

Un magazine qui vous parle du Jeu Vidéo



# Gamma

## FAN

**Marjolaine**  
Héroïne de  
King of Fighters

*Jeux vidéo*  
*Luxe et Volupté*

**DMC 3 / Shinkiro / Ys VI / Tekken 5**  
**AOU Show / Doom 3 / Salamander ...**

005  
9  
-Juin

L 18679 - 9 - F: 6,50 € - RD



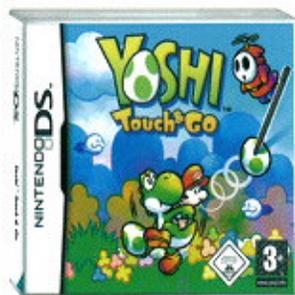


## Pas touche !

On vous l'a dit et répété : Ne te mets pas les doigts dans le nez, « ne pas toucher » la peinture fraîche, ne te touche pas les boutons, ne touche pas la nourriture... Pas le droit de toucher. Nous ne sommes pas d'accord. Pourquoi devrait-on s'empêcher de toucher ?

Que diriez-vous de pouvoir toucher les jeux auxquels vous jouez ? Que diriez-vous si vous pouviez tirer sur quelque chose ou le faire sauter uniquement en le touchant ? Laissez-vous tenter, toucher le jeu c'est prendre le contrôle. Le contrôle le plus précis qui soit. Une bonne touche et vous êtes le maître du monde. Une mauvaise touche et vous êtes grillé. La Nintendo DS et son écran tactile vous propose de découvrir le gameplay unique de Yoshi Touch & Go. Alors, oubliez tout ce que l'on vous a dit et répétez après nous :

**Toucher, c'est bon.**



[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)

**Avec Yoshi Touch and Go,  
découvrez une nouvelle façon de jouer.**

Les deux écrans deviennent une seule aire de jeu. D'un simple trait sur l'écran, guidez Yoshi dans des mondes périlleux, d'une simple touche mitraillez les ennemis à coups d'œufs. Et si vous vous trompez, soufflez sur l'écran pour tout effacer !



**NINTENDO DS™**



Road Rash  
Mega Drive

## GameFan, on the road again...again...

Les voies vidéoludiques que nous empruntons, chacun selon nos propres aspirations, nous mènent dans un monde noble imaginaire parsemé d'émotions et de sensations à la fois visuelles et musicales... Un carnaval de pixels si artistiquement vivant, si dense, si intense, et parfois si inexplicable, qu'il est difficile de le retranscrire dans un simple magazine.

Depuis sa création, GameFan a cette humble volonté de vous faire découvrir cet univers, à travers les âges avec un regard aussi bien tourné vers le futur que vers un passé toujours étonnant. Trente ans de nombreuses histoires passées devant son écran, faites de larmes et de rires, de persévérance et de foi, de fierté et de passion, de réunions entre amis etc. Chemins vers une irréalité que GameFan tente de décliner au fur et à mesure de ses rubriques les plus diverses. Selon les genres, les grandes épopées, les anecdotes de toutes sortes, les bons trips et les mauvais trips créatifs, il y a tant à dire, à se souvenir et à revivre. L'exploration parfois longue de ces sujets, la quête initiatrice entreprise dans certains cas pour orienter ses choix plus vers une analyse en profondeur que de simples tests qui suivent banalement l'actualité, a fait évoluer GameFan passant d'une parution mensuelle à une parution bimestrielle. Et ce, afin de vous offrir un supplément livrant un meilleur éclectisme dans ses sujets et ses rubriques et pour tout simplement affirmer GameFan comme un vrai magazine intemporel de jeux vidéo, vocation première du « Magazine » en tant que tel.

GameFan se veut le plus libre possible dans sa ligne éditoriale composée de rédacteurs triés parmi les plus passionnés et revendicateurs. Vous les découvrirez au fur et à mesure de la longue lecture qui vous attend. GameFan c'est aussi ça, la réconciliation du joueur et de la lecture parfois laborieuse du jeu vidéo (magazine bientôt fourni avec son tube d'aspirine !).

Notre couverture détonante est une façon pour nous d'affirmer ce ton libertin propre à GameFan, de renverser les clivages en associant l'inassociable (en apparence) : la très envoûtante et médiatique Marjolaine vient flirter avec la luxueuse et ténébreuse Neo-Geo. Le cocktail nous est apparu d'autant plus savoureux que le boire sans modération est caractéristique de ce monde vidéoludique dont l'ouverture d'esprit ne connaît aucune limite...

H.Falcon...nouveau coupable en chef

### Remerciement spécial à :

- Younes (marketing/ pub/ homme-canon), pour ses tendances très "Vertical Limit" ...
  - Tristan (maquétiste), pour tous ses détournages nocturnes et pour oser le marcel à l'ancienne derrière son PC.
  - Frionel, Mr Pong et Oresama, pour nous assurer un bouclage plein de suspense et de fièvre.
  - Lauriane (correctrice), pour son engagement physique et spirituel contre la faute d'orthographe. <<<ceci n'est pas de la faute à toi, là tu l'auras pas...>>
  - Jean Louis (maquétiste), pour contrecarrer toutes les tendances actuelles de maquette, en restant simple et groovy.
  - Fabien, pour son soutien fantomatique et son flegme royal face aux appels de la forêt (« Fab, à l'aide ! secours ! »).
  - Ichigo, ce mag t'es dédié... tu m'en veux ? :)
  - Raton-laveur, pour son soutien et son grand courage en terrain miné, après tout ce qu'il a dit... (on en a parlé, fini avec toi !).
  - Manga, pour sa détermination mais le monde est cruel...You'll be back ! (et avé la Harley)
  - Fred.B, pour ses prises de risques dans des champs de fleurs. Fais gaffe ça picote.
  - Au Rédacteur Mystère, pour son aide précieuse et son engagement. La liberté, t'as vu c'est cool hein ?
  - Marc (John CokteZ), pour son énorme disponibilité, ses deux heures de train et sa foie personnelle.
  - Bruno, pour son cœur ludique, son regard angélique, et sa mégadrive.
  - Yassine (King Karguentah), pour sa traversée du désert et les trouvailles qu'il y fait.
  - Yamato, pour son humilité et sa rage (intérieure) de Castor-junior.
  - Jibé « le poulpe », pour ne pas avoir cédé sous la pression lors de son choix de pseudo...enfin je crois. :)
  - Dinah (costume), pour ses doigts de fée et son sourire toujours présent qui ne cache qu'un professionnel hors du commun...
  - Marjolaine, pour avoir dit oui (hmmm toi alors... :)), et avoir sourit. Nous on t'aime. (Ha vous aussi ?)
  - Marc et Patrick (Clozup) pour leur gentillesse et pour s'être éclatés avec nous. (merci Marc pour ton briquet :))
  - Fred (Mindcorp), pour ses montages sous pression. Le dérushage a du être une torture...Tu veux qu'on en parle...?
  - Asenka (Mindcorp), pour son Vectrex et son investissement :)
  - Florent Gorges : Segata Sanshiro-Like, pour sa culture phénoménale (ça fait peur ô\_ô)
  - Lock On / Shmup.com : pour leur passion toujours flamboyante qui nous fait croire envers et contre tout à un avenir toujours brillant pour le shmup !
- Et un grand merci à tous nos lecteurs et à tous ceux qui nous supportent (même ceux de la presse concurrente qui nous lisent en cachette :)), à tous ceux qui fréquentent notre forum et nous font part de leurs idées, remarques et critiques. C'est promis, dans le prochain numéro, on mettra les temps de chargement pour chaque jeu (si, si, c'est pour toi :)).



<b>Edito Screen</b>	→	→	→	→	<b>3</b>				
<b>Prophecies</b>	→	→	<b>5</b>						
<b>Journal d'Aliasaka</b>	→	→	→	<b>12</b>					
<b>Peoples'n games</b>	→	<b>14</b>							
<b>Full Scan Review</b>	→	→	→	<b>17</b>					
<b>Warp Revolution</b>	→	→	→	→	<b>40</b>				
<b>Conspiracy Theory</b>	→	→	→	→	→	<b>45</b>			
<b>Garbage Factory</b>	→	→	→	→	<b>46</b>				
<b>Making of Videogames</b>	→	→	→	→	<b>48</b>				
<b>Underground Report</b>	→	→	→	→	<b>52</b>				
<b>GameFan Babe</b>	→	→	→	→	→	→	<b>57</b>		
<b>Les Appendices RPG</b>	→	→	→	→	<b>61</b>				
<b>GameArtists</b>	→	→	→	→	→	→	→	<b>73</b>	
<b>Arcade Corner</b>	→	→	→	→	→	<b>76</b>			
<b>Portrait de Joueurs</b>	→	→	→	→	→	→	→	<b>82</b>	
<b>Anime Games</b>	→	→	→	→	→	→	<b>84</b>		
<b>Ecchi !</b>	→	→	→	→	→	→	→	→	<b>88</b>
<b>Japan Focus</b>	→	→	→	→	→	→	<b>91</b>		
<b>Rétro</b>	→	→	→	→	→	→	→	→	<b>96</b>
<b>Retro -spective</b>	→	→	→	→	→	<b>106</b>			
<b>Retro - Micro</b>	→	→	→	→	→	→	→	<b>108</b>	
<b>Retro - Vintage Attitude</b>	→	→	→	→	→	<b>110</b>			
<b>Freetalk</b>	→	→	→	→	→	→	→	→	<b>114</b>



Votre Futur par le Mage de la console de Salon

# PROPHECIES

L'avenir est source d'intérêt, parfois d'excitation mais surtout de doutes. Le jeu vidéo n'échappe pas à la règle et il est toujours grisant de savoir ce que les concepteurs vous préparent dans leur studio, ce que des passionnés comme vous et comme les rédacteurs de GameFan attendent au tournant. Ce qui va faire chauffer vos consoles et vos nerfs dans un futur plus ou moins lointain. C'est pour cette raison que GameFan a fait appel à mes services... oser défier les lois temporelles...

Nostradamus

## Phantasy Star Universe

Les étoiles ne parlent que de lui...

PS2 / PC

Sega

Printemps 2006



Le héros se nomme Ethan Weber, il a 17 ans et est à la recherche de sa sœur...



En regardant dans le ciel hier au soir, je me suis aperçu que les étoiles elles-mêmes étaient perturbées par une annonce qui semble avoir fait le tour de la galaxie. Tout le monde a entendu parler de Phantasy Star Universe, qui apparaît réellement comme le cinquième épisode de la série phare de chez Sega. Personne ne sait en revanche ce dont il s'agit. Grâce à ma lecture

dans le ciel, vous apprendrez que le jeu ne sera ni offline, ni online, mais les deux ! Sega prévoit en effet une aventure solo prestigieuse (un vrai RPG d'une quarantaine d'heures avec progression du personnage principal, une vraie histoire, des scènes cinématiques) ET un mode online où l'on pourra créer son propre personnage et évoluer sur les trois planètes du nouveau système - Grarl. A noter pour les deux modes : l'apparition de véhicules que le joueur pourra contrôler, de nouveaux ennemis, une vingtaine de donjons et surtout - attention révolution - PSTAR Universe sera le premier jeu qui évoluera au fil des années. Suite à quoi, les étoiles se sont mises à danser, ce qui a permis de voir un peu ce à quoi cette « révolution » ressemble. MAGNIFIQUE est le terme qui convient le mieux pour désigner les décors mais aussi la modélisation des personnages. L'univers semble plus travaillé que précédemment et offre bien plus de richesses. Tout est en 3D temps réel, les boss sont gigantesques, très impressionnants et remarquablement animés. Tout ceci pour dire que Phantasy Star Universe s'annonce comme l'un des titres les plus surprenants à venir et que tous ceux qui avaient enterré la série RPG numéro 1 de chez Sega revoient leur jugement : la déferlante Phantasy Star est loin d'être terminée. A ce qu'en disent les étoiles, elle va perdurer... et même au-delà... ce n'est qu'un commencement pour l'une des expériences les plus extraordinaires à venir. L'annonce est officielle, exclusive, et prévoit une arrivée sur Terre au printemps 2006 pour l'Europe... Une rumeur parle de novembre pour les Etats-Unis.

# PROPHECIES

## Grandia 3

Le retour de Game Arts

  
GRANDIA

PS2  
SquareEnix / Game Arts  
Été 2005 (?)



SquareEnix, actuel détenteur de Game Arts, a annoncé le développement de Grandia 3 sur Playstation 2. Pour le moment, nous ne dirons absolument rien sur le jeu si ce n'est que l'éditeur japonais a mis en ligne les premières photos ainsi que quelques vidéos. Premier constat : l'univers est MAGIQUE. Les décors sont sublimes et proposent sans doute les textures les plus abouties à ce jour sur PS2. Ceci a été permis grâce à un tout nouveau système baptisé « N3 » qui supportera également une haute

résolution pendant les combats. En parlant de ça, ils promettent d'être extrêmement dynamiques, avec l'ajout de combos aériens et la possibilité de se « passer » les ennemis entre membres de l'équipe. Ce troisième épisode s'annonce donc dantesque avec une aventure initiatique, très proche dans le principe du premier Grandia. On aime et on croise les doigts pour ne pas être déçus.



Yuuki, le héros de Grandia 3.



## Project Zero 3

BOUHI!

PS2  
Tecmo  
Été 2005



C'est en méditant que j'ai été contacté par des défunts. Ils paraissaient épouvantés par un jeu qui leur rendrait hommage comme nul autre. C'est ainsi que j'ai compris qu'il s'agissait de Project Zero 3. Cet épisode devrait être celui de la consécration pour la série d'épouvante de Tecmo. Pour ce nouvel épisode, des décors sublimes et très réalistes, des fantômes bien mieux réalisés, des effets de surprise constants et une réalisation



héroïne de Project Zero à nouveau plongée dans l'horreur.

globale qui provoque déjà le frisson rien qu'avec les photos. Trois héros (deux féminins dont l'héroïne du premier) se partageront l'affiche de ce jeu d'horreur qui promet de provoquer une bonne dose de sueurs froides... d'autant que le thème de ce troisième épisode orientera la frayeur vers la folie. Question « matricienne »... est-ce un cauchemar ou la réalité ?





## Zelda GC

La légende de Zeldark...

GameCube  
Nintendo  
Octobre 2005



Information cette fois a été bien plus difficile à appréhender. Il a fallu avoir recours à des puissances supérieures, celles qui vous protègent tous les jours de votre vie sans que vous ne le sachiez, qui m'ont permis d'entr'apercevoir des signes de la Nature même. C'est précisément par magnétisme dans une forêt que le maître des arbres m'a révélé des informations sur le prochain Zelda. Pourquoi était-il au courant ? Car il a un rôle prédominant dans le prochain épisode de la franchise aventure la plus



clair au monde. A ce propos, le peu qu'il m'en a montré m'a rappelé étrangement le monde de Final Fantasy : des décors très boisés, des esprits de la forêt et une « couleur » verte omniprésente. Ce à quoi l'on peut rajouter un esprit à la Lord of the Rings, une atmosphère mature (qui contraste particulièrement avec Wind Waker, dessin animé en cell-shading) et un Link adulte, affrontant toutes sortes de morts-vivants et créatures des ténèbres. A première vue, on retrouvera le système de lock des précédents, davantage de phases de déplacements à cheval (où l'on s'éloigne du « poney » Epona), le tout servi par une jouabilité inchangée, de nouvelles possibilités, une animation révolutionnaire et une qualité d'univers qui devraient faire du tort à une éventuelle concurrence. Nommé pour le moment The Legend of Zelda, l'arbre n'a pu me dire plus sur le scénario : il ne sait pas si Ganon reviendra, si Zelda sera toujours vivante ou si le duo Aonuma / Miyamoto nous prépare un scénario bien plus adulte... Une chose est certaine : l'arbre m'a confié que si je revenais le voir régulièrement, il m'aurait informé des mouvements de l'elfe au bonnet vert...



Deuxième énorme succès du producteur de The Godfather - Martin Bergman -, Scarface mis en scène par Brian DePalma, va également se voir décliné en jeu vidéo chez Vivendi. Un GTA-like violent reprenant l'univers et l'histoire d'un des plus grands gangsters que la terre Hollywood ait jamais connus. Pour réussir un vrai coup d'éclat, VU Games a fait appel à David McKenna, l'une des pointures du scénario (on lui doit American History X et Blow notamment) pour préparer quelque chose d'unique et de mémorable... à défaut d'Oliver Stone...

Scarface  
PS2/ XBOX  
Fin 2005

Quantic Dream (The Nomad Soul) qui avait disparu depuis plusieurs années, trop occupé par l'énorme projet Fahrenheit, vient d'annoncer deux nouveaux jeux en préparation - Omikron 2 (la suite de Nomad Soul) et Infracore (aucun renseignement).



Que les fans de Baten Kaitos se rassurent : non seulement une version DS est en cours de réalisation mais son concepteur - tri-Crescendo - vient également d'annoncer un nouveau titre (une suite, une préquelle à Baten ou bien un titre inédit ?).



Le très attendu Genji de Game Republic (nouvelle société d'Okamoto, le créateur de Street Fighter) sortira sur PS2 le 23 juin prochain... just avant que le « patron » ne rejoigne Microsoft Games en vue du développement exclusif pour la Xbox 2...

# PROPHECIES

## Sengoku Basara

Capcom may be devil?

PS2  
Capcom  
Été 2005



C'est ce que doit actuellement penser Koei qui régnait jusqu'à aujourd'hui en maître incontesté du hack'n slash époque Sengoku Jidai. A l'été prochain, cela ne sera peut être plus le cas, car Capcom est actuellement en train de développer Sengoku Basara, un « clone » de Sengoku Musô mais d'une qualité graphique nettement supérieure, une puissance d'affichage qui force le respect, une violence encore rarement atteinte dans un jeu du genre et surtout des coups très impressionnants visuellement parlant. Ce n'est guère étonnant puisque la tête pensante du projet, Hiroyuki Kobayashi (producteur



Les personnages jouables seront de véritables figures historiques : Masamune Yukimura Sanada, Nobunaga Oda...



de Biohazard 4), s'est associé pour l'occasion avec Makoto Tsuchibayashi (designer de Devil May Cry mais aussi du Shinobi PS2) ce qui signifie forcément design épuré et pignifié. Précisons que pas moins de 16 personnages aux compétences et aux aptitudes propres seront sélectionnables... Les graphismes et la fluidité semblent exemplaires et donnent l'impression d'échapper à l'aliasing...

## Beat Down: Fists of Vengeance

La vengeance est un plat...

PS2 / XBOX  
Capcom  
Automne 2005



Tant que l'on parle de Capcom... Il y a quelques années, je rêvais d'un jeu vidéo qui donnerait la possibilité d'incarner un malfrat afin de devenir le maître d'une ville, le tout en faisant ma réputation à grands coups de castagne à la Fight Club. Ce rêve

On pourra apparemment choisir un personnage parmi cinq. Le héros, outre, se nomme Raven.

avait visiblement prémonitoire puisque la prochaine surprise de Capcom a précisément pour but de vous mettre dans la peau d'un caïd. Sans doute Capcom a-t-il eu le même désir de franchir l'interdit, de vivre l'excitation d'être un homme sans foi ni loi (Bigelow et Cameron avait déjà compris la thématique avec Strange Days). Dans ce jeu, moult possibilités, jusqu'aux plus extrêmes. Un vrai jeu d'aventure avec progression, NPC et autres missions, le tout accompagné de bastons violentes et gratuites. Ajoutons à cela un système d'interrogatoire musclé et une possibilité de vraiment configurer son personnage et l'on obtient assurément un hit potentiel qui ne fera pas dans la finesse.





## The Godfather

Les jeux vidéo électroniques mafieux...

PS2 / XBOX / PSP  
Electronic Arts  
Hiver 2005



73, un acteur légendaire refuse un Oscar à cause du traitement infligé aux Américains dans les films, la télévision et le Dakota du Sud». C'était pourtant son deuxième et dernier rôle. Cette interprétation qui a fait de Marlon Brando la



beaucoup au film de F.F. Coppola. Pour respecter ce monument du cinéma américain, EA a fait appel à Mike Winegardner, l'auteur du deuxième volume, pour l'écriture du scénario. Lequel vous donnera pour but de devenir le

prochain Parrain, en commençant par des petits larcins, puis en évoluant vers le grand banditisme jusqu'à affronter les autres familles (Tattaglia, Cuneo, Sollozzo, Brazini et Stracci). Un jeu très prometteur qui versera dans l'Action-Aventure non-linéaire où vos choix auront une répercussion sur l'histoire et sur la manière d'évoluer du personnage. Varié (phases d'action, de réflexion, de poursuites en voitures, de recherche) et bénéficiant d'un soin méticuleux, The Godfather pourrait bien être l'un des énormes succès de cet hiver. Je reste en contact avec mon indicateur pour vous tenir informés, à l'avenir, de l'évolution de ce projet mafieux...

prochain Parrain, en commençant par des petits larcins, puis en évoluant vers le grand banditisme jusqu'à affronter les autres familles (Tattaglia, Cuneo, Sollozzo, Brazini et Stracci). Un jeu très prometteur qui versera dans l'Action-Aventure non-linéaire où vos choix auront une répercussion sur l'histoire et sur la manière d'évoluer du personnage. Varié (phases d'action, de réflexion, de poursuites en voitures, de recherche) et bénéficiant d'un soin méticuleux, The Godfather pourrait bien être l'un des énormes succès de cet hiver. Je reste en contact avec mon indicateur pour vous tenir informés, à l'avenir, de l'évolution de ce projet mafieux...



Si l'on attend toujours désespérément de nouvelles de FFXII, sachez que l'un des plus gros projets chez l'éditeur pour la fin d'année 2005 s'appellera Code Age. Un projet d'envergure qui comptera un manga, un anime et un jeu, bien évidemment. Cet A-RPG a été confié à Toshiyuki Itahana (connu pour le design de FFCC), sous la direction artistique de Yusuke Naora avec comme producteur exécutif Akitoshi Kawazu (la série des SaGa). Un projet massif...

Contrairement à ce que vous pourrez lire ailleurs, Saint Seiya - Knights of Zodiac The Sanctuary n'a pas été développé par Dimps (Budokai 3) mais par un sous-traitant. Ceci explique sans doute la catastrophe. Néanmoins, allez-y si vous êtes fans : un grand nombre de bonus, l'ambiance de la série respectée et l'intégralité du Sanctuaire refait entièrement dans une 3D supportable. Mais ça vaut pas mieux d'acheter le box DVD ?



Chez EA, on apprend que Batman Begins (l'Action-Aventure qui semble être une excellente adaptation) sortira le 13 juin prochain en Europe et qu'actuellement EA Games travaille sur un nouveau BurnOut, baptisé Revenge...



Après l'excellente surprise que constituait le deuxième épisode, la franchise Shadow Hearts s'enrichit d'un troisième épisode intitulé From the New World et qui prendra place dans les années 30 (New York, Las Vegas et Chicago). Le système « Judgement Ring Battle » a été conservé. On est impatients de voir ça...



Une petite news bien sympathique pour les collectionneurs. Dans le cadre de son cinquantième anniversaire, Namco sortira début juin une compilation sur Playstation 2 comprenant Ridge Racer, Tekken, Ace Combat 2, Mr. Driller et Klonoa : Door to Phantomile... pour seulement 3900 yens.

## Castlevanias

Coupable nature...

PS2 Nintendo DS  
Konami Konami  
Courant 2005 Courant 2005



Comme tout devin qui se respecte, je lis dans les entrailles des bêtes. Il se trouve que la semaine dernière, en lisant dans un oiseau, j'ai perçu l'arrivée de deux nouveaux épisodes de Castlevania. Le premier sera un nouvel épisode en 3D du nom de Curse of Darkness sur PS2. Chronologiquement, il se passe après le troisième épisode et vous met dans la peau d'Hector, un Devil Forgemaster. L'avantage de cet épisode concerne son système de jeu - vous aurez la possibilité d'avoir recours à des Innocent Devils, sorte de créatures auxquelles vous pourrez donner des ordres. Hector ne fait pas partie de la lignée des Belmont mais est un ancien forgeron de Dracula, qui a un compte à régler avec son ex-meilleur ami Isaac, lequel a ôté la vie de sa fiancée... Si le scénario reste un mystère et soulève de nombreuses questions, les premières photos laissent augurer une meilleure gestion de la 3D que dans Lament of Innocence. Toutes les erreurs de ce volet seront visiblement réparées

- selon le producteur des deux, Koji Igarashi. Notons la présence de Michiru Yamane à la musique qui a déclaré souhaiter revenir au style « religieux / rock symphonique » de Symphony of the Night et d'Ayami Kojima au design...

Le second Castlevania en préparation est un épisode DS et sans doute l'un des titres à venir les plus excitants de la machine. Une suite de Aria of Sorrow, où l'on retrouvera Soma Cruz en guise de héros. S'il ressemble beaucoup à son aîné et aux anciens épisodes en 2D, ce épisode DS tirera parti des caractéristiques de la machine portable

de Nintendo - toucher, effacer (des murs par exemple) au stylet, tracer (reproduire le sigle d'une incantation via stylet par exemple) via le stylet, souffler... bref un gameplay révolutionnaire qui devrait propulser cet opus DS au sommet ! Seul petit bémol, le style « gothique » de Kojima disparaît purement et simplement pour laisser place à un design manga, qui semble qui plus est naïf... Malgré tout, Castlevania DS s'annonce comme un jeu que la rédaction de GameFan attend avec grande impatience et probablement l'un des titres forts de la machine !





## SoulCalibur III

The Soul will still burn !

PS2  
Namco  
Automne 2005



La série Soul de Namco continue son petit bonhomme de chemin, taillant à coups d'armes blanches la concurrence pour arriver à son quatrième épisode. Après un Soul Calibur II en demi-teinte et n'arrivant pas à convaincre les fanatiques du premier épisode Dreamcast, Namco tente de réviser sa copie avec ce nouvel opus placé sous le signe de la diversité. En plus des classiques modes Solo et Versus, la Soul Team prépare un mode Conquest encore plus développé permettant de débloquent un paquet d'armes, de costumes et d'artworks supplémentaires. Mais la grosse nouveauté de ce Soul Calibur III vient de son mode de création de personnage. En effet, un peu à la manière de la vénérable série Fighter Maker d'ASCII, il vous sera possible de confectionner votre propre combattant de son apparence physique à son style de combat et les armes qu'il utilise.

### R:Evolution Calibur

La sélection définitive de personnages n'a pas été annoncée mais on peut constater le retour de Cassandra, Raphael, Mitsurugi, Taki, Ivy, Astaroth et Voldo. A côté de ces habitués, on trouve trois nouveaux personnages : Zasalamel, guerrier d'Eden maniant une énorme faux, Tira et sa mortelle Ring Blade, et Setsuka se battant avec un parapluie-katana. Contrairement aux rumeurs qui couraient depuis un moment déjà, le jeu ne bénéficiera pas de mode Online. Soul Calibur III est prévu exclusivement sur Playstation 2 pour le moment, sans même passer par la case arcade, ce qui ne manque pas de soulever nombre d'interrogations chez les puristes. En effet, les versions arcade sortant généralement quelques mois avant, les équipes de développement ont tout le temps de peaufiner la balance de leur jeu avant une sortie sur console en tenant compte des retours des premiers joueurs en salle. Pas de date précise, Namco n'ayant communiqué qu'un évasif « automne 2005 » pour le moment.





Vendredi 1er avril 2005.

Mettez ça sur le compte des astres, de la Bourse, d'une Triforce ou du principe galopant de la loi de Moore, toujours est-il que revoilà le retour de la trinité : 3 constructeurs, 3 consoles de salon concurrentes présentées à l'E3. La nouvelle guerre de trois aura donc bien lieu.

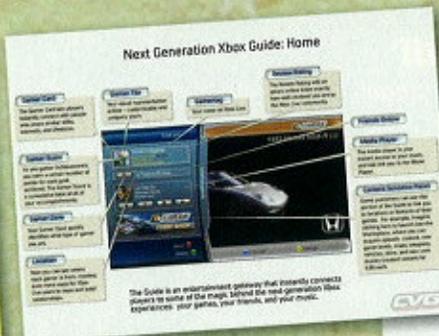


## TRILOGIQUE

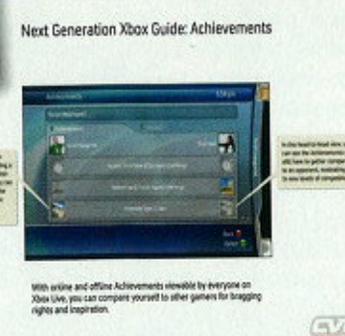
Au sortir de l'ENA ou de Polytechnique, nos hommes politiques apprennent qu'une démonstration doit toujours se faire en trois points maximum. Mon premier, mon deuxième et mon troisième. Au-delà, l'auditoire n'est supposément plus capable de suivre un exposé. Ce 3, "chiffre d'or", continue d'être vérifié dans l'industrie du jeu vidéo depuis l'irruption de Sony dans le marché des consoles de salon. La Xbox a remplacé la Dreamcast en challenger de Sony et Nintendo et même si les 80 millions de PlayStation 2 caracolent largement en tête, il reste assez de parts de marché pour faire exister deux autres challengers. Mais pas quatre...

### Trois

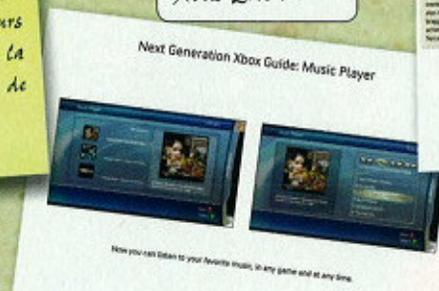
Le retour simultané de la next next-génération (faut-il encore dire "nouvelle génération" pour nommer une nouvelle vague déjà qualifiée de super-ordinateurs ?) n'était pas si téléphoné. Agressif dès son arrivée, Microsoft avait assez laissé entendre qu'il ne respecterait pas forcément le rythme de croisière des consoles japonaises qui se renouvellent "naturellement" tous les 5 ans. Quitte à continuer à perdre de l'argent (la division Xbox est un succès médiatique mais encore un gouffre financier), pourrait sortir une Xbox 2 au plus tôt. Pourtant, l'industrie attend en vain à chaque rendez-vous professionnel depuis 2004 (CES, GDC, E3, X03... annulé) l'annonce de la Xbox 2. Toujours sans nouvelle pendant les éditions 2005 du CES et de la GDC, il ne reste plus à Microsoft que l'E3 au mois de mai comme ultime échéance.



Nouvelle interface Xbox Live



With online and offline Achievements viewable by everyone on Xbox Live, you can compare yourself to other gamers for bragging rights and inspiration.



Now you can listen to your favorite music, in any game and at any time.

### ! Dernière minute !!!!!

Microsoft bouscule le calendrier pour présenter mondialement la Xbox 2, le 12 mai, en direct sur MTV (le 13 mai à 19h00 sur MTV France) et grille Sony qui avait avancé sa conférence à l'E3 d'une journée pour présenter sa PS3 avant les autres !



Screens Unreal Xbox 2 présentés comme tels.

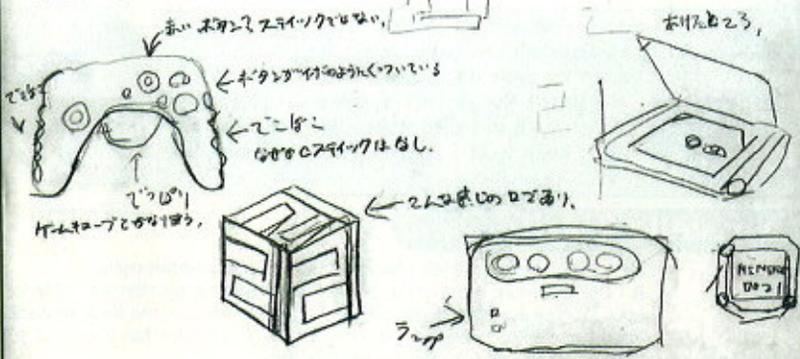


任天堂の  
未来5498 28.12.11.

Dessin attribué à Nintendo  
décrivant la console Revolution.

NINTENDO

←DS2 4x2x4x4,



### Deux

Déjà, sans trop le dire, au succès insuffisant de la GameCube (notamment sur sa terre natale japonaise), Nintendo s'était reproché d'avoir laissé la PlayStation 2 prendre la pole position. Pas question de renouveler cette erreur, la société explique sans relâche depuis 2 ans que sa prochaine console de salon serait prête en même temps que la concurrence. Faisant même mieux, Nintendo a été le premier à annoncer son projet "Revolution" dès 2004 pour un rendez-vous ferme à l'E3 2005.

### Un

Sony, pendant ce temps là, répétait à qui mieux mieux juste avant de commercialiser une version slim de la PS2 en 2004, que la PlayStation 2 pouvait exister sur le marché pendant 10 ans. Sony est même allé jusqu'à demander publiquement aux développeurs de la planète de continuer à travailler sur la PlayStation 2 et de ne pas se laisser séduire par une nouvelle génération de console encore lointaine. Et puis brusquement tout s'accélère, réunit en février à San Francisco, le trio (tiens, encore le chiffre trois) Sony, IBM et Toshiba présente pour de bon le fameux processeur CELL qui sera, entre autre, au cœur de la PlayStation 3. 24h plus tard, Sony laisse entendre que la PlayStation 3 sera présentée avant l'E3. Et donc montrée à l'E3.



Images de fausses PS3 en circulation...

### Partez !

1+1 = 3. Bien que chacune de ces multinationales ait essayé de s'appropriier le calendrier, rien n'y a fait. Possédés par des forces obscures incontrôlables, elles sont condamnées à s'affronter publiquement et médiatiquement de face, en même temps, et au même endroit : au salon des jeux vidéo de Los Angeles, l'E3. Quelle fête en perspective !



### Chiffres de vie

Les jeux vidéo nous grignotent du temps de vie, mais à ce point là ? Sony a relâché un calcul malin que nous pouvons tous faire. Essayer ne serait-ce que 5 minutes chacune des 700 voitures sur les 50 circuits de Gran Turismo 4 représente 2916 heures de jeu, soit 121 jours sans interruption, 4 mois ! Dire qu'il faut en plus déverrouiller la majorité des véhicules ! Microsoft de son côté se vante avec raison du succès de Halo 2 en ligne en balançant quelques chiffres qui donnent le vertige : 91 millions d'heures jouées à Halo 2 live pour 61 millions de sessions ! Soit 3,8 millions jours, ou, pour arrondir : 10 ans de jeu en continu pour une seule personne ! Il y a sûrement un sens à donner à de tels chiffres, mais lequel ? Et comment vivent cette responsabilité les créateurs d'un jeu capable d'un tel impact sur la vie des joueurs, qui sont, quoiqu'on dise, des gens ?

# Rivalducan (Jérôme)

Quand un prophète ludique ébranle le petit écran...

Catapulté comme un « ovni » à la Nouvelle Star, c'est avec force et conviction que Jérôme (dit Rivalducan) a sidéré non seulement deux des quatre professionnels du jury, mais également les millions de téléspectateurs médusés derrière leur petit écran ce soir-là. Peu d'entre eux, mais beaucoup d'entre vous, ont bien sûr reconnu le générique de Saint Seiya, interprété en japonais s'il vous plaît, et ce de la façon la plus libre qui soit : a capella et avec le cœur ! Et quand cet ancien rédacteur de feu Arkadia mag' passe à la télé, ça fait... très mal ! Interview exclusive de ce nouveau héros baroque...



H.Falcon

## INTERVIEW RIVALDUCAN - La Nouvelle Star

**H.Falcon** : Rivalducan, bonsoir et merci d'accepter cette petite interview dans l'intimité...

**Rivalducan** : Bonsoir H.Falcon ! Merci de me faire cet honneur !

**HF** : On te connaissait bien sûr joueur et collectionneur de jeux vidéo, acteur avec par exemple Le Marathon Hugo en 2002, rédacteur de textes dans Arkadia...Tu chantes maintenant ?

**R** : Je suis un acteur avant d'être un chanteur mais oui, naturellement. Et puis tu sais, quand tu travailles des textes classiques qui demandent énormément de travail sur la respiration et la voix, tu es forcément amené à prendre des cours de chant.



Concentration. La genèse d'un hommage.

**HF** : La Nouvelle Star, pourquoi ?

**R** : La première raison c'est peut-être qu'il n'y en a pas... dans le sens où c'était loin d'être réfléchi. Une carrière d'acteur est faite de sinusoides et on peut dire qu'il y a quelques mois (date de l'enregistrement de l'émission), c'était une période où j'étais un peu dans le creux de l'une d'entre elles. Il s'agit donc d'un soubresaut d'acteur. En même temps, il y avait la motivation de chanter Pegasus Fantasy au grand public.

**HF** : Pegasus Fantasy justement... un choix médité ?

**R** : Oui, largement et pour beaucoup de raisons ! J'aime cette chanson, je pense être à l'aise dans son interprétation et bien exprimer ma personnalité grâce à elle. Pegasus Fantasy est l'une des chansons les plus entraînantes qui soient... Elle est écrite pour les jeunes, pour les aider à réaliser qu'ils doivent croire en eux, qu'ils ont quelque chose de grand en eux...

Sinon, je suis révolté par le traitement que l'on a fait subir en France à beaucoup de grands classiques de l'animation japonaise, à commencer par leurs génériques... Je dirai que je sentais qu'il était de mon devoir de faire entendre à grande échelle, pour une fois dans ce pays, la VO du premier générique de Saint Seiya.



La foi, la vraie... Qu'importe l'incompréhension.

**HF** : Tu n'as donc pas participé à ce casting pour un pari ou le fun...

**R** : Exact, j'ai fait ça sérieusement et avec de l'ambition. Mais je le reconnais, je me demande aujourd'hui si j'aurais pu m'adapter suffisamment pour la suite du programme, en cas de qualification. Cela dit, j'étais prêt à faire des efforts.

**HF** : Mais tu savais qu'il y avait vraiment peu de chance pour que le jury ait les mêmes références que toi ?

**R** : Certes, mais j'avais vraiment l'intention de tenter... Et même si je n'ai jamais cherché à être original pour être original, cette marginalité, précisément, pouvait être une bonne alliée... En tout cas, elle m'aura permis de passer ces maudites présélections !

**HF** : Ton bilan donc ?

**R** : J'ai éveillé la curiosité du jury (tout du moins deux d'entre eux) et les ai intéressés médiatiquement. Je crois que mon erreur est de ne pas avoir chanté, avec Pegasus Fantasy, quelque chose de plus léger, alors que Manu Katché l'attendait, mais bon... Ils m'ont clairement vu comme une carte et ils n'ont pas voulu ou pas osé me jouer... En tout cas pour moi ce fut une histoire trop courte mais enrichissante malgré tout.

**HF** : Et cette déception que l'on a sentie...

**R** : Je suis un peu triste parce que je voulais offrir aux jeunes un message de pureté... peut-être même d'espoir.

**HF** : As-tu remarqué les réactions, sur Internet notamment ?

**R** : Oui, et laisse-moi remercier tous ceux qui me soutiennent ! Merci à vous ; votre support m'est précieux... et sachez que ma détermination est intacte ! En revanche, pour ceux à qui je n'ai pas fait plaisir je suis désolé... mais essayez de me comprendre !

**HF** : A quand une réapparition de Rivalducan ?

**R** : La question est autant « quand » que « où » ! Je songe à une chose : j'aurais l'occasion de me produire en Allemagne ou en Amérique du Sud, les choses seraient bien différentes...

**HF** : Merci à toi et bravo de la part de toute l'équipe de GameFan. Ici, oser, quitte à déplaire, est une seconde nature...

**R** : Merci beaucoup...



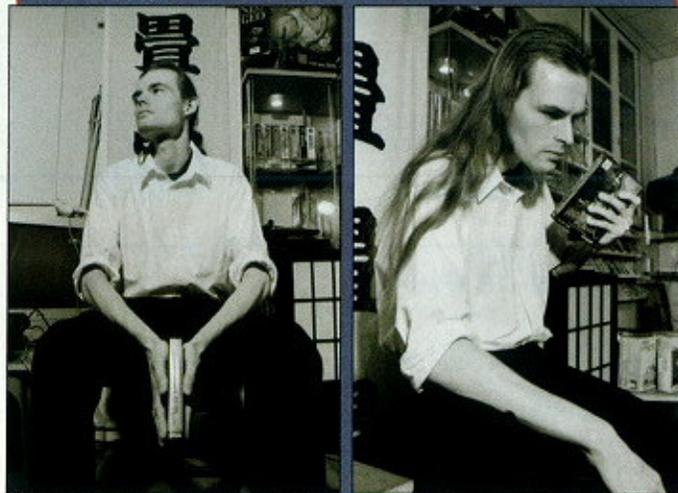
### Profil.

Jérôme Blanc, surnommé Rivalducan, est un personnage unique. Une aubaine pour moi de l'avoir croisé à maintes reprises, à travers les âges, tel le Comte de St-Germain réincarné. Dérangeant pour les non-initiés, risibles pour les incultes, il convainc définitivement les éclairés de sa prose choisie, de ses sentiments contrariés. Foudroyant la guilde ludique par sa brillante indiscutable, il voue une verve immodérée au culte du shoot, aux pouvoirs maléfiques d'un Vampire Killer ou à ses visions dramaturgiques d'un Gouls'n Ghost ou d'un Contra...

Extrêmement attachant, on ne peut qu'être bouche bée devant ses discours à l'envolée, toujours parfaitement cadrés, humble invitation pour le grand voyage au bout du jeu...

Ne manquez pas dans notre prochain GameFan une interview spéciale, minute philosophique sur un de ses sujets favoris : Gouls'n Ghost : quand le jeu de plateformes atteint une dimension shakespearienne.

Merci M. Ducan !



Retrouvez l' «Ode aux Shoot'em up» composée et interprétée par Rivalducan sur notre VCD... En voici le texte intégral :

*Ode aux Shoot*

*A l'honneur le joueur, chevalier galactique  
Au courage tel que même la pression,  
Source de grands défis, devient la passion,  
Sillonne un univers d'action frénétique.*

*Face à l'envahisseur, cette malédiction,  
Pervers extra-terrestres et machines de guerre,  
Fen dangereux dans l'eau menaçant ciel et terre,  
Rival incontrôlable, arme de destruction ;*

*Là, profondément dans le trou noir difficile,  
Trajectoires brisées d'étoiles ennemies,  
Il va faire valoir ses options amies,*

*Libérer son talent, feu d'artifice habile,  
Ne pas perdre un combat à l'issue arbitraire,  
Mais esquiver tout pour la vie interstellaire.*



**Hideo Kojima sur Paname !  
Une étoile filante dans le froid  
de l'hiver (signez là, mon bon  
môssieur...).**

**Ichigo**



Le rêve de tout fan est d'obtenir la dédicace de son idole. Le vendredi 4 mars 2005, certains fans de la saga Metal Gear, et plus particulièrement d'Hideo Kojima, ont pu réaliser leur rêve. Le maître (accompagné de Ken-ichiro Imaizumi et de Yoji Shinkawa) s'est en effet livré à une séance de dédicaces pour promouvoir la sortie des nouvelles aventures de Snake en Europe. Le lieu et l'heure du rendez-vous ont rapidement fait le tour d'Internet : Fnac de St-Lazare à Paris, 18h00 pétantes. Tout joueur de son état se devait d'être présent à cette sauterie très jet-set et l'on pouvait rencontrer dans les rangs (assez mal organisés d'ailleurs) des personnes venant de loin. Très loin.

« Lève-toi tôt, le ciel t'aidera... enfin peut-être. »

Dès midi, les murs de la Fnac étaient déjà inondés de fans impatients.

Des gens originaires du nord, de la Bretagne, d'Alsace et même du sud avaient fait le déplacement pour espérer rentrer avec un jeu, ou tout autre objet dédicacé par Monsieur Kojima. Après environ 6h00 d'attente, la séance de dédicaces commençait, pour une durée limitée. Kojima une rock star ? A la vue de la foule qui faisait le tour de l'immeuble à 17h00, Madonna ou Bono n'auraient pas pu faire mieux. Malheureusement, les organisateurs de la Fnac n'avaient pas prévu une telle affluence, et les vigiles ont été rapidement submergés... Ambiance Chaos... Legion et pas Control. La séance de dédicaces a duré une heure, et à moins d'avoir campé à la fraîche ou de posséder un flingue, les retardataires sont repartis bredouille après un après-midi dans le froid et sous la neige, alors que les plus prévoyants ont pu repartir avec un exemplaire de la bande-originale de Metal Gear Solid 3 : Snake Eater et une signature sur l'objet de leur choix. L'exercice photographique fut quant à lui une mission suicide, mon blouson et accessoirement mon épaule se souviennent encore de la patte du gorille de la Fnac.



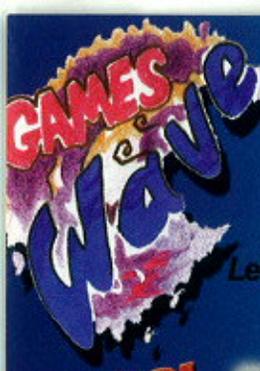
KOJIMA bien entouré...



Une longue attente... pour beaucoup en vain.



Le froid, la faim... et puis rien.



# GAMESWAVE

## ゲームス・ウェーブ

ColiPoste  
Livré en 48 heures avec :

FRAS DE PORT

GAMES WAVE, 66 rue des tanneurs 59 000 LILLE / TEL: 03.20.42.96.73 / FAX: 03.20.42.85.29  
Le Lundi de 14h00 à 19h00 / Mardi au Vendredi 10h30 à 12h00 & 13h00 à 19h00 / Le Samedi 10h30 à 19h00  
Email: gameswave@gameswave.com

### NEWS!

## WWW.GAMESWAVE.COM

Toujours disponible

\*Playstation 2 Jap:  
Dance Dance Revolution  
Dragon Quest VIII: 85€

\*Dreamcast Jap:  
Capcom Vs SNK 2: 45€  
Marvel Vs Capcom 2: 35€  
Sekura Taisen 4: 29€  
-En Euro  
Ecco The Dolphin: 5€  
Phantasy Star Online Ep.2  
Resident Evil 3: 10€

\*Saturn Jap:  
Lunar Eternal Blue: 25€  
Magic Knight Ray Earth  
Sokuyugentai 45€

\*Megadrive Jap:  
Thunder force IV: 35€  
Quackshot: 19€  
Shining Force 2: 29€

\*Super Famicom:  
Bahamut Lagoon: 35€  
Seiken Densetsu 2: 30€

-Super Nintendo:  
Donkey Kong Country 2: 19€

\*Ps-One US:  
Chrono Cross: 35€  
Final Fantasy VII / VIII / IX:  
Xenogears: 35€  
-En Jap:  
Shaman King: 35€  
Super Robot Taisen Alpha  
-En Euro:  
Silent Hill: 15€

\*Wonderswan:  
Final Fantasy I / II: 35€

\*Art book:  
All About Capcom 1987-2000

\*Cd audio:  
-En Jap:  
Zelda the music: 30€  
-En euro:  
Silent Hill 3: 15€ - Silent Hill  
Metal Gear Solid 3: 15€



DE NOMBREUX GUIDES U.S DE 23€ à 30€



## WWW.GAMESWAVE.COM

### HARDWARE!



\* Games Wave c'est :  
- Une boutique / Un site web.  
- Vente par correspondance.  
- Jeux Japonais / US / Euro.  
- Arrivage hebdomadaire.  
+ de 2300 titres disponibles sur + de 5000 références.  
- Gestion des articles en temps réel.  
- Un service après vente: réparation toutes consoles. Modifier votre console pour les jeux Jap & US.  
(PAS de copies pour les piratés)

en rouge = neuf. Prix en noir = Okaz / Nous proposons également de nombreux titres Européens / Tous nos jeux sont dans la limite des stocks disponibles et nos prix sont révisibles sans préavis.

ps2 - Capcom - 2005

# DEVIL MAY CRY 3



## Voyage analytique aux portes de l'Enfer.

Passé maître dans l'élaboration de séries à grand succès, c'est en ce début de nouveau millénaire (décembre 2001) que Capcom a donné naissance à un héros pixellisé d'un autre temps, connu de tous sous le nom de Dante. Mi-homme mi-démon, ce dernier possède des pouvoirs grandioses et un charisme inégalé qui marqueront d'une empreinte durable l'esprit de tous ceux qui se seront unis avec ce personnage emblématique au sein d'un monde virtuel débridé.

Plongé dans un univers néo-gothique dont la lourde tristesse et la constante désolation ne cessent de vous opprimer froidement, notre chasseur de démons se donne corps et âme afin de lutter durement contre des instances maléfiques venues d'ailleurs.

Après un second opus relativement décevant qui a soulevé un vent de scepticisme, l'éditeur japonais a décidé de renouer avec Devil May Cry premier du nom afin de nous offrir avec générosité un troisième épisode des plus grandioses ! « Let's Rock... ! »

Coktez feat. Ichigo



## Trop de pose tue la pose ?

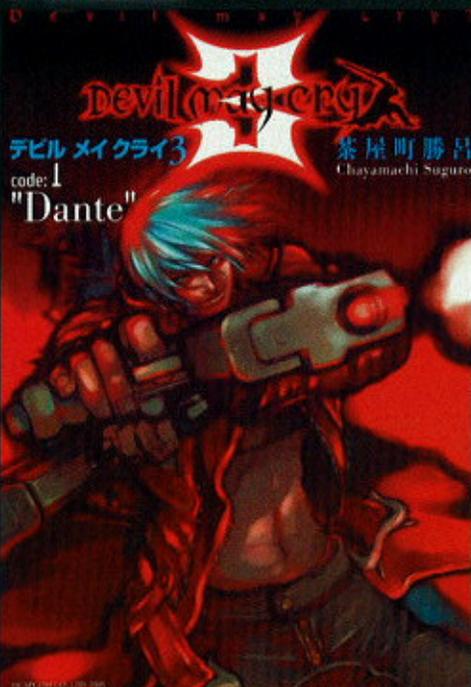
Indéniablement, DMC3 est un titre qui en met plein les yeux : débauche d'effets spéciaux, chorégraphies spectaculaires, scènes d'action violentes et débridées ne cessent de s'enchaîner à une cadence infernale ! A cela viennent s'ajouter 1h30 de cut-scenes qui n'auront de cesse de mettre en avant les prouesses inouïes de notre héros dans des situations insensées, toutes plus rocambolesques les unes que les autres. Oui, Dante est un mec qui se la raconte, à tel point que la dérision de certaines scènes en devient presque risible : on aime ou pas, mais il est évident que son orgueil qui n'a d'égal que son charisme risque d'en irriter certains. Le héros de Capcom a de faux airs du célèbre mercenaire de l'espace Cobra, qui se paie le culot de sortir des vanes douteuses dans les moments les plus critiques et désespérés : l'humour côtoie constamment la tragédie. Tsuyoshi Tanaka a semble-t-il désiré parodier (avec talent) certaines productions cinématographiques grotesques, dans lesquelles le héros sombre fatalement dans les bas-fonds du ridicule. Une scène particulièrement mémorable restera, à n'en pas douter, gravée à jamais

dans les annales : en grand vainqueur, Dante grimpe à la verticale et à toute berzingue les parois démesurées d'une tour diabolique, à l'aide d'une moto dont le design est fortement inspiré de la bécane de Kaneda dans Akira. Soudain, d'étranges bestioles maléfiques l'attaquent en pleine course. Qu'à cela ne tienne : notre valeureux guerrier s'envole dans les airs, chope sa grosse cylindrée par le guidon, et à la force de ses biceps, la fait tourner dans tous les sens en déchiquetant soigneusement ses agresseurs. Spectaculaire et marrant au possible !

Et pourtant, après que le joueur s'est poilé comme un petit fou devant l'invraisemblance de telles acrobaties funambulesques, force est de constater que Dante ne perd en rien de son immense charisme. Le héros mi-homme mi-démon reste toujours aussi crédible et classe. C'est un fait, Tsuyoshi Tanaka est passé maître dans l'art de marier humour, dérision, violence et dramaturgie...



## FOCUS



**Dante** est devenu un héros si populaire qu'il a même le droit à un manga contant ses aventures démoniaques. Ce premier volume qui s'intitule « Code 1 : Dante » reprend le scénario de Devil May Cry 3. Disponible au Japon depuis le 10 février pour un prix d'environ 700 yens, c'est Chayamachi Suguro qui s'est occupé de cette adaptation. Pour info, sachez que cet auteur a travaillé à plusieurs reprises sur des mangas yaoi/shōnen (« Garasu no Machi Nite », « In the city of glass »).



**Vergil** est un être mystérieux en totale contradiction avec son frère. Calme et très déterminé, il laisse transparaître une certaine sagesse. Défendant la cause du Mal, il s'oppose d'une part à Dante mais aussi à l'esprit de son père qui s'était battu pour libérer l'humanité du chaos et de la désolation. C'est un personnage froid mais qui n'en reste pas moins charismatique. Doté d'une puissance phénoménale, il semble être en étroite relation avec Arkham, personnage étrange aux intentions peu catholiques qui tente d'aider Vergil afin d'ouvrir à nouveau la porte qui mène au monde des démons.



Au fil de l'aventure, Dante fera la connaissance de **Lady**, une chasseuse de démons qui, même sans avoir la terrible classe des deux frangins, reste tout de même bien moins ridicule que ne l'était la pauvre Lucia dans DMC2.



### The story of Ebony & Ivory.

Sparda, ayant peur que la porte des démons s'ouvre à nouveau en des temps plus lointains, décide d'être prévoyant et fabrique deux flingues hors du commun : Luce & Ombra. Dante en héritera, et désireux de multiplier leur puissance, les confiera à Tony Redgrave. Après deux années de travail acharné, les armes sont fin prêtes. Elles deviendront par la même Ebony & Ivory. L'une d'elles est bénie par la puissance des Cieux, tandis que l'autre est maudite par les flammes de l'Enfer. L'équilibre des deux naît donc de l'harmonie entre le Bien et le Mal. Lorsque l'une d'entre elles est en action, et si l'autre est activée dans les secondes qui suivent, alors elles n'ont pas besoin d'être rechargées, l'équilibre entre le Bien et le Mal étant préservé : l'âme maléfique connaîtra un jugement juste et vertueux. Ebony & Ivory ne quittent pas leur proprio depuis le premier volet de DMC.

## Capcom à Hollywood

Les cut-scenes (aussi bien en CG qu'en 3D) de Devil May Cry vaudraient à elles

un gentil qui est prêt à sauver le monde en donnant de sa personne. Une bonne grosse bouillabaisse de films de genre. Un peu de films

de série Z comme les faisaient Sam Raimi (la saga Evil Dead) ou George Romero. Une bonne tranche de films de kung-fu et de gunfight comme savent les orchestrer Johnnie TO ou Tsui Hark. Un soupçon de John Carpenter et des débuts de Peter

Jackson (Bad Taste). Bref, une espèce de soupe qui sur le papier paraît indigeste mais qui au final se regarde sans se poser de questions allant même jusqu'à laisser un arrière-goût de

cinéma d'action, d'horreur, de science-fiction des années 80, souvent considéré comme l'âge d'or de ces styles. Yuji Shimomura a travaillé comme chorégraphe pour divers films d'action comme Blade II ou Moonlight Express, mais ses plus gros travaux, qui l'ont fait connaître du grand public sont sans doute la co-réalisation (en tant que chorégraphe des scènes d'action) de Versus (2000), d'Alive (2002) ou encore de Azumi (2003), des films de Kitamura.

Si Ryuhei Kitamura s'était déjà illustré sur les scènes de Metal Gear Solid Twin Snake, le tour était venu pour Yuji Shimomura de montrer au public qu'il était capable d'en faire autant. C'est avec les scènes de Devil May Cry 3 qu'il nous fait grâce de son talent, et le résultat est plus que détonnant. Sans pour autant copier son acolyte, et s'inspirant de ses divers travaux dans le monde du cinéma, Shinomura nous montre

son aptitude de metteur en scène, de chorégraphe et le fort potentiel qu'il peut dégager, si on lui en donne les moyens. Si Devil May Cry 3 devait être un film, ce serait sans conteste Versus, la seule œuvre qui se rapproche le plus de la production virtuelle de Capcom. Le fait d'assumer son second degré, son héros « cool attitude », son méchant

solennel, une trame scénaristique fantastique et une intensité de l'action soutenue sans dialogues inutiles. DMC 3 c'est comme un bon film à gros budget, ça se regarde et c'est tout.

seules plusieurs pages, voire un livre complet de décortiquage, tant elles sont stupéfiantes. Avec Metal Gear Solid 3 : Snake Eater, DMC et l'industrie vidéoludique sont arrivés à un cap que l'on aurait jamais imaginé pouvoir dépasser en 1994 (arrivée des consoles à fort potentiel) : faire de véritables

rushs qu'Hollywood pourrait envier. Regarder les scènes de DMC3, c'est un peu comme avaler 20 ans de cinéma de genre en quelques heures de jeu. Si Devil May Cry 3 devait se ranger dans une catégorie cinéma, ce serait incontestablement un excellent film grand spectacle. Un film que l'on regarde, confortablement assis dans un bon fauteuil, toutes lumières éteintes, son équipement DTS (quand on en a un) poussé au maximum ; un film durant lequel on en prend plein la gueule pendant une bonne heure et demie et durant lequel on se gave

irréremédiablement de pop-corn (salé ou sucré).

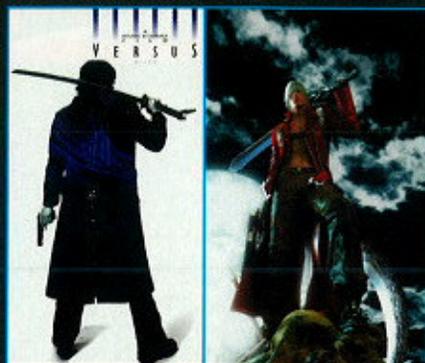
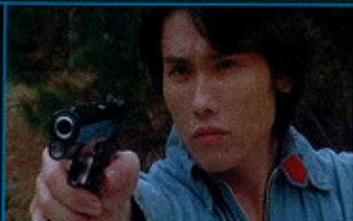
Devil May Cry 3 n'est ni plus ni moins qu'un bon gros block-buster comme on en voit tous les étés. Avec un scénario pas super compliqué. Des méchants, vraiment méchants, un retournement de situation inimaginable, un personnage secondaire rock'n roll et (surtout)

satisfaction et de puissance (je n'ai rien contre la bouillabaisse soit dit en passant).

Le point le plus important qui constitue ces scènes est l'omniprésence de l'humour, la démesure prétentieuse ou encore l'action constante qui, prises au mauvais degré, peuvent faire tomber dans le pastiche. Mais derrière toutes ces manipulations culturelles se cache un réel travail d'auteur, une réalisation fluide et soignée et des chorégraphies superbement calibrées. Ces fameuses scènes, on ne les doit pas à n'importe qui. Leur auteur

est Yuji Shimomura, et si ce nom ne vous dit rien, sachez que c'est un peu l'homme de l'ombre du meilleur réalisateur japonais de sa génération : Ryuhei Kitamura. Plus que de simples metteurs en scène de talent, les deux comparses sont arrivés à réhabiliter le

par Ichigo « Undead Yakuza »



Ryuhei Kitamura



# Jeuxvideo.fr

## Le Groupement

**Pour l'achat de Midnight Club 3,  
les magasins du groupement jeuxvideo.fr  
vous offrent un T Shirt du jeu\* !**



\* dans la limite des stocks disponibles



湾岸  
**MIDNIGHT CLUB 3**  
DUB edition



06 NICE	04 93 96 82 15	44 GUERANDE	02 40 24 90 52	62 BAPAUME	03 21 48 27
06 GOLFE JUAN	04 93 67 15 66	44 NORT SUR ERDRE	02 40 72 18 96	69 LYON	04 78 42 12
07 ROSIERES	04 75 36 20 32	45 MALESHERBES	02 38 34 98 39	69 LYON	04 78 60 33
10 TROYES	03 25 73 28 49	49 ANGERS	02 41 48 06 11	75 PARIS	01 48 06 70
10 ROMILLY	03 25 21 70 08	51 REIMS	03 26 88 48 73	75 PARIS	01 49 23 64
15 AURILLAC	04 71 43 35 35	52 CHAUMONT	03 25 31 47 28	77 FONTAINEBLEAU	01 60 72 80
19 OBJAT	05 55 25 93 64	57 METZ	03 87 15 12 76	81 GRAULHET	05 63 34 10
29 LANDIVISIAU	02 98 68 72 57	57 SARREBOURG	03 87 07 15 79	89 TONNERRE	03 86 54 42
30 LE VIGAN	04 67 81 47 47	57 FORBACH	03 87 88 76 87	95 MAGNY EN VEXIN	01 34 67 27
34 MONTPELLIER	04 67 58 71 31	58 FOURCHAMBAULT	03 86 38 71 57	93 AULNAY SOUS BOIS	01 48 19 69
35 DINARD	02 99 46 85 21	59 LAMBERSART	03 20 92 82 88	97 Guadeloupe ST FRANCOIS	05 90 88 62
38 MOIRANS	04 76 35 30 71	61 ALENCON	02 33 28 85 75	97 Martinique FORT DE FRANCE	05 96 70 40
39 LONS LE SAUNIER	03 84 86 23 11	61 L AIGLE	02 33 24 54 60	97 Guadeloupe POINTE A PITRE	05 90 83 34

Retrouvez toutes les infos sur nos partenaires : Plan d'accès, promotions, photos...  
<http://www.jeuxvideo.fr/carte>

Revendeurs, profitez gratuitement des nombreux avantages du Groupement Jeuxvideo.fr. Sans droit d'entrée ni royalties. Vous gardez votre enseigne. Vous bénéficiez gratuitement de l'image d'un des plus grands sites français sur les jeux vidéo avec votre page sur le site. Vous pouvez aussi, si vous le souhaitez, prendre l'enseigne Jeuxvideo.fr.  
Contactez nous: Tél.: 04 72 90 99 36 - Fax : 04 72 90 97 26  
email : [groupement@jeuxvideo.fr](mailto:groupement@jeuxvideo.fr) site : [www.jeuxvideo.fr/groupement](http://www.jeuxvideo.fr/groupement)

**jeuxvideo.fr**  
Le Groupement

[www.jeuxvideo.fr](http://www.jeuxvideo.fr), toute l'actu sur les jeux vidéo

**TEKKEN 5**

- PS2 - NAMCO  
- 3D FIGHTING - 2005

**Full Scan Review**

**C**'est dans un contexte bien particulier que Namco nous présente la dernière version de son jeu de combat à mains nues, Tekken. Sixième opus de la série, après les épisodes 1 à 4 et un très réussi Tekken Tag, il a pour obligation de renouer avec le succès après le très décevant Tekken 4, que beaucoup de fans ont délaissé, attirés par les sirènes de Soul Calibur 2... Cinquième épisode scénaristique, il intervient alors que Namco fête les dix années d'existence de la série. Ce Tekken est donc particulièrement attendu, et à lui seul peut soit définitivement enterrer la série, soit au contraire la relancer et lui rendre ses lettres de noblesse.

**Elephanc**

Namco a fait appel à quelques grands noms de l'illustration japonaise pour les costumes alternatifs... Ici, Katsuya Terada...

**SPECIAL ORIGINAL TEST**

# 鉄拳 TEKKEN 5

**The King of Iron Fist Tournament**

Wang Jin Rei



Eddy Gordo



Ganryu



MokuJin



Roger



Anna Williams



Steve Fox



Baek Doo San



Panda



Kuma



Bruce Irvin



Nina Williams



Azuka Kazama



Feng Wei



Raven



Craig Marduck



Jack 5



Julia Chang



Heihachi Mishima



Kazuya Mishima



King



Bryan Fury



Yoshimitsu



Lin Xiaoyu



Jin Kazama



Devil Jin



Christie Monteiro



Hwoarang



Marshall Law



Paul Phoenix



Lei Wu Long



Lee Chaolan



Jinpachi Mishima

# Tekken, 10 ans déjà...

**Été 1994 : le premier Tekken est lancé dans les salles d'arcade japonaises.**

En mars 1995, Namco sort son titre sur la PlayStation de Sony. Nous sommes à l'aube des jeux de combat en 3D, initiée quelques mois plus tôt par Sega et son révolutionnaire Virtua Fighter. Le scénario est on ne peut plus banal : un tournoi d'arts martiaux dont le vainqueur empoche une grosse somme d'argent. On y découvre huit personnages aux motivations et aux styles différents -quoique...- et leurs huit alter ego, sous-boss qui reprennent avec des variantes le style de leurs élèves. Le dernier boss est quant à lui le très charismatique Heihachi Mishima.

Premier épisode de la saga, on y découvre la tragédie de la famille Mishima ; Kazuya sort victorieux de l'affrontement contre son père et le jette dans un précipice. De ce premier Tekken, on retiendra une modélisation très réussie pour l'époque, et la mise en place des bases de son système de jeu : un bouton pour chaque membre, et des manipulations simples empruntées aux jeux 2D. Sa facilité de prise en main séduit immédiatement, tout est extrêmement intuitif et on peut facilement deviner les ma-

nipulations à faire en regardant les animations des personnages. Cette facilité lui a d'ailleurs souvent été reprochée, par opposition à Virtua Fighter qui dès son premier épisode proposait des manipulations demandant dextérité et précision.

L'univers 2D est encore très présent, on combat sur un seul plan, infini, malgré les beaux polygones bien carrés, on se met en garde en maintenant Arrière... La capitalisation des dégâts ne se fait plus uniquement en Pressing et en Juggles (combos aériens) mais aussi et surtout en «Okizeme» (le Wake Up game). C'était d'ailleurs un de ses défauts, il était extrêmement difficile face à un joueur expérimenté de se relever. Juggle + Okizeme = fin du round, schéma très vite pénible pour le joueur moyen.

**Roster :** Yoshimitsu, Nina Williams, Marshall Law, Kazuya Mishima, Paul Phoenix, Jack, King et Michelle Chang, Ganryu, Anna Williams, Wang Ginrey, Lee Chaolan, Kuma, P. Jack, Armor King, Kunimitsu et Heihachi Mishima.

Transcending history and the... heu non, désolé...

## HISTORIQUE:



## Tekken 2 débarque dans les salles d'arcade pendant l'été 1995.

(l'été est devenu une date traditionnelle de sortie pour les Tekken), et en mars 1996 sur la Playstation. Un nouveau tournoi est organisé, un an après le premier, avec encore une fois une somme d'argent à gagner. On y apprend que Kazuya, à la tête de la Mishima Zaibatsu, tire sa force du côté obscur et qu'il a pactisé avec le diable, Devil. Mais Heihachi, qui a survécu à la trahison de son fils, a bien sûr pour ambition de se venger. Dix personnages sont jouables au début, plus treize autres une fois le jeu terminé avec tout le monde. Le boss final est Devil, un Kazuya transformé qui bénéficie du karaté Mishima et de quelques « gadgets »... Vingt-trois personnages, un Roster considérable qui a permis à la saga de s'imposer définitivement comme un standard du jeu de baston. Les graphismes, animations et bruitages sont bien sûr améliorés, le tout agrémenté de cinématiques d'excellente qualité (pour l'époque encore une fois...). Au point de vue des nouveautés du gameplay, on remarque l'arrivée, pour certains

personnages, des Reversals (projections qui ne se déclenchent que si l'on effectue une manipulation de défense lorsqu'on est attaqué). Ces Reversals deviennent très vite «abusables», car permettant des dégâts relativement élevés, on pouvait très bien se contenter de faire une première attaque et de se défendre par la suite... On note aussi la possibilité de se libérer des choppes, ce qui était impossible dans l'épisode précédent.

**Roster :** Jun Kazama, Yoshimitsu, Nina Williams, Marshall Law, Heihachi Mishima, Paul Phoenix, Jack-2, King, Michelle Chang, Wang Ginrey, Kunimitsu, Anna Williams, Baek Doo San, Lee Chaolan, Kuma, P.Jack, Armor King, Ganryu, Bruce Irvin, Roger/Alex, Kazuya Mishima, Devil/Angel.



## Été 1997 : Tekken 3 est lancé sur le marché arcade japonais,

et en mars 1998 il tourne sur la Playstation. Heihachi a recouvré son emprise sur la Mishima Zaibatsu en jetant Kazuya dans un volcan à la fin de Tekken 2. C'est donc avec stupeur qu'on réalise que Kazuya ne fera pas partie de cet opus. On découvre par contre Jin Kazama, fruit de l'union étonnante entre Jun Kazama et de Kazuya Mishima. Comme il se doit, il allie le style ultra offensif des Mishima et le style très défensif de Jun. Et comme il se doit, c'est le nouveau héros de la série. Beaucoup de personnages dits secondaires ont disparu, au profit de nouveaux aux styles particulièrement originaux comme Xiaoyu et Hwoarang. Le boss est Ogre / True Ogre, monstre inca/extraterrestre improbable qui sert de prétexte à Namco pour justifier la disparition de certains personnages, puisque celui-ci récupère les meilleurs coups des absents. Namco fait très fort sur cet épisode, avec un Roster conséquent de 19 combattants plus deux personnages exclusifs à la console, Gon et Dr. Boskonovitch. Graphiquement irréprochable, il pousse la Playstation dans ses derniers retranchements. Au point de vue du gameplay, Namco essaie de corriger les défauts des deux précédents volets et met en place les Chickens, c'est-à-dire les Anti-Reversals : une manipulation

spéciale à effectuer en plus de son coup si l'on pense que l'adversaire va faire un Reversal. On découvre la Techroll qui permet de se relever rapidement en roulant dès qu'on touche le sol. Pour la première fois, on peut changer de plan en faisant un Side Step, et ça, ça révolutionne carrément tout le gameplay. On peut faire des Parry, manipulation de défense qui consiste à dévier un coup pour occasionner des dommages garantis ou obtenir un Mix Up gratuit. On a aussi pour la première fois la possibilité de se remettre en garde après certains Stuns, ou encore la possibilité de rentrer en Stance avec certains personnages pour avoir accès à des coups totalement différents. Tekken 3 innove donc beaucoup et obtient un succès très largement mérité. Seul bémol, la balance entre les personnages est très déséquilibrée, il était beaucoup plus facile de gagner avec un Ogre qu'avec Hwoarang par exemple...

**Roster :** Ling Xiaoyu, Yoshimitsu, Nina Williams, Forrest Law, Hwoarang, Eddy Gordo, Paul Phoenix, King, Lei Wulong, Jin Kazama, Bryan Fury, Kuma/Panda, Heihachi Mishima, Julia Chang, Gun Jack, Anna Williams, Mokujiin, Ogre, True Ogre, Gon et Dr. Boskonovitch.



## Tekken Tag Tournament sort quant à lui pendant l'été 1999 en arcade

et est porté sur Playstation 2 en mars 2000. Episode à part de la série puisqu'il ne suit pas la ligne scénaristique existante, il propose simplement un jeu de combat avec tous les personnages sortis en arcade. On a donc droit à un très impressionnant Roster de 33 personnages, plus le boss Unknown, étrange Jun démoniaque qui change de style de combat à volonté. En plus d'une réalisation parfaite, ce Tekken se joue par équipes de deux et permet des alliances et Juggles aussi bien amusantes que démoniaques. Le gameplay, déjà très bien rôdé, comporte très peu de nouveautés techniques en dehors du Quick Recovery, c'est-à-dire la possibilité de se relever en avant ou en arrière rapidement en touchant le sol. Longtemps considéré comme le meilleur Tekken sorti à ce jour, il doit son succès à la foultitude de combattants, à la diversité des situations de combat proposée et surtout au côté convivial du jeu. Rien de tel que de se faire des matchs deux contre deux pour animer une soirée baston. Cependant, le problème de balance entre les combattants n'est toujours pas réglé.

Roster : Ling Xiaoyu, Yoshimitsu, Nina Williams, Forrest Law, Hwoarang, Eddy Gordo, Paul Phoenix, King, Lei Wulong, Jin Kazama, Bryan Fury, Kuma/Panda, Heihachi Mishima, Julia Chang, Gun Jack, Jack 2, P-Jack, Anna Williams, Mokujin/Tetsujin, Ogre, True Ogre, Baek Doo San, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Kunimitsu, Devil/Angel, Roger/Alex, Bruce Irvin, Armorking, Unknown.



## Tekken 4 apparaît dans les salles d'arcade en juillet 2001



et sur Playstation 2 en mars 2002, il renoue avec la dynastie des Mishima. Ce nouveau tournoi se passe 20 ans après l'épisode 3, Kazuya fait sa réapparition et ambitionne de se réapproprié la Mishima Zaibatsu. Jin, effrayé par son côté Devil qui s'est révélé à la fin de Tekken 3, part en exil réapprendre à se battre. Il oublie donc le style Mishima pour revenir avec un karaté Shotokan. Quelques nouveaux combattants font leur apparition, dont l'original Steve, qui ne se bat qu'avec ses poings, les touches pieds servant à rentrer dans des Stances particulières. Fin des arènes infinies, on découvre avec étonnement des murs. C'est la grosse nouveauté de l'épisode ; en gros, le mur réagit comme le sol, mais à la verticale : possibilité de faire de gros combos tant que l'adversaire ne «Techrolle» pas, ce qui a amené à des Juggles infinies dans l'Arena. Namco introduit le Wall Push : au lieu d'avoir une projection classique avec les boutons du côté gauche, le personnage saisit l'adversaire pour le pousser dans une direction ; s'il touche le mur, sa garde s'ouvre et on peut commencer le pressing offensif. De prime abord, c'était une excellente initiative, mais on s'est vite rendu compte que la conséquence d'avoir accès aux projections gauche et

droite par le même côté était qu'il n'y avait plus qu'une seule déchoppe possible ! Ainsi le jeu de projection s'en trouvait grandement handicapé, voire réduit à néant (hello Xiaoyu...). Dans un souci de rendre le jeu plus offensif, Namco a également augmenté la durée de vulnérabilité après le Backdash, et a réduit la distance que parcourt un combattant lorsqu'il vient de bloquer un coup. On a donc assisté à des Jeux de Poking, où les combattants aux Jabs rapides étaient très largement avantagés. Certains stages étaient agrémentés d'un relief, ce qui rendait certains combos plus qu'aléatoires. Enfin, point noir s'il en est un, le problème récurrent de la balance : loin d'être résolu, la simple présence d'un coup, le Just Frame Laser Scrapper de Jin, a dégoûté plus d'un joueur. Bien dommage, car Namco avait vraiment essayé de renouveler sa série, malheureusement on ne peut trouver la recette miracle à tous les coups...

Roster : Christie Monteiro, Kazuya Mishima, Steve Fox, King, Hwoarang, Ling Xiaoyu, Yoshimitsu, Craig Marduk, Marshall Law, Paul Phoenix, Bryan Fury, Combat, Jin Kazama, Julia Chang, Kuma/Panda, Nina Williams, Lei Wulong, Lee Chaolan/Violet et Heihachi Mishima.

## Consoles Versions' Covers





## «A New Chapter In Tale Begins...»

**Tekken 5** nous parvient donc dans les salles japonaises étonnamment en automne 2004, et sur PS2 le 24 février 2005 (US). Étonnamment ? Non, pas tant que ça. Namco, devant l'exaspération des fans de la première heure, a décidé de voir les choses en grand. Il a donc multiplié les versions bêta et les sessions de test aux quatre coins du monde pour nous offrir le meilleur Tekken possible. Et ça se sent. La cinématique d'introduction débute avec l'envol de Jin Kazama (fin de Tekken 4). Heihachi et Kazuya se font assaillir par une horde de Jack, le Hon-Maru est détruit et une terrible nouvelle apparaît à l'écran :

«**Heihachi Mishima is dead**»

Après quelques aperçus des personnages, on voit émerger des flammes une étrange silhouette se libérant de chaînes... Je ne vais pas en dévoiler plus afin de ne pas gâcher à chacun le plaisir de la découverte.

Première nouveauté, qui n'en est pas une pour les amateurs de Virtua Fighter, un système de Ranking, géré par carte mémoire. On peut donc attribuer un pseudo à sa carte mémoire personnelle et monter en Ranking en jouant. Et c'est là que Namco a commis une erreur : au lieu d'attribuer des points d'expérience lors des matchs en Versus, il ne les attribue qu'en fai-



Anna a toujours un style qui va avec son physique...

sant des matchs contre le CPU en mode Arcade. Complètement idiot. On pourrait dire que l'on s'en fiche, qu'on passe outre, mais Namco nous offre la possibilité de customiser ses combattants par l'addition de nouveaux coloris et d'accessoires. Futile mais toujours agréable.

On retrouve les classiques modes de jeux de combat, à savoir les modes Story, Arcade, Practice et bien sûr Versus. A chaque Tekken, Namco ajoute un jeu bonus qui reprend l'univers de Tekken. Cette fois-ci, nous avons droit à Devil Within, une espèce d'ersatz de Tekken Force, où l'on dirige Jin dans des couloirs 3D afin de le confronter à des armées de personnages aussi intéressants que des échappés de Double Dragon. Aussi mal fait qu'ennuyeux, ce mode est donc à oublier très vite ; de toute façon, on n'achète pas Tekken pour ce genre de choses.

Le jeu a subi des améliorations graphiques impressionnantes. En dehors de l'aspect esthétique du soft, on remarque immédiatement que l'animation de beaucoup de coups a été revue et corrigée, et notamment celle des projections

et des déchoppes. Finie l'animation semi-bug-gée de la déchoppe où les deux personnages se séparaient comme par miracle dans un espèce



Bryan, une des grosses brutes de ce Tekken, contre Lei, toujours aussi classieux.

d'éclat rose. A chaque projection correspond son animation de déchoppe où le personnage se dégage de manière appropriée.

Cerise sur le gâteau, les déchoppes amènent maintenant à des situations variées: les combattants ne se retrouvent plus forcément face à face mais peuvent parfois se retrouver avantagés ou désavantagés, aussi bien le choppeur que le déchoppé.

**La bande-son** est soignée et éclectique. Nous sommes loin des musiques insipides et langoureuses de Tekken 4. Même les bruitages ont été revus, ils ont beaucoup plus de pêche et sont beaucoup plus réalistes. Les impacts sont toujours signalés par des effets de lumière fort réussis, à mon goût, puisque c'est justement un des points que soulignent les détracteurs de Tekken...

**Le gameplay** maintenant. Les stages sont cette fois sur un seul niveau, plus de relief sur les terrains. On a droit au retour des arènes infinies, pour certains stages, pour d'autres ce sont les murs qui prévalent. Les tactiques employées pour vaincre son adversaire sont évidemment différentes selon le stage, surtout que Namco a décidé de supprimer la Techroll lors du choc sur le mur. Ainsi, il est impossible de rouler et de se mettre immédiatement en garde au moment de l'impact, il faut attendre que les pieds du personnage touchent le sol pour pouvoir activer la garde. Les dégâts occasionnés contre le mur

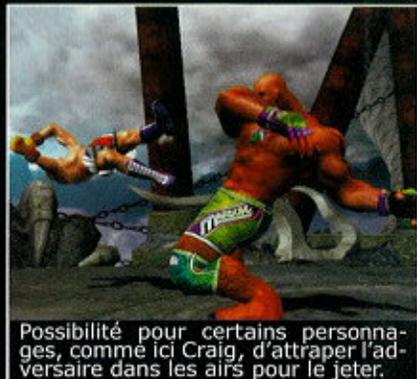


Feng est un personnage ultra complet qui ravira les amateurs de jeu en counter.

sont majorés d'un coefficient ; il est donc évident que la tactique principale dans les stages clos est de pousser son adversaire vers le mur pour faire tomber sa barre de vie rapidement. On constate la disparition du Wall Push au profit du retour des choppes du côté gauche.

Les Mix Up à base de choppe s'en retrouvent avantagés.

On retrouve un gameplay très proche de Tekken Tag, et c'est tant mieux. L'action est soutenue, d'autant plus que la barre de vie semble être réduite par rapport à Tekken 4. Les rounds sont



Possibilité pour certains personnages, comme ici Craig, d'attraper l'adversaire dans les airs pour le jeter.

donc très brefs, peut-être un peu trop, mais au moins nous sommes loin des rounds interminables de Tekken Tag où deux campeurs pouvaient facilement endormir toute l'assemblée... Les déplacements utilisent toujours le même système : Avant pour faire un Dash, deux fois Avant pour un Dash plus long, trois fois Avant pour courir. Le Backdash rapide en deux fois Arrière est rétabli, bien qu'il laisse la garde ouverte relativement longtemps, et il est tou-



Kazuya (custom) et Jin, sous influences mafieuses... Devil Jin ravira les amateurs de Tekken Tag.

jours possible de canceler cette vulnérabilité en faisant db.

On a une version du Sidestep entre celle de Tekken Tag et celle de Tekken 4, à savoir un Sidestep vif mais court, en utilisant Haut ou Bas. Petite nouveauté qui a énormément d'incidence : le système de détection des collisions a été entièrement revu pour coller à la réalité et à la logique. Fini les chocs entre un personnage qui donne un coup sauté et un personnage qui fait un coup baissé. Dorénavant, tous les coups High passent au dessus des Low. Ça n'a l'air de rien ; mais cette évolution change énormément certaines séquences de jeu.

Dans la même veine, le d+1 (Bas poing Gauche) a été ralenti de trois frames, on ne peut donc plus s'en servir à la volée comme interrupteur.

Penchons-nous maintenant sur les personnages proposés. Je ne veux pas trop en dévoiler, découvrir les personnages pour ceux qui n'ont pas le Net doit rester un plaisir. Sachez simplement que le Roster est exceptionnellement conséquent, et que Namco a voulu satisfaire 99 % de ses fans. Pour la balance entre les personnages, il est encore un peu tôt pour évaluer, les joueurs sont encore en phase d'adaptation, mais il ne semble pas avoir de réel problème de ce côté-là, pas de Match Up impossibles à gérer. Feng Wei et Raven sont vraiment originaux et compétitifs, tandis que Asuka est une refonte de Jun Kazama. Ne me demandez pas la liste des tiers, je n'aime pas trop cette idée, et Tekken 5, par son apparente balance, semble aller dans ce sens. Disons simplement que pour une fois on dirait que les Mishima vont devoir batailler un peu plus dur. Tout le monde peut gagner contre tout le monde, la barre de vie est tellement courte que tout peut arriver.

C'est bien le premier Tekken qui me donne envie de jouer tous les combattants.

**Alors ce Tekken est-t-il une réussite ? Oui, dans le sens où il réconcilie les anciens de Tekken Tag comme les nouveaux venus de Tekken 4. Oui, grâce à son panel de combattants très varié. Dès mes premières parties, j'ai réalisé que j'étais en face du meilleur Tekken jamais sorti, que Namco faisait honneur aux hardcore gamers qui l'ont soutenu depuis ses débuts. Pour la première fois, un Tekken me semble réellement équilibré, il ne favorise ni les pitbulls ni les turtles. Il marie le mindgame d'un Soul Calibur avec la technique d'un Virtua Fighter (sans toutefois l'égaliser sur ce point).**

**Il ravira aussi bien les joueurs occasionnels que les hardcore gamers, et ça c'est rare, suffisamment pour être souligné. ■**

## Ressources internet

A tout jeu de combat correspond sa communauté de joueurs, que l'on peut rencontrer par le biais d'Internet.

Hey, le but d'un jeu de combat, c'est de faire des versus !

**www.tekkenzaibatsu.com** : Le site de référence si vous voulez connaître tous les aspects techniques du jeu, Move Lists très complètes et très bientôt les indispensables Frames Datas.

En France, deux sites :

**www.console-league.com** : Le site de la CTPL, asso organisatrice de beaucoup d'événements et où l'on peut rencontrer tous les niveaux de jeu, du parfait newbie à la légende vivante...

**www.calbuth.fr** : Un forum qui, sous des aspects assez rigolos, contient la majeure partie des (anciens) très bons joueurs de Tekken 4. Si vous êtes patient et poli, vous pourrez en apprendre beaucoup. Beaucoup de liens vers d'excellentes vidéos de matchs internationaux.

## Quelques COMBOS !



**Df+2, df+1,2,1-b, FLK+1,1+1  
DCK+2, 1,2,1-b, FLK+1,1,1,2**



**WS+1, ff+3, 1, b+2,2,3  
4~3, ff+3, 1, ff+3, df4,4**



**Dh+2+3, df+3+4  
B+1+2, f+1+2**



**f+2, b+2,1,3~f+1+2  
CH d+3+4, b+2,1-1+4**



**WS+1, 3, 3, ff+2  
df+3, WS+3, 1, 3,3**



**RDS 4, 1,d+2, 2, 2, ff+3+4~3+4  
Ss+3, b+3, 2, 2,1, ff+1+2~1+2**



**EWGF, EWGF, EWGF  
EWGF, EWGF, 1, CD+4,1**



**Ff+3+4, 1, b+2, 3, 4, DSS 3  
WS+2, 4, u+3, DD+1**



**Dh+4, df+1, 1,2, f+3  
TGR 2, df+1, f+2, f+1, f+3**



**RLX 4~3, HSP 1, WS+1,3, RLK  
f+3+4, b+3~3, RLK 2,3**



**RFF+4, f+3,1, db+4,4  
CD+4, RFF 3~4~f, RFL 3**



**HMS+2, b+1,1~f, 1,2~f, 1,2~f~3,4  
UF+4, df+1, b+1,1~f, 1,2~f, 1,2~f~3,4**



**SS+4, df+1, f+2,1>2  
db+4, d+4, d+4, mix up**



**ff+1+2, df+3,d+1, 1,2, b+1  
df+1, 2, df+3,1, f+choppe**

### LEGENDE

1 poing gauche  
2. poing droite  
3. pied gauche  
4. pied droit  
f avant  
b arrière  
u haut  
d bas  
N neutre  
qcf quart de cercle avant, c'est-à-dire d,df,f  
ss sidestep  
CH Counter Hit  
~ très vite après, en glissé

WS en se relevant de la position baissée  
RLX position Relaxed, Christie  
HSP position Hand Stand Position, Christie  
CD crouch dash c'est-à-dire f,N,d,df  
RFF position pied droit en avant pour Hwoarang  
RFL position pied droit en l'air pour Hwoarang  
EWGF Electric Wind God Fist, c'est-à-dire CD+2 très rapide pour les Mishimas  
TGR position du Tigre pour Lei  
RDS position Rain Dance pour Ling c'est-à-dire de dos  
DSS position Dragon Stance pour Law  
FLK position Flicker pour Steve  
DCK position Ducking pour Steve



**Uf+4, f+2,2, 2, f+choppe  
Uf+4, f+2,2, 1, 1+2,1**



**Df+2, b+1,1, b+1,1,1,1, f+3  
F+2, df+2, b+1,1,1,1,1, f+3+4**



**Qcf+1, b+3, b+3, f+2, ff+2:1  
CH 4, f+3**



**CD+1, bf+2,1, bf+2,1>2  
WS+2, bf+2,1, db+2,2,3**



**Dh+3+4, uf+3, d+4, 1, ff+3  
CH 4, d+4, 1, f+1+2**



**CH 1~1,1, ff+1, ff+1, ff+1, df+4,2, bf+1  
Df+2,1, ff+1, df+3, ff+1, ff+1,4**

J'ai choisi de faire deux combos pour chacun des vingt personnages de base, en essayant de donner à chaque fois une combo relativement accessible et une plus difficile mais plus efficace, en terme de dégâts ou de positionnement post combo. Je dis bien essayer seulement, car certains personnages ne sont vraiment pas fait pour ça... Toutes ces combos sont garanties même si l'adversaire techroll. Testées et validées contre Kazuya dans le Final Stage. Bon courage... o\_o;

# STARFOX ASSAULT

LES FURRIES CONTRE-ATTAQUENT !!

NGC  
Nintendo / Namco  
2005

**I**l y a des choses qui marquent. Je me souviens parfaitement de mon premier contact avec Star Fox lors de sa sortie sur Super Famicom : « J'ai vomé mes haricots verts ». Rien à voir avec la qualité intrasèque du jeu, l'utilisation de la 3D temps réel était à l'époque une véritable révolution et avait de quoi déstabiliser le plus endurci des joueurs si il se concentrait trop sur l'écran. Star Fox est une des rare série made in Nintendo a ne pas avoir subi la surexploitation propre à la firme. Après une version Nintendo 64 exceptionnelle et un jeu d'aventure sur GameCube qui pour le bien de la série nous tenterons d'oublier, les animains de l'espace sont de retour plus poilus que jamais dans StarFox Assault.

Fab : Rendez-nous le SuperFX\_

## Mélange des genres

Star Fox Assault fait parti de ces jeux dont on entend parler à intervalle régulier depuis plusieurs années mais qui semblent enlisées dans des problèmes de développement interminables. L'annonce d'un nouvel épisode de Star Fox, co-développé par Namco et Nintendo remonte au salon E3 2002. Comme pour le développement de F-Zero GX, Nintendo souhaite s'entourer d'un partenaire pour le développement de deux nouveaux jeux, un destiné au marché de l'arcade sur carte TriForce et l'autre pour sa console de salon GameCube. Sont alors présentés Star-Fox AC, un shoot sur rail dans la plus pure tradition de la série et Star Fox GC, un jeu d'action à la troisième personne se focalisant sur l'aspect multijoueur. Les années passe et les nouvelles se font de plus en plus rares. Seul la version console donne quelques signes de vie de manière épisodiques, changeant de nom de Star Fox GC à Star Fox 2, puis à Star Fox Armada pour finir par s'appeler Star Fox Assault. Même si tout ce qui entoure le développement du titre reste nébuleux, il est fort probable que les deux versions prévues à l'origine se soient retrouvées intégré dans un seul et même jeu.

L'histoire de Star Fox Assault se situe dans la ligne scénaristique développée à partir de Star Fox 64 (Lylat Wars) et poursuivie dans Star Fox Adventure. Les événements décrits dans ce nouvel épisode se déroulent un an

après la destruction d'Andross sur Sauria, la Star Fox Team a pour mission d'empêcher Oikonny d'envahir Corneria avec les restes de l'armée d'Andross. Alors que la bataille est bien engagée, une mystérieuse force extra-terrestre insectoïde s'interpose et ravage tout sur son passage. Mais que va-t-il donc se passer tadadadun ? (Insérez une musique de film à suspense).



Graphiquement, les phases au sol de StarFox Assault ne font vraiment pas d'étincelles.

Dans son mode Story, Star Fox Assault se compose d'une dizaine de missions alternant tantôt shoot sur rail dans les canons de Star Fox et Star Fox 64 et jeu d'action à la troisième personne dans la veine de Heavy Metal



## SCREENS !

1. Certains passages sont particulièrement piègeurs, comme cette trouée dans la jungle...
2. Le canon du Landmaster permet de nettoyer facilement les zones infestées d'ennemis.
3. Avant chaque mission, un petit briefing permet d'en savoir un peu plus sur l'histoire.



Geomatrix. Ce dernier genre constitue à lui seul les deux tiers du jeu et vous fait incarner Fox dans des missions au sol dont le but est généralement un récurage en règle de tous le niveau. Le maniement de votre boule de poils surarmée est étonnement instinctif et



Il est aussi possible de se faire des combats d'Arwing en multi.

réactif, pas de temps d'adaptation nécessaire pour commencer à blaster des insectes. Dans la même veine, la caméra est extrêmement dynamique et permet une bonne vision d'ensemble sans pour autant se bloquer contre les murs ou dans les endroits clos. Pour vous aider à réduire un maximum de monde en poussière, vos camarades de la Star Fox Team viendront vous prêter main forte. Mais la véritable richesse de ce Star Fox Assault vient de la possibilité de monter à bords de véhicules pour remplir plus facilement certains objectifs. On vous offrira ainsi le contrôle d'un tank Landmaster puissant mais lourd à manoeuvrer ou d'un vaisseau Arwing pour nettoyer les airs. Si la maniabilité de Fox à pied est précise, son pilotage des différents engins laisse vraiment à désirer. De plus, on est vite perdu entre les différentes configurations de boutons nécessaires au maniement desdits engins. Malgré ces quelques subtilités, les phases au sol de Star Fox Assault sont résolument orientées action sans la moindre finesse, ce qui ampute grandement leur intérêt général. Des hordes d'ennemis vous foncent dessus, à vous d'en exploser un maximum avec votre large arsenal constitué de près d'une dizaine d'armes différentes.

## Scramble Scramble !!

Pour ne pas totalement décevoir les fans de la première heure, déstabilisé par les parties d'action-shooting au rabais, Namco a eu la bonne idée d'intégrer des phases à l'ancienne



On regrettera la disparition de la vue interne lors des combats dans l'espace.

au commande d'un Arwing. Ces quelques rares niveaux (au nombre de 3) sont d'une qualité exceptionnelle. On reconnaît tout le savoir faire de Namco en matière de mise en scène magistrale avec de forts relents de StarBlade. On retrouve tout ce qui a fait le charme des

premiers épisodes de Star Fox avec une maniabilité aux petits oignons et une richesse dans le design vraiment étonnant. Le premier niveau est à lui seul une démonstration tant technique qu'artistique des capacités de Namco sur GameCube. L'éditeur est aussi célèbre pour la qualité de ses bandes originales et celle de Star Fox Assault ne déroge pas à la règle. Entièrement orchestrale, elle reprend les plus grands thèmes de la série en leur apportant une profondeur et un grain musical jamais atteint jusqu'à présent. Les phases de pur shooting sur rail sont tellement supérieures aux autres missions qu'elles accentuent encore plus les nombreux défauts de ces dernières. On se demande dès lors pourquoi avoir insisté et intégré ces missions à pied ? Pour le multi-joueur parti !

## Que fait Brigitte Bardot !?

Si les missions action-shoot de Star Fox Assault sont rébarbatives en solo, elles gagnent une once de crédibilité avec le mode multi-joueur. Ce dernier permet à 4 personnes de



Les cartes multi-joueurs sont si grandes qu'on s'y perd un peu.

s'affronter dans les différents niveaux du jeu de manière étonnement libre. Il est ainsi possible de s'emparer d'un Arwing pour canarder ses camarades ou d'un tank Landmaster pour en faire de beaux rôtis. Même si l'équilibre des forces est difficile à respecter, le côté instinctif du jeu permet des parties intéressantes même avec des personnes peu habituées à ce style de titre. Soyons clair, Star Fox Assault n'est pas un jeu de compétition dont l'équilibre et le level design ont été testé et raffiné pendant des années, mais il remplira parfaitement sa tâche de divertissement occasionnel.

Star Fox Assault est une production bancaire à bien des titres. De part sa conception d'une part avec l'alternance entre différents styles de jeu et de par son intérêt corollaire à cette alternance. A vouloir courir deux lapin (biliblu), Namco et Nintendo se sont perdus en chemin. D'autre part, Nintendo a voulu rendre un peu plus humain ses personnages. Et là je sors mon joker de la « non objectivité journalistique » car, je ne sais pas pour vous, mais j'ai vraiment du mal quand deux animaux me parlent ouvertement de sexe sur le dos de leur pote le petit dinosaure. On dira tout ce qu'on veut, mais StarFox au même titre que la série Rockman ou Sonic, est propice à toutes les dérives tordues possibles et imaginables. On peut cependant se consoler avec des phases de shoot sur rail vraiment jouissives et un mode multi-joueur dans la norme mais pas de quoi casser trois pattes à un renard. Heureusement que Star Fox Assault n'est qu'un bonus de l'excellent portage sur GameCube de Xevious... ha je me trompe ?

## • Xevious - Solvalou is back



Star Fox Assault propose en bonus une version complète du mythique shoot'em up de Namco : Xevious. Sorti en 1982 dans les salles d'arcade, il connaîtra un succès phénoménal lors de son portage sur Famicom en 1984. Pour débloquer Xevious dans sa version originale, il vous faut obtenir au minimum une médaille d'argent à toutes les missions de Star Fox Assault. Un cadeau plus qu'appréciable.



Par moment, vous embarquerez sur un Arwing et devrez shooter tout ce qui bouge.



Les parties de DogFight en multi sont vraiment sympathiques



PS2 / XBOX - Darkworks - 2005

# COLD FEAR

## L'arche de Noé selon Darkworks

**S**i vous faites partie de ceux qui ont une poussée d'adrénaline phénoménale à la vue de la moindre petite goutte de sang, si vous fantasmez sur le visage radieusement défiguré de Freddy et si votre passe-temps favori se résume à jouer aux fléchettes avec des scalpels de boucher, alors nul doute que vous n'êtes pas atteint du syndrome de la « Positive Attitude ». Mais ne vous inquiétez pas, il existe des traitements efficaces contre cette pathologie et votre violence refoulée devrait pouvoir s'exprimer librement avec l'arrivée de Cold Fear sur PS2 et Xbox.

CokteZ

### La croisière s'amuse !

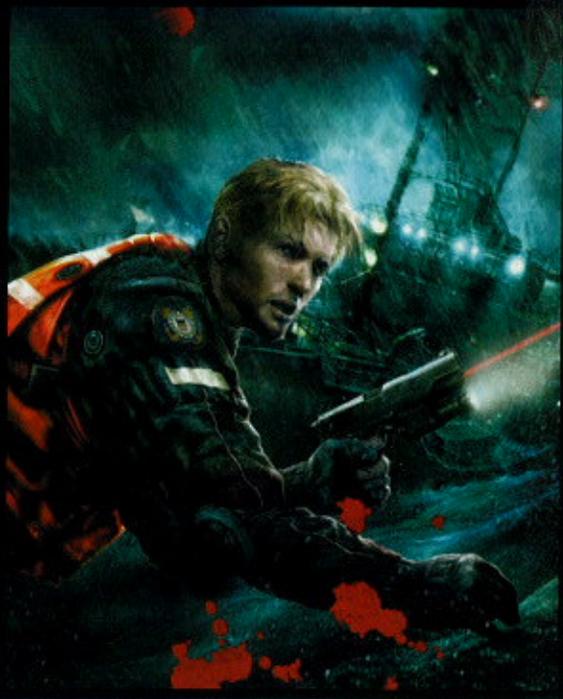
Certains d'entre vous risquent de penser qu'il est suicidaire de se jeter à l'eau après la déferlante Resident Evil 4. En même temps, rationalité oblige, Ubisoft n'est pas fou et ne propose le jeu que sur les consoles de Sony et Microsoft. La mode des Survival Horror bat effectivement son plein et il est très difficile de se faire une place honorifique à côté des blockbusters japonais de Capcom et Konami. Et pourtant, l'équipe française de Darkworks, composée d'une cinquantaine de matelots, part à l'abordage d'une contrée qui ne lui est pas inconnue. Après avoir signé le brillant Alone In The Dark 4 : The New Nightmare (1,8 million d'exemplaires vendus), la petite équipe française qui a reçu la visite de notre idole à tous, J.P. Raffarin, part conquérir nos PS2 et Xbox pour nous offrir un Survival Horror pas comme les autres. Vous en avez marre de ces villes fantômes infestées de zombies délurés, de ces manoirs gigantesques aux allures de labyrinthe énigmatique ? Vous avez le pied marin ? Alors vous devriez vous retrouver en parfaite symbiose avec Cold Fear...



### C'est à bâbord qu'on gueule, qu'on gueule...

Une chose est sûre : ce ne sont pas les idées qui manquent aux développeurs de chez Darkworks. Désireux de ne pas tomber dans les clichés du genre, la petite équipe française a fait simple mais efficace, en nous proposant un univers qui peut être aussi bien idyllique qu'austère : d'Alerte à Malibu aux Dents de la Mer, ces vastes étendues que sont les océans peuvent être tour à tour l'objet des rêves les plus fous comme le théâtre des pires angoisses. Ici, pas de George Clooney en pleine tempête mais Tom Hansen, un jeune loup des mers, garde-côte avant tout, qui a vu les océans engloutir son lot de victimes. L'univers a des allures apocalyptiques : il

fait presque nuit, les vents sont déchainés, la pluie est incessante, la houle démontée et un baleinier russe - qui ne doit pas être loin de la retraite - est en pleine dérive. Impossible d'établir une communication radio. Les membres d'une escouade des opérations spéciales sont alors envoyés sur ce lieu peu accueillant afin de voir ce qui s'y passe. Assis confortablement dans son poste de commandement, l'agent spécial Benett de la C.I.A. assiste impuissant au massacre de ses hommes. Le destin faisant parfois mal les choses, Tom Hansen et les autres garde-côtes qui patrouillaient dans les parages vont être envoyés comme repas gourmet sur ce vieux rafiot afin de découvrir ce qui se trame à bord. En véritables cobayes, vos coéquipiers se font tous massacrer les uns après les autres. Vous vous retrouvez seul au milieu de nulle part...



fait presque nuit, les vents sont déchainés, la pluie est incessante, la houle démontée et un baleinier russe - qui ne doit pas être loin de la retraite - est en pleine dérive. Impossible d'établir une communication radio. Les membres d'une escouade des opérations spéciales sont alors



## Bon appétit bien sûr !

Cold Fear reprend bien évidemment tous les ingrédients spécifiques du Survival Horror, bien qu'ici l'action effrénée prenne largement le pas sur les énigmes : les amateurs de gore vont être rassasiés par cette profusion de têtes décapitées, de corps décomposés et ce tsunami d'hémoglobine qui vient même jusqu'à gicler sur la caméra (Dracula s'en éclaterait la panse !). Or, pour se démarquer d'une concurrence féroce, le seul moyen est de proposer soit un scénario béton digne d'un Hitchcock (ce qui est loin d'être le cas ici), soit un concept de jeu purement novateur. Comme il est souligné plus haut, Darkworks a désiré mettre l'accent sur le lieu du déroulement de l'action, afin d'offrir au joueur submergé par une tempête de hits une nouvelle façon d'appréhender l'angoisse. La force de Cold Fear provient indéniablement de son décor qui n'est plus seulement là pour créer une atmosphère, une ambiance, mais bel et bien pour rajouter un stress permanent à l'horreur omniprésente et caractéristique du genre. Ce « huis clos marin » perdrait tout son intérêt s'il se déroulait pour la énième fois dans un manoir surdimensionné. A côté de ça, l'équipe de développement a fait quelques efforts sur le gameplay en mélangeant habilement une vue de trois quarts à la Resident Evil et un mode de contrôle se rapprochant sensiblement de celui des FPS : il est en effet possible de diriger son personnage en vue quasi subjective à l'aide du stick gauche permettant de se déplacer à 360° et du stick droit qui sert à la fois de visée et de caméra. Par contre, ne comptez pas courir en cas d'embuscade : notre héros ne daignera

## ... c'est à bâbord qu'on gueule le plus fort !

A moins de s'appeler Olivier de Kersauson, difficile de garder son petit repas bien au chaud au fond de son estomac face à une houle déchaînée qui fait tanguer la coque rouillée du baleinier au rythme d'un balancement continu : un coup à droite, un coup à gauche et... rebelotte ! Si vous êtes une petite nature et que vous supportez difficilement les trajets en 2 chevaux parce que la voiture a une fâcheuse tendance à remuer au moindre virage, alors n'hésitez pas à prévoir une bonne dose de citrate de bétaïne pour lutter contre ces hauts de cœur indigestes. Car dans Cold Fear, les choses ne sont pas faites à moitié : alors que beaucoup de développeurs auraient esquissé un semblant de tempête en fond de décor avec deux-trois vaguelettes, un petit crachin et un éclair tout juste suffisant pour s'allumer une clope, l'équipe de Darkworks n'a pas lésiné sur les moyens et donne vraiment tout son sens à ce que l'on appelle dans le jargon vidéoludique « l'environnement dynamique ». A ce titre, le début de MGS2 paraît bien plus soft que ne l'est celui de Cold Fear. Vous vous apercevrez très vite qu'il est particulièrement difficile de se déplacer sans fracas sur un bateau posé au milieu d'une mer en pleine furie, chaque élément du décor devenant un danger potentiel. Les bidons et les containers suspendus aux grues dansent en harmonie au rythme de la houle, les vagues violentes qui viennent se fracasser contre la coque

récurrente de l'horreur, s'installe chez le joueur une obsession liée à la violence de la mer.



## Un travail pour 007

Au fil de son aventure riche en sueurs froides, Tom Hansen, Américain de souche, découvre en réalité que les Exocels, ces minables parasites tentaculaires, ont été découverts par des terroristes Russes sur la plate-forme pétrolière « l'Etoile de Shakaline » lors de récents forages. Les histoires de complots, de manipulations génétiques, de pognon et de la folie scientifique seront encore au centre d'un scénario relativement banal qui met en avant une confrontation entre les gentils Américains sauveurs du monde et les méchants Russes, prêts à tout pour renverser la première puissance mondiale. Ironie de la part des développeurs ou choix parfaitement assumé, on ne sait pas réellement s'il faut prendre au premier ou au second degré ce scénario teinté de la paranoïa malade qui caractérisait l'état d'esprit de la Guerre Froide : un scénario digne d'un James Bond. En même temps, cela importe peu puisque Cold Fear est un jeu 200% action dans lequel le stress sera votre plus fidèle compagnon.



pas trémousser son popotin à toute allure. Une initiative intéressante que l'on se doit de saluer mais qui malheureusement n'est pas encore tout à fait au point. En effet, le positionnement des caméras en vue « classique à la Resident Evil » est souvent trop capricieux pour qu'il soit réellement utile. Du coup, pour inspecter les moindres recoins à la recherche d'indices précieux ou de munitions, on passe automatiquement en mode « FPS » de manière à pouvoir ajuster la caméra à sa guise. Le problème vient donc du fait que l'on alterne difficilement entre ces deux vues puisque la première offre des angles de caméra parfois gênants. L'autre originalité du soft provient indéniablement de son interaction particulièrement poussée avec le décor : lors de certaines embuscades, mieux vaut faire marcher ses cellules grises plutôt que de tirer bêtement dans le tas en risquant de se retrouver sans munitions. Les bidons d'essence, les conduits de vapeur et autres explosifs vous permettront d'éradiquer judicieusement toute forme de vie dans les alentours. Quoi qu'il en soit, même s'il ne révolutionne pas le genre, Cold Fear reste un titre très agréable qui vous donnera de bonnes sueurs froides et qui arrive à innover un temps soit peu au sein d'un univers vidéoludique bigrement aseptisé. ■



risquent de vous faire chavirer à tout moment, et en plus de cela vous devez affronter d'ignobles petites bestioles, qui ressemblent étrangement aux facehuggers que l'on retrouve dans Alien... Le Survival Horror tel que nous le connaissons dans son approche « classique » est donc ici transcendé puisque, au-delà de la peur



Un pitit exocel... C'est y pas mignon ?



# DOOM 3

La bête s'est longtemps faite attendre, cachée dans les remous d'un développeur réputé pour ses reports et ses retards. Mais il est là, parmi nous, caché dans une grosse boîte noire et verte fluo. Serait ce à nouveau l'enfer sur Mars ?

De nombreuses années se sont écoulées entre ce cher Doom 2, et le petit nouveau Doom 3. Avec le fossé technologique qui s'est creusé entre les deux versions, on ne peut que constater l'étendue des dégâts, utilisant des techniques au nom barbare pour développer le moteur graphique, John Carmack nous en a mis plein la gueule avec son jeu, car il faut le dire, Doom 3, c'est du gros lourd qui tâche bien. Doom 3, ce n'est pas une promenade de santé dans la campagne normande, non, c'est plutôt comparable à une balade aux portes de l'enfer, avec pour seuls compagnons un fusil à pompe et une lampe torche, et personne dans le coin pour vous indiquer la sortie.

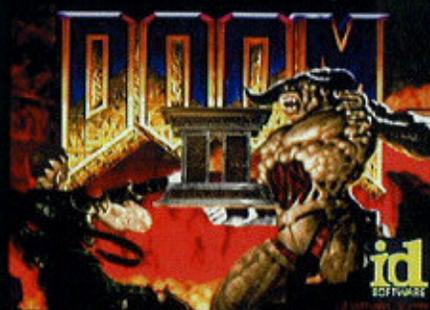
## Yamato, «Gore Seraphim»

### un beau bébé

Il aura fallu attendre 9 mois pour voir arriver le bébé sur Xbox, neuf mois de gestation pour engendrer le monstre, certains n'hésitaient d'ailleurs pas à afficher leur crainte quand à la qualité de la conversion. Mais survint Riddick, avec ses qualités graphiques évidentes, il était la preuve que la Xbox en avait dans le ventre, et que finalement, Doom 3, après tout pourquoi pas. Il est d'ailleurs très drôle de comparer Riddick à Doom 3 sur notre cher pavé noir et vert, on se hasarde à trouver que finalement, Doom 3 est un poil moins détaillé graphiquement, qu'il a tendance à pousser la console dans ses derniers retranchements, avec quelques passages qui ralentissent un peu. Mais en fin de compte, Doom 3 Xbox est beau comme un camion, tout est là, les textures qui fleurissent bon le normal mapping de la Xbox, des effets de lumière sidérants, des tâches de sang sur les murs. Même la qualité des modèles comparés à leurs homologues PC fait plaisir à voir. Même si quelques polygones semblent absents, ceci ne gêne en rien la cohérence des personnages et des décors. Les décors, bien que magnifiques, présentent quand même le défaut d'être répétitifs, couloir, salle,

couloir, salle, petit passage en extérieur (oh miracle) et ainsi de suite. Heureusement que la fin du jeu nous changera de cette désagréable monotonie. Certains petits détails nous régaleront les yeux, comme les inscriptions cabalistiques à l'endroit où un monstre est apparu, ou encore les écrans de contrôle, ces derniers étant des interrupteurs qu'il faudra activer en pointant le viseur dessus, ça change des leviers et des boutons, la finesse des textures sur ces écrans nous montre combien Id Software a eu le sens du détail.

l'environnement fermé rend souvent paranoïaque, et il arrive des fois qu'on n'ose pas entrer dans une pièce.



Ils ont osé, et avec raison, Doom 2 en version intégrale en bonus, ça s'applaudit.



Doom 3 fait encaisser une quantité incalculable de dommages au héros, mais peu importe, il survivra.



j'ai mal, et toujours impossible d'apercevoir quoi que ce soit, foutus scientifiques, ça va pas de travailler dans le noir comme ça ?

## flashlight dilemma

On ne peut pas dire que le titre d'Id Software innove particulièrement dans son scénario, on prends les mêmes, en l'occurrence le scénario de Doom 1, et on recommence. Suite à des expérimentations plus ou moins douteuses sur une installation de l'UAC sur Mars s'ouvre un portail reliant les enfers et la base, vomissant son flot de sale bête et autres joyeusetés en tout genre. Par un curieux hasard, vous venez d'arriver sur place, et c'est peut être ça qui vous évitera de devenir fou comme les autres. Livré à vous-même dans un endroit qui pue la mort et la désolation, il faudra courir très vite, ou viser très bien, au choix. Camarade, choisis ton camp. Alors que le scénario n'a pas fait l'objet d'un brainstorming particulièrement intense, Le gameplay lui a été mis à jour par rapport aux épisodes précédents (et oui, finit le pistolet avec un chargeur de 200 balles), il faudra maintenant recharger, sauter, se baisser et même regarder en haut ou en bas. Que de changement depuis les anciens épisodes. Mais la où Id software fait fort, c'est avec le fameux dilemme de la lampe torche, en effet, de tous les marines du monde, on aura droit à celui qui est incapable

de tenir une lampe torche en même temps que son flingue, passe encore pour le fusil à pompe, mais pour le pistolet quand même... Forcément, dans un endroit où la lumière manque cruellement, c'est drôlement pratique de devoir switcher entre la lampe torche et l'arme. C'est bien monsieur Carmack, ça renforce l'ambiance du jeu, avec la lampe torche, on se sent faible, on flippe dès qu'on entend un bruit, mais vous ne vous êtes jamais dis que pour des hommes qui ont fondé une colonie sur Mars, qui ont inventé le BFG9000, c'était pas un poil illogique de ne pas doter ce foutu marine d'une vision nocturne ou même d'un peu de scotch ? Enfin, ceci dit, le mal est fait, et il faudra vivre avec. Pour le reste, c'est du très classique, des interrupteurs qui ouvrent des portes, des monstres qui apparaissent derrière vous, ou qui vous agressent quand vous ouvrez une porte, des fois, ils sortent même d'un trou dans le mur les petits vicieux, bref vous n'êtes pas au bout de vos peines, et les sursauts seront nombreux, Doom 3 veut vous mettre la frousse et il y arrive plutôt bien.



Dans Doom 3, on utilise des fusils à plasma et les scientifiques se déplacent dans le noir avec des lampes tempêtes, c'est tendance apparemment le vintage.

## monsieur propre

Pour dézinguer les saloperies de Belzébuth, pas besoin d'innover, tout est bon pour trouver la peau des suppôts de Satan, Pistolet, fusil à pompe, mitraillette, Gatling Gun, grenades, fusil plasma et les classiques tronçonneuses et BFG9000 (que certains appellent le Big Fuc... Gun, poétique non ?). L'armement n'a pratiquement pas bougé, mais il manque toujours ce fichu double canon scié (présent dans l'extension PC qui vient de sortir ceci dit). Le bestiaire n'a pas beaucoup bougé non plus, mais les ennemis ont complètement changé, le design a été revu. Ainsi, les marines eux restent sensiblement similaires, tandis que les impls sont beaucoup plus rapide, les hell knights sont désormais de véritables mastodontes. Quelques monstres supplémentaires viendront se joindre à la fête, comme les chérubins, les araignées et de grosses bêtes à 4 pattes qui se contentent de vous charger quand elles vous voient. Rien de bien nouveau, que de la valeur sûre. Faire le ménage vous prendra pas mal de temps, et si vous ne faites pas attention, c'est souvent vous que l'on tentera de nettoyer. Et attendez de voir les boss ...



Certains écrans de chargement sont trompeurs, ici, on croient que l'on va évoluer en extérieur, et pourtant non, quelle arnaque quand même ...

## la sortie s'il vous plaît

Si Doom 3 n'est pas d'une complexité à toute épreuve, il repose néanmoins sur des bases solides, avec une esthétique soignée et une technique de haute volée, visuellement, le titre est une réussite. Le gameplay lui nous propose une expérience plus stressante que la moyenne des FPS, et même si certains trucs frustrant (la lampe torche, misère), l'ambiance qui se dégage du jeu nous prends au tripes, une fois qu'on est lancé, difficile d'avancer à tombeaux ouvert, on est suspicieux, le moindre bruit nous fait sursauter, on peine à activer une porte, même ramasser une arme peut conduire à affronter des horreurs baveuses, comment dans ces conditions ne pas saluer la performance de John Carmack et son équipe, qui arrivent à nous mettre mal à l'aise avec un genre de jeu généralement porté sur l'action.

Notre cher héros se présente à l'administration, notez que les cut scènes sont réussies avec une bonne synchro des lèvres avec les paroles.

Les losts souls sont carrément suicidaires, ils passent leur temps à se jeter sur vous, et vu la dentition, mieux vaut éviter leurs bisous.



Bruce willis en quest star?

PS2  
2005

Sammy  
2D-Fighting

# THE RUMBLE FISH



## INTRODUCTION

Il y a deux manières d'appréhender un jeu de combat : la première, la plus courante, revient à le juger sommairement sur le plaisir immédiat qu'il apporte, son « funplay ». Peu importe la réalisation finalement, du moment qu'on prend son pied, son orgasme vidéoludique en tapant frénétiquement sur les boutons pour anéantir de façon primaire son adversaire. En jugeant de ce point de vue, je dois bien admettre que Rumble Fish, véritable Breakers Revenge next-gen, remplit amplement son contrat. Par contre, si nous le passons sous la loupe de la « philosophie ludo-quantique », le constat est bien plus inquiétant.

Asenka.

### THE RUMBLE FISH...



Rumble Fish est un jeu développé par Dimps (les DBZ Budokai... oula...) et Sammy (la saga de Guilty Gear, beaucoup mieux) à l'origine pour le support Atomiswave : la Naomi du pauvre. Ce système hardware étant identique à celui d'une Dreamcast, la conversion sur PS2 n'a pas posé de problèmes particuliers, si ce ne sont des loadings bien présents... ça, c'était pour

les présentations. Maintenant que vous êtes en territoire connu, on peut attaquer notre petit cours de philosophie pré-bac. Le premier principe est simple : remettez en cause tout ce que vous savez ou pensez savoir sur les jeux de combat jusqu'à douter de tout, même de la qualité du « first », Street Fighter 2. Quels sont alors les éléments certains qui définissent en premier lieu un « bon » jeu de combat ? Le vers-



On apprécie toujours autant une scène d'intro animée en 2D traditionnelle... Dommage que le reste du jeu n'utilise pas la même technique !

genre : il s'agit bien ici de se battre contre un seul adversaire, en enchaînant un à un tous les adversaires du casting. Cependant, par déclinaison de son principe premier, ce principe d'affrontement s'est alors vu greffer un critère d'exigence inévitable : le nombre de personnages sélectionnables. Du rêve inaccessible de 12 personnages sélectionnables dans Street Fighter 2' (« prime »), les critères du 21ème siècle dépassent plutôt les 20 voire 30 combattants au choix. Car évidemment le nombre de persos rime avec la diversité des stages et autres musiques. Avec ses 9 boy-scouts sélectionnables et ses deux boss déblocables, Rumble Fish part donc avec un sérieux handicap. Oups, attendez, nous allons déjà trop loin. Remettons en cause cet argument. Depuis quand la quantité prime-t-elle sur la qualité ? La multitude de personnages d'Ultimate Mortal Kombat 3 n'en fait pas un bon jeu, les 38 persos de SNK VS Capcom Chaos non plus... On peut aussi songer au fait que souvent, les jeux faisant dans la surenchère du casting ont une fâcheuse tendance à se spécialiser dans les doublons du style Ryu/Ken. Il vaut donc mieux 9 personnages originaux ET variés dans

leur style de combat plutôt qu'une multitude intéressante... Au début des années 90, ce sin postulat aurait largement joué en faveur de Rumble Fish. Ces dernières années, des jeux comme Street Fighter Zero 3 ou Guilty Gear XX Rel font dans la quantité ET la qualité tout en n'ayant en scène des styles de jeu très différents puis surtout, le problème est peut-être que Rumble Fish réussit un tour de force en trouvant moyen de cumuler tous les défauts du casting : en seulement 9 tentatives : on commence à les personnages copiés-collés des grands frères comme Zen (Ryu/Ken), Aran (Iori) ou encore Cnet (Yamasaki). On retrouve à peu de choses près les mêmes manips. Je ne ferai même pas allusion aux doublons Kaya/Ikari pour rappeler même si tout a été fait, il est toujours possible de faire dans la variété (qui a dit Street Fighter 3 Third Strike ?). Je passerai sur les personnages « moches » ou dits « inutiles » comme B (le vieux de service) ou Orville (le gros moche de service)... Bon, admettons que Sheryl est plutôt amusant à jouer avec un style qui rappelle Venom de GG et que Typhon possède un Loop presque aussi jouissif que ce cher Sol... de GGXX. Difficile donc de plaider la cause d'un jeu qui fait dans la quantité, ni dans la qualité, contente uniquement du minimum syndical pour coller au genre. Fort heureusement, un jeu de combat ne se définit pas que par son genre : il y a aussi le « décor » dans lequel se déroule l'acti-

## LA REALISATION...

Le décor est l'ensemble des éléments constituant l'emballage du jeu de combat : sa réalisation technique (graphismes et sons) et son côté artistique. Des licences comme Samurai Spirits ou Street Fighter 3 étant de petites révolutions



Profitez bien de la vue, il s'agit de l'un des rares décors vraiment réussis du jeu... à défaut d'être original.

de l'histoire du combat 2D, créant des univers ou des styles graphiques nouveaux qui ont fait avancer le genre. Même si l'on peut concevoir que le plaisir de jouer ne dépende pas du contentement de nos sens auditif et visuel, reconnaissez qu'il était bien moins agréable de jouer à une conversion Super Famicom ou Megadrive qu'à un original sur Neo-Geo... La carrosserie de Rumble Fish dessert-elle son moteur ? Avec ses décors en 3D honorables et une technique d'animation qui a au moins le mérite d'être hors norme avec ses joints-machins-éléments3D-mixés2D (technique dite

du « balai dans le cul mécanique »), le jeu de Dimps peut largement clamer son originalité. Si dans l'absolu la nouveauté est toujours un argument positif, il perd légèrement de son impact lorsque celle-ci tend vers le ridicule.

Tout va pourtant bien... tant que le jeu ne se met pas en mouvement. Car ce stade passé, la crise de fou rire, mauvais présage, est inévitable. Comment garder son sang-froid devant un soft aussi raide



Garnet prise en flagrant délit de repompage actif d'un perso bien connu de chez SNK.

et mal animé ? A mi-chemin entre l'animation d'un Mortal Kombat 1, d'un Clay Fighters et d'un Street Fighter The Movie, Rumble Fish rappelle que faire différent pour chercher à tout prix l'originalité n'est pas forcément l'idée du siècle. On peut ajouter que le même jeu avec une animation traditionnelle aurait sûrement été plus percutant car en soi, les artworks sont



très plaisants et le style des personnages est agréable, pour la plupart. Je ne m'attarderai pas sur les musiques qui sont assez quelconques si l'on arrive à oublier les bruitages désagréables de certains niveaux (les trains qui passent... et repassent dans le chantier en construction). Pas artistiquement raté mais étant victime de choix techniques pour le moins douteux, Rumble Fish souffre de son trop-plein d'originalité qui n'a pour résultat qu'une inutilité prononcée. Heureusement, si le genre et le décor sont des éléments nécessaires à tout jeu de combat, ils ne sont pas pour autant suffisants et dépendent énormément d'un critère essentiel : le gameplay, la jouabilité ou tout simplement l'intérêt profond du jeu.



Sheryl est le perso le plus intéressant du jeu avec un système de pièges/cibles particulièrement vicieux.

## LE GAMEPLAY...

Ils sont nombreux les jeux qui ont réussi dans le genre et le décor mais très peu ont su y associer un gameplay parfait. On trouve aussi des jeux très moches mais très agréables à jouer, comme Breakers justement. A première vue, Rumble Fish pourrait bien, au moins, faire



Le jeu gère également les Guard Crush, une présence logique vue que Rumble Fish tourne essentiellement autour du Rush.

partie de cette dernière catégorie. Rumble Fish est un jeu de « rush » (cf. encadré) et de « pressing ». Très fortement porté sur l'attaque avec des chain combos (enchaînements de coups normaux LK>LP>SP>SK etc.) très simples et des cancels nombreux ajoutés à un besoin de skill d'exécution proche du zéro, Rumble Fish

est donc un peu un Guilty Gear XX uniquement tourné vers le rush. Le but est de presser son adversaire avec des rushes sans temps morts pour percer ou faire exploser sa garde puis placer un combo dévastateur. Campe et autres techniques de défense sont à proscrire. Je plaide donc coupable et avoue avec honte que de ce côté-là, Rumble Fish a su trouver son propre style et a réussi son pari : rien de plus fun que d'enchaîner les phases d'attaque à répétition avec des combos no skill. Pour peu que l'on s'y attarde juste un moment, Rumble Fish est très facile d'accès et très fun. Mais cette grande qualité d'être un jeu abordable par tous, qui est un choix délibéré des développeurs, amène aussi le soft vers certaines aberrations qui l'empêchent d'être considéré comme un jeu de combat avec lequel il faut compter : cancel gratuit (ne consomme pas de barre de furie) de coups spéciaux ou normaux par des furies (même les ultimates !!!), loop sur-abusés, priorités « folkloriques »... La liste est grande. On peut tellement tout faire dans Rumble Fish que ça en devient n'importe quoi, et cela prive tout joueur désireux de s'investir sérieusement à haut niveau, de plaisir.

Rumble Fish est un peu victime, comme les derniers Dragon Ball Z du même studio, de son époque. Si autrefois il fallait s'investir des heures pour réellement apprécier l'audacieuse complexité d'un Street Fighter et tirer une

jouissance incomparable d'un simple 4 hits en passage dans le dos, les jeux de combat actuels offrent tout, tout de suite. Conclusion, plus aucun plaisir à relever le défi de maîtriser le jeu, tout est trop facile. Imaginez un RPG que vous finiriez en 5 heures et vous êtes sur la bonne voie...

Rumble Fish est donc un ratage technique qui ne révolutionnera pas le genre. Cependant, pour quelques heures, il est très agréable à jouer et promet quelques belles parties à coups de rushdown. Si vous êtes un joueur de combat à vos heures perdues, le choix peut être pertinent. Pour les joueurs les plus exigeants... La vérité est ailleurs...



## ENCADRE

### Le système de combat

Rumble Fish propose quelques innovations qui se déclinent du double système de barres/furies : offense et défense, qui se remplissent logiquement lorsqu'on attaque et qu'on défend.



#### Jolt Attack

Light Kick + Light Punch : permet de réaliser une attaque imblocable pouvant mener à des petits custom combos. Utilise la barre d'offense en entier.



#### Impact Break

Sorte de parry/just defend qui s'utilise en pressant Arrière et le bouton D (qui sert aux esquives). Pour les attaques en Low, faire Diagonale Bas Arrière D. Consomme 50% de la barre de défense.

#### Quick Recovery

Recover spécial et surtout très rapide en l'air. Appuyer simplement sur D si vous êtes pris dans un Juggle. Consomme 50% de la barre de défense.

#### Advanced Attack

Strong Punch + Strong Kick : sorte de rush spécial qui permet de canceler la fin d'un coup normal pour continuer vers un autre rush. A la base, avec tous les persos, vous pouvez faire : LK, LP, SP, SK, SP+SK, LK, LP, SP, SK, cancel furie etc. Consomme 50% de la barre d'offense.



#### Offensive, Défensive et Critical Arts

Il s'agit des différentes sortes de furies. La première est une furie d'attaque et consomme toute votre barre d'offense. La seconde est logiquement une furie de défense/contre qui utilise toute votre barre de défense (pas très utile). Et pour finir, la Critical art qui arrache et consomme vos deux barres de furies. Elles sont toutes très faciles à exécuter.



## PIN POINT

Quel plaisir de retrouver un Loop (combo de type multi-juggle-aérien) dans Rumble Fish. Bien plus facile et abordable que le Dust Loop de Sol Badguy dans Guilty Gear XX, voici la séquence type à entrer pour effectuer ce combo Loop avec TYPHON :



poincez tout d'abord votre adversaire dans le coin puis commencer le loop avec Bas Strong Punch (le « lancer » de base, notez que vous pouvez entrer n'importe quels autres combos et finir par bas gros point pour entamer le loop). Puis, entrez les séquences suivantes.

aut avant, Light Punch, Light Kick, Strong Kick, Strong Punch, atterrir, ressauter immédiatement puis refaites la même série de coups etc.

ous pouvez faire 4 passages sans que l'adversaire touche le sol ou puisse se rétablir !



# WipeOut

File under:

adrenalin rush

C'est en 1995, alors que la vague Sony va engloutir sous un raz de marée Playstation le monde vidéoludique, que Psygnosis va faire entrer la série des WipeOut dans la légende. Le premier épisode en aura rendu fou plus d'un avec son gameplay furieux, son ambiance hi-tech hors du commun et sa vitesse ahurissante. Les nerfs à fleur de peau et les réflexes sollicités comme jamais auparavant, ces courses futuristes en deviendraient presque un sport extrême à part entière. A tel point que la série se verra même sponsorisée par RedBull, la boisson énergisante aux vertues dopantes...



-COHTEZ -

introduction... ■



## 100% pur jus concentré

WipeOut, c'est avant tout du fun et des sensations extrêmes grâce à une vitesse d'animation bluffante au possible. Epileptiques, passez votre chemin sous peine de disparaître à tout jamais : les courbes s'enchaînent les unes après les autres à un rythme diabolique vous faisant presque cracher le repas de midi, les décors défilent à toute berzingue, les ennemis hargneux au possible vous collent aux fesses, les missiles et autres bombes fusent dans tous les sens... Un cocktail explosif pour des sensations exceptionnelles qui nécessitent un degré de concentration extrêmement élevé tant la cadence devient vite infernale. Bien évidemment, cet opus PSP ne déroge pas à la règle et va mettre à rude épreuve vos réflexes. L'animation est d'une fluidité extraordinaire et l'on reste pantois devant une telle performance sur une si petite machine. C'est avec ce genre de titre que la portable de Sony montre ce qu'elle a réellement sous le capot (ah la finesse de l'écran, quel bonheur) et l'on reste littéralement scotché de voir tourner ça sur un si petit écran... Aujourd'hui, je peux jouer avec mon WipeOut dans le train, le rêve est devenu réalité.

## Faut que ça glisse !

WipeOut, c'est avant tout du fun et des sensations extrêmes grâce à une vitesse d'animation bluffante au possible. Epileptiques, passez votre chemin sous peine de disparaître à tout jamais : les courbes s'enchaînent les unes après les autres à un rythme diabolique vous faisant presque cracher le repas de midi, les décors défilent à toute berzingue, les ennemis hargneux au possible vous collent aux fesses, les missiles et autres bombes fusent dans tous les sens... Un cocktail explosif pour des sensations exceptionnelles qui nécessitent un degré de concentration extrêmement élevé tant la cadence devient vite infernale. Bien évidemment, cet opus PSP ne déroge pas à la règle et va mettre à rude épreuve vos réflexes. L'animation est d'une fluidité extraordinaire et l'on reste pantois devant une telle performance sur une si petite machine. C'est avec ce genre de titre que la portable de Sony montre ce qu'elle a réellement sous le capot (ah la finesse de l'écran, quel bonheur) et l'on reste littéralement scotché de voir tourner ça sur un si petit écran... Aujourd'hui, je peux jouer avec mon WipeOut dans le train, le rêve est devenu réalité.

texte... ■



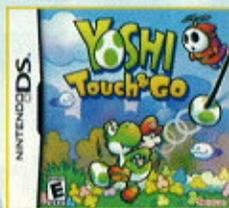
screenshots... ■

## Le plus de la pure, fais-moi confiance...

WipeOut, c'est avant tout du fun et des sensations extrêmes grâce à une vitesse d'animation bluffante au possible. Epileptiques, passez votre chemin sous peine de disparaître à tout jamais : les courbes s'enchaînent les unes après les autres à un rythme diabolique vous faisant presque cracher le repas de midi, les décors défilent à toute berzingue, les ennemis hargneux au possible vous collent aux fesses, les missiles et autres bombes fusent dans tous les sens... Un cocktail explosif pour des sensations exceptionnelles qui nécessitent un degré de concentration extrêmement élevé tant la cadence devient vite infernale. Bien évidemment, cet opus PSP ne déroge pas à la règle et va mettre à rude épreuve vos réflexes. L'animation est d'une fluidité extraordinaire et l'on reste pantois devant une telle performance sur une si petite machine. C'est avec ce genre de titre que la portable de Sony montre ce qu'elle a réellement sous le capot (ah la finesse de l'écran, quel bonheur) et l'on reste littéralement scotché de voir tourner ça sur un si petit écran... Aujourd'hui, je peux jouer avec mon WipeOut dans le train, le rêve est devenu réalité.

Stick. Et enfin, comble du comble : il est possible de jouer entre copains jusqu'à 8 grâce au mode réseau Wi-Fi. Alors même s'il est vrai que ce WipeOut Pure reste très classique, il n'en est pas moins un concentré intense de qualités jubilatoires dont l'unique but est de vous faire monter le taux d'adrénaline dans des limites que vous n'avez encore jamais atteintes... et cela, partout où vous le désirez ! La PSP a enfin trouvé chaussure à son pied... ■

# YOSHI Touch & Go



Lors de L'E3 2004, Nintendo présentait sa toute nouvelle console portable, la DS. Chez Nintendo, on est un peu comme chez Apple, on n'arrive jamais les mains vides et c'est donc avec une multitude de petites démos que la firme de Kyoto est venue montrer au peuple américain (et au monde entier) ce dont était capable et ce qu'apportait son nouveau bébé. Parmi tous ces titres, il y en avait un qui se démarquait du lot : Balloon Trip.

Ichigo

## Ca part d'une boutade, et puis...

Balloon Trip était une démo fort sympathique : Baby Mario descendait tout doucement du haut de l'écran, accroché à quelques ballons et le joueur devait le guider dans sa descente, en dessinant une route de nuages. A ce moment-là, même si la démo montrait pleinement les capacités de la DS, le jeu n'était qu'une simple démo et n'avait aucun concept concret si ce n'est celui de montrer l'efficacité de l'écran tactile de la console. Avec un nom pareil, les mordus de Nintendo ont tout de suite cru à une renaissance du titre Balloon Fight, un grand classique de la NES. L'histoire en a voulu autrement. Les directeurs marketing trouvèrent un nom à cette manière de jouer, le TPA pour « Touch Pen Action » et quelle plus belle manière d'inaugurer cette nouvelle dimension de jeu qu'en appelant Yoshi, le gentil dinosaure, à la rescousse ?

Balloon Trip devait être une simple démo, mais dès son retour de l'E3 et étonnés du succès que cette boutade technologique a rencontré, Tatsuro Ota (Donkey Kong Jungle Beat, Yoshi Island) et Hiroyuki Kimura (Super Mario Advance) décidèrent d'étoffer un peu le concept pour en faire un véritable jeu qui fera partie de la ludothèque DS. Balloon Trip garde son concept de descente à la verticale, mais les deux collègues se rendent vite compte que le jeu, aussi amusant soit-il, est à la longue très lassant. Dessiner des nuages pour que Baby Mario arrive à bon port c'est très distrayant, mais finalement pas très palpitant. C'est à ce moment que, venu de nulle part (comme par hasard), un certain Shigeru Miyamoto passe par là. Trouvant l'idée excellente, il leur rappelle que Bébé Mario est toujours accompagné de son fidèle destrier/protecteur Yoshi. Ces deux-là sont deux per-

sonnages très connus du public et indissociables ; Monsieur Miyamoto propose donc l'idée d'ajouter des niveaux horizontaux, pour diversifier le plaisir de jeu. Catch ! Touch ! Yoshi ! est ainsi né du cerveau de ces trois personnes.

## Yoshi impose son style...

Voilà pour la petite histoire. Pour ce qui est du jeu, il va de soi, et vous vous en doutez, qu'il se joue entièrement au stylet. Yoshi marche automatiquement, il peut même courir si la route que le joueur lui dessine est en pente. Le joueur de son côté doit habilement gérer sa route, le faire sauter, tirer sur ses ennemis (avec ses oeufs) et récupérer les pièces pour gagner un peu plus de temps. Toutes ces actions, qui même si au départ ne sont pas très instinctives (pour un jeu de plateformes), se font naturellement au bout de quelques minutes de jeu. Comme dans Feel The Magic ou Sawarū Made in Wario, le micro de la console est mis à contribution. Si dans le titre de Sega, il fallait souffler sur des bougies ou faire avancer un bateau, votre souffle sera ici utilisé pour « gommer » les mauvais traits que vous aurez dessinés sous la pression. Visuellement, le moteur du jeu laisse un arrière-goût amer. Nintendo a, encore, utilisé le moteur de Yoshi Island (SFamicom). Même si celui-ci est superbe, les graphismes sont les mêmes du début à la fin, seules les teintes diffèrent en fonction de la progression. Des graphismes plus dignes des capacités de la DS dans le style d'un Yoshi Story sur N64 auraient sûrement été plus sympathiques.

La difficulté est enfantine, si l'on se contente de passer les stages un à un, mais elle se révèle un peu plus ardue (comme dans tous les jeux Nintendo) à partir du moment où l'on se plonge dans la quête des bonus ou des pièces magiques. Un jeu qui s'adresse à tout le monde, mais qui n'amusera pas plus de 4 à 5 heures.





# SPIKE OUT

## BATTLE STREET

Elan généreux et inespéré d'agressivité sur Xbox...

Que diriez-vous d'un petit voyage au début des années 90, période caractérisée par une ambiance tiraillée entre un modernisme avant-gardiste et une ringardise assumée ? Au son d'une musique techno hybride entre le hardcore et la drum n'bass, la guerre des gangs met en scène des bas de joggings fluos, des muscles saillants et des prostituées hargneuses au sein d'une mégalopole saturée par la violence et l'anarchie. Aigüez vos poings, ça va cogner dur entre les Team Spike et Inferno...

John Cocktez



### Alléluia !

Annoncé officiellement, puis repoussé, puis confirmé à nouveau, puis repoussé encore une fois... Sega a frustré un amas de passionnés au risque de faire naître une vague de dépressions nerveuses ! Le meilleur Beat'em all 3D sorti en arcade en 1998 sur Model 3 (Virtua Fighter 3, Sega Rally 2...) devait être converti sur Dreamcast il y a de cela quelques années. Malheureusement, pour des raisons assez obscures qui mettaient en avant la difficulté liée à la programmation d'un mode multijoueurs sur écran splitté ainsi qu'un service de jeu online pas assez élaboré, la firme au hérisson bleu n'aura cessé de nous mener en bateau au point d'éliminer chez les joueurs toute once d'espoir. Et puis comme par miracle, dans un élan de bonté insoupçonné, sorti d'on ne sait où, Sega a annoncé à nouveau que son fameux Spike Out verrait bel et bien le jour sur Xbox avec en prime un mode Online. Chers fidèles, un miracle vient de se produire : le messi est enfin parmi nous...



### Street Combat.

Spike Out Battle Street a l'odeur d'un Street Of Rage, la difficulté corsée d'un Double Dragon 2 et l'allure d'un Final Fight. Pourtant, même s'il nous replonge avec nostalgie dans cet univers si kitsch du beat'em all en 2D, il n'en reste pas moins différent en terme de gameplay. L'AM2 est passé derrière et cela se sent. Enfin un titre qui propose une jouabilité élaborée digne d'un Virtua Fighter. Du coup, on ne pourra plus reprocher à ce genre de jeu d'être réservé à l'élite des « crânes dépourvus de neurones » : le joueur ne fait pas qu'avancer bêtement en distribuant des coups à droite et à gauche comme sait si bien le faire J.C. Van Damme. Maintenant, une pratique rigoureuse est indispensable pour qui

souhaite développer des compétences honorables. En l'occurrence, Spike Out se veut très technique malgré les 4 touches utilisées. Ici, pas de manipulations de stick hasardeuses favorisant les tandinites du poignet : AM2 a mis l'accent sur un gameplay basé sur des combinaisons de boutons ; simple et efficace. Certains combos sont très impressionnants et si vous êtes rigoureux sur le timing, une fois envoyé en l'air, il est largement possible d'achever un adversaire coriace sans que celui-ci ne retouche le sol. Mais l'originalité de Spike Out provient indéniablement de sa touche « charge » qui permet de faire augmenter la jauge située en haut de l'écran. Celle-ci est divisée en quatre points qui forment trois zones, correspondant à une attaque bien précise. Plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus la barre se remplira, tout en sachant qu'une fois chargée à fond, votre héros, à l'aide de son Super Punch, enverra valdinguer à l'autre bout de l'écran son adversaire ainsi que tous ceux qui sont dans sa trajectoire. Une jouabilité technique et relativement profonde qui vous demandera de la précision pour un plaisir de jeu intense tout au long des 8 niveaux découpés en nombreuses zones.



### L'habit ne fait pas le moine...

Une chose est sûre : certains joueurs vont crier au scandale ! Car il est vrai que Spike Out est techniquement très dépassé. Amateurs de visuels léchés et d'effets pyrotechniques en tout genre, passez votre chemin. Il est évident qu'à côté de MGS3 et de RE4, Spike Out est visuellement ridicule et presque honteux. Les textures sont pauvres au possible, les décors vides et peu détaillés, les animations de certains personnages sont parfois douteuses, les ennemis sont peu variés... Bref, pas de quoi casser trois pattes à un canard. Et pourtant, Sega a su retranscrire avec fidélité les sensations jouissives que l'on pouvait éprouver à l'époque devant un Street Of Rage. On retrouve ces petites rues peuplées de la racaille américaine stéréotypée de la fin des années 80 avec ses boss à l'allure ringarde entourés de sbires écerveillés. On tape sur tout ce qui bouge, seul face à des hordes d'agres-



seurs armés de clés anglaises, de tubes en acier, de battes de base-ball et autres couteaux. On avance doucement mais sûrement en héros vainqueur mais tellement irréaliste. On nettoie tout ce qui traîne au rythme d'un scénario digne des productions lamentables de Steven Seagal et au final...on prend son pied, tout simplement... Que demande le peuple ?



# WARP REVOLUTION

CES JEUX QUI  
NOUS ECHAPPENT

**N**ouvelle formule de GameFan, nouvelle version de Warp Revolution, tuyaux magique et vert en connexion directe avec les jeux les plus originaux de la planète. La rubrique évolue un peu pour ce nouveau GameFan en privilégiant la qualité à la quantité et en vous offrant chaque mois un focus plus développé sur ces titres et accessoires venus d'ailleurs. Alors n'hésitez pas à essayer les jeux présentés dans ces pages, avec un peu de bonne volonté, vous ne le regretterez pas. C'est la lutte finale pour la diversité ludique !



Fab:...o\_

## PS2 YOUKOSO HITSUSHI MURA 2

Après un premier épisode très réussi, Success prépare une nouvelle version de sa simulation de bergerie Hitsushi Mura. Comme dans son prédécesseur, vous allez prendre le contrôle d'une ferme qu'il vous faudra faire prospérer en arrangeant vos terres et surtout en élevant toute une ribambelle d'animaux allant du porc au mouton. Par exemple, il vous faudra créer des enclos pour protéger votre bétail tout en leur laissant assez d'espace pour brouter tranquillement. De nombreux prédateurs ont été ajoutés dans cet épisode et votre stratégie de défense devra être peaufinée dans ses moindres détails. Il ne faudra pas oublier de tondre les animaux à poils longs afin de pouvoir vendre leur fourrure au marché ou créer tout un ensemble d'items à partir de cette matière première. L'oiseau alcoolique Blami est de retour pour prodiguer ses bons conseils, toujours accompagnée de sa désormais mythique bouteille de rouge. Youkoso Hitsushi Mura 2 est prévu pour le printemps prochain sur Playstation 2.



NDS

## GURUGURUNA GET !

La Nintendo DS est la console idéale pour voir de nouveaux concepts de jeux inédits. Success développe actuellement un jeu dédié à la console de Nintendo intitulé : Guruguruna Get ! Les Japonais ont pour manie d'associer à toute action un bruit bien caractéristique et Guru Guru est souvent utilisé pour exprimer le bruit de rotation quand on lance quelque chose. Dans Guruguruna Get ! vous incarnez une jeune magicienne nommée Straw dont le pouvoir principal est de pouvoir lancer Mono, un animal difforme. Il vous faut passer chaque niveau en lançant de manière précise la « chose » afin qu'elle arrive au point de sortie. Le lancer se fait à l'aide du stylet : vous devez dessiner une spirale pour faire tourner Mono (Guru Guru Guru) puis terminer votre trait dans une zone de lancer. La hauteur du trait dans ladite zone détermine l'inclinaison de votre tir. Une fois Mono lancé, il vous est possible d'intervenir sur sa course en participant à des mini-épreuves sur l'écran tactile, éliminant au passage quelques ennemis indésirables. Guruguruna Get ! est développé par Bee Work à l'origine du très bon et trop méconnu Simple 2960 The Itsudemo Puzzle sur GameBoy Advance qui mettait déjà en scène Straw et Mono. Guruguruna Get ! sortira au printemps prochain sur Nintendo DS.



PSP

## DERBY TIME!



Il est de bon ton, dans certains milieux, de juger de la qualité d'une console à la quantité de titres équestres disponibles à son catalogue. La Playstation Portable marque un point avec Derby Time, sa première simulation de courses de chevaux développée par Sony. Dans Derby Time, vous prenez la tête d'une écurie au bord de la faillite qui va devoir redresser la barre pour éviter les huissiers. Vous devez tout gérer, de l'accouplement des chevaux à la couleur de leur casaque sans oublier de les brosser matin, midi et soir afin que leur poil reste soyeux.

Plus de 2700 chevaux sont à votre disposition et pas moins de 47 jockeys officiels qui vous mèneront peut-être à la victoire. Mais c'est avec son mode réseau que Derby Time se démarque, il vous permet d'une part d'organiser des courses entre amis en reliant jusqu'à 9 PSP en réseau, et d'autre part, il peut se connecter en Wi-Fi à Internet pour récupérer les résultats des vraies courses du tiercé japonais. Il vous est même possible de placer des paris (virtuels) et de gagner de l'argent (virtuel) pour acheter de nouveaux chevaux (virtuels). La vie est belle, vive Derby Time.



PSP

## SIMPLE LET'S LEARN SERIES!



Quelle que soit la langue que vous désirez apprendre, on vous dira toujours «un voyage linguistique vaut mieux qu'une année d'étude». Même si l'intérêt pédagogique de ce dicton est discutable, D3 Publisher le reprend à son compte et va sortir deux nouveaux titres de sa saga à petit prix Simple Series 2000 destinés à enseigner l'anglais et le coréen. Le but est simple, vous êtes perdu dans un pays étranger, vous devez essayer de comprendre la langue et d'assimiler les phrases de base pour survivre. Un carnet note au fur et à mesure les phrases que vous avez apprises afin de faire des sessions de révisions avant de passer au niveau supérieur. Au fil de votre aventure, les phrases les plus utilisées seront petit à petit masquées et il vous faudra avoir l'oreille fine pour comprendre vos interlocuteurs. De plus, le jeu va s'adapter à vos capacités, vous faisant travailler vos points les plus faibles automatiquement. Simple 2000 Series vol.76 The Anasou Eigo no Tabi (version anglaise) et Simple 2000 Series vol.77 The Anasou Hankokugo no Tabi seront tous deux en vente courant avril sur Playstation 2.



DC

## TRIZEAL

Ce n'est pas tous les jours facile d'être un studio de développement indépendant. Après quelques déboires financiers, le nouveau shoot'em up de Triangle Service arrive enfin sur Dreamcast. Trizeal, c'est son nom, est un portage parfait de l'original sorti l'année dernière sur borne Naomi avec en cadeau quelques nouveaux modes originaux : un mode Internet Ranking pour mesurer la taille de votre score entre amis, un mode Score Attack pour allonger votre score et un mini-jeu original pour passer le temps quand votre score est au repos. Trizeal devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes, n'hésitez pas à l'acheter pour soutenir Triangle Service qui a quelques problèmes pécuniaires en ce moment.



98

# GOODIES

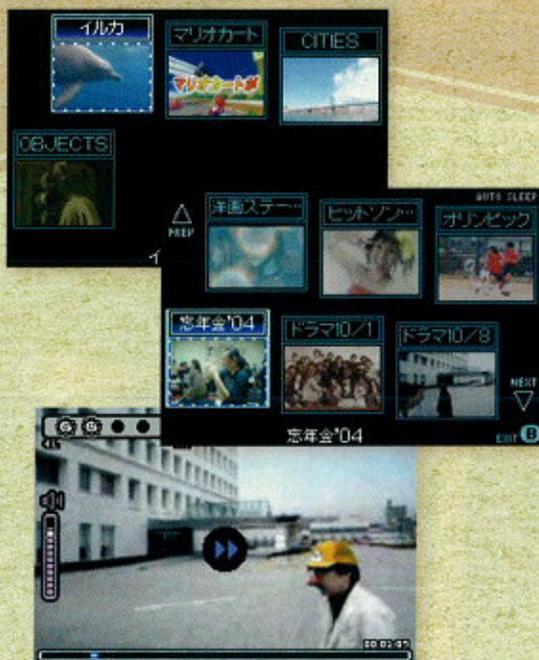


## PS Pictogram Series

Sony et le fabricant de maroquinerie Porter vont sortir une ligne d'accessoires haut de gamme illustrés de motifs Playstation. Le premier produit à sortir dans cette gamme en édition limitée est une pochette de protection pour la Playstation Portable permettant de ranger sa console mais aussi des UMD et des Memory Stick Duo. La pochette est équipée d'une boucle de ceinture afin de porter sa console à la taille. Elle est vendue au prix prohibitif de 10000 yens (environ 75 euros) et sera produite à seulement 100 exemplaires distribués selon un système de loterie. Sony et Porter ont déjà imaginé toute une ligne de produits de luxe reprenant ce principe avec au programme des prochains mois : un sac à main, un sac à dos pour les randonnées, une pochette à ordinateur portable et des portemonnaie. J'en ai rêvé, Sony l'a fait.

## Dokodemo Issho

Pour fêter les 5 ans de son petit chat, mascotte destinée à l'origine à promouvoir le lancement de la PocketStation, Sony prépare toute une série de produits dérivés à destination des jeunes mamans. En effet, Dokodemo Issho est particulièrement populaire auprès des jeunes filles qui chemin faisant sont aujourd'hui de jeunes mères de famille. Elle pourront ainsi se procurer un sac à biberon pour garder au chaud le breuvage du petit dernier et des bavettes illustrées afin qu'il ne s'en mette pas partout. Ces goodies sont disponibles respectivement pour 3200 yens (environ 23 euros) et 1200 yens (environ 8 euros) pièce.



## Nintendo Playan

Lire des vidéos sur GameBoy Advance est une chose faisable depuis de nombreux mois maintenant grâce aux cartouches spéciales mises au point par AM3 ou Gametec. C'est au tour de Nintendo de proposer son propre adaptateur pour SD Card (ces cartes utilisées dans les appareils photos numériques) qui permet de lire différents médias stockés sur lesdites cartes. Le Nintendo Playan n'est pas beaucoup plus complet que ses concurrents, il peut lire des vidéos au format ASF MPEG 4 d'une taille allant de 128x96 à 352x288 ainsi qu'une large variété d'encodages MP3. Playan se distingue par son interface originale permettant d'accéder facilement à vos fichiers et de naviguer à l'intérieur d'une vidéo. Pour ce qui est de l'autonomie, la cartouche consomme plus qu'un jeu classique et selon les mesures de Nintendo, il est possible de visionner 4 heures de vidéo ou d'écouter 16 heures de musique en continu (ces statistiques sont augmentées de 20% avec la Nintendo DS).

# WARP FOCUS

Je me souviens avec nostalgie de mes vacances à la campagne. J'y passais la majeure partie de mon temps à tirer des canards à Duck Hunt et à exploser des scores à Tetris, mes grands-parents étant moins regardants que leur fille quant à mes occupations estivales. Je me souviens aussi du dimanche où mon grand-père m'emmenait au bord de la Meuse pour pêcher... Il faisait chaud, c'était long, on ne ramenait jamais rien et en plus je revenais toujours couvert de piqûres de moustiques. Marvelous Interactive pense à tous les petits enfants qui n'ont pas eu la chance de vivre de formidables aventures de l'autre côté du périphérique extérieur avec un nouvel épisode de son RPG simulation de pêche : Kawa no Nushi Tsuri.

## Kawa no Nushi Tsuri

Sortez votre canne à pêche dual-shock

Débutée en 1990 sur la vénérable Famicom, la série Kawa no Nushi Tsuri créée par Pack in Video a écumé une bonne partie des machines des années 90 en collaboration avec l'éditeur Natsume. GameBoy, PC Engine, Super Famicom, Playstation, tout le monde y passe, la version GameBoy Color du jeu sera même traduite pour le marché américain sous le nom de Legend of the River King. Après le rachat de Natsume par Victor Interactive - devenu entre-temps Marvelous Interactive - et le succès d'Harvest Moon, voici revenir sur le devant de la scène cette mignonne simulation de pêcheur aux forts relents de merlan et de RPG.

### Banana Fish

Dans Kawa no Nushi Tsuri, vous incarnez un jeune garçon ou une jeune fille au choix, habitant dans un célèbre village de pêcheurs situé au bord d'une rivière poissonneuse. Votre père est un pêcheur légendaire qui a écumé toutes les rivières du globe et qui coule des jours tranquilles avec sa petite famille. Il faut croire que le goût de l'aventure est héréditaire car vous allez partir faire vos preuves sur les plus ardents cours d'eau du pays afin de ramener des poissons toujours plus gros, toujours plus beaux.

Un peu à la manière d'un Harvest Moon, Kawa no Nushi Tsuri vous laisse une très grande liberté quant à vos actions et l'ordre dans lesquelles vous allez les effectuer. Le cycle basique étant de récolter un maximum d'argent en revendant vos prises au marché du coin afin d'obtenir un équipement encore plus perfectionné, que ce soit votre canne, la résistance du fil ou la qualité de l'hameçon. Pour gagner quelques subsides supplémentaires, vous pouvez rendre des services aux habitants, partir à la recherche de trésors cachés ou faire du commerce entre les différents villages. Le but étant toujours de parfaire votre panoplie du petit pêcheur. Quelques éléments scénaristiques viendront égayer votre progression avec, par exemple, la venue d'une chanteuse célèbre qui donnera un

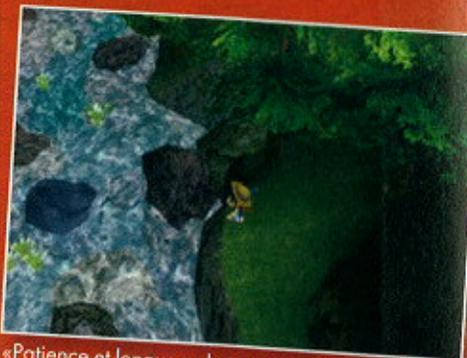
concert au village ou le meurtre d'un de ses habitants à élucider.

### Get Bass Fishing !

Si la réalisation globale de Kawa no Nushi Tsuri est honorable, le système de jeu accuse un peu le poids des années, plus particulièrement au niveau des phases de pêche à l'interactivité toute relative. On est loin de la frénésie d'un véritable simulateur de pêche comme Get Bass Fishing ou Sega Marine Fishing. La partie aventure s'en tire avec plutôt bien et certaines quêtes à rallonge avec les habitants rappelleront les meilleurs épisodes de Zelda. De quoi contenter les plus acharnés qui fouilleront dans tous les recoins pour débusquer de nouveaux items, Kawa no Nushi Tsuri est avant tout un jeu d'ambiance, avec sa fraîcheur et sa tranquillité naïve. Il vous faudra un petit bout de temps pour rentrer réellement dans le jeu, mais une fois absorbé... vous serez réellement en vacances.



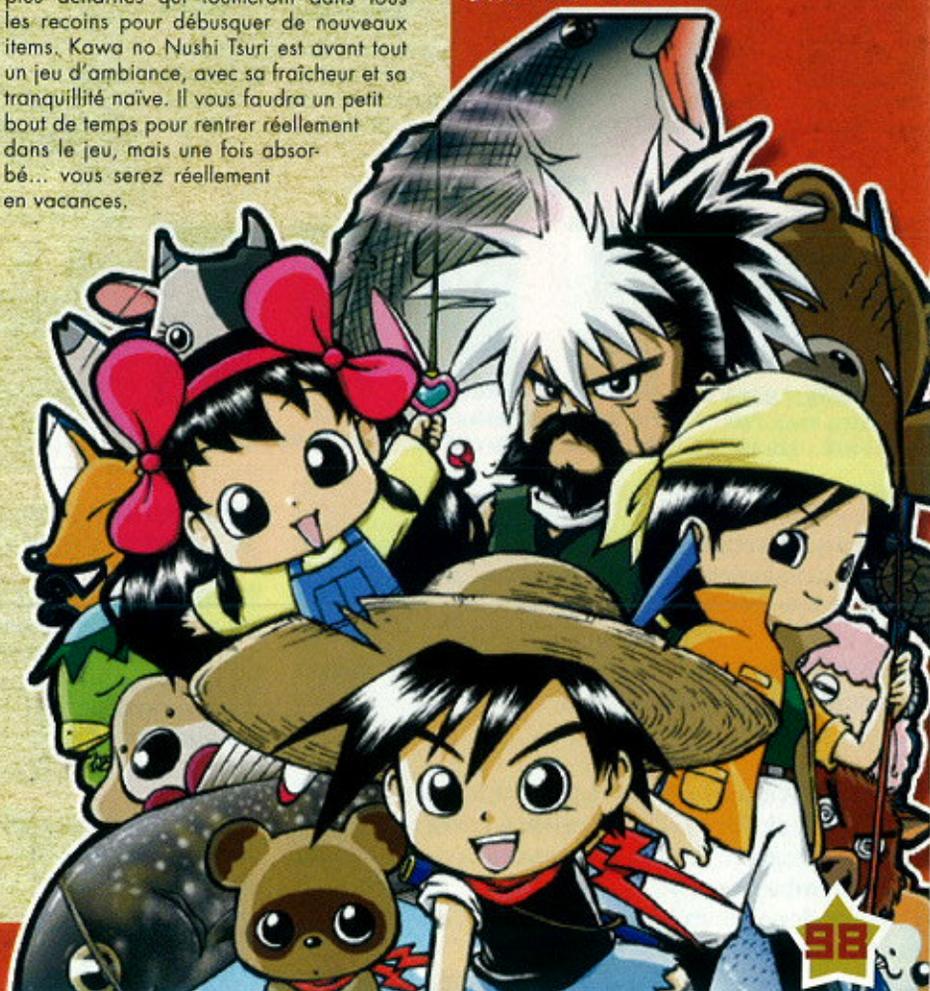
Vous pouvez admirer vos prises essayant d'échapper à une mort implacable.



«Patience et longueur de temps...» comme disait la morale de l'histoire...



Hint-san vous aidera dans votre progression grâce à ses nombreux conseils.



# NEO AYATO.COM

JEUX VIDEO IMPORTS ET OLDIES

92 COURS LIEUTAUD  
13006 MARSEILLE  
TEL : 0491 555 919

ACHATS/VENTES

## PLAYSTATION 2 :

Digital devil saga box US : 75 Eu	Romancing saga Jap : 69 Eu	Hokuto no ken Jap : 38 Eu	R.E outbreak 2 US : 65 Eu	Metal slug 4/5 Us : 55 Eu	Naruto 2 Jap : 69 Eu	Vampire Daristalkers Jap : 65 Eu	Front Mission Online Jap : 69 Eu	Wild Arms: Alter Code F US : 65 Eu

Yuu hakusho forever Jap : 75 Eu	Garou MOTW Jap : 69 Eu	Namco X Capcom jap : 69 Eu	Atelier Iris: Eternal Mana US : 65 Eu	KOF 94 Reboot Jap : 49 Eu	Saint Seiya Sanctuary Chapter + Pandora box (boite memory card) Jap : 75 Eu

### DISPONIBLE AUSSI EN US :

- Xenosaga II 65Eu
- Xenosaga I 35Eu
- Shin Megami Tensel 75Eu
- Front mission 4 38Eu
- Megaman anniversary 40Eu
- Dragonball Z sagas 65Eu
- Phantom brave 39Eu
- Harvest Moon 45Eu
- PS TWO modifiée 289Eu

ANCIENNETÉ - STOCK - RAPIDITE - SECURITE

DEPUIS 1999

20000 ARTICLES

24/48 HEURES

JUL CAISSE SECURITE

## GAMECUBE :

NARUTO 3 Jap : 69 Eu	Fire emblem US : 65 Eu	Panzer Dragoon II Saturn jap 15 Eu	Street fighter III 3rd strike Dreamcast Jap 35 Eu	Seiken densetsu 3 sfc Jap 45 Eu

## SONY PSP :

CONSOLE SONY value Pack PSP PRIX : 329 Eu	Fifa 2005 Us : 59 Eu	Shutokou Battle Jap : 65 Eu	GT4 Jap : 65 Eu	GTA Us : 59 Eu

## PLAYSTATION 1 :

XENOGEARS US : 35 Eu	CHRONO CROSS US : 35 Eu	CASTLEVANIA US : 49 Eu
Final F. Tactics US : 29 Eu	Silhouette Us : 35 Eu	DBZ GT Us : 25 Eu
Vagrant story Us : 35 Eu	Tsubasa J Jap : 45 Eu	Dbz Legend Jap : 39 Eu

## ET SURTOUT :

- NEO GEO CART
- NEO GEO CD
- NEO GEO POCKET
- SATURN
- NEC HU/CD
- MEGA DRIVE
- SUP NINTENDO
- FAMICOM
- WONDER SWAN
- PLAYSTATION
- GP 32
- GBA/DS
- GAMECUBE
- CONSOLE RARE
- PLAYDIY
- ARCADE
- XBOX ...

### Le Stock :

Plus de 20000 articles toujours disponibles comprenant consoles, accessoires, guides, jeux vidéo...etc...

### La Rapidité :

Une livraison en 24/48 heures après réception de votre commande. Worldwide shipping.

### La Sécurité :

Néo Ayato est à votre service depuis 1996, notre site est sécurisé SSL 128 bits (SPPLUS caisse d'épargne).  
Mode de paiement: chèque, cb, virement, paypal, mandat contre remboursement.  
Commande par courrier sur papier libre, sur le site, par téléphone au 0491 555 919.

### NEO AYATO VENTE PAR CORRESPONDANCE :

- WWW.NEO AYATO.COM

92 COURS LIEUTAUD 13006 MARSEILLE

TEL : 0491 555 919

NEO AYATO BOUTIQUE (imports, oldies, occaz et modifs):

- NEO AYATO NANTES

5 RUE ST PIERRE 44000 NANTES

TEL : 02 40 35 63 11

- NEO AYATO TOULOUSE

21 RUE GAMBETTA 31000 TOULOUSE

TEL : 05 62 27 24 58

- NEO AYATO LYON

4 RUE TERME 69001 LYON

TEL : 04 72 98 83 03

AYATO BOUTIQUE (news pal, goodies, modifs, reparation et dvd):

- AYATO MARSEILLE

3 RUE ESTELLE 13001 MARSEILLE

TEL : 04 91 55 67 73

8 RUE DU DR ESCAT 13006 MARSEILLE

TEL : 04 91 37 91 54

- AYATO DEPT 03

41 RUE DE LA REPUBLIQUE 83140 SIXFOURS

TEL : 04 94 25 19 25

90 ALLEE DES ROSIERS 83110 SANARY

TEL : 04 98 00 04 72

# DRIV3R: Drive In... Drive Out.

## TOP SECRET



Raton Laveur

Le mois de juin: la fin d'un exercice fiscal, le moment où les entreprises arrondissent leurs résultats en virant des gens ou en sortant des produits inachevés. En 2002, Vivendi Universal Games ferme le studio Dynamix ; en 2003, Eidos sort Tomb Raider - Angel of Darkness quelques mois (ou années ?) trop tôt. Et en 2004, Atari (le nouveau nom international d'Infogrames) sort DRIV3R, accompagné d'une campagne publicitaire massive. A l'exception d'Unreal Tournament 2004, l'éditeur n'a pas eu une très bonne année et joue son va-tout sur le troisième opus d'une licence fétiche - les dossiers de presse sont aux petits oignons et les dépêches vont jusqu'à vanter le chiffre de 2,5 millions d'exemplaires expédiés dans le monde ! La nuance est évidente : il ne s'agit pas pour autant du nombre de jeux qui finiront dans les mains de joueurs impatientes. Atari croise les doigts.

### Classe aux sorcières ?

Mais quelques semaines avant la sortie du jeu, le forum de Spong.com reçoit le message - anonyme, évidemment - d'un employé d'un magazine de jeux vidéo. Les publications se battent régulièrement pour avoir l'exclusivité du premier test : avoir un article détaillé avant les autres sur un titre très attendu, et la couverture qui va avec. Ces accords se généralement l'affaire de bonnes relations ou de contrats publicitaires généreux... Mais cette fois-ci, le corbeau annonçait que la note de 9/10 aurait été imposée par les relations publiques d'Atari en échange d'une version presque terminée du jeu pour le test. Ecrire des articles à partir de versions inachevées est une chose, décider de la note avant de les rédiger en est une autre. Au fait, chez GameFan, la rédaction n'a aucun lien avec les éditeurs et nous ne testons que des versions finales, fussent-elles importées.

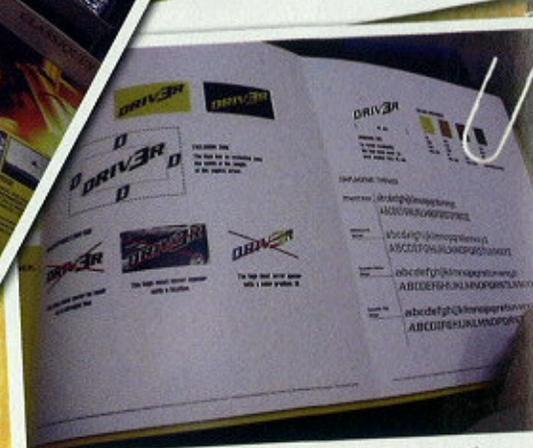
Lorsque DRIV3R arrive finalement dans les bacs, le résultat s'avère plus que mitigé : des missions difficiles parce que mal programmées, des voitures qui volent, une maniabilité à pied désastreuse. Sur GameRankings.com, la moyenne de plus de 250 tests aboutit à 6/10 ! Immédiatement, les yeux se tournent vers les magazines qui ont été trop généreux; les joueurs anglais s'interrogent autour des

stickers sur la boîte vantant les notes élevées ou de la page de publicité pour quelques publications à l'intérieur du manuel. DRIV3R emplit les rayons d'occasion et l'affaire enfle. Les journalistes plaident l'erreur de jugement, la promesse d'Atari que les bugs aperçus seraient corrigés pour la sortie, l'éthique du métier...

### GUERRILLA PSYCHOLOGIQUE !

Chez Atari, la conduite habituelle du «no comment» fut tenue. Mais de petites mains s'agitèrent en coulisses... Les forums de GamesRadar.com furent infiltrés par des employés de BabelMedia, une agence de publicité ! Les modérateurs réalisèrent que deux participants «satisfaits de leur achat» se connectaient depuis la compagnie... Le site de l'entreprise - qui se vantait plus tard d'avoir assuré la campagne du jeu - indiquait qu'une de leurs méthodes était «l'utilisation de guérillas pour infiltrer des forums dans des territoires ciblés». Le pot aux roses découvert, la phrase et les barbouzes disparurent. Les dernières explications furent effacées par la suite, GamesRadar étant sous le giron de l'éditeur des publications incriminées... Mais l'hémorragie de confiance avec la presse, et les joueurs lésés, eux, restèrent. Atari annonça finalement des résultats en chute : le trimestre d'avril à juin 2004 s'acheva avec un résultat de 12,1 millions de dollars (pour 23,8 millions en 2003).

Il y a des enseignements à tirer de cette histoire. Le cours de l'action vaut-il qu'on massacre une licence juiveuse ? La course à l'exclusivité vend



Dossier de presse ATARI... et recommandations...

du papier, mais à quel prix pour l'intégrité ? Faut-il cacher les bugs aux lecteurs en échange d'un voeu pieux de leur correction d'ici la mise en vente ? La confiance à tous les niveaux a été mise en danger : éditeurs, testeurs, lecteurs. Alors, vive la presse indépendante...



# GARBAGE FACTORY

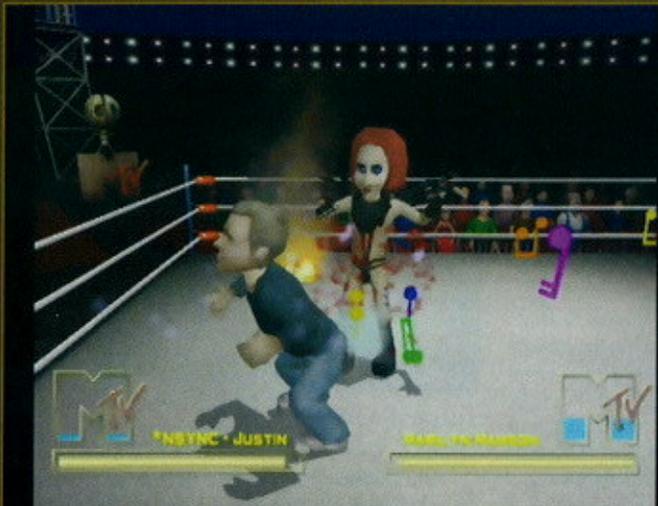
La rubrique des bouses est de retour ! Car à GameFan, notre job, c'est de vous conseiller sur les jeux vidéo en vous parlant des bons, des moins bons... et des carrément mauvais (merci à Ak-Cell !).

Raton Laveur



## MTV's Celebrity Deathmatch – Xbox/PS2/PSOne

Quand un jeu sort sur plusieurs consoles, il ne faut pas s'étonner de voir des conversions au plus petit dénominateur commun : la PS2 étant la plus populaire, les versions GameCube et Xbox tirent rarement avantage de la supériorité matérielle.



Et encore, vous n'avez pas droit au son...

Mais quand un titre connaît également une mouture PSOne, l'éditeur est généralement assez sain d'esprit pour lui faire un « mini-jeu » spécifique, sans aligner les 128-bits sur une 32-bits. Généralement.

Si vous lisez cet article, c'est que je suis mort. N'oubliez pas : Celebrity Deathmatch est issu des flammes de l'enfer et ceux qui y jouent n'ont aucune chance d'en revenir indemnes, tels des nouveau-nés criards et couverts de sang échangés contre une somme maudite à la boucherie chevaline du quartier. Il se présente comme un jeu de catch adapté de la série TV où des gens en couverture de la presse à scandale américaine sont modélisés en pâte à modeler pour s'étriper... Mais après avoir vainement tenté de trouver une célébrité reconnaissable, de supporter les temps de chargement qui feraient honte à une Neo-Geo CD, de comprendre les touches, de sortir quelques mouvements inutiles, de rire à l'humour pipi-caca, de repérer un mouvement dans le public de papier, de réaliser que votre torture est sans fin puisqu'il n'y a aucune limite de temps et que les coups sont si faibles qu'il faudrait quelques heures pour tuer une mouche, c'est vous qui étripez votre chat pour récupérer ses ossements et vous les planter dans le crâne afin d'abréger votre souffrance. Celebrity Deathmatch vient de faire une nouvelle victime.

**Verdict : Si jamais vous voyez ce disque, engagez-vous dans la Légion.**

## Alter Echo – Xbox/PS2

Quand un jeu fait l'effet d'une bombe, ses premières victimes sont souvent des studios concurrents qui vont pleurer sous leur couette, secoués par la question « mais pourquoi n'y avons-nous pas pensé nous-mêmes ? » Il faut croire que les gens de chez Outrage

(ex-Paralax, la trilogie Descent) ont dû verser de chaudes larmes en voyant Devil May Cry, Soul Reaver et MDK. La jaquette nous prévient : « Attendez-vous à l'inattendu ! ». En effet, ne vous attendez pas à un bon jeu ! Le héros d'Alter Echo peut alterner rapidement entre trois formes, à la façon de Panzer Dragoon Orta : le clone de Raziel qui porte deux gants de vaisselle sur le dos pour imiter le vampire déchu de Legacy of Kain, le robot bourrin qui ressemble à un jouet de bain, et le chien pseudo-furtif qui ferait un malheur dans les menus Happy Meal. Le reste du design est dans le même trip que le dessin animé M6 Kid

: une proto-planète entièrement proto-plasmique aux ennemis proto-dénommés : « proto-gardien », « proto-artilleur », « proto-logue » et des graphismes hallucinés aux couleurs hors du spectre chromatique... Sans parler des personnages, dont un mentor stu-



[Nevin] Très impressionnante, la combinaison que tu m'as modelée.

Et avec les lumières aux bons endroits.

péfiant dénommé Paavo ! Et le proto-gameplay ? Un prototype faiblard de hack'n'slash où l'on fait un combo de 40 coups pour tuer un sous-fifre, et ce dès le tutorial. Le scénario est également pompé sur Soul Reaver, la gestion de la caméra est masochiste, le changement de mode de jeu est aussi strict et forcé que dans Sonic Heroes.

**Verdict : A offrir à vos petits cousins si vous tenez à toucher l'héritage en devenant le seul descendant de la famille.**



[Nevin] Tu veux que je lèche mes ennemis à mort ?

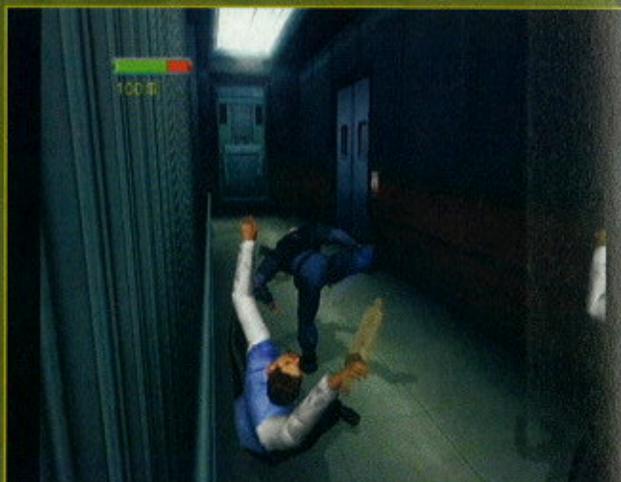
Des dialogues dignes des meilleures productions hollywoodiennes

## Minority Report – GameCube/Xbox/PS2



ous êtes en vacances et vous avez oublié de couper le gaz ? laissez John Anderton s'en occuper !

Le sous-titre américain était «Everybody Runs», au moins, on savait à quoi s'attendre – un peu à la façon de Mortal Kombat Deception, mais c'est un autre sujet. Surprise : même si le jeu se présente comme étant adapté du film, Tom Cruise n'a pas voulu qu'on utilise son image pour le personnage... On se retrouve à manipuler un John Anderton plus proche du livre de Philip K. Dick : cheveux grisonnants, bâti comme une armoire normande, caractère bourru, on se croirait dans le film ! Alors que le scénario aurait pu donner lieu à des courses-poursuites endiablées et des missions chronométrées dans une ville du futur, le gameplay se résume à un beat'em all sans saveur (et bien évidemment à un seul joueur, ce qui tient de la haute trahison pour le genre). Au début du jeu, les suspects ont plus d'hommes de main que la Cosa Nostra. Mais pourchassé comme un fugitif, vous écartez à tour de bras toutes les forces de police sur votre chemin ! Les portes s'ouvrent magiquement quand les salles sont vidées, certaines missions se répètent pour



Il se bat avec un rouleau à pâtisserie ? La Mère Michel est de retour !

atteindre le nombre de 40 niveaux, et la difficulté est si élevée que j'ai commencé à chercher des coins tranchants sur ma manette Xbox pour me taillader les veines. Même les tentatives d'innovations sont tuées dans l'oeuf, tel un Pim's sans garniture. L'idée du marché noir pour acquérir de nouveaux objets ? Un vulgaire menu accessible à tout moment en appuyant sur Start ! Le Jetpack ? On passe le niveau 4 avec ce machin sur le dos, mais en tabassant tout le monde comme dans les autres niveaux et sans jamais voler ! Ne vous y trompez pas : le seul rapport minoritaire, c'est celui des qualités du titre...

**Verdict : Même Tom Cruise garde ses distances avec ce jeu, c'est un signe, non ?**

## James Cameron's Dark Angel – Xbox/PS2

Encore une licence ? Allez dans vos magasins et vous verrez qu'on ne trouve plus que des titres connus ! C'est un cercle vicieux : les coûts de production augmentent, les éditeurs prennent moins de risques et privilégient des noms célèbres, les développeurs sont obligés de «maquiller» leur travail derrière des personnages réputés, une grosse partie du budget échoue finalement dans l'achat de la licence, les gens achètent à cause de la jaquette, et les rédacteurs de magazines s'enferment dans leur garage en laissant tourner le moteur de la voiture.

Dark Angel est un jeu typique de cette tendance : basé sur la série télé elle-même «inspirée» par le manga GUNNM, nous avons affaire à un bourre-pif qui ne s'assume même pas. En effet, on voit qu'un producteur a dû lire quelque part que l'infiltration est à la mode : de temps à autre, de gros projecteurs barrent la route... Enfin, façon de parler : les taches de lumière blanche avancent tellement lentement qu'on se croirait dans une boîte de nuit pour épileptiques, et aucune alarme ne se déclenche si vous passez dedans



Au beau milieu des projecteurs et avec une barre de danger qui reste dans le vert, c'est ça le vrai jeu vidéo d'infiltration !

! Plus sérieusement, il n'y a rien à sauver dans Dark Angel : on se bat dans des décharges, les briquets ne servent qu'une fois, même le plus faible des adversaires doit se prendre une vingtaine de gnons avant que son cadavre ne disparaisse par

enchantement, la fonction de furtivité est vraiment furtive, et les combats me font penser à Clay Fighters (SNES/MD)... Ajoutez à cela les galeries de photos de l'actrice, les interviews déjà vues sur le DVD, les extraits du roman, et vous tenez un beau piège à fans de 60€.

**Verdict : La photo de Jessica Alba sur la jaquette est en train de me regarder. Et ses yeux me disent : «Mhhhhh, je suis dans un jeu vidéo pourri. Et tu aimes ça, hein ? James Cameron achète les droits d'un excellent manga pour mieux le plagier, faire une série TV qui ne sera qu'un brouillon pour son film, et amasser quelques caisses de dollars en sortant des produits dérivés nullissimes, et je sais que tu aimes ça. Moi aussi. Toute résistance est inutile, GUNNM sera assimilé !»**

# MAKING OF VIDEO GAMES

## LES STRUCTURES

Profession : constructeur de monde

Yan Fanel



Depuis sa création, le jeu vidéo a énormément évolué et les limites techniques ont sans cesse été repoussées pour offrir de nouvelles manières d'appréhender le jeu. Un petit retour sur les différentes manières de structurer un jeu s'impose pour faire un état des lieux et définir ce qui est important dans chaque manière de construire un jeu.

### Structures linéaires

De nombreux types de jeux sont naturellement linéaires : les shoot'em up sont par exemple la définition même du déroulement linéaire, aucune possibilité de sortir des rails, le but étant de survivre et de faire un score maximum sur ces rails. Les jeux de plateformes en 2D sont linéaires : un personnage avec différentes capacités, des obstacles où il faut mettre à contribution ses capacités en deux temps : premièrement, trouver quel mouvement peut permettre de franchir l'obstacle (mécanisme intellectuel), deuxièmement, mettre en pratique ce mouvement avec dextérité (mécanisme manuel).



Super Mario Bros. et sa linéarité maîtrisée.

puisqu'en général, le joueur effectuait le tracé mental de sa progression avant de passer à la mise en pratique. Le scrolling a permis de dynamiser la progression en incluant le réflexe et l'élément de surprise dans le gameplay. C'est un retour à l'équilibre entre aspect intellectuel et aspect manuel.

### Structures semi-ouvertes

A la façon de Zelda ou Castlevania (depuis Symphony Of The Night), le joueur évolue dans un univers plus complexe où il peut être bloqué. Certains objets lui permettent de franchir les passages bloquant son avancée.



Quand Castlevania rencontre Metroid, ça donne SOTN.

Au lieu d'avancer tout droit, les allers et retours apparaissent et la progression est savamment pensée par les concepteurs. L'univers ga-

gne nettement en consistance et devient l'élément central du jeu (« où trouver ce pouvoir ? », « j'ai déjà vu cet obstacle-là et je viens d'acquiescer l'objet permettant de le franchir, je retourne en arrière »). La grande puissance des jeux comme Zelda ou Castlevania est d'offrir sans cesse quelque chose à faire : chaque acquisition permet de débloquent au moins trois passages que l'on vous a montré précédemment. Même si l'histoire est linéaire, la progression acquiert une valeur bien différente, très immersive, qui joue énormément sur le contact visuel et la mémoire. Le joueur a toujours quelque chose à faire, il n'a pas le temps de s'ennuyer ou de se lasser.

### De l'importance des blocages

Les blocages sont les obstacles qui empêchent de progresser. Ils sont de plusieurs types mais leur fonction est la même : immobiliser le joueur un moment pour lui faire rebrousser chemin ou le forcer à utiliser une ressource précise. Pendant ce temps, le joueur se trouve dans un espace confiné où figure la solution à son obstacle. En mélangeant les différents obstacles, il est possible de créer des enchevêtrements complexes qui donnent de la richesse à la progression. C'est typiquement ce que font les Castlevania depuis la fameuse évolution de la série.

Si Zelda est essentiellement centré sur les objets pour progresser (clés et objets spéciaux), d'autres jeux se servent de nouvelles compétences à acquérir pour avancer, comme sauter plus haut. Evidemment, le fonctionnement est identique : ce sont les objets qui permettent d'acquiescer une capacité. Les autres blocages typiques sont les dialogues : par exemple, parler à un garde pour qu'il vous laisse passer ou vous ouvre un chemin. Parfois les blocages sont subtilement disséminés



Border Down sur Dreamcast essaie de briser la formule classique du rail shooter.

Ce qui définit les jeux linéaires, c'est que le joueur ne fait qu'y avancer. Il n'y a aucun intérêt à revenir en arrière et les seuls obstacles sont ceux qui se présentent immédiatement devant les yeux du joueur.

Prenez Super Mario Bros. : le déroulement est une succession d'écrans avec un scrolling de gauche à droite sans possibilité de retour en arrière. C'est l'exemple typique du jeu complètement linéaire. Plusieurs constatations s'imposent : l'apparition du scrolling a vraiment tout changé dans la façon de structurer les niveaux. Auparavant, il fallait se contenter de tableaux, où un écran était égal à un tableau. L'aspect intellectuel était largement dominant

dans le level design, et l'exemple de Katamari Damacy est vraiment excellent car les blocages dépendent de votre taille (qui augmente continuellement) !



Le génial Katamari Damacy et ses blocages relatifs.

Chaque blocage est donc relatif et le but devient de trouver les bons éléments à absorber au bon moment. Certains éléments ne peuvent être absorbés au début ou sont sans intérêt par la suite. Cette relativité est très bien pensée et originale dans la manière d'appréhender les niveaux.

## Etudes de cas concrets

Afin de souligner les variantes des structures semi-ouvertes, j'ai choisi l'exemple de trois jeux emblématiques : Zelda 64, GTA 3 et Super Mario 64. Zelda 64 vous offre la possibilité de vous déplacer un peu partout mais beaucoup de passages sont bloqués jusqu'à parfois très tard dans le jeu. La progression est linéaire car il faut souvent récupérer les objets dans un certain ordre (avec une légère marge de manœuvre parfois) mais le joueur a l'illusion de liberté. A la limite, il se moque d'être vraiment libre car il a



The Nomad Soul, un rêve de grandeur mais beaucoup de vide...

toujours quelque chose à faire. Beaucoup de jeux qui offraient des voyages dans de grands espaces sont en

réalité très linéaires. Dans The Nomad Soul, la ville est grande, seulement le joueur n'a rien à faire d'autre que la quête principale, avec une ou deux annexes.

Dans ce type de configuration, il faut impérativement amplifier les annexes, à la manière d'un Shenmue 2. Sans cela, le joueur se sent floué et aussi immense que soit l'univers, il n'en demeure pas moins ennuyeux. Un petit univers très dense vaut mieux qu'un univers gigantesque mais vide.



Jouer aux dés, jouer sur des bornes d'arcade, collectionner les jouets Sega, tout un concept de vie dans Shenmue 2.

GTA 3 a obtenu son succès de son ouverture et de ses annexes. Le fait de découvrir la ville joue un rôle essentiel dans le plaisir du jeu. Afin de briser la linéarité, le joueur dispose d'un choix minimum dans sa progression : il peut rapidement effectuer des quêtes pour le compte de différentes personnes et progresser sur plusieurs chemins : il peut faire des missions en taxi, choisir de faire des missions pour le compte d'une personne ou d'une autre. Outre le fait de briser la linéarité, cette solution a l'avantage de diminuer la frustration du joueur : s'il est bloqué par une mission, il peut toujours en faire une autre et revenir plus tard.



Liberté, ouverture, gratuité : San Andreas a conquis un large public.

Le fait d'aller soi-même vers les missions, alors qu'elles s'impo-

sent au joueur dans les autres jeux, est une subtilité psychologique qui n'est pas négligeable. De nombreux jeux sont pensés de manière à éviter la frustration typique des anciens jeux : la toute puissance de l'obstacle difficile qu'il faut franchir pour continuer le jeu. Les valeurs ont évolué, les concepteurs prennent des pincettes et offrent des alternatives aux joueurs.

Super Mario 64 est un exemple très intéressant à analyser. Un nombre d'étoiles à gagner bloque les différentes portes du château, seulement les étoiles peuvent s'acquérir de plusieurs manières en complétant les différentes missions des niveaux. Si le joueur est bloqué par une mission, rien ne l'empêche d'aller chercher l'étoile manquante dans un autre niveau.

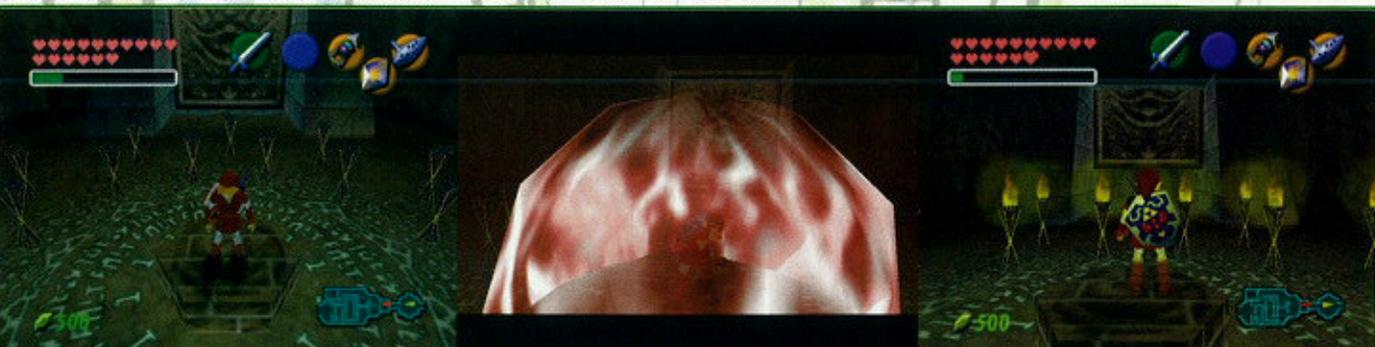


Les étoiles de Mario 64, ou l'art de glisser le choix dans la progression.

Le résultat est un choix permanent dans la progression, assez limité, mais suffisamment présent pour que chaque joueur personnalise son avancée. La personnalisation est sûrement l'un des enjeux à venir en matière de game design : pousser plus loin dans la personnalisation, rendre chaque aventure différente selon les personnes. Vous avez donc compris que la structure adoptée par Super Mario 64 est loin d'être aussi anodine que l'on pourrait le penser.

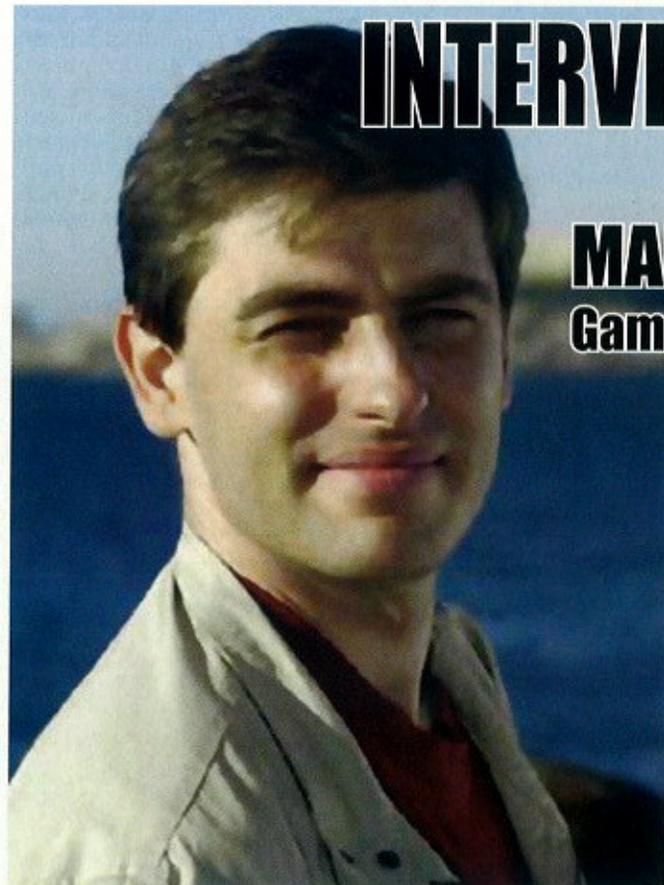
## Conclusion

Voilà pour ce petit d'horizon des différentes manières de structurer un jeu. Il y a beaucoup à dire sur le sujet mais vos expériences de jeu prendront le relais, en espérant que cet article vous aide à mieux comprendre le fonctionnement et les mécanismes des jeux auxquels vous jouez. Les intérêts et la progression du gameplay diffèrent profondément selon la structure du jeu, c'est quelque chose dont il faut avoir conscience.



Une petite séquence illustrative d'un blocage : le pouvoir du feu est une condition pour entrer dans le Temple de l'Ombre de Zelda 64.

## INTERVIEW DE CREATEURS



### MANUEL « Magic » BEVAND Game Designer

En parallèle des articles de conception, notre petite rubrique vous offrira désormais tous les mois des interviews de concepteurs de jeux vidéo. Ces interviews vous permettront de vous familiariser avec certains créateurs, en espérant vous offrir une vision plus intime de la scène française et de ses acteurs. Il y a énormément d'enseignement à tirer et j'espère que cette fenêtre ouverte vers le monde de la conception pourra mieux vous faire comprendre les enjeux de certains métiers. Pour ouvrir le bal, j'ai demandé à Manuel Bevand de répondre à quelques questions et je le remercie sincèrement de s'être livré au jeu.

**Yan Fanel :** Comment as-tu atterri dans le monde du jeu vidéo ? Destinée préméditée ou simple hasard ?

**Manuel Bevand :** Je pense que c'est plutôt une prédestination ! J'ai toujours été fasciné par le jeu en général, depuis le jour où j'ai aperçu la boîte de Donjons et Dragons. J'avais sept ans et je jouais déjà aux Echecs, au Poker et aux classiques petits chevaux et Monopoly. Je devorais tous les livres de jeu que je trouvais, les manuels de règles. J'ai été fasciné très tôt par l'ATARI 2600, mais c'est avec un Amstrad CPC que j'ai commencé les choses sérieuses vers neuf ans en programmant en basic de petits jeux simples, le plus souvent textuels. A cet âge je voulais déjà faire « inventeur ». Plus tard, la passion du jeu grandissant, j'ai cherché en vain une formation qui me permettrait d'en faire mon métier. J'ai donc continué des études généralistes (Science Po Lyon) en consacrant l'intégralité de mon temps libre à jouer, surtout à Magic : l'Assemblée, un jeu qui m'a fait pas mal voyager pour les tournois. Après un premier job à Infonie, j'ai saisi une opportunité telle qu'on en avait encore il y a cinq ans pendant la période start-up en rejoignant une petite entreprise décidé à faire du jeu en ligne : Sismoplay. Officiellement,

j'étais chef de produit, mais j'étais en réalité le Game Designer du principal projet de la société : DuelField, un jeu de stratégie à mi-chemin des Echecs et de Magic. Puis à la fin de l'aventure, je me suis lancé dans le freelance ce qui m'a permis de travailler avec de nombreux studios français comme Eden Games (Titeuf), Monte Cristo (The Seven Sins), et surtout PAM développement (Top Spin et d'autres projets en cours) dont je suis l'actuel Lead Designer.



Manuel est un vrai pro de Magic, il a été classé quatrième au dernier tournoi mondial.

**YF :** Depuis peu, des formations spécialisées dans le jeu vidéo se sont ouvertes en France, notamment en matière de game design. Tes opinions sur le sujet ?

**MB :** Je pense que de telles formations sont très utiles pour les sociétés du secteur car elles leur permettent d'avoir des gens opérationnels immédiatement. Je crois également beaucoup dans le côté académique du Game design, dans la recherche sur la nature des jeux (pas seulement vidéos). Ces formations jouent beaucoup en faveur de la professionnalisation du métier. J'ai juste deux réserves : certaines d'entre elles créent la confusion entre Game Design et graphisme, et quelques écoles inscrivent Game Design à leur programme pour «

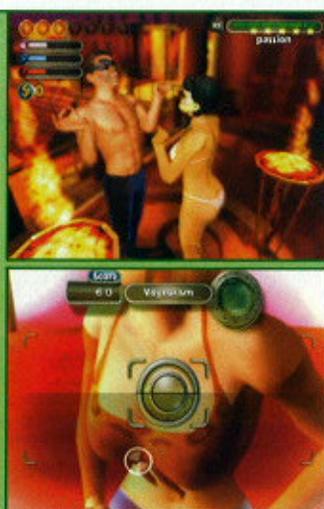
très inspiré de Magic, DuelField est un jeu de stratégie sur PC qui est resté assez confidentiel ayant obtenu une critique favorable.



Très inspiré de Magic, DuelField est un jeu de stratégie sur PC qui est resté assez confidentiel ayant obtenu une critique favorable.



The Seven Sins est un jeu assez osé d'un goût parfois douteux, en développement chez les français de Monte-Cristo.



vidéo va s'orienter ?

**MB :** Je suis fasciné par l'approche systémique et procédurale que certains designers comme Peter Molyneux ou Will Wright tentent de défendre actuellement, avec le projet Spore ou même des demi réussites comme Fable. J'espère sincèrement que le jeu va revenir à des racines plus essentielles et se départir des histoires légèrement interactives qui remplissent nos rayons. Faire un jeu, ce n'est pas écrire un scénario pour un public bavant et obéissant, c'est proposer une expérience dont l'utilisateur contrôle progressivement de plus en plus de paramètres et peut choisir ceux qui lui procurent le plus de sensations.

surfer sur la vague jeux vidéo » sans réellement avoir d'enseignement de qualité. Je connais bien Supinfogame pour y être intervenu de nombreuses fois et recommande plutôt cette formation en particulier.

**YF :** En tant que game designer, quelles sont tes principales activités ?

**MB :** L'activité principale du Game Designer est la conception de mécanismes de jeu. Contrairement à une idée reçue, il ne s'agit pas d'écrire le scénario des jeux et encore moins de les programmer ou d'en faire les graphismes. Typiquement, le Game Designer définit l'ensemble des mécanismes avec un objectif de « fun » global, s'assure de leur implémentation, et finit par effectuer les réglages de contenu et de difficulté. En plus de ces responsabilités, mon poste de Lead Designer me fait manager d'une petite équipe de Designers sur plusieurs projets développés simultanément.

**YF :** Quel a été ton premier coup de foudre pour un jeu vidéo, émotions à l'appui ?

**MB :** Difficile à dire, j'en ai plusieurs. Pong fût une vraie révélation (« on peut jouer sur la télé ! »). Kung-Fu Master et Double Dragon m'ont beaucoup marqué à l'époque. Civilization est probablement mon jeu fétiche même si en terme d'émotions ce ne fût pas le plus efficace. Half-Life (le premier) est probablement l'expérience de jeu vidéo la plus intense que j'ai vécue.

**YF :** On qualifie un amateur de cinéma de cinéophile. On appelle un assoiffé de jeu vidéo un hardcore gamer, avec une connotation extrêmement négative. D'où vient ce décalage ? Simple généralisation d'exemples surmédiatisés ou réelle dépréciation de la culture du jeu vidéo ?

**MB :** Nous vivons encore dans une société qui dénigre le jeu : soit celui-ci a une connotation enfantine, et alors les adultes qui y jouent encore ont eu du « mal à grandir », soit on prête au jeu des propriétés maléfiques d'addiction ou de fascination des esprits faibles. Ces idées reçues ne sont pas entièrement fausses (l'addiction au jeu existe réellement) mais sont également révélatrices d'un petit retard culturel dans notre société. Je trouve par exemple surprenant que les mentalités sur la sexualité évoluent plus vite que celles sur le jeu, ce qui est quand même étrange étant donnée la différence de gravité entre les des deux sujets ! Je me prends parfois à rêver qu'un jour il existe une avant-garde du jeu vidéo, comme il en existe une pour le cinéma... mais nous en sommes encore loin.

**YF :** Un game designer a-t-il besoin de regarder vers le passé, de faire appel à cette culture ou est-ce plutôt un frein bridant la créativité, à cause d'un trop fort cloisonnement ?

**MB :** Tous les artistes ou créatifs se nourrissent, consciemment ou inconsciemment, de leurs influences et du passé. Comme je préfère que mon processus créatif soit conscient, il me paraît indispensable de bien connaître les réussites et échecs passés de mon « art »...

**YF :** Que penses-tu de l'évolution du jeu vidéo, dans le sens de la conception ? Vers quelles voix penses-tu que le jeu

**YF :** Quels sont pour toi les jeux les plus importants de ces dernières années, ceux qui tu recommanderais à la fois aux joueurs et aux aspirants game designers ?

**MB :** Pour faire court : Civilization, Half-Life, la série des GTA, Pac-Man, Sim City. Je trouve également très important pour un Game Designer de s'intéresser aux jeux plus classiques ou traditionnels, de quitter parfois le monde des jeux vidéos pour revenir à quelque chose de plus pur, de moins « paillettes » !

**YF :** Qu'est-ce qui fait la différence entre un bon game designer et un mauvais game designer ?

**MB :** Le mauvais game designer, il voit le gibier, tu vois, il tire. Par contre, le bon Game Designer, lui, quand il voit le gibier, bon ben, il tire. Mais bon, c'est un bon Game Designer. (NDLR : Cette remarque pleine d'humour sur une perche tendue peut être assimilée à un Joker. La question induisait un jugement de valeur que Manuel a humblement esquivé, et c'est tout à son honneur).

**YF :** Un dernier mot, quel créateur de jeu vidéo admires-tu le plus et/ou qui te sert de modèle ?

**MB :** Plusieurs ! Will Wright a une vision extraordinaire de son métier et est lui-même un personnage fascinant. Sid Meier est un peu aussi mon modèle. Et je n'oublie pas Chris Crawford malgré une activité récente réduite.



Titeuf, adaptation de la BD du même nom a été réalisé chez Eden Games pour le compte d'Atari.



## FAILLITES ET FORTUNES DES COMMERCES DU JEU VIDEO EN FRANCE



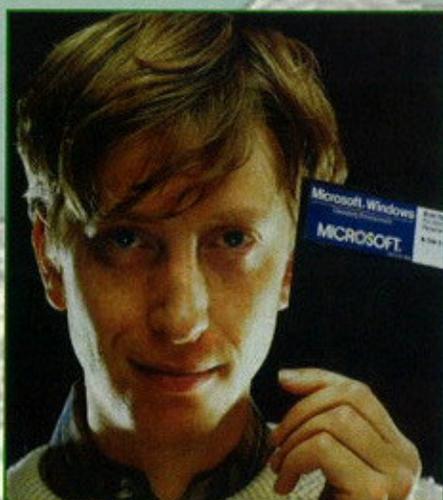
Fred B

« J'ai toujours pensé que le jeu vidéo était un marché au potentiel énorme » - Trip Hawkins, fondateur de EA en 1982. Le premier homme de l'entreprise américaine d'édition de softs la plus rentable du monde avait vu juste. Mais depuis ces propos recueillis il y a cinq ans, les données ont évolué. La loi de Moore propulse la technologie toujours plus loin, plus vite. Et rien ne semble arrêter la machine monétaire du divertissement vidéoludique qui lui est rattachée. Alors, à qui profite vraiment le système en France ? Quels sont les coups d'éclat et les faillites monumentales ? L'argent est-il logiquement réparti ? Les petites infrastructures de vendeurs ont-elles encore leur place ? Et enfin, le jeu vidéo peut-il un jour devenir le premier marché du loisir de l'hexagone ? Lumière sur un jeu d'argent permanent où les briques d'or, à l'inverse d'Arkanoid, ne sont pas virtuelles.

### La faillite

« J'ai tout perdu ». René est assis au fond d'une pièce aux odeurs de vieux bois. Il regarde la fenêtre, dépité, les yeux remplis de mélancolie et de regrets. Avant tout le regret. Il ne lui reste plus rien. Son commerce a fait faillite avec une célérité incontrôlable. Il reste hanté par le souvenir d'avoir brillé pendant quinze mois. « C'est déjà pas mal. Mais je referai surface, je le sais, déclare-t-il sûr de lui, le ton ferme. Le marché du jeu vidéo n'a rien à voir avec un monde bucolique. C'est un univers froid et impitoyable, déconcertant de paradoxes. On construit un château de cartes, et puis du jour au lendemain, tout peut s'écrouler. C'est un marché imprévisible. La chute de Sega, Nintendo qui se contente aujourd'hui des miettes de Sony et Microsoft qui passe du PC au volley-ball ludique en string en sont des exemples incontournables, voire impensables avant ».

L'ex-futur revendeur de consoles sort une cigarette de son paquet à demi vide et reprend la parole d'un ton froid : « Pourquoi j'ai fermé la boutique en septembre 2004 ? Principalement pour trois raisons : les charges du personnel trop élevées lorsque j'ai pris l'initiative d'engager mes stagiaires ; les impôts à l'Etat français trop lourds, et enfin les stocks que j'ai achetés en trop grande quantité à des prix onéreux et qui ne m'ont laissé en fin de compte que peu de marge (...). Je n'ai pas pu prévoir, jauger avec précision les ventes du software ni du hardware dans ma boutique. Sauf pour les jeux Nintendo qui sont toujours sûrs de partir même s'ils ne représentaient que 20 % seulement des ventes totales. Il faut toujours commander suffisamment de softs pour contenter la demande mais celle-ci ne répond pas toujours présente à l'arrivée. » La règle diffère-t-elle pour les jeux des zones étrangères ? « Pour l'import, la marge de bénéfices est plus intéressante mais les règles commerciales sont encore plus intransigeantes, surtout avec le Japon ! Je n'ai pas tout vendu, l'échéance est



Bill Gates attise les passions contraires depuis sa prime jeunesse.



venue... Les clients sont allés voir une autre boutique que moi, plus grande. J'ai senti la fin venir. J'y ai laissé 40 000 euros et deux employés ont perdu leur emploi dans cette affaire. Ils n'ont rien retrouvé depuis ».

René détourne son attention vers un encrier en bronze et observe quelques instants de silence. A 36 ans, il a décidé de s'exprimer sans se dévoiler car il ne veut pas qu'on lui colle une « étiquette négative » dans une profession « où tout se sait déjà très vite ». « Le jeu vidéo en France, c'est devenu une affaire de gros sous. Cela va s'accroître dans les années à venir, continue-t-il. Les petits vendeurs, les petits éditeurs français sont en voie d'extinction. Pourquoi continuer à se battre pour vendre ses jeux flambants neufs sous blister quand une grande

enseigne vient d'ouvrir à côté de vous à grand renfort de publicité tapageuse ? Pourquoi Ubisoft utiliserait-il de la main-d'œuvre en France si c'est moins cher à l'étranger ?... Cela dit, je suis de nature optimiste et je préfère employer le terme de transition plutôt



Des bornes de démo sont souvent prêtées aux revendeurs.



que crise ». L'homme détourne son attention deux secondes et reprend, un téléphone portable à la main -non plus par nécessité mais par réflexe- : « Nous autres vendeurs et revendeurs indépendants, nous sommes malmenés au quotidien. Les petites enseignes fermeront tôt ou tard, pense-t-il, victimes de suffocation. On était des artisans à l'époque, on vendait du jeu comme une denrée rare réservée aux connaisseurs. Aujourd'hui, sauf exception, la vente est devenue majoritairement un marché réservé aux grands trusts étalant les softs comme du pain et le hardware comme du lait dans les linéaires. Je n'ai pas eu les moyens d'acheter de plus grands locaux et j'ai glissé dans une flaque blanche... ».



Sega, c'était avant toute chose de l'arcade pure et dure.



Objet de toutes les convoitises dans les années 90. Ça l'est encore aujourd'hui.

## Les statistiques savaient-elles déjà tout ?

Des exemples comme ce témoignage à couvert -et ça peut se comprendre- d'un vendeur de jeux vidéo dépité, il y en a par dizaines. Chaque mois, un magasin de jeux au moins ferme dans l'hexagone. Le fossé entre les grandes machines bien huilées telles que les Micromania ou Dockgames et le petit vendeur du quartier est de plus en plus creusé. Pourtant, la clientèle ciblée n'est pas toujours la même. Et de plus, même si cela va en choquer certains, « la situation en France des commerces du jeu vidéo est normale », déclare un statisticien spécialisé affilié à Deloitte Technologie Media et Communication dans l'étude de l'économie mondiale de notre univers ludique préféré. En 2010 paraît-il, on aura même atteint un record de bénéfices s'étalant sur les 5 ans à venir.

« Le secteur du jeu vidéo suit un pro-

cessus que l'on peut observer scientifiquement dans d'autres systèmes commerciaux apparentés qui suivent des tendances et des systèmes de ventes massives ponctuelles. On peut donc prévoir le devenir économique du commerce du JV avec une marge d'erreur réduite à 10%. Tournons-nous pour cela vers d'autres industries aux caractéristiques similaires. Cela peut sembler paradoxal mais l'industrie vidéoludique tend à se rapprocher de celle du fast-food. Il faut vendre vite, tout de suite, en grande quantité un produit de mode et rassasiant. Le « clic and play » est très proche du « pay and eat » (...). Le phénomène est bien connu des économistes, Bill Gates en personne vous le dirait et le cycle de Kondratiev le prouve : l'explosion d'un secteur, aussi exponentiel soit-il, finit toujours tôt ou tard par rencontrer un mur, ceci pour diverses raisons dans le secteur vidéoludique.

Parce qu'il y a des saturations passagères de l'offre et une concurrence rude : les sorties compulsives des jeux à Noël par exemple. Parce que le désir d'achat ne suit plus ; en témoigne l'engouement de moins en moins important des Japonais pour les jeux vidéo qui a débuté en 1999 et qui se poursuit jusqu'à aujourd'hui. Parce les coûts de fabrication des nouvelles technologies sont de plus en plus élevés et que les prix en pâtissent. La capitalisation persistante à grande échelle du jeu vidéo, dont Microsoft depuis quelques temps désire mener la danse, poussera le secteur dans une ère où il n'y aura plus de place pour le petit. Quand paradoxalement l'industrie la plus riche tendra toujours à cibler ses produits vers les consommateurs au pouvoir d'achat le plus modeste ! Rajoutez à cela le problème du piratage intrinsèque au JV et vous avez un cocktail détonnant entre les mains », termine l'homme. Parce que mine de rien, le piratage, ça a fait perdre des milliards autant pour les constructeurs que les vendeurs...



Nintendo à peut être trop joué avec le feu...

## La machine à remonter le temps

Les clefs du passé ? Pour le statisticien, il apparaît clairement que Sony n'a pas révolutionné le monde du jeu vidéo avec la sortie de la Playstation. La firme a simplement sorti sa console à l'ère de la technologie 32-bits dans laquelle les rapports entre les coûts de développement d'un jeu, la fabrication de CD et la vente du produit s'avé-

raient par essence même imparables. « L'équation était parfaite. C'était la logique même que Sony rencontre la gloire. Sony a participé directement à l'enrichissement de certaines enseignes spécialisées qui ont bien sûr surfé sur cette vague de la prospérité. » Sony fut le premier à vendre beaucoup et pas cher, alors que c'était le contraire pendant 10 ans malgré tous les efforts du monde de Nintendo, trop nostalgique peut-être, avec son support cartouche onéreux et sa politique fermée. Big N n'a pas su profiter de cet essor. Et Sega ne possédait pas une line-up digne de la première firme de Kyoto. L'explosion du secteur, entre autres aux Etats-Unis jusqu'en 2000 - 200 000 emplois juste dans le domaine du JV-, subit depuis une lente récession. « D'autre part, comprenons bien que le système économique américain est bien plus souple qu'en France, et que la première puissance du monde ne retrouvera pas son âge d'or du JV dans les années à venir. Le meilleur baromètre du marché mondial, c'est le premier pays capitaliste. »



La Nintendo 64 : une console très controversée, malgré quelques bons titres...

Et pour l'avenir ? Une certitude pour l'économiste : l'infrastructure du monde des jeux vidéo dans sa globalité va subir des mutations. Le développement des softs sur les technologies 256-bits sera bien plus onéreux. Seuls les développeurs aux comptes en banques bien garnis pourront déceimenter vendre leur produit. De ce fait, les éditeurs aux moyens financiers réduits ne seront plus dans la course. Nintendo, Sony et Microsoft reverront leurs estimations de bénéfices vers le bas. Les chaînes de magasins de jeux vidéo auront davantage le monopole quand la résistance des petites entreprises se fera de plus en plus ressentir. En un mot, les angles seront moins arrondis pour tout ce petit monde et tout ce qui est grand tirera son épingle du jeu. Mais les géants généreront également de surprenants bénéfices. Il apparaît pour le statisticien qu'il n'y aura clairement pas de crise mais un fossé qui se créera entre deux univers bien distincts, le petit et son antinomie. Le jeu vidéo devrait garder sa place de l'un des secteurs les plus lucratifs et puissants de France, puis du monde entier. 10% de bénéfices en plus, surtout sur le hardware sont attendus d'ici 2008.

Trois points, pour finir, vont particulièrement s'accroître, toujours selon les dires du professionnel de l'économie : la vente des consoles et jeux

sur portables ne faillira pas, sans parler de l'essor des jeux sur téléphones mobiles ; le jeu online se démocratisera et enfin l'apparition de modules publicitaires dans les jeux, lesquels compenseront efficacement une partie des pertes dûes aux coûts du développement toujours plus dispendieux (Splinter Cell 3 : 15 millions d'euros tout de même, 290 personnes impliquées dans le projet, et nous ne sommes que sur 128-bits...). « Mais on est à l'aube d'une nouvelle ère et beaucoup d'événements peuvent encore se produire. Les grosses fortunes se sont déjà faites. La transition ne sera pas à ce niveau mais tendra à les confronter entre elles. Les arrivistes ou opportunistes n'ont aujourd'hui presque aucune chance. »



## Fortunes et réussites : la croisade

Il y a quelques exceptions françaises, au nombre de quatre. Certains ont fait fortune, d'autres tirent leur épingle du lot au quotidien.

Les premiers sont les grandes chaînes de magasins, comme les incontournables Dockgames ou Micromania. Pour ceux-ci, on compte aujourd'hui plus de 200 magasins, quatre fois plus d'employés et une politique de vente imparable, inspirée des techniques de commerce de la haute distribution. C'est en 1987 que tout a démarré, et

que son dirigeant a fait fortune progressivement. Il était le premier à voir les choses en grands, à démocratiser en quelque sorte le loisir vidéoludique et par la même la vente de jeux d'occasion. L'homme discret de surcroît possède un véritable empire aussi bien installé que son solide parc de magasins, s'élevant à une fortune de plusieurs dizaines de millions d'euros presque 20 ans plus tard. Une vingtaine d'emplois sont créés tous les ans. Des ouvertures sur l'Europe sont à l'ordre du jour. L'une des particularités de Micromania est d'utiliser des « commerciaux aguerris » plutôt que des joueurs en tant que tels à la tête des responsables de magasins. « Le chiffre d'affaires est une priorité obsédante qui résonne chaque mois comme les canons de Cavallion » confie un vendeur. Entre passion et business, Micromania a jeté son dévolu sur la seconde option. « Ce n'est pas aller à contre-courant que vouloir faire du chiffre, c'est une nécessité. On est là pour vendre et notre unique priorité c'est que nos clients rentrent chez eux satisfaits », explique un responsable.



Une bonne licence, c'est souvent de bonnes ventes en dépit d'une qualité mitigée.



Les seconds sont les magasins de jeux d'import en ligne et disposant d'un « show-room » tels que J-Type ou encore LGD. L'origine de ce type de magasins remonte à une vingtaine d'années avant même qu'Internet n'explose donc, utilisant le téléphone comme arme d'action. Le service est souvent plus prestigieux car la clientèle se veut élitiste. Vendre des jeux qui viennent du pays du Soleil-Levant est une entreprise périlleuse dont seule une poignée de spécialistes peuvent se targuer d'en connaître les mécanismes (cf. dossier Jeux d'occ, GameFan 3). « C'est un vrai métier » explique Michael, vendeur spécialisé dans l'import. Alors forcément, il y a peu de magasins qui entrent dans la compétition mais la lutte n'en est pas

moins rude. Prenant un angle qui n'a donc rien à voir avec la vente de jeux traditionnels, la réussite de ces magasins, quand elle n'a pas conduit à la fortune, est émérite.

Les troisièmes sont les magasins franchisés de seconde génération. C'est-à-dire des commerçants indépendants ayant une connaissance approfondie du jeu vidéo -ce n'est pas tout le temps le cas- qui un moment ont bénéficié de l'essor d'une chaîne à laquelle ils sont rattachés et dont parfois la maison mère tend vers la liquidation judiciaire aujourd'hui ! Ils vivent de la clientèle locale sustentée de mailing et de communication via le bouche à oreille. Mais diriger un bateau dans une mer agitée, ce n'est pas souvent évident (comme le montre l'encadré Franchise : des chiffres et des lettres)...

Enfin les quatrièmes sont les magasins qui se sont installés ponctuellement, qui ont fait beaucoup d'argent pendant une période et qui se sont ensuite évaporés. Ces derniers appartiennent toutefois à une exception. Opportunistes, les vendeurs l'étaient assurément. Et ne s'en cachent pas. Mais à partir du moment où ils sont en accord avec la loi, où est le problème ?

## L'avenir appartient aux joueurs qui se lèvent tôt

Il est encore trop tôt pour envisager le futur. Mais un sentiment ressort toutefois de ce reportage : l'inquiétude. L'inquiétude d'un panel de vendeurs et revendeurs. La crainte de devoir déposer le bilan parce que toute lutte serait veine à long terme. Alors à défaut d'avoir des aides de l'Etat ou une idée de génie, la passion qui les conduit aujourd'hui à vendre pourrait se retourner contre eux s'ils ne réagissent pas, s'ils ne mutent pas. Le marché est difficile, le parc des petits et grands commerces est désormais bien établi et les fortunes sont faites. Les cartes sont distribuées depuis 1999 et il est peu probable qu'elles changent. S'installer comme un nouveau revendeur relève aujourd'hui de la témérité s'il n'y pas un passif professionnel.

Parler d'un tel sujet pourrait prendre une centaine de pages. Mais ce qu'il faut retenir, principalement, c'est que c'est grâce à des petits magasins du coin que le jeu vidéo est sans doute ce qu'il est devenu aujourd'hui : populaire, riche et démocratisé. Il convient, et l'Etat apparemment l'a saisi, de donner une chance aux ventes du jeu vidéo en France qu'on soit un petit ou un grand parce que dans un monde idéal, tout le monde aurait eu sa place. L'aventure continue et puis finalement, ce sont les joueurs qui décideront de l'avenir des boutiques qu'ils arpentent. Quoi qu'il en soit, le marché est dans son ensemble porté à devenir l'un des plus lucratifs de France. Et ça, c'est une bonne nouvelle.

## Franchises : Des chiffres et des lettres

L'explosion des premières franchises a fait véritablement son apparition en France à partir de 1988, à l'aube de l'avènement de la génération des consoles 16-bits. Il existe différents types de franchises, et chacune possède un historique et un fonctionnement bien à elle.

Le magasin Stratagames à Mandelieu vit en autarcie depuis 3 ans. Sa propriétaire, Sylvie, avait racheté directement la boutique et son enseigne « Stratagames » qu'elle n'a donc pas eu besoin de payer. Pas un centime de dépensé pour le nom. Un achat donc judicieux et une économie d'au moins 10 000 € dès le départ.

« Mon magasin se débrouille bien. Je travaille avant tout avec une clientèle d'habitues et de proximité, précise la responsable. Il va de soi que le contact humain est très important dans l'exercice de vente ».

Avec une moyenne de 330 jeux vendus par mois, dont 230 pour l'occasion et 100 pour le neuf, les revenus du magasin sont « satisfaisants ». Sylvie poursuit et précise « que les nouvelles consoles comme la PSP ou la DS permettent de relancer le marché dès qu'il commence à tomber dans la morosité (...). Et que paradoxalement, les clients viennent souvent pour acheter du neuf mais repartent avec de l'occasion ! » Il y a donc un facteur psychologique avec la « nouveauté » -qui pourrait faire l'objet d'un dossier à lui tout seul. Sylvie continue : « ce qui fait

venir les clients, ce qui bouge un peu tout ce petit monde, c'est donc le nouveau, le fun, qui sont le baromètre de vitalité du jeu vidéo. Nous attendons les nouvelles consoles d'ici 2006 en espérant qu'elles donnent un petit coup de fouet au secteur pour les trois années à venir ».

Quant aux qualités qu'apporte la franchise, c'est surtout « de bénéficier d'un nom connu et d'une infrastructure de publicité, laquelle il faut d'ailleurs financer à hauteur de 20 à 45 %. La franchise apporte un vrai plus mais ce n'est plus un gage de sécurité : Il est possible qu'à l'avenir je change de pancarte car la maison mère est en liquidation judiciaire, mais ceci n'a strictement aucune incidence sur le porte-monnaie de nous autres les revendeurs. »

Le vrai danger des franchisés, c'est avant tout la concurrence avec les entreprises locales à l'appétence plus costaud. « Il faut être vigilant. Depuis qu'une très grande chaîne de magasins de jeu a ouvert son petit dernier dans mon secteur, les ventes ont vacillées. Nous sommes en concurrence directe. Mais je redouble d'efforts pour faire en sorte que l'accueil que je réserve soit le plus chaleureux et professionnel possible. Avoir une passion c'est bien, en vivre c'est plus difficile » termine la responsable, qui a débuté sa carrière de joueuse en s'éprenant de « Soleil », sur Megadrive...



## Le piratage : Un manque à gagner certain pour les commerçants

Le piratage, tout le monde connaît. Ce qu'on oublie souvent, c'est qu'il représente tous les jours une fuite de bénéfices pour les constructeurs mais également pour les revendeurs. Ce marché qui s'effectue dans l'ombre fait perdre des dizaines de millions d'euros dans les pays comme la Chine ou la Corée, pour les entreprises comme Sony et ses comparses Nintendo et Microsoft. Mais, tel un système d'écluses concomitantes, quand un constructeur perd des sous, un vendeur va en perdre forcément aussi. Il est estimé que c'est environ 10 à 15 % de bénéfices en moins en France qui s'envolent à cause du piratage. Copier des jeux et télécharger des roms est illégal dans le pays sauf si l'on possède déjà la ressource. Mais qui ferait une copie d'un jeu déjà possédé ?

Un cas un peu à part : Microsoft. La firme ne semble en apparence pas contrariée par le piratage sur sa console « aisée et pratique à modifier » d'après un hacker,

JM. Selon lui, Microsoft s'est amusé à observer de quelles façons certains joueurs ont transformé la Xbox, console dont l'architecture interne se rapproche à s'y méprendre de celle d'un PC, en « machine à émulation ». Les jeux NES, Megadrive et même les jeux d'arcade peuvent être retranscrits sur la télé via la Xbox avec quelques manipulations. Comble de l'ironie : les roms sont ensuite téléchargées grâce aux systèmes d'exploitation de Microsoft ! Ceci est formellement interdit, mais le constructeur ne montre pas les dents, étant déjà bien trop occupé à chasser ses hackers sur le Web. De plus, les roms ne mettent pas en péril les ventes des hardwares et softwares du géant américain et ses intérêts en général.

Le piratage, qu'on le prenne au premier ou second degré, est quoi qu'il en soit une menace qui pèse sur le système économique du jeu vidéo. Comparé au piratage du disque, très en vogue dans la presse, il lui est même supérieur en chif-

fre à l'échelle mondiale ! On peut parler de milliards d'euros...

Les commerces du jeu vidéo n'ignorent donc pas cette donne et semblent s'inscrire nettement dans une lutte généralisée menée tambour battant par l'industrie toute entière du JV. Des prix des jeux bien plus bas (30 euros) pour inciter à acheter -ce qui semble être d'ailleurs la meilleure solution car une étude révèle que ces jeux-ci sont les logiciels les moins hackés- à la sécurité renforcée sur CD, tout est bon pour abstenir M. X de prendre un raccourci sans payer.

Mais les jeux restent encore très onéreux hélas et ceci pourrait s'accroître avec les nouvelles générations de consoles. A moins que le financement par la publicité soit un passage obligé. Mais rien n'oblige un hacker, de quoi que ce soit. C'est un mot qu'il ne connaît pas dans son répertoire de vocabulaire...



**Vous avez raté un numéro de GameFan ?**

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_  
 Téléphone \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_

Nombre d'exemplaires \_\_\_\_\_ x 5 Euros = \_\_\_\_\_ Euros  
 Frais d'expédition +4 Euros  
**Total \_\_\_\_\_ Euros**  
 Mode de paiement  Mandat  Chèque  
 (à l'ordre de Japan Culture Press)  
**Bon à renvoyer à : Japan Culture Press / J-Type**  
 7 rue Mathis 75019 Paris

# ABONNEMENTS



**1 AN - 6 NUMEROS**

**35 EUROS**

**Abonnement ! Offert !** Le numéro 1 de Game Museum !  
**Bonus !** Un manga King of Fighters Zillion pour les 30 premiers !

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_  
 Téléphone \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_

Je m'abonne pour un an à GameFan - 6 Numéros  
**Montant 35 euros**  
 Mode de paiement  Mandat  Chèque  
 (à l'ordre de Japan Culture Press)  
**Bon à renvoyer à : Japan Culture Press / J-Type**  
 7 rue Mathis 75019 Paris

# Game FAN Babe

**MARJOLAINE ALIAS**

**Mai Shiranui - Profile**

(H.Falcon)

**Blast from:** King Of Fighters (SNK)  
Fatal fury (SNK)  
Dreams de geek. (GameFan)

**A côté sur:** Neo-Geo  
Ma libido  
La vôtre aussi...

**Dress code:** draper léger.

**Immunisée contre:** les rhumes.

**Arme favorite:** charme et sensualité.

**Groupe sanguin:** B (brûlant...)

**Mode combat:** Arts Ninja et regards dangereux.

**Technique:** Frapper du plat de l'éventail et griffes dans l'

**Cuisine préférée:** à vous de voir c'est vous qui la ferez.

**Caractère:** Oia...Oia... Oia !

**Réincarnation vivante:** **Marjolaine**

**K.O:** Immédiat...







AVOIR DES AILES  
NE FAIT PAS DE VOUS  
UN ANGE

# BAYLEN KAITOS

Les ailes éternelles et l'océan perdu



## LE RPG DE VOS RÊVES

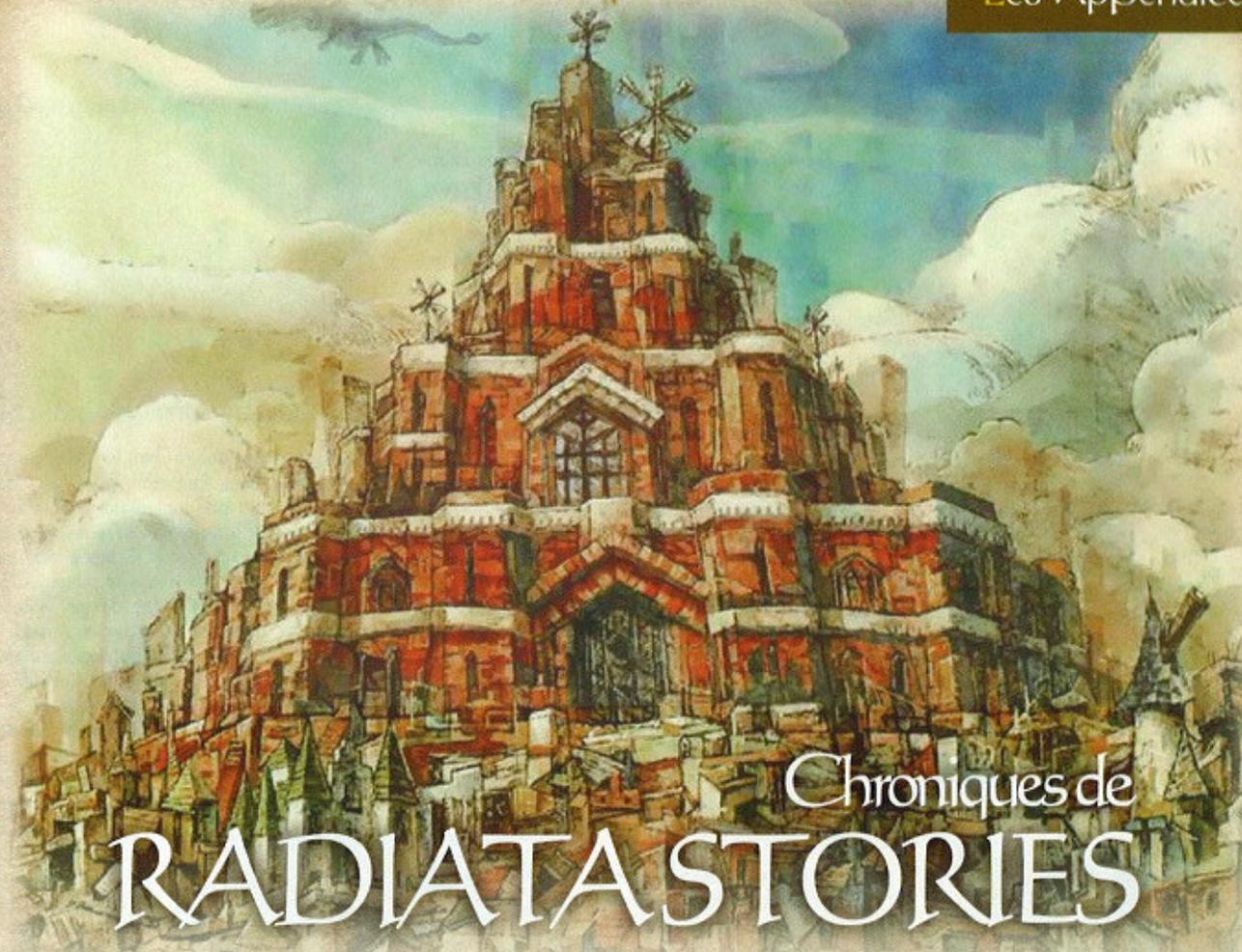
L'humanité a forgé une nouvelle existence dans les cieux sur un archipel d'îles arrachées à la Terre. Devenez le guide spirituel du jeune Kalas et de sa compagne Xelha pour faire éclater le mensonge sur le mystère des océans oubliés et mettre fin à la corruption de Malpercio, dieu ancien et destructeur.

Des personnages magiques dessinés par Nakaba Higurashi, une musique grandiose composée par Motoi Sakuraba et 1000 cartes Magnus pour se battre, vivre et découvrir votre vérité.

**namco**

EXCLUSIF SUR





# Chroniques de RADIATA STORIES



Si cela fait peu de temps que je me suis réveillé d'un long sommeil temporel,

je dois avouer que votre époque me sied. Sans volonté, aucune, de ma part, j'ai acquis grâce à ce voyage, une grande connaissance dans le jeu vidéo. J'ai découvert là un univers passionnant qui peut être sans mal comparé aux chants de mes bons ménestrels. Je suis Silmaril, fils d'Anduril. Pour vous servir, mes seigneurs.

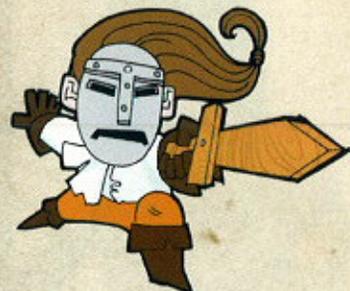
Un univers bien étrange que le vôtre. Vous êtes tous habillés de façon peu commune, vous empruntez des moyens de transport motorisés et je ne retrouve pas cette odeur de purin qui donne tant de satisfaction à mes fidèles. Pardonnez-moi, bonnes gens mais je ne me suis pas présenté. Tout le monde m'appelle Silmaril, je suis fils d'Anduril, un grand guerrier qui étonnamment n'a visiblement point sa place dans vos livres d'Histoire. Si mon père combattait ardemment, je dois avouer ne pas avoir hérité de sa combativité et n'être qu'un simple conteur de poèmes. Les plaines sont si dangereuses qu'il serait pure folie que de s'offrir du bon temps sans une dague. Lorsque je me suis réveillé après une joute avec l'un de mes fidèles, afin de m'inspirer d'un nouveau poème, je me suis réveillé dans un champ de betterave dans une région de votre nation.

Si j'eus le réflexe d'empoigner ma dague, sentant le danger, j'ai été choqué par la rapidité de vos moyens de transport et l'air dédaigneux de vos contemporains à mon égard alors que tout le monde respecte Silmaril. Après des

mois d'adaptation auprès d'un jeune homme qui est devenu mon maître et dont je tairai le nom pour ne pas trahir la confiance qu'il a en moi, j'avoue parvenir plus facilement à cerner ce qui m'entoure même si j'ai encore quelques difficultés de langage et qu'il se peut que parfois je m'exprime à la manière de l'ancien temps.

L'ami de mon maître étant la tête pensante de ce que vous appelez le « magazine », je peux à présent et j'en suis fort aise m'adonner à nouveau à mes chants et ma poésie. Il y a peu, mon maître m'a conseillé d'observer un « livre » qu'il avait en sa maisonnée. Il m'a confié : « Silmaril, lis ceci, tu retrouveras sans doute des similitudes avec ton monde ou ton existence passée ». Je ne pus retenir ma joie et me suis emparé du « livre ». Une première page qui me laissa rêveur...

*«Radiata, je ne sais qui tu es mais nous allons passer du temps ensemble mon ami. Point qu'il n'en faut plus pour m'inviter à puiser dans les chants de mon temps.»*



Silmaril, fils d'Anduril



# Chroniques de RADIATA STORIES



Alors que je commençais à créer, handicapé par l'absence d'une lyre (dans votre monde, l'on appelle cela apparemment une « guitare »), je fus contraint d'en abandonner toute la saveur pour me consacrer à la « lecture » que mon maître m'avait si humblement adressé et conseillé. Radiata... Qu'est-ce que cela peut être ? Je me souviens du vieil Anarta, qui habitait à deux pas de la forêt qui me sert de refuge et de lieu de création mais je ne connais aucun Radiata. J'ouvris le « livre » et commençai à en parcourir chaque recoin.

Immédiatement, je fus charmé par l'univers qui s'en dégageait. Lorsque mon maître m'a accepté en son sein, j'ai pu m'adonner au plaisir de la « lecture » comme ce que l'on appelle « conte de fées ». Si vous saviez qui sont les fées, vous n'en parleriez pas avec autant d'éloges. Ces petites coquines jouent des tours aux malheureux voyageurs. Si vous saviez tout ce que j'ai entendu, comme cette histoire provenant des complaintes d'un homme victime de ces maudites fées... J'ai retrouvé avec Radiata ce bon temps que proposent vos « contes de fées ».



Une « atmosphère », si je me souviens bien du mot, qui me rappelle grandement l'univers duquel j'ai disparu... malgré moi. Il est bon de voir que vos poètes modernes, les créateurs de jeux vidéo pensent qu'il existe des voyageurs involontaires comme Silmaril... Je poursuivais ardemment la « lecture » de Radiata, lorsque tout à coup, je fus transporté dans le livre. Était-ce un songe ? Était-je victime à nouveau d'un maléfice quelconque ? Je ne pus en dire davantage. J'en suis revenu puisque je puis actuellement vous en livrer le conte de mes aventures. Lorsque je suis arrivé, j'étais dans une cour du château de Radiata. Je fus fort aise de voir que les gens du roi avaient le bon ton de s'habiller à peu près comme moi. Je pensais l'espace d'un instant être retourné dans mon monde mais dans un pays que je ne connais pas.



Leur langue par contre était la vôtre, ou plutôt celle du pays fascinant « Japon » dont mon maître m'a longuement parlé lors de nos soirées beuverie dans une taverne que vous appelez « pub », je crois. Grâce à mon maître, j'en ai appris les bases et pouvais donc festoyer avec eux. J'ai rapidement entendu chanter les louanges du chevalier Russel, jadis héros de la nation, ayant repoussé avec vaillance le Mal des portes de Radiata. Je fus étonné de ne pas en trouver poèmes ni

ménéstrels chantant sur les routes son mérite. J'ai par contre entendu parler de son fils, celui qui a rejoint la chevalerie de la Cour. Il se prénomme Jack. On dit qu'on l'a vu avec la fille d'un noble de la Cour, Lord Timberlake.



Jack est sous le commandement du sergent Gantz Rotchild, un curieux chevalier qui aurait sans doute amusé les foules dans mon pays. Tous les trois n'ont pas l'entente cordiale mais sont partis en quête pour prouver leur valeur. Si le château de Radiata ressemble fort à celui de vos « contes de fées », je ne me suis pas aventuré en dehors. Les gardes parlant ensemble de danger et que seuls les braves ne risquaient rien. J'avais toujours ma dague sur moi... je me suis donc risqué à me rendre au dehors. La beauté des lieux de ce monde m'a poussé à écrire un poème que je vous conterai en temps voulu. Même dans mon monde, je n'ai croisé si beaux pay-

## Typique Idol

Cela commence à devenir une habitude dans les grosses production jeu de rôle au Japon : une chanson d'ouverture (ou de fermeture). Depuis Nobuo Uematsu et FFXIII, plus un gros jeu de la firme Square Enix ne sort sans sa petite chansonnette. Radiata Stories n'y coupe pas. Cette fois-ci, le single en question se nomme « Fortune ». On le doit à une jeune chanteuse de seize ans (une de ces starlettes que l'on appelle idol au Japon) du nom de Nami Tamaki. Elle a débuté sa carrière en avril 2003 et alors que son premier album est sorti depuis peu, elle a déjà à son actif un « carton » en la chanson « Believe » qui s'est écoulé à plus de 300 000 exemplaires. A noter que l'idol a aussi prêté sa voix à un personnage de Radiata Stories.





sages, aussi agréables. Une terre de paix, magnifiée par la nature. Les habitations de ce monde ressemblent d'ailleurs à celles de mon monde : on s'y sent à l'abri et une chaleur s'en dégage.

Je me sens bien ici. Mais mon sens de l'aventure et du voyage me conduiront certainement à visiter de nouveau ces lieux magiques. Je suis rentré au château pour prendre repos. Je suis triste, personne ne veut me parler... comme s'il leur était impossible de me voir. Alors que j'étais sur ma couchette, j'ai aperçu un jeune chevalier et ma capacité à livrer poèmes ne m'a pas trompé une fois de plus : il s'agissait de Jack Russel. Je fus fort étonné de le voir s'adonner à un curieux jeu avec son pied dans les meubles en bois du château mais je compris que cela lui permettait de trouver des objets. Il est jeune et vigoureux mais n'a rien d'un chevalier, croyez-m'en. Je me suis levé pour le suivre. Il a retrouvé Ridley, la fille de lord Timberlake et son sergent. Ils ont une quête. Je vais les suivre. Arrivé sur les chemins, je fus une fois de plus surpris par la beauté en-



## Battle System

voûtante de ces lieux propices à la poésie. La nuit les rend différents mais leurs magies demeurent. J'ai peine à poursuivre Jack mais que... une créature... il va guerroyer. J'entre avec lui dans sa bataille. Désillusion. Si là est vraiment l'art de la guerre, je ne le vanterai plus dans mes poèmes. Peut-être que Jack n'a point assez d'expérience pour m'impressionner.

Etrangement, lorsque nous sommes entrés en bataille avec ces monstres, nous ne pouvions plus sortir d'une zone, où mes amis pouvaient néanmoins se mouvoir librement. Ils attendent parfois avant d'en découdre. Cela est dû à une jauge Volty (à ce que j'en entendu dire dans le château) qui se remplit au fil des coups donnés. J'ai pu voir Jack déclencher une attaque dévastatrice au bout de plusieurs minutes de combat acharné. Ses compagnons d'armes me semblent en revanche bien pâles et peu inspirés (seul Jack est contrôlable, les PNJ sont gérés par l'IA). Maintenant que les opposants ont disparu, nous pouvons continuer notre route. J'ai entendu Jack dire qu'il avait gagné de l'expérience.

Cela fait plusieurs heures que je suis mes compagnons et même s'il est plaisant de contempler les paysages, tous plus beaux les uns que les autres (la forêt des elfes étant pour le moment le plus propice à la poésie), je suis las. J'ai l'impression qu'il ne se passe rien de véritablement héroïque. C'est la première fois que je peux partir à l'aventure sans compter les exploits par les vantardises des chevaliers et voyageurs me racontant leur vie et je suis déçu. Je m'attendais à bien plus. Il se passe toujours la même chose, j'ai fait connaissance avec d'autres personnages qui sont intervenus pour leurs raisons personnelles mais sont repartis rapidement vers leur quête personnelle et rien n'y fait. Seul Jack a de l'intérêt, seul lui compte. Les autres ne sont que des « accessoires ». Par contre, j'avoue que les caractères de mes compagnons ont su éveiller en moi le rire et le plaisir de les accompagner dans leur quête. Nous rentrons prendre repos pour repartir en mission plus tard.



## Noriyuki Iwadare

Tri-Ace est une société pas comme les autres. En terme musical, la petite qui monte a imposé une image de marque impressionnante... à tel point qu'une partie de ses membres a fondé une autre société, productrice quant à elle de bande sonore pour jeux vidéo : tri-Crescendo (jusqu'à ce qu'une certaine association avec Monolith donne naissance à Baten Kaitos). Cette griffe, nous la devons en partie à Motoi Sakuraba. Lorsque l'on sait que l'homme a composé pour tous les jeux de la firme, on ne peut qu'être déçu du choix de Square Enix qui lui a préféré Noriyuki Iwadare. Même si le compositeur de Grandia, Lunar, Langrisser et du premier Growlanser (entre autre) a déjà pondu des merveilles, force est de constater que la musique de Radiata Stories n'est pas du meilleur goût et que vu le contexte, Sakuraba aurait eu nettement plus d'inspiration.



# Chroniques de RADIATA STORIES

Je ne comprends pas d'ailleurs pourquoi Jack prend repos puis se lève et reprend repos. D'après ce qu'il a dit, ce non-sens permet de continuer l'aventure en débloquent les scènes suivantes. Je n'ai point compris.

Cette nuit, il s'est passé des choses étranges. Jack est seul à présent dans la ville de Radiata, bien plus vaste que je ne l'imaginai. Il combat sous l'ordre d'un vrai chevalier, ce qui devient plus intéressant à observer. Lord Timberlake a apparemment interdit à sa fille de retrouver son groupe de combat et le sergent Gantz n'est plus le maître de Jack car il n'a point réussi son examen d'entrée à la guilde des chevaliers. Jack est dorénavant avec d'autres chevaliers. Les combats n'ont pas changé sauf que Jack est parfois devenu ce que vous appelez le « leader » et il a donné des ordres à ses compagnons. Ce jeune chevalier est plein de surprises et à présent impressionne par ses mouvements. Il peut donner des ordres et à l'aide de ses compagnons réaliser des attaques à plusieurs. Il peut également apprendre leurs coups propres. Intéressant mais la quête... n'évolue pas ou peu. Il ne se passe rien ou presque. Une fois de plus, il est agréable de suivre mon compagnon dans ces missions plus ou moins importantes mais on ne voit pas l'objectif.



Il dit qu'il existe 180 chevaliers et qu'il veut les attirer à lui pour devenir un aussi grand guerrier que son père. Je ne vois là que peu d'intérêt et s'il est vrai que quelques rebondissements pimentent un peu le quotidien de Jack et par la même le mien, cela n'a aucune mesure possible avec de grandes aventures, de grandes quêtes comme l'univers pouvait le laisser supposer. Je reviendrai dans ce monde mais si je peux m'en extraire, je pourrai m'en passer et affiner ma recherche pour faire de la poésie et écrire avec vos mots. Mon maître m'a confié que ce type d'aven-

## tri-Ace

Attention il n'y a pas de majuscule au T de tri-Ace, c'est en tout cas sur quoi insiste l'un des grands de cette société - Yoshiharu Gotanda - qui après avoir servi des années durant Namco (ou plutôt Telenet à l'époque), a été racheté par Enix et a donc forcément suivi son principal investisseur lors de sa fusion avec la société Squaresoft. A l'origine, tri-Ace est le développeur de Tales of Phantasia, un RPG nippon qui a permis à l'une des grandes franchises du RPG de pouvoir voir le jour (actuellement sous l'égide du studio Tales, chez Namco). A son actif, tri-Ace a bien évidemment la série des Star Ocean mais également Valkyrie Profile.



ture « le scotch à son pad et qu'il a du mal à en décrocher ». Si j'ai mis quelques jours avant de déchiffrer cette phrase, je dois reconnaître que Radiata n'a pas assez d'attrait

pour me retenir, moi qui suis habitué aux grands récits héroïques... quand bien même son univers est attachant, son paysage magnifique et que le plaisir d'y fouler ses chemins reste unique. Les combats sont peu intéressants même s'ils évoluent, les quêtes si elles ne se ressemblent pas n'ont pas assez de portée héroïque.

Finalment, on a grand plaisir mais on aurait aimé plus d'action, plus d'implication, une histoire plus riche, plus de démesure. Étonnant de la part de tri-Ace, un éditeur de jeux vidéo dont mon maître m'a longuement parlé et qui est visiblement un des maîtres du genre, permettant aux joueurs/lecteurs de progresser avec grand plaisir s'attendant toutes les heures à un rebondissement fantastique ou bien à une scène qui soulève le cœur d'enthousiasme (ces mots sont ceux de mon maître).



Désolé Jack Russel, si tu es un chevalier brave et attachant et si tu foules une terre très attirante, je vais te laisser continuer ta morne existence et re-concentrer en mon deuxième monde où j'ai encore foule de choses à apprendre, à créer et de poèmes à écrire. J'ai passé un bon moment avec toi, même si je pense que ta langue et le niveau de ton langage ne m'ont pas permis de vraiment me repaître de ta diction, de ton caractère et de ton humour. Nous nous reverrons peut-être dans quelques mois lorsque tu parleras une nouvelle langue. Merci toutefois pour ce plaisir de tous les jours qui change un peu du sombre de tes concurrents. Ce fut agréable mais pas assez pour me retenir à tes côtés. Bonne chance pour ta quête !

Je revins à ma couchette et commençai à composer un nouveau poème pour décrire ma nouvelle expérience, ce qui eut l'effet escompté. Je me réveillai dans le monde de mon maître, dans sa maisonnée, avec un « livre » ouvert dont les pages tournaient par le faible vent

entrant par la « fenêtre » du foyer. Je le saisis et le fermai. Sur sa première page, il y avait écrit Radiata...

## Appendice



- L'univers
- L'ambiance générale
- Les décors
- L'humour
- Une pléthore de personnages
- Le scénario efficace
- La durée de vie exemplaire



- La musique
- Redondant
- Peu accrocheur
- Des combats limités
- On n'a pas vraiment le temps de profiter des nouveaux venus



# FIN

Simaril, fils d'Anduril

# La saga Ys

Aux côtés de grands noms comme SquareSoft ou Enix, lorsqu'on parle de RPG, l'œil de l'érudit se met à briller de mille éclats à la prononciation du doux nom de Falcom. Responsable de véritables pièces majeures, cet artisan du jeu vidéo a fait du RPG sa spécialité avec des séries populaires, dont la nébuleuse Dragon Slayer qui regroupe de nombreux classiques comme Xanadu ou Romancia et dont les plus grands fans connaissent chaque opus par cœur. Il faut savoir que Falcom est un pilier, un vieux de la vieille, présent sur les micro-ordinateurs japonais depuis les années 80. Aujourd'hui, il continue sur sa voie en signant ses productions natives exclusivement sur support PC. Si SquareSoft est indissociable de Final Fantasy, Enix de Dragon Quest, la saga majeure que l'on attache à Falcom est incontestablement celle de Ys. Avec la sortie du sixième épisode, du remake de l'épisode III et bientôt de ceux des IV et V, et la sortie prochaine de Ys The Oath in Felghana (sur PC), une petite rétrospective s'imposait.

Alane Déloné



## The legend of Ys

À la fin de l'année 1986, après la sortie de Dragon Quest d'Enix et de The Legend of Zelda de Nintendo sur Famicom, Falcom, qui commence à se faire une solide réputation auprès des joueurs PC japonais, se lance dans le développement d'un jeu qui reprendrait le système de ces grands titres : le côté Action-Aventure de l'un (Zelda) et le côté RPG de l'autre (Dragon Quest), mais avec une accessibilité accrue pour le joueur. De ce concept naît le projet Ys. Le titre se présente sous la forme d'un Action-RPG vu de haut dont le style graphique n'est pas sans rappeler Zelda. La prise en main est très simple : on avance armé d'une épée sur les ennemis et c'est l'angle d'attaque qui décide de son succès, laissant ainsi le légendaire « bouton d'attaque » au chômage. On retrouve bien sûr le système

d'expérience, d'objets, d'argent propre à tout RPG mais ici, exit les longues listes d'inventaire, tout est réduit au minimum. Cela peut sembler rudimentaire, le jeu n'étant de surcroît pas particulièrement long, pourtant la magie opère : à sa sortie sur le PC-8801 de NEC le 21 juin

1987, le succès est immédiat. Sa suite ne tardera pas à arriver. Il faut savoir qu'à l'origine, Ys I et II n'étaient qu'un seul et même projet, mais au fur et à mesure du développement, il fut décidé de scinder le jeu en 2 pour donner naissance à un deuxième épisode. Le 4 avril 1988,

pratiquement 1 an après Vanished Omen sort le Final Chapter sur PC88 qui se place dans la continuité du premier épisode. Un des points qui marqua sans nul doute les joueurs fut la possibilité à un moment d'incarner une créature et de pouvoir discuter avec les ennemis sortis alors de leur silence coutumier. Les 2 premiers volets représentent donc

### Légende bretonne

Les créateurs de Ys se sont en effet inspirés du folklore breton pour créer ce monument de l'A-RPG. Dans la légende, Ys (ou Is suivant l'orthographe) est une ancienne cité construite dans un polder. On raconte qu'elle était la plus belle ville du monde, et qu'après sa disparition sous les eaux, les gens l'ayant vue ont témoigné pendant des générations de sa magnificence et de sa splendeur. On raconte aussi qu'elle donna naissance au nom de Paris. Car en breton, « pareille ou égale à Ys » se dit « Par-Ys ».

un tout, ce qui explique les compilations (dont la dernière en date est parue sur PS2 en 2003). Idée fort judicieuse puisqu'elle permet de rallonger la durée de vie de l'aventure à une bonne petite quinzaine d'heures. Face à une telle popularité dans le monde du RPG (même s'il s'agit d'un A-RPG), le titre se voit rapidement porté sur consoles de salon, mais la version qui marquera son époque est sans conteste celle de Hudson Soft sur le CD-Rom<sup>2</sup> de la PC Engine regroupant les 2 premiers opus. Le titre représente une belle vitrine pour NEC et sa machine révolutionnaire. Réputé pour ses musiques, Ys profite pleinement dès 89 du support CD avec les thèmes joués en pistes audio. La presse et le public accueillent cette version de Ys avec des éloges et ils restent stupéfaits devant l'ambiance et la qualité des musiques.



La page d'ouverture du premier Ys, sur PC 88.

## Ys III, un mauvais virage?

Si Ys s'est inspiré de Zelda, il va jusqu'à le singer avec Ys III en reprenant le système de scrolling horizontal présent dans Zelda 2. Le jeu gagne en action, mais les fans ne reconnaissant pas leur titre se sentent trahis. Il faut aussi reconnaître que si les compositions musicales sont excellentes, l'animation saccadée du scrolling devient assez usante pour les yeux, et cerise sur le gâteau, le jeu se finit en seulement quelques maigres heures. Les portages de la version PC88 sont nombreux : PC98, X68K, PC Engine CD, MegaDrive, Famicom, SFC, jusqu'au récent remake sur PS2. Ils contribuent à la popularité de la série. Mais se pose la question suivante : quelle route va emprunter Falcom pour la suite ?

## Ys IV, le vrai Ys III ?

Si le troisième épisode propose une aventure sympathique, les nombreux fans pensent que les premier et deuxième opus restent les plus marquants, c'est donc un retour aux sources qui fut décidé pour ce quatrième opus, en reprenant le système de jeu des 2 premiers ainsi que le scénario là où le II l'avait laissé. Pour ce quatrième épisode de Ys sorti en 1993, le projet était de proposer 3 versions de Mask of the Sun pour les 3 consoles de salon : la Super Famicom, la PC Engine SCD-Rom<sup>2</sup> et le MegaCD. Cette dernière fut malheureusement annulée, il n'en reste que quelques pistes audio présentées lors d'une compilation sur CD dans un mook MegaDrive. La version PC Engine quant à elle a pris une légère bifurcation et s'est transformée en un

épisode différent baptisé Ys IV The Dawn of Ys. De Mask of the Sun, il ne reste donc plus que la version SFC et son remake à venir sur PS2 (signé Taito). On ne peut pas dire que cette version SFC par Tonkin House exploite particulièrement le support et elle souffre même de la comparaison avec son faux jumeau The Dawn of Ys. Qu'on ne s'y trompe pas, le jeu reste tout de même un bon titre. Mais le Ys IV qui marquera cependant les fans n'est nul autre que The Dawn of Ys avec ses voix en streaming PCM. Le titre offre des graphismes colorés, des acteurs appliqués dans leur doublage et des saynètes qui renforcent l'ambiance du scénario. Merci encore Hudson.

## Ys Orchestra

Un des points immuables de la saga Ys est la qualité somptueuse de ses musiques, des thèmes qui ont franchi les années et bâti la réputation de la saga au-delà de la sphère des connaisseurs. Pour preuve, les dizaines d'OST et AST sorties au Japon. Pour les 2 premiers opus, on retrouve un talentueux compositeur à l'avenir prometteur, Yuzo Koshiro. Responsable des musiques pour les versions PC88, il tire parti à merveille des voix FM du processeur de la bête et en joue comme d'un instrument de musique. Autre compositrice qui a marqué la saga de son empreinte, Mieko Ishikawa, présente du 1er au 5ème épisode. Son travail le plus marquant restera sans doute les inoubliables thèmes de Ys III.



Quelques uns des nombreux CD audio de Ys.

## Une version SFC qui arrive sur le tard...

L'aventure continue, mais cette fois-ci ce cinquième épisode de Ys se déroule sur Super Famicom. Toujours en vue de haut, on peut désormais utiliser son épée, son bouclier et sauter en utilisant les boutons du pad. Après un brillant épisode sur PC Engine CD, le retour au support cartouche pouvait soulever certaines craintes, surtout au niveau des musiques. Fort heureusement, les thèmes musicaux s'en tirent honorablement et le graphisme, sans pour autant la pousser dans ses derniers retranchements, honore la SFC. De Ys V naît une version plus difficile, nommée Expert, qui reste la version la plus recherchée par les amateurs de la série. Si cet épisode reste une réussite, à l'image de Ys III, il ne mettra pas tout le monde d'accord et sa sortie fin 95 à une époque où la Saturn et la PlayStation commencent à s'implanter fut plutôt discrète. Au grand dam des fans, il faudra attendre plusieurs années avant l'arrivée d'une suite.

### Aventurier sans peur ni reproche

Le légendaire héros à la tignasse rouge, Adol Christin, est un jeune homme qui a dédié sa vie à l'aventure. Adol n'est pas un personnage névrosé mais un jeune homme toujours positif (niais diront les mauvaises langues), curieux, vif et courageux. On ne compte plus les différents illustrateurs qui ont travaillé sur le personnage. On pourrait retenir Amano pour la version X68K du premier opus, ainsi que le travail assez mal reçu d'Akiman pour le remake PS2 (il fut remplacé par un autre illustrateur).



### C'est toujours les meilleurs qui s'en vont...

Après avoir travaillé sur Ys I & II, suite à des conflits internes, la majeure partie de l'équipe de développement quitta Falcom. On retrouvera cette talentueuse équipe dans une autre production signée Quintet et éditée par Enix : Actraiser. Titre brillant sorti dans les débuts de la SFC, Actraiser fait incontestablement partie du patrimoine vidéoludique japonais. A la tête du projet, on retrouve donc le duo composé de Tomoyoshi Miyazaki et Masaya Hashimoto, mais aussi Yuzo Koshiro pour les thèmes musicaux et Ayano Koshiro, sa soeur, responsable du design des personnages.

## 8 années de sommeil, 6ème épisode

Après un repos de presque huit années, Ys revient sur PC en 2003. Si la surprise est assez générale, Falcom, comme d'habitude serions-nous tentés de dire, ne fait pas les choses à moitié et propose non seulement pour les premières éditions de Ys VI la vidéo du All About Falcom pressée en DVD mais aussi un CD compilation regroupant les 5 précédents épisodes dans leur version première. Mais la surprise immédiate

de ce Ys VI, c'est surtout le choix d'un moteur 3D, cette entrée dans l'univers tridimensionnel avait eu de quoi faire sourciller les fans, assez conservateurs il faut bien le reconnaître. Mais force est de constater que le passage s'est fait sans trop de heurts. Certains thèmes musicaux grandioses ne trompent pas, nous avons bien affaire à un véritable Ys dans toute sa splendeur, simple et efficace (le portage PS2 est testé dans ce numéro). La sortie

de Ys VI marque un grand retour en force de la série et par la grande porte, s'il vous plaît. Si l'on additionne les remakes pour la PS2, le prochain Ys sur PC, les différents portages pour portables, après une profonde léthargie, le réveil de Ys s'annonce vigoureux et ne laissera personne indifférent.



Vidéo de Falcom mélangeant clips vidéo et présentation de Ys ainsi que quelques autres classiques de la marque. Pressé en DVD à l'occasion de la sortie de YsVI sur PC.

## Plus vrai que nature

Oui, Ys ne s'encombre pas d'artifices ; là où beaucoup de grands titres n'oseraient pas se mettre à nu en ôtant leurs appareils de fortune et leur maquillage cinématographique, Ys se permet de se présenter dans la tenue la plus simple. En guise de héros, pas de jeunes dans le vent avec de belles coupes de « kakkoi », juste des personnages terriblement attachants. Pas de trame scénaristique alambiquée avec des personnages « dark » et tourmentés non plus, juste un jeune voyageur à la soif inaltérable d'aventure. Non, la saga Ys ne se charge pas de fardeaux inutiles. Elle ramène le joueur à l'essence première du jeu vidéo, celle du jeu, du ludisme, et l'emmène vivre une aventure là où les autres jeux se contentent de la raconter. Ys est tout simplement une ode à la simplicité et un majeur dressé à la sophistication inutile.

## Nihongo wa Wakarahun

Pour les personnes allergiques à la langue japonaise, voici une sélection des différentes versions en anglais de Ys (non exhaustive) :

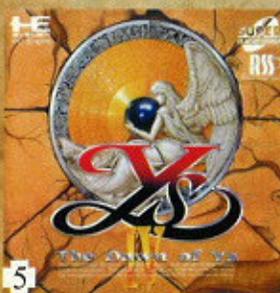
Ys : Master System (existe en PAL), PC Engine CD (Ys Book I&II/US)

Ys II : PC Engine CD (Ys Book I&II/US)

Ys III : PC Engine CD (US)

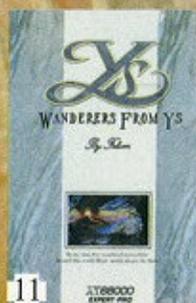
Ys VI : PS2 (US)

Sans compter les traductions que les fans de la série ont rendu disponibles sur le web.



- 1- Spoiler, image de fin de Ys II
- 2- Ys IV The Dawn of Ys avec ses graphismes colorés.
- 3- Un classique de Ys, l'arrivée en bateau (Ys V SFC)
- 4- Ys I (PC Engine CD)
- 5- Le boîtier de Ys IV (PC Engine CD)
- 6- Le remake de Ys III sur PS2
- 7- Ys III PC88

- 8- Adol, les opticiens
- 9- Boîtier de Ys V (SFC)
- 10- Boîtier de Ys IV (SFC)
- 11- Boîtier de Ys III (X68K)
- 12- Ys IV dans sa version refaite en 3D pour la PS2
- 13- Ys V SFC dans sa version Expert.



# Ys

## THE ARK OF NAPISHTIM

— ナピシテムの匣 —

PS2 A-RPG  
Falcom / Konami  
2005

**Ys** n'est pas ce que l'on pourrait vraiment appeler une série « mainstream » connue de tous sous nos latitudes. Dans l'ombre de Zelda, Final Fantasy et autres quêtes aux dragons, la série de Falcom figure pourtant parmi les piliers du genre de l'Action-RPG au Japon. Le nombre incalculable d'adaptations consoles et micro des premiers épisodes donnerait presque le vertige. Ce sixième épisode, après des années de vache maigre, pourrait donc décider un public occidental à s'intéresser de nouveau à l'une des saga les plus captivantes du jeu vidéo « made in Japan ».

Alane Delone

### Des claviers et des souris

Nihon Falcom est un des premiers développeurs sur micro-ordinateurs japonais à avoir remporté du succès avec ses RPG, notamment grâce à la sortie de Dragon Slayer en 1984. Resté fidèle à ce type de jeu depuis une vingtaine d'années et vivant principalement des recettes générées par les licences et autres adaptations/commandes de petits studios japonais et coréens, Falcom se décide enfin en 2003 à donner une suite à l'une de ses plus prestigieuses séries. Sept ans après

Ys V sur Super Famicom, Ys VI développé par la nouvelle équipe interne de Falcom sort sur PC. Le succès est au rendez-vous avec pas de moins pratiquement 500 000 exemplaires vendus, ce qui leur permet de se lancer avec sérénité dans d'autres projets. Tout aurait pu en rester là et Ys aurait pu continuer son petit chemin dans l'ombre des joueurs de jeux japonais sur PC. Mais le destin et Konami en avaient décidé autrement. Menant déjà au Japon une politique agressive d'édition de jeux

venant de petits studios, Konami confie donc la conversion Playstation 2 à ses studios de Shanghai et Hawaï. Mais la plus grosse surprise n'était pas encore révélée à la face du monde. Konami comptait localiser le jeu pour l'Occident ! C'est ainsi que plus de 10 ans après la dernière traduction d'un Ys en anglais (Ys III), la série franchit les frontières du Japon pour arriver aux USA (22/02/05) et ne devrait plus trop tarder à atteindre nos rivages.

### The konami difference

Cette version PS2 diffère quelque peu de l'originale sorti sur PC au Japon. Tout d'abord pour les sprites en pré-rendering qui sont ici en 3D temps réel. On note aussi le rajout de doublage pour l'intégrale des dialogues. Quant aux nouvelles cinématiques en CG, elles attireront peut-être de nouveaux joueurs mais feront vite fuir les fans vers l'option « cheat ». Enfin Konami à rajouté de nouveaux niveaux qui seront bien utiles pour faire du « leveling » : Les Alma trials.



### La légende continue

Contrairement à bien des séries dans le monde du RPG, les épisodes de la saga Ys sont intimement liés les uns aux autres. Ceux-ci racontent les péripéties d'un jeune homme expert en armes nommé Adol « The Red » Christin. Celui-ci démarre sa carrière aventureuse avec le mystère de la cité d'Ys lors de ses 17 ans pour ensuite poursuivre à Celceta dans Ys IV, Felghana dans Ys III (la ville de son compagnon d'aventure Dogi), et enfin Xandria dans Ys V pour fêter ses 20 ans. The Ark of Napishtim se déroule 3 ans après Lost Kefin et on peut constater

qu'il est revenu en Europe (voir encadré) dans la ville de Edis. L'introduction de cette version PlayStation2 démarre alors que nos deux compagnons prennent un repos bien mérité. C'est alors que de vieux amis viennent à leur rencontre dans une taverne. Mais la garde impériale à la même idée et semble en vouloir à Adol. Heureusement, le bateau des connaissances d'Adol n'est pas loin et ils prennent la fuite. Mais l'eau ne semble décidément pas porter chance à notre héros puisque sous l'attaque de la flotte de l'empire Romun celui-ci tombe à l'eau.

Et comme si ça ne suffisait pas, ils sont à proximité du Vortex de Canaan (sorte de triangle des bermudes local). C'est donc tout logiquement qu'il se retrouve happé par les fonds. Le jeu commence alors qu'ils est secouru sur la plage d'une île par deux indigènes qui ne sont pas complètement humaines. En effet, ces créatures qui se nomment elles-mêmes des Rehdan sont pourvues de queues et de fines et longues oreilles. Heureusement, elles ont un lit confortable. C'est ainsi que débute cette nouvelle aventure.

## Ys-chronologie

Les différents épisodes de la saga de Ys reposent tous sur un fond mythologique et religieux qui fait références aux anciennes civilisations qu'aurait connue notre bonne vieille terre. D'ailleurs, les noms des lieux, objets et personnages sont souvent inspirés de noms anciens bien réels. Faites une petite recherche sur « Napishtim » et on reparle tout de suite après.

## Action, 3d et Aventure

Après un repos mérité, nous voilà prêt à prendre le pad pour nous familiariser avec le maniement. Adol est vif, et en ce qui concerne la réalisation elle a évidemment changé en passant de la 2D à la 3D. La plupart du temps nous avons droit à une vue fixe de 3/4 avec plus ou moins d'inclinaison suivant les décors traversés. Au niveau du moteur 3D, cela va du très joli au très épuré. Mais au niveau technique, il est clair que Ys VI n'exploite pas la PS2 à son maximum. Certaines textures n'étant pas aussi détaillées qu'on l'aurait voulu. Le PC à l'avantage. Mais il faut voir que la configuration pour faire tourner le jeu d'une façon fluide est tout autre. Le frame-rate du jeu à 30 images/secondes était le minimum requis et heureusement les ralentissements se font très rares n'entravant en rien la jouabilité. Et si certains puristes regretteront que le titre ne soit pas resté en 2D comme ses ancêtres (ou à l'instar des remakes comme Ys Eternal PC et PS2), il faut noter les efforts de l'équipe pour garder l'esprit de la saga tout en essayant d'attirer de nouveaux joueurs. Au niveau système de jeu, il va falloir s'habituer à deux changements fondamentaux dans cet opus : tout d'abord vous ne pouvez plus sauvegarder quand bon ils vous semble. Il n'y a même plus le quick save à la « Ys V ». Il vous faudra trouver pour le faire de petits autels d'Emel (une sorte de cristal) qui vous redonneront de la vie par la même occasion. Par contre, il est possible de sauvegarder 64 sauvegardes par memory card et c'est fortement appréciable si vous voulez explorer tout les recoins cachés du

jeu. Le second point concerne les boss. Vous ne pouvez plus désormais changer en cours de combat d'accessoires ou d'objet régénérant. Seul le choix des armes sera possible. A vous de bien décider de votre configuration avant l'affrontement sans oublier toutefois de sauvegarder, classique. Les boss dont certains sont très impressionnants au niveau de modélisation et effets appliqués possèdent tous des points faibles, toutefois il vaut mieux atteindre un certain niveau avant de les affronter pour éviter d'y passer des heures. Au niveau maniement, on se reproche de Ys V sans l'utilisation du bouclier adieu donc l'ancestrale technique du « foncé dedans » avec classe. Ici vous aurez donc à appuyer sur un bouton pour donner un coup d'épée et différents combos/attaques sont désormais disponibles. Chacune de vos trois lames acquises lors de l'aventure et qui devront être upgradées par l'ajout d'emels vous donneront droit à terme à des sortilèges d'attaque. En ce qui concerne le mouvement vous pouvez sauter, et même réaliser un saut long pour les petites phases plate-formes (communes à de nombreux A-RPG) qui seront quelques fois frustrantes mais tellement utiles pour trouver des objets spéciaux. L'interface est très simple et vous aurez en permanence à l'écran votre vie/jauge de pouvoir/niveau d'expérience/pièces d'or/emel/objet soignant. Vous n'aurez besoin du menu que pour configurer vos équipements ou pour utiliser des objets spéciaux.

## See you soon

La saga Ys semble s'être enfin réveillée de sa léthargie. Pour preuve la version de Ys VI sur PSP qui ne devrait pas tarder malgré son retard et les remakes PS2 de Ys IV et V (versions SFC) que Falcom devrait sortir au Japon cette année. Sans oublier bien sûr, « The Oath in Felghana » par Falcom lui-même qui pourrait bien être un remake de Ys III avec le moteur du VI sur PC. La sortie de la version console chez Konami dépendant bien évidemment du succès du VI.

## Classique mais efficace

Respectant à la lettre la tradition des Ys, les explorations et combats que va effectuer notre héros vont lever progressivement le voile sur les mystères de la péninsule de Canaan et apprendre à notre Adol national que la ville d'Ys n'était pas le seul endroit du monde où les anciens dieux allés avaient une influence. Si le scénario dans son déroulement est classique, chaque élément va non seulement apporter sa pierre à l'édifice de l'histoire mais aussi à la compréhension globale de la saga. Et là, pour le fanboy de Ys, certains éléments dévoilés seront carrément jubilatoires. Un des points forts

de Ys VI réside dans les ambiances qui sont pour la plupart excellentes. Mixant éléments d'épisodes précédents, mystère, conflits, mythologie, avec une petite pointe d'exotisme à la Grandia (avec tout personnel je vous l'accorde), l'ensemble forme un ensemble cohérent si l'on excepte quelques petites fautes de goût heureusement rares. Et la musique, même si elle reste la plupart du temps assez synthétique et un peu en deca des premiers épisodes y contribue fortement avec des thèmes variés et souvent appropriés. ■

## Halte à la drogue

A côté des choix communs à chaque jeu vidéo, Ys VI propose une option cheat qui vous permettra de valider de nombreux codes avant de commencer l'aventure. Ils vous permettront par exemple d'augmenter votre niveau d'expérience et autres capacités. Mais vous pourrez aussi regarder les cinématiques du jeu ou passer le jeu en mode original PC. Ce qui vous donnera droit par exemple aux séquences animées originales et à l'activation des voix japonaises avec sous-titres (ou non) qui sont bien meilleures que les anglaises. Rien que pour ça, je demande à tout les amateurs d'import de supporter cette excellente initiative de Konami en achetant la version PAL (ou au pire US). Ils ont écoutés les fans, à nous de jouer maintenant.

## Avis

Même si cet épisode n'atteint pas les sommets atteints par les premiers Ys on sent que l'équipe de Falcom a révisé ses classiques et a travaillé dans la continuité de la saga. En tout cas, malgré ses petites faiblesses techniques dans cette version PlayStation2, Ys VI est sans nul doute un des meilleurs A-RPG de ses dernières années (d'ailleurs, je vous conseille de le commencer en mode hard pour l'apprécier à sa juste valeur). On pourrait bien sûr lui reprocher de ne pas proposer de scénario ou de gameplay plus complexe mais c'est justement cette simplicité et sa prise en main rapide qui font son charme et lui permettent de renouer avec les fondements du jeu vidéo. Les joueurs souhaitant vivre une belle aventure sans se prendre la tête avec un système de combat compliqué et qui d'habitude s'endorment devant les tonnes de dialogues/cinématiques apprécieront, c'est certain.



# SQUARESOFT

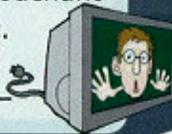
## FINAL FANTASY VII

### HISTORY PART.2 1996-2001 : Playstation Maniax



**A**près avoir sauté quelques numéros pour cause d'actualité chargée, voici la deuxième partie de notre dossier consacré à Squaresoft et plus particulièrement aux diverses anecdotes qui ont émaillé la vie de l'éditeur. Nous nous attarderons ce mois-ci à la transition qui s'est effectuée au milieu des années 90 faisant de Squaresoft un acteur au premier plan dans le divertissement numérique de pointe, touchant ainsi un plus large public.

Par Fab : The world is...



#### « Project Reality »

En 1993, tout le monde a les yeux tournés vers l'avenir et la nouvelle génération de consoles. Sega dévoile sa Sega Saturn et Sony se lance sur le marché des consoles avec sa Playstation. Toutes deux sont capables d'afficher des graphismes en 3D laissant loin derrière ce que peut faire la Super Nintendo avec son Super FX (utilisé dans Star Fox ou WildTrax). Nintendo est en retard sur le plan des technologies 3D et au lieu d'investir des centaines de millions de yens dans de coûteuses recherches, la firme de Kyoto décide de trouver un associé qui possède déjà le savoir-faire nécessaire dans ce domaine. Après un tour des acteurs majeurs du secteur, un deal est signé avec Silicon Graphics, enfant chéri des infographistes qui a vu sa popularité exploser après la sortie de Jurassic Park. Les deux entreprises mettent leurs ressources en commun autour d'un projet nommé « Project Reality » promettant des images 3D s'approchant de ce qui avait pu être vu dans les films comme Terminator 2. Mais le point qui nous intéresse peut paraître anodin pour l'époque, le « Project Reality » utilisera des cartouches qui, je cite, « ont un temps d'accès deux millions de fois plus rapide que les CD-ROM ». Gardez bien cela en tête, nous y reviendrons plus tard.



Le prototype de la Nintendo 64 nommée alors Ultra 64



Quelques extraits de la démo technique de Squaresoft sur Ultra64.



#### Final Fantasy VII sur N64 ?

De son côté, Squaresoft qui a toujours eu pour politique de présenter des jeux aux graphismes à la pointe du progrès s'intéresse de près à la 3D. Durant l'été 1994, peu de temps après la sortie de Final Fantasy VI, la toute nouvelle division Computer Graphics de l'éditeur présente une vidéo censée préfigurer ce que donneront les prochains épisodes de sa série phare en 3D et plus particulièrement sur Nintendo 64. La démonstration ne tourne pas encore sur un hardware made in Nintendo mais utilise une station Silicon Graphics dont les capacités sont proches. On y découvre les personnages de Final Fantasy VI : Locke, Shadow et Terra modélisés en 3D et effectuant quelques courtes actions caractéristiques de la série comme un combat ou un passage à dos de dragon. Les fans attendent avec impatience un hypothétique Final Fantasy VII utilisant ces nouvelles technologies d'affichage permettant une animation exceptionnelle et de nombreux



mouvements de caméra inédits. Mais la Nintendo 64 (ou plutôt Ultra 64, son nom de code de l'époque) est en retard. Initialement prévue pour 1995, la console accuse de lourds retards et Squaresoft qui a fait de gros investissements en station de travail 3D commence à s'impatienter. Il en faut cependant plus pour contrarier aussi rapidement les liens qui unissent Nintendo et Squaresoft depuis plus de dix ans. Le constructeur confie alors au studio le soin de créer un RPG basé sur sa franchise Super Mario Bros. Le titre est le premier jeu du genre à utiliser des personnages en 3D « pré-rendue » afin de créer ses sprites et ses décors. Suivra la même année

un RPG exclusif, Treasure Hunter G, mettant à profit les avancées techniques de Square dans le domaine de la création graphique assistée par ordinateur. Mais tout n'est pas rose dans le business des jeux vidéo et l'arrivée de Sony en décembre 1994 a largement changé la donne. Face aux multiples retards de Nintendo avec sa console 64-bits et au besoin d'expansion, Squaresoft décide de ne plus se consacrer uniquement à un seul constructeur. Le point crucial qui fera basculer Squaresoft dans le camp Sony vient des cartouches utilisées pour la Nintendo 64. Voulaient conserver les juteuses royalties, Nintendo a décidé de garder un format propriétaire très cher à produire et extrêmement limité en taille. A l'heure où les images de synthèse et la 3D prennent de plus en plus de place, Squaresoft est déçu par tant de limitations techniques. Après la trahison de Sony pour le CD-ROM Super Famicom, Nintendo perd un allié de poids dans la course aux parts de marché pour la nouvelle génération de consoles.



**«Square invente l'humain de synthèse : 3DCG»**

En 1998, peu de temps après la sortie de Final Fantasy VIII, Hiro-nobu Sakaguchi annonce son intention de porter sa saga fétiche sur grand écran. Un premier scénario est écrit par le papa de la série en personne et Squaresoft ouvre un énorme studio d'Infographie à Honolulu. On y trouve la crème des créateurs d'images de synthèse, qu'ils soient Japonais, Américains ou Européens, pour y développer le plus impressionnant projet 3D jamais imaginé. Les premières images dévoilées sont au-delà de toutes les espérances visuelles mais l'histoire est des plus vaporeuses. En 1999, le scénario sera entièrement réécrit par un scénariste d'Hollywood sous l'égide de Sony et plus particulièrement de Columbia Pictures. Le film sortira finalement au bout de 4 ans de développement le 13 juillet 2001. Le budget total du film dépasse tous les plafonds fixés par les actionnaires et atteint la somme faramineuse de 137 millions de dollars... Il en rapportera seulement 40 millions. La pilule est dure à avaler, même si les technologies développées par la branche d'Honolulu seront réutilisées pour Final Fantasy X ou dans le court-métrage Last Flight of Osiris (Animatrix). Squaresoft fermera son studio le 4 octobre 2001, rapatriant ses meilleurs graphistes et vendant aux enchères les kilos de stations de travail. Squaresoft est une société encore jeune qui après une expansion effrénée a dû réviser à la baisse ses ambitions dans le monde du divertissement...



1. Square a démontré toute sa maîtrise de l'image de synthèse avec le film Final Fantasy mais défi technique et rentabilité ne sont pas toujours de même.



2, 3. Quelques images de pré production du film Final Fantasy The Spirit Within.

**Playstation Mania !**

Après quelques années de vaches maigres entre 1995 et 1996, Squaresoft lance une grande campagne de développement tous azimuts. Vent de tonnerre au mois de février 1996. Une campagne de publicité envahit les écrans nippons et annonce la sortie de Final Fantasy VII sur Playstation. Bien que très courte, elle dévoile quelques détails concernant les thèmes du jeu et sa date de sortie fixée au mois de décembre 1996. La campagne intitulée « FFVII Shidoh ! » n'aura de cesse de faire monter la pression tout au long de l'année à coup de démos jouables, de reportages sur la création des images de synthèse ou de l'utilisation de la 3D dans les combats. Le titre sera finalement repoussé et sortira le 31 janvier 1997, faisant définitivement pencher la balance pour Sony dans son combat contre Sega et limitant d'autant plus les chances de réussite de la toute récente Nintendo 64 (sortie le 23 juin 1996).

Ne se focalisant plus uniquement sur le RPG et les sous-genres l'entourant, il ne sort pas moins de 15 nouveaux titres sur Playstation en moins d'un an. Et tous les types de jeux sont abordés, à commencer par Tobal n°1, premier jeu édité par Squaresoft sur la console pendant l'été 1996. Le jeu de combat développé par le studio Dream Factory étouffe par la fluidité de son animation mais c'est surtout le CD offert qui fait sensation. En effet, sur cette galette on trouve les premières informations concernant Bushido Blade, un jeu de combat au sabre révolutionnaire, Saga Frontier, Final Fantasy Tactics et surtout une impressionnante démo de Final Fantasy VII. Toujours dans cette optique de diversification, Squaresoft sort une déconcertante panoplie de jeux sous le label « AQUES » pour Advanced Quality Entertainment. Le but d'AQUES n'est pas d'inventer de nouveaux genres de jeux révolutionnaires mais plutôt de reprendre des formules existantes et de les sublimer par le passage à la technologie 32-bits. On trouve, entre autres, un jeu de Mah-jong (Pro-Logic Mahjongg Hai-Shin), un jeu de courses de chevaux (Power Stakes) ou une simulation de baseball (Super Live Stadium). Square AQUES n'ayant pas eu le succès escompté, la filiale sera doucement fermée au courant de l'année 1998. L'arrivée de la Playstation est aussi l'occasion pour Square de ressortir ses grands classiques à moindre frais avec dans un premier temps Final Fantasy IV, V, VI bénéficiant à chaque fois de quelques améliorations comme une nouvelle cinématique d'introduction, voire pour Final Fantasy VI un bestiaire ou des images de production (story-board, artworks...). Diverses

A très bientôt pour la dernière partie de notre dossier sur les dessous de Squaresoft.

To be continued...



L'horloge Moogles offerte avec l'édition collector anniversaire regroupant les épisodes IV, V, VI de Final Fantasy sur Playstation.



box seront proposées regroupant les trois jeux et cette vague de remake sera suivie de près par Chrono Trigger proposant une fin alternative en rapport avec Chrono Cross.

Illustration de Yoshitaka Amano pour Final Fantasy VII.



# MOTOI SAKURABA



Nom : Motoi Sakuraba  
 Date de naissance : 5 août 1965 dans la préfecture d'Akita, Japon  
 Hobbies : Musique et matériel audio  
 Travail : Auteur compositeur interprète  
 Influences musicales : Anciens groupes anglais, rock progressif, hard rock.  
 Travail musical favori : Gikyoku Onsou (son premier album solo après « Déjà Vu »)  
 Travail musical vidéoludique favori : Star Ocean 3

Les musiques de jeux vidéo ont souvent fait l'objet de très peu d'attention dans les années 80, alors que certains compositeurs s'acharnaient à utiliser la quintessence de nos machines fétiches, tout cela pour en tirer quelques « müt, bip » faiblards. Les limitations de l'époque n'empêchaient cependant pas certains artistes talentueux de bercer nos oreilles avec des thèmes qui encore aujourd'hui trottent régulièrement dans nos têtes. Heureusement, les choses sont allées en s'arrangeant au fur et à mesure des années, et certains sons uniques ont pu enfin s'épanouir dans notre pavillon auditif. Si actuellement on décompte un bon nombre d'artistes, il est incontestable que seule une poignée d'entre eux jouit d'une certaine notoriété parmi les joueurs. Après Nobuo Uematsu le mois dernier, il sera question ici d'une autre peinture de la musique vidéoludique, Motoi Sakuraba, que beaucoup d'entre vous connaissent sûrement pour ses travaux sur les Star Ocean, Tales Of et même Mario Tennis. Mais Sakuraba ne se limite pas qu'aux jeux, bien au contraire. Portrait rapide d'un homme aux travaux aussi divers qu'intéressants.



Yamato

## Genèse d'un master...

Beaucoup de monde ne connaît que la face visible de Sakuraba, celle de ses activités vidéoludiques. Cependant, sa carrière ne s'est pas limitée à cette simple facette de son œuvre, il faut tout d'abord faire un léger bond en arrière, fin des années 80 au Japon. La scolarité du jeune Sakuraba est plus marquée par le sport que par la musique ; après avoir pris quelques cours de piano, il continue à se focaliser sur ses activités sportives. Mais son intérêt pour la musique ne le quitte pas et, avant de se présenter au lycée, il investit dans un synthétiseur. Il participera avec des amis à plusieurs concerts tout en continuant le volleyball. Ce n'est qu'à la faculté qu'il s'investira pleinement dans la musique, composant quelques morceaux et jouant beaucoup de hard rock. En 1988 sort le premier album de son groupe, « Déjà Vu », intitulé « Baroque in the Future ». Le disque remporte un grand succès au Japon et il arrive même à franchir les frontières, ce qui est très rare pour un groupe japonais. Fin 89, le groupe se dissout à la surprise générale. Sakuraba entame alors une carrière solo, mais les temps sont durs, et malheureusement son talent et son génie ne lui rapportent pas la fortune.

Mais ce n'est pas tout, depuis quelques temps, le maître s'est également impliqué dans des projets de séries TV, d'animes et même un film d'animation, Blue Remains.



## Les marches de la reconnaissance...

A noter que le maître a fait son retour sur la scène en 2003 avec un concert intitulé « Star Ocean & Valkyrie Profile » dans lequel il a repris pendant 2 heures les thèmes réarrangés des jeux, 2 heures de bonheur pour des fans qui étaient aux anges. Il a réitéré en 2004 avec un concert plus généraliste sur ses œuvres, avec des morceaux de Star Ocean 3 et Baten Kaitos.

Grâce à son style particulier, envoûtant, et à ses rythmes effrénés, nul doute que Sakuraba n'a pas fini de faire parler de lui.



## Le noble chemin des mélodies ludiques...

C'est le début d'une reconversion pour notre artiste qui rentre dans le milieu des jeux vidéo, ayant déjà collaboré avec le studio Wolfteam en 89 pour la musique du jeu Arcusyu, sorti sur Pc88, PC98 et MSX. Dès lors, c'est l'escalade. Jusqu'en 95, Sakuraba ne travaillera que pour Wolfteam avant de s'ouvrir à d'autres entreprises comme Camelot (Beyond the Beyond), Namco (Tales of Phantasia), puis en 96 tri-Ace (Star Ocean). Sakuraba n'a pas cessé depuis cette époque de composer pour tous ces éditeurs. Rien que pour 2005, on lui doit déjà Tales of The World : Narikiri dungeon 3 sur GBA et Duel Master ~Birth of Super Dragon.



## SES ŒUVRES

### Films:

Blue Remains (CG Movie by Gaga Communication)

### Animes:

Genso Maden Saiyuki (TV Tokyo)

Star Ocean EX (TV Tokyo)

### Jeux vidéo :

Kids Station Games (Kids Station)

Duel Masters ~Birth of Super Dragon~ (PS2)

tri-Crescendo (Monolith Software, Namco)

Baten Kaitos ~Eternal Wings and the Lost Ocean~ (GC)

tri-Ace (Square Enix)

Radiata Stories (PS2)

Star Ocean series

Star Ocean (SFC)

Star Ocean Second Story (PS1)

Star Ocean Blue Sphere (GBC)

Star Ocean: Till the End of Time (PS2)

Star Ocean: Till the End of Time: Director's Cut (PS2)

Valkyrie Profile (PS1)

Camelot Software Planning (Sony, Sega, Nintendo)

Mario Golf 64 (N64)

Mario Golf (GBC)

Mario Tennis 64 (N64)

Mario Tennis (GBC)

Mobile Golf (GBC)

Mario Golf: Toadstool Tour (GC)

Mario Golf: Advance Tour (GBA)

Mario Power Tennis (GC)

Golden Sun series

Golden Sun (GBA)

Golden Sun ~Lost Age~ (GBA)

Shining the Holy Ark (SS)

Shining Force III Scenario 1 ~Ohto no Kyojin~ (SS)

Shining Force III Scenario 2 ~Nerawareta Miko~ (SS)

Shining Force III Scenario 3 ~Hyouheki no Jajinguu~ (SS)

Shining Force III Premium Disk (SS)

Minna no Golf (Hotshots Golf, Everybody's Golf) (PS1)

Beyond the Beyond (PS1)

Namco Tales Studio (Namco, Telenet Japan)

Tales of series

Tales of Phantasia (SFC, PS1, GBA)

Tales of Destiny (PS1)

Tales of Phantasia: Narikiri Dungeon (GB)

Tales of Eternia (PS1, PSP)

Tales of Fandom Vol.1 (PS1)

Tales of the World: Narikiri Dungeon 2 (GBA)

Tales of Destiny 2 (PS2)

Tales of Symphonia (GC, PS2)

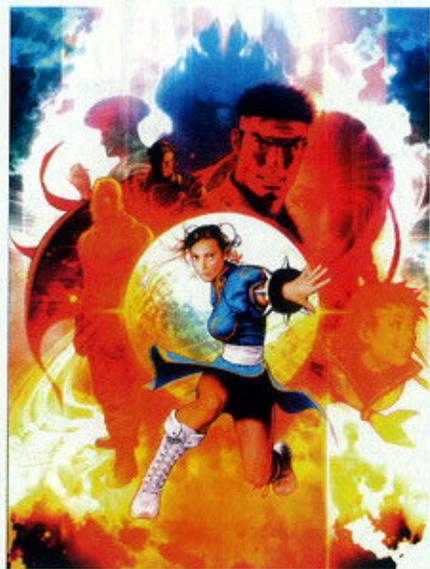
Tales of Rebirth (PS2)

Tales of The World: Narikiri Dungeon 3 (GBA)



## SHINKIRO...

# Mr SNK



Après un début de carrière consacré à la mode, Shinkiro intègre la maison SNK à sa création. Avec un style reconnaissable entre mille, il ne tarde pas à sortir du lot et se voit confier la tâche de donner vie à des séries comme Metal Slug, Fatal Fury, Mutation Nation ou Samourai Spirit.

Un style propre et un coup de crayon qui emprunte les règles de la ligne claire. Héritage du stylisme, mais pas seulement...



Colorex

### L'influence américaine ou la fascination de l'ultra-réalisme !

Photo-réalisme ou ultra-réalisme, deux appellations pour un même combat. Car c'est à des fins commerciales que ces techniques sont exploitées.

Revenons sur la naissance d'un style et parlons un peu d'histoire (1964 - guerre du Vietnam ! Une bande de jeunes est envoyée vers l'inconnu pour tuer des types qu'ils ne connaissent pas. 1977, ces jeunes y sont toujours, et pour les survivants le moral est à zéro). Pour tenir dans cet enfer, seuls de la musique rock et des loisirs de mecs sont là ! Dans ces passe-temps : des cartes à jouer avec des nanas en petites tenues.

Les pin-up, ou les femmes de l'Amérique oubliées ! Mais avant tout un modèle de maîtrise d'illustration. Des cadors comme Norman Rowkell, Frank Frazetta mais surtout Gill Elvgreen explosent sous l'aire pin-up et fascinent Shinkiro. Car, que ce soit pour des dessins coquins ou la promotion d'une boisson gazeuse, l'ultra-réalisme à la fin des années 60 atteint son paroxysme, sa consécration passe par le cinéma et des monstres du genre ne s'en privent pas.

Economiquement beaucoup moins cher qu'une photo, l'ultra-réalisme respecte néanmoins et ne chamboule pas totalement les codes de lecture d'une image naturelle. C'est le compromis idéal, la réalité maquillée et sublimée !

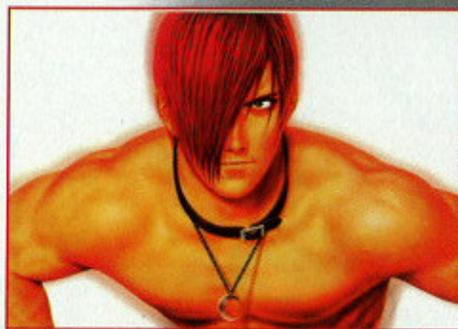
Shinkiro baigne donc dans ces influences et donne naturellement à son travail la puissance héritée d'une génération en or. Gouache et acrylique flirtent avec la perfection sous la main du maître, technique académique de l'anatomie humaine et sobriété dans les proportions. Un peu à la manière d'un John Romita (dessinateur star de Spiderman dans les années 80). Le tout au service et pour le plus grand bonheur de la maison SNK, qui se démarque de la concurrence, aussi grâce à Shinkiro !

Au diable les grands yeux et autres personnages caricaturaux. Shinkiro opte pour le contre-pied et le décalage ! Il offre une richesse et une originalité encore inégalées.



Yves St-Laurent ? Non Shinkiro !

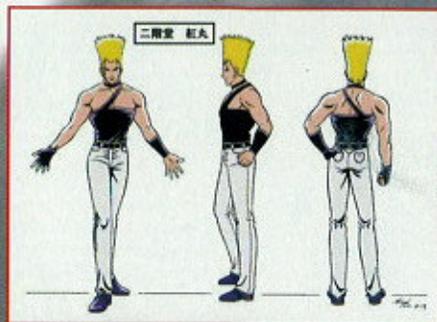
Voilà pour l'inspiration et l'origine de son style. Mais pas seulement, si je pousse l'analyse et me penche sur une ou deux compositions de l'artiste, je remarque que Mr SNK aime la mode



Il était grand, il était beau...

certainement, mais aussi les hommes. Jeunes éphèbes imberbes au torse huilé ont souvent le premier rôle sur les jaquettes de Shinkiro. Cela renforce la différence et apporte là aussi une signature dans le style de l'artiste. Je remarque aussi qu'il fabrique une couverture avec les mêmes règles que celles qui régissent les films de série B américaine. D'ailleurs, on peut y voir quelques apparitions sympas de mes stars favorites, Van Damme ou Seagal pour ne citer qu'eux ! Des caractères célèbres importés du cinéma mais et aussi du manga. Des maîtres du genre là aussi comme

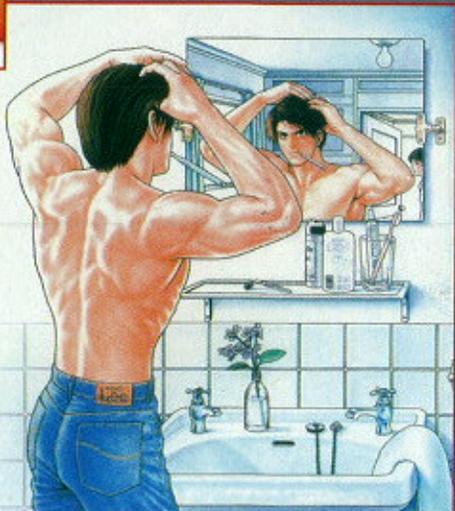
Hirohiko Araki, le papa de Jojo's Bizarre Adventure qui offre l'un de ses plus charismatiques personnages au monde du jeu vidéo en la personne de Benimaru directement puisé trait pour trait de Jean-Paul Polnareff, personnage secondaire de la série. Et cela grâce à Shinkiro et son amour pour la mode ! Passion commune avec Mr Araki.



### La fin d'une époque !

Mais toutes les belles histoires ont une fin et la mort prématurée de la maison SNK force les anciens acteurs des succès passés à se recycler ! Facteurs pour certains, pompistes pour d'autres et raisonnablement le plus souvent chez des maisons d'édition anciennement concurrentes.

Pour Shinkiro, c'est l'éternel rival Capcom, ou «la boîte à idées» pour les intimes, qui propose un nouveau challenge



Il sentait bon le sable chaud !



Les soirées de l'ambassadeur...

au maître : redessiner l'ensemble des gloires de Capcom, ou la revanche sur un passé de frustration pour l'éditeur !

Pourtant la liberté d'interprétation et le défi que cela représente motivent l'homme et jamais beauté du style et perfection des couleurs n'ont eu si beau mariage. La mise en couleur assistée par ordinateur est exploitée au maximum et décuple l'impact de ses chefs-d'œuvre. Il revisite donc sous un angle encore jamais vu les mythes du grand Capcom (Forgotten World, Street Fighter 2...) et

ceux-ci par la même occasion offrent un nouveau visage.

De ses débuts sur Fatal Fury en passant par la saga King of Fighters, Shinkiro en a parcouru du chemin. Les expériences passées ont profité au maître et sa notoriété outre Pacifique gagne en popularité. C'est l'occasion pour Shinkiro de réaliser un rêve d'enfant : illustrer l'homme araignée (dans une série limitée du comics)...

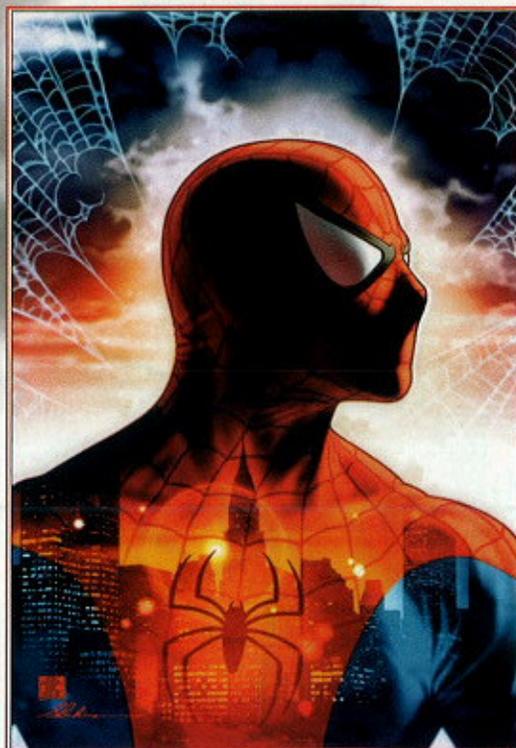
Girls power !!



Il y a une vie après la bagarre.



Et la belle Salma Hayek en guest-star



Dans le prochain numéro, la suite... ou la consécration par l'Amérique...

AMUSEMENT OPERATORS UNION

# AOU SHOW 2005



**C**omme chaque année à la même période s'est déroulé le rendez-vous asiatique et printanier des amateurs et professionnels de l'arcade : l'Amusement Operators Union Show. Organisé les 18 et 19 février derniers au Makuhari Messe Convention Center de Tokyo (où se déroule annuellement le Tokyo Game Show), l'édition 2005 de l'AOU Show s'est révélée sans grandes surprises, malgré un nombre de titres plus conséquent que lors de l'édition 2004. Entre titres déjà présentés avant le salon, mises à jour de produits vendeurs et reprises de concepts qui marchent chez la concurrence, l'AOU cuvée 2005 nous prouve que le marché de l'arcade en Asie (et dans le monde) n'en a pas fini de se chercher, après la longue période d'errance de ces dernières années.



King Karguentah



Différents stands de l'AOU Show (Konami, Atlus, Aruze et Taito).



## SEGA-Sammy

Depuis leur fusion, Sega et Sammy représentent un sacré mastodonte de l'arcade (à défaut de trouver une place stable sur consoles de salon), l'un profitant d'une riche expérience répartie à travers ses différentes filiales (Sega AM2, SmileBit, Sega Mechatronics, Amusement Vision et Sega Rosso), de licences porteuses et de moyens énormes dans le domaine du jeu vidéo en arcade, l'autre assoyant son pouvoir sur le marché des machines à sous.

Comme lors de l'Amusement Machines Show et du Tokyo Game Show, tous deux organisés en septembre dernier, l'événement des produits Sega-Sammy était regroupé dans l'enceinte d'un seul stand dépassant de loin, en termes de taille et de superficie, celui de ses concurrents les plus directs.



ce aux nouveaux lecteurs Sega, plus besoin de monnaie pour jouer.

Cette année, pas grand-chose de neuf à se mettre sous la dent chez Sega-Sammy (à part peut-être l'annonce officielle d'un nouvel opus inédit de la série des Guilty Gear), la majorité des jeux étant soit des mises à jour de titres en vogue, soit des jeux dont la présentation s'est déroulée bien avant le salon et dont la majorité des détails étaient déjà connus.

En tout, une seule vraie nouveauté était présentée lors d'une séance de projection vidéo privée : StarHorse 2 New Generation de Sega. Inconnue hors de l'archipel japonais, la série des StarHorse (sortie en 2000 sur Sega Medal Hardware) fait partie de ces simulateurs électroniques de turf qui font fureur auprès des jeunes salariés mâles de tous âges dans les centres d'amusement nippons. En gros, chaque participant se place devant le pupitre d'un des nombreux postes et peut parier ses medals (des jetons métalliques servant seulement à jouer, n'ayant aucune valeur réelle et ne pouvant s'échanger contre de l'argent ou des prix) sur des courses hippiques virtuelles retransmises sur écran géant (les installations de ce genre nécessitent une salle à part, tellement elles sont conséquentes). Comme pour la dernière version de GI Turf Wild ou GI HorsePark de Konami, le gros plus de cette nouvelle édition de StarHorse sera l'adjonction de nouvelles options pour le jeu en ligne, même si Sega n'a pas précisé les nouvelles possibilités offertes par ces ajouts.

Toujours dans l'univers de la course de chevaux, mais cette fois du côté Sammy, Net Select Kaiba est le prochain produit phare pour le jeu en ligne sur Atomiswave. Présenté lors du dernier Amusement Machines Show, ce simulateur reprenant le système de contrôle

## SEGA Sammy

avec écran tactile introduit par le multi-jeux Net Salaryman Kintaro propose une approche différente de la thématique « course de canassons » puisqu'il ne met pas le joueur dans la peau d'un jockey ou d'un parieur, mais dans celle d'un éleveur. Ainsi, chaque joueur pourra choisir un cheval, le nommer, le nourrir, l'entraîner et finalement le faire concourir dans diverses courses, en ligne ou en réseau, contre les chevaux des autres joueurs du Japon (avec la possibilité d'avoir son nom dans le classement sur Internet des meilleurs haras du jeu).

Toujours dans la catégorie des jeux en ligne, il était possible de trouver chez Sega la suite du jeu de mahjong de Sega AM2, Network Mahjong MJ3, proposant divers ajouts pour contrer l'hégémonie du Mahjong Fight Club de Konami (voir plus loin dans le dossier).

L'autre titre en ligne à succès présenté était World Club Champion Football European Club 2004-2005 qui, comme son long-nom l'indique, représente la dernière version du jeu de gestion footballistique à base de cartes à jouer de Sega. Proposant des joueurs issus de 14 équipes européennes des 4 pays où est sorti WCCF 2.0 (l'Angleterre, les Pays-Bas, l'Espagne et l'Italie), cette version ne représente qu'une tentative, de la part de Sega, de rentabiliser des licences de clubs européens chèrement acquises (grâce à un partenariat avec le géant des cartes à jouer Panini). Pour ne pas trop faire tâche, Sega a pensé doter son jeu d'une compatibilité au réseau ALL. Net, permettant d'organiser des conférences à l'échelle d'une salle, d'une région, ou du pays. Présenté aussi lors de l'AOU Show, Monopoly The Medal (titre temporaire) a fait bonne impression. Basé sur le célèbre jeu de société du même nom, cette version proposera de remplacer vos vieux billets en papier par de jolies medals brillantes. De plus, Sega a eu la bonne idée d'introduire des cartes aléatoires « mini-games » pour pimenter le jeu. Un titre qui aurait sûrement sa place en Occident. Enfin, Sega présentait l'édition spéciale Cycraft (la borne suspendue par vérisins utilisée sur les jeux Club Kart et F-Zero AX) d'Initial D Arcade Stage Vers.3, l'édition 2005 de Sega Golf Club Network Professional Tour (été 2005) qui introduit des changements climatiques et de nouveaux objets pour customiser son avatar, ainsi que la version finalisée de Sangokushi Taisen, le jeu de stratégie en temps réel -dans la Chine des 3 Royaumes- jouable, à la manière de WCCF, avec des cartes à collectionner (dont certaines sont illustrées par des mangakas célèbres tel Hiro Mashima ou Masatoshi Kawahara).

Plus dans les normes occidentales, le stand Sega-Sammy proposait 4 des jeux de combat les plus attendus du marché et donc se révélait, pour les aficionados de baston, une étape importante du périple AOU Show 2005.

Titre le plus attendu de l'année dans les milieux du « versus fighting », Neo-Geo Battle Coliseum (ou Nejibako, comme l'appellent les puristes) était présenté par SNK Playmore en version jouable quasi finie. Ainsi, on apprend qu'il faudra, lors des matchs entre joueurs, éliminer les deux membres de l'équipe adverse (alors qu'en mode 1 joueur, il suffit d'en battre un seul), et que le nombre de personnages disponibles de base s'élève à plus de 35. Sinon, le jeu

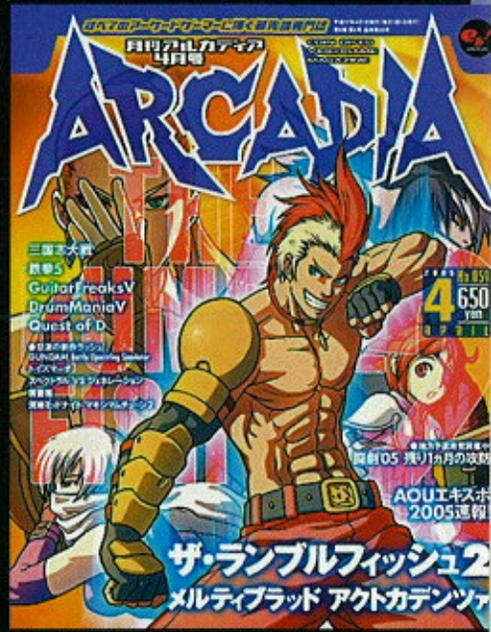
reste toujours une version améliorée et mieux équilibrée de SVC Chaos SNK VS Capcom, proposant diverses options de tags et de nouveaux coups. De quoi tenir toute l'année, en attendant le prochain The King Of Fighters.

L'autre gros jeu de baston du stand n'était autre que la suite d'une des surprises de l'année dernière, The Rumble Fish.

Toujours développé par Dimps (DBZ Budokai, Naruto Narutimate Hero, Saint Seiya) sous la houlette de Takashi Nishiyama (connu aussi sous le pseudo de Piston Takashi, à qui l'on doit des titres comme Street Fighter, Art Of Fighting, ou Samurai Spirits), The Rumble Fish 2 reprend les grandes lignes introduites par son grand frère et y adjoint quelques éléments, dont le plus important est l'apparition de 4 nouveaux personnages : Sheryl, femme assassine armée de fils électriques, spécialisée dans les pièges et les attaques à distances ; Mito, adolescente avec un œil bandé, pouvant switcher entre deux styles de combat (l'un avec des attaques normales et l'autre proposant des rush combos, possibles à enclencher en plein combo) et



Senko No Ronde, le chaînon manquant entre shmup et beat'em up.



The Rumble Fish 2 fait la couverture de l'Arcadia Magazine nippon de mars.



The Rumble Fish 2

armée d'un sabre de kendo qui lui confère une grande portée d'attaque ; Bazoo, un monstre aux membres disproportionnés possédant une puissance de frappe énorme (contrairement à Orville, Bazoo n'est pas spécialisé dans les prises au corps à corps) ; et enfin Lud, personnage vif, puissant, porté sur l'attaque et possédant des attaques upgradables qui raviront les amateurs de gros combos.

Si The Rumble Fish proposait de bonnes possibilités de gameplay, on ne peut nier que le jeu souffrait d'un rythme plutôt lent. Conscient de ce défaut, Dimps a revu sa copie en boostant la vitesse des personnages, en divisant les jauges d'énergie en 3 parties (à la manière des Z-ism dans Street Fighter Zero, ce qui triple le nombre de furies et autres Jolt Attack ou Advanced Attack), en proposant des matchs en un round avec une double barre de vitalité et surtout en introduisant un système nommé Boost Drive qui permet de booster les

capacités spécifiques de chaque personnage (Zen devient plus puissant, Hikari récupère de l'énergie, Orville devient invincible, Garnet et Kaya peuvent voir les points faibles de leur ennemi, ...). En gros, The Rumble Fish 2 (sorti au Japon, le 29 mars dernier) devrait être au premier épisode ce qu'était Super Street Fighter 2 à Street Fighter 2, le même jeu mais avec tellement plus de possibilités qu'il en devient un titre totalement inédit.

Toujours sur le même stand, mais cette fois de Sega, on pouvait trouver deux titres, déjà vus, pour Naomi-GD : le portage d'Ecole de la série de Type Moon, Melty Blood Act Cadenza (sorti le 25 mars dernier), proposant deux personnages inédits (Aozaki Aoko et Kishima Kouma) ainsi que Senko No Ronde (prévu pour avril), le dernier titre de G.Rev qui propose un mix entre shmup et jeu de baston façon Virtual-On.



L'énorme installation WCCF présente lors de l'AOU show.



Star Horse 2, la plus grosse annonce Sega du salon.

## namco

Cette année, le stand Namco faisait un peu pâle figure côté nombre de titres présentés, surtout que des produits comme The Battle Of Druaga ou Cobra The Arcade brillèrent par leur absence. Néanmoins, le stand Namco fut le lieu le plus fréquenté de l'exposition grâce à un jeu surprise : Mario Kart Arcade GP.



Mario Kart Arcade GP fut le plus gros succès du salon.

Chapeauté et produit par Shigeru Miyamoto en personne (créateur de franchises comme Mario Bros., Donkey Kong, Zelda ou récemment Pikmin), ce nouveau Mario Kart est le fruit du rapprochement récent de Namco et de Nintendo (qui donna des titres comme Donkey Konga ou Star Fox Assault, originellement prévu en arcade sous le titre de Star Fox Armada). Reprenant les bases des anciens Mario Kart, cet opus Arcade GP se rapproche de la version Nintendo 64 et propose des courses endiablées avec un seul personnage par bolide. En tout, le jeu proposera 24 courses réparties sur 6 coupes (Mario, Luigi, Wario, Donkey Kong,

Bowser et la célèbre Rainbow Cup), ainsi que 11 personnages aux caractéristiques différentes sous les univers Nintendo et Namco : Mario, Luigi, Princess Peach, Wario, Donkey Kong, Yoshi, Bowser, Toad, Pac-Man, Miss Pac-Man, et Akabei le fantôme rouge (connu en Occident sous le nom de Shadow ou Blinky).

Basé sur la borne de Wagan Midnight Maximum Tunes, Mario Kart Arcade GP proposera la possibilité de faire des sauts en écrasant simultanément les pédales d'accélération et de freinage, d'utiliser -grâce au bouton sur le volant- un item parmi 3 (sélectionnables avant chaque course, parmi 100 items différents à collecter sur une carte magnétique : armure, volant, pneu, clous, bangos, marteau, différents types de carapaces, ...) ainsi qu'une caméra nommée « Nam-Cam 2 » qui permettra de savoir en temps réel qui est qui lors des parties multijoueurs à 4. L'autre ajout de cette version arcade est un système de catch-up nommé « Rubber Band » qui permet aux joueurs trop distancés de gagner de la vitesse et ainsi récupérer leur retard, ce qui promet des courses dynamiques où chaque concurrent aura sa chance de remporter la victoire.

Parmi les autres titres Namco présentés, on pouvait trouver la version medal game jouable à 5 de Taiko No Tatsujin (la simulation de tambourin traditionnel japonais de Namco), où plus on est bon au jeu plus on gagne de medals, ainsi que l'annonce d'un futur Taiko No Tatsujin 7, proposant plus de 70 pistes et prévu pour juillet prochain, ce qui confirme l'extrême bonne santé de la série de Namco au pays du Soleil-Levant. Last but not least, The Idol M@ster (prévu pour juillet 2005) était aussi présent, soit une année

après sa présentation lors de l'AOU Show 2004, et il semble que le jeu ait eu un certain succès auprès des visiteurs puisqu'il fallait pointer pendant 2 heures dans une file d'attente pour espérer essayer la borne. Pour rappel, The Idol M@ster est une simulation de manager d'idole pop nippone, jouable sur écran tactile, où chaque joueur doit gérer une jeune chanteuse (parmi 9 filles différentes) en devenant, à travers divers mini-games, en lui apprenant à chanter, à danser, à passer des auditions et à faire diverses autres petites choses pour espérer la voir briller parmi les étoiles (coucher avec les producteurs n'est hélas pas possible dans le jeu, sinon ça deviendrait trop facile !)



The Idol M@ster, le jeu pour otaku.



Mario Kart Arcade GP devrait être jouissif lors des parties à 4 en réseau.



La version de Taiko No Tatsujin jouable avec des medals.

# TAITO®

Sans conteste le stand le plus intéressant en terme de nouveautés, Taito jouait à fond la carte du Type-X, son nouveau système arcade basé sur une architecture PC. Ainsi, l'éditeur annonçait la sortie prochaine de Battle Gear 4, quatrième opus de la simulation de courses en ligne d'automobiles de marques, qui tournera sur une version customisée du Type-X pourvue d'un affichage en haute résolution sur un moniteur haute définition, ainsi que d'un son en Dolby 5.1. L'autre ajout de cette version est la disponibilité de différents circuits et de marques non asiatiques, afin d'attirer un peu plus le public occidental.

Dans la foulée, Taito annonçait une autre version du Type-X, nommée Nesys TP, proposant une compatibilité avec les écrans digitaux et le jeu en ligne, afin de concurrencer Sega et Konami sur leur terrain. En tout, deux jeux Nesys TP furent annoncés : Usagi Online, un jeu de mah-jong tiré d'une série d'animation (présenté seulement en vidéo) et Harikiri Online Professional Baseball (sorti en mars 2005), simulation de gestion d'équipe de baseball, qui occupait le quart du stand et proposait les



Harikiri Online Professional Baseball proposera des équipes officielles en SD.



### Raiden 3

tout en 3D (avec des effets de caméras dignes d'un Ikaruga ou d'un Zero Gunner 2) dans une ambiance de Japon médiéval ; Zoku Onetami Haiken Final (sorti le 29 mars), multi-games jouables à 4 en ligne grâce au réseau Taito G-Net proposant 4 disciplines différentes (les échecs japonais, la belotte, le Uno et Zoo Keeper) ; Tetris Grand Master 3 -Terror Instinct- (sorti en février dernier), 3ème épisode d'une série connue développée par Arika reprenant le mythique casse-briques d'Alexey Pajitnov,

Tetris. Etaient aussi présentés, sous forme de vidéos, Shikigami No Shiro 3, suite du shmup vertical d'Alfa System et Spica Adventure, un mignon titre d'action plateformes tiré d'un jeu pour téléphones mobiles.

« Votes » où il faudra conquérir le plus d'Etats possible. L'une des grosses nouveautés de Target : Terror est le Justice Mode, niveau de difficulté pour experts proposant la possibilité, lors des parties solo, d'utiliser les deux guns pour shooter à la manière des films de John Woo. Carrément triplant !

L'autre titre de Raw Thrills présenté sur Taito Type-X est l'adaptation du film de Rob Cohen avec Vin Diesel, The Fast & The Furious -Wild Speed- (Wild Speed étant le titre du film au Japon). Développé par la team Cruis'n (Cruis'n USA, Cruis'n World) The Fast & The Furious se présente comme un jeu de courses nocturnes, à la manière d'un Need For Speed Underground ou d'un Midnight Club, proposant 12 circuits situés dans des lieux connus tels que Hollywood ou Times Square, ainsi que diverses voitures de marques (Pontiac GTO, Toyota Supra, ...) proposant 20 niveaux de customisation différents pour chaque modèle.



L'unique image de Shikigami No Shiro 3.



Tetris Battle Gaiden 3

licences officielles d'équipes japonaises telles que les Tokyo Giants, les Seibu Lions, ou les Buffaloes d'Osaka.

Possédant un nombre conséquent d'éditeurs tiers ayant signé pour développer sur Type-X,



Dans The Fast & The Furious, il sera possible de faire diverses acrobaties.

c'est naturellement que Taito proposait un éventail varié de titres de qualité : Raiden 3 (sorti le 1er avril au Japon), de Moss ; Seibu Kaihatsu, suite d'une des séries les plus connues du shmup vertical ; Homura des Coréens de Skonec (Psyvariar 1&2), shoot'em up vertical

Fruit d'une politique d'ouverture sur les marchés hors des frontières de l'Asie, Taito présentait quelques jeux américains plutôt prometteurs. C'est ainsi que l'on pouvait découvrir Akuma des Californiens de GameWax, un gun shoot qui ne casse pas des briques graphiquement mais qui tire son originalité de l'adjonction d'un projecteur holographique disponible sur la borne qui donne l'impression saisissante que les ennemis, majoritairement des ectoplasmes,



Akuma, un jeu qui fait vraiment peur !

sortent littéralement de l'écran. Gun shoot utilisant des acteurs digitalisés, à la manière de Maximum Force ou Revolution X, Target : Terror est le premier titre de Raw Thrills, société formée par des ex-Midway. Grosse parodie, à la manière d'un Team America World Police, du contexte géopolitique actuel et de la politique américaine d'anti-terrorisme, Target : Terror propose de combattre la racaille terroriste à travers 10 missions dans 4 contextes différents (le pont Golden Gate, le complexe nucléaire de Los Alamos, l'aéroport international de Denver et dans un avion de ligne détourné fonçant sur la Maison Blanche), ainsi que 7 niveaux bonus délirants comme un niveau « Electoral



Battle Gear 4 devrait proposer un rendu graphique et sonore exceptionnel.



Target : Terror



Le mignon personnage de Spica Adventure.



Homura des Coréens de Skonec.

KONAMI

Cette année, le stand Konami ne proposait pas beaucoup de nouveautés, la majorité des titres étant des suites ou des mises à jour de jeux à succès. Gros succès oblige, Mahjong Fight Club 4 (sorti en mars 2005) représentait le plus gros titre du stand cette année. Dernière version de la simulation de mah-jong qui cartonne au Japon (plus de 13.000 unités vendues et quelques 300.000 utilisateurs réguliers sur MFC3, ce qui est un record pour un jeu d'arcade), cette nouvelle version de Mahjong Fight Club n'apporte pas grand-chose hormis quelques réglages et la possibilité de connecter 14 bornes en réseau (alors que MFC3 ne permettait de connecter que 8 bornes en link). Toujours dans la collection « upgrade de concept qui marche » : Bishi Bashi Champ Online -Shougeki No Zenkoku Taisen !?- (sorti en mars 2005), dernière version du party-game dérivant de Konami, jouable en ligne grâce au réseau E-Amusement. Wrestle Arena Battle Climax! 2 (sortie en mars 2005), second opus de la simulation de coaching de catcheurs cellshadés jouable avec des cartes à collectionner. Ainsi que Monster Gate Online 2



Dans Battle Climax! 2 il faudra veiller à bien préparer son catcheur avant chaque match. (sorti en février 2005), le jeu d'exploration de donjons jouable avec des medals et qui propose

dans sa nouvelle version un nouveau monde nommé Infinity World et des donjons pouvant aller jusqu'à 100 étages.

Côté jeux musicaux, Konami tente de charmer les plus jeunes en sortant deux titres inédits : le premier, Dance 86.4 Funky Radio Station (sortie prévue pour juin 2005), est un nouveau venu dans la série des Bemani et se présente



Dance 86.4 Funky Radio Station propose un style graphique enfantin et disco.

comme un Dance Dance Revolution avec un visuel proche d'un Pop N' Music. Jouable avec 3 touches alignées au sol, Dance 86.4 introduit un mode « Love » pour tester sa synchronisation avec un(e) second(e) partenaire, ainsi que des items « bombe » censés casser les combos en remettant le compteur à zéro s'ils sont enclenchés.

L'autre jeu présenté est Toy's March (sorti en février 2005), un jeu de tambourin enfantin pompé sur Taiko No Tatsujin de Namco, et proposant une playlist majoritairement composée de génériques de séries d'animation (Mobile Suit Gundam Seed, Full Metal Alchemist, Mazinger Z,...).



Les différents personnages de Toys March rappelleront ceux de Samba De Amigo.



Le barman, les voleurs, sa tante, son amoureux...

Présenté au public sur le stand AMI, Ibara (sortie prévue pour mai 2005), le dernier shoot vertical de Cave a fait son effet auprès des visiteurs puisqu'il s'est classé 3ème au top des titres les plus joués de l'AOU Show 2005 (après Mario Kart Arcade GP et Sangokushi Taisen). Toujours sur le même stand, on pouvait trouver Golf Leader, une simulation de golf avec capteur de mouvement et écran géant, ainsi que Spectral Vs Generation, un jeu de combat 2D plutôt classique développé par les Taiwanais d'IGS (Martial Master, Demon Front,



Spectral Vs Generation propose un gameplay ultra classique.

Do Don-Pachi 2 : Bee Storm) pour le compte d'Idea Factory, reprenant 10 personnages issus de deux séries de ce dernier (Spectral Soul et Generation Of Chaos).

Autres petit distributeur, Able-Corporation présentait Razurugi de Mile-Stone, shump vertical en cellshading proposant un gameplay proche d'un Chaos Field et une thématique

« téléphonie mobile », ainsi que Super Shangai 2005 de Star★Fish, qui est, comme son nom l'indique, un jeu de Shangai.

De son côté, Aruze présentait un tout nouveau produit spécialement conçu pour le marché nippon situé entre le jeu musical et le karaoké. Nommé Type Tunes, la borne propose un clavier à la manière d'un Typing Of The Dead et permet aux joueurs de taper, en rythme et le plus rapidement possible, les paroles de chansons diverses. Aruze étant l'un des plus gros éditeurs japonais, Type Tunes proposera les chansons et les clips de chanteurs japonais connus tels que « The Matsukin Samba II » de Matsuchira Ken ou « Last Song » de l'idole multi-tâches Gackt (vu dernièrement dans le



Ibara, le prochain bijou de Cave

Bujingai de Red Entertainment).

Toujours chez Aruze, on pouvait voir The Labyrinth Of Daedalus, un jeu d'exploration de donjons jouable sur écran tactile, ainsi que des images des adaptations, pas très avancées, des jeux Falcom VM Japan AC et Hero Legend AC.



L'imposant alien de la borne Alien The Medal

Pour finir, attardons-nous sur deux géants de l'arcade présents lors de l'AOU Show 2005 mais qui ne présentaient aucun jeu vidéo (au sens classique du terme) : Banpresto et Capcom. Alors que la sortie de G-B.O.S (Gundam Battle Operating Simulator), le clone de Virtual-On et autre Zoids Infinity reprenant l'univers de la toute première série Gundam, était prévu pour mars 2005, Banpresto a préféré ne pas présenter le titre lors de l'AOU Show (le jeu fut présenté lors d'une conférence privée) pour mettre l'accent sur son nouveau medal game basé sur la série de Monkey Punch, Lupin The Third (plus connu en France sous le titre d'Edgar, Gentleman Cambrioleur). En plus



Golf Leader, ou le golf virtuel en salle.



Spectral Vs Generation

de quelques manèges pour enfants thématiques Anpanman (un super héros nippon à base de pain qui perd ses pouvoirs quand on lui mange la tête !), Banpresto présentait un nouveau jeu de pierre/papier/ciseaux jouable avec des cartes à collectionner, à la manière de DBZ Data Cardass ou Mushi King (tous deux présentés sur le salon), reprenant l'univers de la série d'animation Konjiki No Gash Bell.

Capcom, quant à lui, jouait à fond la carte du medal game en proposant diverses machines utilisant des licences aussi prestigieuses que Alien, Rockman EXE, Super Mario Bros ou le manga Chibi Maruko Chan. Si les Pachinkos Chibi Maruko Chan et Super Mario -Fushigi No JanJanLand- se révèlent classiques, il en est autrement pour les bornes comme Super Mario -Fushigi No KoroKoroParty- ou Alien The Arcade Medal Edition.

« Monstrueusement énormes », les deux bornes représentent ce qui se fait de mieux dans le domaine du medal game, avec écrans proposant divers mini-games repris de Mario Party et la possibilité de jouer jusqu'à 12 personnes en simultané pour le premier, ainsi qu'un alien mécanisé d'une finition exceptionnelle (Ridley Scott et H.R.Giger se chieraient dessus s'ils le voyaient !) et la possibilité de jouer à 16 personnes en même temps. Des données qui expliquent l'énorme succès qu'ont connu les medal games de Capcom lors de cette édition de l'AOU Show et qui annoncent -peut-être- une nouvelle ère pour le géant d'Osaka et pour les salles d'arcade en Asie. ■



Razurugi de MILESTONE a un goût de déjà-vu.



Type Tunes propose deux écrans, un pour les paroles et un pour les clips.

## ...et ses filles.



Une petite sélection de quelques charmantes hotesses de ce salon...



ö\_ö



«Un salon du jeu vidéo sans ses hotesses, c'est un peu comme un routier sans ses posters...»

Luna

## Salim a.k.a. « Le Vautour »... Discipline : King Of Fighters (SNK)

### Cursus « outside the game » :

Bac S et prépare un diplôme d'ingénieur.

### Débuts « inside the game » :

Après avoir fait ses classes sur Street Fighter 2 à l'époque, puis sur Garou Densetsu (Fatal Fury), il commence sérieusement avec KOF 96.

Joueur dit « d'arcade », il fréquente la célèbre salle de Châtelet (Paris), fief d'une partie de la communauté.

### Palmarès :

Champion tournoi KOF 99 au salon de l'ISC, son premier tournoi.

Champion KOF 2000 ex aequo avec Farid

2ème sur KOF 2001

2ème sur KOF 2002

2ème sur KOF NEOWAVE

### Persos fétiches :

Clark Steel et Iori Yagami.

### Attitude :

Joueur instinctif. D'un naturel assez enjoué et calme, il peut se montrer sans pitié face à un adversaire prétentieux et raconter.

### Fréquence de jeu :

S'attardait beaucoup sur chaque nouvel opus de la saga. Au fil des années, éprouve moins le besoin de jouer longtemps car il possède déjà les acquis nécessaires. Joue désormais de façon beaucoup plus mathématique, en cherchant à développer ses persos favoris, plutôt que de se concentrer sur les persos les plus avantageux.

### Technique favorite :

Le « Vol ». Faculté à pouvoir totalement retourner une situation quand tout peut faire penser à l'adversaire que sa victoire est déjà acquise (peu de vie, peu de temps restant...).

### L'avenir :

N'attend pas trop les futurs jeux SNK Playmore. Il jouera certainement au futur Neo-Geo Battle Coliseum mais n'est pas très confiant quant au prochain KOF.

### Sa bête noire :

Bruno Vaysse.

### Meilleur souvenir :

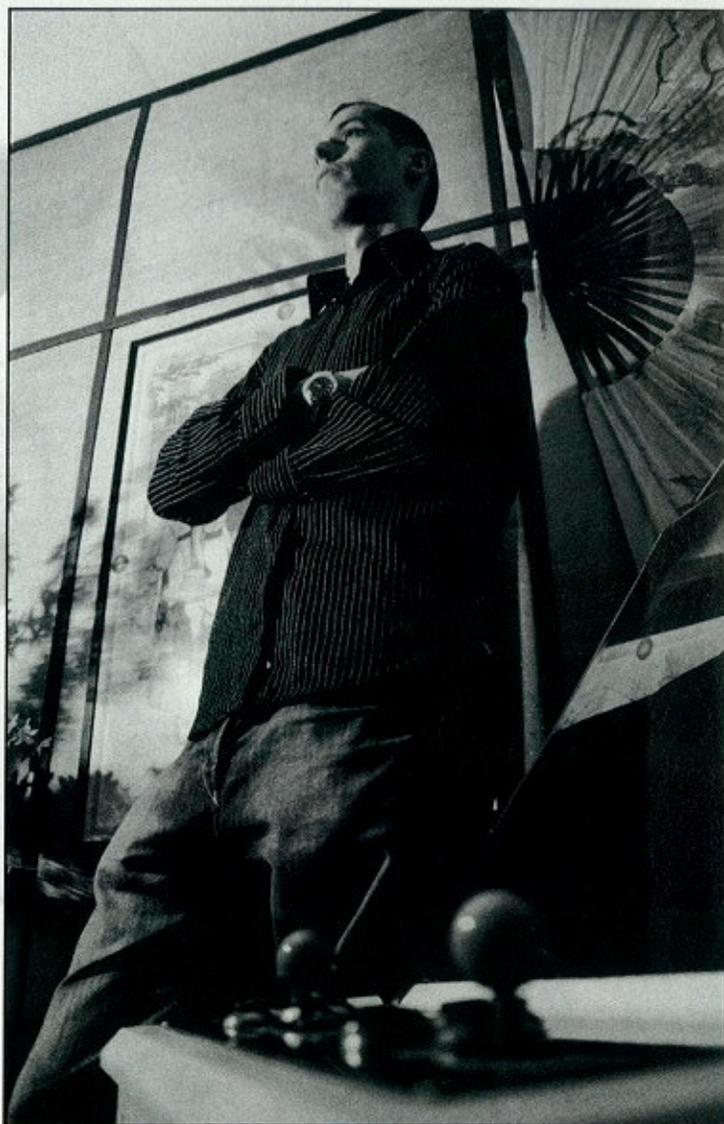
Un tournoi KOF 2000 en team, où il a été confronté en finale à la team Bruno Vaysse - Farid - Fathy. Lui et ses partenaires (Hokuto Youssef, Thara) ont remporté une victoire qui leur est mémorable.

### Ce qu'il aime le plus :

Son sandwich grec (kebab) de Pantin

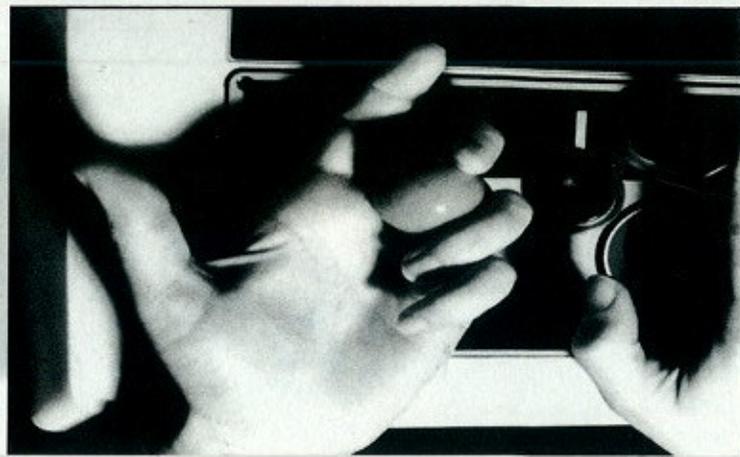
### Ce qu'il déteste le plus :

Bruno Vaysse et KOF 2003.



Bonne humeur et sympathie font de Salim un des joueurs les plus populaires de la communauté KOF de France. Mais derrière cet aspect « bon enfant » se cache un des joueurs les plus redoutables du territoire, également connu en Europe. Depuis quelques années, il a su s'imposer parmi les meilleurs grâce à un palmarès convaincant.

Frionel



## Bruno VAYSSE a.k.a. The Beast of KOF

### Discipline : King Of Fighters (SNK)



**Age :** 28 ans  
**Taille :** 1m75.  
**Dressing code :** Smart gominé.

**Cursus :**  
Niveau Bac, a tout arrêté pour KOF.

**Profession :**  
Pompier de sécurité.

**KOF pratiqués :**  
Tous les KOF depuis KOF 94 jusqu'à celui sur NeoWave.

**Temps moyen passé sur un KOF en période d'activité :**  
7 à 8h par jour.

**Signe particulier :**  
Kyste au poignet.

**Débuts :**  
En arcade sur KOF 94 et 95... puis uniquement sur console.

**Palmarès :**  
Champion de France KOF 94 à 98.  
Champion d'Europe KOF 99.  
1er en équipe sur KOF 2000, 2ème sur KOF 2002.  
1er sur KOF NeoWave.

**Type de jeu :**  
Analytique, mathématique. Bruno aime décrypter le jeu avec une logique digne d'un jeu d'échec.

**Style :**  
Quadrille le jeu, analyse et attend l'erreur de son adversaire. Joueur de distance.

**Anecdote :**  
Par le passé, a démissionné d'un emploi pour préparer un match de défi contre David Taborda, qui le lui avait lancé. Défi gagné...

**Training mode :**  
En solitaire ou avec l'un de ses « disciples ».

**Sa bête noire :** Le stress.

**Attitude de jeu :**  
Bruno, conscient de son image de joueur austère et peu fair-play, dit respecter avant tout le joueur et ne mépriser que les gens qui ne le respectent pas, lui ou son jeu. Durant un match, sa concentration reste sensible à la moindre variation d'environnement et se laisse très facilement influencer par les débordements fréquents du public. Dans ces cas-là, le combattant peut être très nerveux.

**Persos les plus usités :** Choi / Junh / Billy  
**Persos préférés :** Vanessa / Junh / K' Dash

**Technique de jeu particulière :**  
« Strike à l'envers » (retournement de situation, remontée impossible avec un perso)

**BrunoVaysse est le Français qualifié pour le Tougeki (tournoi japonais de renommée internationale) qui reste le mieux placé pour apporter une victoire à la France sur KOF NeoWave.**

H. Falcon.



# FULL METAL ALCHEMIST

**I**l arrive souvent de voir un jeu vidéo décliné en anime ou à l'inverse une série populaire portée sur nos consoles préférées ; les exemples ne manquent pas et parmi les plus récents, on peut trouver Xenosaga, tiré du RPG de Namco et Saint Seiya, adapté lui de la série qui arrive après un sacré bout de temps, quand on ne l'attendait plus. Après, on trouve les projets spéciaux, comme .Hack, qui couple jeu vidéo, manga et anime. Full Metal Alchemist, c'est un peu un mélange explosif avec pour base des jeux signés Square Enix (Final Fantasy, Dragon Quest) et un anime produit par le fameux studio BONES (Wolf's Rain, Rahxephon). Faites mijoter le tout et vous obtenez un repas complet : une série de 51 épisodes, un film à venir pour cet été, 3 jeux PS2, un RPG sur GBA et encore 2 épisodes prévus sur PS2 et Nintendo DS, rien que ça. Ceci dit, bien souvent, quantité ne rime pas avec qualité. Qu'en est-il vraiment pour FMA ? Petit tour d'horizon sur le phénomène qui arrive petit à petit en France.



Yamato

## Il était une fois l'alchimie

L'oeuvre originale, signée de la main du mangaka Hiromu Arakawa, est parue en 2002 dans le mensuel Monthly Gangan Comics. Le succès est bel et bien au rendez-vous et les fans peuvent découvrir la série animée à la rentrée 2003. 51 épisodes seront diffusés pendant une année à un rythme hebdomadaire.

Les frères Elric sont deux talentueux alchimistes, ils peuvent manipuler la matière et ainsi créer des choses à partir de matériaux relativement anodins. Mais la règle d'or est de toujours respecter une

parité entre ce que l'on donne et ce que l'on obtient. Pour avoir transgressé cette règle en ayant utilisé de la matière humaine afin de tenter la résurrection de leur mère, les 2 frères doivent payer un tribut terrible. Alphonse est désintégré et Edward, dans un élan désespéré, sacrifiera une partie de son corps pour sauver l'âme de son frère et la fixer sur une armure d'apparat. Désespérés, les deux frères entament un périple afin de pouvoir récupérer leur corps d'antan. Sur un scénario type quête initiatique, la série nous embarque dans un univers façon 1800, avec une technologie vapeur

mélangée à la magie. La recette classique du shônen est bel et bien là et tout semble fonctionner pour le plaisir des spectateurs.

## Quand Square-Enix et Bandai veulent faire de l'argent facile

Il faut bien avouer une chose, l'univers de la série se prête très bien au genre Action Adventure et autre RPG, tout y est : une quête à rallonge, des méchants très méchants, des gentils très gentils, des retournements de situation, une ambiance et même des combats. La base est là, reste à concevoir les jeux.

### Full Metal Alchemist : Meisô no rondo (sorti le 26 mars 2004)

Premier épisode GBA édité par Bandai, le jeu est un RPG sans surprises de la part de notre cher éditeur au logo rouge. Il faut y faire avec un jeu sans ambition qui se cantonne au strict minimum du RPG. Même si le scénario est original, il pêche par sa lenteur et ses longueurs. L'ennui s'installe très vite même lorsque l'on comprend la langue, et zapper les dialogues devient bien vite une habitude. Si le jeu n'est pas foncièrement moche, il n'est pas vraiment beau non plus, avec des décors classiques et peu détaillés, des zones répétitives et une animation de qualité médiocre. Les combats arriveront peut-être à maintenir votre GBA allumée, ces derniers présentent en effet un système de cartes plutôt sympathique. Chaque carte symbolise un matériau que vous allez combiner avec un autre afin de lancer une attaque plus ou moins violente à votre adversaire. On s'amuse donc à tester différents effets et les combats en de-

viennent plus agréables. Les musiques, elles, restent relativement anodines et on n'aura aucun scrupule à couper le son.

Avec un peu plus de travail, la GBA aurait pu acquérir un bon RPG, mais les standards de Bandai n'ont pas aidé, encore un jeu qui profite de la licence sans véritablement apporter sa pierre à l'édifice.

### Full Metal Alchemist : Omoide no Sonata (sorti le 22 juillet 2004)

Décidément, Bandai est incorrigible. On prend les mêmes et on recommence. Même moteur graphique, même animation, même système de combat, quelques musiques qui changent, et hop, ni vu ni connu, on sort un nouveau jeu en seulement 4 mois, pas si mal, n'est-ce pas ? Sauf qu'il ne faut pas oublier que le jeu a gardé ses défauts, ses avantages (si, si, on peut en trouver en cherchant bien), et son système de combat. Bref, Bandai nous prouve une fois encore qu'il est le roi du recyclage et de l'argent facile. C'est vraiment dommage.



あつしがいれば、いつでもメンテナンスできるじゃない！  
良かったわね、エド

Dites-vous que ça fait une demi-heure qu'on valide le bouton A pour passer les dialogues.

Certains effets sympathiques accompagnent la transmutation, mais le sommeil n'est pas loin...

Voilà la scène d'action de la journée... vraiment soporifique comme jeu.

On en arrive à enchaîner les combats pour tenter d'éviter les phases de dialogue... en vain.



Plus on est de fous, plus on rit. Ici, c'est le fun qui prime.

Le tandem de la mort, prêt à distribuer des baffes en 3D.

La présentation façon manga est un plus sympathique dans la présentation des combats.

### Full Metal Alchemist : Dream Carnival (sorti le 26 août 2004)

Cette fois-ci, Bandai s'attaque à la PS2 avec un jeu de combat. Après nous avoir terriblement déçu avec les opus GBA, on était en droit de s'attendre à un ratage complet. On pourra toutefois se contenter d'un petit jeu sympathique car si Dream Carnival n'est pas le jeu de baston du moment, il a l'avantage de rester agréable pour quelques moments entre amis. Avec un système de combat en 2 contre 2, les affrontements profitent d'une certaine vigueur. Le tout est enveloppé avec des personnages, des stages et des attaques tirés de la série. On trouvera quelques bonus à débloquer, un mode Story attrayant pour ceux qui comprennent le japonais, et une bonne dose de rire si jamais vous avez un Multitap et 4 manettes. Ce jeu a tout

pour plaire à première vue, mais malheureusement, certains défauts nous ramènent très vite à la réalité. Tout d'abord, l'impossibilité de jouer en 1 contre 1 sera plus handicapante qu'autre chose, frustrant le joueur. Le faible nombre de personnage ne suffit pas pour les longues sessions au coin du feu. Les affrontements sont souvent trop brouillons avec un très grand nombre d'effets à l'écran et une caméra qui a tendance à trop s'éloigner du feu de l'action. Le jeu devient vite lassant lorsque l'on enchaîne les matchs et même les bonnes idées sont trop vite oubliées. Avec ses graphismes en cell-shading et son ambiance assez pèche, les fans passeront sans doute un très bon moment, mais il est fort probable que les joueurs classiques retournent vite à des jeux plus techniques.

## Full Metal Alchemist and the Broken Angel (25 décembre 2003 au Japon, 18 janvier 2005 aux USA)

Voici le premier titre de Square Enix sur Full Metal Alchemist, et croyez-le ou non, mais il n'y a pas de quoi crier au génie. On était pourtant en droit d'attendre beaucoup mieux de la fusion entre les deux grands concurrents du RPG japonais. Il faut croire qu'ils ont raté leur danse et que les doigts se sont mal croisés, du moins pour ce jeu.

Le titre est un Action RPG, qui lorgne outrageusement du côté du beat'em all. En effet, il sera ici question de rallier un point A à un point B en tapant sur tout sur son passage. Pour cela, plusieurs options s'offrent à vous. Tout d'abord, les armes : épées, lances, poings, et enfin l'alchimie, arme déjà plus drôle. Les monstres se succèdent jusqu'au boss, qu'il faudra consciencieusement éliminer pour passer au niveau suivant. Le scénario est un spin-off, prenant place entre deux épisodes de la série. Manque de chance, le jeu ne nous laisse contrôler que Edward ; Alphonse, lui, sera uniquement géré par la console, et ce ne sont pas les quelques ordres que vous pouvez lui donner qui arriveront à le faire agir efficacement. Le jeu n'est pas bien beau, mais reste néanmoins fidèle à la charte graphique de la série. Les quelques cut-scenes feront plaisir aux fans, et on se plaira à retrouver l'ambiance de la série. Avec sa durée de vie qui se chiffre entre 10 et 15 heures, le jeu est à destiner avant tout aux fans acharnés de la série, les autres pourront ne pas accrocher au jeu répétitif et pas franchement innovant. Dommage.



Certains passent un très mauvais moment dans les jeux vidéos.

Pour un peu ou oublierait presque que Ed est en train de se battre.



## Full Metal Alchemist 2 : Akaki Elixir no Akuma (sorti le 22 septembre 2004 au Japon, prévu pour cette année aux USA)

Deuxième essai afin de rentabiliser la série, FMA 2 ne change pas trop la donne par rapport au premier épisode. A quelques exceptions près. Tout d'abord, le moteur graphique a subi un léger lifting et cela se sent ; l'apparition du cell-shading fait du bien au jeu, qui en sort plus épuré, et en même temps plus beau, loin de cet aspect froid et douteux qu'avait le premier épisode. Le système de jeu est par contre quasiment identique. Ed et Al gagnent de l'expérience au fur et à mesure des combats tout comme dans le premier épisode et il est possible de les équiper de certains items. Si Square Enix n'a pas changé le concept, ils ont tout de même fait un effort sur l'aspect technique.



Parasol, fontaine, enseigne, etc... Vous avez l'embarras du choix pour taper vos adversaires.



Certains dialogues tentent de reproduire l'humour de la série, mais sans les doublages, la tâche est ardue.

Harmony  
Would that be all?  
I'm kind of in a hurry, so see you!

Dans l'armé, ça ne rigole pas souvent.



ロイ  
...まあ、目撃情報といっても  
確実なものではない。  
顔に傷のある男など、いくらでもいよう。



Pour survivre dans ce jeu, il valait mieux que Ed sache se battre.



Des scènes d'action dignes des films de kung fu de Hong Kong.



Les balles fusent. Qu'importe, une cascade bien arrangée, et hop, le danger est écarté.

L'adversaire n'apprécie pas ce genre de blague, c'est un peu normal.

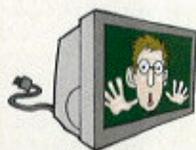


## Conclusion.

En définitive, on peut affirmer sans surprise qu'une fois de plus, les éditeurs ne se sont pas vraiment foulés le poignet pour nous gratifier enfin de véritables jeux à licence. Si certains s'avèrent sympathiques comme Dream Carnival ou Akaki Elixir no Akuma, d'autres comme les RPG GBA restent des purs produits marketing dont le but est bien évidemment de faire l'argent sur le dos des fans. A noter cependant que deux jeux sont actuellement en préparation. Le premier sur Nintendo DS sera un jeu d'action, sûrement une rétrospective de la série à travers des niveaux bourrés d'action. Le joueur devra tracer des cercles de transmutation au stylet, une idée qui paraît intéressante. Le second n'est autre que FMA 3 de Square Enix qui introduira le jeu à deux en écran splitté et un scénario écrit par l'auteur original du manga, un certain gage de qualité. Affaire à suivre donc.

## GUNBUSTER

**C**onsidérée par beaucoup comme la meilleure série d'OVA jamais produite, Top wo Nerae ! reste, près de 20 ans après sa création, une œuvre majeure de l'animation japonaise. La récente sortie du jeu commémoratif sur PlayStation 2 est l'occasion pour moi d'inaugurer cette rubrique aux buts multiples. D'une part, vous faire découvrir de manière succincte une production animée célèbre ou non et, d'autre part, surtout s'intéresser aux divers jeux tirés de ladite série dont sont friands nos amis japonais. Cette rubrique est à géométrie variable et s'étendra, si besoin est, dans les prochains numéros du nouveau GameFan.



Fab

Top wo Nerae ! Gunbuster est une série d'OVA initiée par le studio Gainax à la fin des années 80, dont le but était de couvrir en partie le gouffre laissé par leur premier long métrage : Les ailes d'Honneur. Comme à son habitude d'antan, Gainax a réussi en quelques épisodes à redonner un peu de souffle à un genre bien encombré : la science-fiction et plus particulièrement les productions mettant en scène des robots géants. Gunbuster est original à plus d'un titre. Déjà par ses personnages principaux, là où l'on a l'habitude de trouver une bande de jeunes garçons bouillonnants d'ardeur, dans Gunbuster on découvre

une tripotée de frères jeunes filles au destin troublé. Ensuite il arrive à mélanger avec maestria des thèmes légers et un background scientifique à la limite du compréhensible (la trame se base en partie sur les problèmes induits par la théorie de la relativité d'Albert Einstein). Enfin, sa réalisation exceptionnelle pour l'époque doit beaucoup au vivier de talents made in Gainax avec un Hideaki Anno au mieux de sa forme.

L'héroïne, Takaya Noriko, tente par tous les moyens de retrouver son père, porté disparu après l'attaque de son vaisseau par un monstre de

l'espace. Elle intègre une école spécialisée afin de pouvoir un jour devenir pilote de robot et partir dans l'espace. A la surprise générale et malgré ses mauvaises notes, elle est choisie par l'armée pour embarquer à bord du vaisseau Excellion dont la mission est d'en apprendre plus sur les monstres de l'espace. Robots géants, jeunes filles en monokini et scénario en béton, il n'en fallait pas plus à Top wo Nerae ! Gunbuster pour devenir une série culte. Gainax connu pour son mercantilisme maladif ne s'est pas privé pour servir aux fans toute une série de produits dérivés dont quelques jeux vidéo.



**Denno Gakuen vol.3 Top o Nerae!**  
(NEC PC-9801)

Le premier véritable jeu basé sur Gunbuster sort en 1990 sur PC-9801, il s'agit du 3ème volet de la série de jeu de quizz Denno Gakuen (la cyber-école). Le principe de Denno Gakuen est relativement simple : le joueur subit une série de questions sur un sujet précis, ici l'univers de Gunbuster et les théories scientifiques qui le compose, si il répond bien il aura accès à des photos plus ou moins dénudées de ses héroïnes favorites. Sans jamais tomber dans la pornographie, Denno Gakuen montre une fois de plus qu'il suffit d'émoustiller un peu le jeune mâle pour lui faire acheter n'importe quoi. D'autres épisodes de Denno Gakuen ont aussi été produits sur des thèmes aussi divers que le monde de l'animation, les voitures ou la biologie.



**Top wo Nerae ! Gunbuster vol.1 et vol.2**  
(NEC PC Engine Super CD-Rom)

Quelques années plus tard, en 1992 exactement, la société Riverhill Soft sort coup sur coup deux jeux pour le très populaire format PC Engine Super CD-Rom. Les jeux sont plus classiques et moins fripons, il s'agit d'un banal digital comic où vous incarnez Noriko et devez l'aider à réaliser son rêve. Tirant pleinement parti du support CD, les deux jeux proposent des graphismes et une animation de fort bonne facture. Un must-have pour tous les collectionneurs.



**Gunbuster en Guest-star**

D'autres jeux mettent en scène les personnages de Gunbuster parmi d'autres. On peut citer le célèbre jeu de mahjongg Eva to Yukai na Nakamatachi sorti sur PC, Playstation et Saturn où l'équipe de Top wo Nerae affronte celle de Nadia et Evangelion. Il ne faut pas oublier non plus la titanique série Super Robot Taisen dont certains épisodes comme Alpha ou Dai 3 Ji font la part belle au robot le plus classe de l'animation japonaise.



**Top wo Nerae ! Typing Gunbuster (PC)**

Plus proche de nous, alors en pleine mode des jeux de frappe au clavier, Gainax et Bandai ont sorti Typing Gunbuster. Le principe est simple, vous allez faire face à un certain nombre d'épreuves comme l'entraînement de Noriko, le combat à bord de Gunbuster ou les leçons scientifiques et il vous faudra y faire face en montrant votre habileté au clavier. Certaines épreuves vous demandent même de taper les paroles du générique en rythme, un véritable casse-tête.



## Top o Nerae ! Gunbuster

Le retour des bikinis de l'espace !



CERO  
全年齢  
対象

PS2

Editeur : Bandai  
Date de sortie :  
03/02/2005  
(Japon uniquement)

BANDAI

**A**près cette petite introduction toute en douceur dans l'univers de Gunbuster, le plat de résistance du jour se trouve être le tout récent jeu basé sur Top wo Nerae ! et sorti sur Playstation 2 fin février. Après avoir fait des pieds et des mains pour l'obtenir, il est enfin là dans sa pochette illustrée d'un dessin exclusif du talentueux Haruhiko Mikimoto. Mais comme on dit : L'habit ne fait pas le moine. Reste à voir si ce Top wo Nerae saura plaire à tous les fidèles de sa paroisse.

### Inazuma Kick !

Produit par Bandai et plus particulièrement par le studio Shade (Rahxephon, Sakura Taisen Episode D), cette adaptation de Top wo Nerae mélange deux genres diamétralement opposés. D'un côté, vous dirigez Noriko, l'héroïne de la série, dans un clone de Shenmue mal dégrossi dans lequel il vous faut parler avec un maximum de personnes. Vous disposez d'un certain nombre de points d'action qui vont vous servir à aborder les personnages présents dans l'environnement, grâce à un système de pointeur vous pouvez orienter la conversation en visant d'autres personnages ou objets. Si vous pointez dans la bonne direction, vous allez récupérer des sujets de conversation qui pourront être utilisés pour faire avancer l'histoire. Rien de bien passionnant de ce côté. Les phases d'explorations sont entrecoupées de mini-games permettant de gagner des points d'expérience allant de l'entraînement à la corde à sauter au nettoyage du gymnase, en passant par les éternelles pompes.



Une mini-épreuve qui vous demande de pousser des balles avec votre balai... bof bof

si vous voulez tout voir et tout savoir, il vous faudra recommencer un bon paquet de fois avec un guide sur les genoux.

### Une réalisation bâclée

Top wo Nerae ! étant avant tout un anime consacré aux robots, il eut été criminel de passer à côté d'une simulation de pilotage de ces monstres mécaniques. De ce côté, le jeu s'en sort plutôt bien avec un système dynamique qui rappellera à certains Zone of the Enders, avec des locks sur les ennemis et bon nombre d'attaques spéciales. Cependant la réalisation n'est pas vraiment à la hauteur de ses ambitions et on a du mal à ressentir la férocité des combats tant votre machine semble engluée dans une sorte de gelée spatiale. Car s'il y a bien une chose à reprocher en priorité à ce nouveau jeu, c'est bien sa qualité technique. Entre les décors vides, les textures fades et les personnages à l'animation paraplégique, on a parfois l'impression de jouer à jeu PSOne. Shade a voulu intégrer un moteur de cell-shading mais sa maîtrise aléatoire fait ramer le jeu et donne une impression d'inachevé assez désagréable. Même les fans, pourtant moins intransigeants sur ce genre de détails, seront frustrés par l'introduction calquée sur l'original mais entièrement refaite avec le mo-



1- Rien ne vaut un bon Buster Beam pour faire le ménage  
2- Les Buster machines sont très efficaces dans les dernières missions

teur du jeu. Le charme de l'animation traditionnelle vient du trait et du talent de ses créateurs, chose qu'un moteur polygonal aura toujours du mal à reproduire...

Top wo Nerae ! Gunbuster n'est pas un mauvais titre en soit, le postulat de départ étant ambitieux et à même de faire plaisir aux fans. Sa réalisation bâclée et le manque général de bonnes idées grève grandement son potentiel pour ce qui aurait pu être un des meilleurs jeux à licence de l'année. En définitive, il se place dans la catégorie des produits anecdotiques qui raviront les collectionneurs, les produits dérivés Gunbuster étant particulièrement rares, mais laisseront froids les amateurs de ludisme en général.

#### Points Positifs :

- Enfin un nouveau jeu Gunbuster !
- Le doublage proche de la perfection
- Les scénarios multiples

#### Points Négatifs :

- Gamedesign en manque d'inspiration
- Réalisation à la ramasse
- Pas fun un seul instant...



L'épreuve de la corde à sauter !  
Visez la cible jaune.

Ces derniers ne rendront pas votre héroïne plus forte ou plus agile (son maniement étant proche du fer à repasser sur pattes) mais vous donnera un plus grand choix aux embranchements scénaristiques. En effet, la trame générale du jeu est touffue et



Horreur ! L'introduction, tout en 3D, a été massacrée !

# ECCHI!

## Comment jouer au Strip Mahjong ?

Entrez, entrez jeunes pervers(es) de tous âges, asseyez-vous confortablement, ça devrait bientôt commencer. Pour ce tout nouveau, tout beau GameFan, la rubrique Ecchi revient plus en forme que jamais. Les hautes instances ont entendu vos cris, camarades ! Vous avez bien fait de sortir dans les rues hurler votre mécontentement ! Les remparts ont cédé ! Désormais, deux pages complètes seront consacrées aux jeux coquins ! Et je suis fier d'en être le porte-parole. Le mot d'ordre : y a pas de mal à se faire du bien. Vous êtes prévenus. J'ai longtemps tergiversé à propos du sujet que l'on allait aborder pour cette nouvelle formule.

Je me suis demandé ce que vous, bandes de petits pervers sans nom, voudriez bien pouvoir lire et savoir sur les jeux de fesses. En y mettant un peu du mien (tout en sachant que je suis un gros flemmard), je me suis dit que tenter de vous enseigner les rudiments du strip mah-jong, ça pouvait être finalement assez sympa. On va donc essayer de commencer cela, en se lavant les mains, en se disant tout simplement que le péché originel de l'homme c'est d'avoir cédé aux propositions de la femme, et que si l'on est devenu de vrais pervers, c'est rien que de leur faute !

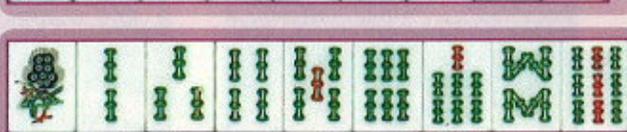
Ichigo



### Tout d'abord, on apprend... les bases



Les Caractères



Les Bambous

#### Les Honneurs simples (Vents)



Les Honneurs supérieurs

Le principe du jeu se rapproche énormément du rami. Le joueur arrange les tuiles qu'il a dans sa main pour former toutes les combinaisons possibles : **La paire** deux tuiles identiques **La suite** trois tuiles de même symbole dont les chiffres se suivent **Le brelan** trois tuiles identiques **Le carré** quatre tuiles identiques

Il faut impérativement une paire pour terminer le jeu. Le nombre de tuiles dans une main ne permet pas de faire que des combinaisons de 3, la paire est donc indispensable, on l'appelle la « tête ». Pour constituer son jeu, chaque joueur prend une tuile dans la Montagne (le tas) et en rejette une dans la Rivière (la table) de façon à avoir toujours le même nombre de pièces en main. Comme elles sont tirées au hasard, il faudra faire très attention à ce que l'on fait. En plus d'être très excitant, le strip mah-jong est un jeu très vicieux. Il faudra calmer ses ardeurs pour jouer correctement.

Maintenant que vous connaissez les grandes bases, vous allez bientôt pouvoir déshabiller les jeunes nymphettes parsemant les jeux, un peu de patience. Le plus intéressant dans une relation pimentée, c'est que justement, elle est pimentée. « On n'a rien sans rien », comme dit le dicton. On va donc rentrer dans le vif du sujet à partir de maintenant. Mal de crâne assuré. Si vraiment ça ne vous intéresse pas, je vous invite à tourner la page de ce pas. Pour remporter une partie, il faudra bien évidemment avoir une meilleure main que votre adversaire. Il faut aussi être le premier à avoir combiné de bonnes tuiles. Pour vous aider dans vos démarches, à tout moment dans le jeu, vous pourrez déclarer votre situation, ou utiliser des méthodes pour arriver à vos fins (gagner et donc voir la dame toute nue !).

Né en Chine, le mah-jong est un jeu très ancien dont les origines remontent à la tradition des cartes à jouer chinoises. Le mah-jong comporte 144 tuiles qui se répartissent entre trois séries (Cercles, Bambous et Caractères), des Vents et des Dragons, et des Honneurs extrêmes (Fleurs et Saisons). Il s'agit d'utiliser toutes ces tuiles pour faire « mah-jong », c'est-à-dire de réunir dans sa main plusieurs combinaisons admises. La première chose qu'il faut assimiler, c'est que le strip mah-jong - le mah-jong version jeu vidéo - n'utilise pas tout à fait les mêmes règles que le mah-jong classique. Ne pensez donc pas qu'après avoir compris les règles du mah-jong cochon, vous pourrez traîner dans les bars pour vous faire de l'argent de poche (souvent, au mah-jong, on mise de l'argent). Tout d'abord pour bien commencer, je vais vous présenter les différentes tuiles.



« Riichi » veut dire que vous n'êtes plus qu'à une tuile de la victoire. Quand vous l'aurez déclaré, vous ne pourrez plus changer de tuiles et devrez attendre la tuile qu'il vous fallait pour compléter votre main. La victoire sera à vous. A noter que vous ne pourrez utiliser le Riichi si vous avez déjà utilisé Kan, Chi ou Pon.



Le « Chi » est une suite qu'on bâtit en prenant une des 3 pièces nécessaires dans le groupe de tuiles défaussé par votre adversaire.



Le « Pon » est un brelan bâti avec une des tuiles prises à l'adversaire.



Il faut déclarer « Ron » lorsque vous êtes sûrs d'avoir la victoire.



Le « Tsumo » est l'équivalent du Ron. Il déclare une victoire, sauf qu'à l'inverse du Ron, il est obtenu car la combinaison gagnante ne vient que de son propre jeu, on n'a rien pris chez l'adversaire.



« Noten » indique qu'il n'y a rien dans la main qui puisse conduire à une victoire, cela ne vaut donc rien. « Tenpai » indique qu'on n'était pas loin de gagner ! C'est donc une main de valeur.

## テンパイ

Le « Tenpai » gagne contre le Noten.

Mais cela ne fait généralement gagner que 1 000 points (ce qui entre nous est déjà pas mal). Rassurez-vous, si vous êtes dans le cas du Noten et qu'il vous reste encore des points, vous pouvez recommencer une partie.

Le « Kan » est tout simplement le carré. Quand vous avez 4 tuiles identiques dans la main, déclarez un « Kan » sinon vous ne pourrez pas gagner. Une fois le « Kan » déclaré, l'ordinateur vous redonnera une tuile comme si vous veniez de piocher, pour toujours conserver le bon nombre de tuiles.

Voilà bande de filous, si vous avez tout compris, vous faites maintenant partie du cercle très fermé des pervers haut de gamme. Vous pouvez vous lancer tête la première dans l'achat de jeux labels jaune et rouge. Bon évidemment, il existe des jeux de mah-jong sur consoles qui ne comportent pas de scènes flattant la rétine masculine. Mais avouez que c'est foutrement moins intéressant, non ?



## Ensuite on applique...



La théorie c'est chouette, mais la pratique c'est mieux (et là je me rends compte que ce que je viens de dire peut être très mal interprété). Des jeux de strip mah-jong, il en existe des tonnes, sur consoles comme dans les salles d'arcade, et les premiers datent même des années 80 (Crystal Gal Mahjong de Nichibutsu en 1985). L'intéressé (pas forcément vous, le pervers de base par exemple) pourra en trouver en forte quantité en se tournant du côté de l'arcade. Les trois sagas les plus connues sont Idol-Mahjong Final Romance de Video System (composée

de 4 épisodes), Super Real Mahjong de Seta (7 épisodes) et Idol Janshi Suchi-Pai de Jaleco (9 épisodes). Ces trois studios sont d'importants acteurs de l'industrie du



Super Real Mahjong 7

slip mah-jong. Il arrive, bien souvent, que certains développeurs de renom se lancent dans la création d'un jeu érotique, en prenant bien garde de ne pas utiliser leur véritable nom (Capcom ou Seibu Kaihatsu pour ne pas les citer), pendant les périodes de crises. Le cul, ça rapporte et à part les quelques studios qui avouent haut et fort et sont fiers de faire ce qu'ils font, il est fort probable que certains jeux soient édités par de grosses têtes de l'industrie (quelqu'un a dit Nintendo ?).



Idol Janshi wo Tsukuchaou



## Et quand on n'a pas compris...

... il faut attendre le prochain volume de GameFan. La prochaine fois, je m'occuperai des gens qui n'ont rien compris à ce que je viens de tenter d'expliquer. A ceux qui veulent voir du nichon, sans faire bouillir leur cerveau, on voyage dans les entrailles du jeu de cul sur arcade avec des jeux cons à la portée de tout le monde. Des jeux comme Gals Panic, Pachinko Sexy Reaction ou encore Block Gal. Des jeux pleins de bonnes choses... Je vous gâte trop quand même !



Idol Janshi Suchi-Pai



Lovely pop mahjong jan jan shimasayo



Super Real Mahjong



Jan Jan paradise 2



Jan Jan paradise

# GAME MUSEUM vol.2

## BIENTÔT EN KIOSQUES



GameMuseum vol.2  
2005

**132 pages entièrement consacrées à l'histoire du jeu vidéo**

Master System, Amiga CD32, NEOGEO, PlayStation, 3DO  
Dreamcast, Lynx, Pocket Station, GameGear, GameBoy...

### Bon de commande Game Fan : Game Museum vol.1

Le volume 1 de GameMuseum n'est plus disponible en kiosques, commandez les derniers exemplaires restants dès aujourd'hui à l'aide de ce bon de commande.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Téléphone \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_

Nombre d'exemplaires  x 6 Euros =  €

Frais d'expédition +4 €

**Total**  €

Mode de paiement  Mandat  Espèce  Chèque  
(à l'ordre de Japan Culture Press)

**Bon à renvoyer à :** Japan Culture Press / J-Ty  
7 rue Mathis 75019 Pa

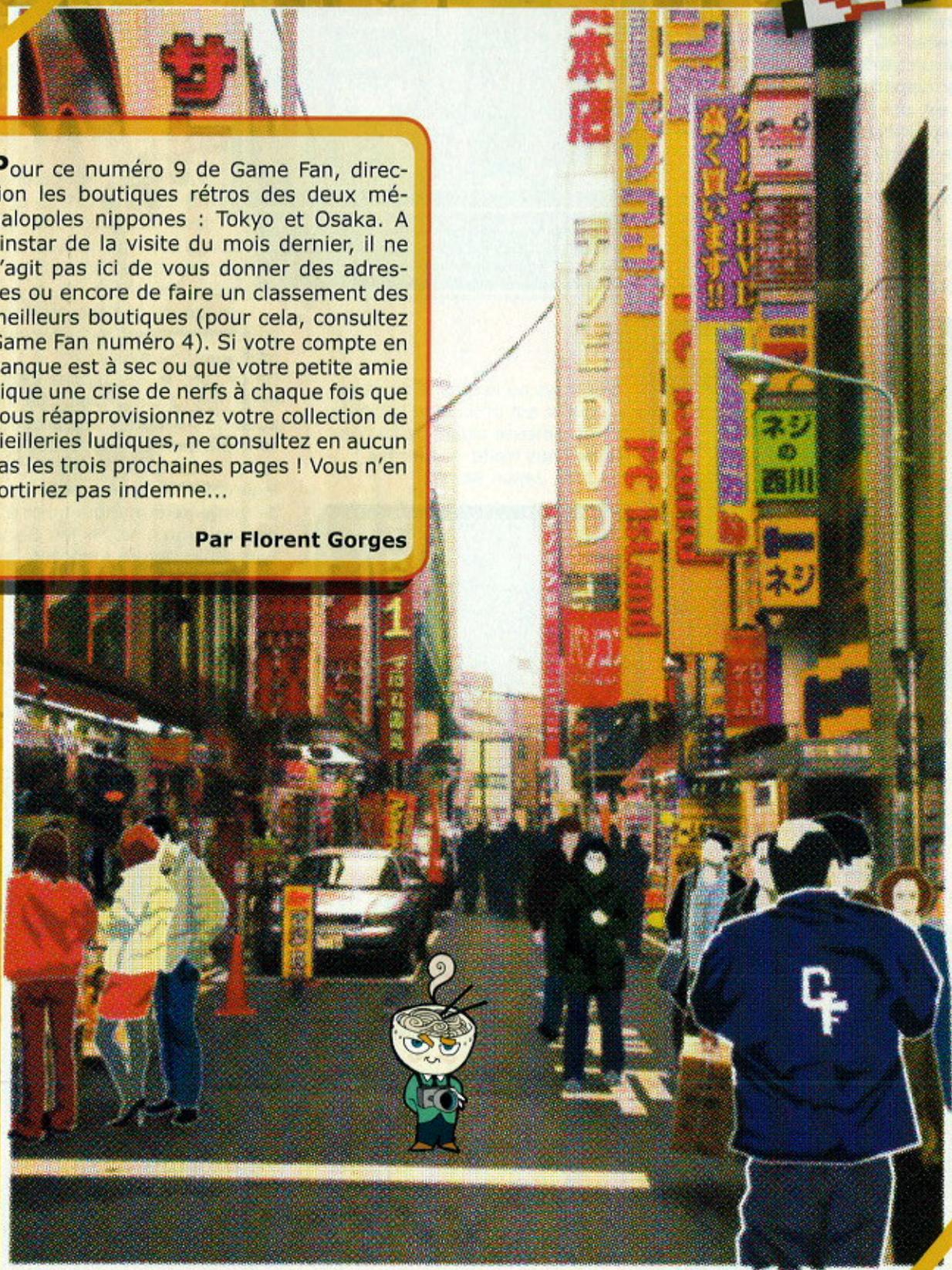


# BALADE AU COEUR DES BOUTIQUES RETRO...



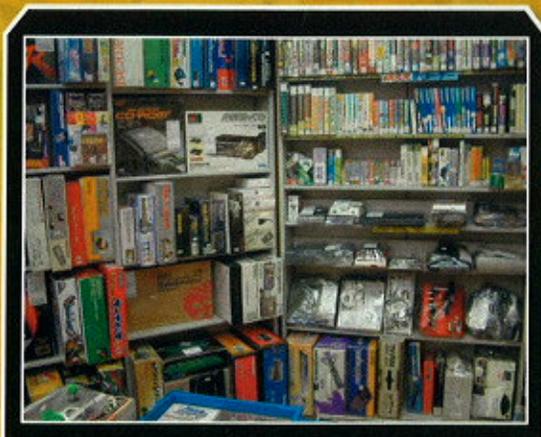
Pour ce numéro 9 de Game Fan, direction les boutiques rétros des deux mégapoles nippones : Tokyo et Osaka. A l'instar de la visite du mois dernier, il ne s'agit pas ici de vous donner des adresses ou encore de faire un classement des meilleurs boutiques (pour cela, consultez Game Fan numéro 4). Si votre compte en banque est à sec ou que votre petite amie pique une crise de nerfs à chaque fois que vous réapprovisionnez votre collection de vieilleries ludiques, ne consultez en aucun cas les trois prochaines pages ! Vous n'en sortiriez pas indemne...

Par Florent Gorges



**LES INSECTES SONT NOS AMIS...**

Avez-vous lu Stupeur et Tremblements d'Amélie Nothomb ? Si oui, alors il y a de fortes chances pour que vous imaginiez les Japonais comme de viles fourmis travailleuses et hypocrites... Une ancienne premier ministre, dont je tairais le nom, avait également au tout début des années 90, souvenez-vous, déclenché un véritable tôle dans les médias nippons en déclarant « le Japon est un peuple de fourmis ». Vous apprécierez la délicatesse et le sens de la diplomatie de notre compatriote politicienne... Certains journalistes nippons ayant l'esprit large et non dénué d'humour avaient cependant trouvé la remarque plutôt flatteuse. En effet, le lendemain, ils s'étaient empressés de raconter



Toutes les consoles exposées sont comme neuves et complètes. Pour les looses elles fonctionnent. Notez au passage les quelques raretés des années 80 (Vectrex, TV Fun etc).

d'un pays où la qualité du service public est proche de l'activité de la fameuse cigale de La Fontaine nous traite de fourmis ! En bref, Japon Banzai !



La megadrive, dans l'armoire au milieu de la photo attire plus les gamers étrangers que Japonais, selon les dires d'un vendeur de cette boutique.

Aussi nombreux soient les défauts de nos amis nippons (eh oui, ne dit-on pas « les insectes sont nos amis » ?), il convient de remarquer qu'ils possèdent une qualité que nous n'avons pas, ou peu, chez nous : le soin.

Oui, les Japonais sont des gens soigneux, méticuleux et extrêmement respectueux. Pour s'en rendre compte, il n'y a qu'à comparer les sites d'enchères nippones et les sites d'enchères occidentales. Alors que d'un côté les jeux d'occasion 8 ou 16-bits sont à 90% en loose (sans boîte, sans notice, juste le jeu quoi !) et avec un auto-

**« JUNK GAMES »**

collant délavé, de l'autre, nous avons une majorité de jeux parfaitement conservés et complets par dessus le marché !

Quiconque (non-japonais) a mis les pieds dans un magasin de jeux rétro au Japon n'aura pu qu'être surpris par l'état des titres et des consoles proposées. Sans vouloir exagérer, il n'est pas rare de se retrouver avec de vieux articles pratiquement neufs.

De ce côté-là, les Japonais sont de vrais maniaques. Dans les boutiques qui rachètent les produits, le contrôle des jeux est draconien. Si la notice de votre jeu PC Engine est légèrement froissée, alors son prix de vente sera pratiquement à 50% de son argus. Votre jeu Saturn a une petite rayure innocente sur sa face de lecture ? Alors il vous sera refusé ou bien, dans le meilleur des cas, racheté pour une bouchée de sushi et vendu dans un bac « Junk Games » (jeux non testés et dont l'état de marche n'est pas garanti...) à quelques centaines de yens.



Qui n'a jamais rêvé d'avoir une maman vous accompagnant dans les boutiques rétros ? La mienne n'a jamais voulu me payer ne serait-ce qu'un mag de jeu...



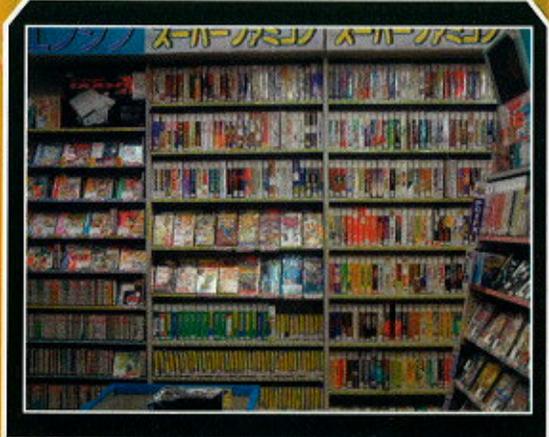
Les prix sont parfois démentiels (plus de 100.000 yens pour un G&W Crystal Screen).

dans leurs colonnes : « Jean de la Fontaine n'était-il pas Français ? Contrairement à Madame Cresson (NDFLO : oups, je l'ai dit !), tous les Japonais connaissent par coeur la célèbre fable « La Cigale et la Fourmi ». Il est donc plutôt flatteur que la Ministre d'un pays ravagé par des grèves incessantes et endémiques,



Au Japon, la Dreamcast a déjà sa place dans les boutiques rétro... Par contre, aucune trace de Playstation...

En plusieurs années de collectionnisme, je peux vous assurer que l'essentiel de mes achats rétro se sont faits dans ces cartons « Junk » et que je n'ai jamais eu un seul problème ! Il m'est même parfois arrivé de dénicher de très jolis titres à des prix inimaginables sous prétexte que le CD était un peu rayé... (un Dracula X sur PC Engine CD pour 200 yens, qui dit mieux ?)



Les boîtes sont dans un état exceptionnel. Les jeux sont classés par ordre kanaïtiques (alphabétique version japonaise).

Le quartier de Nipponbashi à Osaka est en passe de devenir l'une des Mecques du collectionneur de jeu vidéo au Japon.



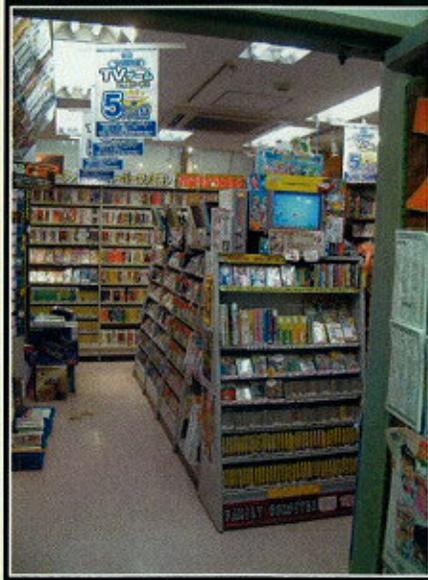
possible de s'approvisionner en vieux jeux dans un grand nombre de boutiques d'occasion pour des prix souvent dérisoires. Mais dès 2002, les médias nippons commencèrent à traiter de la 8-bits de Nintendo et par la même occasion de l'histoire des jeux vidéo dans son ensemble. La firme de Kyoto, de son côté, lançait de très vastes opérations destinées à raviver la flamme Famicom dans le coeur des premiers gamers. 20 ans au Japon, c'est l'âge de la maturité et ce passage vers l'âge adulte est fêté en grandes tongs. La communication de Nintendo fut puissante et extrêmement efficace. La poudre ne tarda pas à prendre feu et c'est un véritable ouragan « rétro » qui s'abattit sur le Japon. Des dizaines de milliers d'anciens gamers, pris de nostalgie, rebranchèrent leurs consoles et envahirent les boutiques de vieux jeux. Les prix ne tardèrent d'ailleurs pas à grimper en flèche, au grand désespoir des véritables collectionneurs dégoûtés par cet engouement soudain. Même si le retrogaming au Ja-

## « RETROGAMING »

pon reste intéressant (rapport qualité-prix et surtout quantité) pour un occidental, sachez cependant que les prix se sont envolés en l'espace de deux années.

Il est vrai que ce phénomène du retrogaming tourne essentiellement autour de la Famicom mais les autres consoles ne sont pas pour autant oubliées. La Super Famicom occupe une confortable deuxième place. Les autres bécanes? La PC Engine fait toujours office de console pour collectionneurs et la moyenne du prix de ses jeux reste toujours assez élevée. Les consoles de SEGA,

La boutique Trader2 à Akihabara. Assez chère mais l'une des plus intéressantes à visiter. Ne serait-ce que pour le nombre imposant de collectors exposés.



## RETROFOLIES...

Vous n'êtes désormais plus sans savoir que depuis quelques années sévit un véritable phénomène mondial du « retrogaming ». Même s'il est plutôt difficile de savoir où ce phénomène a débuté et pour quels motifs, le cas du Japon nous semble plus simple à cerner. Il trouve sa véritable source en 2002, l'année précédant l'anniversaire commémoratif des 20 ans de la Famicom. Jusqu'alors, il est vrai, il était



Un mur de looses famicom... Avec tout ça, il y a peu de chance pour que vous ne trouviez pas le titre qui vous fait envie...



La PC Engine n'est pas oubliée. Cette console possède d'ailleurs la ludothèque la plus « simple » à collectionner. De part son format pratique ainsi que par la quantité abordable de jeux (environ 300 pour les Hu-cards).

elles, n'intéressent qu'une petite partie de cette population de nouveaux collectionneurs. La série des Sega Mark n'attire quasiment personne mais la Megadrive jouit d'un succès honorable (rien de comparable cependant avec l'Europe ou bien les Etats-Unis).

Dans les médias, plusieurs émissions de télévision furent consacrées à l'histoire des jeux vidéo, tandis que dans la presse, ce ne sont pas moins de 4 *mook* sur les meilleurs jeux des années 80 et 90 qui furent publiés chez tous les marchands de journaux. Sans oublier les magazines spécialisés comme « Continue » ou encore « Used Games » qui n'ont jamais été aussi populaires. ■

## FINAL FIGHT CHARACTERS

Oresama



Succès populaire des salles d'arcade du début des années 90, Final Fight reste une pierre angulaire du jeu de baston, du beat'em all comme on dit dans le milieu. Et pour sûr, aujourd'hui encore, vous pouvez demander à votre concierge qui habite au rez-de-chaussée ou à votre voisin Isidor, ils connaissent Final Fight. Il faut dire que ce titre pourrait être considéré comme patrimoine culturel tant il est représentatif de toute une époque. Les années 80 en Amérique c'est ghettos, rock stars, pro-wrestling et films hollywoodiens : l'univers de Final Fight en est le parfait patchwork. Origines d'un jeu de baston culte, aux références qui sont le symbole de toute une génération.



Initialement développé comme une suite au premier Street Fighter (1987), le projet Street Fighter '89 a finalement abouti à celui que l'on connaît, celui de Final Fight. Plus que sa jouabilité parfaitement calibrée, c'est surtout l'ambiance générale qui ressort du jeu qui en fait un titre remarqué dans les salles d'arcade. Les inspirations, hommages ou plagiat, sont nombreuses dans le titre de Capcom et sont toutes propres aux clichés des années 80. La référence la plus évidente sera Streets of Fire, film du début des années 80 dans lequel le solide Michael Paré incarne le personnage principal, Cody, dont la fiancée jouée par Diane Lane se fait kidnapper par un gang de rockeurs.

L'histoire se déroule évidemment dans des décors sales et mal famés et on y retrouve donc les bases du titre de Capcom. Mais Final Fight est rempli de références, jusqu'aux noms de certains personnages qui proviennent d'un petit restaurant à proximité des locaux de l'entreprise Capcom.



D. Lane



M. Paré

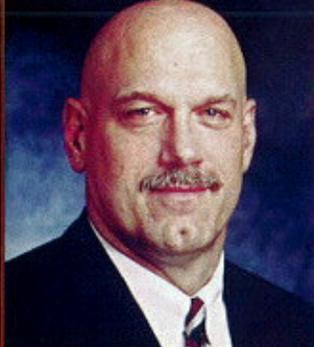


Lorsqu'on pense aux personnages de Final Fight, on pense en premier à l'imposant Haggar, ancien catcheur devenu maire de Metro City. Cela pourrait sembler invraisemblable et n'être que le scénario d'un jeu vidéo, mais il s'agit bel et bien de la vie d'un homme, celle de Jesse Ventura, un ancien catcheur célèbre reconverti dans la politique.

Haggar



J. Ventura



# RETRO FANS-CHARACTERS ORIGINS

Les exemples ne s'arrêtent pas là : deux des ennemis récurrents du jeu, Axl et Slash, sont les copies conformes de Axl et Slash du groupe Guns'n Roses.



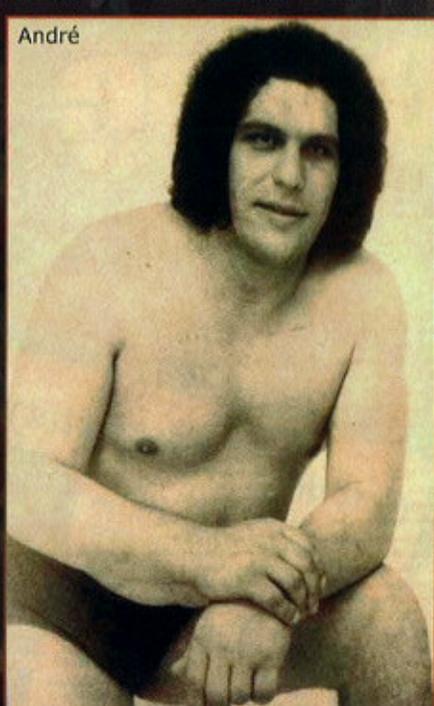
Autre personnage, l'impressionnant Abigail, boss que l'on affronte vers la fin du jeu et qui n'est autre que King Diamond, chanteur du groupe Mercyful Fate. Le nom choisi dans le jeu, Abigail, est emprunté d'un des albums du groupe.



Capcom ne va pas seulement chercher dans les registres cinématographique ou musical, mais aussi dans ses propres succès d'arcade. Par exemple, Two P., une petite frappe qui est en fait un clin d'oeil au deuxième joueur de Forgotten Worlds. Mais s'il y a un personnage qui marquera les fans, c'est Andre, un géant que l'on retrouvera même dans Street Fighter III (sous le nom de Hugo) et dans SNK VS Capcom Chaos. Il s'agit ici d'une star du catch connue sous le nom de André The Giant (la prononciation japonaise de André donne « andore »), un colosse de plus de 2 mètres de haut qui a connu la gloire en WWF dans les années 80.



Avec tant de références, Final Fight n'est donc pas seulement un extraordinaire jeu de baston, mais aussi le souvenir indélébile de toute une génération, celle des années 80, qui a grandi avec Magnum et Cocoricoboy. C'est un vestige inoubliable, une oeuvre intemporelle. Et puis avec toutes ces informations, voilà de quoi briller devant votre concierge Josseline qui n'attendait qu'une seule chose : que vous l'abordez.



### Anecdotes vidéoludiques

Attention ! Ces informations ne vous sauveront pas en cas de crash d'avion. Ni reprises, ni échangées, ni remboursées

#### Chrono Trigger Prototype

La première version de Chrono Trigger dévoilée plus d'un an avant la sortie du jeu dans le magazine The Super Famicom était bien différente du jeu final. Si certaines différences sont minimes (effet de transparence sur les nuages, couleurs de certains sprites) d'autres le sont majeure. La carte par exemple n'a rien à voir avec la version finale et certains palais ont même disparu. Comme toujours dans un projet aussi énorme, le développement a subi de nombreuses évolutions et déjà à l'époque les photos étaient léchées pour leur diffusion dans la presse.



#### GameGear Smoked Type



Encore plus rare que la fameuse GameGear Blanche, voici la GameGear version Smoked Type quasi-introuvable aujourd'hui.

#### Pikmin Sculpture

Vous vous souvenez de l'illustration ornant la jaquette de Pikmin 2 ? Elle mettait en scène des petites sculptures de Pikmin qui sont l'œuvre de Yamaguchi Kou. L'homme n'est pas inconnu des équipes de Nintendo, c'est lui qui avait sculpté les jolies voitures de Wild Trax (Stunt Race FX) sur Super Famicom et le héros de 1080° Silver Storm sur GameCube.



#### Le film Gradius !



Dans un jeu de Konami sur Megadrive, lorsque l'on rentre un certain code dans le menu password et que l'on choisit l'enregistrement du film Gradius. Serait-ce pas un peu mégalomanie ?

#### Le film Metal Gear

Pour continuer dans les films de jeux Konami cachés dans leurs productions maisons. Il est possible dans le célèbre jeu de drague Tokimeki Memorial 3 d'emmener votre future conquête au cinéma voir différents films dont un film Metal Gear. Dans le même jeu, il est possible de monter une maquette Vic Viper pour décorer votre chambre. Dans Tokimeki Memorial Girl's Side, il est même possible d'acheter un déguisement d'Alucard pour aller à vos rendez-vous (vous incarnez une fille dans cet épisode...)

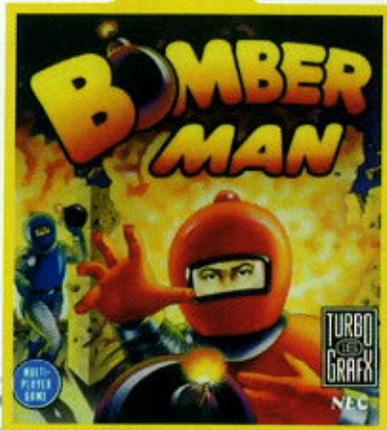


## TOP TEN spécial

« Les jaquettes les plus kitch »

# TOP 10

1

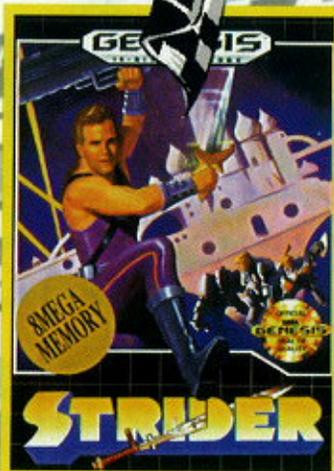


Ayant reçu au moins deux mails et une lettre de menace suite au premier Top10, la rubrique se devait de revenir pour crier haut et fort sa différence dans un monde qui ne veut pas d'elle. Ce mois-ci se sont les pires jaquettes de jeu vidéo qui sont à l'honneur. Face aux images placées subtilement ci-dessous, vous ne pourrez que pleurer (de rire ou de tristesse). Une page que n'aurait pas renié Charles Ingalls.



Bruno

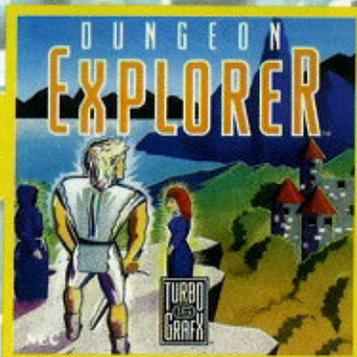
2



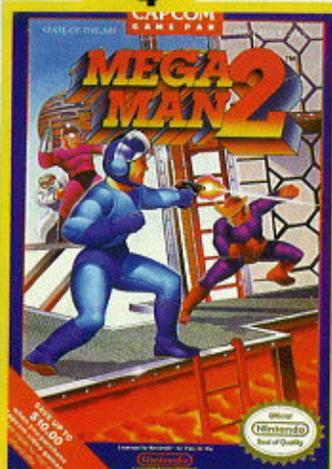
## CLASSEMENT

- 1- Bomberman sur TurboGrafx
- 2- Strider sur Genesis
- 3- Dungeon Explorer sur TurboGrafx
- 4- Mega Man 2 sur Nes US
- 5- Dino City sur Super Nes
- 6- Guardian Heroes sur Saturn US
- 7- El Viento sur Genesis
- 8- Electrocop sur Lynx
- 9- Phalanx sur Super Nes
- 10- Black Belt sur Master System

3



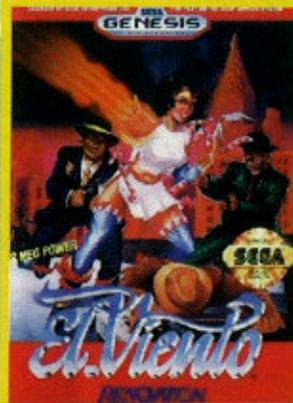
4



6



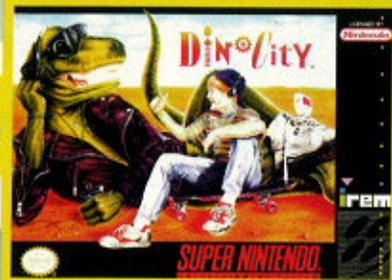
7



8



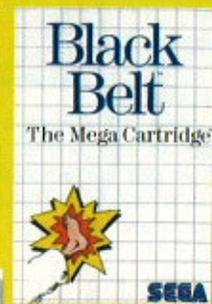
5



9



10



# LUNAR

## The Silver Star Story

### Le Manège Enchanté selon Game Arts

Marre de promener votre chien à minuit et des prises de risque abusives si sympas pour nos bêtes adorées ?

Marre des yeux blasés de votre petite amie de circonstance, dans ce resto mal choisi ?

Envie de contrées enchantées ?

De belles natures verdoyantes ?

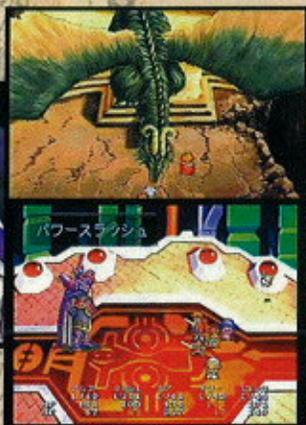
De quêtes épiques et d'une Porsche 944 Turbo ?

Oubliez la Porsche, enclenchez Lunar Silver Star Story et passez du côté planant et lumineux des choses...

H. Falcon

Voilà donc un patchwork de magie, d'étoiles filantes et d'enchantement sur fond d'Heroic Fantasy, où les ados sont braves et asexués et peuvent sécher les cours sans soucis car c'est pour le bien de l'humanité... La chaaaance (notez l'excuse)... !

Je vous donne dix minutes de jeu avant de faire couler vos premières larmes de candeur et de béatitude



ludique, devant la scène anthologique de la rencontre entre Lunah, punk péruvienne sympa sur son rocher perchée au milieu d'un étang et Ahrès, djeuns de son village tout désigné pour la grande aventure... T'attarde pas petit, même si c'est clair que l'instant

est des plus charmants et enchanteurs. Le thème musical notamment et la voix aérienne de la donzelle esseulée sont un régal. Le tout accompagné d'une ocarina aussi harmonieuse qu'un joueur de flûteau et sa tranche de jambon le long d'un ruisseau espiègle.

Lunar, c'est ça. De l'air pur en haut des montagnes, une ambiance de dimanche matin avec l'ami Ricoré, des persos kawaii, du bon sentiment, une aventure simple avec tous les ingrédients du genre parfaitement dosés : Ahrès, jeune éphèbe, suit les traces des grands chevaliers d'antan qui ont rétabli une paix très approximative après un dur combat mené jadis contre les pas beaux toujours avides de pouvoir et de conquêtes sur nos pauvres âmes médiévales et tranquilles. Mais pour quoi faire, au fait ? Le blé ne poussera pas plus vite et les fées ne se donneront pas plus facilement... Bref, tout irait bien si cette paix, aussi fragile que 5 kilos de linge blanc lavé à 60° avec un jean black black oublié au milieu (ah, y a du vécu), n'était pas ébranlée par la réminiscence d'une sorcière sexy (les pires) aux pouvoirs employés à réveiller les vieux démons endormis plutôt que faire en sorte que nos villes soient propres et sécurisantes. Dans votre quête initiatique pour devenir, au choix, le nouveau Dragon Master ou le nouveau Sarkozy, vous rencontrez sur vos chemins hasardeux des protagonistes pittoresques et pleins de vie... Faut se méfier des nouveaux amis, ils vous entraînent souvent en rave party jusqu'au surlendemain, jour de votre entretien pour ce taf stylé et standing dont vous rêviez.

Vous l'avez compris, dans Lunar Silver Star Story, on est bringuebalé d'un bout à l'autre de la carte, en passant par tous les environnements, même celui du petit



Hey! You're good! He WAS Dyne's Monument planning adventure with Ramus!



Dragon Healing



Hey, Alex, did you hear that? He called us "adventurers!"

café perdu au fin fond du Périgord et bien tendu si vous n'êtes pas de la zone...

En tout cas, c'est chatoyant tout au long de la trentaine d'heures de jeu que vous propose ce conte féerique saupoudré de nombreuses scènes cinématiques en full motion video, histoire d'ajouter un petit côté animation jap des plus appréciables. La progression est plutôt facile et, bien que linéaire, on ne s'ennuie jamais.

Lunar Silver Star Story brille par son classicisme et fait partie des grandes références RPG, toutes consoles confondues. Un jeu familial très douces mixtes (pour tous, femmes, nains et chirurgiens) dont les suites, Magic School Lunar et Lunar 2 Eternal Blue, sont du même acabit bien que je leur trouve une moins bonne ambiance « Fraîcheur Cascade »...

Recommandation finale : à conseiller aux dépressifs en mal de soleil et de Jacques Martin...

« Alors cette semaine notre grand gagnant part... sur la Silver Star... » Ah, c'est plus l'Ile Maurice ?? ■

**Bécane :** Mega CD, Saturn, Playstation, Game Boy Advance.

**Année de création :** 1992

**Genre :** RPG en 2D, parce que la 2D... c'est mieux.

**Producer :** Game Arts

**Sorti du crâne de :** Kei Shigema.

**Musicos :** Noriyuki Iwadare



## SALAMANDER MSX



Il y a des shoot'em up qui traversent les âges sans prendre la moindre ride, et reconnaissons-le, c'est un privilège de pouvoir tester de nouveau, après tant d'années, cette version MSX de Salamander qui apporta son lot d'innovations par rapport à l'arcade. Quelle grande classe que cette mouture de 1987 : elle se paie le luxe d'être sensiblement remaniée et améliorée ! Dans cette conversion, l'essence du jeu reste intacte et les concessions sont parfaitement maîtrisées pour permettre l'adjonction d'éléments accroissant l'intérêt initial du soft.

Salamander allait ainsi se frayer un chemin, avec les honneurs, dans le monde impitoyable du shoot : ce jeu est arrivé au bon moment dans un genre où il restait beaucoup à faire, genre par ailleurs coupable de tranches successives et de moiteurs des mains chez de nombreux joueurs ! Mais comment ces diables de programmeurs de chez Konami sont-ils parvenus avec des moyens techniques si limités à nous pondre un shoot aussi riche et varié ? Peut-être parce que Salamander MSX, c'est tout simplement l'histoire impossible du « plus » qui est sorti du « moins »... ou celle des enfants qui sont toujours plus beaux que les parents (c'est normal, c'est pour ça qu'on les fait !).

Player 1 : Joe Recio feat. Player 2 : H.Falcon

### THE SPACE ADVENTURE SAGA CONTINUES !

Vous êtes aux commandes du Sabel Tiger ou du Trasher (contrairement à la version originale où il s'agissait des incontournables Vic Viper et Lord British), deux aéronefs demeurés armés jusqu'aux dents pour affronter les environnements loin d'être hospitaliers dans lesquels vous allez progresser.

Le premier stage est organique et place d'emblée la barre assez haute quant à la difficulté : bras organiques, molécules géantes lâchant (déjà) de vides petits tirs croisés, parois régénératrices et, pour dire le tout, le désormais mythique cerveau cylope muni de bras contre lequel il est fortement recommandé de posséder un speed-up de niveau 3 ! Salamander se joue de préférence à deux, à l'instar de l'arcade, et tout l'intérêt réside dans la répartition entre les deux joueurs des armes distillées tout au long des niveaux. Le système d'armement reste identique à celui inauguré par Gradius : en bas de votre écran, une jauge segmentée de cases s'allument au fur et à mesure que vous récoltez les pastilles abandonnées par vos ennemis. En détruisant certaines bases au sol, vous pourrez là aussi collectionner des items par séries de 3. Arrivé à 15, une nouvelle arme viendra s'ajouter à votre jauge, ce qui pourra s'avérer fort utile pour les stages à venir.

### THE FIRST TACTICAL SHOOTING...

Mais le nombre de nouveautés de cet opus ne s'arrête pas là : en effet Salamander fut le premier shmup de la saga Gradius sur MSX à proposer 4 « options-satellites », franchement utiles pour aborder sereinement la difficulté du soft. Les garder autant qu'on le peut retarde la perte douloureuse d'une précieuse vie, avec ce sentiment que toutes les misères du monde viennent de percuter votre karma ludique, ne laissant alors qu'un de ces « grands moments de solitude ».

Le deuxième niveau quant à lui reprend la même logique que la version originale : scrolling vertical et slalom parmi une myriade d'astéroïdes fonçant sur vous par vagues successives. En outre, si vous avez déjà acquis à ce stade un armement conséquent, le voleur d'options fera son apparition. Ne comptez que sur votre seule habileté pour espérer pouvoir vous en débarrasser ! Une fois ce niveau aux oubliettes s'ensuit alors un choix des plus comédiens entre 3 nouvelles planètes : Fioneus, Kierke, et Lavinia (le nom de mes chats siamois...). Autant vous prévenir que c'est du costaud et que choisir Lavinia

en dernier vous expose à un stress de tous les instants. Certains pièges ont des relents de sadomasochisme ludique. Imaginez des passages labyrinthiques truffés de plates-formes montantes et descendantes, saupoudrées d'une extinction aléatoire de la lumière avec en prime les ennemis qui vous attaquent tous azimuts ! Hmm, j'ai beau être matinal, j'ai mal !

Ces trois niveaux font précisément l'objet d'une quête, l'atout majeur de ce Salamander. Concrètement, en détruisant certaines bases puis en les explorant, vous aurez la possibilité de lire des chapitres qui font office d'indices en vue d'anéantir le dernier boss d'une certaine façon. Du jamais vu pour un jeu datant de 1987, et même aujourd'hui les nouvelles vagues de shmup sophistiqués peuvent rougir un bon coup, tant le concept reste à la fois simple et original !

### TERMINER EN BEAUTE...

Paradoxalement, le dernier stage qui revient à la verticalité est moins difficile que les précédents et vous découvrirez les désormais célèbres statues Moai (Konami Ile de Pâques addict style...) qui ont signé de leur présence la quasi totalité des Gradius et Nemesis.

Cette ultime étape baptisée « Odysseus » vous réserve un boss final en deux parties, tout d'abord un œil géant qui vous laisse très peu d'espace vital, et une forteresse composée de plusieurs noyaux de couleur en accord avec les chapitres disséminés au cours de votre périple.

### RETRO SOUND SYSTEM...

Les musiques bénéficiant du chipset S.C.C sont tout simplement superbes, héroïques à souhait, entraînantes, et s'harmonisent à merveille avec les différentes ambiances. Elles sont, selon moi, bien plus réussies que les musiques originales.

### Conclusion

Salamander rejoint donc sans peine le grand panthéon des shmups. Il s'adresse avant tout aux passionnés de la saga Gradius qui sont déjà habitués à une difficulté très particulière, et cet opus est peut-être bien le plus corsé de tous. Mais c'est précisément à cause de cela que Salamander MSX est fabuleux : il invite le joueur à se surpasser à chaque instant et à faire ressortir en lui des réflexes de survie appartenant à une autre époque.

Taux de larmes dans les yeux : élevé à très élevé. (faith + stress + perte de calories + refaith)



**タクティカル沙羅曼蛇登場!**

惑星ラファを救え!!

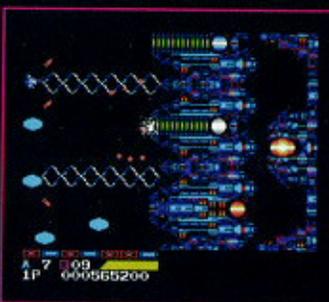
中巻第11巻 惑星ラファ、2000年惑星危機を解決せよ!!

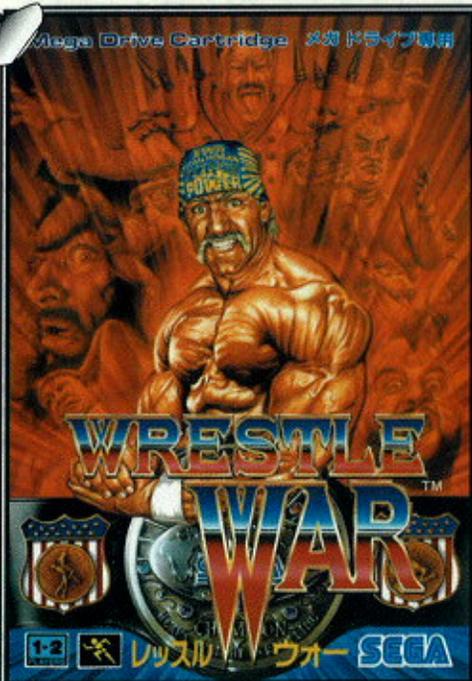
2000年11月15日発売予定

価格 1,650円

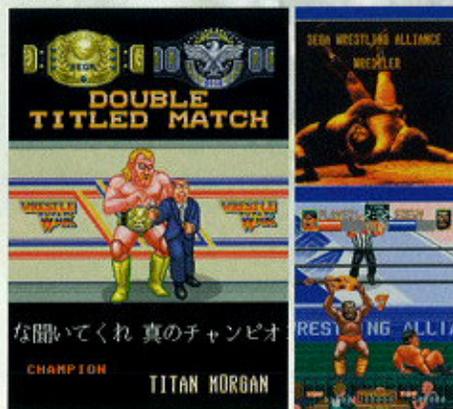
発売元: KONAMI

©1987 KONAMI

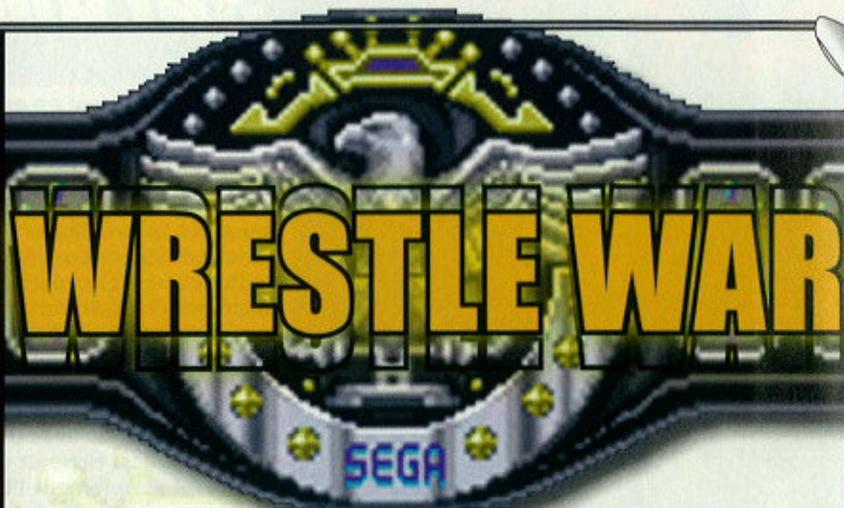




Le dimanche, mon père m'emmenait souvent au bistrot. Un vieux troquet au coin de la rue. Il allait acheter ses clopes, boire un café et il papotait avec ses amis. Evidemment, moi je m'emmerdais comme un rat mort, alors je lorgnais du côté des mecs qui jouaient au baby-foot ou au flipper. Un jour où je ne voulais pas y aller, il m'y a emmené de force, et je suis tombé nez à nez avec elle. Elle, c'était une Arcade 25, le genre de vieille saleté avec des traces de cigarettes et un écran tout gras qu'on trouve aujourd'hui dans les bars pourris et qui fait tourner une vieillerie sans intérêt genre Forgotten Worlds. Mais, bon Dieu ce jour-là, j'ai cru voir le messie. La machine projetait dans mes yeux les images de Wrestle War. J'ai rencontré mon premier amour.



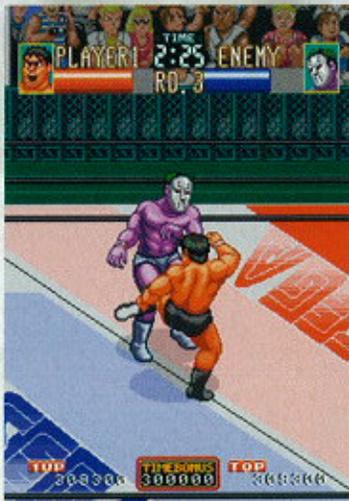
Il m'a fallu près de 3 bonnes minutes pour échanger mon combo Coca/Pierrot Gourmand hebdomadaire contre une pièce de 5 francs à glisser dans la fente. J'étais comme happé par les images de la machine, jamais je n'aurais imaginé qu'un jeu vidéo puisse être aussi beau, aussi grandiose, aussi agréable à regarder (remarquez, à côté de TPW...). Des sprites de personnages ENORMES, un ring et des changements d'angles révolutionnaires, une avalanche de couleurs chatoyantes, une animation à tomber par terre et une bande-son rock'n roll. Le system16 dans son plus beau smoking. La panoplie de coups et de mouvements était tellement impressionnante que je pouvais à



Quand j'étais petit, ce que je préférais le plus, c'était regarder le catch à la télévision ! Le samedi, en fin d'après-midi, j'étais collé devant la télé de la chambre de mes parents, pendant qu'ils regardaient les inédits de Columbo dans le salon. C'était un moment que j'attendais plus que tout dans la semaine. Cette sacro-sainte 17ème heure de ma journée, où l'on voyait de gros Américains, le corps tout huilé, se frapper dans la gueule à coups de poing, de pied et même parfois de chaise. Je me souviens encore des commentaires de George Eddy, avec son fort accent américain, qui s'excitait quand Brutus Beefcake ou Hulk Hogan faisaient une apparition hollywoodienne pendant que Big Boss Man (avec son costume de flic et sa matraque) collait des beignes à l'Ultimate Warrior dans un des coins du ring. A l'époque, tous mes amis avaient une NES, y en avait même un qui possédait Tecmo World Wrestling, et on allait tous passer nos après-midi chez lui.

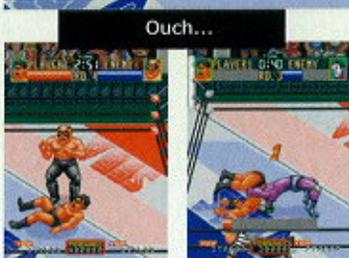


Ichigo, «2X titled champion»



ma guise reproduire les coups que j'avais vus la veille. Si Sega n'avait pas la licence officielle de la WWF, les développeurs s'étaient arrangés pour que l'on reconnaisse les plus grandes stars du catch du moment ! Macho Man Randy Savage avec sa barbe et son mini-slip légendaire, The Demolition avec son maquillage « Kiss », Hulk Hogan et ses bottes jaunes mythiques, même Schwarzenegger et Mike Tyson apparaissaient en boss cachés.

Je n'étais pas le seul à qui Wrestle War faisait de l'œil, et forcément, l'arrivée d'un tel chef-d'œuvre et l'attrait de la nouveauté attiraient les foules. Je jouais selon les règles du « qui gagne reste sur la machine » car comme tout bon jeu de catch, WW peut se jouer à deux. Pour prendre le dessus lors des choppes, il fallait amèrement matraquer les deux boutons de jeu, pour montrer à son adversaire qui était le plus rapide, on en arrivait presque à suer autant que les deux personnages à l'écran. Si l'on ajoute à tout cela la possibilité de sortir du ring pour s'en coller des belles en plein air, d'utiliser des items comme des chaises, des bouteilles de verre ou une guitare et une maniabilité pas prise de tête, on obtient tout simplement le meilleur jeu de catch disponible dans tous les bon troquets de France au début des années 90. Pour l'essayer le mieux est de trouver la conversion Megadrive, certes un ton en dessous de la version originale, mais qui a tout de même l'avantage d'avoir une pochette d'un goût exquis. ■





# Black Tiger

Quand j'étais gosse, il y avait certaines bornes d'arcade qui étaient très rentables dans les cafés et salles de jeux. Rentables car les jeux étaient excellents et qu'ils attiraient bon nombre de joueurs prêts à claquer quelques pièces de 10 francs. La rentabilité, on pouvait aussi la trouver au niveau de la difficulté. En effet, plus le jeu était difficile, plus il fallait casser sa tirelire pour espérer progresser. Alors quand un jeu était bon et difficile, vous pouvez imaginer que c'était le jackpot assuré ! Et ça tombe bien car Black Tiger fait partie de cette catégorie.



Jibé TM (trained Mark)

## Toi, héros qui t'ennuies, sauve notre monde !

Avant de rentrer dans le vif du sujet, rappelons que Black Tiger se nomme Black Dragon au Japon et que Black Tiger est le nom donné à héros chez nous, les Occidentaux. Pourquoi ? Allez savoir... Pourtant, à la base, le titre Black Dragon est d'une logique implacable puisque, comme l'explique l'histoire du jeu, « 3 dragons descendent du ciel pour ravager tout un royaume » et parmi ce trio infernal se cache l'ultime Dragon Noir, chef de cette bande de malfrats à écailles. Alors pour sauver le monde, il fallait désigner un valeureux fou à lier prêt à croiser le fer avec monstres et autres chimères, car le Dragon Noir n'est pas créature à se laisser faire... Et parce qu'on est jamais aussi bien servi que par les autres quand il s'agit d'aller au casse-pipe, celui-ci a jonché votre parcours de pas mal de ses sbires histoire de vous en faire baver. C'est ainsi que commence le périple de Black Tiger, un gars qui aurait mieux fait de rester au lit.



## The Capcom touch

En 1987, année au cours de laquelle sort Black Tiger, le niveau graphique arcade commençait vraiment à être de qualité. Capcom qui avait déjà gagné ses lettres de noblesse avec Ghosts'n Goblins continue à faire en sorte que ses graphismes soient de plus en plus fins et élaborés. De fait, Black Tiger représente un peu les prémices de la patte Capcom qui fera notre joie rétinienne dans les années 90 car le jeu est assez joli et bénéficie d'une animation très fluide. Du bel ouvrage, mon bon Monsieur ! Mais ne vous extasiez pas sur les graphismes, car le jeu va vous donner du fil à retordre...



## Black Tiger, ton univers impitoyable

Diantre que ce jeu est difficile ! Je vous le disais en préambule, Black Tiger est un véritable bouffe-fric. La difficulté première vient du rythme imposé par les courses de notre ami l'encasqué. Il avance vite, et comme ses mouvements sont eux aussi très énérvés, le rendu à l'œil est très rapide, ce qui augmente considérablement la difficulté vu que les ennemis sont nombreux et font faire des fautes d'inattention. Et c'est certainement ça, la grande force de Black Tiger : le stress. Ce stress qui vous scotch au stick et qui vous fait jongler entre les boutons pour évoluer de plateforme en plateforme, tout en jouant de vos dagues et d'une masse d'armes sur les ennemis. Et Capcom a bien poussé le vice au maximum sur ce schéma : pièges à foison, coffres explosifs, murs cracheurs de feu, chutes de pierres et ces saletés de momies pyromanes qui sautent dans tous les sens. Reste la musique. Le thème musical est toujours le même mais il est remanié à chaque stage. Entêtante et dynamique, la musique contribue à augmenter le niveau de stress déjà bien important. Alors, jeu insurmontable ? Oui, Mesdames et Messieurs ! Mais heureusement, chez Capcom ils ne sont pas chiens, même qu'ils vont nous aider...



## Du RPG dans un jeu d'arcade ?

Calmez-vous les fanas de nuits blanches ! Quand je dis RPG, c'est plus dans la capacité d'évolution de notre héros préféré. Souvent, on rencontre de vieux sages prêts à nous aider. En plus de leurs conseils, ils tiennent des boutiques où l'on peut acheter un petit arsenal de guerre ainsi que des potions de vie ou encore des clefs pour ouvrir les coffres. Cela donne une ambiance « quête » très sympathique et originale. Alors, avec autant de bons points, Black Tiger est devenu un incontournable des salles de jeux. Addictif à souhait, on y revient souvent et ce n'est pas sa « suite », Magic Sword, qui prouvera le contraire.





# PC KID 3

## Bonk's Big Adventure

Reine incontestée du Shoot'em up, la PC Engine de Nec aura connu un franc succès au pays du soleil levant, grâce au soutien d'éditeurs fidèles développant des logiciels dont la qualité n'est plus à démontrer. Parmi ceux-là, Hudson Soft fut un des plus actifs et signât quelques titres qui auront fait la renommée de la console. Dans des temps où combien plus anciens, alors que la guerre faisait rage entre les mascottes adulées de Nintendo et Sega, la PC Engine s'est accaparée officieusement un étrange, mais digne représentant, né des studios de développement d'Hudson.



Cocktezz

Editeur : Hudson Soft  
Année : 1993  
Support : PC Engine

### M'sieur le docteur, j'ai vraiment mal au crâne là !

Non, Bonk ne porte pas la moustache et n'est pas coiffé d'une casquette rouge, comme il n'est d'ailleurs pas atteint par cette étrange pathologie qui colore les poils en bleu électrique et qui vous donne des allures de Speedy Gonzalez. Bonk souffre d'une augmentation de volume du liquide céphalo-rachidien, entraînant, chez l'enfant, une augmentation du volume de la boîte crânienne et une insuffisance du développement intellectuel. Ceci expliquant cela, notre héros hydrocéphale ne saute pas sur la tête de ses ennemis afin d'en venir à bout : un bon coup de boule bien placé fera amplement l'affaire ! Après avoir convaincu des milliers de fans dans les deux premiers volumes de PC Kid (sortis respectivement en décembre 1989 et juillet 1990), le héros d'Hudson a logiquement fait son comeback dans un troisième opus toujours aussi déjanté ! La force de cette série de jeux de plates-formes provient indéniablement de son humour si particulier, très japonais, terriblement débridé mais au final bien amusant. PC Kid 3 est un titre incontestablement charmant

? Sous ses airs angéliques et sa bouille joviale, ce petit bonhomme cache en réalité la hargne et la puissance qui caractérisent si bien les attributs d'un pit-bull enragé.

Plusieurs petites bédés comiques mettant en scène Bonk et son univers débridé furent publiées dans le magazine japonais Gekkan PC Engine.



Au Japon, Bonk est un héros aussi populaire que peuvent l'être Sonic et Mario. La mascotte d'Hudson Soft a même eu droit, dans le magazine Gekkan PC Engine, à une calendrier (pour le moins coloré) à son effigie pour l'année 1992 : ça ne nous rajeunit pas tout ça...

Intéret. Même avec deux sprites gigantesques à l'écran, la PC Engine crache ses tripes et nous offre une animation sans accro. Un jeu jouable, bien réalisé, relativement long et totalement déjanté qui signera avec honneur la fin de la série sur la console de NEC.



Certaines stars ne réagissent pas de la même manière face à leur degré de célébrité. Par exemple, Bonk n'est pas le genre de gars à rester humble : il a la grosse tête il assume parfaitement sa différence et le fait bigarrer savoir ! Dans tous les cas, la taille du sprite est impressionnante et même à deux joueurs, aucun ralentissement intempestif n'est à signaler.

- Les +
- L'humour omniprésent.
  - La possibilité de se transformer à l'aide de power up.
  - Le mode deux joueurs.

- Les -
- Une réalisation trop proche du précédent opus.

### Pithecanthropus Competerorus !

Bien qu'étant techniquement proche du second épisode, PC KID 3 propose tout de même certains effets très spectaculaires pour l'époque grâce à l'utilisation de power-up dont certains vous permettront d'atteindre une taille phénoménale ! L'autre grande nouveauté provient indéniablement du mode deux joueurs, initiative tellement rare pour les jeux de plates-formes, qu'elle mérite que l'on y porte un grand



Malgré son air diablement innocent, Bonk n'en reste pas moins un jeune garçon susceptible qui subit de temps à autres quelques poussées d'adrénaline le rendant peu commode et bigrement associatif. La preuve en images...



L'équipe de développement Red a toujours désiré mettre l'accent sur l'humour. Certaines animations sont réellement amusantes et le design général du jeu, extrêmement dépouillé et stylisé, est à mourir de rire.

de part la magie qui se dégage de son univers très coloré mais surtout grâce à un subtil mélange entre une ambiance complètement loufoque et une naïveté omniprésente. Les animations de Bonk, de même que celles de ses ennemis, sont burlesques, parfois farouches et certaines situations laissent le joueur perplexe mais admiratif : comment Bonk arrive t-il à réaliser la prouesse technique qui consiste à se hisser le long d'une paroi à la seule force de sa mâchoire

### CD Denjin, PC Engine - Juillet 1993 - Hudson Soft



La série des PC Kid connu différents épisodes, dont CD Denjin. Ici, il ne s'agit plus de plates-formes mais de shoot'em up : notre cher Bonk est totalement retouché et dispose désormais d'une dégaîne très « dynamique » avec de faux airs d'Astro Boy.

Comme vous vous en doutez, le principe reste très simple : on blaste à tout va sur tout ce qui bouge !



## SONIC BLASTMAN



Cocktez

Editeur : Taito  
Année : 1992  
Système : Super Famicom

S'il y a bien un genre de jeu que l'on peut regretter avec une totale amertume depuis l'avènement des consoles dites « nouvelle génération », c'est bien le Beat'em all qui aura connu son heure de gloire principalement sur les consoles 16 bits. Sautons gaiement dans notre machine à remonter le temps et reculons d'une douzaine d'années pour redécouvrir un titre qui n'aura pas vu le jour sous nos latitudes. Alors que les Final Fight et autres Bare Knuckle mettent en avant des protagonistes toujours plus « humains », Taito souhaite briser cette approche « conventionnelle » en jouant la carte de l'originalité...

### La vengeance du guerrier Inter-Galactique !

S'il y a bien un genre de jeu que l'on peut regretter avec une totale amertume depuis l'avènement des consoles dites « nouvelle génération », c'est bien le Beat'em all qui aura connu son heure de gloire principalement sur les consoles 16 bits. Sautons gaiement dans notre machine à remonter le temps et reculons d'une douzaine d'années pour redécouvrir un titre qui n'aura pas vu le jour sous nos latitudes. Alors que les Final Fight et autres Bare Knuckle mettent en avant des protagonistes toujours plus « humains », Taito souhaite briser cette approche « conventionnelle » en jouant la carte de l'originalité...



Les coups spéciaux très loufoques possèdent un charme indéfectible.

coups spéciaux délirants et animations burlesques semblent caricaturer de manière originale le mythe du super-héros.

### Kick my ass baby !

A ce titre, Sonic est en totale opposition avec l'environnement dans lequel il évolue au cours des deux premiers Levels : déambulant avec une assurance totale dans les rues malencontreusement délabrées d'une mégalopole en perdition, puis s'attaquant à une usine désaffectée, sa dégaîne décalée au possible dénote fortement avec le style archi-classique et conventionnel de ses ennemis ninjas et autres punks.



Ces fantômes à la matière visqueuse sont idéaux pour passer les nerfs après une journée fatigante !

Mais cette tendance anecdotique et volontaire, s'évapore rapidement dès que l'on arrive au seuil du troisième Level. Sonic va pouvoir « casser » des êtres étranges qui font éloger à sa propre démesure. Ainsi, au cours de ses pérégrinations, il ne sera pas rare que notre héros se retrouve nez à nez avec des êtres translucides et élastiques sponsorisés par Nickelodeon, ou bien qu'il cogne sur des robots totalement déjantés et des extra-terrestres mutants. Quoi qu'il en soit, Sonic n'est pas le genre de mec à se laisser envahir par la peur et l'effroi. Les épaules hautes, le torse bombé et le sourire aguicheur mettant en avant des dents d'une blancheur à faire pâlir les chercheurs de chez Colgate, notre super-homme avance droit devant avec une assurance déconcertante, et pour cause : il dispose d'une panoplie de coups spéciaux dévastateurs. Bien que l'on aurait aimé que cette dernière soit un peu plus étoffée, Sonic a au moins le mérite de nous proposer des attaques pour le moins originales et dans la plus pure tradition BD. Il dispose de différentes chopes, de la plus classique (planche japonaise) à la plus...excentrique (secouer violemment sa proie à l'horizontale et cela sans le moindre effort) ainsi que de coups spéciaux à la fois comiques et diablement efficaces : punchs à répétition, smashes qui

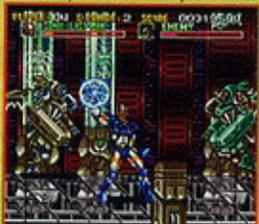
envoient valdinguer la racaille pixéllisée vers de nouveaux horizons, point tournoyant et enfin la violente patate de 100 mégatonnes qui mettra tout le monde d'accord !



La fuite de 100 mégatonnes est d'une efficacité diabolique. Très utile lorsque vous êtes submergés par les ennemis, son utilisation est limitée à 3 coups par vie : à utiliser à bon escient.

Techniquement, le titre de Taito vient presque titiller certaines productions Neo Geo, avec notamment une taille de sprites relativement imposante ainsi que des effets spéciaux mettant à profit les capacités techniques de la Super Famicom (zooms, rotations, déformations...). Même si le titre de Taito n'est pas une révolution, il aura au moins le mérite d'apporter de l'humour à un genre qui en manque terriblement. Sonic Blastman est l'image même du super-héros ringard tournée à la dérision. On ne pourra que déplorer l'absence lamentable d'un mode deux joueurs, chose inadmissible et au combien incompréhensible dans l'univers du Beat'em All.

Malheureusement pour eux, certains héros pixéllisés n'ont pas la chance de bénéficier d'un physique que l'on pourrait qualifier d'avantageux. Tel un Superman des années sixties, muscles saillants, vêtu de son costume ultra-moulant 100% polyester, horloge à aiguilles et écran TV incorporés dans son bustier, Sonic Blastman possède une allure très kitch, presque ringarde, mais tellement poilante qu'on ne peut s'empêcher de lui porter une marque de respect notable. Sortant fraîchement de l'esprit d'un caractère designer japonais, notre Mr. Muscle tout de



Certains ennemis sont particulièrement coriaces, tout comme le sont ces deux robots hi-tech.

bleu vêtu à un look pour le moins tranché, qui pourrait s'apparenter sans commune mesure avec celui des Comics américains. Malgré cette dégaîne d'un autre temps, Sonic n'est pas un gars comme les autres : super-héros aux antipodes d'un Cody, d'un Guy ou d'un Axel, il désinfecte dans les moindres recoins et sans aucune concession les endroits mal-famés. Dès les premiers pains distribués aux autochtones, on ressent le désir virulent de l'éditeur japonais à privilégier l'humour et la dérision au travers d'un aspect très bande-dessinée onomatopéées en pagaille,



Chaque attaque aura droit à son onomatopée : entre les Booms, les Smashes et autres Bagoom, vous en aurez pour votre compte !

- Les +
- Une réalisation excellente pour l'époque, digne d'un jeu d'arcade.
  - Un humour omni-présent.
  - Un pur défouloir.
  - Des coups spéciaux délirants.
- Les -
- Pas de mode deux joueurs : une honte !
  - Une palette de coups suffisante mais qui aurait méritée d'être plus étoffée.

### Sonic Blastman, Arcade Version -1990- Taito.



Avant de devenir un Beat'em all sur Super Famicom, Sonic Blastman a fait un petit tour du côté des salles obscures et enfumées. Ici, pas besoin d'utiliser un poing virtuel pour cogner sec : armé de gants de boxes, le joueur devait frapper sur une sorte de punching ball afin de venir à bout des cinq épreuves proposées. A noter que ce qui constituait cette version Arcade n'est rien d'autre que les Hit Stage que l'on retrouve sur la version 16 Bits de la console de Nintendo.

# TURRICAN

Full Directions - Speed Action 2D Move - Philharmonic

Turrican est une série qui a su marquer son époque. Les raisons de ce succès sont nombreuses et notre guerrier métallique favori nous manque, il faut bien l'avouer. Le bougre a croisé le chemin de bon nombre de machines et son parcours reste intéressant, à plus d'un titre. Petite rétrospective de l'itinéraire de notre chevalier au grand cœur, j'ai nommé Bren McGuire ! Let's go !

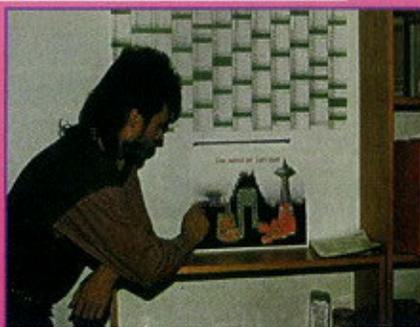
**Bruno, ouvre-boîte humain.**



C'est sur ce bon vieux Amiga que le Turrican tiendra son premier rôle. Un petit génie nommé Manfred Trenz, officiant chez Factor 5, veut concevoir le mix ultime entre le jeu de plates-formes et le shoot. Les capacités hors normes (pour l'époque) de l'Amiga vont permettre à notre ami allemand de donner libre cours à ses délires et surtout, à son talent.

Turrican sort en 1989 et le résultat est sans appel : c'est un succès. Les zones sont immenses, les ennemis nombreux, tout va à 100 à l'heure et la réalisation fait dans le très haut de gamme. Le Turrican est armé de son canon vengeur et faut pas l'enquiquiner, d'autant que son arme est upgradable à volonté et que ses sauts sont vertigineux. Mister Trenz a réussi la fusion improbable d'un Mario (pour les nombreux passages secrets et autres galeries labyrinthiques), d'un Contra (pour la nervosité des attaques et la variété des shoots) et d'un Metroid (pour la transformation en boule de pointes et l'armure de notre héros). Avouez qu'il fallait oser un tel mélange ! L'animation du héros offre une fluidité jamais vue jusqu'alors et la bande-son signée Chris Huelsbeck met tout le monde à terre (pour ne pas me répéter, je précise qu'il signera toutes les musiques de la série). Bref, voici ce que l'on appelle un début en fanfare.

Ce premier volet connaîtra les joies de la conversion et plusieurs consoles accueilleront le jeu (Megadrive, PC Engine, Game Boy, etc.). Et je ne parle même pas de toutes les adaptations micro. La version Amiga restera loin devant, tout de même.



Manfred Trenz en train de nous montrer l'univers du premier Turrican.



Le tout premier Turrican sur Amiga. Respect.



Dans MegaTurrican (comme depuis le premier opus), on retrouve un niveau très inspiré du travail de HR Giger sur Alien.



La version PC Engine de Turrican.



Le fabuleux deuxième niveau de Turrican mélangeant high-tech et ambiance aquatique (Amiga).



Une très belle version de Turrican sur Commodore 64.

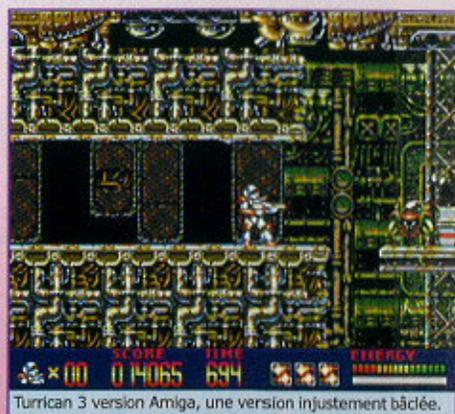
La suite ne tardera pas et dès 1991, Turrigan 2 déboule sur Amiga. C'est à ce moment que la série touchera au divin car cette séquelle transcende les bases posées par le premier volet. Le level-design donne une leçon à bien des standards japonais et le jeu s'impose, à mon goût, comme la référence ultime du genre. Et bien évidemment, une règle d'or veut que tout empire arrivant à son point culminant soit destiné à connaître une chute vertigineuse. Celle de Turrigan se fera en douceur mais à chaque opus, la qualité baissera d'un échelon. Notez que dans le générique de fin de Turrigan 2, Mega Turrigan et Super Turrigan sont déjà annoncés. Avant de passer à la suite, il m'est impossible de passer sous silence cet affront qu'est Universal Soldiers. Turrigan 2,

qui n'aura aucune adaptation console officielle, sera méchamment remanié pour devenir une adaptation du « film » dans lequel Jean-Claude Vandamme effectue ses célèbres grands écarts de la mort qui font bobo à la caboche. Merci Accolade. Quel dommage de constater que le jeu original ne bougera pas du monde micro (adaptations sur Atari ST, CPC, etc.).

## Et de trois...

La troisième aventure de Turrigan sortira simultanément sur Amiga et Megadrive en 1993. Sur la machine de Commodore, le jeu se nomme sobrement Turrigan 3 alors que sur la 16-bits de Sega, le titre clinquant de Mega Turrigan est adopté. Ce volet est donc un peu en deçà des deux premiers (aires moins grandes, niveaux moins marquants) mais il reste dans l'absolu un très bon titre. Ce qui surprend avec Mega Turrigan (sur Megadrive donc) c'est qu'il se permet le luxe d'être plus beau (aussi bien graphiquement qu'au niveau sonore) que la version Amiga. Un comble quand on connaît les capacités graphiques et sonores bien supérieures de l'Amiga. Pire encore, le grappin (nouveau de cet opus) utilisé par notre valeureux héros est bien plus maniable sur Megadrive. Factor 5 aurait-il bâclé la version Amiga ? J'en reste persuadé.

Toujours en 1993, Super Turrigan sur Super Famicom sera bien accueilli par les joueurs et par la presse. Le jeu est très beau et la bande-son (reprenant les morceaux de Turrigan 3/Mega Turrigan) exploite à merveille les capacités sonores de la console. Seulement voilà, les niveaux sont



Turrigan 3 version Amiga, une version injustement bâclée.

ridiculement petits comparés aux deux premiers Turrigan, il y a bien des bribes d'explorations mais rien de bien folichon. Certaines zones (comme le niveau de neige) ne se contentent que d'une ligne droite comme parcours. Le début de la fin, comme dirait l'autre. Une suite sortira sur Super Famicom en 1995. Super Turrigan 2 abandonne tout ce qui a fait le charme de la série. Ici, c'est à un Contra-like que nous avons affaire. Certes, il est sublime et très bien réalisé mais il n'a de Turrigan que le nom. Alors oui, McGuire est toujours là et on retrouve les options récurrentes de la série mais tout de même, pour le fan de la première heure c'est dur à avaler. Un Super Turrigan sortira sur NES également, mais cette version est plus un mix entre Turrigan 1 et Turrigan 2, ce qui n'est pas plus mal ! Enfin, le dernier Turrigan en date tourne sur un SIEMENS H65-Handy (un téléphone portable), développé par Blue Beck pour le compte de THQ.

## Turrigan still alive?

Suite à Super Turrigan 2, un Turrigan 3D aurait dû envahir les consoles nouvelle génération (des screenshots et une vidéo ont même circulé sur le net) mais des raisons de droit ont interrompu la production du titre. La licence appartient désormais à THQ et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils ne sont pas pressés de faire revivre la série. Factor 5 avait trouvé la solution : depuis quelques années, un projet du nom de Thor-nado, censé être leur vision de Turrigan en 3D, reste désespérément en stand-by. Sur le Net, la résistance s'organise. Un nombre incroyable de remakes (en 2D pour la plupart) sont téléchargeables, des jeux amateurs sortant de l'imagination des fans. Même si ces productions ne peuvent rivaliser avec un seul des originaux, elles restent très sympas à jouer.

Pour terminer, je vous conseille vivement ces deux sites :

<http://www.mt-fanpage.de/> : Un site complet sur Manfred Trenz ; vous apprendrez pas mal de choses intéressantes, comme des autres travaux mis à part Turrigan (Rendering Ranger par exemple, voir GameFan 3).

<http://www.huelsbeck.com/> : Le site officiel de Chris Huelsbeck, le légendaire compositeur de la série.



Turrigan 2 sur Amiga.



La fameuse phase de shoot dans Turrigan 2 (Amiga). Inoubliable.



Une très belle version que ce Mega Turrigan sur Megadrive !



Super Turrigan sur SNES.



Turrigan 2 modifié pour Universal Soldier (ici sur Megadrive). Une honte qui confine à l'injustice.



Un beau clin d'œil au premier Turrigan dans Super Turrigan 2 (SNES).



Voilà ce qu'aurait donné Turrigan 3D !

# SHADOW OF THE BEAST

Les vieux jeux micro font leur apparition dans GameFan et cette section fera la chronique, à chaque numéro, de bons vieux titres ayant marqué les joueurs de l'époque. Il est d'utilité publique de ne pas oublier ces jeux ayant construit l'histoire du jeu vidéo, tout autant que les titres japonais. Ces softs, issus de machines aussi mythiques que nos consoles fétiches, se devaient de trouver en GameFan une terre d'asile prospère. Justice est donc faite.



Bruno, la bête est en moi.

Support : Amiga  
Année : 1990  
Développeur : Reflections  
Editeur : Psygnosis

Dans notre vie de joueur, nous avons tous eu un déclin, ce moment où nous avons senti que quelque chose de spécial s'était produit et que plus rien ne serait comme avant. Pour beaucoup de gamers, dont votre serviteur, ce moment s'appelle Shadow of the Beast (SOTB). Sorti en 1990 sur Amiga (le mythique micro de Commodore), SOTB me fit comprendre clairement que le jeu vidéo pouvait atteindre le statut d'œuvre d'art (et pourtant je jouais déjà depuis de nombreuses années), que ce moyen d'expression pouvait transmettre des sensations n'ayant rien à envier aux autres disciplines artistiques. Le soft de Reflections édité par Psygnosis me l'avait fait comprendre. Alors, SOTB c'est quoi ? Un jeu d'arcade/aventure. Enfin, le côté aventure reste très limité (ramasser les items clés et faire les niveaux dans le bon ordre). L'attrait numéro un du jeu reste sa réalisation. Aujourd'hui encore, le jeu reste splendide et ce,

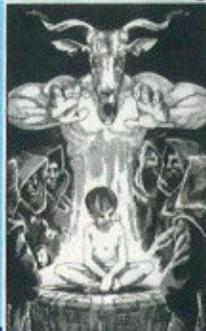
par exemple).

Les oreilles ne sont pas délaissées pour autant. La bande-son composée par David Whittaker reste une des plus belles entendues dans un jeu vidéo. Reflections prouva à ce moment-là que l'Amiga pouvait faire tourner les plus beaux jeux de la planète. Mais, car il y a un mais, SOTB est d'une difficulté inhumaine (Je n'ai réussi à le terminer qu'une seule fois). Le personnage ne dispose que de 12 points de vie pour tout le périple et les potions d'énergie se font rares, extrêmement rares. Les ennemis ne vous laissent aucun répit. Ils abondent de toutes parts à une vitesse vertigineuse, sans parler des pièges vicieux. Pour espérer survivre un minimum dans SOTB, il faut apprendre, retenir et manger du poisson. Et là, on peut quand même pousser un petit coup de gueule, car si les artistes de Reflections avaient ajouté un peu plus de potions sur votre parcours (ou des continues), le jeu aurait pu profiter à tous (oui, il reste les tips, mais bon).

SOTB connaîtra quelques conversions consoles mais toutes, mis à part la version FM Towns, se révéleront bien en deçà de la version Amiga. Deux suites verront le jour (logiquement intitulées Beast 2 et Beast 3). Ces deux séquelles adopteront un style graphique moins fouillé, mais très classe tout de même, et un côté aventure bien plus poussé. SOTB marqua l'histoire de son sceau mystique et

## L'histoire

Vous incarnez une bête aux proportions humaines, un guerrier-esclave qui n'a qu'une obsession en tête : faire payer cette malédiction au tyran de service. Ce dernier, grand mage de Necropolis, vous a enlevé de votre village alors que vous n'étiez encore qu'un enfant afin de faire de vous leur serviteur dans leurs guerres contre les hommes...



à tous les niveaux. Visuellement, SOTB affiche 13 scrollings parallaxes, des sprites étonnamment énormes (132 monstres au total), 50 frames par seconde et une finesse graphique impressionnante. Mais la force du visuel de SOTB réside dans son design, inspiré par l'artiste anglais Roger Dean. Auteur de la jaquette, Roger inspira tout le design du jeu ainsi que la plupart des jeux Psygnosis qui suivront sur Amiga. Le bonhomme était déjà à l'origine du logo de Psygnosis (avec le hibou, on n'a pas fait mieux depuis) et a réalisé de sublimes toiles et illustrations, concocté moult logos et divers travaux (des pochettes pour le groupe Yes



## Les différentes versions



NEC PC Engine



Commodore 64



Lynx



Atari ST



Megadrive



Super Famicom



Amstrad CPC



Master System

cabalistique, qu'on le veuille ou non, et sa horde de fans sévissant sur le Net le confirme plus que jamais. Mon premier jeu culte, tout simplement.

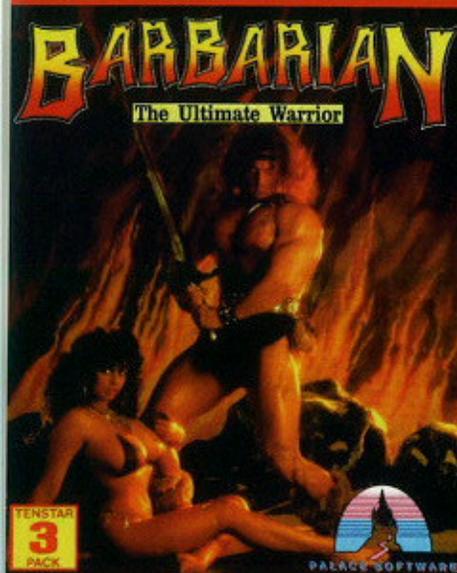
Pour aller plus loin :

<http://sotb.free.fr> : Un site très complet sur l'univers de SOTB (versions, coupures de presse, etc.) et un projet amateur de remake. A visiter absolument !

<http://www.rogerdean.com> : Le site officiel de Roger Dean. Un régal pour les yeux, un bonheur de tous les instants.

# BARBARIAN

Un matin de 1987, les têtes tombèrent, roulèrent...  
et le succès emporta le tout !



**Genre :** Arcade fighting tomato-ketchup style  
**Bécane :** Amstrad CPC, Spectrum, ZX Spectrum, Commodore 64, Atari ST, Amiga. (best version : Amstrad CPC)  
**Coupables :** Palace software  
**Commanditaire :** Psygnosis  
**Players :** 1, ou 2 si en couple depuis plus de 3 ans...

### Petits meurtres entre amis...

Barbarian est un de ces concepts on ne peut plus simplistes où l'on prend trois pixels bien torchés, quelques pincées d'Heroic-Fantasy, où l'on mixe grassement le tout et dont on se gausse encore presque 20 ans après tellement le plat fut fameux : un barbare qui affronte dans un combat singulier une série d'autres Musclors, entrouvrant la porte à une giclée de détails cyniques. Il n'en faut pas moins pour devenir l'un des jeux de combat les plus anthologiques qui soient à l'époque, et pourquoi pas encore aujourd'hui.



Cracked by H.Falcon

À sa sortie, la cover fit scandale dans les chaumières avec sa provoc' toute mammaire...

### « Par Crôm, toi aller chercher bonnasse ! » ( Barbare spirit..)

Sur un scénario prétexte sauce Conan le Barbare (THE référence), Barbarian n'est pas là pour vous conter fleurette dans un champ de jonquilles. Blaster sur le crocodilien Amstrad CPC, il en est vite devenu le soft star de ses débuts. Soleil violent de dollars du côté de la bécane qui nous a tous abusés un jour ou l'autre. Ceux qui voulaient du lourd furent gâtés, comme à ces repas sympas entre amis complaisants où l'on vous sert la cervelle encore toute fraîche d'un jeune agneau frétilant de vie. Le jeu le plus gore de l'époque fut ensuite décliné sur la plupart des formats existants sans toutefois égaler l'authenticité de la version CPC.

### Pourquoi ça tue... ?

Le moins qu'on puisse dire, c'est que, de la cover chiadée très « barbaresse gourmande » au synopsis même du jeu, les réalisateurs n'y sont pas allés par quatre chemins. Tout est fait « à la Barbare ». C'est cash, direct, simple finalement, et ça va droit au but, comme le geste spontané de votre lame chromée sur la carotide de votre opposant. D'ailleurs, ça tranche sèchement, la tête vole, retombe et roule doucement, le corps, lâche, tombe sur les genoux en pissant le sang et pour couronner le tout, ça se paye le luxe de l'humiliation via un petit troll vert et narquois qui vient chercher les restes de barbaque inerte. C'est cool ! Et on en avalait presque nos Hollywood chewing-gums à chaque fois.

Il n'en faudra pas plus pour accrocher les graines de bambins en mal d'Amytville (20h30 sur Fr3 !) et frapper un grand coup au rayon des success stories vidéoludiques.

Même côté sons, le jeu est saupoudré de digits bien crépitantes et les mélodies vous immergent totalement dans une atmosphère mystique et médiévale.



Un « scraps » se charge de faire le ménage... Humour cynique...

### Un petit pas pour l'homme mais un grand pas pour l'humanité ?

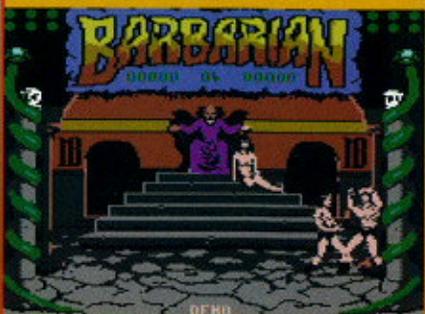
Ainsi, Barbarian a marqué les esprits par son audace qui allait très (trop ?) loin pour l'époque... L'action y était parfaitement crue et collait au sujet comme une peau de méchoui sur un nouveau-né gélatineux. Vous étiez dans un monde barbare (!) fait de cruauté, où la pitié n'avait pas sa place et on vous le faisait savoir à grand renfort de coupe-gorge et autres violences sinistres ! Le tout étant parfaitement jouissif et sans honte... parce que ce n'est qu'un jeu (rappel, pour les assoc' bien pensantes). Sujet maîtrisé, gameplay efficace, un soft qui canaliserait Michael Myers évadé d'Halloween (!) et osait pour l'époque ce qu'on n'ose plus que très timidement aujourd'hui... Et pourtant, les jeunes (djeun's) d'hier étaient-ils si différents de ceux d'aujourd'hui... ?

Taux de jouissance ludique : Maximal !

### Les conversions



Barbarian sur Spectrum... So roots !



Barbarian sur commodore 64...no limit...



Barbarian sur Spectrum ZX... So Psychédélique.



Barbarian sur Atari ST, plus fin, plus « précieux »...



Le title screen, massif, annonce la couleur...

Côté scénar', merci Draxx -relents de grand brûlé sur son trône perché- pour avoir existé et capturé Miss Witthaker (la « barbaresse » gonflée à l'hélium de la cover) qui titillait l'éveil lubrique des plus anciens d'entre nous depuis un moment... Si, si, rappelez-vous. Venu de bon matin du Grand Ouest quart sud-est, nous voici donc obligé de revêtir nos petits muscles saillants et notre short à franges pour affronter bon nombre de nos alter ego sous stéroïdes et délivrer Mariana, Princesse Boobs... et rentrer chez soi, crevé...mais heureux !



Décapitations en règle... L'anim' est délirante.



# LES PREMIERES CONSOLES PORTABLES

Par Florent Gorges



## Qu'est-ce qu'une console portable ?

Aussi difficile soit-il de répondre à la question « où commence et où finit le retrogaming ? », tenter de définir ce qu'est une console portable est également une tâche plus ardue qu'il n'y paraît. La GameCube, avec sa poignée de transport à l'arrière est effectivement « transportable » mais doit-on pour autant en déduire qu'il s'agit d'une console portable ? La PSOne raccordée avec son petit écran est-elle également une console portable ? Et la Vectrex alors ?

Pour faire simple et rapide, disons que pour être considérées comme des consoles portables, les machines doivent obligatoirement respecter les conditions suivantes : être principalement dédiées aux jeux vidéo, être d'utilisation simple et immédiate (pas de clavier compliqué, pas d'installations de programmes), posséder un écran attitré, pouvoir interchanger indéfiniment les jeux pour peu que son support possède au minimum deux titres dans sa ludothèque et être facilement transportables (notion somme toute assez vague). A tous ces critères se rajoute cependant, last but not the least, la nécessité d'être énergétiquement autonomes (ne pas dépendre des prises électriques !).

Bien qu'elles remplissent la majorité des conditions requises, la Vectrex ainsi que la PSOne ne sont donc pas des consoles (trans)portables puisqu'elles dépendent grandement de la présence de prises électriques (n'ayant pas la possibilité d'être alimentées par piles). Dans ce cas, que penser des Game & Watch ? Ils se glissent dans une poche, ils sont dédiés au jeu, rigolos et autonomes ! Malheureusement, la nature de leur écran ne leur permet pas d'interchanger les jeux. Les G&W ne sont donc pas des consoles.

Cette mise au point vous aura certainement paru rébarbative mais elle nous était nécessaire afin d'éviter les malentendus. Maintenant, nous pouvons passer à l'étude de deux bécanes qui correspondent parfaitement à la définition de la console portable et qui sont bien plus vieilles que la Game Boy première du nom !

## MICROVISION

### La Microvision de MB Le précurseur des 8 à 80 ans !

Sortie en 1979, la Microvision de MB (Milton Bradley) est la console portable la plus ancienne qu'il nous ait été possible de recenser. 1979, si vous faites le compte, c'est 10 ans avant la Game Boy et un an avant les Game & Watch de Nintendo ! MB, firme bien connue pour ses jouets novateurs et ses prouesses technologiques dès le milieu des années 70 (la Vectrex et la distribution du célèbre Simon, c'était déjà eux) était établie à l'époque à Springfield dans l'état du Massachusetts aux USA. Côté performances, la petite bête dessinée par Jay Smith (l'homme considéré comme le créateur de la Vectrex), possède un processeur Texas Instrument TMS1100 à 100 khz 4-bits ainsi qu'un écran à affichage LCD monochrome de 16x16 pixels.

Ce petit miracle de technologie, est contrairement à son apparence, bel et bien une console à cartouches interchangeables. En 1979, il ne s'agissait cepen-

dant pas de cartouches « à la Game Boy » mais plutôt de coques interchangeables. Les programmes de jeux se trouvaient à l'arrière des coques décorées et permettaient non seulement de jouer à un titre très différent d'un autre mais également de décorer sa console à l'image du logiciel. Cette utilisation des « over-layer » (à la Odyssey) sur l'écran s'avère être un procédé extrêmement ingénieux pour pallier la faiblesse graphique de la machine. Le meilleur exemple reste le jeu « puissance 4 » qui propose une grille complète et très précise alors que l'écran à l'arrière



extrêmement ingénieux pour pallier la faiblesse graphique de la machine. Le meilleur exemple reste le jeu « puissance 4 » qui propose une grille complète et très précise alors que l'écran à l'arrière

**MICROVISION'S POP-IN-AND-PLAY SYSTEM**

INTERCHANGEABLE CARTRIDGES FOR **MICROVISION**

A WHOLE LIBRARY OF FUN AND GAMES AT YOUR FINGERTIPS!

- Interchangeable Microvision cartridges snap easily in and out of your Microvision console
- Each cartridge is self-contained with its own programmable features
- Six exciting games of strategy, skill and chance available separately\*

\*Microvision console not included.

MILTON BRADLEY COMPANY  
Springfield, Massachusetts 01102

**CONNECT FOUR™** Line up four to score! Challenge a friend or the computer to see who is first to get four marks in a row. And should you pass over man for the machine, why not go against the computer's master skill level... if you dare!

**BOWLING**  
Get a string of strikes! Enjoy all the excitement of a 10 pin bowling game with this miniature version that scores like the real thing. Work your way up to the master's level and try to cope with a ball travelling at a back-breaking pace!

**STAR TREK™ PHASER STRIKE** Men your phasers! Take on a squad or a whole fleet of hostile Klingon ships. Choose the number of targets you want to tackle, their size and even their speed. Timing is essential as you take careful aim... and fire!

**PINBALL**  
Can you bounce back? You're down to your last ball and you need those big bonus points. Can you keep it in play that long? Well, here's your chance to prove to the world what kind of stuff a real pinball whiz kid is made of!

**VEGAS SLOTS™** Beat the one-armed bandit! Set your odds and go for broke. Real pros can try their luck at Double Dare, where it's all or nothing all the way. Get three identical symbols to hit the jackpot!

**MINDBUSTER™**  
Think you're so smart? Try this brain teaser on for size! Figure out which combination of buttons pushed will lead to certain patterns. Solve the puzzles in 2 moves... or a dozen moves. And remember: patience pays off... sometimes.



**MICROVISION :**  
**Nerfs fragiles s'abstenir ...**



**MICROVISION**, c'est le nouveau jeu électronique à cristaux liquides de MB ELECTRONICS qui vous permet à tout moment, où que vous soyez, de vous amuser en affûtant vos réflexes. **FLIPPER, BOWLING, PUISSANCE 4, STAR SHOOTING**, 4 cassettes interchangeable qui augmentent encore le plaisir de jouer avec **MICROVISION**.



Boîte postale 13 - 73370 Le Bourget du Lac

n'affiche que des carrés grotesques. Dans les magasins, le chaland avait le choix entre plusieurs bundles. Ensuite, il pouvait acheter de nouvelles « coques/jeux » à disposer sur sa machine. La manette de jeu était également dans l'ère du temps puisqu'une petite molette disposée au bas de la bête faisait office de pad de contrôle. La sensibilité de cette molette était d'ailleurs remarquable ! Jouer au casse-briques sur la Microvision reste malgré les difficultés d'affichage, un véritable plaisir ! Aucune information sur les prix pratiqués par MB ne nous est parvenue mais nous savons que la machine était disponible dans presque tous les pays d'Europe. A ce sujet, nous pouvons d'ailleurs nous enorgueillir d'avoir connu une Microvision plus belle et plus aboutie que la version américaine ! En effet, pour le vieux continent, MB a trouvé bon de remplacer le plastique léger de la console par du plastique plus luxueux, ainsi que de coller des plaques en métal chromé en guise de noms sur les coques ! Pour la petite anecdote, la console n'a jamais été distribuée au Japon (paf, dans les dents). La machine s'utilisait avec une seule pile LR6 pour près de 10 heures de jeu. Le compartiment à l'arrière était d'ailleurs prévu pour 2 piles mais la seconde place



ne servait qu'à ranger une éventuelle pile de recharge. A l'heure actuelle, nous ne sommes pas parvenus à recenser plus de 12 jeux pour le marché européen contre 11 aux US : Bowling, Connect Four (Puissance 4), Star Trek, Pinball, Mind Buster, Vegas Slots, Alien Raiders, Blitz, Sea Duel... La Microvision fut un réel succès au niveau des ventes. Bien entendu, ce prétendu succès n'a rien de comparable avec les résultats des machines de jeux vidéo actuelles mais on dit que pour la première année d'exploitation, la console rapporta près de 8 millions de dollars à MB. Malheureusement, le succès fut de courte durée. En 1981, plus aucun enfant ne parlait de cette jolie machine. Allez, soyons francs et honnêtes, cette Microvision (« de 8 à 80 ans » pour reprendre l'un des slogans français de la bête) est une petite révolution. Certes, les graphismes sont réduits à leur plus simple expression (des assemblages de petits carrés primaires à la PONG) et l'affichage LCD est de mauvaise qualité. Les cristaux liquides ont en effet tendance à mettre un certain temps avant de disparaître de l'écran (cette trainée de cristaux donne cependant aux mouvements de la balle du jeu casse-briques un charme indéniable). Mais n'oublions pas que cette machine date de 1979 et qu'elle est la première du genre ! Ce qui est en soi un véritable exploit !





d'afficher des graphismes assez précis (pour peu qu'ils n'utilisent que le noir ou le blanc !).

Mais le truc vraiment incroyable concernant cette console est qu'elle possédait dans ses circuits deux jeux inclus ! Disons plutôt que lorsque vous mettiez la bête sous tension sans introduire de cartouche, vous aviez le choix entre un petit logiciel de dessin vous permettant de faire vos propres pixels arts et un pe-



Les 2 jeux inclus dans la console : une sorte de "taquin" et un logiciel de dessin très basique.

tit puzzle game de 15 niveaux ! Chapeau Epoch, si seulement les autres avaient pu suivre cet exemple (il aura fallu attendre la NDS) !

La console était vendue 12.000 yens, ce qui était véritablement raisonnable pour un produit d'un tel gabarit ! Vous devez dès lors imaginer que la Game Pokécom fut un grand succès commercial mais il n'en est rien. Le principal problème de cette console fut malheureusement sa date de sortie... A une époque où les enfants nippons auraient tué leur mère pour jouer à la Famicom, les qualités indéniables de cette Game Pokécom n'ont pas été suffisamment mises en avant. L'autre faiblesse du produit concerne également le manque de charisme de la marque. Une mascotte (« image caractère ») à la Mario ou à la Donkey Kong aurait certainement aidé à rendre la petite bécane populaire auprès des enfants. Mais bon, n'est pas Nintendo qui veut !

## Adventure Vision : une petite dernière pour la route...

Nous venons de vous parler de la première console portable américaine ainsi que de la première console portable nipponne. Mais nous ne pouvions pas résister à la tentation de vous présenter la très surprenante Adventure Vision d'Entex (1982) ! S'agit-il véritablement d'une portable ou non, à vous de décider ! En dépit de sa taille imposante (tout de même moins grosse que la Vectrex), la bête pouvait être utilisée avec des piles et se transportait partout ! Il s'agit donc d'une console (trans)portable...

**ADVENTURE VISION**  
ARCADE

**TABLE-TOP CARTRIDGE SYSTEM**  
Exciting breakthrough in video-game technology. The most advanced and complete cartridge-programmable system ever.

**NOT V. REQUIRED!**

**DEFENDER**  
Cartridge included

- Authentic game play
- Multi-tilt control
- High speed action
- Look for game play head sets included
- View from 12 positions
- Full fidelity speaker sound
- Play with control
- Play with control
- Play with control
- The most authentic looking system ever in TV

Age 8 to 12 and up

Ressemblant comme deux gouttes de Coca à un « Table Top » de l'époque, l'écran de l'Adventure Vision était en réalité composé de près de 6000 LED rouges d'une qualité vraiment impressionnante (par contre, attention les yeux ! A côté, le Virtual Boy est un délice) ! Munie d'un joystick ainsi que de 8 boutons (4 par joueurs !), la console a tenté d'attirer les amateurs d'arcade avec une bête technologiquement diabolique ! La qualité du son est remarquable (possibilité de brancher un casque) mais seuls quelques jeux furent commercialisés (80 dollars la console et 14 dollars le jeu). On notera surtout Defender et quelques adaptations de jeux d'arcade Konami ! Le gros problème de la bête fut malheureusement le même que celui de la Lynx ou de la Game Gear... Il était quasiment impossible d'utiliser la console au soleil tant la qualité du rétro éclairage était pauvre. Les designers de la console tentèrent de pallier ce problème en proposant, à l'instar des Game & Watch Table Top de l'époque, un affichage en miroir dans un espace sombre mais cela n'était pas suffisant. Quoi qu'il en soit, vous vous devez d'essayer cette console qui est visuellement impressionnante ! Le plus dur reste, vous en conviendrez, de mettre la main dessus...

Pour plus de renseignements :  
<http://www.adventurevision.com/>

## Les 5 jeux de la Pokécom



**ADVENTURE VISION**  
SPACE FORCE  
CARTRIDGE

**ADVENTURE VISION**  
TURTLE  
CARTRIDGE

**ADVENTURE VISION**  
SUPER COBRA  
CARTRIDGE

# STREET FREETALK II

**V**ous n'en pouvez plus de ce repas de famille accablant qui s'éternise et votre désir de vous affirmer prends le dessus sur tout ce qui vous entoure...

**Il est temps de sortir la bonne phrase qui calmera tonton réac', mémé acariâtre et papa chanteur ...**



« Après l'achat de mon gosse aux enchères sur Ebay, je commencerai par lui offrir une Megadrive, histoire de lui ouvrir l'esprit ludique de bonne heure... »

H.Falcon, conscient des réalités (AD 2012 paradox)



« Ce mois-ci, je me retrouve comme un Dragon Punch en reversal à la relevée, ça passe ou ça casse. »

Yamato, Renegade attitoude...



« Les jeux vidéo, ça occupe les mains quand on fait pas autre chose avec. »

Fabien, Lubrique...



« J'ai fait un rêve bizarre la dernière fois, je cherchais ma console perdue dans la forêt. En y repensant, je serais comme un père sans son fils. »

Ichigo, réinvente l'histoire du Petit Poucet.



« On est faible quand on squatte le jeu qu'on est mauvais ! »

Bruno Vaysse, Champion de KOF



« Une lame dans une gorge d'enfant, s'enfonce comme dans du beurre... »

Colorex, Barbarian addict'...

« Rouler en Testarossa et flirter avec une blonde pixelisée était un fantasme accessible pour 10 balles. »

Jibé dit « le Poulpe », le fric c'est chic...



« Jouer à World of Warcraft c'est redécouvrir les joies du célibat. »

Jibé « le Poulpe », joueur console et bien entouré...



« Aérophagie, culot et ingéniosité : Boogerman, où comment faire d'un pet inodrant une arme toxique et dévastatrice. »

CockteZ, Poète de rue...



« Le doux printemps japonais, sous les sakura en fleurs avec une boisson fraîche aromatisée au litchi, la douce odeur de yakiniku qui ouvre l'appétit et une GBA SP Famicom Classic avec un Akumajô Dracula. Parce qu'il y a des valeurs culturelles et traditionnelles qui ne peuvent disparaître... »

Alane Délone, Paumé au Ponj'...

« Au lieu de le répéter tout le temps, je ferais mieux de faire un t-shirt « J'AI PERDU 15 KILOS EN DEUX MOIS GRACE A DANCE DANCE REVOLUTION » avec au dos et en petit : « et sans arrêter le Nutella ! » »

Raton-Laveur, prochain gourou du télé-achat...



« Comment ça docteur ? « J'essaie de compenser ? » »

Raton-Laveur expliquant son achat de Steel Battalion à son psy



« La vie est une aventure éternelle dès lors qu'on se permet de l'imaginer et de la concevoir. »

Silmaril, Epée de courage et joueur de Micro-machines.



« Ecoute, mon plan, c'est que tu vas commencer par fermer ta gueule... »

Tristan, recevant le plan de la maquette Game fan, 4h du mat...(Dawn of the Dead attitude)



« Jouer à Space Harrier sur son Home Cinéma en 2005, c'est ultra-fashion ! »

H.Falcon, ex épileptique...

**Elisez la phrase ludique du mois sur notre forum**  
<http://www.gamefan-mag.com/forum>

**Import jap Us  
Retro  
Intage  
Arretés  
vide books  
rtworks  
ccessoires  
lagazines  
rcade**



Jérôme, dramaturge vidéoludique

**www.japan-type.com**

**Tout le jeux video, pour ceux qui le vivent autrement.**

**Passionnés  
Collectionneurs  
Profighters  
RPGistes  
Retro-gamers  
Vip  
Boutiques spécialisées**

**JTYPE**  
J・タ・イ・ブ

**Free-shop PARIS**  
86 rue de charonne, 2étage,,  
75011 Paris / France  
Vente par correspondance  
01 43 67 66 01 / 01 43 67 08 02  
www.japan-type.com

# STREET FREETAALK II

**V**ous n'en pouvez plus de ce repas de famille accablant qui s'éternise et votre désir de vous affirmer prends le dessus sur tout ce qui vous entoure...  
Il est temps de sortir la bonne phrase qui calmera tonton réac', mémé acariâtre et papa chanteur ...



« Après l'achat de mon gosse aux enchères sur Ebay, je commencerai par lui offrir une Megadrive, histoire de lui ouvrir l'esprit ludique de bonne heure... »  
H.Falcon, conscient des réalités (AD 2012 paradox)



« Ce mois-ci, je me retrouve comme un Dragon Punch en reversal à la relevée, ça passe ou ça casse. »  
Yamato, Renegade attitudé...



« Les jeux vidéo, ça occupe les mains quand on fait pas autre chose avec. »  
Fabien, Lubrique...



« On est faible quand on squatte le jeu qu'on est mauvais ! »  
Bruno Vaysse, Champion de KOF



« J'ai fait un rêve bizarre la dernière fois, je cherchais ma console perdue dans la forêt. En y repensant, je serais comme un père sans son fils. »  
Ichigo, réinvente l'histoire du Petit Poucet.



« Une lame dans une gorge d'enfant, s'enfonce comme dans du beurre... »  
Colorex, Barbarian addict'...

« Rouler en Testarossa et flirter avec une blonde pixellisée était un fantasme accessible pour 10 balles. »  
Jibé dit « le Poulpe », le fric c'est chic...



« Jouer à World of Warcraft c'est redécouvrir les joies du célibat. »  
Jibé « le Poulpe », joueur console et bien entouré...



« Aérophagie, culot et ingéniosité : Boogerman, où comment faire d'un pet inodorant une arme toxique et dévastatrice. »  
CockteZ, Poète de rue...



« Le doux printemps japonais, sous les sakura en fleurs avec une boisson fraîche aromatisée au litchi, la douce odeur de yakiniku qui ouvre l'appétit et une GBA SP Famicom Classic avec un Akumajô Dracula. Parce qu'il y a des valeurs culturelles et traditionnelles qui ne peuvent disparaître... »  
Alane Délone, Paumé au Ponj'...

« Au lieu de le répéter tout le temps, je ferais mieux de faire un t-shirt « J'AI PERDU 15 KILOS EN DEUX MOIS GRACE A DANCE DANCE REVOLUTION » avec au dos et en petit : « et sans arrêter le Nutella ! » »  
Raton-Laveur, prochain gourou du télé-achat...



« Comment ça docteur ? « j'essaie de compenser » ? »  
Raton-Laveur expliquant son achat de Steel Battalion à son psy



« La vie est une aventure éternelle dès lors qu'on se permet de l'imaginer et de la concevoir. »  
Silmaril, Epée de courage et joueur de Micro-machines.



« Ecoute, mon plan, c'est que tu vas commencer par fermer ta gueule... »  
Tristan, recevant le plan de la maquette Game fan, 4h du mat...(Dawn of the Dead attitude)



« Jouer à Space Harrier sur son Home Cinéma en 2005, c'est ultra-fashion ! »  
H.Falcon, ex épileptique...

**Elisez la phrase ludique du mois sur notre forum**  
<http://www.gamefan-mag.com/forum>

**DANS LE PROCHAIN GAME FAN**



# **Killer 7**

**ÇA VA SAIGNER...**

**GAMEFAN #10 FIN-JUIN EN KIOSQUE**

[www.gamefan-mag.com](http://www.gamefan-mag.com)