour décrire une stratégie basée sur l'attente. Pour résumer, un joueur qui campe joue sur la défensive ; il n'attaque pas, il recule et attend une erreur de l'adversaire pour le punir. Généralement votre objectif est de pousser votre ennemi à la faute en offrant un coup dans le vent (dash arrière) ou en mettant votre garde sur ses coups à block (un non-sense afin de taper derrière [se protéger d'un Dragon] etc).

Si vous sur la défensive peut paraître simple vu qu'il ne s'agit que de jouer sur l'erreur de l'autre, dans la réalité les faits sont plus complexes ; plusieurs éléments doivent être réunis pour faire un bon campeur :

- Un jeu préfabriqué à la coupe (Capcom VS SNK...)
- Un personnage équipé pour la coupe (anti-air, coups à longue portée...)
- Une connaissance parfaite du jeu, des distances, des blockstun, de tous les persos etc.
- Beaucoup de patience et de vice

### Les Traps

Les « pièges » ont toujours existé dans les jeux de combat, souvent sous la forme des block stun traps : le fait de mettre un coup dans garde de votre adversaire sachant que vous allez la priorité du coup qui suivra ; de ce fait, vous pouvez par exemple chopper ou verser low/middle à SoulCalibur 2. Cependant, on peut dire qu'il ne s'agit que de mind game de type 1 chance sur 2 par l'intermédiaire d'un block stun positif. Un vrai trap ne doit en fait que basser 0 chance à votre ennemi de s'en sortir. On en déduit la définition du trap dans un jeu de combat c'est-à-dire consister à placer un pressing/mind game à l'adversaire où il n'a aucune de s'en tirer quels que soient ses choix de garde haute ou basse ! Les exemples les plus flagrants sont dans Guilty Gear XX Rebirth où les possibilités de trap sont très importantes et indépendantes du jeu. Avec Eddie vous avez par exemple la possibilité, sur la relevée d'un ennemi, de casser sa garde avec un trap imparable : votre personnage envoie son ombre « daughin » [propriété de casser la garde basse] en même temps qu'il tape avec un coup de pied en low [casse la garde haute]. De ce

fait, vous êtes OBLIGE de vous prendre le combo qui va suivre. Il n'y a pas d'alternative, il s'agit d'un trap « parfait ». Attention, le timing n'est pas évident. Dans le même ordre d'idées, Eddie a le fameux trap de la choppe : dans un pressing avec la size par exemple, chopper l'adversaire à l'aide de la choppe spécial (dragon avant Slash) tout en restant appuyé sur le bouton Slash (vous gardez ainsi le contrôle de l'ombre). Lorsque Eddie ressort de sa choppe, appuyez sur Hard Slash (l'ombre se transforme en mine) puis moulez, air dasher avec Slash. Si vous avez le bon timing, au moment où votre iad Slash (casse garde basse) touchera votre adversaire, la mine explosera sous ses pieds (casse garde haute) ! Encore une fois, il s'agit d'une phrase « garantie ». Les vrais traps sont rares et peu évidents à placer. Cependant, ils sont la clé de beaucoup de combats de haut niveau où votre objectif est de réduire les opportunités de contre de votre adversaire sur vos pressings/mind games.

### Les Choppes Spéciales

Depuis la nuit des temps, les persos des choppes hantent tous les jeux de combat. La plupart d'entre eux, outre des choppes plus ou moins efficaces, possèdent des choppes spéciales. Celles-ci ont souvent la particularité d'absorber les animations de coups, c'est-à-dire de passer à travers un mouvement ennemi pour l'attraper. Elles ont des frames d'invincibilité si vous préférez. Dans Dead Or Alive 3, la choppe spéciale de bass en demi-avant vous permet d'absorber n'importe quels coups de l'adversaire. Il doit obligatoirement sauter, se basser ou contre-chopper pour se défendre. Si l'on se basser, se protéger ou attaquer au même moment, votre choppe spéciale aura toujours la priorité. C'est le même principe pour les choppes de Damon dans MOF 2003 ou encore la choppe spéciale de Polemkin dans GGXX qui sont des exemples de référence aujourd'hui tellement la portée et l'absorption de leurs choppes spéciales est importante. Cependant, ces choppes ne font pas de miracles et ne passent souvent pas dans un coup Low, un dragon ou même un coup avec beaucoup de frames. Heureusement que certains personnages ont des choppes spéciales « buggées ». Slayer dans GGXX a ainsi la possibilité de couper son dash cancel invincible avec sa choppe spécial : il peut alors absorber n'importe quels coups et même l'enchaîner pour obtenir un combo infini... Encore une fois, le timing est de rigueur.

ARCADE CENTER FIGHT TRIBE  
DIMANCHE 22 JUIN 2003  
12:09

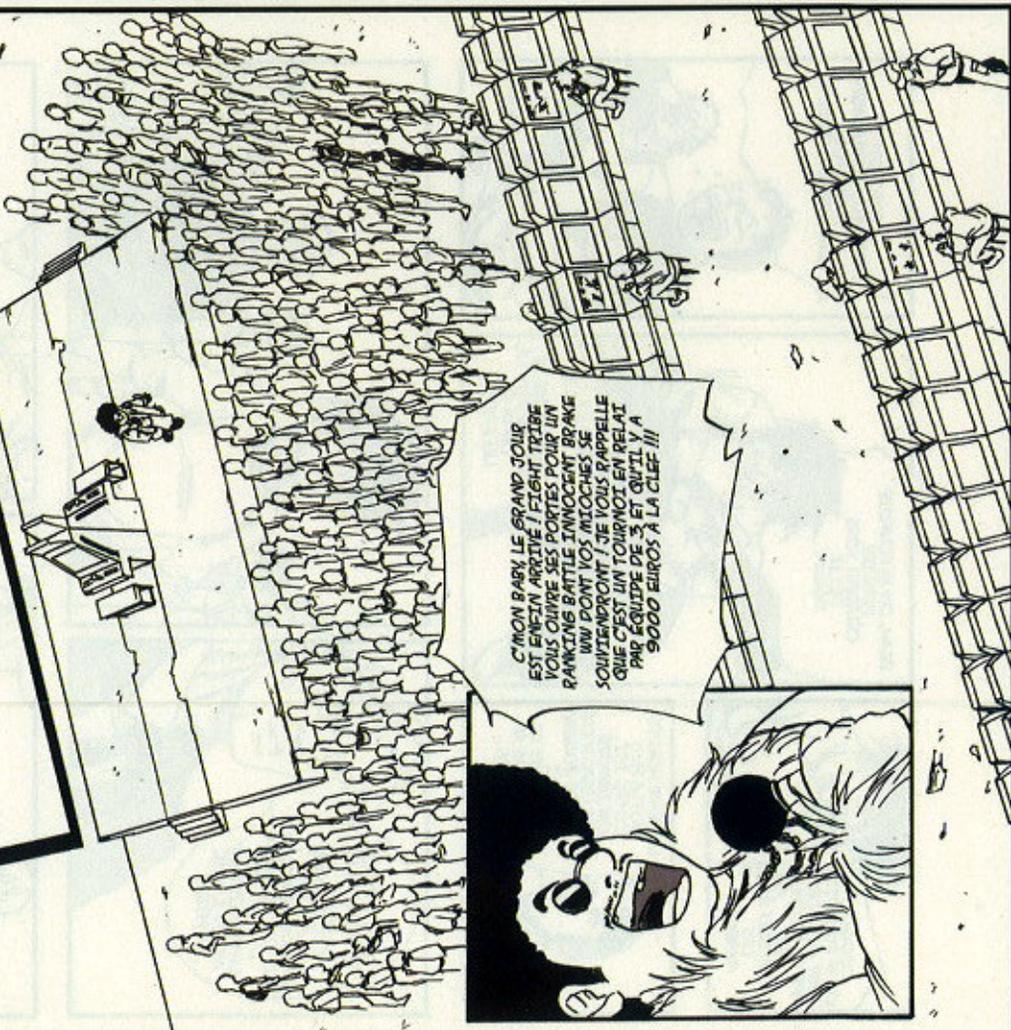
C'EST MON BAR, LE GRAND JOUR  
EST ENFIN ARRIVÉ ! FIGHT TRIBE  
VOUS OUVRE SES PORTES POUR UN  
RANKING BATTLE INNOCENT BRANK  
WWW.DONT.VOS.MICCHES.SE  
SOUVIENDROM ? JE VOUS RAPPELLE  
QUE C'EST UN TOURNOI EN RELAT  
PAR ÉQUIPE DE 3, ET QU'IL Y A  
9000 EUROS À LA CLÉ !!



COMME D'HABITUDE  
VOUS ÊTEZ TRÈS NOMBREUX  
À VOULOIR ACCÉDER AU  
TITRE... C'EST BIEN DE REVENIR  
FALLOUT MONTRER  
CE QUE VOUS AVEZ  
DANS LES POINGS !



NOUS SOMMES FIERS  
D'ACCUEILLIR  
QUELQUES LIGNES DES  
MEILLEURES ÉQUIPES DU  
CIRCUIT AMATEUR QUI ME  
S'ENJOINT  
BIEN DÉCOURRÉES  
À SORTIR DE  
L'ANONYMAT !



TEAM US-STYLE



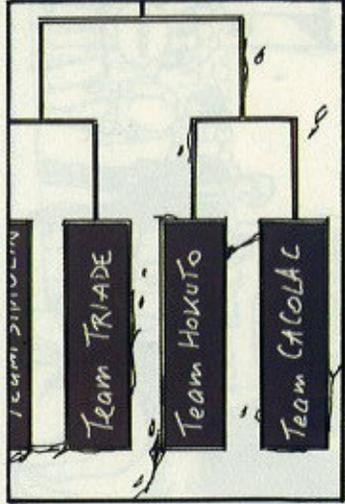
TEAM CYBER WEAP-QUIN



TEAM SHAO LIN



TEAM TRIADE



POUR  
CE PREMIER MATCH,  
ON VA  
SE FAIRE  
PLAISIR AVEC UNE  
PUNITION  
DIGNES DE CE  
NOM :  
LA FAMEUSE TEAM  
HOKUTO  
CONTRE AHEU...  
LA MYSTÉRIEUSE  
TEAM CACOLAC.

TEAM CACOLAC



...GRÂCE À QUI NOUS SOMMES BONS DERNIERS DU CLASSÉMENT EUROPÉEN !



HEY, MAIS EN V'LÀ UNE SURPRISE, CE MAN MEST AUTRE QUE HARRY, NOTRE CÉLÈBRE SÉLECTIONNEUR DE L'ÉQUIPE DE FRANCE...



BONJOUR À TOUS, JE SAIS PARFAITEMENT QUE JE SUIS NE SUIS PAS LE BIENVENU ICI ET JE N'AI PAS LA PRÉVISION DE REMPLIR CE RANKING. MA MISSION EST SIMPLEMENT DE REPARER LES MEILLEURS D'ENTRE VOUS POUR LES FORMER, LES INTÉGRER AU CIRCUIT PROFESSIONNEL ET PEUT-ÊTRE À LA NOUVELLE TEAM FRANCE ! J'ESPERE QUE VOUS SEREZ TOUS À LA HAUTEUR DE MES ATTENTES...



"M'ÂTRE" HARRY, HARRY, QUE NOUS VAUT L'HONNEUR DE VOTRE VESSTE ? L'ENTÉE DE RENCONTRER DES VRAIS JOUEURS OU RIDICULISER EN PUBLIC ?



HÉ BIEN, VOILÀ UN MATCH QUI S'ANNONCE PLUS PASSIONNANT QUE PRÉJUL ! LA TEAM FAVORITE CONTRE DES CHALLENGERS INATTENDUS, MENÉS PAR LE PÈRE DU CHAMPION ÉCHU EN PERSONNE



ÇA C'EST LA MEILLEURE, IL EST SI PRÉPARÉ QUE ÇA ?



HA ? HEILU...



INSOLENT ! SAVEZ-VOUS SEULEMENT À QUI VOUS VOUS ADRESSSEZ ?



YEAH, ON VA POUVOIR DÉMONTRER CÉLÈBRES TOUS PÈS LE DÉBUT !

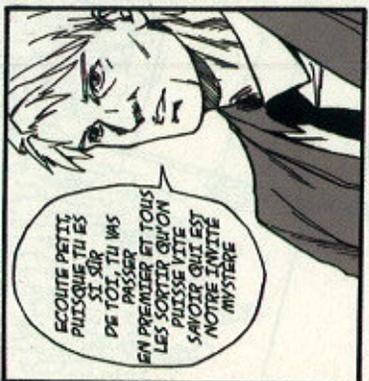
T'INQUIÈTE LE VIEUX, JE SUIS LÀ, ON VA SE LES FAIRE !



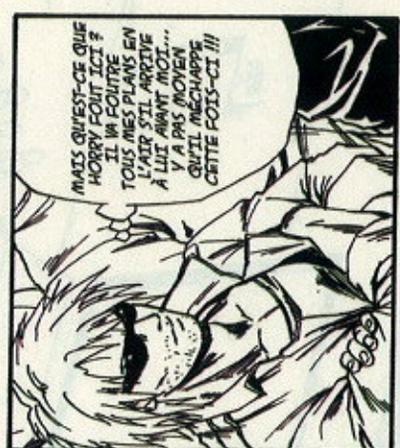
COOOOL, ON VA POUVOIR LEUR MONTRER DE QUOI ON EST CAPABLES À CES MÂSES !



LA TEAM HOKUTO EST LA PLUS COTÉE ICI, ON IGNORE MÊME L'IDENTITÉ DU SEINE JOUEUR QUI N'A JAMAIS EU BESOIN DE SE MONTRER...



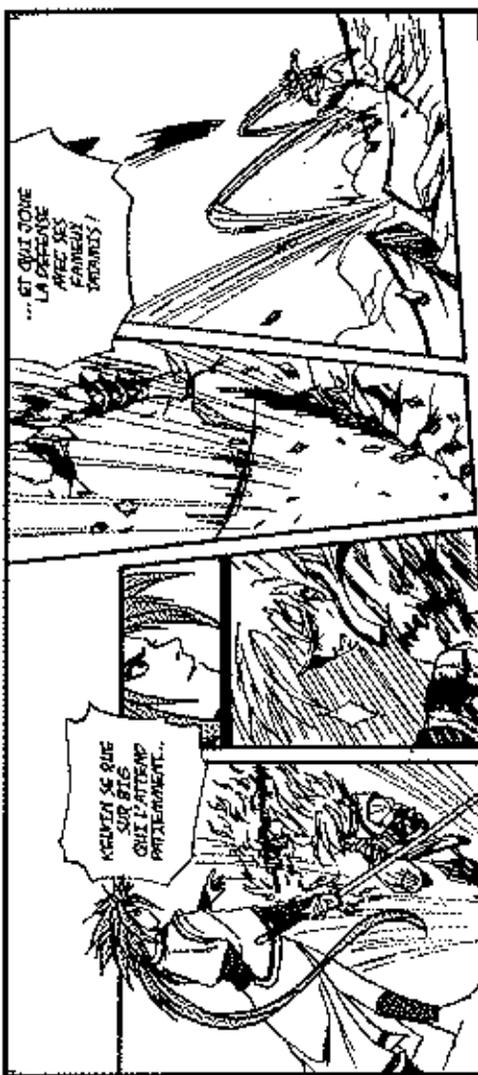
ÉCOUTE PETIT, PLUS QU'IL Y A DE TOI, TU MAS PASSER EN PREMIER ET TOUS LES SORTIR QU'ON PUISSE VITE SAVOIR QUI EST NOTRE INVITE MYSTÈRE



MAIS QU'EST-CE QUE HARRY FOUT ICI ? IL VA FOUTRE TOUS MES PLANS EN L'AIR STIL ARRIVÉ À LUI AVANT MOI... V A PAS MOVEN QU'IL MÈCHAPPE CETTE FOIS-CI !!!



KEL EST D'ÉVENU FOLU...



... ET QUI JOINE LA DÉFENSE AVEC SES FANIONS TORNÉS !

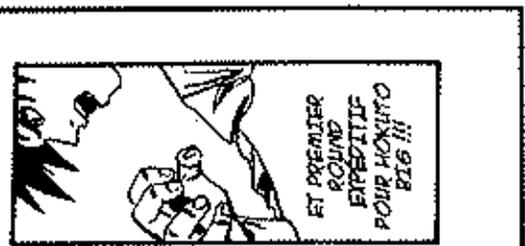
NE VIEN SE RUE SUR BTG QUE L'ATTEND PATIEMMENT...



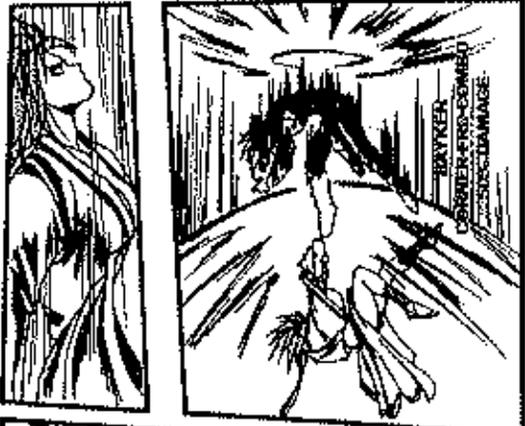
TITAN LAUNCH



OH YES, PREMIERS ATTAQUE DE BTG QUI PROJETTE DUINNE QUARTIERE POUR PLACER SON GRAPPIN !



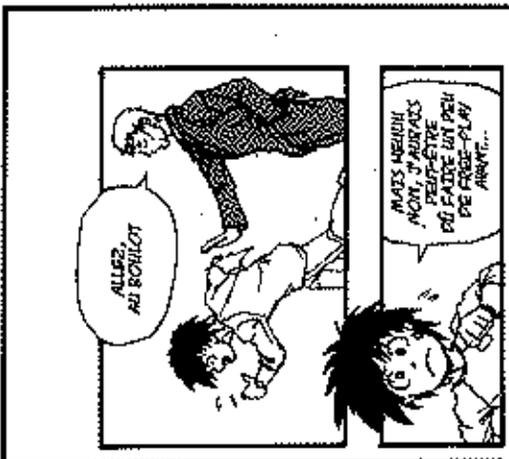
ET PREMIER ROUND EFFETIF POUR HOKUTO BTG !!



BAKKEE  
DANGER-PRO-SOUND  
DANGER-DAMAGE

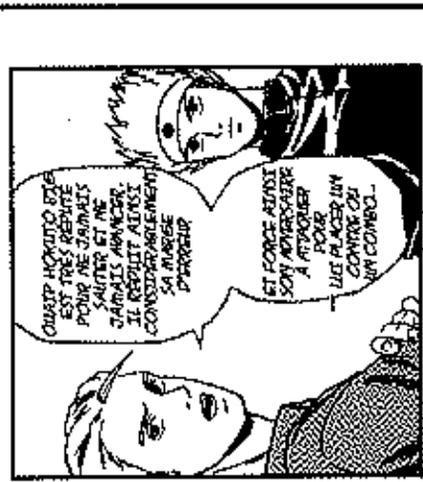


LE COMBO ARTIEN CLASSIQUE AVEC LE DUST FALSE ROMANTIC CANCEL !



ALLEZ, AU BOULOT

MAIS MEUHH NON, J'AI BARS PRESQUE PREPAREE POUR FAIRE UN PEU DE FREE-PLAY ANNEE...



QU'EST HOKUTO BTG EST TRÈS PÉDANTE POUR NE ZARNAIS S'AMUSER ET NE ZARNAIS AMUSER. IL REBUTE AINSI CONSIDÉRABLEMENT SA RIARGIE PÉDANTE

ET FORCE AINSI SON ADVERBAIRE A ATTAQUER POUR LUI PLACER UN COMBO DE VAI COMBO...



IL EST SI FORT QUE ÇA LE PETIT PAS BEAU ?



IL M'A PAS LAIR TRÈS RASSURE VOTRE POTE... IL EST MÊME PLUTÔT MAL BARRÉ, LE ROI DE LA CANDE VA LE DÉMONTRE...



TEAM CACOLAC  
MELVIN ALICA  
SORS VADOGUY

TEAM HOKUTO  
BAC ALVA  
BARKEN



POUR LA TEAM HOKUTO POTCI LES CHALLENGES HOKUTO RIG ET SON FRÈRE HOKUTO HOUTORRE !



C'EST UN PRO DU COMBAT PSYCHOLOGIQUE. SA TEAM LE LASSE BOUER EN PRÉPARANT STRATÉGIQUEMENT POUR DÉTRUIRE LE NUTRIEL. PRES AMES DE CACOLAC SI VOTRE AIR CACOLAC BTG ESPERE QUE SES COESQUIVIERES EN SERONT AFFECTÉS AVANT MÊME DE SE BATTRE CONTRE LUI...



2ND ROUND AVEC BIG QUI RESTE LA MEME PHASE



DÉJÀ 1 ROUND À 0 POUR ALFRED QUI JOIE INTELLIGEMMENT LE JEU DE SON ENNEMI EN ATTENDANT TRANQUILLEMENT QU'IL PASSE A L'ATTAQUE...

MATCH 2  
TEAM HOKUTO / TEAM CACOLAC  
BIG & KA / ALFRED & KA  
BANNEN / SPRAYER



UN CANCEL SUR LE AVANT HARD SLASH !!!

BANNEN

BRINGEER

SPRU VADOUY... LE LOGO DU BUCHERON... HAND SLASH RE-S&E VERRE... V&S... D&S... A SUPPLYS B&G!

EXTRA-ORDINAIRE, KELVIN RECOLLE AU SCORE GRACE A UN COMBO ABSUR... HEIL INEDIT QUI A SUPPLYS B&G!



MAIS C'EST PAS FINI ! CONTRE SPECIAL !!! EN COUNTER HIT !!! ÇA VA TAPPERRR

BIG ENCHANTE ENCORE AVEC LE JUGGLE DE BAYKEN... DUST F&C... INSTANT AIR DASH... DUSSSSSTTTT

VICTOIRE 2 ROUNDS A 1 POUR BIG. ALFRED DE LA TEAM CACOLAC PREND LE RELAI !



ALFRED NE REAGIT PAS, IL VA ENCAISSER DE PLEIN FOLET UN ENCHANTEMENT AVEC RUMVVVVV !!!

ILS FINIT PAR CRAQLER ET SE PRECIPITE VERS LE RAVIER POUR UN COMBO DE LA DERNIERE CHANCE !

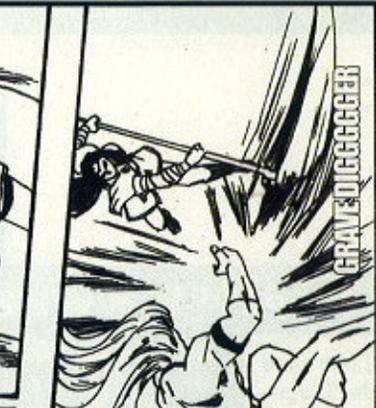
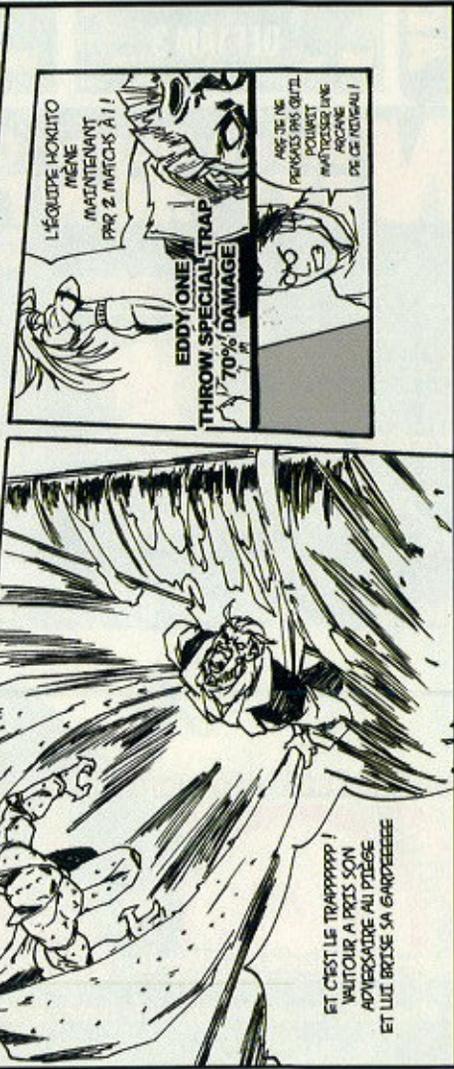
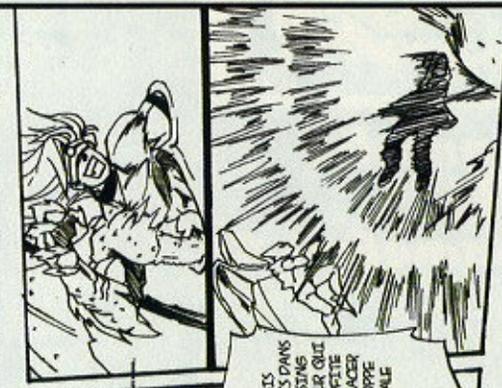


...ET IL RECOMMENCE MESSEURES ET MESSEURES, SOUS VOS VIEUX : L'INEVITE DE LA CHOPPE DE SAVOIR !

NONNN, C'EST UNE CHOPPE SPECIALE BLESSÉE ! ALFRED AVAIT PRENUE LE COUP ET A TRANQUILLEMENT ASCORBE LE COUP DE BAVENNNNN !

DANN !

ALFRED REMET LES DEUX EQUIPES A EGALITE



# no escape: FREETALK

by Fabien & H.Falcon [www.gamefan-mag.com](http://www.gamefan-mag.com)



ALTERNATE COVER



Même si ce petit encart à la base était parti d'une sorte de "blague de bouclage", certains d'entre vous on répondu présent et nous ont envoyé leurs propres parodies de couvertures. Merci donc à Brice, à Lord Flasheart et à tous les autres pour leur participation. Si vous souhaitez continuer à nous envoyer vos couvertures, n'hésitez pas à nous joindre par mail ([asenska@gamefan-mag.com](mailto:asenska@gamefan-mag.com)) ou par voie postale à l'adresse indiquée au début du magazine.



## GameFan Who's who ? Asenska Redacteur en chef

Redacteur en chef de Gamefan, c'est être dans la peau d'un bon bout de Gruyère pas toujours bien frais, avec ses trous béants de cultures, et destiné à un partage sans commune mesure de tous les instants. Partage entre ses propres passions et celle des autres. Ha oui les AUTRES. Partages entre un KOF 2003 à raison d'une partie toutes les 12-13 minutes et un bureau chaotique accompagné de sa chaise confortable mais vicieusement hémorroïdale... Lumière sur un métier, enfin plus sérieusement, sur une profession de « foi ».

Pourquoi moi ? Il y a un côté certainement sado maso de la part du redac chef pour me demander de continuer ce Who's who général sur Gamefan en 26 parties, dont ce deuxième opus le passe au grille. Voilà donc qui nous renseigne dès à présent sur le personnage conducteur de la ligne dite rédactionnelle de vos meilleurs instants en solitaire, à près vers 3h du mat pour ceux qui subissent de longues heures constipatoire à l'ombre. On l'a souvent répété, Gamefan reste une espèce de défouloir pour tous ces anarchistes et rebelles ludiques qui y posent leur plume, comme on poserait un bon pavé dans un marais vaseux... TRES vaseux. Bref faire gaffe aux éclaboussures surtout. Le contrôle de cette cage aux oiseaux libertaires, que notre redac chef tente d'ouvrir et de refermer, est un Pierre Peret sur-vitaminé, est essentiel. C'est le combat de tous les jours du RCGF (Rédac Chef Game fan). Il le vit comme celui qui porterait une lourde croix sur un chemin pentu glissant et hasardeux, dont le Grand Achèvement n'est pas des plus gouleyant. Prenez l'adrénaline d'un gendarme débutant catapulté sur le rond point des Champs Elysées à tenter de faire la circulation au millimètre et multiplier par 10 pour obtenir le stress quotidien que représente ce « fameux contrôle des flux d'informations ludiques et au combien dangereux ». Il est rappelé que vous êtes les premiers à nous assaisonner de ce poivre sans appel à la moindre erreur de culture, d'info et de fautes d'orthographe. Tenez allez y je viens d'en faire une exprès pour que vous revendiquiez. En tout cas, de cette tenue générale du mag qui doit s'avérer parfaite, le RCGF s'en porte le garant ! En gros c'est lui qui trinque à la moindre escarmouche... Héhé... Quel bon buveur cet Asenska !

## N Modo Super Cancelar NEXT MONTH GameFan #6



En attendant, retrouvez-nous sur le forum du site web [www.gamefan-mag.com](http://www.gamefan-mag.com)

L'énergie fait avancer tout moteur et le moteur robotisé de notre redac'chef marche à l'énergie non polluante : le Pim's frais. Dit aussi « Pim's du trevard qui veut pas lâcher 5 euros pour se nourrir le midi ». Cela étant dit, remerciez cette grande source glucosée d'inspiration qui nous a valu la création des « Pim's Point Techniques ». Les vieux combos de fond de garages là, impossible à faire, qui ont ensuite évolué en fameux Pim's Point techniques... Si je peux me permettre une opinion : Faut arrêter les Pims là ! J'ai personnellement l'impression d'en avoir du Pims fondu sur les doigts quand j'essaye de faire les fameux enchaînements, très drôle quand ils sont refusés après impression, à la redac. Mais être Redac'chef à Game Fan, c'est savoir optimiser son temps et non son argent... Un RDGF est toujours le plus pauvre par définition car il sert de référence pour le paiement au rabais des pigistes volontaires et avant tout motivés... D'ailleurs les 3 questions fatidiques de l'embauche d'un pigiste sont les suivantes et toute la presse ludique les utilise à foison : « Tu sois écrire petit ? Tu sois que Van Gogh impressionnait par sa pauvreté ? T'es motivé ? » Dile Oui à tout et vous voilà pigiste passionné et absolument pauvre... Imaginez un Rédac' Chef ?

Niveau Timing, le RDCF adopte clairement la Technique de la Limace gloutonne. Je m'explique : A chaque nouveau numéro, le démarrage conceptuel du mag est extrêmement lent. Il pratique un bon midi-19heures sur trois semaines avec, entre autre, soirées sympas entre amies célibataires frigides, Tennis testostéronneux, cinéma d'auteur (Spiderman 2, Hellboy, Van helsing) avec la carte s'il vous plaît, et lecture profonde (Greg-le-fauxthuné : ma vie, comment j'ai craché sur Marjo). Donc, tout comme le parcours longoureux de la limace, le RCGF joue la carte du ménagement. Mais voilà qu'au bout de trois semaines de comas éthylique se profile la grosse salade de fin de mission !! Il déploie alors toutes ses ressources comme des kaméhaméba de rage et de glotonie nocturne. Debout 2ème classe ! C'est le Bouclage !! (Définition d'un Bouclage : terme usuel propre aux rédaction Presse, qui désigne la dernière semaine de création d'un mag où se met enfin à travailler le redac chef...) Applaudissez tout de même la vocation, très peu peuvant l'exercer. Car RCGF c'est aussi ne donner son corps QU'à son mag ! Et Dieu sait qu'il est en chien, le loup affamé ! En tout cas, SON mag, sa gaulle éditoriale, sa ligne (sinusoïdale) rédactionnelle, son oui à certains, son non à d'autres, son rire solitaire sur ce texte obscure par exemple : c'est bel et bien ça sa niche dorée à ce travailleur inusable de la presse atteint du syndrome « Titanic » (on voit grand, on part à toute vapeur et puis...l'iceberg quoi.) Supportons le tout de même : « Rédac' Chef Game Fan, que le seul iceberg que tu croise soit celui qu'il y'aura dans ton scotch-whisky 1870, que tu savourera du bout des lèvres quand, tel un Larry Flint audacieux de la bien pensante Presse Ludique, tu contempera la city et ses sunlights nocturnes...là...de la haut...enfin pas de trop haut j'espère.» Aller Aller, reprend donc un Pims en attendant...

H.Falcon

Le mois prochain : Maquettiste Game Fan, Le réverbère salvateur du Redac chef.



**LES ÉDITIONS TONKAM** Présente

# 拳皇 THE KING OF FIGHTERS

**Les histoires originales  
de KOF par Andy Seto**



**Le 14 décembre 2004 parution du volume 9**