

Jeux vidéo, culture et autres petites libertés...

Game
FAN

Game FAN

2005

n°10

mai - Aout

Arcade :

KOF XI,
Chou DBZ,
KEN ...

AU SCANNER :

KILLER 7
NARUTO DS
CODED ARMS PSP
MIDNIGHT CLUB 3 PSP
GOD OF WAR
NINTENDOGS DS
GOEMON DS
TRIZEAL
NAMCO X CAPCOM ...

RPG :

DRAG-ON DRAGON 2,
ROMANCING SAGA Minstrel Song
TENGA! MAKYÔ III

A QUOI JOUERONS-NOUS DEMAIN ??

REPORTAGES :

**Au coeur de l'E3
TOUGEKI, le défi japonais
HARDCORE GAMER ATTITUDE**

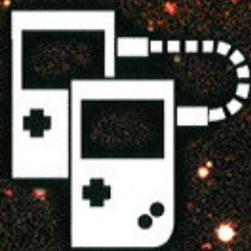
casting exclusif : DEVENEZ LA PROCHAINE GAME FAN BABE

L 18679 - 10 - F: 5,90 € - RD



L'odyssée des consoles continue

GM2-002

A vibrant space-themed illustration. A large, glowing orange planet is in the background. In the foreground, a blue and white rocket ship is flying towards the right, leaving a bright orange and yellow trail. The scene is set against a dark blue space filled with stars.

GAMEMUSEUM

dans RETROGAME...

Un magazine 100% RETRO

réalisé par l'équipe de Game FAN

SOMMAIRE GAME FAN N°10

P004 - PROPHECIES

P009 - E3 SPECIAL ALIASAKA REPORT

P017 - FULL SCAN REVIEWS

P050 - WARP REVOLUTION

P054 - GARBAGE FACTORY

P057 - GAME FAN BABE

P060 - CHAOS THEORY :

Le jeu video demain..

P065 - UNDERGROUND REPORT :

Hardcore gamer

P071 - LES APPENDICES RPG

P090 - GAME ARTISTS

P095 - PROGAMMING

special tougeki

P099 - ARCADE CORNER

PI04 - EECHI

PI09 - JAPAN FOCUS

PI14 - FREETALK



GameFan, un an de différence, déjà.

EDITO

Oui, GameFan a déjà une pige ! Une pige de mises en page iconoclastes, de délires rédactionnels, de provocations sans retenue, de pavés d'écritures sur le moindre pixel d'intérêt, mais aussi une pige de « ça passe ou ça casse » ! Cette fâcheuse tendance à bordéliser la moindre idée est une caractéristique évidente de GF. Dali, c'est aussi un beau bordel, sauf pour qui sait le lire dans le bon sens.

En tout cas, faire dans la soupe simple et digeste ne semble pas être notre apanage, ce numéro vous le confirmera certainement encore ; et puis qu'importe, l'essentiel réside dans les savoureux légumes avec lesquels est constitué notre gouleyant mélange. Certes, parfois ça passera comme du miel (made in Fred.B), et puis au détour d'un petit coin de page, ce sera la nausée ! Ils n'ont pas osé, il ne fallait pas le faire MAIS ils l'ont fait ! Et c'est aussi ça le ton propre à GameFan : un « Metal Hurlant vidéoludique » qui tend gracieusement la perche à ses détracteurs. On veut du sang sur le glaive de la ré(é)dition ! Après tout, y a que comme ça qu'on a marqué notre petite histoire, tel un an de Survival Horror en presse... Vu le succès du genre, ça va, on est dans l'moove.

GameFan, au fil de ses numéros, n'est jamais identique. En constante transmutation, il en est sans cesse surprenant, pour le meilleur et pour le pire. Car muter sans hésiter, c'est aussi par exemple abolir l'esclavage de la notation, et par là même affirmer notre liberté rédactionnelle. Denrée qui se perd.

Certaines nouvelles rubriques apparues dans notre numéro 9 ont disparu, tenant compte de vos critiques. Merci aux nombreux lecteurs qui participent sur notre forum. Merci à toi Lolo_DV..

Le support VCD nous a finalement semblé peu reluisant pour un contenu, certes pour le moins « original », mais méritant dans

le futur la qualité d'un DVD... A suivre, donc.

Vous découvrirez au dos pourquoi GameFan a choisi une voie plus contemporaine. Non pas en abandonnant, mais simplement en reconduisant toute la partie Rétro, chère à beaucoup d'entre vous, vers un tout nouveau magazine. Celle-ci manquait singulièrement de place et ce dernier est destiné à redonner toutes leurs lettres de noblesse à ces jeux, ces genres, ces machines. Autant de mythes qu'il m'est apparu intolérable de voir étriés sur deux, voire une seule page parfois, au sein de GameFan.

Pour finir, notre cover, menée de front par la très envoûtante Parisa, est notre illustration décalée, un rien kitch, des futures tendances ludiques de genre. Notre coup de cœur ira certainement à l'ami zombie, qu'on retrouvera à tout va cette année... Une fois de plus, le succès de Resident Evil 4 aura marqué et ce n'est pas prêt de s'arrêter. La violence, le glauque très « Silent-Hill-esque » seront également omniprésents. Première image « next-gen » : Condemned. Et puis, consumérisme oblige, nos éditeurs préférés jouent de plus en plus la carte de l'héroïne sexy... Le pixel chiadé et précis aidant. Le prétexte aussi... Et le nôtre fut de la mettre en Virtua Cop girl presque stylée.

Bref, GameFan, c'est un pied branlant sur la corde raide face à une conjoncture presse difficile et dont l'utilité se voit de plus en plus remise en cause... Mais GameFan, c'est aussi un petit pied sur cette corde d'argent invisible, qui fait parfois vibrer nos âmes ludiques...

A dans un an !
Non j'rigole...

H.Falcon,
coupable en chef.



GAME FAN

Publié par Japan Culture Press
Siège : 7 rue Mathis 75019 Paris
Office : 86 rue de charonne, 75011 Paris
Tél : 01 43 67 10 55
<http://www.gamefan-mag.com>

Actionnaires JCP : Stéphan Cahn (gérant), Guillaume Dorison, Jacques Touja, Olivier Gilbert, Jonathan Dumont et Franck Say

Direction générale : Stéphan Cahn
Directeur de la publication : Stéphan Cahn
Rédacteur graphique : Younes Jabrane
Responsable marketing/pub : Younes Jabrane (01 43 67 10 55)

Rédacteur en chef : Stéphan Cahn (H.Falcon)
Rédacteurs - pigistes : Marc Petronille (coktez), Frédéric Benkel (Fred.B), François Bliss de la Boissière (Aliasaka), Greg da Silva (Ichigo), Yannick Fleurit (Yan Fanel), Florent Gorges (flo), Younes Jabrane (Colorex), Valentin Lormeaux (Yamato), Benjamin Perray (Ore Delone), Bruno Rocca (Bruno), Sébastien Peretti (Raton Laveur), Fabien Vautrin (Fabien...)
Guests : Larvozor, Nostradamus, Silmaril, Radigo, Hokuto-Youssef, Manga.
Correction : Lauriane Sultan, Sébastien Peretti

Maquette : Jean Louis «flashin'» Juanico » Dizez
Sandrine « thé vert » Ulmann
Photographie cover et GameFan Babe : Marc Martinon / Studio Clozup
www.clozup.com

Special Thanks to :
Miss Parisa (www.parisa.book.fr)
Miss Alexandra
Coktez
Sylvision (opticien)
Noir Kennedy
Patrick Clozup
Laura Muské (j-type)
All forums.
Gael "Kanpai"

Imprimé en France
Distribution : MLP
ISSN : 1771-8570
Commission paritaire : En cours



Votre futur par le Mage de la console de Salon

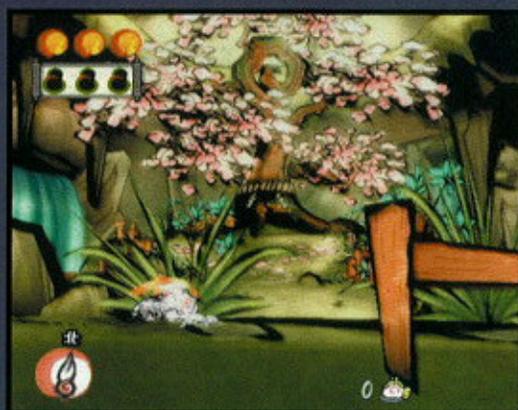
PROPHECIES

L'avenir est source d'intérêt, parfois d'excitation mais surtout de doutes. Le jeu vidéo n'échappe 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

OKAMI

PS2
début 2006
Capcom



Trèfle à quatre pattes

Après avoir créé Devil May Cry et Viewtiful Joe, Hideki Kamiya, petit génie formé par Capcom, a rejoint le studio numéro 4, devenu par la suite Clover Studio, sous la direction d'Atsushi Inaba, créateur entre autre de Tekki et de la série « marginale » Gyakuten Saiban. Son nouveau projet, très ambitieux, concerne une concrétisation visuelle de la mythologie japonaise en y exposant le sujet le plus « hiérarchisé » puisqu'il s'agit de Amaterasu, la déesse suprême. Pour un peu plus de finesse et sans doute influencé par Mononoke Hime, Kamiya transforme l'icône divine en loup (okami) qui a le pouvoir de redonner naissance à la nature, détruite par l'action des dieux du mal. Un jeu poétique et inespéré dans le paysage de violence qui sillonne le monde du jeu vidéo à l'heure actuelle. Un gameplay intelligent qui mise tout sur un système très particulier appelé « pinceau céleste » et qui n'est pas sans rappeler les meilleures utilisations des capacités de la DS. Pour l'exemple, grâce

à ce pinceau, vous pouvez dessiner des « objets » qui interviennent ensuite et agissent à l'écran. Okami est une aventure où il est possible de gagner de nouveaux pouvoirs (comme le « slash »), lesquels utilisent directement le « pinceau céleste ». Proposant un visuel cell-shading splendide, un environnement plaisant ainsi qu'un principe de jeu à la fois écologique et poétique, Okami se présente comme l'une des meilleures surprises à venir... à tout niveau que ce soit. Dans tous les cas, il s'agit du jeu qui fait frémir toute la rédaction à l'heure actuelle. Pour ce qui est d'une date de sortie, on ne parle pour le moment que de Playstation 2 et pour début 2006 ! D'après des rumeurs, une version DS serait déjà à l'étude...

Shadow of Colossus

PS2
Sony

Septembre au Japon

Colossal !

La première fois que j'ai vu ICO, j'ai compris que le jeu vidéo pouvait avoir plusieurs objectifs. ICO est un jeu en marge de tout ce qui a été proposé sur une console de jeu vidéo et en particulier une machine qui a eu pour rôle de démocratiser la « discipline » auprès de l'impie grand-public. Chez Sony, certains créateurs ont pourtant le sens de la poésie et de l'originalité : Fumito Ueda est l'un d'eux. Le réalisateur, directeur

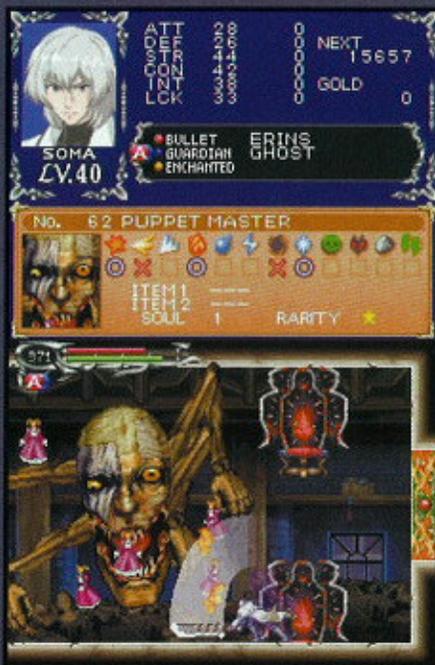
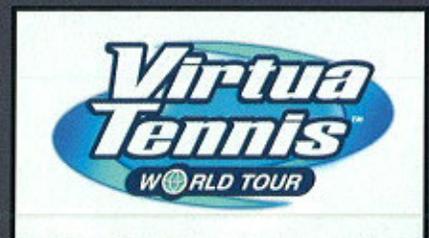
artistique, designer et créateur d'ICO a prouvé que le jeu vidéo était capable de nous faire vivre une expérience unique. Bien que court, ICO a changé la face des jeux vidéo. Annoncé comme son successeur, Shadow of Colossus (ex-Nico / Wanda to Kyôzô en japonais) s'apprête à révolutionner une fois de plus le concept même de l'aventure. Cette fois-ci, il ne sera point question de protéger une petite fille des ombres mais d'apprendre à connaître et affronter les colosses, vestiges d'une civilisation passée, de les abattre, leur subtiliser leur énergie afin de ranimer peu à peu votre jeune amie, apparemment atteinte d'une maladie dont seuls les effets peuvent être dispersés grâce aux vertus de la Nature, lesquelles résident dans les colosses. De nature et de forme diverses, les colosses que vous affronterez ont une vie et un système de fonctionnement propre. Véritables «mondes» vivants et se mouvant, vous devrez apprendre toutes les caractéristiques liés à chacun de ces monstres. Une phase d'observation, puis une phase de « repérage » suivies d'une phase d'action/réflexion où vous devrez réfléchir à « l'architecture » de chaque colosse pour progresser jusqu'à leur point vital, lequel contient le fluide que vous recherchez. Armé seulement de son courage, d'armes archaïques et de son cheval Agro, le jeune Wanda nous mènera dans une aventure hors normes que nous attendons tous avec beaucoup d'impatience à la rédaction de GameFan. Une expérience unique. et Etats-Unis / octobre en France



L'avenir autour du cou

DS / PS

Déjà sortie / septembre 200



Prédire un avenir sans ombre aux nouvelles portables n'est pas un exercice très difficile. Il suffit de savoir lire dans le ciel pour comprendre que plus nous avançons dans le temps, plus les machines portatives auront un poids conséquent dans le marché du jeu vidéo. Pourtant, Sony et Nintendo ont deux objectifs / angles d'attaque qui diffèrent.

Déjà disponible depuis quelques mois, la Nintendo DS sera l'une des meilleures ventes de cet été - vacances obligent. Proposant de nombreux jeux au gameplay immédiat - Feel the Magic, Pac-n-Pix - mais aussi le toujours aussi envoûtant Super Mario 64, sans oublier le nouvel arrivé Another Code : doubles mémoires, la DS intensifiera sa politique de jeux « différents » et originaux dans le futur avec Trauma Center par exemple. Une simulation où vous devez jouer du bistouri. Mais aussi Phoenix Wright, version occidentale de Gyakuten Saiban, une simulation de « tribunal » prenante et très réussie. A cela, nous pouvons ajouter Castlevania : Dawn of Sorrow, Nintendogs et Viewtiful

Joe DS ou encore le futur Super Mario Bros DS. Nul doute que la DS a un bel avenir devant elle, surtout en matière d'originalité et de concepts novateurs.

La PSP (qui arrive en septembre en Europe, rappelons-le) joue quant à elle sur la qualité de son écran, son rendu graphique exceptionnel ainsi que sur la ludothèque - impressionnante - de la PsOne et Two. Ainsi, les grands jeux à venir seront Virtua Tennis (une adaptation parfaite et splendide par ceux qui se sont occupés de la conversion de OutRun 2 sur Xbox), WipEout Pure, Ridge Racer évidemment mais également GTA Liberty City Stories, MediEvil Resurrection et bien d'autres titres encore, qui à défaut d'émouvoir ou d'être très originaux auront le mérite d'en mettre plein les yeux !

Chacun choisira son camp, mais une chose est sûre : Nintendo (qui proposera également sa GBA Micro à partir de cet automne) et Sony (proesse visuelle que cette PSP) ont de quoi nous faire changer d'avis sur les machines portables !





King Kong

PS2

Décembre 2005



Le retour du Roi Kong

Il y a quelques années, lorsque Peter Jackson annonçait travailler sur le remake des Anneaux, je le savais. J'aurais pu le prédire rien qu'à connaître le monsieur : il allait se servir de l'argent de ce que certains proclament comme

annonce qu'il a été contacté par Jackson en personne pour donner vie au jeu qui sera tiré du film King Kong. On ne sait rien mais bien avant de le voir, je me doutais déjà de l'issue : un jeu original, immersif comme jamais, avec ce qu'il



la plus grande trilogie de tous les temps uniquement dans le but de s'offrir le remake de son film préféré : King Kong. Depuis plusieurs mois, les nouvelles étouffent mais le projet, visuellement parlant, reste encore une énigme. Voilà



Comme nous découvrons que Michel Ancel, un des créateurs français les plus respectés du milieu pour sa série Rayman notamment mais aussi et surtout pour son mésestimé Beyond Good and Evil

faut d'aventure, d'action et de réflexion pour scotcher n'importe qui à son pad. Une idée originale : un jeu d'aventure à la première personne mais scripté où l'on peut vivre des moments parmi les plus impressionnants du jeu vidéo. Face à un ennemi principal : la nature et tout ce qui y réside de plus dangereux. Dinosaures et autres créatures préhistoriques. Incarnant tour à tour Jack Driscoll accompagné des humains et le singe géant King Kong, nul doute que la variété et le spectacle seront au rendez-vous. Si l'action en tant que Jack ressemble à s'y méprendre à un FPS scripté, l'aventure devient à la troisième personne avec ce qu'il faut de « démesure » lorsque l'on incarne le roi de la jungle. Spectaculaire et immersif, King Kong est à n'en pas douter l'un des futurs grands jeux et je lui prédis un avenir radieux et enviable : tourner dans tous les consoles d'Europe, le soir de Noël...

Prince of Persia : Kendra Swords



Dark Prince

Plus la nouvelle série des Prince of Persia avance, plus le côté sombre du héros s'affirme. Après l'excellente surprise action L'Ame du Guerrier, Kendra Swords, le troisième épisode, proposera un cocktail détonant d'aventure, d'action, d'infiltration et de course de chars ! En plus de renouveler le gameplay tout en conservant ses forces d'origine, cette nouvelle mouture proposera deux personnages : le prince évidemment avec de nouveaux mouvements et le dark prince, une version « taulard » de notre héros qui se bat avec des chaînes ! Se déroulant dans l'ensemble de Babylone, offrant davantage de subtilités tout en se précisant comme plus spectaculaire, Kendra Swords sera un des grands jeux de cet hiver.

Sur PlayStation 2, Xbox et GameCube / Novembre 2005

On croyait que la série Onimusha s'arrêterait avec le très controversé Demon Siege. Et pourtant, Keiji Inafune, père de la série, a annoncé il y a quelques semaines que Shin-Onimusha : Dawn of Dreams était en chantier. Nous l'avons vu à l'E3. C'est beau, violent et extrêmement prenant.

Deux nouveaux DBZ sont en préparation. Le premier, tout le monde le sait déjà se nomme Budokai Tenkaichi et sera l'aboutissement de la nouvelle série ! Le second quant à lui sortira en arcade, se nomme Chou Dragon Ball Z et sera l'œuvre du producteur de Street Fighter 2, Funamizu.

Konami prépare actuellement un nouveau titre à la série Suikoden. Il ne s'agira pas d'un RPG mais d'un Simulation-RPG dans l'univers du quatrième épisode et baptisé Rhapsodia.

Une rumeur parle d'un remake de Final Fantasy VII sur la PlayStation 3, ce qui corrobore avec la démo technique montrée lors de la conférence Sony quelques jours avant l'E3.

Le très prometteur Jump DS, jeu de baston à la Super Smash Bros Melee avec le personnage du magazine japonais Jump sortira cet été (le 8 août pour être précis).

Pour les fans de foot, Winning Eleven 9 sort enfin et c'est prévu pour le 4 août au Japon. Il arrivera pour septembre a priori en Europe sous le nom de Pro Evolution Soccer 5.

66 rue des tonneurs 59 000 LILLE
 TEL: 03.20.42.96.73
 FAX: 03.20.42.85.29

GAMESWAVE

ゲームス・ウェーブ

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!



ColiPoste
 ETIENNE ET 40 JOURNÉS MAXI 30A

FRAS DE PORT: 9€

Toujours disponible:

- XENOSAGA 2 US PS2: 65€
- DIGITAL DEVIL SAGA PS2 US: 65€
- NARUTO 2 PS2 Jap: 75€
- NARUTO 3 NGC: 75€
- METROID PRIME 2 NGC Jap: 75€
- RIDGE RACER PSP US: 50€
- CHRONO CROSS PS-ONE US: 35€
- TRIZAL DREAMCAST Jap: 75€
- SILFHEED MEGA-GD EURO: 15€
- GD AUDIO SILENT 3 & 4: 15€
- GD AUDIO RIDGE RACER DS: 45€
- YS the Oath in Felghana PC Jap: tel
- BIO HAZARD ARCHIVES: 50€

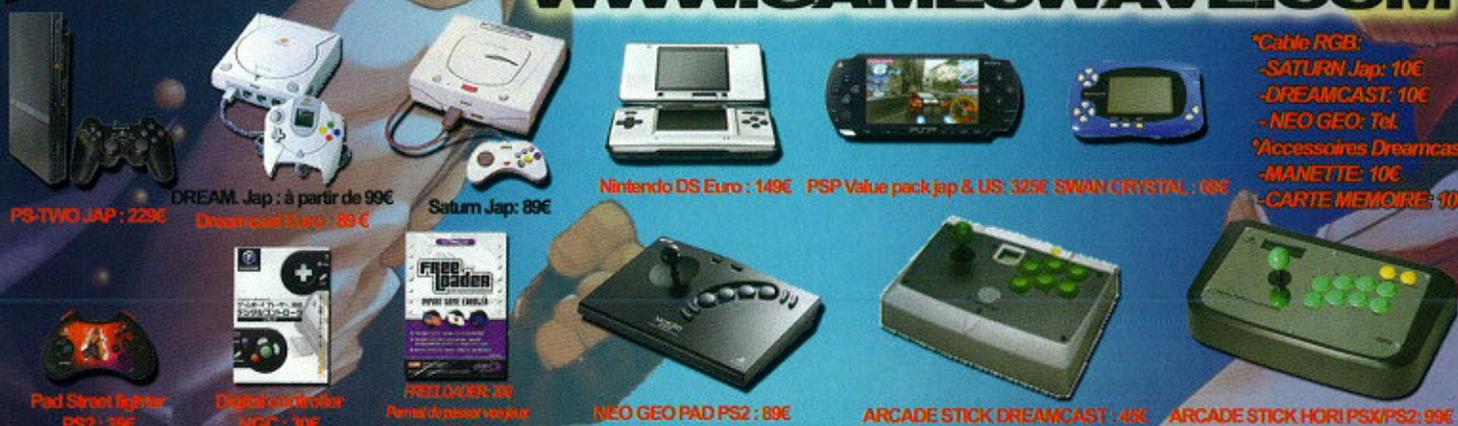
* Games Wave c'est :

- Une boutique / Un site web.
- Vente par correspondance.
- Mode de règlement: CB, mandat, chèque ou contre remboursement.
- Jeux Japonais / US / Euro.
- Cd audio / Guide Book / Art Book / Magazines.
- Arrivage hebdomadaire.
- + de 2500 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 pirates.)

RETRO!



HARDWARE!



- *Cable RGB:
- SATURN Jap: 10€
- DREAMCAST: 10€
- NEO GEO: Tel
- *Accessoires Dreamcast:
- MANETTE: 10€
- CARTE MEMOIRE: 10€

WWW.GAMESWAVE.COM

WWW.GAMESWAVE.COM

Prix 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. Nous pouvons également vous commander les jeux et les consoles import que vous recherchez / Modes de règlement : carte bancaire, chèque, contre remboursement, mandat & virement bancaire.

SPECIAL REPORT

by aliasaka



Les consoles s'en vont en guerre

C'est reparti comme en 14, enfin comme il y a 5 ans et puis 10 ans et puis 15 ans. Bref, à peu près tous les 5 ans, la guerre des consoles de salon recommence. Les médias sont assis, écoutent et recrachent les discours de motivation des généraux de chez Microsoft, Sony et Nintendo qui préparent les foules à un affrontement sans merci. « Take No Prisoners » hurlent les lanceurs de Xbox 360 et de Playstation 3 qui ne cachent plus leur plan : prendre le contrôle de notre salon numérique. Pendant ce temps là, Nintendo esquive, ne fait pas la Revolution mais en parle. Et les jeux dans tout ça ? Peu de surprises justement. Des évidences grand public évidemment, comme le nouveau Zelda, les Nintendogs sur DS ou, à la frange de l'expérimental le Shadow of The Colossus de la Ico Team et le graphique Okami de Clover Studio, mais rien de vraiment consensuel. Les événements les plus intrigants sont restés à l'état de

bandes-annonces ce qui, pour des jeux dits interactifs, est un comble et même, suspect. Mais enfin, reconnaissons-le, nous autres gamers aimons avoir envie, être aiguisés, titillés, quitte à accepter le rêve du jeu ultime sans cesse promis. Cela est tout bonnement dû au fait que le jeu vidéo ne sait pas où il va, jusqu'où il peut nous entraîner dans un autre monde. On y croit donc à chaque fois, jusqu'au jour fatal où l'on réalise que le jeu ne vaut pas les 60€ qu'il nous a coûté. Mais en attendant, on y croit. Et je le dis haut et fort, gardons le désir, quitte à être candides ou crédules un moment. L'énergie du désir est encore la meilleure garantie contre la morosité, le repli sur soi, le vieillissement et la lassitude. Il sera toujours temps de redescendre sur Terre pour faire les comptes quand les jeux et les consoles du futur atterriront dans notre salon.



LA GUERRE DES MACHINES

Jeu facultatif

Machines à jouer aussi virtuelles et insaisissables qu'un programme, avant même d'offrir du jeu, les consoles de jeux se vendent sur des coussins d'air technologique. Au milieu des fonctionnalités proposées et vendues, le jeu vidéo devient accessoire.

La **Playstation 3** n'est pas une console de jeux, clame Ken Kutaragi, mais un super ordinateur de loisirs. D'ailleurs, le disque dur optionnel de la **PS3** permettra d'installer des OS comme Linux, et Sony Computer cherche à faire enregistrer la **PS3** comme un ordinateur et non une console. La **Xbox 360** vous place au centre d'une expérience virtuelle à donner le tournis et, avec sa façade interchangeable, se veut cool objet de surf sur la vague des loisirs numériques, et, en passant, maître du monde. Oui, même devant **Sony**. Quant à la **Revolution** qui s'affirme toujours dans le vent de la propagande, elle regarde pour l'instant en arrière avec cette possibilité assez étrange de télécharger et jouer à tous les jeux du catalogue **Nintendo**. Une console «du futur» tournée vers le passé pour se transformer en console virtuelle universelle comme l'explique bien le quotidien Libération. Une **Revolution** en devenir donc qui fait pour l'instant plus jaser que jouer. Une **Revolution** qu'on espère du fond du cœur de joueur qu'elle définira bien un changement pour tout le monde et pas seulement pour **Nintendo** qui accepte enfin de se lancer sur Internet, de jouer avec des disques de 12 cm et de lire, hor-

reur sur une console, des DVD vidéo. A part **Nintendo** solo, ce salon 2005 est bien celui où les masques sont tombés. Toutes les spéculations paranoïaques de ces dernières années se confirment. «Enfin» diront ceux dont le soupçon devenait pathologique. Non seulement **Microsoft** affirme sans plus se cacher dès le 2e tour (4 ans seulement après ses débuts dans le milieu) vouloir occuper sans partage le foyer numérique et cherche à refaire le coup, on vise haut ou rien, du monopole Windows, mais **Sony Computer** déclare sans ménagement être entré dans l'industrie du jeu pour lancer... la **Playstation 3** ! C'est-à-dire cette espèce de serveur de divertissement et non plus, appellation désormais taboue, une «console de jeux vidéo» et encore moins un «jouet» comme continue de revendiquer **Nintendo** sans fausse honte... Le plus atterrant dans les déclarations du patron Ken Kutaragi, c'est qu'il avoue que ce projet remonte jusqu'à l'époque de la **Playstation 1** il y a 10 ans. C'est-à-dire juste après la séparation du projet commun avec **Nintendo** ! Quitte à se mettre à dos tout le monde, on a alors aussitôt envie de dire à cette génération **Playstation** qu'elle s'est faite avoir. On

vous a séduit pour mieux vous entraîner vers une autre forme de consommation que vous n'aviez pas forcément prévue. Dans les propos agressifs de **Sony** et **Microsoft**, on entend ce discours crispant qui renvoie le jeu vidéo à une activité accessoire. Plutôt que de faire venir le grand public vers le jeu vidéo comme essaie de le faire **Nintendo**, les deux géants industriels préfèrent minimiser l'activité jeu de leurs machines pour séduire le plus grand nombre. Du haut de notre petit grenier, nous n'irons pas contredire cette logique marketing sûrement très prometteuse, mais du même grenier nous avons pris l'habitude de guetter, par-dessus les toits et au-dessus du brouhaha, l'horizon virtuel sans fin que promet depuis toujours le jeu vidéo...

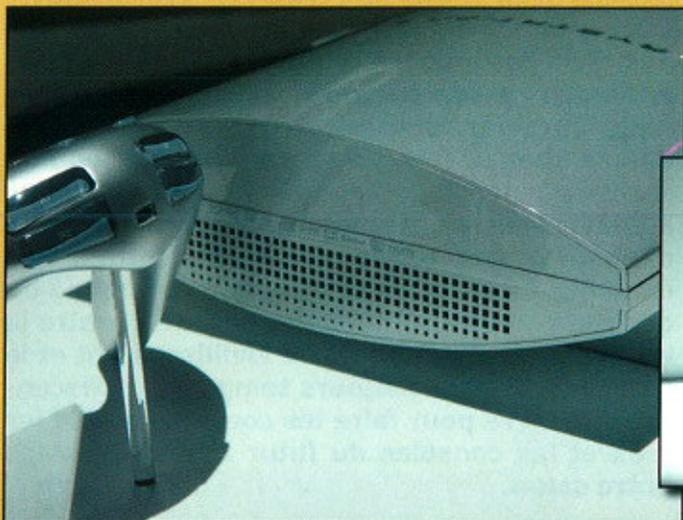
Le jeu vidéo n'est donc plus une raison nécessaire et suffisante pour vendre la **Playstation 3** et la **Xbox 360**. Est-ce parce que malgré les milliards de chiffre d'affaires, le jeu vidéo ne sortira jamais de son ghetto ? Ou est-ce que parce que cette nouvelle génération de consoles high-tech n'a pas grand-chose de plus à offrir vis-à-vis du jeu vidéo que les consoles actuelles ?

La Playstation 3 ne joue plus

Richard Brunois

(responsable de la communication, Sony Computer Europe) *

- Il n'est pas nécessaire de partir en tête pour gagner (allusion à la Dreamcast, ndr). Un prix de vente élevé lors du lancement de la console n'a pas non plus empêché la Playstation 2 de dominer le marché. Si Microsoft lance le premier sa nouvelle console, c'est aussi parce que la Xbox ne se vend plus.
- Combien y a-t-il de personnes actives sur le Xbox Live de Microsoft en France ? 5000. Combien sont en ligne avec la PS2 ? 92 000 !
- Nous visons la communication, pas seulement le jeu sur Internet.



• La Playstation Portable pourrait très bien faire office de télécommande de la PS3.

• La Playstation 3 est un serveur de divertissement, elle n'est plus une console de jeu. Le jeu vidéo est mort, vive l'entertainment !



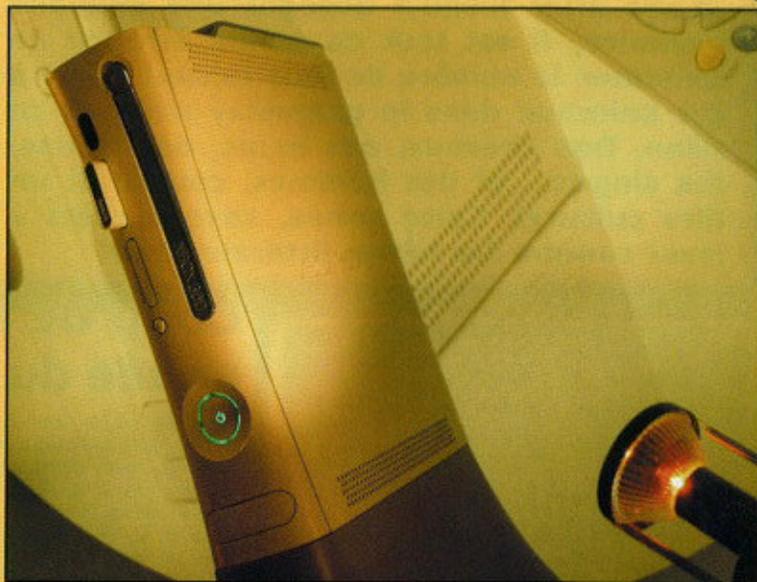
Xbox 360, à faire tourner la tête !

David Dufour

(Chef de Groupe marketing Xbox et Microsoft Games) *

La Xbox 360 comme 360°, veut dire que la Xbox vous place au centre de l'expérience.

- La Xbox 360 n'est pas automatiquement compatible avec tous les jeux Xbox mais rappelez-vous, la Playstation 2 n'était pas 100% compatible avec les jeux Playstation.
- La Playstation 3 est-elle vraiment simple à programmer et la puissance de calcul annoncée pour la PS3 dépend de beaucoup de paramètres que Sony ne précise pas.
- L'accès au Xbox Live sera gratuit jusqu'à un certain niveau. Même sans devenir abonnés, les utilisateurs auront accès à des services comme le téléchargement de musiques ou de niveaux qui seront payables au détail.
- En Europe, les gens n'osent pas donner leur numéro de CB pour faire des achats sur Internet, notamment via le Xbox Live actuel pourtant très sécurisé. Alors pour encourager le micro-paiement sur Xbox Live ou l'abonnement, on peut imaginer de vendre en magasin des cartes prépayées contenant un numéro à valider en ligne.
- Les jeux en démonstration sur ce salon tournent sur des kits de développement Xbox 360 en version Alpha à environ 40% de la capacité du kit final. Le kit beta est imminent.
- La manette Xbox 360 sera bien sans fil, le fil sert à recharger la batterie, éventuellement en continuant à jouer. Et puis cette même manette sera compatible avec les jeux jouables sur PC, d'où le fil pour la relier à l'unité centrale.
- La webcam prévue pour la Xbox 360 doit permettre de mettre son visage sur son identité de joueur.

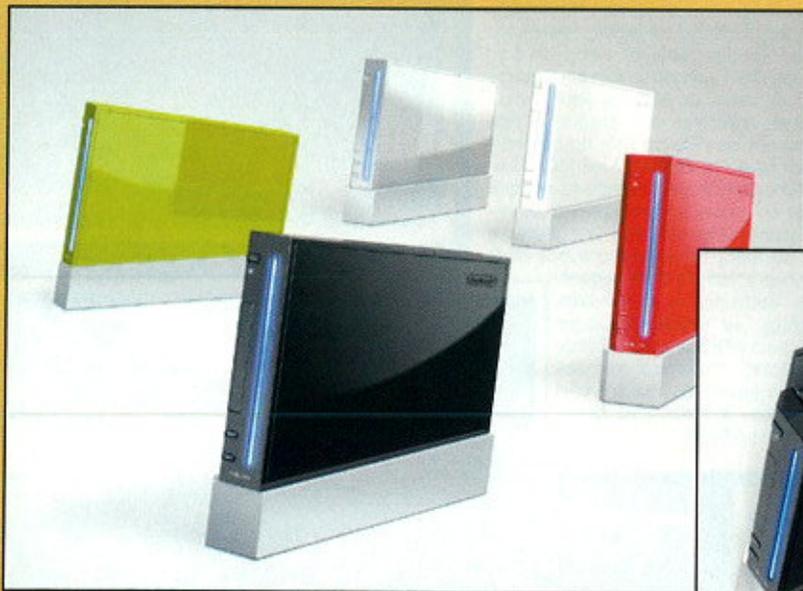


La Revolution passe un tour

Mathieu Minel

(responsable marketing GameCube Nintendo France) *

- C'est à cause des royalties à verser au Consortium DVD que l'adaptateur pour lire des DVD sera vendu en option sur la console Revolution. Les gens pourront choisir de payer ou non pour ce service.
- La Revolution contient 512 Mo de mémoire flash (c'est-à-dire active tant que la console est allumée, ndr) en plus des SD Card servant aux sauvegardes. Le téléchargement des anciens jeux du catalogue Nintendo sur Revolution et peut-être d'autres éditeurs fait appel à une gestion très poussée des copyrights.
- Shigeru Miyamoto travaille sur de nouvelles franchises inédites.
- Satoru Iwata est ingénieur et créatif. Il a été mis à la tête de Nintendo pour discuter de développeur à développeur. Il a une personnalité atypique qui ne vient pas d'une filière commerciale. Il parle vraiment des jeux avec passion. Il est venu deux fois à nos bureaux en France, il a serré les mains de tout le monde.



• Satoru Iwata et Shigeru Miyamoto sont des « tueurs de jeux ». Eji Aonuma est davantage intéressé par les personnages. Passionné d'anime japonais, il veut avant tout raconter une histoire. C'est aussi pour ça que Miyamoto l'a choisi.

• Ce qu'il y a de très fort chez Nintendo Japon, c'est le questionnement permanent. La société Nintendo travaille beaucoup sur elle-même.



* Propos recueillis lors d'entretiens individuels avec messieurs Minel, Dufour et Brunois que nous remercions.



Comme des bêtes

A 4 pattes sinon rien

Sans aller jusqu'à dégager une nouvelle tendance, il est tout de même étrange de constater le nombre de jeux faisant appel à des animaux dans le gameplay pendant ce salon. Des chevaux, des loups, des chiens, des singes... et des hommes, conclurait un titre culturel. Cette année, soyons prêts à jouer comme des bêtes, littéralement.

Coup de sabot : année du cheval

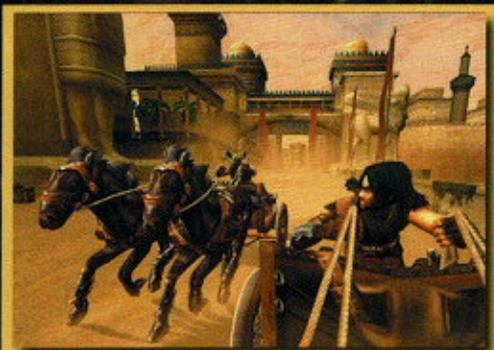
Année de la bête sans conteste, 2005 aurait pu aussi être qualifiée d'année du cheval car il y a de drôles de hasards dans la vie. Au moment même où les chevaux de Troie de Sony et Microsoft ouvrent pour de bon leurs entrailles et dévoilent les stratégies de conquête de leurs canassons high-tech, un certain nombre de jeux importants s'appuient, je vous le donne en mille, sur des chevaux, des vrais, avec sabots, crinières, galops et crottin (ah ça, peut-être pas quand même). Même s'il est logique de retrouver Link si ouvertement cavalier dans le nouveau Zelda, il est tout de même fort curieux d'observer la même année une Princesse Kameo passée à la puissance 360 écrasant des centaines d'orques sur un destrier ressemblant étrangement à Epona, un descendant d'Ico galopant sur de grandes plaines à la recherche de géants à abattre, un Prince of Persia 3 faisant son Ben-Hur lors d'une course de chars dans les ruelles de Babylone, et même un Darkwatch Vampirico Western avec au moins une longue séquence de tirs et poursuites à dos de chevaux. Et cette liste n'est sans doute pas exhaustive. Le plus extraordinaire finalement est que ces jeux, tous différents et de qualité, arrivent en même temps et sans se copier (le cousinage de Kameo avec Zelda n'est ni fortuit ni plagiaire évidemment, il s'agit d'un énième clin d'œil de Rare à son ancien parrain Nintendo). Les studios ont-ils trouvé un moyen, après les humains, de « motion capturer » de vrais animaux ? Il faut voir l'animation extraordinairement fidèle du cheval de Shadow pour y croire. Même si les contrôles sont encore un peu lâches, la monte de l'étalon noir ne ressemble à rien de ce qui a été fait à ce jour. Rien que la manière dont le personnage se penche sur les côtés en même temps qu'il tire les rênes relève d'une élégance et d'une justesse tactile qui, au fond, ne surprendra pas ceux qui auront joué à Ico. Link en regard, malgré ses aptitudes aux combats chevaleresques, se révèle beaucoup plus rapide, plus efficace aussi. Zelda, Colossus, Kameo, trois jeux épiques et hippiques à jouer absolument d'ici la fin de l'année, et nous voilà devenus cavaliers émérites ?



Shadow of Colossus
Développé par Sony Computer Japan
Sortie 2005 sur PS2



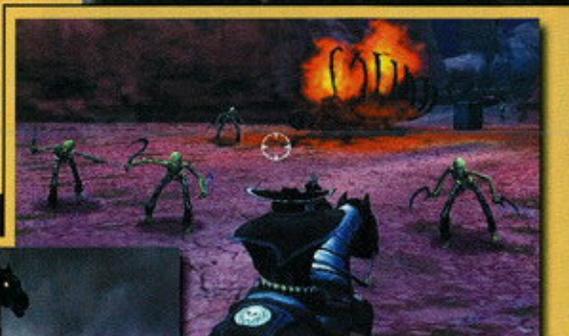
Kameo : Elements of Power
Développé par Rare
Distribué par Microsoft
Sortie fin 2005 sur Xbox 360



Prince of Persia 3
Développeur et éditeur : Ubisoft
Sortie fin 2005 sur PS2, Xbox, GameCube, PC



The Legend of Zelda : Twilight Princess
développeur et éditeur : Nintendo
Sortie mondiale fin 2005 sur GameCube



Darkwatch
Développé par High Moon Studios
Édité et distribué par Capcom (Ubisoft en France)
Sortie 2005 sur PS2, Xbox

Coup de dent : Année du loup

Quels sont les jeux les plus marquants du salon ? Le nouveau Zelda bien sûr et Okami, un jeu Capcom (Clover Studio, produit par Viewtiful Joe : Atsushi Inaba) sur Playstation 2. Point commun en plus de la qualité : le loup. Incroyable mais vrai. Et pas en décoration, non non. D'abord, il y avait un vrai loup en taille réelle dans le décor de la salle Zelda (voir page Zeldark) parce que l'ami Link, façon masque de Majora, devra se transformer en loup pour accéder au monde sombre de Twilight où se trouve plus ou moins coincée la princesse Zelda (elle se transforme en oiseau de nuit, le faucon n'est pas encore confirmé). Le loup-Link n'était pas jouable sur le salon mais on sait qu'il grimpe aux murs et dash sérieusement pour se défendre. Du tout bon à venir. Quant au personnage principal du fabuleusement novateur Okami de Capcom, il s'agit tout simplement d'un loup blanc. Entre jeu d'exploration et jeu d'action, ce loup-là saute et dash aussi avec chaînage automatique des coups à la Sonic. Mais surtout, il évolue dans un monde dessiné à la main, peint même, sur du papier granulé façon Canson. Un vrai culot graphique, une ambiance du tonnerre et un gameplay joker étourdissant : appuyer sur R1 (info non contractuelle) met le jeu en pause et fait apparaître un pinceau trempé d'encre. À partir de là, le stick analogique droit permet d'étaier de l'encre sur le jeu pour, tenez-vous bien, supprimer des ennemis d'une croix, dessiner un pont manquant, dessiner des symboles déclenchant des magies, et que sais-je encore... Avec quelques jeux Dual Screen chez Nintendo comme Electroplankton et Nintendogs (des loups ? Non, des chiots ! Canin aussi, tiens), voilà qui redonne espoir en la créativité des jeux vidéo. Merci le Japon, merci Clover Studio.



Okami
Développé par Clover Studio, édité par Capcom
Sortie sur Playstation 2



Nintendogs
Développé et édité par Nintendo
Sorti sur Nintendo DS

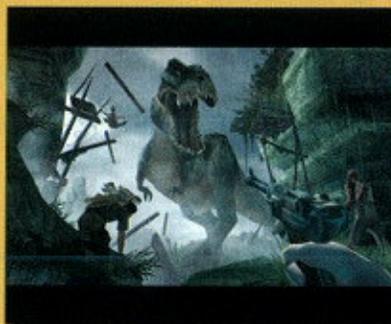
La transformation de Link en loup...

Coup de main : Année du singe

Ne riez pas, c'est très sérieux, du plus petit au plus grand, les singes ont eu aussi droit de parole, ou presque. Sur Playstation Portable déjà, les singes s'affolent avec deux jeux de la série Ape, vue et plus ou moins appréciée sur Playstation 1 et 2 : Ape Escape: On The Loose et Ape Escape Academia. L'un reprenant le jeu original où il faut courir après une multitude de monkeys affolés avec un filet à papillon, l'autre transformant l'exercice en 45 mini-games à plusieurs. Pas très marquant, mais beaucoup de singes d'un coup quand même. Et ce n'est que le début puisque mine de rien, c'est Link lui-même qui se fait aider par des singes dans le nouveau Zelda sur GameCube. Dans le Temple de la Forêt jouable au salon, Link libère un jeune singe de sa cage, se fait provoquer par un vieux singe qui lui présente son cul tout rouge avant de s'échapper, pour laisser Link se faire donner un vrai coup de main par les gentils singes qui l'aident à traverser les obstacles (voir screen dans la page). Le plus gros morceau revient à King Kong, le vrai singe n'est-ce pas, celui qui a failli coûter un procès pour plagiat au Donkey Kong de Nintendo dans les années 80. Ubisoft a évidemment bien orchestré l'événement avec un décor KK colossal abritant une salle de projection où personne ne jouera mais où ceux qui auront fait la queue auront vu une très prometteuse adaptation de film en jeu. Le jeu King Kong surprend avec des graphismes très BD et une vue FPS pendant qu'on tente d'échapper à non pas un mais deux T-Rex simultanément, mais aussi, plus tard, en prenant le contrôle de KK lui-même pour se battre avec des animaux géants genre serpent pré-historique dégoûtant. Et le jeu était en temps réel, le type qui jouait sur grand écran pour l'auditorium dans le noir appuyait frénétiquement sur le bouton pour écarter les mâchoires du serpent jusqu'au crac mortel. Il est fort ce King Kong.



Ape Escape : On The Loose
Ape Escape Academia
Développés par Sony Computer Japan
Sortie sur PSP



King Kong
Développé par Michel Ancel (Rayman)
pour Ubisoft
Sortie fin 2005 sur PS2, Xbox, GameCube, PC



Link suspendu à un singe ...
Tarzan revisité !



Interviewer des artistes japonais en 15 minutes, c'est un peu essayer d'attraper des étoiles filantes au filet à papillon et prendre le risque de se prendre la lune dans la figure...

Protocolère

Meteos, l'interview météo-rite



10h moins cinq minutes avant l'ouverture du salon E3. J'attends avec la foule fébrile que les types chargés du contrôle des badges donnent le feu vert. A travers les portes vitrées nous observons les derniers préparatifs des stands des éditeurs. Bien avant l'ouverture officielle, le salon est déjà occupé par les commerciaux, les techniciens et autres responsables de marques, et les hôtes. J'observe comme tout le monde avec impatience ce remue-ménage et va-et-vient. Trois Japonais aux cheveux mi-longs et en costume/cravate se croisent dans une allée encore peu fréquentée. Ils s'arrêtent, se font face, se gratifient de grands sourires et commencent le jeu de courbettes protocolaires de la culture japonaise. Ils plongent leurs mains dans les poches intérieures de leurs vestons, en sortent une carte de visite qu'ils tendent à deux mains à chacun de leur interlocuteur tel un geste d'offrande bouddhiste. Courbés, toujours. Ce n'est qu'une fois cette étrange gestuelle accomplie que les trois hommes échantent quelques mots rapides avant de se séparer en se lançant d'ultimes coups de têtes respectueux. Je regarde avec toujours le même étonnement ce folklore japonais si incongru pour un Occidental sans savoir que dès le lendemain, j'en ferai moi-même les frais.

26h plus tard. J'ai rendez-vous dans une meeting room avec le responsable du développement du jeu Meteos sur Nintendo DS. Un puzzle-game comme on le dit mal, à défaut d'autre description, où il faut aligner trois blocs identiques pour déclencher une sorte de mise à feu qui fait décoller des rangées de blocs et donc, comme le Tetris des origines, les détruit. La stylisation graphique extrême graffiti ponctuée par un travail sonore bourré de clins d'œil old-school crée un jeu unique que le toucher à la fois précis et sensuel du stylet confirme. Un jeu faussement chaotique, beaucoup plus riche que son principe de base ne le laisse entendre. Je croyais rencontrer le célèbre Tetsuya Mizuguchi, producteur du jeu, connu pour son travail sur Sega Rally, Rez, Space Chan-

nel 5 et Lumines. Mais c'est le game designer Masahiro Sakurai que je découvre devant moi. Un des créateurs de Kirby et de Smash Bros ! Adieu mon set de questions préparé depuis la France. Trois Japonais me font tout à coup face et me tendent l'un après l'autre des deux mains leurs cartes de visite en s'inclinant. Crash intérieur en direct, je suis sûr de forcément faire une infraction protocolaire par minute. Je dépose mon unique carte de visite négligemment sur la table en me mordant les lèvres. Les trois visages éternellement jeunes des Japonais affables se mélangent déjà dans ma tête. Un traducteur japonais se joint à la table et au moins trois attachés de presse américains et japonais s'apprentent à assister à l'entretien. Masahiro Sakurai a travaillé comme game designer freelance sur Meteos, comme l'explique Takeshi Hirao, un des directeurs de Q Entertainment, le studio de Mizuguchi, l'invité absent. Freelance et frondeur...

Meteos

Q Entertainment
Nintendo DS
Disponible au Japon, sortie USA août 2005, Europe non déterminée.



Aliasaka : Contrairement au très direct Lumines sur PSP, Meteos a un scénario, un contexte et même des cinématiques. Pourquoi cette nécessité ?

Masahiro Sakurai (game designer) : On retient mieux les jeux quand ils sont identifiés par une icône originale. Link pour Zelda par exemple. Et vous savez, au fond, la forme spécifique de chacun des blocs de Tetris est si repérable qu'elle en devient un personnage à part entière (dessin à l'appui d'un bloc en angle droit, en T, effectivement très vite identifiable, ndr). Mon travail sur les icônes de Meteos n'est pas très éloigné.

Aliasaka : Pourquoi avoir créé 2 jeux à la Tetris en même temps (Lumines et Meteos) ?

Takeshi Hirai (directeur à Q Entertainment) : Nous nous concentrons actuellement sur la création de jeux en ligne, alors, parce que c'est assez facile, Mizuguchi nous a demandé de réaliser deux puzzle-games dans la même année... (Meteos se joue aussi à plusieurs sans fil sur DS, ndr).

Aliasaka : Vous ne trouvez pas que le terme puzzle-game ne convient pas tout à fait aux jeux comme Tetris, Lumines ou Meteos ? Il s'agit plus de réflexes que de réflexion...

Masahiro Sakurai : Peut-être, mais pour être plus précis il faudrait dire «falling-blocks-games» (jeu avec des blocs qui tombent)... De toute façon, je fais des jeux qui n'entrent dans aucune catégorie.

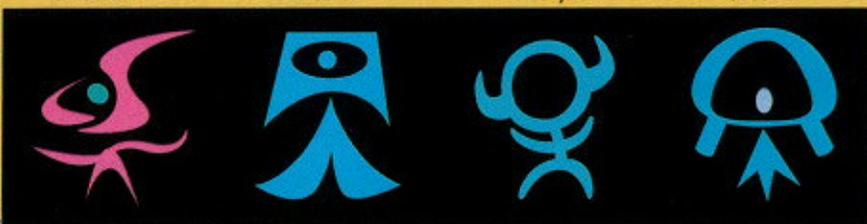


Firm

Freeze

Geolyte

Oleana



Masahiro Sakurai et Takeshi Hirai, concepteur et directeur de Meteos sur DS.



Le principe même de l'existence du zombie est d'être mort mais vivant. Alors vouloir l'abattre pour de bon est illusoire. La preuve, après la volonté épitaphe de Resident Evil 4, ils reviennent encore et toujours plus mordants.

Zombies not dead

Toujours vivants

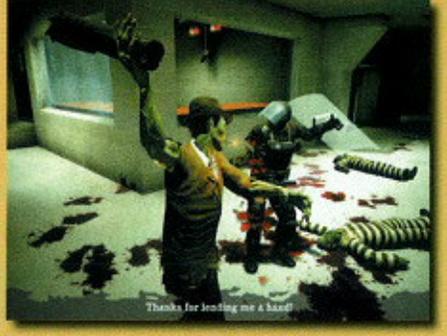
Resident Evil 4 a bien essayé de les éliminer de la surface de la terre («Ce n'est pas un zombie» se justifie le premier cadavre du jeu) mais ils sont toujours là, increvables forcément. On trouve par exemple à l'E3 un clone du jeu House of The Dead cautionné par le réalisateur de la trilogie cinématographique des morts-vivants qui a tout provoqué :

George A. Romero lui-même (dont le prochain film Land of The Dead sort cet été). City Of The Dead s'annonce comme un FPS où déplacement à peu près libre. Structuré comme un jeu d'arcade, le jeu se divise en missions courtes et simples qui demandent essentiellement à tirer sur tous ces morts-vivants qui hantent la ville avec un héros qui n'est autre qu'un clin d'œil du nom de Tom Savini, le «célèbre» responsable des maquillages gores des films de Romero. Les munitions sont infinies, le timing chronométré et chaque niveau ouvert devient accessible pour de nombreuses mini-missions. On n'attend pas un chef-d'œuvre mais le moteur du jeu semble solide et comme les enjeux restent modestes, le résultat simple et direct peut très bien s'avérer correct. Une sorte de House of The Dead sorti des rails. A propos de la légende décomposée de Sega, une des démos les plus impressionnantes fut justement celle d'un House of The Dead next-gen non officiel projeté dans le théâtre privé Sega. Graphismes effroyables avec des corps de zombies à la peau en lambeaux d'un rouge si vif qu'il pique les yeux. Grand écran et haute résolution aidant, les zombies plus nombreux que jamais dégoûtent au-delà de la nausée. Cela doit être bon signe. Ce bref teaser non interactif donne un aperçu d'un boss de taille colossale se ruant sur nous, spectateurs pris au piège dans des fauteuils trop larges, avec une langue monstrueusement longue rouge et visqueuse. On frôle la pornographie et c'est sans doute bon signe aussi.

senté sous forme de trailer pendant tout le salon, mais il semblerait que quelques journalistes aient finalement eu accès à une démo jouable derrière portes closes. J'espère qu'ils ont été contaminés. Notre préféré fut cependant un certain Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse» (bien traduire en français pour bien sourire) qui passera sans doute inaperçu parmi tous les buveurs de sang que vous êtes. Pourtant, comme le dit le pitch ultra-simple, voilà «le jeu où vous jouez le zombie». Un zombie à l'allure de détective revenu de sa tombe, avec chapeau de biais, cigarette au bec, trou béant dans le ventre et dégaine traînante de... zombie. Un jeu culotté et plein d'humour redneck où il faut (insert : déconseillé aux moins de 16 ans) croquer (fin de l'insert) le cerveau des humains pour les transformer en zombies qui deviennent de facto des alliés. Et le coco peut s'arracher la main pour la jeter au loin comme une grenade ou pour prendre possession provisoirement d'un humain. Un peu fou, joliment graphique, moqueur, référentiel, et presque maniable. Moralité : zombies fever for ever.

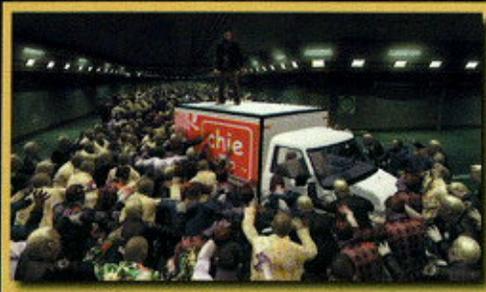


Sur le stand Capcom où traînent naturellement quelques zombies en chair et en plastique (voir photos), un shooter en vue subjective assez impressionnant flirte avec plusieurs thématiques : le western, les vampires, et j'en mettrais ma main à grignoter, des zombies ici ou là (pas forcément d'origine humaine d'ailleurs, mais revenants tout de même). Darkwatch, donc (voir page chevaline), au moteur et au design puissants et impressionnants est réalisé pour cette génération de consoles par Sammy US et sera finalement distribué par Ubisoft en France. Good choice Ubi. Le plus impressionnant des jeux de zombies confirmant qu'ils ne sont pas près de baisser les bras (de toute façon ils repoussent, non ? Depuis le temps qu'on les tranche) fut sans doute Dead Rising toujours dans la couveuse malsaine de Capcom. Prévu sur Xbox 360 au minimum, le jeu passe le jeu de zombies à la vitesse supérieure comme l'a bien réussi le film « 28 jours » de Danny Boyle au cinéma. Cette fois, ce sont des dizaines et des dizaines de morts-vivants qui viennent hanter le shopping mall. Et quelles que soient les aptitudes du héros photographe journaliste à blouson noir à savater, donner des coups de bâton, envoyer du mobilier à leur figure ou tirer dans le tas, la marée de chair décatie semble sans fin. Le jeu était pré-



George A. Romero presents : City Of The Dead
Développé par Kuju Entertainment
Distribué par Hip Games
Prévu sur PS2, Xbox et PC

Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»
Développé par Wideload Games (ex de Bungie)
Distribué par Aspyr (USA)
Sortie US octobre 2005 sur Xbox, PC, prévu sur Mac !



Dead Rising
Développé par Capcom
Sortie 2006 sur Xbox 360



Le nouveau Zelda est-il le fruit d'une commande des fans ou une vraie création originale ? Les premiers indices indiquent que ce Zelda a pour premier objectif de répondre aux attentes. La qualité est là, mais où sont les surprises ?

ZELDARK Démago-Link

The Legend of Zelda : Twilight Princess
GameCube
Sortie mondiale fin 2005

On l'aura bien cherché, Nintendo aussi. Le Wind Waker toon-shadé avait provoqué une telle levée de boucliers réclamant sur GameCube un Zelda dit «adulte» avec des graphismes hérités de Ocarina of Time, que cette fois, nous l'aurons à la fin de l'année. Nintendo avait heureusement tenu bon son projet dessin animé réussi contre vents et marées avec The Wind Waker, mais préparait en tâche de fond le jeu que tout le monde attendait. Il a suffi d'entendre les hurlements de la conférence 2004 de Nintendo à Los Angeles lors de la présentation du nouveau Zelda pour mesurer l'impact démocratique de l'applaudimètre. Un plébiscite instantané qui n'a pas besoin de référendum pour obtenir une palme. Donc cette année, le Zelda se voulant sérieux est jouable pour la première fois. Du coup on cherche sans la trouver la surprise spectaculaire que recèle le jeu : voyage dans le temps ? Ciel qui tombe sur la tête ? Raz-de-marée ?... On sait que Link contrôlera des animaux, se transformera en loup pour visiter un monde des ténèbres noir et blanc où,

sans doute, la princesse Zelda condamnée à se transformer en oiseau nocturne, est prisonnière. Mais le loup-Link n'est pas accessible à cet E3. Et pour le scénario, on peut revoir l'excellent film LadyHawk de Richard Donner pour tout comprendre. On sait que Link combat dorénavant à cheval et, effectivement, l'un des quatre niveaux disponibles permet de goûter un gameplay évidemment efficace mais, encore une fois, sans surprises et sans doute provisoire, car les cavaliers adverses *respawnent* indéfiniment ne font habituellement pas partie des raccourcis des jeux Zelda. Le boomerang essayé dans un nouveau Temple de la Forêt entraîne un tourbillon de vent dans son sillage pour faire tourner des éoliennes mais ne surprend guère non plus. De façon générale, tout le toucher du jeu est plus que familier, voire même banal en l'absence de contextes plus extraordinaires que ceux montrés. Il y a bien la conduite d'un canoë sur rivière qu'on peut qualifier de nouveauté sans que cela excite davantage les sens. A ce niveau de démonstration, il n'y a pas tempête dans le

verre d'eau. Même si planer avec les poules reste rigolo. Le plus embarrassant dans l'ensemble est cette sensation que tout ce qu'on voit pour l'instant cherche à répondre aux réclamations des joueurs pré et post-Wind Waker. L'eau trop limpide renvoyant la mer peinte opaque à ses pinceaux, le design des personnages nettement plus humains, le pseudo western du début du Link rancher, ou berger, mettant notre héros au plus tôt à cheval, des combats légèrement plus rigides, donc peut-être plus brutaux... Et surtout, on remarque l'absence totale du tout petit Link, celui croquignolet qui démarre toutes les aventures de façon enfantine, quitte à grandir en chemin comme dans Ocarina of Time. Alors qu'on soupçonne le nouveau Link de pouvoir «vieillir» en cours d'aventure, il commence sa nouvelle vie avec le physique d'un jeune adulte aux mollets déjà bien fermes. A-t-on le droit de regretter déjà la présence du petit Link rondouillard sans se faire siffler, même sans cell-shading ?

Zelda confidentiel

Ayant peu de jeux spectaculaires à montrer à cet E3 (les fondements de la «Revolution», et surtout ses nouveaux jeux ont fait les timides face aux mastodontes de Sony et Microsoft), Nintendo a tout concentré sur Zelda. Au point de forcer exagérément l'événement. Car comme pour entrapercevoir un prototype de PlayStation 3, il fallait pour jouer à ce Zelda que les visiteurs acceptent plusieurs heures de file d'attente pour accéder à une zone spéciale. Nintendo aurait pu mettre le jeu à portée de mains de tous tout en conservant cette zone singulière pour ceux qui avaient le courage et l'envie d'attendre. Mais non, queue obligatoire. Sauf pour les VIP et la presse évidemment, ce qui provoque forcément le pincement au cœur de ceux qui nous voient passer impunément devant. Une sorte de fracture sociale du jeu vidéo, n'ayons pas peur des gros mots. Cela étant dit pour la défense du peuple, avouons que l'espace réservé fait sensation. Deux pièces se suivent, l'une décorée façon forêt, l'autre façon temple. Entre

les deux un couloir avec vitraux et guerrier squelette animé dans une cellule. En surplomb, un loup automate retrousse les canines. Le tout baigné d'éclairages étudiés sombres et de bruitages presque inquiétants : cris, bruits de chaînes... Bref Zelda cherche à faire peur. Doit-on en rire ?



«Le nouveau Zelda est en partie construit comme le Minish Cap de la GBA avec beaucoup de petits éléments juxtaposés. Plusieurs réalisateurs y travaillent en parallèle» **Mathieu Minel**, Responsable marketing Nintendo France.



FULL SCAN REVIEW

SOMMAIRE

KILLER 7
 DEMENTO
 GOD OF WAR
 FORZA MOTOSPORTS
 NARUTO
 NINTENDOGS
 ELECTROPLANKTON
 GOEMON
 TRIZEAL
 NAMCO CROSS CAPCOM
 CODED ARMS
 MIDNIGHT CLUB III
 DEAD TO RIGHTS



Killer 7



GAME CUBE

Titre	Killer 7	Nb de joueurs	1
Editeur	Capcom	Genre	Action / aventure
Date de sortie	9 juin Japon / 7 juillet USA / 15 juillet Europe	Difficulté	Moyenne



Cocktez

Capcom est très certainement un des éditeurs les plus novateurs et populaires de l'univers vidéoludique, mais il est aussi celui qui nous a pondus le plus grand nombre de suites à n'en plus finir (Street Fighter ? Megaman ? Connais pas...). Et c'est après une période de flottement que la firme a décidé de revenir en force avec des idées pleines la tête. C'est en décembre 1999 et sous l'impulsion du talentueux Shinji Mikami, que le projet *Capcom Five* verra le jour, le principe étant de laisser aux créateurs la possibilité de sublimer leur art au travers de cinq productions venues d'ailleurs : *Dead Phoenix* (dont le développement fut interrompu), *P.N.03* (dont l'intérêt laisse à désirer), *Viewtiful Joe* (délirant au possible), *Resident Evil 4* (petit chef-d'œuvre unique en son genre) et enfin *Killer 7*. Et ce dernier est... comment dire... hum... vraiment à part. Disons tout simplement que Capcom avait promis d'innover et qu'il l'a fait, à tort ou à raison...

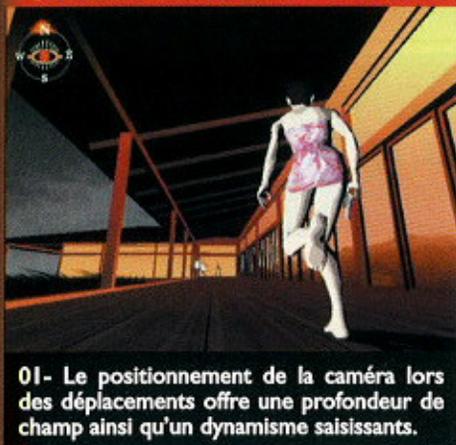
Une fois n'est pas coutume, après le mystique *Electroplankton*, c'est avec enthousiasme et curiosité que nous accueillons un second OVNI vidéoludique dans les pages de ce *GameFan* n°10. Après quatre longues années de labeur, Capcom vient enfin d'achever son nouveau bébé venu d'on ne sait où... Enfin si, une chose est sûre : il est forcément le fruit d'esprits torturés. Car même sans jouer les psychologues de pacotille, tout porte à croire que Shinji Mikami est un violent psychopathe aux pulsions refoulées. C'est vrai quoi, après la série bien gore des *Resident Evil*, il nous plonge à nouveau dans une débauche de violence exacerbée au travers de *Killer 7*, un jeu... vraiment pas comme les autres !

KILLER 7



Brin de folie enivrante !

Harman Smith est un vieillard qui n'a pas été vraiment gâté par la vie. Il fait partie de ces gens sur qui le destin semble



01- Le positionnement de la caméra lors des déplacements offre une profondeur de champ ainsi qu'un dynamisme saisissants.

s'acharner sans aucune lassitude. En plus d'être en fauteuil roulant, il est atteint par une maladie psychologique dont la « bizarrerie » est la principale caractéristique. C'est ainsi qu'un des thèmes les plus constants de la schizophrénie est très certainement celui de la dépersonnalisation qui traduit indubitablement un sentiment d'irréalité de soi-même, comme de l'extérieur. Et pourtant, il s'avère que ce héros qui n'en a pas vraiment l'allure, arrive à

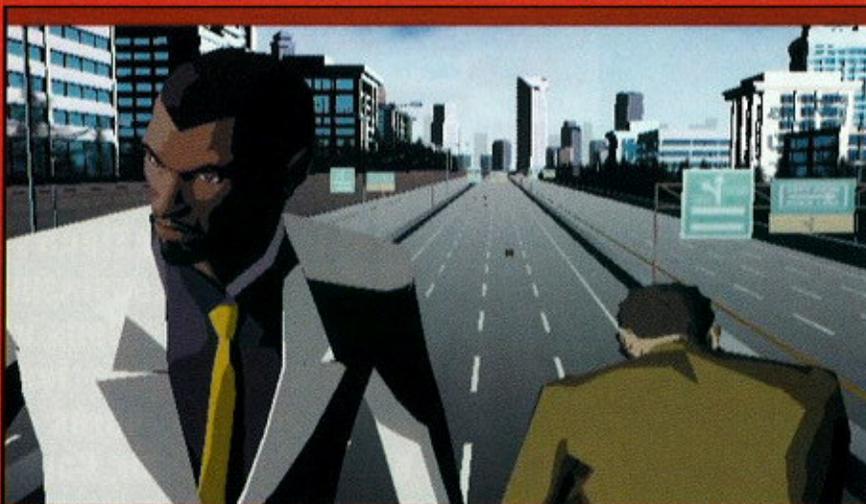
par les pensées schizo-phréniques d'une seule et même personne. Voilà donc un procédé efficace qui permet d'accroître la singularité et le charisme de chaque protagoniste et qui sera repris avec brio par les producteurs Shinji Mikami et Hiroiyuki Kobayashi dans Killer 7 : Harman Smith produit un sentiment de fascination immédiate tant sa psychologie folle et torturée nous touche et nous interroge. C'est alors qu'avant de s'intéresser à l'essence même du jeu, le joueur est pris par un violent désir d'en apprendre davantage sur les mystères de ce héros peu commun. Killer 7, c'est un peu comme le roman policier (non, pas celui de Pierre Bellemare, il ne faut pas exagérer non plus !) que vous allez bouquiner cet été en faisant bronzette sur le sable chaud : on commence à en lire les premières lignes sans pouvoir s'empêcher de dévorer les suivantes, tant l'intrigue est prenante.

Dans le cas présent, Harman Smith est une fois de plus contacté pour accomplir le sale boulot dans lequel il excelle pourtant : faire du « nettoyage » de fond en comble, pas forcément en étant propre d'ailleurs. Cette fois-ci, il se frittera la gueule avec Kun Lan, connu sous l'appellation certifiée Label Rouge, « God Hand ». Ce dernier est à la tête d'une organisation reine de la corruption en tout genre et composée d'une



03- Les phases de shoot sont particulièrement violentes et laissent la part belle aux jets d'hémoglobine.

personnalisation qui traduit indubitablement un sentiment d'irréalité de soi-même, comme de l'extérieur. Et pourtant, il s'avère que ce héros qui n'en a pas vraiment l'allure, arrive à les effets de cette pathologie qui a tant fasciné les psychiatres. Harman Smith est en effet un tueur à gages hors normes qui transcende ses pulsions assassines à travers la matérialisation de sept entités aux facettes on ne peut plus tranchées et aux caractéristiques bien particulières, avec lesquelles il vous faudra jongler. Une composante scénaristique qui fait d'ailleurs bigrement penser au roman policier d'Agatha Christie, « Dix Petits Nègres » et qui inspirera le film « Identity » de James Mangold (2003), dans lequel se confrontent dix personnages créés de toutes pièces



02- Le design général laissera sans aucun doute des souvenirs mémorables de la recherche artistique dans l'univers vidéoludique.

brochette de psychopathes triés sur le volet : les « Heaven's Smile ». Et comme Shinji Mikami pense à vous, c'est à travers cinq scénarios différents et autant de fins possibles



Ce vieux papi à la peau flétrie et à la prostate fatiguée n'est autre qu'Harman Smith, un tueur à gage hors-paire. Schizophrène dans l'âme, il a la possibilité de matérialiser les sept facettes de sa personnalité torturée.



Kaede Smith est la seule entité féminine des sept personnalités de Harman Smith. Sa beauté respirant la pureté et l'innocence

est contrastée par les tâches d'hémoglobine qu'elle porte sur sa robe. Disposant d'une arme équipée d'un zoom, elle peut facilement abattre ses ennemis à distance.

que vous évoluerez au rythme d'une histoire pleine de rebondissements et de bizarreries, vous faisant pénétrer petit à petit dans les profondeurs de l'âme torturée de M. Smith. Mais chut : nous n'en dirons pas plus...

On l'appelle « God Killer »...

Le premier choc lorsque l'on lance la galette estampillée Killer 7 reste sans aucun doute le moment où l'on découvre le parti pris graphique : ça en viendrait presque à picoter les yeux tellement c'est beau. Enfin tout est bien évidemment relatif. Cependant, que l'on aime le genre ou pas, il paraît tout de même difficile de rester de marbre face à une telle audace esthétique. Il est vrai que le cell-shading est une technique qui n'est pas nouvelle et qui fut utilisée à maintes reprises, notamment par Capcom qui nous a fait de brillantes démonstrations de son savoir-faire, aussi bien dans Auto Modelista que Viewtiful Joe. Ce rendu très « dessin animé », particulièrement original, ne fait pourtant pas



04- Chaque personnage ayant ses propres caractéristiques, il vous faudra constamment changer d'entité en fonction des situations dans lesquelles vous vous trouvez.

toujours l'unanimité : souvenez-vous de la fameuse polémique lancée par Zelda : The Wind Waker, certains détracteurs criant au sacrilège suprême ! Mais dans le cas présent, il s'avère que les développeurs de chez Capcom ont réussi un véritable tour de force stylistique, tant le visuel graphique impose un caractère hors du commun. Le design général volontairement épuré

mais néanmoins léché (à la manière du manga MPD Psycho), est particulièrement déstabilisant et ne fait qu'accroître l'étrangeté qui caractérise l'univers de Killer 7. C'est simple, on s'y sent mal, un peu comme dans les premières minutes suffocantes du film « Irréversible » (Gaspard Noé). Perdue dans un univers glauque au possible et particulièrement violent, une sensation de sadisme intense flotte constamment dans l'air malsain de ce thriller made in Capcom. Et ce n'est pas le look sado-maso de l'énigmatique Iwazaru,



Dan Smith est un véritable serial-killer dont la précision de tire n'a d'égal que sa classe.

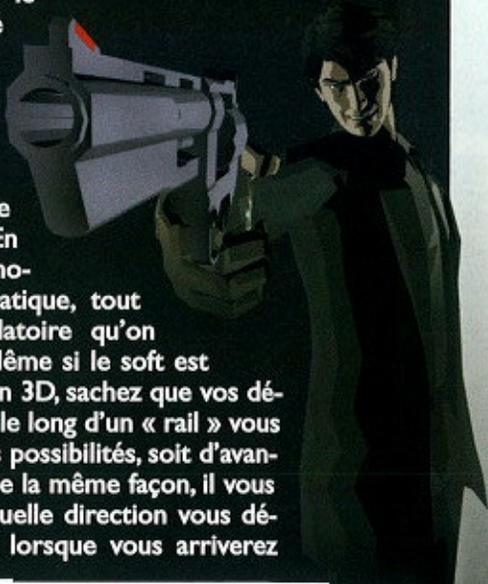


Garcian Smith, habillé de son costume blanc et de sa cravate jaune, ne se ballade jamais sans sa valise qui lui permet de ramener à la vie ses « camarades ». Il est aussi le seul à pouvoir directement communiquer avec Harman Smith.

habillé de son cuir bordeaux et constamment suspendu (à l'aide de ses piercings ?), qui viendra prouver le contraire. Une chose est sûre : Mikami et Kobayashi ont d'abord désiré innover sur le plan graphique en proposant une esthétique unique, inoubliable et incisive. Killer 7 est un titre qui se contemple avant toute chose. Et dire que certains croient encore avec ferveur que l'univers vidéoludique souffre de médiocrité artistique...

The Master is very dangerous...

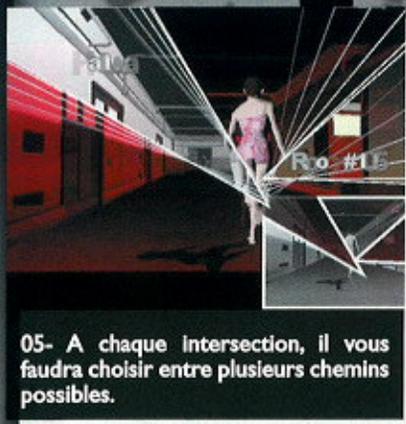
Il n'y a aucun doute possible : Killer 7 est bel et bien un OVNI venu titiller le manque de créativité général dont souffre l'industrie vidéoludique. Et comme on pouvait s'en douter, le gameplay n'a pas été épargné par cette volonté d'innover. En soi, l'idée est plus qu'honorable, mais en pratique, tout n'est pas aussi jubilatoire qu'on aurait pu le croire. Même si le soft est entièrement réalisé en 3D, sachez que vos déplacements se feront le long d'un « rail » vous offrant comme seules possibilités, soit d'avancer, soit de reculer. De la même façon, il vous faudra choisir dans quelle direction vous désirez vous aventurer, lorsque vous arriverez



Kevin Smith a une allure et une démarche qui laissent pantois. Roi du lancé de couteau, il a aussi la possibilité de devenir invisible.



Mask de Smith dispose de deux lances-grenades particulièrement efficaces lorsqu'il s'agit de faire tomber un mur. Son look de catcheur n'est pas anodin puisque ce « vengeur masqué » a la possibilité de faire des prises de catch au corps à corps.



05- A chaque intersection, il vous faudra choisir entre plusieurs chemins possibles.



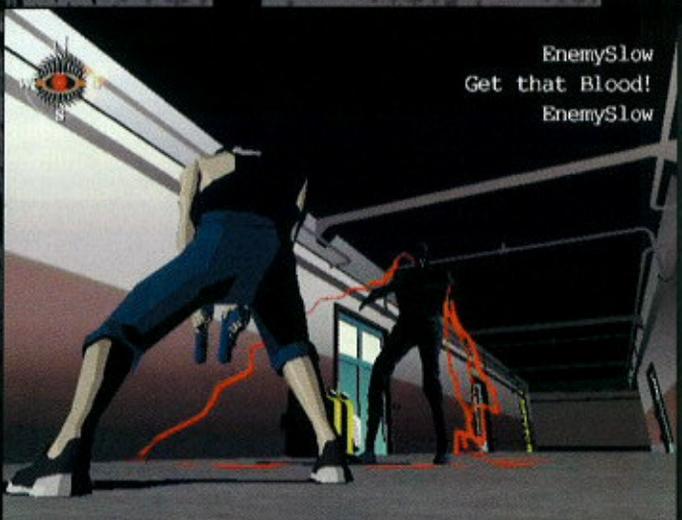
à une intersection. Premier constat : il est impossible d'évoluer à sa guise dans l'espace 3D, les chemins étant tous précalculés. Heureusement tout de même que le jeu ne se limite pas au simple fait d'appuyer sur le bouton « A » pour se déplacer.

En effet, il vous faudra passer en vue subjective lorsque vous entendrez bourdonner le son de cris effroyables, ceux-ci avertissant que des ennemis sont tout proches de vous, prêts à vous anéantir. A

c e moment-là, on se retrouve avec une vue à la première personne

type FPS... les déplacements en moins malheureusement ! Ben oui, c'est rageant mais il se trouve que seul le viseur de votre arme a la possibilité de bouger, les pieds de votre héros étant fermement ancrés au sol. Du coup, ces phases d'action bien bourrines mais néanmoins jubilatoires s'apparentent fortement à du Time Crisis plutôt qu'à un bon vieux GoldenEye. Pour égayer un peu le tout, des énigmes pour la plupart basiques, viendront activer quelques-unes de vos petites cellules grises, sans aucun risque de surchauffe intempestive. Même si le design général de Killer 7 force le respect et que la trame scénaristique tient en haleine, il faut bien avouer que le gameplay reste on ne peut plus frustrant. La liberté de déplacement est réduite à son minimum, les phases d'action sont plutôt répétitives et au final, on a da-

vantage l'impression d'être devant un film à l'interactivité limitée plutôt que devant un véritable jeu (vous savez, un peu à la manière de Road Avenger sur Mega CD). Car en réalité, le problème est bien là : l'essence même du jeu vidéo, n'est-elle pas tout simplement de jouer ? N'est-il pas possible de concilier complexité scénaristique et degré élevé de liberté, plutôt que de ne proposer au joueur qu'une palette de choix d'action parmi un champ des possibles relativement restreint ? Il ne fait aucun doute que cette orientation en terme de gameplay fut mûrement réfléchi par les développeurs de Capcom, mais le sentiment de frustration et de lassitude qui ressort chez le joueur n'est en aucun cas anodin. Innover oui, proposer des approches de jeu différentes aussi, mais pas s'il s'agit d'entraver le plaisir de jeu. Quitte à être spectateur, autant regarder un bon film en prenant soin de remplacer le pad accroché dans ses mains par un bon kilo de pop-corn sucré !



06- La bande-son particulièrement oppressante, vous sera d'une grande utilité afin de démasquer les Heaven's Smile, vicieux jusqu'au bout !

Avis : Killer 7 est un jeu-concept qui ne peut faire qu'honneur au savoir-faire esthétique et artistique de ses développeurs, tant la réalisation est stupéfiante. Le scénario débridé fascine indiscutablement le joueur féru d'aventures psychopates et paranoïaques pour l'immerger profondément dans les bas-fonds de la violence débridée. Killer 7 c'est avant tout le pari osé d'un univers très accrocheur et dérangeant, qui n'est malheureusement pas sublimé à sa juste valeur à cause d'un gameplay trop limité et répétitif... Mais on ne peut que saluer la créativité audacieuse de Shinji Mikami et Hiroyuki Kobayashi.



Coyote Smith est un jeune garçon nerveux, expert en ouverture de serrures et équipé d'un revolver surpuissant.



Malgré le fait qu'il soit aveugle, **Con Smith** n'en reste pas moins agile et extrêmement rapide. Il possède une ouïe particulièrement développée. Armé de ses deux pistolets automatiques, il a vite fait de faire le « nettoyage ».

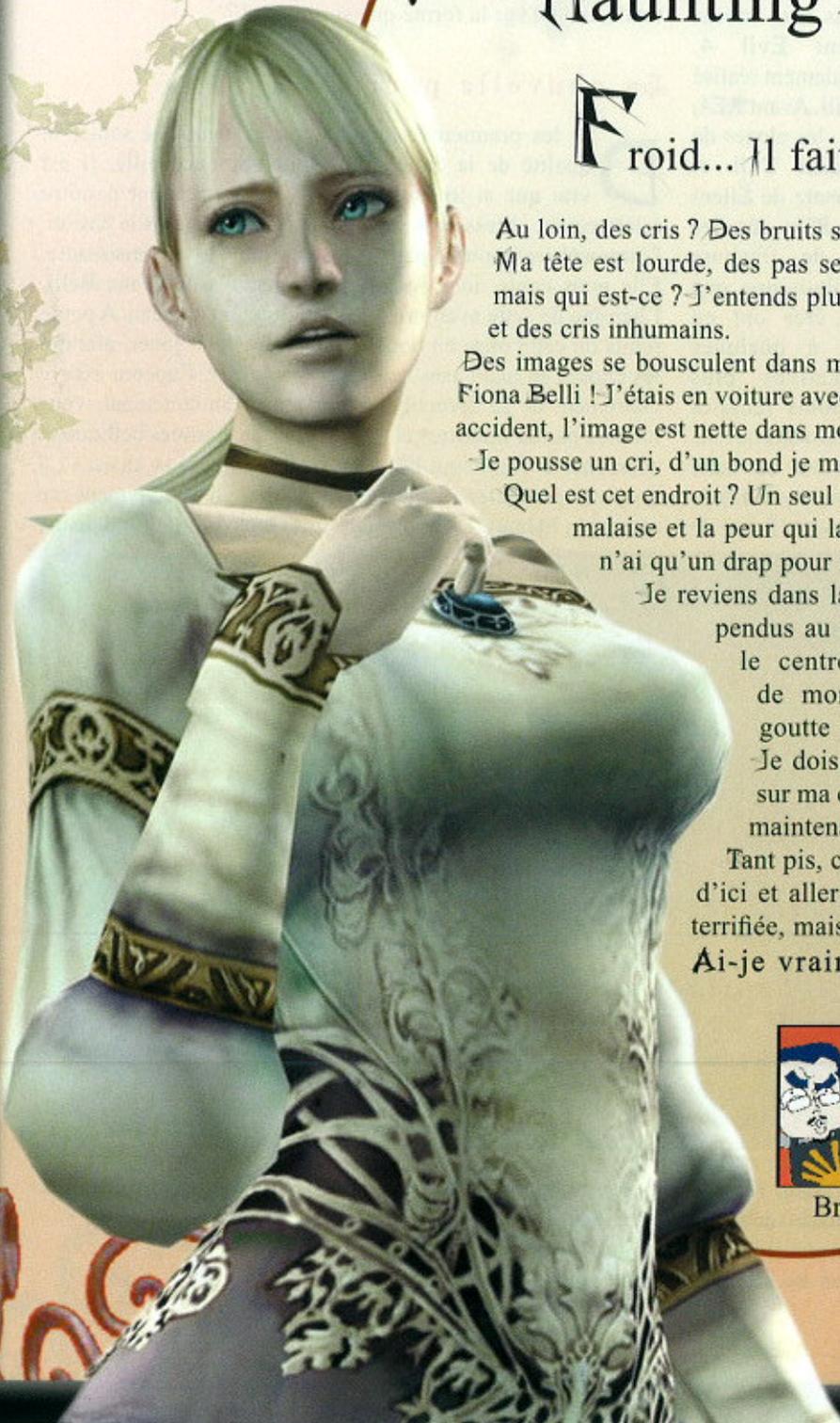


PLAYSTATION 2

Titre	Demento	Nb de joueurs	1
Editeur	Capcom	Genre	Action / aventure
Date de sortie	21 Avril Japon / 10 Mai USA / 29 Avril Europe	Difficulté	Environ 50 heures

DEMENTO

Haunting Ground



Froid... Il fait froid.

Au loin, des cris ? Des bruits sourds ? Où suis-je ?
Ma tête est lourde, des pas se rapprochent. Je ne suis pas seule, mais qui est-ce ? J'entends plus distinctement un coup de tonnerre et des cris inhumains.

Des images se bousculent dans ma tête. Je me rappelle, mon nom est Fiona Belli ! J'étais en voiture avec mes parents quand nous avons eu un accident, l'image est nette dans mon esprit.

Je pousse un cri, d'un bond je me retrouve assise dans une cage de fer.

Quel est cet endroit ? Un seul coup d'œil sur la pièce et je ressens le malaise et la peur qui la hantent. Je frissonne, j'ai froid et je n'ai qu'un drap pour me couvrir, qui m'a déshabillée ?

Je reviens dans la pièce j'aperçois des corps dépecés pendus au mur, une table à ma gauche occupe le centre de la salle. Elle est couverte de morceaux de charogne et du sang goutte sur le sol dans un bruit sinistre. Je dois sortir ! Reportant mon attention sur ma cage je vois que le cadenas qui la maintenait fermée est ouvert. Bizarre !

Tant pis, c'est ma chance. Je dois sortir d'ici et aller chercher de l'aide. Je suis terrifiée, mais...

Ai-je vraiment le choix ?



Bruno

HAUNTING GROUND™

Contexte...

D'un point de vue historique, le Survival-Horror vit une période assez intéressante. Le genre a vu ses codes (plus ou moins éculés) voler en éclats avec Resident Evil 4. Exploit (n'ayons pas peur de le dire) qu'avait également réalisé la Silent Team auparavant avec la série Silent Hill. Avant RE4, deux courants significatifs dominaient le genre : les clones de



Resident Evil et les ersatz de Silent Hill. Bien sûr, les fans de frayeurs vidéoludiques que vous êtes ont eu droit à quelques alternatives plus ou moins réussies

(Galerians, Siren, Fatal Frame, etc.) mais reconnaissons qu'une parenté (fût-elle proche ou éloignée) avec ces deux ténors se ressentait fortement sur les autres titres du genre. RE4 a donc introduit une nouvelle forme de peur (basée sur l'oppression



essentielle), abandonnant derrière lui des années de tradition (RE à RE Zero) et en face, Silent Hill 4 symbolise quant à lui une série à bout de souffle, qui peine à se renouveler. A l'heure actuelle nous ne pouvons soupçonner l'impact qu'aura RE4 sur le genre mais gageons qu'il en aura un. Le style est après tout assez jeune si l'on considère Alone in the Dark comme le pionnier du Survival-Horror (et non du jeu horrifique, attention !) et ses influences toujours portées vers le cinéma et la littérature. Haunting Ground (Demento en version japonaise) débarque sur Playstation 2 alors que l'avenir du genre s'avère assez flou, et sa situation en mutation

permanente. Et c'est en cela que le dernier bébé de Capcom est intéressant. A-t-il su se débarrasser des clichés du Survival ? Ou alors les a-t-il transcendés pour atteindre une originalité totale, autant sur la forme que sur le fond ?

La nouvelle peur ?

Dès les premières secondes, on ne peut que saluer la qualité de la cinématique qui vous accueille. Il est vrai que si les images de synthèse peuvent paraître relativement accessoires par moments, ce n'est pas le cas ici. L'atmosphère imposée par la présentation s'avère saisissante. Elle nous conte donc les premiers instants de Fiona Belli, l'héroïne de cette aventure, dans l'inquiétant château. A peine remis de cette mise en bouche efficace, il faut jouer, prendre les choses en main sans sourciller. Avec HG, Capcom essaye clairement de se diversifier à nouveau. Concrètement, vous n'aurez pas de monstres en pagaille, ni de zombies belliqueux accrochés à votre cou. Le jeu a le cul entre deux chaises (si vous me permettez cet écart de langage qui va sûrement me coûter un blâme). La nouveauté flirte avec un traditionalisme



paroxystique dont RE4 a su globalement s'affranchir. Nous y reviendrons en détail plus loin dans ces pages. Au niveau de la forme, HG se veut conformiste. Les décors sont en



3D avec des mouvements de caméras prédéfinis et la vue se fait à la troisième personne. Malgré quelques soucis de visibilité de temps à autre, les cadrages restent généralement recherchés.

Une belle histoire

Le traitement de l'image, les textures et la modélisation (oh le vilain mot !) ont bénéficié de soins tout particuliers. On ne peut qu'applaudir un tel travail d'orfèvre, nous rappelant que même si la technique ne fait pas tout dans un jeu (un titre faiblard techniquement peut être d'un fun redoutable), elle a son importance dans un Survival-Horror. Plonger le joueur dans une ambiance terrifiante demande un minimum



de ressources à la machine, comme a pu nous le prouver à l'époque le premier Resident Evil sur Playstation. **HC** est habité par un climat

pesant et c'est là sa grande force. Un peu à la manière d'un Silent Hill, le dernier Capcom joue énormément sur le non-dit. Le château est assez avare en créatures mais il inquiète constamment. Sombre et abritant de lourds secrets, une atmosphère malsaine plane sur l'édifice. Petite poupée au visage maléfique gisant sur le sol, colonne ensanglantée sur le balcon et trace de griffe sur un coin de mur sont autant de détails dont le jeu vous gratifiera en permanence. Le background scénaristique scotchera un bon nombre de joueurs, c'est là un des atouts du jeu. Vous n'aurez de cesse de rechercher tous les indices possibles concernant la présence de Fiona dans le château. Au début de l'aventure, on comprend (à travers des flash-back assez angoissants) que la belle blonde est recueillie dans la sombre bâtisse après un accident de voiture tragique. Fiona serait visiblement la seule survivante de ce drame (ses parents n'auraient pas survécu). Bref, le scénario intrigue et l'on veut toujours en savoir plus.

Quaf, qu'il disait !

Pour se protéger, Fiona n'aura pas beaucoup de choix. Donner des petits coups de pied, balancer des explosifs et fuir constituent sa stratégie de défense. Elle peut aussi s'accroupir dans les coins sombres pour se faire oublier. Mais heureusement que Hewie est là pour la seconder. Le gameplay de **HC** tourne beaucoup autour de ce Hewie, l'ami canin de Fiona. Délivré par vos soins après quelques minutes de jeu, le chien va aider notre héroïne dans sa quête. Le stick analogique droit va permettre de le contrôler, il vous sera possible de l'appeler, le faire attaquer, le gronder, le féliciter, lui faire effectuer des actions spéciales, etc.

Concrètement, Hewie vous déblocquera des passages, se

fauilera dans les recoins les plus étroits, vous chopera un item inaccessible autrement, mordillera les méchants. Capcom a même eu la bonne idée d'inclure un petit système de dressage. Pour que Hewie soit obéissant, il faudra trouver le juste milieu entre les félicitations et les réprimandes que vous aurez à son égard. Voilà qui rajoute une certaine densité au gameplay. L'habituelle jauge d'énergie laisse place à une gestion de la panique ressentie par Fiona. Plus elle stresse, plus la visibilité de l'écran se brouille et si vous n'avez pas un item



pour y remédier, vous paniquerez toujours plus. Et là, notre amie aura les jambes flageolantes et trébuchera souvent. Assez efficace pour stresser le joueur. N'oublions pas le système de création d'objet (en mixant plusieurs éléments) via une machine assez étrange privilégiant la chance plutôt que la réflexion. Un choix assez discutable.

Nemesis

Le jeu de cache-cache constitue le cœur de **HC**. Quand vous êtes poursuivi, un message apparaît à l'écran. Lorsque Fiona se trouve à proximité d'une cachette potentielle (placard, tonneau, rideau de douche...). Il suffit ensuite d'appuyer sur le bouton dédié pour se planquer. A ce moment précis, la vue passe à la première personne, histoire de surveiller les agissements de votre agresseur. Mais alors, qui peut avoir l'outrecuidance de persécuter notre Fiona ? Debilitas, la plupart du temps. Sous ce patronyme révélateur se cache un des atouts du jeu. Debilitas est « un homme » gigantesque au visage déformé et aux capacités mentales amoindries. Croisement improbable entre le bossu de Notre-Dame et le



Cynoque des Sonnies, Debilitas est le Nemesis de Fiona. Son regard pervers (il faut le voir poursuivre notre belle blonde tout en se grattant les parties intimes), ses cris angoissants et ses yeux absolument terrifiants (j'insiste bien là-dessus !) en font d'ores et déjà un personnage inoubliable. Capcom



l'a bien compris car la mise en scène joue beaucoup avec *Debilias*. Sursauts garantis. S'il n'est pas le seul occupant du château, ce drôle de bonhomme reste le plus envahissant. D'autres vils personnages causeront des soucis à Fiona et comme toujours, n'est pas le plus dangereux celui qu'on croit.



Les événements auxquels sera confrontée la belle seront aussi inattendus qu'inévitables et *HC* applique à merveille cette drôle de contradiction qui fait les bons *Survival-Horror*. Malheureusement, cette somme de bonnes idées est quelque peu entachée par un conservatisme des plus gênants. Vous n'échapperez pas aux sempiternelles énigmes soporifiques, véritable fléau du genre. Si jusqu'à présent on s'en accommodait encore, *RE4* (et ses puzzles d'une simplicité légendaire) nous a désormais fait goûter à un certain luxe narratif. Évidemment, *HC* n'est pas du tout basé sur l'action pure et dure comme les dernières aventures de Leon, il faut donc « meubler » entre deux étages bien vides. Mais tout de même, quand les développeurs cesseront-ils de reprendre éternellement ce schéma vraiment pesant ? L'expérience *RE4* n'aurait-elle donc servi à rien ?

Les traditions, ça craint.

En voulant jouer sur le terrain de la traque morbide (comme l'avait fait *Clock Tower* avant lui), *HC* apporte un peu de renouveau, à sa manière. Malheureusement, si sur le papier les trouvailles du jeu s'avèrent alléchantes, il en est autrement *pad* en mains. Durant les premières heures, on se prend au jeu avec les parties de cache-cache forcées par le dérangeant *Debilias* (ou autres perturbateurs agaçants). Mais à force de devoir déserrer une salle que l'on explorait avec minutie pour se cacher dans un placard situé deux étages au-dessus, le joueur perd patience. Pas de quoi s'arracher les cheveux mais tout de même, ça devient laborieux au bout d'un moment. De même, ce cher *Hewie* est bien pratique mais il reste un peu fou-fou (malgré un dressage intensif). Pour prendre du plaisir avec *HC*, il faut compter avec ses défauts

(qui peuvent ne pas en être, tout dépend de votre patience). De même, si vous avez le malheur de ne pas jouer à *HC* pendant quelques jours, reprendre sa sauvegarde et se souvenir des actions à mener devient un véritable petit calvaire. On se perd facilement dans le château et c'est un habitué des *Resident*

Evil qui vous le dit. Véritablement, la grande force du nouveau *Capcom* reste l'ambiance, malsaine au possible, qui vous « imposera » certaines scènes assez dérangeantes (laissez-vous attraper par *Debilias* et attendez le *game over* pour voir). De ce côté-là, les concepteurs du jeu ont fait du beau boulot pour vous glacer le sang de manière plus ou moins ponctuelle.

Beauté extérieure.

Haunting Ground possède un charme certain, il fait partie de ces titres que l'on a envie d'aimer. Ses bonnes idées (malgré le revers contraignant qu'elles peuvent comporter), son scénario et surtout son ambiance immersive et captivante au possible en font un bon *Survival*. Saluons l'excellent travail pour le *chara design* des personnages (mention spéciale à *Daniella* !), l'animation bluffante de *Hewie* (et celle surréaliste des seins de *Fiona*, mouarf !) et la bande-son de qualité (angoissante au possible, essentiellement constituée de sonorités stressantes inspirées des films asiatiques tels que *Ring* ou *Dark Water*). Pas aussi culte que *RE4* ou qu'un *Silent Hill 2* et *3*, *HC* mérite tout de même toute votre attention. La peur n'est pas constante et c'est surtout l'angoisse qui prime. L'angoisse de se voir déranger par une raison *x* ou *y*. Dans l'ensemble, convenons que *HC* vous



amusera un minimum, surtout si vous avez terminé 50 fois les derniers titres du moment. Je ne vous cache pas que ce jeu est une petite déception pour moi car les défauts évoqués plus haut m'ont sévèrement lassé et c'est d'autant plus frustrant car *HC* reste un titre charmeur, envoûtant par moments. Si vous n'êtes pas fortuné, attendez de le récupérer en occasion ou faites-le vous prêter par un ami. Avec plus de souplesse dans le *gameplay* et un dépoussiérage complet de la charte traditionnelle du genre, *Capcom* aurait pu toucher à nouveau au sublime. Avec *Resident Evil 5* peut-être ? •

Bruno.

Merci à *Natacha* (qui comprendra !).



PLAYSTATION 2

Titre	God of War	Nb de joueurs	1
Editeur	Sony	Genre	Action / aventure
Date de sortie	22 mars USA / 22 juin Europe	Difficulté	Moyenne

B IENVENUE DANS UN MONDE GUERRIER RÉGI PAR LES DIEUX ANCIENS. GOD OF WAR EST LA DERNIÈRE PRODUCTION DES STUDIOS AMÉRICAINS DE SONY À QUI L'ON DOIT NOTAMMENT LA SÉRIE DES TWISTED METAL. POURTANT, MÊME SI L'ÉQUIPE A CHANGÉ, GOD OF WAR A FAIT SENSATION LORS DE SA SORTIE AMÉRICAINE ET A ÉTÉ ACCUEILLI COMME LE NOUVEAU MARK OF KRI, PETIT BIJOU EN MATIÈRE DE BEAT'EM ALL SORTI EN 2002. COMME SON TITRE L'INDIQUE, GOD OF WAR EST UNE ÉPOPÉE EN PLEINE GRÈCE ANTIQUE OÙ LES DIEUX DE L'OLYMPHE DOMINENT LES VIVANTS. VOUS INCARNEZ KRATOS, UN GUERRIER AU SOMBRE PASSÉ HANTÉ PAR SA SOIF DE PUISSANCE, QUI CHERCHE LA RÉDEMPTION EN AIDANT LES DIEUX EN PROIE À DES LUTTES DE POUVOIRS. PETIT VOYAGE AU PAYS DES DIEUX DANS UN JEU QUI S'INSPIRE SANS VERGOGNE DE DEVIL MAY CRY OU PRINCE OF PERSIA, QUI AVAIT ÉTÉ REMARQUÉ À L'E3 2004.



Yan Fanel

GOD OF WAR

LES DOUZE TRAVAUX DE KRATOS

L'univers de God of War est profondément ancré dans la mythologie grecque, un monde encore peu exploité de nos jours (hormis Rygar, pour rester dans le même genre) et particulièrement riche où les développeurs ont puisé une intarissable source d'inspiration. C'est avec une indicible joie que l'on se retrouve plongé au cœur de conflits qui dépassent les simples mortels, dans un univers dominé par la violence, le sang et la destruction. Kratos lui-même n'est pas un enfant de cœur et son design très agressif ne laisse planer aucun doute sur sa personnalité : un guerrier sanguinaire qui a mené des milliers de batailles. Un anti-héros qui rappelle parfois un certain Raziel de Soul Reaver et qui nous change agréablement des héros poseurs des productions nipponnes du genre (Dante ou Gackt dans Bujingai par exemple).

Si l'histoire de God of War est complètement originale, elle se sert avec efficacité des grandes légendes de la mythologie grecque. Les personnages sont essentiellement des divinités et ce sont des illustres dieux comme Poséidon, Athéna ou



Les teintes de couleurs sont harmonieuses et le design de qualité.

Aphrodite qui vous offriront leurs pouvoirs. La carotte que tend God of War au joueur n'est ni plus ni moins qu'une invitation à devenir aussi puissant que les dieux eux-mêmes ! Une bonne manière de donner du relief aux univers habituels un peu trop plats. On ne peut que se réjouir de la fidélité avec laquelle God of War se sert des différents mythes, naturellement un peu adaptés pour l'occasion pour d'évidentes raisons de gameplay ou de scénario. Ainsi, le bestiaire est composé de créatures mythiques comme des méduses, des minotaures auxquels se joignent des boss démesurés comme l'Hydre. De nombreux éléments mythologiques sont récupérés dans le scénario comme le mythe de la boîte de Pandore, les sirènes ou la rivalité entre la déesse Athéna et le dieu Arès, deux divinités de la guerre aux tempéraments divergents. God of War ne fait vraiment pas dans la dentelle, avec une violence exacerbée et une ambiance de fureur guerrière.

Les premiers instants de God of War sont tout simplement jouissifs, les premiers niveaux sont époustouffants de mise en scène et de dynamisme. Après quelques ennemis abattus,

on comprend vite que l'on est en face d'un jeu majeur de ce genre, un Devil May Cry version américaine qui possède sa propre unité et sa propre vie. Du grand spectacle qui ne prend pas le joueur pour un manchot et n'annonce pas des nouveautés qui n'ont finalement aucun impact réel (double syndrome de Prince of Persia, avec son retour dans le temps qui n'est finalement qu'un quick save scénarisé).

GOD OF WAR OU WARGODS ?

Pour comprendre où se situe God of War dans l'évolution du beat'em all, il faut inmanquablement rappeler l'optique de ses concepteurs. Pour David Jaffe, le game designer de God of War, toutes les idées intégrées dans ce titre n'avaient qu'un seul et unique but, être fun. On dit parfois que le métier de game designer ne consiste pas forcément à réinventer la roue, mais à faire la meilleure roue possible et cette formule correspond à ce God of War, pas foncièrement original, mais diaboliquement efficace. Alors que The Mark of Kri proposait une évolution possible d'un genre usé jusqu'à la corde, God of War prouve que l'on peut réussir un excellent titre sans chercher le Saint Graal de l'originalité. God of War est un concentré de fun à l'état brut et son gameplay illustre bien ce que l'on peut souvent lire, à tort, derrière certains emballages de jeux : « des combats intenses et spectaculaires ». S'il y a un jeu qui parvient à atteindre un niveau d'excellence dans



Les méduses sont véloces et très dangereuses avec leurs rayons.

le côté guerrier et dantesque du combat, c'est bien God of War.

A chaque instant, Kratos respire la puissance si bien que l'on se sent comme un dieu en train d'écraser des mouches sans la moindre forme de pitié. Tout ce qui passe en travers de son chemin est frappé par la ruine et la destruction, alliés ou ennemis. Car God of War n'est pas un jeu politiquement



Des combats un peu déséquilibrés (David contre Goliath).

correct : des effluves de sang jaillissent à chaque instant, des innocents sont trucidés sans autre forme de procès et l'on trouve même de la nudité et des scènes de sexe particulièrement suggestives. Pourtant, alors que la gratuité de cette violence n'avait aucun intérêt dans certains jeux comme GTA, le fait que God of War se situe dans un univers sanglant et barbare légitimerait presque ces extrêmes. En ce sens, Kratos a peu en commun avec les plus grands héros grecs comme Achille, Héraclès (Hercule chez les Romains) ou Ulysse. Car même si les héros grecs n'étaient pas forcément moraux, Kratos va beaucoup plus loin et devient l'emblème de la destruction et de la décadence, qui pourrait être celle des dieux. Kratos est un héros bien moderne en réalité, et on peut regretter ce décalage avec le contexte d'origine.

Concrètement, Kratos enchaîne ses ennemis les uns après les autres, en les trucidant, en les déchiquetant. Au niveau purement gameplay, God of War rivalise sans difficulté avec les jeux les plus impressionnants du genre : on a apprécié la puissance d'un Dante mixant les coups d'épée et les armes à feu avec des poses et une classe incomparable, on a admiré les magnifiques ballets aériens de Bujingai, où le combat atteignait une forme de beauté dans un déluge démesuré d'effets visuels et de fluidité, il faudra maintenant compter

avec la fureur et la violence des affrontements de God of War, qui laissent un goût d'acier dans la bouche et des flammes ardentes au fond des yeux. Kratos est une tornade en marche, à l'image de son arme assez originale, deux lames extensibles

qui font office de fouets.

JOUISSANCE VIDÉOLUDIQUE

Dans God of War, la moindre action est amplifiée par un visuel monstrueux. Le contrôle est tout simplement excellent, très réactif et les concepteurs ont repris des idées un peu partout pour en faire un savoureux melting-pot, bien que parfois trop épars. La plus grande particularité de God of War est de proposer beaucoup d'actions contextuelles, en reprenant la formule des Quick Time Events de Shenmue, de manière très dynamique. La plupart des confrontations se déroulent en deux temps, avec d'un côté des phases classiques (série de coups plus ou moins spéciaux) et de l'autre côté des phases plus posées où il faut appuyer sur les bons boutons pour finir les adversaires. Cela permet de recentrer l'attention du joueur qui aurait tendance à s'éparpiller à cause de la répétitivité du genre et de mettre en scène de manière

spectaculaire les morts des différentes créatures. Le résultat est une réussite visuellement, car on ressent un extraordinaire sentiment de puissance en broyant les ennemis par la furie guerrière de notre cher petit destructeur. Il faut tout de même relativiser l'intérêt de ses séquences, très limitées en terme de gameplay, d'autant qu'elles induisent parfois quelques erreurs d'ergonomie, comme le fait d'être contraint de changer de position pour marteler un bouton en particulier (façon Track & Field).

Kratos combat dans toutes les positions et c'est le second point important de gameplay : aucun passage ne manque d'intérêt, les combats se poursuivent inlassablement : en grimpant ou en se tenant à une corde, Kratos a sa panoplie de coups (certes restreinte)

pour toutes les situations. Il n'y a donc aucun problème de rythme et le jeu progresse avec un naturel qui reflète une certaine maîtrise de la part de ses concepteurs. Par ailleurs, non content d'être un beat'em all dantesque, God of War offre une large panoplie de mouvements aux joueurs, comme la possibilité de sauter ou de tirer des sur objets. Les intentions sont louables, il s'agit clairement de diversifier au maximum le gameplay et le level design.



L'un des nombreux pièges qui parsèment l'aventure.

Alors que les combats restent le principal attrait du jeu, il n'est pas rare de se retrouver bloqué par des phases un peu lourdes (les poutres...). La diversité est à ce prix, mais God of War aurait pu s'en sortir autrement. Les phases de plates-formes n'ont rien à faire dans un jeu de ce genre par exemple.

Les petits Américains ont bien louché du côté des jeux japonais pour le système de combat, notamment les combos, avec un système qui offre un minimum d'ouverture pour réaliser ses propres « Custom Combo ». Il faut tout de même avouer que Bujingai faisait nettement mieux dans le genre, mais ce n'est pas une raison pour cracher dans la soupe.

UNE DIRECTION ARTISTIQUE DE QUALITÉ

Visuellement, God of War est une réussite. La direction artistique est plaisante, les décors traduisent bien ce que l'on est en droit d'attendre dans un jeu au contexte mythologique : reprises d'éléments architecturaux et couleurs en accord avec la période (jarres aux motifs oranges sur fond noir par exemple), etc. Sans être le plus beau jeu de la PS2, God of War est visuellement solide, très cohérent et parvient à immerger le joueur dans ce monde unique. On peut regretter les petits problèmes d'affichage, assez surprenants, mais dans l'ensemble, le moteur est aussi fluide qu'efficace. God of War ne pousse cependant pas



Truider un minotaure est l'action qui définit le mieux God of War : brutal et sans concession.

la Playstation 2 dans ses retranchements. Certains angles de caméra permettent de mettre en valeur les superbes environnements, d'ailleurs la caméra automatique est plutôt bien gérée, pour une fois, et renforce le level design, de bonne facture même si ce n'est pas l'aspect le plus inspiré du titre (alternance intérieur / extérieur tout de même fort agréable).

L'aspect sonore n'est pas en reste avec d'excellentes compositions musicales qui, une fois de plus, retranscrivent impeccablement une ambiance épique et guerrière. Les musiques évoluent de manière contextuelle, avec des « fade out » harmonieux, même si les « triggers » (déclencheurs) sont gros comme des maisons. On a envie d'aller de l'avant, de casser du monstre et de booster ses armes, en bref la mécanique est bien huilée et tourne efficacement.



Kratos progressant sur le fil de sa destinée (fil d'Ariane).

FLAWLESS VICTORY ?

Les quelques faiblesses de God of War viennent justement de cette trop grande variété des situations, pas toujours forcément intéressantes. Certains passages sont crispants et nous font regretter que le jeu ne se concentre pas suffisamment sur son point fort, le combat. Les coups sont nombreux et les situations sont variées, il est fort dommage que certaines séquences viennent frustrer le joueur. L'alternance des phases de gameplay finit par nuire au jeu, pourtant on a du mal à imaginer ce que serait God of War sans ces « phases fraîcheur ». Aussi bon soit-il, God of War demeure tout de même un peu creux, avec peu d'objets à récupérer et des combats bien souvent faciles. Kratos fait partie du syndicat des héros qui ruinent tout sur leur passage, aucun ennemi ne peut lui résister. Si les premières séquences sont diaboliques, la suite se tasse et s'embourbe dans des scènes plus classiques, avec des puzzles déjà vus mille fois. Il reste bien sûr la fabuleuse impression de puissance mais celle-ci s'estompe à chaque occurrence des scènes de mort spéciale. Il y a donc bien un problème, God of War s'affaiblit sur la longueur, c'est un sprinter et pas un coureur de fond. On peut rajouter quelques petites faiblesses comme un double saut ridicule et beaucoup de mouvements pas suffisamment différents pour renouveler les combats.



QUE CELA SOIT ÉCRIT, ET ACCOMPLI !

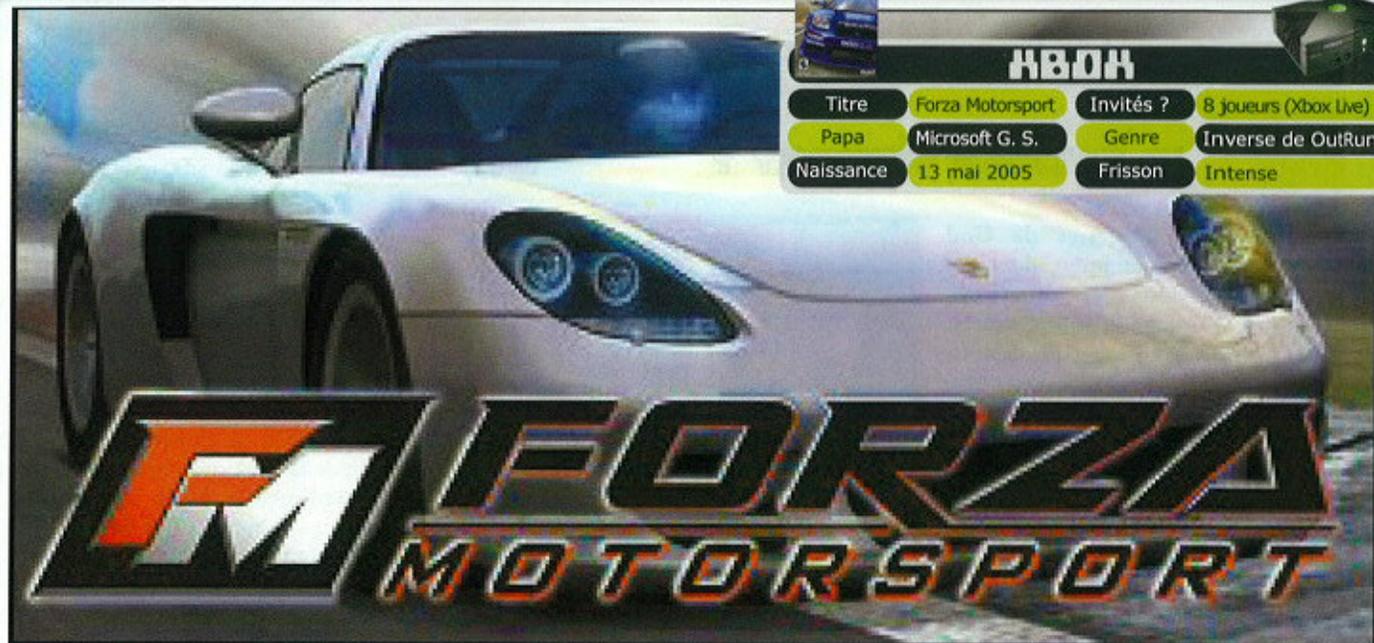
Alors God of War mérite-t-il son effet « hype » ? Même en étant critique, il faut avouer que ce titre est une franche réussite et ses quelques faiblesses ne sauraient ternir ses grandes forces. Si God of War a probablement été surnoté par les critiques américaines, il faudrait vraiment faire la fine bouche pour passer à côté d'un petit bijou de cette ampleur. Même si le genre est très présent sur PS2, God of War se hisse parmi les meilleurs, tout en restant très

accessible : n'importe qui peut s'amuser avec ce titre sans se prendre la tête. Il manque certainement de contenu pour satisfaire pleinement les gros gamers, mais l'ambiance est terriblement accrocheuse et le voyage plaisant. Quelques heures de plaisir dépayés et jouissives, c'est tout ce que l'on peut raisonnablement demander à un titre comme God of War, qui est au moins aussi fédérateur qu'un Devil May Cry. God of War est surpuissant, God of War explose Devil May Cry 3, mais seulement dans les premiers niveaux... Quoiqu'il en soit, God of War mérite un prix pour son excellence.

Merci à Odilon, sans qui ce texte n'aurait pas pu voir le jour !

Kratos est une véritable tornade de flammes avec ses lames.





4804

Titre	Forza Motorsport	Invités ?	8 joueurs (Xbox Live)
Papa	Microsoft G. S.	Genre	Inverse de OutRun
Naissance	13 mai 2005	Frisson	Intense

Les blockbusters... Ces jeux qui génèrent des attentes invraisemblables et qui déclenchent souvent les passions à grands « coûts » de marketing, parfois avec raison, parfois avec folie. Forza Motorsport (FM) fait partie de ces jeux-là et aura joué sadiquement avec nos réactions chimiques les plus primaires : entre des annonces alléchantes faisant monter l'adrénaline à son paroxysme et des démos catastrophiques donnant la diarrhée, une chose est certaine, le joueur-consommateur aura été balloté dans tous les sens. On en viendrait presque à se demander si la boîte de papa Billou n'a pas essayé de créer volontairement une polémique afin de faire parler de son soft d'une manière presque exagérée et indigeste. M'enfin, il est là et pour longtemps... !



Coktez
Pilote du dimanche

A fond les pépettes !

Les deux géants américains et japonais que sont Microsoft et Sony se livrent une course effroyable à coups de dollars bien lourds. Le jeu vidéo est une industrie conséquente qui génère des bénéfices monstrueux, tout comme la licence juteuse qu'est Gran Turismo. Quoi donc de plus normal que de vouloir offrir de manière attentionnée et sans aucune arrière-pensée (!) une belle simulation de courses automobiles ultra-complète aux heureux possesseurs de Xbox ? Aussitôt pensé, aussitôt fait ! Ce sont donc les développeurs de chez Microsoft Game Studio qui s'y sont collés tout en sachant pertinemment que le pari était des plus osés, car tenter de concurrencer l'indétrônable et vénéré Gran Turismo est un exercice de style périlleux non sans danger. Après une démo jouable ridiculement hideuse, tous les espoirs de voir arriver LE jeu de caisses par excellence sur « Bobox » se sont misérablement effondrés. Et pourtant, les miracles ne semblent pas se dérouler qu'à Lourdes puisque, contre toute attente, Forza Motorsport s'avère être une bonne orgie vidéo-lyrique hautement motorisée !



Et Dieu créa la caisse à savon... !

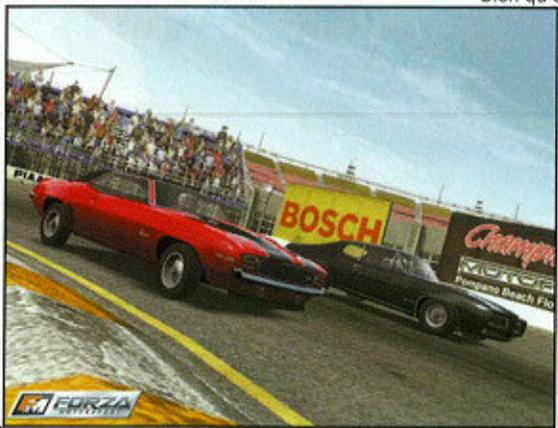
Bien qu'extrêmement classique, la belle intro en images de synthèse n'en est pas moins jouissive. Une fois de plus, les lignes parfaitement galbées des carrosseries aux formes généreuses sont littéralement sanctifiées, transformant de ce fait de simples bouts de ferraille assemblés les uns aux autres en véritables déesses au charisme pharaonique. Devant de telles images, le joueur assoiffé de sensations fortes commence à frissonner de plaisir, la bave glissant doucement le long de ses lèvres pour finalement s'écraser au sol : il sait pertinemment que le culte exacerbé qu'il voue à ces bolides grandioses trouvera en cette terre virtuelle toute sa grandeur et sa quintessence ! Et ce ne sont pas les gargantuesques menus teintés de blanc, classiques et fonctionnels au

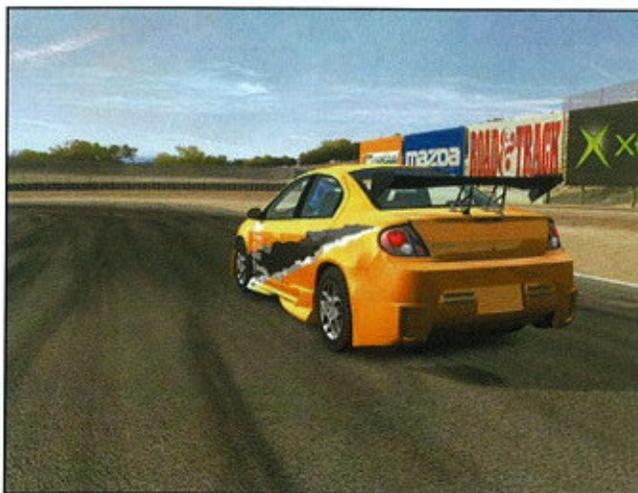
possible qui viendront le contredire. Outre le mode Arcade qui permettra aux novices de se familiariser avec le monde sauvage de la course automobile, c'est bien évidemment le mode Carrière qui vous permettra de concrétiser virtuellement vos fantasmes les plus tordus. A la manière de Gran Turismo, il s'agit de gagner et d'accumuler un maximum de crédits afin de pouvoir investir dans des bolides aux spécificités de plus en plus hors normes. Simultanément, ces mêmes crédits ont aussi pour vocation de vous faire grimper de level, ce qui vous permettra de débloquer toute une flopée de courses et autres championnats. Nous avons donc

affaire à un système de progression et d'évolution des plus classiques mais qui n'en reste pas moins diablement efficace puisqu'il permet de gravir les échelons en suivant une logique implacable : on commence par se familiariser avec la voiture de « Monsieur Tout-le-monde » pour se retrouver en fin de carrière aux commandes des monstres tournant aux 24 Heures du Mans. Quoi de plus logique ?

Des chiffres et des lettres

Oui, GT4 est un colosse démesuré proposant 700 véhicules différents parmi 80 constructeurs. Mais à la limite, n'est-il pas préférable de se contenter des 250 disponibles dans Forza Motorsport, en prenant bien soin de les exploiter de fond en comble ? Surtout lorsqu'on s'aperçoit que tout l'intérêt du titre provient indéniablement de la possibilité de modifier son véhicule. Car contrairement à GT4, pas besoin d'avoir son brevet d'ingénieur pour modifier allégrement sa caisse ou affûter les ré-





celles-ci, proposent des écuries pour le moins idylliques. D'ailleurs, FM permet de poser confortablement son petit popotin dans les sièges baquets tout de cuir vêtus de bolides absents dans GT4 : oui oui, Lamborghini et Porsche sont bien là et dès que j'ai eu suffisamment de sous-sous dans ma po-poche, je suis allé me payer une belle petite Ferrari de plus de 400 chevaux, comme ça, sur un coup de tête ! Ah, quel bonheur de pouvoir dompter une belle et arrogante italienne aux lignes épurées et au caractère bien trempé... surtout quand la physique des voitures semble parfaitement respectée, avec des trans-

fertés de masse et un grip latéral qui nécessitent une attention de tous les instants. Piloter, voilà un exercice périlleux et fatalement enivrant qui émoustille les sens et laisse la vitesse vous griser au son d'une rupture mélodieuse !

glages de la boîte de vitesses ou des suspensions. Tout en restant très complet, le mode Tuning offre de nombreuses possibilités, tant sur le plan de la mécanique pure et simple (turbocompresseurs, échappements, échangeurs thermiques...) que sur l'aspect purement esthétique. D'ailleurs, dans FM, il n'est pas question de tuning pour petite fillette avec des kits carrosseries monstrueux posés sur des tracteurs de 50 chevaux se traînant au diesel. Ici, chaque modification esthétique aura aussi une influence sur la physique de votre bolide : les ailerons surdimensionnés permettent une meilleure assise de la voiture ainsi qu'un freinage plus puissant, les ressorts courts agrémentent la tenue de route, tandis que les boucliers avant et arrière scotchent littéralement le véhicule aux pavés. Les développeurs de chez Microsoft Game Studio ayant peaufiné avec soin le gameplay plutôt réaliste de cette simulation automobile, chaque modification influencera directement le comportement du véhicule. Même si simulation rime souvent avec prise en main relativement difficile, il faut avouer que rien n'a été laissé au hasard de manière à ce que les débutants arrivent à se faire plaisir sans trop en baver. A ce titre, le réglage du niveau de difficulté est plutôt bien pensé puisque pour une fois, on ne choisit pas entre les banals modes Easy, Normal et Difficult. Si vous avez l'âme d'un Fangio et que vous préférez la conduite bien corsée « à l'ancienne », alors désactivez l'ESP et l'ABS, passez en boîte manuelle et surtout, supprimez la ligne directrice tracée au sol qui vous indique l'itinéraire idéal à suivre ainsi que les moments où vous devez décélérer. En toute logique, les gains que vous remporterez en fin de course seront proportionnels au niveau de difficulté que vous aurez choisi (les écuries, même virtuelles, ne sont pas encore philanthropes...).

On pouvait reprocher à la série des GT de ne pas prendre en compte la gestion des dégâts lors d'accidents, chose pour le moins incompréhensible lorsque l'on revendique haut et fort le côté « Real Driving Simulator ». Dans FM, la tôle se froisse, les châssis se déforment, les moteurs surchauffent et se fatiguent, ce qui a pour effet de modifier les réactions de la voiture : quel supplice de devoir terminer une course lorsque votre bolide tire à gauche et que votre moteur toussé comme un forcené. Cette gestion des dégâts a donc pour effet positif d'obliger le pilote à adopter une conduite à la précision chirurgicale ainsi qu'une attention constante. Surtout que pour une fois, vos concurrents disposent d'une IA sacrément élaborée, n'hésitant pas à vous envoyer valdinguer de l'autre côté de la barrière, avec les vaches. On pourrait donc presque croire à un tableau merveilleux et pourtant... il y a bel et bien un hic ! Comment se fait-il que nos bolides lancés à 300 km/h dans un beau mur de béton reprennent la route en piteux état alors qu'ils auraient dû littéralement se désintégrer tel un moustique s'écrasant sur un pare-brise ? Non pas que ce défaut soit réellement gênant, mais il soulève la question du traitement du réalisme en fonction de la logique du jeu. Car en effet, si GT4 ne prend pas en compte la gestion des dégâts, c'est certainement pour permettre au joueur de... pouvoir jouer, tout simplement. Imaginez-vous un joueur en transe, dans une ultime concentration spirituelle, les yeux

gorgés de sang et rivés sur le tracé du circuit, le front dégoulinant de sueur parce qu'il est en train de donner toute sa foi pour arriver au bout de ce fichu championnat d'endurance ! La course comprend 50 tours et notre pilote virtuel en est à son 42ème : il n'en peut plus, il est à bout de force, ses nerfs commencent à lâcher mais il va faire un ultime effort par fierté et parce que le jeu en vaut vraiment la chandelle ! Et là, soudain, c'est le drame ! Notre pauvre Fangio virtuel a eu quelques millisecondes d'inattention en plein milieu d'une ligne droite, et à 360 km/h au volant d'une Mercedes Sauber C9, la moindre faute vous est fatale... Il s'écrase contre le mur... C'en est fini. Tant d'efforts pour arriver si prêt du but sans pouvoir l'atteindre et tout ça parce que ce foutu jeu se veut réaliste au plus haut point : n'importe quoi ! Le problème vient certainement du fait que trop de réalisme risquerait de tuer ce que tout joueur recherche par définition : le plaisir de jeu. Car si à la moindre faute, le programme vous sanctionne durement, nul doute que vous allez vite jeter l'éponge pour retourner vous éclater sur OutRun. Ainsi, même si les développeurs et les joueurs aimeraient parfois retranscrire avec paroxysme la réalité dans le virtuel, il arrive que les règles et les logiques primaires du jeu empêchent ce désir de s'exaucer.

Un réalisme bridé par un plaisir et une logique du jeu ?

Reste que FM est une petite bombe vidéoludique, complète au possible avec ses 250 véhicules, sa trentaine de circuits et son mode Tuning aux petits oignons. La réalisation technique tient le haut du pavé avec des textures réalistes au possible, des dégradés sublimes et une modélisation des voitures au top. Malgré un framerate inférieur à celui de GT4, FM vous fera dresser les poils sur les bras tant les sensations procurées sont intenses. Enfin, il serait honteux de ne pas aller faire un petit tour sur le Xbox Live car les serveurs sont d'excellente qualité et la communauté de joueurs d'ores et déjà nombreuse. Il n'y a pas à dire : pouvoir frimer devant tout le monde avec sa voiture « tunée » de A à Z et des performances techniques diaboliques, est un plaisir que certains qualifieront de « beauf attitude », mais peu importe... Quand on prend son pied, on assume !



Reste que FM est une petite bombe vidéoludique, complète au possible avec ses 250 véhicules, sa trentaine de circuits et son mode Tuning aux petits oignons. La réalisation technique tient le haut du pavé avec des textures réalistes au possible, des dégradés sublimes et une modélisation des voitures au top. Malgré un framerate inférieur à celui de GT4, FM vous fera dresser les poils sur les bras tant les sensations procurées sont intenses. Enfin, il serait honteux de ne pas aller faire un petit tour sur le Xbox Live car les serveurs sont d'excellente qualité et la communauté de joueurs d'ores et déjà nombreuse. Il n'y a pas à dire : pouvoir frimer devant tout le monde avec sa voiture « tunée » de A à Z et des performances techniques diaboliques, est un plaisir que certains qualifieront de « beauf attitude », mais peu importe... Quand on prend son pied, on assume !



NARUTO

-ナルト-

最強忍者 大結集 3

for DS



DS

Titre	NARUTO Saikyô Ninja Daikesshû 3 for DS	Nb de joueurs	1
Editeur	Tomy	Genre	Action/Plate-formes
Date de sortie	21 avril 2005 (Japon uniquement)	Difficulté	Facile

Après la folie Dragon ball Z et ses multiples adaptations sur consoles, c'est au tour de la série Naruto d'être exploitée dans tous les sens jusqu'à n'en plus pouvoir. C'est donc une fois de plus l'éditeur Tomy qui s'y colle pour nous proposer une version DS d'un troisième volet qui s'inscrit dans la continuité des deux Ninjutsu Zenkai sortis sur GBA. Ces derniers ont grandement surfé sur la vague de la médiocrité et c'est donc avec une certaine appréhension teintée d'amertume que l'on accueille ce nouvel épisode sur DS...



Cocktez

La voie du Ninja...

Malheureusement pour nous, pauvres joueurs assoiffés de nouveautés que nous sommes, la petite Nintendo DS, tout comme sa tendre amie la PSP, ne croule pas vraiment sous un amas de hits depuis sa sortie. Que l'on soit fan de Naruto ou complètement hermétique à cette série débridée dont les fans s'entassent de 7 à 77 ans, c'est toujours avec une pincée d'espoir que l'on insère la microscopique cartouche dans le port de sa console en espérant avoir un orgasme dès son allumage ! Allez hop, je me lance, j'enclenche le bouton Power ! Quelques secondes plus tard, l'écran-titre plutôt accueillant apparaît avec un bel artwork agréablement de digits vocales d'excellente qualité, le tout vous plongeant immédiatement dans l'ambiance si particulière de la série. Arrive ensuite le moment fatidique qui met en avant des menus... en japonais (normal pour un jeu import me direz-vous). Pas de quoi inquiéter papy bien longtemps puisque seuls trois choix s'offrent à lui : débiter une partie, charger une sauvegarde ou bien jouer les « Mario Paint » dans un petit mode sympathique mais sans aucun intérêt puisqu'il s'agit de faire du gribouillage sur le mur des Hokage. Impatient et optimiste quant à la qualité de ce Ninjutsu Zenkai 3, je me jette illico presto dans la chasse aux vilains ninja d'Oto no Kuni.

Brouillard Gaiden...

Après une petite intro des plus basiques constituée d'images fixes, on arrive à l'écran de sélection des personnages. Comme dans l'anime, il vous faudra constituer une équipe de trois membres. Pour ce faire, vous devrez élire un leader parmi Naruto, Sakura, Rock Lee, Neji et Sasuke. Arrive ensuite le second écran de sélection qui vous propose de choisir deux autres héros parmi 13 disponibles au départ, afin de composer votre équipe. Bien évidemment, les stars les plus célèbres de la série furent conviées à cette orgie vidéoludique et vous retrouverez avec plaisir Anko, Gai, Gaara, Tenten et les autres ! Ca y est, vous êtes maintenant fin prêt pour partir à l'aventure, la tension monte à l'idée de découvrir les premières sensations de jeu, on valide directement sur

l'écran tactile avec son petit stylet, on découvre les premiers écrans... et là... c'est le drame ! Amnésie temporaire ou simple erreur de ma part ? Mince alors, j'étais pourtant persuadé que c'était un jeu pour DS... Pourtant il n'y a pas de doute : ça ressemble vraiment à de la GBA. Appuyons sur Pause et regardons si nous ne nous sommes pas trompé de port cartouche. Quelle surprise ! C'est pourtant bien un jeu estampillé DS ! Moi qui m'attendais à en prendre plein les yeux... Heureusement que le son titille agréablement mes petits tympans. En même temps, il est vrai que le visuel ne fait pas tout et puis, qui sait, peut-être que les fonctions tactiles de la DS me feront grimper aux rideaux !

Ouvre tes Chakra te dis-je !

Naruto 3 DS reprend donc un système de jeu en 2D extrêmement classique qui mélange une recette ancestrale qui a fait ses preuves sur bon nombre de hits. Entre phases d'action et de plates-formes rappelant parfois dans leur principe les vieilleries ludiques que sont Blue Shadow ou Kabuki sur NES, on dirige son petit ninja dans des décors tantôt agréables, tantôt insipides, tout en prenant soin de botter les fesses des ennemis qui vous barrent la route. Pour cela, vous aurez la possibilité de sortir un mini-combo de 3 coups ou alors d'utiliser des armes ramassées au préalable. Jusque là, pas de quoi sabrer le champagne. Heureusement néanmoins que les fonctions tactiles de la DS viennent à la rescousse pour casser cette frustrante monotonie. En effet, une fois votre barre de Chakra rechargée, il vous est possible de lancer un Jutsu en maintenant le bouton L enfoncé. C'est alors que vous devez vous munir rapidement de votre stylet afin de tourner avec frénésie soit vers la droite, soit vers la gauche tout en sachant que plus la rotation est rapide, plus la barre se chargera, ce qui aura pour effet de déclencher une attaque de niveau 1, 2 ou 3. De la même manière, il vous suffira de cliquer sur les deux visages de vos compatriotes représentés sur l'écran tactile afin que ceux-ci déclenchent à leur tour un Jutsu qui leur est propre. Le micro est aussi utilisé puisque certaines attaques nécessitent que l'on souffle dedans, par exemple le Katon de Sasuke.



Au final, Naruto DS est un titre très classique qui utilise heureusement les fonctions tactiles avec brio. Un jeu malheureusement doté d'une réalisation qui ne fait pas honneur à la DS, mais qui pourra vous amuser quelques heures si vous êtes réellement en manque de nouveautés. Moi, je retourne sur Elektroplancton...





DS



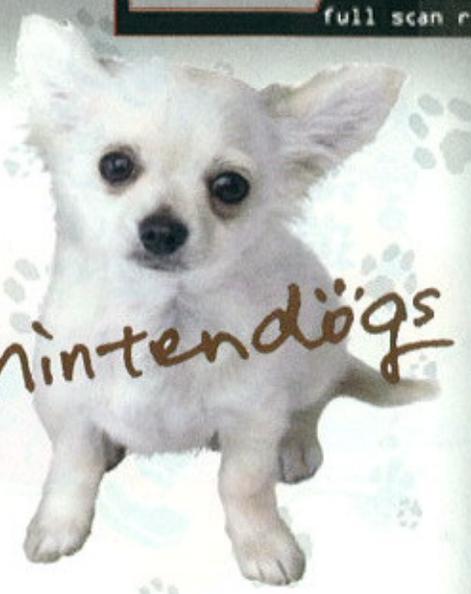
Titre	Nintendogs	Sorties	21 Avril (Jap), 22 Août (US), Octobre (Euro)
Editeur	Nintendo	Genre	Tamagotchi canin évolué
Nb de joueurs	1 à 2	Durée	Illimitée si l'on s'attache à son animal...

Nintendogs : voici certainement l'une des cartouches de jeu vidéo les plus originales qu'il nous ait été donné d'insérer dans une console en près de 30 ans d'histoire ! Présenté pour la première fois au grand public lors de l'E3 de 2004, ce titre pour NDS est à plus d'un égard une petite révolution... Mais cessons de japper inutilement autour du pot et venons-en aux faits : Nintendogs, ce n'est pas un jeu comme les autres. D'ailleurs, nous sommes en droit de nous poser la question suivante : s'agit-il vraiment d'un jeu ? Doit-on plutôt parler d'une simulation d'élevage de chiens ? En effet, dans Nintendogs, tout ce que vous devez faire, c'est choisir un chiot parmi une pléthore de prétendants canins, l'aimer, le bichonner et l'éduquer... Passionnant, non ? Amateurs de FPS bien bourrins, de jeux sanglants et de crashes spectaculaires, ne lisez pas la suite, elle risque de vous dégoûter à vie de Nintendo... Pour les autres, continuez et vous découvrirez qu'il est encore possible de trouver des trucs de dingues sur cette bonne vieille Terre...



Florent Gorges

nintendogs



3615 ma vie...

Mon chien s'appelle Bouni (de la race des « shiba »). Il comprend de nombreux mots en français et il exécute tous mes ordres avec une rigueur de fer. Assis ! Couché ! Saute ! Montre ton cul (si, si !) ! Fais le beau ! Apporte ! Roule ! Etc. Il n'aime pas la balle de tennis et préfère le jouet champignon qui rebondit bizarrement en faisant des bruits de girafe en caoutchouc. Il est plutôt doué pour le frisbee mais il aime bien prendre son temps lors des promenades... Il a du mal à s'accommoder au contact des autres chiots qu'il croise dans les rues mais ne refuse jamais une partie de foot dans les parcs avec les autres... Le chien de ma future femme, lui, a le poil noir et il s'appelle Ponko. Elle lui parle en japonais mais il est dur d'oreille. Elle a beau lui demander de s'asseoir, il incline la tête d'un air interrogateur et ne s'exécute qu'après plusieurs tentatives. Lorsqu'elle parvient enfin à le faire s'asseoir, ce n'est que pour 2 ou 3 secondes. Aux ordres de sa maîtresse, il préfère de loin roupiller ou jouer avec son os en plastique. Les caresses ? Ce n'est pas trop son truc. Ou alors si ! Mais sur le ventre. Il a un petit faible pour les biscuits secs et adore jouer au foot avec Bouni. Il n'aime pas les longues balades et préfère prendre son temps à explorer les poubelles trouvées lors de promenades dans la rue...

lisation de l'horloge interne de la console), l'équipe de Hideki Konno est en outre parvenue à rendre ses bêtes attachantes... Côté simulation canine, difficile de faire plus complet : possibilité de promener Milou à travers une grande ville (n'oubliez pas de ramasser les crottes sinon vos voisins vous passeront un savon), d'innombrables accessoires et jouets sont à trouver ou à acheter (voitures télécommandées de Mario Kart !), possibilité d'enseigner à son chien une bonne trentaine d'ordres différents (dans la langue que vous voulez), possibilité de participer à des concours (dressage, frisbee, agilité, etc.) et possibilité, grâce au mode WI-FI, de faire jouer votre toutou avec celui de vos amis...



Avec un peu d'entraînement, vos chiots seront capables de faire des trucs incroyables ! Ici, un salto arrière...
Lors des promenades, il vous arrivera de trouver divers objets, à vendre, à donner (à un ami) ou à garder.

Et après ?

Voilà, en quelques phrases, ce qu'on trouve dans cette cartouche pas comme les autres. Ceux qui parmi vous n'étaient pas en pèlerinage dans les montagnes pour rencontrer le Dalaï Lama durant l'année 1998 se souviendront avec nostalgie du phénomène de mode engendré par Bandai et ses Tamagotchi ! Nintendogs, c'est un peu cela, mais seul le principe du jeu se prête à une comparaison car jamais nous n'oserons faire rivaliser une Lada avec une Lamborghini... Nintendo avec sa niche de chiots virtuels fait fort, très fort. Au-delà de la prouesse technologique (l'animation bluffante des chiots, l'évolution du caractère des chiens au fil des jours, la possibilité de dresser votre animal et de le guider uniquement avec votre voix, l'ingénieuse uti-

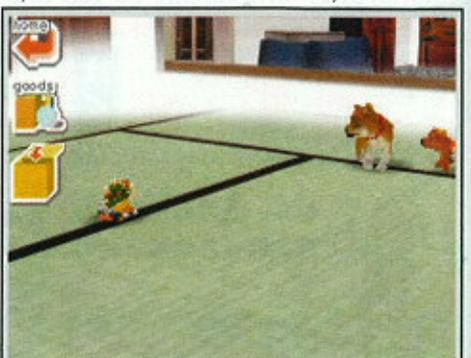
Où est passé Mirza ?

Le but du « jeu » est de bien veiller à ce que votre chien soit heureux à vos côtés, qu'il reste propre (sous peine de voir des puces sortir de son pelage), qu'il n'ait ni faim ni soif, qu'il ait son lot de promenades, de caresses et de jeux quotidiens. La combinaison de tous ces éléments influencera en grande partie son caractère... Si votre chiot est malheureux à vos côtés ou que vous oubliez de vous en occuper pendant plusieurs jours, alors il partira et vous retrouverez votre pièce vide... Eh oui, les gars de Nintendo ont préféré éviter les larmes et les débordements causés par les décès de Tamagotchi (souvenez-vous des cimetières de Tamagotchi sur le Net à l'époque). Les chiots dans Nintendogs ne grandissent pas physiquement et ils ne meurent pas : dans le pire des cas, ils fuient. Un éventuel retour est bien entendu envisageable pour peu que vous fassiez l'effort de lancer le jeu régulièrement pour voir si Mirza est revenu... Bref, il est indispensable que vous allumiez votre console une ou deux fois par jour...

Des chiens et des hommes

Il existe plusieurs catégories de détracteurs de Nintendogs. Premièrement, ceux qui préfèrent les chats. Et deuxièmement, ceux qui trouvent malsain d'élever un animal virtuel plutôt qu'un vrai. Pour les premiers, je n'ai rien à leur répondre, si ce n'est que c'est tant pis pour eux. Mais pour la seconde

catégorie, je souhaite seulement préciser que Nintendogs est le corollaire immédiat d'une demande japonaise réelle. La place manque cruellement dans les grandes mégapoles nippones tandis que la folie des animaux domestiques (et surtout des chiens de petite taille) n'a jamais été aussi forte ces dernières années. Nintendo permet donc aux enfants et aux jeunes filles, dans une certaine mesure, d'assouvir un rêve. Le résultat n'a d'ailleurs pas tardé à se faire ressentir puisqu'en à peine un mois de commercialisation, la firme de Kyoto avait déjà liquidé plus de 400 000 chiots... Nous ne connaissons certainement pas la même folle qu'avec les Tamagotchi car l'indéniable avantage des jouets de Bandai était qu'ils offraient un produit « tout en un » (hard et soft). Pour ceux qui n'ont pas encore de DS, élever un chiot demande un investissement de 200 euros environ. Ah oui, j'allais oublier, il reste une troisième catégorie de détracteurs de Nintendogs : ceux qui se sont lassés au bout de trois jours. En effet, Nintendogs, c'est non seulement un investissement financier mais c'est également un investissement affectif. Ici, on ne joue plus 3 heures de suite pendant deux semaines mais on joue à Nintendogs 15 minutes tous les jours pendant des mois... Bon allez, assez bavardé, Bouni semble vouloir se soulager la vessie sur les poteaux de la ville et il ne cesse d'aboyer...



Parmi les jouets que l'on peut recevoir, plusieurs modèles de karts télécommandés... Certains chiens aimeront moins que d'autres.



Lorsque vous adoptez plusieurs chiens en même temps, ils jouent ensemble naturellement.
Parmi les concours, voici celui du dressage où vous devrez montrer au jury ce que votre toutou sait faire.



Contrairement à une idée reçue, il ne faut pas les trois versions pour adopter les 15 chiens du jeu. Avec un seul jeu, vous les avez tous mais il vous faudra être gentil avec votre animal pour débloquer les autres.

**DS**Titre **Ganbare Goemon Tōkai dôchū ōedo Tenguri kaeshi no Maki**Nb de joueurs **1 à 16**Editeur **Konami**Genre **Action/Aventure**Sortie **23 juin 2005 au Japon**Difficulté **Moyenne**

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

N'est pas Ninja qui veut !

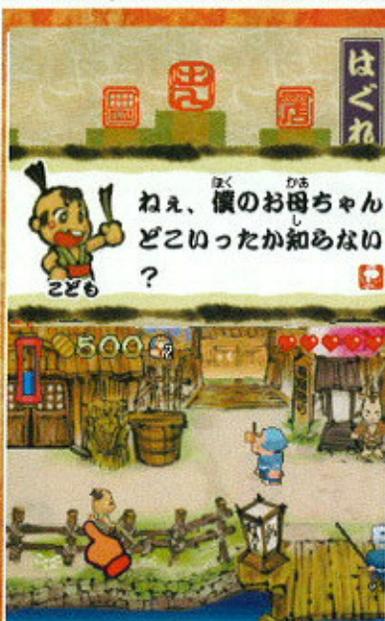


Ah Ganbare Goemon ! La fameuse série déjantée de Konami qui a fait sa toute première apparition en 1986 dans les salles obscures et enfumées. Et malgré sa grande popularité au pays du Soleil-Levant, les pauvres Européens que nous sommes n'ont pas souvent eu le privilège de goûter au monde merveilleux de cette saga qui ne franchira que très rarement les frontières nippones. D'ailleurs, cette excellente version DS risque très certainement de connaître le même sort... Pauvres de nous !

**Coktez**

Banzaï !

Goemon et son acolyte un tantinet efféminé Ebisumaru, en ont vu des vertes et des pas mûres en



C'écran supérieur affiche la carte, les dialogues et la possibilité de choisir différents items. Quant au stylet, il permet de pouvoir discuter à distance, sans avoir besoin de se coller à l'interlocuteur : pratique !

presque vingt ans de loyaux services. Leur première apparition sur console se fera sur NES et MSX2 en 1986, avant de venir squatter la Super Famicom, la Game Boy, la Playstation, la Game Boy Color, la GBA, la N64 et enfin l'éternelle PS2. Très certainement, l'épisode le plus réussi restera celui estampillé d'un nom à rallonge qui en donne presque la migraine : Mystical Ninja Starring Goemon/Ganbare Goemon : Neo Momoyama Bakufu no Odori. Cette version N64,

sortie en 1997, était un véritable concentré d'humour et d'auto-dérision servi par une réalisation technique au top ! C'est donc avec une euphorie compulsive que je me suis jeté sur cet épisode DS que j'attendais comme le Messie...



Ces décors sont d'une finesse et d'une beauté renversantes... J'étais volontiers domicilié dans ce charmant petit village.

Let's Go-e-mon...

La grande force de cette saga made in Konami provient indéniablement de son humour décalé et de son sens aigu de l'auto-dérision. Projetés dans un univers on ne peut plus coloré, s'inspirant avec brio des estampes japonaises traditionnelles, Goemon et Ebisumaru ont toujours voyagé dans un univers virtuel des plus féeriques et loufoques. Cette version DS ne déroge pas à la règle et s'inscrit dans la continuité de ce délire artistique. Cette fois-ci, la flopée de polygones en temps réel est troquée contre un subtil mélange de 3D isométrique pour les décors et de 3D pour les personnages. Il est



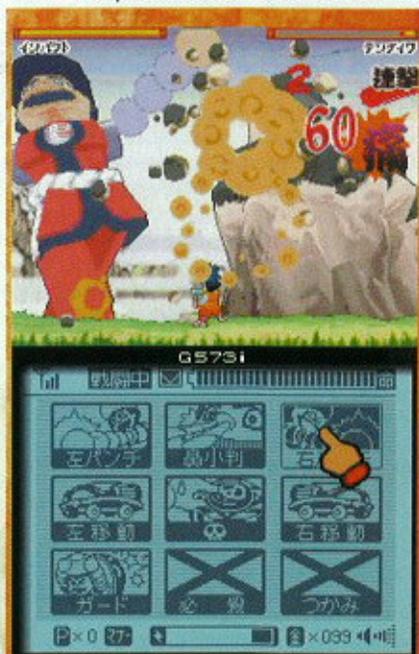
Goemon c'est aussi plein de mini-jeux à débloquer (dont certaines surprises) comme ce Quarth bien délirant. Mais c'est aussi un mode multi-joueurs pouvant accueillir jusqu'à 16 participants !



quand même incroyablement de s'apercevoir à quel point certains éditeurs font dans la facilité tandis que d'autres excellent dans le perfectionnisme : alors que Naruto 3 est un affront technique à la DS, Goemon rend ses lettres de noblesse à la petite dernière de Nintendo. Remarquez, c'est un peu normal lorsque l'on a d'un côté Tomy, dont la spécialité est l'ex-

celui du haut est consacré aux cartes et autres dialogues. De la même manière, l'utilisation du stylet a une importance capitale pour réaliser toutes sortes d'actions : tirer sur une corde, actionner des leviers, bouger des rochers, discuter avec les vil-

lageois... Mais le top du top reste quand même les fameuses phases de combat aux commandes du Goemon Impact. Cette fois-ci, c'est avec l'écran du bas représentant une télécommande que vous déclencherez les d'attaques différentes pour des affrontements inoubliables tant ils sont drôles.



Goemon Impact : un psychopathe de première qui casse tout ce qu'il n'aime pas ! Ah ils sont beaux les mecha-tiens ! *Cintere, nossit idiu vigna, quon Etrum tmihill b*



ploitation de licences juteuses, et de l'autre un éditeur talentueux et respectueux envers ceux qui le font vivre. C'est bien simple, l'univers de Goemon DS est un paradis idyllique hautement poétique avec ses couleurs pastel, ses décors sublimes et son design général mignon tout plein. Tâter du Goemon, c'est déclencher ses neuro-récepteurs de plaisir pour avoir la banane toute la journée !



Nom d'une pipe en bois !

Armé de sa fameuse pipe en bois magique, notre compère accompagné du farfrelu Ebisumaru va devoir s'occuper d'un groupe de bandits qui n'a rien trouvé d'autre que de subtiliser son apparence pour arriver à ses fins. L'aventure sera riche en rebondissements et l'alternance entre phases de plates-formes, de combat et de recherche, est savamment équilibrée. Le hic quand on ne parle pas un mot de japonais, c'est que l'on passe à côté de l'humour omniprésent qui habite chacun des dialogues. Heureusement que les mimiques et le charadesign des différents personnages sont là pour nous soustraire quelques sourires. Bien évidemment, les deux écrans de la console se complètent parfaitement, celui du bas affichant l'action tandis que

Avec son humour indescriptible, son univers magnifique s'inspirant du Japon médiéval et sa jouabilité sans faille, Goemon sur DS est un véritable régal. La dernière console de chez Nintendo est en train de prendre sa vitesse de croisière et risque de nous surprendre à bien des égards. Nous n'avons plus qu'à implorer les divinités pour espérer profiter un jour de ce petit bijou en version américaine.



DS

Titre	Electroplankton	Nb de joueurs	1
Générateur	Nintendo	Espèces	Délire aqua-musical
Arrivée	7 avril 2005 (Japon)	Ambiance	Zen

ELECTROPLANKTON™

エレクトロプランクトン



Cocktez

Au sein d'un univers vidéoludique accusé d'être plongé au fin fond d'une aseptisation malade, un OVNI venu d'ailleurs vient jeter un pavé dans la mare. Electroplankton est très certainement le titre qui convient le mieux à la dernière née de chez Nintendo tant son étrangeté se marie à merveille avec le potentiel novateur de la DS. Et même si au premier abord, il semble difficile de cerner l'intérêt d'une telle originalité, on ne peut que saluer avec les honneurs ce genre d'initiative rocambolesque.

Les différentes générations de consoles se suivent à un rythme effréné selon les dures lois de l'évolution technique. A chaque nouvelle étape de cette formidable épopée numérique, l'escalade vers une qualité de réalisation toujours plus jouissive ne cesse de s'accroître. Oui mais le gameplay, lui, malgré quelques initiatives çà et là, a tout de même une fâcheuse tendance à rester sur ses acquis. Les suites des grosses licences ne cessent de s'enchaîner frénétiquement, mettant le plus souvent l'accent sur une amélioration sensible de la réalisation technique au détriment d'une innovation qui viendrait transcender la façon de jouer. Et c'est certainement pour cela qu'Electroplankton donne le tournis. Comment définir cette « chose » étrange qui envahit soudainement une industrie qui n'est pourtant pas habituée à de tels bouleversements ? Non pas que le titre de Nintendo ait pour prétention de changer la façon d'appréhender le jeu vidéo, mais il est évident que le pari est on ne peut plus respectable et osé quant à son originalité. Plus qu'un jeu, Electroplankton est avant tout un concept venu de l'espace...

Plus c'est petit, plus c'est mignon... !

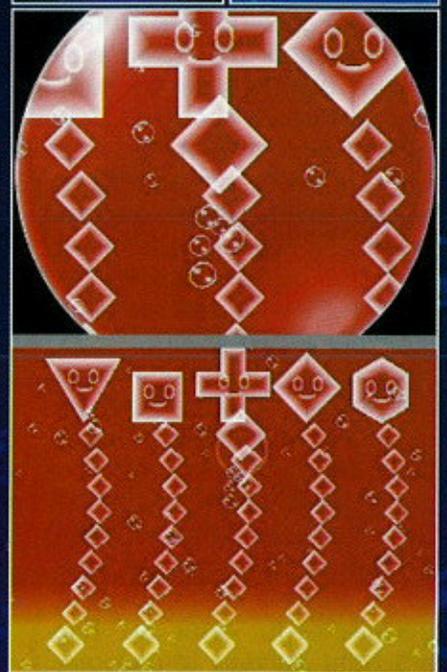
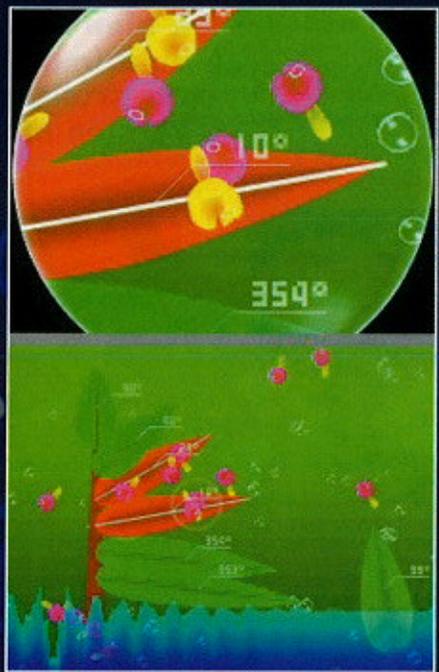
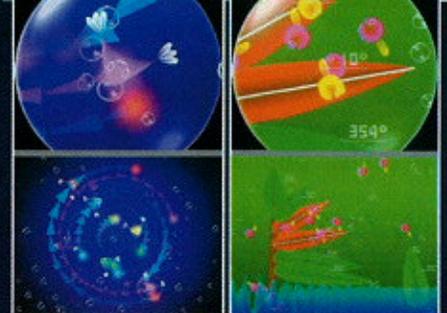
Si Nintendo s'est chargé de la réalisation du soft, c'est à Toshio Iwai que nous devons l'essence même d'Electroplankton. Ce monsieur de nationalité japonaise est un artiste qui a pour particularité d'axer ses oeuvres autour d'une fusion entre le son et l'image. Il collaborera notamment en 1987 avec Ryuichi Sakamoto, très certainement l'artiste japonais le plus célèbre et éclectique de ces 20 dernières années. Les recherches musicales et les diverses créations estampillées Toshio Iwai ont toujours privilégié l'interaction du spectateur avec l'environnement sonore et visuel. Au travers d'Electroplankton, cet artiste passionné depuis toujours par l'informatique et le multimédia a désiré réaliser un concept novateur exploitant avec brio le potentiel offert par la DS. Et le résultat laisse forcément pantois. Sans vraiment savoir ce qui lui arrive, le joueur n'en reste pas moins admiratif devant ce ballet de planctons au design simplissime mais tellement attendrissant. Parce qu'au-delà de leur sympathie envoûtante, ces êtres microscopiques vivent: touchez-les, caressez-les, susurrez-leur des mots doux au creux de l'oreille et vous verrez qu'ils sauront vous répondre...

Aquarium Musical.

Plongé dans les profondeurs sous-marines, vous allez donc pouvoir créer des bribes musicales avec 10 planctons aux spécificités bien particulières dans des décors vides au possible mais tellement

reposants : son et image sont en parfaite adéquation et en deviendraient presque un remède efficace pour lutter contre le stress. L'interaction entre vous et ces étranges bestioles utilise à merveille les capacités de la DS : tracer des courbes qui donneront une ligne musicale (Tracy), modifier le sens des flèches pour des sonorités différentes (Luminaria), enchaîner des mouvements circulaires pour accentuer l'intensité d'une nappe sonore (Lumiloop), taper dans les mains pour faire réagir les planctons Nanocarp ou encore chanter pour mixer le tout sur différents beats (Rec-Rec) sont autant d'exemples qui mettront à profit votre sens du toucher ainsi que votre capacité à utiliser vos cordes vocales. Le programme est ainsi conçu pour qu'à chaque nouvelle partie, le joueur puisse expérimenter de nouvelles façons d'appréhender les possibilités d'Electroplankton : que vous soyez un musicien chevronné ou un débutant endurci et quelle que soit la manière dont vous procédez, les différents sons émis par les planctons s'accorderont sans fausse note. Nous avons donc affaire à un titre où l'utilisation des cellules grises a autant sa place que l'improvisation. De la même manière, le bébé de Toshio Iwai vient admirablement titiller nos habitudes puisqu'il ne suit pas le schéma classique du jeu vidéo tel que nous le connaissons : ici pas de scénario, pas de niveaux à passer, pas de boss à exterminer ni de high score à faire péter, mais seulement le plaisir de se plonger dans ce monde zen et si énigmatique, qui met en symbiose les arts visuels et musicaux. Et même s'il est regrettable de ne pas pouvoir sauvegarder ses compositions via la cartouche de jeu, sachez qu'il est possible de connecter la DS sur une chaîne hi-

fi, un PC ou un Mini-Disc. Les acharnés pourront même mixer leurs compositions avec des logiciels de musique sur ordinateur. Au final, Electroplankton est un concept d'un autre genre dont l'initiative osée et surprenante en ravira certains pour laisser de marbre les autres... Mais une chose est sûre : ce contact prolongé avec ces êtres si étranges ne m'aura pas laissé indifférent, bien au contraire...



TRIZEAL

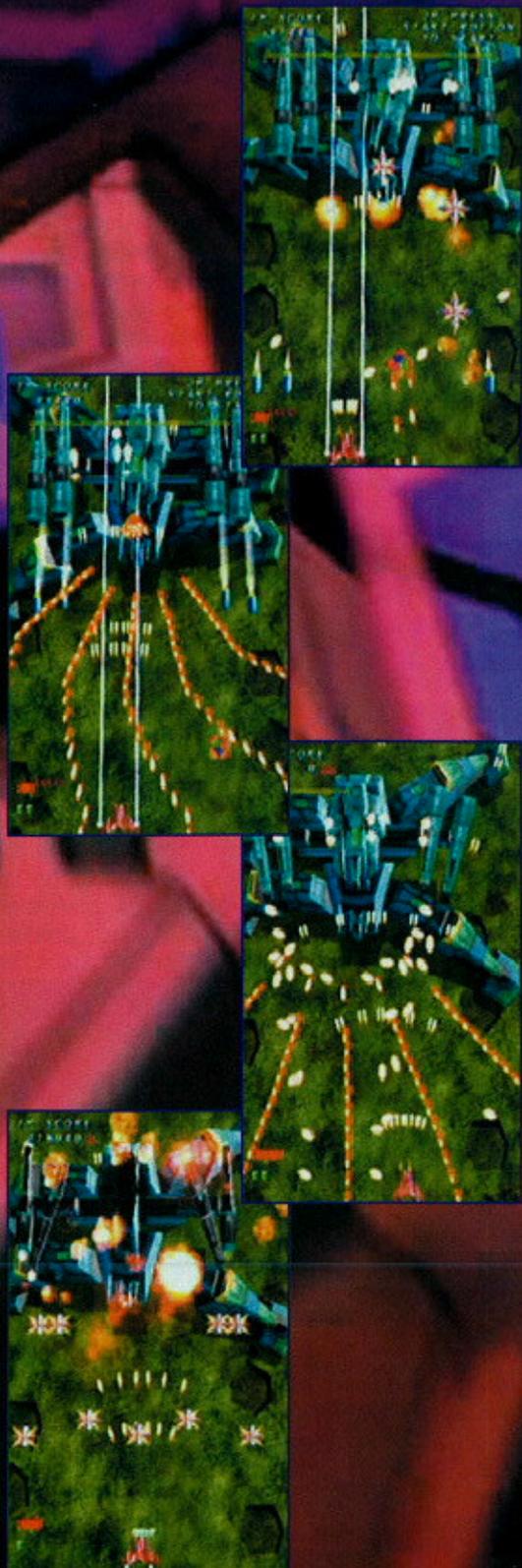


DREAMCAST

Titre	Trizeal (prononcez Traizil)	Nb de joueurs	1 à 2
Développeur	Triangle Service	Genre	Shoot vertical
Date de sortie	2004 (Naomi) / 2005 (Dreamcast)	Difficulté	Difficile

Tout émoustillés par l'E3 encore chaud, par les wagons de polygones supportés par tel ou tel dernier bijou technologique, par de folles annonces de gameplays novateurs et excitants, n'oublions pas que certains s'amuse encore à sortir des shoot'em up. Ils osent braver la fuite en avant et choisissent en plus de travailler un shoot à l'ancienne. Au marteau, au burin, au moulin à vent et carburant au Genepi, c'est sur Dreamcast et ça s'appelle Trizeal.

Radigo





PLAYSTATION 2

Titre	NAMCO X CAPCOM	Nb de joueurs	1
Editeur	Namco	Genre	RPG / Tactique
Date de sortie	26 mai 2005 au Japon	Durée	Environ 50 heures



Le concept de crossover n'est pas nouveau, il existe depuis de nombreuses années ; de Super Robot Taisen de Banpresto en passant par WaiWaiWorld de Konami ou Famicom Jump Festival de Bandai, jusqu'à Capcom VS SNK. Cette fois-ci, c'est Namco qui s'y colle avec ses personnages fétiches, lesquels feront équipe avec les héros de la boîte Capcom. Tout ceci est réalisé bien sûr pour le plus grand plaisir des fans, trop heureux de voir tant de stars réunies, et surtout des producteurs trop contents de s'en mettre plein les poches avec un concept qui fait encore recette.



OreDélone

Otaku's revenge

L'ouverture très classe sous forme de dessin animé met tout de suite dans le bain. Présentant les plus grandes stars entrant en scène dans le jeu, le tout soutenu par une musique techno/J-Pop tendance, on sait tout de suite à qui ce jeu s'adresse : l'otaku qui sommeille en chacun de nous, cet être immonde, enfoui au plus



profond de notre personne, que l'on tente de dissimuler vainement derrière de grosses lunettes. Celles-ci risquent d'ailleurs d'être fort utiles pour admirer le festival. Il faut dire que l'introduction est digne des plus grandes cérémonies d'ouverture à

Cannes, avec du bien beau monde en tête d'affiche. Et nous à GameFan, on aime bien les stars (surtout Falcon en fait) : Street Fighter, Tekken, Xenosaga, Ghouls'n Chosts, Valkyrie no Densetsu, Dino Crisis, Bio Hasard, Vampire, Dig Dug, Final Fight, Tales of, Soul Calibur II, Rockman Dash, Druaga, Strider, Captain Commando, etc. Les groupies hurlent, la foule est en délire, il y en aura pour tous et pour tout le monde, ou presque.

Xenosaga Ep.3 ?

Réunir ces personnages venus d'univers totalement disparates dans une même œuvre peut sembler surréaliste et difficilement conciliable. Finalement, ça l'est. Mais ce crossover de l'impossible est parfaitement assumé par un scénario complètement débile, utilisant les ficelles du parodique à outrance et se jouant de lui-même. Un grand bordel parfaitement organisé en somme. Et ça fait mouche. Voir Ryu « le grand maître du karaté » affronter un bouffon poltron sorti tout droit de Klonoa, le tout dans un T-RPG

(RPG tactique avec déplacement par case), ça peut déstabiliser même le plus grand des historiens ou philosophes vidéoludiques. Les situations sont cocasses et le mélange des univers est sujet à toutes les plus grandes élucubrations. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Namco ne se prive pas et nous sert un cocktail exotique des plus explosifs.

L'humour est quasi omniprésent, ça ne se prend pas au sérieux, ça parle de cosplay, d'hôtesse de bar et ça vante. Quant aux références et blagues se référant aux divers jeux, elles sont légions, de quoi alimenter les discussions pendant de longues soirées d'otaku.



« Je vous parle d'un temps que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître »

En fait, pour que les plus jeunes puissent s'imaginer ce qu'est Namco X Capcom (ça se dit Namco Cross Capcom), il faut des points de repère facilement interprétables, « La Ferme Célébrités » par exemple. On ne regarde pas cette grande émission de divertissement populaire pour la mise en scène montée de 3 bouts de ficelles, non, mais pour voir s'exhiber et surtout s'affronter les plus grandes stars oubliées. Et voir Ryu sortir son bon vieux Dragon Punch, c'est un peu comme voir Philippe Risoli sortir son bon vieux micro de sa poche pour le faire tourner d'un geste parfaitement maîtrisé : ça inspire le respect et on laisse couler du coin de l'œil une petite larme de nostalgie. Ici aussi, pour l'occasion, des couples se forment et s'allient pour se prêter main forte, comme BravoMan et Wonder Momo, 2 héros gags, vestiges oubliés des années 80, et comme le ténébreux couple Tarosuke et Kagekiyo, « survivants de





l'enfer » qui allie humour et noirceur. Des héros dépoussiérés bien connus des amateurs de NEC PC Engine puisqu'ils ont fait les beaux jours de cette console. NxC n'est pas seulement un produit ludique, mais une traversée de plus de 20 ans d'histoire du jeu vidéo revue et revisitée au travers d'une cinquantaine de cartes jouables.

Fan Service

Ici, tout est fait pour plaire aux fans de jeux vidéo ; du graphisme 2D fin et coloré, des arts classiques, un nombre impressionnant d'intervenants, de références, de niveaux inspirés des divers jeux, des thèmes de grands classiques signés Sakuraba, Yukichan Papa, Matsuda arrangés pour l'occasion, le tout couronné par un thème d'introduction composé par le maître Yuzo Koshiro (voir dossier dans ce numéro). On n'en espérait pas tant. On peut d'ailleurs ajouter à cette déferlante un casting plutôt bien pensé, même si l'absence de certains icônes emblématiques des 2 marques se fait sentir. Avec plus de 200 protagonistes déjà présents, une sévère sélection a dû s'imposer, c'est sûr. Et puis, ne nous mentons pas, il faut en garder sous le coude pour une éventuelle suite.



Tactical-RPG for Dummies

Il fallait bien une mauvaise note pour entacher ce carnaval festif et haut en couleurs, et si NxC à tout du jeu fort sympathique, les efforts fournis par les développeurs du côté système de jeu sont vraiment pointés aux abonnés absents. Les déplacements sur les cartes où l'on affronte les ennemis n'ont absolument rien de stratégique et sont même plutôt du genre bien bourrin. S'avancer sur les ennemis, enclencher le combat et marteler le bouton O de la Dual Shock, voilà la seule tactique payante. L'unique difficulté consiste à enchaîner les missions sans se lasser, maigre lot de consolation pour les Kasparov en herbe. Peu de variété dans les actions, peu de possibilités et finalement peu de personnalisation des personnages. Néanmoins, l'apparition permanente de nouveaux protagonistes aidera à poursuivre les missions et aller jus-



さくら
「逃げないよ！
困っている人がいるのに、相手の強さが
わかんないから逃げ出すなんて」

qu'au bout, pour une cinquantaine d'heures de pur fan service. Ce n'est déjà pas si mal.

Zero prise de tête

Un crossover entre Namco et Capcom dans un Tactical-RPG avec les plus grandes stars des 2 firmes, il faut bien le reconnaître, ça change des princesses, des chevaliers, des dragons et dans un autre registre des grosses boîtes de conserves cracheuses de « gettaaa beam ! » et « rocketto punch ! » qui s'affrontent inlassablement depuis une quinzaine d'années sur toutes nos consoles. Avec son côté plus léger, aussi bien dans le fond que dans la forme, NxC a de fortes chances de séduire le néophyte du genre. Quant à l'érudit, il risque malheureusement de trouver le système de jeu basique et un brin répétitif. Heureusement pour lui, son statut d'érudit est aussi la marque d'un long parcours de joueur et il lui sera donc difficile de rester insensible face à ce rassemblement de grands noms du jeu vidéo sur une seule et même galette. Il faut bien l'avouer, voir arriver son héros fétiche avec le thème musical qui l'accompagne, c'est quand même la super classe ludo-numérique et surtout plus de 10 ans de carrière de joueur qui nous reviennent dans la gueule ; ça ne laisse pas indifférent.



沙夜
「やはり「ゆらぎ」を完全に操るには、
まだ研究が必要なようね。
『触媒』も必要でしょうし…」

YOU WIN

Namco nous livre avec ce titre la définition parfaite de fan service pour un jeu vidéo, et après cette mise en bouche, les fans attendent déjà une suite gommant les nombreuses petites imperfections que compte ce titre néanmoins brillant et finalement totalement indispensable. Certes, le bébé aurait pu être plus beau, mais il semble promis à un bel avenir. Une suite, plus mieux, dash turbo, et vite !

- | | |
|--|---|
| <p>+</p> <ul style="list-style-type: none"> Du beau linge Les musiques L'humour Un rêve d'enfant | <p>-</p> <ul style="list-style-type: none"> Répétitif Pas stratégique pour un sou |
|--|---|

Le CD pour les vrais :

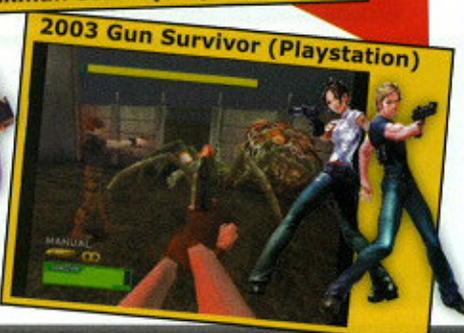
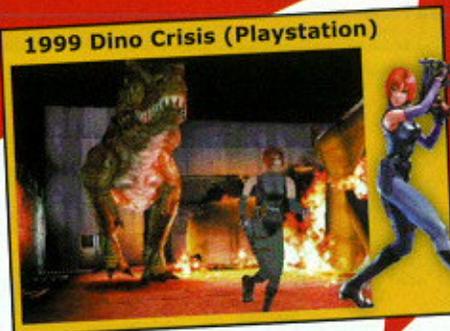
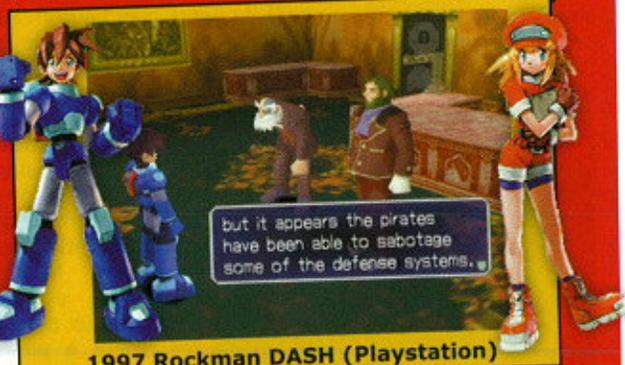
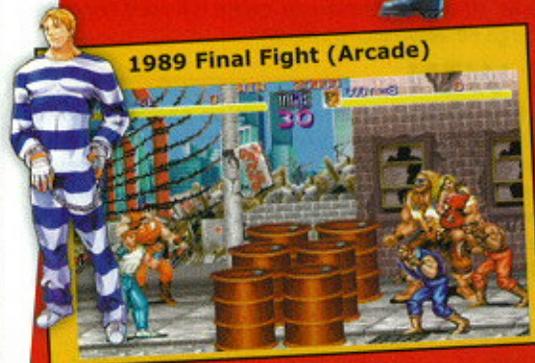
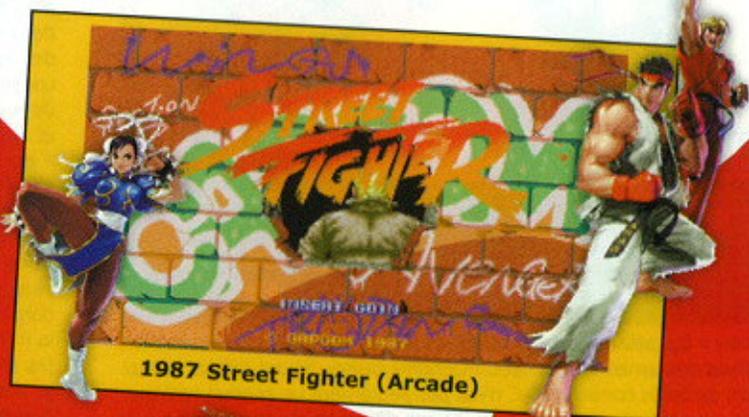
Les plus malins ayant passé une précommande pour Namco X Capcom auront eu la joie de recevoir un CD de 15 pistes musicales généreusement offert. Sur la galette, on retrouve les thèmes originaux de 14 titres Namco et Capcom, plus le thème d'introduction du jeu. Un CD indispensable pour les fans.



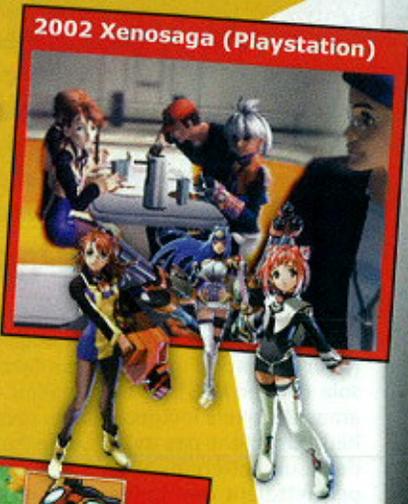
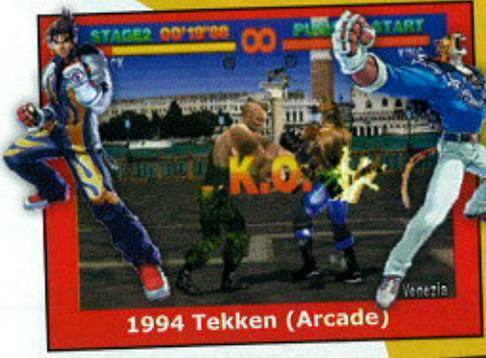
L'entrée des artistes :

Dans Namco X Capcom, on retrouve pas moins de 200 personnages repris des différentes séries et jeux de Capcom et Namco. Mais quels sont ces titres ? Petite rétrospective :

CAPCOM-SIDE :



NAMCO-SIDE :





PSP



Titre	Coded Arms	Nb de joueurs	1 à 4
Genre	FPS (First Person Shooter)	Editeur	Konami
Date de sortie	23 juin 2005 Japon / 28 juin 2005 USA	Difficulté	Moyenne

CODED ARMS

Je ne bénirai jamais assez ce fameux jour où, je ne sais par quel élan de folie, j'ai décidé de dépenser quelques deniers dans un jeu qui fut à l'époque encensé par la presse. Sans aucun doute possible, Golden Eye sur N64 est LA merveille vidéoludique qui m'a fait découvrir et apprécier les FPS. Alors que Doom me laissait de marbre, les petits génies de chez Rare ont réalisé l'impensable : me convertir à un genre qui me répugnait. Je tiens donc à les saluer haut et fort en m'agenouillant à leurs pieds, car sans eux, Coded Arms sur PSP me serait passé sous le nez !



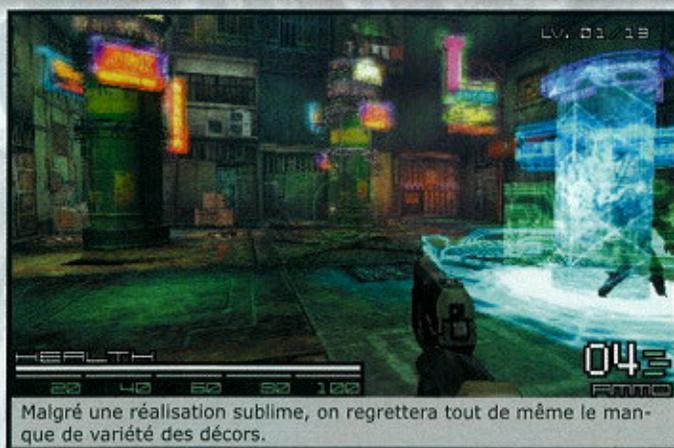
Cocktez

ET LE « Faut Pas Shooter » FUT.

Apparu sur ordinateur, le FPS fut un genre longtemps réservé au monde de la micro-informatique. C'est le légendaire Doom (pour « Destin Funeste ») qui fera ses premiers pas sur console (Super NES) au beau milieu des années 1990, dans un amas de pixels indigestes. Les pauvres 16-bits n'étaient malheureusement pas assez vaillantes pour dénier faire tourner des jeux entièrement en 3D. Puis vint le tour des 32-bits qui permettaient des conversions de qualité. Seulement à cette époque-là, le genre était encore peu prisé sur consoles. Seul le génialissime Golden Eye sur N64, avec sa profondeur de gameplay inégalée et son fun permanent, arriva à démocratiser le genre. Finalement, il faudra attendre l'avènement des « 128-bits » pour que les FPS débarquent en masse, à tel point qu'il ne se passe pas un seul mois sans qu'un Medal of Honor, un Rainbow Six and co ne soient annoncés. Aujourd'hui, grâce à l'avancée technologique fulgurante, nos petites portables vont enfin y avoir droit et c'est la PSP qui s'y colle en premier !



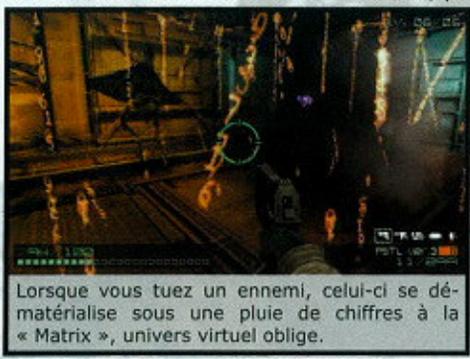
Les effets de lumière sont splendides ! La PSP en a sous le capot, c'est moi qui vous le dis !



Malgré une réalisation sublime, on regrettera tout de même le manque de variété des décors.

FRAG LIKE YOU THINK...

Développé par Konami, Coded Arms vous plonge dans un univers futuriste qui sent bon le Blade Runner. Dans la peau d'un humanoïde qui n'a rien à envier à Robocop, vous devrez anéantir à travers 6 zones différentes, un virus qui sème la zizanie au sein d'un programme virtuel d'entraînement au combat. Bref, encore un scénario à la banalité affligeante, mais après tout peu importe, nous sommes là pour blaster à tout va, un point c'est tout ! Pour ce faire, vous disposez d'un attirail ultra-sophistiqué et on ne peut plus complet. Au total, 30 armes différentes seront accessibles, parmi lesquelles on



Lorsque vous tuez un ennemi, celui-ci se dématérialise sous une pluie de chiffres à la « Matrix », univers virtuel oblige.

retrouve les traditionnels lance-grenades, sniper, fusil d'assault et flingue de base. A cela s'ajoutent des guns un peu plus exotiques, vomissant du laser à n'en plus pouvoir. Equipé d'un casque qui rappelle étrangement celui que portent nos amis les Daft Punk, notre cowboy du futur dispose d'une armure composée de divers éléments (cuissardes, poitrail...) qu'il sera possible d'upgrader. De la même manière, chacune de vos armes pourra acquérir des points d'expérience lors des combats, les rendant ainsi plus rapides et plus puissantes. Enfin, vous ramasserez toute sortes d'items qui vous rendront la vie bien plus agréable pendant un cours laps de temps : invisibilité, invincibilité, munitions infinies...

PSP : Pas Si Parfaite !

Ce n'est pas nouveau : la PSP est une bête de course techniquement parlant, la Ferrari des portables en somme. Et dire qu'il y a encore huit petits mois, c'était la GBA qui nous accompagnait sagement dans le métro ! Pour tout vous avouer, j'ai encore du mal à réaliser qu'une si petite machine puisse afficher un univers graphique aussi abouti. Coded Arms est d'une beauté à couper le souffle et la finesse de l'écran PSP sublime parfaitement tout. Malgré le manque de variété dans les décors, on s'en prend plein les mirettes devant une telle débauche d'effets de lumière,

d'explosions en tout genre et de finesse graphique. Et il est vrai que devant tant de beauté, nous aurions pu craindre pour l'animation. Pourtant, tout est fluide au possible, mis à part quelques petites chutes de framerate lors de passages particulièrement chargés en ennemis ; mais je vous rassure : pas de quoi égorger votre cochon d'Inde. Ceci étant dit, et comme tout un chacun le sait, beauté ne rime pas forcément avec plaisir de jeu. En l'occurrence, le FPS est un genre qui demande une jouabilité aux petits oignons. C'est d'ailleurs pour ça que certains sectaristes (non pas vous ?!), affirment qu'un Halo ne peut-être joué que sur PC. Il est évident que la souris couplée au clavier permet une aisance, une rapidité de mouvement et une précision hallucinantes. Ceci étant dit, allez faire un petit tour du côté du XboxLive et vous vous apercevrez très rapidement qu'il existe aussi de véritables serial-killers sur consoles : les pad actuels, grâce à la qualité des sticks analogiques, permettent de réaliser des prouesses. Mais dans le cas présent, nous sommes sur une portable et là, c'est une autre histoire. Tandis que la DS propose avec son écran tactile des sensations de jeu égales à celles procurées par la souris d'un PC (ah, Metroid Prime Hunters !), il s'avère que la PSP n'est pas vraiment optimisée pour ce genre de jeu. Je n'arrête pas de le crier haut et fort : le stick analogique est d'une nullité déconcertante ! Comment des ingénieurs payés des millions pour concevoir un aussi beau bijou technologique peuvent se planter sur quelque chose d'aussi primordial ?! Même si on finit par s'y habituer, le plaisir de jeu est tout de même en partie gâché à cause de la mauvaise prise en main du stick analogique. Pourtant, et c'est d'autant plus rageant, il ne fait aucun doute que Coded Arms répond au doigt et à l'œil. De la même manière, recharger une arme ou en changer lorsque vous êtes assailli de tous les côtés, relève de l'exploit : comment est-il possible d'esquiver les tirs ennemis à l'aide du stick analogique, tout en pressant la croix du dessus avec le même doigt ? Coded Arms reste très agréable à jouer malgré une prise en main douloureuse, mais son gameplay se trouve limité par la conception même de la PSP... Dommage.



Au-delà de leur grande puissance, les armes laser sont toujours l'occasion d'admirer des effets spéciaux du plus bel effet !

Premier FPS sur PSP, Coded Arms est d'une beauté absolue, vous plongeant dans une ambiance futuriste qui n'est pas sans rappeler Blade Runner. La durée de vie conséquente ainsi que le mode multi-joueurs (jusqu'à 4) vous tiendront en haleine suffisamment longtemps. Coded Arms est un titre peu novateur mais très agréable à jouer, malgré le fait que les puristes regretteront avec amertume la mauvaise prise en main de la PSP pour ce type de jeu.



Snobisme artistique : le saut de l'ange version grenade-lancer.



Le sniper est toujours aussi efficace lorsqu'il s'agit de descendre des ennemis à distance. Et PAN !



Un FPS sans mode multi-joueurs n'est pas digne de ce nom. Heureusement, vous pourrez vous fritter à 4 simultanément grâce au Wi-Fi.



PSP



Titre	Midnight Club 3 - Dub Edition	Nb de joueurs	1 à 6
Genre	Course automobile	Editeur	Rockstar Games
Date de sortie	27 juin 2005 USA / 1er septembre 2005 Europe	Difficulté	Moyenne

湾岸 MIDNIGHT CLUB 3 DUB edition

Amis pilotes, vous qui mangez du bitume à longueur de journée et qui préférez l'odeur exquise de l'essence en ébullition à celle de l'eau de Cologne, réjouissez-vous car la PSP risque d'être aussi chargée en jeux de caisse que ne l'est sa sœur aînée. Après seulement sept petits mois de vie, le bijou de Sony est pris d'assaut par les jeux de course, en attendant que puisse se réaliser le rêve ultime de chacun : pouvoir s'essayer à Gran Turismo 4 sur portable ! Allons messieurs, cessons de fantasmer et tâchons d'oublier les transferts de masse et autres paramètres techniques propres au monde de la simulation, pour accueillir à bras ouverts la conversion de Midnight Club 3 sur la dernière de Sony.



Cocktez

Jacky mon ami... !

Alors que son existence remonte à plusieurs dizaines d'années déjà, le tuning est une discipline particulièrement à la mode depuis quelque temps. Serait-ce dû à l'effet Fast and Furious, dans lequel fortes poitrines édulcorées côtoient grosses cylindrées ? Certainement pas, surtout au vu de la qualité médiocre de ce navet qui ne se contente de faire que dans le cliché bas de gamme. Et malgré un groupuscule obscur pour qui le

tuning n'est pas un art mais bel et bien le signe ostentatoire de la « beauf attitude », force est de constater que cette pratique connaît un succès grandissant au travers d'une démocratisation qui ne cesse de s'accélérer. Oui, le tuning fut une discipline longtemps montrée du doigt, dont les pratiquants subissaient la stigmatisation, un peu comme l'univers vidéoludique à ses débuts : le « beauf » (ou jacky), représentant par excellence de cet univers de la transformation automobile, subit les mêmes agressions idéologiques que le boutonneux à lunettes, associal par dessus tout, qui passe ses journées devant sa console. Seulement voilà, le tuning est aujourd'hui considéré comme une véritable discipline, un art à part entière possédant ses symboles, ses grands noms, ses règles et au final sa propre culture. Ce phénomène grandissant a d'ailleurs envahi le monde vidéoludique au travers de productions toutes basées sur le même concept : conduite arcade, courses dynamiques, options tuning et... kits de protoxyde d'azote !

Tout compte fait, c'est assez bof...

Sorti il y a quelques mois sur PS2 et Xbox, Mid-



Faire de la moto à toute berzingue sans aucune vulnérabilité : un rêve accessible uniquement sur console !



Les possibilités de customisation des véhicules sont plutôt complètes.

Midnight Club 3 a été accueilli comme un titre sympathique mais qui ne viendra pas sublimer l'art de la conduite virtuelle. Désireux de se faire quelques sous grâce à la séduisante PSP, l'équipe de Rockstar n'a pas voulu laisser le temps à la concurrence de venir s'installer tranquillement sur un marché qui promet d'être porteur. C'est ainsi que dans la précipitation, les géniteurs de GTA n'ont eu d'autre choix que de nous pondre une copie conforme des versions consoles. Comme vous l'avez compris, ce troisième opus surfe sur la vague du tuning en proposant son lot de courses « rodéo », défilant les lois du code de la route au volant de bolides modifiés sous toutes les coutures : un petit atelier vous offrira la possibilité de laisser libre cours à votre imagination débordante. Ailerons, jantes, spoilers, peinture et autres vitamines mécaniques sauront



Graphiquement, MC3 propose des effets de lumière et des reflets qui n'auront de cesse de flatter vos rétines.

ravir les plus capricieux d'entre vous. Cependant, même si modifier son joujou est une idée des plus sympathiques, prendre place dans le cockpit reste tout de même bien plus

jouissif. Pas la peine d'y aller par quatre chemins : cette version PSP n'est pas aussi aboutie graphiquement que ses consœurs mais propose surtout une animation gâchée par des baisses de framerate fréquentes. Non pas que le jeu soit injouable, mais il faut bien avouer que le défilement de l'écran ne se fait pas avec autant d'aisance que dans Ridge Racers ou l'impressionnant WipeOut Pure. Et vous avouerez que pour un jeu de voiture, c'est tout de même un peu gênant. De la même manière, le gameplay manque cruellement de profondeur. On a du mal à ressentir les réactions des voitures et même les virages enchaînés à toute berzingue n'offrent pas de réel plaisir. Pourtant, on sait pertinemment que la conduite de type « arcade », lorsqu'elle est

parfaitement mise en oeuvre, voire sublimée, procure beaucoup de plaisir (Out Run 2, Ridge Racers). Dans Midnight Club 3, celle-ci est bien trop simpliste pour venir transcender les fantasmes refoulés du pilote qui sommeille en chacun de nous. Heureusement tout de même que le choix des véhicules, aussi bien autos que motos, reste acceptable avec ses 60 modèles différents que vous pourrez piloter dans le traditionnel mode Carrière regroupant les

trois gigantesques villes

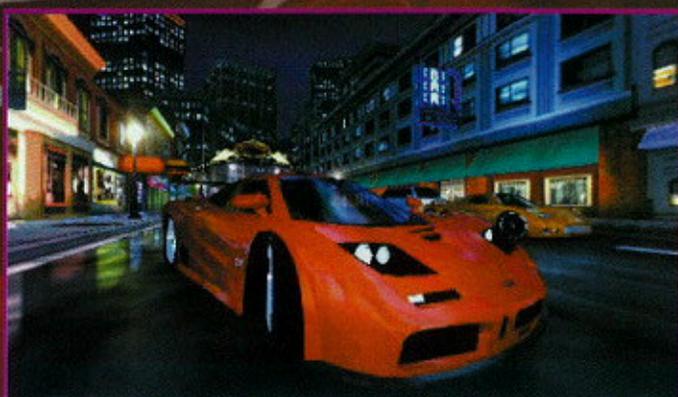
Atlanta, Détroit et San Diego. Enfin, sachez que cet opus PSP proposera quand même

quelques options sympathiques par rapport à ses

ainées, à savoir un mode Wi-Fi jouable jusqu'à six, du contenu téléchargeable, et le top du top : des temps de chargement excessivement longs qui auront vite fait de vous décourager...



C'est tellement plus amusant de faire le fou sur route ouverte avec plein de circulation ! Et le civisme là-dedans ? ! Je m'en vais appeler l'association Familles de France tout de suite !



Comme son nom l'indique, les courses dans Midnight Club 3 ne se déroulent que la nuit.

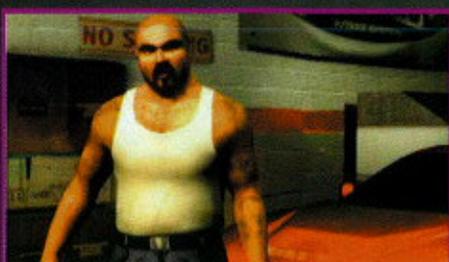
Midnight Club 3 : Dub Edition sur PSP est le portage exact des versions console de salon, avec en prime des temps de chargement difficilement supportables. Le gameplay n'est pas des plus jouissifs et même si le jeu reste graphiquement joli, l'animation souffre quant à elle de ralentissements intempestifs qui ne vous empêcheront pas de jouer mais qui vous donneront envie d'investir dans un bon Ridge Racers ou dans le concentré d'adrénaline par excellence : WipeOut Pure.



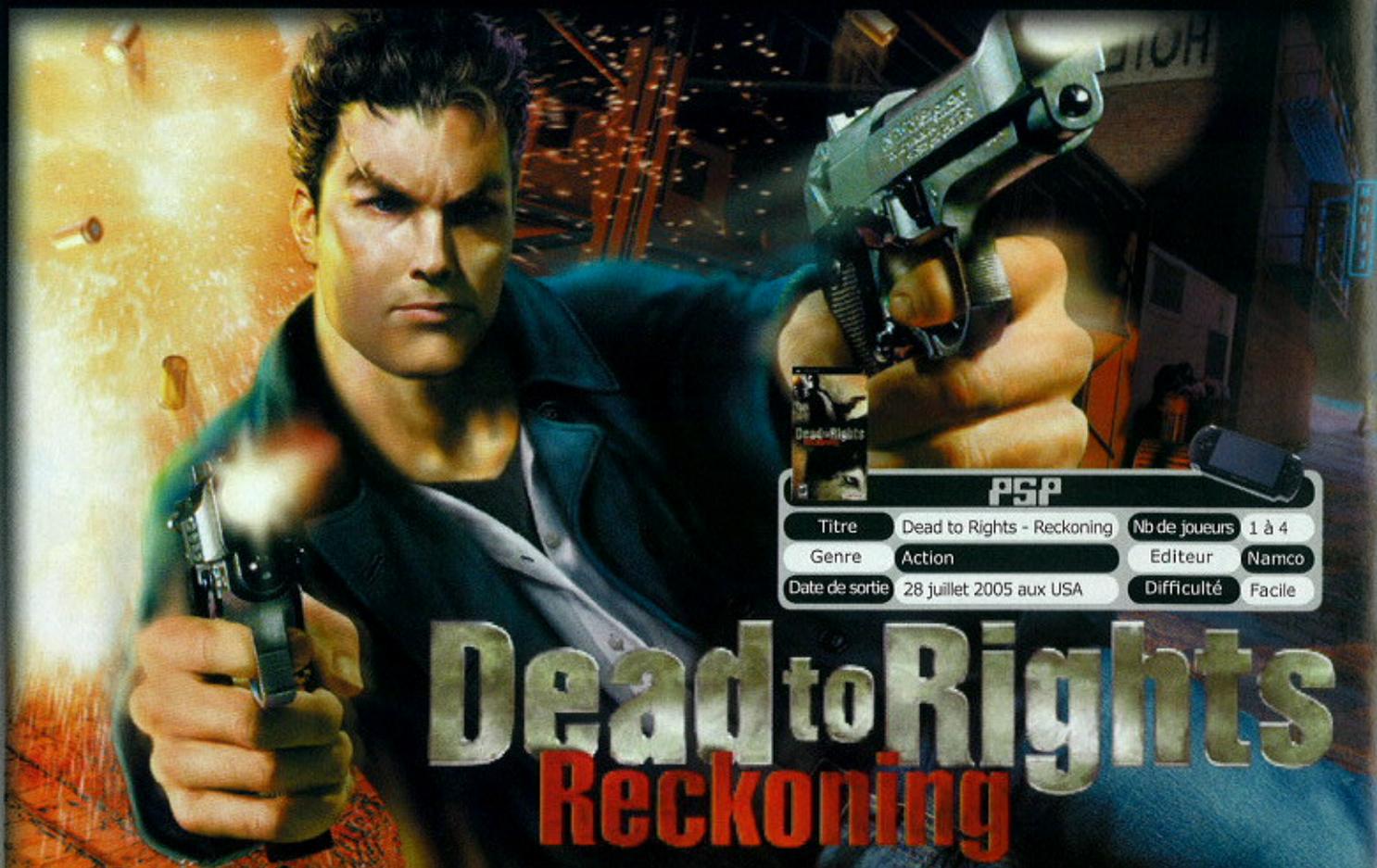
L'utilisation des Boost, qui ne sont rien d'autres que des kits au protoxyde d'azote, est devenue chose courante dans tout jeu de tuning qui se respecte.



Midnight Club 3 propose plusieurs vues différentes mais malheureusement, il est impossible d'en changer en cours de jeu sans passer par le menu des options... Original.



« Bobby le tatoué » est un véritable connaisseur en mécanique : il vous transforme une petite chiotte immonde en Testarossa en deux coups de cuillère à pot !



PSP

Titre	Dead to Rights - Reckoning	Nb de joueurs	1 à 4
Genre	Action	Editeur	Namco
Date de sortie	28 juillet 2005 aux USA	Difficulté	Facile

Dead to Rights Reckoning

Comme si cela ne suffisait pas avec les consoles de salon, c'est au tour des portables d'être hantées par le spectre dérangeant d'une violence débridée. Une fois de plus, l'association Familles de France va en avoir gros sur le cœur : Dead to Rights débarque sur PSP avec sa dose de non-civisme assumée. D'ailleurs, c'est écrit sur la boîte : à partir de 17 ans pour cause d'hémoglobine prononcée et de bagarres sauvages. Mais où allons-nous ?!



Cocktez

Depuis le début des années 1990, l'univers vidéoludique a déchainé les passions autour de débats souvent stériles, la violence dans les jeux vidéo ayant été un des thèmes les plus récurrents. Psychologues, sociologues, parents et joueurs, malgré des débats explosifs, n'ont pourtant jamais réussi à trouver un terrain d'entente sur ce sujet pour le moins épineux. Parmi les titres les plus controversés, la série des GTA fut la plus montrée du doigt, certains allant même jusqu'à dénoncer la propagande d'une « éthique » criminelle. Développé par Namco Hometek Inc., et s'inscrivant dans cette tendance, Dead to Rights n'est rien d'autre qu'une simulation de « je-te-shoot-dans-ta-face-parce-que-ça-détend ».



Dead to Rights Reckoning : un jeu qui fait dans la finesse !

Jack l'Eventreur ? Certainement pas !

Il a l'œil vif, une barbe de trois jours, des pectoraux tellement saillants qu'ils en viendraient presque à faire craquer son tee-shirt moultant, un gun dans chaque main, une démarche de cow-boy et un chien nommé Shadow. Son nom est Jack, Jack Slate. Malgré son manque de charisme, ce gars-là est un nettoyeur, comme l'était l'émouvant Léon. Il n'a peur de rien ni personne. Maîtrisant les armes à feu comme il se doit, son passe-temps favori consiste à imiter son idole Steven Seagal, en collant quelques bastos à gauche et à droite, comme ça, parce que ça l'amuse. N'exagérons rien tout de même. Malgré son penchant pour la violence, Jack n'est pas si méchant que ça. C'est vrai, après tout, il est juste là pour faire le ménage dans Grant City, rien de plus. Seulement voilà, on ne peut pas dire qu'il accomplisse sa tâche avec grande classe. Un peu trop cliché américanisé ? Très certainement : à lui seul, Jack est capable de réduire une ville à néant, faisant sauter des voitures à l'aide d'une seule balle et venant à bout d'une flopée d'ennemis avec une facilité déconcertante. Et tout ça pour quoi ? Pour sauver une jolie jeune fille enlevée par une bande de malfrats peu scrupuleux.



Il est possible de détruire certains éléments du décor pour faire flamber ses ennemis à feu doux. On sent l'influence de John Woo.

C'est amusant lorsque c'est tourné à la dérision (Devil May Cry 3), mais c'est on ne peut plus exaspérant lorsque cela se veut sérieux. Sans commune mesure, Dead to Rights souffre grandement d'un manque d'originalité, tant dans sa forme stylistique que dans le fond. On a l'impression de se retrouver une fois de plus devant la même routine, aux côtés d'un héros comme il y en a des centaines, n'ayant peur de rien, cassant tout sur son passage, guidé par la foi en l'amour, l'honneur et le courage. Non vraiment, shooter à bout portant dans un amas de pixels, c'est distrayant un moment mais lorsque la linéarité s'impose, ça devient plus embêtant.

Bullet party

Dead to Rights sur PSP reste dans la continuité des précédents épisodes : on tire sur tout ce qui bouge, du début à la fin, sans discontinuité. Seules quelques cinématiques insipides tentent d'apporter un



Quelque soit le jeu de tire, le fusil à pompe reste l'arme la plus jubilatoire. Un grand classique !

brin de fraîcheur dans ce monde de brutes... en vain. La construction de la progression est bien trop linéaire et répétitive pour être réellement passionnante. On passe

son temps à reproduire le même type d'action : débarrasser une zone d'ennemis, puis avancer, puis faire le ménage à nouveau, puis avancer encore et encore jusqu'au combat contre un pseudo-boss à l'I.A. consternante. A cela vient se greffer un gameplay qui manque cruellement de profondeur. Car il est vrai que les possibilités d'action peuvent paraître bien restreintes. Soit vous tirez à l'aide de votre arsenal ramassé au préalable sur le corps de



Jack est un vrai de vrai : même sans armes à feu, il sait faire régner l'ordre.



Shadow le chien : le meilleur ami de Jack Slate, héros au cœur tendre.



Techniquement, Dead to Rights tient plutôt bien la route malgré un design très vieillot.

vos victimes, soit vous envoyez votre toutou croquer du méchant, soit vous désarmez brutalement vos ennemis à l'aide de vos mimines : simple, efficace mais vite limité. De la même manière, le système de lock est bien trop guidé pour pouvoir offrir une approche relativement « technique » des combats. On change très facilement de cible, en un seul clic sur la



Au corps à corps, il vous est possible d'attraper l'arme d'un ennemi par un joli tour de passe-passe bien musclé.

gachette R. Du coup, Dead to Rights en devient presque trop facile, car peu subtil et très répétitif, le gameplay étant basé sur votre « habileté » à locker sur les ennemis puis sur votre rapidité à enfoncer le bouton « fire ». Enfin, sachez que le fameux mode ralenti a été conservé pour cette nouvelle version. Bien que ne servant pas à grand-chose, ce petit gadget s'avère assez rigolo.



Autant la violence ne me dérange pas lorsqu'elle est parfaitement mise en scène (Resident Evil 4, Killer 7), autant je la trouve sans aucun intérêt dans Dead to Rights. De la violence pour de la violence, ce n'est certainement pas l'équation qui fera un bon jeu...

Dead to Rights Reckoning, malgré une réalisation honnête, manque cruellement de saveur, contrairement à Max Payne, le jeu qui l'a inspiré. Non pas que le titre soit réellement mauvais en soi, mais sa linéarité accouplée à sa répétitivité auront vite fait de vous lasser. Et malheureusement, ce n'est pas le design vieillot qui viendra sauver un héros anti-charismatique qui n'assume pas sa ringardise. Un titre défilant 59 minutes, pas plus : préférez-lui Streets of Rage II, bien plus efficace contre l'anxiété.



WARP REVOLUTION

WE ARE
REVOLUTION!

Ce n'est pas un hasard si la rédaction de GameFan est située près de la place de la Bastille. Ce fameux quartier parisien s'est illustré récemment dans l'actualité politique française comme le lieu de rassemblement contestataire à la mode. Selon certains agents des services postaux, la révolution est donc en marche... vivement la Warp Revolution où les joueurs descendront dans les rues pour réclamer un peu d'originalité. C'est la lutte finale, groupons-nous, et demain ...



Fab: le rouge

XBOX KANA IMOTO



Devant l'insuccès de la Xbox au Japon, de nombreux éditeurs jettent l'éponge et abandonnent leurs projets. L'annulation de True Fantasy Live Online avait fait grand bruit à l'époque, celle de Kana Imoto en fera certainement beaucoup moins. Ce portage de jeu de drague PC dans une version améliorée sur la console de Microsoft était pourtant en cours de finition dans les studios de l'éditeur Panther, mais vu les faibles ventes de son précédent titre Brave Knight, il a préféré annuler purement et simplement la commercialisation du titre.

imode

Le jeu le plus culte de la Dreamcast, Segagaga, est de retour ! Malheureusement, il ne s'agit pas d'une suite à ce génial RPG de simulation d'entreprise dans lequel il vous fallait sauver Sega d'une déchéance certaine (visiblement, vous avez échoué) mais d'un portage sur téléphone portable du mini-game R-720. Cette parodie de shoot'em up vous fait affronter des hordes d'ennemis à bord du R-720 et certains boss croustillants comme un combo Megadrive, Mega-CD et 32X digne de Getter Robo ou une monstrueuse Sega Saturn. R-720 est disponible depuis quelques jours en téléchargement sur les téléphones nippons pour 300 yens (2,5 environ)

R-720



NDS

YAWARAKA ATAMA JUKU

Certains lui prédisaient un avenir funeste digne du Virtual Boy mais force est de constater que la Nintendo DS fait de plus en plus d'étincelles et tient tête de fort belle manière à la PSP. Ce succès public est certainement dû à l'originalité de ses titres, proposant de nombreux concepts innovants à moindre prix. Dernier exemple en date : Yawaraka Atama Juku (que l'on traduira littéralement par « gentils cours du soirs pour votre cerveau »). Le but de ce titre est de faire travailler votre bulbe afin d'entretenir sa mémoire et faire grimper un peu votre QI... si c'est encore possible. Yawaraka Atama Juku enchaîne les exercices de rapidité, de reconnaissance de formes et de calcul mental pour petits et grands pour ensuite calculer vos progrès selon de savantes formules. Yawaraka Atama Juku sera disponible le 30 juin prochain pour la modique somme de 2800 yens. Si vous n'avez pas de cerveau, passez votre chemin...



PSP

SHIKIGAMI NO SHIRO NANAYOZUKI GENSOKYOKU

Les fans de shoot'em up connaissent bien la série Shikigami no Shirô, manichooter de son état développé par Alpha System. La série se caractérise par un développement particulièrement poussé de son scénario mélangeant pouvoirs paranormaux et affrontements titanesques dans un Tokyo contemporain. Alpha System a bien compris l'engouement des joueurs pour cet univers et développe actuellement un nouveau titre mélangeant digital comic et shoot'em up : Shikigami no Shirô ~Nanayozuki Gensôkyoku~ sur Playstation 2. Dans un premier temps, vous devrez faire progresser l'histoire dans un mode aventure en discutant avec les différents personnages puis affronter les boss sous forme de shoot'em up reprenant le système de jeu propre à la série (avec la possibilité d'être aidé par un second joueur). Un mélange original qui aidera peut-être le genre à faire son tant attendu come-back sur le devant de la scène. Shikigami no Shirô ~Nanayozuki Gensôkyoku~ est prévu pour le 18 août prochain.



PSP

TAIKO NO TATSUJIN BEST HIT ANIME

Même si les jeux musicaux sont en net recul dans les salles d'arcade et dans le cœur des joueurs japonais depuis quelques années maintenant, Namco continue de bénéficier d'un état de grâce avec sa simulation de tambour traditionnel : Taiko no Tatsujin. Un nouvel épisode exclusif sortira cet été sur Playstation 2 et sera entièrement consacré aux chansons extraites de dessins animés, un peu à la manière du légendaire Pop'n Music Animelo. Les amateurs pourront retrouver des musiques venant d'Evangelion, Mazinger Z, One Piece, Naruto ou Mahou Sensei Negima. Taiko no Tatsujin Best Hit Anime sera en vente le 4 août prochain seul ou en bundle avec un tambour. A noter qu'un épisode pour Playstation Portable est aussi en préparation et sortira le même jour.



NDS

NINTENDO DS HOT SUMMER

Nintendo ne perd pas ses bonnes vieilles habitudes avec sa nouvelle console portable et sort une foultitude de coloris différents afin de plaire au plus grand monde. La dernière collection été est d'ailleurs fortement fournie car ce ne sont pas moins de 5 consoles en édition limitée que les amateurs de raretés vont pouvoir s'arracher. Chaque nouvelle machine dans un coloris différent (basé sur des couleurs déjà disponibles) se verra ornée d'un personnage en 3D fil de fer. Les membres du Club Nintendo japonais pourront participer à un grand tirage au sort pour déterminer s'ils peuvent repartir avec une Nintendo DS Pure White Mario, Platinum Silver Wario, Graphite Black Bowser, Candy Pink Peach ou Turquoise Blue Yoshi. Seulement 200 unités de chaque machine seront produites... Collector.



PSP

THE LOVE SMASH 5.1 TENNIS ROBOT NO HONRAN



C'est bien connu, certains (a) amateur de tennis apprécie particulièrement les prestations de ces dames avec leurs cris équivoques et leurs jupes virevoltantes. D3 Publisher, toujours sur la brèche quand il s'agit d'exploiter un pécher pendable avait sorti, il y a trois ans de cela, un jeu intitulé Love Smash. Il mettait en scène des joueuses féminines en

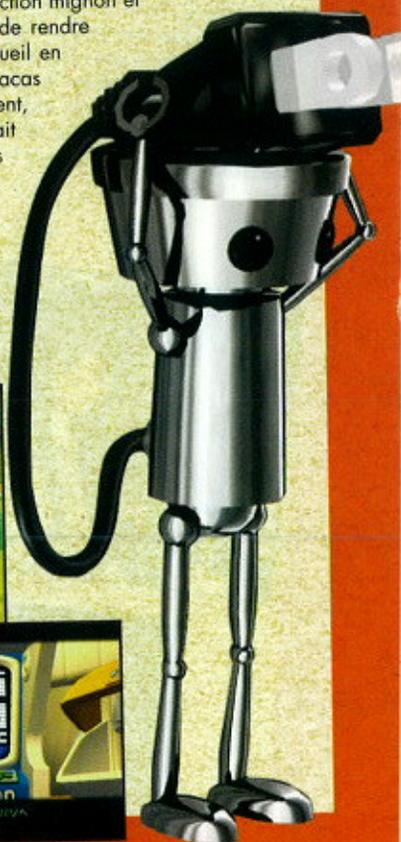


cosplay ne se privant pas pour faire des poses lascives entre deux sets. Le succès est au rendez-vous et l'éditeur sortira une suite Love Smash 5 quelques temps plus tard (ne me demandez pas où sont passés les quatre autres épisodes). Histoire de bien rogner la pomme jusqu'au trognon, voici Love Smash 5.1, un remake avec des graphismes revus à la hausse, de nombreux costumes à débloquer, un système de jeu affiné et surtout un moteur physique mammaire améliorée (yéridique). Simple 2000 Ultimate vol. 26 The Love Smash 5.1 ~Tennis Robot no Honran~ sera en vente à la fin juin. Poc Poc fait la balle, Boing Boing fait la paire de seins.

NGC

CHIBIROBO

Dans la longue série des jeux qui disparaissent dans la circulation sans laisser de trace pour sortir quelques années plus tard en catimini, je demande : Chibirobo sur GameCube. Le jeu développé par le studio Skip (à l'origine du vraiment étrange Giftpia) avait subi de nombreuses interruptions de développement avant d'être placé sous l'aile protectrice et pleine de billets de 10000 yens de Nintendo. Du jeu d'origine, il ne reste plus grand-chose si ce n'est le héros, un robot de quelques centimètres qui tire son énergie d'une prise électrique surdimensionnée. Fini le gameplay point & clic et les énigmes tordues, Chibirobo est maintenant un jeu d'action mignon et écolo. Votre mission si vous l'acceptez est de rendre heureux les membres de votre famille d'accueil en réglant dans la plus grande discrétion les tracas du quotidien. Ramasser les papiers qui traînent, faire le café, abattre les cafards, Chibirobo sait tout faire. A condition cependant de ne pas trop vous éloigner d'une prise électrique car il vous faudra le recharger avant qu'il ne tombe en panne de batteries. Chibirobo devrait être disponible au Japon quand vous lirez ces lignes, Nintendo n'a pas pipé mot quant à une disponibilité dans nos vertes contrées.





Sakura Zippo

Pour les fumeurs ou les allumeurs de bougies en série, Sega va sortir une série de briquets Zippo en édition collector aux couleurs de sa série Sakura Taisen. Le fameux briquet tempête sera décliné en trois versions reprenant les trois troupes d'assauts apparues au fil des épisodes : Teikoku Kagekidan, Groupe Fleurs de Paris, New York Fighting Group. Attention cependant, ces briquets sont de véritables objets de collection à ne pas confondre avec le BIC qui vous allez acheter au bistro du coin, et ils seront vendus pour la modique somme de 10000 yens pièce (environ 75 €).

Dokodemo La TABLE

On vous parlait dans le dernier numéro de GameFan de bavoirs et autres sacs à biberon basés sur la fameuse série de Sony Dokodemo Isshyo, voici le prochain accessoire à la mode pour décorer la chambre de bébé : la table basse. Dotée d'un design qui sent bon les années 60 et la bakélite, cette petite table est spécialement étudiée pour accueillir votre téléphone portable lorsque vous lancez votre petit dernier afin de ne pas salir votre unique moyen de communication avec le monde extérieur. La table à téléphone portable existe en deux couleurs différentes et est en vente pour un petit millier de yens seulement.



Pachisuro CONTROLLER

Si vous suivez attentivement les chiffres de ventes de jeux vidéo au Japon, vous aurez remarqué l'engouement actuel pour les jeux de Pachisuro (Pachislot) auprès des jeunes nippons. Les Pachisuro sont à l'origine des machines à sous, équivalents de nos bandits manchots, avec des règles de combinaison légèrement plus complexes. Afin de répondre à une demande croissante, Hori va sortir un nouvel accessoire reproduisant le plus fidèlement possible les sensations que l'on peut éprouver en jouant dans les salles enfumées avec monnayeur et boutons qui clignotent, le tout compatible Playstation 2. Le Controller Pachisuro Standard est disponible depuis quelques jours dans toutes les bonnes boutiques.

Goemon de poche

Prenant en marche le train de la nostalgie vidéoludique, Konami va sortir une série de porte-clés représentant ses plus célèbres personnages sous forme de gros sprites aux pixels baveux. Terriblement tendance, la première fournée est consacrée à Goemon avec les deux compères Goemon et Ebisumaru qui courent vers de nouvelles aventures. Le tout est disponible pour la modique (ouch) somme de 920 yens (environ 7 €).



Figurines classes...



SquareEnix et plus particulièrement Enix va sortir une série de figurines collector basée sur l'univers de Dragon Quest. Pour changer un peu des inénarrables figurines de personnages, ce sont les armes et autres équipements qui sont à l'honneur cette fois-ci. La Legendary Item Collection est prévue pour la fin juin à un prix unitaire de 500 yens. Comme souvent, elles seront distribuées dans des boîtes surprises et il vous faudra faire des échanges afin de vous constituer la collection complète.

GARBAGE FACTORY



Lorsque vous êtes dans une boutique, comment reconnaître un jeu de qualité horrible ? Quels sont les indices sur la boîte qui trahissent une bouse, comment acheter sans crainte de passer pour une loose ? Ne laissez pas les congés émuosser votre « Garbage Sense » ; les daubes ne prennent pas de vacances.

Raton Laveur



Paris-Marseille Racing II - PS2

Rien que le titre fait transpirer la dure réalité des développeurs : « nous avons voulu faire un jeu vidéo sur le film 'Taxi 2' et à défaut d'avoir la licence, nous avons une femme et des enfants à nourrir ». Depuis, ils se sont d'ailleurs vengés en sortant non pas un mais DEUX jeux sur la série TV « K-2000 », si horribles qu'on ose même pas aborder leur cas dans ces pages. Davilex (c'est le nom du studio de développement) n'a en outre sorti que des jeux de course, tournant évidem-

ment sous le même moteur graphique, dont la qualité pourrait se résumer à du sous-sous-sous Midtown Madness. Les voitures ont un modèle physique extrêmement fidèle si on les compare à des autos tamponneuses de la fête à Neuneu, on se promène dans des circuits qui n'ont de Paris ou Marseille que le nom, il y a des murs invisibles partout qui interdisent la moindre exploration, la bande-son se résume à une émission de radio présentée par un animateur mort qui donne toujours la même météo et le même slogan, et les temps de chargement sont si longs que j'ai eu le temps de découvrir le chaînon manquant de la théorie de l'évolution entre le singe et l'Homme (c'est Donkey Kong, parce qu'il porte une cravate). C'est également le tout premier jeu vidéo à l'interface écrite en SMS, vous informant que vous êtes en troisième « VITS » ! Même les bonnes idées sont gâchées : il est très facile de faire des cascades mais elles ne sont pas récompensées, certaines courses passent sur l'esplanade du Louvre mais il est impossible de rouler sur les pyramides, les personnages sont ridicules au lieu d'être drôles... Gag : on

peut débloquer des villes anglaises comme Londres et Edimbourg, le jeu étant vendu outre-Manche sous le nom de « London Racer World Challenge » où Paris et Marseille sont verrouillées ! Aussi médiocre soit-elle, ils recyclent à fond leur production...



Meilleur extrait de la jaquette : « Rencontrez des adversaires passionnés : la top model Nina Reno, le pêcheur Pierre Dubois, le viticulteur Gérard Lasseur... »

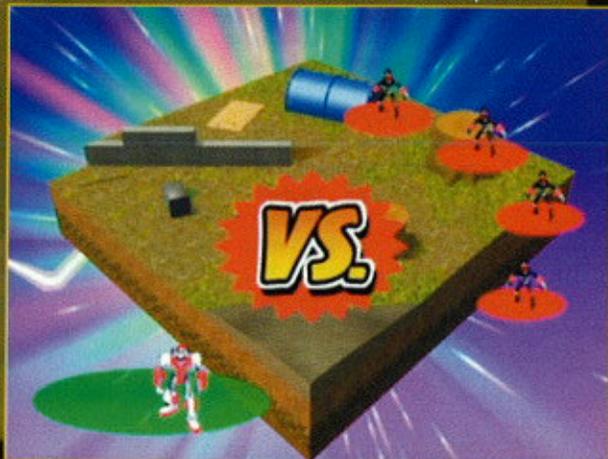
Gotcha Force - GameCube

Oh, un jeu Capcom ! Faut dire que ce studio ne fait pas les choses à moitié : leurs jeux sont soit excellents (Devil May Cry 1 et 3) soit déplorables (Devil May Cry 2, le vilain petit canard). Devinez dans quelle catégorie se range Gotcha Force ? Orienté anime pour les pitchounets, on peut dire que ce titre est le Virtual On du pauvre. Les batailles entre robots se déroulent dans



des terrains coupés comme une part de gâteau (il n'y a absolument rien autour, même pas de murs !), l'action est épileptique, les coups ont le même effet quel que soit le robot choisi. On me répondra que c'est un jeu pour les plus jeunes... et alors ? Quand vous aviez l'âge de votre neveu, étiez-vous incapables de faire la différence entre un bon et un mauvais jeu ? Pourquoi pardonner à ce titre des combats incompréhensibles sans avoir sniffé du sucre en poudre, un mode multijoueur où l'animation est aussi saccadée que la toux d'un fumeur cancéreux, des personnages aux voix composées de gémissements douteux ? Vous n'avez pas oublié cette haine que vous nourrissez pour Tante Gertrude qui vous avait offert Ghostbusters sur Master System au lieu de prendre Alex Kidd comme vous lui aviez demandé, n'est-ce pas ? Vous vous souvenez du regard de votre cousin germain le jour où un parent éloigné lui avait offert Superman 64 au lieu d'Ocarina of Time ? Pourquoi croire qu'un enfant mangerait n'importe quel jeu vidéo ? Mettez fin à ce fléau. Dites non aux mauvais jeux pour enfants.

Meilleur extrait de la jaquette : La faute de frappe sur « Créez votre propre force ramée »... La secrétaire a sûrement voulu donner un indice sur l'animation quand on joue à quatre en écran splitté à travers ce message codé. Elle a été fusillée pour ce crime de haute trahison. Honorez son sacrifice en ignorant Gotcha Force.



Endgame – PS2

Que se passe-t-il quand une console a peu de jeux ? Réponse : les gens les achètent tous. Regardez la N-Gage... enfin non, mauvais exemple. Que se passe-t-il quand un accessoire a peu de jeux ? Pareil, les gens rentabilisent leur gadget. Endgame est un jeu de tir, donc tous les possesseurs de G-Con 45 vont se ruer dessus, peu importe la qualité du titre ; imparable comme technique de vente, n'est-ce pas ?

Cependant, EG enfreint l'une des règles les plus importantes des jaquettes de jeux vidéo : « Si jeu de sport ou de licence tu n'es pas, aucune personne réelle sur la pochette ne sera ». On doit donc subir une rousse ressemblant vaguement à l'héroïne, sauf qu'elle a un œil plus gros que l'autre sur la photo.



Pour le jeu proprement dit, c'est exactement Time Crisis mais en moche : on se cache derrière une texture hideuse, les ennemis se planquent derrière une chaise en bois (indestructible !), et on a une limite de temps très serrée. Pour l'histoire, c'est du Total Recall revu et corrigé par mon poisson rouge.



L'animation des personnages est étrangement mécanique (pourquoi sortent-ils de leur cachette en marquant un gros temps mort avant de faire feu ?) et il leur faut parfois plusieurs secondes pour mourir après avoir été touchés, vous faisant perdre un temps précieux – si vous ne vous retrouvez pas Game Over à cause de ça ! D'ailleurs, même si votre partie s'achève par limite de temps, vous voyez l'héroïne se faire tuer par balle... Le déroulement de l'action est tout aussi décousu : des soldats vous jettent des grenades alors qu'ils sont à deux mètres de distance, on passe d'une scène à l'autre sans comprendre le lien entre les deux, le personnage principal est censé être une fugitive mais on fait deux ou trois fois le tour d'une même salle pour tuer tout le monde... Heureusement, tout n'est pas à jeter sur le disque : délicate attention de la part des développeurs, un autre jeu de tir à l'aspect « cartoon du samedi matin » est disponible, et la pauvreté du moteur graphique d'Endgame se porte beaucoup mieux à ce bonus – le rendant plus sympathique que le jeu principal.



Meilleur extrait de la jaquette : « Le jeu du type 'Arme Légère' a évolué » ; tu parles d'une traduction littérale !

Robotech Battlecry – Xbox

On vous avait prévenus lors du numéro précédent : sans les jeux à licence, la Garbage Factory aurait mis la clé sous la porte au bout de trois épisodes. Macross / Robotech est un cas classique : l'anime a été particulièrement massacré lors de sa diffusion hors Japon et en porte toujours les cicatrices vingt ans plus tard... Ce jeu vidéo ne fait que remuer le couteau dans la plaie – ou plutôt les plaies, en considérant qu'il reste encore des endroits intacts.

Tout laisse supposer que Battlecry était prévu sur Dreamcast avant d'être converti à la va-vite sur Xbox. La maniabilité



à un stick rappelle le XXème siècle quand on a joué à n'importe quel autre jeu de Mech, pareil pour l'agencement des touches ; le décalage se fait, on a du mal à « rentrer ».

Les graphismes seraient corrects si on était sur DC : un cell-shading sur les robots et les explosions, des textures clonées ad nausea dans les villes et étirées comme un string pour les paysages. Les riffs de guitare qui composent la plupart de la bande-son me font penser à des chats qu'on ouvre pour prendre leurs intestins et fabriquer des cordes à violon, au détail près qu'ils sont toujours vivants à ce moment-là. Tous les robots se ressemblent, les missions sont difficiles et ennuyeuses, le nombre d'ennemis différents se compte sur les doigts d'une main... Encore un triste cas de jeu basé sur une licence qui



n'est déjà pas en très bon état ; le nom du studio de développement, Vicious Cycle, résume bien les choses.

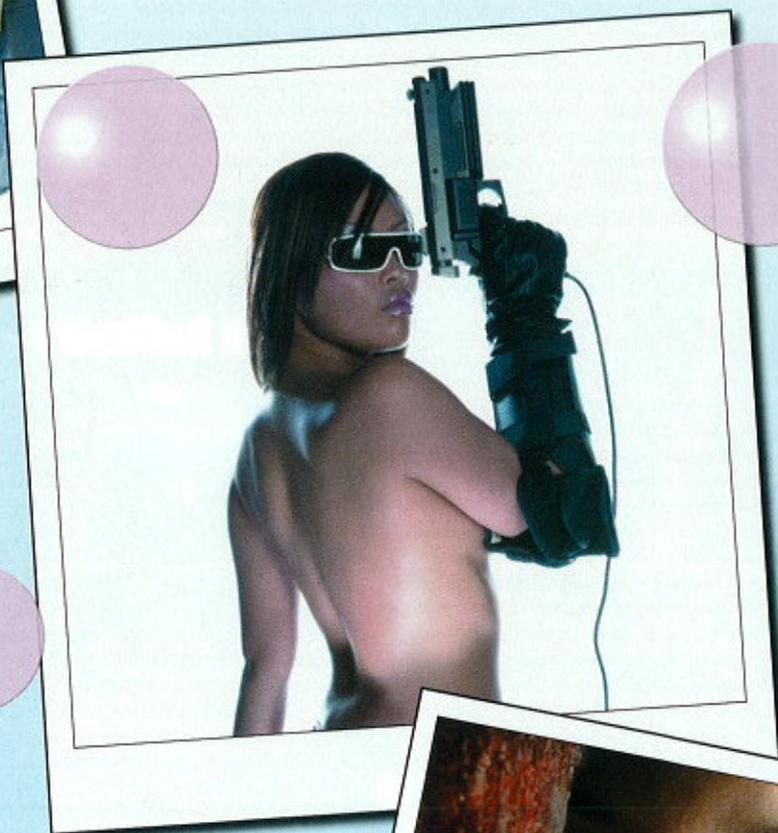
Meilleur extrait de la jaquette : Sur l'illustration, « U.N. SPACY » est écrit à l'envers sur le canon du Varitech.



CASTING

Game

FAN Babe



CASTING !!

Héroïne ou tendance vidéoludique, incarnez la prochaine GameFan Babe !

Pour participer, envoyez une ou plusieurs photos de vous (ou d'une amie), accompagnées de vos coordonnées complètes pour que nous puissions vous recontacter. Veuillez aussi préciser vos mensurations, jusqu'à votre pointure !

Ecrivez-nous à :

GAMEFAN - Casting
86 rue de Charonne
75011 PARIS

Séances au studio CLOZUP
Photographe : Marc Martinon

Game FAN Babe

**GUN SHOOTING...
..et SPAGHETTIS.**



Le non-sens vidéoludique...

Où va le monde du jeu vidéo ?

Entre revival 80's, série Z et esthétique proche du synthétisme figé, nous en avons définitivement fini, semble-t-il, avec les palmiers colorés sur un ciel naïf d'un Wonderboy in Monster Lair, qui suffisait jadis à nous dépayser devant nos tubes encore très cathodiques. Aujourd'hui, on pré-fabrique de toutes parts selon des schémas marketing et statistiques précis, vos prochains non-sens visuels parfaitement désenchantés, que vous retrouverez tout azimut dans vos futurs H DVD.

Un réalisme consumériste à tout va où, comme l'incarne notre GameFan Babe, les Bikini Bandits hargneuses vont s'attaquer à ces zombies qui traînent ici et là, décontenancés, désabusés, presque attendrissants, comme dans le dernier Romero (Land of the Dead, voir le Freetalk). Oui, le statut était certes plus reluisant auprès de Michael dans Thriller... Quoique. .../...



Game FAN Babe



CREDIT PHOTO :

Photographe : Marc MARTINON

Assistante : Laetitia BENOIST

Make Up : Alexandre TSHITEYA &
Lore ECHEVESTE

Hair Stylist : Sebastien BRULE
CLOZUP

.../...

Parmi ces tendances un peu désuètes (de là à dire « faciles », il n'y a qu'un pas), un certain obscurantisme cynique envahit le jeu vidéo en marge de toute cette bolognaise spaghettsante...

Amorcée par Silent Hill, pré-sentie avec l'excellent American Psycho, émerge une tendance où plus c'est glauque et cradingue, plus c'est vicelard et tortueux, bizarre, moribond et cadavérique, mieux nos esprits assoiffés de sueurs froides et de violence banalisée s'en trouve délectés..

Ah, il est loin en effet le temps où Alex, petit Kidd aux oreilles décollées, courait après tout ce qui ressemblait à un gâteau de riz dans sa province psychédélique...

Remarque, quand on y pense, ça n'a pas beaucoup de sens non plus. Question d'affinité...

H.Falcon



CHAOS THEORY :

Demain,



A quoi jouerons-nous dans le futur ?

Question simple mais à laquelle il est bien difficile de répondre car la prise de risque est énorme. Oser se positionner comme devin d'un marché aussi juteux et surprenant que peut l'être le jeu vidéo nécessite de la clairvoyance et des heures de réflexion. La corde raide. Savoir ce qui va se passer peut sembler à la fois présomptueux mais également idéaliste. C'est là tout l'objet de cette réflexion à propos du futur, ce Chaos Theory. Refusé par l'élite, échouant au seul « devin » du magazine. En espérant que j'aurai le même crédit et la même réussite que lorsque je lisais encore dans les entrailles des bêtes...

Nostradamus



le jeu video ...



Petit retour en arrière

Pour bien débiter ce sujet, il convient avant tout de faire une petite analyse de ce qui se passe actuellement. Le futur ne se prévoit qu'avec des signes ou un recul nécessaire sur ce qui se produit dans le présent. Actuellement, voici où nous en sommes.

Après l'époque 16-bits que nous chérissons tous (vous comme nous), le jeu vidéo a pris un essor considérable avec l'arrivée des « nouvelles machines ». Première révolution du domaine puisque, outre l'introduction de la 3D dans des concepts qui jusqu'alors avait eu grâce à nos yeux en 2D, nous avons découvert le CD-Rom permettant bien plus de folie d'un point de vue technique, un révolution du son et l'arrivée - importante - de scènes vidéo, utilisant les fameuses CG (Computer Graphics).

Du jamais vu auparavant. En se positionnant comme outsider des deux gros mastodontes de l'époque - Sega et Nintendo - Sony a mis un coup de pied dans la fourmillière et a révolutionné le jeu vidéo en le rendant accessible à tous, à la plus grande hantise du passionné qui a toujours la fâcheuse tendance de refuser l'ouverture de son objet de sa passion. Le mot que tout le monde craignait était « Grand Public ».



Killzone ou lorsque le cinéma et le jeu vidéo ne font plus qu'un (toujours à vérifier s'il ne s'agit pas d'un fake) (Killzone 2 - Play 3)

Et il se trouve que l'arrivée de ce nouveau consommateur a tout bousculé dans l'industrie : des habitudes de joueurs au budget en passant par la créativité. Le jeu vidéo, sans le savoir, tendait vers le réalisme offrant ainsi des repères plus abordables à ce maudit Grand Public. Et le fait est que ce nous craignons le plus à l'époque s'est produit. Les programmeurs n'étaient plus des rats de cave avec des cerne sous les yeux mais des entreprises dans des buildings. Le jeu vidéo jusqu'à présent œuvre de passionnés devenait l'enjeu de gros pontes au pouvoir économique très (trop) important. A tel point que les majors (les fameuses) avaient dans l'idée de faire de ce domaine qui portait bien son nom (et reposant sur des concepts à la fois simples et immédiats) un mass-media à tendance licences et autres grosses productions. Peu à peu, le jeu vidéo devenait le cinéma. Vision qui a pu se confirmer avec l'arrivée des 128-bits. La Dreamcast vite enterrée parce qu'elle ne parvenait pas à suivre le rythme incroyable qui avait été imposé par Sony, tentant de résister avec de nouveaux concepts et basant

son travail sur la qualité de ses produits plutôt que sur le marketing. Sony, en face, avec un catalogue très important et disposant d'une communication impressionnante. La Playstation 2 s'enfonçant de plus en plus dans une politique de mass-media vite rattrapée au vol par Microsoft. Bilan : des jeux splendides (surtout sur Xbox), pas forcément intéressants (beaucoup de licences, de suites histoire de ne pas prendre de risques) mais qui se dotaient de possibilités online, annonçant par là même un nouveau type de gameplay sur consoles de jeux. Au-delà de cette compétition marquée au fer rouge par le mot argent, quelques surprises artistiques mémorables comme ICO.

The future is now

Après ce petit résumé, vous savez exactement (si tel n'était pas encore le cas) vers quoi le jeu vidéo évoluait. Sachant que les jeux de demain peuvent être comparés en terme de budget à des super-productions américaines, que les licences sont de plus en plus nombreuses et que peu de jeux sortaient des sentiers battus... Nous pouvons d'ores et déjà, eu égard à la découverte des titres de demain, prévoir l'avenir du jeu vidéo. Seulement, il serait obscène de mettre tout le monde dans le même panier. Si le joueur d'il y a vingt ans n'avait qu'une seule voix et qu'une seule couleur, c'est loin d'être le cas à l'heure actuelle. Le joueur d'aujourd'hui s'inscrit dans un groupement disparate qui, comme pour tout type de mass-media, propose de l'occasionnel, du passionné, du régulier peu impliqué. De plus, si le jeu vidéo était l'apanage d'un groupement d'adolescents mal dans leur peau ou d'enfants bénis d'avoir grandi dans une famille riche à la fin des années 80, aujourd'hui il choque presque par l'éclatement de sa cible : les jeunes adultes devenant des joueurs potentiels, les parents également...



La grande « nouveauté » de la nex-gen ? La multiplication de personnages à l'écran. Super (Kameo - Xbox 360)

Il convient donc d'être extrêmement prudent et de prévoir pour l'ensemble des gens cités car il est logique qu'un père de famille ne joue pas aux mêmes jeux que son rejeton !



Plus le jeu évolue, plus il se rapproche d'un réalisme exacerbé. Est-ce cela que les joueurs veulent ? (Ghost Recon 3 - Xbox 360)

A propos du online

Grande nouvelle tendance du jeu vidéo. Arrivé avec la Dreamcast de Sega, bien que cela ait été vite avorté pour les raisons que l'on connaît, le online est devenu une religion pour les joueurs de Xbox. Grâce au système Live, et sans langue de bois, on pouvait d'un coup jouer à plusieurs, à des jeux consoles conviviaux sans bouger de chez soi et sans inviter de copains à la maison... On pouvait également télécharger à outrance et faire fonctionner des émulateurs sur sa télé préférée. Même si cela n'est pas conseillé par la rédaction de GameFan, il faut reconnaître que quasiment 100% des possesseurs ont eu recours à ce genre de « pratiques ». Sony a eu bien du mal à imposer son mode online, le catalogue de la PS2 offline étant bien assez convaincant pour ne pas avoir recours à cela.



Le joueur du Grand Public continuera de jouer à des Formula One, d'autant que cela ressemblera, dans l'avenir à une vraie course automobile (Formula 1 - Play 3)

La question est : le joueur console a-t-il été suffisamment éduqué ? Les constructeurs ont-ils été jusqu'à présent suffisamment convaincants ? A en juger par la maigre évolution de la communauté Xbox sur le Live, il ne semble pas. De plus, le PC a porté un coup magistral à tout cela avec des MMORPG comme World of Warcraft ou Guild Wars. Nous pensons à GameFan que le online aura davantage de poids dans l'avenir. La période de formation est toujours en cours à l'heure actuelle mais l'avenir ne laissera quasiment plus de choix. La Xbox 360 misant en grande partie sur ses capacités online pour vendre ou du moins se différencier de la concurrence. Sony arguant également sa communication sur ce mode pour la PS3... tout comme, et c'est la grande surprise, Nintendo. A croire qu'il y a un marché et qu'il faudra compter dessus même si, ne soyons pas dupes, le jeu vidéo sur console de salon reste avant tout offline et conservera toujours des joueurs (gamers ou Grand Public) réfractaires à ce genre de « violation » à leur idéologie de base.

Réponse : une possibilité d'avenir c'est certain mais qui ne percera jamais au point d'en faire la force des consoles salon (en terme de jeux en tout cas) du futur proche.

« Ne soyons pas dupes, le jeu vidéo sur console de salon reste avant tout offline et conservera toujours des joueurs (gamers ou Grand Public) réfractaires (...) au online »

La nouvelle génération

Deuxième argument de vente pour ces luxueuses bécasses ou, devrions-nous dire, plates-formes multimédia (à forte tendance DUB, il faut bien l'admettre) : un réalisme saisissant. Le jeu vidéo évolue vers le bien des yeux. C'est un fait. Le consommateur a changé comme nous l'avons prouvé et souhaite de plus en plus d'émotions fortes. Même les journalistes chevronnés de la presse spécialisée ont le malheur de se laisser prendre au jeu. Le graphisme est devenu prioritaire et cela n'est pas aussi étrange qu'on veut nous le faire croire. Dans jeu vidéo, il y a un vidéo. Ce qui sous-entend visuel. L'évolution des techniques étant apparente dans la plupart des



Sûrement la console Grand Public par excellence. Auras-t-elle autant de succès que la Ps2 ? Oui voire certainement bien plus !

médias, le jeu vidéo n'a pas le choix et doit s'adapter à la nouvelle donne. Il se retrouve prisonnier en quelque sorte de l'évolution, du désir résultant de cette évolution mais aussi de l'aspect probant recherché par les créateurs eux-mêmes. Si cela n'a pas grand-chose à voir, il suffit d'écouter George Lucas à propos de Star Wars pour s'en convaincre : le manque de moyens techniques d'avant ne lui permettait pas de restituer sa pleine vision des choses, il était donc obligé d'avoir recours à des « astuces » pour ne pas modifier son contenu. Mettons qu'il s'agisse du même problème pour le jeu vidéo. Aujourd'hui, les créateurs disposent de ces moyens. Ceci signifierait-il que ceux que nous adulons au-delà de tout étaient contraints d'avoir des idées pour pallier les carences techniques ? Si c'était le cas, cela remettrait en cause largement notre conception amoureuse du retro-gaming ! Même si nous pensons que cela n'a pas grand-chose à voir, il faut

quand même ne pas écarter cette possibilité. Toujours est-il que le jeu vidéo évolue vers la perfection technique : est-ce un mal ? Si les concepts ne se renouvellent pas (comme nous l'avons découvert lors de l'édition 2005 de l'E3) et s'embourbent un peu plus dans la léthargie qu'ils suscitent, il se pourrait bien que tout le monde en vienne à se lasser rapidement. Le joueur est-il suffisamment stupide pour acheter de la forme et non du fond ? La réponse est malheureusement oui. Jamais lassé de donner son salaire à des sociétés qui n'ont que faire des intérêts du joueur (sans citer de noms) ou de se procurer le dernier FPS à la mode (s'il est bien un style qui refuse l'évolution, c'est bien celui-là), le bêta ne fait guère avancer les choses dans le bon sens. S'il est agréable de s'en prendre plein les yeux, il faut reconnaître qu'il en faut plus pour impressionner un joueur de longue date qui, quant à lui, est en pleine période de doutes (ce que nous allons expliquer avec le paragraphe suivant). Le Grand Public, lui, « éduqué » à la qualité visuelle plutôt qu'au gameplay ne fera jamais la différence. Rappelons que ce consommateur représente environ 90% du marché jeu vidéo et qu'il serait illusoire de penser qu'il ne cédera pas aux sirènes du « commercial », de la qualité visuelle ou de tout ce qui finalement lui permet de se vanter autour de lui. Il est certain qu'il est moins difficile de convaincre un adulte, un copain qui n'y connaît rien ou bien des membres de sa famille en leur montrant un Gran Turismo 4 qu'un Hang On. Ce ne sont que des exemples. Le joueur d'aujourd'hui a besoin de reconnaissance. Contrairement à son homologue d'il y a dix ans qui a adopté le syndrome de solitude dans sa chambre et a inventé malgré lui le régime chips / coca, café / clopes. En définitive, que peut-t-on en conclure ?

Réponse : Oui, le futur sera technologique ou ne sera pas. Le jeu vidéo continuera sa marche lente vers la perfection graphique, au détriment de la qualité du gameplay. Les jeux les plus beaux seront ceux qui se vendront le mieux aux côtés des licences, tout comme à l'heure actuelle. C'est un fait établi. Les nouvelles machines ont donc encore plus la possibilité de s'imposer. Reste un détail : le prix. Assez prohibitif, le jeu vidéo imposant des coûts de plus en plus élevés, devient de plus en plus cher. Les gens suivront-ils ? Ce n'est pas certain, surtout au constat de l'évolution globale sociale de la France (parlons de ce qui nous intéresse).

« Le gamer s'octroie le droit de penser qu'il est un joueur prestigieux (...). Plutôt que de se tourner vers le présent voire l'avenir, il aime plonger dans son passé »

Le fait est qu'un certain nombre de ces joueurs, à l'heure actuelle, ressortent leurs vieilles consoles poussiéreuses accompagnées de leurs cartouches préférées. L'époque confirmée par un grand nombre de faits - le retour de films heroic-fantasy, de livres de contes, de réalisations artistiques touchant à l'imaginaire féérique - que les gens ont besoin de rêve. Hors, comme le gamer s'octroie le droit de penser qu'il est un joueur prestigieux, plutôt que de se tourner vers le présent voire l'avenir, il aime plonger dans son passé. Il puise dans sa nostalgie, ce qui lui a donné des émotions lorsqu'il était jeune. Ce phénomène ne touche pas uniquement le jeu vidéo puisque depuis quelques années, on constate une lente évolution du processus d'adolescents. Des trentenaires en

quand même ne pas écarter cette possibilité. Toujours est-il que le jeu vidéo évolue vers la perfection technique : est-ce un mal ? Si les concepts ne se renouvellent pas (comme nous l'avons découvert lors de l'édition 2005 de l'E3) et s'embourbent un peu plus dans la léthargie qu'ils suscitent, il se pourrait bien que tout le monde en vienne à se lasser rapidement. Le joueur est-il suffisamment stupide pour acheter de la forme et non du fond ? La réponse est malheureusement oui. Jamais lassé de donner son salaire à des sociétés qui n'ont que faire des intérêts du joueur (sans citer de noms) ou de se procurer le dernier FPS à la mode (s'il est bien un style qui refuse l'évolution, c'est bien celui-là), le bêta ne fait guère avancer les choses dans le bon sens. S'il est agréable de s'en prendre plein les yeux, il faut reconnaître qu'il en faut plus pour impressionner un joueur de longue date qui, quant à lui, est en pleine période de doutes (ce que nous allons expliquer avec le paragraphe suivant). Le Grand Public, lui, « éduqué » à la qualité visuelle plutôt qu'au gameplay ne fera jamais la différence. Rappelons que ce consommateur représente environ 90% du marché jeu vidéo et qu'il serait illusoire de penser qu'il ne cédera pas aux sirènes du « commercial », de la qualité visuelle ou de tout ce qui finalement lui permet de se vanter autour de lui. Il est certain qu'il est moins difficile de convaincre un adulte, un copain qui n'y connaît rien ou bien des membres de sa famille en leur montrant un Gran Turismo 4 qu'un Hang On. Ce ne sont que des exemples. Le joueur d'aujourd'hui a besoin de reconnaissance. Contrairement à son homologue d'il y a dix ans qui a adopté le syndrome de solitude dans sa chambre et a inventé malgré lui le régime chips / coca, café / clopes. En définitive, que peut-t-on en conclure ?

Réponse : Oui, le futur sera technologique ou ne sera pas. Le jeu vidéo continuera sa marche lente vers la perfection graphique, au détriment de la qualité du gameplay. Les jeux les plus beaux seront ceux qui se vendront le mieux aux côtés des licences, tout comme à l'heure actuelle. C'est un fait établi. Les nouvelles machines ont donc encore plus la possibilité de s'imposer. Reste un détail : le prix. Assez prohibitif, le jeu vidéo imposant des coûts de plus en plus élevés, devient de plus en plus cher. Les gens suivront-ils ? Ce n'est pas certain, surtout au constat de l'évolution globale sociale de la France (parlons de ce qui nous intéresse).

« Le gamer s'octroie le droit de penser qu'il est un joueur prestigieux (...). Plutôt que de se tourner vers le présent voire l'avenir, il aime plonger dans son passé »

Le retro-gaming

En marge des productions actuelles et du Grand Public, les joueurs de la première heure. Souvent plus par orgueil que par réel désintérêt pour ce qui se passe chez son voisin, le gamer nostalgique a la fâcheuse tendance de ne déceler que du mauvais dans le potentiellement vendable. Ceci ne veut pas dire qu'il renie l'évolution, juste qu'il crache dessus parce que 1) c'est à la mode, 2) cela prouve son « authenticité » de joueur confirmé, 3) il peut « protéger » sereinement son patrimoine personnel en continuant à dénigrer le Grand Public qui lui permet pourtant d'avoir des jeux vidéo à l'heure actuelle. Mais il n'en a que faire car il préfère le gameplay à la réussite technologique. Le fait est qu'un certain nombre de ces joueurs, à l'heure actuelle, ressortent leurs vieilles consoles poussiéreuses accompagnées de leurs cartouches préférées. L'époque confirmée par un grand nombre de faits - le retour de films heroic-fantasy, de livres de contes, de réalisations artistiques touchant à l'imaginaire féérique - que les gens ont besoin de rêve. Hors, comme le gamer s'octroie le droit de penser qu'il est un joueur prestigieux, plutôt que de se tourner vers le présent voire l'avenir, il aime plonger dans son passé. Il puise dans sa nostalgie, ce qui lui a donné des émotions lorsqu'il était jeune. Ce phénomène ne touche pas uniquement le jeu vidéo puisque depuis quelques années, on constate une lente évolution du processus d'adolescents. Des trentenaires en



Final Fantasy VI. Le sacrosaint du retro-gaming.



Malgré la déception majoritaire des joueurs à l'heure actuelle, il reste parfois des jeux originaux et « différents » (Shadow of Colossus - Play 2)



MotorStorm sur Ps3 donne une véritable leçon de réalisme... cela peut s'avérer intéressant pour ce type de jeux (MotorStorm - Play 3)



La table rêvée pour un « collectionneur » ou un gamer rétro.

pour constater que nous avons raison sur un point : aujourd'hui, le réconfort se trouve dans les souvenirs liés à l'enfance. Ce qui explique grandement la résurrection de « vieilleries » dans le cœur des joueurs. Influencés par la presse et son ton blasé (les journalistes ne semblent plus vivre des émotions, ne transmettent que rarement leur passion), la constatation que le jeu vidéo qui leur était réservé avant, ne l'est plus et souvent parce que leur sens « critique » a été forgé par une poignée d'extrémistes, les joueurs se réfèrent à leurs expériences d'antan. Est-ce que le futur va confirmer cette tendance ? Eu égard aux réactions d'une poignée de jeunes joueurs qui prennent en exemple d'autres, plus anciens, plus « confirmés » (pour leur faire plaisir), le phénomène de l'émulation s'est développé à vitesse grand V. Un fantastique moyen pour les plus jeunes de découvrir des titres qui ont fait vibrer leurs aînés... et pour les anciens de revivre de grandes aventures devant leur PC ou leur Xbox pour pas un rond. A ce qui semble le retro-gaming devrait s'intensifier dans l'avenir. Pourquoi ?



Arkanoid. Mythique.



Tengai Makyô : Manjimaru. Encore une relique du rétro-gaming.

1. Si la génération actuelle vante les mérites (souvent pour faire bien / celui qui loue Dragon Quest premier n'est pas vraiment crédible) d'anciens jeux, c'est parce qu'actuellement les « ancêtres » en question sont sur 16-bits. Phénomène très souvent rencontré dans le milieu du RPG, notamment - un RPG ou un shoot qui ne misent rien sur la réalisation.

L'ivresse de se retrouver dans un décor laid, bercé par un son bontempi et affrontant une difficulté parfois quasiment surhumaine. Car les jeux d'avant étaient bien plus difficiles que maintenant. C'est un autre argument du gamer rétro, qui oublie qu'il avait une poignée d'années en moins et que dans la logique même des choses : tout pouvait lui paraître long ou difficile... à l'époque. Nous parlons de 16-bits mais le retro-gaming lors de la next-gen sera 32-bits (même si les irréductibles continueront de jouer sur les antiquités chères à leur cœur) : on jouera donc à la Saturn et la Playstation davantage dans le futur, bien que cela ait déjà commencé. Oui, car le futur est représenté par

« De fait, la console du futur sera un PC de salon mais nous n'aurons plus besoin de moniteur. (...) Il se pourrait bien que les supports (DVD, Blue-Ray Disc, etc.) deviennent obsolètes à la prochaine-prochaine génération de consoles de jeux vidéo »

ceux qui ont découvert ces deux machines lors de leur arrivée dans l'adolescence. Le phénomène va donc se reproduire. Il ne faut pas se leurrer : cette nouvelle génération (sauf quelques-uns) de joueurs ne focalisera jamais son intérêt (ou peu) sur les anciens jeux du type 16-bits. Habitué à la qualité graphique, ils ne supporteraient pas le graphisme ancien, le mauvais son, etc. Une génération superficielle ? Nous nous gardons bien de la juger car les exceptions existent...



Ne rêvez pas, ce type de Super Famicom n'existe qu'au Japon.

2. Nintendo, contrairement à la concurrence, ne mise pas tout sur le futur (HD et compagnie) mais également sur le retro-gaming précisément puisque le point clé évoqué à l'E3 pour la présentation de la machine a été justement la possibilité de télécharger l'ensemble de la gamme Nintendo (jeux sortis depuis la Famicom). Réputé pour ses jeux à gameplay et son « refus d'évolution » (en témoigne le refus du

HD), il semblerait que vu que le vent a tourné dans une certaine mesure, Nintendo se raccroche au retro-gaming pour attirer justement les joueurs actuels...

3. Pour conclure sur ce point, la volonté de GameFan de mettre en avant des arguments rétro, d'aller jusqu'à consacrer un magazine entier à cette discipline, l'engouement pour le HS Game Museum et nombre de magazines hors rédaction Japan Culture Press, prouvent bien la volonté du joueur actuel de se confiner dans le retro-gaming voire même dans un futur proche d'y développer sa passion.



Un point oublié dans le texte principal et qui prouve la bonne forme du rétro-gaming : les remakes. Sakura, Ys, Goemon, Tengai Makyô... tout y passe.

La famille

Plus les années passent, plus le jeu vidéo s'introduit subrepticement dans le foyer de tout un chacun, poussant papa à jouer à Gran Turismo 4, maman à s'attendrir devant Mario Party (qui a réinventé le jeu de société), grande sœur qui squatte le PC pour créer sa vie idéale avec les Sims et enfin petit dernier qui tente de franchir les pièges des meilleurs jeux de plates-formes. Le jeu vidéo est devenu familial. La Revolution a un atout à jouer...

Le Grand Public

Il continuera de fantasmer sur les adaptations des films à gros budget, d'acheter du James Bond pour faire pareil chez lui, de ressentir des émotions vives lorsqu'il mettra un but dans un FIFA ou un PES, de se prendre pour un conducteur expert grâce à Need For Speed ou bien de massacrer sciemment dans la rue avec la somme de GTA-like à venir mais aussi de FPS. Peut-être finira-t-il par se forger un sens critique... à terme.

Le joueur régulier

Il s'achètera sans doute une Playstation 3, sachant qu'il a bien aimé la 2 et qu'elle lui a permis de jouer à suffisamment de jeux différents pour avoir l'impression de rentabiliser son achat. Mais il se souvient aussi de ses grands moments sur Zelda et puis le retro-gaming reste un bon moyen de parfaire sa connaissance... Ceci dit, la Xbox 360 présente des graphismes ahurissants et son système online a déjà été suffisamment éprouvé sur la première du nom. Hésitant.

Le passionné

Normalement, il achètera toutes les consoles du marché : Xbox, Playstation 3, Revolution... pas une ne manquera ! On peut également compter sur une intensification du retro-gaming et un véritable intérêt pour les jeux à concept tels que le futur Eyedentify, Nine Ninety Nights, Lost Odyssey... Bref, tout ce qu'il y a d'intéressant ou de passionnant.

Le « vieux »

Le joueur ancien met un point d'honneur à refuser l'évolution. Les belles images, ça ne prend pas. Lui, il veut du changement : de nouveaux concepts, de l'originalité. Si c'est beau tant mieux, sinon tant pis. Il reste attaché à son idée première que le jeu vidéo porte bien son nom et qu'il ne s'agit ni d'une plate-forme multimédia (voir des DVD sur sa console ? Jamais), ni d'une représentation virtuelle de la réalité. Il veut des jeux avec un gameplay. Le retro-gaming sera sa religion qu'il prônera à qui veut l'entendre mais il s'intéressera peut-être à ce qu'il y a de plus intéressant dans les trois camps, sans oublier la DS et la PSP qui lui permettront l'originalité et le retro-gaming combiné.

Le piratage

Le facteur actuel qui a fait régresser les chiffres. Ne l'oublions pas car les consoles du futur sont toutes online et très perfectionnées. Permettant un grand confort de téléchargement et autres spécificités pour conserver le client. Il y a quelques mois, nous avons appris que la PSP était piratable. Imaginez des monstres de la puissance d'une Xbox 360 ou d'une Playstation 3. Pas de doute, le piratage ira en augmentant. Pourquoi payer lorsque l'on peut télécharger un fichier bittorrent en moins d'une journée pour rien du tout ? Vu la présence de disque dur, même plus besoin d'acheter des DVD vierges. A quoi cela sert-il donc d'acheter les jeux ? La question est raisonnable dans la mesure où le marché entier se plie à cette donne... et malgré toute l'hypocrisie que cela peut engager, en fera l'un

« Oui, nous pensons que les machines nouvelle génération ne seront que des carcasses vides servant à accueillir des jeux illégaux, téléchargés sur Internet »

de ses chevaux de bataille dans le futur. Sachant que la situation sociale ne s'améliore pas, que les gens sont de plus en plus pauvres, que les économies de nos vieux pays peinent à redémarrer et ayant atteint le statut de mass-media à l'heure actuelle, il est évident que plus nous avancerons dans le temps, moins les consommateurs achèteront de jeux. Grâce à Internet, des « vendus » au sein même des sociétés de production ou lors de l'étape pressage DVD permettent de télécharger des jeux avant même leur sortie dans leur pays d'origine ! Mais cela pourrait faire l'objet d'un autre reportage tant le sujet est vaste et demande une étude approfondie. La réponse est donc : oui, nous pensons que les machines nouvelle génération ne seront que des carcasses vides servant à accueillir des jeux illégaux, téléchargés sur Internet. Vu le coût de fabrication de ces jeux (plus on cherche la qualité, plus on doit dépenser d'argent), il va bien falloir que le éditeurs rentabilisent : le prix des jeux ira sans doute en augmentant dans le futur afin de pallier ces hausses de coût. Le perdant de la nouvelle génération ? Le porte-monnaie du joueur.

Nostradamus

Vu que nous avons fait une analyse du présent pour expliquer le futur proche, nous allons maintenant nous diriger vers l'infini et au-delà et tenter de prévoir la prochaine génération, celle qui devrait intervenir logiquement dans une fourchette entre trois et six ans.

Pourquoi ? Chaque génération « vit intensément » pendant environ quatre ans. On lui accorde généralement deux ans de sursis où l'on découvre les derniers jeux, exploitant pleinement le potentiel offert par leurs entrailles qui, avec le temps, ont appris à être maîtrisées par les programmeurs et autres petits génies de l'informatique. Mais la tendance se rapproche de plus en plus du PC. Aujourd'hui les machines sont peu résistantes (la PS Two pour ne citer qu'elle), misant davantage sur le design (or, vu le prix des machines de demain, elles ont intérêt à être solides). Estimons qu'il en sera de même pour le futur. En plus la technologie qui ne cesse d'avancer à pas de géants, les machines, par leur statut de « micro-ordinateurs » de salon, se devront d'être améliorées en les tunant (la preuve par le clin d'œil de Microsoft qui se met au DUB pour la devanture de sa Xbox 360) ; elles devraient donc logiquement subir les mêmes affres que le marché du PC, à savoir changer telle carte graphique, se racheter un disque dur, un processeur, etc. De fait, la console du futur sera un PC de salon mais nous n'aurons plus besoin de moniteur. C'est en tout cas dans ce sens que les choses évoluent. Il se pourrait bien que les supports (DVD, Blue-Ray Disc, etc.) deviennent obsolètes à la prochaine-prochaine génération de consoles de jeux vidéo. En outre, cela sous-entendrait que l'avenir, le lointain, se transformera en trois grands mouvements :

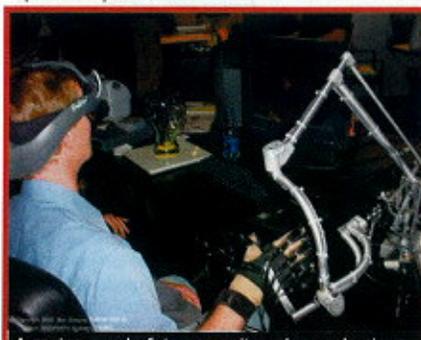
- **Le retro-gaming**, où les petits d'aujourd'hui défendront corps et âmes les machines de l'époque (aujourd'hui) en continuant de jouer à ce qui les a fait fantasmer à l'époque, et par refus de considérer la nouvelle technologie (un peu comme l'éternelle confrontation parents/enfants, le choc des générations). Parmi cette caste qui sera en voie de disparition restera peut-être notre génération, peut-être alors plus intéressée par les choses de la vie (un travail, une femme, des enfants, une vie plus classique et équilibrée) que de s'abrutir devant un jeu vidéo, mais qui dans le cas inverse continuera de soutenir des machines comme la Super Famicom, la PC-Engine, la Saturn, etc.

- **Les « branchés »**. Ceux qui

en auront assez de supporter des recettes, qui auront envie d'évolution. Ceux-là ne se tourneront plus vers la machine de salon (trop encombrante, laide, pas assez feng-shui) pour lui préférer le casque virtuel. Lequel procurera plus d'émotions et pourquoi pas proposera différents types de jeux comme de participer à un vrai braquage (la prochaine évolution de GTA), être un vrai marine pendant la Seconde Guerre (l'évolution de Call of Duty, Medal of Honor), être un héros tout en armure qui évolue dans un donjon, affrontant des dragons grandeur nature (l'évolution du RPG) ou un vrai combattant de jeux de baston, obligé de se déhancher et d'apprendre les vrais arts martiaux pour gagner (riez mais le processus est en cours d'expérimentation. Ex : EyeToy Kinetic). A noter que nous n'inventons pas ce type de réflexion... procurez-vous Strange Days, vous comprendrez la réponse réfléchie à la question qui nous sert de titre !



Les casques dans lesquels on peut voir des DVD par exemple existent déjà et sont trouvables.

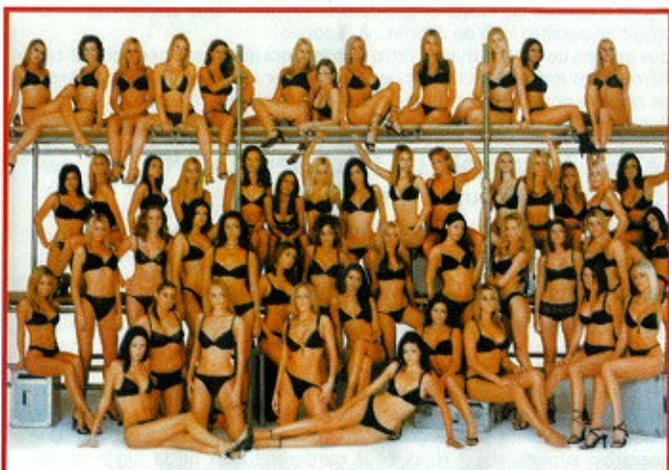


A moins que le futur ne soit « plus » physique...

- **Le Grand Public** qui s'amusera toujours aux mêmes licences, aux mêmes jeux stupides, aux mêmes simulations avilissantes pour l'esprit (GTA and co). Cela dit, nos enfants nous trouveront certainement ringards de bouger encore avec un tapis pour jouer à DDR ou de tapoter sur des taiko pour être en rythme dans Donkey Konga. Nous serons sans doute trop « has-been » pour comprendre que la simulation de skate volant virtuel dans des salles consacrées (qui remplaceront les jeux sportifs « actuels » type bowling, billard, patinoire), c'est cool. Même si le mot sera sans doute lui aussi has-been.

comprendre que la simulation de skate volant virtuel dans des salles consacrées (qui remplaceront les jeux sportifs « actuels » type bowling, billard, patinoire), c'est cool. Même si le mot sera sans doute lui aussi has-been.

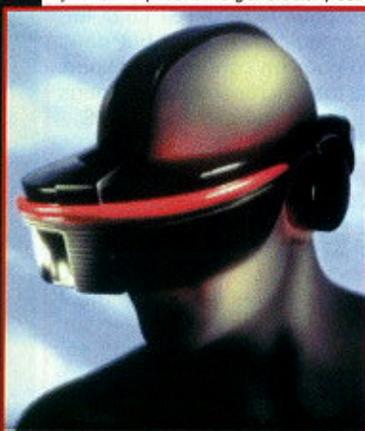
En espérant que cette réflexion parfois pertinente vous a intéressés et ouvert les yeux sur un point essentiel : le futur peut se prévoir facilement. Il suffit d'analyser les erreurs du passé et surtout les répercussions sur le présent. Je n'ai plus qu'à changer de métier...



Les simulations Private en réalité virtuelle... vous imaginez...



... à quel point, pour le coup, l'on se rapprocherait dangereusement de la vision de James Cameron / Kathryn Bigelow dans Strange Days ?



Sega avait une fois de plus devancé tout le monde avec son VR pour la sortie de Virtua Fighter, premier du nom. Le projet jugé trop dangereux avait été avorté.



Il se pourrait bien que l'on fasse des économies de place dans le futur.

UNDERGROUND REPORT

hardcore Gamers

mode d'emploi

Etablir un dossier sur un sujet aussi épineux et controversé que le « hardcore gamer » à la rédac, bien avant sa conception, relevait du défi. Ceci pour deux raisons : d'une part le titre est lourd, brûlant, et d'autre part les lecteurs de GameFan sont des connaisseurs. Hop ! Tiens, le voilà, l'angle ! L'étincelle recherchée : qu'est-ce qui définit vraiment un hardcore gamer ? Et si finalement ni vous, ni moi, prétendus joueurs aguerris, n'étions rien de tout cela ?

Quand la vérité fait « mâle »...



Fred B.

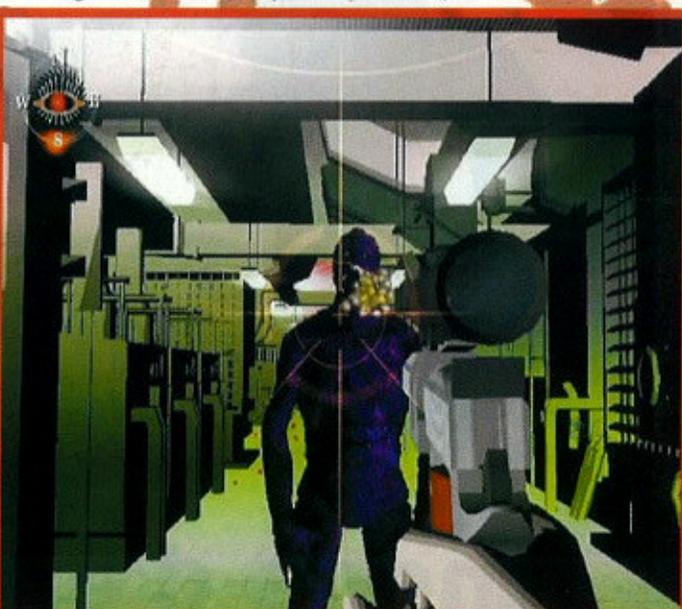
Paradoxe vivant

Hardcore gamer (HG) : vocation, obsession, finalité, philosophie ou déroute ? Pour mettre en lumière les secrets d'un sujet aussi vaste et profond que l'océan de Wind Waker, ce dossier, appuyé de deux témoignages, va tenter de dévoiler quelques réponses qui seront par essence subjectives. Et pour cause : rien ne saurait mieux définir un hardcore gamer que lui-même, tant cette explication est vécue d'un point de vue personnel. Quelques pages qui feront sans doute sourire certains quand elles inquiéteront d'autres.

Dans le dictionnaire, le terme récurrent de ce dossier signifie « un joueur qui passe le plus clair de son temps à jouer et qui peut tendre vers une carrière professionnelle ». Or, dans la réalité, cette définition s'accommode de quelques libertés, au point peut-être aujourd'hui d'être balayée par plusieurs définitions contradictoires : le hardcore gamer demeure pour l'heure un joueur « expérimenté et passionné », pas une machine qui enchaîne bêtement les jeux. Il faut donc bien répondre à ces deux critères pour se prévaloir de la définition. Cependant, toute la subjectivité de la définition demeure en ceci : les castes de joueurs solides, eux-mêmes, placent chacun la barre à une certaine hauteur, si bien qu'un

gamer pourra être un HG pour certains quand il le sera à mille lieues pour d'autres ! Une chose est certaine, on ne naît pas HG, on le devient avec le temps, la pratique et la passion. On « se fait » hardcore gamer. Et chaque nouveau jeu terminé à la difficulté rebutante est un pas de plus dans le clan très fermé des hardcore gamers dignes de ce nom : ceux qui fréquentent les leurs et qui chuchotent leurs exploits plutôt que de les étaler comme des médailles en toc.

La maxime préférée du hardcore gamer serait « ce qui ne me tue pas me rend plus fort », de Nietzsche. Attention, rappelons que le philosophe n'affectionnait pas les jeux vidéo à l'époque. Sans doute préférerait-il partager le thé autour de discussions métaphysiques en présence d'un raton laveur ou s'exerçait-il à écrire des thèses ; la première suggestion n'ayant pas



Killer 7 : Un jeu mature est souvent difficile.

été prouvée historiquement, choisissez la seconde.

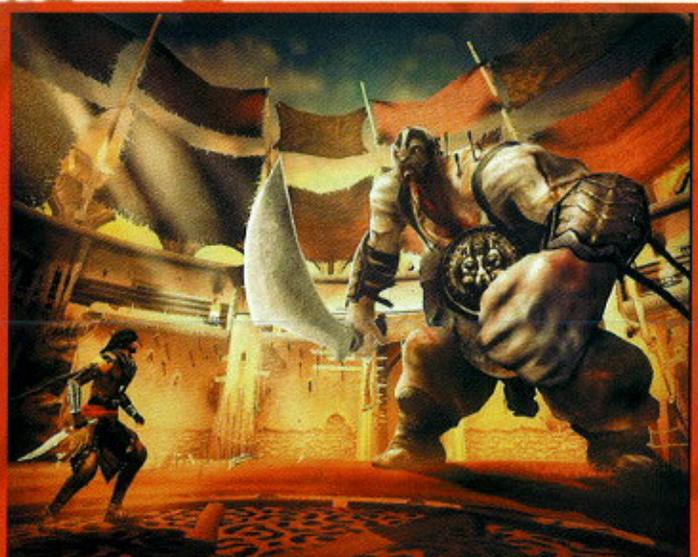
Toutefois, il serait judicieux de remarquer que dans le hardcore gaming s'inscrit, peut-être, la métaphore du reflet d'un joueur qui a cerné en la manette qu'il maintient dans ses mains moites le chemin vers un mystère : une vérité que l'on peut percevoir quel-

ques secondes seulement tandis que l'on est envahi par une force suprême, que l'on est touché par l'ataraxie alors qu'on accomplit un exploit vidéoludique. Ceci me ramène à une citation d'un hardcore gamer dont la spécialité était le flipper sur PC : « A l'instant où l'on pète un score impossible, le monde peut s'écrouler, on s'en fout, on est

invincible, on est Dieu ». Premier point : Il y aurait un narcissisme assumé dans le hardcore gaming. Peut-être même de la prétention.

Héros des temps anciens

Le hardcore gamer serait un guerrier solitaire, un Cobra des temps modernes possédant bien plus de classe que les héros qu'il incarne devant sa télé d'aujourd'hui, parti en croisade à la recherche du Saint-Graal : le défi « suprême ». Le HG est un de ces nouveaux héros des temps modernes. Allégorie dont les pouvoirs se situent dans les entrailles de l'esprit. Ce n'est déjà plus complètement un humain au bout de quelques années de pratique. Ses réflexes sont au dessus de la norme, son acuité visuelle et sa rapidité d'exécution également ; ceci est prouvé scientifiquement. Le HG, le vrai, est un être qui mourrait, s'il lui fallait choisir, de-



Prince of Persia 3 : Le genre de jeu qui touche tous les publics, hardcore gamers compris...

vant son plus grand défi accompli, à la fin de sa vie, à genoux devant son poste de télé, tel un Dieu mort issu d'un monde d'une autre ère (rappelez-vous de la pub presse Zelda 3, le squelette).

A mi-chemin entre Cyril Drevet pour le côté grand rêveur éternel et le T-800 pour son acharnement

joueurs occasionnels et un second pour les guerriers qui aiment se faire mal.

Finalement, le hardcore gaming est un état d'esprit naturel qui remonte aussi loin que l'être humain ait pris connaissance de toute l'étendue de ses capacités intellectuelles ou physiques pour les mettre à l'épreuve. Le jeu est synonyme, depuis la Grèce antique voire même avant, de compétition, de dépassement, de guerre « pour de faux ».



Les anciens jeux se prêtaient aussi au hardcore gaming.

machinal, le « gros joueur » n'intervient pas dans les forums, il les maîtrise. Il ne discute pas, il parle. Et il n'écrit pas car il n'a pas à se justifier.

Quand la compétition découle du jeu vidéo

Le hardcore gaming est devenu aujourd'hui une « culture dans la culture » du jeu vidéo. Certains jeux sont entièrement dédiés au HG, comme les R-Type ou autres Metroid – ces derniers sont un peu plus faciles, sauf en mode Hard. Ce n'est donc pas un phénomène de mode ni un courant passager du jeu vidéo mais un fait établi partagé dans le monde entier. Des jeux comme Resident Evil 4 s'inscrivent totalement dans cette mouvance. Les éditeurs eux-mêmes se plaisent à « honorer » la caste des HG en proposant souvent en parallèle du mode Story ou standard, des « médailles ou bonus » à collecter que l'on retrouvera dans Spider-Man 2, Splinter Cell etc. Et même dans les jeux dits « plus faciles et enfantins » comme Mario Sunshine avec son défi de soleils à collecter. Un peu comme la saga Star Wars, il y a un double langage dans les jeux vidéo : un mode pour les

jet. Revenons à nos moutons virtuels.

Subjectivité de la définition

D'après une étude tenue par une société de sondage publique américaine affiliée aux jeux vidéo, 85 % des hardcore gamers sont des hommes, 70 % y trouvent de la satisfaction (donc une personne sur trois subit cet état ou éprouve tout de même une dépendance), 80 % ont pratiqué le hardcore gaming sur plusieurs consoles (la majorité est donc infidèle à une marque, se souciant plus du jeu que des consoles, tant mieux), 60 % assument et pensent en être fiers (prétentieux ?), 65 % ont entre 15 et 25 ans (donc un peu moins de la moitié tout de même seraient des vétérans) et 35 % n'arrivent pas à concilier une vie personnelle à côté. On

pourrait rajouter que 99% sont des lecteurs anglophones de GameFan mais le sondage date de deux ans et n'a donc pas pu le stipuler !

Pour les raisons sus-citées, il s'avère impossible de définir combien de HG résident en France tant la définition est floue. Un indice permet toutefois de se faire une idée : sur les 5 millions de joueurs en métropole, on estime qu'il y a 500 000 clients réguliers de magasins de jeux vidéo. 300 000 sont des passionnés, 100 000 sont peut-être des HG potentiels. Autant dire qu'ils sont, vous êtes, relativement nombreux. « Croisables » dans la rue quoi. Mais rares sont les puristes, les furieux, qui ont accompli des exploits vidéoludiques presque « naturellement » pourrait-on dire, qui ont ça dans le sang. 50000 ? 1000 ? 500 ? Combien y a-t-il de VRAI hardcore gamers ? Le mystère restera intact.

A ceci, vous jugerez la véracité des deux témoignages rattachés au dossier, qui met en lumière l'exercice de deux gamers consacrés soit par leur entourage soit par eux-mêmes comme appartenant au cercle fermé des « mangeurs de pierre ». C'est une image, ils ne le font pas dans la réalité, quoique...

En outre, il ne faut pas confondre les HG passionnés, les HG otaku qui se renferment sur eux-mêmes (alors qu'en général les HG sont relativement ouverts à leurs semblables en particulier) et les HG compulsifs ou névrotiques. A ce stade, c'est une maladie qui s'inscrit dans un phénomène de dépendance, qui aurait pu toucher n'importe quoi d'autre que le jeu vidéo et qui n'est que révélateur d'un état négatif latent sur un sujet sensible. Le HG est à mille lieues d'une épidémie ou d'une affre. Mais les comportements extrêmes peuvent conduire comme dans toute chose à une impasse ou un état de mal-être.



X-Box : La console représentative par excellence des hardcore gamers américains.

UNDERGROUND REPORT

hardcore Gamers mode d'emploi

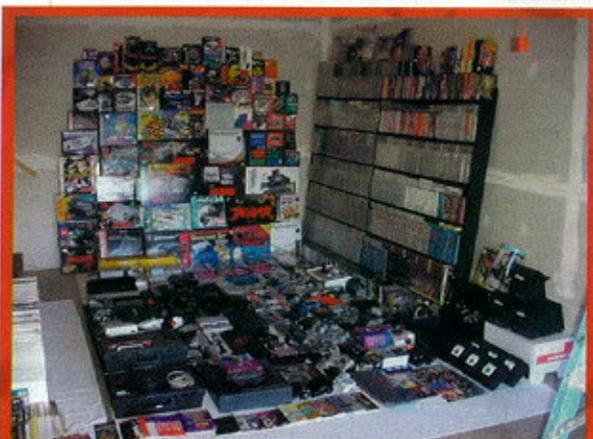
Passion extrême ?

Plutôt que d'établir une conclusion, il conviendrait plutôt de parler d'introduction car en finalité, le hardcore gaming, ça ne s'arrête jamais, ça s'enchaîne jusqu'à plus soif, ça se perfectionne, ça s'aiguise. Gageons

que rien qu'à la lecture de cet article, certains auront retrouvé l'énergie ou l'envie - pour ne pas dire prétexte - de retourner achever leur partie de Resident Evil 4 en mode professionnel ou Street Fighter 3 Third Strike en expert pour la dixième fois ! D'autres, comme le petit frère qui aura dérobé le GameFan à son aîné parti s'isoler aux toilettes pour finir d'attraper les dernières étoiles de Mario 64 DS, (car le hardcore gamer peut sévir aussi dans les lieux les plus inattendus ou inappropriés) auront peut-être découvert une nouvelle vocation, un truc qu'ils ne connaissaient pas. Et oui petit, c'est à toi que je parle.. Tu n'es déjà plus innocent en lisant ces lignes !

Mais une chose est cer-

taine : la passion est une denrée rare qui se perd dans ce monde, qu'il convient de préserver comme un domaine encore bucolique et verdoyant. Il y a un peu de lumière, quelque chose qui tient du miracle, quand vient le silence et qu'un hardcore gamer, un VRAI, soulève simplement un pad dans ses mains. Un peu comme un Michael Jackson qui rentrerait sur scène et qui se fait applaudir sans même avoir bougé un pouce ou chanté une note. Le hardcore gamer n'a pas commencé à jouer que, déjà, il impose le respect. Il est dans la vérité, il le sait. Il le sent. Le paroxysme, la finalité du hardcore gaming, cela n'a jamais été de jouer, mais d'exister. Et de se rêver d'avoir existé, une poignée de secondes... qui justifient à elles seules près d'un demi-siècle de jeu vidéo.



Un hardcore gamer possède souvent une collection importante de jeux, tel des trophées.

« Monster Gaming » - La dernière tendance du hardcore gaming

Quand y en a plus, y en a encore. Une chose est sûre, les joueurs ont sans doute autant d'imagination que les développeurs pour déployer de nouvelles idées quant aux façons de jouer. Revenu à la mode ces derniers temps au Japon et aux Etats-Unis, sans doute pour fuir la « semi-morosité subjective » des jeux qui sortent à l'heure actuelle, le « monster gaming ». Ce n'est pas du HG, c'est pire.

Le MG consiste à donner à quelques jeux une « rejouabilité » insoupçonnée, c'est-à-dire soit créer à nouveau du hardcore gaming quand celui-ci a déjà été établi de fond en comble dans un soft plié et replié, soit inventer du hardcore gaming là où il n'y en a pas ! Par exemple, se donner un défi collégial,

parfois débile ou génial, dont le mot d'ordre passe rapidement sur les forums comme « tuer un maximum d'oiseaux en 3 secondes dans Mario Ware ou finir Super Mario Bros le plus rapidement possible ». Le monster gaming n'a pour limite que l'imagination, et le niveau de difficulté relève souvent de l'impossible ou de l'extrême d'où le terme de « monster ». Mais il reste tout de même inclus dans le HG, ne s'en détachant pas suffisamment.

Les éditeurs de jeux utilisent parfois cette fibre, comme le mode Mercenaries de Resident Evil 4, que les plus costauds arriveront à débloquer et que les premiers de la classe parviendront à plier. Ou les défis de Time Splitters 2 et 3 dont le but, d'une difficulté malade, est aussi absurde que le scénario inexistant.

Il n'empêche que le monster gaming à encore de beaux jours devant lui, tant sa diversité et sa richesse, sans compter son côté universel ou fédérateur, sont importants. A ne pas négliger donc.

Pour info, voici quelques records de vitesse à battre aujourd'hui. Les exploits, c'est le mot, peuvent être visionnés sur Internet et on peut presque parfois les qualifier de chefs-d'œuvre tant la maîtrise des rouages du soft est impressionnante (www.twingalaxies.com). Donc, du début au générique de fin :

Super Mario Bros : 5 min 14 ; Super Mario Bros 2 : 8 min 39 ; Super Mario Bros 3 (dont l'incroyable Japonais se pare de l'insolence de terminer le jeu avec 99 vies !) : 10 min 50 ou Contra 1 : 10 min 44. Réservé à un public très averti...

Twin Galaxies
Official
VIDEO GAME
& PINBALL
BOOK OF
WORLD
RECORDS

THE OFFICIAL BOOK OF RECORDS LISTING THE
HIGH SCORES ON ARCADE VIDEO GAMES, PINBALL,
HOME VIDEO GAMES, AND NETWORK GAMES
EDITED BY WALTER DAY

Includes: How to Get Yourself in This Book

PORTRAITS DE HARDCORE GAMERS

DarkLink, 18 ans - « Un jeu qui n'est pas fini à 100% n'est jamais rangé dans mon armoire »



DarkLink est appliqué : tous les nombreux collectors, les centaines de jeux NES, SuperNES, Saturn, Playstation et autres figurines sont disposés dans des vitrines avec une précision chirurgicale. « Je suis un perfectionniste, je recherche à être le meilleur dans ce que j'entreprends, c'est un état d'esprit. C'est donc normal que cela s'applique également aux jeux vidéo ».

Le jeune homme pense ainsi qu'un jeu qui n'est pas fini à 100% ne doit pas être rangé dans son armoire. « C'est un peu comme si on lisait un livre sans lire la dernière page. En outre, je pense toujours que si les défis ont été prévus par les concep-

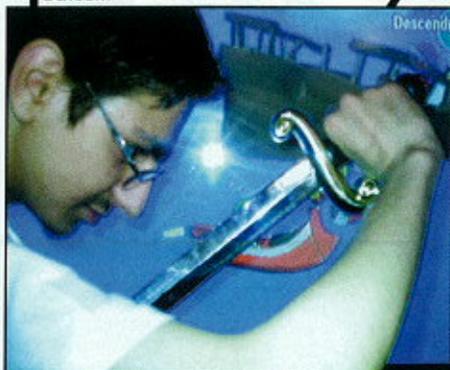
teurs, c'est qu'ils sont forcément réalisables. Les fantômes des programmeurs de F-Zero, les 120 étoiles de Mario Sunshine, l'armure ultime de Vandal Heart... Tout est à portée de main si l'on prend le temps de s'y mettre vraiment. Et quel plaisir une fois l'épreuve accomplie ! »

Ses meilleurs souvenirs restent Runsh'n Attack, Mario Sunshine, F-Zero GX, Megaman X et ses moins bons Illusion of Time ou Super Mario World, « dont je n'ai toujours pas trouvé le 96ème niveau à l'heure où je parle ! Je suis passé à côté d'un truc tout con, j'en suis sûr... »

DarkLink prétend aussi que pratiquer le HG lui a permis de développer des réflexes hors du commun. « Je suis maintenant capable d'attraper une mouche au vol avec deux doigts ! Pratiquer le jeu de cette manière muscle le cerveau, c'est indéniable, à un point où je me demande quelles sont vraiment les limites. C'est peut-être ça la dernière quête du HG ».

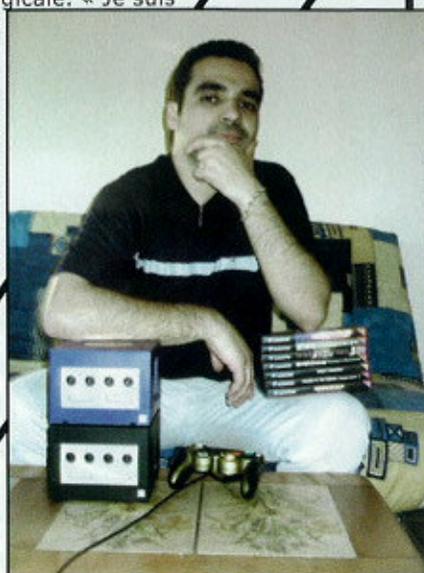
DarkLink précise toutefois qu'« à forte dose, le HG peut tendre vers l'obsessionnel. Tout ce qui est extrême représente forcément un danger, tel que l'accoutumance, la nervosité, l'irritabilité ou encore la perte des repères. J'ai vu ça à la télé. Je veille donc à ne pas devenir une machine qui peut aussi perdre sa vie privée. Mais je pense que le HG s'accompagne d'une certaine noblesse dans sa finalité et son exercice. On se sent comme envahi par une quête. Cela met vraiment du piment dans la vie et on se sent fier d'avoir découvert en soi des ressources cachées.

« L'elfe noir » termine en expliquant que, selon lui, « le HG est un état d'esprit empreint d'une fragile poésie partagée entre la passion et la folie. » A chacun de trouver sa voie ensuite...



besoin d'aller jusqu'en Himalaya pour cela. Tiens, je viens d'avoir une idée là ! »

Dernier projet en date pour celui que l'on surnomme « le chasseur de têtes » - il snipe ses adversaires dans les FPS avec une célérité impressionnante - : le « monster gaming » (voir encadré), dont un certain record à battre « dérangeant » sur Super Mario Bros...



Julien, 25 ans - « La console est un appel au défi »

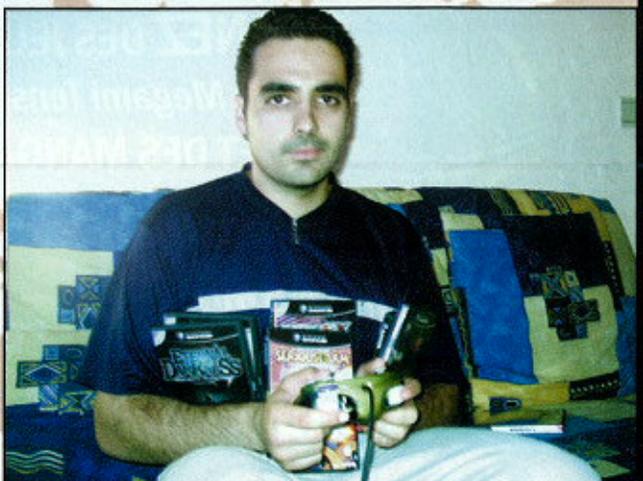
Julien est tombé dans le hardcore gaming par hasard.

« Je me suis aperçu avec le temps que la console pouvait aussi se prêter à des challenges. J'ai commencé à faire du hardcore gaming sur Life Force, sur NES. A l'époque, je devais avoir 10 ans et faire le jeu sans les codes relevait du défi. Par la suite, j'ai comparé mes exploits avec mes amis. Je connais quelqu'un dans mon entourage qui a terminé Castlevania 1 avec une seule vie sans perdre, à l'ère des 8-bits. Je ressens donc à la fois une rivalité et une motivation, d'aller toujours plus loin, plus fort. Est-ce typiquement masculin ? Peut-être. Mais à un certain niveau, le HG c'est peut-être aussi de l'art ».

Julien poursuit en expliquant « que les limites du HG sont bien plus mentales que manuelles. A un certain degré, c'est du sport, indéniablement. On peut ressentir les mêmes effets, comme les palpitations cardiaques ou les poussées d'adrénaline. Ce sont aussi ces moments forts que je recherche. »

Quant à sa liste « d'exploits personnels », Julien précise que ses meilleurs souvenirs restent « d'avoir fini à 100% FZ GX, ce qui relève par moments de l'inhumain - qui dirait le contraire ? -, ou encore avoir terminé Metroid Prime ou Turok en Hard. Mais je ne suis pas là pour étaler mes exploits, d'autant plus que je joue avant tout pour le plaisir. Si je ressens du fun dans le HG tant mieux, mais je peux aussi m'éclater sur un jeu qui n'oppose pas de difficultés insurmontables comme Ocarina of Time ou Lament of Innocence ».

Julien reprend en expliquant « qu'on ne peut donc pas faire du HG sur tous les jeux, c'est évident. Néanmoins, je pencherai toujours plus pour les softs proposant un challenge corsé, c'est dans ma nature. Comme de nombreux FPS. Je ne suis pas masochiste, je pense simplement aimer les défis. Il se trouve qu'il en existe devant son écran, pas



SHIN MEGAMI TENSEI™

LUCIFER'S CALL



Equipe ton personnage de pouvoirs démoniaques.



Plus de 50 heures de jeu avec des fins différentes.



Recrute une centaine de démons dans ton équipe et fusionne-les pour en créer de plus puissants !



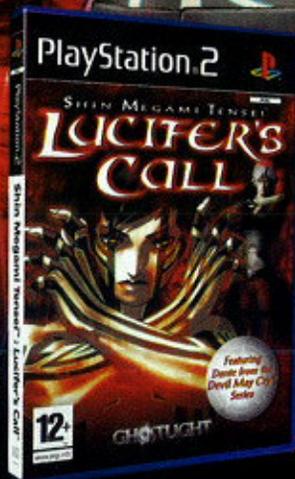
Affronte puis contrôle Dante de la série Devil May Cry™

GAGNEZ DES JEUX VIDÉO ET GOODIES

Shin Megami Tensei™ : Lucifer's Call™

ET DES MANGAS GLENAT SUR

<http://gamefan.ubisoft.fr/>



Glénat

ATLUS
WWW.ATLUS.COM

PlayStation 2

GHOSTLIGHT

UBISOFT



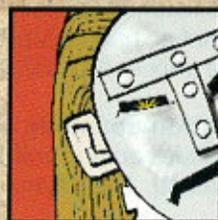
Les Appendices RPG

Sommaire
Romancing Saga
Drag on Dragoon
Saga Tengai Makio
Tengai Makio III
Anthologie Working design

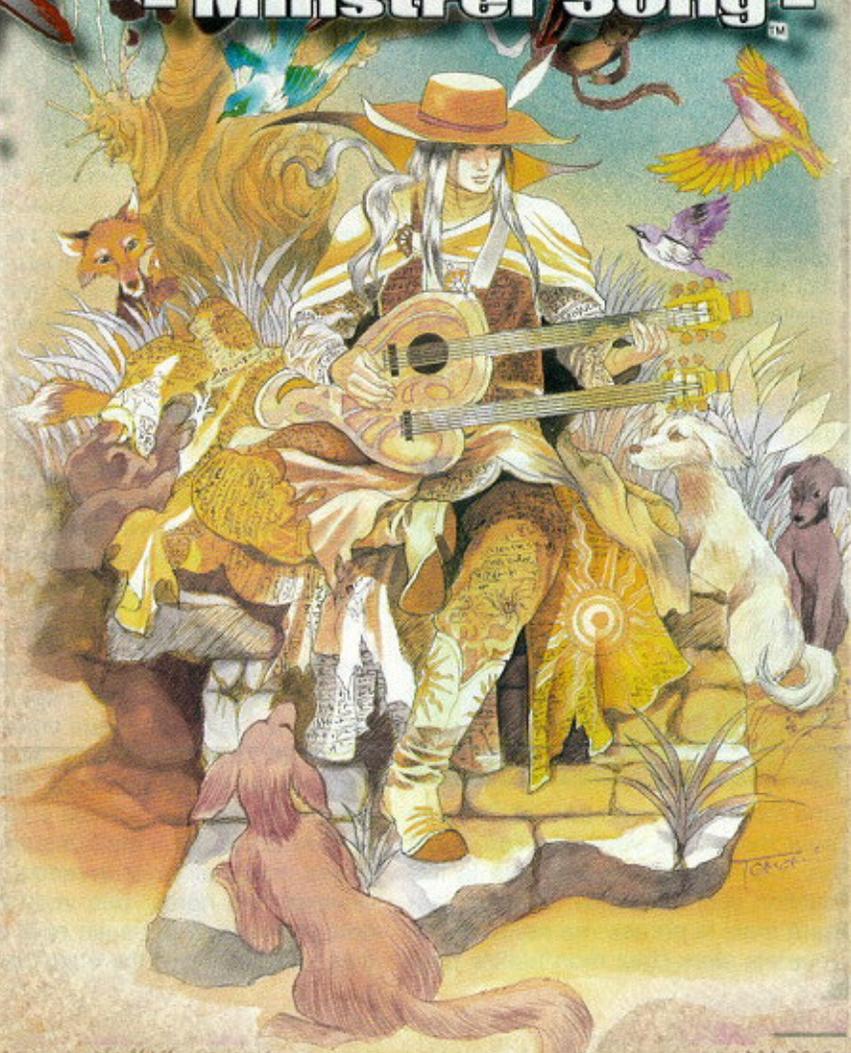


Si cela fait peu de temps que je me suis réveillé d'un long sommeil temporel, je dois avouer que votre époque me sied. Sans volonté aucune de ma part, j'ai acquis grâce à ce voyage, une grande connaissance dans le jeu vidéo. J'ai découvert là, un univers passionnant qui peut être sans mal comparé aux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

Pour vous servir, mes seigneurs.



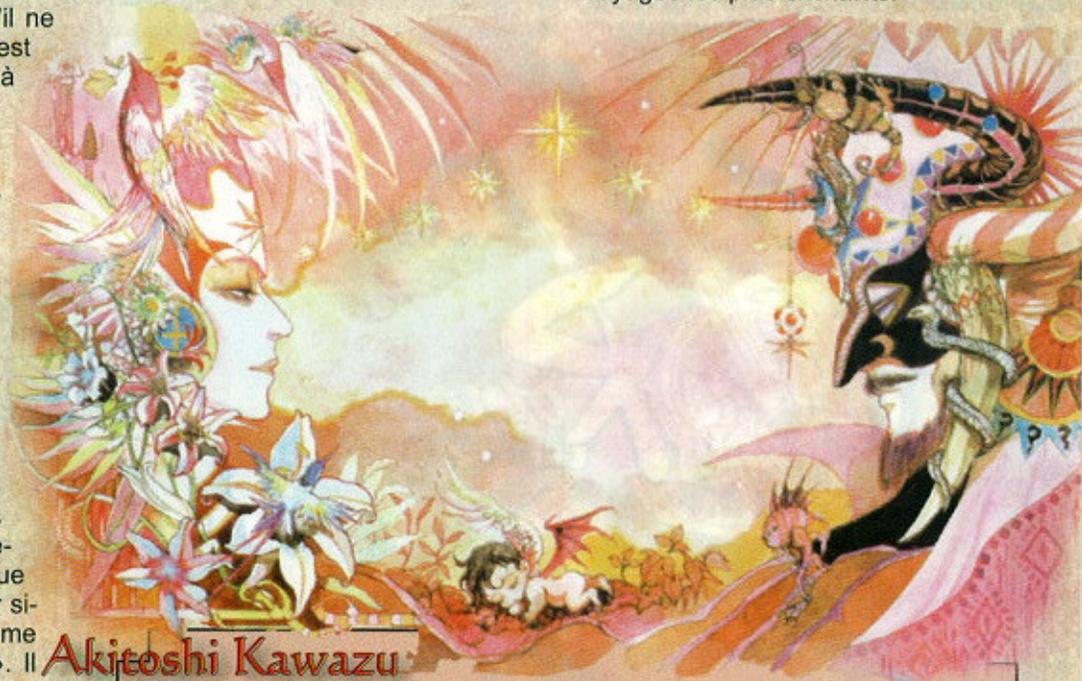
Silmaril



Il y a peu, alors que je rêvassais dans un champ, non loin de chez mon maître, je fus surpris par un bien étrange chant que j'entendis malgré moi, entonné par un bien étrange jeune homme inspirant à la fois pitié et respect. Un ménestrel de votre époque qui malgré une ferveur tout à lui me laissa un goût âpre. Qu'il ne comprenne nullement ce qu'est l'art d'un ménestrel, c'est là normalité pour des gens de votre époque mais qu'il entonne dans une langue inconnue un chant à la fois barbare et dont le poète ferait mieux de retourner voir son recteur, il m'est apparu une véritable injustice. Intrigué par ce jeune homme étrange et surtout par ce chant dont je cherchais ardemment le poète, j'empoignais un serviteur de votre époque, au teint bercé par le soleil pour lui et qui depuis lors est devenu l'un des mes fidèles, pour lui demander ce que ce poème au rythme guerrier signifiait. Il m'assura que le poème était en fait une « chanson ». Il me dit alors qu'il s'agissait de la « chanson » Pegasus Fantasy, la chanson des Chevaliers du Zodiaque, à ce que je me souvienne. Mon ami m'en récita sans aucune verve quelques strophes et je fus choqué par l'une des phrases : « c'est la chanson des héros ». Je me renseignais plus tardivement en demandant à un autre de mes fidèles, avec

lui demander si les « Chevaliers du Zodiaque » étaient les vrais héros, ceux que j'avais connu avant mon arrivée à votre époque et dont je lui avais déjà conté les aventures plusieurs fois, des heures durant. Il me répondit : « non, Silmaril.

que j'ai parfois rejoint pour prêter concours de mes faibles talents en armes. A vrai dire, en cette époque, je ne possédais que ma fidèle lyre. Mais laissez-moi raconter cette histoire extraordinaire, d'autant qu'elle fait partie de l'un de mes derniers voyages les plus excitants.



Akitoshi Kawazu

Mystère incarné de Squaresoft, **Akitoshi Kawazu** est un producteur qui ne ressemble à aucun autre chez les créateurs de Final Fantasy (entre autre). Avant de devenir un acteur majeur dans le développement de Squaresoft en proposant des concepts sortant de l'ordinaire et un système de jeu à chaque fois pensé dans ses moindres recoins, Kawazu a néanmoins commencé sa carrière en 1987 en tant que game designer du premier Final Fantasy. Après avoir assumé le même rôle avec FFII, il fait une pause bien mérité pour se concentrer à l'écriture et la création d'une série qui deviendra sa marque de fabrique : SaGa dont le premier épisode sort en 1989 sur Game Boy. Pour les connaisseurs, on lui doit également les étrangetés fantastiques Rudra no Hinou et Toresha Hüntya G en 1996 mais aussi l'excellent Seiken Densetsu : Legend of Mana (l'épisode PSOne). Après les deux « échecs » que sont Unlimited SaGa et Final Fantasy Crystal Chronicles, Kawazu revient à ses premiers frissons en s'occupant du remake de son premier titre à lui... Romancing SaGa : Minstrel Song !

Pour l'avenir, il semblerait qu'il travaille déjà sur Final Fantasy Crystal Chronicles 2 pour Revolution, la nouvelle machine de Nintendo et qu'il ne soit pas étranger au prochain Seiken Densetsu, intitulé World of Mana (sur Ps 2).



une forme de visage très inhabituelle pour moi et des yeux que l'on aurait cru « bridés » qui me dit que la traduction était mauvaise. J'en fus rassuré mais la phrase me resta. Je retournais alors chez mon maître pour

Les Chevaliers du Zodiaque sont les héros d'un manga ». Ayant découvert depuis peu la passion que voue mon maître et mes fidèles à ce bien curieux recueil imagé que vous appelez manga, je compris que les « Chevaliers du Zodiaque » était des personnages imaginaires et inventés. Tout l'inverse des héros, des vrais héros dont j'ai partagé le destin et le quotidien, que j'ai suivi à travers le monde,

A l'aube des temps, nul n'existait. Seul LUI régnait sur l'Espace. De sa réflexion vint le désir de créer le monde. Marda, le tout puissant souffrait de son existence solitaire. De ses pouvoirs infini naquit Mardius... un monde de paix et de beauté.

La création amène le chaos. De ce monde, quatre entités trouverent existence. Des, Saruin et She-

Les Appendices RPG

raha choisirent le mal pour maître. Le quatrième, Elore eut pour sagesse de s'opposer aux dessins de des-



truction. Ce fut l'époque d'une bataille redoutable. Le plus ancien des dieux abdiqua, le plus jeune perdit ses pouvoirs et fut banni du monde. Le troisième demeurant le plus puissant et le plus mauvais des trois continua à lutter. Marda, le tout puissant désigna parmi les hommes un héros pour s'élever et combattre le mal. Le nom de Mirsa devint légende et fut associé au grand héros qui sauva le monde de Saruin grâce aux dix pierres de la destinée. Le mal fut enfermé dans les pierres, dans le monde des ténèbres et Mirsa périt en héros. Dieu créateur, Marda le releva d'entre les morts et un héros fut appelé à régner parmi les dieux. Ami voyageur, saches que si tu passes par une taverne, tu entendas sans doute cette histoire. Ce poème est mien et j'éprouvais plaisir à le raconter aux différents voyageurs que je rencontrais dans les tavernes du monde de Mardius.

Courte mais intense période de ma vie. J'y ai rencontré huit héros, qui, comme Mirsa avaient été choisis par les dieux. Le premier venu quémander mon aide s'appelait Albert, un jeune prince de 18 ans. Avec sa sœur, plus âgé, il défendait son royaume contre les barbares comme personne mais l'arrivée d'un démon très puissant et de son armée le

poussa à prendre la fuite malgré lui, sa sœur se sacrifiant pour qu'il aille trouver de l'aide. Il était accompagné de Sif, une barbare. Mes souvenirs sont embrumés, sans doute parce que j'ai franchi la porte de votre monde et je ne me souviens plus exactement quand j'ai rencontré Gray. Un personnage à coup sûr ! Aventurier dans l'âme, il parcourait le monde afin d'en trouver des

Tomomi Kobayashi

Le talent géniteur de design aussi originaux et de personnages aussi attachants s'appelle Tomomi Kobayashi. Illustratrice de talent, elle a commencé sa carrière en tant que designer freelance. Mais son succès est lié à la série Romancing SaGa puisque Akitoshi Kawazu l'a repère au début des années 90 et lui confie le design de son bébé sur Super Famicom. SaGa s'achetant une esthétique particulière, il est tout à fait logique de retrouver la demoiselle au poste d'illustratrice dans les suivants et ce, jusqu'à Unlimited SaGa où elle ne conçoit que le logo, laissant sa place de designer à Yusuke Naora (autre tueur de chez Square). Après quelques mois de travail, elle nous livre une nouvelle performance, d'un rare esthétisme, d'une rare poésie avec Minstrel Song, pour lequel elle a été associée une fois de plus à Yusuke Naora.



se sans doute nullement mon cher ami. Je vais donc te compter nos exploits car Silmaril, le ménestrel fut du voyage de ces huit héros. Chacun ayant un but ou une mission différente, mais le destin se chargeant de les faire se rencontrer afin de lutter contre le réveil du mal. Car la malédiction était rompue...

Arrivé depuis peu dans le monde de Mardius, j'avoue avoir peu voyagé avant leur rencontre mais le devoir de les aider dans leur quête m'a permis de découvrir de somptueux panoramas. Inspirant pour tous les cas. J'ai même écrit une ode à cet univers.

J'avoue avoir ressenti grand étonnement lorsque mon maître a fredonné mon poème. C'est alors que j'ai découvert que cette ode a été retrouvée et sert à présent d'ouverture à un voyage organisé par une société japonaise du nom de Square Enix. Mes sentiments sont partagés : dois-je en être honoré ou offusqué ? Pardonnez le ménestrel qui est en moi...

trésors et d'être reconnu comme le plus grand. C'est à peu près à la même période où mon regard croisa celui, angélique, de la protectrice de la nature, Claudia. Puis vinrent Aisha, Barbara et Jamil. La rencontre dont je me souviens le mieux fut celle de Hawk et de ses pirates.... Mais cela ne t'intéres-

Aventure extraordinaire que celle qui m'avait été proposé par mes nouveaux amis. Chacun ayant une façon différente d'aborder son destin propre. Tous m'ont confié que difficile était leur quête et que vaste était l'ampleur de leur tâche. Les plus secrets reconnaissant qu'il était du domaine de l'impossible de trouver destinations à leur quête sans parler avec les habitants des différents villages et royaumes. Certains nous ayant demandé de véritables quêtes afin de nous délivrer des renseignements et nous récompensant parfois en argent ou en armes. Gray, le plus charismatique de tous nous rappelant constamment que nous ne devions éviter de perdre trop de temps à contenter tout le monde afin d'avan-



cer dans l'aventure. Laquelle se composait de voyages en bateaux, de visites dans les villages, de services en tout genre et surtout d'écoute des histoires liées à chacune des villes. Parfois, nous nous reposions dans des auberges prévues à cet effet et qui nous permettait de recouvrer notre énergie mais également notre magie et notre vie. Car le voyage ne fut pas de tout repos. Si cette aventure laissait penser qu'elle était destinée à l'évasion, elle n'en demeurait pas moins complexe. Réfléchir semblait être indispensable pour savoir ce qu'il fallait faire. Les habitants parlant une langue étrange que seuls mes amis comprenaient. Moi-même pouvant converser uniquement avec eux sans comprendre d'où je tirais le pouvoir de parler dans une langue qui m'était inconnue. Je n'avais encore ouvert le livre « Radiata Stories » à l'époque. Grâce aux qualités de chacun, nous trouvions toujours notre chemin. Bien heureusement, mes compagnons savaient également tirer le glaive et pas seulement pour guerroyer. Depuis ma rencontre de ses héros, le monde était envahi de créatures et de monstres en tout genre, qui parfois nous ont infligé de lourdes pertes. Les combats étaient bien plus impressionnants et difficiles que ce que j'ai vécu à Radiata, voilà quelques semaines. Il fallait prendre en compte nombre de paramètres pour rester en vie, je me sentais investi d'une force peu commune pour un ménestrel et je pense avoir vraiment contribué à la victoire de plusieurs batailles. A vrai dire, il me suffisait de

faire attention à la résistance de mes armes, ma position (que cela reste stratégique) et surtout que je n'utilise pas mes points de compétence sans y réfléchir en amont. Chacun

elle aussi limitée. J'ai vu plusieurs de mes amis périr au combat mais étrangement après chaque combat, chacun se relevait, même d'entre les morts ! D'après ce que m'a confié Barbara, personne ne gagnait d'expérience. En revanche, l'utilisation de



coups et de nouvelles façons d'appréhender les monstres. Surtout que cet apprentissage perpétuel était symbolisé par l'apparition d'une « ampoule », si je me souviens bien du terme...

L'union de mes compagnons nous ont plusieurs fois permis de triompher. En effet, parfois et en respectant des règles connues d'eux-seuls, ils ont attaqué à plusieurs un même ennemi. D'après ce que j'en ai compris, cela provoquait de lourdes pertes dans les rangs ennemis. Sans compter l'utilisation de magie,

compétences, d'armes ou d'objets garantissait une évolution de chacun de ses objets, en relevant que certains pouvaient se briser après une utilisation trop importante. Heureusement, Claudia a trouvé la solution en trouvant un forgeron capable de lui



restaurer son arc et ce, plusieurs fois. Si le bonheur de nos sens préféraient attaquer à distance, j'ai entendu plusieurs fois Albert lui proposer une dague, ce qu'elle refusait. Et elle n'est pas la seule puisque chacun de mes

Les Appendices RPG

compagnons avaient des connaissances d'avant leur rencontre et que certains ont combattu longtemps à nos côtés, je me rappelle de ce vaillant Garahad.

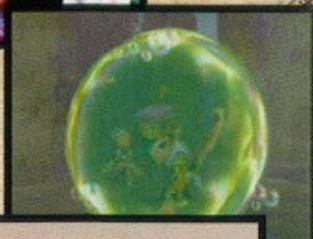
Les différences

Ministrel Song a eu une existence passée, ne l'oublions pas. C'était en 1992. Si le jeu n'a pas réellement changé dans ses rouages, quelques petites différences montrent bien l'implication de Kawazu et son équipe à vouloir offrir un jeu qui en plus de tirer parti des ressources actuelles serait quelque peu différent du produit d'origine. Afin de ne pas rebuter les joueurs de la première heure, quasiment tout a été conservé : des musiques, aux systèmes en passant par les personnages et les lieux. Grande différence : tout a été remanié en 3D, le système de création a été légèrement simplifié, on relève l'apparition des apprentissages de coups spéciaux en cours de combat (apparus dans le deuxième épisode et absent dans le premier), de scènes animées bénéficiant de la technique Sketch Motion inventée pour Unlimited SaGa, le rôle du ménestrel bien plus important, l'apparition de nouveaux lieux, de nouveaux events, de nouveaux personnages, de nouvelles armes etc.

D'excellents souvenirs... Si seulement, j'avais la possibilité de m'en retourner leur prêter main forte. Comme tout ménestrel, le monde de Mardius ne fut pas ma seule destination mais j'avoue y avoir pris grand plaisir. Malgré une difficulté majeure de communication, des problèmes de destination et une avancée qui s'avérait parfois chaotique. Dans le monde de Mardius, tout s'acquiert. Ainsi, il faut trouver des « map skills » qui nous ont offert de nouvelles compétences en cours de déplacements. Je me souviens par exemple que Aisha ne savait comment franchir un précipice mais grâce à la bienveillance de Sif, nous apprîmes qu'il nous fallait acheter la compétence pour pouvoir connaître le saut et ainsi continuer l'aventure. L'achat des armes et des compétences étant capitales pour continuer à avancer... le tout venant s'ajouter à la difficulté de comprendre l'univers complexe dans lequel nous voyagions et notre manque constant d'argent. Bien heureu-

sivement notre ami Jamil, qui n'était pas voleur pour rien, avait trouvé le moyen de subtiliser des objets lors de nos voyages que nous pouvions revendre afin d'obtenir de nouveaux de quoi prendre repos en tout quiétude et acheter des compétences et le nécessaire d'équipements pour tenir bon face aux monstres qui nous assaillaient. Magnifique mélodie rythmée qui nous accompagnait malgré tout durant ces batailles. Un excellent souvenir... dont la seule déception finalement fut les caméras imposées et que nous n'avions aucune possibilité de choisir notre angle...

Je pourrais continuer encore quelques heures à vous conter les exploits de mes huit compagnons car ils font parti des plus intéressants à ma connaissance, actuellement. Si votre désir s'exprime, je vous en redirais peut être mot prochainement. En attendant, je préfère rentrer chez mon maître et trouver repos pour me souvenir avec émotion de ce voyage splendide, de ces heures d'aventure, de la compagnie de mes amis, des émotions lors de nos combats, de l'ambiance sonore qui nous offrait puissance et envie de lutter ou plus simplement de la perfection de l'univers dans lequel nous avons vécu un grand moment de notre histoire. J'aimerais tant savoir où sont mes compagnons, que sont-ils devenus. Cela me donne envie de composer une ode à ce voyage. Je vous remercie de votre attention, grâce à vous, votre monde connaîtra l'histoire extraordinaire de huit héros – la chanson des héros. La chanson d'un ménestrel que je vais intituler Romancing SaGa... ■



Conclusion

Romancing SaGa est un excellent remake de la version Super Famicom. Toujours aussi difficile et inaccessible aux joueurs lambda, il demeure un must pour qui aime le voyage, le dépaysement et les combats réussis. A se procurer au plus vite, si toutefois vous maîtrisez la langue.

- +** Les différences entre les huit persos principaux
- L'univers, magique tout simplement
- L'intelligence du système de progression
- Les combats, très dynamiques
- Un gameplay old-school
- LA MUSIQUE**
- La durée de vie et la difficulté
-
- Inaccessible pour le joueur lambda
- Difficile d'approche
- Maîtrise de la langue obligatoire
- La caméra



DRAG-ON DRAGOON
ドラッグオンドラグーン2

封印の紅、背徳の黒
love red, ambivalence black

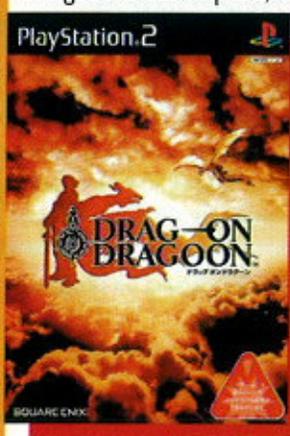
Même si le RPG n'est pas nécessairement sa spécialité, il faut bien de temps à autre rendre quelques petits services à H. Falcon... Silmaril étant parti en quête de comprendre notre civilisation en tentant le sinécure estival, il a donc fait appel à moi pour vous parler de Drag-on Dragoon 2. Suite d'un premier épisode controversé mais qui avait laissé d'agréables souvenirs à la plupart de ceux qui s'y sont essayé, cette nouvelle franchise de Square-Enix confiée au bon soin de Cavia (à qui l'on doit également Ghost in the Shell : Stand Alone Complex) prouve qu'elle a un avenir des plus radieux. Explications.

Nostradamus



L'aventure

Nommé à juste titre « Dark RPG », Drag-on Dragoon s'est imposé, il y a maintenant plus de



2 ans, comme un Action-RPG de premier ordre, malgré de gros problèmes de caméra, de jouabilité ou encore de réalisation. Proposant un cocktail détonnant entre action brutale « à pied » et shoot 3D à dos de dragon, DoD s'est surtout imposé pour son « fond » : un scénario hallucinant qui misait tout sur la psychologie de son casting ahurissant (Caim était un héros un peu hors normes). Un grand souvenir !



DRAG-ON DRAGOON
ドラッグオンドラグーン2

封印の紅、背徳の黒
love red, ambivalence black

Pub Jap

DRAGON DRAGON 2, entre ciel et terre ♦♦



C'est avec une certaine surprise et surtout énormément de bonheur que nous avons appris, il y a quelques mois, que Cavia (un licencié de Square Enix) était en plein travail sur un deuxième épisode de Drag-on Dragoon. Le premier épisode ayant été à notre avis absolument pas considéré à sa juste valeur. Certes, il ne s'agissait pas d'un jeu parfait, surtout d'un point de vue technique, mais il avait le mérite de réussir où d'autres avaient échoué : proposer une histoire captivante, sombre et laissant la part belle à la folie et au cas pathologiques. Rappelons tout de même qu'une tueuse d'enfants, un suicidaire masochiste, un héros violent et sans principes ou encore une gamine démoniaque faisaient partie du

casting ! Nous n'avions jamais vu ça dans le RPG et avouons que la surprise a laissé place rapidement à la passion. Car à défaut d'être parfait (un grand nombre de carences dans la gameplay comme les caméras,



la jouabilité, une réalisation honteuse), Drag-on Dragoon était suffisamment original, prenant et rondement mené pour scotcher au pad des heures durant. Le temps a passé et ce premier épisode qui a marqué tous ceux qui l'ont fini (des scènes malsaines / des fins apocalyptiques) laisse à présent place à sa suite. Laquelle n'est pas directe puisque l'histoire se déroule 18 ans après Drag-on Dragoon premier du nom.





DRAGON DRAGOON 2,

L'aventure entre ciel et terre ♦♦

Période oblige, nous ne retrouvons plus Caim en guise de héros, sa sœur Furiar s'est transformée en déesse de la destruction, Angel s'est sacrifié pour lever la malédiction qui frappait Manah, le « tyran » du premier épisode, possédé par un esprit démoniaque. L'Empire a survécu.

Exit Caim donc, nous faisons la connaissance d'un jeune chevalier du nom de Nowe, ami d'enfance d'Eris, l'un des généraux de l'empereur Gismor. Un régent despotique qui cherche par tous les moyens à étendre sa supériorité et écraser les « bandits des sables », sorte de résistance à son pouvoir hégémonique. Cette « troupe » (que l'on découvre être l'ensemble du peuple) quant à elle est dirigée par la princesse... Manah. Nowe aidé de son amie Eris et des trois hommes de main de Gismor – Zangpo, Yaha et Hanch jure de faire ses preuves au royaume en tant que chevalier en prouvant qu'avec l'aide de son dragon (depuis toujours à ce qui semble) et ami Legna, il peut seul ébranler tout ce qui empêche la sérénité et la paix dans l'Empire. C'est le point de départ de Drag-on Dragoon 2 mais comme vous vous en doutez, l'histoire est riche en rebondissements et notre jeune héros ne manquera pas de nous surprendre au début du jeu en apprenant des révélations sur le camp qu'il défend... et en se retournant contre ses origines ! Classique. C'est peut être là que se cache le positif et le négatif de ce deuxième épisode. Si le premier avait le « cran » d'être différent du reste des RPG et de précisément s'appuyer sur ce facteur pour intéresser, DoD 2 est classique : il est question d'un jeune chevalier qui au fil de son expérience va changer d'idéologie, connaître l'amour, devoir sauver une princesse et par la même le monde d'une menace pesante. Le classicisme a parfois du bon. Demeure un problème : le scénario est Drag 1 était peut être trop bon.

On est donc déçu de la tournure des événements même si l'histoire de Drag 2 est géniale et est surtout très riche en rebondissements. Cela reste épique ! Des batailles démesurées, des duels de dragons dans les cieux, des combats de héros, des guerres sans merci, des personnages torturés qui se

déchirent entre eux pour des raisons politiques ou idéologiques, des assassinats, des crises de rage, des moments poignants, des morts etc. Drag-on Dragoon 2 est un vrai jeu épique. On regrette donc l'absence de folie furieuse du premier mais attention, comprenez bien que le scénario est excellent et surtout parfaitement dans l'idée que l'on peut se faire

d'un récit heroïc-fantasy ! Il ne change pas dans le fond. La recette reste des phases à pied où l'on dirige un personnage contre une centaine (le syndrome Dynasty Warriors), des phases de shoot où l'on dirige un dragon contre des engins volants et autres créatures célestes et des phases qui mêle les deux où l'on peut permuter lorsque cela est possible (et logique) entre personnage au sol et « coup de main » du dragon à mi-hauteur pour rôti les misérables fantassins qui vous prennent d'assaut en permanence. Le tout réuni sous forme de chapitres, eux-mêmes découpés en « versets ». Format littéraire permettant de faire avancer l'histoire avec toute la linéarité que cela impose. C'est la première différence avec le premier épisode, bien plus fouillé et dans lequel on pouvait manquer nombre de scènes, de personnages ou encore d'événements si

cependant l'on tenter d'achever le jeu en ligne droite. L'action est cette fois bien plus expéditive, imposant pratiquement à chaque fois le joueur à se concentrer sur des cibles prioritaires pour faire avancer les ordres de mission, tout en conservant la liberté de jouer le boucher consciencieusement, sans que cela n'est de répercussion sur le reste, en tout cas en terme de scénario.

Car combattre rapporte de l'expérience au personnage certes mais également aux armes. Lesquelles sont une fois de plus en profusion (souvenez-vous





Les Appendices RPG

de la quête des armes dans le premier) et différentes. Chaque arme a une approche différente du combat. Elles sont en tout cas de cinq ordres : épée courte, épée à deux mains, bâton magique, hallebarde (ou lance) et hache. Ce qui nous permet d'introduire une nouveauté : le héros n'est plus seul dans son combat. Souvenez-vous dans DoD, les trois autres personnages jouables était en fait des « invocations » apparaissant pour un temps limité. Cette fois, vous avez la possibilité de véritablement changer de personnages (dans le même esprit que Killer 7 / pas besoin de passer par un menu compliqué). Pour cela, il suffit de choisir une arme. Sachant que Nowe maîtrise les lames, Manah est la magicienne du groupe, la hallebarde allant à Eris et les haches étant la spécialité de Urich. Quatre personnages jouables donc aux caractéristiques propres et qui ne sont plus un « bonus » mais un facteur-clé de l'aventure. Pour survivre, vous devez prendre le personnage le plus adapté à la situation. Un principe simple mais diablement efficace, d'autant que contrairement à beaucoup de RPG (qui propose au moins huit personnages dont seulement deux-trois s'avèrent intéressants), Cavia a tout centré sur quatre personnages qui sont tous incroyablement réussis et surtout très attachants. A noter que lorsque nous précisons vous pouvez incarner, cela ne sous-entend pas tous le temps... Il n'est pas rare de se retrouver seul avec Nowe et son fidèle allié Legna.

Pour ce deuxième épisode, on relève une caméra entièrement contrôlable par le joueur (à partir du moment où il est en garde). De même, un système de lock pratique permet de contourner les ennemis, ne pas perdre une cible, voire de la « suivre » (lors des phases sur Legna). On relève quand même quelques petits soucis de repositionnement d'angles de vue mais on évite les crises de nerf comme dans le premier. D'autant que la carte a été clairement améliorée. A présent, elle propose trois vue différentes : une carte très précise et de très près, une autre plus lointaine qui permet d'appréhender « à peu près » les futurs couloirs et une lointaine, extrêmement pratique pour repérer les fameuses cibles prioritaires. La prise en main est d'ailleurs intuitive et pour une fois, on se sert vraiment de cette carte, d'autant qu'il suffit d'une pression sur R3 pour en changer la vue. Pour les nouveaux mouvements, outre les roulades sur le côté, les saltos arrière et la course, il est possible désormais d'asséner un coup puissant en plein saut ! Pour les phases avec Legna, il est possible de prendre davantage de cibles et les coups spéciaux se « trouvent » directement sur le terrain de combat (parfois après explosion, un ennemi laisse une « sphère de pouvoir »). Peu de changements donc mais fort appréciables. On peut néanmoins préciser à présent un menu de préparation avant un « verset » qui permet d'équiper les bonnes armes, vérifier leur expérience etc. Mais également de s'équiper (surtout en fioles de vie / très important dans le jeu). Il est d'ailleurs possible à présent de se rendre en ville et d'acheter des armes,

des équipements ou bien des items. Une excellente initiative. Par contre, on pourrait reprocher quelques détails au système de sauvegarde : 1) seulement trois emplacements sur carte mémoire de possible, 2) possibilité de sauvegarder avant et après mission, jamais pendant. Hors et c'est le plus gros défaut du jeu : il est dur, parfois très dur et certains niveaux sont d'une longueur désespérante. Il est impossible de faire de quicksave en cours de jeu, ce qui sous-entend que l'on est parfois obligé de recommencer une mission que l'on a commencé il y a plus d'une demie-heure simplement parce qu'un pauvre ennemi restait vers la fin et est parvenu à donner le coup de grâce. C'est exaspérant au possible et le joueur peu persévérant abandonnera immédiatement, jetant son pad à travers la pièce. On peut également reprocher un certain manque d'originalité, une action qui peut être considérée comme répétitive et pas assez de différence entre les environnements (on revient plusieurs fois aux mêmes endroits). Mis à part ces quelques défauts, Drag-on Dragoon 2 est un excellent jeu à l'ancienne : dur, prenant, provoquant des crises de nerf et des hurlements



mais que l'on ne peut jamais lâcher, tant il est passionnant et procure un vrai fun. Pensez que si vous l'achetez, on ne vous aura pas volé : il propose pas moins de 12 chapitres (avec environ 8 versets dont certains qui peuvent durer plus d'une heure), des missions cachées, un vrai plaisir de jeu et surtout une durée de vie qui dépasse les 40 heures. A l'heure actuelle, c'est assez rare et si l'on fait l'impasse sur les quelques détails cités plus haut ainsi que sur l'absence de « folie » dans son scénario, Drag 2 explose son prédécesseur et se classe comme l'un des seuls jeux passionnants pour cet été. A vous de voir.

Conclusion :

Bien que nettement supérieur au premier épisode, notamment en terme de gameplay et de réalisation, ce deuxième épisode a le désavantage de proposer un scénario bien plus classique (peut être trop). L'aspect dérangé de DoD a été hélas mis de côté. Un excellent jeu d'action quand même.

- + L'aspect RPG bien plus présent
- Une action plus présente
- De meilleures scènes avec le dragon
- Un design splendide
- Prenant

- La caméra, pas toujours au beau fixe
- Répétitif (?)
- L'absence de quicksave
- Un scénario trop « classique » en comparaison au premier

Tengai Makyô Far east of Eden



OreDélone

Avant d'être le lieu de passage préféré des mercenaires escrocs qui portent en eux l'utopique espoir de faire fortune, des vacanciers qui prennent le Japon pour une zone de tourisme sexuel. Avant d'être le lieu de prédilection des otaku et aussi l'un des pays les plus pollués au monde, le Japon était Jipang. Une terre où les paysages étaient verdoyants et la technologie n'avait pas encore pris le pas sur la nature. Un paradis de par delà les océans, l'Est d'Eden.

une épopée à l'est d'Eden !

Souvent présenté par une caste de joueurs en quête de marginalisation et d'élitisme comme l'ultime RPG pour hardcore gamer, Tengai Makyô est finalement bien loin de tout cela. Ne les écoutez pas, il s'agit avant tout d'une série de RPG bon esprit, drôle et captivante qui n'a jamais connu d'adaptation occidentale (et qui est donc entièrement en japonais). C'est après avoir effectué un voyage en Amérique à l'occasion du Toy Show en 1984 que le projet Far East of Eden commence à prendre forme dans le cerveau fou d'Ohji Hiroi. La vision assez caricaturale du Japon et de ses habitants dans l'imaginaire américain amuse le personnage et il décide de s'en inspirer pour un prochain anime. De leur côté, NEC et Hudson se lancent en 1987 dans le marché des consoles avec la PC Engine et décident de révolutionner l'industrie en 1988 avec le premier support CD-ROM pour console. Afin de pouvoir tirer au mieux parti des capacités de stockage de la bête, les 2 firmes désirent présenter un titre qui mette en valeur la machine ; c'est alors qu'Hudson contacte Hiroi, qui refuse le projet dans un premier temps puis qui finit par accepter. Notre homme aux lunettes noires reprendra alors cette idée sur laquelle il travaillait pour l'adapter en jeu vidéo. Après avoir tenté de nombreuses pistes peu fructueuses (jeu d'action, quizz, etc.), c'est finalement vers un RPG à la sauce Dragon Quest que le développement s'orientera.



Ohji Hiroi est plutôt du genre ambitieux. Alors que chez Square et Enix on affiche (pour Final Fantasy et Dragon Quest) des compositeurs à la popularité grandissante comme Uematsu ou Sugiyama, le Prince fait entrer en scène l'un des musiciens japonais les plus populaires à travers le monde : Ryuichi Sakamoto. Cet amour pour la mu-



Les Appendices RPG



sique poursuivra la série jusqu'au dernier opus en date. Les combats, eux, seront en vue subjective, au tour par tour, comme dans DQ, mais leurs décors sont portés de planches peintes. Le point fort de Tengai Makyô: Ziria sera la mise en scène avec de nombreux dialogues entièrement doublés. Nous ne sommes qu'en 1989 et c'est une véritable révolution dans le jeu vidéo. C'est sur ces éléments que reposeront les bases de toute la série : de solides RPG avec une mise en scène travaillée, des musiques orchestrales composées par de talentueux artistes et une bonne dose d'humour.

Construit comme un Disneyland, un immense parc d'attraction où le joueur aurait envie d'essayer tous les manèges, l'univers de Tengai Makyô est aussi conçu de sorte qu'un événement faisant progresser l'aventure ou l'histoire apparaisse toutes les 15 à 20 minutes. Le premier ennemi dans un RPG, c'est l'ennui, c'est donc vers une optique « d'entertainment » que s'oriente la série dès le deuxième opus. Cependant, si TM est un titre en apparence loufoque, il ne faudrait surtout pas en conclure qu'il s'agit d'un grand n'importe quoi. Il y a en effet un véritable travail de fond, que ce soit les références historiques, architecturales, culturelles, télévisuelles ou encore les anachronismes volontaires. Chaque lieu, événement, village existant se rapproche de la réalité. Tout est réfléchi, du festival dans le village de Nakayama qui marque l'ouverture de TM II jusqu'aux plus petites traditions...

Les Japonais ne s'y sont d'ailleurs pas trompés et en 1992, Tengai Makyô: Manjimaru est longtemps resté classé parmi les titres préférés des lecteurs de Famitsu. Après quelques années d'absence du paysage vidéoludique, la série TM semble revenir pour de bon. Avec plus de 15 ans au compteur, elle fait incontestablement partie des piliers du RPG consoles, aux côtés des Dragon Quest, Final Fantasy, Megami Tensei et Phantasy Star.

Ohji Hiroi

Le Prince Hiroi est un personnage incontournable de la scène showbiz du jeu vidéo. Mégalomane, excentrique, ce génie du divertissement est un véritable touche-à-tout. Après avoir débuté en tant que créatif sur de nombreux projets, c'est avec l'anime Wataru (1987) qu'il rencontre le succès (connu chez nous sous le nom Adrien Sauveur du Monde). Contacté ensuite par Hudson, il fera son entrée dans le monde du jeu vidéo avec Tengai Makyô: Ziria, le premier RPG de l'histoire sur CD-ROM. Avec plus de 15 années dans l'industrie du jeu vidéo, l'homme à la tête de la RED Company a aujourd'hui à son palmarès de nombreux projets qui ont connu un grand succès, dont l'incontournable série des Sakura Taisen. Lunettes noires, sourire rayonnant, c'est strass et paillettes pour le Prince.



Ao No Tengai, le vilain petit canard ? (2003)

Projet lancé sur DD64, Tengai Makyô 7 devait être le premier épisode d'une nouvelle trilogie. Basé sur un système de « free scenario », le développement du jeu fut rapidement avorté pour rester longtemps dans les cartons d'Hudson. Après de nombreuses péripéties (annoncé à l'E3 2001 sous le titre énigmatique de Tengai Makyô Oriental Blue), ce projet finit par aboutir en Oriental Blue Ao no Tengai, titre développé par Hudson et édité par Nintendo sur GBA. Timidement supporté par Ohji Hiroi lors de son lancement, sa parenté avec le reste de la série reste assez obscure. Malgré une ambiance plus froide que les Tengai Makyô, le titre reste dépaysant et fait figure de bon RPG portable.



Tsujino Torajino

Chara designer attiré de Tengai Makyô, Tsujino Torajino a su à travers ses personnages joyeux, colorés, drôles et attachants, donner une âme à la série Tengai Makyô. On pourrait rapprocher son style de celui de Toyô Ashida, le chara designer en charge de l'anime Wataru.

P.H. Chada

Scénariste imaginaire de la série Tengai Makyô, il incarne l'œil de l'Occident posé sur le monde nippon, un monde peuplé d'êtres étranges aux coutumes étonnantes...

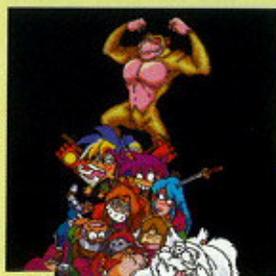


Joe Hisaishi

Compositeur vedette des productions de Miyazaki et d'une grande partie des films de Takeshi « Beat » Kitano, Joe Hisaishi est le maestro derrière les pistes musicales de Tengai Makyô II: Manjimaru. Aujourd'hui encore, elles restent parmi les plus belles musiques composées pour un jeu vidéo.

Tanaka Kôkei

Derrière les musiques de Kabukiden, Zero et Mokushiroku on retrouve Tanaka Kôkei. Moins connu que les figures comme Matsuno, Sakuraba ou Sugiyama, cet artiste a néanmoins travaillé sur un nombre impressionnant de titres phares et a aussi participé à la composition de musiques pour anime. A une force de productivité impressionnante Tanaka allie une qualité quasi constante.



Manto

Personnage culte et récurrent de la série, Manto, que l'on pourrait qualifier d'imbécile avec un grand I, n'a qu'un seul but dans la vie : conquérir le monde et ses plus belles femmes. Malheureusement, lorsqu'on est un singe, on part avec un sérieux handicap. Dans Tengai Makyô, il sera aussi et surtout l'ennemi qui viendra vous barrer la route, avec une dextérité et une vigueur proportionnelles à son succès avec la gent féminine... Manto est le running gag qui marche à tous les coups, tout simplement hilarant.



Tengai Makyô Mobile

Uniquement téléchargeable au Japon sur téléphones portables (FOMA900i), ce Tengai Makyô est présenté comme un NetworkRPG avec une grande utilisation de la communication, à l'instar des MMORPG. Le titre prend place dans le Jipang, mais cette fois-ci dans un univers parallèle. A travers divers lieux inspirés de Shinjuku ou de Roppongi, certaines vieilles bobines comme Manjimaru font leur apparition, pour le plus grand bonheur des fans.

Masuda Shôji

Après avoir fait ses premières classes sur Momotarô Densetsu (Famicom) pour le compte d'Hudson, un RPG basé sur la légende de l'enfant-pêche, Masuda Shôji rejoint l'équipe de développement de Tengai Makyô: Ziria pour faire profiter de son talent et de son expérience en tant que game designer. Il travaillera par la suite sur Tengai Makyô II: Manjimaru qu'il marquera de son style inimitable et participera au développement de Tengai Makyô III: Namida jusqu'en 1995. Par la suite, avec son studio Mars, il s'investira sur de nombreux projets dont Linda Cube et Ore no Shikabane wo Koete Yuke, des RPG très appréciés pour leur scénario et leur ambiance particulièrement sombre.

Les Appendices RPG

Tengai Makyô III, le maudit

C'est sur les ondes d'une émission de radio japonaise au début de l'année 1993 qu'Ohji Hiroi annonce fièrement la mise en place du développement de ce qui sera peut-être la plus grande arlésienne vidéoludique de tous les temps, celle de Tengai Makyô III. A cette époque, ni le Prince ni les fans ne se doutent encore de la longue traversée du désert et des nombreux périples que va connaître Namida avant son arrivée en 2005 sur Playstation 2. Une attente de 13 longues années va s'installer pour les fans impatients de connaître la dernière pièce de la trilogie, une attente qui remonte à la sortie de Tengai Makyô II en 1992. Treize années d'espoir, de rêves, d'illusions et de désillusions.

Avant d'être le Namida que l'on connaît aujourd'hui (un grand autochtone mystérieux aux longs cheveux hirsutes et à la personnalité effacée), les premiers travaux débutés en 1993 nous ramènent à un héros totalement différent, ou plutôt différente. Les premières ébauches laissent en effet apparaître une blonde prénommée Himiko, une jeune femme de 18 ans dotée de facultés de divination. Le projet débute donc sous le nom de Tengai Makyô III: Himiko. L'aventure

promettait d'être longue, avec une carte où se partageaient 4 îles pour une superficie totale de jeu 4 fois



supérieure à celle de TM: Manjimaruru, le tout sur 2 CD (ce qui aurait été une première sur le support). Mais la fête ne s'arrêtait pas là puisque pour ce jeu devait faire entrer en scène tous les principaux protagonistes de Ziria et Manjimaruru dans un bouquet final des plus prometteurs. Pour la composition, on parlait dès lors d'artistes étrangers, et les suppositions se laissent aller à des noms comme John Williamson, rien que ça. Mais l'odyssée Tengai Makyô III est pleine de périples, et au fur et à mesure du développement, après avoir été annoncé pour le Super CD-

ROM² de NEC (puis avec AC), dès 94 Tengai Makyô III fait partie des jeux planifiés sur PC-FX. Le titre prend une nouvelle tournure, Himiko fait dès lors office de personnage secondaire et laisse place à un jeu aventurier du nom de Namida.

Avec ce titre, NEC espère booster les ventes de sa machine qui sont catastrophiques. Lors de l'Omocha Show en 1995, un stand réservé au titre événement est alors mise en place et, peu après l'ouverture du show, Namida s'anime enfin. Une bande-annonce d'environ une minute laisse entrevoir le visage du héros se refléter sur un miroir qui oscille et se brise dans un terrible hurlement, laissant place à un monstre terrifiant. Les conflits entre NEC et Hudson ainsi que la courte durée de vie commerciale de la console n'auront pas permis au titre d'aboutir. Il faudra alors attendre les débuts de la Dreamcast pour entendre à nouveau parler de Tengai Makyô III. Lors d'une émission télé, Ohji Hiroi s'enflamme à nouveau et annonce que le jeu sortira bientôt. On parle d'une sortie pour l'été 1999, mais certains bruits évoquent des problèmes de droits entre NEC HE, Hudson et RED. Le cas Namida retourne donc dans les profondeurs pour refaire surface en 2003 où certains forums et magazines laissent échapper une rumeur : le projet Tengai Makyô III: Namida pourrait enfin aboutir. Le 15 mai 2003, le développement est officialisé pour GameCube et PS2... et sortira uniquement sur PS2 le 15 avril 2005.



Tengai Makyô Zero (1996)

Premier titre du « Multi Project » de Ohji Hiroi, TM Zero est aussi le premier opus de la série à tenir dans une cartouche. Caser toute la mise en scène et tous les avantages que propose le support CD (comme des musiques orchestrales)

sur Super Famicom, ce n'est pas une mince affaire. Mais c'est sans compter sur Hudson qui sort le grand jeu avec une cartouche de 48 Mb bourrée à craquer. Le résultat dépasse les espérances avec des graphismes se rapprochant des peintures du genre comme Chrono Trigger et des musiques qui accompagnent parfaitement l'aventure. Ici, l'histoire met en scène le jeune Higen accompagné de Subaru et du très lunatique Tenjin en lutte contre Ninigi. La grande originalité du jeu restera son système d'horloge interne baptisé PLGS qui permet d'assister à divers événements en fonction du calendrier japonais. Un des derniers RPG de la SFC et tout simplement un des meilleurs.



Tengai Makyô II: Manjamaru (1992)



S'il y a une date à retenir dans le monde du jeu vidéo c'est bien celle du 26 mars 1992, le jour de l'entrée en scène de Tengai Makyô II dans le monde du RPG. Car ce titre de RED/Hudson est une pièce majeure du RPG japonais. Ambitieux, TM II le fut, assurément plus que n'importe quel Final Fantasy ou Dragon Quest en son temps. Une œuvre titanesque dont la création a nécessité la mobilisation de plusieurs centaines de personnes de tous horizons : designers, doubleurs, graphistes et beaucoup d'autres, pour au final offrir un RPG qui s'étend sur plus de 2000 écrans. Une quête dépassant les 60 heures de jeu à travers un univers surréaliste, magique et enivrant. Le jeune Sengoku Manjamaru devra faire face à une destinée inéluctable et assurer son rôle de guerrier de feu afin d'apporter la paix au royaume comme l'ont fait ses aînés, mille ans auparavant. Une longue aventure, dépaysante et pleine d'humour avec l'entrée en scène du cultissime Kabuki Danjuro (doublé par Yamaguchi Kappei), le personnage le plus abracadabrantesque qu'il puisse exister dans un RPG. Mais aussi une aventure sombre, car en dépit du côté caricatural et léger des personnages, le jeu est empreint de noirceur. Un contraste qui offre une harmonie miraculeuse entre les couleurs chatoyantes et vives des petits villages dans les campagnes et les décors sombres et glauques des donjons. Sublimé par les compositions de Joe Hisaishi et de Yasuhiko Fukuda, TM II est un voyage à



travers un Japon invraisemblable et onirique. Mythique.

Afin de préparer l'arrivée de Tengai Makyô III: Namida, les compères Hudson et RED mettent en chantier un remake de TM II pour Playstation 2 et GameCube. Malheureusement, ce remake mélange le bon et le très mauvais. Si la représentation graphique des combats s'est vue totalement retravaillée avec des animations détaillées pour chaque ennemi, la représentation des décors durant le jeu en revanche reste froide avec une 3D désespérante de minimalisme. Une honte pour un tel chef-d'œuvre, surtout lorsqu'on sait qu'en 1992, Manjamaru était ce qui se faisait de mieux dans le genre. Sortir Tengai Makyô II dans de telles conditions, c'est comme mettre Mike Tyson sur un round contre le dernier champion en titre catégorie poids lourds, c'est le K.O. assuré (ou comment enterrer une légende) : 15000 exemplaires vendus sur GC pour la première semaine de commercialisation et 65000 exemplaires en tout.



Tengai Makyô Daiyon No Mokushiroku (1997)

Chaud chaud, cet épisode est certainement le RPG le plus déjanté de l'univers ! Ici, le mal prend place en Amérique, ou plutôt au pays des cow-boys, des mangeurs de hamburgers, des casinos et du grand Hollywood. Pour ce TM, RED nous sert de magnifiques graphismes en 2D (avec des combats dignes d'un dessin animé) accompagnés

de somptueuses cinématiques, le tout tenant sur 2 galettes. The Apocalypse IV (traduction en anglais du titre) reste prenant du début à la fin ; pastiche de nombreux classiques du cinéma, il est aussi une peinture assez sarcastique de l'Amérique. Drôle, bien qu'entrecoupés de quelques scènes sombres, l'histoire ne laisse place à aucun temps mort. Un titre culte auquel on pourra peut-être reprocher de se rapprocher trop d'un Cinematic-RPG à l'image d'un FFX. Mais ici, le pop-corn est de circonstance.



Les Appendices RPPG

Les frères Ashimoto

Ils aiment l'argent. Ils sont marchands. Ils n'ont aucun scrupule. Ils sont frères. Vous avez bien sûr compris de qui je voulais parler : les frères... *roulements de tambour*... Ashimoto. Ils seront toujours de charmante compagnie pour peu que vous ayez le porte-monnaie bien rempli.



Tengai Makyô: Ziria (1989)

Assez classique dans son déroulement, le premier Tengai Makyô marque par sa mise en scène. Des petites cinématiques accompagnées de doublages, quelques musiques signées par un des plus grands compositeurs japonais et surtout un univers original en ont fait un titre remarqué à sa sortie.



HUDSON SOFT / RED



Tengai Makyô Fûun Kabukiden (1993)

Rien de plus normal que d'offrir son premier grand rôle à notre ami Kabuki (apparu dans TM II), à travers une « petite » aventure parallèle à la première trilogie. Avec pour héros le personnage le plus excentrique, égocentrique et délirant du Jipang, vous vous dites « impossible de s'ennuyer une seule seconde ! » et vous avez raison. Ici, le Daimon Kyû a décidé de s'attaquer au Jipang en commençant par prendre possession de toutes les femmes du pays. Toutes! Il n'en faut pas moins pour que notre courageux saltimbanque décide à partir à la rescousse. Une aventure qui embarquera Kabuki jusqu'en Angleterre, où d'un coup de baguette magique tout le monde parlera le japonais couramment.

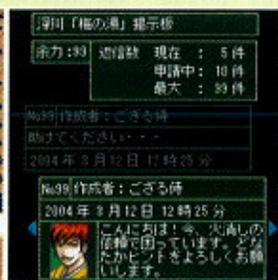
comme TM II, RED ne se prive pas et offre une bande-son magistrale à son titre, composée par Tanaka Kôkei (Alundra, Gulliver Boy). On y trouve même des thèmes chantés ! Les doublages, assurés par de talentueux professionnels dont Akira Kayima (doubleur attitré de Ryô Saeba et Ken Shiro entre autre), subliment également la mise en scène. L'aventure reste divertissante, dure et est certainement une des plus hilarantes aux côtés de l'opus Saturn.

Sans avoir l'envergure d'une production



Tengai Makyô Mobile

Uniquement téléchargeable au Japon sur téléphones portables (FOMA900i), ce Tengai Makyô est présenté comme un NetworkRPG avec une grande utilisation de la communication, à l'instar des MMORPG. Le titre prend place dans le Jipang, mais cette fois-ci dans un univers parallèle. A travers divers lieux inspirés de Shinjuku ou de Roppongi, certaines vieilles bobines comme Manjimaru font leur apparition, pour le plus grand bonheur des fans.



Tengai Special : Denden no Den, le jeu hudson, le jeu multi joueurs là
Tengai : Shinden, Denno (GameFan 4), Ittoryoudan

Tengai Makyô III Namida

OreDélone

Old-school, plus de 10 ans qu'on y roule !

Pour une production de 2005, ce qui frappe dès les premières minutes de jeu, c'est assurément la réalisation technique du soft, très modeste. Alors que la série nous avait habitué à une débauche de visuels soignés, ici on assiste à une mise en scène pauvre, des cinématiques en images de synthèse au lieu des magnifiques dessins animés et parfois des personnages ventriloques, avec des déplacements peu naturels lors de certaines cut-scenes qui utilisent le moteur du jeu. Tout ceci rappelle un peu les premières productions 3D maladroites de l'ère 32-bits, et surtout, autre point troublant, les loadings. Non pas que ceux-ci soient longs, juste 3 ou 4 secondes à chaque fois, pas

plus, mais si nombreux... Hop, une porte : un loading. On monte à l'étage d'une maison : un loading. On gagne un combat : un loading. Ces chargements intempestifs viennent s'immiscer dans chaque recoin du jeu. C'est une évidence, ce Tengai ne fait pas office de démonstration technique ou de jeu grand spectacle comme ont pu le faire ses prédécesseurs, on aurait aimé un peu plus

d'attention de la part des développeurs de ce côté-là et une finition un peu plus soignée. Pour pouvoir se laisser absorber par la longue quête qu'offre

TM III: Namida, il faudra faire sans ces artifices de joie et passer outre les quelques désagréments présents. C'était mieux avant ?

Namida n'est pas du genre à mettre le paquet dès le tout début de jeu ou à tout jouer sur la cinématique d'introduction. Non, il mise en grande partie sur la qualité de son rythme narratif, totalement maîtrisé. Tout s'enchaîne avec fluidité, chaque élément avancé dans le scénario en appelle un autre, et arrive ainsi à relancer perpétuellement l'intérêt. Namida mise aussi sur la richesse et la qualité de son univers ; un Kyushu (partie sud du Japon, composée de nombreuses petites îles) médiéval baptisé Tsukusu où les nombreuses références culturelles, géographiques et historiques amènent une

richesse et une cohérence incroyable à l'ensemble du jeu. La palette de couleurs choisie, quant à elle, offre une harmonie parfaite entre les diverses teintes chaudes que comporte la végétation luxuriante, ses nombreux villages et ses petites bâtisses. Un vrai régal pour les yeux. La traversée des îles de Tsukusu est sublimement mise en valeur par un accompagnement mu-

Deluxe Pack

Accompagnant la sortie des titres ayant un fort potentiel otaku, le traditionnel pack plein à craquer de goodies est aussi de la partie. Ici baptisé « Takarabako » (boîte à trésors), son tarif de lancement dépasse tout de même les 100 euros. Une addition salée pour le fan, certes, mais qui s'explique par un contenu assez riche. En plus du jeu, on y trouve un luxueux ouvrage de 128 pages regroupant divers artworks et travaux effectués pour la trilogie Far East of Eden, imprimé sur un papier épais et protégé par une solide couverture cartonnée. Le tout est numéroté et scellé. On y trouve aussi l'anime de Tengai Makyô Ziria, jusqu'alors inédit en DVD, ainsi qu'une tablette humoristique « Baka », un strap de Tonkaralin et une planchette d'autocollants avec des kanji dessinés par Ohji Hiroi. Ajoutez à cela (pour les acheteurs ayant passé une précommande) un CD drama, un médaillon Namida et 2 posters offerts... Un Deluxe Pack qui pour une fois porte bien son nom et qui ravira les fans !

sical digne des plus grandes productions japonaises en matière d'anime ; les mélodies orchestrales composées par Kazuhiko Kato sont en ce point ir-

Les Appendices RPG



réprochables. Cet environnement chaleureux tisse la toile d'un Japon fantastique, qui mélange mythes et légendes, et dans lequel le joueur se laissera entraîner jusqu'au bout de cette longue aventure, affrontant monstres mystiques et déjantés par myriades. On appréciera d'ailleurs le système de combat bien pensé et original, avec des ennemis par dizaines, qui permet d'effectuer des enchaînements sur ces monstres fourmillant dans les aires de combat, ainsi que les nombreuses techniques utilisables contre eux. Si on ajoute à cela une carte parfaitement modélisée sur laquelle les combats aléatoires peuvent être grandement évités en suivant les chemins tracés, on obtient un système de jeu à la fois souple et confortable.

Loading...

Ce troisième opus de la trilogie Far East of Eden se sera fait attendre et désirer, c'est le moins que

Namida tel qu'il aurait pu être hier. Sa réalisation technique peut sembler archaïque, voire franchement dépassée, mais elle ne privera pas le joueur qui saura passer outre d'une longue aventure dépaysante et magique. Un voyage dans un autre monde, que malheureusement seule la barrière de la langue pourra rendre inaccessible. Tengai Makyô reste un titre majeur dans les RPG de cette génération : drôle, long et bien rythmé, il n'aura finalement pas trahi la série et parvient sans peine à trancher avec les productions actuelles, ternes, froides et mal structurées, hélas si nombreuses. Un jeu énorme, que l'on aurait juste aimé voir parfait.



l'on puisse dire. Les années se seront écoulées et le Namida d'aujourd'hui ne ressemble vraisemblablement pas au

Les + :

- Un univers envoûtant et une ambiance générale délirante.
- Système de combat original et dynamique.
- Musiques orchestrales fabuleuses.
- Des personnages attachants.

Les - :

- Loadings.
- Loadings.
- Mise en scène pauvre pour un Tengai Makyô.
- Que reste-t-il du TM III PC-FX ?

ANTHOLOGY...

WORKING DESIGNS, adapter c'est recréer...

Tout le monde ne connaît pas Working Designs, et pourtant cet éditeur US fait partie des plus illustres et certainement des plus anciens encore en activité... Bien qu'il n'ait jamais conçu de soft, cet éditeur n'en est pas moins reconnu pour l'adaptation de nombreux titres japonais ô combien mythiques. Une évidente stratégie de choix, presque sentimentaux, et une politique basée sur la qualité et le respect artistique du produit d'origine...



H. Falcon

Genèse atypique...

Au début des années 80, les sociétés qui allaient devenir majeures dans le jeu vidéo officiaient pour la plupart dans le monde de la micro-informatique professionnelle... Tel était le cas en 1986 de Working Designs, petite boîte californienne sans prétention développant du software pour IBM. C'était sans compter sur l'audace de Victor Ireland, passionné par le marché du jeu vidéo, qui pousse la société à s'investir dans l'achat de licences de développeurs japonais en pleine expansion comme Taito, développeurs bien sûr méconnus du public américain.

C'est ainsi que l'on retrouve les premières adaptations Working Designs sur la géniale Turbo Graf-X de NEC, aussi étonnant et insolite que cela puisse paraître.

Working Designs s'impose dès lors parmi les plus grands promoteurs de la console aux Etats-Unis avec l'adaptation de titre de choix :

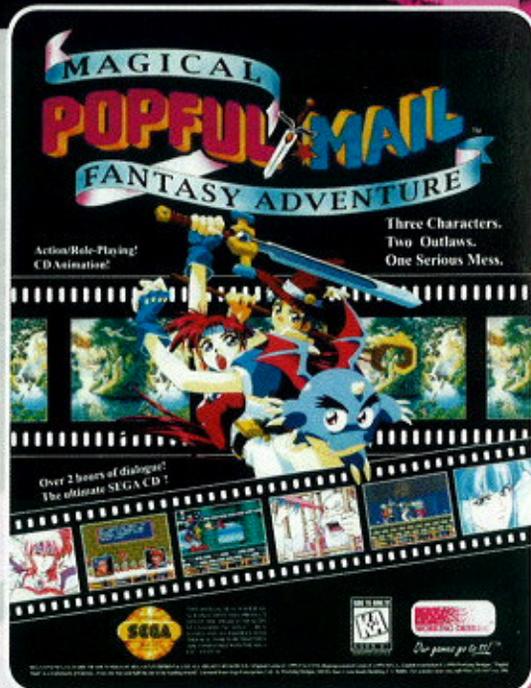


Cadash et Parasol Stars,
sur Nec turbo GrafX -16 US

Salué pour la qualité des jeux adaptés et pour son enthousiasme, on découvre alors la « Working Design touch », à savoir le respect du produit d'origine avant tout, dans son concept, dans son visuel artistique, ce qui est franchement rare même aujourd'hui. Prenez par exemple une jaquette japonaise et comparez avec ses adaptations, ciblées de manière presque insultante parfois pour nos différents marchés. A croire que les sens artistiques sont proches du barbarisme d'un continent à l'autre.

Un parcours ludique presque irréprochable.

Tout au long des générations de consoles, Working Designs s'est fait le véritable ambassadeur de la culture ludique japonaise aux Etats-Unis, en adaptant tous les styles, de la plate-forme (Popful Mail, Silhouette Mirage) aux shoots (Thunderforce V, Sylpheed PS2) en passant par le revival avec tous les Sega Ages Saturn (Space Harrier, Out Run) et parfois même dans des genres un peu cavaliers : par exemple, Elemental Gearbolt sur Playstation, très peu connu, est un Gun Shooting navigant entre heroïc-fantasy et science-fiction, avec une ambiance sonore et graphique mystique et magique... Et Working Designs c'est aussi ça, adapter de la magie, du spirit, faire connaître au monde entier une certaine essence ludique.



Working Design est d'autant plus affilié par ses choix à des éditeurs emblématiques comme Sega, Treasures, Game Arts, sur des consoles mythiques comme la PC Engine, la Saturn, le Mega CD... C'est ainsi que la société montre clairement par sa vitrine sa propre vision d'un chemin ludique idéal, essentiel. A suivre sans hésitation.

Un fort penchant pour la bibine...

... en gros, le nectar des dieux, la Rolls des genres, à savoir le Role Playing Game dont Working Designs s'est fait de plus en plus le porte-parole au fur et à mesure de ses nombreuses « translations ». On notera parmi eux l'illustre saga des Lunars, les deux Alundra, Dragon Force, Arc the Lad, Albert Odyssey etc. (voir ludographie). Le nom de Working Designs est tant associé au genre qu'on entend parler

Les Appendices RPG



« du prochain Working Designs » lorsqu'il s'agit de désigner l'adaptation, toujours événementielle, d'un futur RPG par la firme.

Un sentiment de respect, de maîtrise et de réflexion pour l'oeuvre, ses auteurs, ses chara-designers, ressort indéniablement de ces conversions au point de devenir un label. Un honneur presque.

Jusque dans son logo, qui n'a pas bougé depuis 20 ans, Working Designs a insufflé cette poudre magique qui transcende une oeuvre.



Les coffrets de luxe Working Designs :



coffret arc the LAD (PS)



WORKING DESIGNS

Ludographie :

Conversion en US :

PS2 GROWLANCER GENERATION
PS2 GROWLANCER GENERATION coffret Deluxe.
PS2 SYLPHEED, The Lost Planet
PS2 GUNGRIFON BLAZE

PS LUNAR Coffret de Luxe
PS LUNAR 2 ETERNAL BLUE The Complete
PS ALUNDRA
PS ELEMENTAL GEARBOLT
PS RAYCRISIS
PS ARC THE LAD COLLECTION coffret
PS THUNDERFORCE V
PS VANGUARD BANDITS
PS SILHOUETTE MIRAGE

coffret Lunar (PS)



Petit caprice de luxe...

Working Designs, un peu comme GameFan, a entretenu un goût pour l'attente fiévreuse auprès de ses aficionados. En effet, « un bon Working Designs » se paye toujours le caprice de sorties sans cesse repoussées. En gros, le meilleur se fait toujours attendre. Certaines sorties, comme les Lunars sur PS, ont mis plus de deux ans à arriver après leur annonce dans les « schedules ». Un Working Designs est en cela toujours un événement !

SAT ALBERT ODYSSEY
SAT MAGIC KNIGHT RAYEARTH
SAT SEGA AGES
SAT DRAGON FORCE
SAT SHINING WISDOM
SAT IRON STORM

SEGA CD LUNAR ETERNAL BLUE
SEGA CD POPFUL MAIL
SEGA CD VAY
SEGA CD LUNAR the silver star

TURBO GRAFX PARASOL STARS
TURBO GRAFX VASTEEL
TURBO GRAFX EXILE 2
TURBO GRAFX EXILE
TURBO GRAFX COSMIC FGANTASY 2
TURBO GRAFX CADASH

It's a kind of magic...

Mis à part le fait que Working Designs choisisse avec goût et inspiration leurs adaptations, qu'est-ce qui fait qu'on reconnaît « un Working Designs » parmi tant d'autres dans la pléthore des adaptations US le plus souvent mal maîtrisées ? La « touch » !

La valeur ajoutée indéniable apportée par la société tant dans la qualité des packagings que dans les suppléments réellement justifiés (cartes, artworks, OST, goodies) et toujours de qualité donnent parfaitement ses lettres de noblesse à la conversion. Quand Working Designs adapte, c'est tout un monde qu'il nous fait découvrir à travers une oeuvre noblement restituée. Les traductions elles-mêmes ne sont pas en reste. Certains génériques originaux ont souvent été conservés.

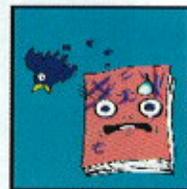
Aujourd'hui Working Designs, retranché visiblement dans le RPG, poursuit sa politique de sorties peu nombreuses mais toujours marquantes (dernière en date : Growable Generation, Satoshi Urushiara au chara-design). Un statut rare et privilégié dans un monde où les éditeurs sont condamnés à produire de façon performante.

Obtenant régulièrement la reconnaissance du public et de ses pairs, Working Designs est tout désigné comme le maître incontesté de l'adaptation... Un propagateur d'essence ludique, de culture japonaise à l'échelle mondiale. Un bel exemple !

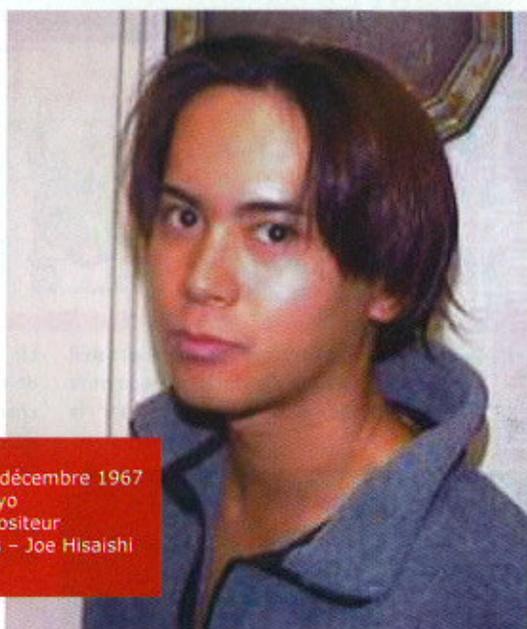
GAME ARTIST

Au fil de l'épopée vidéoludique, les compositeurs ont toujours découvert des stratagèmes pour pallier le manque technologique des machines d'antan et des chips sonores sufocants. Le charme d'un jeu vidéo, voire son essence, découle de l'émotion que nous autres, joueurs, n'hésitons pas à transmettre. Travaillant dans l'ombre depuis bien des années maintenant, Yuzo Koshiro est un musicien hors pair disposant d'un talent rare. Sonic, Streets of Rage, ActRaiser, beaucoup de noms qui résonnent dans nos têtes, dont les musiques sont l'oeuvre de cet homme à l'esprit incroyablement éclectique. Portrait de l'un des ténors de nos années pré-pubères.

Nom : Yuzo Koshiro
Date de naissance : 12 décembre 1967
Ville de naissance : Tokyo
Statut : Auteur - Compositeur
Modèles : John Williams - Joe Hisaishi - Jeremy Soule



Manga

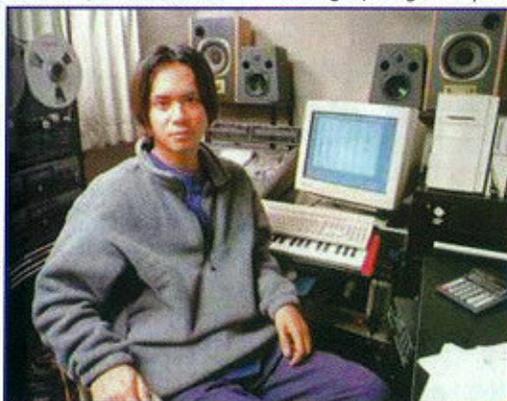


YUZO KOSHIRO

Une histoire de famille

La source du musicien

L'amour de Yuzo Koshiro pour la musique a débuté à l'âge de trois ans en présence de sa



Yuzo Koshiro n'a jamais été un grand fan des studios bondés d'appareils en tout genre. Il dispose d'outils à la fois simples et suffisants pour réaliser ses compositions.

mère, pianiste, Tomo Koshiro. D'une nature précoce, le jeune garçon emmagasine rapidement les conseils de sa génitrice et découvre les grands auteurs du classique. Les années passent et la maîtrise technique et orchestrale de ce prodige est vite remarquée, notamment par un homme, Joe Hisaishi ! Ce compositeur de renom est connu pour être un des plus fidèles associés du maître de l'animation japonaise, Hayao Miyazaki (Studio Ghibli), ayant réalisé des films d'exception comme Mononoke Hime, Totoro, Chihiro, Porco Rosso et bien d'autres. A partir de 1975 et pendant une période de trois ans, Yuzo Koshiro ne va pas lâcher son mentor, développant un « musical spirit » de plus en plus étendu. L'élève en passe de dépasser le maître ?

Hi, Falcom speaking !

Durant ses années lycée (ses années rock-fusion), Yuzo Koshiro passe le plus clair de son temps dans les salles d'arcade tokyoïtes, et notamment sur un shmup : GRADIUS. L'impact est tel qu'il décide de se tourner, professionnellement parlant, vers le domaine du jeu vidéo. Destiné avant tout à devenir programmeur, le jeune homme va subitement changer de cap après avoir découvert une annonce dans un magazine PC de l'époque. L'entreprise Falcom est à la recherche d'un compositeur pour leur dernier soft : Ys sur PC-88 (et non Xanadu II comme beaucoup de gens l'écrivent sur Internet). Il envoie donc plusieurs cassettes de ses maquettes, et quelques temps plus tard, il est rappelé. Son premier travail à mi-temps est une approche intéressante pour Koshiro qui n'hésite pas à se concentrer sur ses propres compositions. A l'âge de 18 ans, il

devient donc l'un des plus jeunes « music composers » de jeux vidéo et dévoile son talent à travers les OST de Xanadu II : The resurrection of Dragon, Dragon Slayer IV et V, Sorcerian, Romancia ou encore Ys II (sur lequel il a travaillé avec Hideya Nagata et Mieko Ishikawa). C'est d'ailleurs après cette dernière oeuvre que Yuzo Koshiro souhaitera voler de ses propres ailes et devenir compositeur en freelance, autrement dit réaliser ses compos en totale indépendance. En travaillant de cette façon, il vend ses services et travaille seul, à l'inverse de ses travaux chez Falcom où il

formait une équipe avec Ariga et Kawashima, deux autres musiciens.

Freelancing, liberty calling !

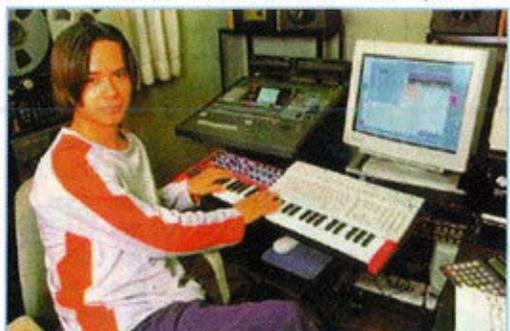
Durant les premiers mois, contacté par Namco et par la suite Enix, Koshiro met en musique les softs Bosconian et Misty Blue, mais ces travaux ne sont que les prémices des contrats à venir. En effet, SEGA, attiré par le caractère musical éminemment original de ce jeune homme, lui donne sa chance sur l'un des hits en préparation : Super Shinobi (connu chez nous sous l'appellation The Revenge of Shinobi). Koshiro place dans ces compositions des tons asiatiques saupoudrés de samples dont seul l'homme en a le secret. Il avouera aussi s'être inspiré de Batman pour le niveau de la fabrique industrielle... Envoûté par sa rigueur et son talent, les dirigeants de SEGA voient en lui l'un des meilleurs créateurs de tous les temps... tout comme le public japonais qui s'arrache la BO du jeu. L'année suivante, Koshiro signe les musiques de la cartouche Super Famicom ActRaiser, un soft né de la collaboration entre Enix et Quest, et confirme tout le bien que la profession dit de lui.

Melting-pot familial : le studio Ancient !



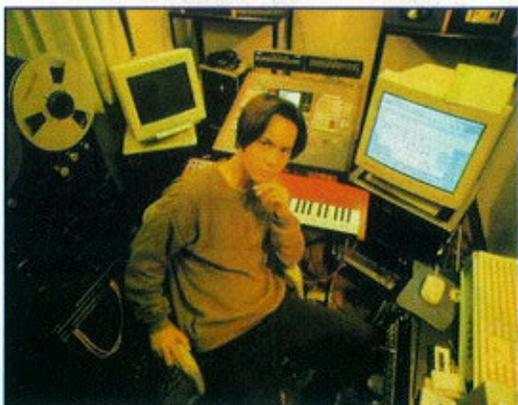
La même année que la sortie du jeu ActRaiser (1990), Tomo Koshiro et ses deux enfants (Yuzo et Ayano) créent le studio « Ancient » afin d'évoluer à la fois en famille et en totale autonomie. Situé en plein cœur de Tokyo, près de la station de Toyoda, rien ne différencie le siège des autres demeures du secteur. C'est pourtant dans cette bâtisse que sont employés une douzaine de personnes. La jeune sœur de Yuzo, Ayano, est la mère du « character design » du soft ActRaiser et cette homogénéité familiale intéresse de très près une firme : SEGA ! C'est en effet à la même époque que l'entreprise planche sur l'un de ses titres cultes : Sonic The Hedgehog. Estimant que la licence serait entre de bonnes mains, Sega n'hésite pas à « offrir » le premier contrat au studio Ancient. La musique de Sonic The Hedgehog version 8-bits est donc l'oeuvre de Yuzo Koshiro. Mais si vous terminez le soft, vous remarquerez vite que la collaboration avec le studio Ancient va au-delà de la « simple » activité musicale : dans le générique de fin, on peut en effet apercevoir Ayano Koshiro dans le staff du « Graphic Design ».

Mais un autre projet est demandé à Ancient par SEGA : la B.O. de Bare Knuckle (Streets of Rage) ! C'est par ce biais que Yuzo Koshiro débute réellement dans l'expérimentation musicale. Mâtinée de House et de Dance, la musi-



Yuzo Koshiro a tout de l'homme décontracté. Pas étonnant que l'éclectisme soit au centre de bon nombre de ses orchestrations.

que de Bare Knuckle a surpris bien des joueurs à l'époque, peu habitués à entendre une telle rage mélodique, un trip laconique comme lui seul pouvait en inventer. Les critiques en tout cas fusent... dans le bon sens ! La même année (1992), notre jeune musicien signera les musiques du jeu Super Adventure Island sur Super Famicom. L'homme a toujours estimé qu'aucune des deux machines 16-bits n'était supérieure à l'autre en terme de chips sonores, mais sa préférence restera (et ce, encore aujourd'hui) la Megadrive. S'en suivra l'une de ses plus grandes réussites : la BO de Bare Knuckle II absolument fabuleuse pour une machine 16-bits. Avec un ton hardcore-techno encore plus fracassant que le premier volet, Koshiro prend à nouveau à contre-pied tout le monde. Encensé par le public, il accepte bien évidemment de travailler sur Bare Knuckle troisième du nom, mais là, le public ne se satisfera pas de la nouvelle méthode d'ex-



Yuzo Koshiro, même s'il avoue préférer les samples de l'époque 16-bits, ne renoncera jamais à ses bons vieux logiciels sur station musicale.

périmentation du maître. Si Tetsuya Mizuguchi n'aurait pas renié une telle BO, il en fut autrement des joueurs. Un peu en avance sur son temps, Bare Knuckle III n'est d'ailleurs jamais vraiment resté en mémoire, alors que le 2... Il est dit dans le milieu que Bare Knuckle III n'a pas la teneur musicale du précédent opus car Ancient bossait en même temps sur ActRaiser II. Une hypothèse qui semble plausible... sans que l'on puisse en avoir la preuve.

Yuzo Koshiro reste et restera l'un des acteurs majeurs de la scène musicale vidéoludique et sa dernière grande œuvre, Shenmue, ne contredira pas ces dires. Koshiro a toujours préféré les samples 16-bits des machines d'antan qui, selon lui, retranscrivent mieux les émotions. Loin de délaisser les techniques actuelles, il sait rester nostalgique et n'oublie pas son œuvre fétiche, Bare Knuckle II. Pour son travail acharné et ses prises de risque extrêmes, nous nous devons de ne pas oublier un compositeur doté d'un tel talent ! Domo arigatô Koshiro-San !

SES ŒUVRES MAJEURES :

• Pour la firme FALCOM :

Ys I et II
Xanadu II : The resurrection of Dragon
Romancia
Sorcerian
Dragon Slayer IV et V

Selon les consoles

• Game Gear / Master System

Sonic The Hedgehog

• Megadrive

Bare Knuckle
Bare Knuckle II
Bare Knuckle III
Beyond Oasis (The Story of Thor)
Legend of Oasis (The Story of Thor 2)
Eye of the Beholder
Super Shinobi

• Super Famicom

ActRaiser
ActRaiser II
Super Adventure Island

• Dreamcast

Shenmue

• SES OST :

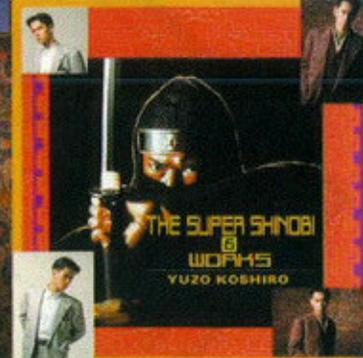
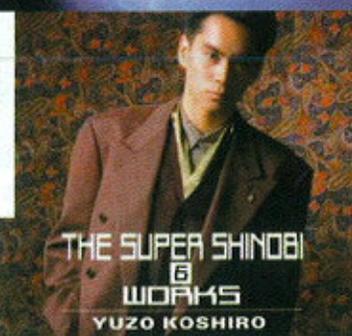
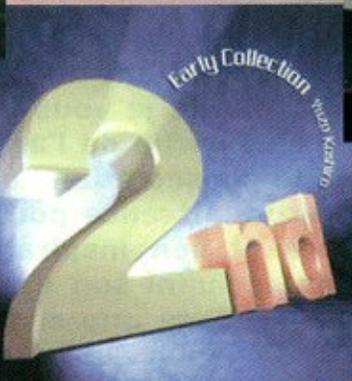
Yuzo Koshiro Early Collections Volume 1 et 2
The Scheme
Misty Blue
The Super Shinobi and Works
Bare Knuckle I, II et III
ActRaiser Original Sound Version
Adventure Island
Culdcept
Story of Thor
Shenmue Orchestra (avec Kobayashi)



Voici certainement l'un des moments clés de la découverte de Yuzo Koshiro par le public. Un simple nom, posé de façon anodine dans le générique de fin de Sonic, mais qui restera gravé à jamais.



Quelques unes de ses oeuvres les plus marquantes...



GAME

ARTIST

SHINKIRO

Part. 2



A l'heure où nos rêves les plus fous n'ont de limite que nos moyens, là où même marcher sur la lune est d'une affligeante banalité, il est encore un rêve qui flotte dans nos têtes au ralenti, bardé de cinquante étoiles.

Mais c'est bien sûr la conquête de l'Amérique, chère à La Fayette et Joe Dassin. Ce rêve, on le caresse de différentes façons. Exemple, en sculptant son corps, on accède au poste de gouverneur de Californie. Mieux encore, avec deux tranches de pain blanc et un morceau de viande avarié, on truste le marché de la restauration.

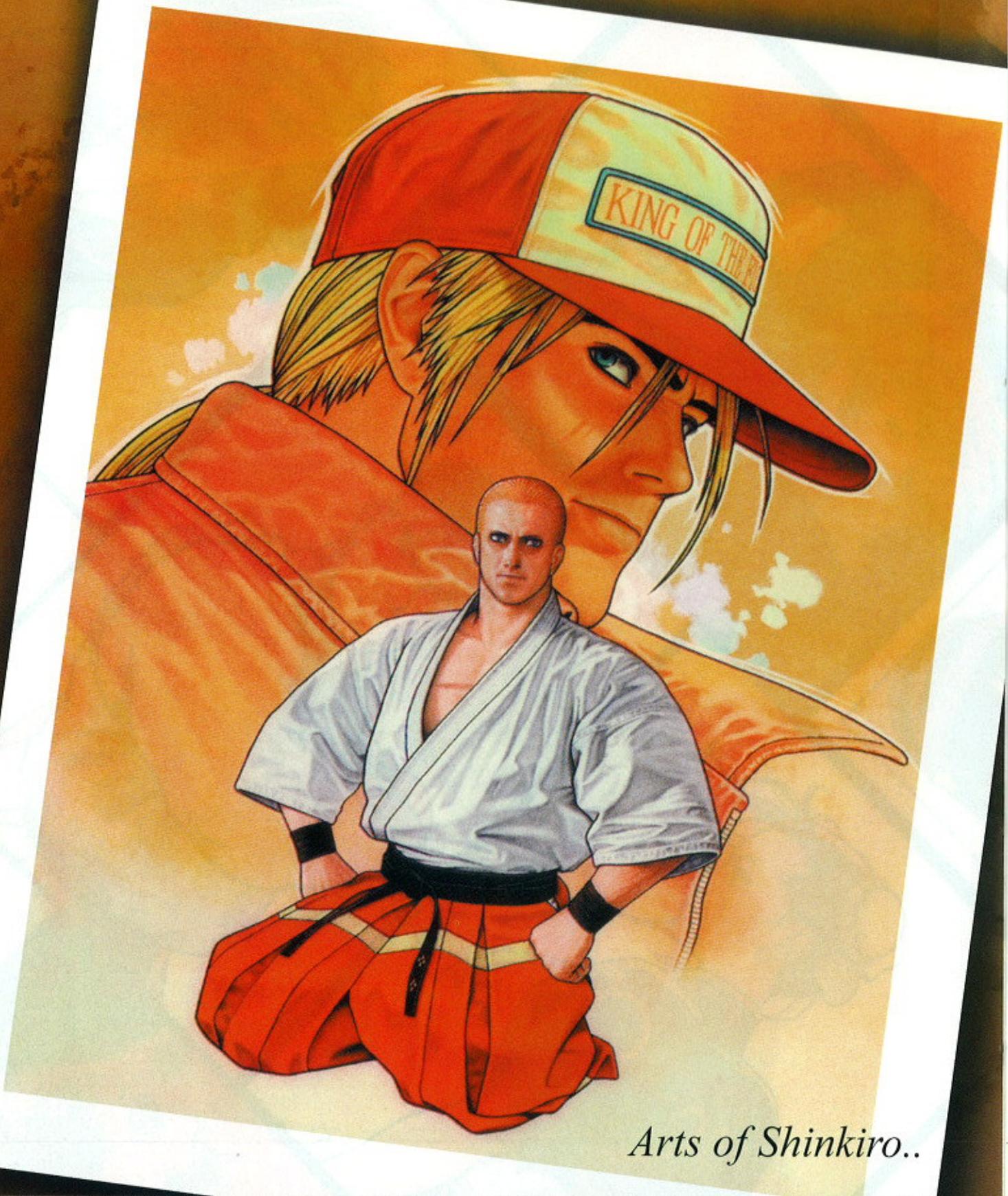
Alors imaginez ce qu'un garçon bourré de talent comme Shinkiro peut réaliser sur les terres de l'oncle Sam. Et bien, pas grand-chose, sauf avoir le privilège d'immortaliser Spider-Man sur les couvertures d'une édition limitée du comics. Et comme je vous le disais dans la première partie de l'article (voir n°9), c'est une consécration pour l'artiste et une reconnaissance pour toutes ses influences et son inspiration américaine. Car en excluant son « style ultra-réaliste », c'est toute une ambiance au parfum de coffee shop qui fait de Shinkiro un cadreur de l'illustration.

Entre films d'action et rock n' roll, l'univers de Shinkiro baigne comme un donut dans un capuccino. Mais trêve de galéjades, place au maître et à une revue de quelques-uns de ses plus beaux bijoux.

Bon spectacle et à bientôt.





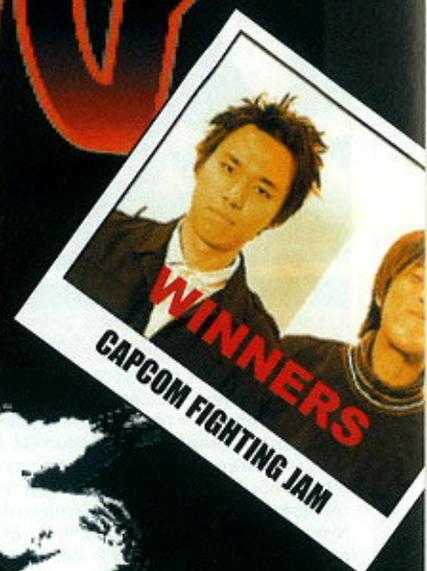
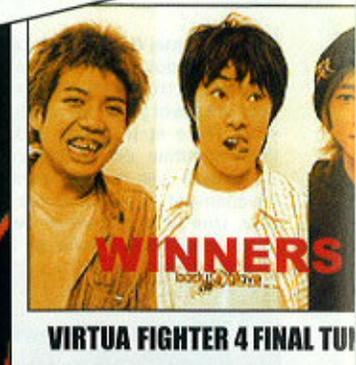


Arts of Shinkiro..

Special Thanks to RECIO



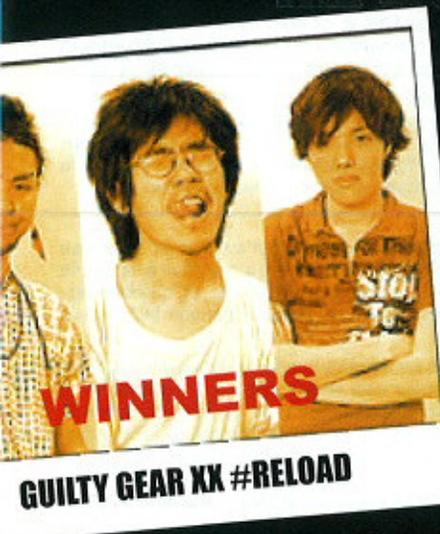
PRO GAMING



RECORDS

闘劇05

SUPER BATTLE OPERA THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT



Pour la troisième année consécutive s'est tenu à Tokyo le Tougeki Super Battle Opera, le plus gros tournoi de jeux de baston du monde. Au programme : Tekken 5, KOF Neowave, 3rd Strike, Capcom Fighting Jam, Virtua Fighter 4 FT et Guilty Gear XX#R. Des centaines de joueurs sont venus des quatre coins du Japon pour en découdre sur les plus gros hits actuels de l'arcade. La petite nouveauté de cette année, c'est qu'un grand nombre de joueurs étrangers étaient invités cette fois-ci...



PRO GAMING

THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT

Les 4 et 5 mai derniers, le célèbre magazine Arcadia (le vrai, hein, pas celui que vous trouviez anciennement dans votre GameFan !) a donc organisé la troisième édition du Tougeki, un show spectaculaire où l'on peut vraiment juger en un clin d'œil de la différence culturelle qui existe entre l'Asie et les pays occidentaux vis-à-vis du jeu vidéo. En effet, la compétition est traitée comme pourrait l'être ici une compétition de football. Les moyens sont là, des dizaines de journalistes couvrent l'événement et le public est présent en masse, passionné et connaisseur. Une belle séquence de jeu soulève ainsi autant d'enthousiasme qu'un splendide contrôle de Zidane en plein Stade de France.



Les Français Mymoza (au fond, 2e en partant de la gauche) et Nyto (tout à droite) posant en compagnie d'excellents joueurs japonais de 3rd Strike.

Un tel événement représente bien sûr un coup de pub énorme pour les éditeurs des jeux concernés. La présence de tel ou tel jeu au Tougeki est une forme de « récompense » pour les développeurs, et la sélection des jeux en compétition est soumise à un jury extrêmement strict. Mais la consécration ne concerne pas que les éditeurs, bien heureusement. Pour tous les joueurs de haut niveau du monde entier, le Tougeki représente le but ultime, la dernière étape pour mesurer son niveau, le Nirvana vidéoludique en définitive. Et si ce rêve restera malheureusement inaccessible pour 99% des joueurs, cette année, sous l'impulsion

de quelques associations sévèrement « burnées », une « large » (disons plus large qu'à l'accoutumée) délégation étrangère était gracieusement invitée à participer. Parmi celle-ci, les représentants français étaient les plus nombreux.

GameFan a eu la chance de pouvoir rencontrer certains d'entre eux pour recueillir leurs impressions. Malgré les résultats mitigés de nos Frenchies, ils gardent le moral et sont tous prêts à retenter l'aventure au plus vite ! Même si les chances de gagner un jour un tournoi au Tougeki sont proches du néant, tous les joueurs ayant participé reviennent avec un sourire jusqu'aux oreilles et le sentiment de s'être amusé comme jamais. Ça tombe bien, c'est bien là le propre du jeu vidéo !

Remerciements : Aux 3 associations françaises (ESF, NTSC et CTPL) qui, malgré les difficultés à organiser les qualifications en France, ont su rendre le rêve de participer au Tougeki, possible pour 8 Français. En espérant que l'année prochaine, le résultat soit optimal, je remercie Phil, Cuong, Ben, Larvo et Frio pour le travail accompli !



La mise en scène est digne des plus gros événements sportifs du monde.

La scène où se déroule le Tougeki, surplombée de 4 écrans géants. Pour satisfaire le public, les sponsors, mais surtout les joueurs, les organisateurs ne lésinent pas sur les moyens. Pour le moins impressionnant.



Entrevue avec des joueurs français qualifiés au Tougeki

GameFan : Bonjour à tous. Vous revenez tous les quatre du Tougeki au Japon, alors pouvez-vous parler pour les lecteurs de GameFan de l'ambiance sur place ? Était-ce réellement différent de ce que vous avez pu connaître en France et est-ce que cela a contribué à vous mettre une pression supplémentaire ?

Asenka : Ça n'a rien à voir au niveau ambiance... ça ne s'est jamais vu en France. Ni dans les compétitions PC où c'est le calme intersidéral, ni dans aucun tournoi console où le public n'a jamais été aussi nombreux et connaisseur. Même dans les grands salons où l'on réunissait beaucoup de monde, les gens qui regardaient n'y connaissaient rien et donc ne réagissaient pas vraiment à ce qui se passait. Là-bas, à chaque truc technique, tu entendais la foule hurler ou tu la sentais vibrer. C'est comme un match de foot avec un public qui sait vraiment apprécier ce qui se passe. De plus, les Japonais sont extrêmement polis et fair-play. Du point de vue de l'organisation, du respect et de la rigueur, ils sont exemplaires.

CCL : L'ambiance dans l'enceinte du Tougeki était extraordinaire, rien de comparable avec ce que j'ai vu jusqu'à présent en France. Premièrement, la salle dans laquelle on a joué était très grande : j'avais l'impression qu'il y avait plus de mille personnes et tout était bien plus sombre que dans les tournois français, ce qui mettait encore plus dans l'atmosphère de la compétition. Ce qui contribue le plus à mettre la pression, à mon avis, c'est le fait de jouer avec plusieurs photographes et cameramen qui filment le match ainsi que le visage des joueurs et parfois les manips que fait le joueur avec le stick. Ou encore se rendre compte pendant le match que

c'est du « 1 match gagnant » et qu'on est à l'autre bout du monde...

BillyKane : Oui ! L'ambiance entre les participants français était plutôt bonne, mais lors des tournois japonais et en particulier au Tougeki l'atmosphère est souvent tendue. En ajoutant à cela le format du tournoi et l'environnement différent, ça nous a mis pas mal de pression sur le dos.

Joe Higashi : Bien sûr, ça a rajouté beaucoup de pression à l'équipe, mais c'était énorme ! Les musiques à fond ! Les commentateurs qui arrivent vraiment à mettre l'ambiance... et surtout les joueurs qui ne plaisaient pas ! Ils sont venus pour gagner et ça se sentait tout de suite. La moindre miette de vie, le moindre temps mort, ils ne vous laissaient rien !

GF : Est-ce que vous pensez que l'on arrivera un jour à se hisser au niveau des meilleurs Japonais ? Qu'est-ce qui manque aujourd'hui à la scène française pour qu'elle se développe mieux et plus vite et qu'attendez-vous aujourd'hui des « autorités compétentes » pour pouvoir faire mieux l'année prochaine ?

Asenka : Il n'y a aucune chance d'atteindre le niveau des meilleurs Japonais. On manque de structures pour cela en France. Les organisations de pro-fighting et les joueurs eux-mêmes manquent de moyens (de salles de jeux notamment). Or ces salles ne vont pas ouvrir comme ça, et le nombre de joueurs va en décroissant ; il n'y a pas de structure compétente à l'heure actuelle pour organiser des tournois, mais plus important, il n'y a pas de structures pour permettre aux joueurs de bien s'entraîner « avant

» ces tournois.

CCL : A mon avis, arriver au niveau des meilleurs Japonais (j'entends par là les 8 meilleurs, car c'est à ce moment-là que l'on joue sur la scène principale) ne sera pas réalisable si la scène française reste comme elle est. Ce qu'il manque, c'est tout d'abord de vraies salles d'arcade comme au Japon avec du matos de qualité irréprochable, et que les joueurs se voient plus souvent pour jouer entre eux... Car à l'heure actuelle, on est plus en face de petits groupes qui jouent entre eux et ne se rencontrent qu'en tournois plutôt que d'une communauté qui se voit souvent pour faire avancer les choses...

BillyKane : Je ne pense pas que l'on puisse rattraper le niveau des meilleurs Japonais dans le contexte actuel. Le plus gros handicap, c'est l'état de l'industrie de l'arcade en France ; si les joueurs avaient des lieux de rencontre pour s'entraîner plus souvent, je suis persuadé que le niveau s'améliorerait très rapidement. Pour l'année prochaine, il faudrait également multiplier les tournois de préparation pour le Tougeki afin que les joueurs puissent mieux s'habituer à gérer la pression.

Joe Higashi : Ce qui manque ? C'est du sérieux, de la motivation et surtout des adversaires de taille et en quantité abondante ! Car au Japon, il suffit d'aller à la salle du coin pour trouver des adversaires qui ont le niveau des meilleurs joueurs français. Pour ce qui est des autorités compétentes, on compte énormément sur ESF, NTSC, et les autres associations de Lyon ou de Paris. Il faudrait qu'elles s'unissent toutes afin de donner un véritable engouement à ce mouvement passionnant ! Le problème qu'il y a eu cette année, c'est que les associations étaient trop portées sur leur propres intérêts. Il faut s'unir et surtout fournir un travail sérieux et homogène avec toutes les structures concernées comme les chaînes de TV et les magazines.

GF : Cette expérience vous a-t-elle motivés à vous perfectionner, ou au contraire complètement démoralisés ?

Asenka : On est très motivés pour progresser, mais on sait bien que ça ne sera pas simple. On a la rage, on veut y retourner pour se venger !

CCL : Cette expérience m'a redonné l'envie de me perfectionner. J'ai pu apprendre plein de choses et voir que la mentalité des joueurs là-bas est totalement différente. L'ambiance y est beaucoup plus conviviale et moins prise de tête que ce que l'on peut voir à l'heure actuelle dans la communauté française. De plus, vu la qualité irréprochable des salles d'arcade japonaises et le prix du crédit, beaucoup plus attractif qu'en France (environ 0.30€), ça me donne bien sûr envie d'y retourner l'année prochaine !

BillyKane : Elle m'a clairement motivé pour améliorer mon jeu et continuer de contribuer à faire progresser le niveau général en France.

Joe Higashi : Alors que notre prestation était plutôt médiocre, personne ne nous a critiqués, au contraire ! On nous a encouragés. Les Japonais étaient vraiment très fiers qu'à l'autre bout du monde d'autres personnes s'adonnent à cette passion. Quand le public a vu que je prenais le perso le plus faible du jeu, j'ai été accueilli par d'innombrables applaudissements. Et quand je suis retourné à mon siège, quelques Japonais m'ont adressé la parole pour me féliciter de mon courage. Avec ça, comment voulez-vous que je sois démoralisé ?

GF : Rentrons un peu dans les détails. Pour des jeux comme CFJ ou KOF NW qui sont relativement récents, et assez peu joués en France finalement, on peut comprendre que les Japonais aient pris une certaine avance. Mais pour des « classiques » tels que 3rd Strike ou Guilty Gear, on pouvait espérer que l'écart de niveau ne soit pas aussi grand (surtout au

vu des performances des Américains à 3rd Strike). Comment expliquez-vous cela ?

Asenka : A 3rd Strike, nous avons de bons joueurs et les Américains aussi. Sauf qu'ils ont cent fois plus d'aussi bons joueurs que nous. C'est un autre monde, où il y a beaucoup plus de gens qui jouent, beaucoup plus. Si on jouait autant qu'eux avec autant de bons joueurs, on serait aussi forts, mais c'est loin d'être le cas. A Guilty, malgré les énormes progrès de notre meilleur Français, on reste à des années-lumière du niveau japonais car c'est le jeu le plus complexe à maîtriser...

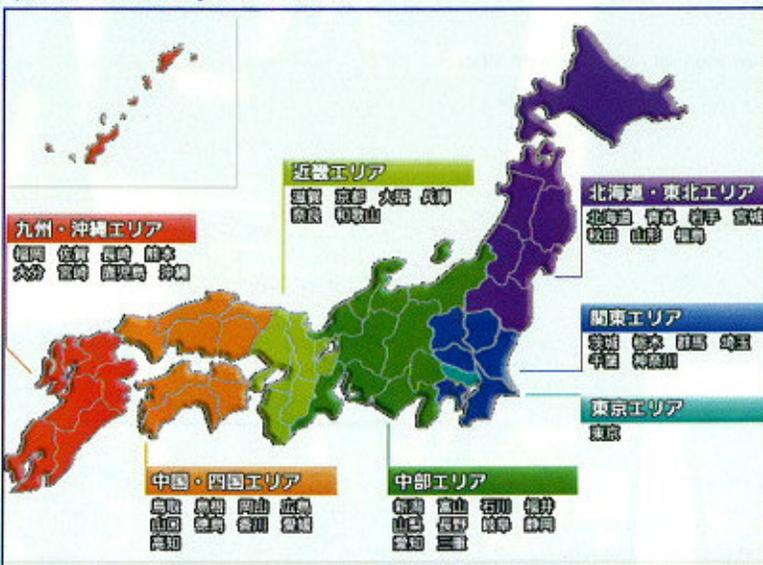
CCL : Sur 3rd Strike, c'était tout à fait faisable: Mymoza a super bien joué le premier match et a perdu de peu au troisième round face à l'un des meilleurs Japonais. Pour KOF NW, j'ai pu jouer avec l'élite japonaise pendant mon séjour et je pense que l'on ne pourra que faire mieux la prochaine fois (s'il y a encore un tournoi sur ce jeu). Pour le moment, l'écart est très grand, mais avec du travail et de la motivation (un peu de chance aussi), je pense que l'on pourrait placer un joueur parmi les 16 meilleurs.

BillyKane : A 3rd Strike, on est tombés sur une team favorite dès les départ... Mais c'est comme ça que fonctionne le format japonais, on le savait avant de partir. Celui-ci ne donne pas le droit à l'erreur, c'est extrêmement difficile. Il y a quelques mecs dont on ne pourra pas rattraper le niveau. On peut les battre sur quelques matchs mais pas sur la longueur. Mais les gens se trompent parce que les vidéos des joueurs qu'ils voient sont uniquement les « tueurs ». Le reste des joueurs est très moyen ; ce n'est pas évident à expliquer, j'ai l'impression que les gens ne me croient pas... Le Japon, ce n'est pas la terre promise, il y a beaucoup de joueurs au niveau « commun ». C'est juste que les forts sont très forts et qu'ils sont probablement impossibles à rattraper pour nous...

Joe Higashi : Concernant Guilty, ce qui est difficile c'est que dans ce jeu, il n'y a pas de place pour le hasard. C'est le jeu où il est quasiment impossible qu'un débutant ou qu'un joueur moyen parvienne à battre un joueur talentueux car les possibilités vont extrêmement loin. Il permet véritablement au joueur d'exprimer tout son potentiel ! Et les Japonais ne se reposent pas sur leurs lauriers. En France, on participait aux tournois en « touristes ». On ne s'entraînait jamais et on n'est pas les seuls dans ce cas.



BillyKane, le meilleur français sur 3rd strike, entouré de joueurs japonais, dans l'une des nombreuses salles de jeu Tokyoïtes.



La carte des qualifications au Japon, découpée selon les régions. Avec un tel système, on peut être sûr que seuls les meilleurs des meilleurs seront réunis pour les phases finales.

GF : Vous conservez quand même de très bons souvenirs de cette expérience, je suppose. Sentez-vous que cette semaine passée au Japon vous a vraiment permis d'augmenter votre niveau ? Avez-vous le sentiment d'avoir appris des choses nouvelles ?

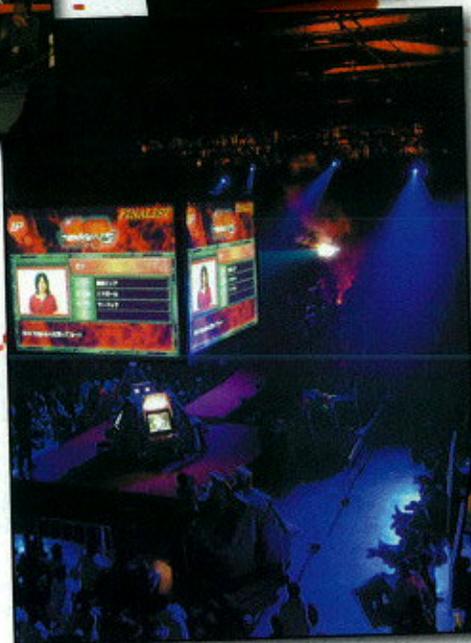
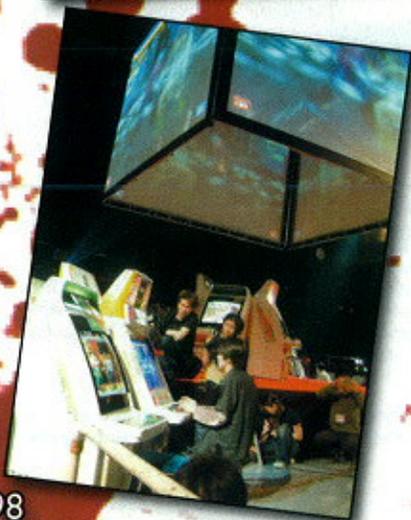
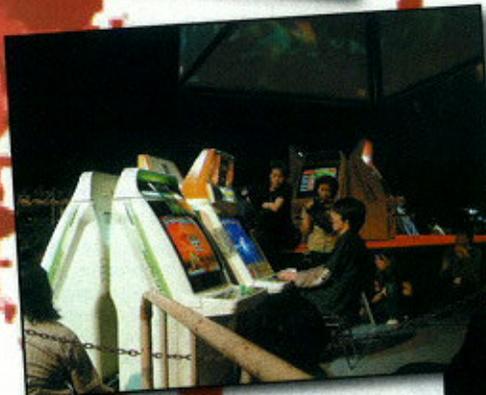
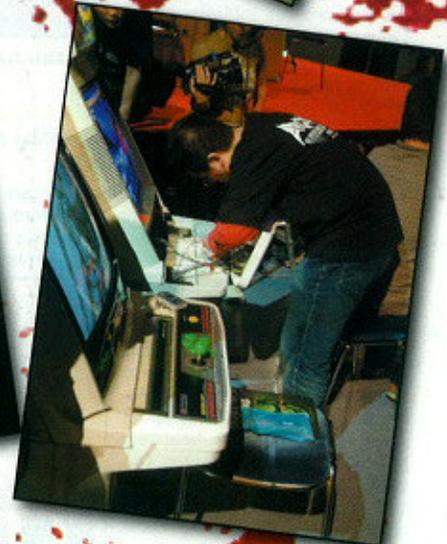
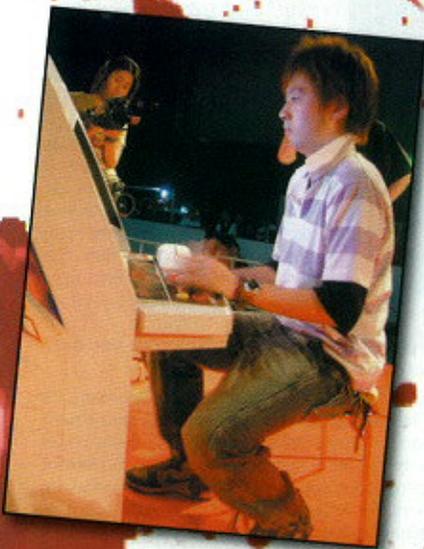
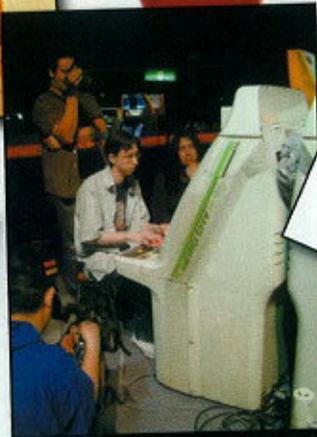
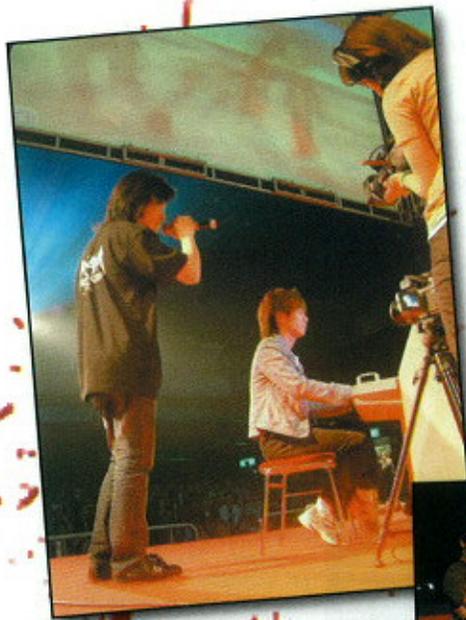
Asenka : J'en garde un excellent souvenir. Pour les progrès, on va dire qu'on a surtout travaillé la défense. Mais après avoir vécu ça, plus aucun Français au monde ne peut te faire peur.

CCL : Je garde de ce séjour un souvenir inoubliable. Je ne peux pas vraiment dire si j'ai progressé, je n'ai fait que très peu de versus en rentrant et j'étais encore fatigué du voyage. En tout cas, je pense que j'ai appris pas mal de trucs et j'ai l'impression de me débrouiller mieux qu'avant.

BillyKane : J'ai appris beaucoup de choses au contact des joueurs japonais, le plus dur reste maintenant de les mettre en pratique.

Joe Higashi : Oui, on a énormément appris. C'est simple, deux semaines là-bas sont à peu près l'équivalent de deux ans en France ! Maintenant, on sait exactement comment on doit s'entraîner, quel niveau il faut qu'on atteigne etc. Bref, maintenant on va devenir pire qu'eux !

Si ce sujet vous intéresse, venez rencontrer tous ces joueurs et bien d'autres encore sur le site officiel français du Tougeki : www.tougeki.org.



ARCADE CORNER

Les jeux de baston ne sont pas morts en arcade ! En tout cas, pas au Japon, où cette année 2005 s'annonce très prolifique.

Les deux bonnes surprises viennent de Banpresto avec son Dragon Ball Z Chou inattendu et de Arc System avec son adaptation d' Hokuto no Ken qui s'annonce très convaincante. SNK Playmore continue de revisiter ses grosses licences de manière plus ou moins hasardeuse avec d'un côté un KOF X-I ne semblant pas extraordinaire et de l'autre un nouveau Samurai Spirits qui va peut-être tenir ses promesses. Pendant ce temps, Sammy semble intouchable avec son Guilty Gear XX Slash, déjà considéré comme le nouveau Messie de la baston 2D plusieurs mois avant sa sortie.

De son côté, Namco a choisi de sortir son Soul Calibur III directement sur consoles de salon sans passer par la case arcade mais annonce parallèlement une nouvelle version de son Tekken 5 destinée exclusivement aux « game centers ». Une stratégie pour le moins énigmatique...

Capcom et son très décevant Capcom Fighting Jam nous ont définitivement prouvés que cet éditeur n'était plus dans la course depuis des années ; on a du mal à croire qu'un Street Fighter 4 (par exemple) débarquera un jour. Enfin, Sega AM2, avec son Virtua Fighter 5 qui devrait être fini d'ici un an ou deux, va logiquement révolutionner le genre et s'emparer du marché de la baston 3D dans les salles japonaises.

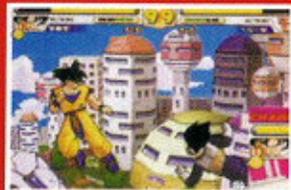
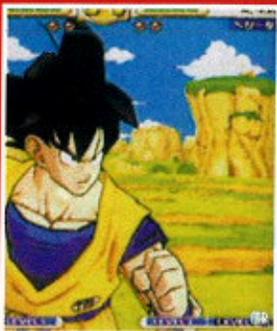


Larvozor

DRAGON BALL Z CHOU

Quatrième adaptation arcade des aventures de Sangoku, Chou Dragon Ball Z est développé par Craft And Meister pour le compte de Banpresto. Peu d'informations ont pour l'instant filtré sur ce titre hormis le fait qu'il est réalisé à l'aide d'une nouvelle technique graphique dérivée du cell-shading dont le effet est saisissant, rendant ainsi le jeu visuellement très proche de l'univers originel dont il s'inspire.

DBZ Chou est le premier jeu du studio de développement Craft and Meister dirigé par Noritaka Funamizu, ex-employé de Capcom où il était producteur de nombreux projets (notamment presque tous les Street Fighter), ce qui nous amène à penser que le jeu pourrait être une grosse réussite. Mais ne nous prononçons pas trop vite et attendons la fin de l'année 2005 pour juger ce titre très attendu dans les salles d'arcade.



KING OF FIGHTERS XI



SNK Playmore fête cette année le onzième anniversaire de sa série phare avec un nouvel épisode (d'où le titre « KOF XI », logique me direz-vous!) qui devrait débarquer vers novembre sur Atomiswave.

N'en déplaise à une grande partie des fans, KOF XI est basé sur un système de tags (à la Marvel VS Capcom) comme l'était KOF 2003, et les décors sont d'ailleurs eux aussi fort inspirés de ce dernier : contenant peu d'animations et avec des couleurs très « flashy », on est très loin d'un bon vieux KOF 99. Espérons que l'animation globale de

KOF XI ne soit pas aussi lamentable que celle de son aîné. Le jeu est pour l'instant composé de 33 personnages dont quatre nouveaux : l'énigmatique Oswald, la belle dominatrice Elisabeth, la petite Momoko amie d'Athéna, et B. Jenet rescapée de Mark of the Wolves. Cet épisode marque également le grand retour de Shingo, Kasumi, Ramon, Vanessa et Kula mais surtout de Duck King et d'Eiji (le ninja de KOF 95). Bon nombre de persos manquent parallèlement à l'appel et pas des moindres : Mai, Joe, Takuma ou Choi (pour ne citer qu'eux) ne figurent pas dans cet épisode.

Avant même sa sortie, ce KOF divise déjà les fans déçus par un KOF 2003 très en deçà des précédents ; gageons que SNK Playmore aura retenu les leçons de ce semi-échec (visiblement non, mais on peut toujours rêver) pour nous pondre une suite de qualité !



SAMURAI SPIRIT: TENKAIISHI KENKAKUDEN



Derrière ce nom à rallonge (qui signifie approximativement « la légende du meilleur samouraï ») se cache le dernier opus en date de la mythique série Samurai Spirits. Prévu pour le mois d'août sur Atomiswave, cet épisode sera le premier « SamSpi » intégralement développé par SNK Playmore.

Graphiquement, la modélisation des personnages est classique (à base de copier-coller des anciens épisodes) alors que les décors bénéficient d'une grande finition avec notamment de très belles animations en arrière-plan. Mention spéciale pour l'écran de sélection et les intros des stages particulièrement réussies. Les musiques, quant à elles, restent dans l'esprit de la série et collent parfaitement à l'action.

On a le choix entre six « grooves » (Shin, Ikar, Zan, Ten, Rei et Ken) possédant chacun des spécificités

propres : il est par exemple possible de détruire l'arme de son adversaire en mode « shin » ou, en mode « ten », de placer des enchaînements prédéterminés (comme A, A, A ou A, A, B, B, C, C, C) après un A+B.

Le jeu comportera une trentaine de personnages (difficile de quantifier ce nombre avec exactitude avant que le jeu ne soit sorti car il ne cesse de changer) : tous les persos de Samurai Zero Special



seront présents ainsi que Wan Fu, Nicotine, Gen An, Gaoh et Amakusa. Viennent s'ajouter 4 persos inédits : l'automate Ochamaru, le british Andrew, l'énorme Sugoroku et la très sexy Iroha.

Avec une foule de personnages, une réalisation correcte et un gameplay complet grâce aux nombreux grooves, ce nouvel épisode s'annonce donc réussi et réconciliera probablement les nombreux fans déçus par les éditions « Zero », avec la série.



TEKKEN 5.1



Grosse surprise de l'année : Namco annonce qu'une deuxième version revue et corrigée du 5^{ème} épisode de Tekken sera disponible début juillet dans tous les game centers de l'archipel.

Quelques changements graphiques mineurs ont été ajoutés : le logo de Tekken 5 a été complété d'un « .1 » et les barres de vie ont changé de couleurs... Mais c'est dans le gameplay que l'essentiel des modifications se trouvent, car Tekken 5.1, à défaut d'être un nouveau jeu, est un correctif visant à corriger certains abus de gameplay et amener un rééquilibrage global du jeu.

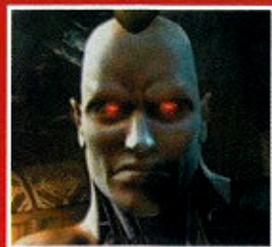
Le jeu au sol (« wake up game ») se voit dorénavant complètement métamorphosé : les attaques au sol ne font plus que 70% de dégâts (au lieu de 100 % auparavant) et il est désormais possible de se protéger alors qu'on « tech roll », ce qui change totalement la donne pour certains persos (Nina par exemple) dont le jeu était essentiellement basé sur l'« okizeme » (options d'attaque quand l'adversaire est au sol).

Le défaut majeur de Tekken 5 était de favoriser une poignée de personnages au détriment du reste du casting, ils ont donc été revus à la baisse dans cette version 5.1 en corrigeant leurs coups alors que les autres ont été augmentés.

Quelques exemples significatifs : Steve n'a plus d'enchaînements infinis et perd une bonne partie de ses launchers (3+RP ou RP, LP, RP), tout comme Bryan qui voit certains de ses coups ralentis (6, 6+RP) ; le coup ultime de Nina (9+LP) a été fortement réduit, alors que King a son 6+RK qui lui permet désormais d'enchaîner contre les murs. Rien n'a par contre été retiré à Devil Jin, ce qui en fait probablement le plus puissant personnage de cet épisode.

D'ordinaire, ces modifications s'effectuent au fur

et à mesure des différents « location tests » du jeu dans les salles avant sa sortie définitive, pas après qu'une adaptation console non débuguée est disponible partout dans le monde ! La stratégie de Namco est donc pour le moins étrange...



HOKUTO NO KEN



Très bonne nouvelle pour les nombreux fans du « Hokuto de cuisine » : Arc System Works finalise actuellement pour le compte de Sega un jeu de combat 2D basé sur la série mythique.

Réalisé par l'équipe de développement de Guilty Gear, le jeu s'annonce très prometteur. L'Atomiswave rend honneur à la série avec des personnages en haute résolution très bien modélisés qui se battent dans des décors somptueux fourmillant de détails et faisant directement référence à des séquences-clés de la saga culte. Vous pourrez par exemple reproduire le combat anthologique entre Ken et Shin dans le magnifique palais de ce dernier reproduit jusque dans les moindres détails, avec notamment la belle Julia trônant sur une chaise en arrière-plan.

Les musiques et voix des personnages sont directement issues de l'anime et devraient ravir les fans adeptes de « wouatataatata, wouatcha ! » (on espère toutefois que les voix françaises seront disponibles en bonus caché... Pardon pour cette blague de mauvais goût !).

Officiellement, dix combattants sont jouables pour l'instant : Kenshirô, Raoh, Toki, Jagi, Rei, Shin, Yuda, Heart, Sauzer et Mamiya. Les connaisseurs remarqueront que seuls les personnages issus de la première partie (la meilleure) de l'épopée de l'homme aux sept cicatrices ont été retenus. Dix personnages, ça ne pèse pas bien lourd en regard des productions actuelles concurrentes qui nous en proposent habituellement deux à trois fois plus, mais gageons que le roster ne sera pas définitif et qu'il s'étoffera dans les mois à venir !

Toutes les attaques sont issues du dessin animé, à titre d'exemple on peut notamment citer une furie de Heart qui, après avoir absorbé plein de matraques avec son ventre, inonde l'écran en les propulsant dans tous les sens.

Côté gameplay, on retrouve une configuration à cinq boutons : les classiques poings et pieds, faibles ou forts (comme dans King of Fighters), complétés par un 5^{ème} bouton spécial de « boost » permettant de réaliser de petits dashes rapides (et en défense de réaliser la « perfect guard »). Au bas de l'écran, on trouve 3 jauges servant pour les coups spéciaux, furies, boost et perfect guard. Située en dessous d'elles, une autre jauge permet de faire une « destroy » lorsqu'elle est remplie, pour tuer son adversaire.

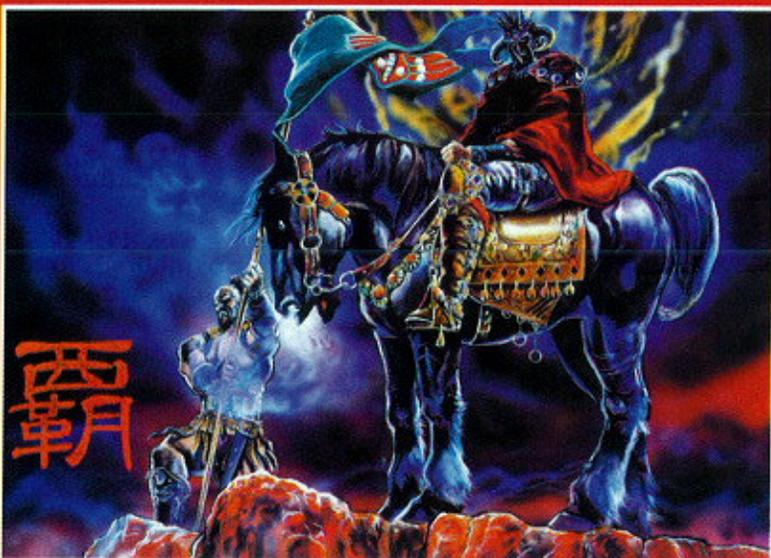
Il y a des « pastilles » mystérieuses situées sous la barre de vie, elles pouvant être stockées jusqu'à un nombre de six mais on ne sait pas encore quel est précisément leur rôle in-game.

On retrouve beaucoup d'éléments de jeu chers aux fans de Guilty Gear car les Gatling combos, doubles sauts, air dash, perfect guard et autre damage reduce sont de la partie. A l'instar des « Roman cancels », on peut ici canceler ses coups en appuyant sur le bouton boost pour enchaîner derrière ; Mamiya dispose d'un compteur spécifique pour les 10 flèches de son arbalète (un peu comme Johnny et son « compteur de pièces »).

Certaines combinaisons de boutons permettent d'accéder à d'autres possibilités : LP+LK permet de faire un casse garde, HP+HK fait tomber l'adversaire à terre.

Les possibilités de jeu sont très nombreuses et l'habillage général du jeu, tant graphique que sonore, semble parfait. Ce qui nous amène à penser que cette nouvelle adaptation vidéo ludique d'Hokuto no Ken, sans révolutionner le genre, devrait satisfaire la myriade de fans de par le monde et rendre ainsi à cette série tout l'honneur qu'elle mérite.

Hokuto no Ken est prévu pour la fin de cette année sur Atomiswave.



GUILTY GEAR XX SLASH

Initiallement baptisé *Guilty Gear XX Reload and Slash*, ce troisième volet de GGXX ne cesse de muter au fur et à mesure que les « location tests » se succèdent.

Deux nouveaux persos ont pour l'instant été confirmés : A.B.A., troublant personnage déjà présent dans *Guilty Gear Isuka* et *Holy Order Sol*, tel qu'il était lorsqu'il appartenait à l'ordre sacré de Ky Kiske et portait l'armure des « Holy Knights ».

On trouve deux décors inédits correspondant aux nouveaux personnages ; d'autres stages ont subi des modifications avec notamment des changements de saison. Tous les personnages ont de nouvelles couleurs, Robo-Ky disposant de la palette de la version MKII (GG Isuka). Les « petits bonshommes » situés à côté des barres de vie sont maintenant remplacés par les artworks des combattants et les icônes indiquant la victoire d'un round sont modifiées.

On sait également que les thèmes musicaux seront un poil réorchestrés (comme lorsque l'on est passé de GGX à GGXX) et que le « burst » bénéficie d'un nouvel effet graphique.

Mais c'est dans les modifications de gameplay que GGXX Slash trouve tout son intérêt car l'essentiel des personnages a été retravaillé ; toutefois, le jeu n'étant pas finalisé, il est probable que les modifications qui vont suivre soient amenées à être changées.

Dorénavant, lorsque l'on se protège avec la « Faultless Defense », votre personnage recule beaucoup plus, ce qui limite fortement les « traps » (les pièges d'Eddie par exemple). Il n'est plus possible de canceler la chope aérienne par la faultless defense, les rendant ainsi beaucoup plus risquées.

Order Sol se joue différemment de notre badguy préféré : il possède d'autres coups et une barre spécifique de charge qui rend ses coups spéciaux plus puissants.

Eddie a été baissé : il ne peut plus piéger ses adversaires à l'aide de la combinaison choppe spéciale + mine car cette projection repousse désormais chaque adversaire dans un coin de l'écran ; s'il se fait toucher par un coup quand il vole, celui-ci est automatiquement considéré comme un counter hit. La priorité de son saut + kick a été augmentée (comme si ça ne suffisait pas !) et il possède une nouvelle furie où un mini-Eddie entre en action.

Johnny a gagné un nouveau coup enflammé au sol, ses pièces s'enchaînent après beaucoup plus de coups et ses « mist finer » ont complètement changé.

Robo-Ky possède un nouveau coup : une parabole sort de son ventre et tire un laser, en contrepartie sa puissance de feu a été réduite car ses missiles et dragons ont été corrigés ; d'une manière générale, il surchauffe beaucoup plus rapidement.

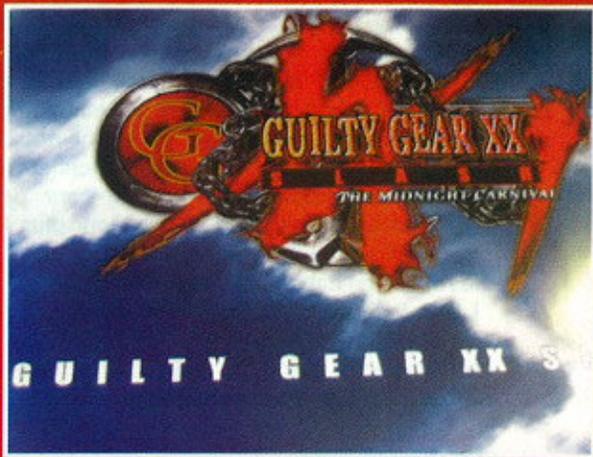
Sol Badguy dispose d'un nouveau coup aérien « FRCable », ses loops ont été retirés mais il gagne d'autres enchaînements à base de cancels bleus pour compenser.

Slayer voit ses coups spéciaux devenir plus lents et moins invincibles.

Le chien de Zappa a été réduit, il peut désormais s'endormir et ne peut plus enchaîner autant alors que les fantômes et l'épée font plus de dégâts et gagnent de nouveaux coups.

Chipp est plus rapide et bénéficie de meilleures priorités, c'est probablement le personnage le plus boosté de cet épisode.

Prévu pour la fin de l'année sur Atomiswave, ce nouvel épisode très attendu va obliger la majorité des joueurs à revoir leur façon de jouer de A à Z ; toutefois, le « syndrome Capcom » est critiqué par les néophytes car les innovations mineures (ajouts et corrections de coups entre chaque version, pas ou peu de nouveaux persos...) peuvent prêter à sourire, cette démarche va pourtant dans l'intérêt du joueur en améliorant d'autant plus un jeu qui était proche de la perfection.



ECCHI!

L'été approche, il fait beau, il fait chaud, c'est le temps des apéros sur la terrasse, des barbecues merguez chipos, des chaises longues sur la pelouse et des bonnes tranches de pastèques. L'été, c'est aussi la saison des petits hauts affriolants, des jolies filles et des jupes fraîches, volantes au gré d'un vent capricieux et souvent appréciable.

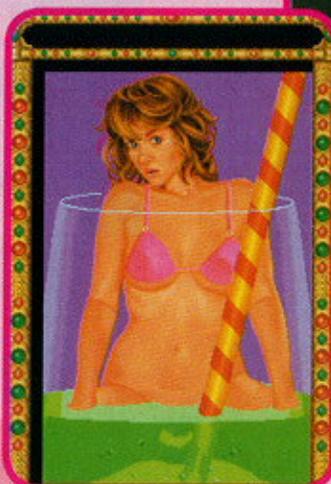
Ichigo_j'ai trop

La dernière fois, je vous avais promis un joli medley de jeux frais, pas prise de tête où l'on peut voir des nénés sans se fatiguer. Chose promise, chose dûe, voici pour vous quelques jeux qui ont fait, en leur temps le plaisir de tous les vicieux coincés dans le fond de la salle d'arcade.



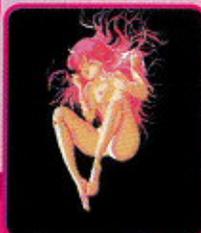
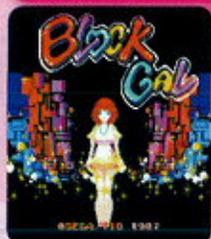
Block-Gal 1987

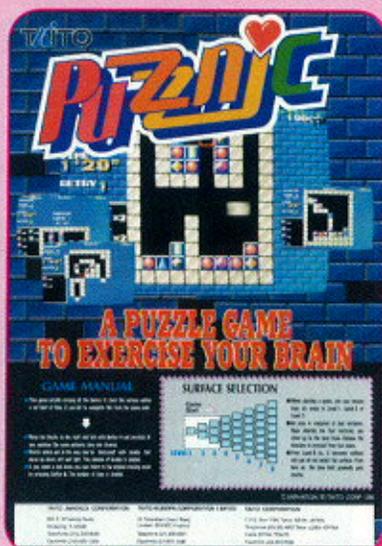
Block Gal est un jeu édité par Sega, tournant sur une carte arcade Sega (plus précisément sur System 1) mais qui n'est pas développé par Sega, comme bon nombre de personnes s'amuse à le dire. Block Gal a en effet été développé par Vic Tokai, à qui l'on doit entre autre Columns 3 sur Megadrive, Mansion of Hidden Souls sur Mega CD ou encore Golgo 13 sur Famicom. Block Gal est un casse-briques. Une raquette, des briques et une balle. La balle rebondit sur la raquette et fonce vers la brique. La brique disparaît après un ou plusieurs coups. Là où Block Gal innove dans le genre, c'est qu'à chaque fin de niveau, Kaori et son amie Safomi vous feront l'honneur de se déshabiller. Evidemment, la route pour pouvoir voir ces jolies jeunes filles dans leur plus simple appareil est longue et difficile. Le level design est complètement tordu ! Les briques sont soit entourées de briques incassables laissant un trou d'à peine la taille de la balle pour entrer, soit gentiment



planquées dans un coin inaccessible de l'écran. Les développeurs ont mis la barre assez haut, niveau difficulté. En plus de ça, tout un tas de petits éléments viendront faire exprès de vous embêter pour vous empêcher de vous rincer l'oeil : la balle accélérera, se doublera ou pire encore, la Mort, représentée comme d'habitude par un squelette avec une faux (le sourire de pervers en plus), viendra elle-même voler votre balle pour la balancer de toutes ses forces à l'autre bout de

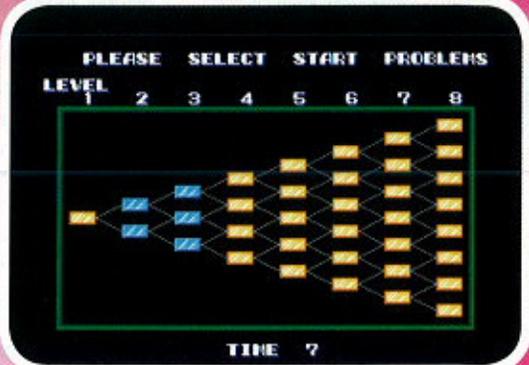
l'écran. Même si graphiquement, il ne casse pas trois pattes à un canard, et que son chara design peut laisser à désirer (du hentai bas de gamme diront les mauvaises langues), Block Gal a la particularité de faire travailler les réflexes... Et puis autre chose aussi... A noter qu'en 1992, Taito reprend le concept pour faire Playgirls, qui aura lui-même une suite intitulée Playgirls 2 qui penchera, lui, plus du côté de Space Invaders.





Puzznic-1989

Puzznic est un des rares jeux développés par une grande boîte réputée qui ose arborer son véritable nom à l'écran titre. Sorti en 1989 et tournant sur le L System de Taito (qui compte dans ses rangs l'excellent American Horseshoes, simulation de lancer de fer à cheval...), Puzznic est l'archétype du casse-tête de cul sans prétention mais diablement frustrant. Le concept se rapproche énormément d'un mix entre Tetris Attack et Adventure of LOLO : on évolue dans un espace clos, asymétrique, où sont disposées plusieurs pièces allant par paires. Deux déplacements possibles : gauche ou droite. Pour terminer le niveau il faudra faire en sorte que chaque pièce trouve son double. Écrit comme ça, ça a l'air bougrement ridicule, mais une fois que l'on se lance dedans, le jeu est super prenant. Pas seulement parce qu'à la fin on a droit au sempiternel strip-tease, non non ! Puzznic demande autre chose que de simples réflexes comme dans Block Gal, il force réellement le joueur à réfléchir afin d'arriver à la fin du level (et pas qu'un peu arrivé à un certain stade du jeu). Il faudra vraiment creuser au fin fond de sa matière grise pour arriver à terminer le niveau dans le temps imparti. Evidemment, il est possible, si l'on s'est trompé dans les déplacements, de réinitialiser son jeu, afin de repartir du bon pied. Mais le timer lui, continuera à tourner.. Ajoutons à cela que certains niveaux possèdent des passerelles mouvantes, un nombre impair de pièces (il faudra se débrouiller pour les rejoindre par trois) etc. Puzznic est certes un jeu coquin, mais il arrivera tout de même à satisfaire les fans de puzzle qui verront en lui un véritable challenge, outre le fait qu'à la fin, la fille est à poil.



Pachinko_Sexy_Reaction 1998

Le Pachinko, vous connaissez ? Non ? Ah ! Petit cours d'histoire dans ce cas : le Pachinko est un jeu extrêmement populaire au Japon ; il tire son nom de l'expression « pachi-pachi » qui est l'onomatopée nationale représentant le bruit de petits objets en fer qui s'entrechoquent (dites-le tout bas entre vos dents... « pachi-pachi », vous voyez, c'est ça !). Le Pachinko se joue dans les Pachinko Parlors. Le but du Pachinko est classique et simple : on achète un paquet de billes que l'on met dans une machine magique. Celles-ci sont catapultées, un peu comme dans un flipper, au détail près que la façade est verticale et que grâce à une molette magique le joueur gère la force de lancement. On lance ces billes et on n'a plus qu'à espérer qu'un maximum d'entre elles se logent dans les trous qui déclenchent des mécanismes, comme par exemple une roulette qui déclenche le jackpot. Avec de la chance, on obtient 3 emblèmes identiques et on gagne... des billes. Oui oui, des billes, la réglementation des jeux au Japon l'oblige, on ne peut jamais gagner d'argent dans les Pachinko Parlors. Et on échange finalement son stock de billes contre un lot.



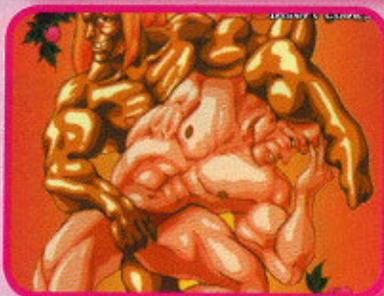
Revenons maintenant à Pachinko Sexy Reaction qui, tout bien nommé, est un jeu de Pachinko, coquin qui plus est (sinon il

n'aurait pas sa place dans cette rubrique). On incarne un homme habitué des Pachinko Parlors qui propose à de gentilles jeunes femmes à la morale douteuse d'échanger ses billes contre un essayage de tenues assez affriolantes. Ces jeunes filles, belles mais pas bêtes, imposent un seuil de billes qu'il faudra atteindre ou dépasser pour pouvoir admirer leurs belles rondeurs dans de petites tenues qui feraient rougir votre maman. Comme dans un vrai Pachinko, on règle soi-même la puissance de lancer et on prie pour que les billes aillent dans tous les bons petits trous avant de retomber. Lorsque l'on amasse trop de points rapidement, la donzelle se met en travers de l'écran pour gêner le joueur, mais avec un peu de pratique (et surtout beaucoup de chance) on arrive souvent à faire péter la banque de billes et en amasser assez pour arriver à nos fins. Autre petit détail, et pas des moindres, le joueur a droit à de véritables cut-scenes animées et pas à des arts fixes comme dans la majorité des jeux de ce genre. Pachinko Sexy Reaction (qui a aussi une suite tout simplement baptisée PSR 2) est un jeu à essayer, pour découvrir les joies du « pachi-pachi » ou tout simplement pour voir une fille avec de gros nénés enfilez la combinaison de Dizzy, personnage ô combien « charismatique » de Guilty Gear.



Gals Panic S-Extra Edition 1997

L'aventure Gals Panic a débuté en 1990 dans les laboratoires de Kaneko. Son principe est tout bête : sur l'écran, la silhouette d'une jeune femme dessinée dans une position tout à fait normale. Le but est de faire apparaître l'image de la coquine grâce à un curseur, en entourant une zone ombrée et en atteignant un pourcentage de zones "colorées". Pour rendre la tâche un peu plus difficile, l'écran est parsemé ici et là d'ennemis qui feront tout leur possible pour vous empêcher de voir la jolie jeune fille toute nue... Parce que oui, si au début la jeune fille est habillée, au fil des niveaux, par la magie de l'esprit pervers que tout homme a enfoui au fond de lui, la dame se retrouve peu à peu sans vêtements sur le dos. Une fois que l'on a réussi à la voir dans son habit d'Eve, on a droit à une jolie photo numérique d'une jeune actrice de film pour adultes. Sympathique, non ? La série des Gals Panic s'est assagie à partir du troisième épisode qui proposait de découvrir des jeunes filles vêtues mais dans des positions des plus cocasses. C'est en 1997 que Gals Panic revient à ses premières amours : les femmes entièrement nues, dans une édition spéciale baptisée S Extra Edition, apportant bien évidemment la fameuse recette d'excitation que procure un Gals Panic. Quelques nouveautés sont tout de même à souligner. Désormais, toutes les filles sont dessinées par de célèbres chara designers venus de l'animation japonaise pour adultes (U-Jin entre autre). Le joueur peut collecter et utiliser plusieurs options, pour se défendre des attaques ennemies ou pour déplacer le curseur plus rapidement (afin de mettre à jour une surface plus grande plus rapidement). Les ennemis envoient des projectiles et ne se contentent plus seulement de venir toucher la ligne du curseur. Comme dans un shoot'em up, il faudra slalomer entre ceux-ci et tracer les plus grandes surfaces possibles. Plus cette dernière sera grande, plus on détruira les ennemis. A noter aussi qu'une version Saturn est sortie en 1996, en pleine tendance "trop" habillée de Kaneko (Gals Panic 3 et 4), un comble pour la reine des perverses.



Cette liste n'est pas exhaustive et il existe encore une multitude de titres en arcade comme sur consoles. J'aurais pu parler de la série Pocket Gal de Data East, célèbres « strip billards », les divers Shangai coquins (je reviendrai dessus un de ces 4 matins) ou encore de Pairs Love d'Athena. Mais si vous avez le temps de vous essayer à ces quelques jeux, entre deux balades estivales, vous aurez de quoi faire tout l'été. Sur ce, je retourne à ma menthe à l'eau.



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

GameFAN

CADEAU 

CADEAU limité aux 30 premiers 

A QUOI JOUERONS-NOUS DEMAIN ??

1 AN - 6 NUMEROS

35 EUROS

REPORTAGES :
 Au coeur de l'E3
 TOUGEKI, le défi japonais
 HARDCORE GAMER ATTITUDE

casting exclusif :
 DEVENEZ LA PROCHAINE
 GAME FAN BABE

ARCADÉ :
 KOF XI,
 Chou DBZ,
 KEN ...

AU SCANNER :
 KILLER 7
 NARUTO DS
 CODED ARMS PSP
 MIDNIGHT CLUB 3 PSP
 GOD OF WAR
 NINTENDOGS DS
 GOEMON DS
 TRIZEL
 NAMCO X CAPCOM ...

RPG :
 DRAG-ON DRAGON 2
 ROMANCING SAGA Minstrel Song
 TENGA! MAKYŌ III

2005
 juillet - août
 n° 10

L 46679 - 10 - F - 5,50 € - R10

Abonnement !
Offert ! Le numéro 1 de Game Museum !
Bonus ! Un manga King of Fighter 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

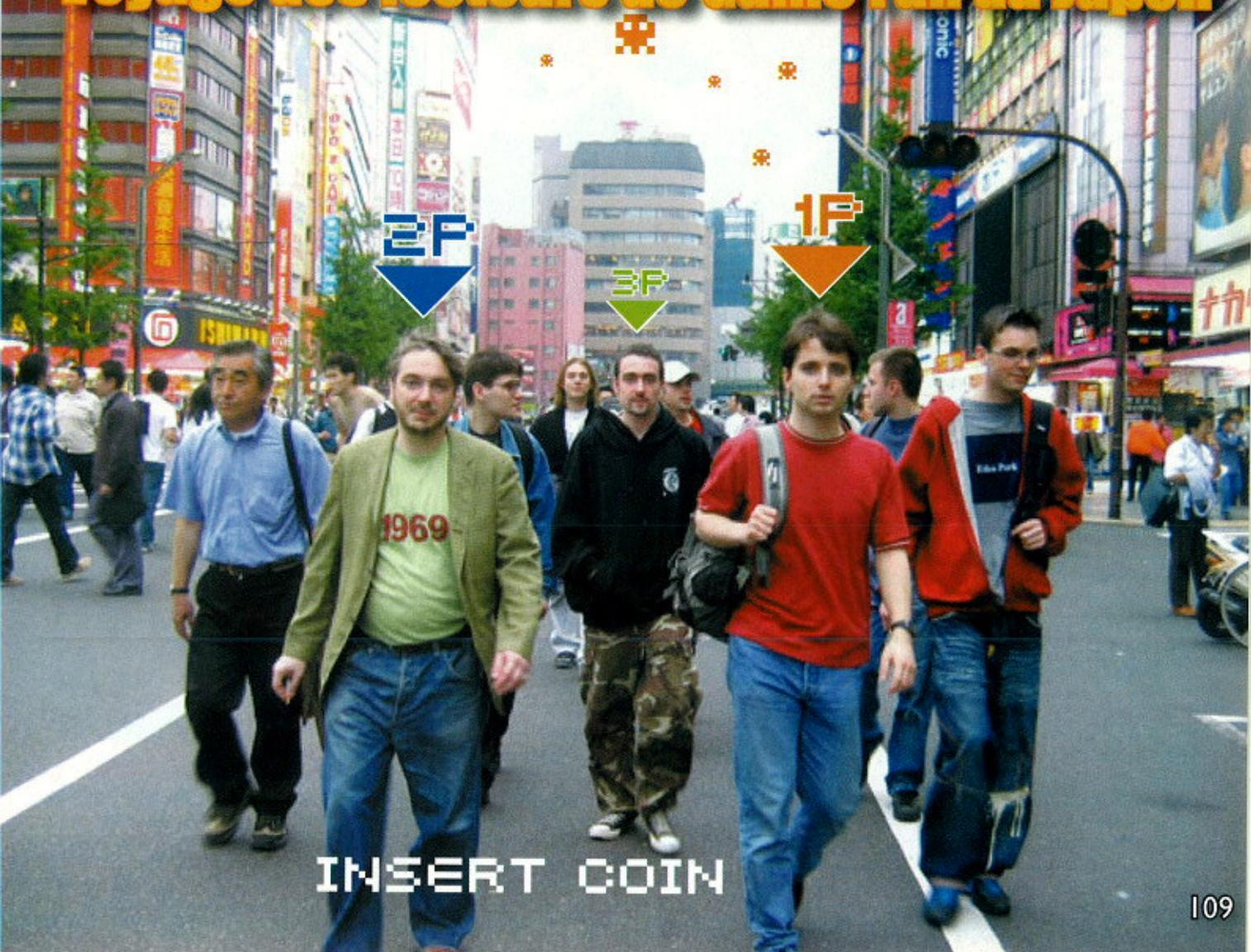
Dans les numéros 7 et 8 de GameFan, nombreuses sont les personnes à avoir remarqué les quelques réclames annonçant un prestigieux voyage à Tokyo organisé en collaboration avec Autrement Le Japon... Vous êtes 18 lecteurs à avoir répondu présent pour ce séjour qui s'est déroulé du 30 avril au 8 mai 2005... Autrement le Japon, spécialiste du voyage à thème, et Florent Gorges, traducteur/interprète membre de l'équipe GameFan ont préparé un programme pour le moins ciblé : visites de boutiques rétro et des supermarchés du jeu, soirées entières dans les plus prestigieuses salles d'arcade de la capitale, journée au Tougeki et balades dans de vieux quartiers traditionnels. Une semaine résolument tournée vers le jeu et la détente... Pour tous ceux qui n'ont pas eu le bonheur de faire partie de cette joyeuse équipe, voici quelques impressions à chaud de ce qui restera un grand voyage...



Florent Gorges

A LA CONQUETE DE L'«ELECTRIC DREAM»

Voyage des lecteurs de Game Fan au Japon



INSERT COIN



IMPRESSIONS GÉNÉRALES PAR FLORENT GORGES, L'ACCOMPAGNATEUR DE GAMEFAN

Résumer en quelques lignes cette semaine extrêmement chargée est une tâche bien difficile. J'aimerais tellement vous décrire notre visite au Musée Ghibli, nos inoubliables journées à arpenter les petites ruelles d'Akihabara à la recherche de nouveautés, de vieilles consoles, de jeux rares et convoités... Comme j'aimerais vous conter également nos soirées très animées à l'hôtel lorsque nous organisons des tournois sur Neo Geo ainsi que les inoubliables parties en réseau avec nos PSP ! Mais je n'aurais alors plus la place nécessaire pour vous parler de la fantastique journée passée au Tougeki, le grand championnat du jeu de baston arcade, nos balades dans les vieilles rues d'Asakusa, de Mitaka, et nos épiques visites dans les temples de Kamakura... Et puis comment oublier le fameux dernier soir où nous cherchions par tous les moyens à faire rentrer dans nos valises les Virtual Boy, PC Engine DUO RX, sticks arcade ainsi que les centaines de jeux consoles, les milliers de goodies... N'ayant décidément pas la place, il ne me reste qu'une seule alternative : vous convaincre de participer à notre prochain voyage, en septembre. En plus du programme « habituel », nous vous guiderons jusqu'au Tokyo Game Show ! Pour vous inscrire, venez directement télécharger le dossier d'inscription sur le site d'Autrement Le Japon (www.autrementlejapon.com) et venez en parler avec nous sur le forum de GameFan (<http://www.gamefan-mag.com/forum>) !



Voilà ce qu'a ramené un participant dans ses bagages...

LE PAYS DE SHENMUE PAR PANDA

Et voilà, j'ai enfin foulé de mes pieds la terre promise, véritable Mecque du jeu vidéo : le Japon, ce pays si civilisé, si organisé, si « fourmillesque » selon Amélie Nothomb, où l'on se sent presque mal à l'aise tant tout semble bien rangé. Ce qui frappe d'entrée lorsqu'on s'y rend pour la première fois, les

toilettes à jets d'eau mises à part, c'est sa société de consommation. Dans les quartiers animés comme Shibuya ou Akihabara, l'optimisation de l'espace est impressionnante : aucun pan de mur n'est laissé libre, on trouve des entrées de magasins, des distributeurs en tout genre, des vitrines ou des restaurants à foison. A l'inverse, on passe rapidement d'un extrême à l'autre en à peine quelques dizaines de minutes de train. Le calme et la quiétude de Mitaka et Kamakura vous feront inévitablement penser aux ruelles typiques de Shenmue où l'on aimerait tant se perdre.

Bref, un pays où il fait bon vivre... Pour une semaine de vacances. Une semaine, juste le temps nécessaire pour faire l'inventaire de ce qu'il faudra revenir voir la prochaine fois. Et ça tombe bien, parce que je reviendrai ! Merci encore à tout le groupe pour sa sympathie et sa bonne humeur, et félicitations encore à notre guide spirituel (Flo) pour avoir organisé et supporté toutes nos bêtises ! Je prends maintenant congé de vous, comme on le dit si bien sur la Japan Airlines...

LE TOUGEKI PAR ALEXINTHEDARK

L'organisation de notre voyage s'est principalement articulée autour de la troisième édition du Tougeki. Ce tournoi international a rassemblé pendant deux jours les meilleurs joueurs de la planète, sur lesquels les Japonais ont à nouveau démontré leur suprématie, Tekken 5 mis à part. Une fois sur place, quelques minutes ont suffi pour saisir l'ampleur

de cet événement. Dès notre arrivée dans le hall du *Differ Ariake*, une cérémonie d'ouverture laisse pressentir une ambiance des plus chaudes. Le tournoi se déroule dans une salle de catch agrémentée pour l'occasion d'une vingtaine de bornes. Les finales se dérouleront sur les machines placées sur le « ring ». En plus de cet environnement adapté, la disposition efficace d'écrans géants et un niveau sonore habilement maîtrisé achèvent de nous convaincre quant à la qualité de l'organisation. Et pourtant, nous n'avions encore rien vu...



Un participant en plein combat au Tougeki.

Lors des phases éliminatoires, les combats projetés sur les écrans sont commentés par un speaker des plus déchaînés ! L'ambiance qui règne au Tougeki est survoltée, avec un public impliqué qui n'a pas hésité à



imiter la voix de Yun lors de certains combos de SF3.3. Les combats s'enchaînent.

Malgré tout, c'est pendant les finales que l'on constate clairement le fossé culturel qui nous sépare des Japonais, avec notamment une présentation et une mise en scène précise et sérieuse. L'entrée des finalistes se fait après une présentation de leur profil et sous une grosse musique accompagnée de fumigènes. L'occasion pour certains participants de s'offrir en spectacle avant de nous fournir des combats de haut niveau.



Du grand spectacle pour un grand tournoi.

s'asseoir devenait une priorité absolue qui n'a pas pu être assouvie. Autant dire que la frustration était là ! Deuxième constat : la poubelle tokyoïte est un animal en voie d'extinction. Quasi inexistante dans les rues, la poubelle devient la poche de pantalon ou même le sac à dos. Comme quoi le petit dicton «prendre son mal en patience» n'a pas été composé pour rien. Heureusement j'ai pu réaliser deux choses particulièrement exceptionnelles durant cette semaine : observer *in situ* des centaines

de personnes traverser un même passage piéton (je voulais absolument voir ça de mes propres yeux !) et chose totalement imprévue, faire la queue avec d'autres Japonais devant un magasin de jeux vidéo (Sofmap) à Akihabara pour avoir une Nintendo DS en promo à 9.999 yens (soit 74 euros). Seules 5 consoles étaient dispos pour cette offre et je suis la seule du groupe à avoir pu m'en procurer une. C'était un coup de chance inouï !

TOKYO L'ENVOÛTANTE PAR EMELINE RIFFENACH

Ville tentaculaire ? Moderne ? High-tech ? Mecque du jeu ? Lumineuse ? Déjantée ? Surpeuplée ? Autant d'adjectifs qui me viennent à l'esprit pour évoquer l'envoûtante Tokyo. Aux premiers abords, Tokyo a de quoi rebuter les plus écolos d'entre nous. En effet, l'appel à la consommation est omniprésent et il semble difficile de trouver une ville plus urbanisée ! Et pourtant, j'ai rarement vu des rues aussi propres. Ni déchets par terre, ni tags dans les métros ; il est même

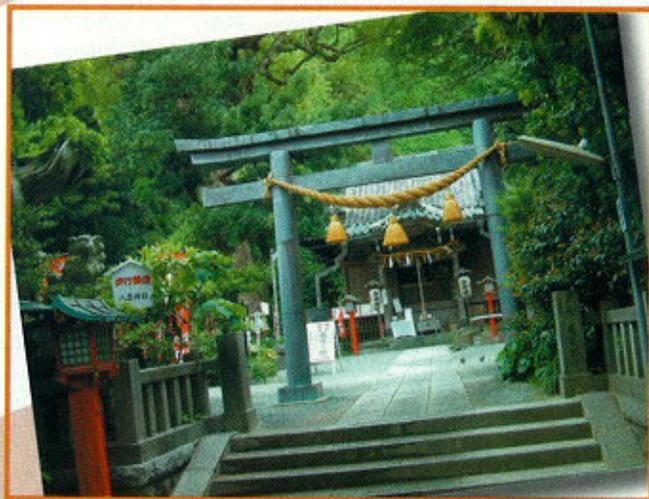
formellement interdit de fumer dans la rue ! Douce France, prends-en de la graine... Le respect des règles du savoir-vivre semble être important dans cette culture. Chose surprenante encore, chaque



Faire la queue avec des Japonais à Akiba, ça n'arrive qu'une fois dans sa vie...

quartier de Tokyo donne l'impression d'être une ville dans la ville. Le « coin » qui m'a le plus marqué fut sans doute Yokohama. Son magnifique parc et son Chinatown étaient simplement éblouissants.

Une fois passée l'épreuve du gigantisme et de l'émerveillement, je parviens enfin à réfléchir et à observer des différences flagrantes de modes de vie dans cette ville comptant plus de 30 millions d'habitants, si on y inclut son agglomération. Premier constat vraiment horripilant : il n'y a quasiment pas de bancs publics. Je dois dire qu'après des kilomètres de marche,



Kamakura et ses temples anciens...

La découverte culturelle et l'immersion dans un monde qui m'était jusque là plutôt étranger, ont été pour moi une expérience unique. Une semaine inoubliable.

TOKYO, CAPITALE DU SAVOIR-VIVRE PAR DORIANE SEGAUX

Comment rendre en quelques lignes les impressions d'une semaine aussi chargée en émotions plus diverses les unes que les autres ? J'étais partie avec l'intention de découvrir et d'appréhender une nouvelle culture, riche en êtres humains imprégnés de concepts, us, coutumes et comportements différents de ceux que j'avais pu observer lors de mes séjours en Europe et aux Etats-Unis. Je n'ai pas été déçue, et j'ai été immergée dans un océan de gentillesse, serviabilité, rigueur

et discipline qui font souvent défaut aux pays occidentaux et dont nombre d'entre nous devraient prendre exemple.

La ville entière est imprégnée d'Histoire et d'histoires en tout genre, et les lieux culturels et religieux sont une véritable bouffée d'air pur.

La tolérance semble être de règle en ce qui concerne le style vestimentaire des gens, et la nourriture y est originale. L'ambiance au sein du groupe était idéale. Chacun a pu bénéficier de l'originalité des autres membres du groupe, et notre « guide spirituel », comme on aimait à qualifier notre guide interprète, s'est avéré très qualifié.

En conclusion, je dirais que ce séjour restera l'un des meilleurs moments de ma courte vie présente, et qu'il a vraiment été trop court ! A quand un séjour rallongé avec les mêmes personnes ?!

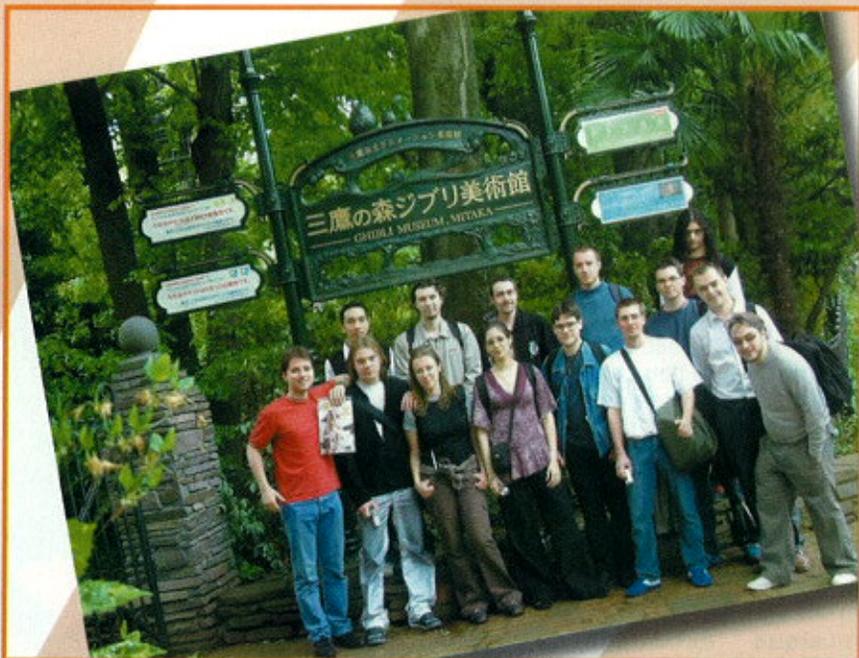
" JE SUIS UN OTAKU CONQUIS " PAR JAMIC

Ah lala, Florent nous avait pourtant prévenus : « Nakano, c'est le paradis des otaku. » Mais je ne me suis pas assez méfié puisque je suis reparti du Japon avec une valise pesant vingt kilos de plus qu'au départ... La principale raison ? Les goodies ! Et tout particulièrement les figurines. Mais franchement, comment résister quand on voit ces dizaines de vitrines emplies de tous les personnages qu'on adore ? La réponse est simple : on ne peut pas. Entre les gachapon, les maquettes, les figurines en résine et le reste, on finit forcément par craquer à moment ou à un autre. D'autant que tout cela est d'une qualité inimaginable pour nous autres pauvres Français habitués à ce qu'on voit chez nous. Car même le

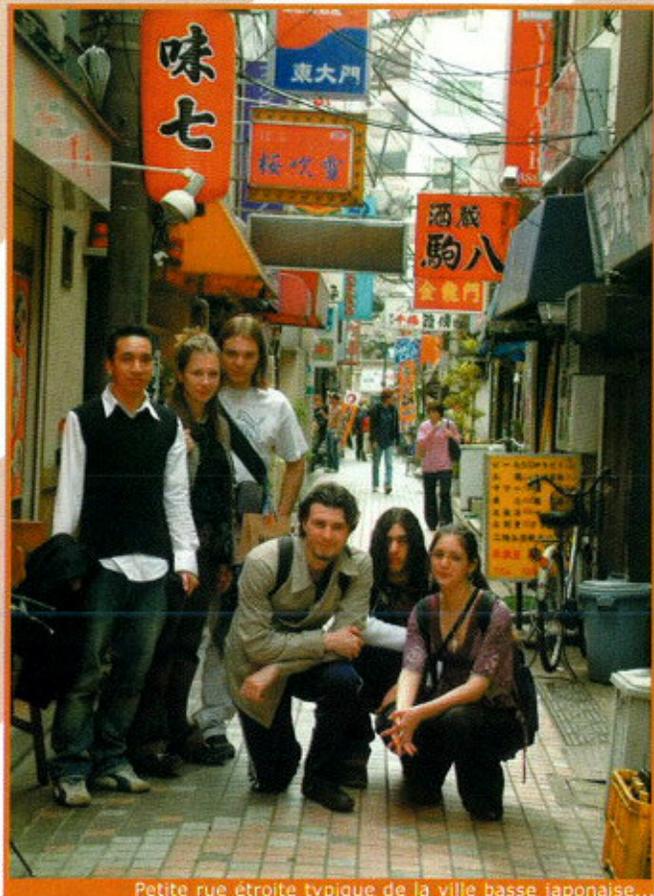


Quand Jamic vous dit qu'il aime les figurines, ce n'est pas une blague...

plus minable des gachapon présente un niveau de détail largement supérieur à la poupée Barbie de votre petite soeur, et ce malgré une taille minuscule et un prix très largement inférieur. Oui, mes amis : quand on est là-bas, on se croirait au Paradis. Mais la redescente sur Terre est brutale quand on doit passer à la caisse. En effet, les Anges ne parlent pas l'anglais... On se rappelle pourtant toutes ces inscriptions en

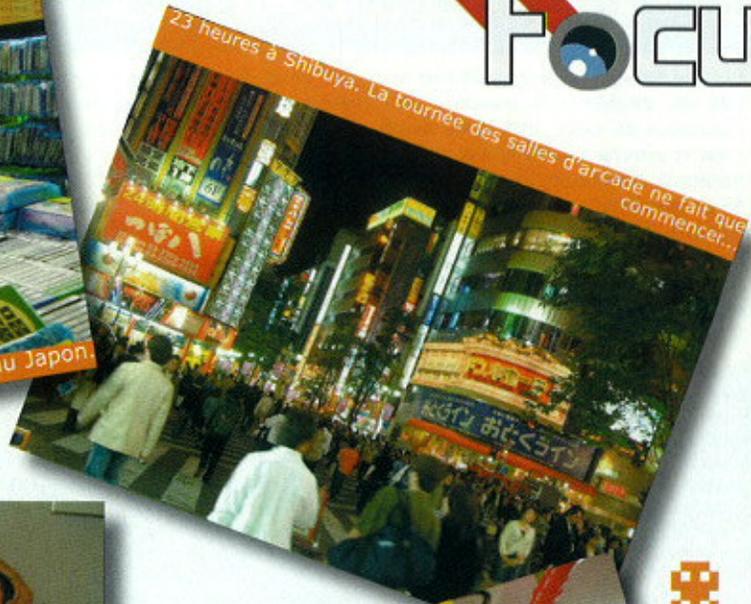


anglais partout depuis notre descente de l'avion. Du coup, on tente un « Good morning, I'd like to... » mais le regard éloquent du vendeur en dit long... Heureusement, ce même Japonais moyen est sympa. Ce qui signifie que non seulement il ne se moquera pas de vous quand vous tenterez de lui expliquer avec force gestes quelles figurines vous voulez et en combien d'exemplaires et il ne tentera pas non plus de vous escroquer sur la monnaie... Vous voici donc sur le chemin du retour, heureux de vos achats du jour mais toutefois déjà pris de remords. En effet, à Tokyo, il y a tellement de boutiques pour combler n'importe quel otaku que vous savez intérieurement que le lendemain, vous auriez pu trouver les mêmes produits pour quelques yens de moins... Mais c'est aussi ça le plaisir de la découverte, non ?



Petite rue étroite typique de la ville basse japonaise...

JAPAN FOCUS



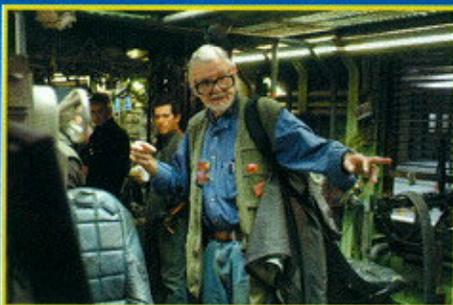
FREETALK

Si vous suivez GameFan depuis le début, vous savez que la page Free-talk est dédiée à la boutade de dernière minute. Tous les mois, le rédacteur en chef sous acide décide d'un thème, et bien évidemment c'est toujours à la dernière minute, quand il fait nuit et que les gens normaux dorment, que les chers rédacteurs de GameFan s'essayent à cet exercice assez particulier. Ce mois-ci, c'est freestyle culturel de rigueur. J'ai donc moi-même décidé de vous parler cinéma. Mais pas de n'importe quel cinéma, celui de genre.

Land of the Dead, George A. Romero. Il n'en faut pas plus après cette avant-première privilégiée pour me faire parler, voire pour faire œuvre humanitaire pour ceux qui ne connaîtraient pas LE maître.

George Andrew Romero fonde en 1960, avec quelques amis une petite société spécialisée dans le domaine du film publicitaire : The Filmakers. Il travaille pour des entreprises et des télévisions locales. Sevré aux E.C. Comics (Tales from the Crypt), aux films d'épouvante de Boris Karioff (Curse of the Crimson Altar) et plus particulièrement marqué par The Thing From Another World d'Howard Hawks, il écrit une nouvelle en 1967 qu'il appellera The night of the Living-Dead. Cette simple nouvelle devient rapidement un scénario, puis une fois produit et sorti, un des films les plus importants du cinéma fantastique. En 1978, associé au célèbre Dario Argento, George A. Romero donne une première suite à La Nuit des Morts Vivants, *Zombie (Dawn of the dead en version originale)*, film qui allie horreur et satire de la société de consommation. En 1985, il signe *Day of the Dead*. On pourrait même dire, dans une moindre mesure, que George A. Romero est le père du jeu *Resident Evil*, Shinji Mikami ayant lui-même avoué à plusieurs reprises s'être inspiré des œuvres de Romero pour créer sa grande saga. Romero signera d'ailleurs la réalisation du spot publicitaire de Bio Hazard 2 en 1999.

Il aura fallu convaincre le père Romero pour qu'il daigne traîner ses guêtres sur un plateau afin de tourner la suite de sa plus grande œuvre. Pas moins de 20 ans se sont écoulés depuis la sortie de *Day of the Dead*. Alors oui, en 1990 il y a eu le remake de *La Nuit des Morts-Vivants* de Tom Savini et en 2004 on a eu droit au remake de *Zombie*, intitulé *L'Armée des Morts*. Mais force est d'admettre que même si Romero avait saupoudré le tout, ça sentait un peu le cassoulet froid. Alors oui, il a aussi déposé le film de *Vampire* avec Martin et fait une excellente comédie macabre avec *Creepshow*, mais là où on l'aime le Romero, c'est derrière sa caméra, à filmer des morts-vivants ! 20 ans, l'attente fut longue, intense, mais autant casser le suspense dès le départ, ça valait le coup !



Le Synopsis qui tue !

Le film prend place dans un avenir pas si lointain que ça. Le temps a passé depuis *Le Jour Des Morts Vivants* et les zombies se baladent maintenant sur toute la surface de la Terre. Toute ? Non ! Une petite citadelle, baptisée ironiquement « Union Ville », constitue la dernière poche humaine. Union Ville est un îlot, à la manière de Manhattan, hyper sécurisé et construit de toutes pièces par un riche homme d'affaires du nom de Charlie Kauffman (Denis Hopper). Au centre de cette ville, qui ressemble plus à un camp de SDF qu'au dernier rempart humain, se dresse une énorme tour de verre dans laquelle se retrouvent évidemment les plus fortunés. Afin de combler les besoins d'Union Ville, un commando d'ex-militaires pénètre régulièrement dans la zone noire pour ramener des denrées dans la « forteresse ». Seulement le problème, et c'est à ce moment-là que le film débute, c'est qu'à force de regarder les humains faire des allers-retours, les zombies acquièrent une certaine forme d'intelligence, et tentent d'imiter leurs faits et gestes. Ils voient les humains manier des armes, s'emparer de provisions et repartir pour la ville. Pour eux, Union Ville devient le paradis à envahir, le plus grand drugstore gratuit de tous les temps. Croyez-moi sur parole, un zombie, quand ça a faim, c'est capable du pire. C'est donc conduits par Big Daddy, le zombie le plus évolué de tous, que les morts-vivants tentent de s'emparer de la ville fortifiée. S'engage

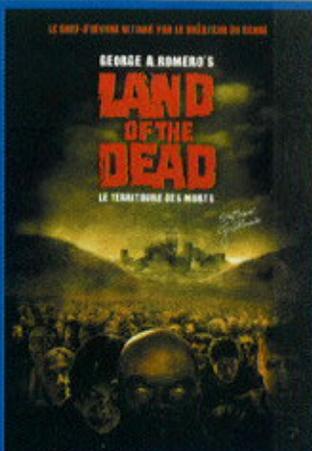


alors une lutte acharnée pour la survie de l'humanité.

Les films de George A. Romero ont toujours pu se regarder en deux temps. La première vision, la partie brute, est le film de zombie de base, violent, sanglant où le terme « survival horror » prend toute son ampleur. Les zombies

Land of the Dead.
Réalisé par George A. Romero.
Durée: 1h33.
Avec Simon Baker, Asia Argento, Denis Hopper.
Sortie française le 10 Août.

GameHan tient à remercier Philippe Lux et Michel Burstein.



se déplacent par centaines, mais font désormais preuve d'intelligence, ils se déplacent telle une armée assoiffée de conquête. Les scènes de cannibalisme rappellent fortement les films gore des années 70 et le tout se fait dans la plus pure tradition Romero : c'est cru, mais sans atteindre l'insoutenable ni le gratuit d'un *Cannibal Holocaust*. Les scènes prennent le spectateur par surprise, les zombies attaquent vraiment au moment où l'on ne s'y attend pas. Dans la première partie du film, les humains sont les chasseurs, alors qu'à partir du tournant du film, lorsque Big Daddy prend les rênes, ils deviennent le gibier. Les plus sceptiques pourront se dire que l'idée de donner la pensée et l'intelligence aux zombies est faisandée. A cela les spécialistes répondront que dès le deuxième épisode, les zombies, guidés par on ne sait quelle conscience, retournaient sur les lieux qu'ils fréquentaient de leur vivant. Et surtout que dans *Le jour des Morts-Vivants*, le Dr. Logan tentait tant bien que mal de contrôler Bob, le zombie flic qui commençait à développer une certaine forme d'intelligence. La formation de cette « armée » des morts n'est finalement que la continuité de ce qu'a voulu faire Romero, une saga anthropologique.

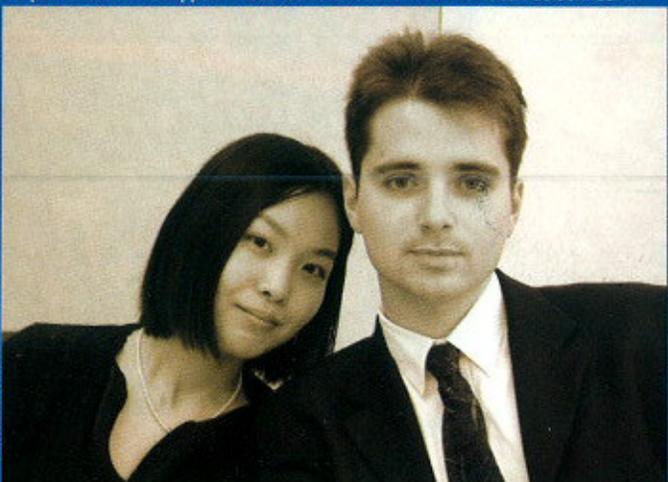
Le deuxième côté du film est une critique acerbe de la société de consommation. Le simple fait de diviser la population de Union Ville en deux classes le montre. Les pauvres, qui restent dans le « downtown », et les nantis qui restent cloîtrés dans leur paradis artificiel loin du monde réel. Un passage du film montre les héros visitant un « amusement center » assez particulier : combats de zombies (avec paris à l'appui), tir à la carabine (avec les zombies pour cible), ou encore le très amusant « prenez une photo avec un zombie ». Mais la plus grosse critique reste celle interprétée par l'immense Denis Hopper en grand maître des lieux, tel un George W. sur son trône qui décide de tout dans son Etat. Une critique un peu trop téléphonée, peut-être même moins personnelle que dans les anciens épisodes, moins subtile, beaucoup plus conductrice, qui ne laisse pas au spectateur la possibilité d'interpréter les images à sa guise, comme c'était le cas dans *Dawn of the Dead*.

Malgré les quelques petits points noirs que les fans ne rateront pas, le film est une franche réussite, un grand moment de spectacle et de cinéma dans une atmosphère post-apocalyptique. Un film un peu moins intimiste que les précédents, sans doute dû à un budget plus conséquent et certainement une pression des majors pour faire un film « grand public » (un peu comme pour *L'Armée Des Morts* ou *28 Jours Plus Tard*). Un film que les fans de cinéma fantastique se doivent d'aller voir coûte que coûte.



Vive les mariés !

Quand ils n'ont pas une manette entre les mains, les rédacteurs de GameFan tombent amoureux... Florent Gorges et Mizuki se sont unis pour la vie le 2 juillet dernier... Ah, ce Flo, quel veinard, épouser une Japonaise, c'est bien pratique quand on est bloqué dans un RPG nippon ! Nous leur souhaitons tous nos vœux de bonheur !





Shop : 86 rue de Charonne , 75011 Paris
Tel / VPC direct : 01 43 67 66 01 - 01 43 67 08 02
www.japan-type.com



News Import, Retro, Oldies, Hardware, Raretés et Accessoires



Rapide
Sécurisant
Confortable
Attractif

Le tout nouveau site de J-type est..
OPEN !
www.japan-type.com

QTY-3

L'AVENIR EST DANS LE RETRO

RETRO GAME

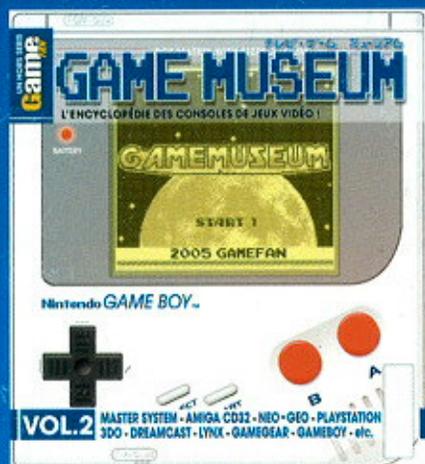
TWINKLE STAR SPRITES
CHARACTERS ORIGINS SHINOBI
RETRO BABE
SNATCHER

TWIN WORLD AMIGA
RAIZING ANTHOLOGIE

OPERATION WOLF

SAGA GOLDEN AXE

FINAL FANTASY XI



+

GAME
MUSEUM
INSIDE!!

EN KIOSQUE ETE 2005