

Consoles

SURPRISE!

Grand Theft Auto

Vice city Stories

GTA NOUS DÉVOILE PSP
UN MODE DE JEU INÉDIT

PLAYSTATION 3

Enfin décalée
à mars 2007!

REPORTAGE

CANIS CANEM EDIT PS2

Rockstar nous renvoie à l'école,
pour le meilleur et pour le pire...

PLUS!

PRO EVOLUTION SOCCER 6 PS2
Le coup d'envoi
approche!



JUST CAUSE
Un GTA-like
exotique
Xbox 360, PS2, Xbox



TEST IMPORT

FINAL FANTASY III

Le grand RPG
que l'on n'attendait
plus arrive sur DS



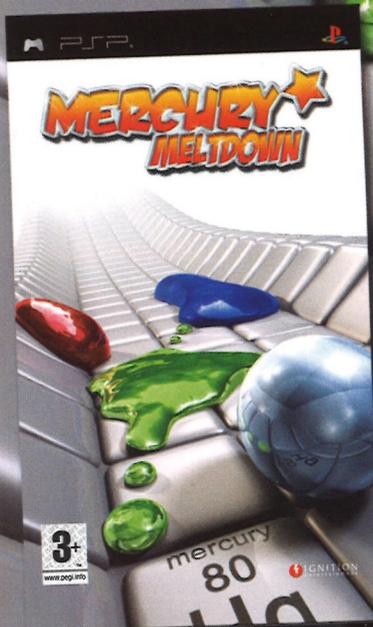
T 06745 - 176 - F: 6,50 €



Future
MEDIA WITH PASSION

MERCURY★ MELTDOWN

Ne perdez pas la boule !



Disponible le 29 septembre

Mercury revient enfin !



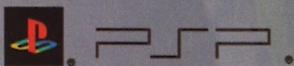
Un mode multijoueur
en WIFI

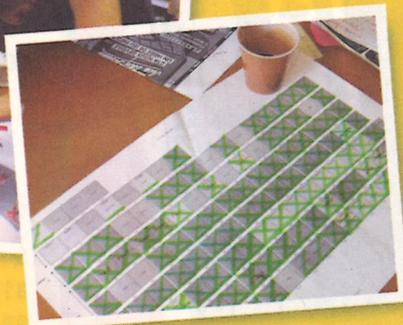
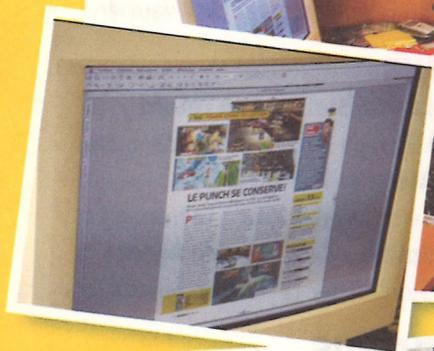
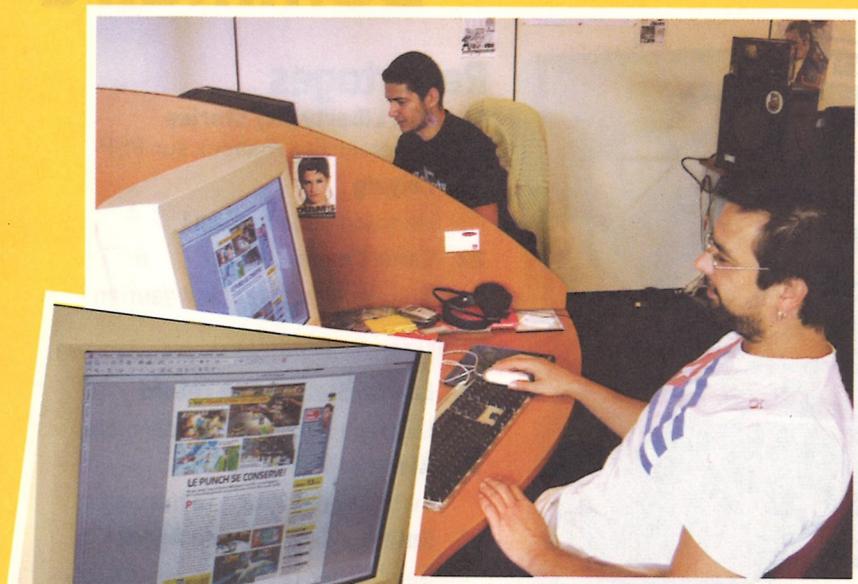


Plus de 160 niveaux !
Contenu supplémentaire
à télécharger



Partagez vos données et
vos scores avec vos amis





C'est-y pas beau une rédac qui se dépouille, parfois à la limite de la rupture, pour vous offrir un tout nouveau Consoles+...

Elle est enfin là! Non, ce n'est pas la PlayStation 3, qui nous fait faux bond, un chemin de traverse que la Wii pourrait d'ailleurs bien emprunter elle aussi selon les dernières rumeurs... En revanche, celle qui est bien au rendez-vous, après des efforts soutenus et de multiples reports destinés à la finaliser au mieux, c'est la nouvelle formule de *Consoles+*. Votre mag préféré a fait sa mue, se parant de nouveaux atours, mais également de nouvelles rubriques, devenues essentielles. Ainsi, vous retrouverez chaque mois une rubrique consacrée au jeu sur le Net (Online), aux sorties à prix budget (Retour sur...), mais aussi des dossiers sortant du cadre classique actualités, tests, reportages. Vous aurez aussi remarqué, en feuilletant fébrilement quelques pages au hasard, que la maquette a changé,

« Votre mag préféré a fait sa mue, se parant de nouveaux atours. »

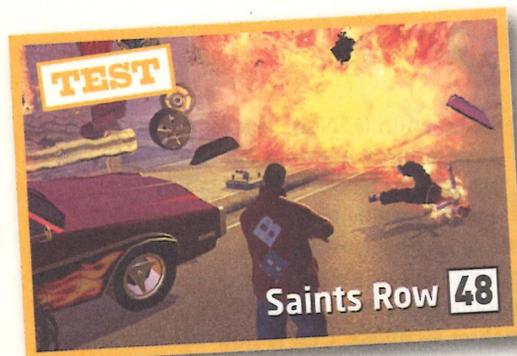
accroissant le nombre de sujets abordés dans les pages News, d'images dans les reportages, et autorisant davantage de « double avis » dans les tests. Des tests qui, désormais, vous donnent un avis le plus objectif possible dans le pavé verdict, mais aussi le sentiment personnel et hautement éclairé d'un ou plusieurs membres de l'équipe. Un bon moyen de vous faire vivre ces grands débats qui animent la rédaction, autour de cette émotion commune que nous partageons tous avec un bonheur sans cesse renouvelé: la passion du jeu. La rédaction vous souhaite une excellente lecture de ce premier numéro « nouvelle formule » et attend impatiemment vos réactions, suggestions et commentaires avisés. Rendez-vous le mois prochain! ■



Vincent
Chef de chantier

RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DU MAGAZINE SUR WWW.CONSOLESPLUS.FR

Sommaire



Reportages

- 10 GTA Liberty City Stories**
Le retour des mafieux sur PSP
- 16 Leipzig**
Un salon du jeu à l'Est!
- 22 Canis Canem Edit**
Bully reste un vrai petit vaurien!

News

- 26 La PlayStation 3 en retard**
L'Europe encore bonne dernière
- 32 Alone in The Dark**
Le survival horror à la française
- 34 Splinter Cell : Double Agent**
Sam Fisher revient en beauté

Previews

- 38 PES 6**
Le match va enfin commencer
- 40 NBA 2K7**
Le basket US dans tous ses états
- 42 Lumines II**
Musique et logique à la fois!

Tests

- 48 Saints Row**
GTA a trouvé de la concurrence
- 52 Kingdom Hearts II**
Disney et Square récidivent
- 56 Just Cause**
Un GTA like exotique et dépaysant

Japon

- 94 Virtua Fighter 5**
Le futur roi de la baston sur PS3
- 98 Ryu Ga Gotoku 2**
La suite de Yakuza déjà en préparation
- 108 Final Fantasy III**
Le grand RPG qu'on attendait sur DS

Plus

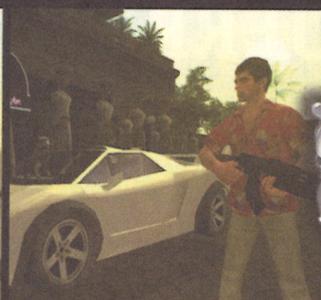
- 6 Courrier C+** vous donne la parole
- 81 Mobile** le jeu vidéo sur téléphone
- 82 Retour sur...** les jeux à petit prix
- 86 Online** connectez-vous
- 118 Mangas** l'autre culture jeu

ME, I WANT WHAT'S
COMING TO ME.

THE WORLD CHICO,
AND EVERYTHING IN IT.*

SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS



SCARFACEGAME.COM

TONY ARRIVE LE 20/10



ÉCRIVEZ-NOUS !

Les vacances d'été vous ont complètement ramollis, chers amis. Ce mois-ci, on pourrait compter l'ensemble de vos missives sur les doigts d'une main de Yakuza ! Allez, mobilisez-vous donc, pour une rentrée fertile en sacs postaux.



CONSOLES PLUS - COURRIER DES LECTEURS - 101-109, RUE JEAN-JAURÈS - 92 300 LEVALLOIS-PERRET - CONSOLESPLUS@FUTURENET.FR

NINTENDO FOR EVER

Je vais être un peu méchant, mais lire dans la missive du mois dernier que Sony a créé le principe de « jeu interactif » prouve soit un vide culturel évident, soit un mensonge grossier. Nintendo a depuis toujours énormément contribué à la notion de jeu interactif. Il y a bien longtemps déjà existaient le robot de la NES, le PowerGlove, la GameBoy Caméra ou encore le pistolet (toujours sur sur NES), transformé en Superscope (sur SNES) Il faut savoir être objectif et honnête ! Nintendo est la seule société qui innove vraiment ! Passons à la mode « démocratisation », si chère à beaucoup de personnes... Sony a démocratisé l'utilisation du support disque : formidable étalage de scènes non interactives, de temps de chargement insupportables et de grand bluff sidérant. Il a démocratisé la convergence de différents médias dans une seule coque. Il a aussi démocratisé les jeux violents ou à caractère immoral, ce qui a permis de brasser un plus large public. Pour terminer, Sony a démocratisé la surenchère technique. Microsoft – que je vois comme

un double de Sony – a démocratisé, de par son expérience inévitable, le jeu en ligne... Même si Nintendo s'est essayé, tant bien que mal, à offrir le premier service d'interactivité online avec le Satellaview, sur Super Famicom (alias SNES), il y a de nombreuses années. Nintendo, c'est un fait depuis plus de 20 ans, a largement démocratisé sa vision du jeu (maniabilité, jouabilité et gameplay confondus). Dans ce sens il a été copié par tous les autres constructeurs. Aujourd'hui, il va lancer une fois de plus une nouvelle voie avec la Wii... et la copie est déjà en marche,

preuve que Nintendo intéresse toujours et reste leader sur le plan de l'innovation. Pour un passionné de jeu vidéo comme moi, l'excitation est grande en ce qui concerne la Wii, mais pour l'instant, je m'amuse grandement sur Xbox 360... Parce que ce qui fait la force même d'une console, ce sont quand même les jeux.

Ryu

Consoles+ Mon cher Ryu, je dois dire que tu connais tes classiques et que ton « droit de réponse » tient bien la route. Cela dit, pour (tenter de) clore ce débat qui dure depuis trois mois, je ne pense

pas que l'on puisse attribuer le monopole de l'innovation uniquement à Nintendo. La PlayStation a tout de même apporté beaucoup à notre industrie préférée... On voudrait attribuer au géant tous les maux d'aujourd'hui, mais il ne faut pas oublier toutes les nouvelles expériences formidables, ludiques et immersives, qu'on a pu connaître grâce à la PlayStation. Aujourd'hui, Nintendo est à l'innovation et Sony/Microsoft à la technologie. Tout le monde est à sa place finalement, et le jeu vidéo continue d'avancer. ■

« ET SI ? »

SI LA DREAMCAST AVAIT GAGNÉ LA GUERRE !

Amis lecteurs, tous les mois nous vous invitons à l'uchronie en refaisant l'histoire de notre passion. Le principe est simple : quelques photos bricolées par vos soins (ou les nôtres), et un texte de 700 signes maximum pour décrire votre « délire ». On ouvre le bal avec la Dreamcast, qui, comme chacun sait, est la machine la plus vendue dans le monde à ce jour. *Gran Turismo 4* est ainsi sorti sur Dreamcast, GameCube et Xbox, pour rentabiliser la reconversion de Sony dans le software uniquement. Et tout le monde attend avec impatience la Dreamcast 2, qui devrait accueillir *VF 5*, *Jet Set Radio 3* et *Shenmue III* lors de son lancement. Vous avez saisi le principe ? Alors à vous !



Ne cherchez pas, cette jaquette n'existe pas... du moins pas dans notre dimension !

Le courrier adressé à l'éditeur ne pourra être publié dans cette rubrique qu'à la condition que le lecteur recopie la phrase suivante : « Je donne l'autorisation de publier mon article. » L'éditeur se réserve le droit de refuser n'importe quel texte ainsi que le droit de raccourcir, modifier ou extraire une partie du texte sans avoir à justifier sa décision. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans le courrier des lecteurs, celles-ci n'engagent que leur responsabilité.

BASEBALL PASS!!!!



**MARIO
SLAM
BASKETBALL**
SUR
NINTENDO DS™

RETROUVE TOUS LES DIFFERENTS COUPS DANS LES MAGAZINES FUTURE. © 2006 NINTENDO. © 2006 SQUARE ENIX. TM, © AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. * PASSE À UNE MAI

SUR LE FORUM

Chaque mois, les débats font fureur sur le site de *Consoles+*. Voici le début de la discussion du mois en cours (merci pour vos vœux les gars!). Préparons également le débat du mois prochain: **Proposer une jouabilité révolutionnaire en parallèle à un catalogue de vieux jeux rétros est-il contradictoire?**

[HTTP://WWW.CONSOLESPLUS.COM/FORUMS/](http://www.consolesplus.com/forums/)

Posté le: Lun 28 Août 2006,

par **Onishisima**

« Quel jeu attendez-vous encore sur nos machines actuelles (PS2, Xbox, GC) et pourquoi? » Allez, passer dans le premier numéro de la nouvelle formule ne dépend que de vous, alors à vos claviers!

PS: souhaiter vos meilleurs vœux de bonheur pour le récent mariage de Julo est un moyen détourné pour gagner des points, ne vous privez pas! J'en profite pour le faire: meilleurs vœux... et bon courage!:)

Posté le: Lun 28 Août 2006,

par **actif-cube**

Étant possesseur d'une GC, je n'attends plus que *Zelda TP...* Je viens de regarder les plannings de sortie et il n'y a vraiment aucun autre jeu qui m'intéresse. Mais version Wii ou GC, laquelle choisir? J'essayerai la version Wii (si possible) avant de me décider, même si je penche plus pour la version GC actuellement. En ce qui concerne la GC, à mon avis elle est presque morte (pour ne pas dire déjà morte). Il ne reste plus que le marché de l'occasion pour la faire survivre quelques mois (en attendant la Wii)
PS: Félicitations à Julo:)

Posté le: Lun 28 Août 2006,

par **Duncan**

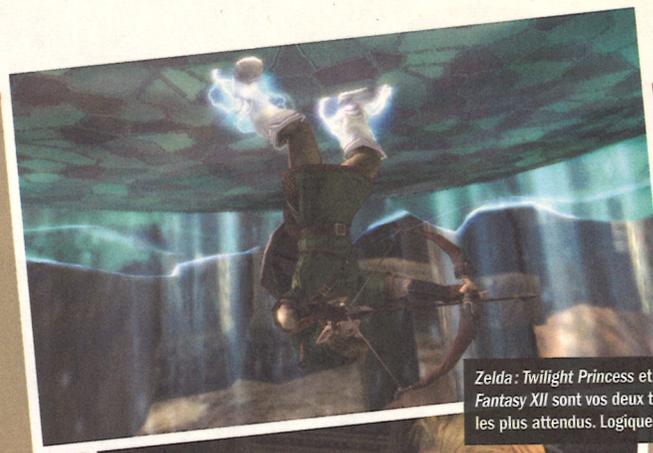
J'attends encore pas mal de jeux sur PS2! Il y a par exemple *Kingdom Hearts II* qui,

je l'espère, débarquera avec des bonus européens (vu le temps qu'on l'a attendu celui là). Il y a ensuite *Yakuza*, dont l'ambiance japonaise m'attire particulièrement. *Final Fantasy XII* fera sans doute lui aussi partie de ma ludothèque, même si, comme tout le monde, je crains un peu son gameplay « MMORPGesque ». *Rogue Galaxy*, au contraire, m'attire justement par son gameplay visiblement dynamique. Toujours du côté des RPG, la saga *.hack//G.U.* a déjà son espace réservé sur mon étagère! La série est décriée mais pourtant, son scénario ne me laisse aucunement indifférent. Et du côté des joueurs, j'ai entendu de bons échos, alors... Enfin, *Wild Arms V*, même s'il a l'air bourré de clichés, est aussi une de mes grandes attentes, tant j'aime l'univers de la série. J'attends aussi de voir comment le système excellent du *IV* va évoluer!
Et félicitations pour toi Julo :)

Posté le: Lun 28 Août 2006,

par **psycho-sick**

Tous mes vœux de bonheur Julo! Pas d'attentes fébriles sur les consoles qui vivent encore dans mon salon (Dreamcast, GameCube, Xbox et PS2), mais l'assurance d'un certain rattrapage. En effet, nombreux sont les jeux qu'on laisse passer et qu'on peut retrouver en fin de génération... Par exemple, je ne raterai pas la nouvelle édition de *Devil May Cry 3*.



Zelda: Twilight Princess et Final Fantasy XII sont vos deux titres les plus attendus. Logique, non?



« LES JEUX AU TOP »

Chaque mois, les super modérateurs de notre site Internet mettent en place un vote pour dresser le Top 10 des jeux les plus attendus par les internautes, n'hésitez pas à aller y faire un tour dans la rubrique « Les consoles » du Forum!

TOP 10 DES JEUX LES PLUS ATTENDUS:

- 1 - *The Legend of Zelda: The Twilight Princess* (GC, Wii)
- 2 - *Final Fantasy XII* (PS2)
- 3 - *Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots* (PS3),
Final Fantasy XIII (PS3)
- 5 - *Gears of War* (Xbox 360), *Final Fantasy III* (NDS),
Pro Evolution Soccer 6 (Multi)
- 8 - *The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass* (NDS)
- 9 - *Baiten Kaitos 2* (GC)
- 10 - *PES 6* (PS2)

J'achèterais des jeux que j'avais snobés jusque-là, comme *Tomb Raider Legend*, *Lego Star Wars*, les deux *Metroid Prime*, et peut-être *Baiten Kaitos* ou *Paper Mario*. Sinon, plus tard, je prendrai les dernières nouveautés du marché comme *Yakuza*, *Final Fantasy XII* ou *Okami*, lorsque je pourrai les trouver à petit prix. Même chose pour un certain *Suikoden 5*, ou plus tard encore pour un *God of War 2*, un *God Hand*, un *Rogue Galaxy* ou un *Super Paper Mario*. Enfin, je prendrai le temps de me réconcilier avec une légende:

King of Fighters, car le *XI* a l'air incontestablement jouissif, il serait impensable de le rater! Tout ça pour dire que la next gen, c'est bien beau, mais à moins d'un prix vraiment explosif pour la Wii, j'attendrai encore pas mal de mois avant de me prendre une nouvelle console. La raison? L'argent! Car s'il ne fait pas le bonheur, il oblige les joueurs fauchés comme moi à avoir beaucoup de patience! Et quand on voit *Devil May Cry* dans une nouvelle édition à 20 euros, on voit que ça paye! ■

POUR EN ARRIVER LA :

- Savoir s'entourer
- Travailler
- Coucher
- Voler

MIAMI NIGHTS

Singles in the city

Code : 91623

A vous de choisir !



>>> Télécharge les plus grands jeux sur ton mobile <<<

TÉLÉCHARGEMENT FACILE
PLAN SUPER CLAIR

- 1 Un seul SMS non surtaxé!
- 2 Tu reçois un lien Wap vers notre catalogue de jeux
- 3 Consulte les descriptions et le prix des jeux (3€ ou 5€)
- 4 Paiement au téléchargement réussi



PAR SMS
ENVOIE JV5 AU 33123 ✱
 Prix d'un SMS

LES IMMANQUABLES!

LE TOP DES JEUX 2006 ! Envoie TOP par SMS au 33123

Jeux dispo sur + de 500 mobiles!

PAR TÉLÉPHONE AU 08 99 70 02 02*

MUNIS-TOI DU CODE DU JEU ET SUIS LES INSTRUCTIONS.
 *1.35€ à la connexion puis 0.34€ par minute.

1 **KING KONG**
 LE MOBILE OFFICIEL DU FILM

 Code : 91453

2 **Paris Hilton's Diamond Quest**

 Code : 91479

3 **Platinum Sudoku**

 Code : 91477

Newport Beach
 SIMULATION

 NEW Code : 91466

New York Nights

 Code : 91442

2006 Real Football
 SPORTS

 Code : 91464

Asphalt Urban GT 2

 Code : 91456

Air Strike 1944
 flight for freedom
 ACTION/SHOOT

 NEW Code : 91489

Brothers in Arms
 Earned in Blood

 Code : 91447

Diamond Rush

 NEW Code : 91474

Mission Impossible 3

 Code : 91475

Tropical Madness
 PLATES-FORMES

 NEW Code : 91626

Sexy Poker Top Models
 SEXY

 Code : 91462

Sexy Vegas

 NEW Code : 91469

Block Breaker Deluxe
 ARCADE

 Code : 91393

SPÉCIAL CLIENTS



RETROUVE SUR TON MOBILE SFR LE NOUVEAU PORTAIL JEUX



1 Sur le portail Vodafone Live! sélectionne la rubrique Jeux



2 Puis clique sur le jeu de ton choix



3 Clique sur Télécharger et laisse-toi guider!

- + de 500 jeux disponibles !
- Tous les univers de jeux : Cartes, Quiz, Sport, Arcade, Aventure, Action, Casino ...
- Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile... Il y en a pour tous les goûts.
- Pas de mauvaise surprise : tu ne seras facturé qu'une fois le jeu bien enregistré sur ton mobile.

* Coût moyen : 3€ (appel depuis un téléphone fixe). 1.35€ à la connexion puis 0.34€ par minute. Service Clients : 01.70.20.00.97 (prix d'une communication normale) ou www.gameloft.com rubrique Aide



© 2006 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft, le logo Gameloft, Midnight Casino, New York Nights: Success in the City, Miami Nights : Singles in the City, Sexy Poker Top Models, Asphalt: Urban GT et Block Breaker Deluxe sont des marques déposées de Gameloft. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Sous licence d'Universal Studios Licensing LLLP. Tous droits réservés. Tous les fabricants, voitures, motos, noms, marques et images associées présents dans ce jeu sont des marques déposées et/ou des éléments protégés de leurs propriétaires respectifs. © 2005 pussycat dolls llc. Tous droits réservés. © 2005 Paramount Pictures. Tous droits réservés. Newport Beach, The O.C. et tous les personnages et éléments associés sont des marques déposées de et © Warner Bros. Entertainment Inc.



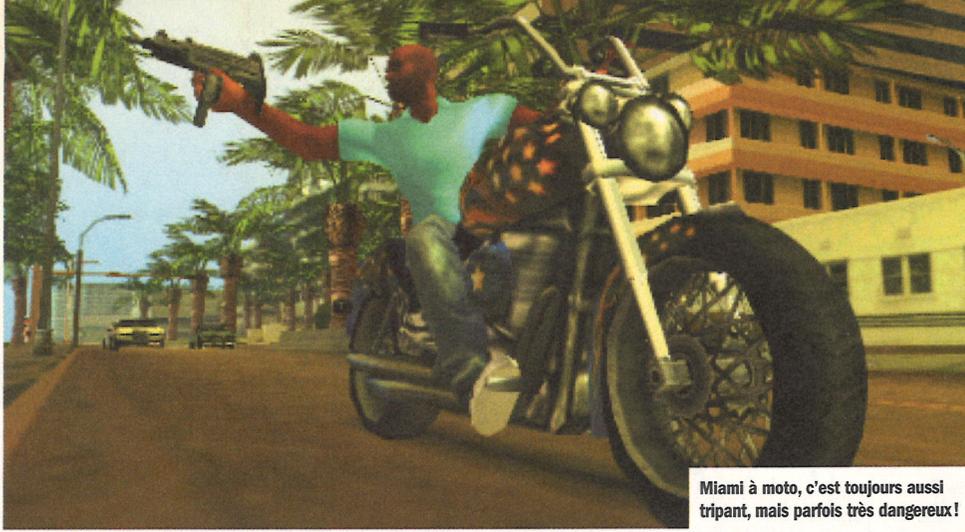
À SAVOIR...

De nombreux clins d'œil à l'opus PS2 original sont au programme, à l'instar de *Liberty City Stories* qui lorgnait régulièrement sur l'univers de *GTA III*.

gta

fait son business\$\$

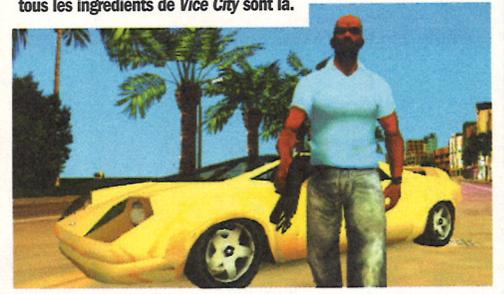
Support	PSP
Genre	action
Joueurs	1 (jusqu'à 6 en local)
Public	adulte
Éditeur	Rockstar
Développeur	Rockstar Leeds
Sortie	fin octobre



Miami à moto, c'est toujours aussi tripant, mais parfois très dangereux!



Les ponts, Downtown, Ocean Drive, tous les ingrédients de Vice City sont là.



Loin d'être une simple déclinaison mercantile, ce nouveau *GTA PSP* pose peut-être les bases du futur *GTA IV*! Et cela tout en gardant les ingrédients qui ont fait de sa recette un succès...

London, à quelques pas du stade des Blues de Chelsea. Je suis dans les bureaux anglais de Rockstar, pour assister à la présentation de *Vice City Stories* sur PSP... Si *Liberty City Stories* a su s'imposer sur la portable de Sony, sa récente adaptation sur PS2 n'a pas convaincu, et la sortie, ce mois-ci, de *Saints Row*, premier clone techniquement abouti de *GTA*, met un peu la pression sur l'éditeur rebelle. Confortablement installé dans l'un des canapés de la salle de présentation, je (re)découvre sur le petit écran PSP le monde très eighties de Vice City, le Miami vu par Rockstar. L'action se déroule deux ans avant l'épisode PS2. Le héros, Vic Vance, un militaire sur la touche, se révèle être le frère de Lance, partenaire de Tommy Vercetti dans les

premières missions de *Vice City PS2*. Le lien est fait, reste à nous en mettre plein la vue d'un point de vue technique, mais aussi scénaristique, avec force humour et cynisme. Pour la technique, expéditions quelques réalités aussi factuelles qu'intéressantes, et commençons par les piétons. Ils seront plus variés et plus nombreux (*Liberty City* avait essuyé beaucoup de reproches sur ce point). Le modèle physique de l'eau est encore meilleur que dans la version PS2, et ça tombe bien, le héros sait nager! De nouveaux véhicules combleront les fans, que ce soit sur terre, sur l'eau ou dans les airs (avec le retour des hélicos). Cette version portable réussit l'exploit d'afficher plus de polygones que son homologue PS2, avec une ville pourtant

deux fois plus grande que Liberty City. J'ajouterai à ce listing un élément crucial: les couleurs du Miami du début des années 80 conviennent parfaitement au superbe écran de la PSP. Maintenant, place à l'action!

L'AMOUR DU VICE

Tout commence par des retrouvailles plus embarrassantes qu'émouvantes pour Vic avec son frerot. Ce dernier, loin du look de playboy de *Vice City* sur PS2, a de grosses lunettes, une moustache disgracieuse et, surtout, un humour et des plans douteux. L'entrevue est brutalement interrompue par les Cholos, l'un des principaux gangs de la ville, qui ont manifestement pris en grippe l'ex-G.I. tout juste arrivé en ville. S'ensuit une mission très rythmée, »



Les hélicoptères vous manquaient dans Liberty City? Ils sont enfin de retour!



Parmi les nouveaux véhicules promis, le jet-ski est probablement le plus fun.

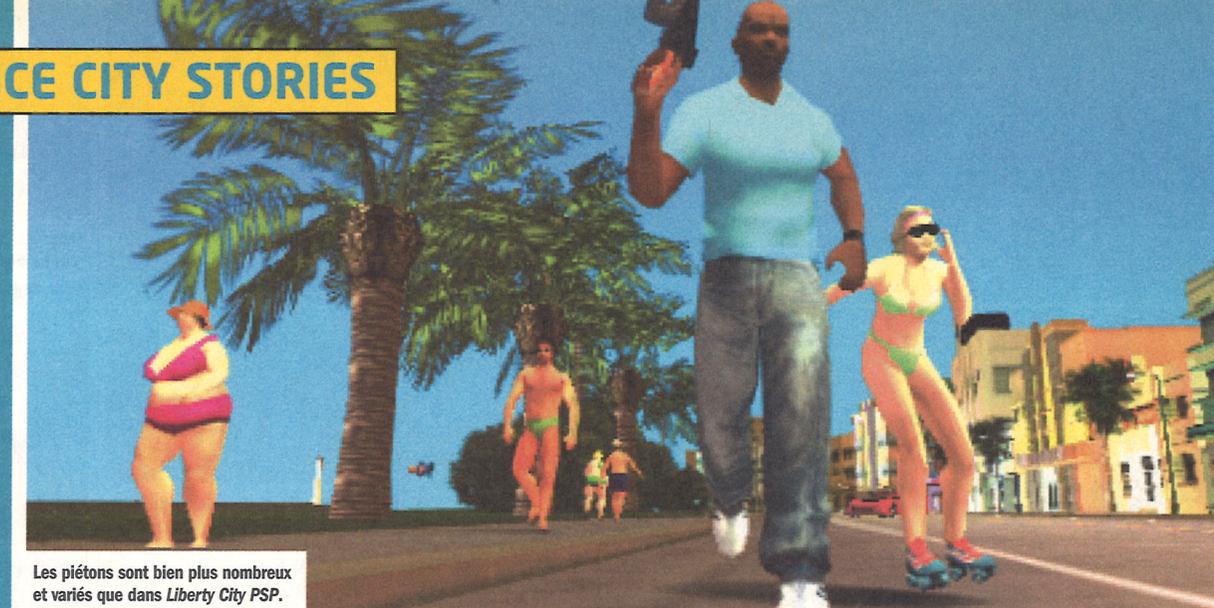


Reportage GTA: VICE CITY STORIES

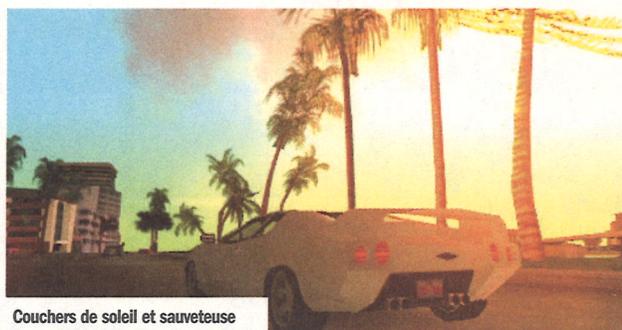
» entre fusillades en voiture (vous shootez, Lance conduit), un règlement de comptes sur un terrain vague, puis une course contre la police pour ramener Lance à son hôtel. Une autre mission, plus loin dans le scénario, le montre complètement parano, certain d'être persécuté par la DEA (le département de lutte contre le trafic de drogue américain). Il vous demande alors de l'aider à éliminer (à coups de lance-roquettes) les antennes de surveillance disséminées dans la ville; un périlleux voyage... à bord d'un hélico! On retrouve donc les véhicules aériens avec plaisir. Interlude rigolo: le fameux parcours de golf de *Vice City*. Dans le jeu PS2, vous deviez y commettre un meurtre à la tronçonneuse. Cette fois, c'est du golf bien dans la façon *GTA*: du Tiger Woods « amélioré » par un baron de la drogue, autrement dit, si vous touchez votre cible, le pauvre bougre qui est attaché dessus explose! Un petit divertissement dans le plus pur style de la série... C'est après ce moment de détente que la présentation révèle LE gros point fort de cette version PSP: le mode Empire Building.

CONSTRUIT POUR DURER

Véritable jeu dans le jeu, cet aspect de *Vice City Stories* consiste à conquérir les lieux d'activités illégales de la ville, les uns après les autres, de manière indépendante du scénario. Prenons l'exemple d'une maison close tenue par le gang des Cholos. Devant le lieu de débauche, vous constatez la présence d'un véhicule du gang. Vous le détruisez. Le gang vous attaque (de manière plus ou moins massive selon la taille de l'établissement). Si vous réussissez à faire le ménage à l'extérieur, il ne vous reste plus qu'à pénétrer à l'intérieur pour finir le boulot... à la main s'il le faut! Ce sera l'occasion de découvrir de nouveaux enchaînements au corps à corps, des chopes, des brise-nuques: un système encore plus complet que dans *San Andreas*! Voilà, le sale boulot est terminé, ce fond de commerce est libre. En vous plaçant devant la façade, vous pouvez décider de le reprendre et de lui attribuer une fonction et une taille. Le choix vous est donné parmi six commerces différents (trafic de drogue, contrebande, racket, etc.) et trois tailles. Plus c'est gros, plus c'est cher,



Les piétons sont bien plus nombreux et variés que dans *Liberty City* PSP.

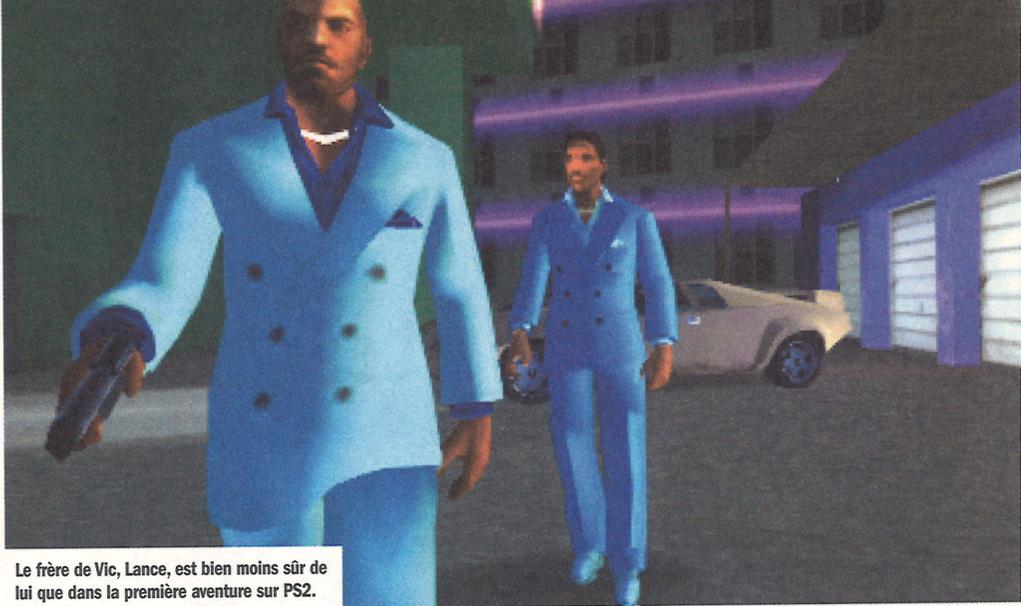
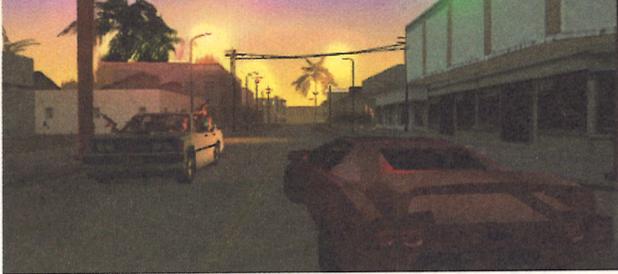


Couchers de soleil et sauveteuse façon *Alerte à Malibu*: l'ambiance de la Floride.



évidemment; mais plus c'est gros, plus vous aurez d'hommes pour défendre votre activité, notamment contre les gangs déchus. Après une période de construction du site, vous toucherez des dividendes et pourrez même participer à des missions (différentes selon les activités) pour faire prospérer votre affaire. Avec un maximum de cinq bâtiments par activité, vous pourrez donc contrôler une trentaine d'établissements et régner en maître sur la ville. Un développement riche et intéressant des commerces de *Vice City* PS2, qu'on espère voir exploité en multi, et, pourquoi pas, dans le futur *GTA IV*. En attendant, *Vice City Stories* comblera les fans, entre un mode aussi inédit que convaincant et le retour des éléments phares de la série. ■

Par Vincent



Le frère de Vic, Lance, est bien moins sûr de lui que dans la première aventure sur PS2.



De nouveaux partenaires pour autant de nouvelles missions: Vic est plein de surprises.



ZOOM

MON MIAMI À MOI

Prendre le contrôle de toutes les activités illégales de la ville: c'est le mode Empire Building!

Dans *Vice City* sur PS2, Tommy Vercetti pouvait prendre le contrôle de deux, trois affaires louches, une première fort appréciée à l'époque, mais qui laissait vite le joueur sur sa faim. Avec ce nouveau mode, il va pouvoir se gaver en découvrant toutes les joies de l'immobilier!



Trouver le repaire d'un gang, le déloger, construire son site: les règles du business!



« Les couleurs du Miami eighties conviennent parfaitement à la PSP. »

NOUVEAU

Achetez vos jeux sur micromania.fr

Votre magasin Micromania en ligne

est **ouvert**

24 h/24 et 7 jours/7

Connectez-vous et découvrez les nombreuses
offres "spéciale ouverture"



PLUS DE
250 MAGASINS
DE JEUX VIDÉO EN FRANCE
Les nouveaux Micromania

28 MICROMANIA DREUX
C. Ccial Cora Dreux-Ouest - 28100 Dreux
Tél. 02 37 42 01 68

69 MICROMANIA GIVORS
C. Ccial Carrefour Givors Deux Vallées
69700 Givors - 04 78 87 60 80

59 MICROMANIA VALENCIENNES D'ARMES
C. Ccial Place d'Armes
59300 Valenciennes - Tél. 03 27 49 49 20

83 MICROMANIA BRIGNOLES
C. Ccial Leclerc
83170 Brignoles - Tél. 04 98 05 83 20

59 MICROMANIA ENGLOS
C. Ccial Englos Les Géants
59320 Englos - Tél. 03 20 93 07 10

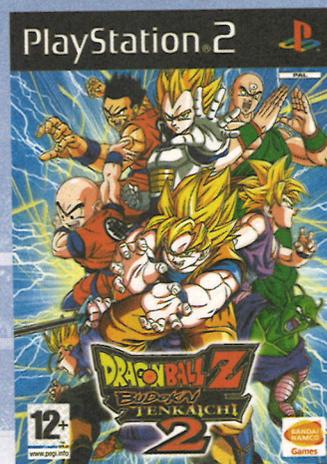
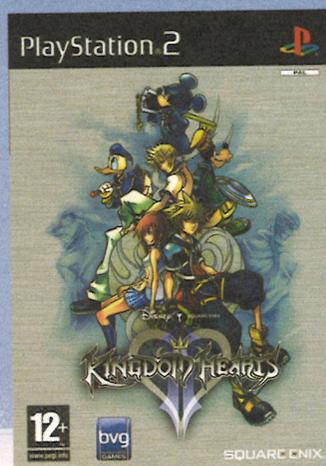
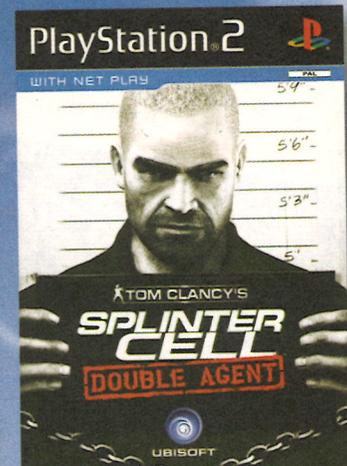
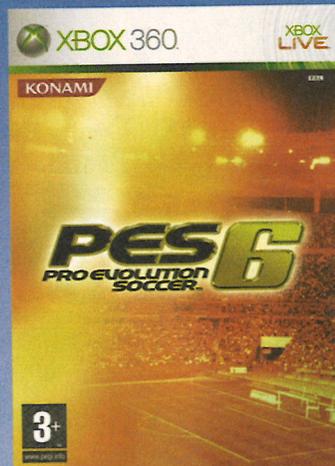
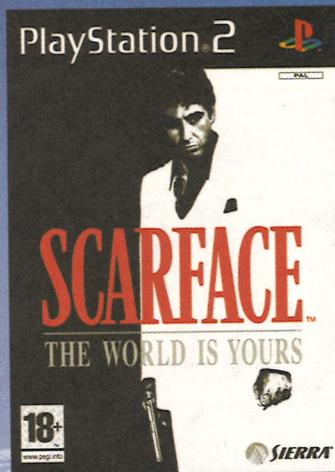
06 MICROMANIA GRASSE
C. Ccial Auchan - Route de Cannes
06130 Grasse - 04 97 05 00 90

Écoutez LE MEILLEUR DES HITS
du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h



Toute l'actualité du jeu vidéo,
les adresses de tous les Micromania
sur **micromania.fr**

Micromania vous présente : LES MEILLEURS JEUX D'OCTOBRE !



Micromania reprend⁽¹⁾
votre console PSP[®] et DS[®]
Profitez-en !

(1) Voir conditions auprès de votre
Conseiller de vente Micromania



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

LES 6 RAISONS DE PRÉFÉRER MICROMANIA



La Proximité - Plus de 240 magasins Micromania en France.



La Mégacarte - 5% de remise* sur les jeux & accessoires. Recevez tous les 200 € d'achats de jeux ou d'accessoires un bon de réduction de 10 € valable sur tous les produits**.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. **Remise non applicable sur les consoles



Les réservations - Réservez GRATUITEMENT le jeu ou la console de vos rêves dans tous les Micromania.



Les reprises de jeux - Micromania reprend vos anciens jeux : PS2, PSP, Xbox 360, DS et GameCube. Grand choix de jeux d'occasion (garantis 6 mois).



Les démonstrations - Tous les mercredis et samedis de 14 h 30 à 18 h 30.



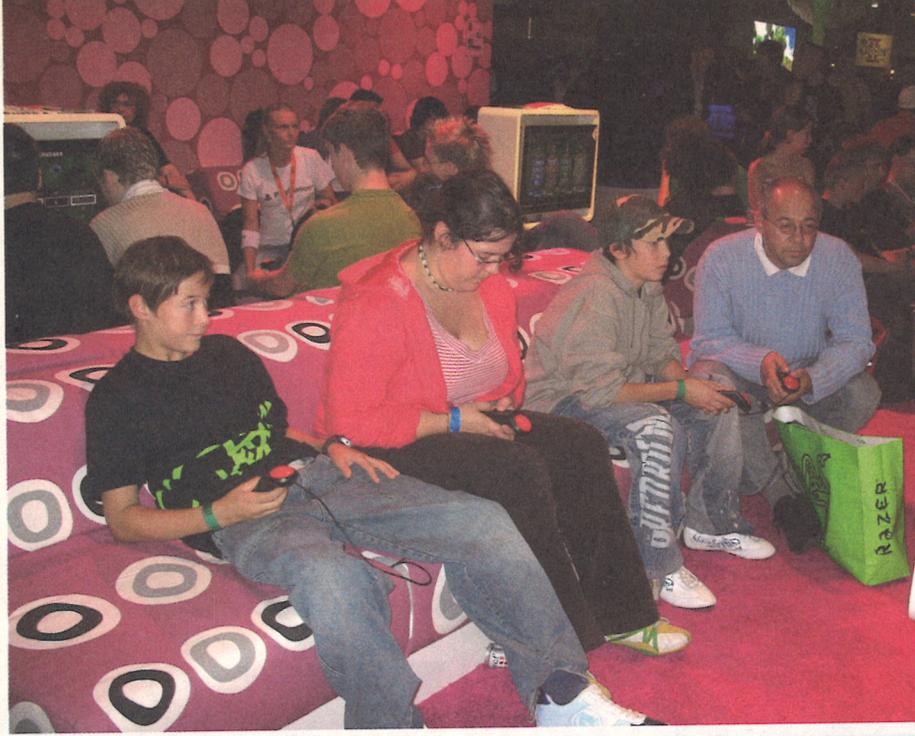
Les chèques-cadeaux Micromania
Ils sont valables 1 an et sont utilisables dans tous les Micromania.

À SAVOIR...

La Game Convention existe depuis 2002, mais ce n'est que cette année que les médias autres qu'allemands ont réellement couvert l'événement.

LE JEU SE LÈVE À L'EST

Bilan mitigé pour le salon de Leipzig qui, malgré un grand nombre de jeux présentés, manquait de grosses nouveautés pour nous faire saliver.



Le public avait répondu présent. Des bracelets étaient distribués à l'entrée pour identifier les visiteurs selon leur âge.



Pas de chance, alors que la Game Convention de Leipzig atteignait enfin la dimension internationale à laquelle elle prétendait depuis quelques années, il a fallu que Nintendo crée le choc à l'E3 en mai dernier et que Sony garde ses meilleures cartouches pour le TGS... Résultat, en plus de se dérouler dans un pays sans palmiers, le salon allemand faisait davantage office de transition que d'événement à part entière. En apparence, tout était là pour un grand show. Des babes qui profitent de leur charme ravageur pour coller des autocollants immondes sur votre

sac, des stands décorés avec originalité, du monde, beaucoup de bruit et, bien entendu, des jeux. Cependant, les éditeurs qui avaient eu la bonne idée de venir avec des nouveautés n'étaient pas nombreux ; et le spectre de l'E3 planait sur les stands, sur ceux des constructeurs en particulier.

PLACIDES CACIQUES

Microsoft n'avait pas grand-chose de foncièrement nouveau à présenter. Il y avait des jeux en passe de sortir, comme *Ninety Nine Nights* ou *Test Drive*, des démos qui n'ont pas évolué à l'instar de celle de Sonic et des titres destinés au

Live comme *Uno* et *Street Fighter II*. Deux bornes *Fuzion Frenzy 2* traînaient dans un coin, mais vous avez compris que les annonces fracassantes ne se bouscuaient pas (ce qui est assez logique pour un salon axé « consommateurs »). Sur le stand des éditeurs tiers, on pouvait heureusement découvrir quelques merveilles comme *Alone in the Dark*, *Kane and Lynch* ou une version jouable de *PES6*. De manière générale, chaque éditeur proposait au moins un soft sur Xbox 360, ce qui donne confiance dans l'avenir de la console. Chez Sony, on a choisi de mettre en avant la PSP et les jeux décalés à venir



Un petit concert de Within Temptation en plein salon, cela ne se refuse pas.



« Les toilettes ? C'est au bout du couloir puis à gauche seigneur Vador... »

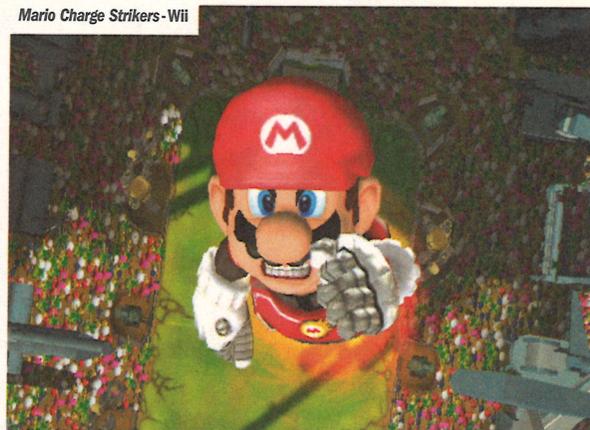


La partie réservée aux médias spécialisés était plus calme et moins encombrée.

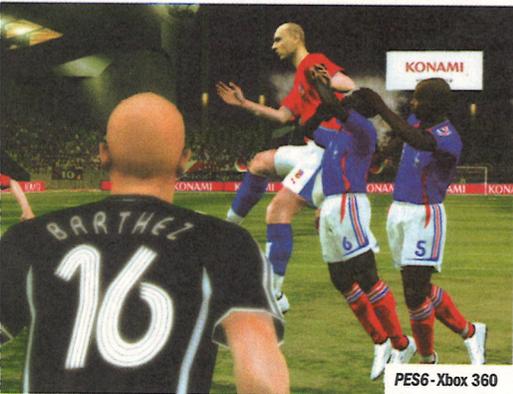


« Ce qu'il ne faut pas faire pour tenter de séduire une hôtesse... sans succès. »

Mario Charge Strikers - Wii



Kane and Lynch - Xbox 360 & PS3



PES6 - Xbox 360



Si organiser un salon à Leipzig peut de prime abord paraître incongru aux maniaco-japo-américains que nous sommes, le constat s'impose: une fois à l'intérieur, nous étions bien dans notre univers préféré...



» sur PlayStation 2, comme *Jungle Party* (une compilation de mini-jeux qui se joue au buzzer) ou *Eye Toy Sports* (qui marche avec l'appareil du même nom). Globalement, on retiendra surtout le *DBZ Tenkaichi 2* d'Atari et *God of War II* sur PlayStation 2, même si la démo jouable était identique à celle de l'E3. Des jeux PlayStation 3 ? En cherchant bien, on pouvait tomber sur *Need for Speed Carbon* chez EA ou sur *Virtua Tennis 3* chez Sega, mais le stand de Sony ne permettait de voir que des vidéos des titres à venir. Pour un peu, on se serait inquiétés ; mais les gens Sony nous ont rassurés : ils se ménageaient pour le Tokyo Game Show... Après une conférence pré-E3

qui avait fait l'unanimité, on attendait également beaucoup de Nintendo, notamment quelques infos supplémentaires sur la Wii. Mais à croire que les trois sociétés s'étaient donné le mot : là aussi, il a fallu se contenter du discours du directeur de Nintendo Allemagne expliquant que la DS rencontrait un succès phénoménal en Europe ! La firme a bien annoncé *Mario Strikers Charged* et *Battalion Wars 2* sur Wii, ainsi que la sortie d'une DS rose pour le 27 octobre mais il y avait franchement de quoi rester sur sa faim. Electronic Arts a dévoilé ses premiers titres pour la nouvelle console de Nintendo, à savoir *NFL Madden 07* et *Need for Speed Carbon*. Contre toute



Non, ils ne boudent pas. Ils jouent à *Socom 3* sur des télé placées sous eux.

RÉVEILLEZ VOTRE 8^{ème} SENS !

SAINT SEIYA Les Chevaliers du Zodiaque

HADÈS



LE DEBUT D'UN NOUVEAU COMBAT SACRÉ !

- Revivez l'intégralité de la saga Hades du Sanctuaire jusqu'à l'Enfer • Voix originales en Japonais •
- 49 personnages jouables, dont les Créatures d'Hades et Saints d'Athena avec leurs armures de Bronze et d'Or •
- Un système d'attaque et contre-attaque « Cosmo » amélioré pour de nouveaux coups surpuissants et des combos dévastateurs ! • Une gestion de combat totalement retravaillée pour des affrontements frénétiques dans des arènes agrandies •

7+



www.pegi.info



PlayStation 2



WWW.ATARI.FR



Le stand de Microsoft avait un petit air écolo, avec ses arbres et ses plantes.



De vieux modèles de consoles étaient présentés dans une sorte de musée.

» attente, le premier réalise un pas de géant en termes de gameplay et tire pleinement bénéfice de la manette Wii. Il suffit de pointer un joueur sur l'écran pour le sélectionner ; lancer la balle s'effectue en mimant le geste plus ou moins fortement avec la télécommande, ce qui est terriblement instinctif. Pour *NFS*, on nous a bien expliqué qu'il ne s'agissait que d'une démo, mais la maniabilité est restée entourée de mystère. Le stick analogique du nunchaku sert à accélérer tandis que la télécommande doit être déplacée à l'horizontale pour faire tourner le volant. Concrètement, on finissait par s'y habituer, mais sans pour autant retrouver le confort d'une bonne vieille manette. *Cars* de THQ relève quant à lui d'une jouabilité moins expérimentale et permet de conduire son véhicule en tenant la télécommande comme un volant. On n'aurait pas boudé quelques news croustillantes sur la Wii ou même des nouvelles sur les jeux GameCube, qui ont été, les pauvres, complètement occultés. Mais on se consolera comme on peut avec l'arrivée de jeux DS tels que *Yoshi's Island 2*, *Spectrobes* ou *Castlevania Portrait of Ruin*.

L'HEURE DU BILAN

Certes, il y a eu l'E3 qui a atténué l'effet de surprise, mais à en juger par le sourire des visiteurs qui s'étaient déplacés en masse pour l'événement, on ne peut que reconnaître que la Game Convention de Leipzig est un succès. On l'aurait aimée plus généreuse en nouveautés, mais elle a démontré que les grands salons de jeux vidéo ne sont pas l'apanage des seuls Américains et Japonais. Il y avait le style, l'organisation et la démesure. Il ne manque qu'un peu plus d'enthousiasme de la part de certains développeurs pour que l'expo devienne incontournable. ■

Par Plancton

ZOOM

L'AVIS DU PUBLIC

Contrairement à l'E3, la Game Convention est ouverte au public : Plancton a recueilli l'impression des visiteurs.

Même si des jeux de qualité débarquent sur Xbox 360 et qu'aucun jeu Wii ou PlayStation3 n'était montré aux visiteurs, les deux derniers supports sont ceux qui sont les plus attendus par les différentes personnes interrogées. Voici leur opinion sur le salon et la console qui les a marqués.

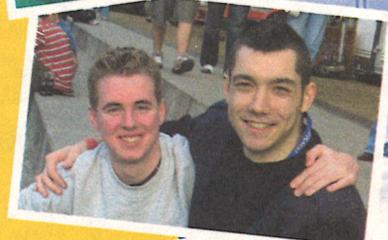
Maguit :

« Beaucoup de monde, mais plein de jeux intéressants. Depuis l'E3, j'attends impatiemment la Wii. »



Denis et Matthias :

« Cool comme salon, mais je suis un peu déçu. On ne pouvait pas jouer sur PS3, mais on attend quand même qu'elle sorte pour l'acheter. »



Janet :

« Je suis venue pour faire plaisir à mon copain, mais j'aime bien les jeux de course quand même. On attend la Wii puis on s'achètera la PS3 l'année prochaine. »



« Les grands salons de jeux ne sont plus seulement l'apanage des Américains et des Japonais. »

TU ES TRANSFORMÉ EN POKÉMON!

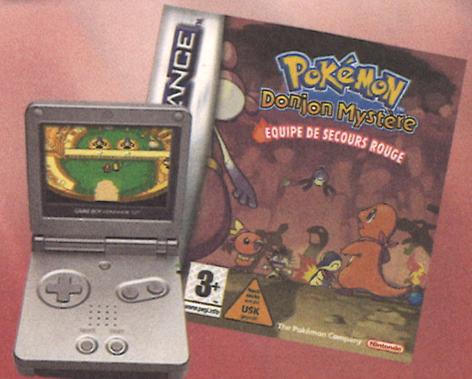


MAIS LEQUEL ? DÉCOUVRE-LE DÈS LE 10 NOVEMBRE 2006



Pikachu ? Salamèche ? Bulbizarre ou même Skitty ?

Pourquoi êtes-vous devenu un Pokémon ?
Qui se cache derrière tout ça ?
Pour le découvrir, pénétrez
dans les Mystérieux Donjons ...



©2006 Pokémon. 1995-2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2006 CHUNSOFT. TM and ® are trademarks of Nintendo. The contents of Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team and Red Rescue Team are almost the same. Please purchase either one according to the system you want to use.

À SAVOIR...

L'anciennement nommé *Bully* devait sortir l'année dernière. Un an de plus aura été nécessaire pour rendre crédible ce petit monde scolaire !

« L'univers, les trognes que vous croisez, tout est réellement très inspiré, c'est du bon boulot. »

Support	PS2
Genre	action
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Rockstar
Développeur	Rockstar Vancouver
Sortie	fin octobre

Rockstar nous a collés !

Alors qu'on s'attendait à un jeu violent, énième déclinaison de la brutalité occasionnelle de *GTA*, Rockstar prend une nouvelle fois tout le monde à contre-pied !

Oubliez tout ce que vous avez déjà pu lire ou entendre sur *Bully*, le petit dernier de Rockstar sur PS2. D'abord, parce qu'il change de nom : c'est désormais *Canis Canem Edit* (« le chien mange le chien », en latin classique). Et puis surtout, alors que la firme au R étoilé n'avait quasiment pas communiqué dessus lors de l'E3 il y a deux ans, cela n'a pas empêché les journalistes les moins scrupuleux d'inventer une foule de choses, pour la plupart totalement fausses. En fait, s'il s'agissait de résumer la motivation

derrière *Canis Canem Edit*, on obtiendrait quelque chose comme « imprimer à un jeu le doux parfum des expériences enfantines liées à l'école, humiliations et exaltations comprises ». On a tous connu ces bousculades dans le vestiaire de la salle de gym, ces bravades vis-à-vis des pions sans devenir pour autant des gangsters dignes de *GTA*. Voilà pour la mise au point, mais revenons à nos chers cancre. Jimmy Hopkins est un garçon de quinze ans dont la vie n'est pas facile. Sa mère s'est remariée et, pour le nouveau couple, le garçon

est une gêne plutôt qu'un membre de la famille. Illico presto, le petit Jimmy se retrouve dans un collège hyper strict de la Nouvelle-Angleterre, un lieu de dressage pour mauvaises têtes. Pourtant, il a davantage qu'un bon fond, et le démontrera à de nombreuses occasions... N'en déplaise à tous ceux pour qui « Rockstar » rime avec... euh... « pas cool ».

ASINUS ASINUM FRICAT

La première impression qui ressort de la visite de l'école, c'est un sentiment de déjà-vu. Les bons élèves à binocles »



Vous risquez de vivre cette scène un paquet de fois durant les premiers jours !



Il va falloir apprendre à s'imposer aux autres... par la force s'il le faut.



Reportage CANIS CANEM EDIT

» entre eux, les filles qui minaudent, les cancren en petits groupes rigolards et un préfet à la mine pas commode qui surveille tout ce joli monde. Personnellement, je me suis cru revenu quelques années (je ne dirai pas combien) en arrière, les boutons en moins ! Enfin si, les boutons de la manette PS2, qui permettent d'effectuer même en dehors des missions un paquet d'actions contextuelles. Cela commence par la manière d'aborder les gens : on peut, certes, les saluer aimablement ; mais on peut aussi se colleter avec tout un chacun. Attention, mieux vaut faire le fayot avec le préfet et chahuter un vilain garnement que l'inverse, qui se termine en punition, et, rappelez-vous, ce ne sont pas des moments faciles ! Les bons moments, ce sont toutes ces missions sans lesquelles la vie au collège serait moins drôle. Aider un intello à se sortir des griffes d'un gang, aller faire des courses pour que la cuisinière vous ait à la bonne, se faire accepter par des gosses de riche ou encore se la jouer James Dean (mais dans une course de vélos) pour les beaux yeux d'une ado qui fait une tête de plus que vous... L'univers, les trognes que vous croisez, tout est réellement très inspiré, c'est du bon boulot. Et comme la technique suit honorablement, il ne reste plus qu'à se pencher sur la jouabilité, très agréable elle aussi.

INTERCLASSES CHARGÉS

Deux jauges renseignent le joueur sur l'état de santé et d'ennuis de Jimmy. Un soda au distributeur fait remonter sa forme, un moment planqué dans une poubelle le libère des foudres du préfet et des pions... Le système de combat, proche de celui de *The Warriors*, est vraiment riche. Puissance des coups en fonction du temps d'appui, enchaînements, et « finish move » sous forme d'humiliations de gosses, c'est poilant ! Jimmy peut ainsi forcer un autre gosse à se donner des gifles lui-même, lui envoyer un coup de pied là où ça fait mal – le tout sans violence excessive. L'ambiance fait penser à *La Guerre des boutons* plus qu'à *Esprits rebelles* ! Outre ses aptitudes au combat, Jimmy peut aussi utiliser un skate, un vélo (mais pas de voiture, il n'a que quinze ans !), et acheter des objets dans les

magasins de la ville, du moment qu'il ne se fait pas attraper à sécher les cours ! Des cours qui se matérialisent sous la forme de mini-jeux rigolos. Par exemple, le cours artistique est une sorte de *Qixx* (ce vieux jeu où il faut dévoiler une image en traçant des blocs sans se faire toucher par des bestioles). L'aventure de *Canis Canem Edit* se déroulera sur une année scolaire entière, durant laquelle Jimmy devra tenir le coup face aux profs, aux pions, à des élèves retors, bref, aux « problèmes » d'un ado de son âge. Vous l'aurez compris, on a été séduits par l'ambiance particulière, tout autant que par la jouabilité réussie. Mais ce que l'on retient surtout, c'est la possibilité de dédramatiser cette période de la vie... si douce pour qui l'a déjà loin derrière lui ! ■

Par Vincent



Les rapports avec les filles ne sont pas évidents au début. Ça c'est du réalisme !



Entre ballons de foot et lance-pierres, les occasions de ne pas être sage abondent.



Au fond, Jimmy est plus un solitaire qu'un mauvais bougre. Il fait peine à voir...



Ne rendez pas trop chèvre vos profs, la classe peut vous donner des points d'expérience.



S'il n'y a pas de bataille de purée à la cantine, on enlève trois points à la note!



Les plus grosses bêtises peuvent vous amener à voir le préfet de beaucoup trop près.



ZOOM

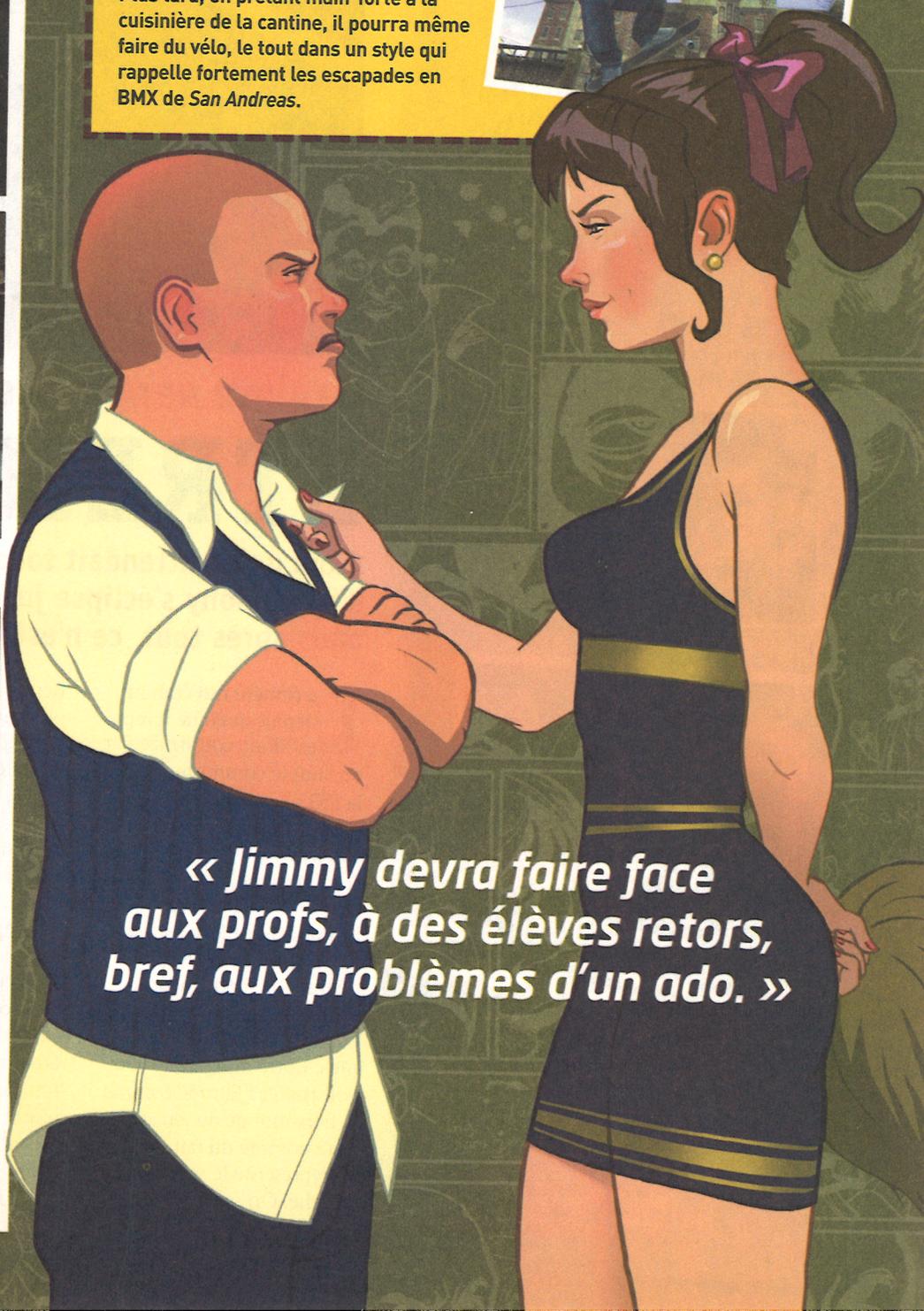
ÇA ROULE POUR JIMMY

Skate-board et bicyclette vont vite devenir vos meilleurs amis pour éviter les ennuis.

Au départ de son année, Jimmy est un vulgaire piéton. Mais en aidant un binoclard à se sortir d'affaire, il récupère un skate-board, qu'il aura en permanence avec lui. Idéal pour tracer dans le jardin et éviter les pions. Plus tard, en prêtant main-forte à la cuisinière de la cantine, il pourra même faire du vélo, le tout dans un style qui rappelle fortement les escapades en BMX de *San Andreas*.



Les passages en skate et en vélo sont fluides et très jouables : so fun !



« Jimmy devra faire face aux profs, à des élèves retors, bref, aux problèmes d'un ado. »

OPINION

Voilà, le *Consoles+* nouvelle formule est enfin entre vos mains! On espère que cette nouvelle présentation, plus moderne et qui accorde un peu plus de place à l'actualité, vous plaira. Ce mois-ci, il ne faut pas vous attendre à des scoops imparables, mais plutôt à une piqûre de rappel, en attendant les gros événements

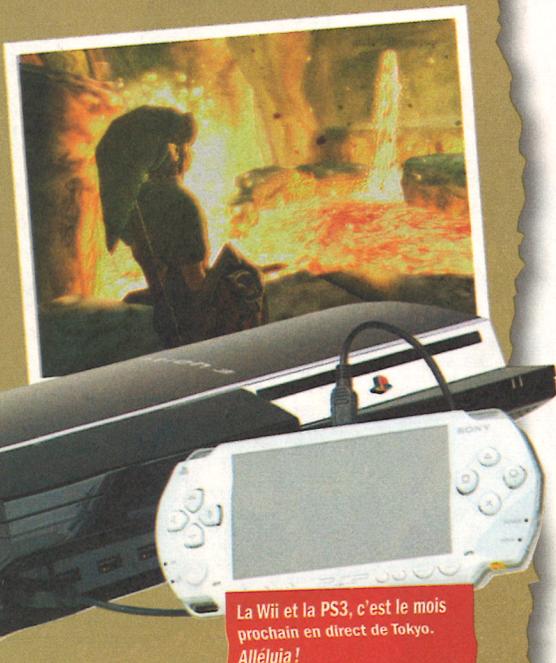
« Pas de scoops imparables ; plutôt une piqûre de rappel. »

de cette fin d'année : la présentation au public des nouvelles consoles au Tokyo Game Show (que nous ne manquerons pas de couvrir) et les titres comme *Gears of War* ou *Zelda Twilight Princess* qui vont débarquer pour réchauffer nos longues nuits d'hiver dont la PS3

sera hélas la grande absente. En quelque sorte, le calme avant la tempête de neige! ■



Reyda
aigri qui se soigne



La Wii et la PS3, c'est le mois prochain en direct de Tokyo. Alléluia!

» LA PS3 RETARDÉE EN EUROPE!

ÉTRENNES SANS

Alors qu'on attendait tous la PS3 pour égayer nos soirées d'hiver, Sony s'éclipse jusqu'au printemps. Mars m'attriste, mais après tout, ce n'est pas si dramatique.

La rumeur qui courait depuis quelque temps est donc confirmée par un simple communiqué : la PS3 ne sortira pas avant mars 2007 en Europe. Ouch! D'après ce même communiqué, le retard serait dû à la difficulté de produire à grande échelle le lecteur Blu-ray à cause d'une pénurie de diodes à laser bleu... On pourrait râler, on pourrait crier, une fois de plus, notre indignation de voir traiter l'Europe comme le tiers-monde du jeu sans tenir compte du fait qu'elle en représente le second marché. On pourrait aussi pester contre Sony qui ne

tient pas ses promesses et pipeaute à chaque E3 les mêmes rengaines sur ses dates mondiales avant de se raviser. Mais gardons la tête froide. En fait, à bien y réfléchir, PS1, PS2 et PSP ont toutes les trois mis près d'un an avant d'atteindre nos rives après la sortie japonaise. Alors, quatre petits mois, c'est finalement un moindre mal! Ensuite, on comprend qu'il vaut peut-être mieux pas de consoles *tout de suite chez nous*, plutôt qu'un nombre ridicule, suivi d'une pénurie, comme ce fut le cas avec la PS2. En effet, les lançements américain et japonais sont

également affectés, et Sony a revu ses ambitions à la baisse en annonçant deux millions de consoles livrées avant la fin de l'année (contre quatre précédemment). Enfin, pour continuer à boire le verre à moitié plein et nous consoler un peu, pensons que d'ici mars, les bons jeux seront enfin prêts, puisque les premiers mois de la console risquent d'être pauvres en titres de qualité. Pendant ce temps, chez Nintendo et *Chez Microsoft, on sabre* – évidemment! – le champagne. Un Noël sous forme de « free run » pour la Xbox 360 et la Wii, forcément, ça motive! ■



« Pour nous consoler, pensons que d'ici mars, les bons jeux seront enfin prêts! »

REINE



» TOCA RACE DRIVER 3

CONDUITE INTÉRIEURE

Toca Race Driver est indéniablement une des séries de courses les plus cool et les plus variées de la PlayStation 2. Vous serez heureux d'apprendre qu'elle revient cet hiver sur PSP, avec de nouveaux circuits, du multi à douze et la possibilité de jouer à quatre avec un seul UMD. Anecdote: le jeu sera exclusif au marché européen. Pour une fois qu'on peut frimer, on ne va pas s'en priver! ■

PSP

Éditeur: Codemasters Développeur: Codemasters
Sortie: 30 novembre

CHEAP?

DOMINOS, BRIDGE & CO

Nintendo nous fait le coup des petits jeux et on marche à fond! Après *Brain Training* et *English Training*, on n'a plus honte de s'éclater avec de modestes productions, basiques mais fun. Quarante-deux jeux indémodables: dominos, fléchettes, poker, backgammon, échecs ou bridge. OK, c'est sorti il y a plus d'un an au Japon, mais la recette est efficace, on peut socialiser à huit en local ou via Internet, et c'est vendu à petit prix, alors...



Sommaire

La PS3 retardée	26
Toca Race Driver 3 PSP	27
Tony Hawk's Project 8 XBOX 360	28
Call of Duty 3 XBOX 360	28
Marvel Ultimate Alliance PS2, XBOX 360	29
Justice League heroes TOUS SUPPORTS	29
Kane & Lynch, Dead Men XBOX 360	29
Turok PS3, XBOX 360,	30
Interview Yusuke Sasaki	31
Alone in the Dark PS3, XBOX 360	32
Pilot Academy PSP	32
Ace Combat X PSP	32
Splinter Cell : Double Agent PS2, XBOX, XBOX 360, GC	34
Yoshi Island 2 DS	34
Kazook PSP	34
Festival du jeu vidéo	34
Spectrobe DS	36
NHL 2K7 PS2, XBOX, XBOX 360, DS	36
Guitar Hero 2 PS2, XBOX 360	36



Kane & Lynch, Dead Men 29



Splinter Cell : Double Agent 34

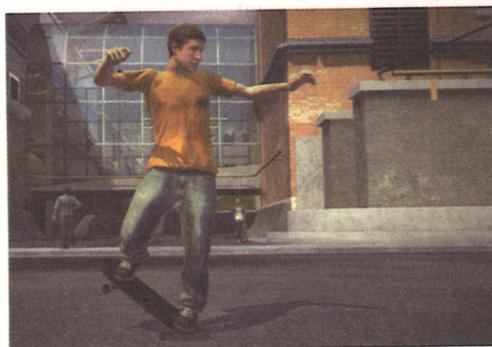
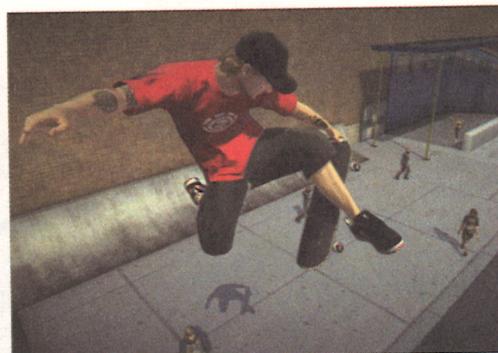
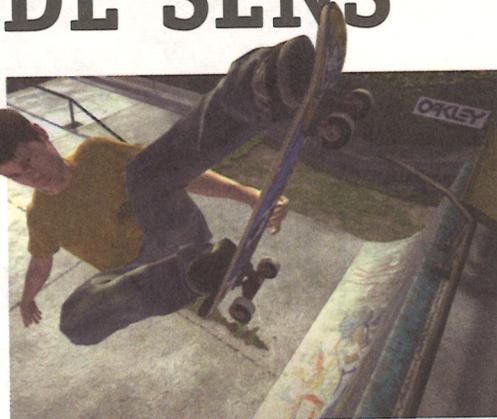
» TONY HAWK'S PROJECT 8

EN SKATE DE SENS

Grimpons sur la planche du vieux Tony! Premier constat: c'est beau et détaillé, et la reproduction d'une banlieue américaine typique est criante de vérité. L'animation est fluide, à quelques détails près – les chutes, par exemple, ne sont pas très cohérentes –, mais l'essentiel étant de ne pas tomber, ne faisons pas la fine bouche... même si c'est loin d'être gagné! Car ce Tony renoue avec sa difficulté initiale: garder les pieds sur sa planche est ardu, et les figures complexes promettent de méchantes fractures (les dégâts s'expriment en frais d'hôpital, débités sur votre pécule!). Point original: la gestion de vos pieds lors des figures, avec un effet de zoom et un ralenti. Les sticks analogiques contrôlent alors vos petons de champions, et il ne faudra pas loucher le coche au moment de les reposer bien à plat... sur votre board. Pour le reste, on retrouve toujours de belles figures et des tas de mini-missions. ■

XBOX 360, PLAYSTATION 3

Éditeur: Activision Développeur: Neversoft
Sortie: fin 2007



» CALL OF DUTY 3

LA GUERRE, DE PLUS BELLE

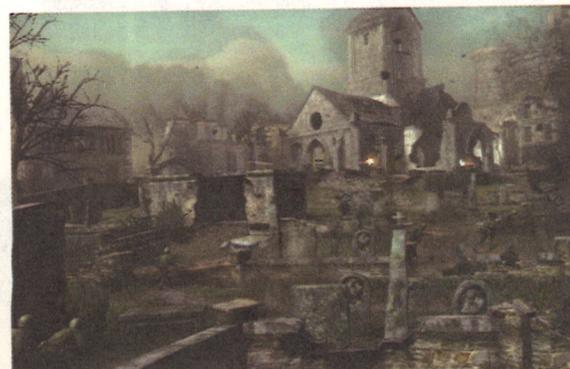
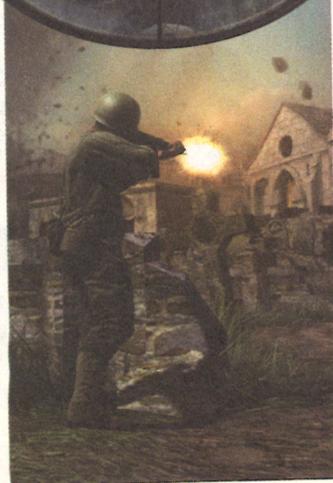
S'il y a bien un jeu qui s'est distingué au lancement de la Xbox 360, c'est *Call of Duty 2*. Il fut le jeu le plus vendu à la sortie de la console de Microsoft grâce à ses grandes qualités techniques, sa capacité d'immersion, la richesse de ses scripts et, surtout, son mode Multijoueur réussi. *CoD 3* arrive donc quasiment un an jour pour

jour après sa marche triomphale, en digne héritier de son prédécesseur. Les quelques balles échangées avec les Allemands sur la partie solo nous l'ont confirmé, ses qualités restent intactes, avec un souci du détail encore plus affirmé, malgré quelques plantages et problèmes d'IA. Véritable parc de loisirs sur le thème de la Seconde Guerre mondiale, *Call* offre des missions

variées, chacune basée sur une situation nouvelle. Jusqu'à 32 joueurs pourront s'y affronter online, en choisissant son camp, sa classe (artilleur, médecin, etc.) et se délecteront de maps plus grandes et de véhicules plus nombreux. ■

XBOX 360, PLAYSTATION 3

Éditeur: Activision
Développeur: Treyarch
Sortie: fin 2007



» MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

POLYGONES MUTANTS

Nous avons joué à la PlayStation 3 sur le sol français! Bon, ça n'a duré que cinq minutes, c'était sur une « debug-station », et le jeu en question n'est autre que *Marvel Ultimate Alliance*, jouable également sur Xbox 360... et plus fluide sur cette dernière. Une info, donc, qui semble se confirmer: de nombreux titres développés conjointement sur les deux

machines next gen risquent d'être adaptés de la Xbox 360 à la PS3, avec quelques dégâts au passage. Soit. Des dégâts, *Marvel*, lui, en fait beaucoup sur la rétine: infiniment plus beau que son ancêtre *X-Men Legends* sur PS2 ou Xbox, il multiplie les effets spéciaux pour renforcer la cohérence de son univers. Les persos sont plus nombreux, mais vous devrez toujours en diriger quatre pour venir

à bout des mauvais mutants. Le jeu et sa mécanique restent, en gros, les mêmes, et les allergiques à ce petit côté hack'n'slash du pauvre ne seront donc pas guéris; mais les fans des héros costumés n'en pourront plus, en découvrant ces quelques screens haute définition... ■

PS2, XBOX 360

Éditeur: Activision
Développeur: Raven Software
Sortie: novembre



REVANCHE

» JUSTICE LEAGUE HEROES TOUS EN SLIP!

Pour contrer l'avalanche de super-héros chez Activision, Eidos prépare son propre jeu basé sur les classiques de DC Comics, éternel rival de l'écurie Marvel! Superman, Batman, Wonderwoman, Green Lantern et Flash sont les premiers sur les rangs pour en découde dans le bien nommé *Justice League Heroes*. La bataille dans les rayonnages s'annonce terrible!



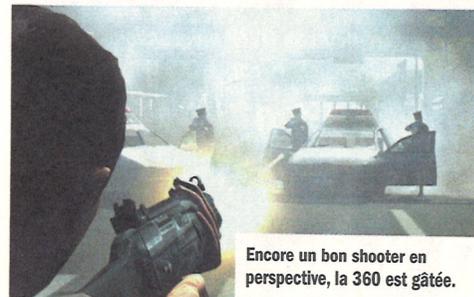
Démodés, les costumes traditionnels?

» KEANE AND LYNCH, DEAD MEN MACCHABÉES

Voici la dernière création des auteurs de *Hitman*. Keane et Lynch, respectivement mercenaire raté et tueur psychopathe, réchappent de peu à la chaise électrique: ils sont obligés de coopérer dans ce jeu d'action et de tir musclé, qui reprendra en plus l'excellent système d'escouade développé pour *Freedom Fighters*. Ça sent la poudre et le sang frais... ■

XBOX 360

Éditeur: Eidos Développeur: Io studios
Sortie: 2007



Encore un bon shooter en perspective, la 360 est gâtée.

**DERNIÈRE
MINUTE...**

LES FANS DE LA FAMILLE GRIFFITH PEUVENT SE RÉJOUIR: le jeu d'action tiré de la série *Family Guy* sortira bel et bien chez nous! Trois types de gameplay différents dès novembre sur Xbox, PS2 et PSP.

resident evil

PRESQUE
20/20



19/20
PSM2

19/20
CONSOLES+

« Un titre d'exception, un OVNI vidéoludique,
une expérience hors normes. »

19/20
jeuxvideo.com

18+
www.pegi.info

CAPCOM®

PlayStation 2

Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

©CAPCOM CO., LTD. 2005 All rights reserved. Nobilis et le logo Nobilis sont des marques
déposées de Nobilis Group. Tous droits réservés. Toutes les autres marques citées sont la
propriété exclusive de leur propriétaire respectif. "PlayStation" and the "PS" Family logo
are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All
other marks are the property of their respective owners.

News

» TUROK

LE DINO SORT

Turok premier du nom est quand même le seul jeu de l'histoire du jeu vidéo à être sorti avant la machine sur laquelle il tournait (la N64). Rien que pour cela, mais aussi parce qu'il possède une ambiance unique, ce FPS amérindien a toujours gardé une place particulière dans le cœur des joueurs. Pour son arrivée sur consoles nouvelle

génération, *Turok* renoue avec ce qui l'a rendu populaire, à savoir ses gros dinosaures et ses armes meurtrières. Le titre se lance également dans l'infiltration et vous demande parfois d'agir avec la plus grande discrétion et de progresser à coups de « silent kills » pour ne pas mourir truffé de balles. Ce genre de technique étant inefficace contre un T-Rex, vous

pouvez la jouer fourbe et plutôt l'attirer vers vos ennemis pour le distraire, les distraire par la même occasion, et vous ouvrir ainsi la voie. Les dinosaures en mettent plein la vue, les décors un peu moins, mais le fun, lui, semble être toujours au rendez-vous. ■

PS3 / XBOX360

Éditeur: Buena Vista Games
Développeur: Propaganda Games
Sortie: 2007

Comme pour la cueillette des champignons, il faut juste attendre le bon moment.



Les armes semblent moins fantaisistes, mais sont toujours aussi puissantes.



DERNIÈRE
MINUTE...

PLANET MOON, développeur d'*Infected* bosse sur PSP pour ressusciter un classique de Sega. *Space Harrier*? *Shinobi*? Les paris sont ouverts!

YUSUKE SASAKI

PASSIONNÉ !

Sasaki san s'occupe de *Saint Seiya Hades* et de *Naruto Ultimate Ninja* chez Namco-Bandai.



« Il faut équilibrer l'aspect visuel et la dimension ludique. »

+ Pourquoi avoir fait une suite à *Saint Seiya* alors que le premier jeu n'était pas une réussite et que le dessin animé n'est plus diffusé à la télévision ?

Yusuke Sasaki : Les fans tenaient à avoir une suite. Qui plus est, nous avions bien envie de compléter l'histoire avec un second volet.

+ Quelles sont selon vous les qualités principales d'un jeu adapté d'un manga à succès ?

Le principal est de reproduire la plus fidèlement possible les coups spéciaux des personnages et de savoir retranscrire l'ambiance du manga pour que les fans accrochent immédiatement.

+ Quel est l'aspect le plus difficile du développement lorsqu'on s'attaque à ce genre de jeux ?

Il faut trouver l'équilibre entre l'aspect visuel et la dimension ludique. Le premier *Saint Seiya* sur PS2, par exemple, était spectaculaire, mais de l'avis de nombreux joueurs, il n'était pas assez dynamique pour un jeu de baston. Nous avons donc travaillé dur pour leur offrir dans *Hades* une jouabilité plus speed et élaborée.



+ Parlez-nous de l'évolution des jeux basés sur des dessins animés. À l'époque de la Super Famicom, on était limité par les capacités graphiques des machines et la 2D ne permettait pas de créer un gameplay vraiment évolué. La 3D permet de faire des jeux plus complexes et plus beaux. Hélas, elle réclame des budgets autrement plus importants.

+ Quels sont vos animes préférés, et quel manga seriez-vous heureux d'adapter en jeu vidéo ?

Mes préférés sont *Naruto*, *Saint Seiya* et surtout *Jojo's Bizarre Adventures*. J'ai déjà accompli mon rêve en m'occupant de ces titres, mais je serais bien tenté de travailler sur un nouveau volet de *Jojo*. ■

REPÈRES

Mai 2000 : *Jojo's Bizarre Adventures* sur Dreamcast, un jeu pour les fans.

Juillet 2005 *Saint Seiya* le sanctuaire connaît un franc succès.

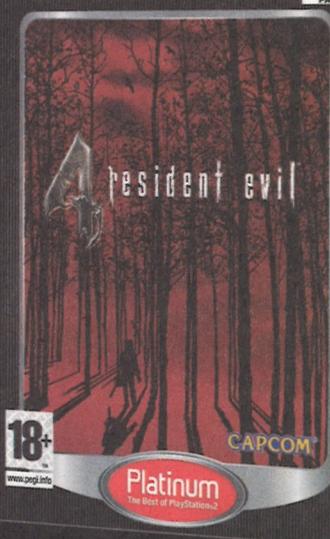
Sept 2005 : *Urban Reign*, un jeu de combat limité, mais bien pensé.



À PRESQUE
20€*



PlayStation.2



18+
www.pegi.info

CAPCOM®



PlayStation 2



Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

©CAPCOM CO., LTD. 2005 All rights reserved. Nobilis et le logo Nobilis sont des marques déposées de Nobilis Group. Tous droits réservés. Toutes les autres marques citées sont la propriété exclusive de leur propriétaire respectif. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other marks are the property of their respective owners. *Prix conseillé 19€99

AÉRIEN

» ACE COMBAT X EN PIQUÉ

S'il est un genre qu'on n'a pas encore sur PSP, c'est celui des simulateurs de combats aériens. Namco s'y colle en adaptant son célèbre *Ace Combat*! Descendre du zinc, bombarder des installations militaires et esquiver des missiles... La routine, quoi! La réalisation est à la hauteur, malgré quelques textures tramées, et les voix de vos équipiers renforcent l'ambiance. On a bien apprécié!

PSP

Éditeur: Sony Développeur: Namco
Sortie: 27 octobre



Il ne faut pas avoir peur de la gravité!

» PILOT ACADEMY EN CIVIL

Pour ceux qui aimeraient voler « pour de vrai » et s'initier aux rudiments de pilotage, voici venir l'adaptation de la série nippone *Pilot ni narou*. Elle propose d'apprendre à voler sur un grand panel d'avions des première et seconde guerres mondiales, ainsi que sur des jets modernes. Mais aussi à piloter des avions civils type Cessna ou des avions de ligne! Reste à trouver un éditeur en France... ■

PSP

Éditeur: indéterminé Développeur: Kuju
Sortie: fin 2006



» ALONE IN THE DARK

SOMBRE TROU NOIR...

À u revoir brusques sursauts, adieu intestins noués par la peur. Le patriarche des survival-horror s'oriente vers l'action et l'exploration. Un héros amnésique, Central Park ravagé par un mal inconnu... Eden Games plonge le joueur dans une course pour la survie permanente. Livré à vous-même, vous exploiterez tout ce que vous offre votre environnement - y compris

des véhicules qui n'attendent qu'un pilote - et résoudre de petits problèmes, comme par exemple démarrer une voiture en reliant les fils sous le tableau de bord, puis créer un tremplin de fortune à l'aide d'une plaque de métal. Outre ses angles de vue cinématographiques, *Alone in the Dark* opte pour un format proche des séries américaines comme *Prison Break*: des chapitres de moins d'une

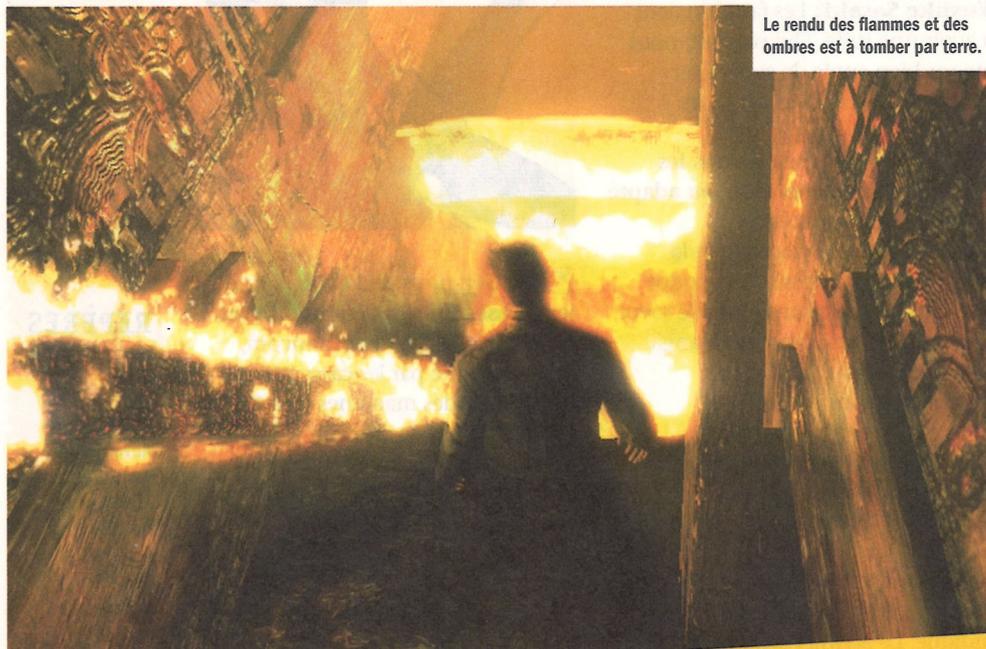
heure, ce qui permet de suivre l'histoire à son rythme sans que l'intensité ne retombe. Une mise en scène soignée, une réalisation bluffante, croyez-nous: malgré son nom, *Alone in the Dark* ne restera pas seul longtemps sur les étals lors de sa sortie sur consoles next gen... ■

PS3, XBOX 360

Éditeur: Atari
Développeur: Eden Games
Sortie: 2007



Pas de « fenêtre », votre inventaire se voit à même le corps.



Le rendu des flammes et des ombres est à tomber par terre.

DERNIÈRE MINUTE...

LOST PLANET, LE JEU D'ACTION QUI VENAIT DU FROID, a été élu meilleur jeu Xbox 360 lors de la Game Convention de Leipzig. Allez, plus que trois mois à tenir avant d'affronter insectes géants et pirates des glaces!

Ils se séparent pour mieux lutter...
 Se réunissent
 pour sauver
 le monde!

ATELIER IRIS 2

THE AZOTH OF DESTINY



Vivez l'intensité des combats avec
 le nouveau système :
 "Action Cost Time Battle"



Passez d'un personnage à l'autre et
 explorez les deux mondes Eden et Belkhyde



Maîtrisez l'art secret de l'alchimie
 et créez tout ce dont vous avez
 besoin afin de sauver votre monde



Septembre 2006



PlayStation 2



« Fisher ne déviera pas du chemin de l'héroïsme. »



Suivre Moss

Vos nouveaux amis n'ont pas des têtes à aimer le Scrabble...

» SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

SAM JOUE LA SÉCURITÉ

On attendait une petite révolution dans le monde de Sam Fisher. Peine perdue: malgré l'enrobage scénaristique, le titre continuera sur sa lancée.

On a beaucoup jaser sur la personnalité torturée de Sam jeté au cachot, sur sa possible défection... Fans d'Oz ou de Jailbreak, sachez que la partie en prison ne constitue qu'un amusement plié en une douzaine de minutes. C'est surtout l'occasion de découvrir le maniement de Sam sans ses gadgets. Mais à aucun moment il n'est question de trahison. Fisher ne déviera pas du chemin de l'héroïsme. Du coup, le gameplay est strictement identique aux précédents *Splinter*. Le système

de confiance amené par *Double Agent* est plutôt bien pensé: par exemple, lorsqu'on vous introduit dans la base des activistes, si vous vous mettez à fureter partout (même par simple curiosité) ou si vous espionnez une conversation à laquelle vous n'êtes pas convié, on vous reprend d'une petite phrase et la tension monte d'un cran: on se méfie alors davantage de vous. Ça marche dans l'autre sens: si vous abattez un civil sans raison, c'est la NSA qui commence à douter de votre loyauté. Ce n'est

sans doute pas le volet qui réconciliera les allergiques de *Splinter Cell* avec Sam, mais c'est évidemment le plus beau à ce jour: on pense à la descente en rappel de la façade d'un immeuble, dans un Shanghai éclairé par un feu d'artifice, sous la surveillance d'un hélicoptère privé, morceau de bravoure supérieur à bien des séquences hollywoodiennes. ■

XBOX 360, PS2, XBOX, GC

Éditeur: Ubisoft
Développeur: Ubisoft
Sortie: octobre

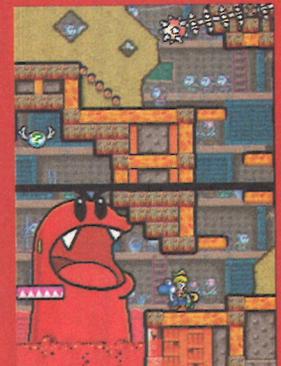


Les graphismes font quand même tomber les mâchoires.



Sam, toujours aussi doué pour jouer à « coucou qui c'est »?

UP & DOWN



YOSHI ISLAND 2

La vraie suite de *Yoshi Island* arrive sur DS en décembre! Dans la peau d'un petit dino mignon, amenez les bébés à bon port malgré les monstres et obstacles. Chaque chérubin possède un pouvoir: bébé Peach permet de planer dans les airs avec son ombrelle, tandis que bébé Luigi aide à sauter plus haut. On adore!

FESTIVAL DU JEU

Un salon dédié au jeu à Paris, il était temps! OK, c'est très orienté PC, même si des constructeurs et éditeurs consoles seront présents. On pourra assister aux qualifs finales des World Cyber Games et s'initier aux MMORPGS en bonne compagnie. Ça se tient les 7 et 8 octobre à la halle d'exposition Paris-Est-Montreuil. www.fjv.fr



KAZOOK

Un jeu PSP amusant entre amis, avec une tonne de mini-jeux, pourquoi pas? Mais quand les épreuves sont trop imprécises et que la réalisation n'est pas meilleure qu'un jeu en Flash gratuit sur le Net, on a un peu l'impression d'avoir été floué. Dommage, il y avait pourtant quelques épreuves marrantes...

Vous avez la priorité



sur www.playersrepublic.fr

PlayGround* / BlogStation* / PlayList* / VidéoPlayer* / PlayStore*



et "PlayStation"
marques déposées, sont la
propriété exclusive de Sony
Computer Entertainment Inc.

* PlayGround : Espace de jeux / concours - BlogStation : Portail de pages personnelles - PlayList : Liste de jeux
VidéoPlayer : Vidéos de joueurs - PlayStore : Offres en ligne - Players' Republic : République de joueurs.

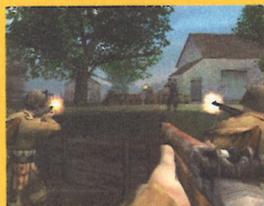


EN BREF



FORD STREET RACING: L.A. DUEL

Se tirer la bourre dans les rues de Los Angeles ou Santa Monica ? Tentant, même si licence oblige, c'est à bord d'une des 24 Ford proposées. Plutôt bien fichu, le soft n'ira pas effrayer le futur *Toca 3*, mais son mode en équipe de deux fait qu'il se jouera avec plaisir sur PSP.



BROTHER IN ARMS D-DAY

Les frères d'armes se fraient eux aussi un chemin sur PSP. Le scénario « original » vous fait participer au débarquement de juin 44. Des armes telles que le bazooka et le mortier, exclusives à la PSP apportent un petit parfum d'inédit. Un mode Coopératif sera aussi de la partie.



MERCURY MELTDOWN

Casse-tête sorti au lancement de la PSP, *Mercury* était un jeu qui demandait de l'adresse. Les petites flaques de mercure reviennent dans *Meltdown* : nouveaux graphismes, nouveau système – cette fois le métal deviendra plus ou moins fluide, voire solide selon l'environnement traversé. Un bon puzzle en perspective !

» SPECTROBES

PIKACHU DANS L'ESPACE

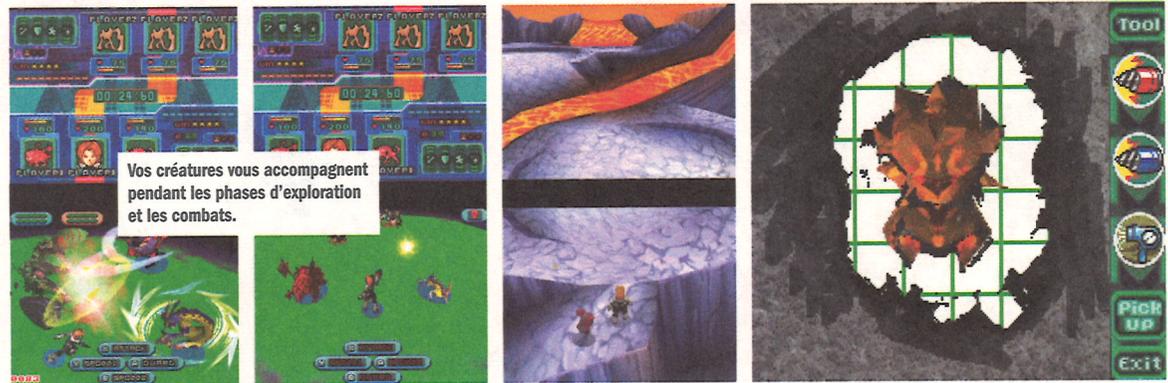
Surexposée médiatiquement, la série *Pokémon* vous a peut-être par moment donné envie de trouver Salamèche pour l'empailler vivant. Pourtant, malgré cette tendance amicale, vous appréciez le concept développé par le RPG de Nintendo et vous aimeriez bien trouver une alternative qui vaille le coup ? Ça tombe bien, *Spectrobes* sur DS est de celle-là.

À bord de votre vaisseau spatial, vous allez de planète en planète pour déterrer des fossiles de créatures et les ressusciter. Vous pouvez nourrir vos monstres réanimés avec des minéraux variés, qui modifieront leurs pouvoirs spéciaux et leurs capacités pendant les combats. Le titre tire profit des spécificités de la portable et vous demande de souffler dans le micro pour

retirer la poussière durant les fouilles ou de crier quelques secondes pour rendre la vie à vos chères petites créatures. Ça n'est pas révolutionnaire, mais au moins, on n'a pas besoin de leur filer de coûteuses croquettes. ■

DS

Éditeur : BVG
Développeur : Jupiter
Sortie : N.C.



Vos créatures vous accompagnent pendant les phases d'exploration et les combats.

» NHL 2K7

UN GLAÇON ?

Les amateurs de hockey sur glace peuvent remercier 2K Games puisque *NHL 2K7*, à défaut d'innover, offrira un gameplay réaliste au possible. Pour nous y être essayés sur Xbox 360, la réalisation sera très soignée, histoire de bien ressentir toute l'énergie virile de la discipline. À vos crosses ! ■

PS2, XBOX, PS3, XBOX 360

Éditeur : 2K Games
Développeur : Visual Concepts
Sortie : 15 octobre



LARSEN

HIGH VOLTAGE!

Si je vous dis : plus de cinquante-cinq chansons, des solos plus longs, des combinaisons de trois cordes et une pêche d'enfer – vous répondez bien sûr *Guitar Hero 2* ! Mais la classe, c'est qu'on peut maintenant jouer en coopération, l'un des joueurs se chargeant de la ligne de basse. Et tenez-vous bien, il arrive juste avant Noël et, surprise, il sortira aussi sur Xbox 360. On attend !

PS2, XBOX 360

Éditeur : Activision
Développeur : Hi Octane
Sortie : novembre



Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - DVD

L'EXPERT DU JEU VIDÉO NEUF ET D'OCCASION !



TOM CLANCY'S
**SPLINTER
CELL**
DOUBLE AGENT



EXCLUSIF !
1 T-SHIRT TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®
OFFERT* POUR L'ACHAT DU JEU !**

*Offre valable jusqu'au 31 octobre 2006 dans la limite des stocks disponibles
**Date de sortie prévue le 19 Octobre 2006 (XBOX 360 - PC DVD ROM)
et le 26 Octobre (PS2 - XBOX - GC)

PlayStation 2 **PC DVD-ROM**



**NOS COUPS
DE CŒUR**



LISTE DE NOS MAGASINS

RÉGION PARISIENNE

77	FONTAINEBLEAU	01.64.22.48.63
77	MONTREAU	01.60.73.59.94
77	CHELLES	01.64.21.55.44
77	NEMOURS	01.64.45.54.58
93	LIVRY GARGAN	01.43.30.24.25
94	MAISON ALFORT	01.48.93.35.14
95	ENGHIEN	01.34.17.10.88

PROVINCE

02	CHAUNY	03.23.38.00.10
05	EMBRUN	04.92.43.88.73
07	AUBENAS	04.75.93.50.82
15	AURILLAC	04.71.43.56.56
26	ROMANS	04.75.72.78.34
30	ALES	04.66.52.44.66
31	SAINT GAUDENS	05.62.00.31.10
33	ARCACHON	05.56.83.58.23
33	BORDEAUX	05.56.79.05.52
33	LANGON	05.56.63.00.33
34	AGDE	04.67.21.32.71
40	MONT DE MARSAN	05.58.45.06.08
40	SAINT VINCENT	
	DE TYROSSE	05 58 77 29 31
41	VENDOME	02.54.67.00.90
44	CHATEAUBRIANT	02.40.81.40.50
47	MARMANDE	05.53.20.49.15
55	VERDUN	03.29.83.72.31
59	HAZEBROUCK	03.28.50.10.16
72	LA FLECHE	02.43.94.99.79
74	CLUSES	04.50.96.68.51
82	MONTAUBAN	05.63.92.13.13

DOM'TOM

97	FORT DE FRANCE	05.96.70.79.67
97	CAYENNE	05.94.28.25.28
97	SAINT PAUL	02.62.45.57.94

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

OPINION

Après quelques matches sur cette preview, on n'a plus qu'une envie: se lancer dans le bain d'une Master League, se faire une équipe de folie et s'entraîner des heures, des jours, des nuits entières! Mais comme de nombreux changements risquent d'intervenir d'ici la version finale, notamment sur les effectifs pas

« S'entraîner des heures, des jours, des nuits entières! »

tous remis à jour à l'heure où j'écris ces lignes, ce serait peine perdue. Alors on se contente de duels endiablés à la rédac, qui laissent présager d'un très grand jeu, car la mauvaise foi, elle, est déjà bien présente! Demandez à ceux (et je ne citerai pas de nom...) qui



trouvent que la défense est trop perméable après avoir pris une avoine! ■

Vincent
meilleur ami
de Materazzi

Sommaire

PES 6 PS2, XBOX 360	38
NBA 2K7 PS2, XBOX, XBOX 360	40
Lumines II PSP	42
Rule of Rose PS2	43



PES 6 **38**



À SAVOIR...
Un paquet d'infos concernant les différentes licences officielles reste à confirmer... on peut s'attendre au PES le plus complet jamais sorti!

MOISSONNEUSE
Cristiano Ronaldo tond toujours aussi bien la pelouse, et avec plus de fluidité.



RYTHME ACCRU
Le coup franc rapide permet de relancer directement après une faute.



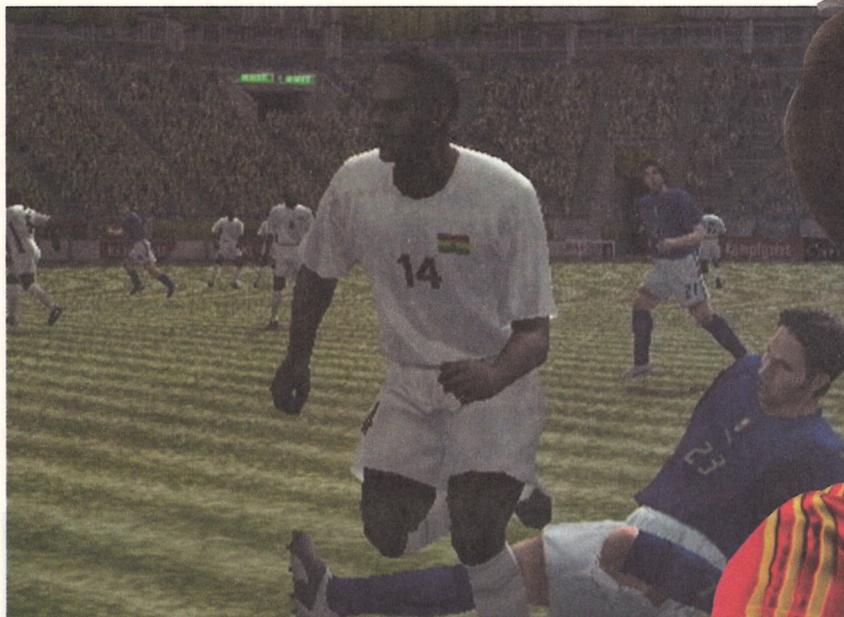
» PRO EVOLUTION SOCCER 6

UN COUP DE BOULE POUR LES HABITUÉS!

Comme chaque année, PES s'offre un lifting complet et va mettre nos nerfs à rude épreuve. Pensez-donc, un an d'entraînement intensif, pour voir tous nos automatismes

voler en éclats avec la version suivante. Nous vous en avons déjà largement parlé dans le daté juillet-août, tout en émettant quelques réserves, notamment en ce qui concerne la défense, à ce

moment-là trop peu mordante. Rien d'étonnant en fait, puisque ce PES6 en pré-alpha ne faisait que reprendre les bases de *Winning Eleven 10*, déjà largement décrié pour cause



ILLUSIONS

Même Materazzi et Peter Crouch ont l'air souple grâce aux nouvelles animations!



« C'est avec ce genre de défense que je fume Vincent... »
Dam

× Perspect. □ Sauvegarder SELECT Ctrl START Fin

d'aspect défensif inexistant. Dès les premiers matches, on se rend compte de la différence, grâce à un placement et un remplacement bien plus souples. En anticipant, on peut vraiment verrouiller sa surface de réparation, et c'est tant mieux, car les attaquants ont eux gardé leurs stats de malades issues de la version japonaise. Je vous recommande d'essayer Chelsea (avec Drogba, Shevchenko, Duff...),

vous comprendrez vite! Bref, Konami ne nous a pas trompés, cette cuvée 2006 promet d'être, une fois encore, indispensable. Les animations rendent le jeu plus fluide, plus réaliste, bref, toujours plus proche de la perfection. Dans le prochain numéro, le test vous fera découvrir les petits détails qui font ce grand champion. ■

PS2, XBOX 360

Joueurs: 1-8 (jusqu'à 2 online)
Éditeur: Konami Développeur:
Konami Sortie: 15 octobre

AMÉLIORATIONS

Konami ne nous avait pas menti lors de notre reportage: tous les points négatifs, ou presque, de la version japonaise ont été corrigés. Mais attention, ça n'empêchera pas les joueurs de devoir retrouver des repères, et ce dans tous les secteurs du jeu. On ne devient pas un pro en quelques matches!

» NBA 2K7

Rien que pour vos yeux !

NBA 2K7 n'aura même pas laissé dix mois de règne à son prédécesseur, puisque cette nouvelle édition débarquera dès octobre sur PS2, Xbox et Xbox 360, cette dernière version étant la plus intéressante du lot, notamment grâce à une réalisation bluffante... Enfin, surtout du côté des animations,

du moteur physique et des détails graphiques comme la sueur des sportifs ou les plis de leur short. Car pour la modélisation, on regrette les visages et carrures pas toujours fidèles de certaines stars. Et si nous sommes toujours devant devant une pure simulation de basket-ball, la difficulté de défendre

convenablement et la puissance exagérée de certains joueurs (Tony Parker qui dunk sur Shaquille O'Neal !) rendent les phases de jeu parfois frustrantes. Il va falloir s'entraîner pour le test... ■

JUSTE FAIS-LE !

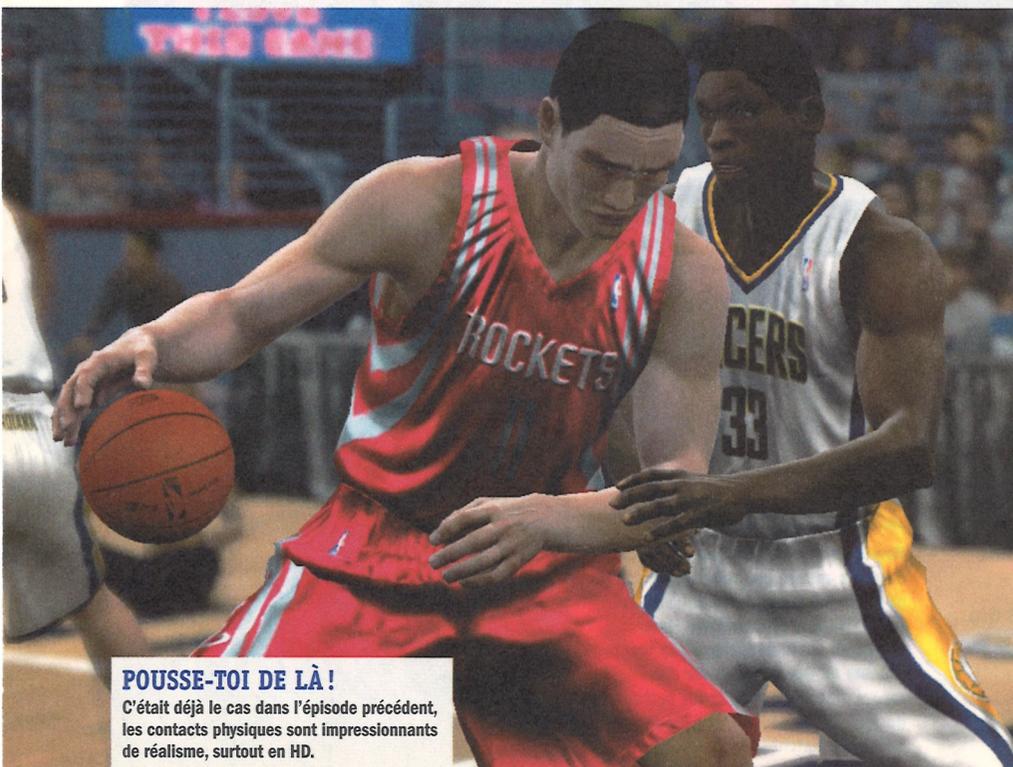
Hormis la modélisation des sportifs, qui manque encore, pour l'instant, de réalisme, la réalisation de ce NBA 2K7 est d'une beauté à couper le souffle. C'est donc surtout sur le gameplay qu'on s'interroge. Encore bien plus simu qu'un NBA Live, le titre de 2K Games semble néanmoins un peu trop offensif.

PS2, XBOX, XBOX 360

Joueurs : 1-4 (jusqu'à 8 online)
Éditeur : 2K Games Développeur : Visual Concepts
Sortie : 15 octobre



100% AMBIANCE
Ça vit, sur le terrain et même dans les gradins. Un souci du détail exceptionnel.



POUSSE-TOI DE LÀ !
C'était déjà le cas dans l'épisode précédent, les contacts physiques sont impressionnants de réalisme, surtout en HD.



MODES TOUT-TERRAIN
Streetball, 24/7, anciennes équipes All-Stars... on n'est pas près de s'ennuyer !



DEVIL MAY CRY 3

L'éveil de Dante *Edition Spéciale*

Une *Edition Spéciale* à ce prix là,

19.99 €*

**Il va falloir se battre
pour l'avoir !**



2 héros jouables dès le début ! Pour la première fois incarnez Vergil le frère jumeau démoniaque de Dante qui possède son propre style de combat, le « Dark Slayer » et ses propres techniques.



Une version améliorée de Devil May Cry™ 3 avec un nouveau boss, Jester exclusif à cette édition, des modes de jeux inédits et de nombreux bonus...



Un système de combo unique et 6 styles de combat différents pour varier les plaisirs et détruire tout ce qui se dressera sur votre passage.

17/20 **7/10**
PSM2 **Joypad**

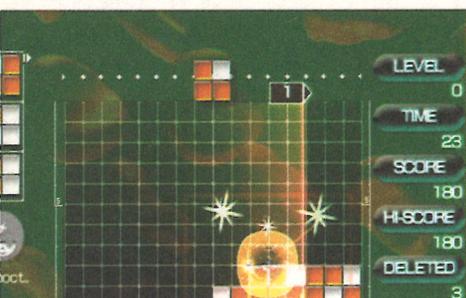


CAPCOM

Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

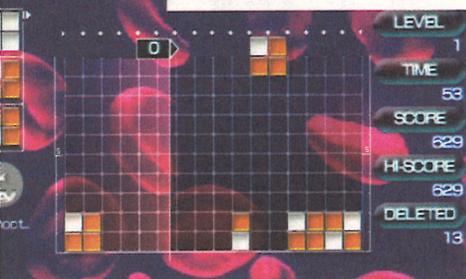


PlayStation 2



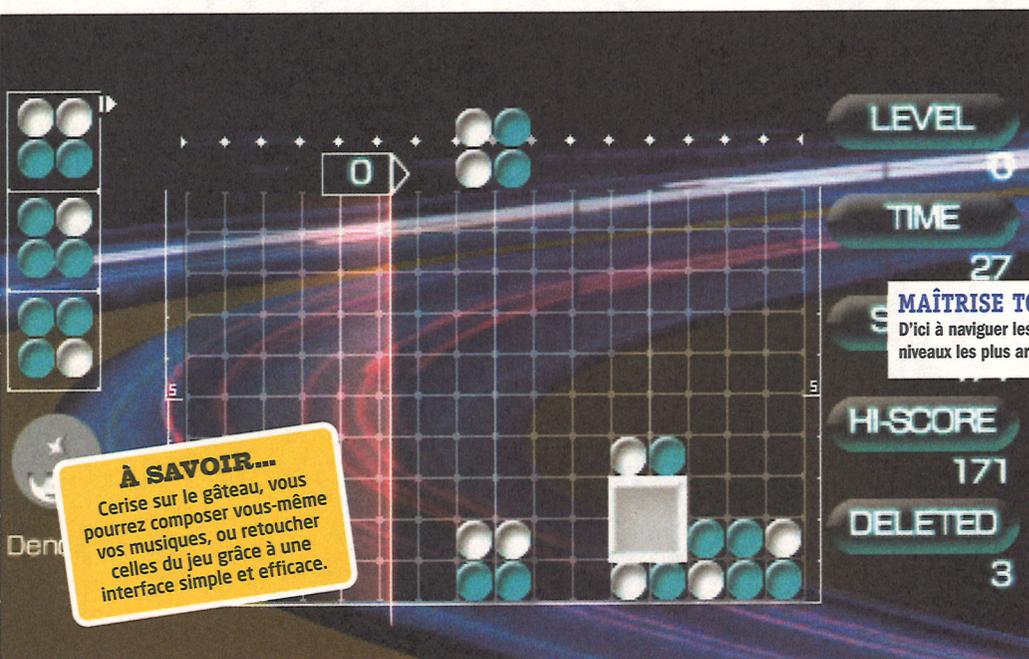
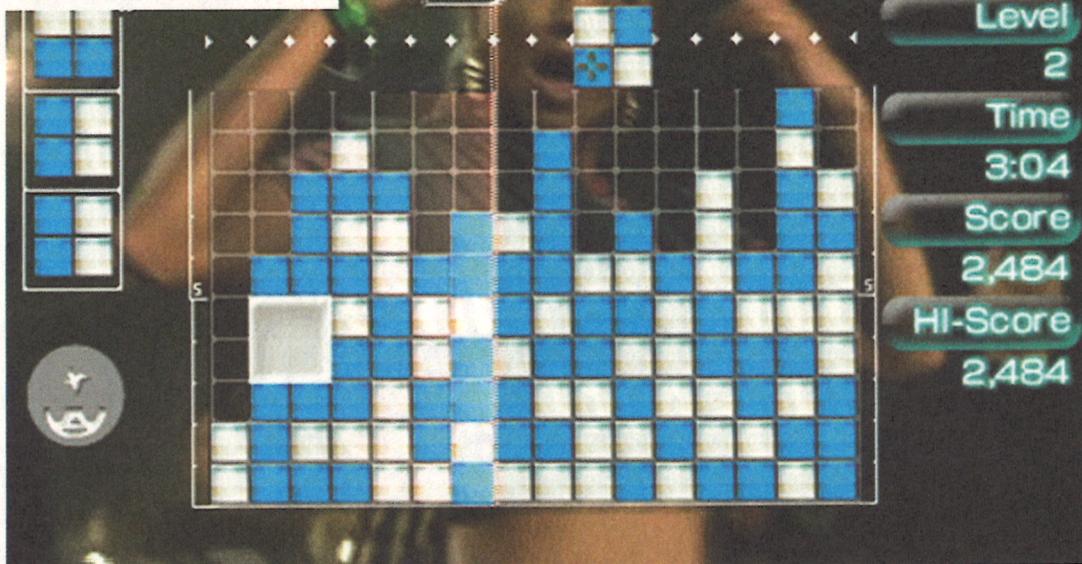
APPRENTISSAGE

Les premiers niveaux sont vraiment très simples, mais vous donnent le rythme.



MY HUMPS!

La belle Fergie des Black Eyed Peas sur l'écran de votre PSP, ça fait rêver non ?

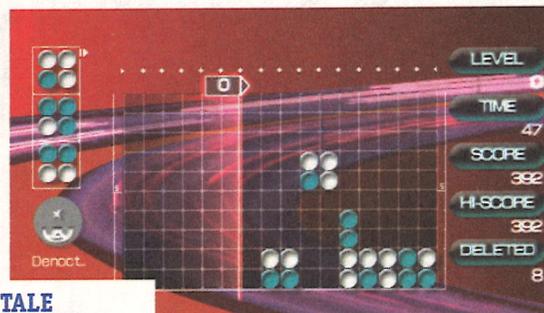


À SAVOIR...

Cerise sur le gâteau, vous pourrez composer vous-même vos musiques, ou retoucher celles du jeu grâce à une interface simple et efficace.

MAÎTRISE TOTALE

D'ici à naviguer les yeux fermés sur les niveaux les plus ardu, y'a du boulot!



» LUMINES II
SONS ET LUMIÈRES

Dans la série des petits jeux addictifs dont on ne peut plus se passer et dont on se demande comment on a pu vivre sans pendant tout ce temps, voici le retour de *Lumines*. Le but du jeu est toujours d'empiler des blocs de même couleur pour les faire disparaître et gagner des points, le tout dans une ambiance musicale

délinante. On annonce de nouveaux environnements en 3D, des animations et aussi des clips, car encore une fois, le point fort de ce jeu, c'est son univers musical, un peu comme si vous jouiez à *Tetris* en regardant MTV! Dans cette nouvelle version, il sera possible de jouer à plusieurs avec les différents modes Deux

Joueurs, ou alors en solo, dans tout un tas de configurations: contre la montre, dans des missions, contre la console, sans oublier l'entraînement, vital pour les débutants! ■

PSP

Joueurs: 1 (jusqu'à 2 en local)
Éditeur: BVG **Développeur:** Q Ent.
Sortie: novembre

MUSICOS À LA UNE

Lumines II s'annonce tout aussi génial que son prédécesseur, renforcé qu'il est par un paquet d'artistes. Il y aura notamment Beck, Black Eyed Peas, Fat Boy Slim, Chemical Brothers, Gwen Stefani, Hoobastank... mais aussi des DJ japonais qui ont composé des musiques exclusivement pour le jeu. À attendre pour les entendre!

À SAVOIR...

Le jeu n'est pas édité en France par Sony à cause de son scénario sulfureux émaillé de perversions enfantines. Étonnant, non ?



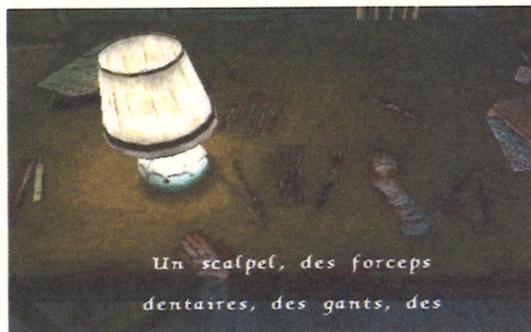
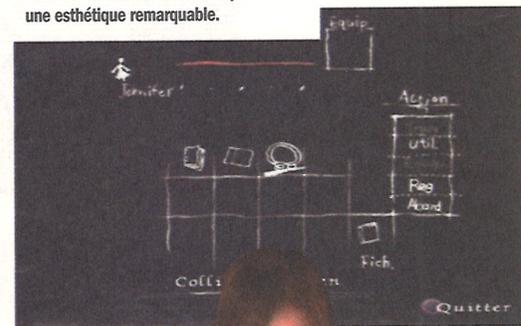
ENVOÛTANTES

Les cinématiques sont particulièrement bien fichées !



GRISAILLE

La palette employée est sombre et terne, mais les menus et l'inventaire présentent une esthétique remarquable.



Un scalpel, des forceps dentaires, des gants, des



FRAGILE

L'héroïne semble en sucre candy, les machos habitués à diriger des pistoleros sous stéroïdes vont manquer de repères...

» RULE OF ROSE

PAS ENCORE ÉCLOSE ?

Rule of Rose ressemble à un mélange entre le sentiment de solitude de *Project Zero* et l'ambiance victorienne de *Princesse Sarah*. En pratique, hélas, on obtient un jeu d'aventure morne au possible. Les interactions avec l'environnement sont très limitées et, pour parachever

le tout, les déplacements de l'héroïne horriblement lents : serait-on revenu à l'époque des jeux 50 hertz ? Dommage, car le scénario qui fait la part belle à la violence que les enfants exercent les uns sur les autres semble avoir un réel intérêt. On a simplement l'impression de se balader de pièce en pièce

pour faire avancer l'histoire, à la manière d'un livre qu'on feuilletterait distraitement à la lisière du sommeil. Peut-être qu'une bonne dose de caféine permettra de survivre au test... ■

PS2

Joueur : 1 **Éditeur :** 505 Game Street
Développeur : Punchline
Sortie : 19 octobre

TRÈS INTÉRESSANT

Un des gros points forts du jeu réside dans les descriptions à haute teneur informative, si, si... Examinez par exemple une commode avec une lampe dessus et vous pourrez immédiatement lire à l'écran : « c'est une commode. Une lampe est posée dessus ». Ah OK, merci de l'info mec !

ABONNEZ-VOUS VITE!

Vous voulez tout



dossier Téléchargez à la carte

Grâce à l'internet haut débit et à la téléphonie 3G, le téléchargement à la demande est en plein boom. Il concerne aussi bien les films et la musique que les logiciels et les jeux vidéo.

enquête Comment se débarrasser de ses vieux produits

Votre grenier déborde de vestiges informatiques dont vous ne savez que faire ? Fonctionnels ou hors d'usage, ces vieux produits bourrés d'électronique peuvent être recyclés.



faites-le chez vous ! Transformez votre PC en media center

Le multimédia manque à votre PC ? Installez Media Portal, un logiciel approprié, ainsi qu'un tuner TV et une télécommande.

mobilité 5 téléphones pour faire de la photo

Destiné à devenir le terminal universel, le mobile marche de plus en plus sur les plates-bandes de la photo numérique.



savoir sur la micro ?

ABONNEZ-VOUS À MICRO ACTUEL

LE MAGAZINE DE TOUS LES UTILISATEURS MICRO
pour vous seulement



ATTENTION
OFFRE LIMITEE
DANS LE TEMPS

près de **50%**
de réduction

TOUTE LA MICRO EST DANS MICRO ACTUEL

OFFRE SPÉCIALE RÉSERVÉE AUX LECTEURS DE : CONSOLES +

Bulletin d'abonnement

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
Micro Actuel - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19

OUI, JE M'ABONNE À MICRO ACTUEL **PCSO**
pour **13 €** (1 AN - 13 N°) au lieu de 24,70 €* soit 47% de réduction

Je choisis mon mode de paiement :

Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de **Future**

Je préfère régler par carte bancaire :

Date & Signature obligatoires : _____

N° cryptogramme

(Validité minimale : 2 mois)

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

Mme Mlle Mr

Nom* : _____ Prénom* : _____

Société : _____

Adresse* : _____

Code Postal* : _____ Ville* : _____

Adresse email* : _____

Tél fixe* : _____ Date de Naissance* : _____

Tél portable* : _____

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions : De quel matériel informatique disposez-vous : PC Mac
Quelle console utilisez-vous : PlayStation PSP Game Cube GameBoy Advance Xbox Xbox 360 DS Nintendo

*Chaque numéro de Micro Actuel est en vente au prix de 1,90€ (01/05/06). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/06. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinto.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher le case ci-contre. Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.



ABONNEMENT IMMÉDIAT

Par téléphone
01 44 84 05 50

Par internet
www.mesmagazinesfavoris.fr

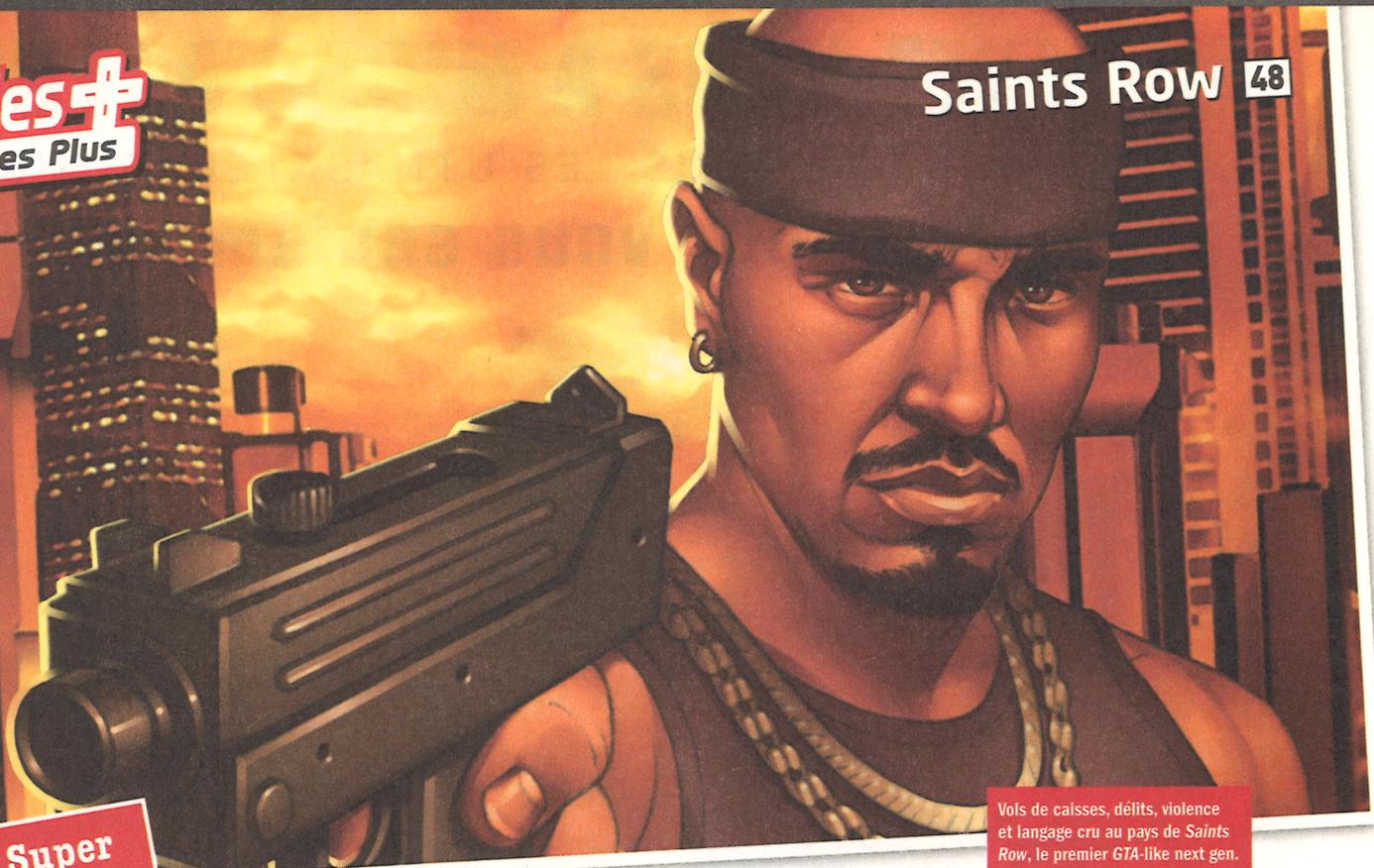
Par courrier
Micro Actuel - Service Abonnements
18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19

Par fax
01 42 00 56 92



www.mesmagazinesfavoris.fr

Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site !



Vols de caisses, délits, violence et langage cru au pays de *Saints Row*, le premier GTA-like next gen.

Les Super Testeurs !

Vincent

SHOW AU CREW

Entre *Vice City Stories* et *Saints Row*, j'ai passé mon mois à jouer les cailleras, même dans la ferme de *Harvest Moon* où j'ai terrorisé les poules, et sur les terrains de foot où j'ai massacré les Italiens.

Coup de cœur : **SAINTS ROW**



Reyda

EN SEMI-HIBERNATION

La rentrée, ça m'éveille pas du tout. « Ah bon, on fait une nouvelle formule ? Ah bon, on a du online dans ce numéro ? » Mince... J'ai plutôt envie de retourner sur les plages de *Just Cause* pour une cure de « siesta ».

Coup de cœur : **JUST CAUSE**



Gony

TOUT PÉTÉ DE PARTOUT !

Revenu de vacances plein de courbatures dues à du paintball intensif, j'ai trouvé le moyen de me déchirer le dos dès le lendemain. Cela ne m'a pas empêché d'être là pour le mariage de Julo. Du bonheur à vous deux !

Coup de cœur : **DISGAEA 2 : CURSED MEMORIES**



Chris

APPELEZ-MOI LE DIRECTEUR !

Oulah, eh, oh, mais keski s'passe ? C'est quoi ce bordel dans le magazine ? Hein, la nouvelle formule ? Bah ils y sont pas allés de main morte... Rien ne se perd, tout se transforme. On espère que ça vous plaira !

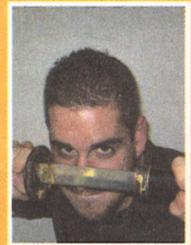
Coup de cœur : **DISGAEA 2 : CURSED MEMORIES**



OPINION

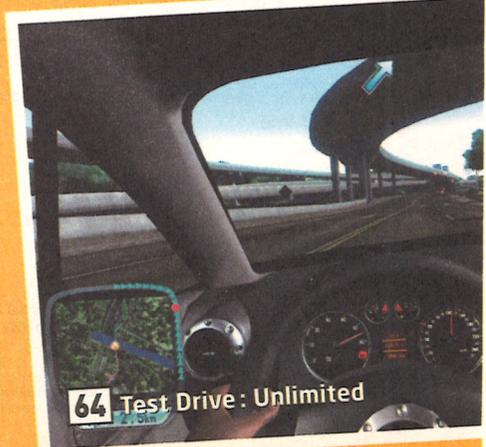
Est-ce bientôt la fin du jeu offline ? Le succès du Xbox Live (60% des possesseurs d'une Xbox 360 y sont abonnés) et l'apparition de MMORPG comme *Final Fantasy XI* attestent d'une nouvelle tendance. Le surprenant *Test Drive : Unlimited* annonce une expérience de jeu inédite en tant que première simulation de course massivement multijoueur. Bientôt, l'intelligence artificielle n'aura plus lieu d'être. Finis les comportements incohérents d'un véhicule géré par l'ordinateur, place aux attitudes humaines (pas toujours compréhensibles, mais bien réelles). Même *Metal Gear Solid : Subsistence*

emprunte un nouveau chemin avec son excellent mode Online. L'esprit de compétition prend le pas sur l'aventure elle-même : nous souhaitons tous briller dans un classement mondial, mais le jeu



vidéo doit éviter de tomber dans ce piège. Car les points d'interrogation sur les ennemis virtuels de Snake avaient quand même un certain charme. ■

Damien
fraîchement déménagé...



64 Test Drive : Unlimited

Sommaire

Saints Row XBOX 360	48
Kingdom Hearts II PS2	52
Metal Gear Solid 3: Subsistence PS2	55
Just Cause PS2, XBOX, XBOX 360	56
Guitaroo Man Lives! PSP	59
FIFA 07 PS2, XBOX, GC	60
Scarface: The World is Yours PS2, XBOX	62
Test Drive: Unlimited XBOX 360	64
Harvest Moon: Magical Melody GC	66
Reservoir Dogs PS2, XBOX	68
Disgaea 2: Cursed Memories PS2	70
Lego Star Wars II: La trilogie originale PS2, XBOX, GC	71
Infected PSP	72
Passport to... London PSP	73
F.C. Manager 2007 PS2, XBOX 360	73
English Training DS	74
Tiger Woods PGA Tour 07 PS2, XBOX, PSP	75
NHL 07 PS2, XBOX, XBOX 360, PSP	75
B-Boy PS2, PSP	76
Virtua Pro Football PS2	77
Spy Hunter: Nowhere to Run PS2	77
NBA Live 07 PSP	77
Dance Factory PS2	77
Power Stone Collection PSP	78
NBA Live 07 PS2, XBOX	79
Ridge Racer 2 PSP	80



Just Cause **56**



FIFA 07 **60**



Scarface: the World is yours **62**



Reservoir Dogs **68**



Disgaea 2: Cursed Memories **70**



Kingdom Hearts II **52**

Sora, Donald et Dingo retournent dans les mondes de Disney pour éliminer les Simili.



LE CONSOLES PLUS D'OR
La récompense couronnant un titre qui marquera son époque. Il y aura beaucoup d'appelés, mais peu d'élus!



HIT CONSOLES PLUS
La récompense pour les bons titres du mois. Décernée aux élèves qui atteignent ou dépassent la note de 16.

Julo

JUST MARRIED

Pour mon premier bouclage d'homme marié, je suis le plus heureux et le plus comblé du monde! J'ai trouvé une femme magnifique qui me laisse jouer! Love love love.

Coup de cœur: **WEDDING PLANNER 1.1**



Manzin

CUBANISATION

J'ai eu l'honneur de faire le test de Scarface. Le problème, c'est que je trouve qu'on me manque de respect, on me parle comme si j'étais n'importe qui. Hey! Yé souis Tony Montana! Houla... vite, une pause.

Coup de cœur: **SCARFACE**



« L'esprit de compétition prend le pas sur l'aventure elle-même. »



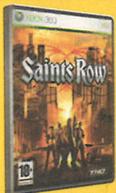
De l'action détonante, une excellente liberté de mouvement et, surtout, une réalisation explosive sur Xbox 360.

55 Metal Gear Solid 3: Subsistence

Consoles+
Hit Consoles Plus

LA LOI DE LA RUE

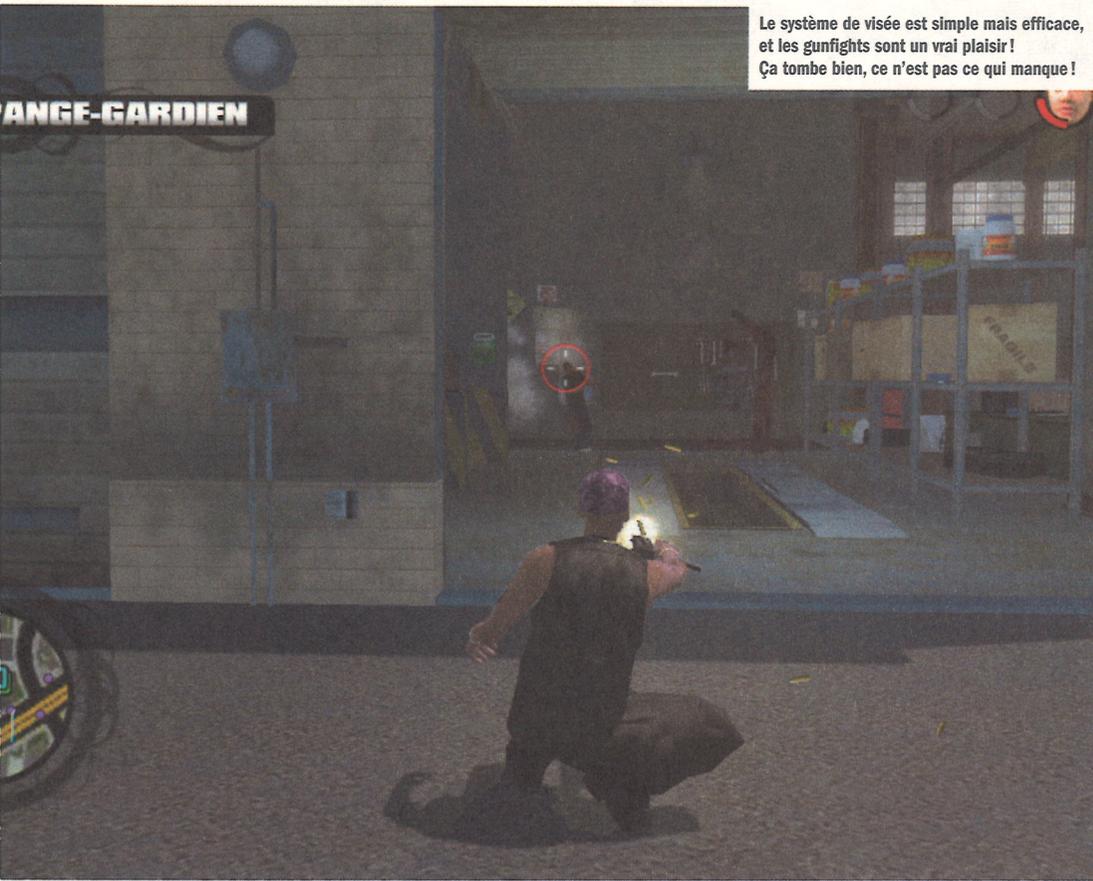
Longtemps annoncé comme le tueur de *GTA: San Andreas*, *Saints Row* débarque enfin. Il est temps de voir si l'élève dépasse le maître!



Testé sur	XBOX 360
Genre	action
Joueurs	1 (jusqu'à 12 online)
Public	adulte
Éditeur	THQ
Développeur	Volition
Prix	70 € environ



XBOX 360



Le système de visée est simple mais efficace, et les gunfights sont un vrai plaisir! Ça tombe bien, ce n'est pas ce qui manque!



Le GPS vous permet de baliser la route. Tout, sauf anecdotique!



Faites vos preuves au sein du gang et vous recruterez des potes.

Dans la ville de Saints Row (qui pourrait être Los Angeles), quatre gangs s'affrontent pour contrôler le territoire et le business illicite : les Rollerz, les Carnales, les Vice Kings et les Saints. Après avoir créé votre propre perso grâce à des options très complètes, vous intégrez les Saints. Votre rôle : rayer les autres gangs de la carte en portant le conflit dans leur territoire. Comme

scénarisée, il faudra avoir gagné suffisamment de « respect » en participant à diverses activités disséminées aux quatre coins de la ville. Après avoir rendu de petits services, commis des larcins ou participé à de multiples escroqueries, vous aurez conquis le droit de vous attaquer aux choses sérieuses et de faire parler la poudre lors de gunfights et de courses poursuites acharnés.

« Le principe de Saints Row n'est pas des plus originaux, mais il est exploité avec efficacité. »

dans un GTA-like classique, vous évoluez librement dans un vaste environnement où s'activent piétons et véhicules. Night-clubs, magasins et autres bâtiments sont également accessibles, mais peu nombreux. Ainsi, vous pouvez vous balader sans restriction et décider de démarrer une mission à tout moment... Enfin presque! Car avant de se lancer dans une mission

Gardez à l'esprit que la police veille et que les rues sont peuplées d'ennemis, mais aussi d'innocents...

ESCALADE DE LA VIOLENCE

Le principe de Saints Row n'est donc pas des plus originaux, mais il est exploité avec efficacité. Le but est de contrôler les territoires des autres gangs, un par un, et de récolter l'argent qui en découle. »

ZOOM

LE VISAGE DE LA RUE

Saints Row est le premier jeu du genre qui propose de créer son héros. Grâce à de nombreuses options de création faciale qui n'ont rien à envier à *Oblivion*, vous pourrez incarner un perso sur mesure. C'est ainsi que mon 2Pac est devenu l'homme de main des Saints... Vince, lui, a préféré un clone de Brad Pitt façon R'n'B d'un goût douteux, mais l'essentiel est de se faire plaisir, quels que soient ses goûts!



Wesh grave!

Contrairement à Cony, je ne suis toujours pas revenu de l'expérience *Saints Row*. La seule perspective de batailles entre gangs sur le Live me met dans tous mes états, tellement

le pied que j'ai pris sur le mode Solo était monstrueux. Je suis un très grand fan de l'univers de *GTA*, mais à aucun moment je n'ai été gêné par le côté clone tant décrié par certains. *Saints Row* a réussi l'exploit de se démarquer de son modèle, par une réalisation unique, un fun immédiat et une ambiance, quoi qu'on en dise, travaillée. Je repars arnaquer l'assurance!

Vincent

ZOOM

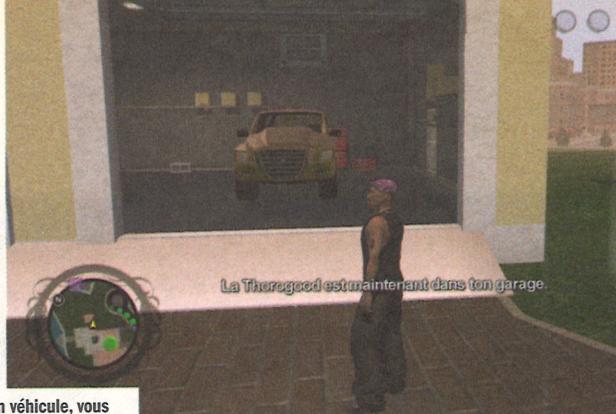
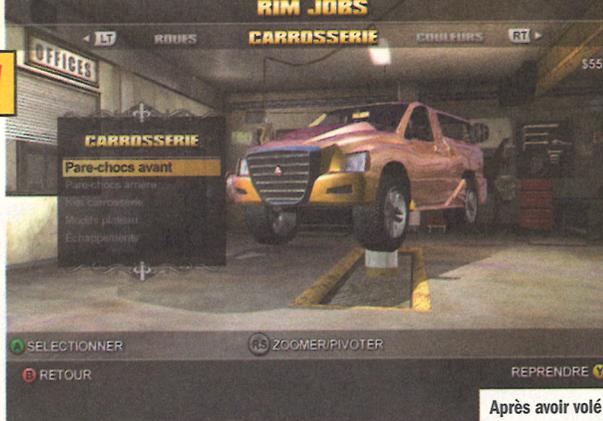


RÉUSSIR OU MOURIR

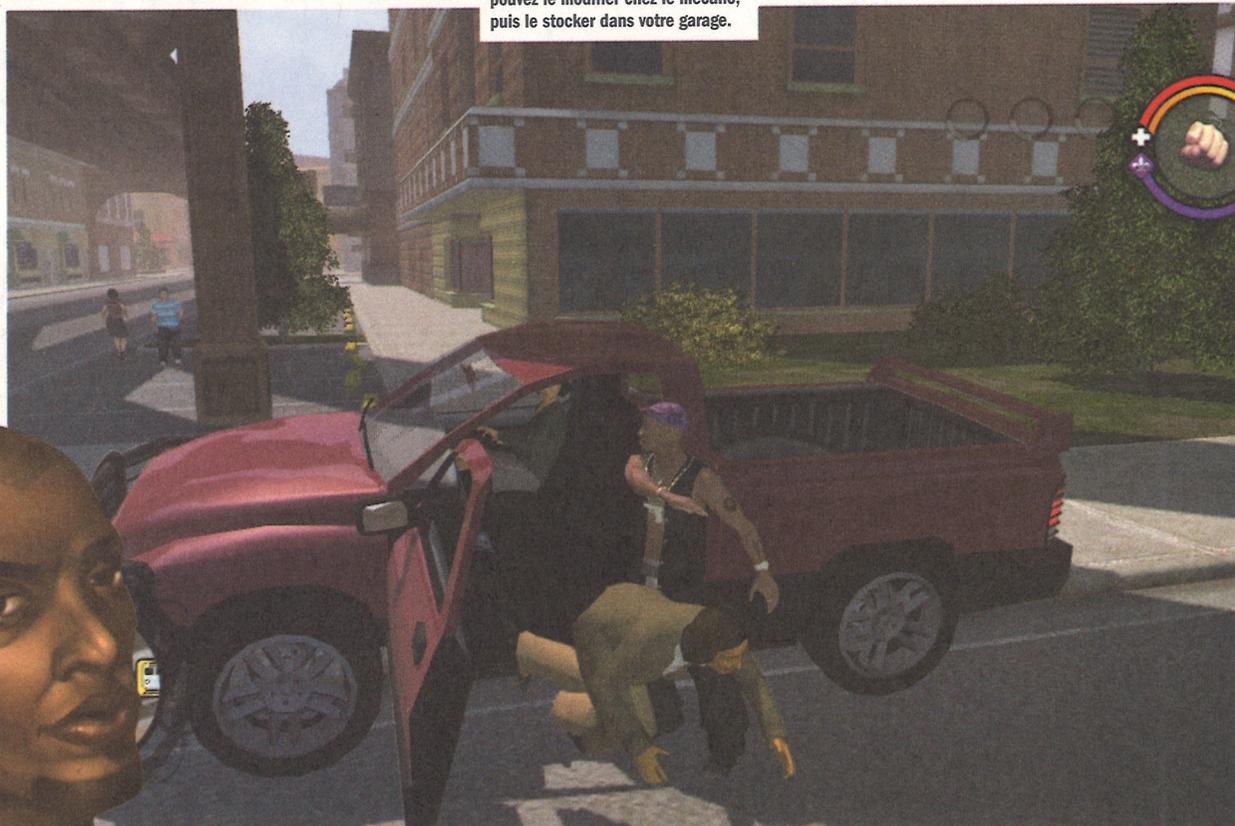
Afin de participer aux missions scénarisées, vous devez gagner du respect en réalisant des activités pour le compte des différents gangs.

Rabatteur, fauteur de troubles, tueur à gages, dealer, voleur de voitures...

Tous les moyens sont bons pour vous faire connaître et vous enrichir ! Qui a dit que le crime ne payait pas...



Après avoir volé un véhicule, vous pouvez le modifier chez le mécanicien, puis le stocker dans votre garage.



» Chaque gang propose des types de missions différentes. Vous commencez par affronter le menu fretin pour ensuite vous attaquer aux gros bonnets, lors de missions plus longues et de plus en plus difficiles. La particularité du titre, c'est qu'en cas d'échec, il est possible de recommencer immédiatement une mission, sans passage à l'hôpital, ni obligation de se retaper tout le trajet en voiture. Dans le même esprit de simplicité, si vous mourez ou êtes arrêté, vous ne perdez pas vos armes, mais juste un pourcentage de votre argent. Après un carnage en ville, un affrontement avec un gang adverse ou la police, il est même possible de se faire oublier en allant déposer un petit

billet à la chapelle du coin. Ces diverses possibilités allègent certains aspects spécifiques du genre. Ici, le rythme est soutenu et ne souffre pas de temps mort, à moins que le joueur ne le décide. De même, si certaines missions sont assez difficiles, le gameplay est suffisamment au point pour qu'on ne se sente jamais dépassé. On persévère et ça finit par passer.

COPIE INTELLIGENTE

Si l'on accroche vite au jeu, il faut toutefois admettre que les missions manquent de variété. Pour résumer, on peut dire qu'avec les Rollerz, il s'agit essentiellement de missions en caisse; contre les Carnales, plutôt les séquences de shoot; avec les Vices Kings, ce sont principalement des détournements de convois et des attaques de magasins. Au bout d'un petit moment, l'effet de surprise



Oui, mais...

J'ai vraiment adoré *Saints Row*, l'ambiance, la réalisation et les musiques... quelles musiques ! Au début, on enchaîne les parties, on ne lâche pas la manette, mais au moment où les choses pourraient décoller, c'est la fin, et l'engouement retombe comme un soufflet. On se dit : « tout ça pour ça » On aimerait avoir matière à y rester cent heures, mais finalement, tout est assez limité. Une fois l'histoire terminée, on n'éprouve pas le besoin d'y revenir et on n'en garde pas un souvenir impérissable. Un plaisir intense, mais de courte durée !

Cony



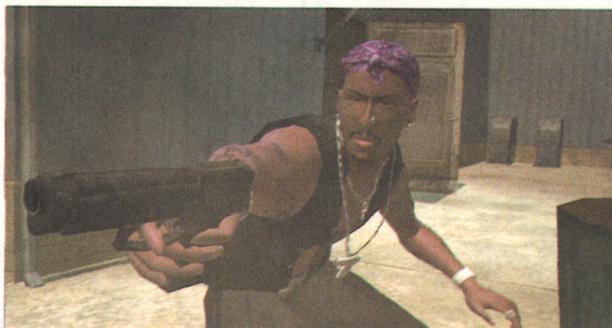
En rayant un gang adverse de la carte, vous récupérez ses armes, tous ses véhicules et la villa du boss !



Moyennant finances, les chapelles Forgive & Forget vous laveront de vos crimes...



Passer régulièrement chez l'armurier pour refaire vos stocks de munitions, ça peut servir...



La salle de cinéma, pour refaire les missions déjà débloquées.

« Jamais de temps morts, à moins que le joueur ne le décide. »

disparaît et on rentre dans une routine, plaisante certes... mais routine quand même ! *Saints Row* ne se contente pas pour autant de plagier *San Andreas*. Il apporte même quelques nouveautés au genre, comme le système GPS indiquant un itinéraire déterminé par le joueur. Il y a d'ailleurs fort à parier que ce système devienne un standard. Si le principe du jeu est connu, la réalisation, elle, se démarque considérablement des autres titres. Le jeu regorge de détails graphiques, les voitures proposent toutes des sensations de conduite différentes, les piétons sont variés et s'exclament sur tous les tons : on n'a pas l'impression de croiser les mêmes personnes à tous

les coins de rue ni d'entendre sans arrêt la même phrase. Les protagonistes sont réalistes et crédibles, loin des caricatures qui peuplent certains jeux. Toutefois, si on sent que le jeu a un potentiel énorme, on attend qu'il décolle, que l'histoire s'envole, mais cela n'arrive jamais, ou de manière très succincte à la fin de l'aventure. Du coup, on reste sur sa faim. D'autant que, contrairement aux autres titres du genre, une fois le scénario terminé, il n'est plus possible de revenir au jeu. Il est donc recommandé de s'investir dans toutes les activités facultatives avant d'entamer la mission finale. Une aventure entraînante et rythmée, qui aurait gagné à offrir plus de variété. ■

ZOOM

PLAYA STYLE !

Votre apparence et votre style sont essentiels pour être respecté et reconnu. En achetant de la sape bien chère et du bling-bling qui claque, vous améliorerez votre statut et gagnerez un bonus de respect à chaque mission réussie. Toutefois, ce bonus est très sommaire et ne mérite pas que l'on se restreigne à un certain accoutrement. Faites-vous plaisir, habillez votre héros comme vous le voulez, c'est bien plus fun !



VERDICT 17/20

LES PLUS

- Le merveilleux système GPS
- Une belle réalisation
- Un gameplay souple et accrocheur

LES MOINS

- Manque de fun et de variété
- On ne sort jamais de l'univers des gangs
- Aventure principale trop courte

CONCLUSION

Une belle aventure, bien réalisée et menée à un rythme effréné, mais qui n'offre cependant pas autant de possibilités et de dépaysement que son modèle *GTA*.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Les véhicules et le perso répondent au doigt et à l'œil, le système de visée est au point.

RÉALISATION ★★★★★

Des décors aux véhicules, tout est plutôt réussi. Les explosions sont saisissantes de réalisme.

BANDE SON ★★★★★

Une sélection éclectique qui assure l'ambiance, dominée par du hip-hop qui tue. Du lourd !

DURÉE DE VIE ★★★★★

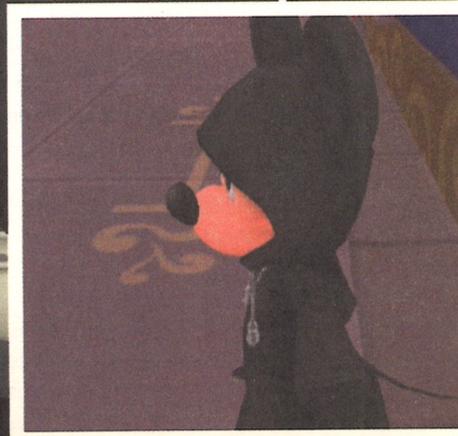
Comptez une trentaine d'heures pour finir le scénario. Profitez de tout avant la dernière mission !

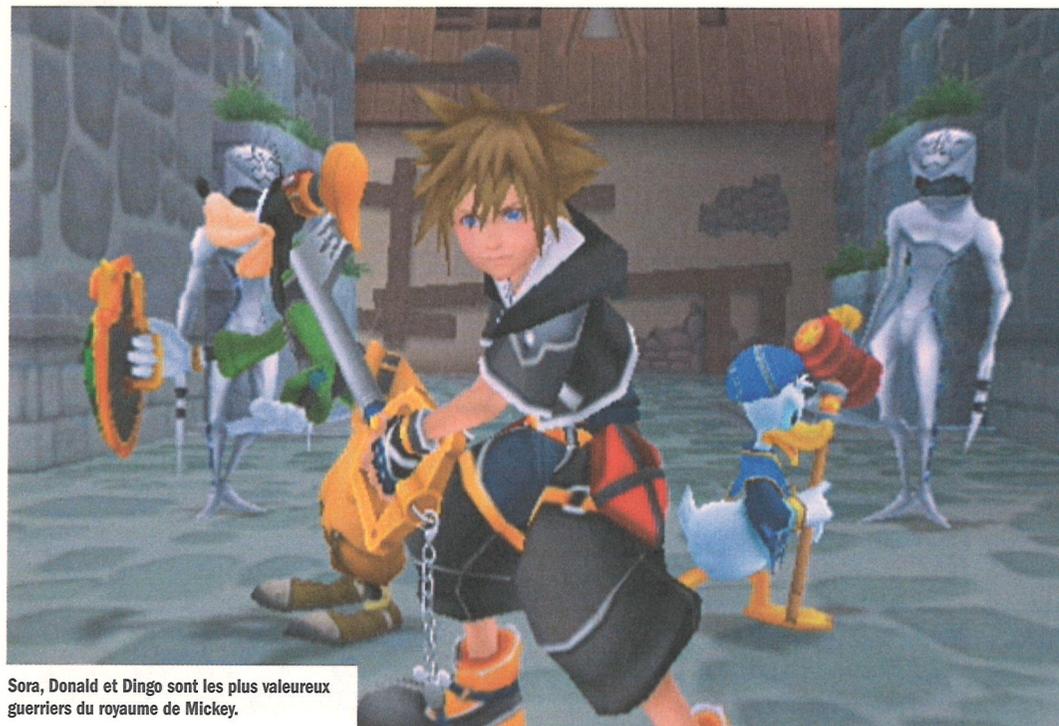
UN RÉVEIL DIFFICILE

Sora sort du royaume des songes pour terrasser à nouveau les Sans-Cœur. Mais malgré tout son talent, il s'est levé du pied gauche.



Testé sur	PS2
Genre	action-RPG
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Square Enix
Développeur	Square Enix
Prix	60 € environ





Intimement lié à Sora, Roxas a été lui aussi choisi par la Keyblade...



Sora, Donald et Dingo sont les plus valeureux guerriers du royaume de Mickey.

Fin 2002, Square unissait les personnages de ses *Final Fantasy* aux héros de Disney dans *Kingdom Hearts*. Non content de réaliser l'alliance la plus étonnante du paysage vidéoludique, *KH* rendait cet univers très cohérent grâce à une mise en scène soignée qui comblait quelques lacunes de gameplay. L'annonce d'une suite nous faisait rêver d'un titre parfait, mais *Kingdom Hearts II*, s'il améliore certains points, pêche encore sur d'autres.

LA BELLE AU BOIS DORMANT

KHII déçoit avant tout par sa narration poussive, dont la lenteur se ressent surtout dans les cinq premières heures de jeu, qui constituent un long prologue

« Le plus grand défaut de *KHII* concerne avant tout la lenteur de la narration. »

maladroit. On y suit les aventures du jeune Roxas qui, avec ses potes, cherche à élucider les mystères de la ville. Infestée d'étranges créatures, la Cité du Crépuscule recèle effectivement un sombre secret. Mais impossible de profiter de la trame tant les fréquentes cinématiques la rendent complexe. Pire, elles sont cruellement dépourvues de punch. Là, on s'ennuie fermement jusqu'à l'apparition des trois héros – Sora, Donald et Dingo –

qui reprennent du service pour éliminer les Sans-Cœur et les Simili, nouvelles menaces de cet épisode. À partir de ce moment, les passages nébuleux du scénario s'éclaircissent, le rythme général gagne en intensité et on profite d'un système de combat plus riche que dans le premier épisode. Oublions donc les premières heures, réellement réhibitoires, la nouvelle quête de Sora se lance enfin (!) dans les mondes de Disney, de *Mulan* et de *Pirates des* »

ZOOM

GALERIE DE HÉROS

Hormis les célèbres personnages des longs métrages de Disney, on retrouve également les héros les plus connus, comme Mickey, Oncle Picsou ou Pat Hibulaire. Même si la fusion des univers de Disney et de *Final Fantasy* est réussie, certains à la rédaction n'accrochent pas au mélange des genres.



Choisissez l'attitude de vos compagnons avant les combats : agressive, en soutien, etc.





La fusion entre Sora et Dingo permet de réaliser des enchaînements percuteurs.



Un groupe de Simili, Organisation XIII, sera votre principal ennemi.



Il est possible de créer son vaisseau et de le rendre plus puissant ou mobile.



Vous pourrez réaliser des attaques combinées avec certains personnages.

Oui!



Fan des longs métrages de Walt Disney (surtout de la période *La Belle et la Bête*, *Aladdin* et *Le Roi Lion*), autant que des *Final Fantasy*, j'ai toujours adhéré à la symbiose de ces deux univers, que Square Enix a su brillamment mettre en scène dans le premier épisode. Ici aussi, la sauce prend après quelques heures de jeu et je me plais à parcourir les univers de ces grands dessins animés, d'autant plus que le système de combat a été remanié pour des affrontements encore plus rythmés. Bref, une bien belle aventure.

Dam

ZOOM

DES BOSS EN FURIE

Brillamment mis en scène dans de grands décors hauts en couleur (avec de beaux jeux de lumière), les affrontements contre les boss impressionnent. Passé la surprise des effets visuels, il faudra trouver la technique pour en venir à bout, généralement en appuyant sur le bouton Triangle au bon moment pour lancer des attaques contextuelles bien démentes. Ces combats frénétiques arrivent toujours à point nommé pour insuffler une bonne dose d'énergie avant de sauver un monde de Disney.



» *Caribbes*. Comme dans le premier épisode, on se déplace entre chaque monde dans un vaisseau, l'occasion de jouer des phases de shoot them up plus réussies qu'auparavant, mais toujours aussi inutiles à l'aventure (la possibilité de créer ses engins n'y change pas grand-chose). En revanche, les

frénétiques qu'ils s'approchent du beat them all. Les possibilités sont variées, avec l'apparition d'une fusion entre Sora et Dingo pour devenir un puissant guerrier muni de deux Keyblades ou l'ajout des mouvements contextuels (via le bouton Triangle) contre les ennemis et les boss. Ces derniers sont

« Les univers de Final Fantasy et de Disney sont harmonieux. »

univers de *Final Fantasy* et de Disney se mêlent avec toujours autant d'harmonie pour peu qu'on apprécie les héros des dessins animés. La quête promet de longues heures de jeu, passées à aider Mulan pendant l'attaque des Huns, à rompre le sort jeté sur la Bête ou à redonner la mémoire au pauvre petit Winnie.

DE L'ACTION!

Mis à part quelques mini-challenges sympas, le cœur de cet action-RPG se situe dans les combats, tellement

souvent très impressionnants et les techniques à employer pour les terrasser varient. La confusion des affrontements, entre effets graphiques détonants et multitudes d'ennemis à l'écran, ne freine en rien la jouabilité grâce à un auto-lock bien pensé. *Kingdom Hearts II* est donc une bonne suite, mais des défauts persistent (cinématiques peu rythmées, des menus mal pensés...). On espérait mieux, surtout qu'il ne s'agit plus d'un coup d'essai. ■

VERDICT 15/20

LES PLUS

- Des univers fidèles à Disney
- La frénésie des combats
- Les doublages en français

LES MOINS

- Un long prologue soporifique
- Quelques menus peu clairs
- Les phases de shoot them up

CONCLUSION

Kingdom Hearts II s'illustre par ses combats nerveux, pêchés et mémorables, notamment contre les boss. Il faut néanmoins passer les cinq premières heures de jeu pour en profiter.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Quelques combats un peu confus, mais la caméra répond rapidement au stick Droit.

RÉALISATION ★★★★★

On se croirait devant un long métrage de Disney tant personnages et effets graphiques sont réussis.

BANDE SON ★★★★★

Les musiques s'accordent totalement avec les différents univers visités. Voix françaises excellentes.

DURÉE DE VIE ★★★★★

L'aventure est longue au travers des dessins animés de Disney, comme *La Belle et la Bête* ou *Mulan*.

UNE MUE BIENVENUE

Snake fait peau neuve dans cette réédition bien plus complète... qu'on aurait quand même aimé posséder dès le départ.

Complot international, trahison, violence, scènes torrides et héros charismatique... cette troisième aventure de *Metal Gear Solid* a tout d'un bon *James Bond*, la patte d'Hideo Kojima en plus. Prologue des deux épisodes précédents, *MGS3* nous conte, par l'intermédiaire de superbes cinématiques et de discussions par codecs interminables, l'histoire de Big Boss avant qu'il n'obtienne son titre honorifique. Moins barge que *MGS 2: Sons of Liberty*, ce troisième volet offre une ambiance inédite au sein d'une forêt dense

dans laquelle le joueur devait survivre contre ses ennemis, la faune locale... et les caméras mal placées. Ce dernier handicap est aujourd'hui oublié, grâce à la réédition *Subsistence*, qui inclut une caméra à la troisième personne, bien plus confortable lors de certains passages. L'aventure de Snake se revit avec un indéniable plaisir, même si aucun autre changement n'est à signaler. Les fanatiques de la série peuvent donc se jeter dessus. Seuls les allergiques au style d'Hideo Kojima – qui aime les longues séquences cinématiques stylisées – resteront

de marbre. Mais *Subsistence* contient, en plus, de nombreuses cinématiques d'une facture toute différente, qui pastichent la série dans un esprit délirant et irrévérencieux. Et, surtout, l'ajout du online apporte à ce *Subsistence* un substantifique intérêt, puisque les amoureux d'infiltration pourront tenter de capturer des microfilms sous la barbe de soldats incarnés par de vrais joueurs. On aurait aimé tout cela dès la sortie du troisième épisode en mars dernier, mais voilà quand même une excellente option (un peu marketing tout de même), en attendant *MGS4*. ■

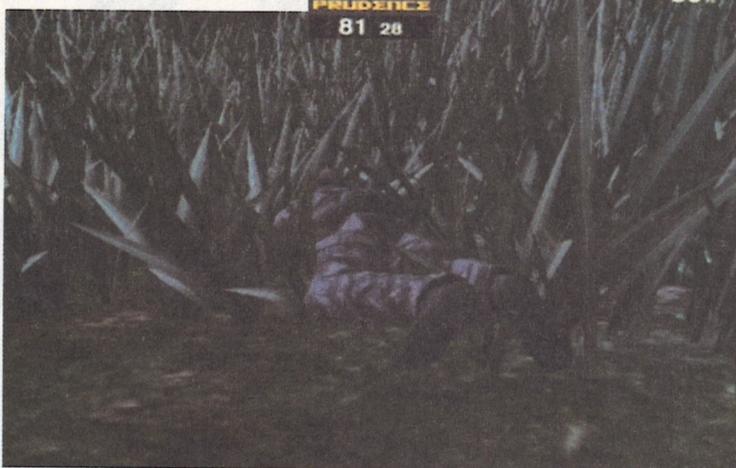
Pour sûr !



Dans *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, il y a *Metal Gear Solid*. C'est déjà le premier point qui me poussera en magasin. Alors bien sûr, les rééditions d'épisodes déjà sortis, avec quelques bonus en sus, ne sont jamais bienvenues pour le portefeuille, surtout quand elles n'apportent pas grand-chose. Mais contrairement à la réédition *Substance* du second épisode, ce *Subsistence* se paye le luxe d'ajouter la vue à la troisième personne (dont l'absence faisait tant défaut à la version d'origine) et un mode Online bien prenant. C'est donc reparti pour l'aventure.

Dam

Quand ils vous ont aperçu, les gardes restent en alerte bien trop longtemps...



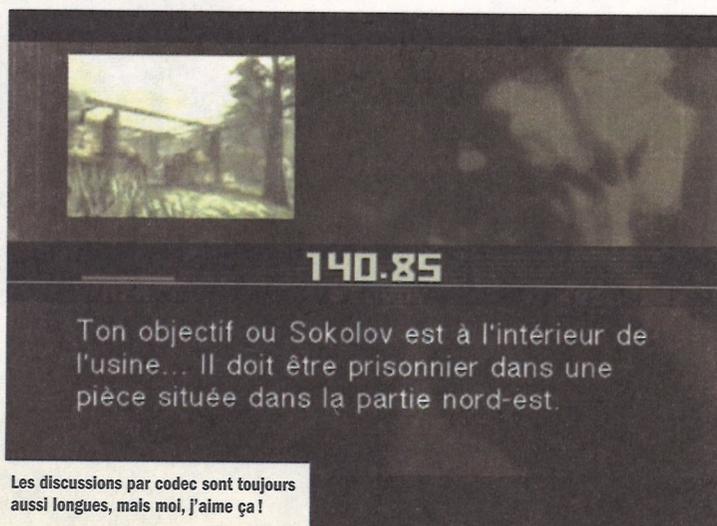
La nouvelle caméra n'apporte pas toujours plus de lisibilité.



Raiden revient, le temps d'une cinématique hilarante, pour se venger de Snake.



Des cinématiques d'anthologie, qui rendent l'ambiance de ce MGS 3 hors du commun.



Ton objectif ou Sokolov est à l'intérieur de l'usine... Il doit être prisonnier dans une pièce située dans la partie nord-est.

Les discussions par codec sont toujours aussi longues, mais moi, j'aime ça !

VERDICT 18/20

LES PLUS

- Le confort de la nouvelle caméra
- Les cinématiques en pagaille
- Le mode Online prenant

LES MOINS

- Marre des rééditions !
- L'aspect survie mal exploité
- Le online sur PS2... heum, heum !

CONCLUSION

Une réédition bien classe qui se dote d'un brillant mode Online et soigne même le gameplay de l'aventure principale. Revivre les aventures de Snake devient alors un vrai plaisir.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

La nouvelle caméra apporte un énorme confort dans certaines situations auparavant handicapantes.

RÉALISATION ★★★★★

On passera sur les décors pas toujours diversifiés pour s'extasier sur la mise en scène signée Kojima.

BANDE SON ★★★★★

Les effets sonores participent au gameplay : le moindre bruit signale des dangers potentiels.

DURÉE DE VIE ★★★★★

L'aventure se rejoue plusieurs fois et le mode Online promet des infiltrations inoubliables.



Testé sur	PS2
Genre	infiltration
Joueurs	1 (jusqu'à 8 online)
Public	adulte
Éditeur	Konami
Développeur	Konami
Prix	45 € environ

› Test **JUST CAUSE**

VIVA, VIVA, LA REVOLUCIÓN!

Fils spirituel d'un *GTA* accouplé à un *Far Cry*, *Just Cause* a conscience de n'être qu'un succédané de titres à succès. Et il l'assume...



Testé sur	XBOX 360
Genre	action
Joueur	1
Public	adulte
Éditeur	Eidos
Développeur	Avalanche Studios
Prix	70 € environ

Devant des paysages pareils, forcément, on se sent un peu le roi du monde.



Certains ennemis restent bloqués dans une position, même quand on leur tire dessus...



Un humour parfois douteux...

Appelez ça la rançon du succès: depuis que les *GTA* se vendent à des millions d'exemplaires à travers le monde, les éditeurs se mordent la lèvre inférieure jusqu'au sang tant ils ont l'impression d'avoir raté le coche. D'où des tentatives diverses et plus ou moins heureuses d'essayer d'entrer dans la brèche: *Mercenaries*, *Le Parrain*, *True Crime*, *Saints Row*... L'overdose n'est pas encore atteinte, mais on y vient doucement. Reste la qualité réelle de certains titres, qui savent, à leur manière, faire oublier la poule aux œufs d'or made by Rockstar pour avancer leurs propres arguments. Plus malins encore (fourbes?), les développeurs de *Just Cause* ont piqué les photos de vacances de Jack Carver et, en décidant de proposer un univers

« La vie de Rico Rodriguez est une véritable publicité pour barres hautement énergétiques. »

constitué d'atolls paradisiaques, provoquent une ressemblance assez troublante avec *Far Cry*... Le procédé n'est pas très éthique, mais la sauce prend bien.

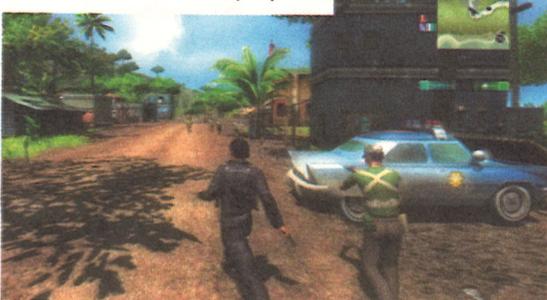
ENNEMI D'ÉTAT

Prenez un pays imaginaire constitué de dizaines d'îles, San Esperito, mené à la baguette par un gouvernement corrompu, une guérilla sur les nerfs, un cartel de la drogue susceptible et une société secrète qui aime faire des coups en douce. Placez-y, joker improbable,

un agent spécial fan de Rémy Julienne et de Tarantino, secouez le tout, et voilà, vous avez *Just Cause*. Entre libération de villages armés au poing, récupération de matos disséminé sur tout le territoire, échanges louches de marchandises, cascades renversantes et admiration non feinte face à des couchers de soleil mirifiques, la vie de Rico Rodriguez, l'homme que vous incarnez, est une véritable publicité pour barres hautement énergétiques. Tous ceux qui ont joué à *Far Cry Instincts Predator* peuvent très



La libération de villages réjouit la guérilla et vous fait accéder à de nouvelles planques.



Assassinats et sabotages sont votre lot quotidien. Vous apprendrez à courir vite...

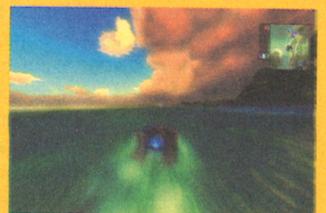
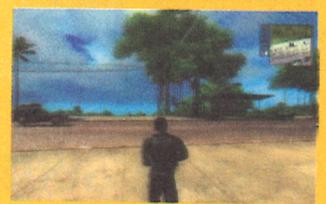


ZOOM

MAL AUX YEUX?

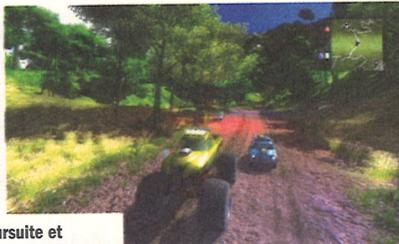
Just Cause intègre deux effets visuels détonants. Le premier, le HDR*, est désormais connu: c'est l'effet d'éblouissement qui apparaît quand on passe d'un endroit dans l'ombre au plein soleil. Le second est un effet de flou sur les mouvements rapides, heureusement désactivable.

* High Dynamic Range Lighting





Entre course poursuite et cascade, Rico mène la vie dure à bien des engins différents.



Quelques épreuves de course sont disséminées sur la carte. Pour le plaisir du sport...



Résolument arcade, *Just Cause* fait la part belle aux explosions en tout genre.

» bien imaginer l'ambiance de ce titre : de longues balades en pleine nature, des véhicules à foison pour vos déplacements et, évidemment, des affrontements explosifs récurrents. Petits trucs en plus : un terrain de jeu immense et quelques idées de gameplay renversantes...

GROOVY!

Just Cause est un jeu vivant : il propose un cycle jour-nuit, une météo changeante, des effets de lumière à se damner (à un point tel qu'ils en sont presque exagérés), le tout sur un terrain de jeu, nous

« Chacune des îles du jeu peut être explorée des heures durant. »

annonce-t-on, de 1024 km² (!). N'étant pas super doué pour estimer les distances avec une simple carte, je peux en tout cas vous assurer que *Just Cause* est immense, chacune des îles du jeu – il y en a une trentaine – pouvant être explorée des heures durant. Alors certes, les décors se répètent (végétation, plages, routes, villages souvent agencés de la même façon...), mais l'absence de loadings incite

à apprécier la performance. Mention spéciale également aux cascades hallucinantes du héros, qui saute sur un véhicule qu'il conduit lui-même avant de rejoindre un engin adjacent ou, mieux, qui déploie son parachute ascensionnel. Avec de l'entraînement, les séquences sont vraiment spectaculaires. Un titre très porté sur les apparences, donc, que l'on appréciera pour ce qu'il est : un pur divertissement. ■

Si, señor!



On peut le dire : *Just Cause* est un sale copieur. *Far Cry*, notamment, peut se sentir dépouillé d'une bonne partie de son ambiance et de ses idées. Qu'importe. Avec son territoire de jeu immense, ses véhicules à foison et son ambiance de guérilla, le titre d'Avalanche promet des dizaines d'heures de jeu et devient le nouveau simulateur de cartes postales du moment. L'esthétique ne faisant pas tout, on espère tout de même qu'à l'avenir, les clones de ce genre se distingueront aussi par la qualité de leur IA, par exemple...

Chris

VERDICT 15/20

LES PLUS

- Des véhicules à foison
- Une carte immense
- C'est bôôôô...

LES MOINS

- IA souvent à la ramasse
- Personnages sans charisme
- Missions un brin répétitives

CONCLUSION

Nonobstant son manque d'originalité flagrant, *Just Cause* tire brillamment son épingle et son coté 47 du jeu. Beau et énergique, le titre d'Avalanche promet des heures de divertissement mémorables.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Simple, accessible, *Just Cause* autorise rapidement gunfights effrénés et pilotages résolument arcade.

RÉALISATION ★★★★★

Décors et effets de lumière superbes. Le reste est moins convaincant (cinématiques, IA...).

BANDE-SON ★★★★★

Voix très moyennes et assez peu de musiques. Sons d'ambiance un peu plus efficaces.

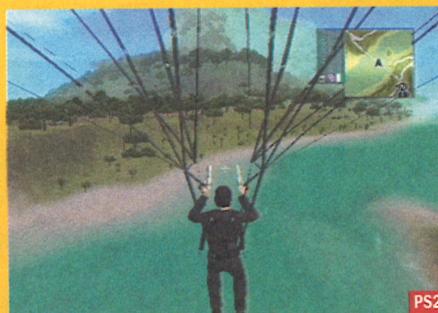
DURÉE DE VIE ★★★★★

Des dizaines d'heures, pour sûr. À vous, au gré de vos balades, de décider combien...

ZOOM

ET EN DESSOUS?

Ne nous leurrions pas : l'intérêt d'un titre comme *Just Cause* est essentiellement esthétique. D'où mon enthousiasme relatif dans ce test réalisé sur Xbox 360. Sur nos bonnes vieilles PS2 et Xbox, le constat est hélas loin d'être aussi réjouissant. Sur PS2 notamment, les textures se révèlent (beaucoup) moins fines, des effets de lumière sont absents (le HDR du pauvre ne rend rien, il n'y a plus de reflets sur l'eau...) et on ne s'extasie plus guère sur les prouesses graphiques du titre. L'animation, elle, est correcte. C'est toujours ça...



PS2

CHAUFFEZ LES GUITARES

On a tous quelque chose en nous de gitaroo, cette volonté de prolonger la nuit, ce désir fou de faire une autre partie...

Un jeune ado pataud décide de devenir un grand gratteux pour séduire la jolie midinette de son quartier. Ô surprise, il se révèle être le descendant caché de la lignée des Gitaroo, super justiciers de l'espace qui punissent les méchants à grands coups de riffs et de solos électriques. Accompagnant le gitaroo man à travers un périple de dix combats, votre mission consiste à abattre des boss et à récupérer leur instrument de musique légendaire. Pour cela, il va falloir reproduire à l'aide du pad analogique de la PSP

des notes qui collent à la mélodie en suivant un tracé sinueux qui serpente sur l'écran (rassurez-vous, le tutorial, quoique fastidieux, est très bien fait). Il faudra aussi réussir les sempiternelles séquences de pianotage, qui sont l'apanage des jeux musicaux lorsque les monstres passent à leur tour à l'offensive. Chacun des adversaires possède un style musical qui lui est propre : rock, hip-hop, ragga, flamenco, soul ou métal symphonique, il y en aura pour tous les goûts! *Guitaroo Man*, fort de son design rigolo digne d'un manga d'auteur, attire tout de suite

la sympathie : on a vraiment envie d'aider U-1 à conquérir le cœur de la fille de ses rêves. Les séquences visuelles qui accompagnent les duels sont très entraînantes et illustrent à merveille l'action, prolongeant en sus cette belle histoire. Seul vrai hic, la durée de vie, courte comme un short de Brésilienne. Le portage PSP n'a pas apporté de nouveaux ennemis, juste deux nouvelles chansons jouables en duel. On a donc affaire à un jeu qui frise le génie, mais se claque en une seule après-midi. Z'est vraiment trop injuste... ■

Oui, mais...



Guitaroo Man est un jeu super classe! il se laisse dompter en quelques minutes, propose des musiques bien fichues, dont certaines ne quitteront pas votre ciboulot avant un bon bout de temps. Mais à côté de ça, on vous prévient qu'il se claque en une journée et que, malgré le troisième mode de difficulté, il y a peu de raison d'y revenir en solo. Réfléchissez bien, et pensez que le mode Duel qui permet de s'affronter entre potes et de prolonger la durée de vie de manière agréable sera déterminant pour savoir s'il faut vraiment dilapider vos économies.

Reyda



Votre pote U-1 (Yu-ichi en japonais) est un peu timide, mais il assure niveau gratte.



Les ennemis seront vaincus à l'aide des rayons de votre guitare.



Regarde bien! Fais tourner le pad analogique pour suivre la ligne de trace.



Jouez à deux contre la machine ou deux contre deux dans le nouveau mode Multi.



Testé sur	PSP
Genre	musical
Joueurs	1 (jusqu'à 4 en local)
Public	tous publics
Éditeur	Koei
Développeur	Koei
Prix	40 € environ

VERDICT 14/20

LES PLUS

- Les persos attachants
- La qualité des compositions
- Certains passages hilarants

LES MOINS

- Durée de vie trop courte
- Pas assez de musiques!
- Le stick PSP fatigue le pouce

CONCLUSION

Encore un titre PSP qui s'avère être un portage réussi, avec deux chansons en bonus. Mais si, graphiquement et ludiquement, le titre a de réelles qualités, la durée de vie ne suit guère.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Très simple à prendre en main, *Guitaroo Man* réclame tout de même une grande concentration!

RÉALISATION ★★★★★

Le look du jeu, un peu branchouille, n'a pas vieilli malgré les cinq ans le séparant de la version PS2.

BANDE-SON ★★★★★

Le musicien qui a créé ces ritournelles mérite notre respect, surtout pour le morceau « soul »!

DURÉE DE VIE ★

Une après midi pour en faire le tour, dommage... Il y a bien des fiches de persos à collectionner, mais...

JUBILÉ JUBILATOIRE

Le *FIFA* nouveau est arrivé! Comme le beaujolais, il se voit analysé, goûté, commenté chaque année. Alors voici mon verdict: goûté!

La pseudo-rivalité entre *FIFA* et *PES* ne vaut que pour les idiots. Oh! ne vous vexez pas, ce que je veux dire par là, c'est que ce sont deux jeux de foot, certes, mais ce sont avant tout deux jeux différents, développés par des équipes différentes. Un peu comme si l'on se forçait à choisir entre deux films d'action, deux romans policiers... La diversité fait du bien, parfois, surtout lorsqu'elle donne lieu à l'apparition d'idées nouvelles plutôt qu'au copiage bête et méchant. *FIFA*, qui semble avoir retenu la leçon, cherche chaque

la modélisation des joueurs. Franck « Scarface » Ribery et ses potes sont identifiables au premier coup d'œil et jouissent d'animations remarquables. Le rythme du jeu est fluide, surtout dans les passes et les phases offensives, ce qui me conduit rapidement à marquer un premier but. Un décalage ras de terre pour le joueur de l'OM, qui me séduira (malgré mon extrait de naissance parisien) avec une frappe magistrale. Satisfaction immédiate, récompense d'une phase de jeu construite à l'instinct et sans prise de tête: ça sent bon! Vient alors

« La diversité fait du bien, surtout quand elle donne lieu à des idées nouvelles! »

année à se démarquer de *PES*, et pas seulement par la force de sa licence. Cette année, c'est surtout au niveau de la réalisation, de l'interface et des modes de jeu que la cuvée 07 frappe fort. Rarement j'avais autant scotché au foot made in EA, en tout cas pas depuis le très bon 05.

À L'ARRACHÉ

Tout commence par une première partie « à l'arrache ». Hop, je prends la France et je rencontre l'Angleterre. Première satisfaction:

l'heure de rentrer plus en profondeur, plus dans le détail. Là, quelques défauts sautent aux yeux, comme des phases de défense moins réussies (interceptions et pressing pas évidents) et, surtout, des coups de pied arrêtés défallants (coups francs peu agréables, corners toujours, ou presque, gagnants). Des moments désagréables, d'autant plus qu'ils contrastent avec un fond de jeu plus fluide, clairement mieux travaillé que dans les opus précédents... Malgré tout, la sensation, ou plutôt les sensations sont là. Idéales pour lancer une Carrière d'entraîneur, toujours aussi efficace. Bref, et en attendant le test du mode Online, on peut d'ores et déjà affirmer que ce *FIFA 07* possède les atouts pour vous retenir une saison de plus! ■



Le test de réalisme sur les jeux de foot porte un nom: Ribery! et *FIFA* s'en sort vraiment bien.



Les coups de pied arrêtés déçoivent. Les coups francs étaient meilleurs dans *FIFA 05*!



Testé sur	XBOX et PS2
Genre	sport
Joueurs	1-4 (jusqu'à 2 online)
Public	tous publics
Éditeur	EA Sports
Développeur	EA Canada
Prix	60 € environ



Finis les buts stéréotypés, c'est désormais un vrai régal de revoir ses réalisations.

But en Or!



Si cette cuvée 2007 de FIFA sur Xbox s'impose, c'est après un match long et difficile, mais passionnant. Ses secteurs de jeu sont loin d'être tous au même niveau, mais la prestance du jeu collectif, une réalisation à la hauteur pour ce baroud d'honneur sur consoles actuelles et un habillage très immersif suffisent à remporter la victoire, celle du plaisir de jeu. En revanche, mauvaise performance de la version PS2, laquelle n'est vraiment pas à la hauteur de son homologue Xbox. Il y a bien une division d'écart entre les deux!

Vincent

VERDICT 16/20

LES PLUS

- Réalisation au top
- Immersion garantie
- Mode Carrière

LES MOINS

- Les coups de pied arrêtés
- Les dribbles, peu efficaces
- Les commentaires, moins bons

CONCLUSION

Soufflant le chaud (surtout) et le froid (un peu), ce FIFA 07 convainc sur Xbox, notamment grâce à une réalisation du feu de Dieu. La version PS2, elle, ne bénéficie pas de cet avantage, alors carton jaune!

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

À de rares exceptions près (notamment certains dribbles), les commandes sont simples à mettre en œuvre.

RÉALISATION ★★★★★

C'est du très très beau boulot. De quoi passer du temps sur les replays et se la péter sur les buts!

BANDE-SON ★★★★★

Des commentaires moins nombreux, moins pertinents. Mais une ambiance magique dans les stades!

DURÉE DE VIE ★★★★★

Carrière, défis et, surtout, parties entre amis vous retiendront des heures dans ce stade virtuel.



L'aspect gestion du mode Carrière est une vraie réussite. À moi la gloire et les trophées!



À débloquer: une vidéo sur le championnat anglais. Ou allemand pour les esthètes...



Test SCARFACE: THE WORLD IS YOURS



Je suis sûr que ça fait marrer Al Pacino de jouer avec un sosie de lui jeune!



Consoles+
Hit Consoles Plus

CUBAIN DE SANG

Tony Montana est déshonoré, ruiné, trahi, mais vivant et très en colère ! Les nouveaux parrains de Miami ont du souci à se faire car le balafre est de retour, et il est très rancunier.

Les adaptations un peu bidon de *GTA*, ça va, on commence à en connaître un bon paquet. Tellement d'ailleurs, qu'à force de taper dans le domaine du bad boy, le genre s'essouffle. Même si c'est vrai que l'univers de *Scarface* colle parfaitement au *GTA*-like, les premières versions nous donnaient l'impression qu'on allait vers un nouveau navet. Heureusement pour vous, nous et Tony, les mecs de Radical ont sérieusement planché sur la question et proposent enfin une version correcte. Vous le savez sûrement déjà, vous jouez Tony Montana, l'ex-roi de la pègre de

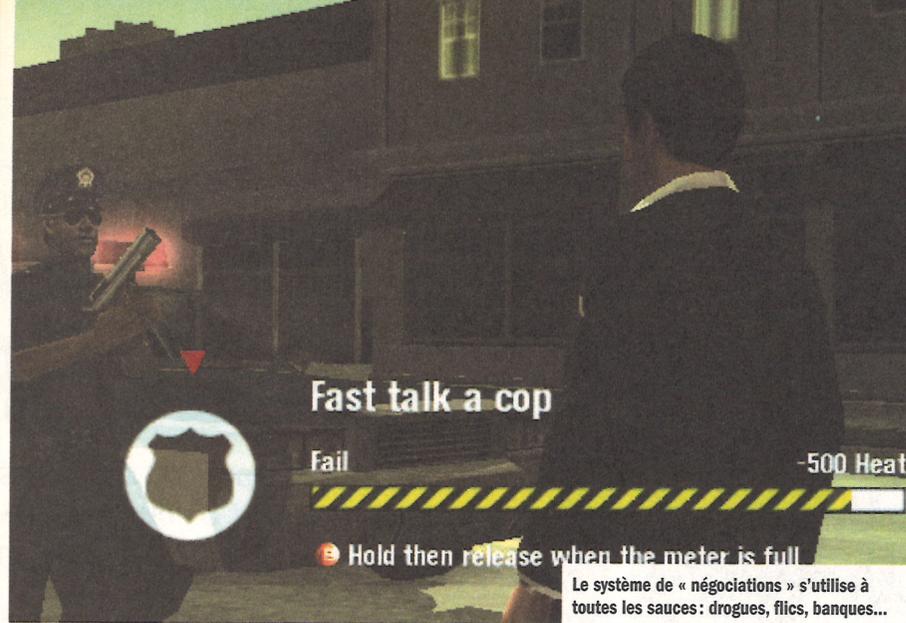
Miami, le plus grand mégalo de la côte Est et surtout celui qui a tout perdu et qui compte bien reprendre ce qu'on lui a volé. Je vous passe le détail du synopsis qui est franchement cousu de fil blanc. Heureusement, le titre a son lot d'améliorations qui apportent un peu de fraîcheur.

D'ABORD LE FRIC...

Le truc de Tony Montana, c'est l'argent, le pouvoir, la dope et, surtout, lui-même. Dans *Scarface*, ce n'est pas simplement une question d'argent, vous devez gagner des points de notoriété (de « balls ») et, surtout, restaurer votre cartel de drogue. Quartier par quartier, vous achetez les bons coins pour revendre la poudre que vous allez négocier vous-même (non sans risques) auprès du fournisseur. Il vous faudra ensuite blanchir votre argent dans une banque où vous



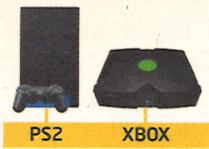
Testé sur	XBOX
Genre	action
Joueurs	1
Public	adulte
Éditeur	Vivendi
Développeur	Radical Entertainment
Prix	60 € environ



Le système de « négociations » s'utilise à toutes les sauces : drogues, flics, banques...



Le chauffeur, le gros bras et la snipeuse sont les trois persos alternatifs du jeu.



Claro que si!



Oui c'est vrai, c'est mal, je parlais avec de gros a priori sur ce jeu, mais j'ai vite changé d'avis une fois que je l'ai pris en main. Même s'il n'est pas parfait et qu'on se fatigue vite des missions répétitives, on y retourne finalement avec plaisir et enthousiasme, car ce n'est pas tous les jours qu'on peut incarner le plus mégalo et charismatique baron de la drogue de la côte Est. Et en plus, on apprend des tas de super répliques qu'on ne pourra jamais sortir, à moins d'avoir vraiment envie de se mettre tout le monde à dos...

Manzin

discuterez âprement le taux d'intérêt. Mais tout cela ne serait pas vraiment marrant sans les gangs rivaux qui ne voient pas votre retour d'un très bon œil! Au fur et à mesure que vous gagnez en notoriété et en argent, vous pouvez vous payer un chauffeur, un marchand d'armes, un gros baraqué peu commode ou encore une snipeuse que vous dirigerez lorsqu'elle fera la sale besogne que Tony ne veut plus

« Le truc de Tony Montana, c'est surtout lui-même... »

s'abaisser à faire. Une option qui permet au demeurant de se délester temporairement du caractère un peu bourru du petit Cubain nerveux.

ENSUITE LE POUVOIR

Bien qu'on entre très facilement dans la peau du personnage et que massacrer des gens en lançant des insultes et en se tapant sur la poitrine procure un plaisir

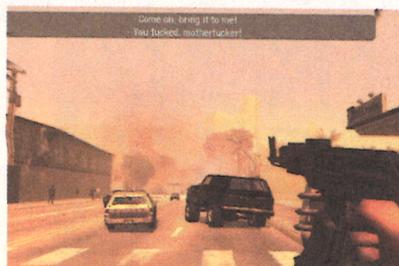
indéniable, le jeu manque un peu de profondeur. Par exemple, les missions alternatives des hommes de main de Tony sont franchement répétitives, et n'ont aucune influence réelle sur la partie. C'est dommage que les bonnes idées n'aient pas été davantage exploitées, et qu'on reste un peu trop dans le schéma, certes marrant, mais classique, du GTA-like. ■



Insulter les ennemis, c'est marrant, et en plus, ça donne des points! Cool!



Ajoutez des options à vos planques pour les sécuriser.



VERDICT 16/20

LES PLUS

- Une vision différente du genre
- Des répliques bien jubilatoires
- Jouer Tony Montana

LES MOINS

- Une réalisation classique
- Des missions répétitives
- Des menus pas faciles à prendre en main

CONCLUSION

Même si ce n'est pas le jeu du siècle ni l'adaptation qui renouvellera le genre du GTA-like, *Scarface* s'affirme tout de même comme un bon jeu, qui offre de quoi vraiment bien se marrer!

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★ ★

La prise en main est facile, mais les menus de gestions du cartel, missions et autres sont un peu confus.

RÉALISATION ★★ ★

Une réalisation classique - c'est ce qu'on attend au minimum d'un GTA-like-, mais rien de plus... du bon standard quoi!

BANDE-SON ★★ ★ ★

Une bande-son variée et sympa avec les thèmes originaux du film et des tubes des années 80 à nos jours.

DURÉE DE VIE ★★ ★ ★

Les nombreuses missions (principales et secondaires) et la taille de la map offrent de longues heures de jeu.

À ma connaissance, jamais une vue cockpit n'a été aussi jouable que dans *TDU*.



Consoles+
Hit Consoles Plus

LE TOURNANT D'UN GENRE

Outre animer notre passion des belles cylindrées et des deux-roues, *TDU* nous propose de la partager, sur le Xbox Live... et avec le monde entier.

Il suffit de lancer *TDU* pour devenir pilote à temps complet. Plus question de réviser ses cours, de regarder la télé ou de mettre un 5-0 à Vince sur *PES6*. Non, le seul objectif désormais, c'est de sillonner l'île, à la recherche de nouveaux challenges contre des milliers d'autres joueurs, eux aussi en quête de défis, pour s'imposer comme le pilote de référence au sein de la communauté Xbox Live.

BE CONNECTED

Nous vous avons déjà longuement parlé du concept de *TDU* et de toutes les possibilités offertes par le jeu d'Atari dans les précédents numéros de *C+*. Jouable offline, mais résolument porté sur le massivement multijoueur, ce jeu

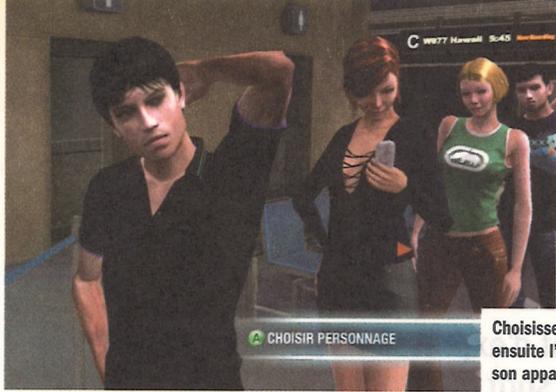
de course auto-moto vous projette dans Hawaii à la recherche d'un appartement (avec garage pour stocker ses véhicules, vestiaire pour changer d'apparence...), d'un concessionnaire et, bien sûr, d'une compétition, qui oscille entre courses classiques et courses par étapes. Si une partie hors ligne permet toujours de renflouer la caisse et de s'entraîner, c'est côté online que le titre prend tout son intérêt. Les joueurs se rencontrent dans la ville, peuvent se « locker » pour rester en contact, se défient et participent aux nombreuses compétitions disponibles (les développeurs prévoient bien sûr d'apporter du contenu supplémentaire au fil des mois). Eden Games, à qui l'on doit le prestigieux *V-Rally*, a de la suite dans



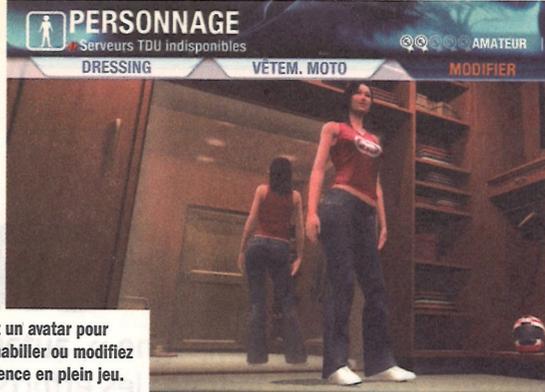
Les courses online sont vraiment pimentées. Faites-vous connaître sur le bitume.



Testé sur	XBOX 360
Genre	course
Joueurs	jeu massivement multijoueur
Public	tous publics
Éditeur	Atari
Développeur	Eden Games
Prix	70 € environ



Choisissez un avatar pour ensuite l'habiller ou modifiez son apparence en plein jeu.



Si, après une infraction, les flics vous arrêtent, vous devrez payer une amende salée.



« Les développeurs ont su apporter les interactions qu'on attend d'un jeu communautaire. »

les idées. Non contents de proposer un superbe terrain de jeu dans un Hawaii fidèlement modélisé, les développeurs ont su apporter les interactions qu'on attend d'un jeu communautaire : création de clubs (l'équivalent des guildes), vente de

véhicules et édition de challenges pour affronter ses adversaires. Tout cela fonctionne à merveille, rendant l'expérience inconfondable, et ce malgré quelques défauts de jeunesse, comme le manque de clarté de l'interface. La fenêtre

d'interaction avec un joueur et le menu Carte nécessitent en effet un certain temps d'adaptation pour devenir efficaces. Plus ennuyeux, le moteur physique, pour les motos notamment, ne réagit pas toujours de façon réaliste. Mais l'ambition du projet et la réalisation générale très soignée forcent le respect. Très abouti, *TDU* ne dépend plus que d'une chose pour rester digne d'intérêt : notre participation massive. Premier état des lieux dans la rubrique Online du mois prochain. ■



Les concessionnaires vous laissent essayer leurs véhicules quelques minutes.



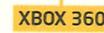
La conduite des motos n'a pas été soignée autant que celle des voitures.



Pour gagner un peu d'argent, on peut faire le taxi, ponctuellement.



La modélisation des bolides laisse bouche bée...



Sans limites !



J'ai beau préférer les simulations pures et dures façon *Forza Motorsport* ou *Tourist Trophy*, je ne résiste pas à *TDU*. Quel bonheur de parcourir l'île à la recherche de joueurs, et d'enchaîner les challenges ! Déjà très bien pensé pour la communauté (création de clubs, vente de véhicules) et promis à de nombreux événements au fil des mois (pas encore définis, mais on rêve de nouveaux modèles exclusifs, de compétitions inédites, etc.), *TDU* promet des heures de route... et sans abonnement autre que les 60 euros annuels du Xbox Live !

Dam

VERDICT 16/20

- LES PLUS**
- Un concept très ambitieux
 - La diversité des environnements
 - Le soin apporté aux véhicules
- LES MOINS**
- L'interface pas toujours claire
 - Le moteur physique perfectible
 - Très dépendant de son succès public

CONCLUSION

Ambitieux et bien réalisé, *Test Drive: Unlimited* propose une expérience de jeu inédite à partager avec des milliers d'autres joueurs. En espérant que le succès soit au rendez-vous...

ÉVALUATION

- JOUABILITÉ** ★★★★★
- Un pilotage plus porté sur l'arcade pour des sensations rapides et un plaisir de jeu immédiat.
- RÉALISATION** ★★★★★
- La modélisation sans faille de l'île et des véhicules offre une totale immersion au pays des pilotes.
- BANDE-SON** ★★★★★
- Au doux bruit des moteurs s'ajoute toute la gamme des différentes stations de radio.
- DURÉE DE VIE** ★★★★★
- Potentiellement illimitée, grâce aux challenges éditables et aux possibilités liées à la communauté.

VIS MA VIE DE FERMIER

« Le travail c'est la santé », « le bon air de la campagne », autant d'expressions populaires vérifiées dans un jeu mignon, mais crevant! Reste une morale: les efforts sont méritoires.

Dans un monde trop mignon pour être honnête, votre avatar (fille au garçon selon vos préférences) décide de se lancer dans l'aventure fermière. Après avoir choisi un premier terrain à exploiter (petit et très fertile, moyen et peu fertile, ou grand et stérile), à vous de commencer par l'agriculture ou l'élevage, en fonction de votre lopin.

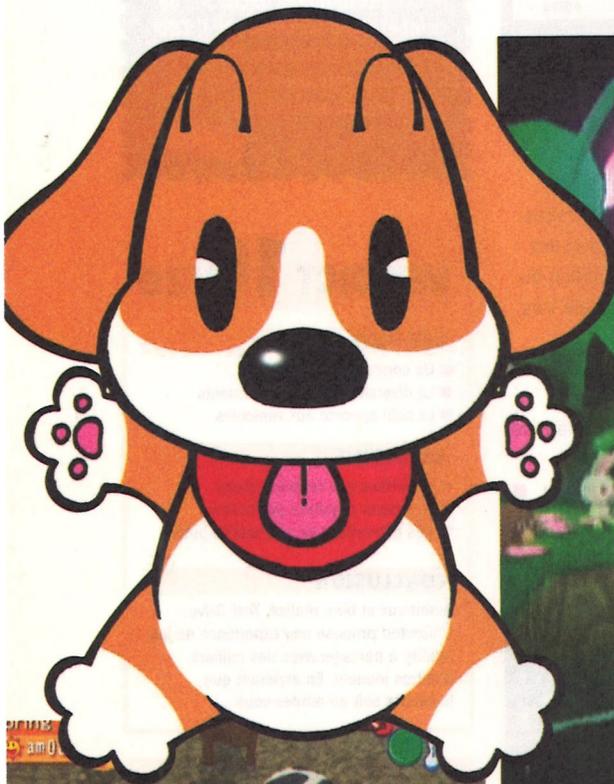
À peine vos plans agricoles en tête, vous êtes surpris par un événement moins terre à terre: la déesse de votre nouvelle activité s'est transformée en statue, dépitée qu'elle était par le peu d'intérêt des fermiers pour son existence. Les lutins à son service, navrés, voient en vous un espoir et vous informent que chacun de vos efforts

sera récompensé par une note de musique. L'ensemble de ces notes créera la mélodie adéquate pour délivrer la déesse.

LA LUTTE POUR LA VIE!

Vous vivrez aussi une concurrence sans merci avec Jamie, votre nouveau meilleur ennemi, qui n'aura de cesse de récolter plus que vous et

de gagner tous les concours de bestiaux. Livré à vous-même pendant les premières heures, vous allez franchement souffrir: pourquoi faut-il utiliser tel outil, comment, et à qui demander des conseils? C'est le flou total. Mais au fur et à mesure, les réponses s'esquissent, comme vos premiers sourires accompagnant vos premiers succès (et vos premières



En ramenant des notes dans la grotte abritant la déesse, un instrument de musique apparaît.



Avant de pouvoir monter à cheval, il faudra en avoir pris soin. Après, en avant tagada!



Testé sur	GC
Genre	gestion
Joueurs	1 (jusqu'à 4 pour les mini-jeux)
Public	tous publics
Éditeur	Natsume
Développeur	Marvelous Interactive
Prix	60 € environ



GAMECUBE



Tondre un mouton permet de récupérer de la laine. Un grand jeu pédagogique aussi...



Vous pouvez vendre un œuf, le mettre en couveuse ou en faire de la mayonnaise.



Vindiuou, oui!



Sous ses airs naïfs façon *Animal Crossing* en vacances à la ferme, *Harvest Moon* cache bien des efforts à fournir pour enfin parvenir au nirvana de tout fermier qui se respecte : des récoltes providentielles et des animaux en pleine santé (voir un mariage réussi pour les plus motivés). Si les débuts sont laborieux, on se prend vite au jeu, riche d'une foulditude de petites activités annexes très prenantes. Les saisons passent, les heures sur sa console aussi : mission réussie, mais réservée aux joueurs les plus persévérants!

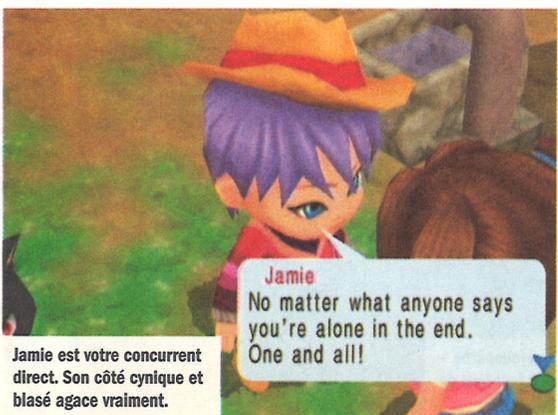
Vincent

notes magiques). L'un des plus beaux moments est certainement l'arrivée dans la grange de vos premiers animaux. Poules, vaches, chevaux vont vite devenir le centre de vos préoccupations, requérant moult attentions pour donner satisfaction. Ainsi vos poulettes pondront des œufs, vos vaches produiront du lait et votre cheval gagnera des courses, rapportant l'argent nécessaire à l'agrandissement de votre exploitation. L'agriculture n'est pas laissée pour compte, mais plus fastidieuse, et fait figure de parent pauvre du plaisir de jeu comparée aux autres activités, que ce soit la

« Un titre prenant et riche sur le long terme, réservé aux plus motivés. »

pêche, l'exploitation des mines ou la culture de liens sociaux avec vos autres compagnons et collègues. Bref, cette troisième version de la vie fermière sur GameCube, s'avère plus riche et complète, mais aussi plus difficile à attaquer. Les débutants risquent de passer à côté d'un titre prenant et riche sur le long terme, qui, comme tout labeur, n'offre sa

valeur méritoire qu'aux plus motivés. Et il est vrai qu'avec une réalisation aussi sommaire, et malgré un design attachant, *Harvest Moon* risque de susciter autant de vocations de fermiers qu'un discours de José Bové durant un concert de rap. Ne vous fiez pas à ses graphismes primaires, car le challenge et les récompenses sont là! ■



Jamie est votre concurrent direct. Son côté cynique et blasé agace vraiment.



Sur le menu d'options, vous pouvez vérifier tous vos acquis, parmi lesquels vos notes.

VERDICT 14/20

- LES PLUS**
- Richesse insoupçonnée
 - Activités très variées
 - Design attachant pour les animaux
- LES MOINS**
- Plutôt moche
 - Débuts trop laborieux
 - Certaines tâches rébarbatives
- CONCLUSION**
- Techniquement à la rue, *Harvest Moon* prouve s'il en était besoin que l'intérêt ne réside pas toujours dans le graphisme, surtout en gestion, pourvu que la richesse soit là.

ÉVALUATION

- JOUABILITÉ** ★★ ★
- Parfois un peu rigides, les commandes permettent quand même d'effectuer toutes les activités champêtres.
- RÉALISATION** ★★
- Ce n'est pas très beau et l'ensemble est terni par un voile étrange et inexplicable. Mais le design est trognon.
- BANDE-SON** ★★
- Des musiques répétitives, des bruitages minimalistes : il ne fallait pas s'attendre au hard-rock de *Devil May Cry*.
- DURÉE DE VIE** ★★ ★★ ★
- Monstrueuse, d'autant que le démarrage de votre activité sera très lent. Ensuite vous pourrez passer votre vie dessus.



Les cinématiques reprennent souvent des passages cultes du film, ainsi que leurs musiques.



Tu veux me buter, espèce de petit merdeux ?



REQUIEM POUR UN TRAITRE

Quinze ans après sa sortie en salles, le film de Quentin Tarantino est adapté en jeu. L'occasion de se replonger dans une ambiance cultissime !

Reservoir Dogs, c'est l'histoire d'un groupe de six malfrats qui foirent leur braquage. La conclusion s'impose : il y a une balance parmi eux ! Le reste est une affaire de suspicions, au moment où quatre d'entre eux seulement parviennent à rejoindre le point de rendez-vous. Le jeu s'adresse avant tout aux fans du long métrage, qui retrouveront toutes les scènes cultes dans les différentes cinématiques et découvriront surtout ce qu'on voyait moins dans le film : les pérégrinations de chacun à partir

du moment où le braquage foire. En gros, le jeu répondra à différentes questions comme « Comment Mister Blonde a-t-il ramené le flic dans le hangar ? », « Comment Mister Orange et Mister White se sont-ils échappés du hold-up foireux ? », « Qu'est-il arrivé à Mister Blue ? ».

ON A UN P... DE PROBLÈME ICI!

Côté gameplay, cette adaptation nous réserve de bonnes surprises. Concrètement, il s'agit souvent de fuir un niveau débordant de gardes, flics et autres forces spéciales. Vous avez à disposition vos flingues

(et ceux que laissent vos victimes), mais aussi et surtout différentes possibilités d'action. Vous pouvez prendre n'importe qui en otage, ce qui calmera les ardeurs de vos adversaires. Ensuite, un bouton d'intimidation permet de gueuler un



Pitié, ne me tuez pas !



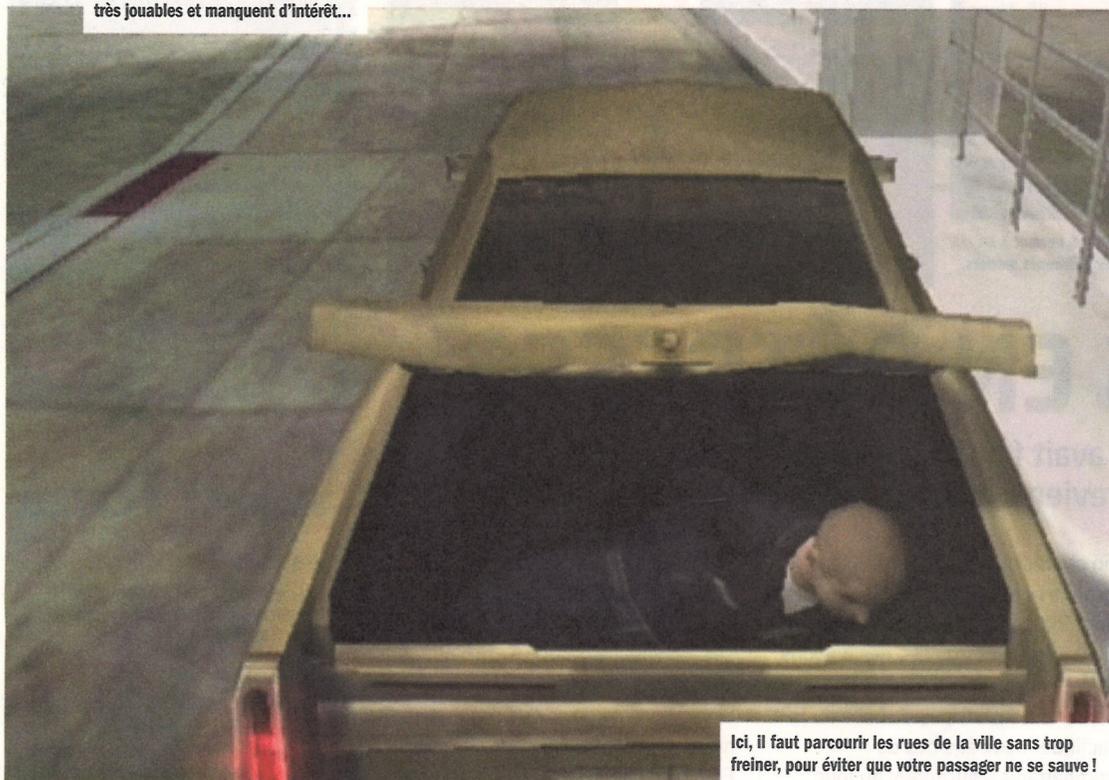
Choisir la voie du « psychopathe » est une chose, mais il faut tout de même se mettre à couvert.



Testé sur	PS2
Genre	action
Joueur	1
Public	adulte
Éditeur	Eidos
Développeur	Volatile Games
Prix	60 € environ



Les phases en bagnole ne sont pas très jouables et manquent d'intérêt...



Ici, il faut parcourir les rues de la ville sans trop freiner, pour éviter que votre passager ne se sauve!

bon coup (genre « Lâche ton flingue ou je la bute! »), ce qui aura pour effet de soumettre complètement votre vis-à-vis. À partir de ce moment, vous pourrez enfin déplacer votre adversaire désarmé avec le stick analogique droit, pour

« Vous pouvez prendre n'importe qui en otage. »

l'emmener contre un mur, lui ordonner de mettre les mains sur la tête ou encore lui faire taper le code d'une porte verrouillée. Après, il y a différentes subtilités, les gardes se laissent intimider tout de suite tandis que les flics doivent d'abord vous voir frapper l'otage. Il faut aussi surveiller les civils qui foncent sur les alarmes. Voilà pour la façon « professionnelle » de procéder, car vous pourrez aussi y aller comme un psychopathe en tuant tout le monde (il y

a trois fins différentes). Dans les deux cas, une jauge d'adrénaline vous permettra d'effectuer des « boucheries » ou des intimidations spéciales. Bref, non seulement l'ambiance est très réussie, mais le système est original et sympa. Le bonheur aurait été total si tout cela nous réservait un peu plus de variété... En effet, dès la troisième mission, on a l'impression de faire tout le temps la même chose, avec en sus des niveaux très linéaires. Et ce ne sont pas les phases en caisse, très médiocres, qui relèvent le niveau. Quel dommage que la formule n'ait pas été un peu plus creusée! ■

Oui, mais...



Seuls les fans du film pourront supporter le gameplay répétitif, les niveaux linéaires et les phases en bagnole peu inspirées... À long terme tout du moins, car il est vrai que cette adaptation a quelque chose de vraiment accrocheur au début. On s'éclate à prendre des mecs en otage, à intimider des paquets de flics qu'on aligne contre le mur, à péter un plomb en butant tout ce qui bouge... Je me suis bien marré, oui, mais pas longtemps. En fait, ça m'a plus donné envie de revoir le film que de recommencer l'aventure une seconde fois!

JULIO

VERDICT 13/20

LES PLUS

- L'ambiance du film très bien retranscrite
- L'originalité du système de jeu
- La musique et les doublages

LES MOINS

- Gameplay vite répétitif
- Phases en caisse pas très jouables
- Missions linéaires

CONCLUSION

On prend du plaisir au début grâce à l'ambiance excellente, fidèle au film, et l'originalité initiale du gameplay. Hélas, le système montre vite ses limites et la répétitivité s'installe.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★ ★

Prises d'otages et gunfights se font de manière simple et efficace. Phases en caisse moyennes.

RÉALISATION ★★ ★

L'atmosphère du film est bien retranscrite, même si techniquement on est loin de la proesse.

BANDE-SON ★★ ★ ★

Les musiques du film sont là, fidèles au poste, et les doublages en anglais sont excellents.

DURÉE DE VIE ★★

Seize missions pas hyper longues et un brin répétitives. Rejouer une deuxième fois n'a pas grand intérêt.



Test DISGAEA 2 : CURSED MEMORIES

Consoles+

Hit Consoles Plus

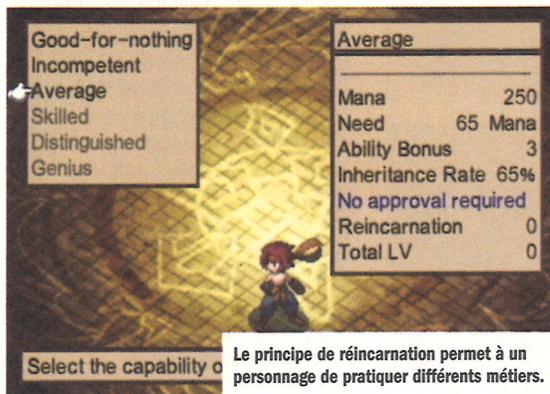
PS2



L'utilisation de nouveaux objets doit être approuvée par l'« Assemblée obscure ».



Vous évoluez dans un unique village, mais il dispose de nombreux magasins dont le stock change à chaque visite.



Le principe de réincarnation permet à un personnage de pratiquer différents métiers.



Support unit using
heals and buffs.
Aura: Resistance to elemental attacks

Ça le fait !



Après *Suikoden V* et *Atelier Iris 2*, le mois dernier, une nouvelle petite perle débarque sur PS2. Complètement déjanté, bourré de gags et de clin d'œil divers, *Disgaea 2* propose également un système de jeu très original. Rarement un RPG tactique n'a offert autant de liberté dans les déplacements et les combats. Quant au système d'Assemblée où les sénateurs doivent approuver l'apparition de nouvelles armes ou classes, c'est tout simplement génial. Ajoutez à cela les donjons aléatoires et vous obtenez une durée de vie quasi infinie. Que demander de plus ?

Gony

DÉMONS EN DÉTRESSE

Après un premier opus qui avait fait forte impression auprès des fans de RPG-tactique, *Disgaea* revient, toujours aussi pointu, fun et décalé.

Dans le monde étrange de *Disgaea*, tous les habitants ont été transformés en démons par Zenon. Seul un jeune homme, Adell, a conservé son apparence humaine. C'est lui que vous incarnez. Décidé à lever la malédiction en combattant Zenon, Adell se livre à une séance d'invocation. Mais, au lieu de Zenon, c'est la fille de ce seigneur qui apparaît. La capricieuse princesse démonte se lie par un pacte à Adell, qu'elle va devoir mener jusqu'à son père. Mais cela ne se fera pas sans surprises, et elle lui mettra un bon fagot de bâtons dans les roues. Comme son prédécesseur, *Disgaea 2* surprend et séduit immédiatement le joueur grâce à un scénario loufoque, des persos déjantés et des dialogues bourrés d'humour. La réalisation en 2D assume joyeusement son petit côté kitsch, et le character design,

fin et précis, est réussi. Mais la grande richesse du jeu vient de l'originalité du système de combat et de la variété des objets, des donjons et des possibilités d'évolution. Le jeu reprend les principes de base du RPG tactique : deux équipes de combattants s'affrontent au tour à tour dans des environnements segmentés en cases. Mais il se distingue par son système de combat, qui repose sur les attaques en équipe. Là où la plupart des titres utilisent un système au tour par tour

rigide, *Disgaea 2* offre la possibilité de déplacer un personnage à volonté tant qu'il n'a pas mené une attaque. Les assauts de groupe s'enchaînent, les magies fusent et la stratégie est bien différente de ce que proposent habituellement les jeux de ce genre. En plus de cela, le jeu comporte une multitude d'options absolument délirantes et très originales, comme ce tribunal qui approuve l'apparition de nouveaux objets ou de types de combattants. Une petite perle que les fans ne doivent pas rater !



Tant qu'un combattant n'a pas engagé un combat, il peut être déplacé à volonté.

VERDICT 16/20

LES PLUS

- Le système de jeu en béton armé
- Le ton décalé à l'humour omniprésent
- Une grande liberté d'action

LES MOINS

- L'action est parfois confuse
- Pas de version française
- Un jeu qui prend énormément de temps

CONCLUSION

Malgré une réalisation qui pourrait sembler dépassée, *Disgaea 2* séduit immédiatement grâce à son gameplay unique et son univers complètement loufoque. L'essayer c'est l'adopter !

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

La grande liberté d'action et le système de combat impeccable rendent le jeu très addictif.

RÉALISATION ★★★

Une 2D aux couleurs chatoyantes et aux traits fins, servie par de belles petites animations.

BANDE-SON ★★★

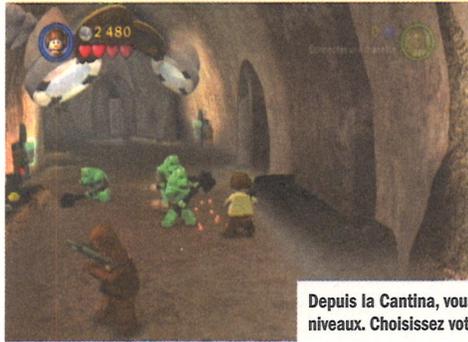
De jolies musiques et de nombreux dialogues doublés avec talent contribuent à vous plonger dans l'univers du jeu.

DURÉE DE VIE ★★★★★

En plus de la quête principale, vous pouvez visiter un nombre infini de donjons aléatoires. Difficile de faire mieux !

PlayStation 2	Testé sur	PS2
	Genre	RPG-tactique
	Joueur	1
	Public	tous publics
	Éditeur	Koei
	Développeur	Nippon Ichi Software
	Prix	50 € environ

Test LEGO STAR WARS II: LA TRILOGIE ORIGINALE



Depuis la Cantina, vous accédez aux différents niveaux. Choisissez votre prochaine aventure.



ÇA CASSE DES BRIQUES

Après les épisodes I, II et III, LucasArts revisite la trilogie originale de *Star Wars* façon Lego. Et il le fait très bien!

Contre toute attente et en dépit de son allure enfantine, le premier opus de *Lego Star Wars* avait surpris, puis séduit un large public grâce à un système de jeu très agréable et une fidélité sans faille aux films. Ce second épisode, qui regroupe les premiers longs métrages sortis au cinéma, ne déroge pas à la règle et nous propose toujours autant de fun. Mais la touche particulière du jeu, c'est avant tout son humour décalé et résolument assumé qui convient parfaitement au passage en mode Lego. Dans cette nouvelle aventure, vous incarnez successivement Luke,

Han Solo, Leia, Chewbacca et consorts lors de séquences de jeu variées se déroulant aux quatre coins de la galaxie. À partir de la Cantina de Mos Eisley, vous accédez aux différents épisodes de la trilogie et pouvez en revisiter les différents chapitres. Bien que vous soyez libre d'aller d'un épisode à l'autre, les différentes séquences se débloquent progressivement. Le jeu mélange habilement plates-formes, action et parties de shoot à bord de vaisseaux. Là où l'univers Lego entre en jeu, en dehors de l'apparence graphique, c'est que pour progresser, vous devrez souvent construire des ponts

et des plates-formes en assemblant des petits cubes colorés. Ce système ingénieux impose de la réflexion et, surtout, assure une grande variété et beaucoup de fun. On avance, on blaste, on construit... En fonction de la situation, vous incarnez différents persos de votre groupe : un Jedi pour utiliser la Force, un droïde pour pirater les systèmes d'ouverture des portes... L'avantage, c'est que l'on peut aussi jouer à deux et le plaisir n'en est que plus grand car il est toujours plus facile de coopérer avec un humain qu'avec une IA (quoique...). Un jeu fun et léger qui fait du bien par où il passe! ■



Dans le combat contre les TB-TT, utilisez, comme dans le film, le grappin.



Tout le monde ne va pas n'importe où. Ici, prenez les commandes de R2-D2.



Testé sur	Xbox
Genre	action
Joueurs	1-2
Public	tous publics
Éditeur	LucasArts Entertainment
Développeur	Traveller's Tales
Prix	40 € environ



Oui, maître!

Sans être fan de la saga, j'ai vu tous les épisodes, mais aussi beaucoup de jeux moyens qui en furent adaptés. Mais avec cette version Lego, j'ai pris un pied monstre. À peine la partie commencée, je n'ai plus lâché le pad. C'est tellement maniable et, surtout, tellement drôle! Les séquences de shoot à bord des vaisseaux sont également très réussies, speed et très fluides, une petite merveille du genre! En plus, la saga est respectée à la lettre et les fans auront même le loisir de vivre des scènes absentes des films. Un concentré de fun à l'état pur!

Gony

VERDICT 15/20

LES PLUS

- Un confort de jeu optimal en solo
- L'ambiance loufoque et les gags à gogo
- Des séquences de shoot entraînantes

LES MOINS

- À deux, le gameplay manque de précision
- Certaines séquences un peu répétitives
- Débloquent tous les bonus est très long

CONCLUSION

Fun et très facile à prendre en main, *Star Wars Lego* est un excellent jeu d'action, mais aussi une fidèle adaptation des films originaux, l'humour en plus. L'un des meilleurs jeux *Star Wars*!

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

En solo, impeccable. À deux, c'est un peu plus délicat à gérer à cause de la caméra commune, pas toujours bien placée.

RÉALISATION ★★★★★

Le style Lego et l'univers de *Star Wars* sont parfaitement adaptés et entrent en osmose pour ce jeu délectant.

BANDE-SON ★★★★★

Tous les thèmes de la saga de Lucas sont là, appuyés par les bruitages originaux. On s'y croirait!

DURÉE DE VIE ★★★★★

Finir l'aventure prend déjà un certain temps, mais optimiser vos résultats pour tout débloquent en demande encore plus!



Pour obtenir des armes surpuissantes, il faut d'abord dégommer un paquet de zombies.

PEINTURE FRAÎCHE!

New York : Brooklyn, Central Park, Greenwich Village... Mais vu le carnage qui s'y déroule, n'allez-vous pas regretter le voyage ?

La veille de Noël, Manhattan fait face à une épidémie d'un genre nouveau. Enfin pas vraiment nouveau, puisqu'on a pu l'observer à Raccoon City il y a quelques années déjà : eh oui, les habitants sont transformés en zombies assoiffés de sang. Vous incarnez un agent spécial qui doit dégommer ces abominations tout en secourant les civils ayant échappé à la contamination. Au menu : explosions sanglantes aussi gore que grotesques, rushes de pères Noël armés de tronçonneuses et utilisation de pétoires expérimentales qui

ne sembleraient pas déplacées dans un *Quake 5*... Des classiques de gameplay sont au rendez-vous, comme le fait de choisir ses missions, créer et customiser son agent ainsi que les armes qu'il peut trimballer. La grande originalité réside dans un système de combo assez rigolo : un zombie réduit à zéro point de vie ne meurt pas tout de suite : il faut lui envoyer une balle antivirale, ce qui le fait exploser, ainsi que tous les zombies proches de lui. Le jeu incite à la chasse aux combos, aux kills aériens et autres joyusetés qui rapportent médailles et cash. On sent la patte des

créateurs de *Armed and Dangerous*. Et pour un jeu de tir PSP, ça se manie plutôt bien ! On jongle très vite d'une arme à l'autre, on fait péter du mort-vivant tout en surveillant la mini-map au cas où. À l'écran, ça ne ralentit pas malgré le grand nombre d'ennemis et, même si les textures sont un peu fadasses, on est bien à New York. Côté bande-son, c'est pas du R'n'B gentil puisqu'on tape plutôt dans le Fear Factory, Junkie XL ou Slipknot – dont les membres sont même modélisés dans le jeu ! Bref, voilà un jeu de tir qui ne se prend pas aux sérieux et qui offre de bonnes options pour le multi. ■



Une fois les ennemis privés de leur barre de vie, faites-les exploser en chaîne !



Votre héros n'est jamais totalement démuné... si vous avez acheté les bonnes options!



Oui, mais...

Mettons-nous d'accord : *Infected* n'est pas le porte-étendard de la PSP. Mais c'est un jeu de shoot très épuré, suffisamment fun et jouable pour nous offrir un agréable moment. Alors, petit jeu ou révélation de l'année ? À vous de juger. Si vous jouez aux jeux vidéo en y cherchant une quelconque philosophie ou une narration poussée, mieux vaut l'éviter. Mais si t'es un lascar de 16 ans, que tu kiffes le son de Slipknot et les films de Tarantino, sur ma tête ce jeu est grave fait pour toi mon gars !

Reyda

VERDICT 13/20

LES PLUS

- Des zombies partout !
- Des pères Noël zombies !
- Agents personnalisables

LES MOINS

- Graphismes un peu vieillots
- Pas très subtil tout ça
- Mode Solo un peu court

CONCLUSION

Un titre qui aurait pu être une vraie tuerie. Des faiblesses de conception en font un jeu de tir très bourrin, honnête pour se défouler, mais sans plus. À moins d'être fan de Slipknot, bien sûr !

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★ ★

Pas de problème pour prendre tout ça en main, mais les variations sont bien minces.

RÉALISATION ★★ ★

Le jeu est sorti il y a presque un an aux USA, la réalisation est donc un petit peu datée.

BANDE-SON ★★ ★ ★

Si vous aimez ce genre de son brutal, ça vous plaira à coup sûr. Les dialogues sont également très réussis !

DURÉE DE VIE ★★ ★

Ça manque cruellement de profondeur (avancer, sauver, tirer), mais on se laisse bercer par le rythme.

	Testé sur	PSP
	Genre	shoot
	Joueurs	1 (jusqu'à 8 en local)
	Public	adulte
	Éditeur	THQ
	Développeur	Planet Moon
	Prix	50 € environ

Test



F.C. MANAGER 2007

AH, SI J'ÉTAIS GUY LACOMBE!

Comme toujours en début de saison, il revient, avec ses effectifs mis à jour et ses quelques nouveautés. Ainsi, une espèce de

chaîne télé, « Football One », diffuse les résumés des matches et vous abreuve de flashes en cas de gros transferts. Sympa sans plus. Le reste s'avère mi-figue, mi-raisin. On peut, par exemple, donner des consignes en plein match, mais les effets ne se font pas sentir ; la gestion est très développée sous l'aspect économique, mais beaucoup moins sous l'aspect sportif... Quant à l'interface, elle s'avère efficace,

mais seulement après un temps d'adaptation. Notez qu'il est possible de télécharger une mise à jour (même sur PS2) jusqu'au dernier jour des périodes de transferts, ou encore de choisir son niveau de difficulté et de ne pas s'encombrer de la gestion du stade et autres réjouissances réservées aux pros. Un assez bon cru en définitive, mais toujours en dessous du *Football Manager* de Sega. ■



VERDICT 12/20

LES PLUS

- Très bien pensé pour la manette
- De nombreux paramètres à gérer
- Des menus clairs

LES MOINS

- Consignes peu efficaces en match
- Trop axé sur la gestion économique
- *Football Manager* est arrivé sur console...

Testé sur	PS2
Genre	management
Joueurs	1-2
Public	tous publics
Éditeur	Codemasters
Développeur	Codemasters
Prix	60 € environ



PASSPORT TO... LONDON

LE ROUTARD HIGH-TECH

Inspirée de *Minna no Chizu* (sorti sur PSP au Japon), cette nouvelle série « Passport to... », qui existe en version Londres, Paris, Amsterdam,

Barcelone, Prague et Rome, se veut un véritable guide de voyage interactif (que nous ne notons pas, puisqu'il ne s'agit pas d'un jeu). L'interface est simple mais complète et intuitive, et aucun temps de chargement ne vient troubler la navigation. Les bonnes idées sont légion : des classifications multiples, des photos qui illustrent chaque article, des critiques et des cartes précises pour chaque restaurant, hôtel, musée, etc.,

des plannings à arranger comme on le souhaite, heure par heure et jour par jour... Pratique et surprenant : les visites audio de différents quartiers, plan et commentaire en temps réel à l'appui ! Hélas, ce guide de l'homme moderne manque de contenu... Dans la rubrique « bars », vous n'en trouverez qu'une dizaine ! Certes, le soft propose des mises à jour à télécharger, mais c'est quand même trop léger. ■

Testé sur	PSP
Genre	guide
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Sony
Développeur	Sony
Prix	30 € environ



VERDICT

LES PLUS

- Une interface intuitive
- Aucun temps de chargement
- Un réel guide touristique

LES MOINS

- Contenu peu exhaustif
- Moins pratique qu'un guide papier
- Seulement une ville par UMD



TEACH ME, I'M FAMOUS!

Apprendre l'anglais sur DS, désolé, ça n'est pas encore possible. Mais on peut toujours décrasser ses automatismes en attendant...

Sur des mécaniques très proches de celles de l'excellent *Prof Kawashima*, voici un véritable cours particulier d'anglais qui débarque sur DS. Si l'idée s'avère excellente, nous allons voir qu'elle tourne court bien trop vite. Comme avec le *Programme d'entraînement cérébral*, il s'agit d'effectuer chaque jour un test. Dictée, diction, les épreuves sont assez classiques, mais ne manquent pas d'intérêt, dès lors que le vocabulaire à utiliser est riche. Car pour le reste, inutile d'espérer maîtriser la langue : ici il est

question de « soutien scolaire », de retrouver des bases ou de les compléter. L'ensemble est illustré par des persos issus de l'Amérique des années 60, mais sans la moindre trace de fun. Pour être juste, une idée très judicieuse s'est glissée dans cette entreprise bancale : des mots croisés. Mais avec seulement dix grilles, ce bonus s'épuise trop vite et on replonge dans les exercices de base, bien trop répétitifs et rébarbatifs pour plaire. Séances de lecture, de dictée et autres joyusetés s'enchaînent sans plaisir, ni réel déplaisir, avec

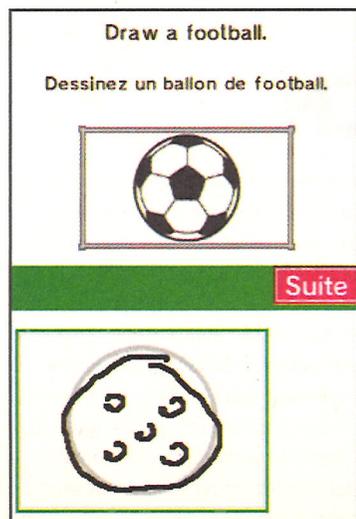
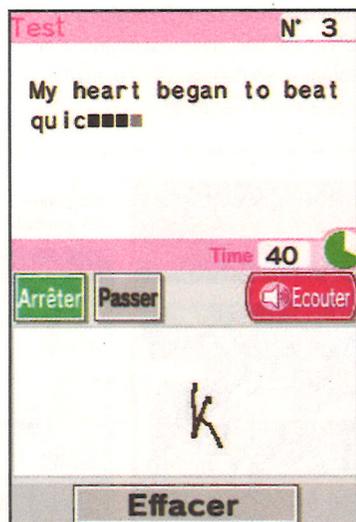
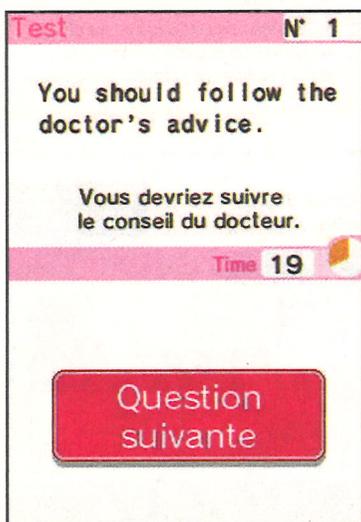
parfois des répétitions malgré le nombre de tests prévus. Le niveau exigé pour atteindre le fameux rang « S » (le plus élevé) n'est pas bien prodigieux : la preuve, je l'ai obtenu au deuxième essai. Le maintenir n'est pas très compliqué non plus, malgré l'accent insupportablement exagéré (à mon sens) de la jeune femme dans l'exercice de dictée. *English Training* reste cependant une solution plus fun que les autres pour un élève pas très bon dans cette discipline, et qui trouvera là matière à « vendre » l'achat d'une DS à ses parents ! ■

Buy or not buy?



Franchement, le cas de cet *English Training* me laisse indécis. Sur le papier, ce ludoéducatif permet de se remémorer de lointains cours d'anglais, mais aussi de se prendre la tête avec des exercices rébarbatifs et une diction limite pédante, le tout sur fond d'habillage laid à faire peur. Du coup la cible se restreint, et si vous n'êtes pas pile poit dans le niveau visé, la difficulté sera au choix insurmontable ou ridicule. Accessible à partir d'un niveau seconde... mais inutile après, à moins d'avoir pris espagnol ou allemand en première langue.

VINCENT



VERDICT 12/20

LES PLUS

- Les mots croisés
- Bosser sur DS !
- Quelques tournures pratiques

LES MOINS

- Pas assez cohérent
- Manque de fun
- Trop rébarbatif...

CONCLUSION

A priori intéressant, *English Training* manque cruellement d'ambition et son niveau n'est pas assez homogène entre écrit et oral. Sans parler du fun, qui brille par son absence remarquée.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Pas de souci, avec une reconnaissance d'écriture encore plus pointue que sur *Prof Kawashima*.

RÉALISATION ★

C'est moche, moche et remoche. Bien sûr, là n'est pas l'intérêt, mais quand même, un petit effort...

BANDE-SON ★★★

Deux voix vous accompagnent, une masculine et une féminine. Cette dernière m'exaspère...

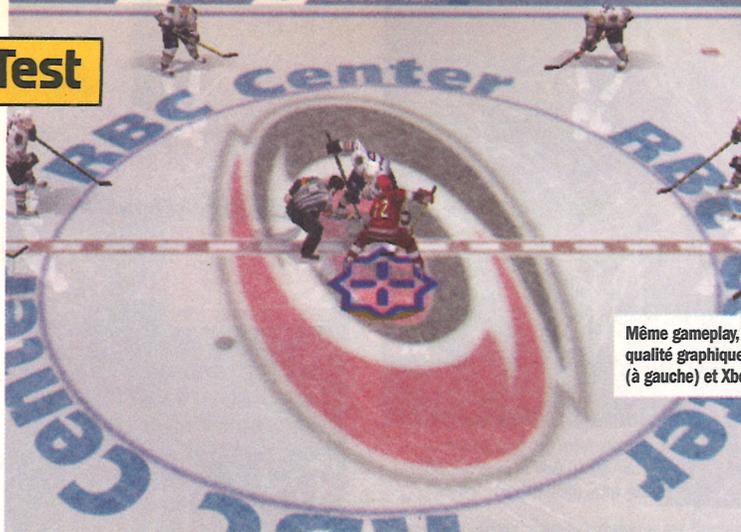
DURÉE DE VIE ★★

Le temps d'avoir retrouvé un petit niveau et bouclé les mots croisés... À moins d'être un cancre.



Testé sur DS
 Genre ludoéducatif
 Joueurs 1 (jusqu'à 2 en local)
 Public tous publics
 Éditeur Nintendo
 Développeur Nintendo
 Prix 40 € environ

Test



Même gameplay, mais pas la même qualité graphique, entre Xbox (à gauche) et Xbox 360 (à droite)!

NHL 07

GLACE PILÉE...

Comme tous les ans, le *NHL* nouveau arrive. Cette année, une petite révolution (petite hein !) vient donner un coup de pouce au

gameplay. En effet, les passes se gèrent maintenant avec le stick analogique droit, ce qui simplifie énormément le jeu. Les boutons sont là en renfort pour faire des feintes, des tirs, etc. C'est vrai qu'on galère moins entre les touches, et passer devient super sympa ; du coup, on ne fait plus que ça ! Fatalement, l'adversaire en profite, pique le palet et là, on en bave pour aller défendre son bout de terrain,

car si les phases offensives sont intuitives, les défenses conservent le « vieux » gameplay et on s'embrouille dans les touches, on se jette par terre, on bloque un mur... bref, on fait n'importe quoi et on prend un but. L'absence d'un mode Entraînement n'aide pas. Les comportements des joueurs ont aussi été travaillés, ainsi que la gestion des équipes. Pour le reste vous retrouverez les options de jeu classiques d'un *NHL*.



XBOX 360 XBOX PS2 PSP

VERDICT 13/20

LES PLUS

- Les passes précises avec le stick Droit
- Le rythme de jeu rapide
- La réalisation, surtout sur Xbox 360

LES MOINS

- Difficile de défendre
- Pas de mode Entraînement
- Toujours pas de grands changements



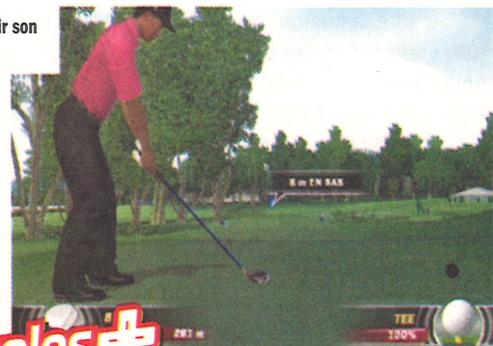
Testé sur Xbox, Xbox 360, PSP
Genre sport
Joueurs 1-4 (jusqu'à 4 online)
Public tous publics
Éditeur EA Sports
Développeur EA Canada
Prix 50 € à 70 € environ



La version PSP s'en sort avec les honneurs. Simple d'accès mais bien complète !



Technique ! Il est possible de choisir son type de coup : le pitch, le lob, etc.



Consoles+ Hit Consoles Plus



PS2 XBOX PSP

TIGER WOODS PGA TOUR 07

PREMIER, SANS FORCER

Dominant d'un swing élégant la concurrence, la série des *Tiger Woods* continue tranquillement son parcours. Cette version 2007

s'impose donc, sans trop forcer, comme la meilleure simulation de golf. En revanche, le temps d'adaptation pour en maîtriser les subtilités est très long, car si l'on assimile bien vite le principe du swing via le stick analogique, la combinaison avec les boutons de tranche (pour augmenter la puissance de ses coups par exemple) prend bien plus de temps. Idem pour l'effet donné à la balle après son

rebond, qui se gère pendant qu'elle plane dans les airs avec le stick et le bouton R1. Au chapitre des détails un peu gênants, soulignons des fonctions mal développées, comme le zoom vers le green que l'on ne peut pas arrêter à n'importe quel endroit du parcours. Enfin, la version PSP, plus simple d'accès mais très riche aussi, propose suffisamment de possibilités techniques pour profiter partout de cette simulation de luxe.

VERDICT 16/20

LES PLUS

- Un étonnant panel de mouvements
- Une simulation pointue et technique
- Version PSP bien adaptée

LES MOINS

- Difficile d'accès au départ
- Le système de zoom
- Tiger se repose un peu sur ses lauriers



Testé sur PS2, PSP
Genre sport
Joueurs 1-4 (jusqu'à 4 online)
Public tous publics
Éditeur EA
Développeur EA Sports
Prix 50 € à 60 € environ

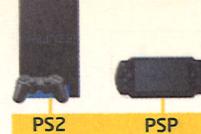
Test B-BOY



Depuis votre QG, vous pourrez changer de look et vous entraîner sur votre piste perso.



Les moves les plus impressionnants nécessitent du rythme, mais aussi de l'adresse et de la rapidité.



Oui, mais...



B-Boy a tout ce qu'il faut pour attirer la sympathie : un concept original, une ambiance hip-hop sans fausse note, une réalisation tout à fait honorable... Voir son breaker enflammer le dance floor a quelque chose de vraiment triquant, notamment grâce aux animations très efficaces et à la qualité de l'atmosphère qui se dégage des sessions... Hélas, je ne me suis pas amusé plus d'une après-midi, tant le gameplay s'essouffle vite. J'ai attendu durant quelques heures dans l'espoir d'être surpris, avant de sombrer complètement dans l'ennui.

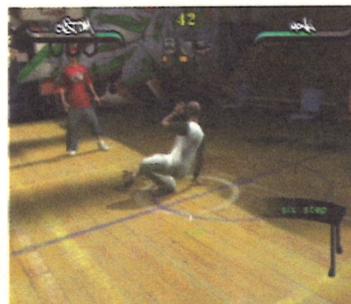
JULIO

LAISSE-MOI KIFFER LA VIB' !

Après *Getting Up* et ses graffitis, c'est au tour de *B-Boy* de rendre hommage à la culture hip-hop avec un jeu de break dance.

Le break dance, il faut bien le dire, a quelque chose de vraiment classe et impressionnant... Il n'en fallait pas moins à Sony pour nous pondre un concept inédit de plus, qui ravira bien sûr les quelques fans de la discipline. Visuellement tout d'abord, le boulot effectué s'avère de très bonne facture, notamment en ce qui concerne les animations. Les mouvements de chaque perso sur le dance floor sont ultra-crédibles et les enchaînements d'un pas de danse à l'autre juste parfaits. Chaque session s'avère donc d'une fluidité à toute épreuve, tandis que la bande-son et l'atmosphère globale s'occupent du reste : on est dans le bon ton musical et le design général ne s'autorise aucune faute de goût.

Quant au gameplay, il valorise évidemment le rythme, mais aussi la créativité et la souplesse des enchaînements. Concrètement, une fois que votre avatar entre en piste, il est entouré d'un cercle marquant le rythme. Les repères blancs servent à taper le rythme manuellement pour engendrer des points, les repères bleus indiquent le moment idéal pour faire une transition et les repères jaunes marquent les meilleurs moments pour « freezer ». Pour remporter les duels, ensuite, c'est également une question d'originalité : les enchaînements répétés comptent moins, tandis que l'utilisation des gestes les plus acrobatiques est récompensée... Bref, on s'amuse vite en progressant dans le mode Carrière, où il faut gagner ses *moves* à la sueur du front. Hélas, on s'y attendait, le gameplay est affreusement répétitif et le concept s'essouffle aussi vite que celui d'un mini-jeu, la faute à une jouabilité exempte de profondeur et souffrant cruellement d'un manque de surprise sur la durée. ■



Les mouvements sont réalistes et s'enchaînent très, très bien.

VERDICT 12/20

LES PLUS

- Les animations excellentes
- L'ambiance est très bonne
- Il existe peu de jeux de break dance !

LES MOINS

- Un gameplay qui plombe
- Répétitif et sans surprise
- Mieux vaut aimer le break dance

CONCLUSION

Agréable à prendre en main et joli à regarder, *B-Boy* ne parvient hélas pas à retenir l'attention très longtemps, souffrant au-delà du raisonnable d'un gameplay monocorde.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★ ★

Le système de repères aurait pu être un peu plus clair, mais on enchaîne quand même sans se forcer.

RÉALISATION ★★ ★

Les animations sont vraiment très travaillées. Le reste n'impressionne pas, mais le design est bon.

BANDE-SON ★★ ★

Du hip-hop à base de morceaux connus et remixés. Pas extraordinaire, mais très efficace.

DURÉE DE VIE ★★ ★

On s'éclate vraiment au début, puis tout retombe très vite à plat. La faute à la répétitivité du gameplay.



Testé sur PS2
Genre danse
Joueurs 1-4 joueurs (tour à tour)
Public tous publics
Éditeur Sony
Développeur FreeStyle Games
Prix 50 € environ

► Test et aussi...



En enchaînant les combos, vous remplirez la jauge de gauche, synonyme de bon score.

DANCE FACTORY

MON DANCE DANCE SUR MESURE

Codemasters nous livre ce mois-ci un nouveau jeu à la *Dance Dance Revolution*. Le principe est tout bête : vous suiez devant la télé en sautant

sur des petites flèches, comme d'habitude, mais, cette fois, sur vos chansons préférées et sans vous encombrer de morceaux lourdingues ! Comment ça marche ? C'est tout simple : il suffit de sortir le jeu de la PS2, puis d'insérer à la place un CD audio personnel. C'est tout bête et ça marche à merveille : Le jeu analyse le rythme des morceaux contenus sur le CD, on renomme les chansons, les

artistes et noms d'albums, on sauvegarde tout ça pour ne plus avoir à y retoucher et hop ! roulez jeunesse. Les flèches sont très bien calées sur le rythme, les chorégraphies tout à fait sympathiques et, du coup, la durée de vie est quasi-infinie. Le tout avec des modes Fitness, EyeToy... et à petit prix ! Joli coup, même si l'interface n'est vraiment pas travaillée... voire carrément moche ! ■

VERDICT **14/20**

LES PLUS

- Danser sur ses propres musiques
- Plein de modes originaux
- Un prix sympa

LES MOINS

- Une interface bâclée
- Faut avoir la forme !
- Les graphismes...



Testé sur	PS2
Genre	danse
Joueurs	1-16
Public	tous publics
Éditeur	Codemasters
Développeur	Broadsword Interactive
Prix	45 € environ (60 € avec le tapis)

TESTÉ SUR PS2



SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN

Spy Hunter alterne entre parties plates-formes molles, espionnage pour aveugle et shoot them up en voiture du futur (fusion de *K2000* et d'un *Transformers*) qui bourre dans tous les sens avec fortes explosions et armes en tout genre. Alors OK c'est arcade, il y a *The Rock* et les passages en voiture sont plutôt marrants, mais sinon c'est moche, c'est bâclé, c'est très en dessous des capacités de la console, bref, c'est une daube. ■

- Plate-forme-course ■ 1 joueur
- Adulte ■ Éditeur : Midway
- Dév. : Terminal Reality
- Prix : 45 € environ

8/20

TESTÉ SUR PS2



VIRTUA PRO FOOTBALL

Virtua Pro Football propose deux ou trois idées sympas, comme les tactiques façon foot US sur les coups de pied arrêtés ou les duels en un contre un, caméra dos à l'attaquant, qui donnent un petit côté spectaculaire aux actions. Mais comme réalisation, intérêt des modes de jeu (même décalés) et plaisir de jeu rivalisent de médiocrité, on vous conseille de le faire acheter à un pote pour rigoler... et perdre un ami ! ■

- Sport ■ 1-4 joueurs
- Tous publics
- Éditeur : Sega ■ Dév. : Sega
- Prix : 20 € environ

8/20

TESTÉ SUR PSP



NBA LIVE 07

Croyez-le ou non, mais *NBA Live 07* s'illustre davantage sur PSP que sur PS2. Cette version graphiquement allégée demeure très bien réalisée et les modes de jeu suffisamment nombreux pour assurer une énorme durée de vie. Les matches s'enchaînent avec plaisir et la priorité laissée aux attaques devient une vraie force. Sur portable, on ne recherche pas la simulation difficile et inadaptée pour un tel support. Bref, une excellente version ! ■

- Sport ■ 1-4 joueurs (jusqu'à 4 online)
- Tous publics
- Éditeur : EA Sports ■ Dév. : EA Canada
- Prix : 50 € environ

16/20

Test POWER STONE COLLECTION



Des tas d'items, parfois inattendus, ne demandent qu'à être saisis !



On ne voit pas grand-chose dans Power Stone 2.



Des passages plates-formes très plan-plan (Power Stone 2).

LE PUNCH SE CONSERVE!

Rouge, Wang Tang et Ryoma débarquent sur PSP. Les nostalgiques de la Dreamcast peuvent se consoler avec un bon titre un peu oublié.

Power Stone, sorti en février 1999 au Japon pour accompagner la Dreamcast, fut une chouette tentative de Capcom pour créer un nouveau type de jeu de combat. Privilégiant l'interaction avec l'environnement et la mobilité, les joueurs pouvaient s'emparer de tout ce qui traîne à l'écran pour se cogner dessus de manières diverses et variées. Revolvers, bombes ou marteaux, mais aussi tables, chaises et bancs étaient mis à contribution pour des fights endiablés. La maniabilité ? Volontairement simplifiée : un bouton de poing, un de pied, un de saut et roule ma poule. Pas de garde, mais un système d'esquive millimétrée qui vous fait passer sur le flanc de l'adversaire si vous avez le bon timing. Enfin, collecter les bijoux apparaissant sur le champ de bataille déclenchait une transformation dévastatrice.

Malgré les années, Power Stone conserve une excellente pêche et les petits ajouts de cette version PSP sont appréciables : nouveau système de radar, angle de caméra mobile, l'inclusion des personnages de Power Stone 2 (moins de forts que les autres, car privés du redoutable coup de pied sauté), qui, lui, a beaucoup moins bien vieilli. Déjà pas terrible à l'époque, il est terriblement brouillon et surtout

les affrontements traînent en longueur. Se bastonner à quatre dans des environnements mobiles et vivants, pourquoi pas, mais la simplification à outrance des combats et la taille lilliputienne des héros rendent le jeu rapidement ennuyeux. En conséquence, ce titre ne vaut que par le premier Power Stone, que vous aurez plaisir à (re)découvrir si vous étiez passé à côté à l'époque de sa sortie. ■



Vite, il faut se précipiter sur les gemmes pour devenir plus fort !

PSP

Oui, mais...



Power Stone est un bon jeu : il est donc logique, qu'en dépit des années, il reste étonnamment jouable et accrocheur. Les personnages sont cool et charismatiques et, malgré la puissance du fameux coup de pied sauté, les affrontements sont palpitants. Seul hic, les 45 euros pour un titre vieux de près de sept ans, alors que pour cette somme, vous pouvez presque vous offrir une Dreamcast avec deux manettes et Power Stone. Tout dépendra du tarif auquel vous trouverez ce titre dans le commerce. En occase, peut-être ?

REYDA

VERDICT 13/20

LES PLUS

- Des héros classes !
- Facile à jouer
- Des subtilités

LES MOINS

- Power Stone 2 trop simpliste...
- ... et aux caméras trop éloignées
- Vendu trop cher

CONCLUSION

La conversion PSP est plutôt réussie avec un passage 16/9 qui élargit le champ de vision. Surprise, les mini-jeux du Visual Memory Unit de la Dreamcast sont aussi de la partie !

ÉVALUATION

JOUABILITÉ



Le titre se prend en main en un clin d'œil et on se bidonne à s'envoyer des tas d'objets à la tronche.

RÉALISATION



Certaines textures sont assez floues, mais l'ensemble bouge bien. Power Stone 2 s'en tire moins bien...

BANDE-SON



Si la bande-son symphonique de Power Stone est correcte, celle de Power Stone 2 l'est moins.

DURÉE DE VIE



Malgré la plâtrée d'items, l'impression d'ennui dégagée par Power Stone 2 handicape sérieusement le titre.



Testé sur	PSP
Genre	combat-action
joueurs	1 (jusqu'à 4 en local)
Public	tous publics
Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom
Prix	45 € environ



Les animations sont bien pauvres et peu réalistes, et le rendu graphique vieillot n'arrange rien avec de l'aliasing.



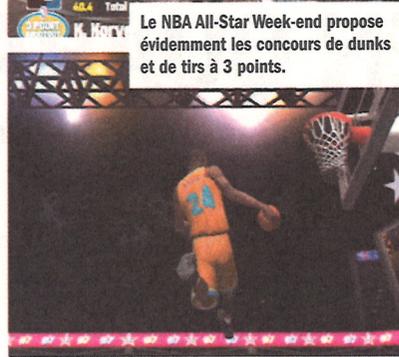
Le un contre un permet de créer des duels originaux...



Peu d'efficacité côté défense, du coup difficile de s'opposer aux shooteurs adverses.



Le NBA All-Star Week-end propose évidemment les concours de dunks et de tirs à 3 points.



Un peu déçu...



Pour ma part, quand un titre prétend être une simulation, il doit avant tout prôner le réalisme. *NBA Live 07* privilégie davantage le spectacle. Les défenses manquent d'efficacité et tout se joue sur l'offensive. Mais le plus grave dans ce nouveau volet concerne surtout la complexité du Total Freestyle Control. Trop de commandes différentes n'apportent rien, alors que le titre mise sur l'accessibilité, le spectacle et le dynamisme d'une rencontre. En plus, les animations hachées de la version PS2 n'incitent pas à l'indulgence.

Dam

LES ANNÉES PASSENT...

NBA Live perd de sa superbe avec un gameplay complexe et confus qui contredit l'orientation arcade et grand public de la série.

La NBA! quelle compétition! Ses sportifs à la carrure démesurée, ses matches à rebondissements, son spectacle toujours assuré entre deux quarts-temps, ses mascottes délirantes, ses pom-pom girls si athlétiques... Hum, pardonnez mon enthousiasme pour cette ligue qui fait du basket-ball une véritable fête. Ça, EA Sports l'a bien compris et cette ambiance U.S. se retrouve pleinement dans sa série

NBA Live. Un peu trop même, puisque l'aspect spectaculaire et rapide des rencontres a fini par conférer aux derniers épisodes un contenu très arcade. Et ce volet 2007, qui tente pourtant d'approfondir son gameplay, poursuit totalement dans cette orientation. Voilà donc la première question à se poser avant de se procurer cette nouvelle cuvée: cherchons-nous avant tout du dynamisme et un rythme effréné sur le parquet au détriment du réalisme? Cette affaire de goût mise à part, *NBA Live 07* présente en tout cas quelques défauts qui nuisent au plaisir de jeu, à commencer par des animations saccadées qui vont de pair avec le moteur graphique vieillissant. Pire, le système Total

Freestyle Control, qui permet au sportif de réaliser des mouvements stylés lors d'une passe ou un tir (par exemple), devient trop compliqué: il faut sans cesse jongler entre les touches pour sélectionner les différentes spécialités des sportifs (shooteur, meneur, bloqueurs...). Bien sûr, tout cela doit être réalisé en pleine action. Un paradoxe donc, puisque les dixièmes de secondes perdus à la manipulation empêchent de construire des phases de jeu rapides comme le souhaiteraient les développeurs d'EA Canada. Au final, *NBA Live 07* conserve toujours son dynamisme, mais sa réalisation dépassée et ses nouveautés confuses rendent les parties peu intéressantes. ■

VERDICT 14/20

LES PLUS

- Une ambiance typiquement U.S.
- Des modes de jeu tous prenants
- Des matches à grand spectacle

LES MOINS

- Un rythme de jeu trop rapide
- Aspect défensif quasi inexistant
- Freestyle Control trop complexe

CONCLUSION

Ce *NBA Live* apporte de la profondeur à son gameplay, mais rend, en contrepartie, la maniabilité plus confuse dans des phases de jeu qui se veulent (excessivement) rapides et dynamiques.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★ ★

Domage que le Total Freestyle Control complexifié rende les commandes un peu confuses.

RÉALISATION ★★ ★

Les animations trop saccadées et l'aliasing prononcé sur PS2 donnent des envies de next gen...

BANDE SON ★★ ★★ ★

Les commentaires endiablés du duo Eric Besnard-George Eddy accompagnent brillamment le spectacle.

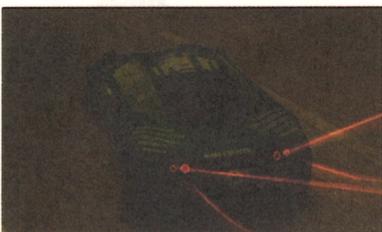
DURÉE DE VIE ★★ ★★ ★

Impossible de s'ennuyer entre les compétitions classiques, le mode Dynasty et le NBA All-Star Week-end.

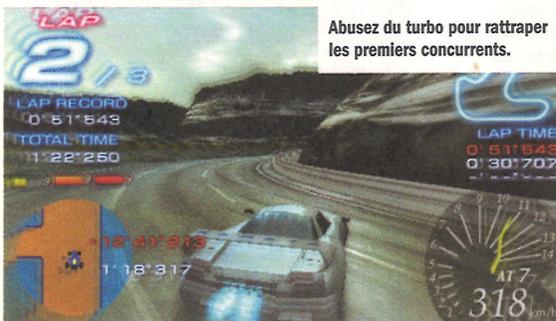


Testé sur	PS2
Genre	sport
Joueurs	1-8
Public	tous publics
Éditeur	EA Sports
Développeur	EA Canada
Prix	60 € environ

Test RIDGE RACER 2



Les effets enjolivent pas mal les courses.



Abusez du turbo pour rattraper les premiers concurrents.



Parfois on aperçoit un concurrent, mais il ne reste pas bien longtemps en vue.

COMME EN QUARANTE...

Un joli jeu de courses pour ma PSP, j'en ai rêvé... Mais non, ce rêve-là, je l'ai déjà fait il y a plus d'un an, non ?

Un nouveau *Ridge* ? Alors, ça vient peut-être de moi, mais je n'ai pas vu la différence avec le précédent, si ce n'est le graphisme un peu plus « clean ». La conduite est toujours aussi basique : le challenge consiste à commencer la course en douzième position et à remonter les autres concurrents en utilisant au maximum les dérapages – car vos adversaires ne décèlent que dans les virages, que vous, grand fou du volant, traversez à plus de 180 degrés et à la limite de l'adhérence. Le supplément de nitroglycérine est peut-être le seul soupçon de stratégie qui vient pimenter une progression aussi inéluctable que ma future calvitie. Car, la plupart du temps, il suffit de garder le bouton d'accélération enfoncé tout en faisant un petit dérapage par-ci, par-là, afin de doubler les moutons apathiques qui ont commencé la course devant

(sans doute par piston). La jauge de nitro se charge au fil des dérapages et, une fois enclenchée, permet d'enfiler à la suite trois concurrents qui ne font rien pour éviter un gars qui roule au double de leur vitesse – n'oubliez pas le doigt dans le rétro, c'est bien mérité ! En fait, hormis quelques nouveaux circuits et nouvelles caisses, on constate que la bande-son regroupe quelques tracks des anciens *Ridge*.

Heureusement, Namco s'est quelque peu rattrapé avec de nouveaux modes de jeu : Duel pour du un contre un, et Survival, où la dernière voiture à la fin de chaque tour est éliminée. Pas de quoi sauter au plafond, d'autant plus qu'on n'y joue que contre la machine. Ça ressemble tout de même furieusement à une réédition pour vous empêcher d'acheter la version Platinum à bas prix... ■



Les nouveaux circuits sont tirés de *Ridge Racer 4* sur PSOne.



PSP

Bof, bof...



Comme beaucoup, j'ai acheté ma PSX (ainsi qu'on disait à l'époque) en voyant tourner *Ridge Racer*. Oui, indubitablement, j'étais fan, en 1993. Mais à présent, j'ai envie de dire qu'il faudrait peut-être passer à autre chose. La maniabilité n'a pas évolué d'une cacahuète : heurter le bas-côté à 220 à l'heure se solde toujours par un petit « bump », et les collisions avantagent celui qui est percuté. Après, goûts personnels mis à part, ce titre est presque trait pour trait la copie du précédent qui est dispo en occase ou en Platinum. À bon entendeur...

Reyda

VERDICT 13/20

LES PLUS

- Joli à regarder
- Plaisir nostalgique
- Beau design des voitures

LES MOINS

- Diablement répétitif
- Des ziques très inégales
- Copie du précédent

CONCLUSION

Un titre techniquement satisfaisant mais qui, au niveau du contenu, n'apporte que peu de chose au moulin de *Ridge Racer*. À moins d'être un fan indéfectible, on estimera que la série mérite mieux.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ

★★★★

C'est ultra-jouable et il est facile pour n'importe qui de casser des records. Mais la profondeur, elle...

RÉALISATION

★★★★

C'est joli, ça bouge très bien, mais concrètement, il n'y a pas grand-chose à admirer.

BANDE-SON

★★★

La voix du commentateur est énervante, ses interventions stridentes agacent plus qu'elles ne stimulent...

DURÉE DE VIE

★★★★

Il y a pas mal de caisses, et les nouveaux circuits et modes Multi apportent un plus indéniable.



Testé sur	PSP
Genre	course
Joueurs	1 (jusqu'à 8 en local)
Public	tous publics
Éditeur	Sony
Développeur	Namco Bandai
Prix	50 € environ



Ce tank immense vous submerge de pastilles roses... sûr, ce n'est pas Ace Combat !

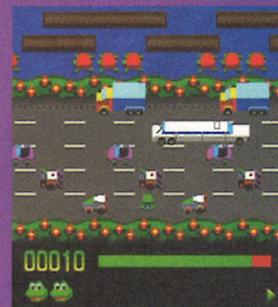


NEWS MOBILES



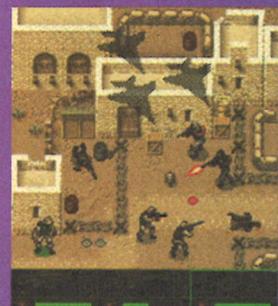
MIDNIGHT CASINO

Pour les insomniaques joueurs invétérés, voici un petit casino à l'habillage réussi, mais au nombre de jeux limités. Le pari en vaut la peine, mais seulement pour les plus accros !



FROGGER EVOLUTION

La petite grenouille qui monte, qui monte est de retour ! Il faudra l'aider à traverser des environnements hostiles, tels que l'autoroute. Un grand classique.



BLACK HAWK DOWN

La Chute du Faucon noir a inspiré des FPS peu réussis, mais aussi ce sympathique jeu d'action sur mobile. Une réalisation convaincante et une action prenante en font un titre qui ne risque pas de chuter, lui.

► Test **AIR STRIKE 1944**

COUCOUS COLORÉS

Les shoots sur portables souffrent de deux problèmes : la lisibilité et le rythme de l'action. Si quelques-uns ont su éviter ces écueils monumentaux, cela faisait longtemps qu'un nouveau titre du genre n'était pas apparu comme un sauveur. Voilà qui est chose faite !

Très largement inspiré de *Sonic Wings* (Video System) et autres *1941* (Capcom), ce *Air Strike 1944* reprend le principe de vieux coucous survitaminés qui dézinguent d'improbables forteresses volantes, dans des niveaux librement inspirés de lieux réels. Graphismes hauts en couleur et action frénétique juste ce

qu'il faut en font un titre d'action vraiment prenant ! On oubliera juste sa durée de vie, plutôt décevante. ■

- Shoot ■ 1 joueur
- Éditeur : Gameloft ■ Dév. : Gameloft
- Prix : 5 € environ

VERDICT



BLONDES

ÇA FAIT TILT !

La licence de catch sexy made in Konami devient un flipper sur téléphones. Des émotions fortes au programme de ce *Rumble Roses Sexy Pinball*... Reste à savoir si elles seront ludiques !



Difficile de se concentrer avec une jolie fille en fond de tableau.



Le golf à New York, c'est pas très beau, mais c'est fun : l'essentiel est donc là.



► Test **NYC URBAN GOLF**

CADDIE DU GHETTO

Un jeu de golf décalé où les trous sont remplacés par des cibles typiquement new-yorkaises (taxis, bouches d'incendie...) et où votre coach a un look de SDF ? C'est ni plus ni moins ce que propose ce *NYC Urban Golf*. Malgré des graphismes plutôt ternes et une interface parfois maladroite, il

s'en sort plutôt bien pour ce qui est du fun, pour peu qu'on se prenne pour le Tiger Woods du Bronx, évidemment. ■

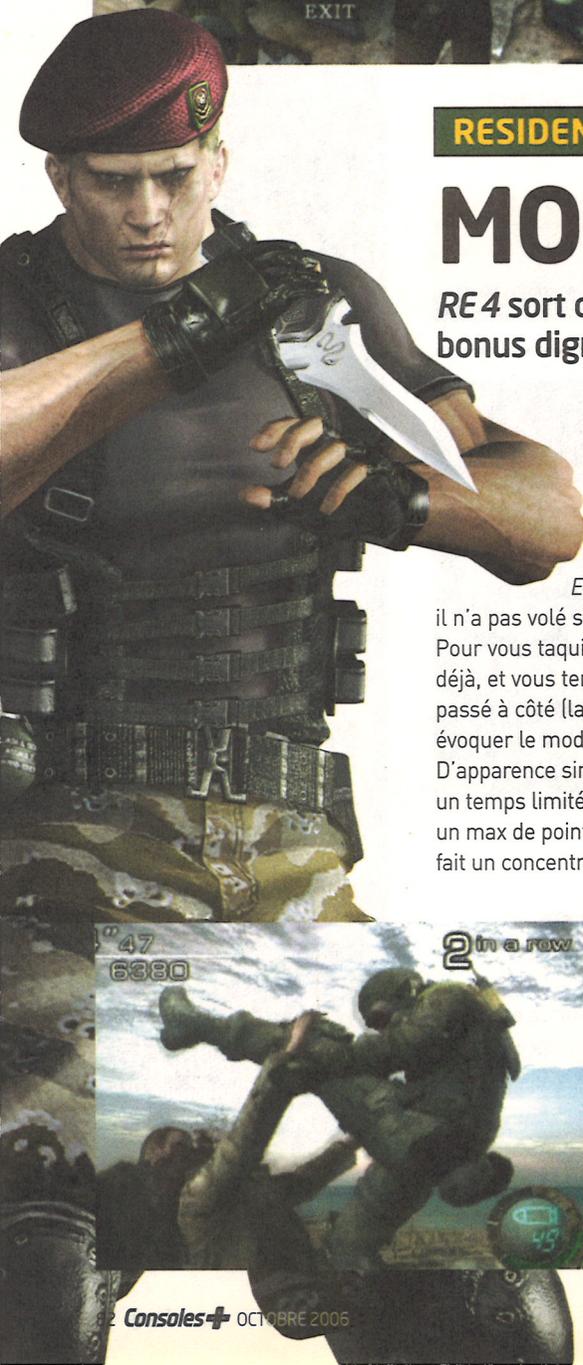
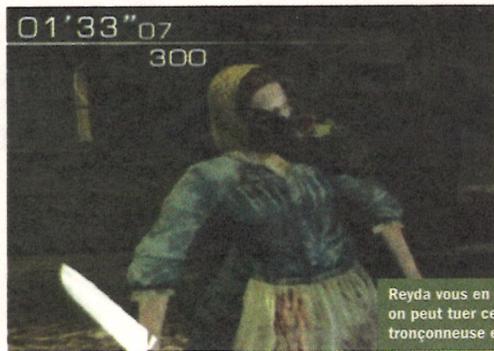
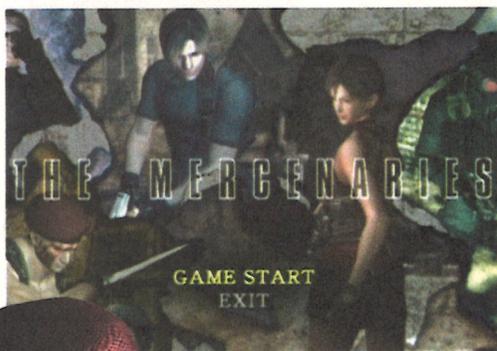
- sport ■ 1 joueur
- Éditeur : In-Fusio ■ Dév. : Digital Bridges
- Prix : 5 € environ

VERDICT



GRANDS HITS, PETITS PRIX

Tous les mois, cette nouvelle rubrique permettra aux bourgeois de ressortir leurs hits des tiroirs grâce à un nouvel éclairage du test et à une note de « replay value ». Mais ce sont surtout les petits budgets qui vont s'éclater, redécouvrant de grosses sorties à prix mini !



RESIDENT EVIL 4

MON LÉGIONNAIRE !

RE 4 sort ce mois-ci en Platinum sur PS2. L'occasion de revenir sur un mode bonus digne d'être un jeu à lui tout seul !



Inutile de revenir sur le morceau de bravoure et d'action que représente le mode Solo de *Resident Evil 4*. Non, vraiment, il n'a pas volé son 19/20 à l'époque. Pour vous taquiner si vous l'avez déjà, et vous tenter si vous êtes passé à côté (la honte !), nous allons évoquer le mode Mercenaries. D'apparence simple (quatre décors, un temps limité pour s'en sortir avec un max de points), ce bonus est en fait un concentré d'action absolument

jouissif, regorgeant de techniques et de secrets. D'abord cantonné au choix de Léon, le joueur pourra, s'il les débloque, utiliser le puissant Krauser, le fourbe Wesker, la belle Ada ou même le mystérieux Hunk...

BÊTES DE CONCOURS

Sur les quatre décors fermés, il faut courir contre le temps, en ramassant suffisamment d'armes pour résister aux nombreux ennemis qui vous harcèlent : tout simplement jouissif ! C'est drôle, quand l'idée de rejouer à ce mode de *RE4* a débarqué à la rédac, chacun y a été de son petit

coup de cœur. Mention spéciale à Reyda, qui connaît des mouvements spécifiques à quasiment chaque perso (brise-nuque, coups de genou et autres exécutions sommaires). En tout cas, Mercenaries met tout le monde d'accord sur un point : pour un « vulgaire » bonus, il justifie à lui tout seul de rebrancher votre *RE4*, histoire de voir si vous avez toujours le coup de main. ■

- Action ■ 1 joueur
- Éditeur : Capcom ■ Développeur : Capcom
- Prix : 20 € environ

VERDICT ★★★★★



ET AUSSI!



RIONS UN PEU

2K Games nous ressort du placard ce bon vieux *Torino 2006*, le jeu des J.O. d'hiver, sur PS2 et à petit prix. L'occasion de vous poiler devant son mode Multi à une seule manette et une réalisation aussi désolante que les résultats du ski alpin français. Bah ! en même temps, c'est bientôt les sports d'hiver, non ?



CISEAUX ABORDABLES

La Coupe du monde est loin derrière nous, mais les qualifs pour la Coupe d'Europe, on est en plein dedans. Alors voici une nouvelle rafraîchissante : *FIFA Street 2* baisse de prix sur PS2, PSP et DS (même si pour cette dernière version, on vous conseille de ne pas siffler l'engagement).



XBOX 180

Alors qu'en Europe la next gen coûte la peau d'une à deux fesses, au Japon, la X360 sort début novembre dans un pack début novembre dans un pack bien tentant : un système core, deux jeux (*99 Nights* et *PGR3*), le tout pour moins de 200 €. Avec le disque dur dispo à moins de 70 €, autant dire qu'il faudrait être fou (ou Japonais) pour ne pas craquer.

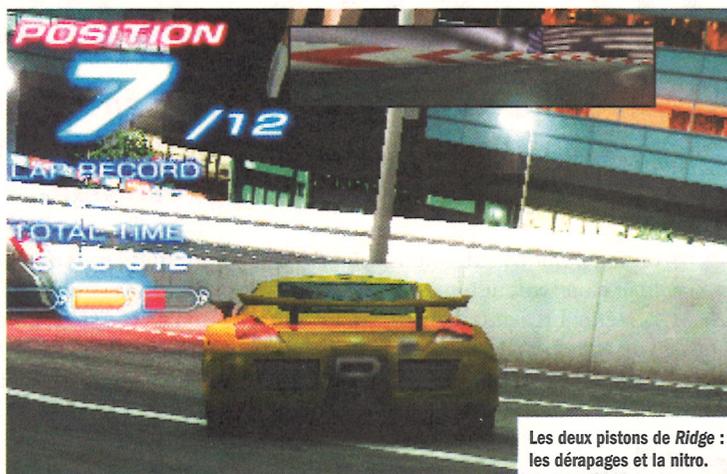
RIDGE RACER

UN PONT TROP BIEN

Ridge Racer se résume en deux mots : rapide et fun. Malheureusement, sa durée de vie en prend un coup. Beaucoup ont lâché leur volant avant d'avoir débloqué tous les bonus du jeu de course arcade de Namco, voire même avant d'avoir défié tous leurs potes sur leur circuit favori. Alors que sort le second opus, pas très différent, certes, mais nouveau quand même (voir le test en page 80), ceux qui avaient raté le premier vont pouvoir le découvrir à petit prix. Et une vingtaine d'euros pour débloquer une trentaine de bagnoles (dont celle de Pac-Man) sur fond de mélodies techno hardcore, ça ne se refuse pas ! ■

- Course ■ 1-8 joueurs
- Éditeur : Namco ■ Développeur : Namco
- Prix : 20 € environ

VERDICT ★★★★★



Les deux pistons de Ridge : les dérapages et la nitro.



TOP SPIN 2

SERVICE PAS VOLÉ

Top Spin 2, le meilleur jeu de tennis du monde ? Ça n'est pas impossible oui... Mais le plus beau, certainement pas, et c'est bien sur le côté next gen de cette version Xbox 360 que les critiques ont fusé, comme les aces de Federer dans le coin du carré de service... Seulement voilà, en

ressortant à prix serré, *Top Spin 2* s'offre une deuxième chance qu'on lui accordera sans mal, car ses seules qualités ludiques avaient suffi à lui accorder un bon 17/20. Plus complexe à maîtriser que son prédécesseur, il est aussi plus riche. De plus, la large fréquentation de son mode Xbox

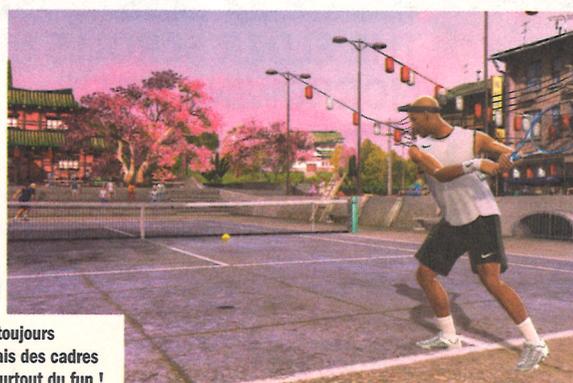
Live lui confère une durée de vie digne de la carrière d'Agassi. Il n'y a clairement plus à hésiter : sautez dans votre short ! ■

- Action ■ 1-4 joueurs
- Éditeur : 2K Games ■ Développeur : Pam
- Prix : 30 € environ

VERDICT ★★★★★



Des faciès pas toujours à la hauteur, mais des cadres somptueux, et surtout du fun !



REDÉCOUVREZ 10 JEUX XBOX

À l'heure où l'on ne vous parle plus que de next gen, nous estimons qu'il faut donner une dernière chance aux grands jeux oubliés de « l'ancienne » génération.

Nous en parlions entre nous, à la rédac, mais nous entendions aussi des amis de l'extérieur réagir comme nous. Des noms prestigieux écorchés, des jeux jugés à l'emporte-pièce sans même avoir été essayés, des softs, dont certains cultes, tombés dans l'oubli le plus

injuste... tout cela nous faisait mal ! Réparons l'outrage. Pas de *Halo*, donc, ni de *Top Spin*, ici. Ce sont les titres les moins vendus qui trouveront leur place dans ce top de l'oubli. Rendez-vous le mois prochain pour le top GameCube ! ■



NINJA GAIDEN BLACK

Hayate n'est pas un ninja comme les autres. Son géniteur, Itagaki san, n'avait que deux idées en tête avec ce titre : faire mordre comme jamais la poussière au joueur, et lui en mettre plein les mirettes. Contrat joliment rempli... Le finir est un sacerdoce, mais le statut de « gamer » est à ce prix ! ■

■ Action ■ 1 joueur ■ Éditeur : Tecmo
■ Développeur : Team Ninja ■ Prix : 15 € environ

| 17/20

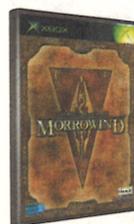


STAR WARS KOTOR II THE SITH LORDS

Pourquoi les *KOTOR* sont-ils les meilleures adaptations de *Star Wars* ? Parce que, outre leurs mécaniques de jeu variées et leur fidélité à l'univers, ils permettent un choix qu'on nous impose habituellement. Celui de basculer du côté obscur de la Force et de découvrir alors la longue aventure sous un tout nouvel angle. ■

■ RPG ■ 1 joueur ■ Éditeur : LucasArts
■ Développeur : Obsidian ■ Prix : 30 € environ

| 15/20



THE ELDER SCROLLS III MORROWIND GOTY

La liberté de mouvement poussée à son paroxysme. Voilà comment définir *Morrowind* et ses deux extensions (*Tribunal* et *Bloodmoon*). Un terrain de jeu immense. À vous de rôder un peu partout, de rallier une guilde, de faire la quête principale... ou d'errer jour et nuit. Le seul RPG dont vous, et vous seul, êtes le héros. ■

■ RPG ■ 1 joueur ■ Éditeur : Ublsoft
■ Bethesda Softworks ■ Prix : 30 € environ

| 18/20



FABLE : THE LOST CHAPTERS

Le seul défaut de *Fable*, c'est de nous avoir promis l'alternative au colossal *Morrowind*. Au final, il sera « seulement » le meilleur action-RPG de sa génération. Celui qui annonce de nouvelles perspectives avec son héros. Héros qui évolue physiquement et choisit de faire le bien ou/et le mal autour de lui. ■

■ Action-RPG ■ 1 joueur ■ Éditeur : Microsoft
■ Développeur : Big Blue Box ■ Prix : 15 € environ

| 16/20

N° 5

ODD WORLD : LA FUREUR DE L'ÉTRANGER



La Fureur de l'étranger relève la série et la réinvente. Mélange d'action et d'infiltration, avec différentes vues en fonction de la situation, cet épisode nous entraîne dans un univers plus coloré qu'auparavant, dans lequel les armes sont des bestioles aux comportements variés. Stratégique, déroutant et inspiré... du grand *Oddworld*. ■

■ Action-aventure ■ 1 joueur ■ Éditeur : Electronic Arts
■ Développeur : Oddworld Inhabitants ■ Prix : 10 € environ

15/20
N° 6

CRIMSON SKIES HIGH ROAD TO REVENGE



Les simulations de vol réussies sur console, même mâtinées d'arcade et de fun pour le multi, y en a pas des masses. Sauf *Crimson Skies*, à la fois beau et jouissif pour qui rêve de duels aériens sans fin. Mais genre oblige, le succès n'a pas forcément été à la hauteur de la qualité de ce titre. Justice lui est aujourd'hui rendue ! ■

■ Shoot ■ 1-4 joueurs (jusqu'à 16 online) ■ Éditeur : Microsoft
■ Développeur : FASA Studio ■ Prix : 15 € environ

17/20
N° 7

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



Beach volley, mini-jeux sur la piscine ou au casino... Tout est bon pour mettre en scène les héroïnes des *Dead or Alive*. Des activités simples et agréables qui n'auraient pourtant pas d'intérêt sans les superbes filles aux formes généreuses qui s'animent à l'écran. Un divertissement inédit, avec un zeste d'interdit. ■

■ Sport ■ 1-2 joueurs ■ Éditeur : Tecmo
■ Développeur : Team Ninja ■ Prix : 15 € environ

14/20
N° 8

OTOGI 2



De l'action fondée sur un principe basique, des figures mythologiques, une esthétique digne des maîtres de l'estampe, voilà les éléments du scandale. J'en oublie un : amis joueurs, vous ne l'avez pas essayé ! Vous avez raté cet objet onirique parsemé de violence qui, par contraste, paraît encore plus saisissant. Un incontournable, à sa manière. ■

■ Action ■ 1 joueur ■ Éditeur : Sega
■ Développeur : From Software ■ Prix : 30 € environ

15/20
N° 9

JET SET RADIO FUTURE

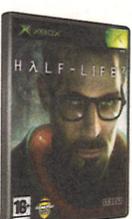


Après un *Jet Set Radio* cultissime sur Dreamcast, Sega se fendait d'une version Xbox splendide, trop souvent boudée par le grand public. L'un des précurseurs du cel-shading mixait alors du tag, du roller et des musiques superbes, inoubliables. Au prix de vente qu'il arbore à présent, ne le manquez pas ! ■

■ Action ■ 1-4 joueurs ■ Éditeur : Sega
■ Développeur : Sega ■ Prix : 25 € environ

15/20
N° 10

HALF-LIFE 2



Vous connaissez Gordon ? Si, le scientifique de Black Mesa, le héros de *Half-Life* quoi ! Comment ça non ? Eh bien, sautez sur l'occasion de jouer à *Half-Life 2*, sinon les PCistes vont vous vanter. Vous pourrez vous aussi choisir entre « suite immanquable » et « suite décevante » pour qualifier l'un des FPS les plus célèbres. ■

■ FPS ■ 1 joueur ■ Éditeur : EA
■ Développeur : Valve ■ Prix : 25 € environ

16/20

OPINION

Xbox Live, jeux en ligne sur portables avec DS ou PSP, quelques titres utilisant encore le Net sur PS2 et, bien sûr, la perspective d'une PlayStation 3 très tournée vers le Web... Il n'en fallait pas moins pour créer une rubrique regroupant toutes les infos essentielles sur ces sujets devenus incontournables pour

« L'actualité du online et les derniers titres passés au crible. »

les joueurs d'aujourd'hui, mais surtout de demain. Chaque mois, cette nouvelle rubrique fera le tour de l'actualité du jeu en ligne et passera au crible les derniers titres joués (modes de jeu, lag, fréquentation

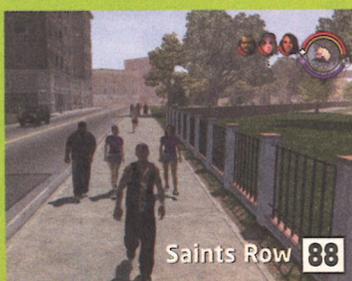
des serveurs) afin de vous orienter vers la meilleure expérience online possible. ■



Vincent qui va devoir revendre son modem 56K

Sommaire

FIFA 07 PS2, XBOX	86
Nintendo DS Browser DS	87
Saints Row XBOX 360	88
Prey XBOX 360	89
Syphon Filter : Dark Mirror PSP	89



Saints Row **88**



» FIFA 07

CHAMPIONS D'EUROPE

Longtemps cantonné à un mode prétexte à des matches pleins de lag, le online de *FIFA* va évoluer, et pas qu'un peu ! Beaucoup d'ambitions, de paris, qui dépendront aussi des ventes...

Imaginez une partie de *FIFA* sur le net. OK, vous avez trouvé un adversaire à votre hauteur (au moins niveau ping) et vous vous êtes fait plaisir en le battant à l'arrachée aux tirs aux buts trois fois d'affilée alors qu'il joue l'Italie et vous la France (mais non, rien à voir avec la Coupe du m...). Et après ? Ça ne vous fatigue pas d'enchaîner les duels sans autre forme de motivation sur le long terme ? Bien sûr que si. Surtout lorsque des systèmes plus poussés

existent dans d'autres domaines, comme la PGR TV de *PGR3* sur Xbox 360, ou encore la VFTV de *Virtua Fighter 5* en arcade au Japon. Bonne nouvelle, pour sa dernière version, *FIFA 07* propose une nouveauté de choix : défendre les couleurs de son club durant toute une saison, et à plusieurs ! Pas à plusieurs sur le terrain, mais en prenant en compte la moyenne des résultats de chaque joueur utilisant la même équipe que vous. Si, par exemple, vous gagnez

contre le PSG avec l'OM, mais que vos potes marseillais ont été moins brillants, votre résultat ne fera qu'atténuer la défaite. Le tout devrait être sanctionné par un classement, des statistiques, bref, de quoi s'occuper ! Le mois prochain, nous reviendrons en détail sur l'accueil réservé à ce mode pour le moins ambitieux. ■

PS2, XBOX, XBOX360

Éditeur : EA
Développeur : EA Sports
Sortie : 28 septembre

« Défendez les couleurs de votre club durant toute une saison, et à plusieurs! »



On appréciera la beauté gestuelle de la frappe de Ronaldinho, lequel manque bien au PSG cette année...

E... VIRTUELS!



Que l'on soit fan de l'Inter, du Real ou du Barça, il faudra se battre pour son club.



Il faut utiliser à la fois le port GBA et le port DS pour utiliser le navigateur Opera.

» BROWSER OPERA DS BOWSER'S BROWSER

Tous les possesseurs de la Nintendo DS attendaient avec impatience de pouvoir surfer sur la Toile grâce au navigateur Opera. Stylet et écran tactile devaient être les armes d'ergonomie massive, mais la résolution et le format particulier du double écran se posaient déjà en frein potentiel à une navigation sereine. Au final, après avoir testé la version japonaise, c'est surtout la carte de mémoire flash que l'on incrimine. Peu de mémoire, une navigation donc très lente, et surtout la perte de toutes les données une fois la console éteinte. Le stylet se révèle pratique,

notamment grâce à la reconnaissance graphologique, mais un temps de latence désagréable se fait ressentir. Même si l'on peut utiliser un écran comme loupe et l'autre pour une vue d'ensemble, le double écran massacre systématiquement les beaux sites, achevant le naufrage d'un accessoire certes pas très cher (env. 40 euros), mais bien peu utile. La carte de mémoire flash sera-t-elle utilisée à l'avenir pour améliorer les jeux? ■

DS
Éditeur: Nintendo
Développeur: Opera Software
Sortie: fin septembre

FANTASME METAL GPS SOLID!?

Voici la photo du fameux GPS prévu pour la PSP. Là, vous allez me dire: « Qu'est ce que ça fout dans le online? » Simple: MGS portable Ops est censé être compatible avec cet accessoire. Vous imaginez le multi en Wi-Fi où il faudrait réellement approcher un concurrent? Tous les fans de la redac se sont remis au sport, au cas où...



Voici donc l'accessoire qui permet de localiser votre position exacte par satellite.



Le mode Pimp, c'est un petit peu du Counter-Strike à la sauce gangsta. Excellent !

SAINTS ROW

ASSOCIATION DE MALFAITEURS

Si *Saints Row* a su nous épater en solo, il a aussi de nombreuses qualités online : un fantasme encore jamais réalisé pour les fans de *GTA* !

Expédions rapidement la technique : très peu de lag, pour peu que vous jouiez en haut débit réel. Passons aux choses sérieuses ! D'abord, vous pouvez importer votre profil du mode Solo : détails physiques, mais aussi barre de vie et de souffle seront donc les mêmes que ceux de votre héros. En revanche, oubliez vos bling-bling et vos frusques hors de prix : vous commencez en jean et T-shirt ! Il faudra gagner de l'argent online, et modifier ensuite son perso pour se la jouer et mieux impressionner les

autres. Pour ce faire, outre le classique mais efficace Deathmatch, trois modes de jeu répondent présent. Dans À la chaîne, après avoir tué ses adversaires, on s'approprie leurs bijoux et on devient receleur. Beau métier... Beaucoup plus drôle, le mode Pimp, sorte de parodie de *Counter-Strike*, où deux équipes s'affrontent. L'une protège le « pimp » (le mac, en bon argot français) et l'escorte à un point de rendez-vous, tandis que l'autre cherche à le descendre. Drôle et

prenant ! Enfin le mode Pas ta caisse, excellentissime, consiste à tuner au maximum une caisse avant de se lancer dans une autre équipe. Il faudra trancher ses ennemis pour récupérer du fric, mais aussi leur mettre des bâtons dans les roues, au propre comme au figuré ! Bénéficiant, en plus, d'un fort taux de fréquentation, *Saints Row* online fait donc très fort ! ■

- Action ■ 2-12 joueurs
- Éditeur : THQ ■ Développeur : Volition
- Prix : 70 € environ

VERDICT



L'excellent mode « Pas ta caisse » met en avant le travail d'équipe.



NEWS ONLINE



GOLDEN WEEK

Pendant la semaine du X06, (l'événement Microsoft dédié à la Xbox 360), du 20 au 29 septembre, le Live Gold est gratuit et accessible à tous ! L'idéal pour télécharger les démos et vidéos qui sont mises en ligne à cette occasion, mais aussi pour goûter aux joies du multi... et succomber à l'abonnement.



CAISSES ENREGISTREUSES

Bonne nouvelle, la machine à sous du online n'est pas systématique : deux nouvelles caisses sont déjà disponibles en téléchargement gratuit pour *Test Drive Unlimited*, l'Audi RS4 Quattro et la Nissan Skyline GT-R34. Le genre d'initiative qu'on aimerait voir un peu plus souvent sur le Live !



T'AS COMBIEN DE PING ?

Après avoir émoussé vos adversaires sur le Net, *Table Tennis* vous propose aussi du tournoi « en vrai ». La Fnac organise, en effet (rétro !), des rencontres à partir du 4 octobre. Pour plus de détails, rendez-vous sur www.trophee-fnac.com. La pression d'un adversaire réel, ça n'a pas d'équivalent !

PREY

PAS TOUT À FAIT PREY...

Bien moins brillant en multi qu'en solo, *Prey* a récemment amélioré sa partie online avec le patch 1.1 qui a corrigé, entre autres, les énervants plantages. Il reste, sur le plan technique, quelques défauts, parmi lesquels les ralentissements en plein frag. Heureusement, ils sont peu fréquents, et n'entachent pas trop le confort de jeu lors des Deadmatches, des Deadmatches par

équipe et des... ah bah non, c'est tout. Seulement deux modes Multi, jouables jusqu'à huit joueurs, ça fait un peu juste, surtout pour un titre de ce calibre. De plus, les huit niveaux se ressemblent assez : on reste dans l'ambiance classique du vaisseau métallique parsemé de quelques décors organiques. Pas très riche, donc, côté online, *Prey* se rattrape par son originalité, car la possibilité de marcher sur les murs

ou les sols rend les confrontations plus difficiles. Couvrir ses arrières ne suffit plus, il faut aussi veiller aux ennemis pouvant provenir du plafond ! Dommage que les défauts précédemment cités ne permettent pas d'en profiter pleinement. ■

- FPS ■ 2-8 joueurs
- Éditeur : 2K Games ■ Dév. : Venom Games
- Prix : 70 € environ

VERDICT



Le concept de gravité mis à part, *Prey* en multi reste un FPS classique et bourrin.



SYPHON FILTER : DARK MIRROR

QUI SERA LE MEILLEUR AGENT ?

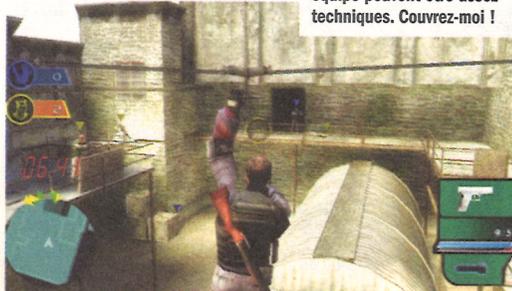
Ce n'est pas par ses modes de jeu (objectifs imposés, tel celui de poser une bombe dans le camp adverse, ou Match à mort...) que *Syphon Filter : Dark Mirror* online se singularise, mais par son système de rang. À force de frags, votre avatar monte en grade et dispose d'un meilleur équipement. Une idée qui donne encore plus de piment au jeu online, même si elle désavantage quelque peu les nouveaux arrivés. Un bon mode Multi donc, qui ne pêche que par son nombre de niveaux limité : quatre seulement... ■

- FPS ■ 2-8 joueurs
- Éditeur : Sony ■ Développeur : Sony
- Prix : 50 € environ

VERDICT



Même de rien, les parties en équipe peuvent être assez techniques. Couvrez-moi !



XBOX LIVE ARCADE

SHORYUKEN ONLINE

L'usure du temps ne semble pas avoir de prise sur certains jeux. Ainsi, *Street Fighter II' Hyper Fighting* jouit d'un joli succès sur le Xbox Live Arcade et on ne compte plus les duels genre Honda contre Blanka, à grands coups de tête dignes d'un Zizou furibard. Des titres cultes à 5 euros... La Virtual Console de la Wii a un bel avenir !

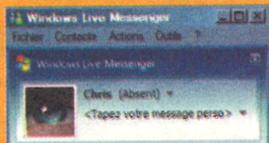


Le pressing monstrueux de Honda opposé aux contre-attaques subtiles de Guile !



YOUTUBE ENTUBÉ ?

Les sites proposant des vidéos sont légion (Youtube, Dailymotion, Google Vidéo etc.). Problème : ils ne permettent pas de sauvegarder ce que vous regardez. Le site <http://keepvid.com> résout le problème (copiez l'URL de la vidéo sur keepvid, qui vous propose alors des liens de téléchargement directs). Les fichiers Flash en .flv doivent être lus grâce à des lecteurs dédiés. (http://www.tekool.net/flash/flv_player/).

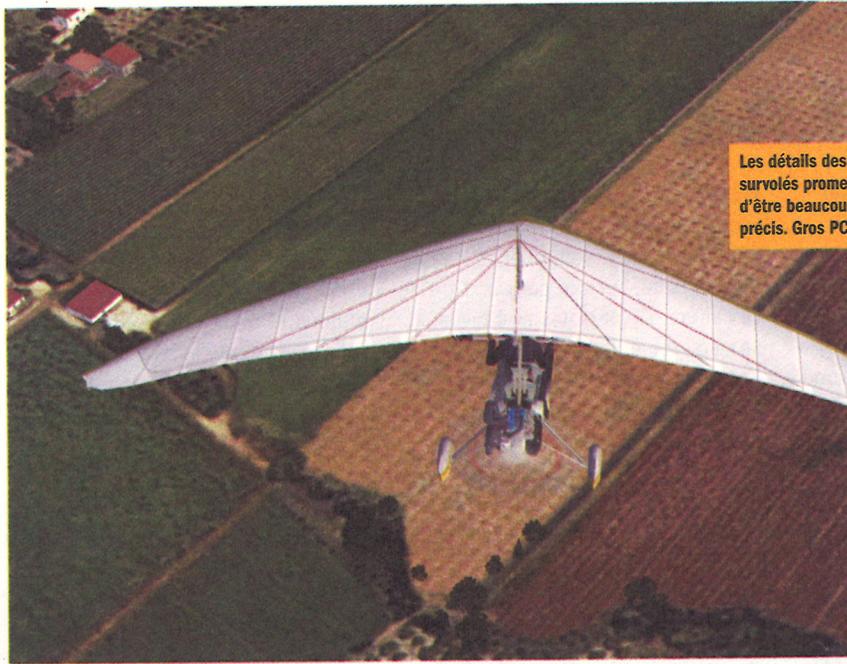


GO LIVE ?

Peu de nouveautés sont proposées par Windows Live Messenger. On apprécie toutefois de pouvoir envoyer un message à un contact hors ligne, ou de discuter avec quelqu'un en apparaissant soi-même offline. Le partage de dossiers, sorte de mini-FTP personnel, pourra également être apprécié.

2B3

Depuis le 4 septembre dernier, les possesseurs d'une Freebox V5 peuvent profiter d'un nouveau service : la fonction magnétoscope. Le disque dur de 40 Go intégré au boîtier permet en effet d'enregistrer quelques dizaines d'heures de flux vidéo, et permet le timeshifting (pause sur un programme en direct).



Les détails des terrains survolés promettent d'être beaucoup plus précis. Gros PC exigé...



FLIGHT SIMULATOR X

L'IVRESSE DES CIMES

Dixième volet - d'où le X - d'une série qui va bientôt sur ses 25 ans, *Flight Simulator* se devait de marquer le coup. Et Microsoft voit les choses en grand.

Véritable institution, *Flight Simulator* a fini par faire du monde entier son territoire de jeu au travers de ses différents volets. Toutes les contrées ayant désormais été virtuellement explorées, c'est dans la constante amélioration graphique (ici très visible) et la surenchère d'engins volants que cette nouvelle édition a décidé de se distinguer. Avec 24 appareils, 45 aéroports, 38 villes et plus de 50 missions, la version « deluxe » du jeu saura raver à leurs fauteuils les pilotes de salon les plus

exigeants. Toujours peu encline à vous laisser piloter des engins de guerre, cette simulation vous invite à tâter du manche d'hélicoptère lors de missions de secours, à faire mumuse avec un ULM, un hydravion et divers avions de tourisme de petite taille. Les géants, genre Boeing 747-400, ne sont évidemment pas en reste, pour les fans de long-courrier. Nouveauté : la possibilité de jouer à plusieurs dans le même espace aérien, un joueur remplissant le rôle d'aiguilleur du ciel depuis sa tour de contrôle virtuelle... Si la configuration

recommandée par Microsoft semble étonnamment « light » (1 GHz, 256 Mo de RAM), on devine que, pour voir autre chose que des carrés de couleurs à l'écran, le PC qui accueillera *Flight Simulator X* devra être beaucoup plus puissant. Les 14 Go requis pour l'installation du jeu, tenant sur deux DVD, en font un titre très gourmand en espace disque... ■

- Simulation de vol ■ joueurs : N.C.
- Éditeur : Microsoft ■ Dév. : ACES Studio
- Sortie : octobre

<http://fsinsider.com>



Avec *Flight Simulator X*, tourner en hélico autour de la Tour Eiffel est désormais possible.

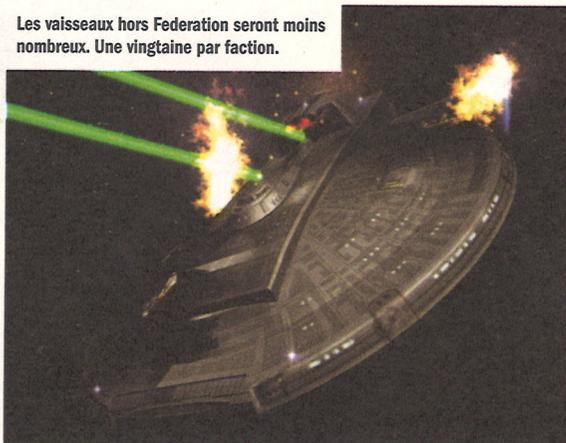


Entre ciel et mer, le Mont-Saint-Michel n'attend plus que le ronronnement de votre moteur.



Jeu de stratégie avant tout, *STL* n'en oublie pas pour autant ses atouts esthétiques.

Les vaisseaux hors Federation seront moins nombreux. Une vingtaine par faction.



STAR TREK : LEGACY

KLINGON QUI S'EN DÉDIT

Bien que prévu également sur Xbox 360, c'est du côté du PC que les attentes concernant *Star Trek : Legacy* sont les plus fortes. Notamment à cause de la communauté des fans qui ne manquera pas de réaliser certains mods... La licence, rachetée par Bethesda, proposera un crossover entre les cinq séries télévisées, et les voix originales des capitaines de chacune d'entre elles seront

proposées (William Shatner, Patrick Stewart, Avery Brooks, Kate Mulgrew et Scott Bakula doubleront, en effet, leurs personnages). Le scénario, entre espace infini et manipulations temporelles, se devra d'être cohérent, sous peine d'être brocardé par les trekkies les plus fervents. Le cœur du jeu n'est toutefois pas là : ce qui vous attend, ici, ce sont des batailles

d'envergure, puisque plus d'une soixantaine de vaisseaux et quatre factions différentes – Federation, Romulan, Klingon et Borg – répondent présent. De quoi voir briller plus que des étoiles scintillantes dans le ciel... ■

■ stratégie-action ■ 1-8 joueurs ■ Éditeur : Bethesda ■ Dév. : Mad Doc Software ■ Sortie : novembre

<http://startrek.bethsoft.com>

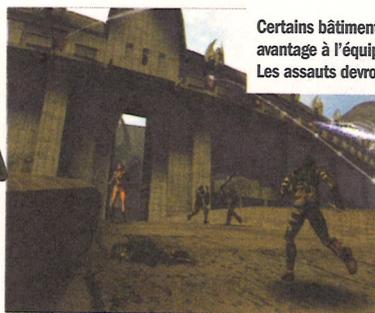
RYTHMÉ!

EN FEU

Idee géniale ou complètement déjantée, *Frets on Fire* est un jeu musical particulier : saisissez votre clavier comme une guitare, utilisez les touches [F1] à [F5] comme autant de cordes – [Entrée] faisant office de mediator – et essayez de suivre le rythme imposé. C'est démoniaque !



Vous pouvez télécharger *Frets* sur : <http://kuhl.kompela.fi/~skystil/uv/fretsonfire/>



Certains bâtiments donnent un avantage à l'équipe en défense. Les assauts devront être bien pensés.



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

UN MULTI HÉROÏQUE ?

Dark Messiah propose du deathmatch en solo ou en équipes mais aussi, plus original, un mode « Croisade », où la conquête d'objectifs est prédominante. Humains et morts-vivants s'affrontent ici au travers de cinq classes (guerrier, mage, prêtresse, archer et assassin), chacune possédant des spécificités qui iront en s'améliorant au fil de

l'expérience accumulée. Complémentaires, les classes réclament un véritable esprit d'équipe pour se montrer efficaces... Prometteur ! ■

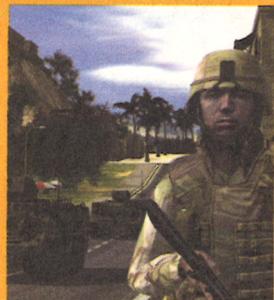
■ FPS ■ jusqu'à 32 joueurs ■ Éditeur : Ubisoft ■ Dév. : Arkane Studio / Kuju Entertainment ■ Sortie : octobre

<http://darkmessiahgame.fr.ubi.com/>



A REAL DEAL

La guerre des cartes vidéo fait rage. Grand gagnant, dans l'immédiat : le consommateur, qui peut actuellement se procurer, par exemple, la Radeon X1900GT de Sapphire pour à peine plus de 200 euros. Un prix plancher étonnant, pour une carte aux performances plus qu'honorables. Profitez-en !



ARMED ASSAULT

Dernier-né de Bohemia Interactive (les créateurs d'*Operation Flashpoint*, une simulation de guerre ultra-réaliste), *Armed Assault* se fait cruellement attendre. On patientera avec ce vrai-faux blog (en anglais) d'un soldat du jeu. Une façon originale de découvrir ce titre... <http://www.armedassault.com/william/>

APRÈS LE CPE...

Pratique, le Courant Porteur en Ligne (CPL) commence à se démocratiser. Son utilisation simplissime explique cela : branchez votre boîtier sur une prise électrique, reliez ce dernier à votre PC via un câble RJ45 (Ethernet) et... c'est tout ! Une alternative convaincante au Wi-Fi. Prix moyens constatés : entre 80 et 150 euros.

N°1

CUSTOM SHOWCASE DS ET PSP

Mad Catz commercialise des coques en plastique transparentes pour protéger votre PSP ou votre DS Lite, mais qui s'accompagnent de dix découpes en papier glacé avec des thèmes différents: Japon, métal, techno, etc., tout pour décorer votre console, avec même la possibilité de réaliser votre propre choix! S'il vous arrive encore que quelqu'un confonde votre portable avec la sienne... c'est qu'on veut vraiment vous la piquer! ■



CUSTOM SHOWCASE

Fabricant: Mad catz
Prix: 13 € environ

INTÉRÊT



SPIROU ET FANTASIO 49

TOKYO

MORVAN • MUNUERA



N°2

SPIROU ET FANTASIO À TOKYO

De Morvan et Munuera / Éditions Dupuis
Prix: 9 € environ

INTÉRÊT



STAR WARS FORCE FX LIGHT SABERS

Fabricant: Replika
Prix: 80 à 160 € environ

INTÉRÊT



N°3

OPINION

Finies les pages austères qui ne font qu'enfermer des pauvres accessoires tristounefs, le shopping aussi fait sa nouvelle formule! Désormais on vous y présentera de la BD, des DVD, des gadgets, bref, tout ce que l'on trouvera d'indispensable ou de superflu susceptible de nous faire dépenser le peu d'argent que notre coûteux loisir nous laisse. L'idée principale restera de vous faire découvrir des produits nouveaux, étonnants ou drôles, voir les trois à la fois, mais pourquoi pas de répondre aussi à vos attentes. Si, par exemple, vous cherchez des accessoires pour ventiler votre Xbox 360,

vous nous écrivez et on vous répond dans le shopping en présentant un accessoire trop nul... Euh, bon l'exemple est pas terrible, mais vous avez saisi le concept, non? Alors bonnes courses, et souvenez-vous: il n'y a pas d'accessoire indispensable, mais il est indispensable de se faire plaisir. ■



Vincent
to bite or not to bite!

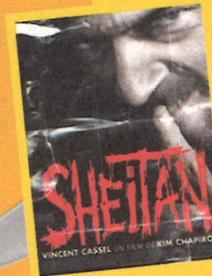
N°2

SPIROU ET FANTASIO À TOKYO

Spirou et Fantasio sont au Japon, on retrouve les clichés les plus éculés: yakuzas, politesse à outrance et enfants dotés de pouvoirs psy façon *Akira*. On vous conseille plutôt le guide de l'aventure à Tokyo des mêmes auteurs, écrit pendant leur voyage de repérage: une mine d'informations rigolotes! ■

DVD DU MOIS!

SHEITAN



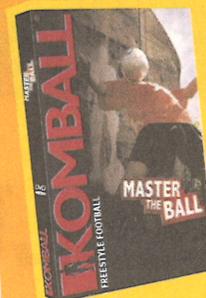
Un film d'horreur français, voilà qui fait déjà bien frémir! Et de fait, *Sheitan* est plombé par un scénario et des dialogues « wesh wesh » assez médiocres; seul le traitement de l'image parvient à séduire.

Les bonus et courts métrage du collectif Kourtrajmé sont également intéressants. Bilan: bof! ■

Réalisateur: Kim Chapiron
Prix: 25 € environ

INTÉRÊT ★★

KOMBALL



L'une des meilleures ventes de DVD cet été, c'est *Komball*, une heure de vidéos d'explications sur le foot de rue.

Normal, après la Coupe du monde, on se prend vite pour Zizou, Ronaldinho et leurs potes, sauf que là ils

passeraient pour des nuls tant les figures impressionnent. Le foot du futur on vous dit! ■

Éditeur: Sony Bmg Video
Prix: 20 € environ

INTÉRÊT ★★★★★

N°5

METAL GEAR SOLID DIGITAL GRAPHIC NOVEL

Konami

Prix: 20 € environ

INTÉRÊT ★★★★★

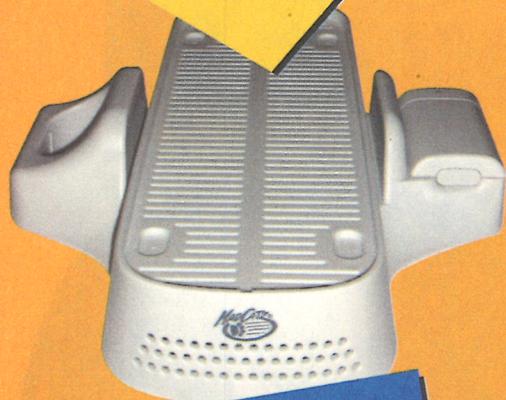


N°4

CHARGING FAN STAND

Fabricant: Mad catz
Prix: 30 € environ

INTÉRÊT ★

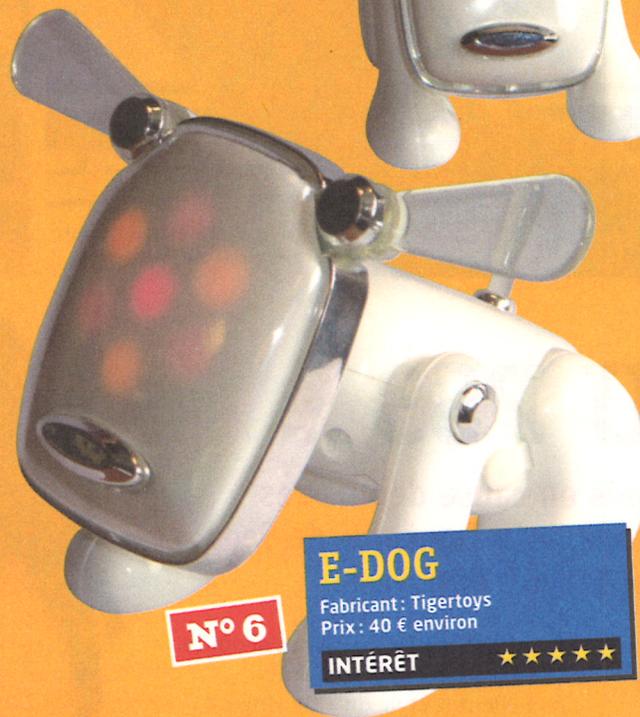


N°6

E-DOG

Fabricant: Tigertoys
Prix: 40 € environ

INTÉRÊT ★★★★★



N°3

STAR WARS FORCE FX LIGHT SABERS

Alors que la première trilogie devrait ressortir en DVD, *Star Wars* est plus que jamais à la mode. J'en veux pour preuve ces superbes sabres laser qui vous contenteront dans votre « geek attitude ». A éviter pour la Saint Valentin et la fête des mères, sous peine de rupture/abandon. ■

N°4

CHARGING FAN STAND

Parfois on a trente euros dont on ne sait pas quoi faire. Et bien figurez-vous que les constructeurs d'accessoires pensent à vous! Ce superbe « ventilateur-qui-ne-sert-pas-à-grand-chose-mais-bon-voilà » pour Xbox 360 fait ventilateur, chargeur de batterie et... porte-télécommande. Oubliez! ■

N°5

METAL GEAR SOLID DIGITAL GRAPHIC NOVEL

Des BD animées sur PSP, l'idée était déjà appliquée dans *The Silent Hill: Experience*, la voilà sublimée. 271 planches mettent en scène le premier épisode de *Metal Gear Solid*. La possibilité de zoomer dans les cases pour y récupérer des dossiers sur l'histoire rend cet UMD incontournable pour tout fanboy qui se respecte. ■

N°6

E-DOG

Les goûts musicaux, ce n'est pas toujours facile à partager. Si, comme Damien, vous êtes fan d'Obispo, vos amis ne partagent pas vos plaisirs auditifs... Voici le compagnon idéal, qui se nourrit littéralement de vos meilleurs MP3! Il bouge, aboie, clignote, bref, vit au son de votre playlist. Le meilleur ami de l'homme!

Bon c'est vrai, y a un paquet de jeux PS3 présentés. On commence à y voir un peu plus clair dans le glorieux futur qui nous attend, nous les joueurs... Joie!



« Les premiers screens issus de la version PS3 sont très convaincants. »

Lei Fei, c'est le Jet Li local, bourrin, et toujours aussi populaire.



Lion Rafale et son style du Tan-Lan (mante religieuse): tout en finesse!



Garde basse, mains ouvertes, on feint l'inattention: c'est bien du Saru Ken!



» VIRTUA FIGHTER 5 ZE EXCLU PS3

Fort d'un succès jamais remis en cause depuis ses premiers pas en salle d'arcade, le « fighter » de Sega promet une bonne gifle sur PlayStation 3.

Depuis que *Dead or Alive* et ses femmes siliconées sont une exclu Microsoft, Sony enrage. Mais les déboires de Sega en tant que constructeur ont donné lieu à un rapprochement majeur entre les deux rivaux d'hier. Aujourd'hui, Sega et *Virtua Fighter 5* roulent exclusivement pour PlayStation 3! Si VF5 a été développé à l'origine sur le système d'arcade Lindbergh de Sega, l'AM2 compte bien en mettre plein les mirettes, avec un paquet de petits effets tape-à-l'œil dont ils ont le secret. La concurrence est rude avec un *Tekken* qui fait une montée en puissance à la Ribery, et Tecmo qui n'hésite même plus à vendre ses jeux avec des boîtes de Kleenex... Le duel risque d'être chaud. Ce qui fait la force de *Virtua Fighter*, c'est la cohérence et la diversité des styles de ses personnages. Parmi les

nouveaux gaillards se glisse la douce Eileen, dont les mouvements rappellent le style dit « du singe », le Saru Ken. Elle est une admiratrice et rivale de Pai, déjà bien connue des joueurs de *Virtua Fighter*. Les joueurs plus virils apprécieront El Blaze, sorte de catcheur masqué, subtil comme un Jean Reno en action (mais diablement efficace le bougre). Ces premiers screens issus de la version PlayStation 3 prouvent, s'il en était besoin, que la Lindbergh est largement à la portée de la prochaine machine de Sony... qui, elle, n'est toujours pas à portée de nos mains! ■

PS3

Éditeur: Sega
Développeur: AM2
Sortie: mars 2007



De *Final Fantasy III* sur DS à *Phantasy Star Universe* sur PS2, les grands noms du RPG connaissent des succès à géométrie variable, pour des traitements différents. Suspense!



Ce mois-ci, découvrez la menace de Captain Iglo, qui pourrait vous transformer en poisson pané! Mais aussi *Tsukihime*, dont l'adaptation en jeu, *Melty Blood: Act Cadenza* est testée en P.114.



LE CHIFFRE

3,1 MILLIONS!

En ce moment, les chiffres de vente décoiffent tout. Pendant que *Final Fantasy III DS* réalise un excellent départ, c'est le score hallucinant de *Dôbutsu No Mori* (*Animal Crossing*) qui reste dans les mémoires. Ce dernier a dépassé ce mois-ci le cap des 3,1 millions d'exemplaires vendus au Japon. Score extraordinaire et carton colossal, ce qui fait de ce titre le premier jeu hors *Final Fantasy*, *Dragon Quest* ou *Pokémon* (et sans tricher, hein, il n'y a pas un *Animal Crossing Rouge Feu* et un *Animal Crossing Vert Emraude!*) à franchir ce cap en 10 ans! Voilà ce qu'on peut vraiment appeler un jeu « grand public ». Du coup, on applaudit bien fort!

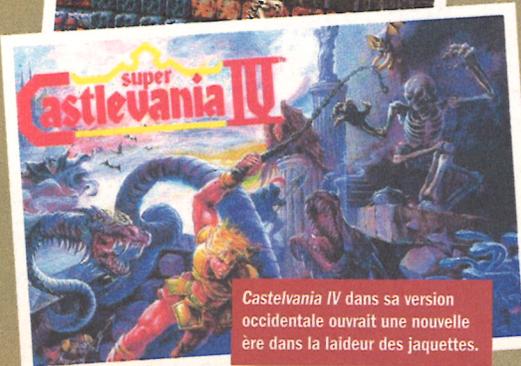


La clef du succès de *Dôbutsu No Mori*: un jeu accessible à tous.

NOSTALGIA

L'ÂGE D'OR DE LA 16 BITS

Hé! les gars, regardez, de la nostalgie! C'est cool! Désormais, chaque mois, vous retrouverez dans un petit filet de souvenirs quelques-uns de ces jeux qui nous ont fait vibrer plus jeune et qui, parfois, ne demandent qu'à ressortir. Pour choisir une période, on a décidé d'opter pour les années 90. C'était il y a 15 ans, c'était la Megadrive, la Super Famicom, la Neo Geo et la NEC, alors en pleine lancée. Que du bon et pas mal de jeux cultes. Un exemple? Octobre 1991, c'était l'un des âges d'or du jeu vidéo avec *Chô Makaimura* (*Super Ghouls'n Ghost*) et *Akumajô Dracula* (*Castlevania IV*), qui sortaient le même mois au Japon. Conçu et programmé par ceux qui formeront plus tard la mythique équipe de Treasure, ce *Castlevania IV* présenté comme un remake du jeu original au Japon en mettait plein la vue, notamment grâce à l'utilisation des rotations et déformations du fameux Mode 7 de la console. Le mois suivant sortait *Zelda* sur Super Famicom, mais on y reviendra... le mois prochain. Soyez au rendez-vous!



Castlevania IV dans sa version occidentale ouvrait une nouvelle ère dans la laideur des jaquettes.

OPINION

Une nouvelle formule arrive à temps pour le Tokyo Game Show. On commence à s'échauffer, à tâtonner, à apprivoiser cette maquette et vous trouverez ici, tous les mois, un état des lieux de l'actualité, des ventes mais aussi un rappel du passé. Plus globalement, l'accent sera mis ici sur « le kiff », ce petit frisson

« La nouvelle formule arrive à temps pour le TGS. »

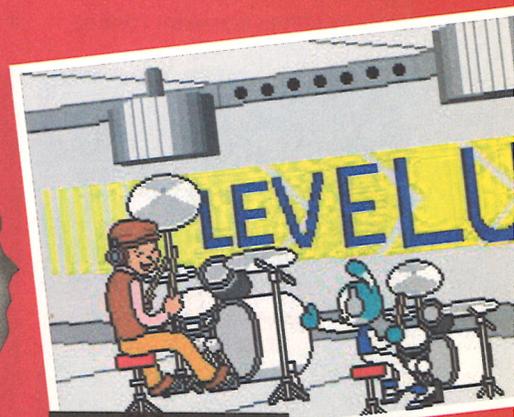
d'extase qu'on ressent quand un jeu nous fait vibrer et suer par sa difficulté.

Ce jeu « plaisir » du moment, c'est toujours *Rhythm Tengoku*, testé le mois dernier dont je me passe des boucles entières sur

« youtube » en ce moment. Le pied! À bientôt! ■



Kamui
Le rythme dans la peau!



De la batterie en free-style, un des bonus cool à débloquent sur *Rhythm Tengoku*.



Le mode Solo dans toute son horreur: seul contre tous!

» CHIKYÛ BÔEIGUN X (EARTH DEFENSE FORCE)

UN BUZZ XXL

Un des jeux les plus délirants de l'année dernière débarque en force sur cette improbable plate-forme qu'est la Xbox 360 japonaise.

L'année dernière, l'ambiance était au désespoir: armé d'un bazooka et d'un shotgun, on avançait seul contre les envahisseurs. Fourmis, araignées, robots, soucoupes, Godzilla, tous s'étaient passé le mot pour envahir notre belle planète en même temps. Votre radio crachait les cris d'agonie de vos camarades, tandis que vous aviez avancé entre les cadavres gigantesques de vos adversaires et les immeubles s'écroulant comme

des châteaux de cartes. C'était *Chikyû Bôeigun 2*, le jeu au buzz hallucinant de l'année dernière. Des idées simples, une réalisation à l'avenant, mais une ambiance du tonnerre. Et un prix modique: une posture qui semblait dire aux gamers «on n'a pas de thunes, mais on fait du fun». Voilà que son éditeur, D3 Publisher, dévoile la troisième version, baptisée X, comme dans Xbox 360, la console à la ramasse au Japon, sur laquelle,

en attendant la PS3, se rabat la sympathique équipe de Sandlot pour développer cette super version custom. Grosse nouveauté: le jeu en ligne via Xbox Live! On pourra enfin crier son désespoir à ses compagnons défenseurs de la Terre. « Mon Dieu, je suis encerclé, au secours! » Je meurs d'impatience! ■

XBOX 360

Éditeur: D3 Publisher

Développeur: Sandlot

Sortie: cet hiver



Ce carnage pourra enfin être jouable à plusieurs en ligne. Quel bonheur!



Les robots seront bien mieux faits dans cette version X360, mais toujours aussi kitsch.



L'INCONNU CONNU

Game Republic, studio auquel on doit déjà *Genji* sur PS2 et le futur (mais déjà controversé) *Genji 2* sur PS3, commence à dévoiler son prochain jeu d'aventure, toujours sur PS3: *Unknown Realms*. Il y sera question d'univers parallèles, d'invocations de monstres et autres joyusetés, mais la date de sortie, elle, n'a toujours pas été invoquée...



TOUT CHAUD TOUT BEAU

Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas eu droit à un spin-off de *Final Fantasy* faisant la part belle aux Chocobos! Nos volatiles vont se retrouver dans un RPG orienté «kids», avec moult combats aléatoires pour sauver leur ferme d'un destin tragique... *Chocobo to Mahô no Ehon* est prévu pour cet hiver au Japon.



NEO NEO ROCKMAN

Autre changement dans les bonnes vieilles valeurs: après le très réussi *Rockman ZX*, Capcom se décide à lancer *Ryusei no Rockman*, dit «*New Rockman DS*», un jeu dans la droite ligne du populaire *Rockman Battle Network*. Combats stratégiques vus de dos et beaucoup de blabla en perspective.

PATIENCE...

Oui, donc, parfois, les cartes donnent lieu à de super affrontements. Cool ?

» EYE OF JUDGMENT MAGIC SUR WEBCAM



Eye of Judgment est l'un des jeux rescapés de la déjà mythique présentation de la PlayStation 3 à l'E3. Ce jeu de cartes, abondamment inspiré de *Magic* ainsi que de *Culdcept* (qui connut son heure de gloire du temps des 32 bits), propose une innovation qui se résume en un mot : « gimmick ». Relié à l'EyeToy, vous déplacerez vos cartes à l'aide de vos gracieuses paluches. Oui oui, on pourra bouger en temps réel ses cartes, les saisir et les tourner. C'est d'ailleurs la seule chose qui le distingue des autres jeux du même type. Chaque interaction sur les cartes fait intervenir différents monstres plus ou moins menaçants, et, avouons-le, plutôt bien modélisés. On a la promesse d'un jeu en ligne, mais on se demande surtout si, au final, *Eye of Judgment* n'est pas un produit d'appel au concept un peu vain.

PS3

Éditeur : Sony Développeur : Sony
Sortie : N.C.

» GRAN TURISMO HD BROUILLON DE LUXE

A quelques jours de l'ouverture du Tokyo Game Show, Sony nous abreuve encore de quelques images toujours plus flatteuses du dernier avatar de sa plus populaire série de conduite. Du même coup, on en oublierait presque l'annulation de *GT4 Online* et le retard pris par la version PSP. *Gran Turismo HD* (Sony insiste bien sur le « HD », qui n'est pas le « 5 », puisque c'est une démo), est donc en full-HD, 1920 x 1080, tournant à 60 images par seconde, ce qui signifie que les possesseurs de télé de ministre vont en prendre plein les mirettes. On sait aussi que *GT HD* inclura quelques petits plus récupérés dans *Tourist Trophy*, si par hasard il vous venait des envies de courses de voitures contre des motos. Au rang des promesses, il y a le temps de chargement, que Polyphony Digital, l'équipe de développement, essaie de réduire au maximum. Maintenant, la question reste : *GT5* sortira-t-il en 2007 ? ■

PS3

Éditeur : Sony
Développeur : Polyphony Digital
Sortie : N.C.



Toute cette puissance, vous y croyez, pour 2007 ?



Wow, des voitures, les gars, venez voir des voitures !

NEWS JAPON



YAKUZA PAS CHER

L'import aussi à ses sorties à prix riquiqui ! En plus,

nos amis nippons bénéficient de bonus pas négligeables, puisque la réédition de *Yakuza* à petit prix sera accompagnée d'un deuxième DVD relatif au déjà très attendu *Yakuza 2*. Rappelons pour ceux qui ne maîtrisent pas la langue de Mishima que *Yakuza* vient de sortir chez nous.



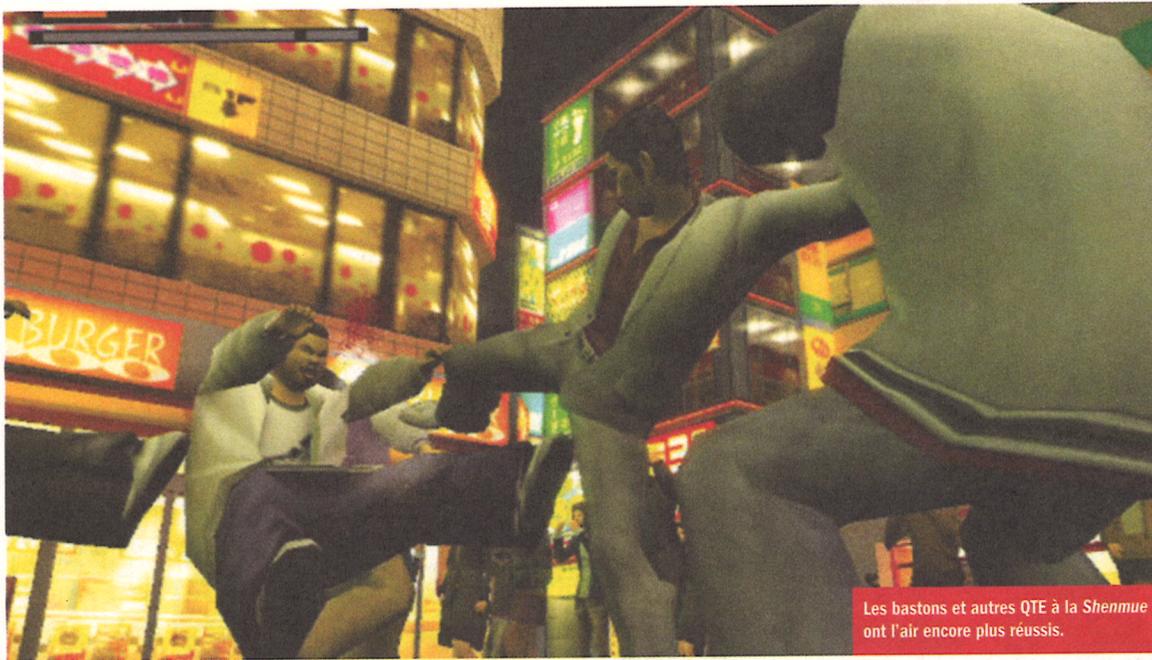
JIGORO KAMUI VS REYDA DOUILLET

Information capitale : au cours de la dernière interrégionale de Lille sur *David Douillet Judo* (PS2), après une mise en jambes laborieuse et des échecs répétés, j'ai gagné (moi, Kamui) par double ippon face au champion en titre : Reyda. Quel jeu accrocheur et unique en son genre quand même ! Revanche le mois prochain.



BLACK JACK SUR DS

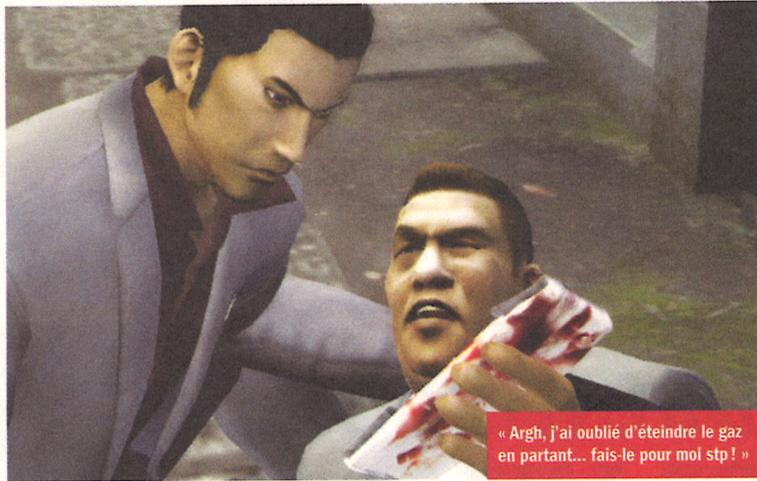
Black Jack, le célèbre médecin marron du manga de Tezuka, viendra squatter nos DS dans un jeu d'aventure où vous pratiquez in extremis des interventions chirurgicales... Pourra-t-on recoudre la peau de Kamui qui s'est écorché vif en cherchant à tout prix à me battre (moi, Reyda) sur *David Douillet Judo* ?



Les bastons et autres QTE à la *Shenmue* ont l'air encore plus réussis.



La marque de fabrique de *Ryū ga Gotoku*, des rues vivantes et bigarrées.



« Argh, j'ai oublié d'éteindre le gaz en partant... fais-le pour moi stp ! »

» RYŪ GA GOTOKU 2
JAPON FAÇON CÔTE OUEST

Un des jeux marquants de l'année dernière au Japon revient avec sa cohorte de mauvais garçons au sens de l'honneur démesuré...

La suite de celui que l'on connaît en Occident sous le nom beaucoup plus classique de *Yakuza* débarque, comme ça, sans crier gare. Et c'est *Ryū Ga Gotoku 2*. Évidemment, il fallait rentabiliser le filon d'un jeu qui a coûté énormément à Sega, mais sans avoir démerité. On retrouve Kiryū, le yakuza justicier du premier opus qui avait fait de la taule pour rien, et qui, au final, s'était fait enfler sur toute la ligne. Le premier récit était celui de

la vengeance, le deuxième mettra en valeur la guerre ouverte entre deux clans de yakuzas rivaux, l'Est tokyoïte contre l'Ouest d'Osaka. Il faut savoir que la rivalité de ces gangs est terrible, laissant loin derrière toutes les discordes OM-PSG et matches de mauvais perdants de *Street Fighter*. Là-bas, on n'hésite pas à s'affronter au sabre en pleine rue... enfin, dans les films et, donc, dans *Ryū Ga Gotoku 2* (qui fera l'objet d'une adaptation cinéma, la vie est bien faite). Pour

corser le tout, une nouvelle héroïne, Kaoru Sayama, viendra vous coller de près, à l'affût de la moindre erreur. Côté jouabilité, plus de coups, plus d'interactions, plus d'objets pour matraquer la gueule de vos adversaires, des rues plus grandes et encore plus de quêtes annexes. Que demande le peuple ? Du sang ! ■

PS2

Éditeur : Sega
Développeur : Sega
Sortie : 7 décembre

» MINNA NO GOLF 5

MG, LE GOLF DÉMOCRATISÉ

MG... MG... Non, je ne vais pas vous parler de *Metal Gear*, mais de *Minna no Golf*, série multimillionnaire en ventes au Japon, dont le premier opus fut conçu par les gars de Camelot (vous savez, les *Mario Golf*, *Mario Tennis*...). Chez nous, d'ailleurs, s'il fallait abrégier le titre, ce serait plutôt *EG* (pour *Everybody's Golf*). Depuis ses débuts, qui remontent à la PSone, cela se vend comme des petits pains à chaque fois, alors pourquoi arrêter? Voici donc le cinquième avatar de la série (enfin, septième, si l'on compte le jeu en ligne et la version portable pour PSP), sur PlayStation 3. Là, on tombe dans une espèce de routine: blablabla images haute définition, blablabla plus de terrains, blablabla encore plus beau. Mais bon, quoi! Ça reste *Minna no Golf*, un jeu qui a su mêler pseudo-simulation ultra bien façonnée et maniabilité intuitive. Et l'équipe est en ce moment même en train de terminer la version *Tennis*. Tournez donc quelques pages pour voir... ■

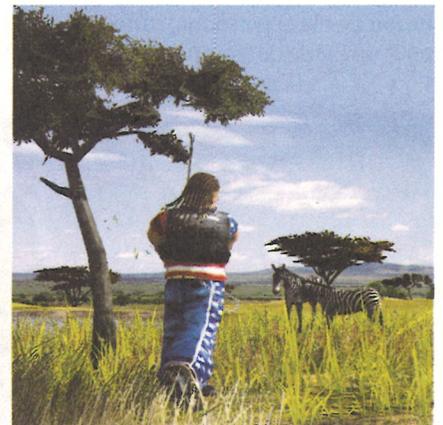
PS3

Éditeur: Sony Développeur: Clap Hanz
Sortie: N.C.

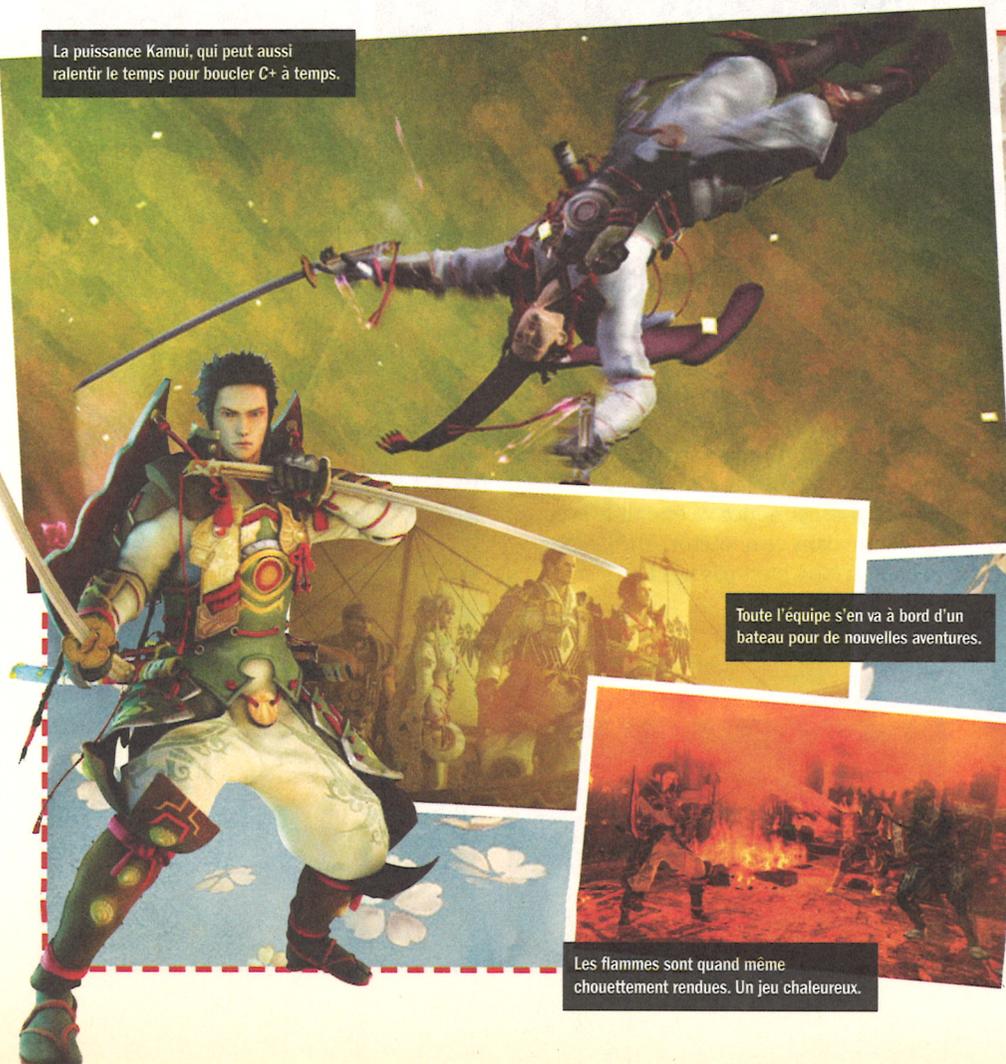
Bien évidemment, c'est plus beau et la profondeur de champ est impressionnante.



Super coup, donc super anim' énervante à passer en replay à ses adversaires.



La puissance Kamui, qui peut aussi ralentir le temps pour boucler C+ à temps.



Toute l'équipe s'en va à bord d'un bateau pour de nouvelles aventures.



Les flammes sont quand même chouettelement rendues. Un jeu chaleureux.

» GENJI 2

D'UN CLONE À L'AUTRE

Genji 2, à l'E3, montrait des nouveautés qui n'avaient pas vraiment ébloui les foules. On se souvient de son « Giant Enemy Crab » qui a fait pouffer plus d'un observateur. Yoshiki Okamoto, président de Game Republic, joue gros, quand il s'attelle à transformer un ersatz d'*Onimusha* en clone de *Dynasty Warriors*. Outre le changement de perso en temps réel comme dans le dernier *Onimusha*, on pourra également changer d'arme à tout moment... Quoi, toujours pas impressionné? Alors parlons de « la fille », une vraie acrobate du cirque de Moscou... Non, vous ne palpitez pas? Dans ce cas, je sors mon atout, je vous annonce le retour de la puissance Kamui (moi, j'adore!), la force mystique qui permet de ralentir le temps pour décimer l'ennemi avec une classe toute particulière... Bon. Bref, *Genji 2*, ce sera la même chose que le premier, l'effet de surprise en moins.

PS3

Éditeur: Sony Développeur: Game Republic
Sortie: N.C.

» CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN DOUBLE PORTRAIT

Portrait of Ruin sera en 2D, dans un style qui s'est si bien imposé qu'on l'appelle désormais « metroidvania ». La direction artistique a subi un gros bouleversement. Exit les dessins androgyno-gothiques d'Ayami Kojima, retour au manga-anime de base. Les fans en font une jaunisse, mais bon, un peu de changement ne fait de mal à personne, surtout pour une série qui tourne un peu

en rond depuis le mythique *Symphony of the Night*. Côté histoire, Jonathan Morris et Charlotte Orlean, chasseurs de vampires de leur état, vont affronter à leur tour Dracula, dont le château s'est reconstruit une fois de plus, brique après brique, quelque part en Roumanie. Cette fois-ci, l'histoire est située dans un passé proche, durant la Seconde Guerre mondiale, donc il ne serait pas

étonnant de voir quelques zombies nazis aider le machiavélique Vlad. La grosse nouveauté sera la capacité de pouvoir switcher à tout moment entre les deux personnages, ce qui évitera peut-être les interminables allées et venues dans les couloirs du donjon. Vivement février! ■

DS

Éditeur: Konami
Développeur: Konami
Sortie: février 2007



Fuuuuuusion... haaaaa... enfin presque.



L'animation est ultra-travaillée: la 2D sur DS à son meilleur.



À BLOC

WINNER: UTADA

Le saviez-vous? La chanteuse « idol » japonaise Utada Hikaru, qu'on a entendue notamment sur la BO de *Kingdom Hearts 2*, est une bête à *Tetris*. Nintendo, trop heureux de trouver une star qui sache jouer, a organisé des compétitions où la chanteuse a affronté une trentaine de fans. Elle a vieilli, OK, mais elle touche sa bille, la petite.



Bin oui, non seulement Utada est jolie, mais en plus elle sait jouer...

» CUSTOM ROBOT ARENA MÉTAL EN FUSION

Les robots ont décidément la cote sur DS, puisque c'est en octobre que débarquera le dernier-né de la série. Rappelons qu'il s'agit d'un *Virtual On* très orienté action et proposant (comme son nom l'indique) de faire du tuning de robot. La concurrence va être rude avec *MG* (testé dans ce numéro). Ah! L'esprit cool de la N64 n'est pas très loin! ■

DS

Éditeur: Nintendo
Développeur: Noise
Sortie: décembre



» TALES OF THE TEMPEST

UN TALES OF TOUT NEUF !

Un *Tales of original* ! Profitez-en bien, après ce sera des remix pendant un an. Repoussé continuellement, *Tales of the Tempest* est attendu comme un souffle de nouveauté dans une série qui commence à se mordre un peu la queue.



La grosse nouveauté est que Caius, le personnage principal, et certains de ses compagnons pourront se transformer en lycans et autres bestioles peu commodes à nourrir au Canigou. Évidemment, ils deviendront plus puissants, mais ce ne sera pas sans quelques désavantages... Côté scénario, c'est du *Tales*, attendez-vous donc à retrouver un gars de votre famille éloignée dans les rangs de l'armée ennemie et à tomber amoureux du personnage féminin agaçant (et dire que vous étiez le seul à ne pas vous en rendre compte). Bref, *Tales of the Tempest* arrive au bon moment pour donner un petit boost du côté des RPG un peu old-school de la DS. Entre *Final Fantasy* et ça, c'est la fête. ■

DS

Éditeur : Namco Bandai
Développeur : Tales Studio
Sortie : 26 octobre

Utilisation désormais classique du double écran : action en bas et carte en haut



Voici une excellente occasion de rechanter *Santiano* comme au temps des colos.



Les combats ont l'air d'offrir une bonne liberté d'action, comme dans les récents *Tales*.



SIANERS

Votre spécialiste de l'import
Asie, US, Europe

Commandes 0820 821 431
n° Indigo : 0.13 @m

Jeux



Bleach 3 Jap.
PSP - 59,00 €



Naruto Narutimet
PSP Jap. - 59,00 €



Battle Stadium DON
PS2 Jap. - 69,00 €



Naruto Ultimate Ninja
PS2 US - 55,00 €



Naruto
Narutimet Hero 3
PS2 Jap. - 69,00 €



FF XII
PS2 Jap. - 79,00 €



FMA 2
PS2 US - 49,00 €



Free Loader
pour GC - 24,49 €



Manette Sony Dual Shock
27,50 €

Magic Swap + Slide Card
ou Magic Switch - 22,89 €



FA2 Linker pour GBA/DS
+cartouche 256Mo - 119,89 €
ou + cartouche 256Mo - 85,50 €

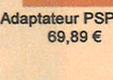
Accessoires



Carte mémoire Sony
PS2 8Mo - 25,00 €



Coque Flip-top PS2
ou PSTwo - 18,90 €



Adaptateur PSP / TV
69,89 €

Produits dérivés



Myth Cloth Andromède V3
+ plaque collector - 54,90 €



Coffret 3 bijoux FFVII
19,89 €



Peluche Mokona 30 cm
(blanche ou noire)
25,00 €



Action figure Sephiroth
23,90 €



Bandeau Naruto
(tous villages) - 11,90 €



Myth Cloth
Eaque du Garuda
+ plaque collector - 54,90 €



Figurine Dragon Quest VIII
85,00 €/4 ou 23,90 €/1



Statuette PVC Ema
(Robe noire ou blanche)
39,90 €



Statuette PVC
Mai Tokhia de Mai Hime
42,49 €



Kunai Naruto
13,90 €



Coffret FMA
Montre + Collier Ed Eri
25,00 €

WWW.SIANERS.COM

PROFESSIONNELS

COMMENT COMMANDER ?
WWW.SIANERS.COM ESPACE PRO !
PRO@SIANERS.COM
TEL : 05 62 79 54 84
FAX : 05 62 79 43 19

PARTICULIERS

COMMENT COMMANDER ?
WWW.SIANERS.COM
CONTACT@SIANERS.COM
TEL : 0820 821 431

COMMANDE SUR PAPIER LIBRE (+5,95 € DE FRAIS DE PORT) A ENVOYER A :
SIANERS - RESIDENCE ISABEL - 31330 GRENADE - CHEQUE A L'ORDRE DE SIANERS



ADIEU, ONLINE

C'est dans la discrétion la plus totale que Sony a arrêté il y a deux mois son système de webmoney et donc mis fin à l'expérience *Minna no Golf Online*. Les joueurs pouvaient se confronter à des rivaux, de l'autre côté de l'île, dans des duels acharnés. J'étais nul à ce jeu, mais j'adorais. Adieu !



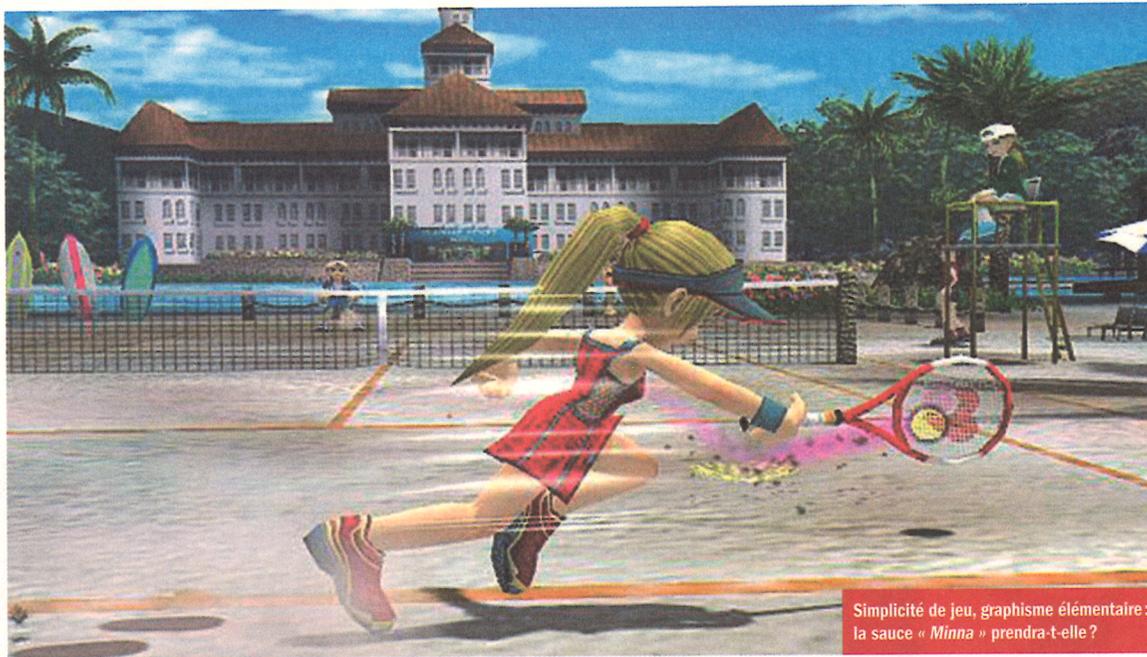
GPS !

Annoncé ce mois-ci au Japon pour 6 000 yens, le GPS-Receiver sera utilisable pour certains jeux avec, en premier lieu, la future version de *Minna no Golf Portable* sur PSP. On peut se demander à quoi cela peut bien servir. Faudra-t-il marcher avec sa PSP sur un parcours virtuel ? L'autonomie de la console suffira-t-elle ? Que de mystères golfeurs...



DANTE ET RÊVES

On bave d'impatience à l'idée d'en apprendre plus sur *Devil May Cry 4* au TGS. Voici déjà une jolie image du futur hit de Capcom. L'histoire mettra en scène Nero, un sosie de Dante qui pourrait bien en fait être son frère Vergil... Pour ce qui est du scénario, et pire encore, d'une date de sortie, le mot d'ordre est wait and see !



Simplicité de jeu, graphisme élémentaire : la sauce « Minna » prendra-t-elle ?



Personne ne se trompera de bouton, ça, c'est sûr !



Le jeu à quatre est prévu, mais pas en ligne...



La petite note, signe qu'il y a de l'idée dans votre coup !

» MINNA NO TENNIS

TENNIS POUR TOUS !

Gling ! Sony fait joyeusement marcher sa cash machine et annonce, en plus de *Minna no Golf 5*, un jeu de tennis.

Il fallait bien que ça arrive, tout le monde se copie, après tout. Petit historique : Camelot Software (à qui l'on doit notamment *Shining Force III*) avait développé pour Sony *Minna no Golf (Everybody's Golf)*. Depuis, l'équipe bosse pour Nintendo sur les *Mario Golf* et *Mario Tennis*. Jusque-là, tout va bien. Or, pendant ce temps, Sony ne perd pas de temps et sort *Minna no Golf 5*. Mais – comme c'est étrange, comme c'est original ! –

ils ont décidé de sortir eux aussi un jeu de tennis sur PlayStation 2... Évidemment, il faut s'attendre à un gameplay ultra-simple, à la *Final Match Tennis*, mais aussi à des petits coups secrets bien radicaux pour empoisonner la vie de vos adversaires. De grosses formes apparaîtront, pour bien marquer vos coups spéciaux. Comme d'habitude avec la série des *Minna*, tout est modifiable. En naviguant dans les menus, on pourra facilement customiser les

nombreux joueurs, tous moins charismatiques les uns que les autres, ainsi que les nombreuses parties que vous aurez débloquées. Eh oui, voilà le prix à payer pour un nombre important de bonus ! Il ne faudra pas attendre bien longtemps pour avoir la réponse quant à la qualité de ce jeu : sitôt annoncé, sitôt dans les bacs ! ■

PS2
 Éditeur : Sony
 Développeur : Clap Hanz
 Sortie : 14 septembre

» NARUTO : KONOHA SPIRIT

NARUTO OU TARD

S'il est bien un jeu qui va faire la joie de Cony, c'est ce nouveau *Naruto*, sous-titré *Konoha Spirit*. Bon, ça commence à faire pas mal de jeux estampillés *Naruto*, mais tant que la série télé continue, il n'y a aucune raison pour que la machine à sous s'arrête. La particularité de ce *Konoha Spirit* est de pouvoir se jouer à deux en mode

Coopération, ce qui ravira les ninjas en herbe. On devra même faire preuve de stratégie dans le choix de ses personnages pour mener à bien les différentes missions, qui s'annoncent d'ailleurs agitées. Graphiquement, on reste dans la lignée d'*Uzumaki Ninden* (son prédécesseur sur PS2), c'est-à-dire de la 3D classique, sans cel-shading (incroyable, un

jour on sera nostalgiques de la vieille 3D!). Enfin, comme d'habitude maintenant, l'histoire a été spécialement conçue pour le jeu. Sortie prévue en novembre, en plein mois Wii et PS3 au Japon. Il va falloir économiser jeunes gaillards! ■

PS2

Éditeur : Namco-Bandai
Développeur : Namco-Bandai
Sortie : 16 novembre



Oui, vous y comprenez quelque chose à ce gros boxon ?



Le perso le plus classe de la série? Maître Kakashi bien sûr!



Exemple type de combo à deux personnages (sur les trois sélectionnables en équipe).

COLÈRE!

» CAPTAIN TSUBASA PS2 OLIVE ET TOM

Les fans de *Castlevania* font peut-être la gueule pour le design « manga » du prochain jeu de la série. Mais alors que dire de ce *Captain Tsubasa*, alias *Olive et Tom*, qui sort en octobre sous la houlette de Namco-Bandai? Honnêtement, c'est laid. On s'accroche à un miracle pour que ça soit intéressant ou ne serait-ce que rigolo. Allez, on croit aux miracles.

PS2

Éditeur : Namco-Bandai Développeur : Namco-Bandai
Sortie : 10 octobre



Heureusement que les coups spéciaux made in *Captain Tsubasa* sont là!

» DISGAEA PORTABLE PORTAGAEA

Dans la collection « cash converter », je demande le fils: Nippon Ichi, fort de sa base importante de fans, a décidé de convertir son hit le plus populaire sur PSP, à savoir *Disgaea* (le 2 est en test en p. 70). Alors là, on fait « copier coller » des phrases habituelles: blabla 16/9, blabla nouveaux donjons, blabla nouvelles voix digits. Les fans seront ravis. ■

PSP

Éditeur : Koei Développeur : Nippon Ichi Software
Sortie : 30 novembre



DERNIÈRE MINUTE...

ALORS QUE PHANTASY STAR UNIVERSE réalise un beau score de vente en première semaine, sa sortie est accompagnée de graves bugs pour le mode en ligne. À suivre.

» GOD HAND

UNE POIGNE D'ENFER

La nouvelle production de Clover, même si elle est loin de l'aspect visuel d'un jeu next gen, nous promet pas mal de délires !

Il est des titres qui, à la rédaction, font immédiatement dresser l'oreille. *God Hand* est développé par Clover, le studio auquel on doit le fantastique *Okami*, et c'est déjà une bonne raison pour être alléché. En plus, cela s'annonce marrant : c'est un peu comme si Capcom n'avait pas réussi à négocier les droits de *Ken le Survivant* et s'était dit « bah, on le fait de notre côté, à notre manière ». Gene, le héros, est une

victime innocente qui se retrouve avec un bras tout bizarre. On se dit que ce sera compliqué pour plein de trucs, la cuisine et les travaux manuels, par exemple, mais il y a des avantages : Gene devient super puissant, car c'est un démon qui a élu domicile dans sa main. Il peut tabasser ses ennemis (qui ressemblent à des punks sortis d'une réunion des amis gothiques de Reyda) à une vitesse hallucinante. Jouer au punching-

ball avec eux est même conseillé, mais le top sera de les envoyer valdinguer hors de l'écran façon « manga-style », c'est-à-dire littéralement les expédier dans l'espace en un coup. Un jeu pas impressionnant, mais qui offre de vraies idées fun en matière de castagne. ■

PS2

Éditeur : Capcom
Développeur : Clover
Sortie : 14 septembre



Le genre d'image où l'on a envie de se mettre à crier comme un dingue « atatatatata » !



Tiens, prends ça dans les valseuses, espèce de sale pourriture nihiliste !



Un petit menu permettra de déterminer quelle super patate vous désirez envoyer.



BOUNTY HOUNDS

Tadadada, un jeu original signé Namco-Bandai, et sur PSP ! Et qui ne soit pas ni *Ridge Racer*, ni *Tekken*, ça fait beaucoup pour ne pas le signaler. Bon, c'est un jeu d'action sans énormes prétentions, à l'image de sa pub japonaise. Mais on ne va quand même pas dire non à un jeu de massacre, où l'on veut, quand on veut ? Si ?



NINTENDHAMSTER

Le succès colossal de *Nintendogs* a donné des idées à des petits studios comme Digital Kids, qui vous propose de faire grosso modo la même chose qu'avec les chiens, mais avec des roues qui tournent, et qui tournent. Une vraie cage à hamsters sur DS, et un vrai piège à gonzesses, comme on dit.



ENFIN DES VACANCES

Boku no Natsuyasumi 3 pourrait se traduire par *Mes Vacances d'été 3* (logique), un vieux titre à succès de la PlayStation. Il n'y a pas vraiment de but, c'est juste gentil, guilleret et inoffensif, comme une carte postale de vacances envoyée du camping de Berck-Plage. Ah, et ça sort sur PS3, quelle audace !

» ONE CHANBARA X VORTEX STRINGBARA

Depuis un certain temps, D3, la boîte connue pour ses jeux à prix ultra-budget qui font passer *l'Entraînement cérébral du professeur Kawashima* pour une production Spielberg, a changé de politique. D3 Publishing ne se cantonne plus à la réalisation de jeux tout pourris. Ils sortent aussi des jeux complètement délirants, partant de concepts farfelus comme « *Ambulance vs Zombie* » ou encore « *Chikyûbôeigun* » (*Earth Defender Force*), où vous êtes seul à buter tous les méchants du cosmos. *One Chanbara* suit leur autre ligne éditoriale : mettre des

filles en bikini partout et à toutes les sauces. Cette nouvelle version d'un classique PS2 ne proposera rien de neuf, sinon de plus jolis graphismes et une héroïne au look soigné (normal, c'est l'argument de vente!). Vêtue d'un chapeau de cow-boy, elle fraye son chemin à travers des hordes de zombies. Seul ou à plusieurs, venez découper du méchant en string! Si c'est pas du savoir-faire commercial... ■

XBOX 360

Éditeur: D3 Publisher
Développeur: Tamssoft
Sortie: cet hiver



Youhou, sus aux zombies avec un simple sabre. Ça, c'est du concept.



On peut découper en string et savoir rester classe, la preuve!



IMPORT DIRECT
USA - ASIE

WWW.FL-GAMES.FR

Pour toutes informations
contacter nous au : 01 60 16 42 32



Le spécialiste du jeux import et de l'accessoire sur consoles!

CHRONOPOST

Colissimo

LIVRAISON 24H/48H PARTOUT EN FRANCE

Livraison Express sur le Monde Entier 24H/48H en France



Xbox 360



Sac de transport 19.90 C



Intercooler 360 24.90 C



Coque noir X-Blue 84.90 C
Existe aussi en Rouge et vert



Stick Arcade DOA 89 C

PSP



Hand Grip 8.90 C



Facade Original pour PSP 29.90 C
Autres couleurs dispo.



Play On Tv 99 C



Ecran TFT pour PSP 65 C

Playstation 2



Coque Flip-Top V4-V8 ou V9/V10 12.90 C



Coque Flip-Top Pstwo 9.90 C



Magic swap 3.6 19.90 C



Cable component 6.90 C

Gamecube



Tourevis GC 12 C



Coque Viper violet 24.90 C



Adaptateur allume-cigare 12.00 C



FreeLoader 19.90 C

GBA/DS Lite



Supercard Lite (MicroSD) Noir ou blanche 59.90 C

Aussi Disponible :
Version SD : 42 C
Version Mini SD : 49.90 C



Super Key pour DS/DSLite : 24.90 C



Housse Semi-Rigide DS Lite : 7.90 C



Protège écran DS Lite : 6.90 C DS : 6.90 C

CHRONOPOST

Colissimo

Livraison sous 24h/48h

Ouvert du Lundi au Vendredi de 10h00 à 12h30 et de 14h00 à 19h00

Tel : 01 60 16 42 32 Fax : 01 60 16 19 77 WWW.FL-GAMES.FR

Spécialiste de la Vente Par Correspondance, retrouvez PLUS 300 PRODUITS sur notre site Internet : www.fl-games.fr

Paiements sécurisés

Passez commande par CB, par téléphone ou par chèques / mandats par courrier à FL-Games, BP 30 91390 Morsang sur Orge

Articles

Nom, Prénom

Téléphone / Email

Adresse

Code Postal, Ville

+5.80 Euro de frais de port
Option contre-remboursement
+11.40 Euro

● Test PHANTASY STAR UNIVERSE



Une petite sœur qu'on aura envie de noyer dans un lac, tant elle est nunuche.



だってもう式典
始まってんだもん!



Plusieurs lames laser sont utilisables, la Cyber Génération est en marche!

LA FIN D'UN MONDE

Phantasy Star, après avoir été une série culte, a cédé à la tentation de l'expérience online. Sega fait une tentative touchante de relancer la trajectoire d'une étoile filante.

Fini le temps des fleurs et de la joie, du savoir-faire de la Megadrive et de la Saturn, de l'espièglerie de la Dreamcast. La météo est maussade, et même les noms les plus illustres ne valent plus un cachou quand il s'agit de provoquer l'anticyclone du fun. Pour les plus âgés d'entre nous, *Phantasy Star*, c'était LA série qui pouvait sans problème rivaliser avec *Final Fantasy* ou *Dragon Quest*. Puis ce fut la traversée du désert, jusqu'à l'imaginatif *Phantasy Star Online*, dont le pitch audacieux – un vrai programme politique – nous exhortait : « On va tous jouer

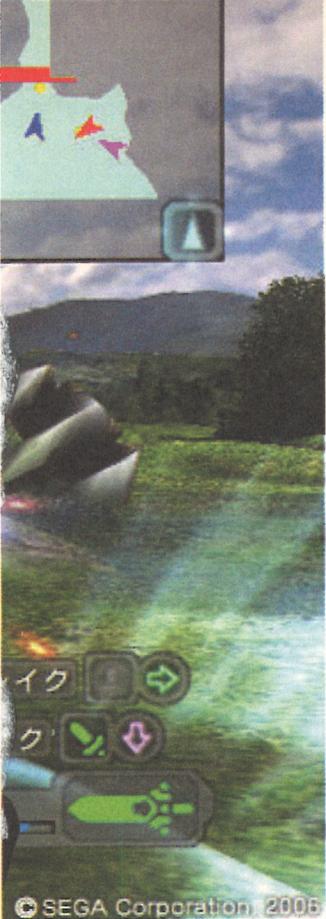
une grande aventure ensemble ! » Ce beau credo date quand même de l'an 2000... Depuis, Sega puise dans les gros titres de son catalogue, produisant parfois des mélanges de genres hasardeux tout en tablant sur la fibre nostalgique des fans. Ainsi en va-t-il de *PSOIII: Card Revolution*, ou, tout simplement, de la gamme *Shining*. Six ans après l'original, *Phantasy Star Online* revient, mais avec un mode Story. On retient son souffle.

SURF COSMIQUE

Ethan Waber, sorte de Johnny Boy habillé en vert fluo, s'amuse à la kermesse de sa colonie spatiale. Gaillard enjoué, il répond fidèlement à tous les clichés vus et revus du jeune crétin plein d'entrain faisant du skate volant. Forcément, va y avoir du grabuge, la fête est gâchée par les méchants SEED. Ethan doit sauver sa sœur, qui s'est



Testé sur PS2
Genre action-RPG
Joueurs 1 (jusqu'à 6 online)
Public tous publics
Éditeur Sega
Développeur Sonic Team
Prix 70 € environ



Non, mais...



Laid, dépassé et surtout d'un passéisme rare, *Phantasy Star Universe* est un anachronisme à étudier dans les écoles de jeux vidéo. Il intéressera les fans acharnés qui jouent encore à *PSO* (il y en a), et seulement eux. À l'heure du MMORPG et des RPG audacieux façon *FFXII* ou *DQ VIII*, ce cousin très éloigné de la série culte originelle est aussi pâle que la photocopie d'une photocopie ! Il offre un gameplay qui se laisse jouer, mais qui a perdu sa saveur. Sa répétitivité et son scénario qui se donne des grands airs de *Xenosaga* acidulé n'y sont pas étrangers.

Kamui

évidemment mise dans le pétrin. Il fait la rencontre d'un Guardian, un des gars surpuissants du jeu qui serait tout indiqué pour lui donner un coup de main, mais qui, manque de pot, est flagada pour cause de gastro carabinée. Ethan lui emprunte son équipement de combat, une épée laser et un gun. Et là, notre héros fluoré n'aura plus qu'à déblayer le terrain en tuant du monstre à tout-va. S'il avait joué à *Phantasy Star Online*, il saurait qu'il fait toujours la même chose, mais avec un scénario indigent autour. Un bouton pour frapper, un autre pour frapper un

« Si notre héros fluoré avait joué à PSO, il saurait qu'il fait toujours la même chose... »

peu plus fort, un pour tirer, OK, on est bien dans un hack & slash. C'est bon, n'en jetez plus, bravo, clap clap. Attention, encore plus puissant : le concept autrefois ultra-original de *Phantasy Star Online* a si peu été retouché qu'il paraît vieillot (pas de bouton Pause en mode Story...). Et le mode en ligne ? Il est payant,

et c'est toujours un peu la même chose que *PSO*. Ce *Phantasy Star Universe* doit sortir sur Xbox 360 aussi, et on croise les doigts pour que les graphismes soient sévèrement retouchés, car là, on navigue au niveau de *Suikoden 3* et *Xenosaga 1* : polygones tristes, univers coloré, mais fortement rébarbatif. ■

VERDICT 8/20

LES PLUS

- Jolies musiques parfois
- Un gameplay répétitif mais efficace
- Piqure de rappel pour les fans

LES MOINS

- Pareil qu'avant
- Laid
- Pourquoi si tard ?

CONCLUSION

Amère déception pour un jeu tablant sur un grand nom du RPG : trop tard, trop vilain pour faire oublier la concurrence, à peine sorti, *PSU* est déjà dépassé. Tristesse.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Jouabilité hack'n'slash archi classique. Se louper à ce point en n'ayant qu'à recopier, c'est dur !

RÉALISATION ★★

Alors là, faudrait des explications. C'est moins beau que les premiers jeux PS2. Comprenez qui pourra...

BANDE-SON ★★★★★

Des acteurs qui cabotent, mais des musiques plutôt réussies pour tenter de sauver ce qui peut l'être...

DURÉE DE VIE ★★★★★

Si vous êtes un fou du bourrage online, y a incontestablement de la durée dans la place.



Youhou ! Que c'est fun et original, un héros plein d'entrain sur son surf.



Votre mentor veille à votre ascension dans la classe des Guardians.



足をクガされたんですね

UNE CURE DE JOUVENCE

Telle une personne portée disparue, *Final Fantasy III* est un revenant, qu'on regarde avec attention pour comprendre d'où viennent ses rides.



Testé sur	DS
Genre	RPG
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Square Enix
Développeur	Matrix
Prix	60 € environ

Chaque combat vous octroie des XP, mais aussi des points de job, qui vous renforceront.



Les cristaux sont la clef de voûte de la mythologie Final Fantasy.

Cela paraît incroyable, mais le seul des anciens Final Fantasy à n'avoir jamais été adapté sur console moderne, à n'avoir jamais été transfiguré par le modernisme d'une console high-tech, c'est ce troisième opus. Depuis quelques années, il hante les plannings de sorties improbables, tour à tour prévu sur la défunte console de Bandai, la WonderSwan, puis annoncé par des rumeurs sur GBA. On change tout, mais surtout en ne bougeant pas d'un iota : un sacerdoce, pour cette version qui déboule finalement sur DS. Sortie à un

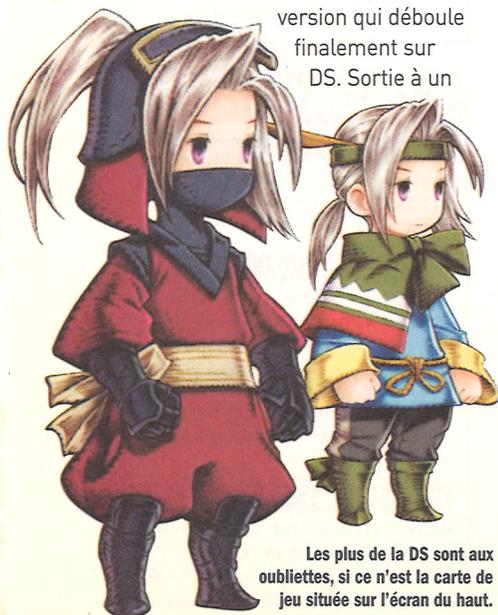
« La DS montre ce qu'elle a dans les tripes. Elle y va à fond, sans honte. »

mauvais moment (en plein boom de Dragon Quest, et pas longtemps avant l'arrivée de la Super Famicom), la version originale de ce Final Fantasy III n'était pas restée dans les mémoires. Elle apportait pourtant des innovations fondamentales, dont l'influence sur les productions de Square Enix perdure aujourd'hui encore. Le système des jobs, par exemple. Oui, c'était Final Fantasy III... C'est donc, pour ainsi dire, un Final Fantasy inédit qui débarque, seize ans après, triomphant, le menton haut, prêt à prendre sa revanche.

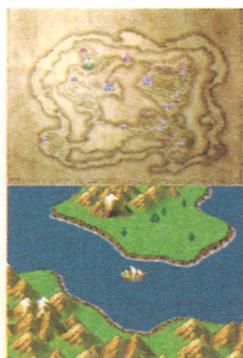
C'est un peu ça, FFIII, un vieux qui s'est sacrément entraîné pour mettre une déculottée aux petits jeunes.

PRIORITÉ À L'EMPLOI

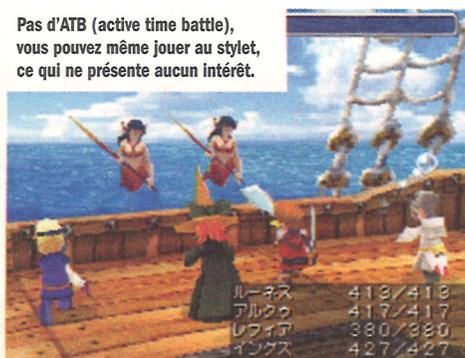
Avant ce troisième opus, pour créer son personnage, on taillait dans le marbre : guerrier un jour, guerrier toujours, magicien blanc on naît, magicien blanc on demeure... Le système des jobs a complètement changé la donne. Chaque personnage avait désormais le choix de carrières bien distinctes. Mieux encore, »



Les plus de la DS sont aux oubliettes, si ce n'est la carte de jeu située sur l'écran du haut.



Pas d'ATB (active time battle), vous pouvez même jouer au stylet, ce qui ne présente aucun intérêt.



ZOOM

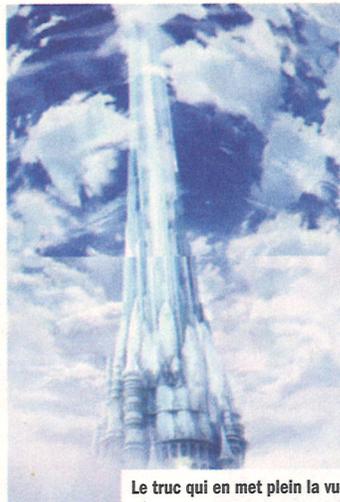
CARRIÉRISME

Le choix des jobs est primordial. Évidemment, changer de profession est amusant de temps à autre, mais il faut surtout penser à se concentrer sur deux, trois jobs-clefs, gagner des points pour augmenter sa puissance globale. De lourds choix stratégiques à faire.



ジョブ	ルーネス	アルクウ	レフィア	イングス
サムライ	18	10		
モンク	1	18		
くまどろし	1		1	
かりらど	1		1	
シーフ	1		1	





Le truc qui en met plein la vue : des séquences en images de synthèses sur le double écran DS ! WOW !



Ouiiiii
iiiiiii !



Final Fantasy III éveille tant d'émotions. On croit le connaître alors qu'il est totalement nouveau. Rien, strictement rien dans son déroulement ne pourrait surprendre un habitué de la série. Mais son statut d'épisode « fantôme » lui confère ce charme mystérieux qu'avait la plus belle fille de la classe, dont on garde un souvenir ému, et qu'on retrouve des années plus tard... encore plus belle. Malgré ses petits défauts (son problème de tempo à cause des chargements !), *Final Fantasy III* est enfin le classique du RPG que méritait la DS.

Kamui

» *FF III* faisait preuve de liberté et d'une flexibilité de l'emploi incroyable puisqu'on pouvait à tout moment passer de chevalier à ninja (ce qui dans la vie est, avouons-le, problématique). Ici, de nouvelles professions « pop » et passablement improbables, bien connues des habitués de jeux comme *Final Fantasy Tactics*, se débloquent au fur et à mesure du jeu. Mais dans l'ensemble, rien ne change ni ne surprendra le joueur aguerri. Comme à l'époque, pas de jeu en simili-temps réel (le populaire ATB de *Final Fantasy* n'est venu qu'après), on est toujours dans un face à face héros contre

« Les temps étaient plus simples, les jeux allaient à l'essentiel. »

monstres d'une orthodoxie conceptuelle rare. Square Enix et Matrix, l'équipe qui développe, suivent la feuille de route de leur adaptation scolaire, fidèles jusque dans les tracés des donjons ; mais attention, graphiquement, l'arrivée de la 3D change tout. La DS montre ce qu'elle a dans les tripes. Elle y va à fond, et sans honte.

CRYSTAL CHRONICLE

Final Fantasy III date d'une époque où les personnages avaient à peine

des noms. Ils étaient « les héros ». Ici, ils ont au moins un p'tit nom et des illustrations les symbolisant, mais leur transparence psychologique est totale, les protagonistes s'abandonnant corps et âme à la mission et au scénario d'un autre âge. Des cristaux pour rétablir l'équilibre du monde... ces banalités, eh bien, *Final Fantasy III* nous les ressert à nouveau, en bombant le torse. Les temps étaient plus simples, les jeux allaient à l'essentiel. ■

VERDICT **16** /20

LES PLUS

- Le premier très grand RPG de la DS
- Un gameplay aux petits oignons
- (Presque) comme un nouveau *FF*

LES MOINS

- Problèmes de tempo (chargements)
- Un passéisme narratif qui surprendra
- L'écran DS finalement sous-exploité

CONCLUSION

Si c'était un morceau de musique, *Final Fantasy III* serait une chanson de Brassens remixée techno. Les yeux rivés sur son passé, ce *FF* se réinvente entièrement par la technique. Bravo.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Si on joue au pad, il n'y a aucun problème. L'emploi du stylet se révèle un peu moins commode.

RÉALISATION ★★★★★

La DS est quasi à fond, montrant sans doute son maximum graphique. Matrix a su en tirer la quintessence !

BANDE-SON ★★★★★

Une adaptation des thèmes de Nobuo Uematsu de très bonne qualité. Du très chouette boulot.

DURÉE DE VIE ★★★★★

OK, ce n'est pas le *Final Fantasy* le plus long, mais il tient bien en haleine. Et puis, sur portable, les exigences diffèrent.

ZOOM

ÉCHANGES ÉPISTOLAIRES

Les moogles (qui font leur première apparition dans *FF III*) servent de relais Internet. Oh, rien de bien audacieux, mais on peut quand même envoyer des mails à ses potes qui jouent, eux aussi, à *FF III*. Passé certaines petites exigences (comme le nombre de mails échangés), on débloquent ainsi plusieurs quêtes annexes. L'idée est simple, sans prétention, mais a fait rêver de nombreux fans !





L'ESPRIT YAMAKASI

Voler, c'est mal, sauf quand c'est pour la bonne cause. Ce sera le but de *Kamiwaza*, un jeu qui fleure bon le délire postmédiéval.

Souvenez-vous de *Yamakasi*. Dans cette production Besson qu'on qualifiera pudiquement de « touchante », les gentils s'unissent pour voler aux riches de quoi payer les soins médicaux d'une victime innocente. *Kamiwaza* est aussi bien intentionné ; mieux même, puisque le temps des samourais est une époque difficile où seul le plus fort et le plus riche a droit aux soins. Notre héros est ennuyé, sa fille adoptive crache ses poumons, ce qui est plutôt mauvais signe (la tuberculose est, en ces temps

sans antibiotiques, aussi répandue que, de nos jours, les tubes de Matt Pokora). Du coup, il n'a pas le choix, il va devoir voler un maximum de matos pour payer les meilleurs médicaments pour sa chère enfant. Un mal pour un bien, une noble cause pour ce gangster ninja. Ici, on est loin de l'ambiance d'un *Sin City* médiéval, on serait plutôt dans de la grosse déconne. Le héros n'est pas armé, et bondit de droite à gauche en faisant des saltos pour esquiver la vigilance des soldats. La liberté de voler est quasi-totale, on peut chourer des

pauvres, bien sûr. Mais le plus radical, dangereux et pour ainsi dire le bon plan tout bénéf, c'est d'aller vider les châteaux et les villas des notables. On se lance alors dans des tourbillons de chourave, récupérant ainsi un max d'objets volés. Bien entendu, il y a une place limitée dans votre sac (que vous portez autour du cou) et il faudra régulièrement aller le vider chez les mafieux qui tiennent le bain public. Enfin, on pourra acquérir de nouvelles techniques complètement dingues pour se dissimuler... ■

Oui, mais...

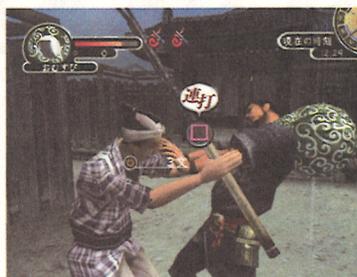


Le principal défaut de *Kamiwaza*, c'est qu'il a le cul entre deux chaises. À mi-chemin entre réalisme à cause de son contexte, et ambiance grand-guignolesque à la *Edgar détective cambrioleur*, il ne sait pas vraiment sur quel pied danser. Il offre une facilité de contrôle et une souplesse assez jouissives, mais aussi une trop grande liberté et des commandes en perpétuelle évolution. Si le japonais et la non-linéarité ne vous font pas trop peur, imaginez que c'est un *Shenmue* pickpocket au temps des samourais. Un très bon concept, mais assez mal abouti.

Kamul



Notre voleur excelle dans sa Chôitoberi Attack, ce qui décuple ses bonus.



La danse du voleur entraîne un ouragan d'objets dans votre sac.



Les bonus octroyés lors du mythique Barukani combo ne sont pas négligeables.

VERDICT 13/20

LES PLUS

- Un concept fort et original
- Facilité de contrôle
- Les techniques de camouflage

LES MOINS

- Techniquement plutôt bof
- Manque pas mal de clarté
- On s'y paume un peu

CONCLUSION

Kamiwaza est un trip pour les courageux qui sauront trouver dans ce samouraï cambrioleur, un jeu d'action original, si l'on fait fi de son manque de finition criant.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ



Entre trop grande souplesse, liberté et inexactitudes, on finit par se retrouver un peu perdu.

RÉALISATION



Avouons-le, même s'il y a un certain caractère, c'est tout de même sombre et assez moche.

BANDE SON



Voix assez délirantes dans l'ensemble et de bonnes musiques viennent agrémenter l'ensemble...

DURÉE DE VIE



Non linéaire = pas mal de manières de le finir. Dans le genre, pensez à *Way of Samurai 2*.



Testé sur	PS2
Genre	action
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Acquire
Développeur	Acquire
Prix	70 € environ

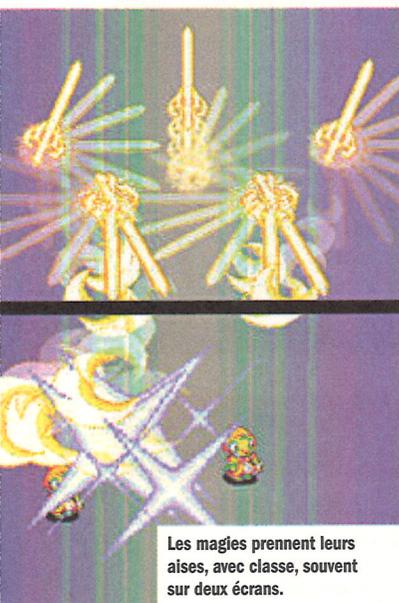
● Test MAGICAL VACATION DS



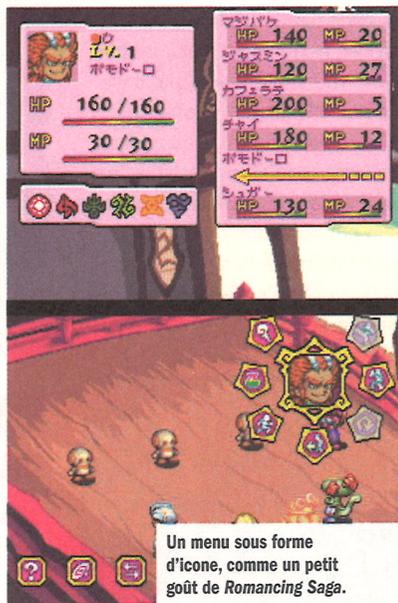
Ah ! voilà, dès qu'on parle de féerie, on se retrouve avec des canards qui parlent.



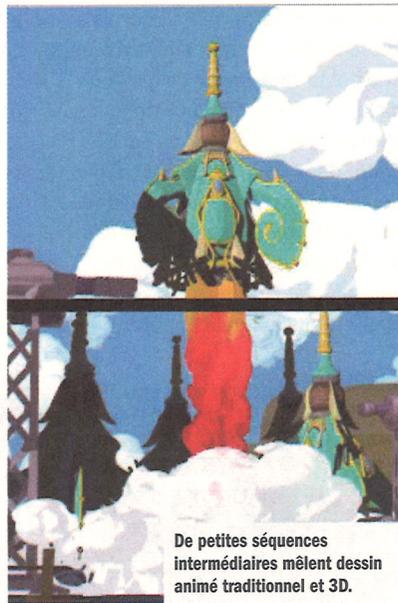
À la surprise générale, *Magical Vacation* ne propose aucune phase d'action, il repose entièrement sur du tour par tour.



Les magies prennent leurs aises, avec classe, souvent sur deux écrans.



Un menu sous forme d'icone, comme un petit goût de *Romancing Saga*.



De petites séquences intermédiaires mêlent dessin animé traditionnel et 3D.

Oui, mais...



Dès le début, *Magical Vacation*, un tantinet poupon, vous laisse, tel un jeu *Pokémon*, le choix du sexe de votre personnage et quelques autres spécificités. À partir de là, on a compris qu'on n'aura pas un héros taillé dans le roc, mais un bambin générique, à l'image de celui du précédent opus sur GBA. Cette version DS est semi-inventive dans son procédé et honnête avec elle-même : elle vend du fun, une jovialité instinctive, un système de combat RPG réussi, mais sans autre forme de prétention. Bref, du *Children of Mana*, un chouia mieux réussi.

Kamui

HARI POTA NO DAIBÔKEN

Des petits RPG, c'est ce qui manque en ce moment sur DS. Voici donc *Magical Vacation*, sirupeux comme une chanson de Voulzy sur la plage.

Les artistes de Brownie Brown ne débutent pas dans le métier. Avant de produire le premier *Magical Vacation* sur GBA, ils avaient déjà travaillé sur *Legend of Mana*, le *Secret of Mana* de la PlayStation. Le côté livre de coloriage pour enfants, c'était eux ! Les voici maintenant au service de Nintendo, pour qui ils produisent à peu de chose près le même genre de jeu : des petits action-RPG

mielleux et sucrés. Vous voyez *GTA* ? Hé bien, c'est exactement dans la galaxie opposée. Tout est mignon, chatoyant. *Harry Potter* passerait pour du trash subversif à côté. En même temps, il faut des jeux comme ça, surtout sur portable... Le concept ? des petits *Harry Potter* tout droit sortis d'un livre d'images fantastiques mi-manga, mi-occidentales, passent d'ultimes examens dans leur école de magie. Mais voilà, un jour, paf, les profs disparaissent. Youpi l'école est finie ? Non, bien évidemment. Nos petits filous vont devoir aller de planète en planète à leur recherche et affronter des monstres pas très gentils. *Magical Vacation DS* n'est ni plus ni moins

qu'un RPG se jouant uniquement au stylet. Attention, c'est un petit peu gadget, genre « on remplace le curseur » et ça demande un temps d'adaptation. Les combats se font au tour par tour et reposent sur un système de magie élémentaire, genre lumière, obscurité, eau, etc. Autre subtilité, il faudra surveiller l'alignement des astres. Il ne s'agira pas de vérifier si Pluton est dans notre système solaire, mais de voir si vos magies vont donner leur plein potentiel. Tous ces petits éléments assemblés, ce mélange de bric et de broc, font de *Magical Vacation* un RPG « détente », comme « le sourire du jour », entre le JT, la météo et le film du mardi soir. ■

VERDICT 14/20

LES PLUS

- Assez accrocheur
- « Mignon »
- La douceur de l'été

LES MOINS

- Un design très impersonnel
- Très enfantin
- Tout au stylet

CONCLUSION

Magical Vacation n'est pas un produit d'appel fort, mais un bon moyen de se détendre, du RPG light, moins contraignant que *Final Fantasy* ou un Sudoku. En un mot, « mignon ».

ÉVALUATION

JOUABILITÉ



Comme d'habitude, le jeu se fait tout au stylet... ce qui, pour un RPG, s'avère plutôt délicat.

RÉALISATION



Tout petits, mais alors tout petits sprites, mais jolis effets et passages intermédiaires.

BANDE SON



Les musiques sont gentillettes et on apprécie quelques voix digitalisées lors des magies.

DURÉE DE VIE



Une durée standard pour ce genre de produit saisonnier. À consommer avant l'hiver !



Testé sur DS
Genre RPG
Joueurs 1 (jusqu'à 6 en local)
Public tous publics
Éditeur Nintendo
Développeur Brownie Brown
Prix 50 € environ



**Vous êtes à un doigt
de gagner de l'argent.**



**Abonnez-vous en ligne
et économisez jusqu'à 50 % sur le prix de vente
en kiosque de vos magazines favoris**



www.mesmagazinesfavoris.fr

l'adresse favorite de vos magazines favoris

VAMPIRE FIGHTER

Un jeu de fans, et pour les fans, c'est ainsi qu'on peut résumer ce *Melty Blood*, véritable fer de lance d'un style de jeu alternatif, et déjà un triomphe au pays des otakus.

La genèse de *Melty Blood* pourrait donner lieu à un reportage de type « succes story » dans l'émission *Capital*, et pourtant c'est un itinéraire classique au Japon : Type-Moon, la société derrière ce jeu de baston, est en fait issue du monde du fanzinat et de l'amateurisme, appelé dôjin au pays du Soleil-Levant. Elle a connu le succès avec *Tsukihime*, jeu d'aventure

érotique, best-seller pour ce type de distribution alternative, et a progressivement installé autour tout un monde de vampires à la sauce animé. Quelques années plus tard, Type-Moon a adapté cet univers en jeu de baston 2D sur PC – considéré encore aujourd'hui comme un des meilleurs boulots amateurs du genre, lequel eut même droit à une adaptation arcade, un dessin animé,

une adaptation manga (qui vient justement de sortir en France, aux éditions Ki-oon)... *Melty Blood* n'est donc plus un petit soft underground, mais un vrai hit, au public certifié et passionné, adapté sur PlayStation 2 par la boîte tout aussi underground d'Ecole. La boucle est bouclée.

Que les âmes prudes se rassurent, il ne reste plus rien d'érotique, si ce n'est des poses et attitudes vaguement suggestives, qu'on a l'habitude de voir chez les combattantes de *King of Fighters*. Le jeu lui-même se situe dans un classicisme extrême, entre *Guilty Gear* et *Vampire Hunter* pour la

thématique des suceurs de sang manga. Les coups reprennent l'ampleur du délire des créateurs, avec des mouvements assez difficiles à maîtriser pour un débutant, leur distribution s'opérant sur trois boutons, avec un quatrième alloué à la magie.

OLD-SCHOOL, BABY

Bien entendu, il y a une barre de furie, le Blood Heat. Vos combattants pourront se laisser aller à leurs bas instincts en utilisant cette jauge qui maximisera les dommages, et pourront même tenter de placer un Last Arc, furie aussi contraignante

« Que les âmes prudes se rassurent, il ne reste plus rien d'érotique. »



Comme dans tout bon jeu de baston 2D, il faut voir les gueules en gros.



Le monde de *Melty Blood*, même expurgé de son ambiance hentai, reste très axé soubrettes.



Melty a beau être assez en retard, techniquement, il reste assez « propre »...



Testé sur PS2
Genre baston 2D
Joueurs 1-2
Public tous publics
Éditeur Type-Moon
Développeur Ecole
Prix 70 € environ

qu'efficace. Vu le passé de la série sur PC, les commandes s'en ressentent, et il n'est pas rare de faire de simples Dragon Punch. Heureusement, c'est ce même passé qui fait qu'il y a un paquet de personnages, criant leurs stéréotypes manga à la gueule du joueur. Entre la double soubrette et les persos gags, il faudra en compter plus d'une vingtaine. Ecole, petit studio décalé qui aime à revendiquer son catalogue de jeux nuls (véridique!), réalise ici une adaptation particulièrement complète, avec voix digits, un mode Story et plein de trucs de fans à compléter. Bref, un job carré et panné, comme ne s'en donnent plus souvent la peine les «grands» du jeu de baston 2D. Prenez-en de la graine, les gars ! ■

Remerciements à Tetho et à P-Chan.



Oui, mais...

Melty Blood : Act Cadenza, c'est un peu comme un clan que vous découvrez tardivement, un univers autoréférentiel non accessible à qui ne fréquenterait pas l'underground du jeu nippon. Tout ça pour vous donner une idée du caractère hors norme de ce jeu de baston. En tant que tel, il est plus que raisonnablement agréable et, malgré une réalisation cradingue, aurait pu fièrement figurer dans votre logithèque Dreamcast, entre *Vampire Chronicle* et *Guilty Gear X*. Pour amateurs de jeux cultes !



Kamul



Blam blam blam fait Sion, version gamine de Rolento de Street Zero.



Oui, heureusement qu'il n'y en a pas trop de personnages gags comme ça !



Forcément, devant des coups de cette ampleur, on pense à Vampire !



Petit gadget, en tapotant bien le bouton, on peut réduire les dégâts encaissés.

VERDICT 13/20

LES PLUS

- Un nombre important de persos
- Une ambiance de jeu alternatif
- Un univers complètement à part

LES MOINS

- Le gameplay un peu délicat
- Une réalisation du siècle dernier
- Vraiment très très otaku...

CONCLUSION

Melty Blood flirte avec les rives délicates de l'amateurisme et de la fougue de la jeunesse. Sans être un hit imparable, beaucoup de joueurs s'y retrouveront, entre clins d'œil et sucreries à l'ancienne.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★ ★

On a quand même du mal avec la maniabilité un tantinet « PC » (2 fois Bas et Rond ?!).

RÉALISATION ★★ ★

La réalisation a au moins six ans d'âge, mais reste honnête pour un jeu de ce calibre.

BANDE SON ★★ ★

Ça tchatte à tout-va (voix un peu cavernueuses) et les musiques sont plutôt entraînantes.

DURÉE DE VIE ★★ ★

Très honorable en mode Versus. On a largement le temps de s'user les pouces !

● Test CHÔSÔJÛ MECHA MG



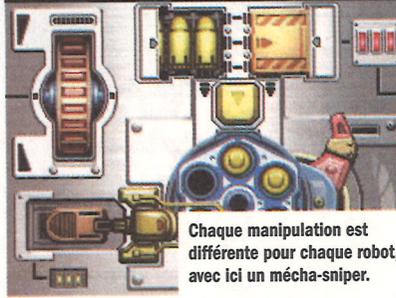
Oui, il y a même un robot escargot. OK, c'est un peu la super honte...

た人形。そのデザインは、時代を問わずとも色あせない鮮さがある。回転板を回す。その動力がタイヤに伝わり、速度上がる。武装も強力。

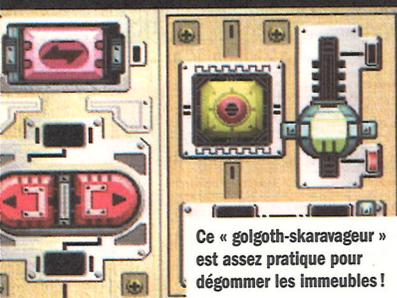
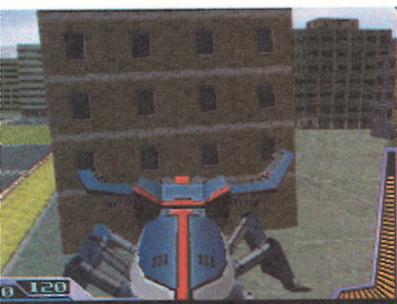
Ce camion de chantier se transforme avec une spécificité propre : le combat en force.



En plus des nouveaux engins, on peut retrouver des édifices familiers !



Chaque manipulation est différente pour chaque robot, avec ici un mécha-sniper.



Ce « golgoth-skaravageur » est assez pratique pour dégommer les immeubles !

ROBOT ROCK!

Les robots, c'est ce qu'il y a de plus beau. Quand la Terre est en danger, c'est toujours un robot qui la sauve. Et dans ce jeu, y en a des dizaines! Bonheur!

Piloter des robots fait partie des trucs cool qu'on peut faire en jeu vidéo. C'est une de ces marques absolues du bon goût, un peu comme découper une armée de Chinois ou réduire à néant un clan de ninjas à mains nues. On ne peut pas lutter contre un concept aussi puissant que : « piloter un robot géant pour casser des trucs », si possible en ville bien sûr. C'est ce que propose *Chôsjû Mecha MG* de Nintendo

(prononcez ééém jééé), sans aucun doute le jeu le plus barré de l'éditeur depuis un bail. *MG* vous propose donc d'incarner un pilote face à un tableau de bord plus ou moins complexe, qui, dans le plus subtil des cas, vous propose de dégommer la gueule de robots adverses. Bien entendu (et heureusement!) il sera aussi question de casser, que dis-je, de pulvériser, des villes, de soulever des immeubles pour s'en servir comme projectiles et pas mal d'autres « subtilités » témoignent de notre grande envie de finesse à certains moments de notre existence. Point génialissime : l'écran tactile de la DS est un cockpit, avec plein de manettes

plus ou moins rétros : une manivelle pour faire monter les bras, des obus à placer dans les canons, des volants, plein de boutons fonctionnels qui clignotent pour toutes sortes de commandes. Cerise sur le gâteau, il y a plus d'une centaine de robots, certains se transformant dans un fracas de métal, tels des Transformers, cédant la place à des voitures de course, des jets ou des tractopelles. Comme si ce catalogue de monstrueux géants de métal ne suffisait pas, il faudra les customiser au mieux pour affronter des défis parfois originaux... et la route pour les 100% de réussite est longue. Oh là là oui! ■



Testé sur DS
Genre action
Joueur 1
Public tous publics
Éditeur Nintendo
Développeur Sandlot
Prix 70 € environ



Ouaaaa
aaaais!

Nintendo et Sandlot font fort pour leur première collaboration : donner le frisson du pilotage de robots ubuesques mais cool, et faire un jeu au design travaillé et profond, rappelant *Blast Corps/Blastdozer* sur N64. Le gameplay, qui consiste à actionner les boutons et manivelles qui, eux-mêmes, déclenchent les réactions de votre géant d'acier, est tout simplement génial. En un mot comme en cent, *MG* est une réussite vidéoludique, un jeu concept, au fun délicat comme un immeuble qui s'écroule sous les coups de fulguro-poings. JOUI-SSIF!

Kamui

VERDICT 15/20

LES PLUS

- Un concept surpuissant!
- Un maniement joyeux!
- Les missions à difficultés multiples

LES MOINS

- Ça tchatte beaucoup trop
- Évidemment, si vous préférez *Peach*...
- Je fais des rêves bizarres la nuit...

CONCLUSION

Sandlot et Nintendo vont à l'essentiel : vous faire ressentir ce qu'est le pilotage de robot de combat. Avoir son Transformer sur DS et boxer des ennemis bardés d'acier, ça vaut toutes les joies du monde.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Un concept fort, rehaussé par les fonctions particulières de la DS. Tout simplement génial!

RÉALISATION ★★★★★

Ah! oui, ça polygone à fond les manettes, les décors sont brouillons mais le design est super.

BANDE-SON ★★★★★

On aurait vraiment apprécié un plus de ce côté-là, comme des gens qui hurlent par exemple...

DURÉE DE VIE ★★★★★

Durée de vie made in Nintendo : c'est-à-dire plutôt titanesque pour un jeu de ce type.

Test 脳内覚醒 カムベイト HONEYCOMB BEAT

六角形のパネルをハニカムパネル。パネルにタッチすることをこのゲームではビートするといいます。

TUTORIAL BASIC RULE



PUZZLE 08-02



BEAT 06
▶ RESTART ◀

PUZZLE 11-02



Bien sûr, il y a des petites cases subtiles qui changent une ligne, comme au jeu de dames.

ALERT

SCORE 00000900

TRIAL LEVEL 06 REST 042



SAME COLOR
x 1
▲ UP ▲

HONEYCOMB BEAT

PUZZLE HEXAGONAL

Que fait l'équipe de Mario Party une fois qu'elle a assuré son boulot pour Nintendo ? Des Bomberman ? Pas que ça.

Honeycomb Beat est typiquement le genre de petit jeu de réflexion comme il en sort à la chaîne au Japon, à un prix raisonnable. Celui-ci vous invite dans une ruche d'hexagones, truffée de cases orange qui devront virer au blanc ; il faut savoir que les cases adjacentes se métamorphosent alors à leur tour. C'est donc à chaque fois un casse-tête pour réussir à tout changer en blanc

sans faire de faux mouvements. C'est aussi bête que ça. C'est sympa, accrocheur, efficace et très logique. Une question se pose alors : ce jeu vaut-il le coup lorsqu'on connaît la quantité de jeux du genre, déjà disponibles et à venir ? Techniquement, ils se valent, et il ne manquait pas grand-chose à *Honeycomb Beat* pour devenir un hit imparable. Une meilleure finition peut-être ?



Testé sur	DS
Genre	puzzle
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Hudson
Développeur	Hudson
Prix	30 € environ

VERDICT 12/20

LES PLUS

- Accessible
- Gentillet
- Ça change de Tetris

LES MOINS

- Pas de jeu en ligne
- Peu de modes de jeu
- Simplet

NE SORTIRONT PAS EN FRANCE ?



Nouveau site.

...MAIS DÉJÀ DISPONIBLES SUR :

Enorme stock.

S.A.V

WWW.NEOAYATO.COM

VPC rapide.

Paiement sécurisé.

HOTLINE : 0491 555 919

Livraison 24/48h.

GYO

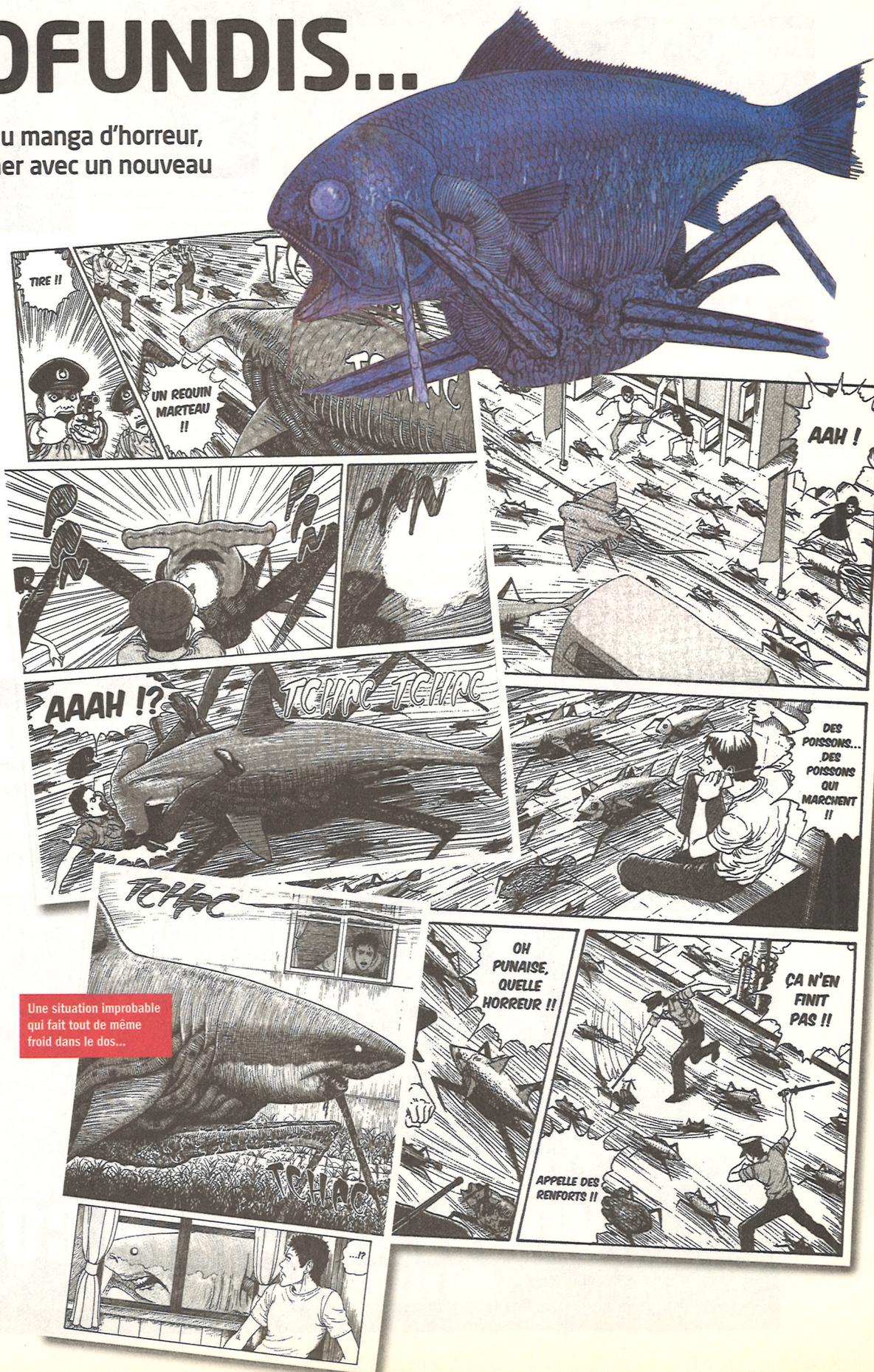
DE PROFUNDIS...

Junji Ito, l'un des maîtres du manga d'horreur, revient nous faire frissonner avec un nouveau cauchemar sorti des eaux.

Kaori et Tadashi passent des vacances en amoureux sur l'île d'Okinawa. Un soir qu'ils se baladent sur la plage, une odeur nauséabonde les conduit à une découverte stupéfiante : un poisson avec des pattes mécaniques ! Tadashi l'enferme dans un sac plastique ; contre toute attente, le sac s'élève dans les airs et disparaît. Avant que le couple n'ait pu donner l'alerte, les poissons sortent des eaux, et les rues des villes côtières, puis de Tokyo, sont envahies par des millions de poissons marcheurs, parmi lesquels ne manquent pas les plus terribles prédateurs. Pendant ce temps, Tadashi fait la connaissance d'un scientifique ayant travaillé, il y a des années, sur un prototype de pattes mécaniques pour poissons...

ET SI...

Avec une trame aussi résolument fantastique, l'atmosphère réussit à rester réaliste, grâce à un trait sûr et efficace, qui s'appuie sur une bonne connaissance de la représentation du bestiaire réel ou imaginaire des siècles passés. En donnant des pattes à la faune aquatique, l'auteur repousse l'homme au bas de la chaîne alimentaire : que ferions-nous si toutes les créatures marines envahissaient nos rues ? Aussi saugrenue l'idée soit-elle, le résultat est terrifiant : imaginez un grand requin blanc qui s'invite chez vous et dévaste votre appartement... Une œuvre originale et angoissante, sur trois volumes à ne pas manquer ! ■



Auteur : Junji Ito
Éditeur : Tonkam
Prix : 9 € environ

VERDICT

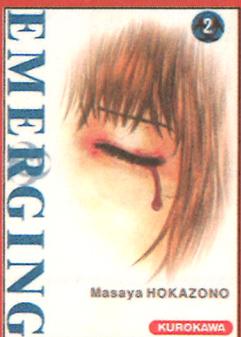


NEWS MANGAS



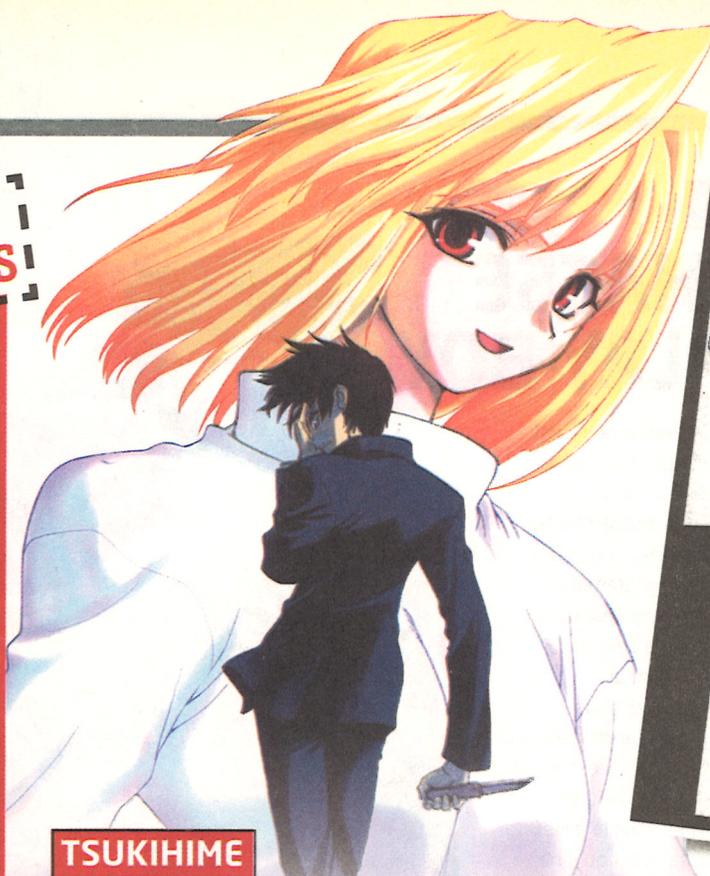
GANTZ MANUAL
Parallèlement à la sortie du volume 15 (toujours aussi excellent), Tonkam nous propose un volume spécial entièrement dédié à l'univers de Gantz. Vous y trouverez un résumé de l'anime avec photos en couleurs et les fiches techniques de tous les personnages, commentées par l'auteur. Assurément, un volume indispensable aux fans de la série !

Auteur : De Hiroya Oku
Éditeur : Tonkam
Prix : 12 € env.



EMERGING, VOL.2
Suite et fin de cette histoire de virus inconnu qui décime la population du Japon. Le récit tourne court et l'on reste un peu sur notre faim, mais l'ensemble est plaisant et plutôt bien orchestré. De plus, la fin laisse une ouverture à l'auteur pour nous concocter une éventuelle suite. Des planches soignées et un scénario original pour un manga facile d'accès et très agréable à lire.

Auteur : Masaya Hokazono
Éditeur : Kurokawa
Prix : 7,50 € environ



TSUKIHIME

LIGNES DE MORT

À la suite d'un accident survenu dans son enfance, Shiki a hérité d'un pouvoir mystérieux et effrayant. Il peut discerner les « lignes vitales » de chaque personne ou objet : celles-ci apparaissent comme des fissures indiquant les points faibles de chaque chose ou être humain. Il découvre aussi qu'il lui suffit d'inciser avec un couteau le long de ces lignes pour détruire ou tuer. Un soir, alors qu'il rentre chez lui, Shiki croise une jeune femme et la

découpe, poussé par une pulsion incontrôlable. Ne sachant pas s'il s'agit d'un rêve ou de la réalité, Shiki pense devenir fou. C'est alors que la jeune femme réapparaît devant lui et lui avoue être un vampire. Devant la facilité déconcertante avec laquelle Shiki l'a tuée, elle décide de s'en faire un allié pour chasser l'autre vampire qui terrorise la ville. Un manga original, au graphisme soigné, dont la première adaptation en jeu sort ce mois-ci au Japon (voir p. 114). ■



Shiki n'a qu'à suivre la ligne de vie d'un objet avec un couteau pour le détruire.



Auteur : Sasakishonen
Éditeur : Ki-oon
Prix : 7 € environ

VERDICT



SHIN MEGAMI TENSEI : KAHN VOL. 2

L'ENFER SUR TERRE

Nobu et Yumi sont deux étudiants tout à fait ordinaires, jusqu'au jour où leur lycée est transporté dans un monde de ténèbres. C'est l'horreur : parmi les six cents personnes que compte l'établissement, ils seront les seuls à survivre... Quelque temps plus tard, alors qu'il essaie d'oublier le drame, Nobu est contacté par Pixie, une femme démon. Celle-ci lui apprend que les siens sont de retour et que Yumi est en danger. Avant qu'il n'ait

le temps de réagir, Nobu découvre que sa famille a été massacrée... Du sexe, du gore et un scénario bien ficelé pour cette adaptation de l'une des plus grandes séries de RPG au Japon. ■

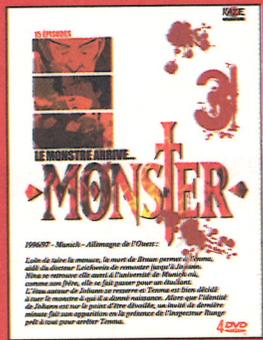


Auteur : Kazuaki Yanagisiwa
Éditeur : Ki-oon
Prix : 7,50 € environ

VERDICT



NEWS MANGAS



MONSTER VOL. 3
Le dénouement de l'histoire n'est plus très loin et le D' Tenma suit toujours la piste de Johann, le tueur sanguinaire. Alors que l'étau se resserre autour de ce dernier, et que son identité est sur le point d'être révélée, un nouveau personnage fait son entrée : l'inspecteur Runge, prêt à tout pour arrêter Tenma. Haletant et incontournable !

Éditeur : Kaze
Prix : 60 € env.



GET BACKERS VOL. 4
Après le coffret spécial offert avec le volume 3, qui proposait les lunettes de Ban en cadeau, ce dernier volume de Get Backers renvoie nos héros dans le Mugenjo. Là, ils devront enquêter sur le kidnapping de Makubex, leur ancien ennemi qui s'était juré de ramener la paix à Lower Town. Une belle conclusion en perspective !

Éditeur : Kaze
Prix : 50 € env.

DNA 2
LA CHASSE AU PLAY-BOY

Junta a un gros problème : il est allergique aux filles ! Voir une donzelle se dévêtir suffit à lui donner des nausées incontrôlables. Même pour leur parler, sa timidité maladive le rend complètement incohérent. Dans ces conditions, dur d'imaginer qu'il va devenir le « méga-play-boy » dont la descendance va engendrer des problèmes de surpopulation dans un futur proche... Karine, elle, est agent DNA venue du futur. Sa mission consiste à retourner dans le passé pour éliminer Junta avant qu'il ne devienne le méga-play-boy. Mais rien ne se passe comme elle l'avait prévu, car c'est elle qui va le guérir de son allergie et être à l'origine de sa transformation. Mélangeant humour, science-fiction et scènes coquines, DNA nous propose des héros déjantés et un scénario loufoque qui nous transporte dans un monde à mi-chemin entre le cyber punk, le shonen et le shojo. Un fourre-tout fort sympathique, en somme ! ■

Épisodes : Coffret intégral
12 épisodes + 3 OAV
Éditeur : Kaze
Durée : 375 min
Prix : 60 € env.

VERDICT ★★ ★



À le voir comme ça, difficile de croire que Junta va devenir le Mega-play-boy !



ZETTAI SHONEN
L'ÉTÉ DE TOUTES LES SURPRISES

Amayu est un jeune homme timide et réservé qui a bien du mal à se faire des amis. La perspective de passer des vacances à Tana, une petite ville isolée, ne l'enchantent donc guère. Pourtant, il va découvrir que les gens y sont agréables et la vie très paisible et il va surtout faire la connaissance de Wakkun, un mystérieux petit garçon qui parle avec des animaux très étranges. Plusieurs accidents

inexpliqués vont avoir lieu, à mesure qu'ayumu s'ouvre aux gens. Un récit drôle et léger soutenu par une réalisation de qualité et une bonne dose d'originalité. ■

Épisodes : Coffret 1
(12 épisodes)
Éditeur : Kaze
Durée : 325 min
Prix : 40 € env.

VERDICT ★★ ★



À Tana, Ayumu trouve enfin la force de se tourner vers les autres.



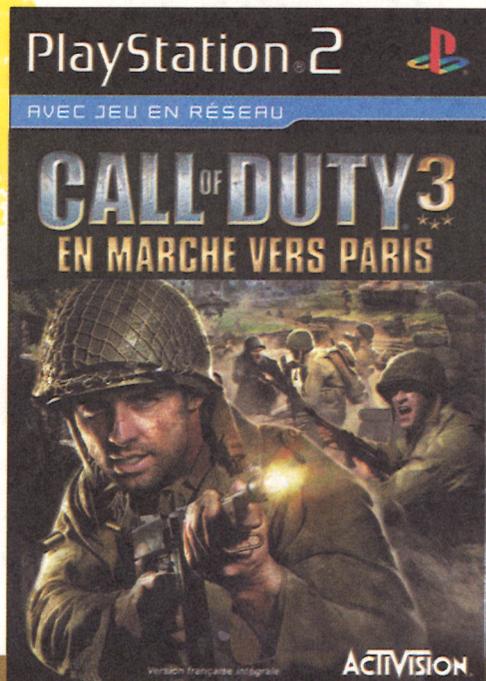
EN AVANT PREMIÈRE pour CONSOLES +

ABONNEZ-VOUS À !

CONSOLES + (1 AN/12 n^{os}) **78 €***
+ **Le jeu Call of Duty 3** **60 €****
 [version PlayStation 2]
TOTAL **~~138 €~~**



POUR VOUS
78 €
SEULEMENT
 soit **43%** de réduction



** Jacquette de jeu non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles.

Dans la peau d'un soldat allié, replongez dans l'horreur de la Seconde Guerre mondiale et revivez la campagne du débarquement de Normandie jusqu'à la libération de Paris. Combats au corps à corps, environnements destructibles, mode multi complet et récit d'une rare intensité : retrouvez tous les éléments qui font de cet opus le meilleur de la série !

© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision et Call of Duty sont des marques déposées de Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés. Ce produit utilise des technologies logicielles licenciées par Id Software ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2006 Id Software, Inc. **ACTIVISION**

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
CONSOLES+ - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

OUI, je m'abonne à **CONSOLES+** pour **1 AN (12 N^{os})** + le jeu **CALL OF DUTY 3** (version PlayStation2)
 pour **78 €** au lieu de **138 €***.

PJ76



Je joins mon règlement à l'ordre de **CONSOLES+** par :
 Chèque bancaire ou postal
 CB n° _____
 Expire le : _____ (validité 2 mois) Cryptogramme _____
 Date et signature obligatoires : _____

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

Mme Mlle M.
 Nom* : _____
 Prénom* : _____
 Société : _____
 Adresse* : _____
 Code Postal* : _____ Ville* : _____
 Adresse e-mail* : _____
 Tél fixe* : _____ Tél portable* : _____
 Date de Naissance* : _____

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
 Quelle console utilisez-vous ? PlayStation PSP GameCube DS Nintendo Game Boy Advance Xbox Xbox 360 De quel matériel informatique disposez-vous ? PC Mac

*Chaque numéro de CONSOLES+ est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). Vous pouvez acquérir le jeu "Call of Duty 3" (version PlayStation 2) au prix de 60€ (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. Photos non contractuelles. Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/06. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@idpinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

CONFÉRENCE NINTENDO

15 septembre à Londres. Compte rendu de tout ce qui s'est dit sur la Wii.

Wii.

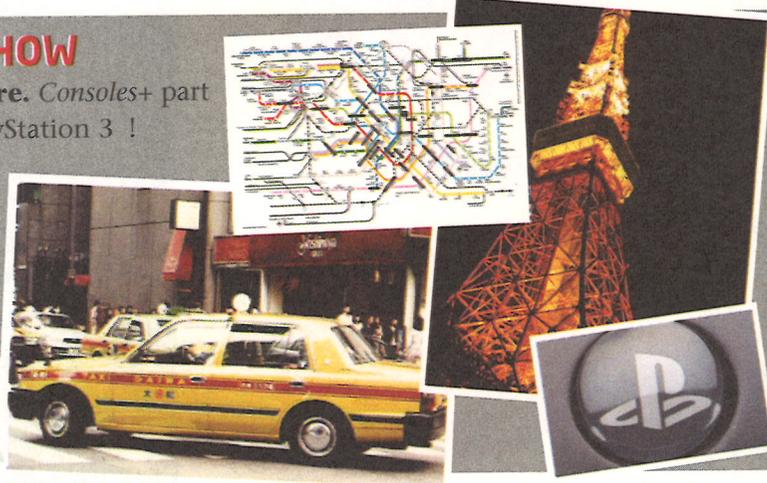


TOKYO GAME SHOW

du 22 au 24 septembre. Consoles+ part à la pêche aux infos PlayStation 3 !



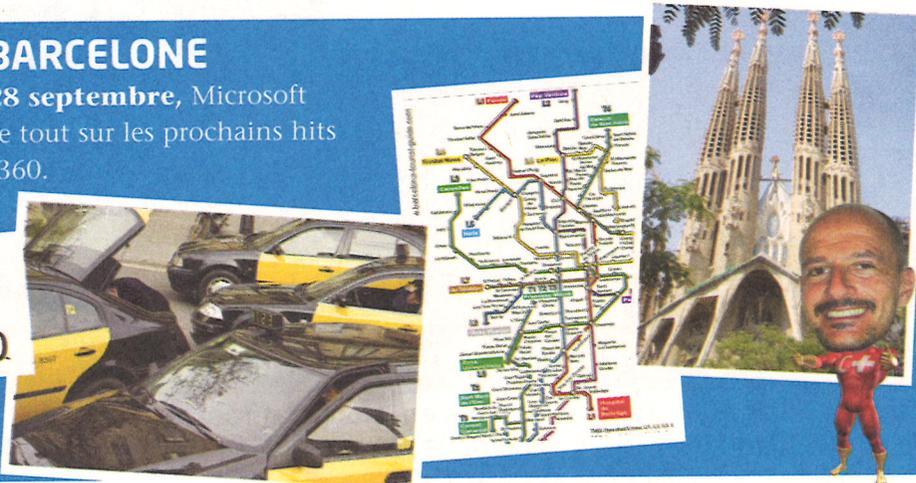
TOKYO
GAME
SHOW
2006
New Excitement. New Sessions. A New Generation.



XO6 À BARCELONE

Les 27 et 28 septembre, Microsoft nous dévoile tout sur les prochains hits de la Xbox 360.

XBOX 360



ET AUSSI...

DVD :

Les derniers trailers des jeux à venir sur PlayStation 3, Wii et Xbox 360 !
Tokyo Game Show, conférence Nintendo, XO6: vivez l'ambiance des événements !

TESTS :

Splinter Cell Chaos Theory (Xbox360, PS2, GC, Xbox, DS, PSP), *PES 6* (PS2, Xbox 360), *Need for Speed: Carbon* (Xbox 360, PS2, Xbox), etc.

EN KIOSQUE LE 26 OCTOBRE

Consoles+ : n° 176 du 28 septembre 2006

Édité par Future France SAS au capital de 3 995 978 euros
RCS de Nanterre B388 330 417
Siège social: 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax: 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente directrice générale: Saghi Zaimi
Directrice générale finance et administration: Jane Wray
Principal actionnaire: Future Holding Limited 2002
Directrice de la publication: Saghi Zaimi
Directeur des ressources humaines: Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
Directrice marketing et commercial: Saghi Zaimi
Directeur de magazine: Vincent Alexandre
Prix au numéro: 6,50 €
Dépôt légal: à parution

ABONNEMENT

18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 - Fax: 01 42 00 56 92
e-mail: abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (12 numéros): 62,40 €
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

REDACTION

www.consolesplus.fr
Directeur éditorial: Cyrille Tessier
Rédacteur en chef: Vincent Oms
chef de rubrique acts: Reyda Seddiki
chef de rubrique tests: Damien Menuet
Premier secrétaire de rédaction: Bruno Levesque
Rédacteur graphiste: Anthony Massenaat
Directeur artistique groupe: Nicolas Cany
Directeur artistique délégué: Vincent Meyrier
Ont collaboré à ce numéro: Daniel Andreyev (Kamui),
Christophe Delpierre (Chris), Nicolas Guerdin (Cony), Julien
Hubert (Julo), Nicolas Kalogeropoulos (Manzin), Plancton,
Marc Soria-Piles (maquette), Matthieu Serres (maquette),
Danièle Stantcheva (SR).

PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax: 01 41 27 38 00
Directeur commercial et publicité: Jérôme Adam
(jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial publicité (pôle jeu): Vincent
Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directrice de publicité: Sidonie Collet
(sidonie.collet@futurenet.fr)
Chef de Publicité: Renaud Acas (renaud.acas@futurenet.fr)
Responsable trafic: Maguy Edouard
(maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistant trafic: Pascal Desort (pascal.desort@futurenet.fr)
Directeur de la publicité hors captif: Yann Aubry de
Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

FABRICATION

Directeur de fabrication: Jacqueline Galante
Chef de fabrication: Solenn Declercq
(solenn.declercq@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS

Directrice de la diffusion: Florence Lourier
Responsable abonnement: Valérie Bardon
Anciens numéros: 01 44 84 05 50
Distribution: SAEM Transport Presse
Impression: Québec World SA, siège social: Torcy
Imprimé en France. Printed in France
Commission paritaire: 0211K87092
ISSN: 1162-8669

Copyright Future France 2006 tous droits de reproductions réservés.

Consoles Plus est une marque déposée.
La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Consoles Plus est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Consoles Plus, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient un encart abonnement en page 90, un manologue SFR de 20 pages jeté sous blister sur la diffusion France Hors Export et un habillage pour PSP qui ne peut être vendu séparément.

Future France fait partie de Future PLC.
Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en

créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde. Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman
Tél. : 44 1225 442244 www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco



NOUVELLE FORMULE

PLUS DE

JEUX VIDÉO

PLUS D'

ACTU

PLUS DE

BD

PLUS DE

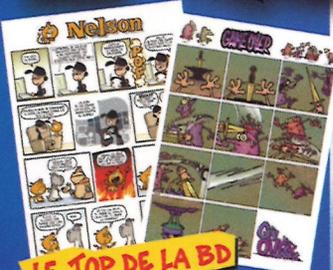
GORE

KID PADDLE
MAGAZIN

KID PADDLE

MAGAZINE

N°33 Octobre 2006



LE TOP DE LA BD

Kid Paddle,
Game Over, Nelson,
Parker & Badger ...

TESTÉ

FIFA 07

Les champions
du Mondial à
portée de manette



35 PAGES
DE JEUX VIDÉO
consoles et PC

DOSSIER SPÉCIA

Nos astuces
pour gagner
à tous les
jeux vidéo



TON CADEAU



**EN VENTE
ACTUELLEMENT**



A LA UNE CHEZ SCOREGAME

LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO NEUF ET D'OCCASION

SCORE
GAME

www.scoregame.net

OFFRE NOUVEAUTES

-40€

SUR UN JEU NEUF
EN REVENDANT
2 JEUX XBOX 360*

XBOX 360

-30€

SUR UN JEU NEUF
EN REVENDANT
2 JEUX Nintendo DS*

NINTENDO DS lite

-25€

SUR UN JEU NEUF
EN REVENDANT
2 JEUX PS2 OU PSP*

PlayStation.

*Du 20/09/06 au 31/01/07, ScoreGAME vous reprend 2 anciens jeux PlayStation®2 ou PSP™ à 12,50€ le jeu, soit 25€ ou 2 anciens jeux Xbox 360™ à 20€ le jeu, soit 40€ ou 2 anciens jeux Nintendo DS™ à 15€ le jeu, soit 30€ ou 2 anciens jeux GameCube™ à 10€ le jeu, soit 20€ ou 2 anciens jeux Xbox™ à 5€ le jeu, soit 10€ (hors jeux de foot antérieurs à la saison 2005/2006 et hors jeux PS®2 dont le prix de reprise est inférieur ou égal à 3€) à déduire du prix d'un jeu porteur de l'offre. Aucun jeu d'import ne sera accepté. Sous réserve de leur bon état et présentation. Plusieurs exemplaires du même titre ne seront pas repris.



PES 6
PRO EVOLUTION
SOCCER™



29.99€ AU LIEU DE
69.99€

EN REVENDANT 2 JEUX XBOX 360*

*Du 20/09/06 au 31/01/07, ScoreGAME vous reprend 2 anciens jeux vidéo Xbox 360™ à 20€ le jeu, soit 40€ à déduire du prix d'un jeu porteur de l'offre (PES 6, Call of Duty 3, Need For Speed Carbon, Gear of War...etc). Aucun jeu d'import ne sera accepté. Sous réserve de leur bon état et présentation. Plusieurs exemplaires du même titre ne seront pas repris. Les offres de reprises ou d'échange sont réservées au public, ScoreGAME se réserve le droit de refuser ces offres d'échange aux revendeurs agréés ou à leurs représentants. Visuel non contractuel.

XBOX 360



-100€

SUR VOTRE XBOX 360
EN REVENDANT VOTRE PS2 +2 JEUX*

*Pour tout achat de la Xbox 360 (Premium, Core System ou Packs), ScoreGAME reprend votre PS2 75€ et 2 jeux PS2 pour un montant unitaire de 12.50€, soit 100€ à déduire du prix de la Xbox 360. Sous réserve de leur parfait état (hors séries inférieures à 5000). Offre valable pour l'achat d'une console Xbox 360 jusqu'au 31/01/07. Chaque jeu supplémentaire sera repris 12.50€ dans la limite de 10 jeux PS2 repris par console et par foyer. Plusieurs jeux identiques ne pourront être repris. ScoreGAME se réserve le droit d'annuler cette offre sans préavis.



© Konami Digital Entertainment 2006. © 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox, Xbox 360, les logos Xbox et Xbox Live sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. ScoreGAME ne saurait être tenu pour responsable au cas où l'éditeur décalerait ou supprimerait son titre.

Retrouvez les adresses de nos 110 magasins au 0 825 333 343 (0,15€/Min) ou sur notre site : www.scoregame.net