

UX
DEO

UN MAGAZINE INDEPENDANT ET LEGEREMENT DIFFERENT

GAME FAN

BI-MENSUEL

On ne naît pas passionné, on le devient.

E3 : LE GRAND FRISSON QUEL VISAGE POUR LE JEU VIDEO ?

Toute l'actu
du moment
Des dossiers
Des réflexions
Des avis
pour vous faire
VOTRE opinion



SILENT HILL
Ca sent le soufre en ce moment...

Bel : 6,5 € - CH : 10 ES - CAN : 8,25 \$

L 18679 - 13 - F: 5,90 € - RD



Xbox 360
PS3
↓
FAKED?

e

kicked?

Wii?

13

Morgan

KONAMI

2



VOUS PENSIEZ TOUT CONNAÎTRE SUR SNAKE ...



Plus d'action, plus de tension, plus de complexité... Metal Gear Acid 2 arrive avec encore plus de possibilités sur votre PSP. Prouvez vos compétences dans ce jeu de cartes et de stratégie qui vous proposera de guider Snake dans des missions délicates. Il faudra user des cartes et des points pour agir et se déplacer. MGA2 propose encore plus de cartes possibles par rapport au premier volet et celles-ci pourront être mises à jour pour augmenter leur puissance. Vous ferez évoluer Snake comme vous ne l'avez jamais fait auparavant, dans un jeu 3D totalement novateur.

METAL GEAR ACID 2

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES | WWW.METALGEARSOLID.COM

©2004 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. "METAL GEAR ACID" IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. "PS", "PLAYSTATION", "PSP" AND "UMD" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. UMD | PlayStation Portable



Edito

Cher lecteurs,

Cette cover exclusive de GameFan a de quoi surprendre en ces temps de joyeuses glorieuses où, au moment où vous lirez nos quelques pages, la grand-messe de l'E3 aura achevé sa mascarade annuelle. Mascarade... Le terme est fort, certes. Mais ce carnaval de l'illusion assumée est pourtant récurrent chaque année : acteurs et actants cherchent à se frayer le meilleur chemin auprès de cette belle demoiselle naïve et candide que semble être le consommateur. Derrière les masques des prochains développements Xbox360, la PS3, la «Révo» qui vient de trouver son petit prénom marketing, se cache la misère d'une certaine réalité sur laquelle nous reviendrons dans notre prochain numéro par NOTRE analyse complète de l'E3, ou «comment décrypter et interpréter cette débauche d'annonces et de démonstrations de force». De force oui, mais d'idées ? Aujourd'hui, les regards se tournent effectivement vers Nintendo qui semble être l'annonciateur d'une nouvelle façon de jouer, mais il nous tarde de voir où sont ces beaux concepts réellement novateurs et porteurs de transcendance ludique auxquels nous aspirons tous. (Rez, où es-tu ?) N'oublions pas qu'actuellement, de nombreux développeurs de génie ne sont pas à même de donner vie à leurs projets pas assez «banquables», terme *in du moment* et qu'une certaine grogne bourdonnante renvoie vers un *out sans vergogne*. La «home cinéma attitude» qui fait les bonnes affaires du tout-Hollywood super-productif en surenchères d'effets et autres cache-misères, va-t-elle bientôt se

transformer en «home console attitude» ? Il nous est permis de se poser la question, tant notre salon semble être la cible évidente d'un plein-les-yeux, pas plein-la-tête, ne laissant finalement les originalités et autres libertinages s'exprimer que sur les portables, la DS en tête. Mais séchons là nos larmes cabotines, car Game Fan repasse en mensuel à partir de ce numéro. Ha, je savais que ça allait vous faire rire ! Et comme une bonne blagouette ne vient jamais seule, une refonte totale de votre magazine alternatif (donc vrai) du moment a été effectuée. Pour plus de clarté mais aussi pour pouvoir mettre l'accent sur bon nombre de rubriques originales plutôt que des tests profonds enchaînés et souvent plus très frais. Nous n'en garderons que de savoureux avis à vous faire partager, volontairement déposés en fin de magazine pour affirmer que l'important pour nous n'est pas de tester cliniquement à tour de bras – vous avez le net pour ça – mais de vous parler de ce vaste monde ludique qui nous entoure et vous faire partager notre point de vue. Game Fan et sa langue (de bois ?) indépendante reste le Pappy Boyington du moment. Le retour de nos chères têtes brûlées après vingt ans d'absence ? A voir entre les lignes...

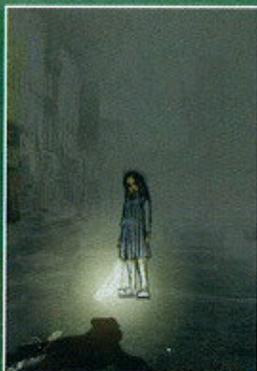
Et comme m'a dit un jour un mec très enjoué qui transpirait le rêve synthétique plein les yeux : «Bon voyage».

H.Falcon,
rédacteur en
chef



MAKING OF COVER

La sortie du film de *Silent Hill*, esthétiquement fidèle au jeu, a été le prétexte idéal pour se replonger dans cet univers si sombre et mystérieux, si particulier et si attirant. Si bien qu'il est difficile de résister à l'attrait de faire une couverture sur les thèmes de la peur et de l'angoisse, nous donnant l'occasion d'exprimer notre inquiétude, ou disons, un certain malaise dans le monde vidéoludique. Voici les exemples de concepts parmi lesquels nous avons dû choisir cette couv'... Celle du miroir aux deux visages nous est apparue comme particulièrement symbolique.



GAME FAN

Une publication **Japan Culture Press**
Sarl de Presse
Siège : 7 rue Mathis, 75019 Paris

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

Responsable marketing/pub :

Angélique Grimberg (06.60.73.25.27)
angelique.grimberg@gamefan-mag.com

Rédacteur en chef :

Stéphan «H.Falcon» Cahn

Chef de rubrique Fighting :

Guillaume «Asenka» Dorison

Rédacteurs - pigistes :

Greg Da Silva (Ichigo), Marc Petronille (CokteZ), J.B Jarraud (Jibé Ze...), François Bliss de la Boissière (Aliasaka), Yannick Fleurit (Yan Fanel), Philippe Colin (Cormano), Sébastien Peretti (Raton Laveur), Frédérick Benkel (Fred.B), Régis Monterrin (Manga), Yacine Tahari (Yacine), Guillaume Dorison (Asenka), Florent Gorges et Stéphan Cahn (H.Falcon).

Guests : Jay, Alf Recio, SRG, Yamcha, Fred, Frionel, Mutronix

Correction et conseiller rédactionnel :
Sébastien Peretti

Cover exclusive by Morgil

Design : Stéphan «H.Falcon» Cahn
(Coconut Agency)

Maquette :

Stéphan «dort jamais» Cahn (Coconut Agency)
Jean Louis Disez

Game fan Babe :

Cynthia - cinkawai@yahoo.fr

Photographie Game Fan Babe :

Marc Martinon / CLOZUP

Fabrication :

Imprimé en France

Distribution : MLP

ISSN : en cours

Commission paritaire : En cours

Special Thanks to :

A toutes les personnes qui ont contribué à l'existence de ce numéro et tout particulièrement :

- Raton-Laveur, CokteZ, Ichigo, Fred, Asenka, Jibé pour leur investissement personnel.
- Aux développeurs d'AYAL
- Louise, Nadia, Delmiro, Schenn, Cynthia, Angélique, Olivier
- Jay pour son soutien.
- A tous nos forumers et à tous les lecteurs passionnés qui nous soutiennent !

Articles libres, versions longues, who's who, abonnements, Game Fan Babe, forum, points de vente pour encore + de Game Fan : Retrouvez nous sur net !

WWW.GAMEFAN-MAG.COM

WWW.GAMEFAN-MAG.COM

Tout nouveau site opening soon !

006 GAME FAN WORLD NEWS

012 JOURNAL D'ALIASAKA

014 NEXT GEN CHRONICLES

016 GAME TOPICS !

Viva Pinata

DS Lite crash test

Metroid DS

Rencontre Amano - Ancel

Les chevaliers des arts...

Tetris

Monster cable

Psychonauts

034 SHMUP AREA

038 FIGHT CORNER

052 JEU & CINEMA

059 GAME FAN BABE

062 GIRLZ CORNER

068 PAUL & MICK

072 SOCIOLUDISME

076 CONFIG SYS

078 MAKING OF

084 JAPAN REPORT

AOU Show

Sarugakusho

094 GARBAGE FACTORY

096 FREETALK

098 LINE UP

Reviews Xbox 360

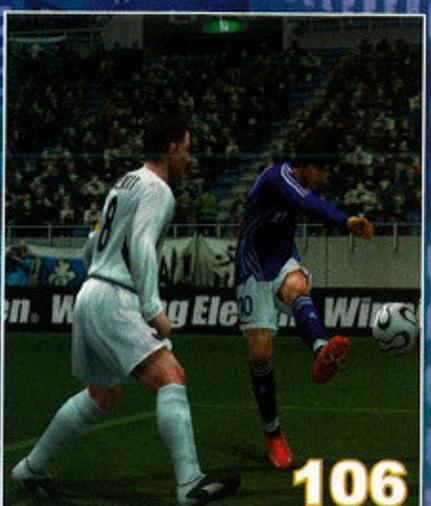
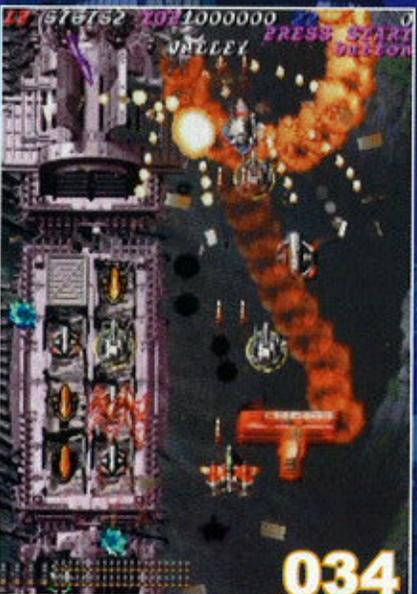
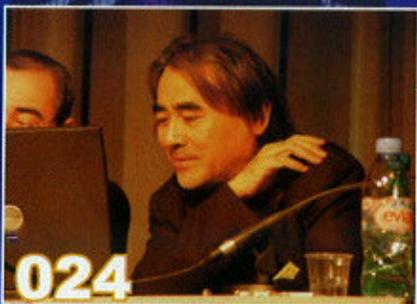
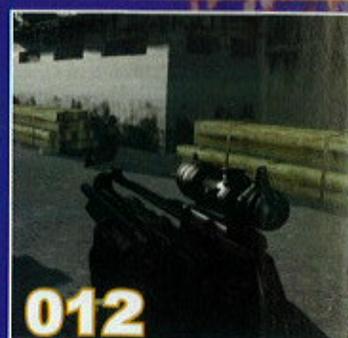
Reviews Mobile

Reviews PS2

Reviews DS

and more...

114 LAST MINUTE



EUX TROIS !

heureusement, ils n'ont pas (encore) la bombe atomique

(Vous pouvez entrer dans GAME FAN)



Talky - Walky

C'est prévu pour quand?



JAPON

L'île enchantée...

PS2 *La console de monsieur tout l'monde*

- 27 Avril (Sega Ages) **Dynamite Deka** (Dynamite Cop chez nous)
- 27 Avril (Sega Ages) **Panzer Dragoon** (lisez RetroGame 3)
- 27 Avril **The King of Fighters: Maximum Impact 2** (on a peur)
- 27 Avril **Winning Eleven 10** (original, non ?)
- 2 Mai **Eureka Seven: New Vision** (Evangelion-like)
- 18 Mai **Beatmania IIDX 11 RED** (c'est dur)
- 18 Mai **Growlancer V: Generations** (vive Satoshi Urushihara)
- 25 Mai **Metal Slug 3D** (on a très peur)
- 25 Mai **Street Fighter Zero - Fighters Generation** (encore une compilation)
- 1er Juin **Melty Blood: Act Cadenza** (studio Type/Moon = yay)
- 20 Juin **Valkyrie Profile 2:Silmeria** (yay)
- 22 Juin **The King of Fighters XI** (youpi)

Xbox 360 *Les japonais l'adorent...*

- 20 Avril **Ninety-Nine Nights**
- 27 Avril **Battlefield 2: Modern Combat**
- 27 Avril **The Elder Scrolls IV: Oblivion**
- 25 Mai **Bomberman: Act Zero** (au design qui fait peur, voir image)
- 25 Mai **Spectral Force 3: Innocent Rage**
- 29 Juin **Chromehounds**



Bomberman: Act Zero

100 Yens = environ 0,70 €

Final Fantasy XIII et la PS3

FINAL FANTASY XIII

C'est tout frais confirmé par **Square-Enix**: en plus de *Final Fantasy Crystal Chronicles 2* et un *Dragon Quest* sur Wii, *Final Fantasy XIII* est confirmé comme une exclu PS3, ainsi qu'un *Final Fantasy Versus XIII* sur la même console.

Côté **Sony**, c'est un peu la honte: la PSP n'a rien à se mettre sur la dent (et l'émulateur PSOne abordé un peu plus bas est confirmé), et la manette finale de la PS3 sera une Dual Shock sans fil avec... capteur de mouvement dans l'espace, oh les copieurs! Apprenez que la console sera vendue avec un disque dur amovible, sortie mondiale entre le 11 novembre (Japon) et le 17 novembre (USA et Europe) 2006. Le prix: 500 € avec disque dur 20 Go et 600 € en 60 Go. Désolé.



Tout doit disparaître

Il y a quelques mois, Nintendo a écoulé tous ses stocks de Nintendo DS, laissant les joueurs japonais passer leur Noël 2005 avec une grosse pénurie. Le printemps venu, on découvrait que les usines tournaient à plein régime pour sortir la DS Lite. En ce moment, Sony force les promos européennes sur la PSP: 200 € seule, 250 € avec un jeu... La manœuvre allant de pair avec un futur redesign de la console qui, à l'instar de la DS, vient à peine de souffler sa première bougie. En plastique blanc? Non, déjà fait. La principale modification serait l'ajout d'une mémoire Flash interne, qui permettrait de profiter des téléchargements via la PS3 ou de l'émulateur PSOne récemment annoncé pour la console.

Pire: alors que Ken Kutaragi - encore lui - avait parlé d'une console avec un cycle de vie d'une décennie, Sony est déjà en train de réfléchir à une «PSP 2» qui pourrait prendre la suite d'ici trois ou quatre ans. C'est bien joli tout ça, mais on aimerait quand même avoir plus de jeux PSP qui ne soient pas des portages...



... ou alors des portages intéressants!

Dans la catégorie «la PSP recycle tout», Sony va battre Nintendo au petit jeu des conversions en masse pour un résultat plus ou moins intéressant. Glop glop: la *Metal Slug Collection* pour cet automne, contenant tous les épisodes du 1 au 5 (X compris) et un mode 2 joueurs. Pas glop pas glop: l'émulateur PSOne récemment annoncé passera par un rachat de chaque jeu pour y jouer sur la portable via téléchargement. Il est déjà acquis que le fighting 2D est si injouable sur PSP (voir le test de *Darkstalkers Chronicle* dans Game Fan 8) que *Street Fighter Zero 3 Max* est carrément vendu avec une mini-croix directionnelle à ajouter sur la console... Mais en plus, comment on va faire pour le stick manquant et les boutons en moins?



Loco Démo

Actuellement, beaucoup de joueurs utilisent leur PSP comme l'émulateur SNES le plus cher au monde; les logiciels de la scène amateur permettent de faire plein de choses avec sa console, à condition d'avoir un vieux *firmware* ou une sauvegarde bidouillée de *GTA Liberty City Stories*. Mais il existe une bonne raison de mettre à jour sa console... La révision 2.7 du *firmware* permet de profiter de jeux téléchargeables... à venir. Sauf que le premier contenu disponible est la démo de *Loco Roco*, la simulation de Barbapapa déjà abordée dans Game Fan 12. On la termine en un quart d'heure, mais il faut persévérer pour trouver tous les secrets (j'y suis arrivé, yay). Ça se trouve sur www.locoroco.jp et le jeu complet est prévu pour juillet prochain.



Ce qui se dit, ce qu'on sait, ce qu'on ne sait pas, notre avis sur les bruits de couloirs et autres blablas du Net et d'ailleurs...

Par Raton - Laveur (et saboté de temps en temps par H.Falcon)

Xboy

Microsoft aussi semble retourner sa veste en matière de consoles portables. Lors d'un événement promotionnel peu avant la sortie de Halo 2, **Robbie Bach** et **Peter Moore** (qui avec **Jay Allard**, sont les trois mousquetaires de la Xbox chez **Microsoft**) avaient envoyé promener l'arrivée de la PSP. Selon eux, face au monopole de **Nintendo** sur le marché des portables, ce serait comme «faire son propre petit système d'exploitation et se dire qu'on va défier Windows» mais que «si Sony est distrait [du marché des consoles de salon] par sa guerre avec Nintendo, c'est tout bon pour nous». Ils faisaient également remarquer qu'on attendait toujours de voir une connexion intéressante entre une portable et sa grande sœur, puisque que même Nintendo n'avait pas su profiter de sa domination du GBA pour vendre davantage de GameCubes.

Mais tout ça, c'était il y a presque deux ans... A présent, Microsoft a sorti son nouveau concept de pocket PC, l'**Origami**. C'est moche, gros, très cher, pas prévu pour les jeux et voué à l'échec comme tous les autres tablet PC. Mais ils ne lâchent pas l'affaire, puisqu'ils sont en train de préparer une console portable multimédia, nom de code «**Xplayer**». L'équipe qui travaille dessus est dirigée par **Jay Allard**, et la division «**Home and Entertainment**» de la compagnie a été réorganisée pour grouper ses compétences en matière d'Internet, de périphériques et de jeux vidéo. Car bien sûr, le **Xplayer** veut s'attaquer dans les poches au monopole musical de l'iPod, à la domination de Nintendo sur les jeux, et tacler la PSP par la même occasion – rien que ça ! Pour l'instant, la bête est prévue pour 2007, mais ils avaient déjà envisagé un tel projet par le passé (à deux reprises : après le lancement du Xbox Live et avec celui de la 360) avant de laisser tomber. Personnellement, je me demande si cet engin suivra la règle de l'alternance des couleurs de consoles de jeux vidéo : le plastique, il sera noir ou blanc ?

Useless Media Disc

D'ailleurs, Sony commence à digérer la leçon du multimédia portable. Tous les gros producteurs de cinéma, **Sony Pictures** compris, laissent tomber les films UMD dont les ventes approchent le zéro absolu. On se demande bien pourquoi : serait-ce parce que ça flingue la batterie en moins de trois heures ? Ou bien parce que même ma grand-mère peut copier ses propres vidéos sur MemoryStick ? Ou alors parce que nous autres joueurs n'avons rien à cirer du multimédia et demandons simplement de bons jeux ? Est-ce que Sony croyait vraiment que les limitations artificielles imposées (les vidéos sur MemoryStick sont limitées à une résolution de 76800 pixels, il est donc impossible d'utiliser tout l'écran sans perdre en qualité) ou l'absence d'une méthode gratuite et officielle pour le transfert de vidéos encourageraient les gens à acheter des UMD vidéo ?

En soi, l'UMD n'est que l'énième tentative foireuse de Sony pour faire un standard de l'industrie à partir d'un format propriétaire fait maison : le MiniDisc, le MemoryStick, le MagicGate, le Betamax... Caramba, encore raté ! Prochains essais sur la liste : les lecteurs LocationFree et le Blu-Ray, dont le cheval de Troie sera la PS3 – jeu de mots involontaire.

Sony a surtout répété une erreur de la PS2. Pendant un an, cette console n'avait connu aucun jeu qui l'aurait vendue en masse, jusqu'à **Gran Turismo 3** et **Metal Gear Solid 2**. En attendant, elle servait surtout de lecteur DVD... On dirait que l'UMD vidéo a tenté de pallier le manque de jeux en attendant **GTA Liberty City Stories** ou **Daxter**. Maintenant qu'ils sont là, on peut tirer la prise.



Lion décapité

Lionhead, le studio de **Peter Molyneux** qui n'a pas sorti grand-chose en-dehors des fort oubliables **Black and White**, **The Movies** et **Fable** (voir GameFan 5), s'est fait avaler par Microsoft. Vu qu'ils n'ont jamais développé sur les consoles Sony et Nintendo et que leurs jeux n'ont pas été des modèles de rentabilité, on est en droit de s'interroger sur la pertinence de cet achat... Remarque, j'ai dit pareil quand ils ont payé plus de 375 millions de dollars pour acheter **Rare**, qui leur a pondu **Grabbed By The Ghouls**, **Conker's Live and Uncut**, **Kameo** et **Perfect Dark Zero** (voir GF 12). C'est bon d'avoir trop d'argent.

Talky - Walky

C'est prévu pour quand ? ■



JAPON

Le bonheur à 12h de vol

PSP

Tient? elle a baissée...

- 25 Mai **Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Portable** (voir Game Fan 8)
- 25 Mai **Magna Carta Portable**
- 25 Mai **Talkman Euro** (le curieux traducteur pour la PSP)

DS

La pite bête qui monte...qui monte...

- 27 Avril **Naruto : Saikyo Ninja Daikesshu 4** (pour varier un peu)
- 27 Avril **Tetris DS**
- 25 Mai **New Super Mario Bros.**
- 8 Juin **Tales of the Tempest!**

Rien de spécial pour la Xbox et le Gamecube à l'horizon japonais...

WARNING : Bien sûr, ces dates de sortie ne représentent pas le catalogue exhaustif de chaque console et sont sujettes à modification par les éditeurs.

L'E3 c'est loin

C'est joli, mais c'est rudement loin. Pourquoi voyager aussi loin quand toutes les infos dévoilées finiront finalement sur votre bureau dans quelques temps ? A présent, on ne va dans ces salons que pour ressentir cette émotion unique d'être écrasé par des milliers d'autres clones en sueur, maltraité par les sound systems des stands et repartir les bras chargés de T-shirts débiles. Il y a un peu de masochisme dans cette démarche – et je parle même pas de la délicate discussion le dernier matin à l'hôtel, quand on se réveille habillé en Yuri Sakazaki dans le même lit que ce type qui faisait Kratos de **God of War 2** sur le stand Sony.

En France et à l'exception du **Micromania Game Show**, un rien mercantile, tout ceci a disparu. Sauf que les 7 et 8 octobre, il va y avoir la première édition du Festival du Jeu Vidéo à Montreuil (aux portes de Paris et accessible en métro). Finale des **World Cyber Games**, exposants et conférences, le tout juste avant Noël ; sur le papier, on croirait tenir un étroit bien français. On reparlera de tout ça dans quelques mois – mais en attendant, faites une petite note dans vos agendas, d'ailleurs nous y serons présent.



3 sushis = environ 1 paquet de pâtes





CE PETIT MONDE QUI
VA ENCORE VIDER NOS
POCHES...

Talky - Walky

■ C'est prévu pour quand?



USA

Boooorn in the USAA yeah...(Bruce)

PS2

- 24 Avril **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** (après la PSP, la PS2)
- 25 Avril **One Piece: Pirates' Carnival**
- 25 Avril **Atelier Iris 2: The Azoth of destiny**
- 2 Mai **Hitman: Blood Money**
- 6 Mai **Phantasy Star Universe**
- 9 Mai **X-Men: The Official Game**
- 18 Mai **The Da Vinci Code**
- 31 Mai **Okami**
- 13 Juin **Flatout 2**
- 20 Juin **Test Drive Unlimited**
- Eté **Bully**, **Super Monkey ball Adventure**, **Armored Core: Last Raven**

Xbox 360

- 18 Avril **Final Fantasy XI** (comptez un jour de plus avec les mises à jour à télécharger)
- 9 Mai **X-Men: The Official Game**
- 22 Mai **Rockstar Games Table Tennis** (moi qui croyais à un poisson d'avril)
- 13 Juin **Dead Rising** (*bave*)
- 13 Juin **Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II** (un RTS sur 360)
- 20 Juin **Test Drive Unlimited** (regardez l'autoroute)
- 26 Juin **Superman Returns** (navet droit devant)
- 1^{er} Juillet **Gears of War** (enfin !)

Viva la Revolution

En parlant de **Rare**, leur prochain projet s'appelle **Viva Piñata**, en hommage à ces sculptures de papier mâché pleines de bonbons que madame Lopez, la vieille baby-sitter, nous donnait à tabasser en plein été pour avoir la paix pendant qu'elle allait donner un coup de main à monsieur Miguel le jardinier. Tout du moins, c'est le principal souvenir que je garde d'eux jusqu'au jour où les services d'immigration sont venus les chercher. Bref, Microsoft tient là ses Pokémon : **Viva Piñata** sera une sorte d'**Animal Crossing** où l'on gère son parc de piñatas, échangeables via XboxLive pour justifier la collectionnite chère à Rare. Le projet va être lancé avec une série animée de 26 épisodes sur Fox Kids, le merchandising et la pub massive qui va avec. C'est surtout la grosse tentative de rassembler les jeunes joueurs autour de la Xbox 360 ; l'essai sur la première console s'appelait **Blinx** et a fini dans le mur après deux épisodes moins que moyens. Oh puis zut, allez lire l'article d'Aliasaka à la page 16 !



Mangez des Wiitabix

Le nom de code «Nintendo Revolution» laisse place au nom définitif : **Wii**. Sans «Nintendo» devant – simplement «Wii», et ça se prononce tel quel. Tonton Mario continue donc dans son chemin pour rassembler le plus de non-joueurs devant sa console, avec un nom monosyllabique qui ne laisse surtout pas deviner qu'il y a un rapport avec les jeux vidéo. En fait, ce n'est pas un nom, mais un son ; c'est si simple que ça doit avoir un sens ou un mot correspondant dans tous les pays. Comme pour tout sujet polémique entre joueurs, le référendum sur le Wii fait rage : des familles s'écharpent, des amis de longue date se séparent, des avocats s'objectionnent... Certains détracteurs croient carrément que ce nom est bidon et que le vrai sera dévoilé à l'E3. Si on aime pas, on peut toujours le prononcer «why» ou garder le nom de code pour faire son rebelle. Après tout, j'ai continué à désigner la PlayStation en tant que «PSX» pendant des années et les revendeurs n'ont jamais eu de mal à comprendre ce que c'était. Pendant qu'on y est : après avoir annoncé la **Metal Slug Collection** sur PSP (voir plus haut), mais une compilation similaire a été annoncée par **SNK-Playmore** pour la Wii, nommée **Metal Slug Anthology**... qui fera usage des fonctionnalités du contrôleur.

Wii™

Le coin du Mea Culpa

Une erreur s'est glissée dans la rubrique «Prophecies» du numéro précédent : **Hokuto No Ken** arcade sort sur borne AtomisWave et non Lindbergh. Les lecteurs attentifs auront tabassé le rédacteur et corrigé cette bourde par eux-mêmes.

La nouvelle appellation pour la Revolution est-elle définitive?



Test Drive unlimited (Xbox 360)

100 \$ = environ 82 €

Ce qui se dit, ce qu'on sait, ce qu'on ne sait pas, notre avis sur les bruits de couloirs et autres blablas du Net et d'ailleurs...

Microsoft ne se couche pas au pays du Soleil Levant

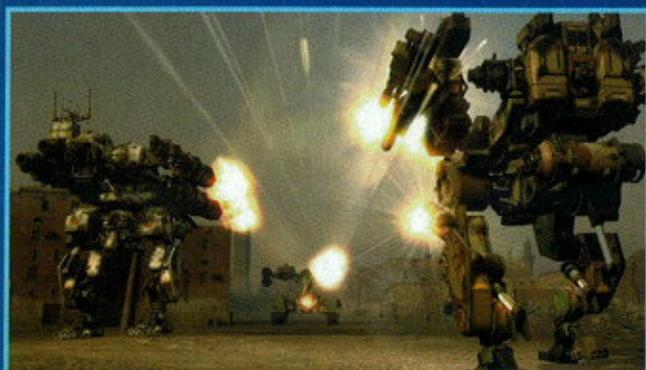
Scoop : la 360 s'est complètement viandée au Japon, avec des ventes encore plus faibles que sa grande sœur à l'époque. Il faut dire que retarder *Dead Or Alive 4* et lui faire rater le lancement fut criminel pour la console... Le constructeur a récemment rappelé lors d'une conférence de presse que même si les ventes de la 360 au Japon ne sont pas reluisantes, les projets en cours sont toujours



Ninety-Nine Nights (Xbox 360)

d'actualité : *Blue Dragon*, du studio **Mistwalker** (**Hironobu Sakaguchi** et **Nobuo Uematsu**) ou *Ninety-Nine Nights*, la suite des très bons jeux de stratégie *Kingdom Under Fire*. Après

Ridge Racer 6, **Namco** semble retenir sa chance sur la 360 avec un *Tales of* machinruc, le suffixe étant toujours secret. Les **Microsoft Gaming Studios** travaillent également sur un RPG avec **Tri-Ace** (*Star Ocean* et *Valkyrie Profile*). Cependant, toujours pas de jeux d'aventure pour adultes en vue.



Chromehounds (Xbox 360)

Là où ça vire au comique, c'est que Microsoft compte profiter de toutes ces sorties de jeux nippophiles pour... relancer la console sur l'archipel, dans le sens de «tenter une deuxième sortie pour faire oublier les six premiers mois désastreux, je suis sûr que notre couple a encore une chance». C'est prévu pour fin juin ; le problème, c'est que cette initiative a été rendue publique le 1er avril, déclenchant l'hilarité générale. On a ensuite réalisé qu'ils étaient sérieux, ce qui a déclenché une deuxième hilarité générale.



Véritable publicité pour le lancement de la première Xbox au Japon.

Talky - Waiky

C'est prévu pour quand? ■

USA



«C'était pas notre guerre Rodrigo...» (F. Dubosc)

Xbox A quoi ça sert que Ducros y se décarcasseuh?

- 2 Mai **Hitman: Blood Money** (pas mieux que celui sur Amiga...)
- 9 Mai **X-Men: The Official Game**
- 18 Juin **The Da Vinci Code**
- 13 Juin **Flatout 2**
- 26 Juin **Superman Returns**

PSP Lecteur MP3 en USB de luxe

- 1er Mai **Guilty Gear: Judgement**
- 1er Mai **Lemmings**
- 30 Mai **TOCA Race Driver 2**
- 1er Juin **Brothers in Arms**
- 1er Juin **Gran Turismo**
- 20 Juin **Test Drive Unlimited**
- 1er Juillet **The Godfather**

DS Post-it de luxe

- 7 Mai **New Super Mario Bros.**
- 5 Juin **Magnetica**
- Été **Harvest Moon DS**

Photoshop Returns

C'est une manie propre aux plus gros éditeurs : les captures d'écran retouchées pour faire mouiller les gens. Le fond vient d'être atteint par **EA Games**, qui a manifestement confié les «améliorations» sur les images de *Superman Returns* à un stagiaire ; regardez ce liseré noir, cette obélisque ajoutée à l'arrache, ça donne tout de suite envie d'acheter le jeu. Dans le même genre, les publicités TV pour *Call of Duty 2* (images de synthèse «simulant» le jeu sur Xbox 360) ont été retirées de la télévision anglaise, considérées comme mensongères. Mais en France, on y a toujours droit – la dernière en date étant celle de *Ghost Recon Advanced Warfighter*.



Superman Returns

1-Mega:quater:pounder=4,5-Big-Mac



Talky - Walky

■ C'est prévu pour quand?



EUROPE

Le continent oublié...

PS2

- 5 Mai Pac-Man World 3
- 12 Mai Evolution GT
- 19 Mai The Da Vinci Code
- 26 Mai Hitman: Blood Money
- 26 Mai Kingdom Hearts II
- 30 Juin Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga (à ne pas confondre avec SMT3 Nocturne, voir Game Fan 5)
- 21 Juillet Armored Core: Last Raven (par From Software !)
- 25 Août Kuon (par From Software aussi!)
- 27 Août AquaNox: The Angels Tears
- 3 Octobre Final Fantasy XII
- 20 Octobre Pro Evolution Soccer 6 (basé sur Winning Eleven 10)
- 25 Novembre Pariah (la PS2 va cracher ses tripes)

On a rien trouvé d'autre pour vous faire patienter 6 mois pour FFXII en version française... (et ça va être très long)



Xbox 360

- 26 Mai Over G Fighters
- 26 Mai Table Tennis
- 1 Juin Metronome (curieux jeu d'aventure sonore, Loom-like ?)
- 9 Juin MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology
- 23 Juin Test Drive Unlimited
- 30 Juin Rumble Roses XX
- 27 Octobre Pro Evolution Soccer 6
- 2007 Halo 3

L'E3 de la décennie?

Au moment où vous lirez ces lignes, l'E3 sera terminé. Mais au moment où j'écris ces lignes, la convention n'a même pas commencé et on sait déjà que cette édition 2006 sera la plus importante depuis 1995 (premier round du duel Saturn / PlayStation). Sony et Nintendo ont déjà annoncé que leurs nouvelles consoles seraient sous le sapin cette année, dont une sortie mondiale simultanée pour la Xbox 360 un an plus tôt. Pendant que mes collègues sont en train de vendre leurs fesses pour acheter leurs tickets d'avion vers Los Angeles, les filles sur les projets qui y seront dévoilés se multiplient telles des ondées printanières tombant de mélancoliques nuages égarés.

Pour **Sony** et **Nintendo**, les programmes sont évidents : tous feux sur la next-gen, prévue pour ce Noël. Les dates de sortie, le *lineup* de lancement, les partenariats, les fonctionnalités étendues comme la connectivité avec les portables, mais on devra sûrement repasser pour avoir les prix précis. **Microsoft** montrera que sa 360 est blindée pour assurer face à la concurrence, avec une première vision de *Halo 3* et les dernières démos de *Gears of War* (made in **Epic Games**, à l'origine de l'univers *Unreal*), le projet trilogique *Too Human* (par **Silicon Knights**, les auteurs d'*Eternal Darkness I*) ou *Viva Piñata* (voir plus haut). Des négociations pour obtenir une exclusivité, totale ou limitée dans le temps, du prochain *Grand Theft Auto* sont également en cours.



Too Human (Xbox 360)



Dead Rising (Xbox 360)

Capcom, au milieu de nombreuses rééditions (*Street Fighter Alpha/Zero* sur PS2, *PowerStone Collection* sur PSP, encore un *Megaman Battle Network...*) montrera *Okami* - qui sera déjà sorti au Japon, prévu pour l'occident à la rentrée - et deux gros titres 360, *Lost Planet*

Lost Planet (Xbox 360)

et *Dead Rising*. Comme nous aimons les zombies (voir couverture de GameFan 10), *Dead Rising* nous fait tout chaud dans le pantalon.



Ce qui se dit, ce qu'on sait, ce qu'on ne sait pas, notre avis sur les bruits de couloirs et autres blablas du Net...

Par Raton - Laveur (et saboté de temps en temps par H.Falcon)

Après *Sonic Riders*, **Sega** va continuer à célébrer les 15 ans du hérisson avec *Sonic The Hedgehog*, qu'on fantasme de voir à la date anniversaire ; après tout, *Sonic Adventure 2* avait célébré les 10 ans en sortant le 23 juin, à l'instar du premier épisode sur Mega Drive. Il va aussi y avoir *Chromehounds*, le jeu de Mechs par **From Software** - Otogi, *Armored Core* et *Tenchu*, quand même ! - et les nouveaux *Phantasy Star (Universe)*, *Super Monkey Ball (Adventure)*, *Afterburner (Climax)*, et *Virtua Fighter (5)*, plus un *Sonic Rivals* sur PSP. *Full Auto 2: Battlelines* sortira exclusivement sur PS3. Et comme son nom ne l'indique pas, *Sega Rally Revolution* sortira sur Xbox360 et PS3.



Super Monkey Ball Adventure (PS2)



Sonic Rivals (PSP)

Pour **Square-Enix**, à part *FF13* (voir plus haut), un shoot'em'up pour Xbox 360 développé avec **Game Arts** (séries *Grandia*, *Lunar* et *Silphheed*) sera également présenté : *Project Sylph*. Le nom pointe évidemment qu'il s'agit du quatrième épisode de *Silphheed*.

Chez **SNK-Playmore**, outre la *Metal Slug Collection* (voir plus haut), il y a ... *The King of Fighters 2006*. Hélas, il s'agit en fait du nom occidental pour *KOF Maximum Impact 2* ! Séchez vos larmes ; juste après l'E3, *KOF XI* sort sur PS2 avec neuf personnages en plus.



KOF Maximum Impact 2 / The King of Fighters 2006 (PS2)

Il y a aussi ceux dont on se serait bien passés : même si **Acclaim** est mort, **Buena Vista** a acheté les droits pour sortir *Turok Next*, et **Midway** va encore sortir de nouveaux *Mortal Kombat*... La Garbage Factory ne risque pas de fermer ses portes.

Enfin, **Nintendo** crachera le morceau sur le dernier petit secret de la Revolution, ainsi que son nom définitif. Le tout assorti des sempiternels nouveaux *Mario Party*, *Mario* fait du sport, *Mario* saute sur des trucs. Ainsi que quelques images de *Zelda Twilight Princess* pour patienter jusqu'à la fin de l'année ; on sait déjà que même si le jeu sortira sur Gamecube, il pourra également utiliser les curieuses propriétés de la manette Revolution si on s'en sert dans cette console. Merci à **Ubi Soft** qui a dévoilé *Red Steel* avant le show, un FPS pour Revolution où la télécommande déplacerait le viseur et les mouvements de tête à l'écran (à la façon de la mire dans *Goldeneye 64*), les déplacements s'opérant avec le stick analogique de l'add-on «nunchaku» (voir Game Fan 11).

Salut maman, je passe à la télé

Au cas où vous ne le sauriez pas déjà, l'équipe rédactionnelle de *GameFan* publie également *RetroGame*, magazine qui parle de... retrogaming, sans blague. L'antenne régionale de **France 3 Paris Ile-de-France** a fait un petit reportage sur le magazine et ce «phénomène de société» (le retrogaming, pas le mag) ; on a donc décidé d'envoyer le plus sexy d'entre nous pour parler à l'antenne. H.Falcon qui aime à jouer les Daft Punk invisible était occupé ? / caché ? / avec Marjolaine ?, mais Flo a bien assuré le remplacement au pied levé.



Vis ma vie de... Rédac'chef d'un jour. (Alors? Ca fait quoi de s'en prendre plein la gue... ?! NDRC)

Talky - Walky

C'est prévu pour quand? ■



EUROPE

Heureusement, l'import existe

Xbox

- 5 Mai Pac-Man World 3
- 5 Mai Painkiller: Hell Wars (sans cesse repoussé celui-là)
- 12 Mai Dreamfall: The Longest Journey
- 12 Mai TimeShift
- 19 Mai The Da Vinci Code
- 9 Juin FlatOut 2
- 9 Juin Jaws Unleashed (Les Dents de la Mer, lisez le dossier JV et Cinéma)
- 21 Juin (C'est l'été, yay !)
- 7 Juillet World Tour Golf

PSP

- 5 Mai Me and My Katamari
- 5 Mai Pac-Man World 3
- 5 Mai PoPoLoCrois
- 5 Mai Puyo Pop Fever
- 5 Mai Tomb Raider Legend
- 12 Mai Monster Hunter Freedom
- 26 Mai Brothers in Arms
- 26 Mai Viewtiful Joe: Red Hot Rumble
- 2 Juin Untold Legends: The Warrior's Code
- 3 Juillet The Godfather

Siècle prochain Gran Turismo 4 Mobile

DS

- 5 Mai Metroid Prime: Hunters
- 5 Mai Pac-Man World 3
- 5 Mai Rainbow Islands Revolution
- 26 Mai Programme d'Entrainement du Dr Kawashima (Brain Training)
- 26 Mai Puyo Pop Fever
- 26 Mai Super Princess Peach
- 30 Juin New Super Mario Bros.
- 28 Juillet Monster House
- 31 Juillet Dynasty Warriors
- 18 Août Guilty Gear Dust Strikers

1€ = 1-petit-pain-au-chocolat (!!)

Rebellion (Lies) *

«Dormir c'est baisser les bras, quelle que soit l'heure... Les gens disent qu'on mourra plus vite que si on manquait d'eau. Mais nous savons que c'est juste un mensonge. A chaque fois que vous fermez vos yeux, mensonges ! A chaque fois que vous fermez vos yeux, mensonges ! *

Aliasaka

PS3 : to be (late) or not to be (late)

En sortant en novembre 2006, la PlayStation 3 est-elle "en retard" comme tout le monde le colporte, ou plutôt "à l'heure" comme nous le croyons ? A notre connaissance, Sony n'a jamais officiellement promis une sortie au printemps 2006. Sur le site officiel PlayStation, un tag annonçait en effet «Spring 2006» et il est vrai qu'au PlayStation Meeting de 2005, Sony avait présenté aux professionnels un calendrier avec une sortie envisagée pour le printemps 2006. Mais de telles présentations ont-elles vraiment valeur d'engagement ? Sony s'est-il jamais engagé officiellement pour le printemps, même si, en interne, la société avait peut-être envisagé un lancement au moins japonais au printemps ? Tant qu'une annonce officielle n'existe pas, il ne s'agit que d'hypothèses. La sortie officielle de novembre a été confirmée par des communiqués de Sony Computer Entertainment envoyés à toutes les rédactions. Jamais pour le printemps. Il me semble légitime qu'une entreprise imagine plusieurs scénarios pour un engagement d'aussi grande importance : version optimiste mais risquée, la sortie japonaise limitée au printemps avec peu de jeux prêts à temps, et des usines de fabrication aux cadences de production pas encore rodées ; version «raisonnable» avec sortie à l'automne sur les trois grands territoires (Japon, USA, Europe) et des jeux capables de faire (peut-être) la différence avec le catalogue Xbox 360. A partir de cette estimation ne valant pas promesse diffusée par l'entreprise Sony elle-même, plusieurs cabinets d'observations finalement pas mieux informés ont entretenu l'idée que la PS3 sortirait bien au

printemps. En 2004, pourtant, les discours de tous les responsables Sony Computer adressés aux médias et aux développeurs s'évertuaient à donner encore du temps de vie à la PS2 : «Nous sommes à mi-chemin du cycle de vie de la PS2» expliquait David Reese, président de Sony Computer Entertainment Europe à l'E3 2004 (voir GameFan 1) en regrettant que le développement sur PSOne se soit arrêté beaucoup trop tôt à cause de l'arrivée de la PS2. Une erreur de business que Sony ne comptait pas reproduire tant que la PS2 continuerait d'être populaire (30 millions de

PS2 se sont vendues depuis ce discours !). Nintendo de son côté annonce depuis le début que sa Revolution serait prête en même temps que la concurrence (Sony, et non Microsoft). Curieusement, la Revolution sort en novembre sans avoir été, elle, soi-disant repoussée, c'est à dire en même temps que la PS3 ! La fin 2006 n'a-t-elle pas toujours été le rendez-vous vraiment prévu par Sony et Nintendo ? Et tout le reste, intentions affichées sans engagement, discours ambigus, rumeurs, spéculations plus ou moins officielles n'ont été là que pour parasiter la concurrence et occuper le terrain médiatique ?



Sony a fait à l'E3 la présentation de la manette définitive de la PS3 qui remplace ce batarang auquel personne n'a cru.

[La fin 2006 n'a-t-elle pas toujours été le rendez-vous vraiment prévu par Sony et Nintendo ?]

Xbox 360, tous les mêmes

On tira jaune en notant que chaque nouveau jeu Xbox 360 est qualifié de «premier jeu à vraiment présenter les qualités d'une production next gen». Malgré ses gros bugs d'IA et un game design inégal, *Ghost Recon Advanced Warfighter* aligne tous les suffrages next gen grâce à son apparence visuelle, il est vrai, épatante. On se sent prêt à admettre que l'on tient là le vrai premier exemple d'un jeu nouvelle génération (nous serions pourtant curieux de voir si le plaisir tiendrait autant si le jeu se jouait en fil de fer, sans ses effets de lumière apparemment éblouissants), en oubliant déjà *Call of Duty 2* qui n'a peut-être pas la patte graphique de GRAW mais qui en met pourtant plein la vue. Passons, il y a d'autres exemples. La simulation de sport *Fight Night Round 3* d'EA Games dont la bande-annonce

avait déjà stupéfié il y a longtemps, est, elle aussi, qualifiée de meilleur exemple d'un jeu next gen. Tout se joue sur les joues des boxers, leurs visages, leurs peaux tuméfiées, les gouttes de sueur, la souplesse de leurs mouvements. Toute la puissance next gen s'exprime ainsi dans ces corps torturés ; on veut bien le croire. Puis c'est au tour des fabuleux paysages de *Elder Scrolls IV : Oblivion* de postuler comme meilleur représentant next gen. L'énormité du jeu, la beauté des textures et de l'horizon font tellement mieux que le précédent *Morrowind* sur Xbox, que nous sommes tous d'accord, c'est vraiment de la next gen. A noter que tous ces jeux sont sortis à quelques petites semaines d'écart. Bref, nous aurions envie de rappeler que nous-mêmes et quelques autres avions qualifié *Kameo* de premier jeu next

gen à cause de ses textures surréalistes et de sa générosité générale, et que l'on peut aussi se ruer ces jours-ci sur la version Xbox 360 de *Burnout : Revenge* pour se prendre encore une claque next gen. Sans compter les fans absolus de *Dead Or Alive 4* qui eux aussi voient dans les combattants de Tecmo la réalisation la plus next gen. Si chaque testeur 360 est impressionné par le jeu 360 qu'il évalue au point de lui attribuer sans discussion des vertus next gen inégalées, ne peut-on pas tout simplement avouer que oui, la majorité des jeux Xbox 360 sont déjà d'un niveau graphique heureusement propre à surprendre ? Et passer à un autre argumentaire que celui d'un hypothétique podium next gen qui perd son sens à partir du moment où tous les titres sont sur la première marche...

Le syndrome 16/9 next gen



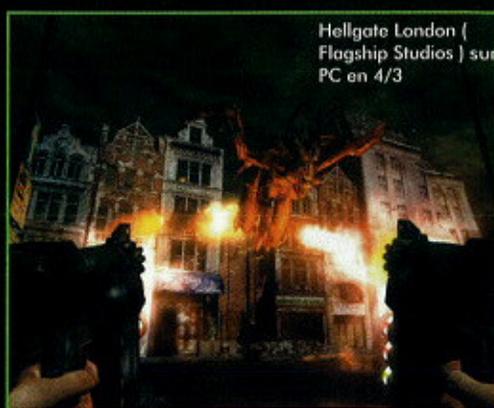
Si vous êtes comme moi un adepte gourmand des extraits et autres screenshots de jeux à venir en circulation sur Internet, vous remarquerez que notre œil est déjà calibré pour le futur. Les images et extraits des jeux Xbox 360 sont toujours présentés dans le format 1.85 qui les caractérisent. Idem pour les très rares vidéos ou screens des futurs jeux PS3. On n'a évidemment rien vu des jeux Revolution, mais comme la GameCube était pratiquement la première console à offrir au marché US et japonais un 480p scan progressif sur certains jeux et comme la toute première vidéo teasing de la Revolution montrait bien un écran plat rectangulaire à la fin, il serait naturel que les jeux Revolution soient au format 16/9 (pas besoin d'être en HD pour ça). Résultat, dans notre œil, tout ce qui vient du futur est au format large rectangulaire généreux. Par contre-coup, la vision d'un jeu présenté au format carré stigmatise une production provenant déjà d'un autre âge, d'une ancienne génération déjà datée, voire même, lâchons le mot : condamnée.

Encore une fois, ce n'est pas la précision d'une éventuelle définition HD qu'une majorité d'écrans ne peut de toutes façons pas retranscrire, mais le format 1.85 lui-même que n'importe quel écran 16/9 à tube peut afficher qui crée cet effet. Un format plus cinématographique, plus naturel à l'œil qui voit le monde à l'horizontale, une image large plus généreuse qui offre plus de décors, une plus grande profondeur de champ, qui permet des cadrages plus dynamiques. L'image carrée et son effet réducteur deviennent d'autant plus troublants quand on regarde un jeu annoncé important de nos amis PCistes, comme le très beau action-PRG américain *Hellgate London* – auquel nous croyons beaucoup personnellement à cause au moins de son pedigree (développés par **Flagship Studios**, des anciens de **Blizzard North**). Nous savons pour l'avoir vu à l'E3 2005 qu'il s'agit là d'un jeu techniquement splendide, mais quand les screens carrés tombent dans les filets du Net, on a l'impression de regarder un jeu un peu vieillot auquel il manque un morceau, une largesse d'esprit. Sans doute un dommage collatéral de l'effet next gen.

Au format carré, le prometteur *Crysis* des développeurs de *Far Cry* ne semble pas vraiment venir du futur. L'illustration rectangulaire donne mieux l'illusion next gen.



Lair (Factor 5) sur PS3 en 16/9



Hellgate London (Flagship Studios) sur PC en 4/3

Le futur jeu Lair de Factor 5 sur PS3 fait naturellement plus impressionnant avec son format 16/9 que le pourtant très beau Hellgate London de Flagship Studios s'affichant au format carré sur PC.



FFXII épisodes

Internet encore et la rencontre avec le jeu de rôle *Final Fantasy XII*, longtemps attendu au Japon et encore trop longtemps attendu en occident. Grâce aux sites Internet US, le jeu n'a plus grand chose à cacher. On trouve sur des magazines très professionnels, pas sur des sites de passionnés, des carnets de bord qui suivent jour après jour leur parcours dans le jeu. Des vidéos illustrent dorénavant leurs descriptions et impressions des menus, trajets et combats. Il est donc possible de tout savoir et de pratiquement tout voir du jeu sans le jouer. Pourtant, ce sont les sites qui font le même travail en avouant ne pas parler du tout le japonais qui m'ont le plus attiré. Franchement candides, ils nous font malgré tout partager leur expérience de joueur progressant au jugé, en tâtonnant. Ne comprenant pas (à regret) le japonais moi-même, j'ai pourtant souvent pratiqué des jeux de rôle en japonais il y a quelques années. C'est donc avec une certaine empathie amusée et compatissante que j'ai observé les vidéos des parcours de ces joueurs incertains qui, perdus, passent et repassent aux mêmes endroits en avouant, dans leurs commentaires, être paumés.

6.. 5.. 4.. 3.. 2.. 1.. START !

De leur présentation à l'E3 en mai à leur sortie concrète en novembre prochain, les nouvelles consoles de Sony et Nintendo nous promettent six mois d'impatience douloureuse.

2006 : Mai, Novembre. Deux mois énormes en 2006. **MAI** : le salon E3 où la Revolution de Nintendo et la PlayStation 3 de Sony feront officiellement et publiquement leur première sortie. Les premiers jeux des deux machines seront jouables. La manette définitive de la PS3 sera enfin présentée et pourra être essayée. Plus vertigineux encore, la déjà fameuse télécommande de la console Revolution sera bien entre les mains des visiteurs qui découvriront empiriquement la révolution interactive concoctée par Nintendo. Inutile de citer les jeux déjà connus et déjà attendus, vous les connaissez forcément (ou lisez les World News,

ndlr). Pensons surtout à ceux dont on ne sait rien encore aujourd'hui,

particulièrement sur Revolution, qui devrait accueillir des univers familiers à Nintendo comme des choses inédites sorties du chapeau de **Shigeru Miyamoto**. Evoquons quand même les rumeurs qui laissent entendre (sous toutes réserves) qu'un *Final Fantasy XIII* PS3 pourrait être annoncé, et que *Halo 3* (peut-être prévu pour mars 2007 !) serait présenté au salon. **NOVEMBRE** : les mêmes consoles sont en vente dans le commerce, avec leurs premiers jeux ! En Europe, au Japon et aux USA en même temps pour la PS3 – si Sony tient son engagement. Au moins au Japon et aux USA pour la Revolution. **Satoru Iwata** a révélé que Nintendo ne se donnait pas pour obligation d'une sortie mondiale, contrairement à la concurrence. Pas question pour Nintendo de faire une sortie médiatique sans les stocks suffisants. Cela dit, la Revolution peut très bien être vendue en Europe quelque semaines plus tard, en décembre par exemple. Ce n'est techniquement pas simultané, mais presque. Entre les *comings out* du mois de mai et la mise en vente au mois de novembre, six mois à attendre, six mois de torture à s'impatisier, à têter au compte goutte les infos, images et vidéos distillées sur le net. D'ailleurs, avez-vous remarqué qu'un grand nombre de sites Internet, anglais, américains et même français, lancent avec plus ou moins de bonheur des chaînes dites «TV» ? La mode du podcast atteint aussi les magazines de jeux sur Internet, ainsi **GamesIndustry.biz** propose des programmes radio «à emporter». Six mois pour mettre de côté la somme nécessaire à l'achat des nouvelles consoles – les deux forcément, sinon à quoi sert le mot «Fan» du titre de ce magazine ? Le prix ? Grande question à la réponse restée sous clé chez les constructeurs. Les analystes et autres observateurs économistes

envisagent, avec nous, une Revolution (c'est peut-être le dernier mois où l'on utilise ce sobriquet) coûtant au maximum 250 euros, peut-être même 200 euros. Malgré les coûts de fabrication évoqués de la PlayStation 3 avec son processeur Cell et son lecteur Blu-Ray (900 \$, paraît-il) dont la normalisation serait, selon **Ken Kutaragi**, la cause du report de la sortie à l'automne 2006 (une déficience des outils de développement PS3 serait aussi responsable selon l'IGDA Japan – *International Game Developers Association*), celle-ci pourrait être mise en vente entre 400 et 500 \$. C'est plus cher que la concurrence, mais beaucoup

moins cher que les premières rumeurs et les premières platines Blu-Ray à 1000 \$.

Pas question pour Nintendo de faire une sortie médiatique sans les stocks suffisants.

De toute façon, la PS3 se vendra moins cher qu'elle ne coûte à fabriquer. Sony absorbera la différence en visant les bénéfices au moyen terme sur le hardware. Une stratégie qui a fonctionné avec la PlayStation, dont la production vient d'être stoppée après 100 millions d'unités vendues, et la PS2 qui elle aussi a dépassé les 100 millions d'exemplaires malgré un prix d'introduction élevé en 2001. En attendant que tout cela se concrétise, les infos les plus chaudes proviennent de la prestigieuse *Game Developers Conference* où les développeurs présentent leur vision créative et économique du marché. Nintendo, Sony et Microsoft s'y sont bien entendu exprimés.



©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.

PS v.3.0

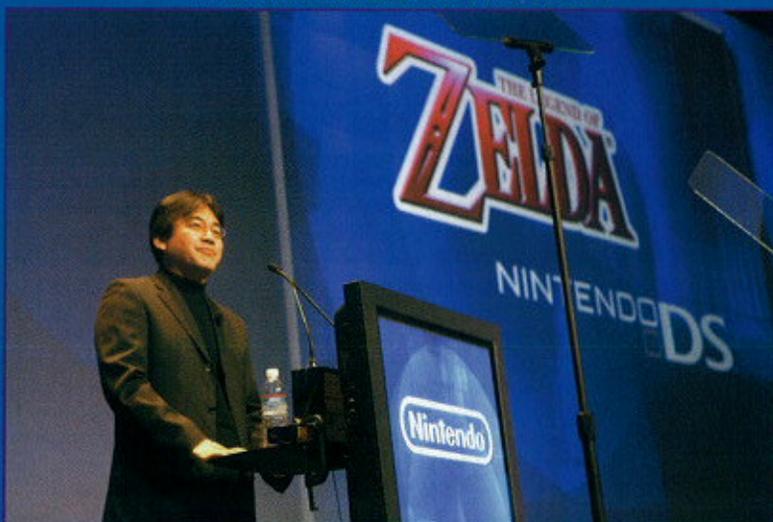
Sony a bien fait quelques démonstrations interactives de la PS3 à l'E3 2005 (canards dans baignoire, moteur *Unreal 3*, balade sous-marine entouré de milliers de poissons) mais, attention, il s'agissait là de démos technologiques qui n'utilisaient ni la PS3 ni la manette encore inconnue du futur monstre de Sony. En revanche, la GDC fut l'occasion pour Sony de vraies annonces. Écrivons-le ici pour ceux qui ne l'ont pas lu ailleurs : la PS3 devrait, dès son lancement mondial début novembre, offrir une gamme de services en ligne et même devenir le carrefour névralgique de l'ère de l'e-distribution (distribution digitale), dit-il **Phil Harrison**, président de **Sony Computer Entertainment Worldwide Studios**. Petite incertitude tout de même : bien que l'existence d'un disque dur PS3 60 Go soit assurée («les studios, y compris ceux de Sony, conçoivent des jeux qui pourront se lancer à partir du disque dur»), rien ne confirme encore qu'il soit fourni avec la console ou vendu séparément. Remarquons que la stratégie du «PlayStation Network Platform» et de la vente avec ou sans disque dur de la PS3 ressemble furieusement au *business model* de la Xbox 360. Avec une pointe de Revolution, puisque les jeux PSone et PS2 seraient téléchargeables sur PS3 (mise à jour Haute Définition incertaine). Différences notables toutefois : le jeu en ligne devrait être gratuit sur PS3 et Sony ne centralisera pas les transactions en ligne qui passeront par les interfaces de chaque éditeur. Les jeux PS3 ne devraient pas être zonés par territoire. Mais cette déclaration est à prendre avec des pincettes, puisque que les éditeurs choisissent en général de zoner leurs titres. Néanmoins, la grande capacité de stockage du support Blu-Ray va théoriquement permettre aux développeurs de placer tous les formats sur un seul disque : NTSC, PAL, HD... Hallucinant et si absurde d'un point de vue consommateur, mais peut-être pas du côté des industriels : la PS3 n'existe encore que sous forme de prototypes, et pourtant la rumeur d'une PlayStation 4 déjà en projet commence à circuler. Pourquoi ? Un partenariat renouvelé entre Nvidia et Sony au-delà du processeur vidéo déjà développé pour la PS3, et la prolongation pour cinq nouvelles années du partenariat entre les trois complices du processeur Cell : IBM, Sony et Toshiba.



Disruptions

Manitou désormais incontournable de Nintendo, **Satoru Iwata** a prolongé à la GDC le fascinant concept de **technologie disruptive** amorcé il y a quelques mois par le charismatique **Reggie Fils-Aïme** de Nintendo of America. Le marché du jeu vidéo tourne en rond et finit même par s'affaïsser sur lui-même. Seul recours pour Nintendo, créer une « faille » comme l'a réussi **Apple** avec son iPod, une interruption dans la course technologique qui ne fait qu'engendrer les mêmes problèmes : répétition des formules qui ont fait leurs preuves, augmentation irréaliste des budgets pour créer des blockbusters... Nintendo veut casser ce moule et, après la DS dont le succès surprend toutes les conjectures, la Revolution est née pour ça. Un long discours théorique pour M. Iwata, qui hélas n'apprend rien de concret que l'on ne sache déjà sur la Revolution. Il reste ainsi toujours une fonctionnalité matérielle mystérieuse à la Revolution qui nous tiendra en haleine jusqu'à l'E3 où, cette fois c'est sûr, Nintendo

montrera tout de sa console virtuelle et conceptuelle. Seules annonces tangibles (avec le Zelda de la DS, voir page) : les meilleurs jeux Sega Mega Drive (parmi le catalogue de mille jeux) et Hudson Nec PC Engine (voir Retro Game 3) seront téléchargeables aux côtés des jeux NES, SNES et N64 (mais pas les jeux à licence de Rare, comme *Banjo Kazooie* ou *Perfect Dark*...). Une Revolution montrée sous vitrine à la GDC



Satoru Iwata a présenté le Zelda de la DS au look proche de Wind Waker, et a annoncé la disponibilité de jeux Mega Drive et PC Engine sur la « console virtuelle » Revolution.

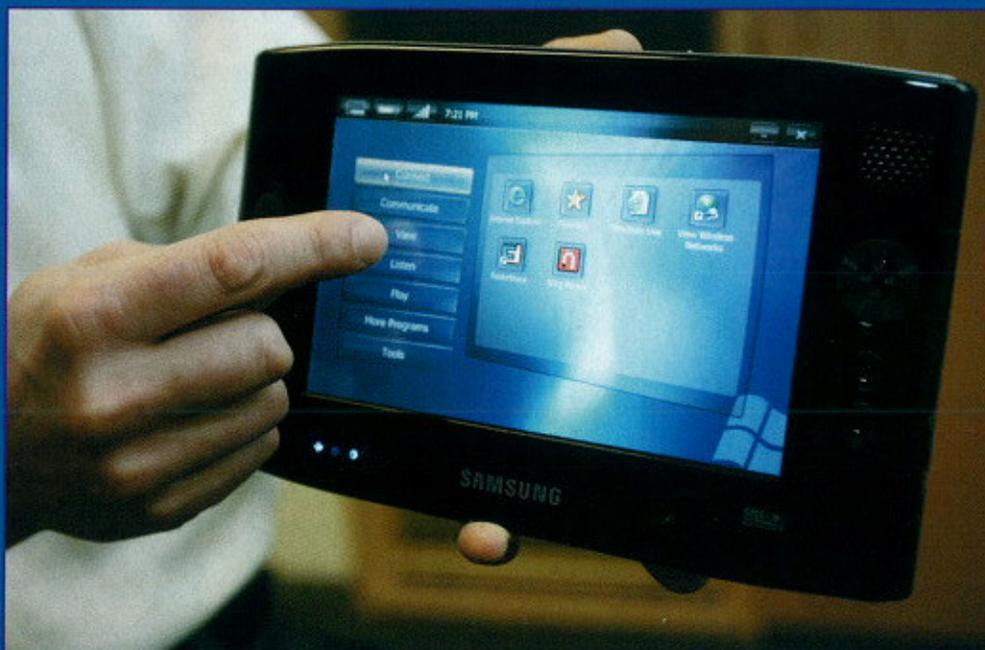
aura permis de remarquer que le modèle presque final est plus épais que la boîte sans doute vide tendue à bout de bras par Satoru Iwata à l'E3 2005. La console reste quand même un objet miniature par rapport à la concurrence, mais c'est une petite tromperie assez rare de la part de Nintendo qui révèle que malgré son dégageant apparent, Nintendo subit bien la pression de Sony et Microsoft. M. Iwata a également précisé que les jeux Revolution ne coûteraient pas plus cher que ceux d'aujourd'hui, et qu'une unité de sauvegarde peut venir compléter les 512 Mo de mémoire Flash intégrés à la console pour stocker les jeux téléchargés (des cartes SD allant jusqu'à 4 Go peuvent fort bien se brancher sur la Revolution, sans compter les ports USB). S'il fallait garder une phrase de son discours, ce serait sans doute celle-ci : « Les jeux innovants qui peuvent être créés par des studios de n'importe quelle taille seront mis à disposition en téléchargement via les services de la Console Virtuelle Revolution. »

360 tours

Derrière le succès et la grande médiatisation de *Ghost Recon Advanced Warfighter*, c'est en réalité la section arcade du marché Xbox Live qui révèle un boom caché. Le jeu de tir *Geometry Wars*, fourni en démo dans *Project Gotham Racing 3*, a été acheté par 39 % des gens qui l'ont essayé. Un véritable succès si on le compare aux chiffres habituels d'un portail classique de jeux d'arcade sur PC dont le taux de passage de la version démo à la version payante ne concerne que 1 à 2 % des utilisateurs. Le succès des jeux d'arcade (notamment les très belles versions HD) de la Xbox 360 dépasse même les espérances de Microsoft qui se retrouve en très bonne position pour tenir tête aux jeux rétro Nintendo bientôt téléchargeables sur Revolution. Et *Street Fighter II : Hyper Fighting* arrive sur le Live ! La 360 se vend tellement mal au Japon que Microsoft envisage de refaire un lancement de la console là-bas le 29 juin. Qu'est-ce à dire ? Une nouvelle campagne marketing mettra en avant une poignée de nouveaux jeux propres à séduire d'avantage les japonais (voir rubrique World News). Microsoft prévoit aussi d'améliorer le perfectible dashboard de la console : lecteur de musique actuellement rudimentaire, connexion à un PC

plus seulement limitée à Windows Media Center et... le téléchargement en tâche de fond, enfin ! Cependant, il semblerait que l'approvisionnement en Xbox 360 se porte mieux : Microsoft a annoncé être en mesure de livrer deux à trois fois plus de consoles par semaine. Précisons aussi que l'unité mobile surnommée **Origami** présentée au Cebit

de Hanovre n'est pas une Xbox portable comme on a failli le croire, mais un UMPC (Ultra-Mobile PC) avec un écran tactile qui coûtera entre 600 et 1000 \$. Peu à voir avec le jeu vidéo finalement, sauf que le projet Xbox mobile pourrait bien exister encore sous le sobriquet de **Xplayer**. **Jay Allard**, l'évangéliste de la Xbox, serait sur



Tout le monde a cru que Microsoft allait annoncer au Cebit de Hanovre une Xbox portable. L'Origami est en réalité un Ultra-Mobile PC.



X BOX 360

Viva Piñata



Pokémon-like Hallucinogène consommable cet automne

Késako Viva Piñata ?

Une piñata est une espèce de sac en papier mâché bourré de friandises au centre d'un petit jeu traditionnel des fêtes mexicaines. Yeux bandés, les enfants doivent faire éclater la piñata avec un bâton pour récupérer son contenu. Imaginé par **Chris Stampfer**, un des frères fondateurs du studio **Rare**, le jeu part de cette iconographie latino-américaine colorée et s'invente un monde bucolique habité par des animaux piñatas. Le joueur doit faire naître, entretenir et domestiquer et personnaliser les Piñatas (60 espèces sauvages). Le jeu pratiqué en vue subjective offre toutes sortes d'«outils» simples pour construire et contrôler un environnement à vocation paradisiaque. Jeu de société qui évoque évidemment *Animal Crossing* et autres *Pokémon* de Nintendo, *Viva Piñata* devrait se prolonger sur Xbox Live avec des systèmes d'échange ou de jeu en coopération. www.vivapinata.com

Vive Rare ?



Un nouveau jeu Rare a été annoncé en grandes pompes par Microsoft pour la Xbox 360. «Notre première vraie production destinée à un marché de masse, plus encore que Halo 2», affirme **Shane Kim**, responsable des studios Microsoft.

«Vos ratages sont plus beaux que leurs réussites». Si cette remarque existe, elle s'applique aux dernières productions du studio **Rare**. Malgré leurs défauts, *Kameo* et *Perfect Dark Zero* ont dans leur semi-ratage un panache que bien des productions soi-disant abouties pourraient leur envier. Même l'oublié *Grabbed by The Ghoulies* sur Xbox vaut mieux en originalité et en cohérence que beaucoup de titres surmédiatisés. Mais l'industrie et le public du jeu vidéo ont la dent dure et la mémoire courte. Rare a-t-il encore une place privilégiée dans l'imaginaire du gamer, encore rancunier d'avoir quitté **Nintendo** pour se vendre, littéralement, au monstre **Microsoft** ? Ne manque-t-il pas aux trois jeux Rare sortis sur consoles Microsoft les finitions et réglages fins du gameplay que le parrainage de Nintendo garantissait ? *Viva Piñata*, leur nouveau projet annoncé par Microsoft, devrait apporter la réponse à l'automne prochain.

Viva Piñata est un projet totalement original de Rare, pas une suite ou une production

commencée sur une autre plateforme. Plus qu'un jeu simple jeu, il s'agit là d'une marque, d'une franchise. Rare et Microsoft n'ont pas fait les choses à moitié sur ce lancement. Et même si une démarche avec ambitions artistique et marketing à parts égales peut crisper, reconnaissons à Rare un beau courage de lancer une nouvelle IP (*Intellectual Property* dans le jargon des copyrights) qui se verra déclinée en jeu vidéo, série TV en 3D et merchandising... plutôt que, d'acquiescer une IP déjà en place à la télé, au ciné ou en BD, comme le veut la paresseuse tendance actuelle. *Viva Piñata* se destine à rassembler tous les publics (enfants et adultes) qui circuleront de la console Xbox 360 à la chaîne TV américaine Fox Kids avant d'aller acheter les peluches au magasin du coin. Nous voilà prévenus, les piñatas de Rare ont le potentiel de taper les portefeuilles pendant plusieurs années. Mais Rare s'affranchit-il vraiment de l'héritage Nintendo avec cette idée, malgré son rendu graphique unique ? Avec sa volonté écologique, ses animaux mignons personnalisés et personnalisables, *Viva Piñata* se veut un jeu de nouvelle génération non pas d'un pur point de vue technique mais, à l'image d'un *Animal Crossing*, d'un point de vue social (voir encadré) via Xbox Live. Le retour du fantôme du «jeu bac à sable» collectif. Avec des fleurs, s'il vous plaît.



Magazine

News, dossiers, tests...

Communauté

Forums, blogs...

jeuxvideo.com

La référence sur l'actu des jeux video

Téléchargements

Vidéos, démos, patches...

Soluces

Trucs, astuces, aides...





Banc d'essai...
par CokteZ

MACHINE
TEST



FASHION WHITE STRING > CLASSIC

Les designers de Nintendo n'ont pas hésité à revoir les éléments acnéiques de la DS. Ainsi, à la croix et aux boutons certes solides mais terriblement laids de la première version, s'affiche désormais un matériel d'excellente qualité, avec un toucher «feutré» et un design fortement inspiré de la télécommande de la future Revolution.

MACHINE
TEST



FASHION BLUE NIGHT STRING > COSMIC

MACHINE
TEST



FASHION TRANSLUCID STRING > ORGANIC

Le port cartouche inférieur est désormais protégé par un cache. Les «jamais contents» feront remarquer à juste titre que les jeux GBA dépassent désormais de la console. Faut savoir ce qu'on veut dans la vie...

Nintendo DS Lite : AU MOINS UNE QUI A REUSSI

Le monde n'est plus ce qu'il était. Tout va vite, très vite, trop vite. La machine médiatique tourne à plein pot, les rois du marketing excellent dans l'art de créer des besoins «inutiles», et le joueur n'est plus qu'un pion consommériste réagissant à la moindre sollicitation publicitaire. A peine éclos de son oeuf voilà que la DS première pression n'est déjà plus dans l'air du temps, ou comment modifier la pensée collective en deux coups de cuillère à pot. Oui, il y aurait de quoi s'insurger. Mais c'est sans compter le génie Nintendo qui, au delà de son opération marketing réussie, nous impose un produit à l'alchimie parfaite, une boîte à jouer sexy et aguicheuse comme pas deux !

CokteZ

■ De la toxine botulique à l'expression bucolique

Bien qu'étant réservée à une élite vomissant biftons et autres cartes de crédit coulées en or massif, la chirurgie esthétique est une pratique de luxe en voie de démocratisation. Du moins...dans les mœurs. Il n'y a qu'à gober nos quelques chaînes hertziennes avec attention, pour s'apercevoir que la proportion de stars du showbiz usant du bistouri pour se faire remonter la peau sous les aisselles est en perpétuelle croissance. La faute à qui ? La faute à ces soirées mondaines organisées dans les bas-fonds de l'aristocratie américaine, Los Angeles incarnant le symbole de la nouvelle donne «physico-plastique», véritable QG des créateurs avant-gardistes de tendances people. La mode passe, trépasse, disparaît aussi vite qu'elle arrive et se consomme comme un rien. Alors que les bouches siliconées sont encore d'actualité dans nos vertes contrées, les précurseurs américains du nouveau sourire se tournent déjà vers l'instrument de torture des jeunes ados, celui qui terrorise nos chères têtes blondes en proie avec une période de la vie peu gracieuse: l'appareil dentaire. En témoignage

le nouveau smile de l'égérie de la jeunesse américaine, Tom Cruise, grand précurseur d'un mouvement «in» après avoir été frappé par une révélation lors d'une visite chez l'orthodontiste en compagnie de ses enfants. Oui, le paraître est aujourd'hui une question de vie ou de mort sociale, un matraquage médiatique imposé à tout un chacun, une obligation incontournable pour ceux qui désirent exister au cœur d'un monde aseptisé. Mais la fashion victim ne se cantonne pas qu'à la sphère proprement humaine. Le monde vidéoludique obéit lui aussi à la loi du «m'as-tu vu». Et dans cet exercice de style, Nintendo caracole en tête des charts. NES, Super NES, Game Boy, Game Boy Advance...toutes ou presque ont subi les foudres d'un «relooking» dont Evelyne Thomas s'était faite la porte-parole nationale. Aujourd'hui c'est la toute jeune DS, moche et déjà dépassée nous susurre-t-on au creux de l'oreille, qui passe sur le billard pour une séance de rattrapage qui lui va à ravir.

[Le monde vidéoludique obéit lui aussi à la loi du «m'as-tu vu». Et dans cet exercice de style, Nintendo caracole en tête des charts avec le talent qu'on lui connaît.]

■ L'art de faire d'une pierre deux (bons) coups

Nintendo est un perfectionniste, un calculateur de génie qui, même s'il a commis quelques erreurs ça et là, n'a jamais mis en péril l'existence de sa prestigieuse enseigne. Il semblerait pourtant que la firme de Kyoto, aussi talentueuse et audacieuse soit-elle, ait été prise à son propre jeu, anticipant non sans difficulté l'engouement démesuré d'un public en manque de nouveauté... conceptuelle. Car la portable aux deux écrans n'est pas le fruit du Saint Esprit, mais bel et bien l'avorton d'un programme mûrement réfléchi. Il s'agissait simplement pour Nintendo d'offrir à ses fans un amuse-gueule au caviar, histoire de grappiller suffisamment de temps pour plancher sur la fameuse Game Boy 2. Dans cette optique, la DS constituait seulement une étape transitoire de courte durée, au cœur d'un dessin marketing plus ambitieux. Seulement voilà, face à l'incroyable succès de cette mise en bouche, le géant japonais s'est retrouvé au pied du

Plus compacte, plus fine et plus légère, la DS Lite donne toutes ses lettres de noblesse au terme «portable». Il est loin le temps des Game Boy et autres PC Engine GT avec leur look de frigo et leur charter de piles.



REGIME POUR CET ETE !

mur: le hardware du véritable successeur du Game Boy est très certainement sur les starting-blocks, mais la DS et sa popularité acidulée lui barrent momentanément la route – voici une «succes story» qui ne devait pas en être une. Et comme Nintendo - mastodonte assujéti aux lois économiques d'un capitalisme libéral exacerbé - est guidé par la logique rationnelle de l'appât illimité du gain, cet engouement inespéré a été saisi sur le vif dans l'optique de faire grimper les bénéfices. Et hop, v'la-l'y pas qu'on apprend un an après la sortie de la belle qu'un remake

devrait voir le jour d'ici peu. Pour le coup, ceux qui se sont jetés sur l'objet des convoitises ne peuvent que l'avoir en travers du gosier. Chose qui n'empêchera

pourtant pas 53 % des possesseurs de la première version de se procurer la DS Lite. En attestent les ventes démesurées au Japon, où Nintendo a connu plusieurs ruptures de stock, ne sachant répondre à une demande largement supérieure à l'offre. Et comme «tout ce qui est rare est cher» (Jean-Baptiste Say), certains opportunistes n'ont pas hésité à surfer sur l'inflation des prix pour arrondir leurs fins de mois grâce à des tarifs de ventes exorbitants! Opération marketing réussie, mon capitaine.

Cependant, la DS n'a pas vu la lumière pour cette seule et unique raison. A la vue de sa frimousse mal finolée, il ne fait

[Avec la DS, Nintendo avait pour objectif d'offrir à ses fans un amuse-gueule au caviar, histoire de grappiller suffisamment de temps pour plancher sur la fameuse Game Boy 2.]

aucun doute que la machine de Nintendo a été conçue dans l'affolement et la précipitation. Pourquoi donc ? Tout simplement parce que le challenger de service, celui à qui on doit en partie la disparition d'une firme que l'on portait dans nos cœurs, a décidé d'apporter sa «modeste» contribution au marché des consoles portables, véritable mine d'or pour Nintendo. Et quand on voit que Sony a réussi à se dégoter une place de leader sur le marché des consoles de

salon dominé par des mastodontes fermement implantés, autant dire qu'il y a de quoi flancher des guibolles. Fraîchement débarquée fin 2004, la PSP s'érigeait

alors comme le nouvel outsider aux dents longues et au potentiel destructeur, obligeant ainsi Nintendo à commercialiser une DS pondue à la va-vite. Non pas que le fond du problème vienne du hardware lui-même, gouleyant et sacrément bien pensé, mais plutôt de sa finition externe. Ni moche ni belle, ni fine ni grasse, à la fois sexy et tue-l'amour, la DS première génération respire à plein nez le travail inachevé. Les idées semblaient apparemment là, mais les couturiers grand luxe n'ont pas eu suffisamment de temps pour laisser libre cours à leur talent créatif. La concurrence n'attend pas...



Le stylet a lui aussi subi un petit lifting : plus long et plus large, il vous permettra de vous adonner dans le plus grand confort à toutes sortes de jeux. Ceux par contre qui préfèrent s'amuser avec leurs doigts seront bien embêtés puisque la dragonne n'est malheureusement plus équipée de son petit bout de plastique que l'on glissait à l'extrémité... du pouce. Carton rouge.

La carcasse, désormais habillée d'un superbe vernis, est malheureusement très salissante et colle aux doigts. Si vous êtes un expert en mains moites, passez votre chemin.



taille, provient de l'éblouissante luminosité fournie par les deux écrans, réglable bien entendu sur quatre niveaux. La différence éblouie et permet de redécouvrir ses titres fétiches sans les couleurs sales, délavées et austères liées aux écrans peu reluisants des DS première pression à froid. Et que les plus sceptiques d'entre vous se rassurent: l'autonomie ne s'en trouve pas pour autant pénalisée, puisque celle-ci a été revue considérablement à la hausse: comptez six heures de jeu avec les projecteurs poussés à fond et quinze heures avec le plus faible niveau de luminosité équivalent à celui des premières DS. Très honnête. Seul un petit reproche peut être formulé au milieu de ce tableau idyllique: la DS Lite est une console sale, très sale même, qui attire irrésistiblement les acariens sur son écran supérieur et qui s'octroie la liberté de collectionner vos empreintes digitales sur sa coque au vernis accrocheur. Un moyen comme un autre de personnaliser sa console...

■ Oui, mais juste un doigt alors...

Face à une PSP taillée dans la finesse, arborant un look high-tech très tendance et une fine robe noire convoitant le luxe, la DS a vite été reléguée au rang de console portable pour Gavroche de service. Il n'y a qu'à se balader dans les sombres couloirs du métro parisien pour s'apercevoir que les jeunes cadres dynamiques, geeks à leurs heures perdues, exposent avec fierté la dernière née de chez Sony - véritable bijou technologique au poil soyeux - au détriment du look peu prestigieux de la DS. «Physiquement» considérée comme un jouet en plastoc' pour ados décerébrés, la DS a dû se résoudre à changer d'image. Quelques coups de bistouri plus tard, la version Lite sort de l'ombre et s'affiche avec un poids revu à la baisse, des mensurations de rêve et un galbe à rendre jaloux les dernières bimboes de Malibu Beach. Ses lignes douces, arrondies, et son design épuré s'inscrivent dans la tendance luxueuse et très prisée du look Ipod. Bref, la grande classe. Sauf que tout ça c'est bien gentil mais le joueur, le vrai, celui qui a déjà investi ses pépètes dans le premier modèle, risque de s'en tamponner le coquillard : on est là pour le fun, pas pour exhiber sa dernière trouvaille dans un club de Saint Germain des Prés au milieu d'une masse uniforme de bourgeois-bohème. A croire que l'apparence, futile et éphémère, tend à voler la place du cœur des choses.

Mais il n'est nullement question de jouer ici les mauvaises langues. Car cette refonte plastique ne se limite aucunement à une volonté simple et unique de coller à l'air du temps d'un point de vue design. Non, la DS Lite s'attarde aussi sur le fond de son utilité, sur son essence, sur le jeu, avec un confort largement accru par rapport à son aînée. Tout d'abord grâce à ses proportions réduites qui permettent une prise en main plus aisée et à son poids plume économisant nos petits bras atrophiés par une assistance technologique envahissante. Avoir quelques centimètres de moins de chaque côté de la console peut paraître anodin sur le papier, mais relève de l'utilité publique dans certaines situations. Je pense notamment à l'intrépide *Metroid Prime : Hunters*, petit virtuose du FPS sur console, qui prend toute son ampleur grâce à l'utilisation de la dragonne, gadget conférant au final un confort de jeu plus pertinent que ce que propose le stylet. Sauf que les rondeurs de la première génération de DS nuisaient à l'utilisation optimale de cet instrument simple mais ô combien ingénieux. Avec la version Lite, fini les claquages du pouce en grand écart ou les recentrages au milieu de l'écran à cause de mimines trop courtes sur pattes: tout est à portée de doigt. L'autre petit plus, et de



Banc d'essai 2 ...

par Ichigo

■ On commence par les chiffres ?

- Les vrais chiffres on les connaît, le marketing de Nintendo, via l'Internet ou tout autre média (sauf nous) les ont rabâchés à tort et à travers. Tellement qu'on les connaît par cœur. D'ailleurs tiens, là de tête et sans regarder la doc, je peux vous dire qu'elle fait 133 mm de longueur sur 73,9 mm de largeur pour une épaisseur de 21,5 mm et un poids de 215 grammes. Avec tous ces chiffres, on peut aller foutrement plus loin que se l'imaginer entre les mains.

- Par exemple, si on utilise le fabuleux outil que tout le monde a eu un jour entre ses mains, le tableau de conversion métrique que votre maîtresse vous a distribué en CM2, on peut d'ores et déjà découvrir que les 133 mm de longueur de la DS Lite font en fait 13,3 centimètres. Votre serveurur (moi) mesurerait donc 14,5 fois la taille de la longueur de la DS Lite. Intéressant, non ?

- Toujours grâce à ce truc qui nous a tous torturé, on comprend que les 21,5 mm qui font son épaisseur, ne sont en fait que 2,15 centimètres. Si la tour Eiffel, symbole de notre France adorée, mesure 300 mètres de haut, il faut alors 13953 DS Lite les unes sur les autres, sans boîte, pour atteindre le sommet de cette antenne hertzienne. Impressionnant. C'est à peu près le nombre de DS Lite qui se vendent au Japon au moment où j'écris ces lignes.

- Si on veut continuer à s'amuser au jeu des monuments de notre belle capitale, il faudrait 2326 DS Lite pour monter au niveau de l'Arc de Triomphe et 14328 consoles juxtaposées pourraient faire la file indienne sur l'avenue des Champs Elysées. Mieux encore, 5759398 DS Lite pour faire un Paris-Marseille. La somme de tous ces chiffres donnent à peu près le nombre de DS (Lite et Panzer) vendue au Japon depuis sa première sortie le 2 décembre 2004.

La DS Lite est propre sur elle

Elle nous le prouve en prenant son bain quotidiennement et en se laissant sécher tranquillement auprès de vos objets du tout-quotidien.



3

La DS Lite

Ca aurait pu être nous, vous, elle qui se fait bébé

Quand j'étais jeune, je voulais être américain. L'Amérique, c'est super. Tout y est plus grand, tout y est plus beau, même les Royal Gala chez l'épicier du coin. Y'a un truc qu'ils ont en Amérique, qu'on a du mal à imiter par ici en France : les statistiques. Les chiffres bien débiles, qui servent à rien, mais qu'on adore quand même connaître.

Les américains sont les rois de la statistique sportive. Pendant un match de football (leur football), ou de tout autre sport (leurs sports), les américains se délectent de savoir, par exemple, que le quarterback qui joue dans la nouvelle formation des Colts d'Indianapolis, Peyton Manning, a fait gagner à son équipe 4135 yards dans la saison de 1999. Ce qui représente 46 fois la longueur du terrain. Incroyable non ? Comme si on calculait combien

Ronaldinho a couru de kilomètres après son ballon dans sa (courte) période au PSG.

Les amateurs de jeux vidéo aiment beaucoup les chiffres eux aussi. En même temps, on leur en sert tellement, qu'ils ne peuvent que les aimer. Cadence du processeur, images par seconde, heures de jeux, on se souvient encore du chiffre record de Takahashi Meijin qui appuyait 16 fois sur le bouton de son stick en une seule seconde. Niveau chiffre, on est bien rodé. On a tous joué avec les verres de la cantine à «quel âge as-tu ?» Comme je sais qu'on aime ça, j'ai décidé de vous faire partager mes chiffres à moi, concernant la DS Lite, et puis, aussi un peu ce qu'elle apporte par rapport à sa grande sœur la Panzer (pour le tank allemand, pas le dragon).

Ichigo, farceur de son état

■ La DS Lite apporte plein de choses :

Pub maquillée ou pas, croyez-moi, la DS Lite apporte plein de choses. Je vous propose quelques clichés de la console de la rédaction. On ne lui a pas encore trouvé de nom (une réunion devrait être mise en place à cet effet), mais on l'aime, même si ça se voit un peu trop.

La DS Lite n'aime pas les four à micro-ondes

Par contre les Pokémon eux, s'en fichent un peu. Croyez-nous, c'est marqué dans la notice de toute façon.



1

La DS Lite aime les soirées arrosées

Et elle ne s'en cache pas. Regardez-là, fière, à côté de sa bouteille vide. Pochtronne, va ! On se rend rapidement compte sur cette photo que la DS Lite ADORE les traces de doigts. Entre deux gorgées du nectar divin, ça croustille sous le stylet.



2

La DS Lite est rafraichissante

C'est scientifiquement prouvé. Rien de tel pour se désaltérer.



4

53% des possesseurs de DS achèteront la DS Lite.

Si les statistiques le disent...



5

selon MOI

son petit banc public, mais... c'est lui !

Le saviez vous? (copyright Jay)

Le Moa est un symbole de l'île de Pâques, exprimant le sentiment de toute-puissance et d'affirmation du guerrier. Là-bas, tout tourne autour du Moa, si bien que les colons Conquistadores en ont rapporté l'expression dans notre société qui en ressentait grandement le besoin – transformant par la même occasion le terme en Moi. Moi, c'est moi et c'est selon Moi (Moa, donc). Et de piaffages en piaffages, on observe également une déviance par ailleurs coutumière à la presse du jeu vidéo : le Moi Je. A quand les totems dans nos rues en l'honneur de ces grosses têtes bien moi-jistes ? Bon Michel, tu m'en ressers un ? (NDRC)



Où jouez vous
avec la vôtre ?



MITAINE DO DS

METROID PRIME : HUNTERS

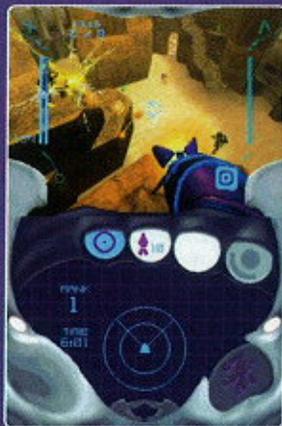
- Chasse à l'homme pour Samus

Préférez l'utilisation de la dragonne au stylet, plus instinctive et surtout plus confortable.



Metroid sans la Morph Ball, c'est un peu comme Stone sans Charden.

L'animation, primordiale dans ce type de jeu, est d'une fluidité surprenante!



Le multijoueurs en Wi-Fi est une véritable tuerie: no lag, ranking officiel et tripotée de statistiques. Du grand luxe.



Parce qu'on se fiche éperdument de savoir qu'il faut appuyer sur le bouton A pour avancer et R pour tirer :

Metroid DS, le seul et unique FPS console à la sauce PC ?

Coktez

Les liaisons vachement dangereuses

Rassurez-vous: il n'est nullement question d'alimenter les propos puérides d'une guéguerre qui l'est tout autant. A *Game Fan*, même si on a un petit faible pour les consoles, on aime aussi les PC (mensonges ! -ndlr). Et il y a suffisamment de racisme et de xénophobie comme ça pour ne pas rajouter une pincée de sectarisme autour de quelques cœurs numériques... Peace, mes amis. Bon, c'est vrai qu'on en parle pas souvent du PC, mais c'est pas pour autant qu'on ne l'aime pas, lui et ses petites gâteries quotidiennes, lui et ses bugs permanents, lui et son bruit de ventilateur abrutissant. Les pro-console et les pro-PC, on

s'en tape allègrement le coquillard. Et vous savez pourquoi ? Parce que chacun des deux supports a ses défauts et ses avantages, parce que chacun apporte sa petite pierre à l'édifice, contribuant ainsi à l'existence d'une diversité vidéoludique pleine de richesses. Et oui, sans PC, il n'y aurait pas eu de *GoldenEye*. Et sans *GoldenEye*, la culture ludo-numérique aurait perdu un des plus grands représentants du genre sur console. Car le FPS, apparu à l'origine sur ordinateur, ne s'est pas fait prier pour envahir avec frénésie nos machines adorées. Pourtant, l'entreprise n'était pas des plus aisées...

La guerre des boutons

C'est la SNES qui aura l'honneur d'accueillir la première conversion de *Doom* sur console, et par la-même son premier FPS. Ce portage pixelisé à outrance défoldra bien évidemment les passions, les experts en la matière n'y voyant là qu'une action purement commerciale. Car au delà de l'aspect technique saccagé, comment est-il possible de jouer à un FPS à l'aide d'un pad maigrement vêtu d'une croix directionnelle ? Pour les joueurs PC, rien ne peut remplacer le combo clavier/souris, offrant un confort de jeu optimal. Le système de jeu propre au FPS impose en effet de réaliser des mouvements rapides et d'une extrême

précision. Bref, tout ce qu'un pad à l'ancienne ne permet pas de faire. Même si certains titres tels que *Alien VS Predator* (Jaguar, 1994) ont démontré avec brio qu'un FPS pouvait être «jouable» à la manette, le gameplay n'a cependant jamais égalé celui d'un titre PC. Il faudra attendre l'apparition des sticks analogiques pour que le genre puisse enfin jouir d'une prise en main correcte sur console. Mais là aussi, les défenseurs du monde PC vous riront au nez si vous leur dites que vous tâchez du *Halo 2* sur Xbox: «Bouh le naze, encore un qui n'a rien compris à la vie ! Va jouer à *Mario Party* !». Excepté la mauvaise foi ambiante, il y a cependant une petite once de vérité dans ces propos tous juste clichés, même si le Xbox Live recèle quelques joueurs d'exception qui n'ont pas forcément grand-chose à envier à l'«élite» PCiste. Enfin, toujours est-il que le support console n'a pas encore trouvé l'équation miracle permettant de donner au FPS ses lettres de noblesse. C'était sans compter sur la DS et l'arrivée foudroyante de *Metroid Prime: Hunters*...

[Metroid Prime: Hunters est le premier FPS sur console à jouir d'un gameplay aussi prestigieux que sur PC]

Mais qu'est-ce qu'on Samus non di diou!

Depuis son grand retour sur GameCube, Samus joue avec la 3D. Qu'il en soit ainsi. C'est donc en toute logique que *Metroid Prime: Hunters* débarque à la sauce FPS sur la portable aux deux écrans. Sauf que là, la petite dernière de Nintendo est en passe de révolutionner le genre sur console. Pas dans son fondement, mais dans sa prise en main. Les mauvaises langues n'auront désormais plus grand-chose à rétorquer face à l'utilisation magistrale de l'écran tactile, qui permet de retranscrire les sensations si particulières procurées par une souris. Là où les sticks analogiques ont échoué, la DS se paie le culot de mettre tout le monde d'accord. Après un petit temps d'adaptation, l'écran inférieur révèle tout son potentiel, permettant une précision exceptionnelle et une vitesse de mouvement fulgurante. Douze années après la sortie de *Doom* sur la 16 bits de Nintendo, la DS relève l'exploit de proposer un hardware donnant enfin ses lettres de noblesse à un genre particulièrement prisé. Une réussite incontestable.

L'écran tactile, en plus de contrôler la caméra avec une précision diabolique, vous permet d'accéder à toutes sortes d'options sans passer par un quelconque menu. Une vraie joie!



ONLINE VIDEOGAME SHOP
LE CHOIX, LES PRIX, LA SECURITE, LE TEMPS REEL

JTYPE

JAPAN www.japan-type.com

NEWS / IMPORT / OLDIES /
CONSOLES / ACCESSOIRES /
GUIDE BOOKS **JPN & USA**

//// CONSOLES :

		€
Dreamcast (en boîte)	jap	99
Super Grafx (en boîte)	jap	199
Duo r (en boîte)	jap	229
Duo	jap	179
NeoGeo cart (en boîte)	jap	269
Nec core grafx (neuve)	jap	189
Super Famicom (en boîte)	jap	99
Super famicom	jap	59
Saturn blanche (en boîte)	jap	99
Saturn	jap	59
Pippin at mark (en boîte)	jap	299
Wonderswan (pack ff)	jap	49
Nintendo ds lite neuve	jap	239
Dreamcast R7 (en boîte)	jap	199
NeoGeo cart	jap	199
neogeo cd (neuve)	jap	349
super famicom sans boîte		59 €
sega saturn blanche ou grise	sans boîte	49 €
dreamcast fr neuve + 3 jeux neuf		99 €

//// PC

final fantasy XI online :	
the treasure of aht urghan	us 49 €

PS2 //// :

dance factory	us 55 €
final fantasy XII	us 65 €
radirgy precious	jap 69 €
samurai 7	jap 69 €
street fighter zero fighter's generation	jap 49 €
the king of fighters XI	jap 69 €
valkyrie profile silmeria	jap 72 €
moto GP 4 olc	us 49 €
Art of Fighting Ryuko no Ken	jap 55 €
kof orochi collection	jap 55 €
ibara	jap 69 €
espgaluda	jap 65 €
genso suikoden IV limited box	jap 79 €
guilty gear xx slash	jap 69 €
king of fighters maximum impact 2 + dvd another day	jap 72 €

/// PSP :

astonishia story	us 55 €
boxer's road 2 the rea	jap 65 €
dragon quest &	
final fantasy in itadaki street portable	jap 65 €
guilty gear judgement	us 55 €
magna carta portable	jap 65 €
tenchu: time of the assassins	us 55 €
valkyrie profile: lenneth	us 55 €

NEO GEO CART & MVS
STICK ARCADE
MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
DREAMCAST
NEOGEO CD
NEC
PLAYSTATION
SATURN
NINTENDO64
GAMEBOY
MASTER SYSTEM
NES
ARCADE SYSTEM
VIDEO
GOODIES
BOOKS
MAGAZINE
GAMEFAN
RETROGAME
...

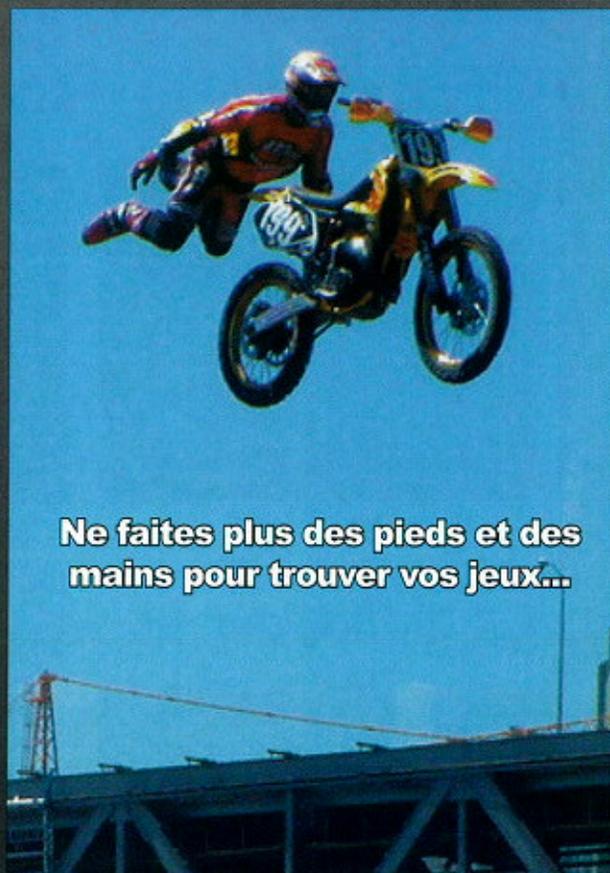
//// GameCube

Naruto 4	jap	75 €
Bleach	jap	69 €
...		

//// N DS

Guilty Gear dust strikers	us 39 €	
Tenchu Dark shadow	jap 55 €	
Top Gun	us 39 €	
Densetsu no Stafu 4	jap 49 €	
Jump Superstars	jap 55 €	
Bleach	jap 54 €	
...		

ONLINE
VIDEO
GAME
SHOP



Ne faites plus des pieds et des
mains pour trouver vos jeux...



www.japan-type.com

Tous vos jeux, n'importe où, n'importe quand...

Paiement sécurisé CB
Envoi colissimo suivi
Chronopost / UPS
Hotline du lundi au
vendredi
VPC 24/48H



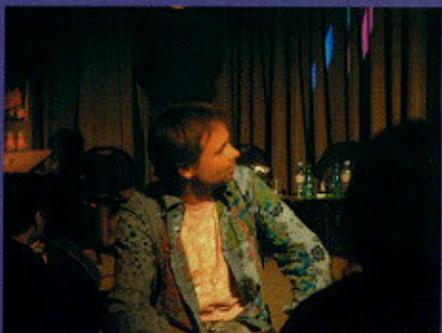
Stars en scène

Amano performance

Pour conclure la conférence, Yoshitaka Amano a été invité à dessiner sur scène pendant que Michel Ancel devait imaginer des scénarios de jeux possibles à partir des images. Le long silence religieux qui a accompagné la performance d'Amano-san complètement absorbé dans la réalisation de son dessin au feutre s'avéra le moment fort de cette rencontre.



Sérieux ou pudique, Yoshitaka Amano garde le plus souvent les yeux baissés pendant les discussions. C'est au moment de dessiner en direct sur scène que le peintre-illustrateur légendaire au Japon s'est véritablement animé.



Michel Ancel, comme tout le monde, regarde avec attention le maître dessiner avant d'imaginer en direct des situations de jeux à partir des dessins. Exercice périlleux réussit avec panache par le game designer français.

Comme il l'expliquait avant d'en faire la démonstration en direct sur scène, Amano-san commence toujours son dessin sur un tout petit élément au bord de la page avant de couvrir la page d'une illustration complète. Piqué au jeu, notamment en écoutant les suggestions de jeux avancés aussi en impro totale par Michel Ancel, Amano-san s'est lancé à la grande surprise de tout le monde, dans deux autres dessins : un personnage féminin avec un petit animal sur l'épaule et un petit ange-démon. Applaudissements nourris.

Rencontre inédite : Yoshitaka Amano Michel Ancel

Le légendaire illustrateur Yoshitaka Amano responsable du look de la saga *Final Fantasy* depuis 20 ans était invité à Paris pour discuter de sa carrière et de character design avec le créateur de *Rayman* : Michel Ancel.

Aliasaka

Il ne faut pas toujours désespérer de la France et de Paris. En tous cas pas au mois de mars 2006 quand le jeu vidéo a été reçu dans les palais du ministère de la culture (cf page XX) et accueilli en vedette à la Cité des Sciences & de l'Industrie de la porte de la Villette. Pour sa 4e édition intitulée «*Regards croisés France-Japon*», la rencontre annuelle du cinéma d'animation et du jeu vidéo du «*Carrefour de l'animation*» a en effet reçu Yoshitaka Amano, l'illustrateur légendaire de la série des jeux *Final Fantasy* depuis 1986, et Michel Ancel, créateur de *Rayman*, *Beyond Good & Evil* et

réalisateur du jeu *King Kong* qui lui a permis de collaborer avec le cinéaste Peter Jackson. Invité d'honneur de cette manifestation visant d'abord les professionnels du jeu vidéo et de l'animation (de nombreuses écoles de jeu vidéo et étudiants y participent), Yoshitaka Amano est monté deux fois sur la scène de l'auditorium de 370 places de la Cité des Sciences. Une première conférence a réuni le peintre japonais et Michel Ancel autour d'une discussion sur le character-design, et le lendemain Amano-san est monté seul sur scène parler de l'ensemble de sa carrière. Récit en images...



Organisée par le Forum des Images, la 4e édition du Carrefour de l'animation s'est installée à la Cité des Sciences & de l'Industrie où une énorme expo *Star Wars* vous attend encore jusqu'en août 2006.



Tommy François (à droite) présentateur de la chaîne GameOne, a animé avec sérieux le débat sur le character-design entre Yoshitaka Amano (à gauche) et Michel Ancel (au centre).



Le jeune public des deux conférences était à la fois attentif et fébrile. Au premier rang, tout le monde attendait le moment de faire signer ses boîtes de *Final Fantasy*. A leur grand désarroi, Amano-san évitera par deux fois l'exercice.



Michel Ancel explique avoir commencé à travailler directement en autodidacte sur ordinateur pour concevoir le personnage de *Rayman*, contrairement à Yoshitaka Amano qui a fait des études artistiques avant de travailler dans l'animation.

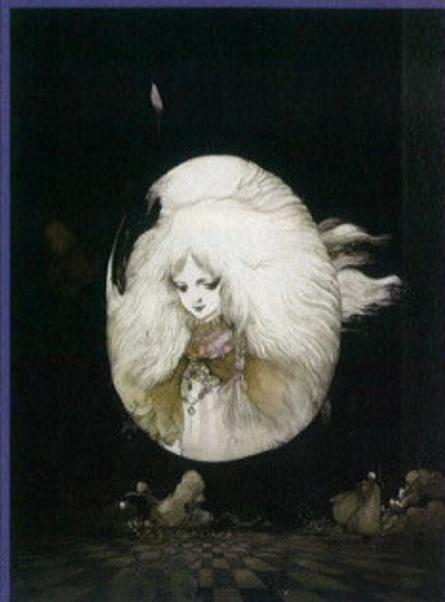


Amano rétrospective

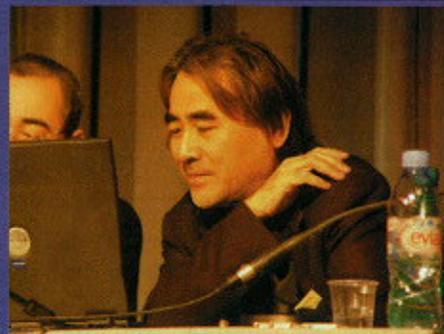
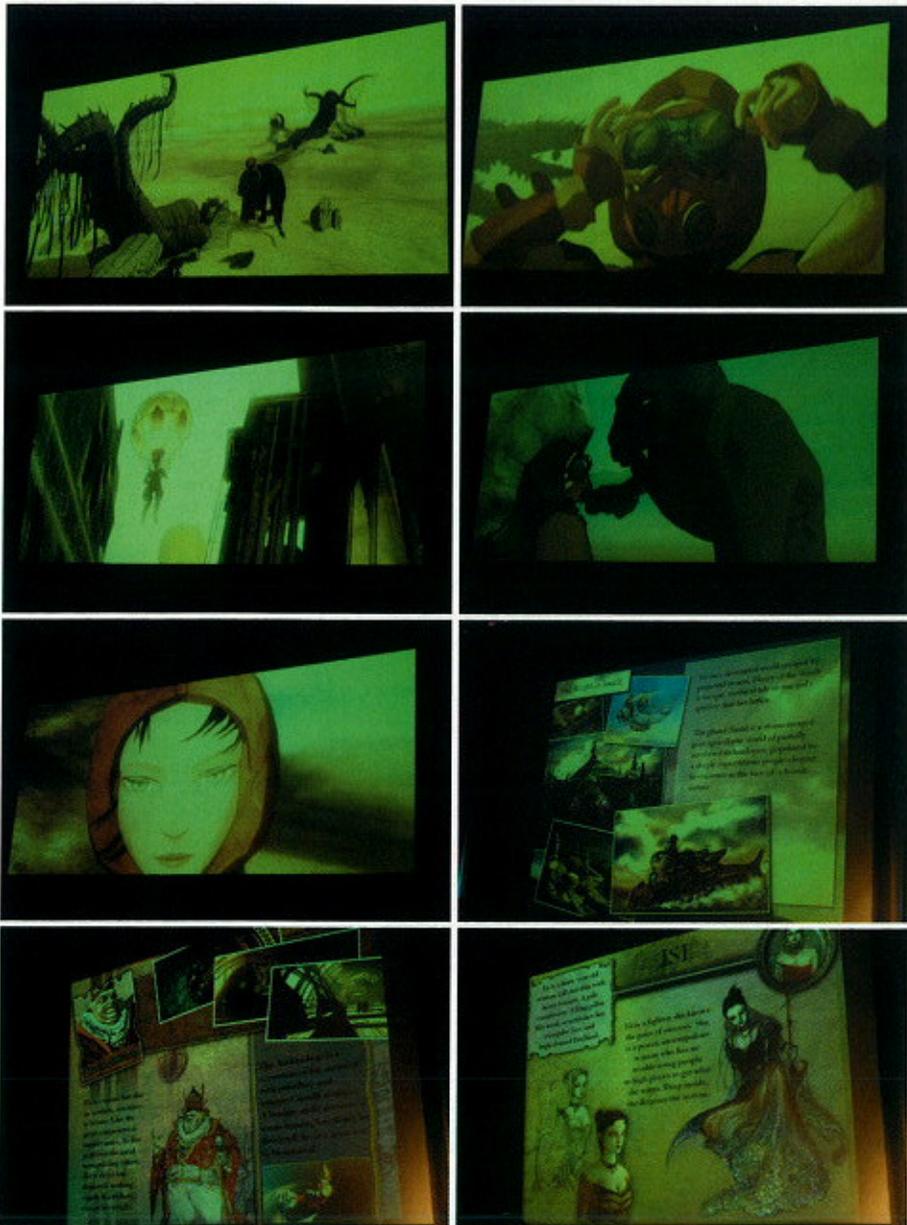
Pour la conférence autour de sa longue carrière qui ne concerne pas que les jeux *Final Fantasy*, Yoshitaka Amano a montré plusieurs extraits de films d'animation auxquels il a collaboré.

En cours de réalisation, le film d'animation *La Planète des Vents* est conçu à partir d'illustrations inédites de Yoshitaka Amano comme le montre les diapositives ci-dessous.

Producteur du film d'animation 3D *La Planète des Vents* présenté ici en avant-première, Denis Friedman (Kaena) a réussi à convaincre Amano-san de concevoir le design des personnages et des décors.



Projeté dans la soirée, l'inédit film d'animation *L'Oeuf de l'Ange* (*Tenshi no Tamago*) est une collaboration entre Yoshitaka Amano et le réalisateur Mamoru Oshi (*Ghost in the Shell*, *Avalon...*) qui date de 1985 ! Le film *Final Fantasy VII : Advent Children* a également été projeté sur grand écran alors qu'il est destiné à sortir directement en DVD et UMD (juin en France).



A la fois modeste et sûr de lui, Yoshitaka Amano a expliqué que les illustrations préparatoires pour le dessin Animé *La Planète des Vents* ont toutes été dessinées à Paris.





Jeux vidéos et Arts

Le reconnaissance ! QUAND LA FRANCE A ENFIN TOUT COMPRIS...



La médaille du Chevalier des Arts et des Lettres.

"C'est un petit pas pour l'homme mais un bond de géant pour l'humanité." Si le cosmonaute qui a prononcé cette célèbre phrase (Neil Armstrong) en faisant ses premiers pas sur l'astre lunaire était Américain, je dois bien avouer que je n'étais pas peu fier, le 13 mars 2006, de penser à mon tour : **"C'est un petit pas pour les arts mais un bond de géant pour les jeux vidéo" !** En effet, le gouvernement français (*Ministère de la Culture et de la Communication*), en grand pionnier, venait de réaliser l'un des rêves inavoués d'une partie de l'humanité (les *hardcore gamers* pour être précis) : reconnaître officiellement les créateurs de jeux vidéo comme des artistes à part entière ! Anodine au premier abord, cette (r)évolution mûrement préparée a pourtant de quoi faire briller des étoiles au fond de nos yeux...

Florent Gorges

Bleu...

Si les occasions de s'enorgueillir d'être Français sont encore assez rares dans le domaine du jeu vidéo, il me semble que le 13 mars dernier, un cadeau en or nous ait été offert. En effet, alors que les prix récompensant les game designers, les scénaristes, les idées et autres innovations sont monnaie courante dans le cercle fermé des développeurs/éditeurs et des fans de jeux, jamais aucune nation n'avait osé se lancer dans la partie.

Il est vrai que les jeux vidéo n'ont jamais eu très bonne presse et pour qu'un gouvernement ose affirmer haut et fort "les jeux vidéo, c'est bien !", il fallait vraiment qu'il ait consommé trop de champignons magiques... ou qu'il soit français (ou anglais : en 1999, le ministre britannique de la science avait nommé Lara Croft "ambassadrice de l'excellence scientifique du pays" -ndlr) !

La France vient de démontrer qu'elle savait encore être à l'avant-garde des prises de positions culturelles en nommant **"Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres"** trois créateurs de jeux vidéo : **Michel Ancel**

(*Rayman, King Kong*), **Frédéric Raynal** (*Alone in the Dark*) et le Japonais **Shigeru Miyamoto** (*Mario, Zelda*)...

Jamais de telles distinctions culturelles et artistiques n'avaient été attribuées à des programmeurs et c'est cette démarche lumineuse qu'il convient d'applaudir aujourd'hui. Car l'avancée est réelle et sans aucun doute représentative d'une prise de conscience générale : le jeu vidéo mérite, à bien des égards, d'être considéré avec le même respect que le cinéma.

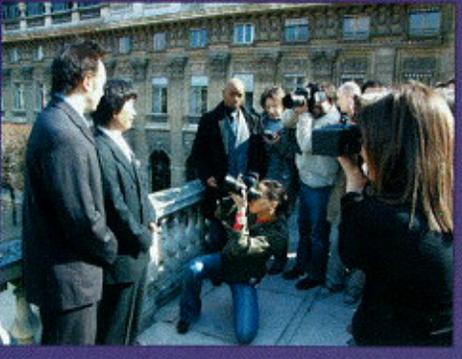
Pourtant, cette amitié du gouvernement français pour le domaine de la création vidéoludique n'est pas aussi soudaine qu'on pourrait l'imaginer.

Blanc...

On se souvient encore en effet très bien de l'excellente réactivité du gouvernement Raffarin fin 2002 face à l'inquiétant *rapport Fries* sur la situation du jeu vidéo français. L'état avait immédiatement débloqué un million d'euros via le *Fonds d'Aide à l'Édition Multimédia (FAEM)* et avait surtout répondu favorablement aux **"Dix propositions pour sauver le jeu vidéo français"** de



Les journalistes étaient presque aussi nombreux que les vigiles.. Pas facile d'approcher Shigeru Miyamoto...



Monsieur le Ministre en compagnie des héros du jour !



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



L'Association des producteurs d'Oeuvres Multimédia (APOM). En 2003, il annonçait un plan de relance de l'industrie et en 2004, la création d'une école nationale du jeu vidéo à Angoulême ! Mais pourquoi de tels efforts ?

Tout simplement parce que soucieuse de sa place internationale privilégiée dans le domaine des arts, la France venait de prendre conscience de l'importance prépondérante du jeu vidéo au niveau de la créativité. Elle venait également de réaliser à quel point les intérêts à en tirer sur le plan du prestige étaient nombreux : encourager la vitalité, la capacité d'innovation et de création de ses citoyens devenait un excellent moyen d'affirmer un peu plus sa présence dans le monde des arts.

Les propos énoncés en mars dernier par M. **Renaud Donnedieu de Vabres**, ministre de la Culture et de la Communication, en témoignent :

"Parce qu'ils sont des loisirs culturels produits par de véritables industries culturelles, parce qu'ils sont d'abord et avant tout des créations, des œuvres de l'esprit, il me paraît tout à fait naturel que les jeux vidéo aient droit de cité Rue de Valois".

Rouge...

Le gouvernement français reconnaît donc, de par ses prises de positions, que le jeu vidéo est le fruit de l'imagination d'artistes. Les autres nations, j'en suis certain, ne tarderont

pas à suivre cet exemple et à rendre aux loisirs numériques la place qu'ils méritent depuis plusieurs dizaines d'années déjà.

Mais concrètement, qu'est-ce que cela va bien pouvoir changer pour l'industrie? Examinons ensemble quelques scénarios possibles qui découleront directement de cette nouvelle image du jeu vidéo.

- On peut déjà imaginer que cette reconnaissance va immanquablement redonner confiance aux créateurs, jusque-là accusés par la majorité des médias de n'être que des dealers de violence auprès de nos chères têtes blondes.

- Enfin reconnue, la créativité vidéoludique sera encouragée. Les développeurs pourront d'avantage laisser parler leur fibre esthétique pour des œuvres ludiques tendancieusement artistiques (comme **Rez**, **Shadow of the Colossus**, **Okami**, **Electroplankton**...). Même **EA Games** et **Rockstar Games** se lanceront dans des concepts dignes des beaux arts (on peut toujours rêver !).

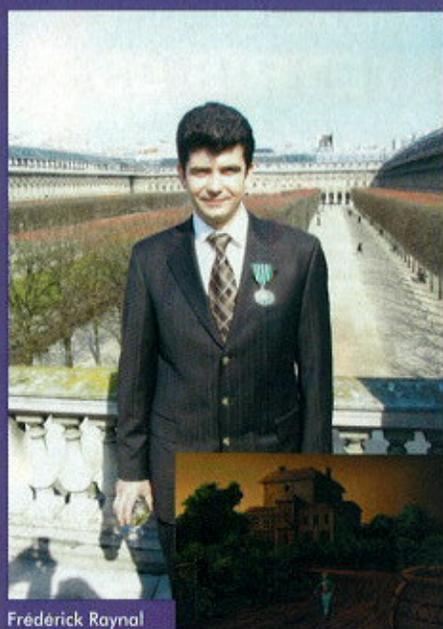
- Un nouveau public de joueurs pourra très bien se manifester. Des esthètes en mal de sensations fortes se trouveront soudainement une âme de gamer ! Ils boucleront leurs parties avec l'envie d'en faire des analyses aussi poussées qu'avec les arts traditionnels...

- Une reconnaissance populaire et générale sera également envisageable : on peut imaginer d'ici quelques années des cérémonies de prix aussi "pimantes" que les Oscars ou les Palmes de Cannes. On peut également se prendre à rêver d'une distribution chez tous les disquaires de nombreuses sorties officielles de bandes-sons de jeux vidéo ! Quel hommage pour ces artistes musiciens qui travaillent pour la plupart du temps dans l'ombre et sans la moindre exposition publique !

- Enfin, on pourra envisager une meilleure reconnaissance des joueurs – c'est nous ! – qui ne sont pas (mais ai-je besoin de vous le préciser ?) uniquement composés d'ados introvertis en quête de bastons virtuelles et de zombies ! Parmi les joueurs de **GTA**, il y a des férus de **Claude Monet** ou de **Gustav Klimt** !

Ce nest que le début...

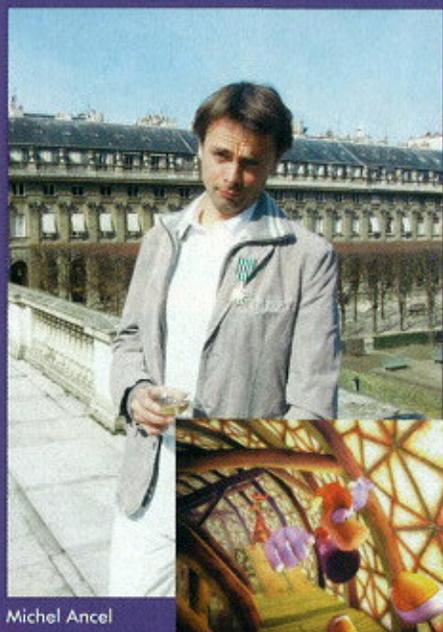
Les grandes stars du cinéma ont bien une avenue qui leur est dédiée à Hollywood : le fameux **Walk of Fame** ! Pourquoi la France n'innoverait-elle pas en dédiant les trottoirs des Champs Élysées (soyons fous) aux grandes étoiles du jeu vidéo ? Quel plaisir de retrouver MM. **Miyamoto**, **Raynal** et **Ancel** immortalisés sur la plus belle avenue du monde ! Ce doux rêve n'est peut-être pas si utopique. La France a montré la voie et c'est à nous, joueurs ou développeurs, de prouver que les politiciens ne s'y sont pas trompés. D'ailleurs, je souhaite leur dédier ma dernière phrase ! Mesdames et Messieurs les politiciens, lisez bien ce qui va suivre ! Je promets d'offrir mon bulletin de vote pour l'élection présidentielle de 2007 au premier d'entre vous qui proposera de placer des dalles en forme de champignons magiques ou de Triforce sur les Champs Élysées dans son programme politique ! (hé Flo, faut dormir un peu la nuit -ndlr).



Frédéric Raynal



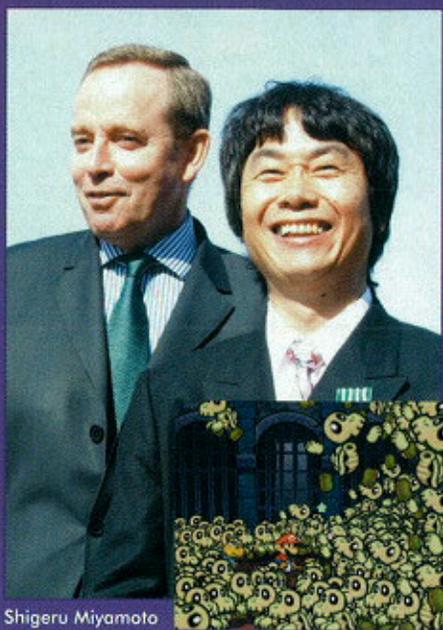
Alone in the Dark



Michel Ancel



Rayman 3



Shigeru Miyamoto

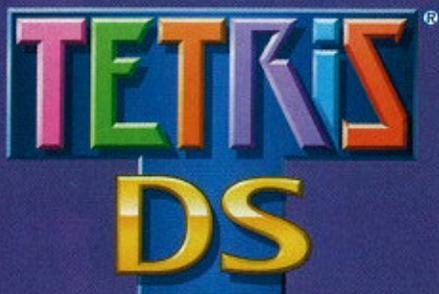
Paper Mario 2





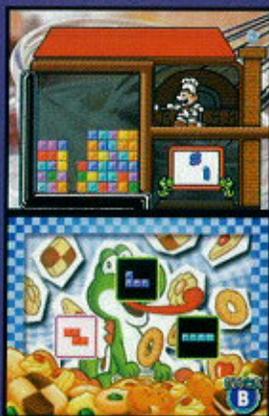
MITAINE DO DS

TETRIS DS

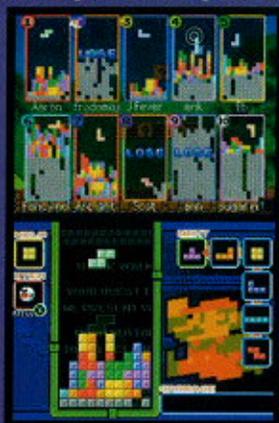


Formation en maçonnerie
jouissive et peu éreintante

Cinq nouveaux modes de jeu on fait leur apparition pour assouvir vos fantasmes les plus débridés.



Jusqu'à 10 joueurs !



Les items de Mario Kart sont ici repris pour ajouter un peu de folie furieuse dans ce monde de brutes !

L'option «Hold» permet de mettre en attente une pièce pour la jouer plus tard. Une innovation simple qui modifie pourtant toute la stratégie de jeu.



Classé Indémoudable !

Simplicité et blocs épiques pour extase ludique ?

(Le grand peplum avec Charlton Heston en guest)

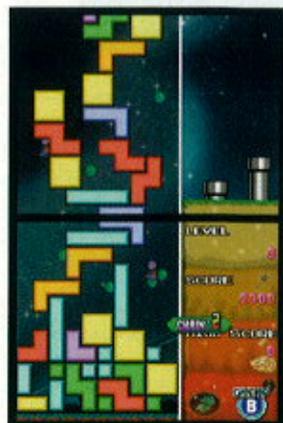
Un jour, mon père m'embaucha dans des travaux forcés pour construire le mur branlant d'une nouvelle baraque. Parpaing après parpaing, à niveler le tout comme un maniaco-dépressif, je découvris une voie plus sporadique et moins fatigante : Tetris était dans mes mains. Perché en haut d'un arbre, mon père ne me retrouva jamais et me foutut surtout la paix.

CokteZ



Un concept pas piqué des hannetons

Véritable contre-exemple aux campagnes de prévention luttant sans vergogne contre les bouteilles alcoolisées, *Tetris* prouve que l'abus de Vodka bien corsée n'est pas si néfaste que ça pour la créativité débridée des jeunes primates évolués que nous sommes. Et l'histoire vidéoludique est là pour nous le chanter. **Alexey Pajitnov**, russe avant tout, est l'auteur du très vexant et peu sexy *Tetris*, puzzle-game de son état, qui a su dégoûter jusqu'à la moelle les développeurs les plus prestigieux de la planète. Pas d'esbroufe ni de déballage technique à la sauce Hollywood, seulement quelques blocs hyperactifs aux formes géométriques saillantes, un fond sonore calamiteux à peine plus performant que ce que pouvait proposer en son temps le Creatronic BiBip 4, et une prise en main fatale. Alexey Pajitnov, ou comment rendre accros des millions de joueurs dès la première dose. La légende raconte même qu'il s'agissait pour l'URSS d'une redoutable arme de guerre ayant favorisé une baisse significative de la productivité chez l'opresseur américain en fin de guerre froide. Un mythe est ainsi né, attirant vers lui les convoitises des «marketeux» les plus requins et facilitant la fortune des plus malins : **welcome Nintendo !**



Chatouillez ces formes géométriques à l'aide de votre stylet pour une dégingolade toute en finesse.

Au-delà de son aspect rétro aux vertus vivifiantes, Tetris DS propose quelques nouveautés bien senties.



«Tetris DS est moche et c'est le grand luxe»

Gonflé à bloc

A l'heure du règne sans partage d'une 3D polygonée jusqu'à la raie des fesses, Nintendo continue son petit bonhomme de chemin en suivant les traces d'une philosophie toute à son honneur. La prestigieuse firme japonaise est là pour vivre sa passion jusqu'au bout des doigts, quitte à jouer les Gavrache de service aux côtés d'une aristocratie faite de Lara Croft bodybuildée au silicone et autres bourgeois bohèmes de bonne aventure. *Tetris DS* surfe donc à contre-courant de l'idéologie dominante et vient taper droit au but dans une version ultime et pleine de bonnes choses. Le concept reste inchangé depuis des lustres, tout comme l'irrésistible plaisir qui en découle : caractérisé par cette danse lancinante faite d'amas de pixels dépourvus d'âme, *Tetris DS* fait partie de ces plaisirs simples, presque naturels, qui se dégustent comme un bon sandwich saucisson-beurre accompagné de quelques cornichons et d'une mousse 100 % ambrée. On a beau les retourner dans tous les sens, les chatouiller, les emboîter en long, en large et en travers, ces petites pièces édulcorées auront toujours le dernier mot, en prenant soin de titiller avec un sadisme assumé le côté légèrement sado-

maso qui sommeil en chacun de nous ! C'est à chaque fois le même rituel : on en redemande encore et encore, jusqu'à ce que les yeux gorgés de sang nous rappellent à la réalité. Et ce ne sont pas les cinq nouveaux modes de jeu et les nombreux petits ajouts ça et là qui viendront changer la donne. S'essayer à **Tetris DS**, c'est se déchirer corps et âme pour mettre une bonne rouste au précédent high score, c'est relever le challenge à chaque nouvelle apparition du Game Over en se disant : « Cette fois, c'est la dernière. Je fais péter le compteur et ensuite je décroche... » en vain. Avec sa gueule d'avorton mal fini, son look terriblement *vintage*, ses bruitages stridents et ses mélodies plan-plan archi-connues, *Tetris DS* est un bonheur de tous les instants, symbole d'une simplicité passée à la trappe au profit d'une complexité parfois mal maîtrisée. *Tetris DS* est moche et c'est le grand luxe. Ici, pas d'intro texturée dans tous les sens, pas de scénario déjanté ni de héros stéréotypé. Juste un concept tonitruant, une ambiance rétro sans paillettes et un mode Wi-Fi magistral, fenêtre virtuelle ouverte sur le monde de la compétition et des petites coquinerie entre amis. Et Dieu sait qu'il y fait bon vivre...

Monster et la Xbox 360

• Câbles et cordages en tout genre.

Ce qui est vrai sur le fond l'est aussi sur la forme :

Le marché du jeu vidéo aujourd'hui se confond de plus en plus avec celui du cinéma. En parallèle aux cinématiques toujours plus esthétisantes et aux *level designs* toujours plus scriptés des jeux actuels, Microsoft a ainsi imposé dans la TRC des jeux Xbox 360 (le « cahier des charges » d'édition) la prise en charge native du 16:9 anamorphique et du son Surround. Après la PS2, la Xbox et la GameCube, il était donc logique que **Monster**, référence en matière de câblerie pour cinéphiles, audiophiles et maintenant gamers exigeants, ajoute à sa gamme Monster Game la dernière-née de Microsoft : S-Vidéo, péritel RGB, VGA et composante, il y en a pour tous les goûts... mais pas tous les budgets. Comme précédemment, les câbles bénéficient d'un superbe design en accord avec celui de la console, ici blanc et gris ; mais soyons francs, les câbles, on fait tout pour les cacher ! Si différence il y a, c'est donc à un niveau purement qualitatif qu'elle se joue. Nous avons donc effectué les comparatifs suivants en prenant pour étalon les câbles officiels Microsoft :

1. RGB et S-Vidéo – téléviseur Thomson 28DP182, 71 cm
2. VGA HD – moniteur Samsung SyncMaster 793DF, 17"
3. composante HD – vidéoprojecteur Sanyo PLV-Z4, écran 240 cm

Autant le dire tout de suite : les résultats du troisième test sont époustouflants. L'image est cristalline, bénéficie d'un **superbe piqué** que n'ont pas les câbles officiels, et est surtout totalement dépourvue des légères « bavures » que l'on peut observer notamment sur le contour des lettres avec un câble Microsoft. En revanche, nous avons été moins séduits par la différence sur des diffuseurs plus conventionnels : sur la télévision d'un joueur moyen, l'écart qualitatif est totalement indétectable. Là où le bât blesse dans tous les cas, c'est que Monster a jugé bon d'équiper ses câbles d'une **fiche minijack** et non optique ! Les heureux possesseurs d'un système Surround devront donc déboursier en plus l'achat d'un adaptateur de marque... Monster, bien sûr. On sent un certain opportunisme dans ce choix... Il existe certes deux packs en composante, l'un optique et l'autre stéréo, mais les autres formats sont équipés d'office en stéréo et c'est à l'acheteur de compléter. Fidèle à sa réputation, cette gamme est donc destinée principalement aux possesseurs d'une installation haut de gamme, constamment à la recherche du meilleur rendu possible, quitte à payer le prix fort ; ceux-là trouveront ici un matériel à la hauteur de leurs attentes. Les autres pourront passer leur chemin sans arrière-pensée.



Prix constatés :

- Câble péritel RGB : 49,95 €
- Câble S-Vidéo : 49,95 €
- Câble VGA : 69,95 €
- Câble Composante Vidéo (YUV) + Câble Audio Stéréo (RCA) : 59,95 €
- Câble Composante Vidéo (YUV) + Câble optique : 69,95 €
- Câble optique + adaptateur minijack vers toslink (optique) : 34,95 €

CONFIG

RESULTS

videogames
Pockett.net

Le site de référence du jeu vidéo portable



PSP, DS, GBA, WonderSwan, N-Gage, Zodiac, Lynx, GP32, Palm, Pocket PC, Téléphones, Neo Geo Pocket, etc.

RCS 404 944 894

GRATUIT !

OKAZOO.com

Des milliers de petites annonces consoles, jeux video, informatique, etc...

Et aussi : PC • Apple • Amiga • Atari • Portables • Consoles • 8 bits • Imprimantes • Cartes • Mémoires • Stockage • Processeurs • Livres • Logiciels • Écrans • Pocket • Bornes d'arcade • Vidéo • Musique • Jouets • Photo • Automobiles • Immobilier • Divers • Rencontres • Emploi • Tickets • Etc.

PS2 / XBOX

PSYCHONAUTS

Psychonauts ou le jeu de plateforme pour adultes?

PSYCHONAUTS



Combats contre des tanks et destruction de la ville, Lunettor est dans la place !

Psychonauts est jeu d'aventure dans un jeu de plateformes, et vice-versa



En voilà un qui se sera fait prier... Attendu depuis quelques années, lâché par Microsoft, traversant l'Atlantique contre vents et marées, l'aventure psychique qui a tout d'un platformer classique n'est pas pour autant taillée pour votre petit cousin. Razputin, un jeune garçon doué de pouvoirs paranormaux et qui a fui sa famille, se réfugie dans une colonie de vacances «pour enfants psychiques», où il apprendra à maîtriser ses dons... entouré d'un sacré groupe de tarés : un gamin schizophrène qui fait exploser des têtes, d'un militaire sadique et j'en passe, le tout à proximité d'un asile psychiatrique abandonné. Vous refileriez ça à votre petit cousin, vous ?

Raton-Laveur

En jouant à *Psychonauts*, j'avais déjà l'impression d'avoir affaire à un très bon jeu. A la manière de *Super Mario 64*, le camp de vacances est un portail vers les différents niveaux, où l'on entre dans les esprits d'autres personnages, découvrant leur psyché tordue. L'avantage, c'est qu'entre le monde réel et les différents esprits à fouiller, il y a toujours quelque chose à faire – et sans la moindre linéarité. Très bon jeu, donc. Mais j'ai le

souvenir précis du moment où j'ai compris que c'était carrément un grand jeu. Le niveau se nomme «Le Monde de Napoléon» : on y investit le crâne du descendant de l'illustre Bonaparte, rendu fou par sa nullité absolue aux jeux de stratégie. Dans sa tête, il est dans un salon, refaisant à l'infini des parties d'un jeu de stratégie sur plateau contre son ancêtre qui le ridiculise – et bien sûr, nous devons l'aider à gagner. Quand Razputin (Raz pour les intimes) se penche sur les pions, on se retrouve alors à l'échelle du jeu, avec des soldats de bois sur un sol quadrillé. Choc. On s'approche d'une petite maison, et Raz est alors aussi petit qu'un villageois : à ce moment, on doit recruter des troupes et les convaincre d'aller au front. Le tout sans temps de chargement entre les différentes «tailles». En explorant ce petit monde, un manoir est fermé ; on jette un œil par une fenêtre, et on y voit... *les deux Bonaparte dans leur salon, penchés sur leur partie*. La mise en abyme est complète : si on bouge un pion devant la vitre et qu'on retourne dans la salle, on le voit à l'extérieur. J'en ai eu le souffle littéralement coupé.

Le Jour du Laitier

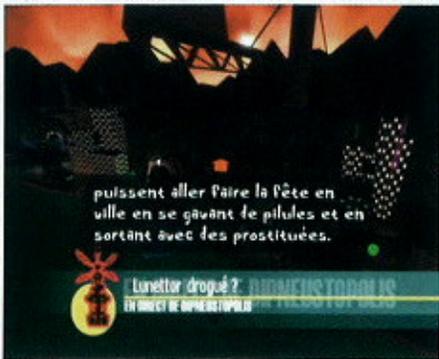
Ne vous attendez pas à passer toute la partie à sauter de cordes en tremplins, loin de là. **Tim Schafer**, gourou des jeux d'aventure en point 'n' click (voir *Retro Game 1* et *2*) a généreusement fourni son bébé en expériences variées... au point qu'on peut reprocher au dernier niveau de ne être qu'un *platformer* des plus usités, sans les originalités de gameplay qui ont accompagné le reste du jeu. Nous avons abordé le monde de Napoléon et son mini-jeu de stratégie, mais il y a certains endroits qui seront de pures aventures sans le moindre ennemi



Je sais seulement qu'elle est belle, parfaite et triste.

L'esprit du peintre : le ciel est rempli de cette femme qui pleure des pétales de roses. Magnifique.

GAME TOPIC!



puissent aller faire la fête en ville en se gavant de pilules et en sortant avec des prostituées.

Lunetta dropé ?
UN DIRECT DE BUREAU TROPIC

Ils parlent des développeurs, là ? à tabasser, à l'instar de la «Conspiration du Laitier», largement culte parmi ceux qui ont tâté *Psychonauts*. Il est d'ailleurs représentatif du ton général, qui navigue dans des références allant de *Godzilla* au Maccarthysme en passant par des reportages télé qui disent que le héros (âgé de 10 ans) passe son temps avec des prostituées. Les aventures de Raz sont un hommage rendu par des adultes vaccinés (mais sacrément secoués) à leur adolescence, passée dans des colos avec des congénères pyromanes à tenter de peloter les filles tout en se cherchant une place dans un monde de dingues. La dizaine d'esprits qu'on visite représentent une étape du passage à la vie adulte : l'autorité, le rationnel, les femmes, la culture et l'art, la confiance en soi... Et là où les RPGs qui pullulent sur nos consoles ont tendance à sombrer dans la pire des mièvreries (n'est-ce pas, *Grandia III* ?), Raz et sa bande gardent un sens de l'humour incroyablement intelligent pour un jeu vidéo.

Ce jeu s'adresse vraiment aux vieux de la «Raz et sa bande gardent un sens de l'humour incroyablement intelligent pour un jeu vidéo»



Non, je ne trouve pas que ces nuages ont une forme bizarre...

vieille, non pas parce qu'il est difficile (on le boucle en une petite dizaine d'heures sans en baver) mais parce qu'il dévoilera toute sa saveur auprès de ceux qui prendront leur temps. Dans le village-vacances, la quinzaine d'enfants est toujours en train de faire quelque chose de différent : l'un raconte des histoires complètement hallucinées, une autre tente par tous les moyens de contacter les extraterrestres, les tableaux d'information sont gavés de messages débiles... Il y a des heures de dialogues complètement gratuits et hilarants, qui ne feront rire que ceux qui ne rusheront pas à travers le jeu en faisant l'erreur de le considérer comme un énième jeu



Une scène de course qui rappelle fortement SSX.



Les trois tailles du monde de Napoléon :

Dans le salon...



Un aperçu du camp de vacances ; il y a de quoi faire !

Le Monde de Napoléon

...sur le plateau de jeu...



... et DANS le jeu !



BOSS FIGHT !



Langue Vivante

Bonne nouvelle : le disque français de *Psychonauts* contient la version anglaise intégrale quand vous changez la langue de votre console. La version française est franchement bonne, l'éditeur **Majesco** ayant d'ailleurs retardé la sortie pour peaufiner la localisation. Raz est d'ailleurs interprété par **Donald Reignoux**, prolifique voix de séries (Titeuf ou Reese dans *Malcolm*), d'animés du studio **Ghibli** ou de Shinji Ikari dans *Neon Genesis Evangelion* (dont il a ensuite dénoncé les mauvaises conditions de travail ayant amené la désastreuse VF que l'on connaît). Quel que soit votre choix de langage, le résultat est bonnard.



Le QG secret des Psychonauts.

Un design et un univers clairement anticonformistes



Encore un clin d'œil : un dancefloor ambiance sixties peuplé d'agents secrets.

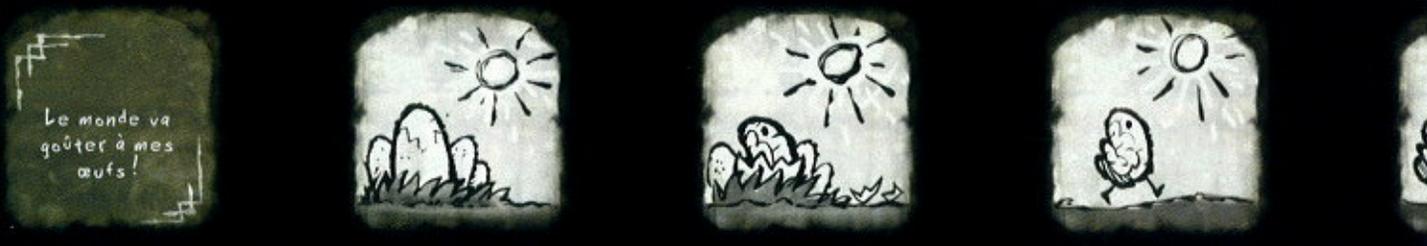


d'action/plateformes de plus. A la façon des jeux d'aventure que **Tim Schafer** faisait à la grande époque de **LucasArts**, le jeu est taillé comme une promenade assez libre où votre récompense est quelques crises de rire et non une bête sauvegarde «terminée à 100 %» comme la plupart des jeux actuels. Les seuls bonus à débloquer sont de (magnifiques) *artworks* de production qu'on obtient assez facilement. En effet, *Psychonauts* réduit le facteur de frustration à zéro : on est là pour se marrer, pas pour se faire pénétrer à sec par une dizaine de monstres. Par exemple, un morceau de bacon disponible dans l'inventaire permet de téléphoner (!) à son mentor qui distribue une foule de conseils selon la situation. On peut se refaire tous les niveaux, grâce à un système de *level select* parfaitement intégré dans l'histoire, tout comme le reste de cet univers qui est d'une cohérence et d'une continuité exemplaires. On n'a jamais l'impression de faire deux fois la même chose et les passages de plateformes ne se jouent jamais au pixel près. L'intérêt est dans l'humour, les énigmes... et une conception franchement spéciale.

Le Secret de l'île aux Fous

Sérieusement, c'était quand la dernière fois qu'on est tombé sur un jeu socialement intelligent ? *Oddworld - La Fureur de l'Etranger* ? Il a fait un flop monumental parce qu'**EA Games** n'a fait aucune publicité faute de version PS2. *Psychonauts* a un design

et un univers clairement anticonformistes : chaque personnage n'a strictement rien à cirer des ordres de son supérieur hiérarchique, la pénétration des esprits permet au joueur de découvrir les secrets les plus intimes (quelquefois assez dérangeants) de sujets pas toujours consentants, et Raz est quand même à la poursuite d'un voleur de cerveaux... Les enfants lobotomisés n'arrivent plus qu'à dire et faire une seule chose : «Téééééé», collés devant un petit écran qui diffuse toujours la même chose. De par son contenu original, l'intelligence et l'ouverture d'esprit des développeurs en deviennent palpables. Un niveau (à la charte graphique ahurissante) se déroule dans le crâne d'un peintre obsédé par la taumachie et les chiens mexicains qui jouent au poker, ce qui donne une touche assez européenne à cette production d'outre-Atlantique – surtout quand sort du remake de Waterloo. *Psychonauts* est si propre d'un point de vue technique qu'il n'hésite pas à transgresser beaucoup de règles de l'action/plateforme – en témoigne ce passage dans le mental d'une chanteuse d'opéra, réduit à une petite scène de théâtre où deux pièces pourries sont rejouées *ad nauseam*. Un espace très réduit mais aussi polymorphe que la personne qui l'héberge, ladite cantatrice étant complètement barge. Au fur et à mesure que nos consoles deviennent de plus en plus rapides, la règle d'or des studios semble être la surenchère technologique avec des niveaux forcément gigantesques, et *Psychonauts* profite de cette puissance pour simplement faire ce qu'il veut, pourvu que le joueur s'amuse.





«Ce jeu est un pied de nez aux surenchères technologiques des éditeurs»

Maniac Mental

Peut-être que c'est ce pied de nez aux demandes des éditeurs qui demandent toujours plus de tout que **Microsoft** a largué le studio **Double Fine**. Les aventures de Raz étaient à l'origine une exclusivité Xbox parmi d'autres titres faisant office de vitrine à la console. Le constructeur avait alors contacté plein de studios «indépendants» aux noms prestigieux, comme **Fasa** (*MechAssault* et *Crimson Skies*), **Digital Anvil** (de **Chris Roberts**, *Wing Commander*, *Freelancer* et *Brute Force*), ou **Rare** (*Perfect Dark Zero*, *Grabbed By The Ghoulies*, *Conker: Live and Reloaded*).



Ces partenariats devaient peupler la console dans les genres qui lui faisaient défaut, mais également montrer qu'elle en a sous le capot. Il semblerait que les jeux les plus «alternatifs» soient passés à la trappe, à l'instar de *Voodoo Vince*, complètement occulté pour ne pas faire d'ombre à *Blinx* qui était clairement taillé pour devenir une mascotte plus attachante que le *Master Chief*. Peu après, **Microsoft** se sépara de **Oddworld Inhabitants** - qui après avoir sorti *Munch's Oddysee*, fit éditer par **EA** sa *Fureur de l'Etranger* avec le succès qu'on connaît - et **Double Fine**, qui alla voir le modeste **Majesco** pour sortir *Psychonauts* en Amérique du Nord. Il y est paru l'an dernier, et vient de traverser l'océan de justesse grâce à **THQ**... qui a fait les choses en grand, avec une version française aux petits oignons (voir encadré «Langue Vivante») et une étiquette de 45 €, qui est déjà tombée à 20 € au moment où vous lirez ces lignes. Ah, et comme ce titre était prévu pour la console américaine, préférez la version Xbox : les améliorations graphiques sont telles qu'on ne fait plus la différence entre vidéos et scènes de jeu, alors que pour la PS2, c'est un peu baveux. Après avoir lu ce court historique, vous pouvez comprendre que ce jeu, conçu sur le Radeau de la Méduse, est sorti de la cuisse de créateurs qui ne pourront nous offrir d'autres bijoux sans de bons résultats. Acheter *Psychonauts*, ce n'est pas seulement se procurer un sublime *platformer* avec une grosse dose d'aventure ; c'est également faire acte de support en faveur de l'originalité, des développeurs indépendants, et tout simplement, des excellents jeux.

Un peu d'aide ?

• Le bouton de l'agent Sacha Nein

Son indice était : «L'isolation peut aider à faire des découvertes»... Quel est l'endroit le plus isolé du camp ?

• Pensez à vous procurer l'aspirateur à toiles dès que vous en aurez les moyens

De nombreux objets sont coincés derrière les toiles mentales, y compris dans les premiers niveaux, que vous pourrez revisiter avec le Tour Mental de Sacha.

• Problème de poisson ?

Manger des clous, c'est mal. Et l'attirer vers des huîtres pour qu'il s'y coince l'antenne, c'est très mal.

• La Conspiration du Laitier

Pensez à fouiller les maisons et les voitures, le jardin aux chrysanthèmes est toujours fermé ? La clairvoyance sur la plume montre qu'un corbeau vous observe... Il suffit de se rendre invisible à ses yeux. Au passage, ce pouvoir extra-lucide est de loin le plus rigolo du jeu : l'utiliser sur tous les personnages permet de voir comment ils perçoivent Raz (y compris dans les autres esprits ou le monde réel) et le résultat est souvent fendard.

• Le Monde de Napoléon

Pour avoir les règles du jeu, demandez à l'ancêtre. Tiens, c'est quoi ce truc qui brille dans la cheminée ?



Sonic ? Non... Tarzan ? Non plus... Tony Hawk alors ? Raté, c'est Raz qui fait son show !



La clairvoyance permet d'avoir d'autres points de vue...



Définition : Un Shmup, c'est un Shoot'Em'Up, un jeu de vaisseau quoi. Vertical ou horizontal, le but est d'avancer, de tirer, de ne pas trop réfléchir, de prendre du plaisir... Bref, de s'éclater.

(Le mois prochain : définition d'un réticule de visée) **NDRC**

→ PS2

SHINOBI HOMURA



LA DEFERL

«Les sorties shmup se bousculent au portillon.» Raaah lovely ! Ça fait un bien fou d'écrire ça. Face au marasme dans lequel la production de shmups est habituellement plongée depuis, oh, une bonne dizaine d'années, ces derniers mois ont vu les sorties se multiplier avec non pas un, mesdames-messieurs, non pas deux mesdames-messieurs, mais QUATRE beaux portages de shmups récents au Japon... et aussi des sorties européennes !

Cormano

Au four et Homura

Commençons avec celui qui date le plus : *Homura* de Skonec, sorti sur PS2 en décembre dernier (oui, encore une fois on est vraiment désolés pour le retard dans le mag, tout ça tout ça). Petit rappel, Skonec est l'équipe qui a sorti les *Psyvariar*, shmups qui poussaient le joueur à frôler le plus possible les tirs adverses pour faire des points et augmenter la puissance de son armement. Les *Psyvariar* avaient trouvé un public assez large dans les salles d'arcade japonaises, ce qui n'aura pas été le cas de *Homura*. La sortie sur PS2 de ce shmup, ancré dans un univers japonais médiéval mystique, est l'occasion de nous faire un avis objectif sur la question.

Le premier contact avec le jeu est assez bluffant. En guise d'intro, l'ange que vous contrôlez descend du ciel, traverse une couche de nuages et débouche soudain juste au sommet d'un temple shintô. Superbe, et malgré les parties enchaînées, on ne s'en lasse pas. Le problème, c'est qu'à l'image de son personnage, le joueur redescend sur terre très vite : après cette belle intro, place à un premier niveau marronnasse de bout en bout. La faute n'incombe pas à la PS2, le portage étant tout à fait fidèle à l'original, hormis le sang devenu d'un verdâtre vomitif ; les plus vieux auront un coup de blues en repensant à *Mortal Kombat SNES* qui leur avait fait le même coup à l'époque.

Si vous avez joué au *Shinobi* de la PS2, vous devez vous souvenir de la possibilité qui vous est offerte de trancher allégrement toute une bardée d'ennemis à la fois : le temps suspendu, votre héros virevolte d'un ennemi à l'autre, puis se fige et rengaine son katana au moment où le système sanguin des ennemis fait journée portes ouvertes. C'est très précisément cette même conception qui est reprise dans *Homura* : vous disposez d'un coup de katana qui, de loin, peut servir à annuler les tirs et lancer quelques projectiles à tête chercheuse, et de près contre un ennemi normal, entame automatiquement un massacre en chaîne de tous les ennemis présents alors à l'écran. Bien sûr, la clé du score consiste à déclencher ce coup avec un maximum d'ennemis présents, ce qui impose beaucoup de parcimonie dans l'utilisation du tir normal et donc une prise de risques accrue.

Intéressant dans la mesure où il sollicite un certain esprit d'analyse, ce système est aussi paradoxalement la tare de *Homura* : un shmup s'appuyant sur des cassures de rythme, l'idée est audacieuse, mais aux yeux d'un habitué des décharges d'adrénaline perpétuelles des jeux *Cave*, celles-ci sont trop prononcées pour soutenir efficacement l'action. Comparons ce qui est comparable, on s'approche plus d'un gameplay à la *Gigawing 2*, le caractère outrancier en moins – d'autant que la difficulté est elle aussi un peu en retrait par rapport aux standards actuels. Ceux qui cherchent un

[A l'image de son personnage, le joueur redescend sur terre très vite après un premier contact bluffant.]

shmup plus facile d'accès que les manic shooters auxquels sont habitués les joueurs en salle japonais trouveront en *Homura* un jeu sympathique, sur lequel on revient de temps en temps avec plaisir – en grande partie grâce

à sa superbe bande-son qui, couplée à des effets de brume très présents, lui confèrent une atmosphère envoûtante ; mais indéniablement, le jeu **manque de rythme**. Ce qui va nous permettre de faire un jeu de mots absolument minable pour l'intertitre suivant.



ANTE SHMUP

Ibara mesure

En février ne sortaient pas moins de deux partages : *Ibara* sur PS2 et *Raidy* sur Dreamcast. Le premier est un cas un peu particulier dans la mesure où ce jeu signé Cave a accueilli au sein de son équipe **Shinobu**

Yagawa, programmeur en chef de **Raizing** sur des titres tels que *Battle Garegga*. Dès les premières captures avant même la sortie du jeu en arcade, nous étions fixés : l'interface, les motifs de tir, les drones, les explosions – le moindre ennemi détruit donnant lieu à un grand festival pyrotechnique avec light-show et Claudettes façon 14 juillet – tout fleurait bon la patte Raizing. Que donnerait un tel hybride entre ces deux géants du manic ?

De prime abord, le jeu est très déstabilisant. D'une part parce que malgré le logo Cave, on se croirait presque devant un Raizing pure souche ; mais surtout parce que les mauvais côtés de Raizing – le manque de lisibilité en premier lieu – sont rendus plus flagrants encore par la patte Cave, aussi discrète soit-elle. Et moi qui suis pourtant un fervent défenseur de Raizing, je dois donner raison aux détracteurs : pourquoi des boulettes bleu clair ? Pourquoi cette idée à contre-courant de l'évolution du genre, qui rend certains motifs quasi impossibles à éviter faute de visibilité ? Heureusement, il est possible de changer ce paramètre et de leur rendre le rose fluo auxquels nous sommes habitués. La faute aussi, me dit-on, à un partage PS2 pas dénué de tout reproche, conjuguant couleurs plus ternes que l'original et effets visuels moins chiadés. De fait, l'étendue d'eau au-dessus de laquelle commence le jeu fait franchement ridicule...

[Cet hybride entre deux géants du manic nous fait jouer aux montagnes russes avec la difficulté.]

Parallèlement à *Ibara* PS2 sortait en arcade *Ibara Kuro*, version remaniée d'*Ibara*. La bonne surprise est que le mode Arrange sur PS2 correspond dans ses grandes lignes à cette version *Kuro* ! Et le changement est là : si les niveaux ne diffèrent pas, le gameplay totalement remanié fait qu'il est possible de ne pas aimer la version originale et d'apprécier celle-ci. *Ibara Kuro/Arrange* est un mélange beaucoup plus harmonieux entre les deux écoles Cave et Raizing : dans un sens, le gameplay consiste même à **passer de Cave à Raizing et vice versa**. Je m'explique. Le jeu recycle une idée avec bonheur : le rank (ajustement de la difficulté selon vos performances), que l'on ne pouvait jusque-là mesurer qu'à l'aune du nombre de boulettes ennemies, est ici matérialisé par une barre. L'idée est de récolter les médailles lâchées par l'ennemi sans en laisser passer afin d'augmenter leur valeur (gameplay typique de Raizing) ; plus la médaille récupérée est importante, plus la barre de rank augmente vite, et avec elle la quantité de tirs adverses. Le but est alors de lancer une *smart bomb* pendant un motif de tir bien dru (typique de Cave) : les boulettes touchées par la bombe sont transformées en roses qui rapportent des points et surtout, rabaisent le rank. Il faut donc constamment jouer aux montagnes russes avec la barre de rank pour engranger les points, grâce aux médailles d'une part et aux roses de l'autre. Et comme il est possible de tirer plein de petites bombes à la suite plutôt que quelques grosses, la barre oscille très vite ! Un système donc particulièrement bien pensé en mode Arrange, pour un jeu à réserver toutefois aux amateurs avertis... car si c'est loin d'être le plus riche en boulettes, c'est pourtant le plus difficile de tous les Cave.



I B A R A



PS2 ←



LA DEFERLANTE SHMUP...

■ Radirgy, prononcez «ladilougui»

Sorti sur Dreamcast et le 25 mai prochain sur NGC/PS2, ce jeu étrange dont on croisera également les graphies *Rajirugi* et *Radilgy* est signé Milestone – studio déjà responsable de l'étrange *Chaos Field* que l'on qualifiera avec pudeur «d'expérimental». *Radirgy* est déjà plus orthodoxe dans son déroulement, même si son scénario et son ambiance à base, semble-t-il, de téléphone portable (?) ont de quoi décontenancer.

La première chose qui frappe avec *Radirgy*, c'est son côté «dojin qui s'assume» (un dojin étant un jeu amateur japonais, voir Game Fan 4). Il y a dans ce jeu un côté stylisé et abstrait que l'on ne retrouve que dans ces publications indépendantes, et le cell-shading enfonce le clou : *Radirgy* est un jeu qui ne se prend pas au sérieux ! De fait, il renoue avec cette habitude délicieusement absurde qu'avaient des jeux comme *Pac-Man* ou *Bubble Bobble*, poussant le joueur à collectionner un panel invraisemblable d'objets bonus : «Hé, j'ai récupéré un parapluie», «Tiens, une banane»... Récupérer tous les objets bonus est d'ailleurs une excellente idée pour qui veut terminer le jeu en un seul crédit.

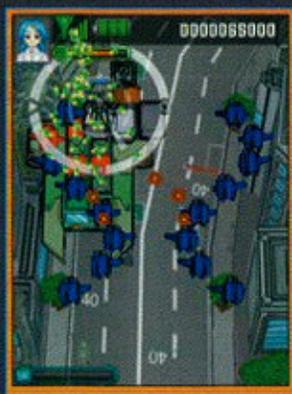
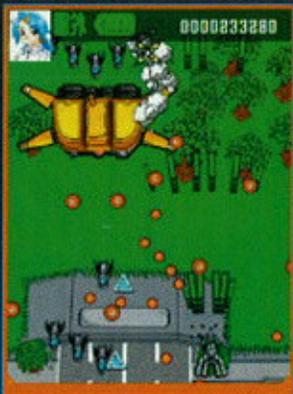


[Un jeu avec une personnalité bien marquée, fort d'un esprit de dérision très old school.]

Dans *Radirgy*, tout est question d'équilibre : 4 armes, 2 jauges... et un beau merdier pour s'y retrouver au début ! Concrètement, le joueur dispose d'un tir normal, d'un coup d'épée (deuxième bouton), d'un bouclier qui s'active lorsqu'il relâche le tir et de l'ABS, un «super» bouclier. Détruire un ennemi (ou une boulette, beaucoup étant destructibles) avec le tir normal ou l'épée donne des points et alimente la jauge permettant d'utiliser l'ABS ; bloquer un tir ou se frotter contre un ennemi avec le bouclier normal

ou l'ABS augmente la jauge de combo, c'est-à-dire le multiplicateur de score, mais ne donne pas de point. Il faut donc chercher en permanence à optimiser le ratio augmentation du multiplicateur/destruction d'ennemis. Facile à – toute – première vue, le jeu prend tout son sens et sa difficulté dans cette optique.

Radirgy est un jeu rafraîchissant qui a le mérite de changer des motifs de tir complexes propres aux manics : ici, les tirs ennemis sont en général un joyeux boxon sans réelle cohérence, ce qui, loin d'être un défaut, change totalement les sensations de jeu. Il arrive de la boulette de partout à la fois, c'est totalement anarchique et donc très amusant à négocier. Bref, c'est un jeu avec une personnalité bien marquée, fort d'un esprit de dérision très old school. Ça ne plaira pas à tout le monde, mais l'expérience se tente.



EN VRAC

En marge de ces grosses sorties, signalons divers autres portages et événements qui méritent d'être cités :

-*Raiden III* (Taito) vient d'être porté sur PC.

-*Trizeal* (Triangle Service) est sorti sur PS2.

-Dans les arcades japonaises, un nouveau shmup Cave, *Ibara Pink Sweets*, est sorti ; il reprend de façon parodique les personnages d'*Ibara* dans un univers bigarré, voire enfantin. Plus d'infos dès que nous y aurons joué !

-Du côté des dojin, le développeur Zun (*Perfect Cherry Blossom*, *Phantasmagoria of Flower View*...) a sorti un nouveau titre nommé *Shoot the Bullet*. Sa particularité est que pour détruire les boss, il faut les prendre en photo... Sortie également de *mu-cade* ou *Mu-cade*, dernier titre freeware de Kenta Cho (*Noiz2SA*, *rRootage*), croisement très inspiré entre shmup et jeu de Snake (on adore ! –ndlr).

-Avis aux joueurs européens qui : 1° aiment les shoots, 2° possèdent une PS2, et 3° ne jouent pas en import : l'éditeur 505 Game Street sortira le 1er juin prochain *Dragon Blaze*, *Sol Divide*, *Homura* et *Raiden III* en version PAL, probablement 60 Hz (à confirmer) et à petit prix ! Ces jeux risquent en revanche d'être très mal distribués en France (c'était le cas des autres shoots distribués par l'éditeur), tournez-vous éventuellement vers certains sites britanniques de vente en ligne (voir encadré «Les bonnes adresses»).



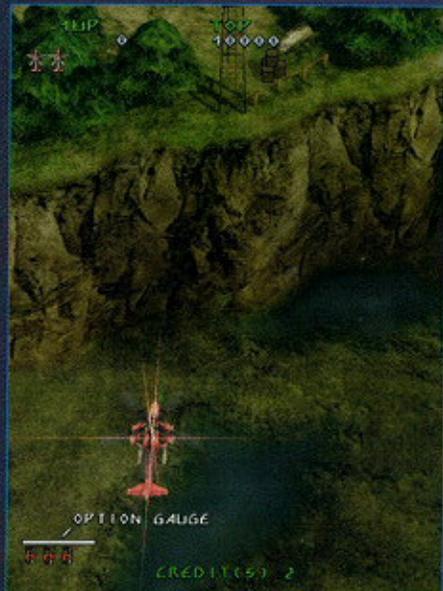
DREAMCAST



...Il va faire valoir ses options amies...» (Rivalducan)

[Une expérience visuelle et atmosphérique exceptionnelle.]

Sous la défaite (la plage ?)

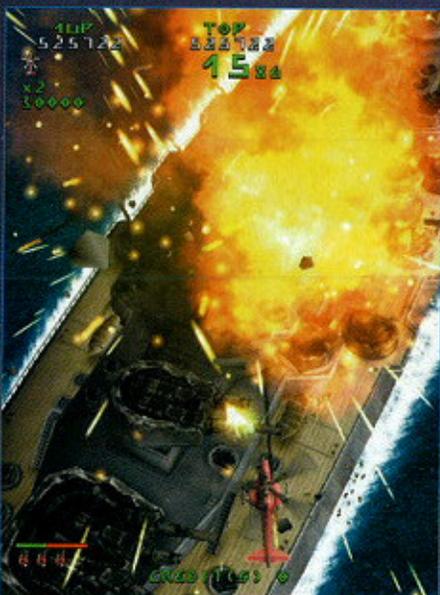


Dernier en date de cette déferlante, *Under Defeat* a fait en mars les honneurs de la Dreamcast. Des quatre titres examinés dans ces pages, c'est celui qui a fait le plus de bruit ; il faut dire qu'après un *Border Down* qui aura donné une seconde vie à la Dreamcast, le développeur **Grev** déchaînait des polémiques enflammées en annonçant que *Senko no Ronde*, titre antérieur à *Under Defeat*, serait porté sur Xbox 360. Haro, crient les dreamcasteurs qui se sentent trahis ! Incompréhension générale, les ports Naomi vers Dreamcast étant réputés faciles en raison de la similarité de hardware ! Pétition, lettres d'insultes et guérilla forumesque, Grev en aura vu des vertes et des pas mûres suite à sa décision. Toujours est-il que ce *Under Defeat* prouve sans l'ombre d'un doute que Grev connaît le hardware Dreamcast sur le bout des doigts. Ce jeu est... spectaculaire, c'est le mot.

Les grandes lignes du système de score, assez embryonnaire, s'assimilent en quelques parties ; de même que le gameplay, la principale particularité étant que votre hélicoptère n'est

pas cantonné à tirer vers l'avant, mais peut orienter son tir sur une fourchette de 45° environ (un peu comme dans un vieux shoot d'Irem nommé *Air Duel*). Nous avons affaire à un jeu «à l'ancienne» au sens où le score est moins prépondérant que dans un manic. A l'instar de *Border Down*, c'est avant tout un jeu à progression, qui impose une bonne dose de par-cœur et récompense le joueur par des graphismes à tomber et une attention au détail graphique proprement effarante : les arbres tremblent lorsque vos balles les frôlent, les roquettes laissent des traînées de fumée derrière elles... Tout concorde à faire de *Under Defeat* une expérience visuelle et atmosphérique exceptionnelle, et un jeu qui s'adresse avant tout à ceux que la course au score laisse froid.

Et mine de rien, ceux-là sont plutôt nombreux, puisqu'en l'espace de douze petits jours, il se sera vendu 10.000 copies du jeu, soit tout le stock produit. Grev s'est estimé «satisfait». Vu toutes ces sorties, nous aussi – et le mot est faible !



UNDER--DEFEAT



DREAMCAST ←



LES BONNES ADRESSES

Quelques bonnes adresses pour trouver tous ces jeux :

-Jeux consoles import :
<http://www.japan-type.com>,
<http://www.retrogame-shop.com> (ben oui...),
<http://www.play-asia.com>

-Shoot the Bullet et autres dojin payants :
<http://www.himeyashop.com>

-µ-cade et autres freewares de Kenta Cho :
http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/index_e.html

-Jeux PAL 505 Game Street : <http://www.play.com>



Shoot the Bullet



Ambiance fight...

Cette année 2006 est décidément placée sous le signe du paradoxe : alors qu'il n'y a jamais eu autant de jeux de combat qui sortent sur une console, notamment en 2D, alors que ces mêmes jeux trident les meilleures places dans le classement des jeux d'arcade les plus joués au Japon, ils n'ont jamais été autant négligés en France. Que ce soit dans la presse jeux vidéo plus grand public ou dans la culture même des joueurs, le versus fighting 2D est devenu un genre old school réservé à priori à une pseudo-élite de pro-fighters obscurs. Prenez par exemple la convention Game In Paris qui s'est déroulée en mars dernier. Il y avait côté à côté le stand Console-League et Nintendo-League. Un groupe de jeunes passent devant des joueurs en train de disputer un match à *Street Fighter 3 Third Strike* et s'exclament "c'est qui ces nazes qui jouent à un truc pareil alors qu'il y a Naruto 4 à côté ?". Non, je ne suis pas anti-Naruto et je n'ai rien contre la GameCube. Cette "réflexion" reflète simplement le manque de connaissance évident d'une jeune génération dans certains domaines vidéoludiques, car le simple fait de comparer *Third Strike* avec *Naruto* n'a pas de sens. Dans un cas, nous avons un des meilleurs jeux de combat de l'histoire, dans l'autre un bon divertissement. Cette histoire aura eu le mérite d'être à la source de notre "Private Investigation" : les adaptations d'animes en jeux vidéo. En parlant de ça, ne manquez surtout pas *Hokuto No Ken* arcade ! Vous n'avez pas de borne ? Très bien, foncez dans notre rubrique du bricoleur et fabriquez votre propre arcade system, vous pourrez même en profiter pour jouer au fameux *Martial Masters* présenté par SRG dans notre rubrique dédiée aux merveilles méconnues de l'arcade. Tout ça est bien joli mais Game Fan est aussi un magazine hardcore et on vous doit également notre traditionnelle dose de Pin Point, alors prenez du paracétamol et faites-vous plaisir avec notre mini-guide consacré au tout récent *Guilty Gear XX Slash* ! Ce dernier est d'ailleurs sans aucun doute l'aboutissement ultime de la 2D "nouvelle génération". A ne manquer sous aucun prétexte...

Asenka, SRG et Yamcha



STUNFEST '06

スナインフェスト

Battles of Roazhon

Tournois de jeux vidéo
13 et 14 mai 2006

Maison de quartier La Touche - Rennes

TRENTE HEURES NON STOP
 BORNES D'ARCADE
 ESPACE OLDIES
 JEUX MUSICAUX
 FREEPLAY...

SAMEDI 13 MAI
 11H DOA 4
 12H LES 24H DE KOF (94-XI)
 13H STREET FIGHTER 3.3
 13H GUILTY GEAR XX SLASH
 13H TEKKEN 5
 14H30 DDR SCORE DEBUTANTS
 16H HOKUTO NO KEN
 16H MELTY BLOOD RE-ACT FT
 16H SOULCALIBUR 3
 16H KOF XI
 18H00 DDR SCORE EXPERTS

**ENTREE GRATUITE
 TOURNOIS PAYANTS**

the/ Kof Nurburgring
 RACEFEST 2006

SAMEDI SOIR - 21H00 (CASH PRIZE)
 STREET FIGHTER 3 THIRD STRIKE - ARCADE
 TEKKEN 5
 THE KING OF FIGHTERS 2002 - ARCADE
 SOULCALIBUR 3
 MARTIAL MASTERS - ARCADE
 BREAKERS REVENGE - ARCADE
 KILLER INSTINCT - ARCADE
 FORZA MOTORSPORT - THE 75 OF NURBURGRING
 PARA PARA PARADISE STYLE

CONTACT - PRE-INSCRIPTIONS : WWW.FFJC.NET

DIMANCHE 14 MAI
 STREET FIGHTER 3 THIRD STRIKE TEAM 2 VS 2 1
 GUILTY GEAR XX SLASH TEAM 3 VS 3 1
 SOULCALIBUR 3 TEAM 3 VS 3 1
 CAPCOM VS SNK 2 1
 DDR STYLE 13H
 DONKEY KONGA 15H

Hokuto @hatelet



EMERGENCY FIGHTING BROADCAST

Par Yamsha & Asenka, en coopération avec www.neo-arcadia.com



Plannings
Le moins que l'on puisse dire, c'est que les jeux de combat sont à l'honneur en 2006 ! On a rarement vu autant de versus fighting sortir en si peu de temps, et personne ne s'en plaindra !

- Guilty Gear XX Slash**
PS2 - 20 avril 2006
- Spectral Vs Generation**
PS2 - 20 avril 2006
- The King of Fighters Orochi Collection**
PS2 - 20 avril 2006
- KOF Maximum Impact 2**
PS2 - 27 avril 2006
- Ryuuko no Ken: Ten-Chi-Jin (Art of Fighting)**
PS2 - 11 mai 2006
- Street Fighter Zero : Fighters Generation**
PS2 - 25 mai 2006
- Power Instinct/Gouketsuji: Bonnou no Kaihou**
PS2 - 25 mai 2006
- The King Of Fighters XI**
PS2 - 22 juin 2006
- Super Dragon Ball Z**
PS2 - 29 juin 2006
- NeoGeo Online Collection: KOF NESTs Chapter**
PS2 - 29 juin 2006



World Game Cup 2006 (Pro-Fight)

Organisé par la Fédération Française des Jeux de Combat (FFJC) au Palais des Festivals de Cannes en février dernier, les meilleurs combattants d'Europe ont eu le plaisir d'affronter des joueurs venus du monde entier, dont les fameux japonais **Hayao** (Hugo) et **PinoAB7** (Necro) invités pour l'occasion par l'association R2J. Ces derniers remportèrent sans surprise la plupart des compétitions dédiées à *Street Fighter 3 Third Strike*, leur jeu de prédilection. De même, c'est sans surprise que l'anglais **Ryan Hart** (Kazuya) s'impose à *Tekken 5* et se positionne très bien dans plusieurs catégories (*Third Strike*, *KOF XI*...). Du côté français, **Cuongster** (Eddie) se confirme à *Guilty Gear XX Reload* seul ou en équipe en survolant toutes les compétitions auquel il participe, malgré une importante délégation d'étrangers et la présence du joueur japonais **Kaze**. Pour les révélations, il faudra plutôt regarder du côté de *SoulCalibur 3* où **Keev** (Cassandra), un challenger inattendu, remporte le grand tournoi solo en battant **Kayane** (Xianghua) après une superbe demi-finale et se débarrasse du joueur belge **Tsubasa** (Xianghua) dans une non moins splendide finale. Les belges prennent d'ailleurs leur revanche sur les français en gagnant le tournoi par équipe. Cannes 2006 était aussi l'occasion pour les européens de se qualifier pour le Tougeki Super Battle Opera 2006 grâce à l'association ESF. A l'heure où j'écris ces lignes, nos dignes représentants sont au Japon pour tenter de faire mieux que l'an dernier en passant le premier tour ! Si la partie est loin d'être gagnée à *Guilty Gear XX Slash* (le sport national là bas), on attend beaucoup de **Frianel** :

Résultats World Game Cup 2006

Toutes les infos, les vidéos et les résultats détaillés sur www.ffjc.net

Tournois FFJC

- SoulCalibur 3 : Keev
- Dead Or Alive 4 : Kof
- Capcom vs SNK 2 : Yamasaki93
- KOF 2002 : Will2Pac
- Street Fighter 3.3 : PinoAB7 (Japon)
- Guilty Gear XX Reload : Cuongster
- Super Street Fighter 2X : Professor Jones
- Tekken 5 : Ryan Hart (Royaume Uni)

Tournois R2J

- Guilty Gear XX Reload 3vs3 : Team ESF (Phil/Ben/Cuongster)
- Capcom vs SNK 2 : Evil
- SoulCalibur 3 : Kayane
- Street Fighter 3.3 : The Thunder Volt (Hayao/PinoAB7) (Japon)

Qualification pour le Tougeki Super Battle Opera 2006

- Neo Geo Battle Caliseum : Frianel
- GGXX Slash : Team E.S.F (Ben/Phil/Evil PE)
- Street Fighter 3.3 : Good Team (Ryan/Dukus/Yusuke) (UK)
- KOF XI : Frianel



FFJC Box Office au 20 avril 2006 (Pro-Fight)

Il s'agit du Top 8 des jeux de baston les plus joués dans le milieu du Pro-Fighting. Il est basé sur un sondage ouvert à tous les joueurs de la Fédération. Vous pouvez donner votre avis en vous rendant sur le site de la FFJC. Attention ! Il s'agit des jeux les plus joués au moment du vote, pas forcément des softs préférés des joueurs !

- 1 - Guilty Gear XX Slash (20,9%)
- 2 - Street Fighter Third Strike (18,6%)
- 3 - SoulCalibur 3 (8,5%)
- 4 - Tekken 5 (7%)
- 5 - Melty Blood : Act Cadenza (7%)
- 6 - Hokuto no Ken (6,2%)
- 7 - Capcom vs SNK 2 (6,2%)
- 8 - King Of Fighters XI (6,2%)

La plus grosse surprise vient sans doute de la relégation de *SoulCalibur 3* à la troisième place, sachant que le jeu était traditionnellement le plus joué en France. Ce changement en faveur de la 2D confirme une spécialisation de la communauté, à la recherche de jeux toujours plus techniques, qui s'éloigne de plus en plus du grand public. Enfin, *Melty Blood* crée la surprise alors qu'il n'est joué en France que sur PC (en attendant sa sortie sur PS2 au moins de juin) ! Le grand absent du classement est *Dead Or Alive 4*, un fait qui confirme que même si le jeu reste très joué sur le Live, il ne perce pas vraiment chez les pro-gamers...

Fédération Française des Jeux de Combat : la saison 2 (Pro-Fight)

Après une première saison riche en émotions, la saison 2 débutera en avril 2006 pour se finir en octobre de la même année. Au programme des nouveautés, un site Internet résolument plus fourni en rédactionnel avec des news sur le monde des jeux de baston, des dossiers techniques, des tests de jeux de combats et toujours plus de vidéos. Au niveau de la compétition, la saison 2 grandit et ajoute huit jeux au National Pro Ranking pour un total de seize catégories :

Guilty Gear XX Slash, Super Dragon Ball Z, SoulCalibur 3, Tekken 5, Hokuto No Ken, Capcom vs SNK 2, Dead Or Alive 4, King Of Fighters XI, Mark Of The Wolves, Melty Blood : Act Cadenza, Neo Geo Battle Coliseum, Spectral VS Generation, Street Fighter 3 Third Strike, Street Fighter Zero 3, Super Street Fighter 2X, Virtua Fighter 4 Evo... OUF !

Votre jeu favori se trouve forcément dans la liste, alors n'hésitez plus à rejoindre l'un de nos nombreux clubs pour entrer dans le monde du pro-fighting !

SoulCalibur 3 (Arcade)

Soul Calibur 3 est sorti en arcade au mois de Mars. Des rumeurs prétendent qu'il serait compatible à la fois sur System 246 et 256. En attendant des nouvelles sur les éventuelles corrections de bugs de la version console, voici la présentation des persos tirée d'Arcadia et le logo officiel.



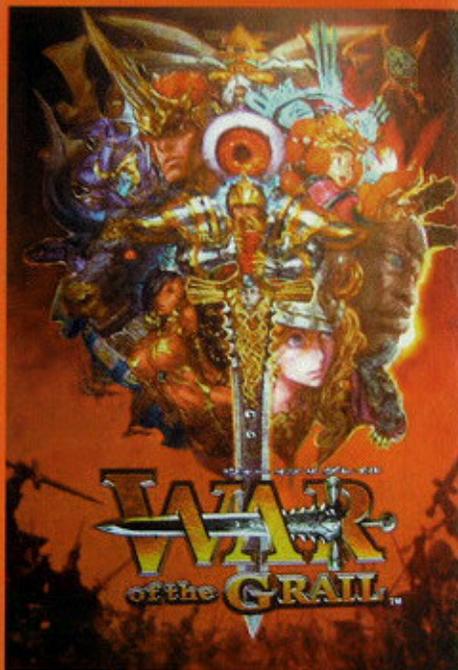
Virtua Fighter 5 (Arcade)

Le dernier perso a été révélé sous la forme de la charmante Eileen, très mobile, avec de nombreuses esquives et des saltos (!). Nouveaux détails : le troisième costume est accessible au cinquième Kyu, les customs ont l'air d'être très nombreux (masques à gaz, dreadlocks)... L'esquive latérale devrait désormais se faire avec deux fois bas ou haut. Le tout avec une animation sans faille pour peu que l'on aime le style, et des décors plus beaux que jamais : neige la nuit, jungle, carrière avec de la boue, ainsi que quelques-uns inspirés de VF2. Ce hit en puissance est attendu avec frénésie par les joueurs japonais qui l'ont désigné comme meilleur jeu de l'AOU. Sa sortie est prévue pour le mois de juillet.



War Of The Grail (Arcade)

Prochain jeu de Capcom à sortir dans les salles, War Of the Grail est jeu d'action en 3D à la Dynasty Warriors qui s'annonce assez basique. Développé étrangement sur Taiko Type-X et jouable online, il ne rassasiera sûrement pas les fans de l'éditeur qui n'en finissent pas d'attendre de vraies nouveautés.



Psy-Phi (Arcade)

Le nouveau jeu de Yu Suzuki tarde toujours à sortir. Ce jeu de baston développé sur Lindbergh et jouable sur écran tactile a ainsi été repoussé à une date indéterminée en raison des difficultés de finalisation du système des IC Cards qui permettent de sauvegarder ses données. Il n'est en rien annulé comme beaucoup l'ont cru (mais le site officiel a disparu des serveurs de Sega -ndlr). Par contre, une hypothétique conversion DS a été démentie par Sega en raison de la puissance trop faible de la console.



Stunfest '06: 3 Hit Combo récidive (Pro-Fight)

Pour la deuxième année consécutive, le club rennais 3 Hit Combo (membre de la FFJC) organise son évènement les 13 et 14 mai 2006. Il s'agit sans doute de l'évènement incontournable de ce printemps pour les amateurs d'arcade.

Sur place, plus d'une dizaine de bornes d'arcade, avec la plupart des jeux du National Pro Ranking dans leur version originale: Street Fighter 3 Third Strike, Super Street Fighter 2X, Street Fighter Zero 3, Spectral VS Generation, Guilty Gear XX Slash, KOF XI, Hokuto No Ken, Capcom vs SNK 2, NeoGeo Battle Coliseum, Mark Of The Wolves... En bonus, des bornes de Martial Masters, du MVS et du CPS-2/3 en pagaille, Mortal Kombat 2, Killer Instinct, des shoots avec du Pro Gear, Shikigami No Shiro, EspGaluda 2... ouf ! On n'oublie pas non plus une partie oldies avec nos chers ancêtres vidéoludiques, un espace jeux musicaux (DDR, ParaPara, Donkey Konga, Pop'n'Music), une «piste» de jeux de course avec les 75 de

Nurburgring (12 heures de course non stop sur Forza Motorsport)...

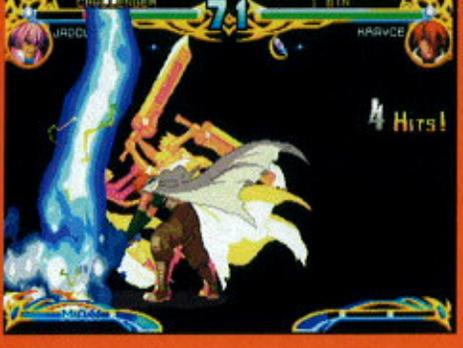
Tous les tournois FFJC seront de niveau 1, à savoir qu'il y aura le maximum de points à gagner lors du Stunfest. Enfin, des tournois avec prix en cash sur version arcade se dérouleront le samedi soir, il y aura aussi durant un espace entièrement dédié à KOF depuis le premier opus jusqu'au plus récent !

Côté pratique, l'entrée est gratuite, seuls les tournois sont payants ; vous trouverez sur place tout ce qu'il faut pour vous restaurer et vous reposer - mais prévoyez tout de même un hébergement plus sérieux si vous ne comptez pas rester éveillés toute la nuit ! Les plus courageux d'entre vous joueront à Breakers ou à Mortal Kombat jusqu'à l'aube, et ceux qui ne viendront pas pourront trouver des vidéos sur le site de la FFJC...

Infos/pré-inscriptions : www.ffjc.net
Forum 3 Hit Combo : <http://3hitcombo.free.fr>



Dites-moi tout sur... IGS-PGM !



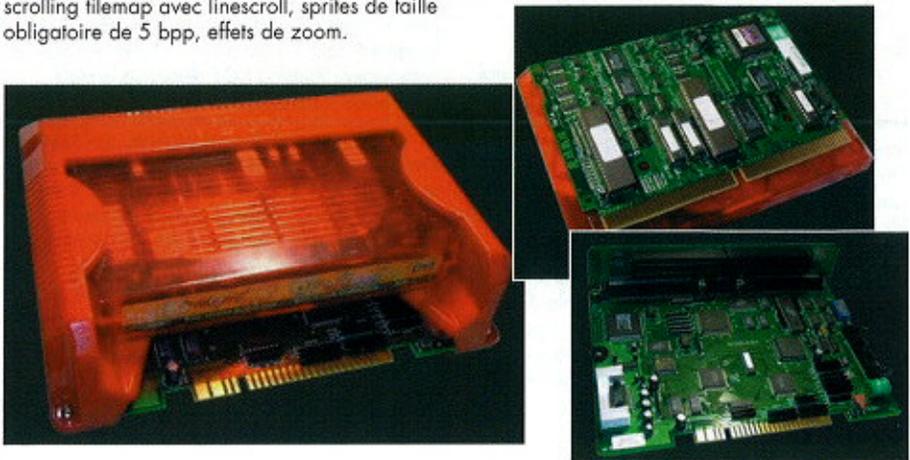
Il est un système dont peu d'entre vous ont dû entendre parler... Techniquement équivalent à du CPS-2, il a été développé par **IGS** (International Games System) afin de concurrencer les systèmes arcade «grand public» à cartouche tels que le MVS. Prix peu élevé, facile d'utilisation, pas très gros... et pas très connu. Pourtant, certains jeux sortis en version «PCB» sur ce système sont des plus connus: *Ketsui*, *EspGaluda*, et aussi des jeux en version cartouche comme les *DoDonPachi*. Ces jeux Cave sont parmi les derniers et utilisent une version PCB avec BIOS modifié (pas *DoDonPachi*).

Le **PolyGameMaster** est aussi une machine qui fait tourner quelques jeux de baston et beat'em'up pas piqués des vers... *The Gladiator*, *Oriental Legends* ou encore les *Knights Of Valor*, voilà de bien doux noms, et franchement leur qualité n'a d'égal que leur consonance de films d'action tout droit sortis de Hong Kong. C'est aussi sur ce système que tourne *Spectral VS Generation* (encore un nom trouvé après un lendemain de soirée difficile...) que vous allez, à votre grand dam, retrouver en ranking dans la saison 2 de la FFJC. Spectral est une vague copie de *Guilty Gear* dans le genre «je mets des chain combo, des air dash, un mode max avec la super pététe qui va avec». Le jeu n'est pas foncièrement désagréable à jouer, mais je ne vais pas aller jusqu'à dire que c'est un bon jeu. Ça se laisse jouer, voilà tout, juste pour l'ambiance et les combos à pas cher. Nous en dirons plus à son sujet lors de sa sortie PS2. Tout ce que je peux vous dire, c'est que c'est le genre de jeu de baston à vous donner des tournois d'anthologie.



Quelques informations techniques

- Format: JAMMA
- Résolution: Standard 15 KHz
- Processeur : 68000 @ 20 MHz
- Processeur son : Z80
- Coprocasseur son : ICS2115 32 canaux PCM
- Protection des jeux : ARM Asic CPU avec code interne (sur les plupart des derniers jeux)
- Fonctionnalités hardware: 1 scrolling 8x8 tiles 4 bpp et scrolling tilemap, 32x32 tiles 5 bpp, scrolling tilemap avec linescroll, sprites de taille obligatoire de 5 bpp, effets de zoom.



D'accord, vous pensez avoir tout compris, tonton SRG vient de vous parler d'un système complètement inconnu avec des shoots qu'on connaît mais qu'on va jamais se payer, des beats bizarres qu'on a pas forcément envie d'avoir dans ses étagères, et autres jeux de dominos chinois ou de Tetris au rabais... Pas très ragoûtant tout ça. Hal Mais j'allais oublier! Il y a aussi et surtout un excellent jeu de cuisine sur PGM. Si si, sérieusement, un jeu où vous prenez plein de chaudrons dans lesquels vous mélangez un soupçon de *Mark Of The Wolves*, un brin de *Last Blade*, une pincée de *Third Strike*, trois cuillères de *King Of Fighters*, quelques kilos (si ce n'est plus) de *Breakers Revenge*, vous mélangez et... BAM!, un plat intersidéral se présente à vous, un ovni du gameplay, une galaxie de combos louches (rapport aux chaudrons, vous comprendrez plus tard), un fourre tout de la baston, j'ai nommé *Martial Masters*. En même temps ce n'est pas faux, il y a tous les maîtres ès arts martiaux dans ce soft, je ne remets pas en cause la parole des développeurs. Or, ces braves développeurs, dans leur souci de jeu au gameplay parfait, ont voulu mettre à peu près tout ce qui se fait dans le genre. Je devrais plutôt dire dans les genres. Je vais essayer de vous donner la recette, attention c'est un savant dosage, n'abusez pas de ce genre de mixture.

Les ingrédients de base :

Un jeu pété : *Martial Masters*, il se suffit à lui même.

Deux joueurs pétés : ça se trouve dans toutes les bonnes crèmeries.

Trois persos en équipe : et en plus on peut prendre les trois mêmes... qui a dit Monk + Monk + Monk? Imaginez un KOF où vous prenez trois Clark dans votre team...

Quatre boutons: A (LP), B (LK), C (HP), D (HK), mais tellement de combinaisons...

et... des techniques Shaolin à l'infini:

Bas+B+D lorsque l'adversaire est au sol pour le frapper.

Bas+A+B : brise la garde basse.

Arrière+A+B: saut en arrière suivi d'un saut en avant.

A+D et B+D : choppe

Quart de cercle avant B+C: «MM combo*» offensif (1 barre)

Quart de cercle arrière B+C: «MM combo*» défensif (1 barre)

Demi-cercle avant A+B au corps à corps: téléportation dans le dos de l'adversaire (1 barre)

C+D en garde, l'adversaire se retrouve au sol ou paralysé (1 barre)

Supers : 1 barre

MM combo* + super : 1 barre

*Bah oui, il faut bien donner un nom à un truc qui n'existe nulle part ailleurs, en gros c'est un "combo automatique", cancellable par une super.

Je ne sais pas si vous imaginez le nombre de situations louches que ça peut engendrer... surtout quand on sait que ça n'a pas dû être réfléchi plus que le temps d'une pause café. C'est bien gentil de mettre des shadow moves dans tous les sens, mais c'est tellement cramé que dès lors qu'un joueur tente un «geste technique» il se bouffe une super du genre «zero frame» (et encore, je suis large). Vous l'aurez compris, *Martial Masters* est le jeu du dimanche, en pantoufles dans le canapé. Pourtant, on m'a dit que des gens organisaient un tournoi dessus... Quand à une éventuelle sortie console un jour... Non, il vaut mieux que ce type de jeu reste entre les mains de personnes averties, tel le propriétaire qui m'a prêté son jeu et que je remercie grandement au passage. A ta santé Neox!

Petites infos pratiques pour finir, un slot PGM avec un jeu comme *Martial Masters* se négocie dans les 200 \$ sur Internet. C'est à peu près les mêmes prix que du MVS récent, et ça peut franchement en valoir la peine. Le format est tout ce qu'il y a de plus standard et passera sans problème sur vos bornes et *Superguns* (voir la rubrique du bricoleur). Le PGM reste un système peu onéreux, à la ludothèque variée et parfois d'excellente qualité (je pense aux shoots et aux beats principalement). Si vous ne savez pas quoi vous acheter en arcade car vous avez déjà tout (!), c'est un atout de choix que vous avez là, et ça a le mérite d'être original!

SRG

Site officiel *Spectral Vs Generation* : www.igs.com.tw/english/product/svg/

Site officiel IGS : http://www.igs.com.tw/www/en/fm_idx.html

Jeux connus sur IGS-PGM :

China Dragon 2 / Dragon World 2 / Chuugoku Ryuu 2

China Dragon 3 / Dragon World 3 / Chuugoku Ryuu 3

China Dragon 3 Special / Dragon World 3 Special / Chuugoku Ryuu 3 Special

China Dragon 4 / Dragon World 2001 / Chuugoku Ryuu 4

Demon Front

DoDonPachi 2 : Bee Storm

DoDonPachi Dai-Ou-Jou

EspGaluda

Ketsui / Kizuna Jigokutachi

Killing Blade

Knights Of Valor / Sangoku Senki

Knights Of Valor 2 / Sangoku 2

Knights Of Valor Super Heroes

Knights Of Valour Plus / Knights Of Valour In Three Kingdoms

Martial Masters

Oriental Legends / Xi Yo Gi Shi Re Zuang

Oriental Legends 2

Photo Y2K / Real and Fake

Photo Y2K 2 / Real and Fake 2

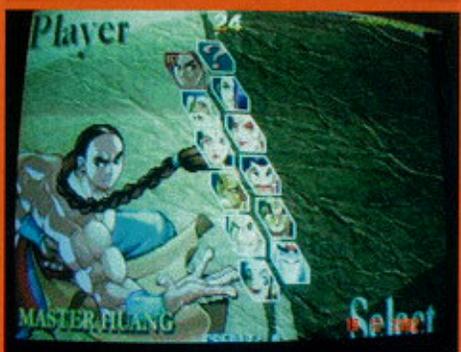
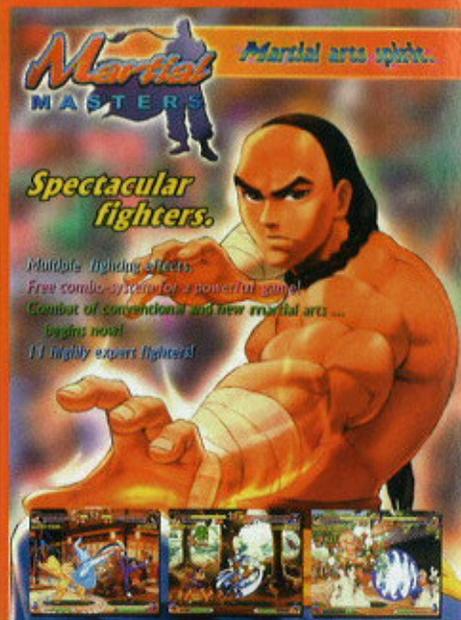
Puzzle Star

Puzzli 2 Super

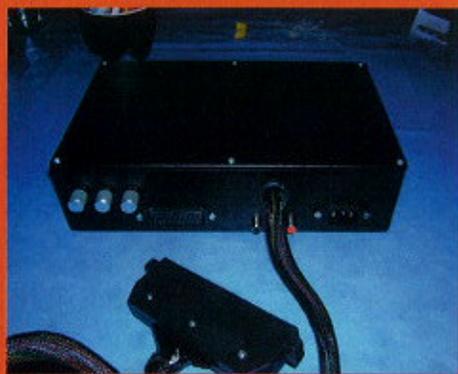
Shin Li Chen

Spectral Vs Generation

The Gladiator / The Road Of Sword



Do-It-Yourself Arcade System



Je reviens dans notre cher magazine afin de m'assurer que tout le monde a désormais sa borne chez lui, étant donné que vous savez tous comment en trouver une. Quoi ? On me dit dans l'oreillette que certains n'ont pas encore de quoi jouer avec leur vieux PCB qui sert de dessous de plat pour les repas de famille ?! C'est un monde ! Une borne c'est trop cher ? Ça prend trop de place ? Ah, les jeunes d'aujourd'hui, mais où va-t-on... Bon allez, je m'en vais vous narrer l'histoire de l'arcade system, ça peut en intéresser certains. Avant tout, sachez que ce dossier s'adresse aux bricoleurs en herbe, il ne suffit pas d'avoir plein d'argent et de la place dans son salon. Non, on va parler soudures, JAMMA, potentiomètres et -5V ici, qu'on se le dise. Allez c'est parti, préparez le matos.

C'est quoi un arcade system ?

Avant tout chose, histoire de savoir de quoi on parle, sachez qu'un arcade system (ou "supergun", tous ces noms sont des marques rentrées dans le langage courant) est un appareil servant à jouer à vos jeux arcade JAMMA sur votre bonne vieille TV. Il contient une alimentation, une sortie vidéo péritel, des ports joystick et quelques autres bidouilles pas indispensables mais bien pratiques. Je vais ici vous expliquer comment en réaliser un qui sera dans la bonne moyenne, ni trop cher, ni trop compliqué, ni trop gros. Et surtout faisable facilement, sans faire appel à une équipe d'ingénieurs.

La liste des courses :

- du fil
- un fer à souder et de l'étain
- un «harness jamm», ou connecteur JAMMA femelle et les fils qui vont bien (vous pouvez aussi acheter la prise nue et relier vous-même tous les fils)
- un boîtier de votre choix (on en trouve dans les boutiques d'électronique, mais libre à vous d'utiliser ce qui vous convient, d'en faire un en bois, etc...)
- une alimentation d'arcade ou de PC
- deux connecteurs SUB-D15
- un cordon péritel
- des boutons poussoir
- un interrupteur
- une résistance de 100 Ohms

Section masses et alimentation :

- Relier les pins A, B, 1, 2, 14, e, f, 27, 28 du JAMMA (masses) à la masse de votre alimentation.
- Relier les pins C, D, 3, 4 du JAMMA (+5V) au +5V de votre alimentation.
- Relier les pins E et 5 du JAMMA (-5V) au -5V de votre alimentation.
- Relier les pins F et 6 du JAMMA (+12V) au +12V de votre alimentation.
- Relier les pins 21, 17, 13, 9, 5, 4, 18 (masses) de la péritel.

Section son :

- Relier la pin 10 du JAMMA à la pin 2 de la péritel.
- Relier la pin L du JAMMA à la pin 6 de la péritel.
- Relier la pin 4 de la péritel via un interrupteur à la masse. Cela permettra de basculer entre mono (pour les vieux jeux et certains slots MVS) et stéréo.

Section vidéo :

- Relier la pin N du JAMMA à la pin 11 de la péritel
- Relier la pin 12 du JAMMA à la pin 15 de la péritel
- Relier la pin 13 du JAMMA à la pin 7 de la péritel
- Relier la pin P du JAMMA à la pin 20 de la

péritel

- Relier le +5V du JAMMA (pins C, D, 3, 4) à la pin 16 de la péritel en intercalant une résistance de 100 Ohms (la résistance n'est pas indispensable).

Section contrôles :

- Relier les fils correspondant au JAMMA à vos sticks et boutons en utilisant les connecteurs SUB-D15. (P1: 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26 et P2: U, V, X, Y, Z, a, b, c, d). Reportez vous au schéma, tous les contrôles sont regroupés ensemble sur le JAMMA. Sur les DB15, utilisez le schéma 2, il permettra à votre câblage d'être compatible avec les sticks NeoGeo que vous pourrez directement brancher sur votre arcade system.
- Relier les masses des boutons et sticks à la masse du JAMMA.

Sur votre boîtier d'arcade system :

- Relier un bouton poussoir à la pin 15 du JAMMA et à la masse (menu test).
- Relier un bouton poussoir à la pin R du JAMMA («service» permet de rajouter des crédits)

Relier les pins T et 16 aux sticks (sur les boutons Select par exemple), cela correspond aux boutons crédit de chaque joueur; ce n'est pas indispensable, surtout que la plupart des jeux arcade ont un mode freeplay (mais par exemple, *Super Street Fighter 2 X* n'en a pas).

Pin	Name	Dir	Description
1	GND	—	Ground
2	s/c	-	Not connected
3	SELECT	←	Select Button
4	BUTTOND	←	"D" Button
5	BUTTONB	←	"B" Button
6	RIGHT	←	Right
7	DOWN	←	Down
8	s/c	-	Not connected
9	BUTTOND	←	"D" Button, again?
10	s/c	-	Not connected
11	START	←	Start Button
12	BUTTONC	←	"C" Button
13	BUTTONA	←	"A" Button
14	LEFT	←	Left
15	UP	←	Up

Entrée Audio Droite 0.5V - 180	2	1	Sortie Audio Droite 0.5V - 180
Masse Audio 0.5V - 180	3	3	Sortie Audio Gauche 0.5V - 180
Entrée Audio Gauche 0.5V - 180	4	5	Masse Vidéo Bleu
Commutation lente 0.5V - 180	6	7	Entrée Vidéo Bleu 0.7V - 750
5 à 8V (160) 0 à 2V (1V) - 180	8	9	Masse Vidéo Vert
Horloge	10	11	Entrée Vidéo Vert 0.7V - 750
Commande à distance	12	13	Masse Vidéo Rouge
Masse commande à distance	14	15	Entrée Vidéo Rouge 0.7V - 750
Commutation rapide 01 à 2V (1V) - 0 à 0.4V (Composite)	16	17	Masse commune Vidéo
Masse commutation rapide	18	19	Sortie Vidéo Composite 1V - 750
Entrée Vidéo Composite 1V - 750	20	21	Masse commune

FIGHTING CORNER

FIGHTING CORNER!

Voilà, c'est à peu près tout, à vous de placer tout ça dans une jolie petite boîte et regardez les photos de ce dossier, ça donne une idée du travail de certains. Dans ce montage, le son sort uniquement par la péritel, mais vous pouvez mettre des prises pour enceintes sur votre boîtier, voire des prises RCA. D'autres options sont possibles pour faire des réglages de couleurs, un ampli son... Ce montage est un «juste milieu» : il comporte tout le nécessaire pour débiter, et il n'est jamais trop tard pour le faire évoluer.

Pour les jeux nécessitant des boutons supplémentaires (CPS-2/3, certains jeux Naomi, *Killer Instinct*...) il faut utiliser un connecteur supplémentaire communément appelé "kick harness". Vous trouverez dans ce dossier celui pour les systèmes Capcom, le plus répandu. Ce connecteur s'achète pour environ 10 € et permet de connecter les six boutons nécessaires... Il s'avère donc indispensable après l'achat d'un fight Capcom... Pour l'*AtomisWave*, le montage que je vous ai donné se suffit à lui-même, les cinq boutons étant câblés. Pour la *Naomi*, il conviendra pour la plupart des jeux tant qu'ils se contentent de cinq boutons. Mais rassurez-vous, en achetant une Naomi, vous serez obligés d'acheter un convertisseur (la Naomi n'est pas au format JAMMA) qui vous permettra de relier les deux boutons supplémentaires pour des jeux comme *Capcom VS SNK 2*.

SRG

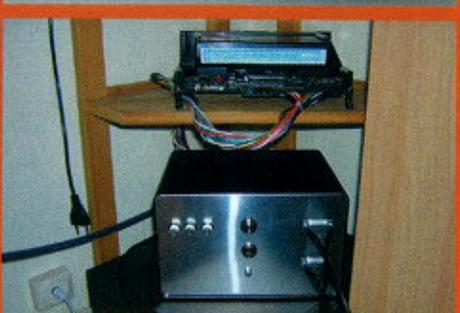
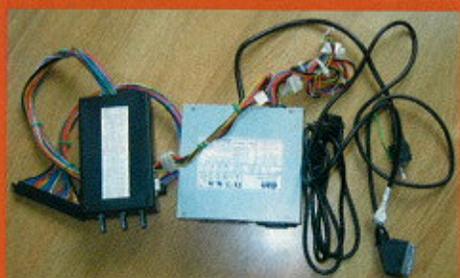
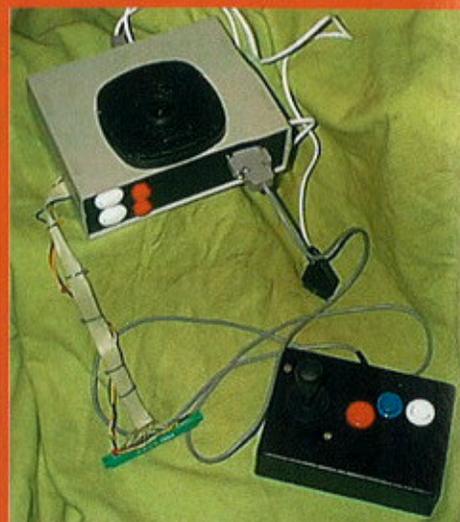
Merci à Metal_Chimiste du forum Arcade Fans pour les infos techniques.
Merci à Geese Howard pour les photos de ses arcade systems.

JAMMA

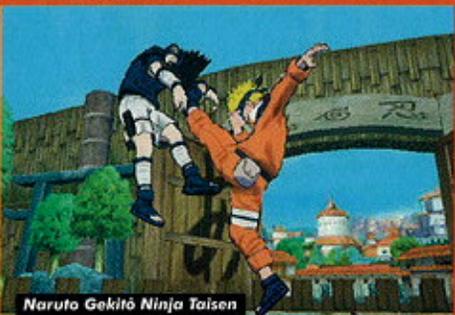
SOLDER		PART
	GND A	1 GND
	GND B	2 GND
	+5V C	3 +5V
	+5V D	4 +5V
	-5V E	5 -5V
	+12V F	6 +12V
	KEY H	7 KEY
	COUNTER 2 J	8 COUNTER 1
	LOCK OUT 2 K	9 LOCK OUT 1
	SPEAKER - L	10 SPEAKER +
	MVS TEST SW. M	11 AUDIO+ (MONO for MVS)
	VIDEO GREEN N	12 VIDEO RED
	VIDEO SYNC P	13 VIDEO BLUE
	SERVICE SW. R	14 VIDEO GND
	TILT SW. S	15 TEST SW.
	COIN SW. 2 T	16 COIN SW. 1
	START 2 U	17 START 1
	P2 UP V	18 UP
	P2 DOWN W	19 P1 DOWN
	P2 LEFT X	20 P1 LEFT
	P2 RIGHT Y	21 P1 RIGHT
	P2 BUTTON 1 Z	22 P1 BUTTON 1
	P2 BUTTON 2 a	23 P1 BUTTON 2
	P2 BUTTON 3 b	24 P1 BUTTON 3
	P2 BUTTON 4 c	25 P1 BUTTON 4
	P2 BUTTON 5 d	26 P1 BUTTON 5
	GND e	27 GND
	GND f	28 GND

CPS II / III
KICK HARNESS

TOP		BOTTOM
	1	2
	3	4
	5	6
	7	8
	P2 HEAVY KICK	9 10
		11 12
		13 14
	P1 HEAVY KICK	15 16
	P1 MEDIUM KICK	17 18
	P1 LIGHT KICK	19 20
	P2 LIGHT KICK	21 22
	P2 MEDIUM KICK	23 24
		25 26
		27 28
	VOLUME UP	29 30 VOLUME DOWN
	VOLUME GND	31 32
	P2 KICK GND	33 34 P1 KICK GND



Les jeux de combat au risque de l'animation japonaise



1993, Super Game Show de Paris : une foule compacte s'agglutine devant le stand de Bandai pour jouer à une version démo de *Dragon Ball Z Super Butoden 2* sur Super Famicom. Vegeta se concentre : "Oh regardez les éclairs autour du personnage", et lance un Final Flash : "les voix digits !". Il nous en fallait peu à l'époque. Néanmoins, cet épisode reste certainement l'une des meilleures adaptations jamais sorties, loin devant les épisodes récents rompus à la facilité de la 3D.

Mais comment juger si l'adaptation d'un jeu de combat en anime est réussie ? Quels sont les critères attribués à ce genre si subtil et exigeant ? Encore un sujet qui va vous faire descendre dans le forum Game Fan !

Asenka

Le problème de l'adaptation

Même si les technologies ont évolué avec le temps, les problèmes sont les mêmes. Quelle est la différence entre un *Hokuto No Ken 6* Super Famicom et un *Bleach* GameCube ? Aucune, les deux sont ratés. Pourtant, ils utilisent bien les personnages de la série, reproduisent un univers graphique avec le plus de fidélité possible tout en tentant de l'imaginer en versus fighting. Il s'agit là de la grosse catégorie d'adaptations d'animes en jeux de combat. La méthode employée par les développeurs est toujours la même : privilégier le respect d'un univers. Cette première contrainte créatrice impose par exemple des séquences animées en guise de furie (les *Naruto* sur GameCube ou les *Dragon Ball Z Budokai* sur PS2). Je n'aborderai pas le *Saint Seiya* PS2 qui ne mérite même pas la dénomination de jeu.

Plus problématique, cette volonté de respecter le matériel de base influe directement sur le gameplay du jeu. Les personnages du jeu étant fidèles à l'anime, on obtient donc un casting souvent très déséquilibré... C'est le cas dans *DBZ Budokai 3* où il devient très difficile de lutter avec un Dr Gero contre Goku Super Sayan 4. Plus grave encore, le fait de faire un jeu pour fans d'animation et le grand public conduit inévitablement à une simplification extrême du gameplay : coups spéciaux facilités, techniques de base identiques pour tous les personnages, stratégie inexistante...

Alors bien sûr, les jeux respectent assez souvent la licence d'origine et sont pour la plupart très fun à jouer. Cependant, cela ne répond pas à notre problématique. Sont-ils pour autant de bons jeux de combat ? La réponse est inévitablement non, puisqu'ils bafouent les règles du genre dans leur cahier des charges en réduisant à zéro toutes les qualités requises pour un vrai jeu de combat : technicité, évolution, progression... La facilité serait de penser que ces jeux sont "simplifiés" pour convenir au grand public qui y retrouve ses héros préférés et joue sans trop s'investir. Tout cela est faux. Faire un jeu de combat tiré d'un dessin animé et viser le tout public n'est pas une excuse pour fournir un produit de faible qualité. Il est tout à fait possible de réaliser une très bonne adaptation qui soit un très bon jeu de combat, satisfaisant le grand public comme les connaisseurs. Tout est une question du sens même d' "adaptation".

Adapter, c'est réinventer

Le défaut majeur commun à toutes les adaptations passées ou récentes d'animes est dans la méthode même de l'adaptation. En s'efforçant de rester fidèle à un anime, on bride forcément ce qui fait la force du média. Une bonne adaptation, c'est avant tout comprendre le format auquel on s'adresse pour s'y conformer tout en apportant des éléments du matériel de base. Dans ce cas, il s'agit de mettre dans un cahier des charges tous les éléments qui définissent un bon jeu de combat – et les respecter. On oublie alors les furies animées, les manipulations faciles... En d'autres termes, il s'agit avant tout de faire un bon jeu de combat, avec simplement un visuel identique à l'anime (sprites, décors) et des techniques utilisées dans l'anime réadapté aux codes du jeu de combat.

À chaque fois que ce processus a été respecté, les réussites ont été importantes. Quand **Treasure** pond *Yu Yu Hakusho* sur Mega Drive, les programmeurs créent avant tout un superbe jeu de combat dans lequel ils incluent simplement le design de la série. Mais le même soft SANS la licence resterait un bon jeu. On aboutit à la règle inflexible qui permet de dire si une adaptation d'anime est un bon jeu de baston ou non : imaginez jouer au même jeu, mais sans la licence. Est-il toujours aussi passionnant ? Dans le cas de *Saint Seiya*, de *DBZ Tenkaichi* et consorts, la réponse est non. Cela signifie donc que le seul intérêt "réel" de ces softs est la licence, la "forme" du produit.

D'ailleurs, **Treasure** récidive aujourd'hui avec *Bleach DS* qui confirme cette théorie : les développeurs ont avant tout pensé à faire un jeu de combat efficace sur DS avec du WiFi et un style proche de *Guilty Gear*. Le résultat dépasse les espérances avec une réalisation plus que correcte, de vrais combos, un fun omniprésent et bien sûr, cerise sur le gâteau, les personnages de la série. Mais encore une fois, il s'agit d'un "plus", pas de l'argument principal de vente. Cette façon de penser se retrouve également dans les adaptations de manga en RPG où se côtoient des *DBZ* très moyens sur Super Famicom avec un *Magic Knight Rayearth* Saturn redoutable, avant tout un bon RPG, même pour un profane qui n'est pas forcément fan de la série de **Clamp**. Car il reste cette question à se poser : joueriez-vous à un jeu de combat sans connaître l'anime dont il s'inspire ? Oui, si le jeu est de qualité.

Le Bilan

Pour résumer, un jeu de combat ne doit pas se servir d'une licence pour justifier sa simplicité, mais au contraire, s'aider de cette source pour créer des concepts originaux et efficaces.

Si désormais vous savez comment reconnaître le "vrai" jeu de combat adapté d'un anime, vous n'allez pas pour autant tous les tester pour vérifier lesquels passent à travers notre test-vérité. Game Fan l'a fait et vous livre une

sélection des meilleures... ou plutôt des seules adaptations d'animes réussies dans le monde de la baston. Pour être honnête, elles peuvent même se compter sur les doigts de la main, ce qui a le mérite de nous simplifier la vie pour faire un Top 5. Cela ne veut pas dire que les jeux qui n'y sont pas sont mauvais, mais tout simplement qu'ils ne peuvent être considérés comme des "jeux de combat" au sens propre du terme - voyons-les plutôt comme des animes pseudo-interactifs de combat...

Le Top 5 des meilleures adaptations

➤ **Cinquième** : *Naruto Narutimate Hero 3* (PS2)



J'ai beaucoup hésité entre *DBZ Budokai 3* et ce *Naruto* pour la cinquième place, mais le fait est que ce dernier a beaucoup plus de mérite car il a su porter intelligemment une licence dans un style de combat dérivé... tout en restant assez technique et stratégique. Une réussite sur le visuel et l'esthétique, bien plus osé que le pauvre *Naruto GameCube*. A découvrir, qu'on soit fan de la série ou non.

➤ **Quatrième** : *Bleach: Souten ni Kakeru Unmei* (DS)



Bleach est une petite merveille sur DS ! **Treasure** a très bien exploité les détails de la série (comme le Bankai) tout en gardant un savoureux mélange de vitesse, de fun et de technique avec des combos vraiment pas évidents à sortir. Si on ajoute la possibilité de jouer à quatre sur le même écran et avec les joueurs du monde entier grâce au WiFi, il s'agit sans aucun doute du meilleur jeu de combat jamais sorti sur portable, car il est original, s'adapte aux spécificités de la machine et est tiré d'un bon anime !

➤ **Troisième** : *Yuu Yuu Hakusho - Makyou Toitsusen* (Mega Drive)



Si on met de côté le fait que le jeu soit également

très réputé pour son prix excessif de nos jours (comptez en moyenne 180 €), on ne peut nier ses nombreuses qualités : réalisation soignée pour de la Mega Drive, jouable à quatre... En y jouant, on se dit même que **Sammy** aurait été bien sage de s'en inspirer avant de faire *Guilty Gear Isuka* ! Disponible uniquement sur Mega Drive, novateur autant sur la forme que dans le fond, il est un des rares jeu de combat 16 bits à avoir traversé le temps sans prendre une ride.

➤ **Second** : *Dragon Ball Z Super Butôden 2* (SFC)



Cet épisode est un monument à plus d'un titre : il pousse à son paroxysme les concepts novateurs de son prédécesseur (écran splitté, changement de niveau, counters des super attaques...) tout en y ajoutant une réalisation ultra soignée, tant sur les décors que sur les musiques. Alors bien sûr, on apprécie d'autant plus que le jeu soit tiré d'une des meilleures saisons de *DBZ*, avec en plus quelques personnages des OAV. Pas besoin ici de 64 persos pour s'amuser... *DBZ Super Butôden 2* n'en demeure pas moins technique avec des infinis (la fameuse glissade de Trunks sur le niveau de l'eau), des pressings de folie, des combos élaborés et parfois difficiles à exécuter... Enfin, l'écran splitté apporte une réelle nouveauté dans l'univers des jeux de combat avec son lot de stratégies adaptées.

➤ **Top** : *Hokuto No Ken* (Arcade)



Vainqueur inattendu qui va faire l'objet d'un test dans les pages suivantes, le *Ken* de **Sammy/Sega** sorti récemment en arcade est un peu un fantôme devenu réalité : en combinant le moteur d'un *Guilty Gear XX* (et donc une réalisation 2D haut de gamme) avec l'univers de *Ken*, on obtient tout simplement la meilleure adaptation de l'histoire.



ARCADE

HOKUTO NO KEN



Le couteau de cuisine selon Sammy

Un coup de projecteur sur ce jeu s'imposait. Il y a quelques années, comment pouvions-nous imaginer voir une si bonne adaptation d'un anime en jeu de combat ? En s'inspirant de leur fameux *Guilty Gear XX Reload*, **Sammy** a tout compris en regroupant les bases d'un bon jeu de combat pour y ajouter le visuel si particulier de *Hokuto No Ken*. Le résultat est là, ce Ken est avant tout un jeu de combat efficace sur la technique et le visuel. Symbiose parfaite entre le monde de l'anime et de la baston (en attendant peut-être le *Super Dragon Ball Z Arcade*, voir Game Fan 12), préparez-vous à subir le pouvoir de l'Hokuto No Stalgie !

Souvenir...

Hokuto No Ken, c'est à l'origine un manga décliné en une série animée de deux saisons, un film chinois bizarre (et un nanar américain génial -ndlr), plus récemment des OAV et bientôt des films d'animation consacrés au passé des personnages les plus connus. Le public français se rappelle surtout les doublages inoubliables diffusés au Club Dorothée. Fort heureusement, les doubleurs japonais ont été appelés pour faire les voix digits de ce Ken arcade. Mais la ressemblance ne s'arrête pas là...

Sur un plan purement graphique, les technologies récentes nous permettent enfin d'oublier les jeux de combat sur Ken de l'époque Super Famicom. Les sprites sont imposants, ressemblants et en parfaite adéquation avec les décors qui rappellent les grands moments de la série. On peut même remarquer de nombreux clins d'œil en y prêtant un peu plus attention, comme Shuu qui monte les marches de la pyramide dans le niveau de Souther. Les programmeurs sont allés plus loin en trouvant le moyen de respecter scrupuleusement le style des personnages dans le manga : ainsi, Rei se joue surtout dans les airs avec des filets lumineux rappelant ses attaques du Nanto, Raoh possède une furie anti-saut avec son doigt, Jagi utilise des "strikers"... Les styles de jeu sont donc assez variés et toujours respectueux du matériau de base.

Au niveau sonore, on est également gâté avec des musiques rock bien pêchues et des digits

inspirées de l'anime ! On atteint le nirvana à l'écoute du générique "YOU are SHOCK" lors des Fatal KO.

Même si l'aspect technique n'a jamais été le plus important dans un jeu de combat, on ne peut nier que dans le cas présent, il contribue grandement à l'intérêt du soft puisqu'il lui confère une atmosphère particulière et titille notre nostalgie. Certains lui reprocheront une animation des persos un peu trop raide (l'effet GGXX...), mais elle convient parfaitement au style nerveux du jeu tout en conservant un rythme de combat extrêmement rapide.

Tout cela est bien beau, mais encore faut-il un gameplay à la hauteur...

Guilty Ken XX Hokuto No Reload

Ce Ken est un peu du Guilty "en plus simple". On retrouve la plupart des ingrédients qui ont fait le succès de GGXX : double saut, chain combos, cancels, garde spéciale, counter... Seule différence, les combos sont plus simples, les timings moins précis... Il ne faut pas des années pour maîtriser le jeu ! Quoi qu'il en soit, cela reste suffisant pour faire de ce Ken le jeu tiré d'un anime le plus complexe jamais programmé.

La configuration des boutons est assez classique avec A (poing faible), B (pied faible), C (poing fort), D (pied fort) et E (boost). De même, les coups spéciaux sont pour la plupart à base de quart de cercle avant/arrière et autre dragon punch. De même, il est possible de faire avant+A pour obtenir un casse garde. En termes de combinaison, A+C est un launcher pour tous les persos mais à utiliser dans certains cas assez précis, C+D sert de coup à charge qui peut projeter dans le mur, mais également faire "Zero Counter" quand vous êtes en garde (consomme une barre de furie). Vous pouvez également avoir une garde parfaite (ne prend pas de dégâts) avec arrière+E. Justement, à propos du boost, son importance est cruciale : il possède sa propre jauge, indépendante des furies, et permet en théorie d'avoir un dash ultra-rapide sur une courte période. On s'en sert surtout dans deux cas : suite à un C+D qui touche, maintenez E enfoncé et vous suivez automatiquement votre ennemi pour le reprendre avec un combo après qu'il ait touché le mur ! Mais surtout, ce



boost vous permet des cancels, un peu comme les Roman Cancel de GGXX. Vous pouvez ainsi l'utiliser dans vos combos pour avoir des phases plus puissantes :

Dans certains cas, il s'agit de booster pour suivre votre adversaire : avec Raoh, cela donne B / B / D / ▾ ▾ C / Boost / C / A+C plus juggle classique. Pour d'autres personnages, ça ressemble à un cancel plus classique : avec Souther, ▾ B / ▾ B / ▾ B / ▾ ▾ A / ▾ ▾ C / Boost / ▾ B / ▾ C / A+C plus air combo... Une manière originale de revisiter les cancels en quelque sorte !

Pour le reste, c'est du classique avec des combos à base de chain, des pressings très présents à base de Instant Air Dash (Rei), des wake-up game à base de C+D (Juda)...

Petite nouveauté tout de même, l'utilisation des Fatal KO : ce coup ultime vous permet de terrasser votre adversaire en un coup... enchaînable facilement sur combo avec une manip' universelle ▾ ▾ C+D ! Mais pour pouvoir l'exécuter, vous devez «enlever» les étoiles de la Grande Ourse (7 au total) qui se trouvent sous la barre de vie de votre ennemi. Il y a plusieurs façons d'enlever ces étoiles : certains coups spéciaux ont cette faculté, le C+D ou encore les furies. Si vous vous débrouillez bien dans votre premier round, vous avez donc généralement l'opportunité de

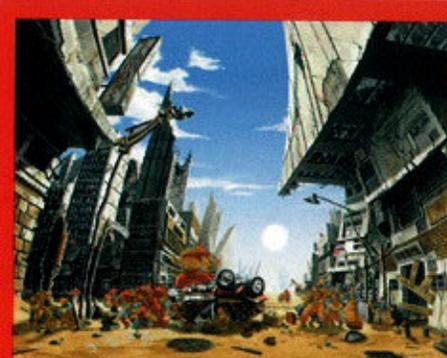
placer un Fatal KO au second ! C'est d'ailleurs un des "gros" défauts du jeu ; certains personnages peuvent accéder trop facilement à cette faculté et le roster devient déséquilibré...

Toki

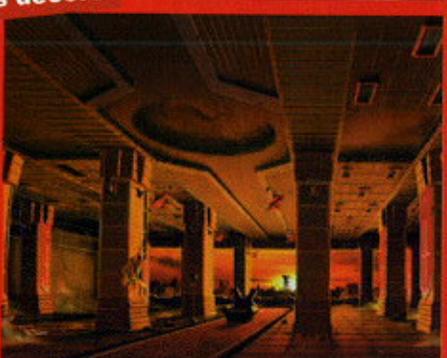
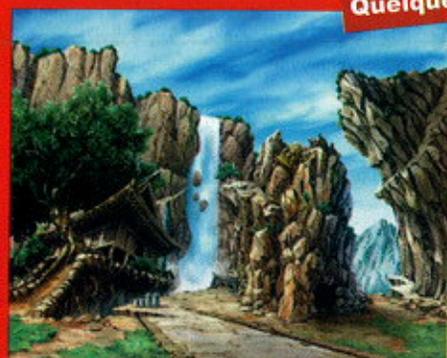
En fait ce déséquilibre peut se résumer en un mot : Toki. Le personnage est beaucoup plus fort que les autres, à tel point que le magazine japonais **Arkadia** lui a dédié un hors-série ENTIER : **How To Defeat Toki** ! Pour vous donner une idée, Toki possède des téléportations qui permettent un pressing parfait et tout bête (▾ A, ▾ A, ▾ C, ▾ ▾ B, ▾ A, ▾ A etc.), des combos ravageurs à base de boucles qui arrachent les fameuses étoiles très vite. Pour résumer, si au second round vous vous "mangez" un ▾ A, c'est le Fatal KO assuré.

Même si cela reste anecdotique, Toki reflète bien le constat général sur le jeu : **Hokuto No Ken** est très jouable, facile à prendre en main, fun, un rêve pour les fans... Mais à haut niveau, le jeu trouve très vite ses limites tant son système est ultra-abusé à tous les niveaux. Mais ne boudons pas notre plaisir ; on prend son pied avec Ken et ça, ça n'a pas de prix !

Hokuto No Ken est disponible dans les salles d'arcade parisiennes et devrait bientôt arriver sur PS2 - l'attente sera longue !



Quelques décors



PIN POINTS TECHNIK

Le retour des cauchemars



SOL

Le changement majeur du héros du jeu se trouve dans la disparition complète du Dust Loop qui faisait le bonheur des joueurs du monde entier. Mais Sol gagne un nouveau coup qui lui permet de faire des combos ravageurs sans forcément être dans le coin...

Les nouveautés à retenir

Les - :

- La disparition du légendaire Dust Loop ! Fini, les combos gratuits à une moitié de barre...

Les + :

- Bienvenue au Sidewinder Loop !
- Le retour du gun flamme FRC chope special !
- Un petit dragon plus safe.

Les pressings

Presser avec Sol n'est pas très compliqué, on pourrait même résumer ses phases à : «n'importe quoi dans la garde de l'adversaire, finir par 236 P FRC, dash et la même chose». Voyons quand même quelques exemples :

- K / S / ▼HS / ▼▲▲ P FRC / Dash etc.
- ►P / S / ►P / S / ▼▲▲ P FRC / Dash etc.
- ▼P x n / ▼D / ▼▲▲ P FRC / Dash etc.
- S / HS / Instant Air Dash / S / HS / K / S / ▼HS / ▼▲▲ P FRC / Dash etc.



A peine sorti sur PS2 le 13 avril dernier, le jeu a été passé au crible de nos sticks arcade ! Si pour le commun des mortels, les seules différences entre cette version et le Reload se situent dans les deux nouveaux personnages (Order Sol et Aka) et leurs stages ainsi que d'anciens décors retravaillés, les plus expérimentés d'entre vous savent bien que le Slash est surtout une grosse mise à jour de la saga Guilty Gear : nouveaux coups, nouveaux cancels et nouvelles priorités en pagaille. Finalement, aucun personnage ne se joue vraiment comme avant et il faut souvent réapprendre de nouveaux combos ou changer sa stratégie.

Dans cette optique, le jeu est une grande réussite et s'impose comme le meilleur jeu de combat 2D disponible sur PS2. Pour lui faire honneur, cette rubrique Pin Point est dédié à Sol et à Ky, les deux "héros" de la série qui ont bien changé...

Asenka

Comment percer la garde ?

Généralement, tout se joue logiquement après votre ▼▲► P FRC, vous pouvez alors varier :

- Dash ▼K pour casser la garde haute.
- Dash ►▼▲ K (la chope spéciale).
- Jump-in S puis varier entre ▼K, ►▼▲ K et un pressing.

Le must (mais le plus difficile) reste de faire la fameuse arcade secrète du gun FRC instant cancel chope spéciale qui vous permet de directement annuler le gun flamme par la chope spéciale... Rien de plus efficace :

- ▼▲► P ►▼▲ PS[K]. Attention, manip difficile...

Le Sidewinder Loop

Sol a gagné un nouveau coup, le ▼▲► HS dans les airs. Il ne sert absolument pas à finir des combos aériens comme on aurait pu le penser mais bien à ouvrir la voie à de nouvelles phases destructrices !

Le principe :

Après un ▼▲► HS dans les airs, votre ennemi peut normalement se rétablir, ce qui vous empêche de le récupérer pour continuer le combo. Mais, si vous le touchez avec le sidewinder en «clean hit», il ne peut pas faire de recovery ! Faire un clean hit signifie que vous devez le toucher d'une manière assez particulière. Lorsque vous réussissez, un bruit confirme votre succès. Pour le ▼▲► HS, il s'agit de toucher le sprite adverse sur la partie supérieure de son corps. En général, il vous suffit de repêcher votre ennemi au ras du sol avec un ▼HS, puis sauter et faire S / HS / ▼▲► HS. Ensuite, vous pouvez sauter plusieurs fois et faire S / ▼▲► HS (attention au timing) ce qui peut aboutir à une boucle assez longue. Mais à cause de la réduction de dommages, il est plus utile d'optimiser avec des combos courts et puissants :

- ▼▲► K / mini-dash ▼HS / jump S / HS / ▼▲► HS clean hit / ▼▲► [HS] / dash S / ▼HS / jump S / HS / ►▼▲ S
- ►▼▲ HS RC ▼HS / jump S / HS / ▼▲► HS clean hit / jump S / ▼▲► HS clean hit / jump S / ▼▲► HS clean hit / jump S ▼▲► HS clean hit / jump S / HS / ►▼▲ S
- S / ▼D / ▼▲► K RC / HS / ▼▲► HS clean hit / ▼▲► [HS] / dash S / ▼HS / jump S / Re-jump S / HS / ►▼▲ S / ▼▲► K
- Adversaire dos au coin : ▼▲► HS FRC / ▼HS / jump S / HS / ▼▲► HS clean hit / Run (de l'autre côté) / ▼HS / Jump S / Re-jump S / ►▼▲ HS / ▼▲► K
- Vous, dos au coin : ▼▲► K FRC / Instant Air Dash HS / ▼▲► HS clean hit / ▼▲► [HS] / dash ▼HS / jump S / HS / ▼▲► HS clean hit / jump S / HS / ►▼▲ S

Attention ! Les combos peuvent légèrement varier en fonction du personnage que vous affrontez.





KY

Les nouveautés à retenir

Les - :

- Disparition du "Dragon Loop" : vous ne pouvez plus récupérer votre ennemi dans le coin après un S/▼HS/▶▶ HS (recovery plus longue sur le ▶▶ HS).
- Hitsun plus faible sur le HS : les combos incluant ce coup suivi de ▼▲ K passent moins bien.
- Il faut changer certaines habitudes : la grosse boule se fait désormais avec ▼▲ D et pas ▼▲ HS !

Les + :

- Le Greed Sever loop : grâce à un blockstun beaucoup plus faible, vous pouvez repêcher votre ennemi après ▼▲ K ! Le coup sort aussi plus vite et sert toujours de casse-garde. À noter tout de même que les programmeurs ont pensé à tout : une forte réduction des dommages vous évite d'en abuser.
- Petite boule en ▼▲ S (avec une recovery très faible), petite boule rapide en ▼▲ HS, grosse boule aérienne en ▼▲ D (avec FRC) !
- Jump S touche plus loin et plus bas.
- FRC sur la chope !

Wake-up Game

Le wake-up game de Ky est essentiel pour jouer correctement le perso. Il s'agit toujours de finir un de vos combos par le coup ▼D qui fait tomber votre personnage à vos pieds et il faut trouver la bonne phase pour prendre l'avantage sur sa phase de relevé. Plusieurs options s'offrent donc à vous :

Gardez le pressing (sur un adversaire qui se relève en garde) :

- Combo / ▼D / ▼▲ D / dash K ou S et pressing de base.
- Combo / ▼D / dash ▶ HS (casse les tentatives de reversal) / dash K ou S et pressing de base.

Perce la garde de votre adversaire :

- Combo / ▼D / ▼▲ D FRC / jump en avant, land, K + combo (pour casser les gardes hautes).
- Combo / ▼D / ▼▲ D FRC / jump en avant, instant air dash S / HS + combo (pour casser les gardes basses).
- Combo / ▼D / mini-dash ▼▲ K (cross-up qui inverse la garde) + combo adéquat.

Overall Best Combo Compilation

- ▼▲ K [garde inversée] / HS / ▼▲ K / S / ▼ HS / Jump S / Re-jump S / HS / ▶▶ HS.
- Chope FRC / HS / ▼▲ K / mini-dash S / ▼ HS / Jump S / Re-jump S / HS / ▶▶ HS.
- ▼▲ K RC / S / ▼▲ K / S / ▼▲ K / mini-dash S / ▼ HS / Jump S / Re-jump S / HS / ▶▶ HS.
- K / S / ▶ K / ▼ K / HS / ▼▲ K RC / mini-dash S / ▼▲ K / mini-dash S / ▼ HS / Jump S / Re-jump S / HS / ▶▶ HS.
- ▶ HS / dash S / ▶ K / S / ▶ K RC / dash S / ▶ K / S / ▶ K / ▼ K / ▼ D / ▼▲▶▶ P.
- Dust / jump S x 3 / P / S / P / S / Re-jump S / HS / ▶▶ HS.
- Impossible Dust S / HS / Land HS / ▼▲ K / mini-dash S / ▼ HS / Jump S / Re-jump S / HS / ▶▶ HS.
- Dans le coin : Jump in S / HS / S / ▶ K / S / ▼▲▶▶ P / ▼ K / S / ▼▲ S / ▼▲ K.



Les pressings

Ses combos étant relativement faibles en termes de puissance, vous êtes de toute façon obligé de "presser" l'adversaire pour faire monter sa barre de garde. Cela vous permet aussi de le pousser à priori dans le coin pour des phases toujours plus violentes. Il faut donc déjà savoir comment presser efficacement et sans temps mort, tout en ayant les stratégies adéquates pour percer la garde de son adversaire au moment voulu.

Le Pressing de base (phases à entrer DANS la garde de votre adversaire) :

▶ HS ou K / S / ▶ K / ▼ K / HS / ▼▲ K FRC, Dash et la même phase...

Il suffit de ne retenir que celui-là, sachant que vous pouvez tout à fait varier dans certains coups. La clé se trouve en général dans le ▼▲ FRC, c'est à ce moment précis que vous allez devoir varier pour percer la garde ennemie :

Pressing / ▼▲ K FRC / dash chope FRC puis combo ou dash Kick (un low) et combo ou Dust / ▼▲ K (casse garde) ou jump air chope (si vous anticipez un saut de votre adversaire).

Il va de soi qu'il ne faut surtout pas utiliser le ▼▲ K si vous n'avez pas de FRC. Dans ce cas, finissez plutôt votre pressing par une boule ▼▲ S : dans le coin, vous avez alors accès au pressing des boules ▼▲ S.

À la bonne distance, votre adversaire coincé dans le coin, vous répétez ▼▲ S plusieurs fois puis dès que votre adversaire va tenter de bouger, faites ▼ S / ▼▲ K + combos pour l'intercepter. S'il veut sauter pour se sortir du coin, ▼ HS / Jump combo...



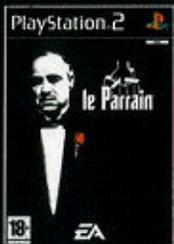
Le Parrain



La conquête de l'Est

But du jeu : conquérir New York, devenir le Don, un Parrain des années 50. La structure est simple et copie sans se gêner le modèle

GTA : aller à la rencontre des missions, les accomplir, faire des tâches annexes, revenir à son domicile, sauvegarder et repartir à la conquête du monde. Tout cela est désormais balisé, banalisé. Sauf qu'EA Games réussit quelques tours de force ce faisant. Le jeu est techniquement presque irréprochable (même sur PS2), pas de chargements anormaux, de bugs de collision ou autres approximations informatiques. La ville est joliment ouverte à l'exploration, les piétons sont crédibles, le car-jacking et la conduite des voitures aussi. Les affrontements au pistolet (avec visée précise possible) permettent de s'appliquer un peu... et surtout, le système de bagarre à mains nues – pour intimider et racketter les pauvres commerçants – est vraiment agréable. Le jeu s'invente une histoire parallèle qui permet de croiser de temps en temps la trame originale et est habillé d'une formidable bande son. La VO n'est pas disponible, même en changeant les paramètres des consoles, mais la VF est pour une fois excellente.



Who's The Boss ?

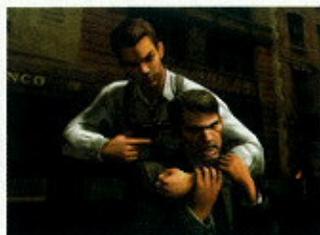
EA Games réussit une sorte de tour de force en transformant un projet douteux, susceptible de violer une légende du cinéma, en un jeu vidéo solide qui a le mérite de respecter le film dont il s'inspire tout en copiant sans vergogne GTA.

Aliasaka

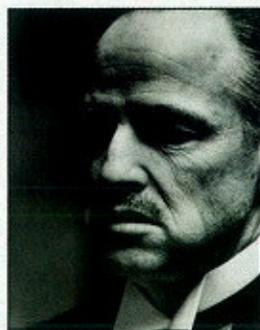
Les amateurs de cinéma reviennent de loin. Pour toutes les mauvaises raisons commerciales que l'on peut imaginer et énoncer : opportunisme marketing, copiage flagrant de GTA, participation fatiguée des acteurs sur une VO qui n'est pas disponible en France, le jeu *Le Parrain* a failli se transformer en pillage honteux du patrimoine cinématographique. Après les saccages de films contemporains, le jeu vidéo s'apprête à pomper les films vintage. *Le Parrain* annonce les sorties cette année d'un *Taxi Driver*, d'un *Scarface* et même d'un *Dents de la Mer* – auquel on croira d'avantage puisque réalisé par le studio **Appaloosa Interactive** d'origine hongroise, les créateurs d'*Ecco le Dauphin* quand même. Les nombreuses présentations confirmaient le pire. Non seulement le jeu était moche à voir, mais l'affichage était poussié et le gameplay tellement GTA-like que le rouge de l'embarras montait aux joues. A quoi bon toucher à une légende du cinéma pour en faire un énième clone raté de *GTA* ? N'y a-t-il pas d'autres sources d'inspiration qui ne froisseront personne et surtout pas les

spécialistes du cinéma déjà en majorité fâchés ou au mieux, perplexes vis à vis du jeu vidéo ?

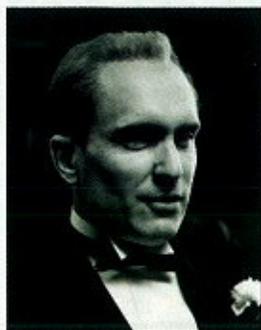
Film ou jeu, *Le Parrain* est un tantinet schizophrène. Le film multi-oscarisé en 1972 est une marque indélébile dans l'histoire du cinéma. Etude de mœurs raffinée, il fétichisait le mode de vie corrompu et violent de la mafia. Il s'analyse dans les cinémathèques et séduit le jeune public fasciné par la vie de *bad boy* – ou du moins sa représentation. Ambigu dès sa conception, le jeu *Le Parrain* a été critiqué par **Francis Ford Coppola** (pour n'avoir jamais été consulté ou contacté par EA lors du projet, ndlr), le réalisateur légendaire du film, tout en se payant la participation non seulement de deux des acteurs principaux d'alors encore en activité (les excellents **Robert Duvall** et **James Caan**) mais aussi celle de **Marlon Brando**, l'acteur à la stature mythologique décédé depuis. Renié par le réalisateur, validé par la présence de l'immense Brando, le jeu vidéo du Parrain avait en tous cas réussi à faire parler de lui. Qui sait si la mafia n'est pas encore derrière tout ça ?



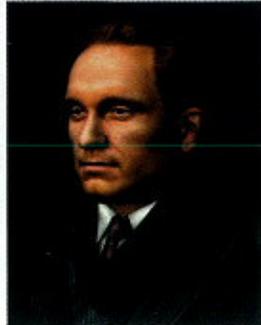
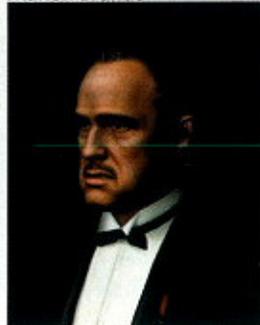
James Caan



Marlon Brando



Robert Duvall



Tu pense que je peux commander maintenant ?

Evidemment ! chez "YakusaGames.com" c'est 24/24 par e-mail

YAKUSA
GAMES.COM

Central Service Ltd.

PS2 Playstation 2

Sega Ages Vol. 25(Treasure Box) 29 €
Ibara 49 €
TheKingOfFighters OrochiCollection 49 €
Trizeal 49 €
SamuraiSpiritsTenkaichiKengkakuten 49 €
Playstation 2 japonaise 179 €
Espgaruda 49 €
Final Fantasy XII 59 €
Nombreux Titres en Stock !!!!

Selection Yakusa

Neogeo en boite 149 €
Samurai Spritis 2 AES neuf 19 €
Mark of the Wolves AES 299 €
Supergun Raijin Pro2 299 €
Umd Final Fantasy advent 43 €
XBOX Premium Japonaise neuve 439 €
Nec coregraphx 2 en boite 99 €
Nec Duo R en boite 149 €
Nombreux articles en stock!!!!

G.B.DS. Nintendo

Naruto 4 GC 49 €
Nintendo DS Little jap 139 €
Bleach DS 41 €
Super Princess Peach 37 €
Naruto Jump Stars 41 €
FinalFantasyV SuperFamicom neuf 15 €
RomancingSaga 3 SuperFamicom 5 €
Gros choix toutes machines !!!!

Contactez moi vite !!
sur :
"YakusaGames.com"
neomars13@hotmail.com

A Arcade

BattleColiseum NG Atomiswave 299 €
ShinSengokuSenki Atomiswave 139 €
KingOfFighters XI Atomiswave 699 €
DemonFront + carte mere IGS 249 €
FatalFuryWildAmbition Neo64 49 €
Capcom vs SNK 2 Naomi 59 €
Radiant Silvergun STV 219 €
Stock Arcade enorme!!!!

"YAKUSAGAMES.COM"

"Contactez moi pour toute demande, requête ou commande à neomars13@hotmail.com"
Les modes de paiement acceptés sont paypal, virement wester union ou mandat international

"Nous sommes une société soucieuse du client, nous répondons à vos demandes et expédions vos commandes dans les délais les plus brefs, merci de votre confiance"

Tomb Raider Legend



Who's that girl ?

Qui est Lara Croft ?

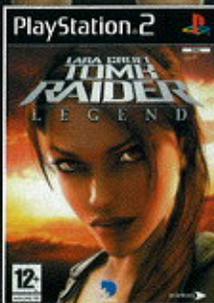
90D-60-90, 1m 75, 60 Kg, célibataire. Voilà ce qu'on nous vend depuis dix ans : un fantasme de femme aventurière. Et pour convaincre grand public, Lara Croft a pris forme humaine pour se déguiser en chair à canon pour appareils photo. Pourtant, Lara a bien été la copine privilégiée du gamer dans un premier jeu formidable. Depuis, les médias et la pub nous l'ont kidnappée. En revenant d'Amérique, l'anglaise peut-elle vraiment se ressaisir et enfin nous surprendre ?

Aliasaka

Reset

Quand un personnage de BD, de cinéma ou de jeux vidéo s'essouffle, que fait-on ? On repart de zéro et on rappelle le créateur original.

Toby Gard, qui avait imaginé Lara Croft en 1995 avant de fuir le navire Eidos (pour mieux couler tout seul son projet *Galleon* pendant cinq ans), est revenu jouer au conseiller («senior designer») auprès du studio américain Crystal Dynamics, désormais aux commandes de Lara Croft. Morte et enterrée dans l'épisode IV, ressuscitée dans le V pour raconter ses souvenirs, le totalement raté épisode VI sur PlayStation 2 la condamne pour de bon. Avec *Tomb Raider Legend*, Lara semble revenir aux origines de son succès : recherche et escalade de temples exotiques anciens (Bolivie, Pérou, Japon, Ghana...). Elle flingue encore de vilains gardes, mais cela semble superflu tant l'accent est mis sur les puzzles et les acrobaties. Elle trouve même une liberté d'action enfin crédible et agréable. Ses déplacements correspondent bien aux mouvements subtils du stick analogique. L'ergonomie simple et directe a été très bien pensée et permet d'accéder à des accessoires (grappin, lampe torche, trousse de soin, armes) d'une simple pression sur la croix directionnelle. La version PS2 semble déjà si convaincante que l'on se met à rêver avec confiance à la version Xbox 360.



Quelle est la véritable nature de Lara Croft ? Polygone, chair, pellicule ? Jeu de fille ou fille de pub ? Elle devait s'appeler Laura Cruise et porter des pantalons bouffants avant de devenir Lara Croft en short et T-shirt sans manches. Un piège à hommes sexy dont la farouche indépendance affichée réussit à séduire aussi les femmes. Les médias, qui avaient visiblement un mal fou ou de l'embarras à identifier le jeu vidéo à travers les mascottes représentatives d'alors (Mario ou Sonic) se sont rués sur une héroïne ayant avant tout forme humaine. La première vraie héroïne virtuelle de jeu vidéo devint instantanément une icône. Toute l'imagerie du jeu vidéo repose alors sur ses épaules nues. Elle ne l'avait ni prévu, ni demandé. Elle résista... Pas son éditeur, **Eidos**. **Toby Gard** et son complice **Paul Douglas**, programmeur principal, ont pris la fuite avant le deuxième épisode et le studio **Core Design**, condamné à sortir un jeu par an, s'est écrasé sur lui-même au bout de six chapitres chaque fois plus désastreux. *Angel of Darkness*, le dernier épisode (et premier sorti sur PlayStation 2) prit un retard considérable pour un résultat technique et artistique gravement bancal. Cette fois, c'est la fin. Viré Core Design, Eidos récupère ce qu'il reste de Lara Croft et envoie le tout aux États-Unis. Expatriée, l'anglaise est accueillie par **Crystal Dynamics**, un studio n'ayant jamais réalisé de chefs-d'œuvre mais aux réalisations toujours solides (Gex, d'abord sur 3DO en 1994, *Legacy of Kain*, *Soul Reaver*,

Pandemonium...) et surtout capable de respecter commandes et délais de livraison. Première preuve de cette efficacité : la version Xbox 360 qui devait sortir plusieurs semaines après les versions PS2 et Xbox sera finalement en même temps en magasin, le 7 avril. Le jeu *made in America* sera-t-il bon ? La démo du premier niveau en circulation donne beaucoup d'espoir. Lara Croft a définitivement retrouvé une belle forme physique (voir encadré) et sa voix est toujours anglaise (en VO, l'anglaise **Keeley Hawes** remplace **Jonell Elliot**). Reste à confirmer qu'on lui a inventé de beaux voyages, un bon *level design*. La présence quasi-permanente de Lara Croft dans la sphère médiatique a eu un étrange effet sur le jeu vidéo dont elle continuait laborieusement à être l'héroïne. Plus elle existait en *cover girl* des magazines branchés, plus sa consistance virtuelle disparaissait. Son entrée au musée Grévin en 1999 lui vola peut-être définitivement son âme polygonale pour la figer en une figure de cire. Après trois ans d'exil, assistons-nous au comeback d'un vrai jeu vidéo ?



Angelina Jolie remplira pour un troisième film Tomb Raider. Qui en veut ?

Lara : casting à tout faire

Lara Croft héroïne de six jeux vidéo c'est aussi et surtout depuis dix ans : une *cover girl* (200 couvertures de magazines au compteur dont *The Face*, *Libération*, *VSD Hors série Jeux Passion* de 1997...), une fille de pub (crèmes dessert, sodas, voitures Seat...), six mannequins en chair et en os plus un en cire (musée Grévin), un parfum (*Fragrance Lara Croft*), une actrice hollywoodienne (Angelina Jolie), *guest star* d'un clip de U2, un ride de parc d'attractions (ouvert depuis 2002 au Paramount King Island à Cincinnati, Ohio, USA), un personnage de comics avec une cinquantaine de comics *Tomb Raider*, duo avec *Witchblade* et *Darkness*, un livre écrit par l'américain Douglas Copland (*Generation X*)... Les ventes cumulées des six jeux sortis approchent les 30 millions d'exemplaires (source Eidos). Le premier film sorti en 2001 a rapporté 274,7 millions de dollars dans le monde pour un budget de 115 millions. Le deuxième film, *Tomb Raider : Le Berceau de la vie* (2003) réalisé par Jan de Bont (*Speed*, *Twister*...), a coûté un peu moins cher à faire (95 millions de dollars) et frôle pourtant la catastrophe en rapportant seulement 65 millions aux USA. Curieux du premier épisode cinématographique et déçu du résultat honorable mais tout de même moyen, le public jeu vidéo ne fut visiblement pas très pressé de retourner en salle voir Lara Croft - d'autant que pendant ce temps-là, la série se laissait aller. Heureusement pour le studio Paramount, les recettes mondiales du second film totalisent quand même 156,5 millions. **Angelina Jolie** a signé pour un troisième épisode qui devrait être tourné après la fin de sa grossesse en 2007. Au flair, nous verrions bien la convaincante et nettement plus peps **Kate Austen** de la série TV *Lost* (Evangeline Lilly) lui succéder.



Miss Pinocchio

A croire qu'à l'instar de Pinocchio, Lara avait demandé à la fée d'être transformée en vraie femme. Depuis 1997, Lara Croft a donc pris chair sous les traits successifs et, dirons-nous inutiles, de jeunes femmes peu connues : Rhona Mitra, Nell McAndrew, Lara Weller, Lucy Clarkson, Jill de Jong et la plus récente, Karima Adebibe. Point commun, la tenue de Lara Croft enfilée sur des mensurations mises en avant. De charmantes créatures qui n'ont pas fait la une des magazines mais ont joué les danseuses de peep-show aux présentations à la presse ou au public. Elles ont fait les beaux jours des premiers appareils photo numériques et des rubriques à potins des magazines de tout poil. En 1997, un hors-série jeux vidéo du magazine *VSD* inventait avant tout le monde le cosplay à la française en faisant poser sur la couverture la comédienne Vanessa Demouy en Lara Croft.



Jill de Jong, avant-dernière mannequin inconnue et charnue ayant joué les Lara Croft en 2002. 90B-60-90, elle disait aimer jouer au foot avec des garçons.



Karima Adebibe, une nouvelle inconnue choisie pour ses charmes et ses mensurations, doit incarner pour les photographes du moment la Lara Croft 2006.



Fragrance Lara Croft, mise en circulation en 2001 (70FF le vaporisateur de 75ml à l'époque, environ 10 euros)

Silent Hill, le film

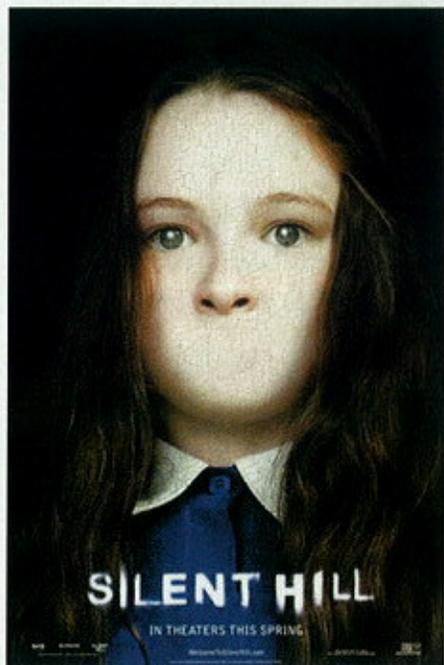
What the fog !?

C'est peut-être un film sur l'enfer qui va sortir le jeu vidéo du purgatoire cinématographique où il survit honteusement. Du flop monumental du film Super Mario Bros en 1993 jusqu'au dernier Doom, le jeu vidéo n'est au cinéma qu'un prétexte à attirer un public sensibilisé par une enseigne un peu connue. «La plupart du temps, les films tirés des jeux vidéo se contentent de prendre le titre», déclare sans détour Christophe Gans.

Aliasaka

Silent collectors

Pour accompagner le film, Konami met en circulation (pour l'instant exclusivement en France) un boîtier réunissant les jeux *Silent Hill* 2, 3 et 4 de la PlayStation 2. Mise en vente le 21 avril au prix de 45 euros, cette *Silent Hill Collection* sans supplément se contente de réunir les jeux dans un simple carton sobre. Plus intéressant et également le 21 avril, Konami sort un *Silent Hill Experience* sur UMD au tout petit prix de 10 euros. Ni jeu ni film, il s'agit d'un programme interactif où l'on se déplace en vue subjective de pièce en pièce pour aller à la rencontre d'interviews de Christophe Gans, Akira Yamaoka, compositeur de la musique des jeux et du film, de vingt morceaux musicaux extraits des quatre jeux, une bande-annonce du film, quatre cinématiques tirées des jeux, et six bandes dessinées digitales (animées et mises en musique).



Le réalisateur français à qui l'on doit l'adaptation du manga *Crying Freeman* (1995) au cinéma et le très hybride *Pacte des Loups* en 2001 n'a choisi ni par hasard ni par opportunisme commercial d'adapter *Silent Hill* sur grand écran. Il s'agit pour lui d'une véritable envie. Joueur passionné, il suffit de voir *Le Pacte des Loups* en pensant aux jeux vidéo pour y voir de nombreuses références, des cadrages isométriques à la *Metal Gear Solid* aux combats finaux à la *Soul Calibur*. Nous l'avions rencontré il y a quelques années dans un vidéo-club parisien alors qu'il courait encore après les projets d'adaptation de Bob Morane (*L'Aventurier*, qui aurait pu avoir Vincent Cassel dans le rôle titre) ou de *Rahan* (avec Mark Dacascos en sauvage visionnaire). Notre discussion n'avait pratiquement tourné qu'autour du jeu *Silent Hill*. Une conversation hyper pointue de gamer à gamer, complètement enthousiastes à l'évocation de telle ou telle séquence du jeu. La connaissance intime du sujet et les bonnes intentions de M. Gans sont indiscutables. C'est son initiative et son insistance qui ont d'ailleurs fini par convaincre les créatifs de Konami de lui laisser tenter l'expérience. «Nous en avons parlé pendant cinq ans, et c'est aussi le temps que cela a pris pour convaincre Konami que nous serions fidèles au jeu vidéo» précise-t-il.

Trois semaines avant la sortie américaine le 21 avril (26 avril en France), le film n'était toujours pas terminé ! La bande-annonce en circulation laisse entrevoir un résultat visuellement époustouflant.



Christophe Gans a préféré donner le rôle principal à une femme (Radha Mitchell). Mais comme l'homme (Harry) du premier jeu, elle recherche sa fille disparue dans la ville.



Fidèle au jeu, on retrouve ici l'exploration des ténèbres à la torche.



Fidèle au jeu, on retrouve ici l'exploration des ténèbres à la torche.



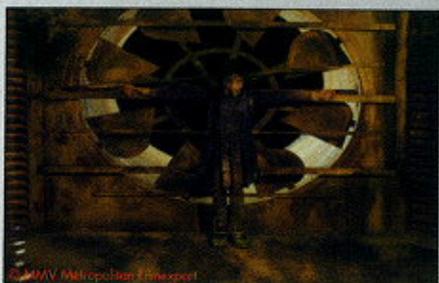
Le compositeur devenu producteur de la série *Silent Hill* donne une interview aux côtés de Christophe Gans sur l'UMD inédit *The Silent Hill Experience*.



© MMV Metropolitan Filmexport



© MMV Metropolitan Filmexport



© MMV Metropolitan Filmexport



© MMV Metropolitan Filmexport



© MMV Metropolitan Filmexport



© MMV Metropolitan Filmexport

108 décors différents essaient de retranscrire cinématographiquement l'univers tourmenté de la ville de Silent Hill. On y retrouve évidemment de nombreux éléments familiers au jeu, comme la dérangeante chaise roulante abandonnée.

Tout dépend maintenant de la mise en œuvre des idées et des envies.

Pour l'écriture du scénario, le patient cinéaste a d'abord fait appel à son ancien complice **Nicolas Boukhrief** du magazine Starfix pour défricher le projet sur le papier. Puis ce fut au tour de **Roger Avari**, scénariste de *Pulp Fiction* ayant participé à l'écriture de *Crying Freeman* et lui-même réalisateur (*Les Lois de l'attraction*, 2002), tout aussi passionné de jeux vidéo. Ils ont passé plusieurs mois à Paris à jouer et rejouer les quatre *Silent Hill*. «Nous étions trois mecs, trois réalisateurs essayant

de faire un film capable de satisfaire les fans du jeu, parce ce que nous en faisons partie et qu'il n'était pas question de foirer *Silent Hill*», insiste Christophe Gans. Les acteurs ont été davantage choisis en fonction de leur talent que de leur notoriété. Dans le rôle principal, capable de beaucoup de force physique et psychologique pour résister aux horreurs de *Silent Hill*, **Radha Mitchell** a peut-être été retenue pour sa performance vélocité dans le premier *Riddick*, *Pitch Black* (2000) ou son aptitude à la colère maternelle aperçue dans *Man on Fire* de **Tony Scott** (2004). D'autres comédiens ont été retenus pour leur ambiguïté tangible. Ainsi, la belle et étrange **Deborah Kara Unger** (*Crash* de **David Cronenberg**, 1996, *The Game* de **David Fincher**, 1997) et le pernicieux **Sean Bean** (*The Island*, 2005, *Le Seigneur des Anneaux*, 2001 à 2003). La musique a été confiée au désormais célèbre compositeur de jeux vidéo, **Akira Yamaoka**, qui a collaboré avec le compositeur canadien **Jeff Danna** pour concocter une partition inédite égrenée de citations. Les bruitages si importants dans le jeu vidéo ne sont pas oubliés si l'on écoute ceux du site officiel du film (www.silenthill-lefilm.com). Histoire, acteurs, atmosphère, il ne restait plus qu'à construire la ville de Silent Hill pour de vrai. «Nous avons construit des décors qui sont mobiles, de façon à pouvoir filmer des séquences à la verticale qui reproduisant exactement le point de vue à la troisième personne que vous voyez dans le jeu», explique Gans, qui a sollicité la célèbre décoratrice de **David Cronenberg**, **Carol Spier**. «Il y a 108 décors différents dans le film ; normalement un film d'horreur se passe dans une pièce, ou une maison. On n'a jamais vu un film d'horreur occuper une ville entière comme *Silent Hill*.»

Christophe Gans



Paroles d'auteur

Quelques mots du réalisateur Christophe Gans, grappillés ici et là. Si le film suit ses intentions, tout va bien.

«Je vais être très précis : le film est une combinaison de *Silent Hill 1* avec des éléments du 3 et le look du 2, qui est mon favori.»

«Il s'agit pourtant bien d'une adaptation de la première histoire et non d'une somme des trois jeux.»

«Dans le film, je dois retranscrire l'enfer (l'obscurité) et le purgatoire (le brouillard) ; à un moment, il a fallu que je filme aussi le Paradis.»

«Le film est exactement comme le jeu : quelqu'un marche seul dans les rues, dans l'obscurité. Je devais rendre cet hommage au jeu vidéo. En même temps, cela surprendra les gens, l'histoire qui se passe à l'arrière-plan dans le jeu est au premier plan dans le film.»

«*Silent Hill* est plus dérangeant que gore, nous avons essayé de garder cet effet permanent de gêne.»

«Quand on essaie de transposer un jeu vidéo au cinéma, ce n'est pas seulement retranscrire l'histoire ou l'atmosphère, c'est aussi le plaisir de jouer.»

«J'ai préparé ce film pendant des années, en sachant que chaque fan dans le monde m'attendrait avec une hache à la main.»

«Après deux semaines d'écriture, nous nous sommes aperçus que Harry Mason, le personnage masculin du jeu, était en fait guidé par des sentiments très féminins, presque maternels. Alors pour être fidèle au personnage, nous avons changé Harry en Rose.»

«*Silent Hill* est un jeu très perturbant parce que vous n'êtes pas simplement seul physiquement, mais aussi moralement. Cela reflète le monde d'aujourd'hui.»



Cette affiche a été retenue par les visiteurs du site officiel du film parmi cinq autres, toutes de bonne facture.



© MMV Metropolitan Filmexport

Le réalisateur français Christophe Gans dirigeant son actrice Radha Mitchell.

Silent Hill, le film

Avis : Contre

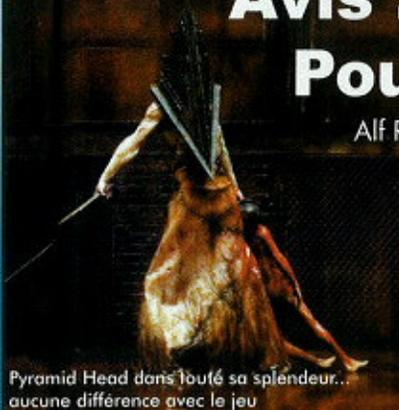
Aliasaka



Rose, perdue dans Silent Hill...

Avis : Pour

Alf Recio



Pyramid Head dans toute sa splendeur... aucune différence avec le jeu



L'adaptation des décors a été très soignée.



Lampe torche et décors glauques

ILS NOUS DONNENT LEUR AVIS...

Silent Hill : le film, le rêve brisé

Après les grands espoirs donnés par la bande-annonce et le talent du réalisateur du *Pacte des Loups*, la déception tombe comme une guillotine. Le malaise général provoqué par le film ne vient pas, pour une fois, d'une méconnaissance du jeu qu'il adapte, mais d'un cinéma très mal rythmé. Trois problèmes majeurs plombent le film : le scénario, les dialogues et l'interprétation des acteurs. Dès les premières images, les cris fusent et écorchent les oreilles par leur manque de conviction. La petite fille sans bouche de l'affiche est justement celle dont les cris de détresse insupportent le plus. Elle inaugure une tendance générale à l'hystérie. Tous bêtement obstinés, les personnages, pourtant adultes, se jettent volontairement dans la gueule des loups, même et surtout quand on les prévient. Leurs rapports entre eux sonnent faux, la façon de dire des dialogues est au mieux clichée et au pire maladroit ; pire que de tomber à plat, ils irritent. Peu confiant dans le public, le film lâche dès le début la moitié du mystère, si bien qu'on sait presque tout

avant même d'arriver à Silent Hill. Et le film s'arrête littéralement dans son dernier quart pour raconter, comme dans le plus éculé des comics, «la vérité», dire tout en détails et en images flash-back d'une histoire finalement banale dans sa sordidité. Ces ultimes scènes de dialogues sont grandiloquentes, ridicules, mille fois vues et entendues. On ne s'en moque pas, parce que les corps déchiquetés font trop vrai, mais on s'ennuie. Et, c'est sûr, on n'a pas peur. Au lieu de faire son travail habituel de confirmation de l'impossible montré à l'écran, le jeu «déconnecté» des acteurs annule tout effet de mise en scène et sonne comme du mauvais théâtre gothique.

On croit aux décors, aux bruitages, aux effets spéciaux, aux monstres, mais pas à l'histoire et encore moins aux personnages humains qui n'inspirent ni sympathie ni empathie. A vouloir tout expliquer, tout montrer et presque tout résoudre, le film ne fait que révéler la vacuité de l'intrigue. N'aurait-il pas mieux valu laisser l'histoire de Silent Hill dans son brouillard ?

Aliasaka

Silent Hill : le film, un jeu vidéo sans manette ni carte mémoire

Ne passons pas par quatre chemins, oui, *Silent Hill* est la première adaptation vidéo ludique réussie ! Pourquoi ? Parce que le film est réalisé par un vrai gamer (je l'ai rencontré au pif un jour dans une boutique parisienne qu'il fréquentait souvent), qui plus est fan de la série *Silent Hill*, et parce que c'est la première fois qu'un réalisateur de cinéma travaille directement avec le producteur du jeu (**Akira Yamaoka**) qu'il adapte... le résultat ne pouvait donner qu'une adaptation fidèle ! Les lieux ont un rôle majeur dans la série et M. Gans l'a très bien compris : on ne peut qu'être admiratif en voyant la parfaite retranscription... La ville plongée dans ce brouillard qui la rend unique, en passant par l'école ou les enfers, tout y est et jusqu'au moindre détail ! Il est évident que les «malades» de la série s'amuseront à retrouver tout ce là : aussi bien dans les décors, les cadrages, les scènes, que dans la sublime bande sonore qui est directement empruntée à la série, certains dialogues sont même repris *textu* du jeu et voir le film dans sa version originale est alors donc fortement recommandé. L'adaptation est tellement bonne qu'on penserait presque entendre le même petit son unique du jeu quand Rose Da Silva, l'héroïne du film, trouve un objet ! A ce propos, le film dégage un aspect quête/aventure habilement mis en scène (la carte de l'hôpital par exemple) qui une fois de plus fait référence directe au jeu, mais aussi plus généralement aux «jeux vidéo».

Coté scénar', le film reprend l'histoire du premier opus en y ajoutant quelques éléments et en y apportant une explication assez détaillée, chose assez importante quand on sait que bon nombre de joueurs disent avoir aimé le premier épisode sans y avoir forcément tout compris.

Avec **Akira Yamaoka** pour le background (Yo Jay !) sonore, l'ambiance du film est

encore une fois très proche du jeu : les sirènes de la ville, les tambours de l'enfer, les bruits stridents de l'épée de *Pyramid Head*, en sont les meilleures démonstrations... Les thèmes pour la plupart issus de *Silent Hill 3*, accompagnent les moments les plus calmes du film.

Les ennemis sont un des points forts de *Silent Hill* pour leur création plastique. Christophe Gans a fait appel au célèbre français **Patrick Tataupoulos** (*Godzilla*, *I Robot* ou plus récemment *Underworld 2*) qui a fait preuve d'un soin tout particulier, pas seulement d'un point de vue esthétique mais aussi sur leur gestuelle si étrange, identique à celle des monstres du soft de **Konami**.

Avant de passer aux critiques, je soulignerai la qualité des effets spéciaux, et bien sûr des scènes gores qui ne sont vraiment pas gratuites et qui égalent la violence de celles que l'on peut voir dans le jeu vidéo.

La critique majeure que l'on peut faire au film est qu'il ne fait pas vraiment peur, contrairement au jeu... *Silent Hill* premier du nom avait provoqué à sa sortie une grosse sensation car il proposait des sensations bien plus fortes en peur et en angoisse que le premier *Resident Evil*... Le film est bien loin de proposer une angoisse digne de ce nom, et c'est dommage.

La scène d'entrée du film n'est pas dans l'esprit du jeu... On aurait imaginé quelque chose de plus intrigant et moins terre à terre.

D'un point de vue purement cinématographique, on peut discuter le choix du casting et des interprétations pas toujours très convaincantes – mais rien de catastrophique non plus.

Certes, *Silent Hill* n'est peut-être pas le film de l'année, mais il a au moins le mérite de prouver qu'il est possible de faire une bonne adaptation cinématographique d'un jeu vidéo à condition d'y mettre du cœur et de la passion.

Recio « *In my restless dreams, I see that town... Silent Hill!* »

Par H. Falco

Le leurre d'un doux regard...
pour le piège d'un sourire carnivore

CYNTHIA
A.K.A
LISA GARLAND

from
SILENT HILL



GAME FAN BABE

Le chemin de l'expression ludique au travers de l'incarnation féminine

CYNTHIA A.K.A LISA GARLAND

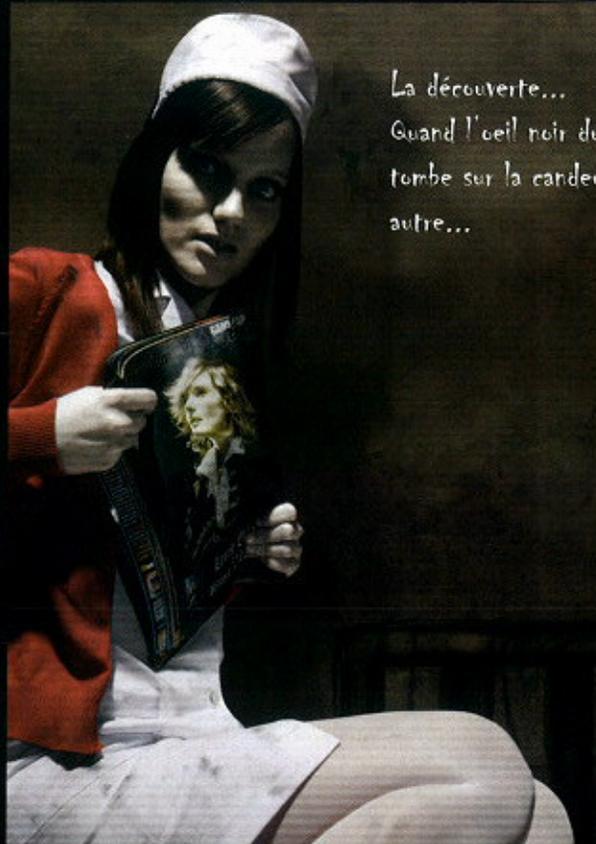
from SILENT HILL



De retour chez lui, à Silent Hill, H. Falcon rapporte le dernier Gamefan à Lisa.

En maîtresse froide des fin de soirée d'amour clinique, elle les attendait...

Skizophrène et névrosée, Lisa Garland est une des victimes de Silent Hill... Drogée, presque nécrofiée, elle est l'image horrifique de la gardienne d'inavouables secrets...



La découverte...
 Quand l'œil noir du phantasme cynique
 tombe sur la candeur évangélique d'une
 autre...



Alors la destructrice jalouse en
 devient un jeu très dangereux

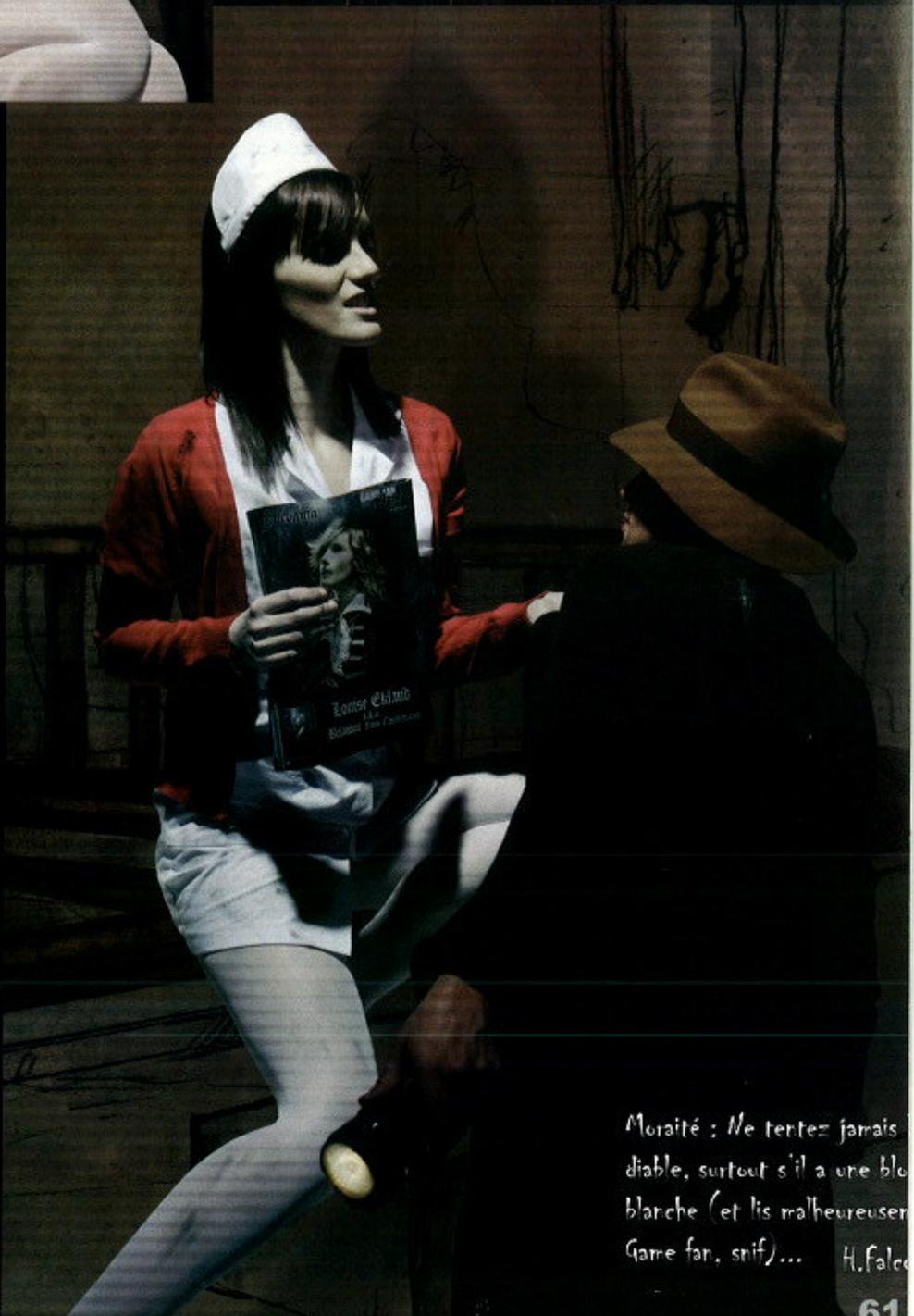
Le « quart d'heure américains »
 risque d'être...

...sanguant.

Là,

Dans quelque tréfond perdu

...de SILENT HILL
 (et ailleurs aussi hein...)



Moraité : Ne tentez jamais
 diable, surtout s'il a une blouse
 blanche (et les malheureuses
 Game for, sniff)... H. Falco

Comment reconquérir sa princesse (et bien galérer pour...)



au début... il y a toujours l'amour



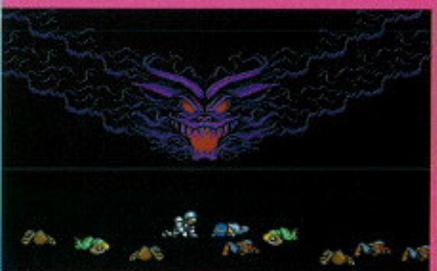
puis l'homme a toujours mieux à faire...



Quand vient la menace d'un autre...



et que l'homme revient faire son kéké



... c'est toujours un peu trop tard. (et l'autre de vous narguer !)

Mais bon, on est à l'époque, et l'amant ne peut pas survivre ! La suite là-bas



FILLES ET JEUX VIDEO : INC

Les filles n'aiment pas les jeux vidéo, c'est bien connu. Ça rend con, ça prend du temps, c'est nul et inintéressant. Ce genre de lapalissade est pourtant des plus erronées car les filles ont toujours joué, et surtout jouent de plus en plus. Comment des jeux de garçons ont-ils réussi à séduire nos compagnes ? Avant de comprendre ce phénomène, intéressons d'abord à la genèse même des premières filles dans le monde vidéoludique : les héroïnes pixellisées. Il était une fois...

Jibé ze Mac

... LES POTICHES

«Aaaaaah ! Au secours ! Je me suis (encore) fait enlever par le méchant monstre du château lugubre ! Ô toi mon fidèle héros, convenable à souhait, viens me sauver et tu auras droit à une récompense.» C'est ce que disaient (il n'y a pas si longtemps que ça) les quelques princesses qui dans un excès de naïveté, se laissaient kidnapper par un ignoble personnage sans leitmotiv dans ce rapt, sinon que d'ennuyer le monde. Mine de rien, c'est par ce biais que fut représentée pour la première fois la gent féminine dans le jeu vidéo. Il faut cependant reconnaître (et ça fera plaisir à Isabelle Alonso), que les filles tenaient là un rôle aussi minimaliste que possible : le sexe faible.

Pourquoi ? Déjà, les concepteurs des premiers jeux étaient en grande majorité des informaticiens, type souris de laboratoire, qui travaillaient pour IBM, Microsoft ou Apple. Et en grossissant le trait, disons que c'était le genre de tue-l'amour qui se raccroche à des rêves souvent illusoire. N'oublions pas non plus qu'avant la période 8-bits, il était difficile de faire des graphismes détaillés. Aussi les premiers jeux avaient un gameplay très simple (Pong, Space Invaders, Pac-Man). Ce n'est que quelques temps plus tard que l'on décidera avec l'évolution technologique de donner un semblant de scénario. Et comme les jeux vidéo sont principalement destinés aux enfants, les programmeurs vont donc se baser sur ce qui fait les faire rêver : les contes. Si on reprend les standards de ces écrits, on retrouvera régulièrement la frêle princesse, prête à se faire sauver par de jeunes hommes tout en testostérone. Il est donc logique que les créateurs de jeux s'inspirent de cette base connue et éprouvée car c'est dans les vieux pots que l'on fait la meilleure soupe, on ne change pas une équipe qui gagne, un tiens vaut mieux que deux ... hem, nous nous sommes compris.

C'est vrai qu'en y réfléchissant, j'en ai sauvé des filles dans ma prime jeunesse ! Dans ce domaine, les plus célèbres potiches viennent de chez Nintendo, à commencer par Donkey Kong, qui nous rejouait le fantasme de la jolie minette juchée en haut d'une bâtisse défendue par un puissant gorille. L'analogie est déjà forte au cinéma, que dire dans un jeu vidéo...

Puis sont arrivées rapidement les «héroïnes» Nintendo comme la Princesse Peach qui est pour l'instant la championne toutes catégories de l'enlèvement, suivie de très près par

Zelda, Princesse très convoitée par le preux Link qui n'arrivera jamais à ses fins avec elle. Au panthéon des jeunes demoiselles kidnappées, on retrouve aussi l'ineffable Guenièvre, compagne d'Arthur dans la série des Ghost & Goblins. On peut citer

[les plus célèbres potiches viennent de chez Nintendo...]

pêle-mêle : la copine de Tomtom dans Wonder Boy, la copine d'Alex Kidd, Minnie dans Mickey Mouse: Castle of Illusion... Les premiers jeux ne sont décidément pas tendres avec les filles, car leurs rôles consistent tout simplement à satisfaire de jeunes loups en mal d'amour.



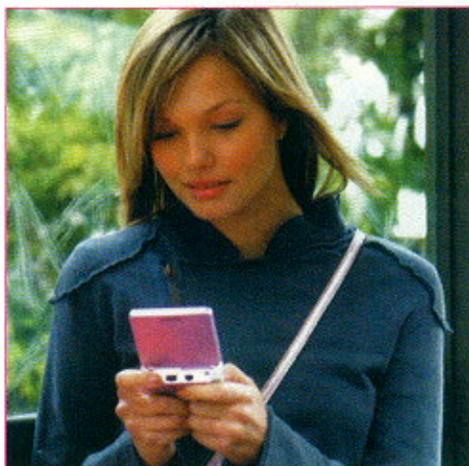
La fameuse Princesse Bitch, non ! Beach ! Non, Peach !

COMPATIBILITES ?

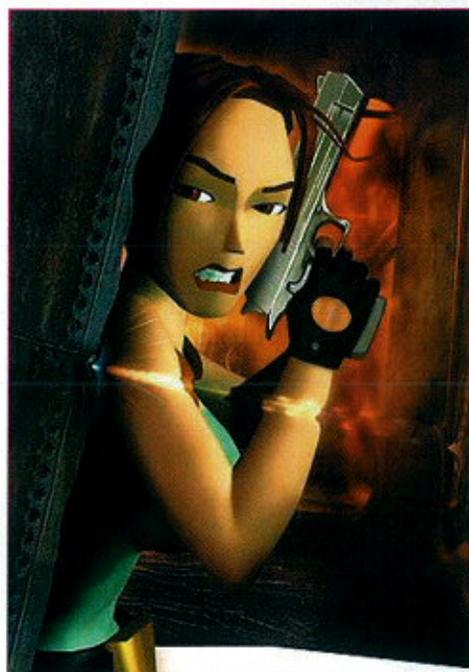


L'EMANCIPATION

Des princesses, on en a mangé à toutes les sauces (sauf les héros virtuels, les pauvres). Un changement était donc plus que nécessaire, surtout que de nouveaux types de jeux voient le jour. C'est ainsi que naissent les premières héroïnes au début des années 90. Finalement, les programmeurs se disent qu'une fille n'est pas si stupide que ça, qu'elle peut faire quelque chose de ses mains, et que comme le dit si bien **Louis Aragon**, la femme est l'avenir de l'homme. Mais alors, qu'est ce qu'on peut leur donner à sauver ? Des Princesses ? Non, trop Jeanne D'arc. Des princesses ? Ah non ! Trop ambigu, bien que je connaisse un certain Rédac-Chef à qui ça pourrait faire plaisir. Il nous reste quoi sous le coude ? Et bien l'univers, et c'est si gentiment demandé qu'on ne pourra pas leur refuser. En effet, l'Univers reposait souvent sur les épaules graciles des héroïnes, celles-ci étant souvent des guerrières équipées de pouvoirs magiques, d'épées et généralement vêtements de jupes et autres vêtements légers. Vaillantes oui, mais féminines non mais ! Une des plus célèbres restera Yuko de la passionnante série **Valis**, sur l'ordinateur MSX, puis sur PC Engine. Le jeu de plateforme/action féminin était né. Nombreuses ont été les clones dans ce genre, avec Annette dans **El Viento** puis Annette Again, ou Yoko dans les **Manono Hunter Yoko** tirés de la série d'OAV. Un exemple cependant fait tache, c'est Samus Aran dans **Metroid**. C'est bien une femme à l'écran, mais dans une armure cybernétique, donc autant dire qu'il est difficile de s'en apercevoir. Et quand on sait que c'est Nintendo le créateur de Metroid, on comprend mieux le pourquoi du comment. On n'invente pas de la potiche pour faire une héroïne par la suite, c'est logique. Mais cet essor féminin va faire boule de neige, et les filles vont prendre une place de premier ordre grâce à un genre qui connaît un succès retentissant : le jeu de combat !



Ma petite amie... Mais puisque je vous dis que c'est ma copine !



Lara Craft bien plus moche qu'elle ne l'est aujourd'hui

Comment reconquérir sa princesse (et bien galérer pour...) suite :



Sa conscience retrouvée, l'homme se bat comme et contre un beau diable...



Pour finalement vaincre le mâle dans un beau bordel (où il trainait)...



Enfin seul à seul, c'est là qu'il faut être convainquant...



C'est une manière comme une autre de convaincre et d'annoncer un Mojo réconciliateur...



Force est de croire que ça marche. Maintenant l'homme fera gaffe avant de s'en aller. Enfin nous le croyons...

Mais bon tout ça c'était à une autre époque!

Toute ressemblance avec des personnages et situations existantes serait purement fortuite n'est ce pas... H.Falcon

FILLES ET JEUX VIDEO : INCOMPATIBILITES ?

Reiko Nagase,
égérie de
Ridge Racer
(Namco)



[à bien y réfléchir, toutes ces héroïnes sont elles vraiment destinées à un public féminin ?]

Photographie Marc Martinon / Clotup - Copyright Gamefan

LES FILLES JOUENT DANS LA COUR DES GARCONS

Début 90, sort le jeu d'arcade le plus distribué à travers le globe : *Street Fighter 2*, jeu de combat sans pitié qui voit s'affronter quelques 12 combattants. Enfin, plutôt 11, car un combattant est une combattante : Chun-Li, la ravissante chinoise. Cette fois, les tabous tombent. Pour la première fois dans un jeu vidéo, une fille peut affronter des hommes pour remporter un tournoi. Le choc est énorme, car nos sociétés n'ont pas pour coutume de voir des combats mixtes, et le simple fait de frapper une femme est plus qu'insupportable. Et pourtant de mémoire de joueur, j'ai rarement vu autant de passion pour un personnage. Chun-Li séduit les garçons par ses formes et son agilité, les filles elles, se sentent enfin dignement représentées. La folie Chun-Li va vite faire des émules puisqu'une deuxième égérie arrive via un autre jeu de combat : *Fatal Fury 2*. Là encore une japonaise super sexy du nom de Mai Shiranui. A ce propos, l'intérêt pour ces

personnages était plus que réel tant des clans se formaient avec des pro-Chun-Li et des pro-Mai Shiranui. Alimentant les polémiques, de nombreux manga amateurs Chun-Li VS Mai apparaîtront. Mais ce qu'il faut retenir, c'est qu'elles ont connu la gloire dans des jeux à l'ambiance et au public totalement masculins.

Dès lors, les héroïnes apparaissent en nombre, que ce soit en arcade ou sur console. C'est à qui créera la nouvelle muse des joueurs. Cette tendance va vraiment prendre de l'ampleur avec la génération des consoles 32 bits et la 3D. Les quidams sont de mieux en mieux modélisés, les programmeurs s'amuse à leur donner des aspects de plus en plus humains afin qu'il y ait un côté réaliste et surtout une identification. Les héroïnes n'échapperont pas à l'évolution, bien au contraire, puisqu'elles vont pouvoir gagner en volume et en charme. Ainsi, on les installe de plus en plus dans les jeux violents, voire sordides, comme Jill Valentine dans *Resident Evil*, Aya Brea dans *Parasite Eve*, et même Reiko Nagase, superbe pinup de la série *Ridge Racer*.

Cependant, le coup de génie ne revient pas aux japonais, mais aux européens avec Lara Croft. Véritable phénomène de société avant de tomber en désuétude, la série des *Tomb Raider* devient culte grâce à son personnage ultra-sexy. Les filles se laissent tenter par le jeu, et les hommes ne se lassent pas de jouer avec la caméra pour admirer la plastique affolante de Lara.

Mais à bien y réfléchir, toutes ces héroïnes sont elles vraiment destinées à un public féminin ? On peut se le demander, car plus les machines évoluent techniquement, mieux elles sont modélisées, plus elles sont sexy (qui a dit *Dead Or Alive* ?), et plus on les insère dans des jeux violents... Tout ça pour ça ? Les jeux vidéo restent uniquement un loisir pour mecs ?



MAI SHIRANUI...
Ha non mince c'est Marjolaine :) Bon c'est pas grave on l'aime tous (tes) hein?



L'inénarrable Chun-Li

OU SONT LES FEEEMMES ? (qui jouent)



Les filles servent à vendre des jeux vidéo, par exemple à l'E3 chez Namco. Cette année, il paraît que ce genre de pratique est interdit...

Ce n'est pas parce que les jeux vidéo sont majoritairement créés par des hommes, que les filles ne s'y intéressent pas. Souvenez-vous, remontez quelques années en arrière. Vous étiez à peine ado et vous receviez à Noël la console de vos rêves. Mais comme beaucoup, nous ne sommes pas enfant unique, et souvent il y a le petit frère ou la petite sœur. Et c'est de la petite sœur que je vais m'entretenir. Forcément, elle est curieuse de voir bouger à l'écran des choses nouvelles, elle voit aussi qu'il y a une interaction entre la manette et ce qu'il se passe. Et très souvent, les jeunes filles s'essayent aux jeux assez tôt. D'abord par la plateforme et son côté immédiat, mais aussi par des jeux plus complexes. Rares sont les petites qui aiment les jeux de combat, jugés trop violents. Par contre elles aiment les jeux de gestion comme la série des *Sim City*, la réflexion avec *Tetris* ou les jeux de rôle. On remarquera par la suite un complet désintérêt de ces dernières au moment de l'adolescence, préférant certainement la musique, la mode, les garçons, bref devenir une femme, tandis que le garçon reste dans sa période «dégénérescente» préférant passer des heures sur *Pro Evolution Soccer*, la seule évolution qu'il connaîtra d'ailleurs (ndlr : les écrits dans ce magazine n'engagent que leurs auteurs...).

C'est ainsi que de nombreux studios ont tenté de définir des jeux pour filles et de les conserver comme clientes potentielles. Socialement parlant, on sait que les filles aiment le phénomène de groupe. Soirées pyjama, sorties entre filles, shopping avec les meilleures amies, tout ça doit vous dire quelque chose. Il faut donc réussir à faire jouer les jeunes, mais ensemble, avec des concepts immédiats. *Dance Dance Revolution* arrive à point nommé. Le jeu de danse est tout ce qu'il y a de plus simple. Un écran indique les pas à reproduire sur

des musiques populaires de boîte de nuit, et c'est jouable à deux. Si vous avez l'occasion de passer dans une salle de jeux équipée d'une de ces bornes, vous verrez qui y joue le plus. De même les *Bishi Bashi*, les *Wario Ware* et autres *Mario Party*, ont été pensés pour le joueur occasionnel qui prendra instantanément du plaisir grâce à une suite de mini-jeux peu complexes mais terriblement jousissifs.

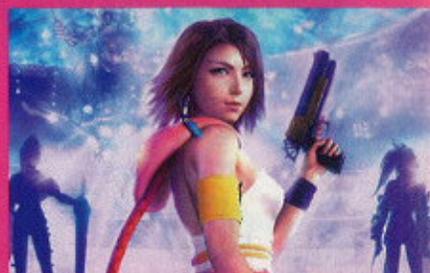
Ce n'est que quelques années plus tard que les filles s'intéressent de nouveau aux jeux vidéo. Les RPG ont la part belle, et les *Final Fantasy* attirent les joueuses, de plus en plus nombreuses. Elles apprécient des jeux sur lesquels on ne les aurait jamais imaginées comme les courses de voitures ou les FPS. Lors de LANparties, on en voit de plus en plus prêtes à damer le pion de ces messieurs, et avec maestria. Sur des jeux comme *World Of Warcraft*, il n'est plus rare de rencontrer des femmes avec des niveaux d'expérience incroyables !

Ainsi les mœurs évoluent et le clivage joueurs / joueuses se fait de moins en moins sentir. A l'instar de sports comme la boxe, le football, le jeu vidéo est devenu une discipline parfaitement unisexe qui garde cependant un côté macho. Car si le jeu vidéo avait longtemps ce côté destructeur de couple : «Chéri tu ne fais que de la Playstation, tu n'es jamais avec moi !», il pourrait devenir synonyme de complicité et de ciment dans l'harmonie du couple. La notion de partage et de gentille compétition sera alors déculpée. Et quand je vois la prochaine *Revolution*, avec son concept de jeux super immédiats pour tout le monde, je me dis que Nintendo risque de sauver des couples ! Il y avait des réconciliations sur oreiller, y aura-t-il des réconciliations sur canapé devant la télé ?

Jibé Ze Mac



Soirée filles et DDR. On peut venir ?



Yuna, l'évolution d'une héroïne frêle vers une redoutable guerrière

Kayane (à droite), jeune joueuse française de 15 ans de la scène pro-fighting, réputée pour son haut niveau. Elle a affronté les plus grands notamment à *Soulcalibur* où elle excelle et s'est fait une place sur le podium.



Louise Eklund, qui co-anime le *Big Show sur Game one*, est un bel exemple de femme qui aime le jeu vidéo et qui en a sa propre vision (voir *Game Fan Babe* du N°12). Charme et jeu vidéo font finalement très bon ménage...N'est ce pas ?



Louiiiise ! ^_^ (ndrc)

Si vous êtes une fille (ou assimilée) que vous voulez faire connaître votre propre expression du jeu vidéo, votre propre vision, votre opinion, vos cosplays... N'hésitez pas à nous contacter ou nous écrire à : Japan Culture Press / GAME FAN, 7 rue Mathis, 75019 PARIS. Avis à nos forummeuses... Cette rubrique est aussi pour vous.

«FEMME» ATTITUDE

L'art et la manette

Par Fred B.

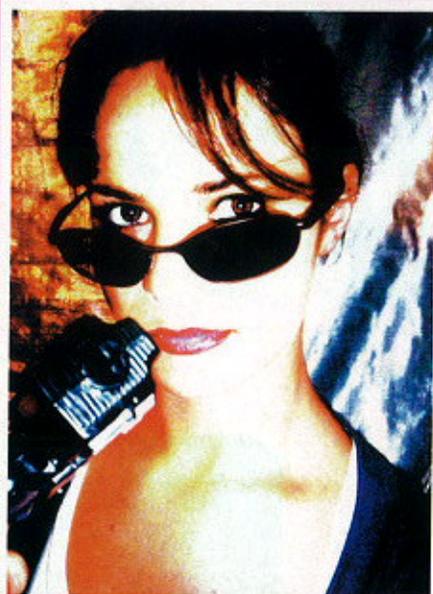
Jouer aux jeux-vidéo tout en étant une fille sexy ? Oui c'est possible oui...

Ce n'est plus incompatible ! En une décennie, l'explosion et la démocratisation de notre loisir favori commencent à conquérir de plus en plus le cœur de nos demoiselles. L'invasion d'égéries comme Lara Croft, les jeux «kawaii» et autres Mario Party n'y étant pas pour rien. Si elles étaient 10 % à jouer en 1995 (voir reportage dans Game Fan 3 "Les filles et les jeux vidéo"), on en dénombre plus de 25 %, aujourd'hui, à saisir la manette régulièrement. Lorsqu'elles achètent un jeu, un tiers le font pour elles, et deux tiers pour l'offrir à leur boyfriend ou entourage. Même quand elles ne jouent pas, 40 % avouent "passer du bon temps en regardant quelqu'un jouer", mais à petites doses ! Comme une certaine chose qui fait peur, et qui est dans le noir (les films d'horreur, hein).

Si vous sortez avec une fille de notre temps normalement constituée, il y aurait donc une chance sur cinq qu'elle soit une gameuse, et une chance sur trois qu'elle ne rôle pas quand vous allumez la console.

Sinon, dommage. Si elle ne décroche pas de la nuit, qu'elle pique quand vous l'embrassez, qu'elle a une voix grave et certaines raideurs, posez vous des questions... Moins patientes que les garçons, moins accros aussi, elles joueront moins longtemps que vous, en général, quelles que soient les circonstances. A moins que vous sachiez faire durer le plaisir...

Dernière tendance, les "Fragdolls", gameuses de haut vol à la plastique d'hôtesse d'accueil, commencent à envahir le web. En équipe ou en solo, elles incitent les garçons à investir le XboxLive. Mais ne vous fiez pas à leur joli minois : leurs qualités de joueuses frôle parfois le hardcore gaming ! Et ces extraterrestres, pour ne pas dire petites copines parfaites, pourraient vous donner du fil à retordre ! La honte de votre vie sur le Live par gamefrag "Barbie" ? C'est possible !



Elisa, une lectrice de Game Fan mais avant tout une joueuse...

Elisa, 19 ans, se la joue Lara Croft

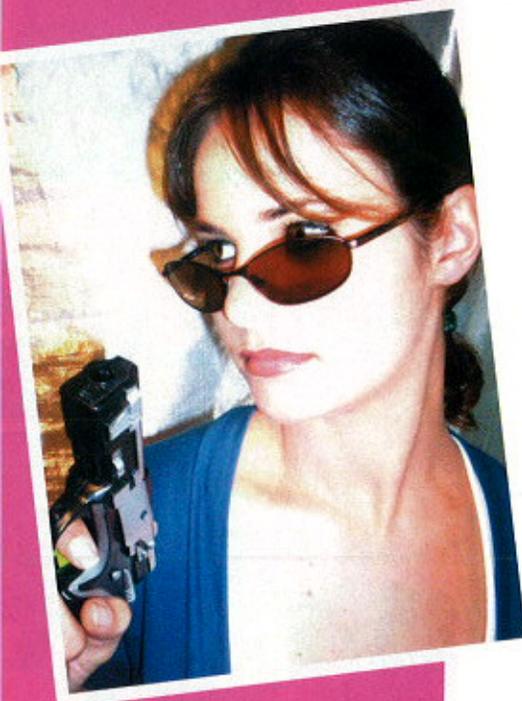
De 15 à 35 ans, le sexe féminin ose de plus en plus le grand plongeon dans l'univers détonnant du monde vidéoludique. Elisa, 19 ans, n'a pas froid aux yeux quand il s'agit de brancher sa console. Le jeu préféré de cette gameuse occasionnelle : **Silent Hill** !

"J'aime les jeux qui font vibrer, qui procurent des émotions". Elisa, qui s'amuse à poser pour Game Fan en cosplayeuse tendance Lara Croft, penche aussi son attention sur «les jeux d'aventure. J'aime m'évader à travers des péripéties, des quêtes surnaturelles, angoissantes, ou trépidantes". Son premier jeu était Super Mario Bros : «J'y ai joué à l'âge de six ans. J'ai eu comme un déclic". Plus d'une décennie plus tard, Elisa continue de s'enthousiasmer lorsqu'elle découvre un nouveau genre de jeu".

Mais originalité ne veut pas dire suivre la mode, car les jeux de la DS, par exemple, ne m'attirent pas. D'une façon générale, je n'aime pas les jeux sur portables. L'écran est trop petit.» Elisa se plonge régulièrement "dans des magazines de jeux vidéo, pour voir les dernières



nouveautés sorties. Un jeu qui possède une très bonne note va forcément m'interpeller. Je me dis que ce n'est pas n'importe quoi". Son jeu du moment : Tomb Raider Legend. "Très sympa à jouer, et encore plus à regarder. L'aventure est intéressante sans être captivante. Les décors sont jolis, mais Lara aurait pu être un peu mieux modélisée". On ne lui retournera pas la critique ■



Photos et propos d'Elisa, qui s'est prêtée au jeu, recueillis par FB.

ndi:14h00-19h00
 di au Vendredi:
 10h30/12h00
 13h00/19h00
 edi:10h30-19h00
 rue des Tanneurs
 59000 LILLE
 t:30.20.42.96.73
 c:03.20.42.85.29
 email:
 gameswave@gameswave.com
 gameswave@wanadoo.fr

WWW.GAMESWAVE.COM

Gameswave
 ColiPoste
 livrés en 48 heures avec suivi
 RAIS DE PORT: 6€

Games Wave LA
 BOUTIQUE RETRO
 SUR LILLE !!



GAMESWAVE

ゲームス・ウェーブ

+DE 2500
 JEUX!!!



MASTER SYSTEM:
 ALTERED BEAST: 3€
 SHINOBI: 3€
 STRIDER: 3€
 SONIC: 3€

MEGADRIVE JAP:
 GUNSTAR HEROES: 59€
 RAIDEN TRAD: 39€
 SPLATTER HOUSE 3: 69€
 VAMPIRE KILLER: 175€

MEGA-CD JAP:
 AFTER BURNER 3: 25€
 DENIN ALESTE: 40€
 FINAL FIGHT CD: 30€
 SONIC CD: 25€

NEC CD-ROM:
 DRAGON KNIGHT & GRAFF: 109€
 FLASH HIDERS: 39€
 POP FULL MAIL: 69€
 PSYCHIC STORM: 35€
 WINDS OF THUNDER: 59€

NEC HUCARD:
 GUNHED: 49€
 OUT RUN: 35€
 SALAMANDER: 29€
 SOLDIER BLADE: 65€
 TAKAHASHI MELJIN: 30€

SUPER FAMICOM:
 AKUMAJI DRACULA: 49€
 BATMAN RETURNS: 30€
 R-TYPE 3: 49€
 SUPER METROID: 39€
 YOSSI ISLAND: 45€

SATURN JAP:
 AKUMAJI DRACULA X: 69€
 DODONPACHI: 55€
 ELEVATOR ACTION R: 69€
 GUARDIAN HEROES: 50€
 HYPER DUEL: 109€
 SATURN BOMBERMAN: 29€
 SHINING FORCE P.DISC: 99€

PS-ONE BOOK NEUF:
 Akumajo DRACULA X: 30€
 CHRONO CROSS: 40€
 F.F.7 INTER.: 50€
 LEGEND OF MANA: 40€
 M.G.S. INTEGRAL: 30€
 PARASITE EVE 2: 40€
 VALKYRIE PROFILE: 40€

DREAMCAST JAP:
 BERSERK: 45€
 CAPCOM SNK 2: 45€
 GUILTY GEAR: 30€
 KOF 99: 30€
 KOF 2000: 30€
 RADILGY (neuf): 69€
 TRIZEAL (neuf): 75€

CONSOLES D'O.KAZ Jap:
 VIRTUAL BOY: 139€
 SUPER FAMICOM: 99€
 SEGA SATURN: 99€
 DREAMCAST: 99€
 NEO GEO POCKET COLOR: 59€

CONSOLES NEUVES:
 DREAMCAST EURO: 89€
 PS-TWO JAP: 239€
 PS-TWO MODIFIEE: 249€
 PSP GIGA PACK: 279€
 NINTENDO DS: 129€
 XBOX 360 premium: 399€

ACCESSOIRES:
 RGB SATURN: 9€
 RGB DREAMCAST: 9€
 RGB PSX/PS2: 9€
 VMS DREAMCAST: 10€
 MANETTE DREAM.: 10€
 MANETTE MD 6 BOUTONS: 9€

Bleach NDS Jap: 55€
 Bleach NGC Jap: 65€
 Naruto 3 PS2 Jap: 72€
 Naruto 4 NGC Jap: 69€
 Gradius PSP: 55€

Cd audio FF7: 55€
 Xenogears PSX: 35€
 Wild arms 4 PS2 US: 57€
 Granida 3 PS2 US: 62€
 Lunar NDS US: 55€

ARCADE STICK:
 Dreamcast: 49€
 Real Hori PS2: 109€
 Fighting stick ps2: 75€
 DOA 4 XBOX 360: 89€



ARTBOOK/MAGAZINES/CD AUDIO...



NOMBREUX GUIDE BOOK U.S. A 20€



Final Fantasy XII PS2 Jap: 16/03/2006 79€
 Phantasy Star Universe PS2 Jap: 30/03/2006 72€
 Kingdom hearts 2 PS2 U.S.: 30/03/2006 62€
 Gunstar Heroes PS2 Jap: 39€
 MGS 3 Subsistence PS2 U.S.: 45€
 KOF Dreamcast PS2 Jap: 49€



Baton kaitos 2 NGC Jap: 69€
 Children of mana NDS Jap: 55€
 Xenosaga II NDS Jap: 57€
 Tales of phantasia GBA US: 45€
 Valkyrie profile PSP Jap: 55€
 Naruto PSP Jap: 57€

SERVICE APRES-VENTE:
 Réparations consoles
 modification PS2: 99€
 modification Saturn: 30€
 modification Super nin.: 15€
 modification Megadrive: 15€
 modification Dreamcast: 25€



ゲームス・ウェーブ

Brûlots, tabous, sujets et hors sujets, vérités, contre vérités, bref de quoi énerver et paul&mick'er. . .

[Si jouer est une passion, programmer reste un métier]

PATCH... WORK !

Les jeux non officiels sont jouables sur des émulateurs, logiciels tout aussi officieux qui «simulent» une console, directement sur un ordinateur. Les émulateurs, téléchargeables sur le net, ont la particularité de faire fonctionner des roms, c'est-à-dire des programmes de jeu déjà existant sur une console, souvent intrinsèque au rétro-gaming.

Il y a donc les roms «normales», comme *Megaman*, et les roms dites «hackées», retravaillées avec un logiciel de programmation (lui aussi non officiel). Il existe encore un autre type de rom : la rom «patchée». On fait fusionner via un «patcheur» une rom classique avec un programme, sorte d'add-on. Le patch peut transformer une rom en un jeu totalement nouveau !

On peut trouver des milliers de patches sur le net, du gadget au délire, en passant par les (très rares) jeux de qualité. Comme *Super Luigi Bros*, qui utilise les ficelles et le gameplay de *Super Mario Bros* pour délivrer une quête avec un Luigi totalement déjanté, et bien pensé ! Une sorte de *Super Lost Levels*. Les jeux hackés fonctionnent donc souvent en puisant dans les ressources des jeux officiels.

Vous pourrez trouver tous les éléments escomptés sur Internet. Nous rappelons que d'après la loi, l'utilisation d'un émulateur et des roms, exige la possession des produits originaux.

Jeux interdits

Sans sa guitoune et sa p'tite blonde...

Internet. Un simple mot de huit lettres pour désigner une somme incalculable de données et de connaissances. Une porte ouverte sur un univers si vaste qu'une seule vie ne suffirait pas pour en faire le tour. Quelquefois, dériver sur le web permet de dénicher des lieux surprenants. Telles de minuscules îles paradisiaques égarées dans l'immensité d'un océan, il faut invoquer une chance surnaturelle pour tenter d'accoster par mégarde sur un de ces paradis virtuels perdus. Des lieux sacrés, ignorés du commun des mortels, où gisent de véritables perles vidéoludiques, méconnues. Des roms hackées, jouables sur émulateur, conçus par des petits génies tapis dans l'ombre, dont la valeur ajoutée surpasse parfois le pendant original ! Tour d'horizon de ces œuvres ludiques inoubliables, gratuites, pas officielles pour un sou et à portée de clic. Et dire que vous alliez passer à côté...

Par Fred B.

Zelda est mort, vive Zelda !

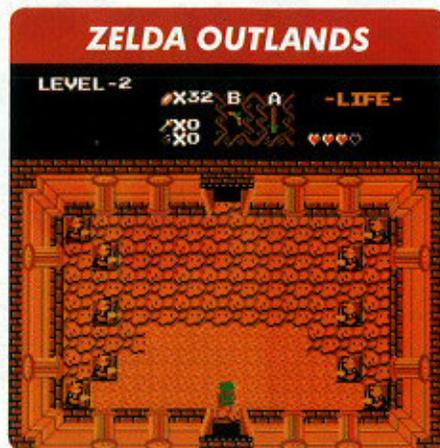
The Legend of Zelda n'est pas un bon jeu. Oui, vous avez bien lu. Ne jetez pas ce magazine dans les oubliettes, il clame s'y connaître en culture vidéoludique ! Fred B, devenu fou ? Cette amorce, pourtant incongrue, n'aura pas manqué de faire battre le palpitant, pendant quelques secondes, de la poignée de joueurs qui aura parcouru *Zelda Outlands*... Il faut y jouer pour le croire.

Cette rom, compatible avec un simple émulateur NES comme Nesticle, que l'on peut télécharger uniquement sur le net, est tout simplement un miracle comme on en voit plus (ndlr : et Cave Story, c'est du poulet ?). Fruit d'une programmation de longue haleine menée par un génie américain prénommé Zac, le jeu reprend les bases du *Legend of Zelda* original pour les transcender avec arrogance. Les superlatifs ne manquent pas pour souligner ce jeu pirate qui peut se targuer d'être, à n'en point douter, le soft underground le plus surprenant du monde.

Si simple, si complexe ; si moche, si beau. Rien ne laisse entrevoir, en début de partie, le background - n'est-ce pas Jay ? - phénoménal du soft. Quatre couleurs à l'écran, son MIDI archaïque et technologie 8 bits surannée, pour rester poli. Et pourtant... Quelques minutes suffisent pour se rendre compte des prouesses effectuées par ce programmeur de l'ombre. Tous les éléments de *Zelda* sont mélangés et fusionnés avec de nouveaux décors et sprites. Le *level design* tient du génie. Il est totalement refondu, ainsi que le scénario inédit. Si bien que le jeu atteint des sommets ludiques rarement atteints. Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme dans *Zelda Outlands* !

Pour l'histoire, Link part à la recherche de huit fées dans un royaume parallèle à Hyrule, afin d'y conjurer un maléfice tendu par le Thunderbird, une figure connue de *Zelda 2*. Sans trop révéler de secrets, il faut arpenter le premier labyrinthe pour y dénicher enfin l'épée dans les mains de *Zelda* ! Utiliser l'arme du troisième palais pour revenir achever le premier ! Passer à travers des murs invisibles

pour atteindre son objectif ! Résoudre des énigmes à la clarté insolente - après coup. Tout dans ce jeu sent le chef d'œuvre, de la première minute à la dernière seconde. Un mode d'emploi complet a été créé pour l'occasion. Des clins d'oeil aux derniers *Zelda* en date, comme la présence de marchands Goron, ont été égrainés. *Zelda Outlands* interpelle aussi bien qu'il surprend le joueur le plus blasé, et soulève à lui seul une batterie de questions qu'un dossier de cent pages ne suffirait pas pour y répondre. Ce jeu non officiel est-il un enfant bâtard, ou peut-il se prévaloir de posséder sa propre âme et autonomie ? Ne mérite-t-il pas de faire partie de la série, au regard de toutes ses ingéniosités ? **Shigeru Miyamoto** n'a-t-il pas été dépassé, sur le coup, par un «simple» consoleux ? N'est-ce pas un crime de laisser un tel génie de la programmation dans l'ombre ? Peut-on profaner l'héritage du jeu vidéo pour mieux le transcender ? Et finalement, un jeu qui n'est pas fait avec le cœur, comme les trois quarts des produits qui sortent actuellement sur le marché, est-il encore un jeu vidéo ? Alors à quoi joue-t-on aujourd'hui ? Et au fond, joue-t-on ?



➔ (*Zelda Outlands*) Les palais sont plus beaux et intéressants que *Zelda 1*. Un exploit !



➔ (Zelda Outlands) Le monde extérieur réserve bien des surprises. Le jeu diffère complètement.



➔ (Zelda outlands) Zelda vous donne la première épée dans un palais ! En voilà une belle amorce !

A la reconquête du fun

Loin de GameFan et du rédacteur ici présent l'idée de répondre à toutes ces lourdes interrogations, chacun se faisant sa propre opinion. Néanmoins, il est surprenant de voir à quel point un chef-d'œuvre sorti de nulle part ou presque, peut faire basculer tout le petit monde que l'on a pu se construire jusque là, faisant trembler les idées pré-conçues sur le jeu vidéo. Si le fun dans son plus simple appareil, voir l'ataraxie vidéoludique en finalité, reste l'ultime sensation recherchée par le joueur, justifiant à elle seule l'action de jouer – sujet qui fera l'objet d'un prochain dossier – alors Zelda Outlands est le plus percutant message d'une vérité égarée qu'un joueur téméraire ait pu distiller sur le Net. Une vérité qui prend sa source dans la passion, l'interdit et, finalement... la magie.

Toutefois, des jeux hackés ou officieux comme celui-ci, d'une telle qualité, ne sont pas représentatifs des softs édités par des amateurs sur le net, à l'aide de logiciels de programmation ! Il existe une somme considérable de jeux créés par des joueurs pour des joueurs, revisitant des univers déjà connus, égrainés sur le net. De qualité médiocre, comme un Galaga où l'on shoote sur des bouteilles de bière, à correcte, comme Halo Zero, qui tourne sur Windows. Tous ces jeux, ou presque, ont en commun la passion de la programmation et du jeu vidéo. Ils réalisent quelques fois des fantasmes de joueurs, comme Mario qui gambade sur la plaine d'un Sonic ! Quoique l'union improbable Sega-Nintendo de ces dernières années laisse imaginer qu'un tel rêve sera possible un jour...



Metroid X Zéro mission : Une mission alternative pour Samus, avec un autre scénario et des graphismes d'un autre genre.

Ces jeux sont tout ce qu'il y a de plus non-officiel, et, de ce fait, le créateur de Zelda Outlands, au comité de fans conséquent, n'a pas voulu se prêter à une interview. Préférant rester dans l'anonymat, pour éviter des problèmes ! Quel triste paradoxe. Ce n'est que partie remise, cher monsieur. Néanmoins, nous avons pu faire parler un créateur de jeu encore underground, pur et pur, qui rêve de réussite. C'est qu'on la voulait, notre interview !

D'autres petits trésors ludiques peuvent être dénichés avec de la patience. Il y a les

fameux «remix» de Super Mario World, à la difficulté étouffante.

Les versions inédites des Castlevania, Sonic, Megaman...

Nous n'allons pas en dresser la liste complète ici, faute de place. Rappelons qu'il existe plusieurs

millions de jeux, de tout type et toute qualité, conçus par des amateurs. En téléchargeant les bibliothèques et les logiciels de programmation, n'importe qui peut revisiter un Mario ou un Sonic, avec un peu de patience, et faire partager sa création au monde entier. Plus de 40 % des joueurs rêvent de créer leur propre jeu vidéo. 90 % des créateurs de jeux, aujourd'hui, sont des passionnés. Il y a comme un circuit fermé dans notre univers préféré. A noter que la majorité des jeux hackés proviennent des générations 8 ou 16 bits, en particulier sur NES, relativement facile à reprogrammer, tandis que les jeux 3D demandent de lourdes connaissances.

PATCH... WORK !

... Quelques exemples :



(Mario hack) la présentation du jeu diffère



(Mario hack) Le level-design n'a plus rien à voir avec l'original



(Super Mario hack)



Mon coup de cœur ! Fun, mignon et jouable.

Brûlots, tabous, sujets et hors sujets, vérités, contre vérités, bref de quoi énerver et polémiquer...

[La simplification des logiciels de programmation pourrait contribuer à faire émerger des jeux d'auteurs]

Art annexe ou un vice caché ?

A l'heure où l'on ne cesse, à tort où à raison, de critiquer l'inventivité des jeux next-gens, les jeux dits «undergrounds» vont à contre-pied de l'industrie vidéoludique, non sans arrogance. Misant sur le gameplay plutôt que le surfait, la prise de risque plutôt que la rentabilité. Et parce que la créativité des programmeurs n'est pas bridée, elle laisse libre court à leurs idées les plus allumées. Ainsi, paradoxalement, jamais un interdit n'aura donné autant de marge de liberté ! Un peu comme les tags, les jeux hackés pourraient devenir, dans quelques années, un outil de communication doublé d'un art, à la portée de tous, le jour où il sera d'avantage vulgarisé.

Tel une société de vampires cachés dans la pénombre, les jeux undergrounds continueraient de croître et de mener une existence parallèle aux jeux officiels. Nul ne pourrait les ignorer, et leur utilisation, même frauduleuse, serait de plus en plus persistante. Il semble néanmoins que les joueurs se dirigent vers les softs qui méritent considération. Heureusement. Reconnaisant assez vite les jeux sans intérêts, que l'on peut trouver en kiosque dans des «cent-en-un spécial pc», aux purs hits artisanaux. Et parce que ceux-ci restent tout de même très rares, les jeux façonnés par les éditeurs tiers ne risquent pas encore de trembler de tout leur poids de millions d'euros, et d'héros.

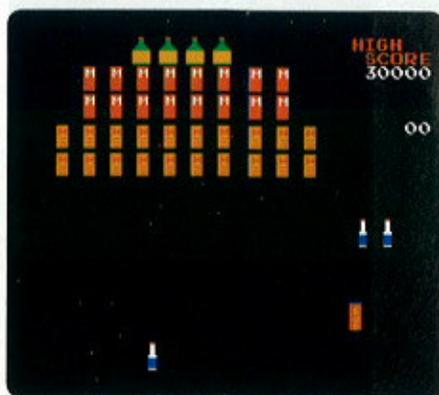
Un élément sort toutefois de ce sujet : les jeux undergrounds possèdent cette capacité d'étonner, parfois, voire d'émoustiller, conduisant le jeu vidéo vers ce que de plus en plus de personnes s'accordent à penser, et désigner à juste titre, comme étant... une forme d'art. Une sorte d'immortalité, sans but précis et autonome, doublée d'un sens latent d'attribuer quelques secondes d'égarement à son géniteur, et d'agrément à son utilisateur. Les jeux interdits forment une voie royale vers la consécration artistique du jeu vidéo. Je pense, donc j'y joue ?

Jeux interdits... par Fred B.

Remix Academy

Après les softs, les musiques, remixées, supplantent parfois la version première ! Là encore, de véritables trésors, conçus par des joueurs mélomanes, peuvent être téléchargés, sur un site en particulier : OCRemix.

Les nostalgiques verseront une larme quand les nouveaux découvriront des versions plus modernes de bandes-son d'époque. Les dernières technologies numériques de montage sonore permettent toutes les fantaisies. Certains morceaux sont à tomber par terre ! Comme cette reprise de Kraid (*Super Metroid*) avec du violon ; le thème phare de *Castlevania Symphony of the Night* dans un remix explosif ; *Wind Waker* dans une version plus épique que jamais, le dernier niveau de *Life Force* sauce space opera... Certaines pistes tiennent du chef d'œuvre tant elles disposent d'une énergie rare et d'une justesse de tout instant. D'autres encore méritent qu'on y attarde son oreille, de par le caractère fun ou incongru des pistes revisitées avec humour ou entrain. Comme un *Zelda 3* au piano, tout en douceur ; un *Simon's Quest* en hard rock ambitieux, Le monde 1-2 de *Super Mario Bros* dans un rap tonitruant... Sympathique, ni plus, ni moins.



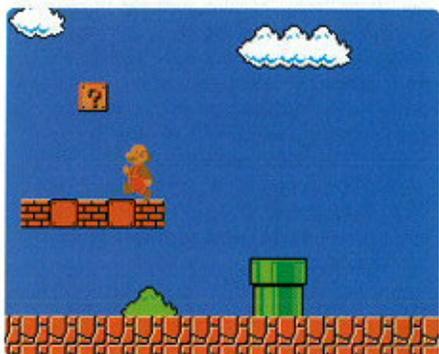
➔ *Galagag* : Les ovnis sont en fait des bouteilles de bière, vous ne le saviez pas ?



➔ *Mario Dragon*, un remix de *Double Dragon*



➔ *Mario disco* : Le genre de hack sympa, mais qui sert vraiment à rien !



➔ *Mario* est décidément l'objet de tous les fantasmes, le voilà chauve maintenant.

[Tout ce qui est jouable est un jeu potentiel]

Interdit d'interdire de jouer ?

Comme le disait dernièrement **Shigeru Miyamoto** dans une récente interview tenue à Paris : "Le jeu vidéo a quarante ans et le cinéma a un siècle, il n'en est qu'à la préhistoire". Les éditeurs de cartes, nouvellement présents dans les softs sur consoles, montrent bien l'engouement des joueurs à vouloir passer derrière le décor, eux aussi désireux de créer. Mais l'intérêt de ces éditeurs de cartes reste limité. Quand la programmation n'est pas compliquée, et c'est un euphémisme, elle est entourée de barbelés. Or, les interdits sont éphémères. Et la simplification des logiciels de programmation, qui assistent de plus en plus l'homme, pourrait contribuer à faire émerger, d'une façon significative, des «jeux d'auteur». Tout comme le cinéma, le jeu vidéo tend à se rapprocher de plus en plus de ses spectateurs. De là à ce que ces derniers se l'accaparent complètement, ce n'est qu'une question de temps.

- Florilège de jeux revisités : <http://acmlm.overclocked.org/index.html>
- *Zelda Outlands* : <http://rha.cymoro.com/zelda3c/ZeldaC/>
- Pluie de remix qui mettent le feu : <http://www.ocremix.org/> et <http://www.grospixels.com>

➔ **Quelques liens :**

■ Vous avez la parole !

Parce que jouer à des jeux vidéo non officiels reste tendancieux, les petits témoignages ci-dessous ne disposent pas de photo. Les propos dévoilés n'engagent formellement que leurs auteurs.

Jack, 27 ans : " Sympa, sans plus "

"Je joue à des jeux modifiés de temps à autres, pour me détendre. Ils sont bien moins aboutis que les softs officiels, mais on s'amuse pas mal. Ça me détend. Ça part plus dans des délires, comme ce jeu où faut shooter des ours en peluche avec une carabine. Il y a aussi des jeux érotiques, ou politiquement incorrects. Ça ne fait de mal à personne, ça rafraîchit l'univers du gaming, et c'est gratuit. En bref, c'est sympathique, mais sans plus."

Manu, 40 ans : " Du jeu à l'ancienne ! "

"Je suis ce qui s'appelle un ancien. J'ai commencé à jouer sur des jeux PC peu élaborés, où seul le gameplay comptait. Aujourd'hui, je trouve qu'on mise trop sur les graphismes, sauf rares exceptions. Les jeux créés par des amateurs sont souvent très amusants, car faciles d'accès. Ils ne volent parfois pas très haut, mais certains se détachent vraiment de la soupe. Il y a parfois un vrai effort de créativité. Je cherche le fun, peu importe la façon d'y parvenir. Et c'est souvent dans la simplicité qu'on le trouve. Il y a trop de fioritures polluantes aujourd'hui."

Jean-Alain, 20 ans : " Aucun intérêt "

"Je ne vois pas l'intérêt de ces jeux qu'on peut télécharger gratuitement sur le net. La majorité sont débiles, et on voit bien qu'ils ont été fabriqués avec des logiciels peu performants. Les jeux du marché d'aujourd'hui sont quand même mieux, faut arrêter l'hypocrisie ! Avec une centaine de personnes et des millions d'euros, on s'en sort forcément mieux que tout seul, dans sa cave avec son RPG Maker. Je ne me tourne que vers des œuvres abouties. Rien ne vaut un vrai Hideo Kojima, par exemple ! Ce que font les amateurs, j'appelle ça du pompage. Mais peut-être qu'un jour ils feront quelque chose de puissant. Un super MMORPG, comme dans le film Avalon, interdit mais jouissif"

Patrick, 28 ans : " Tout ce qui est jouable est un jeu potentiel "

"Je pense qu'un jeu vidéo en est un à partir du moment où il est jouable. Rappelons que le premier jeu de l'histoire, Pong, a été créé sur un appareil de physicien, par un amateur ! Je ne me limite pas qu'aux softs existants sur le marché. Et je pars du principe que bon nombre de créateurs de jeux ont commencé chez eux, seuls, sans matériel performant. Ce qui compte, c'est la créativité. De toute façon, les jeux qui font appel à la réflexion, comme Theme Park, ne sont pas loin de la programmation, philosophiquement et techniquement. Je pense que les jeux des amateurs et des pros vont continuer leur existence en parallèle. De toute façon, rien ne vaudra un titre officiel, donc plus abouti, qu'un soft amateur. Quand aux roms hackées, il y a de tout et de rien. Parfois de tout..."

□ J'ai fait mon jeu vidéo !

Il ne manque pas grand chose, à Marc Cansémi, alias Thaïko, pour sortir son projet de l'ombre. Le jeune homme de 26 ans, créateur professionnel de sites Internet en 3D (www.creanet3d.com), ne se limite pas à la simple pratique du jeu vidéo. Il développe avec ses collaborateurs depuis trois ans son jeu de baston, «You Wanna Fight !».

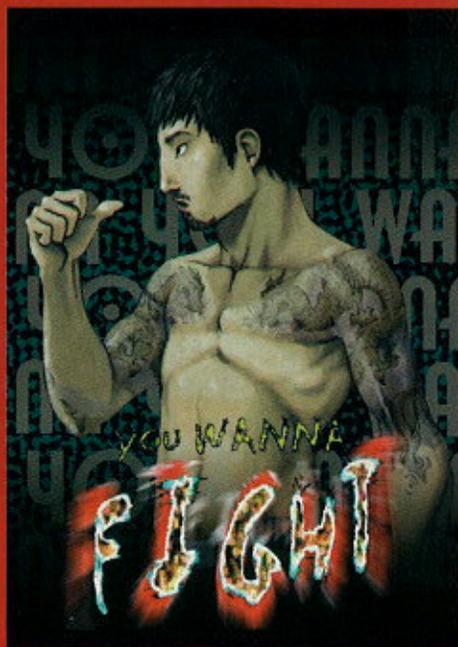
"Nous avons fait toutes les illustrations, le scénario, la technicité du jeu. Il faut maintenant élaborer une démo qui soit vendeuse, et la présenter à des éditeurs. Nous avons déjà eu des contacts avec des firmes comme Virgin ou Eidos. Aujourd'hui, le produit est plus esthétique et plus abouti. Si nous le présentons, il a ses chances".

Thaïko explique que son jeu "fait un vrai retour aux sources, avec gameplay intuitif et un fun immédiat. Il reprend également le code d'honneur des combats". Ici, pas de coup bas ! Créer un jeu est un rêve de gosse, qui se nourrit avec les jeux qu'on essaie au fil des années, et qui devient de plus en plus persistant avec le temps. Faire son propre jeu est pour moi une forme d'aboutissement. En même temps, je me dis que c'est aussi parce que les jeux qui sortent actuellement ne sont pas tout le temps géniaux. Alors j'ai envie d'apporter un peu mon style, pour le meilleur".

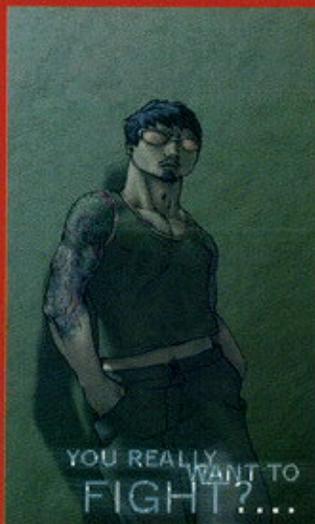
«Faire un bon jeu original et pas copier sur un soft déjà existant nécessite beaucoup de patience, de la rigueur et de la connaissance, artistique ou en programmation. Ne fait un jeu qui veut, en claquant des doigts ! D'ailleurs, il faut souvent constituer une petite équipe". Exception pour "les jeux en Flash. Ce sont de petits programmes qu'on peut faire tout seul assez rapidement, entre vingt à quarante heures. Là aussi, il faut des connaissances, mais c'est plus facile. Toutefois, ce type de jeu reste accessoire. Pas d'émotion ou de scénario élaboré avec les jeux Flash ! J'en ai conçu quatre, deux de rallye et deux Tetris-like. Pour se faire la main, c'est bien. Je joue parfois à des jeux faits par des joueurs. On y trouve vraiment de tout... Je pense qu'il faut beaucoup de temps et de connaissances pour faire un jeu digne de ce nom. Au passage, les éditeurs de cartes inclus dans les jeux officiels ne sont qu'une mise en bouche de toutes les difficultés que l'on peut rencontrer dans la programmation. Si jouer est une passion, programmer reste un métier".



Thaïko, des rêves pleins la tête, croit en son jeu.



Les artworks du jeu de Thaïko, You wanna fight !, sont très nombreux. Tous les personnages ont été élaborés.



Psychologie, comportements et moeurs ludiques

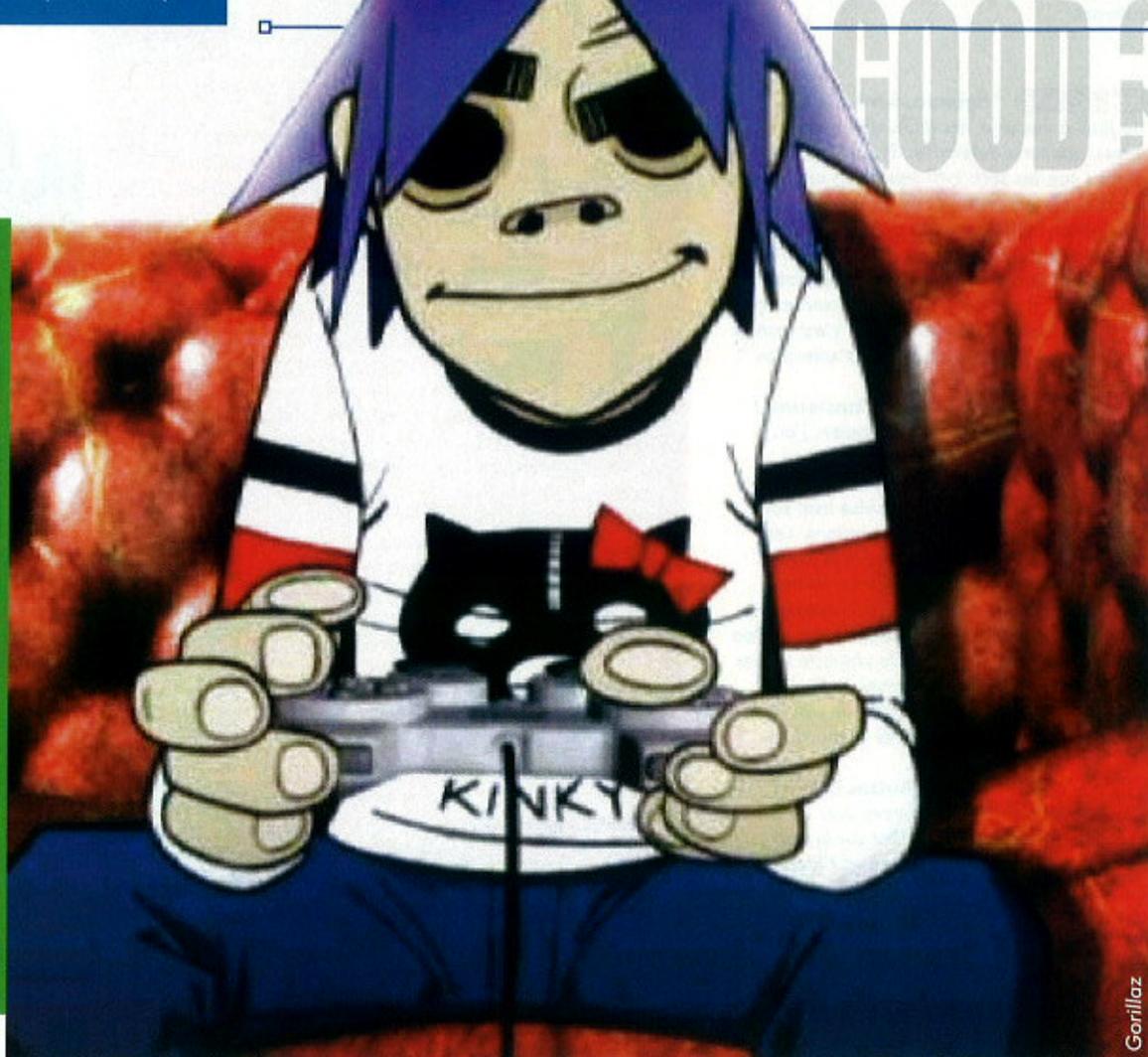
(Ca a beau être sérieux, on est pas pour autant à l'abri de la blagounette)

Chapitre 1 : Introduction

(Ca commence...)

Le jeu online : vers une nouvelle t

[A l'heure où la disparition massive des lieux de sociabilité serait une preuve irréfutable d'un individualisme croissant, la démocratisation du jeu Online soulève toutes sortes d'interrogations quand au nouveau type d'interaction qu'il propose aux joueurs.]



Gorillaz

A lors qu'il venait tout juste d'éclorre dans l'esprit fécond de quelques inventeurs audacieux d'outre-Atlantique, le jeu vidéo était voué, selon certains «visionnaires» atteints du syndrome Paco Rabanne, à une mort prématurée. En vain... Avec plus de trente ans d'existence, ce loisir «fantaisiste» a su se construire une histoire, faite de réussites et d'échecs, de rêves et de désillusions. Les mondes pixellisés continuent ainsi leur ascension foudroyante, rappelant au passage que l'émergence d'une culture vidéoludique est le signe d'une maturité sans cesse grandissante. Pourtant, le jeu vidéo, loisir numérique de son état, en a connu des vertes et des pas mûres. Comme tout média émergent, et à l'image de ce qu'à subi le cinéma avant d'être considéré comme un art à part entière, l'univers vidéoludique est accusé à tort et à travers - par nombre de postulats préconçus - des

pires calomnies. Quelques associations qui en ont fait leur fond de commerce, conservatrices et profondément étanches à toute forme de création avant-gardiste, sont ainsi devenues les porte-paroles d'une diabolisation absurde : lorsqu'il ne rend pas asocial ou couillon, le jeu vidéo pousse au meurtre ou à la violence sexuelle. Inutile donc de revenir sur ce type de stigmatisation passée maître dans l'art de faire un enseignement général avec quelques cas isolés. Cependant, si le jeu vidéo défraie les foules et les débats polémiques, c'est bel et bien parce que sa pratique s'inscrit dans un cadre espace-temps bien défini : la société. Au travers de cette nouvelle rubrique, nous tenterons donc d'ancrer la pratique vidéoludique dans le débat social, en prenant soin toutefois d'éviter les sentiers tortueux de l'élitisme, sans non plus flirter avec une vulgarisation digne des brèves de comptoir...

Pour cette première entrée en matière, nous avons choisi de nous intéresser à un phénomène grandissant, à savoir le jeu online sur console. Alors que la théorie sociologique actuelle, épousant la modernité contemporaine, tend à décrire une individualité de plus en plus poussée au cœur des sociétés occidentales, le jeu en réseau, caractérisé par son aptitude à réunir des milliers de joueurs autour d'une même pratique, ne peut-il pas constituer une nouvelle forme de sociabilité?

En raison des nombreuses questions que soulève cette problématique, nous diviserons cet article en plusieurs chapitres dans les prochains numéros de Game Fan.

CokteZ

me de sociabilité ?

Norbert l'incompris

Nous sommes un beau dimanche du mois de mai. Le soleil rayonnant de mille feux vient chatouiller les peaux engourdies par la rudesse de l'hiver, les arbres acnéiques bourgeonnent dans tous les sens, les oiseaux frétilent, les hormones sont en alerte et..... Norbert est enfermé chez lui, devant sa Xbox 360, affalé au fin fond de son canapé, les volets fermés à mi-clos histoire d'éviter les reflets intempestifs pouvant perturber son intense concentration. Les yeux rivés sur son tube cathodique, ce grand dadais de 22 ans subit les foudres de ses parents, inquiets de cette génération Tanguy en proie à une conjoncture sans issue. Mais dans l'immédiat, le fond du problème ne vient pas de là. Norbert est tout simplement exténué d'entendre ses «vieux» lui rabâcher sans

[Ouverte sur le monde, la Dreamcast est présentée comme la console bravant les frontières : «Jusqu'à 6 milliards de joueurs».]

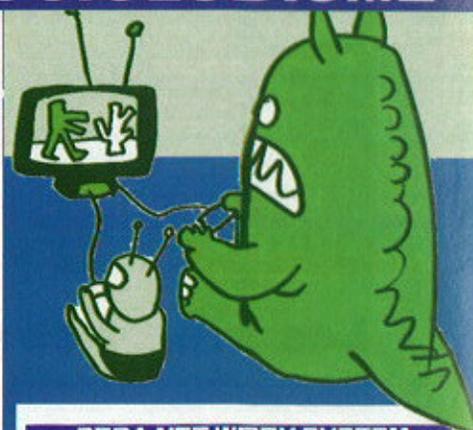
cesse les mêmes choses lorsqu'il daigne brancher la console pour s'injecter une dose de sensations fortes. C'est toujours cette même rengaine qui revient sur les devants de la scène, ces discours stériles guidés par une idéologie dominante véhiculée à outrance par des médias opportunistes, excellents dans l'art de nous jeter à la figure des reportages moribonds faisant l'apologie d'une dangerosité extrême. A croire que le jeu vidéo dérange par l'incroyable potentiel dont il dispose. Remarquez, à bien y réfléchir, passer

trois heures devant sa bécane vidéoludique, c'est ne pas ingurgiter autant de pubs censées combler le vide «du temps de cerveau disponible». Mauvaise foi, incompétence «journalistique» ou enjeux de grande envergure ? Toujours est-il que les parents de Norbert n'arrivent pas à comprendre que leur rejeton privilégie le «je» au «nous». Ce n'est pas en scotchant son écran des heures durant qu'il réussira à élargir son champ de relations amicales, ni même à se dégoter une petite amie. Mais ce que les parents de Norbert ne savent pas, c'est que leur tendre progéniture s'adonne aux joies du jeu en réseau, dont

la particularité est justement de troquer l'imbécillité d'une IA portant mal son nom contre les neurones hyperactifs de quelques cerveaux humains.

Désormais, Norbert, l'incompris de service considéré comme un illuminé asocial, déconnecté d'une réalité qui lui échappe, n'est plus seul. A l'heure où la disparition massive des lieux de socialisation serait une preuve irréfutable d'un individualisme croissant (l'individu des sociétés modernes désirant être reconnu pour lui-même), la démocratisation du jeu online soulève toutes sortes d'interrogations quant au nouveau type d'interaction qu'il propose aux joueurs. Norbert, un homme moderne, je vous dis...

Le Famicom Network System, ou les tentatives avant-gardistes de Nintendo.



SEGA NET WORK SYSTEM



Apparu sur Mega Drive en 1990 au Japon, le Mega Modem constitue la première expérience de Sega en termes de jeu en ligne. Quelques titres seront développés exclusivement pour le support, mais faute de succès, le service fermera définitivement en 1993.

Lancé en avril 1995, le **Satellaview** est un add-on développé par **Bandai** qui



permet de télécharger toutes sortes de jeux par l'intermédiaire du réseau satellite (bouquet St Giga). Cependant, le modem intégré offre aussi la possibilité de participer à une vaste communauté en ligne évoluant dans une ville virtuelle au nom évocateur. Le service Satellaview, après avoir plongé les joueurs au cœur de l'expérience la plus extraordinaire qu'ait connue la Super Famicom, rendra l'âme au mois de juin 2000 (voir Hors-Série Game Museum).



C'est le 27 juillet 1996 que le modem Saturn (14 400 bps) voit le jour au pays du soleil levant. En plus de la possibilité de s'adonner aux joies du jeu en ligne, **Sega** a spécialement créé un portail permettant de naviguer sur le Net. Le succès ne sera malheureusement pas au rendez-vous malgré les tentatives d'implantation sur les marchés américain et finlandais.

Le jeu online : vers une nouvelle forme de sociabilité

XBOX Live



Les prémices d'une (r)évolution ludique

La volonté d'un accouplement numérique entre les consoles de jeu et un réseau d'informations ne date pas d'hier. Si en Europe, maître Sega fut le premier à se lancer dans l'aventure online avec la regrettée Dreamcast et son modem préhistorique, nos amis nippons, visionnaires et férus de technologie, n'ont pas hésité à expérimenter sur leur territoire toutes sortes de galipettes dès la fin des années 1980. Ainsi, plusieurs tentatives avant-gardistes virent le jour sur ces blocs en plastique que nous chérissions tant, avec la Famicom (**Famicom Network System** et **Famicom Disk Fax**), la Mega Drive en 1990 (**Mega Modem**) et la Super Famicom en 1995 (**Satellaview**). Les techniques de l'époque n'offrant pas la possibilité de jouer à distance avec des personnes physiquement éloignées, ces réseaux permettaient principalement de s'échanger des informations écrites, de télécharger des jeux ou bien de faire valoir ses compétences (nous reviendrons plus tard sur cette notion) grâce à toutes sortes de rankings. En réalité, la Saturn de Sega sera la véritable première console à offrir la possibilité de s'affronter virtuellement via Internet grâce à un modem qui verra le jour en 1996. Surfer sur le Web et se distribuer des pêches en réseau sur le mythique *Virtua Fighter Remix* est un rêve devenu réalité. Désormais, la crème des joueurs est à portée de pad. Y'a pas de doute, à l'époque, la firme au hérisson bleu courait vite, très vite, trop vite peut-être, si bien qu'elle n'a pas réussi à anticiper le virage en S qui se profilait à l'horizon. Sega, trop en avance sur son temps ? Très certainement. D'ailleurs, aussi louable et courageuse soit l'entreprise, cette tentative ne connaîtra pas le succès escompté, même au pays des hamburgers et de la démocratie exacerbée où un réseau spécifique sera développé par le géant japonais. Il faudra attendre le débarquement de la Dreamcast, machine de luxe avant-gardiste, pour que le jeu online prenne réellement son envol. Pour la première fois dans l'histoire vidéoludique, Sega joue les visionnaires et anticipe une concurrence féroce en proposant un réseau de jeu mondial allant même jusqu'à fouler notre vieux continent ! Nom de code : **DreamArena**, ou comment être explicite en dix lettres. La politique de Sega est on ne peut plus claire : il s'agit de proposer aux joueurs une nouvelle expérience de jeu. Ouverte sur le monde, la Dreamcast est présentée comme la console bravant les frontières : «Jusqu'à 6 milliards de joueurs». Même si le modem intégré (56 000 bps pour les Etats-Unis et le Japon, 33 600 bps pour l'Europe) ne permet pas un confort de jeu optimal, *Chu Chu Rocket*, *Quake 3* et le féérique *Phantasy Star Online* ont permis à bon nombre d'entre nous de goûter aux joies du jeu en réseau. Mais la véritable innovation provient indéniablement de

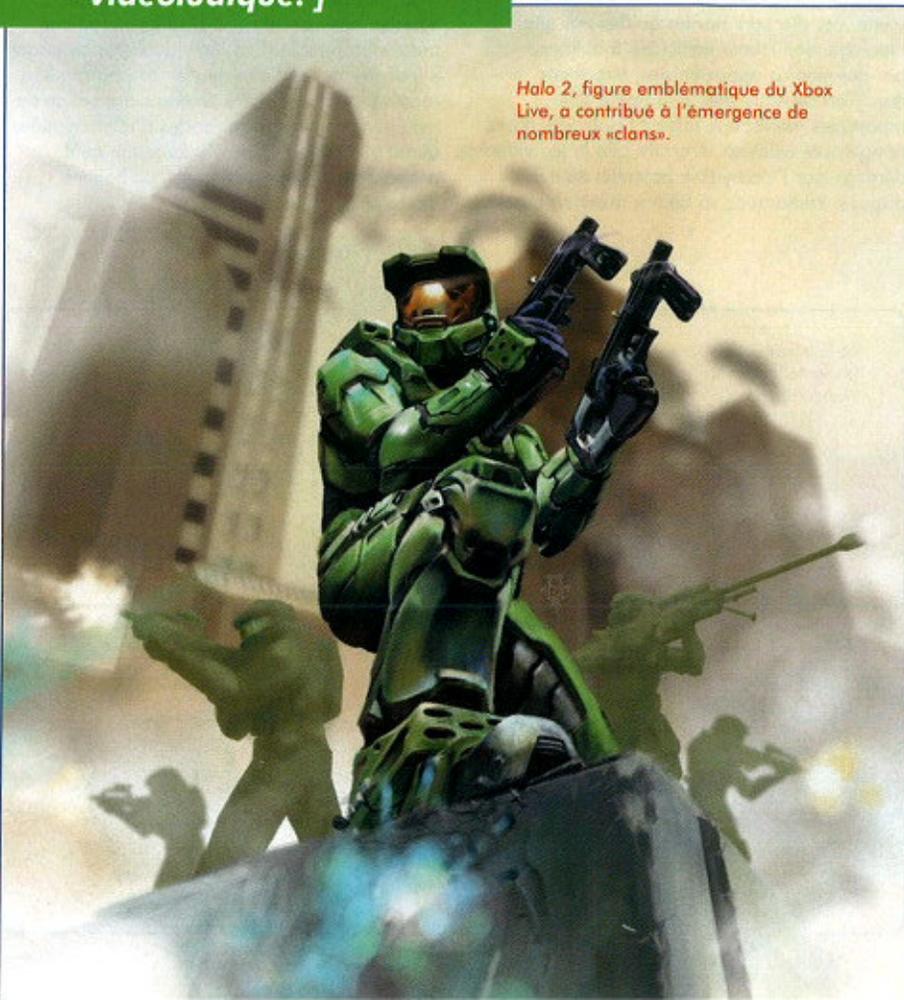
la possibilité de dialoguer avec ses opposants. Là où la Saturn ne proposait qu'une interaction limitée entre avatars virtuels dépourvus de tout moyen de communication, la Dreamcast offre un champ d'action révolutionnaire : le clavier permet désormais de discuter en cours de partie. Finie l'interaction morose entre joueurs, place à la débâcle virtuelle de haute voltige. Cette possibilité de communiquer directement avec les différents partenaires de jeu constitue un changement radical dans la sphère dite «individualiste» de la pratique vidéoludique, bouleversant ainsi les rapports par écrans interposés au rythme d'une avancée technologique de plus en plus abordable. La Dreamcast peut se féliciter d'être la première console de l'histoire à rassembler une

communauté de joueurs relativement importante autour d'un réseau.

Suite à des erreurs de stratégie marketing et une concurrence prête à tout pour dominer un marché qui rapporte gros, Sega, malgré ses louables prises de risque et les nombreuses années à s'être décarcassé pour nous faire rêver, est évincé du marché hardware. A leur tour, Sony et Microsoft se lancent à l'assaut du jeu online sur console qui, à n'en pas douter, est un des enjeux majeurs de ces prochaines années. A tel point d'ailleurs que Nintendo, après avoir commis plusieurs boulettes avec la GameCube, a été contraint de se mettre à la page. La véritable démocratisation du jeu en réseau est donc en train d'avoir lieu, la PS2 et surtout la Xbox première du nom ayant atteint des scores tout à fait honorables dans le domaine. Grâce à la savante utilisation du haut-débit et à l'apparition d'accessoires démultipliant les possibilités d'interaction entre les joueurs (casques, micros...), le online sur les hardwares actuels et next-gen est en passe de bouleverser considérablement les rapports entre joueurs. Explications...

[La possibilité de communiquer directement avec les différents partenaires de jeu par écran interposé, constitue un changement radical dans la sphère dite «individualiste» de la pratique vidéoludique.]

Halo 2, figure emblématique du Xbox Live, a contribué à l'émergence de nombreux «clans».



Communauté virtuelle, kézako ?

Par définition, jouer online, c'est interagir dans un espace virtuel délimité, avec une multitude d'autres joueurs. A ce titre, Microsoft a distribué au lancement de la Xbox plusieurs livrets d'information (ou plutôt de publicité) à l'accroche particulièrement explicite : «Jouons ensemble». Ça, Norbert l'a bien compris, puisqu'il a rencontré une multitude de comparses depuis sa première expérience sur le Xbox Live. D'ailleurs, monsieur dit appartenir à un «clan», une sorte de communauté virtuelle regroupant en son sein plusieurs psychopathes à la gâchette nerveuse. Mais qu'est-ce qu'une communauté virtuelle ?

Howard Rheingold (1) est le premier auteur à avoir proposé l'emploi de ce terme. Il les définit comme «les agrégats sociaux qui émergent sur le réseau Internet quand un nombre suffisant de personnes poursuivent des discussions publiques pendant un temps suffisant, avec assez de sentiment humain, pour former des réseaux de relations personnelles dans l'espace virtuel». Chose qui était impossible, comme nous l'avons vu précédemment, avec les consoles bridées par une technologie peu «avancée». Aujourd'hui, la possibilité de communiquer via la parole à l'aide de casque-micros, transcende l'interaction entre les joueurs au delà du cadre proprement ludique. Réunis autour d'un même objectif, autrement dit la pratique du jeu en ligne, il arrive fréquemment que certaines affinités se créent après plusieurs heures de discussion. Oui, Norbert avoue

avoir tissé des liens plus ou moins étroits avec bon nombre de personnes (surtout avec elle, et sa voix sensuelle !), après avoir discuté le coup lors de parties bon enfant. Au fil du temps s'est alors créé un «clan», sorte d'équipe regroupant en son sein plusieurs membres partageant toutes sortes d'affinités. Ces «clans» ne sont rien d'autre que des micro-communautés virtuelles au

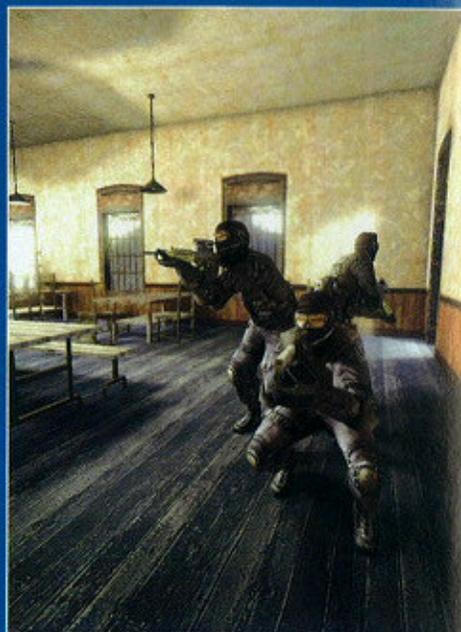
[Les «clans» ne sont rien d'autre que des micro-communautés virtuelles au sein desquelles chaque membre participe à la vie du groupe, autour du partage de valeurs et de croyances communes.]

sein desquelles chaque membre participe à la vie du groupe, autour du partage de valeurs et de croyances communes, lesquelles permettent une unité de celle-ci. A ce titre, Norbert, tout comme ses coéquipiers, fait part d'un fort sentiment d'appartenance envers son équipe. Après avoir passé des heures sur le Xbox Live à fragger tout ce qui bougeait dans *Rainbow Six 3* et *Halo 2*, il s'est rendu compte que ce sentiment d'appartenance était lié à l'interdépendance entre les individus : la solidarité entre les joueurs, qui a une fonction unificatrice, est nécessaire pour sortir victorieux face à une équipe adverse qui n'hésite pas à faire de même. La division des tâches est alors le principal instrument de cohésion du groupe : lorsque les stratégies sont mises en place, chaque membre se voit attribuer un rôle bien spécifique (couvrir les arrières, prendre d'assaut le camp ennemi, sniper les adversaires déboulant à tel endroit...). Ainsi, la structure sociale du «clan» se

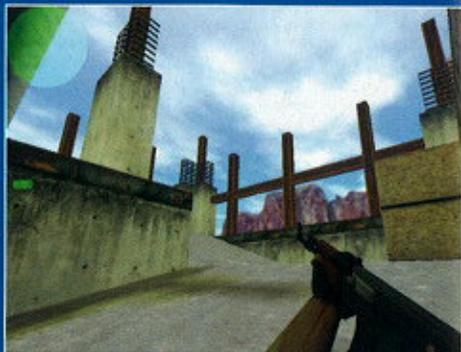
rapproche fortement de celle qui prévaut dans les communautés réelles. A titre d'exemple, nous pouvons établir un parallèle avec une équipe de football dont l'entraide et la solidarité seront au centre de l'unité de groupe, gage d'efficacité dans l'optique commune de remporter la victoire.



Le casque Xbox Live équipé d'une oreillette et d'un micro a considérablement changé les rapports entre joueurs depuis l'ère Dreamcast.

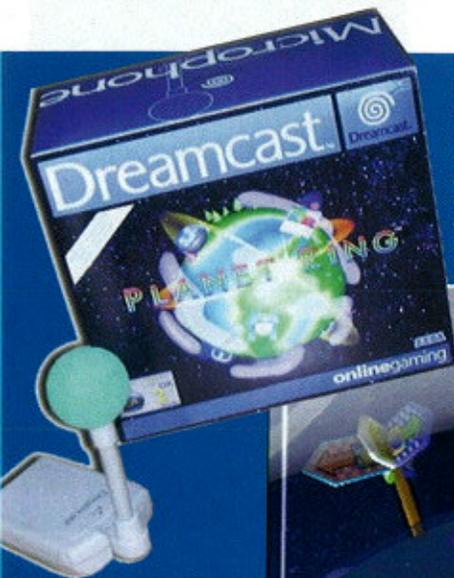


L'entraide et la solidarité sont des valeurs fondamentales et unificatrices pour le groupe de joueurs.



D'abord sur PC, le FPS jouable en ligne a connu un succès phénoménal auprès de toute une communauté de joueurs.

Développé par Sega sur Dreamcast, *Planet Ring* offrait aux européens la première expérience de jeu Online à communication vocale. Vendu en bundle avec un micro développé pour l'occasion (également utilisé dans *Seaman*), le packaging arborait fièrement un «online gaming» aux côtés d'une illustration on ne peut plus explicite. Une fenêtre ouverte sur un monde virtuel bravant les frontières.



Planet Ring (Dreamcast)



Phantasy Star Online fut sans conteste le titre le plus joué en ligne sur Dreamcast. Une expérience de jeu unique pour tous les «consoleux» équipés d'un clavier.

(1) **Howard Rheingold**, (1995), *Les communautés virtuelles*, Addison-Wesley France.



VIENS CHEZ MOI, J'HABITE PAS CHEZ UNE COPINE ! (et fort heureusement pour elle...)

«Sa configuration perso», son confort unique et si particulier visant à jouir pleinement de l'aventure vidéoludique sous toutes ses formes, c'est un peu l'expression de soi-même. C'est sa différence, sa marque et sa personnalité que l'on fait quelque part découvrir à cet invité nocturne du vendredi soir pour une démonstration de passion à la hauteur de ses propres aspirations...

H.Falcon

Et le moins qu'on puisse dire, c'est que certains s'en donnent les moyens, comme monsieur Phil, notre anonyme du mois. Bien au delà de l'entendement, en y mettant certes le prix (quoique), mais aussi bien souvent en usant d'astuces et d'espièglerie, le «configurateur» use d'une réelle inventivité. Il bâtit son royaume en allant de trouvaillies en trouvaillies, fouillant dans les brocantes ou chez d'anciens exploitants.

Que ce soit une déco ou une ambiance particulière : il m'est personnellement arrivé d'user abusivement de machines à fumées (Critical smog powering machine, sans danger si pas d'abus) en appartement pour accompagner *Sakura Sakai Shobotai* (jeu de pompier), ou de stroboscopes avec *Rogue Leader*, ou bien encore de boules à facettes et autres *flowers* de lumières (projecteur de rayons lumineux multicolores !) avec *Guitar Freaks*... Le tout avec une télévision normale de 52 cm.

Chacun a sa propre vision ou « illumination »

pour transcender le jeu au delà de son utilisation courante. Lors de mes nombreuses rencontres et déplacements dans les strates intimes et underground du jeu vidéo, c'est à dire dans ces endroits dont on ne parle jamais : chez vous, chez lui et pourquoi pas chez elle, j'ai constaté combien certain(e)s font preuve d'imagination, de perfectionnisme et d'exigence quand à leur configuration vidéoludique. C'est toujours l'occasion de dévoiler des choses complètement atypiques et insolites, comme une PS2 dans une borne d'arcade *Astro City*. Par ici la visite...



(Photos ci-dessus) Moyens financiers limités, donc recherche d'un système à bon rapport qualité-prix. C'est une installation qui ne paye pas de mine sous certains côtés (esthétique notamment) mais qui est de bonne qualité technique.



Switches : 4xS-vidéo, 4xVGA. Disponibles pour une bouchée de pain sur <http://abix.fr/> (S-vidéo) et www.lindy.fr (VGA), perte de qualité d'image négligeable.

Le schmillblick en plus :

Le fauteuil : POANG d'Ikea, alias le confort ultime pour pas cher ou la psychanalyse par le jeu vidéo.



PC relié à la fois au vidéoprojecteur et à la borne (via ArcadeVGA, www.ultimarc.com) pour permettre de jouer sous MAME en arcade et à d'autres applications sur proje.



Borne : New Astro City, en vertical pour l'instant. Connectée à un PC, une PS2 et bientôt une DC (re - www.ultimarc.com)



Monsieur Phil nous a précisé que cette installation empiète largement sur son aménagement personnel - «il a fallu que je me débarrasse de ma table à manger». Comprendre par là qu'il faut parfois sacrifier un banal confort pour en accéder à un autre, ultime celui-là. A présent, monsieur Phil étudie sérieusement la possibilité de dormir debout ■
Le mois prochain : Ma NeoGeo mérite un cinéma...

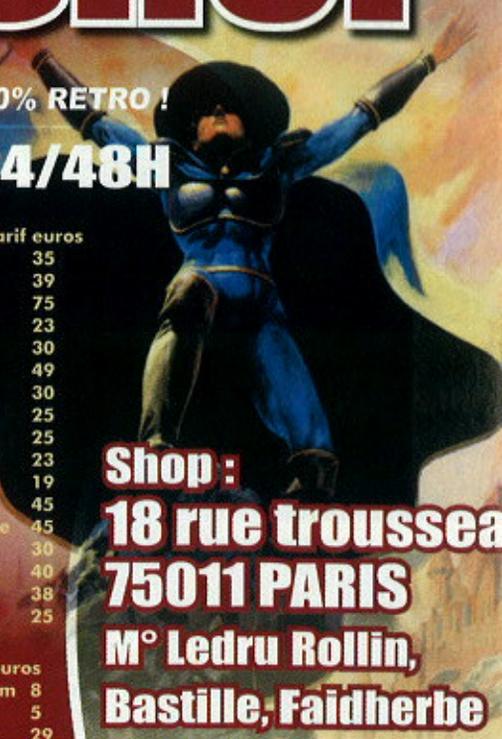
RETRO-SHOP

GAME

LA PETITE BOUTIQUE DE «RETROGAME»

100% RETRO !

01 43 67 10 55 Boutique et VPC 24/48H



Shop :
18 rue trousseau
75011 PARIS
M° Ledru Rollin,
Bastille, Faidherbe

- NEC : Hu Card** /tarif euros
- pc kid 23
 - pc kid 2 23
 - pc kid 3 39
 - pc kid shoot 29
 - Aeroblaster 29
 - Soldier Blade 50
 - Super Star Soldier 30
 - Splatterhouse 49
 - Street Fighter 2' 10
 - Saint Dragon 30
 - Final Match Tennis 19
 - M. Heli 19
 - Ninja Gaiden 39
 - Guhned 39
 - R-type 15
 - R-type 2 23
 - Twin Bee 23
 - Parodius 25
 - Kikikaikai 38
 - Liquid Kids 45
 - New Zealand Story 23
 - Final Soldier 19
 - Operation Wolf 19
 - Out run 20
 - Son Son 2 20
 - Tiger road 23
 - Tiger Heli 23
 - Pc engine gt boite + 2 jx 249
 - Pc engine Lt + 3 jeux 499
 - Core graf x 2 boite 99
 - Core graf x + 5 jeux 99

- NEO GEO** /tarif euros
- Garou Mark Of The Wolves 329
 - Metal Slug 3 Us 280
 - Kof 94 45
 - Kof 2003 299
 - Last Resort us 120
 - View Point us 120
 - Last blade 129
 - Real Bout 75
 - Real Bout special 129
 - Fatal Fury 2 25
 - Art of fighting 2 35

- DREAMCAST** /tarif euros
- Shenmue pal 30
 - Berserk 35
 - Capcom vs snk pro 20
 - Capcom vs snk 2 29
 - Guilty Gear x 23
 - Kof 99 dream match 30
 - Mark of the wolves 35
 - Marvel vs capcom 2 25

- SUPER FAMICOM** /tarif euros
- seiken densetsu 3 35
 - Star ocean 3 39
 - Ninja Warrior again 75
 - Mickey Circus 1 23
 - Mickey Circus 2 30
 - Mickey Circus 3 49
 - Hamerin Harry 30
 - Bahamut lagoon 25
 - Final Fantasy 6 25
 - Chrono triger 23
 - Super Street Fighter 2 19
 - Sonic blastman 2 45
 - Turtles ninja : Turtles in time 45
 - Super Ghouls and ghost 30
 - Macross 40
 - Castlevania 4 38
 - Yoshi's Island 25

- ACCESSOIRES** /tarif euros
- Pad super nintendo/famicom 8
 - Pad nes 5
 - Transfo 110/220 converter 29

- NEC: cd** /tarif euros
- Dracula x 100
 - Star Parodia 40
 - gate of thunder 40
 - Winds of Thunder 40
 - Super Raiden 38
 - Advance Vg 15
 - Kaze No Kiri 89
 - Rayxanber 3 60
 - Valis 4 30
 - Valis 3 20
 - Download 2 35

- SATURN Jap** /tarif euros
- Astal 20
 - Azel Panzer dragoon Rpg 29
 - Battle Garega 69
 - Bomberman fight 19
 - Burning Rangers 23
 - Cotton 39
 - Cotton Boomerang 60
 - Crows The Battle Action 150
 - Dodonpachi 55
 - Dracula x 55
 - Dbz Legend 25
 - Dbz Shinbutoden 45
 - Fatal Fury Real Bout Ram Pack 19
 - Shin shinobi den 23
 - hissatsu 55
 - radiant silvergun 1 bon état 150

- GUIDE BOOK** /tarif euros
- Seiken densetsu 3 25
 - Bahamut Lagoon 20
 - Chrono triger 20
 - Azel Panzer dragoon 25
 - Panzer Dragoon 15
 - Shining force 3 sc 1 20
 - Shining Force 3 sc 2 25

- MEGADRIVE Jap** /tarif euros
- Bare Knuckles 2 23
 - Bare Knuckles 3 45
 - Thunder force 3 30
 - Thunderforce 4 35
 - Gunstar heroes 45
 - Sonic 1 10

- PLAYSTATION Jap** / euros
- Dracula X coffret audio 45
 - Einhander 35
 - Geppy X 69
 - G-Darius 35
 - Gunners Heaven 30
 - Harmfull Park 99
 - Hokuto no ken 2 45
 - In the Hunt 30
 - Nekketsu Oyako 45
 - Night Raid 35
 - Noon 35
 - Panzer Bandit 75
 - R type Delta 30
 - Raiden Project 35
 - Raystorm/Raycrisis 25
 - Rockman Colltion Coffret (neuf) 120
 - Samurai Deeper Kyo 30
 - Shaman King 30
 - Stahlfeder 38
 - Street Fighter zero 2 20
 - The Adventure of Little Ralf 79
 - Toaplan Shooting Battle vol,1 75
 - Tobal 1 10
 - Tobal 2 23
 - Umiharakawase Shun 75
 - Valkyrie Profile 45

- RETRO GAME N°1** dispo 6
RETRO GAME N°2 dispo 6
GAME FAN 7, 8, 9, 10, 11, 12 5

- SUPER NINTENDO**
- (cart seule) /tarif euros
- super mario world 8
 - Super mario All star 12
 - Super Mario Kart 15
 - Rival Turf 15
 - F-Zero 10
 - Starwing 12
 - Wario's Woods 12
 - Donkey Kong Country 8
 - Donkey Kong Country 2 15
 - Mortal Kombat 10
 - Mortal Kombat 2 12
 - Secret Of Evermore 15
 - Secret Of Mana 20
- (Avec boite)
- Secret of mana 35
 - Zelda complet 38
 - Actraiser 2 35

- NES** (cartouche seule)
- Super mario bros 5
 - Super mario bros 2 7
 - Super mario bros 3 8
 - Megaman 2 10
 - Castlevania 2 10
 - Zelda 2 12
 - Console nes 20

www.RetroGame-Shop.com

GROS STOCK DE SOUVENIRS ET DE SENSATIONS PURES !!

Retro Dispo en boutique et sur le site dès sa sortie !



Articles	Qté	Prix	Total	Frais de port
				En France : 1 article = 5 euros 2 articles et plus = 8 euros
				En Europe : 1 article = 7 euros 2 articles et plus = 10 euros
Nom..... Prénom.....				<< PORT
Adresse.....				<< TOTAL euros
Code Postal..... Ville.....				

Développement, techniques, game-design, graphisme, musique, dissection de crapaud...



Un extrait du story-board de l'introduction d'Ayal ; travail nécessaire à la réalisation de toute cinématique.

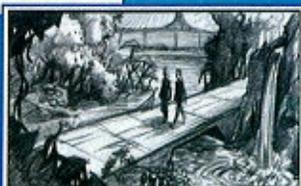
ACTE 2 - Sc. 3 Pl. 2 - FADE OUT



ACTE 2 - Sc. 4 Pl. 1



ACTE 2 - Sc. 4 Pl. 2



ACTE 2 - Sc. 4 Pl. 3



ACTE 2 - Sc. 4 Pl. 4



ACTE 2 - Sc. 4 Pl. 5



ACTE 2 - Sc. 4 Pl. 6



ACTE 2 - Sc. 4 Pl. 7



ACTE 2 - Sc. 4 Pl. 8 - FADE OUT

MAKING OF : AYAL

Avant d'arriver dans vos chaumières, un jeu vidéo passe par une quantité faramineuse de processus en tout genre. Telle votre chère grand-mère, passant son temps à user de la pelote de laine pour vous concocter le plus beau tricot qui soit (sic), les développeurs mettent tout leur savoir-faire au service des joueurs. Pour ce nouveau GameFan, nous avons souhaité vous présenter un titre qui en est encore à ses prémices, mais qui s'annonce très prometteur. Sobrement intitulé Ayal, ce condensé ludique d'action et de jeu de rôle est l'œuvre de 25 développeurs bénévoles, bossant en freelance et faisant tout pour qu'un éditeur soit séduit, dans l'espoir qu'un jour ce titre débarque sur nos machines Next-Gen. Vous trouverez à ce titre en fin d'article une interview complète du responsable de projet.

Manga

Tout comme de nombreux jeux vidéo (en tout cas, ceux que nous plébiscitons dans un magazine comme GameFan), Ayal est le fruit d'une recherche active et poussée de quatre années durant lesquelles le responsable du projet a mis en place le concept du jeu et son gameplay. L'axe principal de leur réunion tourna autour de la «non-linéarité» du titre tout en offrant au joueur un gameplay varié mais non stéréotypé. L'équipe d'Ayal s'attache particulièrement aux domaines artistiques du projet, que ce soit la musique, le design ou encore la personnalité et le charme des

protagonistes. Comme me l'a expliqué **Johann Puppetto**, la beauté d'un jeu vidéo ne dépend pas uniquement de son moteur 3D ou des derniers effets à la mode, mais bel et bien de la qualité de son design. Ce ne sont pas les fans de la saga des **Panzer Dragoon** qui diront le contraire, tant l'univers de **Moebius** confère une aura particulière aux jeux de Sega (voir **RetroGame 3**). L'axe de conduite du groupe est, ni plus ni moins, de faire rêver tout joueur qui pénétrera dans le monde d'Ayal, tout en évitant au maximum les écueils des genres proposés dans le jeu.

AXE PRINCIPAL DU GAMEPLAY

Aventure / Rôle : Toutes plus originales les unes que les autres, les énigmes sont logiques, au contraire d'une série comme **Resident Evil**. En d'autres termes, n'espérez pas voir dans Ayal des énigmes aussi farfelues que dans les rétros **Discworld** ou **Blazing Dragons** !

pourrait penser que cette complexité puisse ternir l'image du jeu, mais l'expérience des créateurs du projet a fait qu'aucun élément n'a été oublié.

Récemment, **Fahrenheit** des studios de **Quantic Dreams** a utilisé un système qu'on retrouvera dans Ayal : l'évolution du scénario en temps réel. En fonction de vos actions, la trame historique sera immédiatement modifiée, mais là où le projet va plus loin, c'est dans la métamorphose des lieux interagissant directement avec ce même scénario. On

Dans les jeux de rôle ou d'aventure, les quêtes sont trop souvent dissociées de la trame scénaristique principale. Et n'implique pas suffisamment le joueur qui se sent alors lésé pour finalement se démotiver. Il existe beaucoup de jeux de rôles ainsi morcelés, mais lorsque la trame principale (ou secondaire) du scénario est vraiment présente dans les différents éléments de l'aventure, on obtient un mélange ludique fort geylant !



Un rendu temps réel tiré du Ayal Engine, démontrant ici l'effet HDR sur une créature du jeu.

Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, le joueur est amené à ramasser un nombre conséquent d'objets pour son inventaire, si bien que la découverte d'items par la suite n'est plus un plaisir tant les différences de caractéristiques entre les divers éléments sont faibles. Les développeurs ont fait le nécessaire pour éviter ça. Ranger son inventaire, c'est bien au début, mais on s'en lasse rapidement. Johann Puppette a donné l'exemple de la gestion du sommeil. «On apprécie beaucoup ces passages 'à vide' au départ, mais au bout de dix heures de jeu, on n'a qu'une envie, les zapper ! Chose qu'on ne fera point avec les cinématiques qui sont là pour matérialiser les découvertes historiques dans le monde d'Ayal et embellir un peu plus le scénario !»

Action : Pour les combats en temps réel, le *game designer* a imaginé un prototype de caméra dynamique appelé «Dynamic Cam», permettant d'immerger le joueur de manière plus réaliste. Pour sortir victorieux des combats, est possible d'utiliser sa force ou son intelligence. Il existe de nombreuses solutions pour contourner les combats ou vaincre directement les créatures, ce qui fait d'Ayal un jeu pouvant convenir aux néophytes comme aux puristes. Et justement, il y a énormément de choses à dire sur l'IA du soft.

Les créatures pourraient être comparées au monde virtuel de *Shenmue*, mais en plus poussé. En effet, bien que n'étant pas de formes humaines, elles suivent toutes un cheminement différent. On peut les voir manger, boire ou encore dormir. Certaines seront apeurées par le joueur, d'autres

méfiantes, voire carrément hostiles. Mais plus que tout, c'est le système de détection des créatures qui reste impressionnant. Celles-ci pourront vous détecter à votre odeur (l'équipe de développement a prévu un système d'odeur si bien que le joueur peut se faire traquer, et on pourra assister à quelques scènes humoristiques avec ces fameuses émanations), au bruit que vous faites ou plus simplement, par la vision. Mais les exceptions sont nombreuses. «Par exemple, il existe un spectre qui détecte le joueur à sa chaleur. De cette dernière découle un gameplay assez vaste. Via un sort d'isolement sensoriel, on pourra se camoufler. Il existe ainsi nombre d'entités possédant des caractéristiques exceptionnelles. Autre point, les créatures pourront perdre leur 'force' de détection, tout comme la faire évoluer ! Une créature blessée n'entendra plus grand-chose, tout comme elle aura du mal à pister le joueur à son odeur !»

Certaines entités disposeront également d'une intelligence très faible (impossibilité de se régénérer, moins d'endurance...), tandis que d'autres auront à leur disposition de nombreuses aptitudes, n'hésitant pas à vous attaquer indirectement en vous faisant tomber dans un précipice ! Certaines sont capables d'apprendre, et modifieront leur attitude en fonction de leur expérience avec le joueur, ou avec d'autres entités qu'elles auront pu rencontrer pendant la partie. Il faut également savoir que les monstres réagiront différemment en fonction de l'arme utilisée. Petit plus intéressant, il sera possible via un bouton de narguer les créatures ou de leur parler, si bien qu'il faudra faire face à quelques réactions insoupçonnées.



Un artwork qui montre ce que l'on peut attendre d'un *character designer*. Comme on peut le voir, trois vues à l'échelle sont nécessaires pour que la bête puisse être recréée en 3D par les infographistes.

Ayal ENGINE : LA PLAQUE TOURNANTE

Le moteur 3D, intitulé *Ayal Engine*, a été entièrement composé par l'équipe. Toutefois, les concepteurs sont allés plus loin en imaginant et en créant des effets qui n'existent pas ailleurs, notamment l'effet «jiggle» qui permet d'animer la peau des créatures, leur conférant plus de réalisme. Toujours en termes d'effets visuels, l'équipe a conçu des lumières volumétriques ainsi que des effets de réflexions vraiment originaux et totalement inédits. Le *Ayal Engine* permet d'apporter beaucoup de soin à ces différents «artifices», notamment dans la gestion de l'eau. Comme me l'a expliqué le responsable

du projet, la gestion de l'élément aquatique est toujours traitée de la même manière dans de nombreux jeux vidéo, alors qu'un ruisseau, une marre de boue ou encore un fleuve n'auront pas du tout le même impact visuel. Leur moteur 3D permet de calculer bon nombre de paramètres pour modifier à souhait, parmi d'autres, les effets aquatiques. Les sources de luminosité ont été très soignées. Le moteur de physique du *Ayal Engine* est basé sur le système *Ageia* qui est le plus puissant à ce jour. Il sera notamment utilisé dans l'*Unreal Engine* et traite les nouveaux processus 3D de nos consoles next-gen.

Le point sur les travaux réalisés

- **Scénario**
160 pages de scénario décrivant les 22 niveaux du monde d'Ayal ont été réalisés.
- **Démo jouable**
Une démo jouable est en cours de finalisation et permettra aux joueurs de parcourir le monde d'Ayal.
- **Game design**
Le *game design* d'Ayal est entièrement écrit.
- **Level design**
Le *level design* des trois premiers niveaux est terminé.
- **Design**
Environ 800 dessins sont finalisés, du *story-board* au *character design* en passant par les décors.
- **Programmation**
Le moteur 3D, l'architecture ainsi que les deux éditeurs de niveaux sont fonctionnels.
- **Sonorisation**
Les voix et les musiques des trois premiers niveaux sont enregistrées. A l'heure actuelle, quinze compositions sont finalisées.
- **Cinématique**
L'introduction du jeu est réalisée à 70 %.
- **Ressources 3D**
La base de données d'Ayal contient déjà 400 objets en 3D.

AMBIANCE ET SOUND DESIGN

De manière à créer un univers le plus immersif et le plus inoubliable possible, l'ambiance d'Ayal a été particulièrement travaillée. Comprenant au final plus de soixante thèmes musicaux différents, l'identité sonore d'Ayal a été entièrement réalisée par l'équipe qui a mis tout son savoir-faire dans la qualité des musiques. La conception des sons d'ambiance et bruitages a fait l'objet d'une attention toute particulière. Chaque niveau est doté d'un habillage sonore très riche, apportant une immersion accrue. Chaque niveau du jeu contient au minimum deux morceaux, parfois davantage ! Le style de ces musiques a été travaillé pour être original (vu le contexte extraterrestre), mais sans sacrifier l'émotion.

Le design sonore est subtil et ne se limite pas aux sons ponctuels liés aux événements. Sons d'insectes, oiseaux ou encore animaux extraterrestres, l'aspect sonore sera un des gros points forts du titre. Trois personnes sont nécessaires pour assurer cette partie du travail.



Développement, techniques, game-design, graphisme, musique, dissection de crapaud...

GF : Bonjour M. Puppetto, et merci de prendre de votre temps pour répondre à ces quelques questions pour les lecteurs de GameFan.

JP : Bonjour à la rédaction et aux lecteurs de GameFan ! Vous pouvez m'appeler Johann et me tutoyer.

GF : Entendu. Pourrais-tu te présenter et nous parler de ta fonction au sein du développement ?

JP : Mon intérêt pour le jeu vidéo remonte à mon plus jeune âge. J'ai commencé en autodidacte par la programmation, sur un Thomson MO6 à l'époque. J'invente des concepts de jeu depuis l'âge de dix ans. En dehors de cela, j'ai une formation artistique, je suis pianiste à côté d'Ayal, profession qui me laisse beaucoup de temps pour m'occuper de la création du jeu. Je suis responsable du scénario et du gameplay au sein de l'équipe. J'assure aussi la coordination du projet.



Le moteur d'Ayal en action (temps réel).

GF : On note beaucoup d'homogénéité en tant que responsable du projet. Comment arrives-tu à planifier au mieux tes tâches et celles de ton équipe ?

JP : Il est vrai que cela représente beaucoup de travail. Mais c'est une question d'habitude. Cela demande de la rigueur et de la constance dans le travail. Etre organisé, voilà ce qui est primordial. L'équipe compte dans chaque section un leader qui donne des directives à sa propre équipe. Du reste, communiquer avec vingt-cinq personnes est une tâche lourde. Le poste de chef de projet est humainement très enrichissant. Pour résumer, il faut aimer les autres, être méthodique, et... ne pas avoir peur du travail !

GF : Tu parlais de ta passion à inventer des concepts de jeu. D'où te vient l'inspiration ? Films, jeux vidéo ou plus simplement littérature ?

JP : C'est une question délicate... l'inspiration ne se résume pas à une ou plusieurs références, même dans plusieurs domaines. Je crois que c'est quelque chose de plus profond qui relève de mon expérience et de ma personnalité; je peux par exemple citer mon amour pour la nature, qui a fortement influencé l'univers d'Ayal. Mais pour notre titre, il est d'autant plus difficile de répondre à cette question que nous avons justement souhaité créer un univers

Interview Ayal : JOHANN PUPPETTO, RESPONSABLE DU PROJET



totalemment original sans avoir recours à des sources d'inspiration majeures.

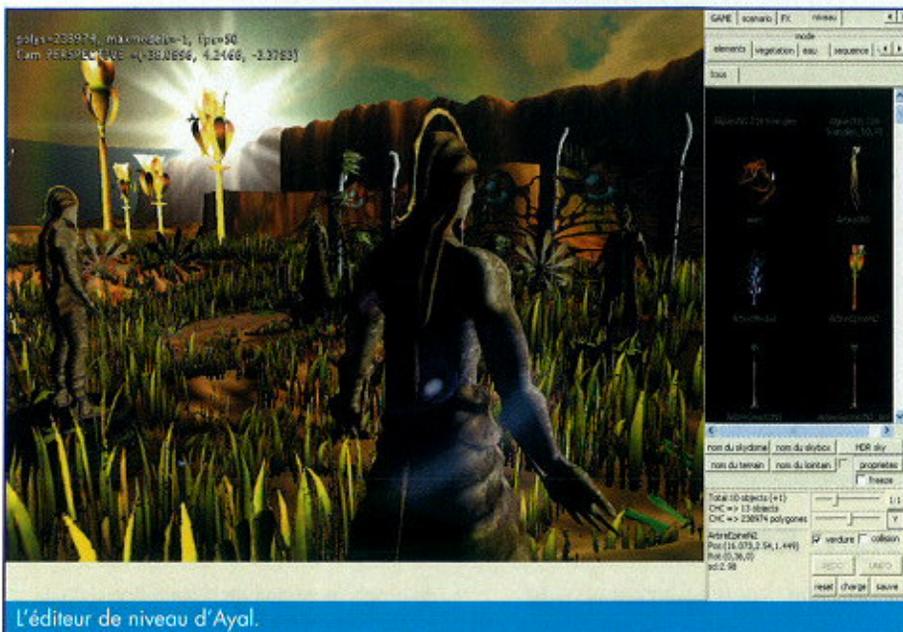
GF : En découvrant Ayal, on pourrait penser avoir à faire à un clone d'Oblivion sorti récemment sur PC et Xbox 360. En quoi Ayal se détache du titre de Bethesda Software ?

JP : En fait, c'est radicalement différent ! Tout d'abord par le contexte du jeu. Tout se déroule sur une planète extraterrestre, dont absolument tous les éléments ont été inventés par nos soins. Par exemple, on ne trouvera pas de troll, pas de rats, ni de soldats dans Ayal. Le jeu apporte beaucoup d'innovations sur le marché du jeu vidéo. Aussi bien au niveau du gameplay, de la technique, mais aussi par son contexte, comme je viens de l'évoquer. Nous avons un nouveau système de caméra, de nouvelles fonctions sur le moteur dédiées à accroître le réalisme des animations ; des sorts et un système de jeu de rôle présentant de réelles innovations.

Etant donné qu'Ayal offre des manières très diversifiées pour aborder les situations de jeu (énigmes, combats par exemple), il permettra à des types de joueurs très différents d'y trouver leur compte. Etant donné la prise en main qui n'est pas difficile, Ayal pourra convenir à un joueur débutant. Il y a beaucoup d'énigmes et d'astuces dont la découverte n'est pas indispensable pour terminer le jeu, mais les joueurs beaucoup plus aguerris y trouveront tout autant de plaisir. C'est aussi cela qui fait une des originalités d'Ayal. Pour les joueurs intrépides, Ayal renferme beaucoup de secrets et je peux même vous révéler qu'il existe plusieurs niveaux cachés. Ainsi, la durée de vie du jeu s'adapte au type de joueur.

GF : A ce propos, la durée de vie moyenne d'Ayal est estimée à combien d'heures ?

JP : Une cinquantaine environ, en suivant la quête principale. Bien plus en explorant la planète à fond.



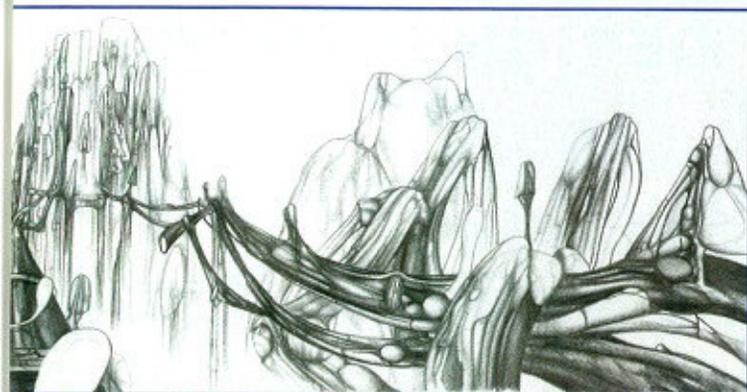
L'éditeur de niveau d'Ayal.

GF : Ayal atteint un tel niveau de complexité (en terme d'IA notamment) qu'on pourrait croire que le joueur va s'emmêler les pinceaux. A quel type de gamer est destiné le gameplay d'Ayal ?

JP : Pour parler de l'IA, sa complexité n'est qu'interne au programme. Ayal n'est pas du tout difficile à aborder, il a été conçu pour être pris en main facilement et rapidement. Il en est de même pour l'aspect Rôle qui est très simple à

GF : On peut lire sur le site officiel du jeu que l'équipe d'Ayal travaille sur le moteur Ageia. Vu la qualité du programme en question, comment as-tu pu te procurer un tel «support» ?

JP : La technologie Ageia ne concerne que la physique du jeu. Il n'est pas difficile de se procurer Ageia, les développeurs la fournissent gratuitement pour une utilisation non commerciale afin de faire connaître leur



Recherches graphiques sur un paysage : les montagnes du troisième niveau d'Ayal.



Lumières volumétriques en temps réel.

produit. Par contre, l'utiliser demande bel et bien des compétences, mais nous avons une équipe programmation parfaitement à la hauteur.

GF : Quels furent les plus gros problèmes que l'équipe a rencontré durant le développement ?

JP : Le plus difficile, me semble-t-il, fut de réunir tous les talents qui composent l'équipe. Cela a demandé beaucoup de temps. Le caractère bénévole du travail n'a pas facilité les choses au départ, mais nous a finalement permis de trouver des concepteurs profondément motivés. Ce qui est bien entendu primordial pour une telle entreprise. Il faut y croire... et persévérer !

GF : Ayal est prévu sur PC et consoles next-gen. La transposition est-elle aisée ?

JP : A vrai dire, ceci n'est pas vraiment complexe en soi. Cela demande du temps et de la main d'œuvre compétente, tout simplement. Le code a été prévu pour être adaptable. Du reste, certains éléments demeurent les mêmes d'un support à un autre : le scénario, les musiques, les sons... La question du support sera débattue avec le ou les futurs éditeurs du projet. Suivant les supports qui seront décidés, il faudra peut-être nommer une ou plusieurs équipes responsables de l'adaptation sur telle ou telle machine.

GF : En tant que pianiste confirmé, j'imagine que tu as dû faire très attention à l'ambiance d'Ayal, que ce soit au niveau de la musique ou des sons d'ambiance ?

JP : Tout à fait, j'avais dès le départ une idée très précise de ce que je voulais pour l'univers sonore du jeu. J'avais même commencé à composer pour Ayal dans les débuts du projet, mais je me suis vite rendu compte qu'avec les trois autres postes que j'occupe actuellement

dans l'équipe, cela n'était pas possible pour une question évidente de temps. Mais mes compétences musicales me permettent de guider précisément les musiciens. En fait, je supervise cette partie du travail. Cela permet d'avoir une très bonne unité entre le scénario et les musiques, ce qui est très important pour la réussite de l'ambiance.

GF : Une quelconque inspiration au niveau musical ?

JP : J'ai particulièrement aimé les musiques d'un ancien jeu PC : *Lands of Lore 2* (David Arkenstone avait participé à la réalisation et à la composition musicale sur ce titre) mais dans Ayal, j'ai souhaité avoir des musiques très diversifiées, en corrélation avec son univers extraterrestre. Ce fut un pari très difficile, car nous souhaitions atteindre une identité musicale ne sonnant pas «terrestre», originale, variée sans en perdre les émotions. Je dois dire que je suis très satisfait de nos compositeurs, qui ont su arriver au prix de nombreux efforts à un résultat qui dépasse mes espérances de départ!

GF : Il reste combien de temps de développement pour qu'Ayal arrive à son terme ?

JP : A partir du moment où Ayal trouvera un financement, deux années seront nécessaires pour en venir à bout.

GF : N'est-ce pas là un danger au vu de la rapidité de l'évolution technologique ?

JP : Pas du tout, contrairement à ce qu'on pourrait penser. D'une part, parce que nous avons prévu cela : c'est à dire qu'Ayal est conçu pour tourner sur les machines qui seront là dans deux ans. Ensuite, il n'est pas du tout difficile de s'adapter : par exemple de placer plus d'éléments dans les scènes, d'utiliser plus d'effets... A vrai dire si les technologies évoluent, Ayal n'en sera que plus beau ! De plus, notre programmeur principal est constamment à

l'écoute des nouveautés en matière de programmation et de jeu.

GF : Une dernière question : est-ce un avantage ou un inconvénient de bosser en freelance ?

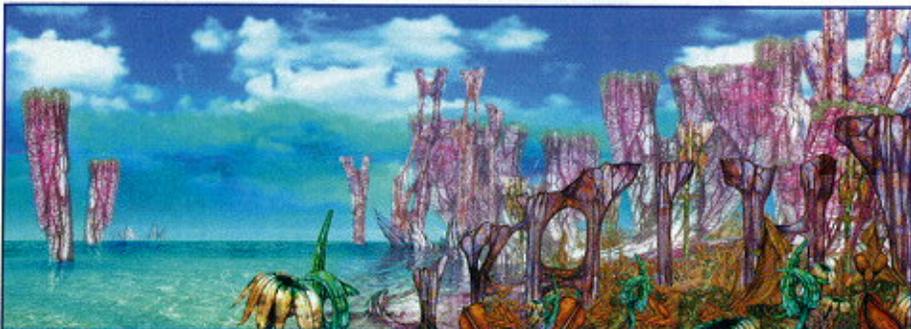
JP : Il y a des avantages et des inconvénients. Pour cette première partie de la conception, ou pré-production (mais nous sommes maintenant au delà de cette phase), cela nous aura permis de prendre le temps nécessaire à une réflexion profonde sur la façon de traiter le jeu, sur son concept, son design... Ce temps a également abouti à la construction d'une organisation très solide. La qualité du jeu en bénéficie. Par contre, travailler ainsi avec une équipe éclatés aux quatre coins de la France, n'est pas simple du tout. Nous perdons beaucoup de temps dans la communication, même si nous avons beaucoup investi pour faciliter la chose. Réunis en studio, nous serions beaucoup plus rapides dans notre production. Ainsi arrivés à ce stade de développement, notre regroupement est nécessaire pour achever la production du jeu.



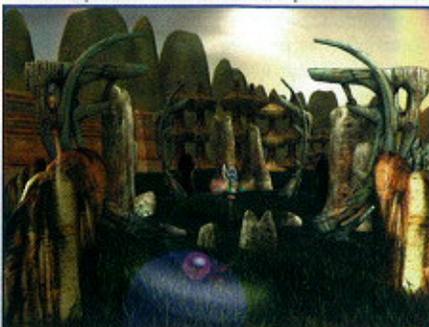
Image tirée de la cinématique d'introduction

GF : Merci d'avoir répondu à cette interview. On espère qu'un ou plusieurs éditeurs seront touchés par la quantité faramineuse de travaux réalisés... et cela démontre que les meilleures idées ne viennent pas forcément de gros studios.

JP : Je vous remercie beaucoup pour votre intérêt pour notre titre, ainsi que pour votre manière profonde d'aborder le jeu vidéo.



Artwork réalisé par le dessinateur principal ; il s'agit ici d'un paysage d'une zone spécifique d'un niveau. Ce travail abouti en couleur permet de poser l'ambiance.



Développement, techniques, game-design, graphisme, musique, dissection de crapaud...

GAME DESIGN REVIEW : SHADOW OF THE COLOSSUS

La vision du game design de Fumito Ueda

Pour commencer avec du lourd, j'ai décidé de revenir ce mois-ci sur *Shadow of the Colossus*, déjà testé dans nos colonnes (voir Game Fan 12). Acclamé par la presse et par les joueurs, SOTC est un grand succès d'estime à l'encontre de plusieurs décennies de mécanismes Zelda-esques, et des acquis que l'on jamais osé remettre en cause. SOTC est une claquette en termes de game design, s'inscrivant complètement dans la continuité d'ICO : un design complètement épuré, réduit à l'essentiel. Les professionnels ont apprécié la performance puisque *Shadow of the Colossus* a été récompensé par le prix du meilleur game design à la Game Developers Conference 2006 de San Jose.

Yan Fanel

■ Structure de jeu

L'objectif unique du jeu est très simple, vaincre seize colosses dispersés sur un territoire maudit afin d'exaucer le vœu du héros : ressusciter sa bien-aimée. Il n'existe aucun autre objectif que celui-là, on ne peut plus clair. Jamais le joueur ne se pose la question de savoir ce qu'il doit faire. Il connaît toujours son objectif.

gagner de nouveaux pouvoirs et recommencer le cycle avec plus de difficulté, soit le joueur dispose déjà de tous les mouvements et c'est son aptitude personnelle à les utiliser, à les combiner, qui va s'améliorer. Alors que *Zelda* se situe dans la première catégorie, SOTC se situe dans la seconde.

SOTC ne s'appuie pas sur une évolution du personnage. Le héros dispose des mêmes mouvements du début à la fin, il ne remporte rien de quantifiable. Il n'existe que deux types de progression pour le joueur : soit le joueur va remporter des défis, comportant des risques, pour obtenir des récompenses,

Le mécanisme principal de SOTC se décompose en deux parties distinctes : la recherche des colosses et la confrontation avec ces derniers. C'est le cœur du jeu, à tel point qu'il n'y a rien autour. Un parti-pris audacieux, alors que les concepteurs intègrent bien souvent plusieurs couches de mécanismes pour obtenir un jeu efficace.



Agro n'est pas toujours d'une utilité décisive dans les confrontations.



Agro est la seule présence vivante qui accompagne le héros dans son périple.



■ Cycles de Risque / Récompense

- Premier cycle de Risque / Récompense :

Action : Trouver un colosse.

Récompense : Cinématique montrant le colosse vivant.

Exemple : Le premier colosse passe devant le joueur quand il entre dans sa zone.

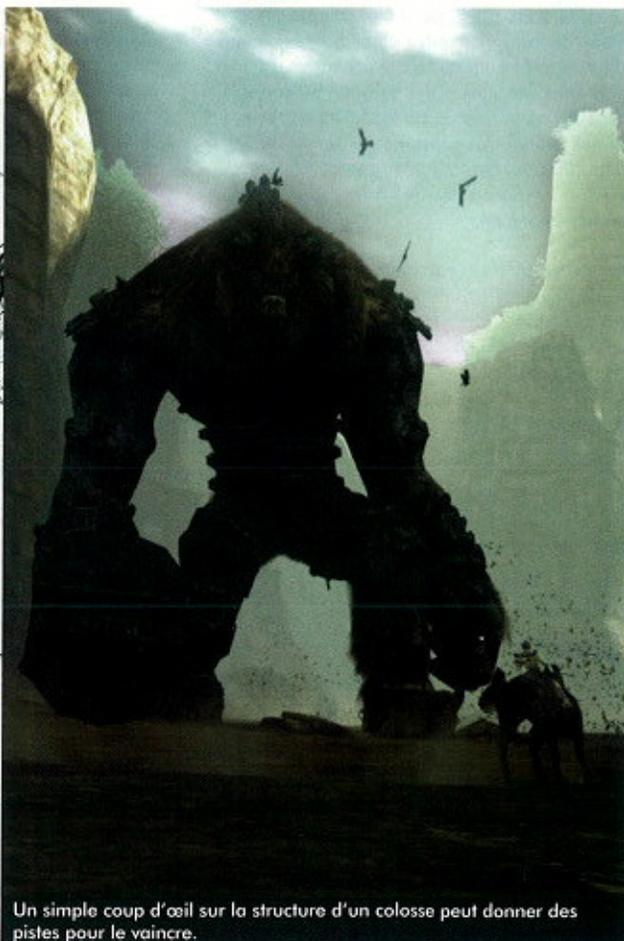
Innovation : Il y a très peu d'obstacles entre le point de départ et le point d'arrivée. Le monde n'abrite aucune créature à combattre, il s'agit seulement de localiser géographiquement un point B en partant d'un point A. C'est de la pure exploration.

- Le second cycle arrive directement après le premier :

Action : Vaincre un colosse.

Récompense : Cinématique montrant le colosse s'effondrer dramatiquement.

Innovation : Si le fait de combattre un boss n'a rien de nouveau, la manière de le faire se distingue nettement des autres jeux.



Un simple coup d'œil sur la structure d'un colosse peut donner des pistes pour le vaincre.

■ Phase d'exploration : le challenge

Le challenge consiste donc à trouver le colosse dans un monde complètement ouvert. Pour cela, une indication, la lumière du soleil réfléchi sur l'épée, donne une direction à suivre. Seulement, il faut voir la lumière pour cela. Pour corser le challenge, certaines zones du monde ne sont pas éclairées, obligeant le joueur à tâtonner. Une autre manière de varier la difficulté consiste à placer des obstacles à franchir en utilisant les mouvements disponibles ou à indiquer des directions qui mènent à des impasses.

■ Phase d'exploration : le plaisir

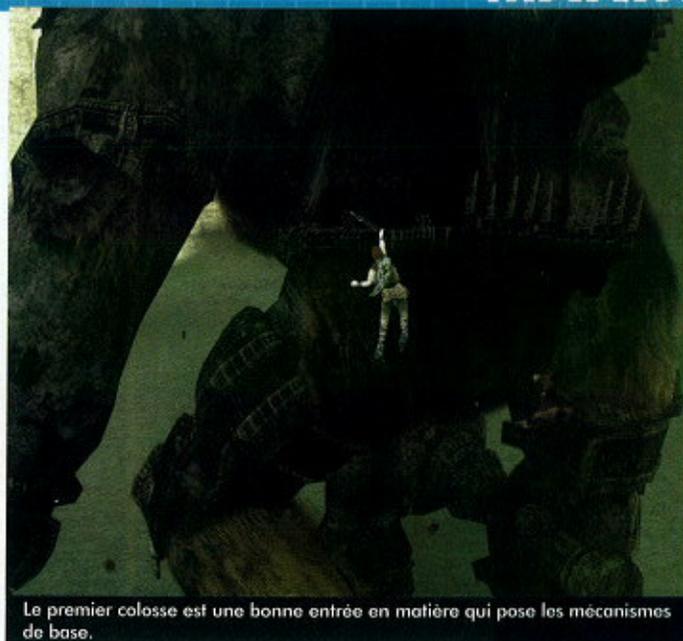
Durant ce challenge, le plaisir du joueur est créé par le mouvement, la découverte et la liberté d'exploration. La première récompense est l'animation en motion capture du cheval, criante de réalisme, et la sensation grisante procurée par sa montée. La seconde récompense provient de la découverte des environnements, vides mais visuellement accrocheurs, évectifs et oniriques, qui laissent vagabonder l'imagination du joueur. Une carte vient poser des repères stables de l'univers, permettant de créer un monde structuré, à la différence d'ICO où le monde n'existe qu'à travers le chemin immédiat du joueur.



Chaque colosse apporte une nouvelle idée, ou une nouvelle utilisation d'un mécanisme.

■ Phase de confrontation : le challenge

Une fois le colosse trouvé, la phase de combat s'engage. Les ressources du joueur sont très limitées : une barre de vie, deux armes, une barre de fatigue et quelques mouvements. De par leur taille immense, les colosses ont des « patterns » très simples et facilement identifiables. Une confrontation comprend un aspect puzzle, dans la mesure où il faut localiser les points faibles du colosse (autrement invulnérables) et trouver un moyen de l'atteindre physiquement, les projectiles n'étant pas mortels. A la différence des jeux actuels, SOTC joue énormément sur la différence de gabarit entre le héros et le colosse, générant des collisions à grande échelle alors que la principale tendance ces dernières années est de réaliser des collisions de plus en plus petites et précises.



Le premier colosse est une bonne entrée en matière qui pose les mécanismes de base.

Ce qui est intéressant, c'est que cette phase reste centrée sur sa fonction première : le mouvement d'un point A à un point B. Les seuls obstacles qui s'opposent à l'avancée du joueur sont géographiques, ils tiennent à son environnement – et par conséquent, le mettent en valeur. Cette phase est là pour créer un contexte et créer le lien entre le héros et ses antagonistes. C'est également en cela que SOTC diffère fondamentalement d'un Zelda, où l'exploration du monde est prédominante pour construire son personnage, le renforcer ou lui donner de nouvelles facultés.



Les comportements des colosses sont facilement identifiables, à quelques exceptions.

■ Phase de confrontation : le plaisir

Un combat de *Shadow of the Colossus* est comme une danse macabre, exaltante et violente. La confrontation engrange énormément de frustration, à travers le contrôle parfois capricieux de la caméra ou les collisions à grande échelle. La première source de plaisir est la compréhension du colosse et la découverte du moyen pour l'atteindre (grimper dessus, se servir de l'environnement ou des patterns). Toute la frustration précédente est libérée quand le joueur parvient enfin à renverser la situation à son avantage. La musique qui change vient illustrer ce renversement et le rendre épique. Le paroxysme de la libération de la rage engrangée par le joueur est atteint quand le joueur parvient à porter un coup violent au colosse.

Voici la description du premier colosse et à travers son fonctionnement, la découverte des mécanismes de jeu de *Shadow of the Colossus*. Ces mécanismes seront exploités par la suite et transformés pour en obtenir de variations, ou simplement en ajouter de nouveaux, comme l'utilisation de l'environnement.

Par exemple, pour le premier colosse :

- 1) Il faut frapper le talon pour le faire s'affaisser.

Découverte d'un mécanisme de jeu : la réaction possible des colosses.

- 2) Grimper à ses poils.

Découverte d'un autre mécanisme de jeu : les surfaces que l'on peut escalader.

- 3) Se reposer sur les plateformes.

Découverte d'un autre mécanisme de jeu : la barre de fatigue et sa gestion.

- 4) Monter jusqu'à son point faible.

Découverte d'une autre mécanisme de jeu : le colosse a un point faible.

La plus grande force de SOTC est d'être complètement cohérent, entre son gameplay et son univers. Les deux sont terriblement bien entremêlés, complètement indissociables l'un de l'autre. Ne parler que d'une succession de boss pour décrire ce jeu, c'est ne pas le comprendre. Un jeu, un objectif, peu de mécanismes mais utilisés à bon escient et suffisamment renouvelés, une cohérence entre l'univers et le gameplay, c'est ce qui fait de SOTC une expérience de jeu unique et novatrice.

AOU

AMUSEMENT



EXPO 2006

アミューズメント文化のさらなる発展をめざして!

平成18年 **2月18日** (土) AM10:00~PM5:00

幕張メッセ

入場料金 (税込) **1,000円**

割引入場料金 **700円**

満60歳以上及び小学生以下
入場無料

AOUホームページで最新情報をご確認ください。



<http://www.aou.or.jp>

Chaque année, lors du troisième week-end de février, les halls du centre Makuhari Mess de Tokyo, là où se tient en septembre le Tokyo Game Show, deviennent pour une courte période le lieu de rencontre des professionnels de l'arcade du Japon et d'Asie. Rassemblement organisé par l'union des acteurs nippons de l'industrie du divertissement multimédia de masse, la All Nippon Amusement Machine Operators Union, le salon AOU représente l'événement printanier des amateurs et professionnels de l'arcade.

Yacine

SEGA

Contrairement à l'édition précédente du salon, le stand **Sega** était le lieu à ne pas rater cette année puisqu'on pouvait y découvrir la cinquième mouture de la série **Virtua Fighter**.

Développé sur le nouveau système d'arcade Lindbergh, **Virtua Fighter 5** représente une vitrine de ce dont est capable la dernière carte issue des laboratoires «Recherche et Développement» de Sega. Si **The House Of The Dead 4** avait permis de se forger un avis sur la puissance de cette carte basée sur un processeur Intel Pentium et une carte graphique Nvidia, ce n'est qu'en voyant **Virtua Fighter 5** en marche que l'on se rend réellement compte de la monstrueuse puissance, en matière de calculs graphiques, de la bête et du nouveau palier qui est en train d'être franchi en matière de standard de qualité. Visuellement, le jeu étale tout ce qui a été fait par la concurrence avec son écran plat de 52 pouces de diagonale et sa résolution en WXGA de 1280 par 768 pixels.

En plus du bond graphique par rapport au dernier opus, ce nouvel épisode représente un nouveau départ pour la série. Si **Virtua Fighter 4** et ses différentes mises à jour représentent ce qu'il y a de plus technique dans le domaine en proposant aux joueurs une durée de vie et une courbe de progression immense (certains iront jusqu'à dire qu'elles sont illimitées), une telle richesse de jeu peut représenter un frein pour les joueurs occasionnels et nouveaux venus. Afin de ne pas limiter le jeu à une certaine élite de joueurs pouvant se permettre de pratiquer régulièrement le jeu, les développeurs ont totalement repensé la jouabilité de leur titre en prenant en compte les critiques et commentaires faits sur l'évolution entamée par la série lors des épisodes précédents.



La version spéciale de **The House of the Dead 4**.

En essayant de se rapprocher de l'esprit du second épisode, le studio de développement Sega AM2 tente de proposer une expérience de jeu accessible au plus grand nombre sans pour autant brider la pratique des plus experts qui trouveront un intérêt et une richesse de jeu dans les nouveaux enchaînements de coups ainsi que dans un système de déplacements et d'esquives latérales repensé et amélioré.

Comme pour ne pas transgresser une coutume immuable, ce nouveau **Virtua Fighter** introduit uniquement deux nouveaux personnages. Le premier, **El Blaze**, est un catcheur mexicain **technicos** (au Mexique, pays où le catch est une discipline sportive populaire, les **luchadores** ou catcheurs **technicos** représentent la catégorie de combattants suivant un certain code d'honneur, au contraire des **rudos** qui sont viles et fourbes). Agile, rapide et possédant un sacré jeu de jambes, **El Blaze**

représente un concurrent à **Wolf** et ravira les fans de **Ray Mysterio** (de la **WWE**) ou les amateurs des films d'**El Santo** qui rêvaient de voir la lucha libre représentée dans **Virtua Fighter**. L'autre personnage inédit, jouable pour la première fois à l'occasion du salon, est une jeune danseuse de l'opéra de Pékin du nom d'**Eileen** pratiquant avec la grâce le **Hou Quan**, le kung-fu du singe. Petit regret, ce n'est pas avec cet épisode que l'on retrouvera **Taka-arashi** – le sumo de **Virtua Fighter 3**, personnage cher à **Yu Suzuki**, le créateur de la série.

Comme dans **Virtua Fighter 4**, chaque avatar sera disponible dans différents modèles de base et son aspect pourra être modifié et personnalisé par l'intermédiaire des différents items glanés au gré des parties. Afin de simplifier la gestion des personnages, Sega AM2 a décidé de créer un terminal à part, équipé d'un écran tactile pour d'acquiescer des items inédits, visionner ses modifications en temps réel et sauvegarder ses changements sur **VF.NET**, le serveur en réseau dédié au jeu. Un ajout pensé dans le but d'améliorer le confort des utilisateurs, à la manière du nouvel équipement nommé **VF.TV** qui se présente sous la forme d'un écran géant retransmettant les matchs en cours afin de permettre aux amateurs de jeux de combat de regarder les affrontements sans avoir à affronter la horde des spectateurs agglutinés autour des bornes (dans le même esprit, **Virtua Fighter 5** proposera une option pour sauvegarder ses matchs et les regarder à partir de n'importe quel ordinateur en se connectant sur le serveur **VF.NET**).

L'autre grosse attraction du stand Sega était une édition spéciale de **The House Of The Dead 4** visant les salles d'arcade des parcs d'attractions nippons. Se présentant sous la forme d'un wagon de métro, **The House Of The Dead 4 Special** est une version simplifiée du jeu incluant un système de rechargement automatique et un bouton gérant les interactions avec les décors et les ennemis.

A cause de ce marché ciblé, la branche arcade de Sega s'est complètement lâchée lors de la conception de la borne, puisqu'elle incorpore des sièges montés sur vérins, un écran de 100 pouces de diagonale, un système audio gérant le son en 3D, ainsi que des ventilateurs simulant les mouvements d'air créés par les déplacements des joueurs ou des ennemis. Le plus étonnant dans le tout est la taille de la borne dont la façade mesure près de 7 mètres de largeur, façade ornée d'un immense **artwork** créé par **Ippeï Gyoubu**, illustrateur japonais ayant travaillé sur des jeux comme **Cool Cool Toon** ou **J.League Winning Eleven Tactics**.

Toujours sur le stand Sega, on pouvait trouver



La seconde édition de **Sangokushi Taisen** proposera de contrôler des éléphants.



L'installation complète qui sera proposée à la sortie de **Virtua Fighter 5**.



Akira et **Jacky**, les éternels rivaux de **Virtua fighter**.



Le niveau de détails atteint par Sega sur **Virtua fighter 5** est hallucinant !



Touch de zuno se joue exclusivement avec un écran tactile.



Trigger heart exelica ou la dernière chance du système **Naomi**.



Pop n' music FEVER!



Dance dance revolution SuperNOVA.



Le mah-jong n'a jamais été aussi populaire au Japon.



Les visiteurs s'accumulent autour des medal games de Konami.



Cooper's 9, un gun shoot décalé développé par Konami.

une édition spéciale de *Virtua Striker 4* développée à l'occasion de la Coupe du Monde 2006 permettant de jouer en ligne – ainsi que des vidéos de *AfterBurner Climax* et de *Sangokushi Taisen 2*, la suite du jeu de carte stratégique se déroulant dans la Chine des trois royaumes, introduisant les éléphants comme nouveau type d'unité.

En plus de ces titres déjà vus avant cette édition l'AOU Show, Sega présentait pour la première fois deux jeux totalement inédits. Développé par Sega, *Touch De Zuno* propose de conclure douze mini-jeux de logique ou d'adresse en tapant sur l'écran tactile avec des bâtonnets en mousse. A la fin de chaque session de jeu et à la manière de la série des *Brain Age* sur Nintendo DS, le joueur pourra avoir accès à une analyse détaillée de son profil physique et psychique. Dernier titre présenté sur le stand, et passant quasiment inaperçu au milieu des medal games et autres jeux de hasard de la firme, *Trigger Heart Exelica* est un shoot'em'up à scrolling vertical tout en 3D développé par le studio Warashi, qui a déjà participé au développement de *Raiden III* et dont le dernier shoot, *Shienryu*, remonte à près d'une décennie. Prévu sur borne Naomi, *Trigger Heart Exelica* est un titre tout ce qu'il y a de plus classique, dont l'originalité se limitera à un système d'ajustement automatique de la difficulté nommé V.B.A.S (pour Variable Boss Attack System), ainsi que des personnages féminins qui rappelleront aux plus vieux la série des *Galaxy Fraulein Yuna*.

KONAMI

Chez **Konami**, on pouvait retrouver cette année la suite du jeu le plus vendu de l'année 2004, *Mahjong Fight Club*. Même si elle ne propose pas de réelles nouveautés et qu'elle ne sera pas éditée hors du Japon, le succès de cette cinquième édition du jeu est d'ores et déjà

acquis. Autre série dont le succès est assuré, la collection des jeux musicaux **Bemani** de Konami était présente en Force lors du salon avec de nouveaux épisodes de quatre séries: *Pop n' music FEVER 1*, *Beatmania IIDX 13 Distorted*, *GuitarFreaks V2* et *DrumMania V2*. En plus des titres **Bemani**, on pouvait assister au retour dans les salles d'arcade de la série des *Dance Dance Revolution* avec l'épisode *SuperNOVA*.

Proche dans l'esprit d'un jeu de rythme, Konami présentait deux nouvelles compilations de minigames: *Gashaaaan*, un jeu où il faut détruire les objets présents à l'écran en lançant des balles en caoutchouc sur un écran tactile, et *Game Center Ryūgaku*, un quiz pour apprendre l'anglais, développé en partenariat avec les centres d'apprentissage Nova et reprenant leur mascotte, le lapin rose Nova Usagi.

Autre spécialité de Konami, les simulations sportives étaient présentes par l'entremise d'une mise à jour de *Baseball Heroes*, le jeu de baseball à base de cartes à jouer, ainsi qu'une nouvelle version de *Winning Eleven Arcade Edition*, la version arcade du pendant japonais de *Pro Evolution Soccer*.

Si les plus grandes attractions de l'éditeur étaient *Grand Cross* et *Precious Party*, respectivement un medal game à seize joueurs et un jeu de bingo jouable en ligne, le visiteur prenant la peine de flâner sur le stand Konami pouvait découvrir un gun shoot basé sur une licence originale. S'il ne propose pas le degré de réalisme accru ou un périphérique original à la *Police 911* (voir Game Fan 3), *Copper's 9* est un jeu de tir au pistolet en cel-shading dont le scénario, entre *Killer7* et *Confidential Mission*, narre l'histoire de deux criminels tentant de quitter l'organisation dont ils font partie qui retrouveront sept anciens frères d'armes sur la route vers la liberté.



Baseball Heroes. Pour ceux qui suivent la saison de Baseball au Japon...



Comme sur console, le pendant arcade de *Winning Eleven* fait de l'ombre aux autres titres du genre.



Gashaaaan!



Distorted, la dernière version de *Beatmania IIDX*.

● ● BANDAI ● ●

Les jeux présentés sur le stand **Bandai/Banpresto** étaient tout sauf originaux et se résumaient à un portage en arcade du jeu de catch *Kinnikuman Muscle Generation* et une suite à *Mobile Suit Gundam Seed Destiny : Union Vs Z.A.F.T.* dont les ajouts sont minimes. Tous les visiteurs du salon ont visité le stand du géant de l'animation pour essayer le jeu dont tout le monde parle, *Quiz Kidou Senshi Gundam*.

Développé sur le System 248 de Namco, *Quiz Kidou Senshi Gundam* est un quiz reprenant l'univers de la série de robots géants. En tout, le jeu reprendra les univers de quinze séries différentes sorties entre 1979 et 2005 : *Kidou Senshi Gundam*, *Z Gundam*, *ZZ Gundam*, *Char's Counter Attack*, *0080*, *F91*, *0083 Stardust Memory*, *V Gundam*, *G Gundam*, *Gundam Wing*, *Gundam X*, *MS08*, *Turn A Gundam*, *Gundam Seed* et *Gundam Seed Destiny* (hélas, "Les Gundams Font du Ski" et "Gundam et les Gundamettes" n'ont pas été retenus -ndlr). Un titre qui fera sûrement un malheur dans les salles d'arcade au Japon et que beaucoup espèrent retrouver sur PlayStation 2, étant donné que l'architecture du System 248 est basée sur cette console.



Muscleman arrive en arcade. Il est bien dommage que les jeux basés sur cette série ne fasse pas plus l'objet de localisation en Europe...



La grosse annonce de Bandai était un quiz *Gundam* !



Bandai vise les plus jeunes avec un jeu de cartes *Tamagoshi*.



Counter-Strike Neo... Bizarre de jouer à la souris et au clavier pour de l'arcade...



SoulCalibur III Arcade Edition... Ça sent le déjà vu...



● ● NAMCO ● ●

Cette année, le stand au Pac-Man géant ne proposant pas de titres réellement innovants ou originaux. Au milieu de titres sortis en arcade au Japon depuis un moment tels que *Mario Kart Arcade Circuit*, *Counter-Strike Neo* ou la version medal game de *Taiko No Tatsujin*. Ainsi, les nouveautés sur le stand **Namco** se résumaient à un quatrième épisode de la série *Time Crisis*, ne faisant office que de mise à jour graphique, un huitième opus de jeu de tambourin *Taiko no Tatsujin* et le portage en arcade du *SoulCalibur 3* disponible depuis un moment sur console (voir *Game Fan 12*).



Le stand namco avec son pacman géant.



Plusieurs bornes de *Mario Kart AC* étaient présentes.



La version medal de *Taiko no Tatsujin* jouable à 5 personnes.



L'énorme stand Taito dédié à Half-Life survivor.



La borne est plutôt imposante.



Les deux sticks pour gérer tirs et déplacements.



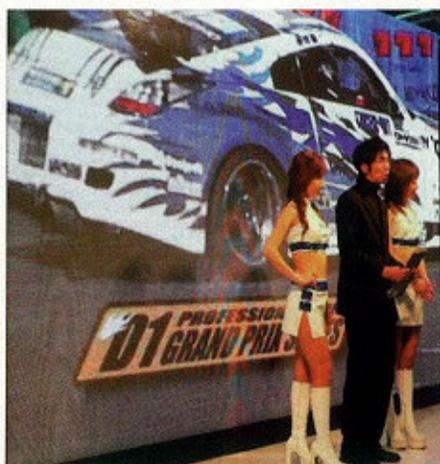
Half-life 2 a totalement été remanié pour sa sortie arcade.

TAITO

Brigant de plus en plus la place à des éditeurs tel que Konami ou Namco, **Taito** continue ses efforts pour promouvoir son système Type X. Présentés en vidéos, deux nouveaux jeux de course automobile ont été annoncés : le premier, encore à l'état de prototype, est un projet reprenant la licence de la D1 Professional Drift Grand Prix, la ligue japonaise de drift (un sport automobile basé sur le dérapage faisant fureur au Japon). L'autre jeu de course est une nouvelle édition de Chase H.Q., la mythique simulation de course-

poursuite qui proposera cette fois un rendu en cel-shading.

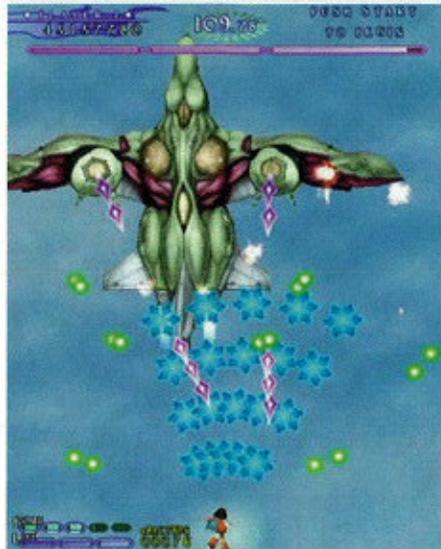
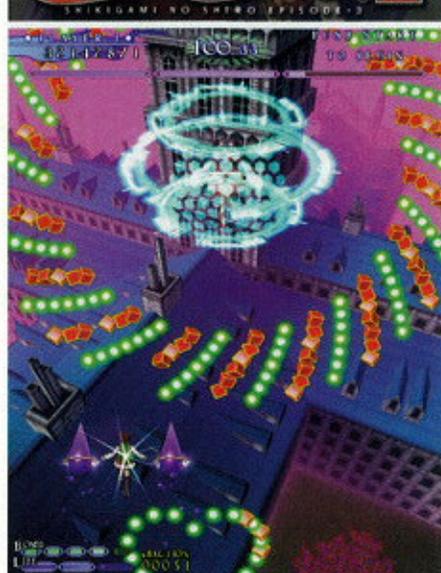
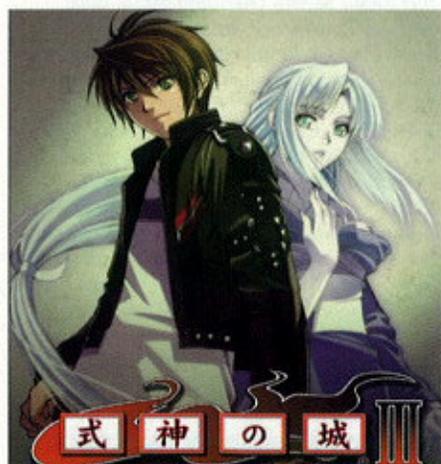
Si le stand présentait quelques bornes du troisième opus de *Shikigami No Shiro*, la vraie attraction du stand Taito était le portage en arcade du hit PC, *Half-Life 2*. Utilisant une immense borne composée de deux joysticks gérant indépendamment le tir et les déplacements et deux pédales (une pour sauter et l'autre pour s'accroupir), le jeu a été simplifié au maximum afin de proposer une jouabilité accessible au plus grand nombre pour profiter rapidement du jeu.



D1 professional grand prix, la grosse annonce de Taito.



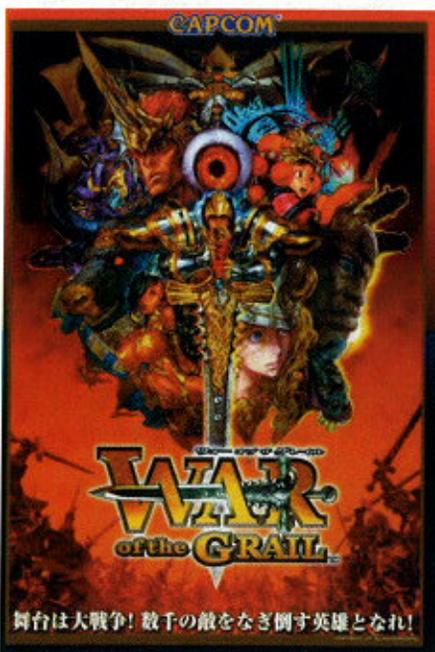
Chase H. Q. : Nancy Yori Kinkyuu Renraku



Le 3ème opus de shikigami no shiro ne propose pas de réelles innovations.

CAPCOM

Délaissant les titres d'arcade pour se recentrer sur les medal games et les jeux pour enfants, **Capcom** présentait tout de même un projet inédit en arcade qui était étonnamment présenté sur le stand Taito car tournant sur Type X+, une version boostée du système. Développé sous la direction du chef de projet de titres tels que *Capcom Fighting Jam* ou *Onimusha Dawn Of Dreams*, *War of the Grail* est un mix entre un jeu de stratégie et un beat'em'all qui se révèle proche d'un *Kingdom Under Fire*. Pourvu d'une direction artistique signée par **Kinu Nishimura**, designer de Capcom (voir Game Fan 4) qui a œuvré sur *Breath Of Fire* ou *Overman King Gainer*, le jeu propose d'incarner un personnage issu d'une des mythologies de l'antiquité et de combattre des généraux ennemis contrôlés par la machine ou un autre joueur pendant une partie en ligne.



Signé par Kinu Nishimura, le poster de *War of the Grail* est grandiose.



Capcom s'oriente de plus en plus vers le jeune public.



Cave innove très peu avec *Pink Sweets*.

AMI & ABLE CORPORATION

Si le stand d'**Able Corporation** se contentait de présenter quelques titres mineurs dont un jeu de mah-jong et un puzzle game, le stand **AMI** proposait l'essentiel des dernières créations du studio **Cave**. Ainsi, on pouvait s'essayer à *Mushihime Sama*, *Ibara*, *Ketsui*, *Do Donpachi Dai-ou-jou Black Label*, *ESP Galuda 2* et surtout *Pink Sweets*, une suite encore plus intense et insensée du shoot à la rose, *Ibara*.



Chez Cave on ne craint pas le ridicule.



3 personnages haut en couleurs présents sur le stand Cave.



Cave présentait une simulation de voitures miniatures pour PC.

Game Fan à Tôkyô

SARUGAKUCHO

L'intermédiaire indispensable !



Les cabines de test où l'on joue aux jeux... du futur !



Une petite partie de la ludothèque mise à la disposition de tous. Avec tout ça, interdiction de se plaindre des mauvaises conditions de travail !



A l'entrée de la société, une borne d'accueil...

Jusqu'alors, on connaissait le tuning de voitures et le tuning de consoles. Mais saviez-vous qu'il existait également une notion de Game Tuning ? Vous n'étiez pas au courant ? Alors, ça me donne une occasion en or pour vous parler de la jeune et dynamique équipe de Sarugakucho ! Sous ce nom à coucher dehors se cache en réalité une société qui, mine de rien, contribue énormément à la qualité des softs que l'on trouve sur le marché.

En France, viandes et volailles ont droit à leur «label qualité». Au Japon, ce sont les singes (Saru en japonais...) qui attribuent les labels aux jeux vidéo ! Pour vous, chers lecteurs, nous nous sommes rendus en plein cœur de Shibuya pour une visite des locaux et pour nous entretenir avec le charismatique Toru Hashimoto, directeur général de cette petite société Tokyoïte pas comme les autres...

Par Florent Gorges

Petit jeu...

Je sais que vous aimez jouer, alors commençons sans plus attendre par une petite devinette : quel est le point commun entre **Meteos (NDS)**, **R-Type Final (PS2)**, **GIFTPIA (GC)**, les trois derniers **Dead or Alive (Xbox/Xbox360)**, **Rez (DC/PS2)**, **Animal Crossing (N64)**, **Space Channel 5 (DC/PS2)**, **Lumines (PSP)**, **Chibi Robo (GC)**, **Pokémon (GBC/GBA)**, **Ninja Gaiden (Xbox)** et **Riviera sur WonderSwan** ? Vous ne voyez guère le rapport entre une telle variété de genres ? Moi j'en vois un, même deux ! Déjà, ils ont tous été "lunés" par les équipes de **Sarugakucho** ! Ensuite, ce sont tous d'excellents titres ! Et justement, l'un est le corollaire de l'autre !

Mais qu'est-ce que le *game tuning* ?

"Les développeurs, nous explique **Toru Hashimoto**, dans la très grande majorité des cas, sont tellement imprégnés par leurs idées et déboussolés par leurs heures de travail qu'à un certain stade du développement, ils ne parviennent plus à faire la distinction entre le bon et le mauvais dans un jeu, l'utile et l'inutile. Bref, faire du *game tuning*, c'est apporter et ajouter un regard neuf et qualitatif sur un produit en cours de développement."

Pour étayer les propos de notre hôte, prenons un exemple simple et concret : celui du facteur "maniabilité" dans un jeu. N'est-il pas normal que les ingénieurs, après avoir passé des milliers d'heures à développer un titre, soient parfaitement à l'aise dans la manipulation des protagonistes à l'écran ? Bien sûr ! En revanche, si vous donnez la manette à monsieur Tout-le-monde qui découvre pour la première fois le

jeu, alors il n'aura naturellement pas la même aisance et risquera de trouver la maniabilité "exécration". En d'autres termes, un développeur n'a pas les moyens de juger son produit de manière neutre et efficace. Et justement, dans le monde du business, seule la voix du chaland compte...

Le rôle de M. Hashimoto et de ses hommes est donc "d'apporter un regard de joueurs, de tester les produits, de trouver tous les défauts de game play, de game design, de vérifier les traductions, de faire un rapport sur ce que l'on juge utile ou inutile, de soumettre nos idées ou nos suggestions et même d'aider l'éditeur à trouver les bons interlocuteurs pour une promotion publicitaire bien ciblée !"

Le tuning chez **Sarugakucho** se décompose en cinq services fondamentaux :

Evaluation : évaluation globale et objective du potentiel ludique du jeu.

Monitoring : suggestions, conseils et idées en termes de concept, game design, level design et scénario.

Ajustement : ajustement de niveau, qui consiste à régler la difficulté, le script et les flags.

Débogage : recherche d'anomalies d'affichages et de dysfonctionnements dus aux imperfections du programme.

Autres : aides pour la réalisation des disques de promotion, support technique pour la conception des manuels, de pubs TV, soutien pour la localisation et traduction des jeux...

Les jeux sont donc analysés de fond en comble par des équipes de trois à dix spécialistes et des appréciations très concrètes accompagnent le

Sarugakucho, kézako ?

A l'origine, il y a "**Marigul Management**", un organisme spécialisé dans le financement et le "management" des créateurs. On leur doit **HEY YOU, Pikachu !**, **Doshin the Giant**... Les locaux de cet organisme se trouvaient justement dans le quartier de **Sarugakuchô** à Tôkyô. Or un beau jour, alors que **Toru Hashimoto** retrouve ses anciens amis de **Nintendo** autour d'une bonne table (il a notamment passé de nombreuses années à faire du débogage dans le très secret "**Super Mario Club**" à Kyôto), **Shigeru Miyamoto** himself lui conseille de créer au sein de **Marigul** une section débogage/consulting. L'idée est bonne et prend vite forme. Mais en novembre 1997, la division consulting est amenée à déménager dans le quartier de Shibuya. **Shigesato Itoi**, le très célèbre auteur (père de la série **Mother / Earthbound**) et ami de Hashimoto-san, a l'idée de donner à cette nouvelle entité le nom de **Sarugakucho** afin que les employés n'oublient pas l'âme de leur "maison mère".

En réalité, **SARU.GAKU.CHO** signifie «le quartier du singe danseur» ; «*saru.gaku*» est le nom d'une danse très populaire entre le huitième et le douzième siècle, qui deviendra par la suite la danse du théâtre Nô.

Site internet (pages en français et anglais traduites par Alex, le *frenchie* de la société) : <http://sarugakucho.jp/>

猿楽亭

ざるがくぢょう

Le logo Sarugakucho.

rapport remis aux développeurs. Le petit singe malin de Tôkyô s'aventure donc là où les sociétés de débogage s'arrêtent habituellement ! Capable de conseiller dès la conception du jeu (avant même le début de la programmation), de donner son avis sur les versions alpha et beta, de vérifier la finition et même d'aiguiller pour maximiser les ventes, **Sarugakucho** est une société qui dit tout ! Et c'est ça qui fait mouche...

Kévin ! Tu vas te taire une seconde ?

Certains parmi vous penseront certainement "mais alors, pourquoi les éditeurs ne font-ils pas tout simplement venir des joueurs trouvés dans la rue pour tester leurs produits et demander leur avis ?"

Et vous auriez raison ! Sauf que forcément, vous savez comme moi qu'un p'tit jeune, quand on lui fait un beau cadeau, il ne se sent plus pisser... et il arrose tout le monde ! Imaginez le résultat une fois notre Kévin revenu sur MSN après sa journée de tests: "Kikoo ! C moa, Kévin ! Tu sé koi ? Hier Nintendo ma inviter pour testé son futur Mario qui na pa encore été annoncé ! J'y é joué et ça va déchiré parce que..." et paf, une claque dans la face. Bref, inviter n'importe qui, ce n'est pas forcément une bonne solution... **Sarugakucho**, comme les autres sociétés de débogage, traite avec les grands de ce monde et sait garder le silence absolu sur les projets qu'on lui confie !

Et puis derrière ce travail intense de tuning, il y a une équipe de pros ! Aimer les jeux vidéo n'est pas le critère prépondérant. Tous les employés possèdent en effet de très solides connaissances en game design et sont capables de s'adapter en fonction des politiques marketing et de la réalité en termes de programmation.

"Il nous arrive bien entendu de faire venir des joueurs lambda pour qu'ils testent des produits, mais ils doivent signer un contrat de confidentialité très strict, même les petits enfants ! On leur interdit par exemple d'en parler à leurs parents, ce qui fait que certaines mamans doivent vraiment se demander ce qu'on leur fait faire une fois dans nos bureaux", s'amuse M. Hashimoto.

La qualité au bout du chemin...

"Nous n'avons jamais tenu de statistiques particulières concernant les notes dans les magazines des titres que nous avons tunés. Mais globalement, elles sont très bonnes," ajoute-t-il.

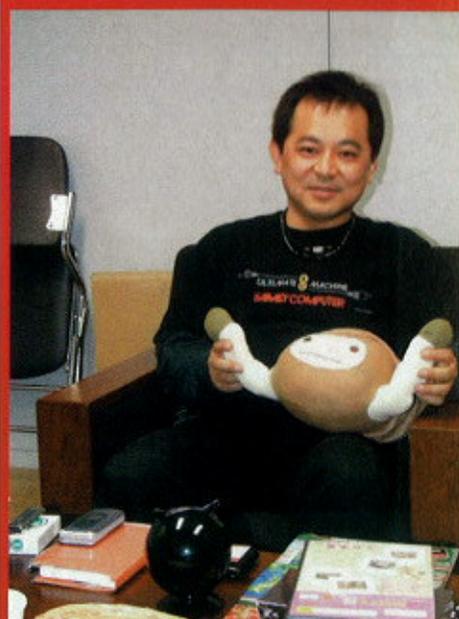
Même s'il n'existe donc pas de statistiques particulières, le constat qui s'impose après une visite chez **Sarugakucho** est évident : quasiment tous les jeux qui passent par cette boîte deviennent au moins de grands succès d'estime, et certains vont jusqu'à devenir des million sellers !

Vous vous en doutez, le joueur ne va évidemment pas vérifier si le petit logo du singe se trouve bien sur la jaquette avant d'acheter son jeu, mais il est indéniable que les softs gagnent en qualité. Et ça, ça n'échappe pas aux médias...

La reconnaissance du travail de cette équipe est donc dans la confiance sans cesse renouvelée des développeurs et des éditeurs. Le label de qualité **Sarugakucho** est en passe de devenir, pour certaines grandes sociétés, un gage de qualité indispensable.

"Il est vrai, précise encore M. Hashimoto, que la différence entre un programme avant et après notre passage est parfois très grande. Mais les développeurs nous font confiance, et ils sont attentifs à nos remarques... Même celles qui remettent en cause plusieurs semaines de travail ! Les critiques que nous leur soumettons, positives ou négatives, sont faites dans leur intérêt."

Dans un monde où la concurrence est de plus en plus agressive et où la moindre occasion pour vendre plus peut faire la différence, il y a fort à parier que ce garant de qualité a de quoi tirer son épingle du jeu. Alors qu'autrefois, il n'existait rien entre le joueur et l'éditeur, il faudra désormais compter sur **Sarugakucho**, l'intermédiaire indispensable. Faire connaître cette société autour de nous est d'ailleurs d'utilité publique car elle joue un rôle de syndicat ludique : une organisation qui se veut proche des joueurs et qui lutte sans cesse pour leurs intérêts.



Toru Hashimoto, directeur général, s'est entretenu avec nous. Il porte un T-shirt **Famicom** !



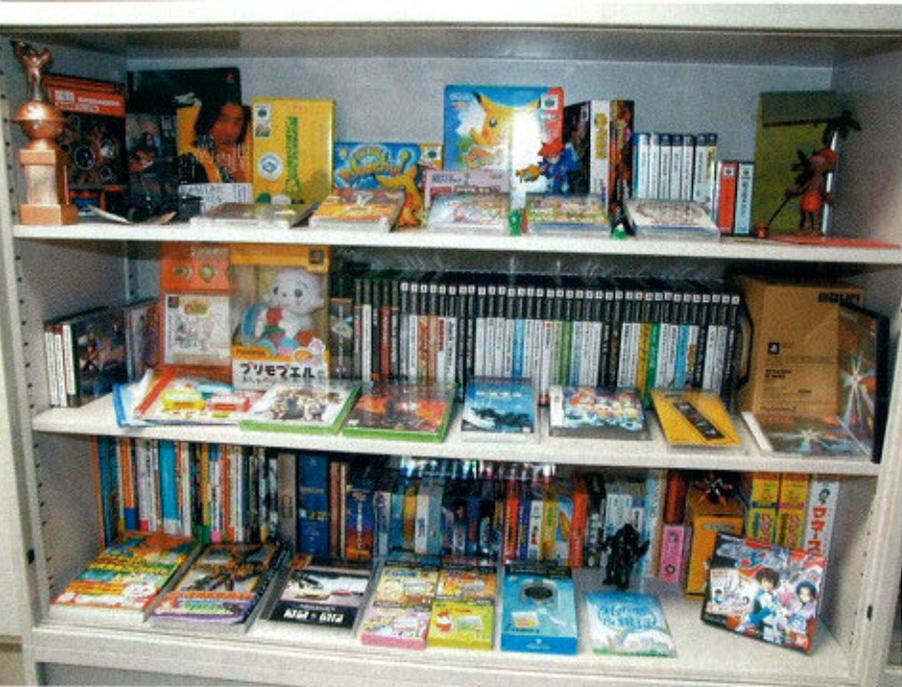
Exemple de rapport remis aux développeurs après l'analyse du jeu.



Ces hommes et ces femmes suent et ne vivent que pour votre bonheur ! Que c'est beau !



Tu-mon (pour Tuning Monkey), la mascotte de Sarugakucho.



Y'a déjà plus de place pour mettre tous les jeux tunés par **Sarugakucho**...

Comment reconnaître un jeu "Sarugakucho" ?

Pour savoir si le jeu que vous tenez entre vos mains est un titre "tuné" par Sarugakucho, il vous suffit de regarder à l'arrière de la jaquette de votre jeu. Si vous voyez l'une des deux marques suivantes, alors c'est bon ! Ici, le petit singe "tuné" sur la boîte japonaise de *Meteos*, et les trois kanjis du logo de la société sur la boîte de *Tamagotchi DS*.



Patchwork de quelques jeux "tunés" par Sarugakucho



Interview de Taisuke/Alex, le franco-japonais de Sarugakucho

En débarquant à **Sarugakucho**, quelle ne fut pas notre surprise de rencontrer Taisuké/Alex, jeune métis franco-japonais de 26 ans qui a pratiquement passé toute sa vie au Japon (sauf pour ses années universitaires où il est venu à Paris). Nous en avons profité pour lui poser quelques questions, en français cette fois-ci :

Game Fan (GF) : Salut Taisuké ! Ou alors préfères-tu Alex ?

Taisuké/Alex : Appelle-moi Alex, tout simplement. SARUGAKUCHO, c'est déjà suffisamment compliqué à retenir [rires] !

GF : Très bien, va pour Alex. Tu peux nous dire ce que tu fais exactement à Sarugakucho et comment tu es arrivé ici ?

Alex : J'ai fait connaissance avec M. Hashimoto lorsque j'étais encore étudiant. J'adorais déjà les jeux vidéo. Quelques années plus tard, lorsque j'ai appris qu'il cherchait quelqu'un parlant anglais, j'ai tenté ma chance et j'ai été embauché. J'ai fait des études d'informatique mais j'ai toujours rêvé de bosser dans le cinéma ou le jeu.

A Sarugakucho, je suis directeur des affaires internationales. Non seulement je m'occupe des localisations de jeux et des négociations avec des entreprises étrangères, mais je m'occupe aussi des stratégies de promotion, direction de site web, conception de jeux, mise en place de systèmes informatiques interne... En gros, je fait un peu de tout !

GF : Tu peux être sûr que nos lecteurs doivent être hyper jaloux de savoir que vous jouez avant tout le monde à des jeux en cours de développement. De ton côté, ça te fait quoi ?

Alex : C'est sûr que quand j'ai pu jouer à *Dead Or Alive 4* avant même que la plupart des gens sachent à quoi ressemblerait la



nouvelle Xbox, ça ne m'a pas fait de mal [rires].

GF : Quelle est l'ambiance dans les bureaux ?

Alex : L'ambiance est bien plus sérieuse qu'on pourrait le croire. Par contre, pendant la pause de midi, ça se termine toujours en tournois de *Virtua Fighter*, *Tekken*, *SoulCalibur* ou autres....

GF : Etant de culture franco-japonaise, comment vis-tu cet environnement 100 % japonais ?

Alex : Je me sens plutôt bien. Ceci dit, j'ai encore du mal avec toutes ces coutumes de politesses propres à la culture japonaise. Par exemple, comment échanger les cartes de visites ou comment monter dans un taxi en suivant la hiérarchie ! Tout ça doit se faire de manière bien précise, et je peux vous le dire, ce n'est pas simple du tout !

Votre serveur (en pull blanc) en compagnie du rédac'chef du magazine **Nintendo Dream** (monsieur **Sao-san**, à gauche), de **Taisuké** et de **Hashimoto-san** (tout à droite) après le reportage pour **Game Fan**.



NOUVEAU

4.90 €

N°3

MAI 2006

UNIVERS - PASSION - REFLEXION - ANALYSE - DOSSIERS

BACKGROUND

Aventure - Action - Concept - RPG - Retrogaming - Culture

Par Jay et son équipe

TITAN QUEST

Diablo en quête d'Olympe

TOMB RAIDER LEGEND

Les sites archéologiques qui l'ont inspiré

FINAL FANTASY XII

La déception du siècle ?

KILLER 7

Retour sur le plus concept des chefs-d'oeuvre

DRAGON QUEST

Les origines

SILENT HILL

DANS LES PROFONDEURS DU MONSTRE

Interviews Christophe Gans - Univers et analyse

Une expérience de 25 pages



HOENIX PUBLISHING

En vente actuellement

EXT - BACKGROUND 4 - DISPONIBLE FIN MAI

programme : De la boucherie, de l'aventure, des critiques, des interviews, des reportages, de la stratégie, de la beauté, du malsain, de la poésie.

ET DU MYSTERE !



Ces jeux ont leur décharge et c'est ici!

LA PETITE BOUTIQUE DES HORREURS

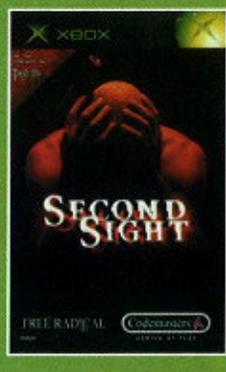
LA VICTIME

Ces jeux qui avaient

Dans cette rubrique, on voit régulièrement passer des softs qui sentent la daube dès l'écran-titre ; ces jeux qui ont été démolés trop chauds, sont tombés de la table d'opération, ou les deux. Nous abordons leur cas pour voir ce qui a foiré, pour vous inciter à passer votre chemin, ou par sadisme. Ou les trois. Mais parfois, un jeu bien sous tous rapports vire à la bouse à cause d'un seul élément foireux, qui casse toute l'alchimie vidéoludique... Autopsie de ratages rageants pourtant nés sous une bonne étoile.

Raton-Laveur

LE COUPABLE



LES PREUVES



Ces gardes barrant le passage qui doivent recevoir un signal précis pour me laisser passer ? Si vous tentez d'utiliser le pouvoir psychique du héros lui permettant de prendre possession du cors d'un autre personnage pour qu'ils s'entretuent, ils seront remplacés par leurs jumeaux !



Le héros infiltre un hôpital psychiatrique et demande à un docteur où se trouve la personne à libérer. Le médecin répond sans hésiter (à un type arrivé en pleine nuit et salement fringué !), mais en consultant l'ordinateur tout proche, on lit que les visites sont interdites pour cette patiente !



Second Sight

Le Script-O-Matic pour les nuls

(PS2 - Xbox - GameCube - PC)

LES FAITS

«Par les créateurs de Time Splitters», clame la jaquette. **Free Radical** tenait avec *Second Sight* son aventure-shoot en solo. Histoire convenue mais bien racontée du gars amnésique à la recherche de son passé, graphisme et animation proches du look comic US propre à ce studio... et la grosse originalité du gameplay, une multitude de pouvoirs psychiques Jedi-esques, comme la télékinésie, les décharges d'énergie ou l'invisibilité. Tout cela était bel et bon, en faisant abstraction de la traduction française complètement bâclée.

Permettez-moi d'en profiter pour faire un esclandre au sujet des synopsis avec un héros amnésique : c'est le degré zéro de l'introduction. Le scénariste n'a pas à vous présenter l'univers ou les personnages, puisque le joueur est forcé de les découvrir en même temps que son avatar. C'est une solution de facilité paresseuse pour sucrer l'ouverture d'un jeu, et les crises d'amnésie ont tendance à se multiplier sur nos consoles...

Las ! Entre deux fusillades, le joueur est réduit à un abruti baveux cherchant à débloquer le prochain événement pour faire avancer le froid programme informatique qui sert de niveau. Des gardes à passer ? Peu importe que vous tentiez de les flinguer, les leurrer ou les pousser à s'entretuer, ils seront remplacés *ad infinitum* par leurs frères jumeaux jusqu'à ce que vous trouviez la bonne phrase du dialogue. Une clé à voler sur un médecin ? Même en la récupérant sur son cadavre, la porte ne s'ouvrira pas tant que vous aurez rechargé une sauvegarde et volé le sésame en laissant le bon docteur en vie (même si son rôle n'a aucune

importance dans le jeu) ! Des informations à trouver sur un réseau d'ordinateurs ? Peu importe que vous vous soyez dans une salle avec une dizaine de machines, vous devez toutes les essayer pour avoir le document !

[On enchaîne les Game Over parce qu'une mauvaise action déclenche une armada infinie de soldats]

On se retrouve donc à errer comme un idiot parce que le jeu se «bloque» tant qu'on a pas précisément fait ce que les développeurs désirent, et à enchaîner les Game Over parce qu'une mauvaise action déclenche une armada infinie de soldats. Certains RPG ont cette habitude de ne pas ouvrir les portes du village tant qu'on a pas parlé à tous ses habitants, mais *Second Sight* use et abuse de scripts abscons dénués de toute logique. **Free Radical** est composé d'anciens membres de **Rare**, qui avait pondu un *GoldenEye* qui aimait bien les soldats infinis à la première alarme. Une bonne ambiance, une technologie tout à fait au point, un gameplay très amusant, tout cela est gâché par un mécanisme de progression préhistorique à la logique écrite par des Shadoks. Ce jeu ignore tout simplement le joueur, en se prenant pour un film où l'acteur principal ignore le script. C'est donc le manque d'interactivité qui envoie ce titre dans notre usine de recyclage - un comble pour un jeu vidéo !



Les jeux ont leur décharge et c'est ici!

it pour être heureux .

Legacy of Kain : Defiance

La Dreamcast n'est pas si loin après tout
(PS2 - Xbox - PC)

LES FAITS

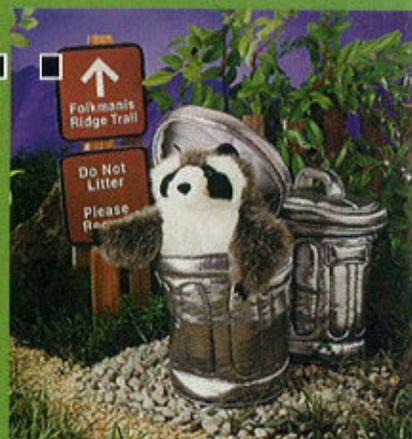
Le studio **Crystal Dynamics** – qui vient de boucler **Tomb Raider Legend** – a mis un terme à sa saga gothique **Legacy of Kain** avec ce dernier épisode, mettant en scène Kain le vampire [chapitres **Blood Omen**] et Raziel le bouffeur d'âmes [**Soul Reaver**] dans leur combat final. Que de chemin parcouru depuis le premier épisode sorti en 1996 !

Enfin, façon de parler. D'un point de vue technique, la série était en 2D pour le premier opus, puis avec un moteur 3D à partir de **Soul Reaver**, sorti en 1999 sur PlayStation et Dreamcast. **Soul Reaver 2** est sorti sur PS2 ; la version Dreamcast était terminée mais n'a jamais été commercialisée par **Eidos**, l'éditeur ayant cessé de supporter la console en même temps que **Sega** (d'autres jeux très attendus comme **Half-Life** connurent le même sort à l'annonce funèbre de la firme au hérisson). Cependant, **SR2** sur PS2 était technologiquement très proche de la version DC de **Soul Reaver**. Puis **Blood Omen 2** sortit sur la console de Sony, là encore sans la moindre amélioration graphique. Enfin, **Defiance** parachève cette ridicule farandole de nouveaux niveaux sans innovation notable à 60 € par épisode. De **Soul Reaver** à ce dernier, le moteur 3D n'a pas bougé d'un iota. **Tomb Raider** a fait de même pendant six épisodes, d'ailleurs.

vidéo sans qu'on crie au scandale (les trois GTA avec le même moteur ou **Final Fantasy X-2** qui a dû faire rentrer plein de sous tout en ne coûtant pas bien cher), mais réchauffer le même plat pendant cinq ans est quand même honteux... Même les jeux de sport s'offrent des liftings graphiques au fil du temps ! Et bien sûr, on a droit à toutes sortes de problèmes de caméra, de murs invisibles ou de maniabilité qui appartiennent au siècle dernier. Pire, certains concepts de la série ont régressé. Là où **Soul Reaver** offrait un monde gigantesque à explorer sans le moindre temps de chargement (une prouesse sur PSOne !), **Defiance** renoue avec une classique structure par niveaux. Là où Raziel était virtuellement invulnérable grâce au voyage entre le monde réel et les limbes [concept génial s'il en est], l'écran de Game Over sanctionne le joueur. Navrant.

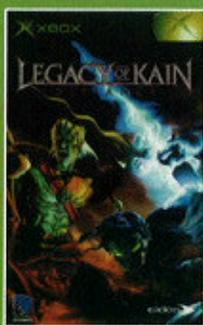
De Soul Reaver à Defiance, le moteur 3D, les énigmes et les sets de personnages n'ont pas bougé d'un iota

Defiance n'est que la conclusion d'une saga qui s'est essouffée en même temps que sa technologie 3D, comme si **Crystal Dynamics** était de plus en plus impatient de passer à autre chose. A partir de **Soul Reaver 2**, où le recyclage éhonté était déjà évident, beaucoup de joueurs ont admis avoir subi les épisodes uniquement pour suivre la passionnante histoire... C'est comme **Star Wars**, en fait : quand c'est fini, on se dit qu'on a quand même un peu perdu notre temps.



Ha qu'il est bien le Raton dans sa poubelle! (NDRC)

LE COUPABLE



LES PREUVES



Des scènes de combat aussi lisibles que le Code Pénal version SMS, avec les antédiluviennes barrières magiques qui s'ouvrent quand tous les ennemis sont morts...



Action illisible à cause de la caméra foireuse, textures moches, arbre en 2D toute moche... Et il s'agit de la version Xbox.



La Xbox n'a jamais émulé aussi bien la Dreamcast.



JEUX VIDEO

Chronique libre sur tout et n'importe quoi, coup de gueule, hommages, révérences, sex.. games and wock 'n woll !

HD-DVD, Blu-Ray, HD-Ready... Que de nouvelles normes pour un futur technologique toujours à la pointe. Nos écrans de télévision s'amincissent, leur diagonale flirte désormais avec le mètre, et le 16/9ème devient plus qu'une norme : une obligation. L'ère du tout-numérique a sonné il y a peu, et les nouvelles consoles ne semblent pas échapper à cette règle. La Xbox 360 ouvre le bal, pourvue de la technologie HD-DVD et de connectiques à l'or fin, pour bénéficier d'une image très propre et afficher des graphismes tellement réalistes que l'on peut se demander si c'est encore du jeu vidéo. De l'autre côté nous avons Sony et sa future PS3, qui annonce fièrement que son support Blu-Ray sera le nouveau standard quoi qu'il advienne, pour une console toujours plus gonflée qui devrait proposer le top du top en graphisme. Et on peut faire confiance à Sony sur le Blu-Ray ; ils en ont créé des supports que tout le monde... a oublié... Beta-max, MiniDisc, UMD. Il n'y a guère qu'en partenariat avec Philips qu'ils arrivent à faire des choses qui marchent comme le CD ou le DVD. Puisque Philips seul a quand même réussi à lancer la cassette audio numérique, la DCC... Ca aussi tout le monde l'a oublié, mais preuve est que la course au numérique reste le fer de lance des fabricants de nouvelles technologies. Mais à bien y réfléchir, est-ce que comme ils le disent, cela va changer radicalement nos façons de jouer ? Un graphisme toujours plus beau, toujours plus réaliste est-il à même, passé l'extase rétinienne, de faire de concepts aussi éculés qu'un gameplay à la *Tomb Raider*, de bons jeux ? Vu qu'à notre époque, on peut parler d'un standard de gameplay qui pullule sur les machines : la plateforme-action-aventure en 3D. Ce qui était une révolution en 1994 est devenu cette norme basique que de nombreux éditeurs réutilisent à coup de licences à la mode. Harry Potter sort au cinéma ? Pas de souci, on achète un moteur graphique, on fait des

[Nous retombons dans une crise de la créativité qui fait mal et qui dégoûte bon nombre de joueurs...]

décors, des protagonistes et hop, un jeu prêt à être vendu. Cela fait un petit moment déjà que les développeurs se mordent la queue. Nous retombons dans une crise de la créativité qui fait mal et qui dégoûte bon nombre de joueurs. Chaque année, on nous ressert les mêmes soupes, un *Prince of Persia*, un *Pro Evolution Soccer* et un *Need For Speed*. Et l'innovation ? Quand on lit les communiqués de presse de Sony et Microsoft, on va encore entrer dans une nouvelle dimension, un nouveau monde. C'était les arguments que l'on pouvait lire sur les boîtes des Atari 2600, Coleco et autres Nintendo Entertainment System. L'évolution technique est une réalité, mais le nouveau monde ludique ? Où est-il ? Il y a peu de temps, Sony, fort de son empire Playstation installé dans les mœurs, s'est lancé sur le marché lucratif des consoles portables où Nintendo était seul. Mais si, souvenez-vous, on était tous à baver devant les previews de la PSP, objet super sexy aux graphismes magnifiques et au design épuré, en faisant déjà le tueur de la nouvelle portable Nintendo : la DS avec des graphismes d'une autre époque, un look Fisher-Price et un principe de stylet sur écran digital qui faisait rire tout le monde. C'était il y a très peu de temps, et maintenant

que les machines sont sorties, qu'observons-nous ? Au Japon c'est 210.000 DS (Lite et classique) vendues en une semaine, contre à peine 37.000 PSP ! Pourtant, Sony était convaincu de sa réussite. Mais il faut dire que l'on nous bassine depuis des années avec des effets d'annonce toujours plus déments, on nous promet monts et merveilles, des choses de plus en plus incroyables, et en fin de compte nous sommes déçus - puisqu'au delà du graphisme, ce que le joueur cherche c'est s'amuser et avoir de nouvelles sensations. A l'E3 2005, Sony montrait fièrement des vidéos très impressionnantes de jeux PS3 comme *Motorstorm*, qui faisait décrocher de nombreuses mâchoires. Les dernières vidéo

[Avec des effets d'annonce toujours plus déments, on nous promet monts et merveilles !]

sont tout autres, et on voit un gentil buggy dérapier dans un désert désespérément vide. A se demander si cette démo lacunaire n'est pas une mauvaise vitrine pour la PS3. Cependant, ne soyons pas injustes avec Sony, et remontons le temps encore un peu plus loin, lors d'un Consumer Electronic Show (l'avant-E3). Sega nous montrait des vidéos affolantes d'un *Virtua Racing* sur Mega Drive. Un graphisme tellement fantastique compte tenu de la puissance de calcul de la vénérable 16 bits, que bon nombre de personnes ont demandé des explications. Sega, bien ennuyé, a avoué que c'était une version simplifiée de sa borne d'arcade, tout en affirmant que le jeu fini serait très réussi. On pouvait en douter, vu que quelques mois plus tôt, Sega annonçait sur cette même machine la réalité virtuelle... La seule réalité que l'on a pu approcher reste un *Virtua Racing* de qualité, mais bien décevant par rapport aux promesses. Quand est-ce que nous ne serons plus pris pour des cons ? Faut-il encore des 3DO M2 ou une Phantom tellement géniale qu'elle n'aura sa place que dans notre imaginaire ? Et la PS2 ? Elle avait sur le papier une puissance telle qu'elle était considérée comme une arme dangereuse par certains pays, le genre de super calculateur capable de faire sauter vingt fois la planète. Tu parles, tellement puissante qu'elle n'est pas capable de limiter l'anti-aliasing, les temps de chargement et le tout avec un *frame rate* lamentable. Ah, ils sont francs les développeurs de machines et de jeux ! On peut aussi citer **Peter Molyneux**, le

[...nous sommes tels la pauvre petite demoiselle qui se fait draguer puis tromper sans vergogne]

BD alavavite (à l'arrache quoi, sans talent)

par Jibé Ze Brouillonneur



ET DARWIN

Par Jibé Ze chaînon manquant



Motorstorm, trop beau pour être vrai...

génial créateur de *Black & White*, et de «son» jeu infiniment profond sur papier qui s'appelle *Fable* sur nos écrans... Alors, à qui faire confiance dans cette jungle d'annonces toujours plus grossières ? Est-ce que les acheteurs de la Xbox 360 s'éclatent réellement ? Sentent-ils une différence autre qu'un trou dans leur budget avec une machine chère et des jeux à 70 euros ? Ne faudrait-il pas, pour une fois, faire confiance à un constructeur qui a une grande expérience et une vision du jeu vidéo autre, comme Nintendo ? «La Haute Résolution ? Pas pour nous !», annonce fièrement la firme de Kyoto. La Nintendo Revolution, sera en effet une machine puissante mais qui ne luttera pas pour le graphisme – plutôt pour le ludisme.

Une machine qui porte décidément bien son nom (de code, faut dire Wii maintenant –ndlr), vu que cette télécommande gyroscopique devient l'objet le plus convoité par les joueurs qui, rassurés par les applications d'une DS et l'orientation de Nintendo, voient en cet étrange périphérique la possible fin des habitudes, vers ce fameux nouveau monde, cette nouvelle dimension que l'on nous promet depuis des années. Résolution contre Révolution. Ca fait rêver n'est-ce pas ? Mais nous sommes tels la pauvre petite demoiselle qui se fait draguer puis tromper sans vergogne, alors on reste méfiants. Sauf qu'il faudra reconnaître à Nintendo que l'on s'est pas fait «encuber» par sa dernière console de salon.



La 3DO M2, qui ne verra jamais le jour...

...pas plus que la Phantom



**NO
TURNING
BACK!**





Il a vu, il a peut-être joué, en tout cas il nous en dit... (oui il est tout seul oui) **NDRC**

Aliasaka

LA NEXT GEN B

La Xbox 360 continue de faire un four au Japon mais en occident, que l'on soit propriétaire ou non de la console, que l'on soit client ou non de ses grosses productions à l'américaine, un nouveau jeu 360 fait l'événement chaque semaine.

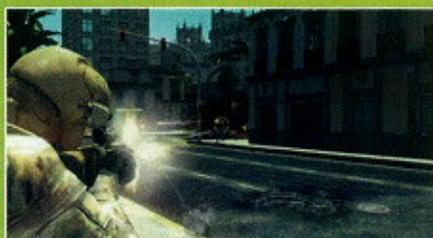
A propos de GHOST RECON...

On s'y attendait, mais pas à ce point : le *Ghost Recon Advanced Warfighter* d'**Ubisoft** a fait tourner tous les regards et raflé la majorité des suffrages. Les notes ne descendent pas au-dessous de 8 sur 10 et flirtent même aux USA avec les 9,5. Il faut bien avouer que c'est visuellement bluffant : le champ de vision est énorme, la gamme de couleurs ocres façon soleil couchant en met littéralement plein la vue. Et la mise en scène en caméra embarquée mime tellement bien celle de *La Chute du Faucon Noir*, le film de **Ridley Scott**, que tout amateur de cinéma se sentira en terrain de guerre connu. Pourtant, derrière l'esbroufe visuelle, nous avons quelques réserves concernant le gameplay proprement dit. L'IA, parfois si exagérément décriée dans d'autres jeux, est ici particulièrement farfelue. Les soldats ennemis ne se cachent pas sous un feu nourri, les coéquipiers que l'on doit diriger

sommairement ont la fâcheuse habitude de s'installer dans notre ligne de mire ou de prendre des positions défensives face à des murs bien inoffensifs. Pas très sérieux pour un jeu de simulation d'opérations militaires. Sans compter que l'ergonomie des commandes n'est pas des plus souples. Chaque fois que nous voyons ces défauts vraiment soulignés dans la presse aux pupilles visiblement brûlées par les explosions de couleurs, nous avons été à peine surpris quand le jeu s'est fait aligner par les critiques catastrophiques des versions PS2 et Xbox. Sans les belles images, il semblerait que les défauts soient plus visibles. **Ubisoft** a néanmoins annoncé avoir battu des records de vente avec la version 360 (120 000 en Europe et 240 000 aux USA une semaine après la sortie) ; *GRAW* ayant été réalisé en grande partie par **Ubisoft Montreuil**, soyons heureux pour eux.



L'IA de *Ghost Recon Advanced Warfighter* déçoit, mais la mise en scène de la guerre urbaine, aux choix de caméra au-dessus de l'épaule ou en vue subjective, est appliquée avec un cachet esthétique bluffant.



OBLIVION, le nouveau Lexomil

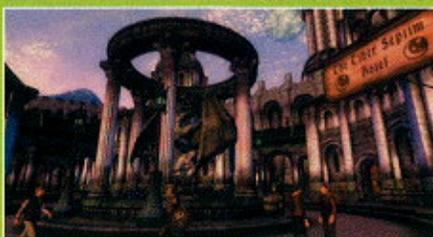
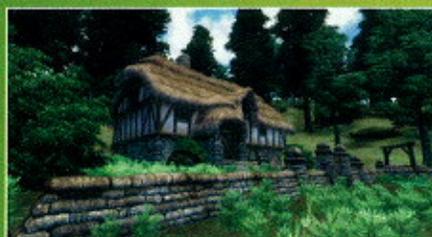
(Préconisé dans les cas d'hypertension nerveuse, d'anxiété passagère, ou d'envie compulsive d'une bonne sieste)



La majesté graphique de *The Elder Scrolls IV: Oblivion* renvoie le pourtant reconnu *Morrowind* au stade de brouillon. Gigantesque, on peut s'égarer dans les campagnes et les catacombes. Long à en perdre la notion du temps, mais aussi lent à parfois s'endormir, *Oblivion* devient d'un coup le meilleur action-RPG de la lignée *Donjons & Dragons*.

Quelques semaines plus tard et dans un tout autre registre, c'est *Oblivion*, l'épisode IV de la série *Elder Scrolls* et édité par **2K Games**, qui se retrouve sur toutes les lèvres. A des années-lumière des productions japonaises, ce RPG américain et lourdaut ne retenait avant sa sortie que l'attention des fans (assez nombreux) du précédent *Morrowind* et des amateurs de la tradition **Donjons & Dragons**, plutôt joueurs sur PC. En atteignant 1,7 million d'exemplaires vendus en 2 semaines (PC inclus), on peut donc considérer l'engouement pour le jeu à sa sortie comme une surprise. Tous les compteurs franco-américains sont au-dessus de 9 sur 10 et ne laissent pas d'ambiguïté sur la qualité du jeu. Et effectivement, il s'agit là d'un véritable monstre... tranquille. Sans retrouver le génie de l'organisation japonaise des menus, la densité des objets,

costumes, armes et potions magiques à gérer relève d'une intimidante encyclopédie à la Diderot et d'Alembert. A l'est des terres de *Morrowind*, la Province de Cyrodiil où se déroule cette aventure est gigantesque. L'échelle des distances entre les villes et villages semble réelle comme l'architecture et la végétation. Bien que mous et peu sophistiqués, les combats à l'épée, à l'arc, ou de magie sont en temps réel (vue subjective ou troisième personne, au choix). D'une manière générale, tout le jeu donne vie de façon hyper réaliste à son univers. L'ambition graphique et scénaristique (des quêtes ouvertes dans tous les sens) se répercute sur quelques bugs graphiques ou de collision (notamment à cheval), mais rien qui suffise à salir l'aventure. Après dix heures de jeu, on a l'impression de n'avoir fait qu'effleurer le jeu.



LE LES YEUX...

Tout sur les dernières sorties XBoîte 360

Plein la face !



Dans un autre genre radicalement différent, la Xbox 360 reprend encore la couronne médiatique. Loïn derrière les populaires jeux de combats asiatiques, les simulations de boxe n'intéressent qu'un public de niche. Depuis peut-être *Punch-Out* (NES, 1987) et *Super Punch-Out* (SNES, 1994), il n'y eut guère que le formidable *Ready 2 Rumble* de *Midway* en 1999 sur Dreamcast (puis décliné sur PlayStation et PS2) pour sortir la boxe de ses sombres vestiaires. La version 360 de *Fight Night Round 3* file donc un sérieux coup de balai au poussiéreux ring. L'habillage graphique vintage et hip-hop commence par donner une belle claque, puis c'est la création du physique et de la physionomie de son boxeur qui donne un coup au ventre. Une fois sur le ring, l'étourdissement est garanti. Toute la puissance de calcul a été allouée à la modélisation des boxeurs. La peau, les muscles, le regard, les expressions et, évidemment, l'animation, propulsent l'exercice pugilistique dans une sphère elle aussi surréaliste. Les visages écrasés par le coup de gant des replays ne sont pas aussi

sophistiqués que la vidéo bande-annonce le laissait croire, mais c'est très proche. Et puis, au-delà des effets cosmétiques dont il faut toujours se méfier, c'est la maniabilité qui «fait» le jeu. Ici, le système baptisé TPC (Total Punch Control) offre une marge de progression assez fantastique. La majorité des coups se déclenchent à partir du stick analogique droit qui doit accomplir des quarts ou des demi-cercles correspondant assez bien aux mouvements naturels du corps ou du bras. Très impressionnant à voir et à jouer, surtout en y rajoutant le plaisir troublant de pouvoir refaire des matchs célèbres de l'histoire de la boxe comme, au hasard, **Muhammad Ali** contre **Joe Frazier** en 1975 ! L'austérité et la lenteur tactique de la boxe ne font pas toujours l'unanimité dans les rédactions, mais aux USA comme en Europe, les notes ne descendent pas au-dessous des 8 sur 10. De toute façon, FNR 3 devient de *facto* la nouvelle référence de la boxe, techniquement difficile à battre.

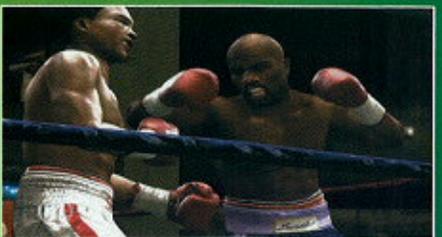
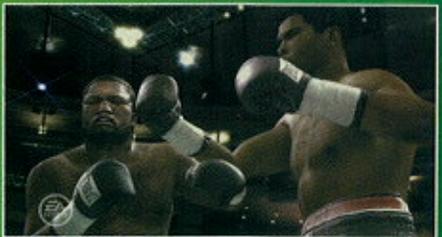


«Black hole sun...
won't you come?
won't you cooome...?»

(Soundgarden)



Encore un exemple d'un jeu qui ne devait être qu'ordinaire et crée l'événement sur Xbox 360 en repoussant les limites graphiques et techniques de ce qui a été fait. *Fight Night Round 3* est une simulation de boxe qui fiche autant de claques visuelles que physiques.



BURNOUT REVENGE, mais pourquoi est-il aussi méchant ?!

Responsable de nombreuses et redondantes simulations de sport immensément populaires aux USA (même et surtout le très mal noté *Madden NFL 06* sur 360), **EA Games** fait néanmoins de beaux efforts pour habiller ses jeux. On sent très nettement la patte d'une volonté artistique qui commence sur les jaquettes (*Need for Speed Most Wanted*, *SSX On Tour*...) et continue dans les menus hyper travaillés. La version 360 de *Burnout Revenge* impressionne rien qu'en lançant le jeu et en regardant le montage rapide qui vante les mérites de la version HD. C'est qu'Electronic Arts s'est créé un nouveau label EA HD qui annonce de façon impressionnante la couleur (métallisée) high-tech. Alors évidemment, les récentes versions PS2 et Xbox du dernier *Burnout* sont déjà tellement impressionnantes qu'un simple glacis d'affichage HD inaccessible à ceux sans un écran HD Ready semble bien superflu – et c'est bien vrai. Il n'empêche que **Criterion** est un studio abritant des talents techniques hors normes, et que l'impulsion d'aller voir ce qu'ils sont capables de faire sur console next gen après avoir repoussé les limites des consoles actuelles est terriblement impérieux. L'essentiel du changement est

donc effectivement visuel et ne semble pas exploser la Xbox 360 comme d'autres jeux. Les carrosseries rayées de partout et les effets de solarisation avancés sur tous les décors ne chatouillent que la fibre esthétique du joueur. Comme, finalement, la plupart des jeux Xbox 360. Et puis, très vite, le gameplay fou de *Burnout* reprend la main. Au moins un chroniqueur malin l'a déjà fait remarquer ; le gameplay du dernier *Burnout* est plus proche du shoot'em'up que de la conduite de véhicule. Pour les nostalgiques des salles d'arcades, il s'agit même d'une sensation proche du shoot dit vertical : hyper vitesse, éviter les voitures-OVNIs qui viennent à notre rencontre, viser et percuter celles qui vont dans le même sens... un vrai jeu de réflexe, d'esquive, de visée et de placement dans la ligne droite. Pas loin non plus de *F-Zero* avec ses coups d'épaule – *Takedown* – pour bousculer ses concurrents. Et sur 360, le déjà formidable *Burnout* atteint un niveau sidérant de fluidité des effets, des contrôles *in-game* et des menus – surtout quand on le compare à tant de jeux si poussifs. Pleine d'une sollicitude – pas toujours bien placée – pour les consommateurs, les réserves de la presse, surtout française, intègrent la redondance de la version 360 trop proche en technique et

en calendrier des versions PS2 et Xbox. Mais comme le reconnaissent plus volontiers les médias US, *Burnout Revenge* est dans l'absolu une bombe sur 360.



Que dire de *Burnout Revenge* sur Xbox 360 sinon que c'est la même chose que sur Xbox en plus beau, plus fluide encore, plus accessible même avec la manette 360 ? Seule la comparaison avec les versions de consoles actuelles déjà fantastiques l'empêche d'être reconnu pour ce qu'il est : une bombe interactive.





Il a vu, il a peut-être joué, en tout cas il nous en dit...

Aliasaka

...ET LAISSE L

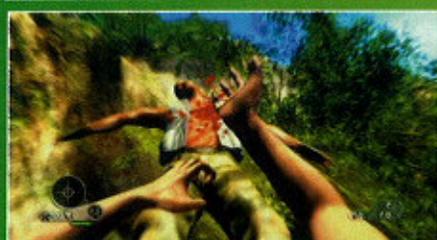


FAR CRY INSTINCTS PREDATOR

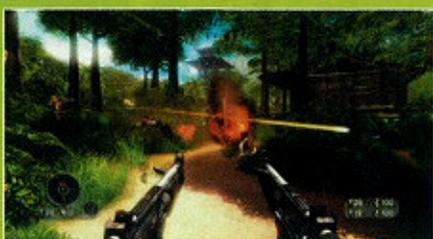
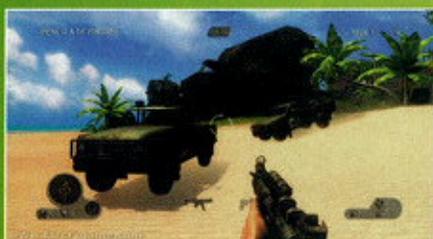
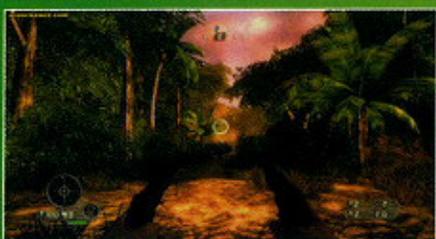
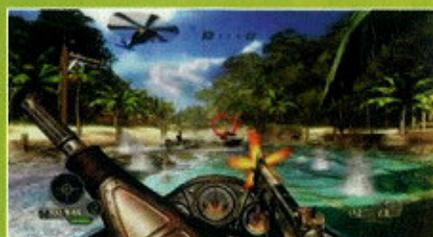
«Si ça saigne, on peut le tuer» (Schwarzie / predator)

L'éditeur français **Ubisoft** a un courage éditorial pas toujours bien compris, et la course trop visible à l'exploitation rapide d'un succès en est la première cause. La version 360 de *Far Cry Instincts* (devenu *Predator*) s'est par exemple dépêchée de surfer sur la renommée du jeu sur PC déjà colportée un peu difficilement sur PS2 et Xbox. La version 360 s'est donc vendue sur des démos technologiques comme le rendu soyeux de la mer qui entoure l'île faussement paradisiaque. Sauf que cette version next gen part de la version console étriquée, et non de l'original sur PC. Malgré l'adjonction du mode Evolution qui donne plus à jouer, le jeu retombe dans ses travers de FPS PC mal adapté au monde console. Il reste sur cette version 360 trop d'approximations techniques (bruitages manquants ou mal calés, placement peu convaincant

du personnage dans les décors) pour compenser une brutalité parfois gratuite. Et graphiquement, HD ou pas, le maquillage 360 laisse froid... Un comble au milieu d'un atoll du pacifique. Les médias s'accordent avec nous sur une note moyenne décevante.



L'ajout du mode Evolution au mode Predator principal est le bienvenu, mais *Far Cry Instincts Predator* ne fait pas sur Xbox 360 ce qu'on espérait de lui : retrouver l'équilibre du jeu PC original et impressionner graphiquement.

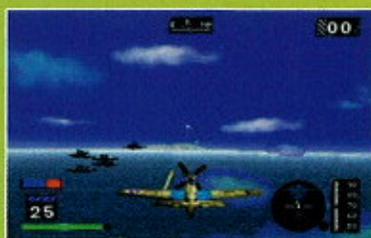


BLAZING ANGELS

Abattu en plein vol

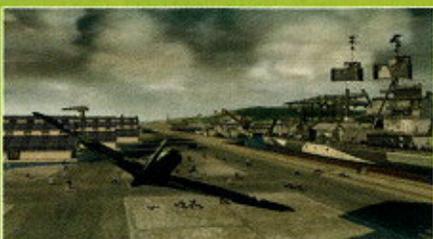
Pas de chance pour **Ubisoft**, qui prend pourtant aussi le risque de sortir un jeu original (entendre inédit) sur Xbox 360, avec *Blazing Angels*. Les *dogfights* dans le ciel de la Seconde Guerre Mondiale ne plaisent pas du tout aux médias qui lui font à peine dépasser la moyenne. Un rejet unanime qui nous donne envie de tempérer. Nous avons ainsi remarqué des argumentaires opposés qui rendent suspect tout avis tranché. Le jeu est trop facile pour les uns avec des combats aériens sans grands enjeux, et beaucoup trop difficiles pour d'autres qui ont bloqué sur certaines missions. Tout cela s'annule donc et il reste un jeu à la maniabilité et au moelleux hérité de *Pilotwings* (N64), *Star Wars Rogue Squadron II* (NGC) et plus récemment *Crimson Skies* sur Xbox. Il s'agit là d'un jeu d'arcade habillé aux couleurs d'une simu dans des ciels absolument magnifiques. La musique

orchestrale est magistrale, mais c'est vrai que les échanges verbaux (en VOST) entre les pilotes poussent un peu loin la caricature ethnique.



?? Une image de *Wing Arms* (saturn) s'est fortuitement imissée sur cette page, ceci bien sur étant parfaitement indépendant de notre volonté... NDRC (qui a loublé son Retroame là? :)

Mal aimé dès sa sortie, le nouveau venu *Blazing Angels* offre pourtant des batailles épiques dans le ciel de la Seconde Guerre Mondiale qui cumulent confort de manipulation et beauté visuelle.



GAZ OUVERT!

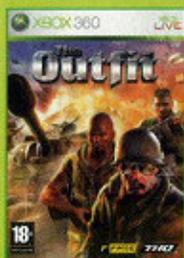
Tout sur les dernières news XBoîte 360



Coming soon
(juste pour mémoire...)

«Black hole sun...So, won't you cooome?»

Vous allez finir par vous aimez les uns les autres, bordel de merde! (Les inconnus)



OUTFIT

Beaucoup trop souvent en guerre comme ses patrons américains, la Xbox 360 accueille également *The Outfit* (THQ) qui veut apparemment prendre la place des *Army Men* disparus (sans regrets) de 3DO. Là aussi, on sent la volonté de réaliser un jeu accessible pour console, mais la culture PC du studio Relic (*Warhammer*) ne lui permet pas de trouver le ton juste. Accessible et donc orienté arcade, le jeu manque singulièrement de présence physique et de personnalité visuelle... même si le contrôle de plus en plus rare à la troisième personne du sergent au cigare donne parfois dans l'humour à la *Small Soldiers* (film de Joe Dante, 1998). La presse lui accorde poliment la moyenne.

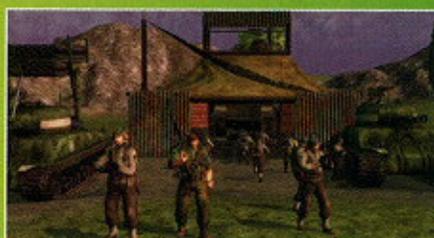
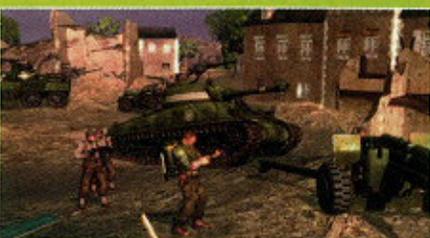
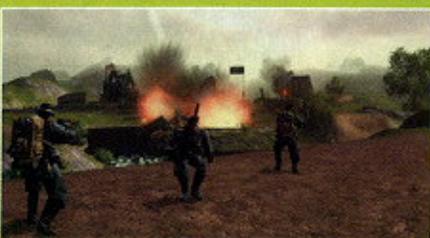


Ni simulation immersive à la *Call of Duty 2*, ni franche parodie à la *Battalion Wars* (GameCube), *The Outfit* n'arrive pas à nous intéresser au contrôle déjà usé de ses petits soldats à la *Army Men*.

Y'a comme un peu trop de guéguerre dans l'air!



«...génération Nan Nan» (Diams)
...et sabotage organisé :) NDRC



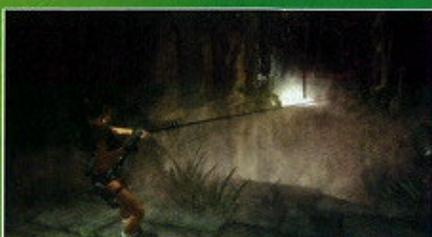
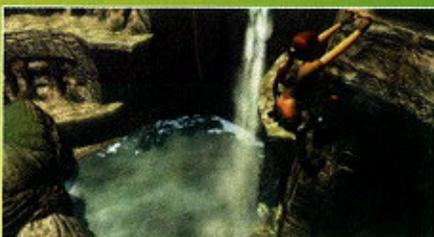
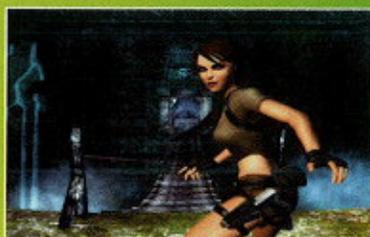
TOMB RAIDER LEGEND, le chirurgien a fait des miracles sur mémé!

Le retour réussi de Lara Croft (si si) dans la cour des grands se fait déjà bien remarquer sur PS2 et Xbox. Mais sur Xbox 360, soyez-en sûr, c'est toute une histoire d'amour avec miss Croft qui remonte à la surface. Bien avant les médias vampires, nous sommes tous tombés amoureux du physique et du gameplay de Lara Croft dans son premier jeu sorti il y a dix ans, d'abord sur Saturn, puis très vite sur PlayStation. Depuis, évidemment, c'est la fâcherie : le personnage était devenu public et les jeux bancaux jusqu'au point de non-retour. Aucun spécialiste n'a d'ailleurs crié au cime de lèse-majesté quand Lara Croft a été arrachée au studio anglais *Core Design* pour être confié aux américains de *Crystal Dynamics*. Le tout nouveau moteur 3D de ce *Tomb Raider Legend* est d'une efficacité telle que *Crystal Dynamics* a pu s'autoriser sur 360 un très nuancé raffinement graphique. Non seulement les décors et lumières sont épatants sans tomber dans le clinquant, mais le personnage de Lara Croft est d'une délicatesse à peine croyable. Son visage, ses poses plus athlétiques que vulgairement sexy, l'élasticité perceptible de sa peau, la

souplesse de ses déplacements, la cohérence de son poids et de ses mouvements acrobatiques sont quasiment sans égal. La presse, échaudée par tant de mauvais jeux, y va prudemment avec une moyenne de 8 sur 10. Mais ceux qui continuent de croire que la Xbox 360 ne sert à rien feraient bien de jeter un œil à Lara sur cette console next gen. Le coup de foudre sera inévitable.



Tomb Raider Legend sur Xbox 360, c'est non seulement la confirmation d'un bon jeu toutes consoles confondues, mais c'est aussi la (re-)naissance d'une poupée virtuelle. Sexy mais pas trop, glamour quand il le faut, athlétique la plupart du temps, la nouvelle Lara fait mieux que nous rappeler de bons souvenirs, elle en appelle de nouveaux. Comme un remix du tout premier épisode avec ce moteur 3D ?





En bref...

En plus de l'annonce de portage des premiers épisodes de *Pandemonium* et de *Tomb Raider*, l'éditeur britannique **Eidos** annonce la sortie pour cet été de *Lara Croft's Poker Party*.



Le jeu est une simulation de poker avec différents personnages issus du catalogue de titres de l'éditeur : *Tomb Raider*, *Gex*, *Hitman*, *Fear Effect*, *Blood Omen* ou *Deus Ex*.

■ C'est la ruée vers la Coupe du Monde de football, puisque différents éditeurs ont annoncé des titres reprenant la licence officielle FIFA Football. Parmi le lot, on notera surtout le *FIFA Soccer* de **EA Sports**, *Football Fans* de **In-Fusion** ainsi que le fabuleux *2006 Real Football* du studio **Gameloft**.



■ Pas très en forme depuis un petit moment, l'éditeur japonais **Hudson** se lance sur mobile en proposant des variantes de ses licences PC *Kid* ou *Bomberman*, ainsi qu'une collection de jeux 3D du nom de *Hudson Real3D* proposant du shoot, du golf, de la course auto, de la baston, de la pêche ou de l'action avec une version inédite de sa nouvelle franchise pour portable *Rengoku*.



Gameloft à la conquête du monde



Créé en 1999 par les frères **Guillemot** (famille à qui nous devons également la création des studios **Ubisoft**), le studio **Gameloft** est devenue en l'espace de quelques années une entreprise internationale dont l'effectif dépasse les 1500 salariés et dont les bénéfices annuels font rêver tous les dirigeants du secteur du divertissement multimédia (avec des progressions annuelles du chiffre d'affaire de l'ordre de 3 chiffres). Les origines du succès du studio : des produits dont la qualité est continuellement revue vers le haut et un bon train d'avance sur ses concurrents les plus directs. C'est ainsi que Gameloft s'est implanté en France, aux Etats-Unis, au Canada, au Brésil, en Inde, en Chine et compte prochainement se lancer à la conquête des marchés Russe, Coréen et Japonais. Parmi les titres proposés par l'éditeur, on peut citer des succès passés tel que *Sexy Poker*, *Platinum Sudoku*, *Asphalt Urban GT*, *Splinter Cell*, *Prince Of Persia*, *Totally Spies* ou des projets à venir issus de partenariat signés avec **Sony** (*Open Season*, *Ratchet & Clank*, *Ghostbusters*), **Viacom** (*Mission Impossible 3*) ou la star glamour-trash **Paris Hilton**. Un éditeur à suivre de très près.



Mission Impossible 3



Mission Impossible 3



Platinum Sudoku



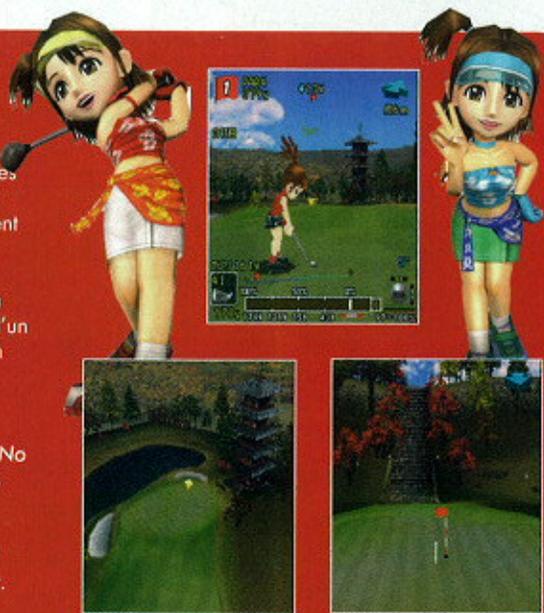
Monster Hunter Mobile

Faisant partie de la nouvelle vague des créatifs **Capcom**, **Tsuyoshi Tanaka** reste pourtant un homme méconnu. Conspué par des milliers de joueurs à travers le monde à cause du semi-succès que fut *Devil May Cry 2*, l'homme s'est depuis racheté avec le troisième épisode de la même série, ainsi qu'en créant la franchise qui a été la plus rentable pour Capcom ces dernières années : *Monster Hunter*. Croisement entre un *Diablo* (pour la collecte d'objets) et d'un jeu de chasse et pêche, *Monster Hunter* propose aux joueurs de partir à la chasse de monstres géants en compagnie de trois autres camarades grâce au service de jeu en ligne de la PlayStation 2. Après un petit tour sur PSP, voici qu'arrive une version du jeu développée spécialement pour les téléphones japonais de dernière génération. Reprenant le principe du village central permettant de s'équiper et de glaner des missions entouré de contrées vierges à visiter et à nettoyer, *Monster Hunter Mobile* permet aux joueurs de retrouver les mêmes sensations que sur console de salon grâce à un moteur 3D performant permettant d'afficher des monstres géants.



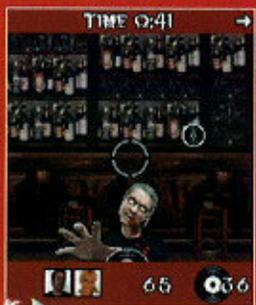
Everybody's Golf 2

Apparue en 1997, la série des *Minna No Golf* (*Everybody's Golf*) de **SCEJ** s'est rapidement forgée une place parmi les simulations les plus cotées en démocratisant le golf dans un premier temps, puis en étant l'un des premiers titres PlayStation 2 à permettre le jeu en ligne. Transposition du second épisode de la série sorti sur PlayStation en 1999, *Minna No Golf 2* permet aux utilisateurs de téléphones compatibles Foma 902i de s'exercer sur différents terrains, que ce soit seul ou contre un autre joueur.



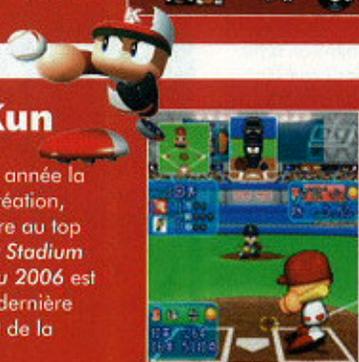
Shaun Of The Dead

Depuis sa sortie au cinéma et en DVD, *Shaun Of The Dead*, parodie british de film d'horreur, a acquis un statut de film culte. Décidé à surfer sur le succès de cette licence, l'éditeur britannique **Ojom** a sorti une adaptation du film sur téléphone mobile, qui sera éditée dans cinquante pays différents. Sensé reprendre le scénario du film, ce petit shooting game à la *House Of The Dead* propose au joueur d'affronter une armée de zombies avant de rallier puis de protéger le Manchester Pub, le fameux bistro où se déroule la seconde moitié du film.



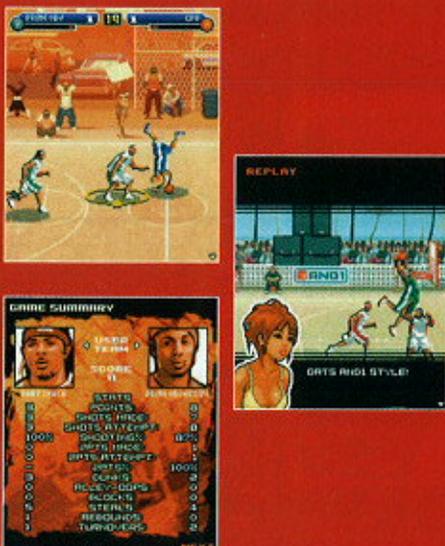
Mobile Powerful Pro Kun

Sport national au Japon, le baseball est chaque année la source de nombreuses simulations. Depuis sa création, la série des *Power Pro Yakyuu* de **Konami** figure au top des titres japonais, à côté de la série des *Family Stadium* de **Namco**. Sortie début avril, *Mobile PowaPuru 2006* est une transposition de la série sur les mobiles de dernière génération proposant une jouabilité repensée et de la possibilité d'affronter d'autres joueurs.



And 1 Basketball

Développée par **Gameloft**, la branche téléphone mobile de l'éditeur français **Ubisoft**, *And 1 Basketball* est une simulation de street basket reprenant la licence **And 1** acquise dernièrement par Ubi. Prévus pour cet été, l'adaptation du jeu sur téléphone mobile permettra de s'exercer sur différents playgrounds et terrains de basket des Etats-Unis.



En bref...

■ Délaissant de plus en plus l'arcade, **SNK Playmore** se lance de plus en plus dans l'exploitation sur mobile de ses licences NeoGeo. Après *KOF*, *Samurai Spirits* ou *Metal Slug*, voici que l'éditeur sort un remake pour mobile Foma 90x de sa simulation de courses hippiques *Stakes Winners*.



■ Groupe culte au style indescriptible, les **Gorillaz** ont maintenant leur jeu vidéo intitulé *Gorillaz Entertainment System* qui propose plusieurs mini-jeux dans une ambiance parodiant le retro-gaming.



■ **Capcom** arrive prochainement en Europe, grâce à l'éditeur **Mobile Scope**, avec des portages sur mobiles de séries telles que *Phoenix Wright*, *Resident Evil 3*, *1944*, *Makaimura*, *Megaman*, *Puzzle Fighter 2*, *Street Fighter 2* ou le futur *Lost Planet*.



FINAL FANTASY XII

SQUARE-ENIX

RPG pompeux

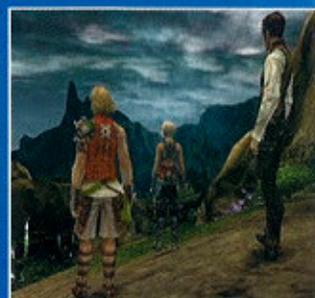
Testé en :



Un éléphant, ça trompe énormément !

L'avis de... JAY

Cinq ans d'attente. Cinq ans à guetter la moindre info, à craquer son caleçon, à se ronger le frein. Pour quel résultat au final ? Une qualité attendue. *Final Fantasy XII* est splendide et propose un univers riche et immersif comme vous n'en avez jamais vu auparavant. Cependant, il est inintéressant. Tous ses rouages (du système de combat à celui de gestion en passant par sa trame) sont à revoir. S'octroyant le droit de rajouter un arrière goût de MMO et un rythme à endormir un gamin hyperactif, il se permet en plus de pomper - et de façon honteuse - *Star Wars* et *Final Fantasy VI*, en détruisant les mythes. Reste une ambiance sympathique, un casting réussi et un méchant au charisme de portugais. Déception absolue, mais ça plaira...



● Nb Players : 1

● Sortie JPN : Dispo.

● Sortie EUR : 3/10/06 ● Difficulté : Où ça ?

Feeling :

Humeur : Furax... mais reste poli.

DRAGON WARRIOR L'Odysée du Roi Maudit

SQUARE-ENIX / LEVEL 5

RPG

Testé en :



LE RPG traditionnel qui déchire !

L'avis de... Yan Fanel

Si l'on doit décrire brièvement *Dragon Quest VIII*, c'est probablement l'apogée du traditionalisme, opposé à toutes les réformes récentes du genre RPG. Tout est ultra-classique dans *Dragon Quest VIII*, et c'est de là qu'il tire toute sa puissance. Cela fonctionne avec une efficacité et une précision d'horloger suisse. *Dragon Quest VIII* est une fessée magistrale au RPG moderne et à ses écueils ludiques et narratifs. C'est à se demander comment on a pu tolérer l'évolution des RPG, alors que les grands classiques étaient tellement meilleurs. *Dragon Quest VIII* est justement un grand classique, qui rejoint sans problème le cercle des plus grands RPG jamais sortis.

Quand à cette traduction française, force est de constater que celle-ci est à la hauteur, c'est rare. Ubi Soft a fait un bon travail sur le titre et en a respecté l'humour d'origine et la trame épique de l'histoire.

● Difficulté : Réservé aux patients



● Nb Players : 1

● Sortie JPN : Dispo.

● Sortie US : Dispo.

● Sortie EUR : 3 Avr 2006

Feeling :

Humeur : Pas le temps, j'y retourne...

Sega Ages vol. 26 : DYNAMITE DEKA

SEGA

BEAT EM ALL

Testé en :

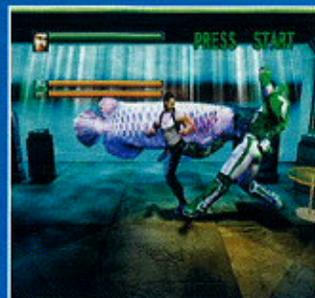
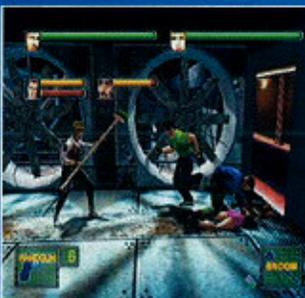


Final Fight Streetwise peut retourner au vestiaire !

L'avis de... Yamato

Sega continue son bonhomme de chemin avec ses rééditions de hits passés. *Dynamite Deka*, beat'em'all connu chez nous sous le nom de *Die Hard Arcade*, sort du tombeau. C'est donc l'oeil humide et le pouce frétilant que le vieux routard du pad allumera sa console pour finalement se rendre compte que le jeu, même si il a vieilli, n'a pas à pâlir des productions actuelles du genre. En effet, étant donné la médiocrité du genre, *Dynamite Deka*, malgré ses graphismes honteux, ses animations vaudevillesques et sa durée de vie de soufflé au fromage, reste agréable à jouer. Les nostalgiques apprécieront de taper du méchant en costume de Segata Sanshirô, les autres se contenteront de hausser les épaules.

● Difficulté : Progressive mais plutôt facile



● Nb Players : 1-2 multi

● Sortie JPN : Dispo.

● Sortie EUR :

Feeling :

Humeur : Amusé...

Sega Ages vol. 27 : PANZER DRAGOON

SEGA

Shoot Them Up

Testé en :

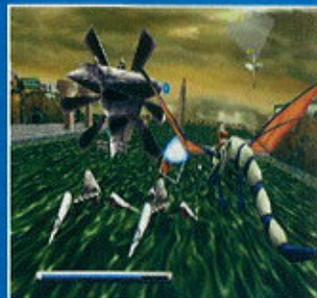


Quand un dragon contracte un rhume des foins.

L'avis de... Yamato

Il existe un tas de jeux mythiques chez Sega, un paquet de perles qui ont marqué le jeu vidéo, alors forcément, quand Sega ressort un hit du placard, ça donne une recette du chef (Panzer Dragoon Orta sur Xbox), ou au contraire un menu de fast-food réchauffé au micro-ondes. En l'occurrence, Sega ne s'est pas foulé et nous fait gracieusement don d'un Panzer Dragoon qui fleure la malbouffe vidéoludique. C'est toujours les mêmes gestes, d'abord un mode Saturn, et puis un mode Arranged, toujours. Bon, oui c'est un grand jeu, oui les musiques sont belles, oui quelques bonus sympathiques sont présents sur la galette, mais enfin monsieur, il a dix ans votre jeu, et y'a eu bien mieux entre temps, bon, je vais faire un geste, je veux bien le finir une fois, en souvenir du bon vieux temps (lisez le dossier sur la série dans Retro Game 3 ! -ndlr).

- Difficulté : Progressive mais plutôt facile



Feeling :

Humeur : Touchez pas aux bijoux de famille !

OKAMI

CAPCOM

Aventure Artistique

Testé en :

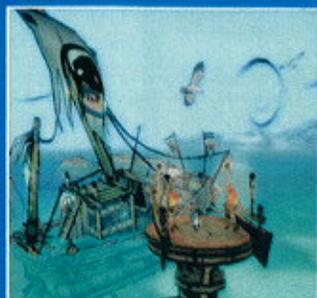
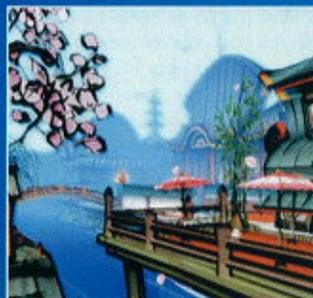


Et le septième jour, Dieu se repose.

L'avis de... Yamato

Vous ne vous êtes jamais senti l'âme d'un peintre, avec le désir de mettre en couleur votre vie, votre entourage ? Et si en plus vous étiez un Dieu, chargé de faire le bien autour de vous avec votre pinceau ? Ne cherchez plus, c'est possible. Nul doute qu'avec sa plastique onirique, sorte de peinture animée constamment en mouvement, Okami laisse rêver, voire même heureux. De mémoire de joueur, on n'avait encore jamais vu ça. Dessiner un soleil dans le ciel pour faire le jour, combattre les ennemis avec son pinceau. Le concept original se prête bien au jeu d'aventure, et rendre service à nos chers humains, progresser dans l'histoire principale, tout cela se fera souvent avec plaisir, tant l'univers est charismatique. On finira par lâcher la manette avec le sourire de la Joconde, l'air un peu énigmatique, Et si Okami, c'était de l'art ?

- Difficulté : Normale, mais faire attention aux taches de peinture



Feeling :

Humeur : Réveries et flâneries en solitaire...

SPECTRAL VS GENERATION

IDEA FACTORY

FIGHT 2D

Testé en :



La blagounette...

L'avis de... Asenka

Si Spectral vs Generation était un film réalisé par des français, il est fort probable qu'il aurait réussi les meilleures entrées. Car voyez-vous, le cinéma français se résume à faire soit des (télé)films d'auteurs insipides ou des comédies bancales que personne n'aime... mais que 10 millions de spectateurs vont voir tout de même (histoire de bien détester comme il faut). La raison est simple : pour produire un film, il faut qu'il puisse plaire aux chaînes de TV (qui financent le cinéma en France)... A vous de choisir entre Arte/France 3 et TF1/M6. Tout ça pour vous dire que ce jeu crée de véritables fous rires grâce à ses décors laids et les musiques les plus risibles de l'histoire des jeux de combat, sans oublier ses personnages en collants et son gameplay digne de Dead Dance (SFC). On rigole donc beaucoup avec Spectral. Oui mais voilà, ce n'est pas une production française... Ah, mais ce n'est pas une comédie non plus ! C'est juste sensé être un jeu de combat...

- Difficulté : Allons allons, soyons sérieux...



Feeling :

Humeur : Hahahahaha !

- Nb Players : 1-2
- Sortie JPN : Dispo
- Sortie EUR : Ca pas être possible là...

TOMB RAIDER LEGEND

EIDOS

Aventure Action

Testé en :

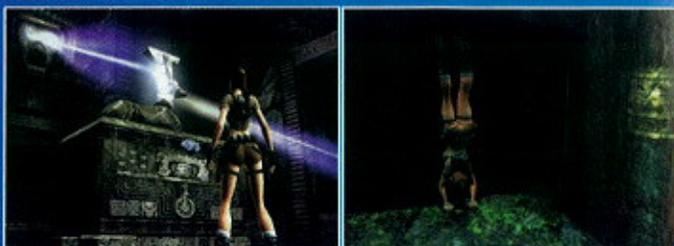


L'avis de... **JAY**

Suivre la piste d'une légende à travers des destinations aussi culturelles que splendides remporte mon adhésion à 100%. D'autant que ce nouvel épisode fait peu neuve en lorgnant largement sur la concurrence dans le but d'améliorations, notamment en ce qui concerne le gameplay. En résultat, un petit chef d'œuvre, peut-être trop court, peut-être pas assez difficile, mais bon comme du vieux pain. Et puis crapahuter dans d'anciens temples à la poursuite d'un objet mythique reste plus passionnant que de marteler un pad pour massacrer à outrance...

On applaudit également l'humour omniprésent, le côté James Bond et surtout la pertinence des dialogues, bien écrits et savoureux. Vivement la suite !

A vous rendre accroft...



Feeling :

Humeur : Immersif et prenant !



● Nb Players : 1

● Sortie EUR : Dispo.

● Difficulté : Moyenne

L'avis de... **Fred B.**

Depuis les prémices de la série sur Playstation, la belle brune n'a jamais réussi à atteindre le statut de killer-app. Un paradoxe d'autant plus dérangentant qu'elle demeure un personnage de jeu vidéo emblématique, tandis que la qualité de ses titres n'a eu de cesse de baisser au fil des ans. Il était temps pour elle de redresser la barre avec ce nouvel opus concocté par les créateurs de Legacy of Kain, ambitieux. On repart donc à zéro dans huit niveaux linéaires d'action scriptée, délivrant un jeu sauce «série B», sympa, mais sans vraie personnalité. Ni beau ni moche, il propose quelques morceaux de bravoure sympathiques, alambiqués, mais sans frayeur. Une renaissance en demi-teinte, pour joueur peu expérimenté, qui conduit toutefois la série vers de meilleurs jours. Allez, courage, on y est presque !

C'est mieux, mais...



Feeling :

Humeur : Perplexe... mais confiant sur l'avenir

● Dispo aussi sur :



KING OF FIGHTERS : OROCHI COLLECTION

SNK-Playmore

FIGHT 2D

Testé en :



Mais où est donc ma Neo Geo ?!

L'avis de... **Yamato**

Je tiens à m'insurger contre un phénomène qui tue notre société moderne : le piratage. Nos loisirs préférés subissent de plein fouet ce séisme qui remet en cause les fondements même de l'œuvre et de la création. Aujourd'hui, j'ai même la preuve que les plus grands éditeurs japonais se mettent officiellement à user de ce genre de méthode : j'ai testé KING OF FIGHTERS : OROCHI COLLECTION ! Il s'agit bien des trois roms des KOF '94 à '96 compilées sans AUCUNE différence dans la même galette. Pas mal, mais on n'est pas dupe hein, tout pirate qui se respecte sait parfaitement qu'on peut mettre plus de trois roms NeoGeo sur un seul DVD ! C'est donc raté pour ce coup ci de la part de SNK-Playmore, ce n'est pas encore grâce à vous que les joueurs de jeux de combat deviendront des pirates ! Oh que non, ils garderont bien tranquillement leurs jeux version AES. KOF n'est pas qu'un jeu, ce n'est pas qu'une simple ROM qu'on peut compiler avec une autre... C'est une histoire et un feeling, c'est l'odeur de la cartouche, c'est le grain du graphisme en 320x240. Il est bien dangereux de toucher aux objets cultes...



Feeling :

Humeur : Blasée sur la forme, mais sur le fond c'est KOF

● Nb Players : 1-2 multi

● Sortie JPN : Dispo.

● Sortie EUR : Un jour ...

● Difficulté : Progressive mais plutôt facile

WINNING ELEVEN 10

KONAMI

FOUTCHEBALL

Testé en :



L'avis de... Manga

Toujours aussi puissant et addictif, le nouvel opus de la série des Winning est arrivé sur l'archipel le 27 avril dernier. Plus évolutif que véritablement révolutionnaire, cette mouture propose toujours le même type d'option que par le passé, mais on note une très légère amélioration visuelle (sur le plan de la finesse) et des ajouts sympathiques dans le gameplay. Le jeu aérien est encore plus simple d'accès, les animations sont plus coulées et naturelles que jamais et John Kabira assure toujours autant. Cela reste du Winning et l'adage «We are a football tribe» n'a jamais été aussi vrai.



● Nb Players : 1-4

Sortie JPN : Dispo.

Sortie EUR : 20/10/06 ● Difficulté : Les puristes vont apprécier !

Shooooooooooooottttttoooooooo !!



Feeling :



Humeur : Larmes abondantes, c'est beau le foot...

Winning est comme le vin, il est meilleur quand il a pris son temps.

L'avis de... Ichigo

Tous les ans, c'est au mois d'août que la nouvelle cuvée de Winning Eleven pointe le bout de son nez. Cette année, effet coupe du monde oblige, KCET rend sa copie avant date et ça se sent. Winning Eleven 10 est un bon Winning. Seulement, on sent bien que le jeu a été fait à la hâte pour grappiller quelques ventes de plus profitant de cette période de fête internationale. Graphiquement aboutit avec une animation encore une fois revu à la hausse, des ajouts de gameplay intéressant mais un véritable déséquilibre une fois la manette en main. S'ils avaient pris leur temps, sur qu'on aurait eu droit au jeu de foot ultime... Une fois de plus.



Feeling :



Humeur : Fan... mais modéré.

GUILTY GEAR XX SLASH

SAMMY

FIGHT 2D

Testé en :



L'avis de... Asenka

Il était une fois un petit gamer qui jouait avec ses amis à N... 4 sur une console cubique et à S...3 sur un lecteur de DVD avec option jeu. La vie lui paraissait bien fade, faite de vérités évidentes comme les combos programmés ou les bugs à gogo. Rien ne semblait donc pouvoir éveiller son esprit à un niveau de conscience supérieur. Pourtant, un jour, alors qu'il risquait de tomber dans les abîmes encore plus profonds du GTA, notre ami vit une lumière sur le rayon import de son magasin préféré : Guilty Gear XX Slash. Ah mais non, on n'allait pas l'y reprendre, il avait déjà le Reload et il était clair qu'à part deux nouveaux personnages (Order Sol et ABA) et quelques fioritures graphiques, il n'y avait pas de différences sur la forme. Oui, mais c'était sous-estimer le monde des idées. Un univers où toutes les vérités vous apparaissent, celui d'un gameplay retravaillé à la perfection, celui d'un des meilleurs jeux de combat de tous les temps... Alors, à votre tour, ne vous laissez pas bernier par les illusions de ce monde et sortez de votre caverne pour déguster les jeux à leur juste valeur.

Petite leçon de philosophie entre amis.



Feeling :



Humeur : Fou furieux !

● Difficulté : 6 doigts à chaque main obligatoires



CONTACT

Grass Hopper Manufacture

RPG

Testé en :



J'aimerais bien vivre une aventure, moi aussi ...

L'avis de... Ichigo

Contact est un jeu comme on aimerait en voir plus souvent. Un RPG à la plastique merveilleuse et aux idées fabuleuses. Le joueur incarne Terry, jeune garçon comme vous et moi (ou pas), faisant la rencontre d'un savant fou énigmatique qui lui propose de vivre une aventure fantastique pour l'aider à retrouver les pièces de son vaisseau. Contact est aussi le premier RPG online de la DS. Une fois en ligne, vos amis serviront de PNJ et feront un peu avancer votre scénario, débloqueront tout un tas de bonus amusants dont une nouvelle île à explorer. Dans le fond, ça rappelle Pikmin et visuellement, ça sent le Mother à plein nez. En vrai, c'est un jeu pour lequel on attendait rien et qui se révèle vraiment intéressant.



- Nb Players : 1
- Sortie JPN : Dispo.

- Difficulté : Accessible
- Sortie EUR : n-c

Feeling :

Humeur : Paisible et aventureuse

PHOENIX WRIGHT : Ace Attorney

SIMULATION

Testé en :



Ne pas acheter ce jeu devrait être puni par la loi

L'avis de... Flo Gorges

«Les juges vont rendre leur verdict. Vous, lecteur et accusateur, affirmez qu'il s'agit d'un portage de jeu GBA qui a désormais plus de quatre ans. Mais vous semblez oublier qu'il n'a jamais été importé dans nos contrées et les fonctionnalités de la DS sont bien mises à profit. Bref, les jurés n'accorderont aucun crédit à vos accusations. Ils tiennent en revanche à mettre en avant l'originalité, l'intelligence, l'humour et le plaisir de jeu de cette cartouche qui sort des sentiers battus. Cinq enquêtes et procès palpitants qui vous donneront l'impression d'être devenu un véritable avocat. En conséquence, vous êtes condamné à vous procurer ce titre de toute urgence. La séance est levée.»



- Nb Players : 1
- Sortie JPN : Dispo.

- Difficulté : Accessible
- Sortie EUR : Dispo

Feeling :

Humeur : Procédurière...

RESIDENT EVIL Deadly Silence

CAPCOM

Survival horror

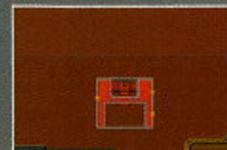
Testé en :



En fait, on aurait préféré le silence

L'avis de... Flo Gorges

Certes, une fois replacé dans le contexte de l'époque, Resident Evil est une légende. Mais avec son gameplay préhistorique (raider des persos et lenteur des actions pour se défendre), son système absurde de gestion des objets (plus de place pour mettre une foutue clé dans son sac ?) et la ringardise des dialogues, il n'était pas forcément judicieux de le reforgeur tel quel à des joueurs de plus en plus exigeants ! On regrettera aussi l'imprécision des combats au stylet. Bref, un portage PlayStation anniversaire qui devrait faire plaisir aux plus vieux amateurs de la série mais qui énervera les autres par son côté résolument dépassé.



- Nb Players : 1-4
- Sortie JPN : Dispo.

- Difficulté : moyenne
- Sortie EUR : Dispo

Feeling :

Humeur : Blasée

POKEMON RANGERS

NINTENDO

POKEMON?

Testé en :



Go go Rangers go !

L'avis de... Ichigo

Pokémon Ranger, c'est censé être le renouveau du Pokémon. Dans la bouche, ça a le même goût, mais ce n'est pas le même emballage. Dans Pokémon Ranger, les Pokémons servent enfin à un truc. Durant sa quête, le joueur pourra utiliser les capacités (certes limitées) d'un de ses monstres pour pouvoir évoluer et contourner des obstacles. Pendant les phases de capture, il utilisera son stylet réincarné en une toupie interstellaire type Beyblade pour les encercler et les avoir dans son équipe. De nouveaux avatars, de nouveaux mondes à découvrir, de nouvelles races de Pokémon, mais finalement, encore et toujours de la collectionnite de monstres sans charme, un scénario nul à chier et un gameplay ne disposant pas d'un challenge élevé. Au moins, dans les anciens volumes, tout le monde y trouvait son compte.



- Nb Players : 1
- Sortie JPN : Dispo.
- Sortie EUR : n-c

● Difficulté : Moyenne

Feeling :

Humeur : Rien ne se crée, tout se transforme

SEIKEN DENSETSU Children of Mana

DUNGEON RPG

Testé en :



Les oiseaux se cachent pour mourir...

L'avis de... Ichigo

Les fans l'attendaient depuis longtemps. Les fans seront bien déçus. Véritable phénomène de l'action RPG en son temps, Seiken Densetsu n'a cessé de tenter de se renouveler au fil des épisodes, s'éloignant peu à peu de son âge d'or (les deux épisodes SFC). Dans sa nouvelle mouture, Children of Mana devient un dungeon RPG, genre très prisé au Japon. Un scénario épais comme un cahier d'écolier et des donjons interminables pour y découvrir des objets (inutiles) et faire du level up. Tellement de level up, qu'une fois arrivé aux portes du boss, on explose celui-ci en trois coups et une magie et demi. Graphiquement réussi, Children of Mana est un excellent dungeon RPG avec tous les défauts et qualités que cela implique, mais un mauvais Seiken Densetsu. Une demi-déception, en somme.



- Nb Players : 1-4
- Sortie JPN : Dispo.
- Sortie EUR : n-c

● Difficulté : Accessible

Feeling :

Humeur : C'est juste une illusion, à peine une sensation. (J.I. Aubert).

MEGAMAN Battle Network 5: Double Team

CAPCOM

ACTION

Testé en :



Pas si couillu que ça, le schtroumpf au rayon Delta

L'avis de... CokteZ

Pour sa première apparition sur DS, Mega Man y va fort... dans la déchéance. Regroupant ni plus ni moins que les deux déclinaisons des épisodes Team Protoman et Team Colonel, cet opus exploite aussi bien les capacités de la DS que le gouvernement son premier ministre. Son système de combat stratégique par cases est amusant la première heure, mais les dialogues nazebroques, l'histoire cul-cul-la-praline et la réalisation pâlotte tapent rapidement sur le système. Une production qui n'a rien à envier à ses homologues GBA, si ce n'est son mode multijoueur en Wi-Fi.



- Nb Players : 1 - 8 multi
- Sortie JPN : Dispo.

● Difficulté : Accessible
● Sortie EUR : 13 Avril 2006

Feeling :

Humeur : mou du genou



Shunkan PUZZLOOP

Mitchell/NintendoRPG

PUZZLE

Testé en :



- Nb Players : 1-2
- Sortie JPN : Dispo.

L'avis de... Ichigo

PuzzLoop DS est un grand jeu. PuzzLoop part d'un principe tout con : plusieurs billes de couleurs différentes sont en file indienne sur un rail en forme de spirale (ou autre forme). Le joueur, via son stylet, doit envoyer des billes de la bonne couleur sur la file afin de faire disparaître un groupuscule de billes et ainsi rapetisser la chaîne. Là où il y a du challenge, c'est que la file indienne n'a de cesse d'avancer vers le trou noir, et si une seule bille tombe malencontreusement dans ce trou, c'est Game Over. Comme ça, ce n'est pas très intéressant, mais quand le joueur doit gérer trois rails différents, ou une vitesse de pression plus importante, ou pire encore, gérer un quota de couleurs, c'est la guerre des nerfs assurée. PuzzLoop est un grand jeu. Le meilleur puzzle-game de la DS.

- Difficulté : Moyenne

Les billes c'est fantastique.



Feeling :

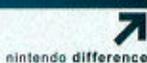
Humeur : *Prend son pied avec des billes*

Nous avons enfin trouvé une utilité à votre ordinateur :)



<http://www.nintendo-difference.com>

site qui vous permet de découvrir toutes les facettes du vaste univers Nintendo à travers des articles variés, des dossiers complets et de nombreuses news.



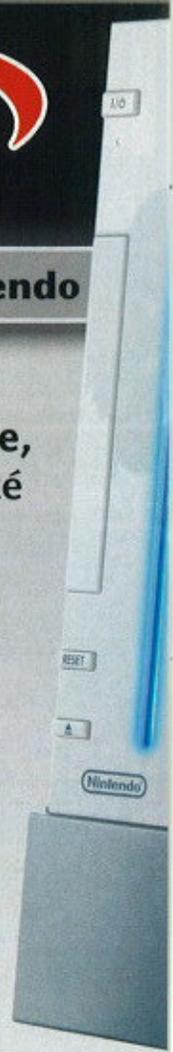
PN

Toute l'actualité Nintendo

La Revolution est proche, Rejoignez la communauté Puissance Nintendo !

www.p-nintendo.com

Retrouvez aussi l'actualité **GameCube**, **Nintendo DS** et **GameBoy Advance**.



Xox 360 - The Elder Scrolls 4 OBLIVION

Bethesda Softworks

AVENTURE RPG

Testé en :



L'avis de... Yan Fanel

RPG déguisé en FPS qui déchire

Qu'il est difficile d'entrer en douceur dans Oblivion ! Il me faisait peur celui-là, avec son interface d'un autre temps, sa complexité et son degré d'ouverture à en faire perdre tout repère. Mais quel plaisir incomparable une fois la bête domptée ! Un univers immense d'une beauté visuelle inégalée, une liberté totale dans la progression et une grande maîtrise en terme d'écriture rendent le voyage très attractif. Une fois entré dans Oblivion, il est difficile d'en sortir sans lui avoir sacrifié de nombreuses heures de sa vie. Pour tout fan de RPG qui se respecte, Oblivion est une expérience incontournable.



- Nb Players : 1
- Sortie JPN : n-c
- Sortie EUR : Dispo.
- Difficulté : Faciiiile

Feeling :

Humeur : Parti loin...très loin.

GBA - TALES OF FANTASIA

NAMCO / NINTENDO

RPG

Testé en :



Tales of Industrie...

L'avis de... Ichigo

Tales of Phantasia a fait rêver plus d'un joueur. Sorti en fin de vie de la Super Famicom, il jouissait de graphismes titanesques, d'un système de combat atypique et d'un scénario fort sympathique. Lors de son remake GBA en août 2003, le jeu avait encore de la gueule. C'était excitant de jouer à un excellent RPG Super Famicom partout où l'on allait. Mais là, on est en 2006, et on trouve plus joli sur le même support, plus sympa et moins vieux. Le jeu se paie même le luxe d'avoir des ralentissements d'un autre âge. Si vous êtes fans de la série et que vous attendiez sa traduction, jugez-en par vous-même, autrement, passez votre chemin.



Feeling :

Humeur : J'veux du soleeeil et ma SFC



- Nb Players : 1
- Sortie JPN : Dispo.
- Sortie EUR : Dispo
- Difficulté : Moyenne

PSP - OUTRUN 2006 Coast 2 Coast

CAPCOM

ARCADE RACE

Testé en :



La F50 aussi nerveuse qu'un plat de nouilles

L'avis de... CokteZ

OutRun est une légende, un mythe ludique servant les fantômes profondément machistes de bon nombre d'entre nous. Du soleil, du bon son dans les oreilles, des bolides survoltés et des baquets en cuir accueillant le généreux pototin de mademoiselle à la crinière dorée. Tout un programme, aujourd'hui transportable dans la poche avant de son jean! Enfin, c'est sans compter son gameplay hasardeux, sali par une animation caractéristique qui nuit considérablement à la précision légendaire qui avait fait la renommée du titre. Dommage, car avec l'apparition d'un mode multijoueur, tous les ingrédients étaient là pour en faire un titre sympathique.



Feeling :

Humeur : spleen devant moulin à vent



- Nb Players : 1 - 6 multi
- Sortie JPN : Dispo.
- Difficulté : Accessible
- Sortie EUR : Dispo

NEWS E3



CONFERENCE DE PRESS

Le Bon, la Brute et le Truand

Comme chaque année, l'E3 s'est ouvert prématurément avec les "press briefings" des trois constructeurs, le reste du show étant dédié aux jeux présentés par les éditeurs pour leurs plateformes. Ils y ont dévoilé leurs stratégies pour l'année à venir, ainsi que les nouvelles consoles, accessoires... et jeux, bien sûr. En attendant une analyse plus poussée du salon dans le prochain numéro, voici un premier retour sur les annonces faites.

Flashback : lors de l'E3 2005, Nintendo avait montré une console sans manette, Sony avait montré une console sans jeux, et Microsoft avait montré une console sans attendre. Rien ne différençait le trio : Riri, Fifi et Loulou. Des triplés.

Cette année, chacun exprime son originalité. **Nintendo** dévoile petit à petit les secrets de sa télécommande Wii, qui contient une petite enceinte : quand Link décoche une flèche, on entend la corde de l'arc vibrer sur la manette avant qu'elle atteigne sa cible à l'écran. Son supplément "nunchaku" contient un capteur de mouvement, et on ouvre une porte dans *Red Steel* en le secouant vers le bas comme on pousserait une poignée. Même éteinte, la Wii télécharge automatiquement les nouveaux contenus de jeu. Nintendo a été bon.

La conférence de presse de **Sony** se déroule comme l'an dernier : démonstrations technologiques, vidéos plus ou moins douteuses quant à leur rendu "authentique" du jeu, gargarismes à base de chiffres de vente... Et surprise ! La manette finale de la PS3 est une Dual Shock sans fil, sans vibration, et avec un capteur de mouvement dans l'espace. Contrairement à la Wii, il n'y a pas de pointeur vers l'écran ou de localisation dans l'espace,

juste un senseur qui détecte quand la manette est déplacée ou inclinée. Parfum de scandale dans l'assistance, tant les journalistes dans la salle ont compris où Sony est allé chercher cette idée. Petit truandage entre amis...

Microsoft ouvre son show avec un niveau de *Gears of War*, le shoot avec gros monstres et gros guns d'**Epic Games**, le studio à l'origine d'*Unreal*. Puis Sam Fisher tire sur un civil pour prouver qu'il est devenu un agent double. Puis un petit carré de verdure de *Viva Piñata* fait respirer la salle... Mais trop tard, on y retourne : démonstration de *Shadowrun*, le jeu de rôle tiré du papier qui avait déjà connu un jeu vidéo sur 16 bits. Puis Windows Vista et DirectX 10 sont présentés avec *Crysis*, le nouveau titre des auteurs de *Far Cry*, tout en explosions et flammes destructrices. Avant de nous quitter, **Bill Gates** en personne envoie la vidéo de *Halo 3*, Cortana annonçant dans un décor apocalyptique : "This is the way the world ends". Un monde de brutes.

Nintendo

Wii



Exit la manette toute moche en forme de Boomerang pour la PS3...

© 2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.

La Dual Shock PS3, sans vibration mais dotée d'un capteur de mouvement. Notez les diodes de numérotation "inspirées" par la manette Wii.

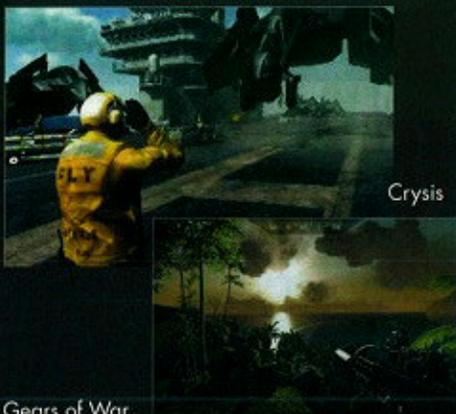


© 2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.



Ce qu'ils n'ont pas dit pendant leurs conférences

- **Sony** : La PS3 vendue à 500 € avec un disque dur de 20 Go est physiquement différente : pas de sortie vidéo HDMI, de WiFi et de ports MemoryStick, CF ou SD.
- **Nintendo** : Déjà une autre manette, dédiée aux fonctionnalités de « machine virtuelle » de la Wii. Inspiration SNES !
- **Microsoft** : GTA 4 sera certes sur Xbox 360, mais sortira le même jour sur PS3.



Crysis

Gears of War



2006 (08 et 09 Mai) :

NINTENDO

Pour la Wii, *Super Mario Galaxy* (titre non définitif), *Metroid Prime 3 Corruption*, *Final Fantasy Crystal Chronicles 2*, *Wario Ware - Smooth Moves*, *Fire Emblem*, *Rayman 4...* *Zelda Twilight Princess* sera disponible à la sortie de la console, en deux versions : Wii et GameCube. Pas de *Smash Bros* ? Pour la DS, *Yoshi's Island 2*, *StarFox DS*, *Diddy Kong Racing*, *Mario VS DK*, *Zelda Phantom Hourglass*, et une version "localisée" de *Ouendan* avec de nouvelles histoires et chansons qui s'appellera *Elite Beat Agents* ! Et pour qu'il ne passe pas inaperçu, le GameCube va accueillir *Super Paper Mario*, qui devient un jeu de plateformes 2D pour l'occasion !

SONY

Le projet *Heavenly Sword* (par le studio *Ninja Theory*, ex-*Just Add Monsters* à l'origine de *Kung Fu Chaos* sur Xbox) reste le titre le plus attendu sur PS3, même si le résultat commence à sérieusement ressembler à *God of War*. Le studio *Naughty Dog* a présenté un titre sans nom, les studios Sony ont également prévu un retour de *Getaway*. Une nouvelle licence, *Resistance - Fall of Man*, fait penser à un

Gears of War dans les années 50 avec des soldats contre des monstres. *Ridge Racer 7*, *Tekken 6*, *Virtua Fighter 5* sont partis pour être des exclus PS3. Hélas, il y avait beaucoup de "vidéos conceptuelles" ne montrant pas la moindre image d'un jeu tournant en conditions réelles. Bande-annonces de *Final Fantasy XIII* (voir World News) et *Metal Gear Solid 4* avec un Solid Snake (au nouveau nom de code "Old Snake" qui finit en s'introduisant un pistolet dans la bouche pour se faire sauter la cervelle...

MICROSOFT

Halo 3 présenté sous forme de vidéo très courte, à l'instar de *Halo 2* lors de l'E3 2003. Le jeu avait ensuite eu droit à un deuxième E3 en 2004 avec une démonstration jouable du multijoueur avant sa sortie en fin d'année. La seule date étant "2007", il y a donc de fortes chances que l'épisode final n'arrive pas avant le dernier trimestre de l'année prochaine... Ca tombe bien, c'est le moment où sortira *Grand Theft Auto 4*, précisément le 19 octobre 2007 pour l'Europe sur 360 et PS3. Plus proches de nous, Noël 2006 : *Viva Piñata* (voir page 16), *Forza Motorsport 2*, *Splinter Cell Double Agent*, plus *Blue Dragon* au Japon et *Shadowrun* en janvier. *Fable 2* annoncé sans date.



Starfox DS



Elite Beat Agents DS



Forza Motosport 2 (Xbox 360)



Heavenly Sword (PS3)



Ridge Racer 7 (PS3)

Et les jeux dans tout ça ?



Halo 3 (Xbox 360)

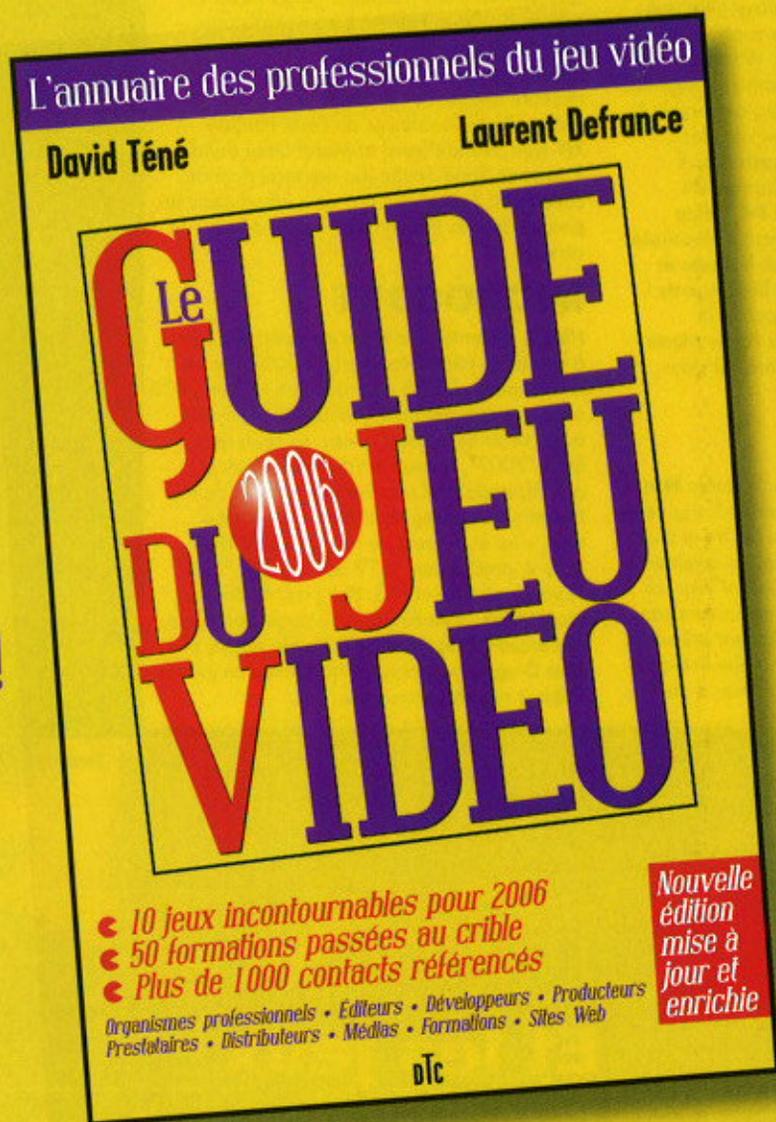


Super Mario Galaxy (Wii)



Final fantasy XIII (PS3)

INDISPENSABLE !



19,90€
seulement !

En vente à la Fnac et par correspondance

PHOTOCOPIEZ, RECOPIEZ OU DÉCOUPEZ CE BON DE COMMANDE OU RENDEZ-VOUS SUR WWW.GUIDEDUJEUVIDEO.COM

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	TOTAL	Nom
Guide Du Jeu Vidéo x	19,90 € €	Prénom
Frais de port et d'emballage		GRATUIT		Adresse
Supplément pour envoi en recommandé		+5 € €	Code postal Ville
TOTAL		 €	Téléphone
				E-mail

MERCI D'ADRESSER VOTRE COMMANDE, ACCOMPAGNÉE D'UN CHÈQUE À L'ORDRE DE DTC, À L'ADRESSE SUIVANTE : DEFRANCE TÉNÉ COMMUNICATION - 65, RUE DE LA VOÛTE - 75012 PARIS

RETRO GAME

50% CULTURE

50% PASSION

100% SPIRIT !

ENFIN DE RETOUR

EN KIOSQUE

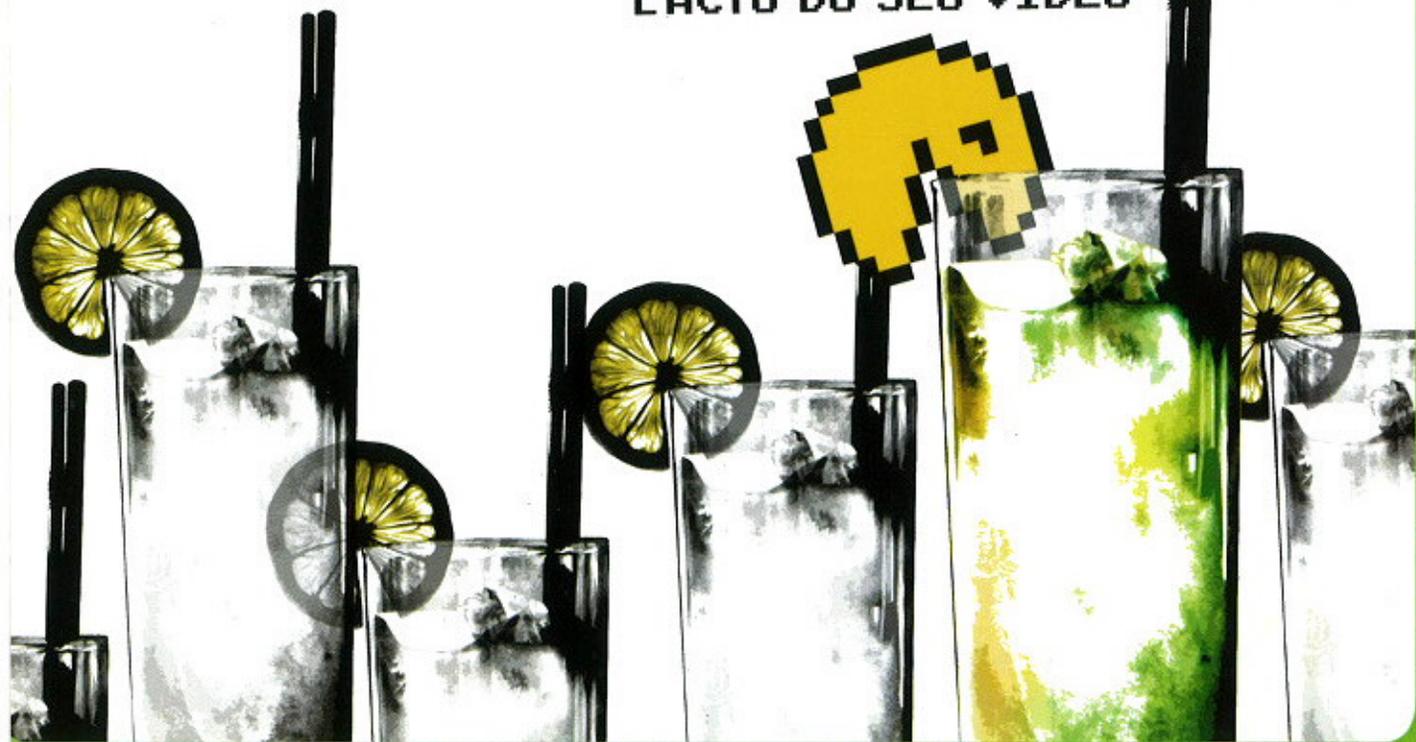
et dans vos petites boutiques sympas
spécialisées

Par l'équipe de Game Fan (si si)



CHAMBOULTOUT

LE BLOG DE FLU QUI DEGOMME
L'ACTU DU JEU VIDEO



WWW.CHAMBOULTOUT.COM

A close-up portrait of a woman with long dark hair, wearing a white nurse's cap and a white uniform with a red collar. She has blue eyes and is looking directly at the camera with a slight smile. The background is dark.

GAME FAN
N°14
MI JUIN
2006

En route pour l'infirmierie...
(et notre analyse complète de l'E3)

www.clozup.com