

Joy pad

N° 105 février 2001

Phantasy Star Online (DC) • Kengo (PS2) • The Bouncer (PS2) • Dark Cloud (PS2)
Unison (PS2) • Pokémon Stadium Kin-Gin (N64) • Daytona USA 2001 (DC)
Samba de Amigo 2000 (DC) • Cool Boarders Code Alien (PS2)
Ibilibit Suit Gundam (PS2) • Seven (PS2) • Sidewinder Max (PS2) • Guilty Gear X (DC)



SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

Supplément gratuit à Joy pad 105. Ne peut être vendu séparément.

Édito



Le mois de décembre, et plus particulièrement les 15 derniers jours de l'année, sont toujours propices à une avalanche de sorties sur les consoles

japonaises. Tellement d'ailleurs que la plupart des titres ne seront sans doute jamais en vente chez nous, perdus au milieu des productions majeures. Keiko a une fois de plus réussi une mission de l'impossible, en passant au nez et à la barbe des douaniers tous les hits japonais de Noël. Fraîchement arrivés du Japon, nous avons donc disséqué les meilleurs produits de l'import ! Encore une mission rondement menée, agent Keiko !



Pour accompagner l'agent Keiko, nous avons sélectionné une stagiaire un peu gaffeuse mais pleine de bonne volonté : Miyuki, « Keiko, les jeux ne rentrent pas tous dans ma valise ! »

T : 00, Greg récupère nos deux agents, qui jouent parfaitement la comédie des retrouvailles chaleureuses. « Vous avez le matos, agent Keiko ? »



« WonderSwan Color, Pocket Monsters Crystal, au nez et à la barbe des autorités, le reste attend dans la valise... »
On fête l'arrivée de nos agents le soir même dans un p'tit resto pas loin de la rédaction...

Sommaire

SIDEWINDER MAX (PS2).....	p3
GUILTY GEAR X (DC).....	p4
THE BOUNCER (PS2).....	p6
SAMBA DE AMIGO 2000 (DC).....	p8
DAYTONA USA 2001 (DC).....	p10
KENGO (PS2).....	p12
PHANTASY STAR ONLINE (DC).....	p16
POKÉMON STADIUM KIN-GIN (N64).....	p20
DARK CLOUD (PS2).....	p22
COOL BOARDERS CODE ALIEN (PS2).....	p24
UNISON (PS2).....	p26
SEVEN (PS2).....	p28
MOBILE SUIT GUNDAM (PS2).....	p30

Joypad est édité par la société HDP
au capital de 100 000 francs, locataire-gérant,
RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99
tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta
124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex

Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

Copyright Couverture © Sega 2000
Copyright quatrième de Couverture © Sony computer
Entertainment 2000

LE BEST OF IMPORT

Ceux qui pensaient que

Sidewinder Max allait

les faire patienter jusqu'à

l'arrivée de Ace Combat 4

se sont mis le doigt dans l'œil

jusqu'au coude. Explication...



Machine : PlayStation 2 • Développeur : Asmik Ace Entertainment • Éditeur : Asmik • Genre : Ace combat-like • Nbre de joueurs : 1 • Compréhension de la langue : Recommandée • Dispo. Europe : N.C.

Sidewinder Max

Même si Asmik n'a jamais vraiment donné naissance à des chefs-d'œuvre inoubliables, on lui doit cependant quelques titres intéressants, notamment la série des Sidewinder sur PSone qui a énormément souffert de la concurrence des Ace Combat. Pas franchement découragé par trois échecs commerciaux successifs (hé oui, il y a eu trois Sidewinder !), Asmik remet donc le couvert. Bah vi, quand on développe sur une console à l'architecture aussi tordue, mieux vaut ne pas prendre de risques, et s'exercer sur ce qu'on connaît le mieux !



Des sensations de vol inexistantes, même à Mach 2 à 400 mètres du relief !

Eject ! Eject !

Ceci étant dit, on ne va pas tourner autour du pot pendant trois plombs, ce premier jeu d'avion PS2 est une énorme déception (une de plus). Malgré quelques bonnes idées, Sidewinder Max ne supporte à aucun moment la comparaison avec Ace Combat 3 ! Le comble pour un jeu 128 bits. Ceux qui s'attendaient à des paysages photo-réalistes vont être déçus, les textures du sol sont peu détaillées et la distance d'affichage ne dépasse pas les cinquante mètres ! Côté sensations, là encore, c'est la misère. On a plus l'impression de piloter un planeur qu'un avion de chasse dernier cri, vous ne pouvez pas vous imaginer à quel point les dog-fights manquent de patate ! Les 32 missions sont, quant à elles, assez répétitives et le scénario du mode Carrière n'offre rien de palpitant. Reste pour se consoler un cockpit virtuel plutôt efficace, et une gestion des dégâts un peu plus poussée que dans les Ace Combat. Au secours...



Des décors d'une pauvreté affligeante.

Note : 4/10

TECHNIQUE 8/20

ESTHÉTIQUE 9/20

ANIMATION 14/20

MANIABILITÉ 13/20

SONS 12/20

DURÉE DE VIE 10/20

Les + :

Le cockpit virtuel.
La gestion des dégâts.

Les - :

La réalisation.
Les sensations.

LE BEST OF IMPORT



Guilty Gear X nous fait baver

avec sa 2D parfaitement lisse

depuis les premières photos

du mois de juin dernier.

Le voilà enfin entre

nos mains : la joie !



Machine : Dreamcast • Développeur : Arc System • Éditeur :
Sammy • Genre : Baston • Nbre de joueurs : 1 ou 2 •
Compréhension de la langue : Inutile • Dispo. Europe : N.C.

Guilty Gear X

La jouabilité du titre, alliée à une réalisation sans faille, procure une joie intense ainsi que des sensations fortes. Voilà, c'était la conclusion de mon test. Maintenant, si vous voulez avoir le détail, et que toutes ces lettres à la suite les unes des autres ne vous effraient pas trop, lisez ce qui suit. Arc System, une petite boîte qui



permettait des actions spectaculaires avec un minimum de maîtrise. Graphiquement, le jeu connaissait les limitations d'affichage vidéo de la PlayStation, et les graphismes honorables ne faisaient pas non plus pousser de grands soupirs de bonheur, comme c'était le cas pour les jeux 2D Saturn. Mais aujourd'hui, tout est différent puisque la suite se retrouve sur Dreamcast, une console qui n'a plus rien à prouver techniquement que ce soit en 2D ou en 3D.



accueille d'anciens éléments prestigieux de sociétés non moins renommées comme Capcom, Namco ou encore SNK, avait produit il y a maintenant deux ans de cela Guilty Gear. Jeu de baston en 2D complètement inconnu sur PlayStation, il avait remporté un certain succès auprès des super-fanas et autres otakus, qu'ils soient Japonais ou non. La clé de ce succès ? Une jouabilité exemplaire basée sur un système d'enchaînements assez simples à mémoriser, et surtout très faciles à lancer. À la manière de Fatal Fury, le jeu disposait donc d'un style qui



Millia et ses cheveux agressifs qui sont toujours aussi lourds, car imprévisibles.



L'énorme Potemkin est le seul perso du jeu à ne pas pouvoir dasher. Par contre, il frappe grave fort.



La super-fatalité de Testament consiste en une éviscération, certes allégée, sur un lit de mort très classe.



Ça tue ? Ben oui, ça tue...

Graphiquement, ce titre est incroyable. Un jeu en 2D aussi fin, c'est de l'hérésie. Une résolution aussi élevée pour un jeu de ce type, ça impressionne. C'est un véritable dessin animé. Même le grandiose Capcom vs SNK semble légèrement pixelisé comparé à Guilty Gear X. Donc, si je résume, première constatation, c'est super-beau. Seconde constatation, c'est super-jouable. Les enchaînements de coups sont

faciles à sortir, et en même temps proposent des effets visuels toujours très bien pensés. Prenons par exemple les classiques flashes écrans, qui ici sont remplacés par des effets de lumière accompagnant les coups. Le système de la super-fatalité qui tue en un coup est une fois de plus présent, ce qui vous permettra de terminer efficacement les deux Boss, Testament et Dizzy. Heureusement, une fois le jeu fini dans tous les sens, vous pourrez continuer à faire la

démonstration de votre talent en mode Versus. Bref, puisqu'il me faut conclure à nouveau : un grand jeu, proche à la fois de Fatal Fury et Samouraï Shodown, une mine d'or pour les fans qui cherchent à tirer la substantifique moelle d'un titre.

Les Boss de l'Apocalypse

Dizzy et Testament. La seconde est une petite nouvelle dans l'univers Guilty Gear, alors que le premier était déjà connu des joueurs du premier volet. Avec sa grosse faux et ses attaques lourdes partant de l'arrière de l'écran, il sera assez difficile à battre. Dizzy, ce sera une autre paire de manche, et ne pas utiliser le super-coup qui assassine automatiquement l'adversaire relèvera du défi pur et simple.



Note : 8/10

TECHNIQUE 17/20

ESTHÉTIQUE 19/20

ANIMATION 16/20

MANIABILITÉ 19/20

SONS 17/20

DURÉE DE VIE 16/20

Les + :

Des graphismes incroyables.
Une vitesse de jeu très élevée.

Les - :

Une animation décriée par certains.
Des saisis un peu incertains.

LE BEST OF IMPORT

PS2



Après des mois d'attente, le voilà enfin. Le titre aux mille oscars, le soft trop bien sapé...

The Bouncer mérite-t-il tout

le bruit qu'on en a fait

autour ? Il semblerait

que non hélas.



Machine : PlayStation 2 • Développeur : Squaresoft • Éditeur : Squaresoft • Genre : Cinématique/Beatthem all • Nbre de joueurs : 1 à 4 • Compréhension de la langue : Inutile • Dispo. Europe : Courant 2001

The Bouncer

The Bouncer, c'est le jeu de Squaresoft qui devait révolutionner le monde du beat-them all. En tout cas, c'est ce qu'on nous avait promis sur le papier. Vu le ton de départ de ce test, vous devez sûrement déjà augurer le pire. Et franchement, on n'en est pas bien loin. Ce qui sauve le soft des affres de la médiocrité, c'est la qualité de sa réalisation, qui demeure excellente. Sinon, il faut avouer que

les promesses ne sont pas tenues et que The Bouncer ne risque pas de donner un grand coup de pied dans tout ce qui a été fait jusqu'à maintenant en matière de jeu de baston. Explications.

Un intérêt limité

Le concept du soft se veut de proposer des séquences cinématiques parfaitement intégrées aux phases de combat. Sur ce

point, on peut d'ores et déjà être déçu. Des temps de chargement et des écrans noirs viennent gâcher le trip. Dans les grandes lignes, les parties se déroulent de la manière suivante : on assiste à une superbe vidéo pré-calculée ou en temps réel, puis on combat contre des truands dans des petites arènes censées coller au scénario du moment. Après chaque séquence d'affrontement à la Double



Patrice Laffont donne le coup de grâce au Père Fouras.

Dragon, vous gagnez des points qui vous permettent d'augmenter des caractéristiques (vie, défense et force), ou d'acheter des coups spéciaux. Malheureusement, il n'est pas possible de dispatcher ses points en cours de partie, mais uniquement à la fin d'une joute. Ce qui tue aussi tout l'aspect de gestion, qui pouvait être au final assez sympathique.

Une interface de combat banale

Le système des coups ressemble sur bien des points à celui de Tobal du même éditeur, avec des attaques qui se subdivisent en

Des persos en sus !

Lorsque vous terminez le jeu en mode Story, les arènes de l'option Versus se décoincent ainsi que d'autres nouveaux combattants. Vous pouvez désormais endosser la peau de différents « méchants » que vous avez rencontrés ! Une bien maigre consolation pour un soft qui se termine en un après-midi...



niveaux (jambes, torse et visage), et une garde au bouton. Pour utiliser un coup spécial que vous avez acquis, il suffit juste de maintenir la touche L1 enfoncée. Bref, rien de révolutionnaire ni d'audacieux en perspective ! Pire, il est impossible d'exécuter des projections ou de saisir des éléments du décor (chaises, tables par exemple) pour vous en servir en guise d'arme. Power Stone sur DC n'a pas de quoi frémir de jalousie ! Heureusement, vos combattants « accrochent » très intelligemment vos adversaires en se tournant automatiquement vers l'ennemi le plus proche. Vous me direz, il ne manquerait plus que ça pour que ce soit la « cata » !

Beau mais ennuyeux

La force de The Bouncer réside dans sa réalisation, vraiment extraordinaire même si l'on peut trouver le flou artistique de l'image un peu agaçant. Les modélisations 3D sont complexes, et certaines cinématiques animent vos protagonistes en temps réel avec des mimiques de visage très vivantes. Mais hélas, la seule beauté d'un jeu n'en fait pas



Selon le perso que vous choisissez, le scénario change. Ici, une séquence d'infiltration avec Koh Leifoh.



Avant chaque combat vous devez sélectionner l'un des trois héros du jeu.

forcément un hit. Alors qu'un des atouts du titre réside dans la possibilité d'y jouer à quatre (Multitap PS2 obligatoire), le mode le plus intéressant (Story) ne se pratique que seul ! Ainsi, vous ne pourrez jouer à plusieurs qu'en mode Versus et Team Battle. Désolé, mais autant rester sur un vrai soft de combat comme Tekken Tag, que de pratiquer des joutes avec une maniabilité à la Double Dragon en multijoueur ! Car cela s'avère sans intérêt et bourrin ! Sachez pour finir qu'il suffit d'acheter la bonne attaque, et d'y recourir systématiquement pour finir le jeu en 1h20. Et puis à 600 F en import, on se demande si tout cela est bien raisonnable !

Note : 5/10

TECHNIQUE	17/20
ESTHÉTIQUE	18/20
ANIMATION	17/20
MANIABILITÉ	17/20
SONS	16/20
DURÉE DE VIE	5/20

Les + :

Une belle production.
Le jeu à quatre en Versus.

Les - :

Le mode Story n'est jouable que seul. Un intérêt très limité.
Se termine en une heure.

LE BEST OF IMPORT



6800
100

01283200
RANK

Un nouveau Samba de Amigo, ayé, mon sang espagnol commence à bouillir et je me sens irrésistiblement attiré vers les maracas. Julio Iglesias n'a qu'à bien se tenir.



Machine : Dreamcast • Développeur : Sonic Team • Éditeur : Sega • Genre : Danse avec maracas • Nbre de joueurs : 1 ou 2 • Compréhension de la langue : Inutile • Dispo. Europe : Arriba arriba !

Samba de Amigo

version 2000

Moins d'un mois après la sortie européenne de Samba de Amigo qui m'a amené à me remettre au sport, voilà que débarque la version 2000 au Japon. Haaa, c'est trop bien, je vais encore pouvoir me la donner en public. Pour faire la totale, avec Julio, on a décidé de ramener nos maracas à la rédac'

histoire de faire une démonstration de la fièvre latine qui est en nous. En plus, comme Keïko notre jeune amie japonaise et sa copine sont là, ça rajoute un peu de pression à la chose. Un mano a mano terrible se prépare... Hélas, après une heure de jeu, le constat est immédiat et indéniable...

Julio m'a tué !

De toute évidence, il est plus balèze que moi. En plus, il en fait des tonnes juste pour épater les deux mannequins qui nous observent. Il remue son fessier comme Ricky Martin et se déhanche comme une Spice Girl. L'enfoiré, je me suis encore fait avoir ! Ben voilà, maintenant que tout le monde est



Greg, toujours aussi sportif !



Pour effectuer la rotation complète, il faut un minimum d'entraînement et faire gaffe à ne pas emmêler les câbles.



Quant à Kendy...

Le volley-maracas

Dans cette édition, un mode permet de jouer au volley en utilisant les maracas pour déplacer les bras. L'idée peut sembler intéressante, mais au final, l'intérêt est presque nul. La prise en main est difficile, et on a vraiment du mal à déplacer correctement les maracas. On peut toujours essayer d'y jouer au pad, mais à ce moment, cela devient encore plus intéressant.



124 combos partout, à ce moment là, la lutte était chaude entre Julo et moi !

atroupé autour de lui bavant d'admiration, je me retrouve derrière mon ordinateur tout seul à taper mon texte. Alors quoi, qu'est-ce que vous voulez que je vous dise de plus ? Oui, effectivement, Samba de Amigo 2000 est bien meilleur que son prédécesseur, les morceaux sont encore plus puissants à jouer. Cette fois, on retrouve les tubes de Ricky Martin (le vrai) qui étaient absents de la 1^{re} version japonaise, mais aussi les morceaux des Gipsy Kings. On se retrouve avec des morceaux latins qui bougent toujours aussi bien, tout en gardant les titres comme « Samba de Janeiro », qui avaient fait le succès du jeu original. Moi qui ne suis pas adepte de ce genre de musique, je dois avouer que je me suis rapidement pris au jeu des maracas. La samba-touch s'est emparée de moi, et ne m'a plus lâchée (jusqu'à ce que cet enfoiré de Julo fasse son entrée en scène). En plus de cela, un mode Hustle a été rajouté, ce qui permet de jouer en ne faisant pratiquement que des poses. Puis, le système a lui aussi évolué. Maintenant, à certains moments, il faut remuer les maracas de gauche à droite, de haut en bas, et même effectuer

des rotations complètes afin de réaliser des figures. L'approche est totalement différente du mode Normal, mais c'est certes aussi bien. Cela fait deux manières complètement différentes de jouer chaque morceau, la durée de vie s'en trouve, donc, elle aussi doublée. Déjà qu'avant c'était réussi, là c'est carrément surprenant. Si tout le reste n'a pas changé, les nouveaux morceaux et le mode Hustle font de cette version le jeu de danse (pour le côté mouvement devant sa télé) et de musique le plus réussi de tous les temps. L'idéal reste bien sûr de posséder les deux versions pour avoir l'intégrale des morceaux. Bon, il est temps de m'arrêter là, Julo me montre du doigt en rigolant. Il vient de m'humilier et il en est fier !

Note : 9/10

TECHNIQUE	19/20
ESTHÉTIQUE	18/20
ANIMATION	16/20
MANIABILITÉ	18/20
SONS	18/20
DURÉE DE VIE	18/20

Les + :

Les morceaux, encore meilleurs.
Le mode Hustle.

Les - : Le volley-maracas.



LE BEST OF IMPORT

Tu-tutu-tutu-tutu-
tututuuuuuu... Dayyyy-
Tooooo-Naaaaaaaaa !!!
Ok, ça rend vachement mieux
en vrai, mais bon sang quel
souvenir ! C'est avec un ch'tit
air nostalgique que
j'enfourne cette nouvelle
galette dans ma DC...
Rolling Start !



Machine : Dreamcast • Développeur : Sega • Éditeur : Sega •
Genre : Course • Nbre de joueurs : 1 à 2 • Compréhension
de la langue : inutile • Dispo. Europe : N.C.

Daytona USA 2001



Voilà ce que l'on peut appeler sans hésitation un jeu culte. À priori, vous connaissez tous la série des Daytona USA... À moins que vous ne soyez tout jeune ou tout récemment accro aux jeux vidéo ! Personnellement, vous ne pouvez pas imaginer le nombre de pièces de 10 balles que j'ai pu enfourner dans la borne d'arcade du premier opus ! Elle a beau être sortie en 1994, on la trouve encore dans de nombreuses salles d'Arcade, c'est dire... Bref, cette édition Dreamcast, baptisée tout simplement « 2001 », représente en fait

Les débuts de course sont difficiles pour tout le monde, c'est là que tout se joue la plupart du temps...

une sorte de compile ultime. Au total, vous retrouverez les trois courses de base, les deux pistes bonus de l'édition « Championship Circuit » (sortie sur Saturn), et trois autres toutes nouvelles, créées spécialement pour l'occasion... Oui, il manque celles de Daytona USA 2 (Arcade) et

celle inédite à la version PC, mais bon, le jeu tient tout de même ses promesses, avec notamment une réalisation enfin digne de l'Arcade ! Tous ceux qui ont été frustrés par les graphismes un peu limités de la version sur Saturn auront finalement leur Daytona tout beau tout neuf à la maison !

*Il est possible de maintenir sa position après un coup.
Ça ne sert à rien mais c'est trop la classe, comme dans les films de sabre !*



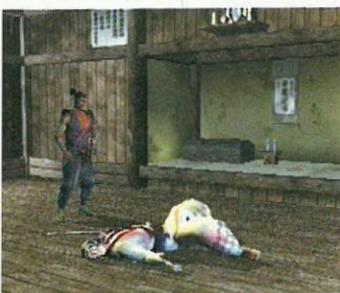
Lorsque la jauge de Ki est en flammes, votre personnage devient très fort et peut enclencher un coup spécial.

pourrais m'en débarrasser ! Bon, alors évidemment j'attendais beaucoup de cette suite non officielle sur PS2...

Malheureusement, les premières vidéos dispo sur le Net ont déjà commencé par me décevoir, tout comme ma première partie d'ailleurs, et je m'en vais vous expliquer pourquoi...

Mais, c'est quoi ces barres de vie ??!

La nouveauté la plus déroutante pour le fan de Bushido Blade qui s'attaque à Kengo, c'est sans



aucun doute l'apparition de barres de vie... Le principe de base était en effet le réalisme absolu : un slash bien placé dans la défense de l'adversaire et il en était fini du combat... Pas de deuxième chance, il fallait se tourner autour pendant quelques secondes avant que l'un des deux combattants se lance à l'assaut, en sachant précisément ce qu'il allait faire. Dès lors, vous pensez bien que l'apparition d'une barre de vie est le témoin d'une avancée vers le bourrinage (il faut forcément plus d'un coup pour tuer son opposant)... Ce qui déçoit à mort, évidemment. Mais c'est pas possible !

Lightweight tenait une formule en or, pourquoi avoir changé un principe si novateur ? Rhââ, il faut que j'approfondisse, il doit bien y avoir quelque chose derrière ce jeu...

Un excellent système, finalement.

Après avoir joué des heures durant en m'acharnant à comprendre tout le système de combat, tous les coups, les priorités... je peux finalement vous avouer que, même si j'eus préféré un strict Bushido Blade 3, Kengo propose un gameplay vraiment exceptionnel... Un gameplay qui reste, dans le



La voie du samouraï

Outre le banal Versus, Kengo propose un mode Solo franchement tripant. Vous devrez d'abord choisir un perso et un dojo, avant de vous lancer dans un long apprentissage. Votre samouraï possède des statistiques qu'il faudra augmenter pour devenir plus puissant. Des séances d'entraînement (méditation, résistance sous une cascade...) vous permettront d'augmenter les valeurs max de vos stats, tandis que vos visites dans les dojos voisins l'augmenteront effectivement. Votre renommée augmentera aussi, ce qui vous permettra de participer à des tournois. Mais le truc le plus intéressant reste l'acquisition progressive de nouveaux sabres (pour les coups spéciaux) et de nouveaux enchaînements à attribuer aux 4 gardes. Tout ça évidemment pour se créer son propre perso, puissant et « sur mesure », afin de l'utiliser dans le mode Versus. Excellent.

fond, parfaitement digne de celui de ses aînés ! Tant pis pour la barre de vie (qu'il est d'ailleurs possible de retirer depuis les options, mais il faut toujours plus d'un coup pour tuer l'ennemi), le reste est tellement excitant ! Il y a tout d'abord cette nouvelle jauge verte, en bas de l'écran, qui représente votre Ki. Plus elle est élevée et plus vos coups sont puissants, plus votre défense et votre rapidité sont bonnes. Pour la faire monter, deux solutions : ridiculiser l'adversaire en le mettant à terre ou en évitant ses attaques, ou simplement en prenant du recul pour vous calmer. D'un autre côté, votre jauge baissera considérablement si vous restez en garde en adoptant une attitude attentiste. Quand le Ki sera à zéro, votre garde se brisera et vous serez touché. Excellent. Dans ce genre de situation, il est d'ailleurs possible de tuer en deux, trois coups. Sinon, les placements





sont devenus un facteur très important. Rester en mouvement vous permet d'éviter certains coups mortels et surtout de contre-attaquer sur le côté ou dans le dos de l'adversaire. En plus c'est bien géré, la jouabilité est excellente. Autre point essentiel à assimiler : les attaques spéciales que

l'on peut enclencher lorsque la jauge de Ki est en flammes (un autre truc que les fans n'apprécieront pas trop, mais bon). Il y a également les hémorragies. Certains coups bien placés sont désormais synonymes de mort certaine. Dans ce cas, la barre de vie devient rouge, elle diminue sans arrêt et le sang gicle jusqu'à la mort. Pas mal du tout. Question réalisation, enfin, même si l'ensemble paraît plutôt sobre, avec en plus les éternels problèmes d'aliasing, le jeu reste fort joli. Avec des décors simples mais efficaces, une modélisation très réussie et un ensemble vraiment... classe. Ouais, Kengo a vraiment la classe ! Notez d'ailleurs que les fautes de goût

Le bouton  permet d'éviter un coup ou même de repousser l'adversaire au sol, ce qui a une incidence importante sur le Ki.



de Bushido Blade n'existent plus, puisque l'histoire se déroule au XVIII^e siècle (finis les samouraïs de 16 ans en short !).

Voilà, Kengo s'en sort donc finalement très bien. Même si on a envie de reprocher à Lightweight d'avoir fait un compromis entre Bushido Blade et les autres jeux de baston classique, ça reste tout de même à part et très original... Finalement, on retrouve le même trip, et c'est ça qui est si bon !!!

Note : 8/10

TECHNIQUE 15/20

ESTHÉTIQUE 17/20

ANIMATION 16/20

MANIABILITÉ 17/20

SONS 15/20

DURÉE DE VIE 16/20

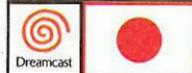
Les + : Le gameplay excellent, le mode Solo, l'esthétique générale.

Les - : On ne peut pas tuer d'un coup comme dans Bushido...



Phantasy

La plupart du temps, les gens ont tendance à oublier qu'il n'y a pas que Final Fantasy dans la vie. Bon, c'est vrai que l'actu Phantasy Star est moins fournie depuis quelques temps, mais là, quel retour !!



Machine : Dreamcast • Développeur : Sonic Team • Éditeur : Sega • Genre : Action-RPG • Nbre de joueurs : 1 à 4 (online) • Compréhension de la langue : (français inclus) • Dispo. Europe : Mars-Avril 2001

Au commencement, il y avait Dieu. Pour les athées, on passe directement aux dinosaures, puis aux consoles de jeu et aux ordinateurs. À l'époque, ce gros menteur d'Al Gore aurait inventé Internet. De toute façon, il a perdu aux élections, ainsi cela n'a plus aucune importance. Et Internet, donc, ça apporte quoi ? Ben plein de trucs,

comme un support ludique incroyable qui nous permet de rencontrer des tas de gens dans de nombreux univers virtuels. Alors bien entendu, nous savons tous que cela rend fou et sataniste, mais quel pied ! Et surtout, quel pied pour moi, qui n'ai quasi jamais joué sur PC, et qui découvre donc plus ou moins le jeu online grâce à ce premier jeu de rôle console

utilisant le support Net. Me voici donc parti à allumer le jeu, m'imaginant déjà aux cotés de l'équipe de Famitsu, guidé par Koji Aizawa dans des dédales superbes et mal fréquentés.

Bonnes et mauvaises surprises...

Après avoir joué à la version non terminée en preview chez Sega France le mois dernier, je savais bien à quoi m'attendre, à savoir un jeu très beau mais bien difficile. J'allume donc la console,



L'horrible second boss réclamera beaucoup d'attention de votre part, et surtout un armement puissant et un niveau de puissance de minimum 15-17.

Star Online



avec le jeu en japonais à l'intérieur. Je jette un œil distrait sur l'écran tandis que je tourne encore en rond dans Pokémon Crystal, afin de faire éclore un œuf, et là, le choc... Pourquoi donc cette cinématique est-elle en français ? Et le menu ? Tout en français ? Et comment donc je vous prie ? Et comment donc Houston ! Ça c'est la super-claque. Le jeu japonais est intégralement en français. On se balade dans les menus, et là on voit tout de suite que le jeu propose le français et 6 autres

langues... ça fait un choc quand même. Bon allez, ce n'est pas tout ça, on file se créer un perso. On rigole un moment avec Kendy à essayer de créer le plus pourri possible. Mon choix se portera sur un robot artilleur que je baptise Georges. En hommage bien entendu à l'homme le plus classe du monde. Et là, paf, pas possible de se connecter. Il manque un password « isao », le protocole d'accès pour les Dreamcast japonaises. Argh, Nishi, de Famitsu DC, me confirme que si je ne l'ai pas je ne peux pas me connecter. Bouh snif, testons le mode Offline, déjà bien amusant. Première surprise, c'est bien moins dur que dans la version preview, même si ce n'est certainement pas une balade. Allez, à l'attaque...

Trois heures en forêt...

Ma première mission en tant qu'explorateur de la planète Ragol sera de trouver pourquoi les pionniers ont disparu. Je me



Chaque joueur de PSO possède un « mag », une petite créature mascotte, qui va évoluer à la manière d'un Pokémon selon ce qu'on lui donnera à manger.

balade donc dans une forêt infestée de créatures hostiles. De temps en temps, on tombe sur une petite borne d'information, laissée là par Red Ring Rico, un de vos prédécesseurs. Cela permet d'en savoir un peu plus sur un scénario finalement assez étoffé, qui exploite la thématique des grands complots. Ambiance Phantasy Star 2, le meilleur de la série à mon sens, un régal. Lorsque l'on meurt, ce qui arrive souvent, on perd toute sa thune ainsi que l'arme que l'on avait équipée. On se retrouve téléporté à la base, et il suffira de retourner immédiatement à l'endroit où



En mode Quêtes de la Guilde, c'est-à-dire des sous-missions annexes qui rapportent de l'argent, des personnages gérés par la console peuvent venir vous filer un coup de main.

LE BEST OF IMPORT



l'on s'est fait rosser, pour retrouver sur le sol l'arme perdue, ainsi qu'un peu d'argent très forts, il suffira donc de revenir sans cesse, d'autant plus qu'un ennemi tué ne réapparaît pas. Appréciable, surtout lorsque l'on meurt très loin dans un niveau, et qu'on doit se retraverser pour retrouver son arme...

5 heures en sous-sol...

On arrive au premier boss, un dragon gigantesque, superbe. On aurait presque des scrupules à le tuer. Lui non. Une fois mort, il livre son quota de super-objets. Il suffira alors de rentrer sur le vaisseau, faire son rapport, et hop, voilà une nouvelle mission : retrouver Red Ring Rico dans les souterrains. La difficulté se corse sérieusement avec ce nouveau niveau, puisqu'on se retrouve désormais avec des ennemis qui paralysent, qui empoisonnent ou qui tirent de loin. Après beaucoup de persévérance et plusieurs



Le vendeur propose parfois des armes magiques...

achats d'armes puissantes, on parvient enfin au second boss, un ver aquatique géant, très difficile à battre. Puis ce sera l'usine désaffectée, et encore d'autres niveaux. Voilà qui en tout cas rassurera ceux qui avaient peur que le mode Offline soit incroyablement creux. Certes, les rebondissements sont moins nombreux que dans un véritable RPG, et on se retrouve plus face à une quête de puissance qu'à une véritable mission motivée par la foi inébranlable d'un héros bon et généreux. Mais l'ambiance est là. Et puis le jeu est tellement beau, le système des combats tellement agréable. On n'y jouera pas toute sa vie non

Les persos

Le système de création de personnage vous propose un total de trois classes différentes divisées en 3 races, ce qui donne un total de 9 personnages types. Après cela, il sera possible de les personnaliser au maximum en choisissant leurs traits du visage, leurs couleurs, leurs vêtements, et même leurs proportions. À vous les maigrelets ou les petits gros ! Voici une brochette du meilleur et du pire...





Voulant faire une référence à la célèbre chanson de Tom Jones « Sex Bomb », Arnold le guerrier nain découvre alors que le jeu censure automatiquement les gros mots tels que Sex, Fuck et autres vulgarités anglaises ou espagnoles.



plus, mais ce simple mode suffit à faire de PS Online un titre plus passionnant qu'un Dark Cloud (PS2), par exemple.

Et ce mode Online alors ?

Décidé à ne pas rester sur notre faim, nous sommes parvenus à obtenir une version preview européenne de Sega. À nous le online ! Première déception : les sauvegardes de PS Online ne fonctionnent que sur une seule console. Impossible de jouer sur une console sur laquelle la partie n'a pas été débutée !

Scandale, mon artilleur Georges ne pourra jamais aller sur la toile ! On se calme, et on crée vite fait Arnold, un guerrier petit et gros avec un coupe afro, ainsi que Margarine, un androïde artilleur (qui aura noté la référence ?). La connexion se fait, et oh (mauvaise) surprise, on ne peut se connecter qu'en Europe. Heureusement, quelques sympathiques testeurs anglais, espagnols et même français se joignent à nous et nous permettent de tester le mode Online. Et ben, c'est trop bien,

vraiment. Pratiquement aucun lag, une rapidité d'action sans reproche, une ambiance géniale, des possibilités certes assez limitées mais tellement bien pensées. Bravo Sega, c'est du tout bon ce jeu. Quant à vous les fans d'import, même si le jeu est intégralement en français, ne vous jetez pas sur cette version japonaise, vous ne pourriez pas vous connecter au Net. Un chef-d'œuvre qui fait honneur à la série et que vous vous devez tous d'attendre à genoux...



Margarine, le robot, et Silphe, le testeur d'une revue concurrente, ont bien du mal. On notera que le mode Online est plus dur que son équivalent offline.

Note : 9/10

TECHNIQUE	19/20
ESTHÉTIQUE	19/20
ANIMATION	18/20
MANIABILITÉ	19/20
SONS	18/20
DURÉE DE VIE	19/20

Les + : Tout en français !

Hmmm, c'est trop beau !

5 ans qu'on attend un nouveau PS !

Les - : Il faudra attendre...

...la version européenne...

...pour se connecter.

LE BEST OF IMPORT

NINTENDO 64



ユーザーのばつでんまようそう

Voici le troisième volet de Pokémon Stadium au Japon, avec toujours plus d'options de folie, de mini-jeux tordants et de détails incroyables qui font que, décidément, les produits Nintendo sont toujours aussi irréprochables.



Machine : Nintendo 64 • Développeur : Nintendo-Creatures-Game Freak • Éditeur : Nintendo • Genre : RPG + alpha • Nbre de joueurs : 1 à 4 (mini-jeux) • Compréhension de la langue : Indispensable • Dispo. Europe : Second semestre 2001

Pokémon Stadium Kin-Gin

En France, les détracteurs du succès éternant de Pikachu et de ses amis ne se lassent pas d'enterrer le phénomène, oubliant que le jeu, sorti en 1997 au Japon, continue là-bas à connaître le succès. À titre d'information, Pokémon Crystal, sorti le 14 décembre au Japon, totalise à l'heure où je vous écris environ 800 000 ventes. Une

Les nouveaux menus de transfert.



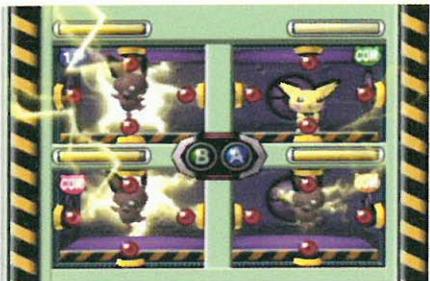
preuve évidente de l'essoufflement du titre, puisque ce score fait de lui la meilleure vente des jeux, nombreux, sortis à Noël au Japon. Hum... Après cette petite mise au point, passons à ce qui nous intéresse : Pokémon Stadium Kin-Gin, en français Or-Argent. Ce nouveau Pokémon Stadium est à quelques détails près comme les précédents : un énorme outil de stockage, des quêtes supplémentaires pour ceux qui ont déjà fait le jeu dans tous les sens, et plein de mini-jeux idiots mais follement amusants à plusieurs.

Le génie Nintendo à l'épreuve du temps

Tableaux de classements, boîtes de stockage pour les objets, qui désormais sont utilisables sans limitation de l'ID de l'entraîneur, ce nouveau PokéSta est encore plus souple que le précédent. Deux petites limitations tout de même : l'impossibilité d'utiliser ou de transférer des objets des versions Rouge, Jaune, Bleu vers les versions Or, Argent et Crystal. C'est bien dommage, vu que les capsules techniques sont différentes d'une version à l'autre, il aurait été possible de faire des



Au nombre de 12, les mini-jeux sont tous de très bonne facture.



Épreuve de rapidité pour savoir lequel des quatre Pichu électrocutera les autres.

Les nouveaux Pokémon

En plus de Pokémon Stadium Kin-Gin, le 14 décembre dernier fut aussi au Japon le jour de la sortie de la dernière version de Pokémon, à savoir Pocket Monster Crystal. Cette fois-ci, le jeu est un produit 100 % Game Boy Color, ce qui nous permet d'avoir désormais des petites animations lors des combats. Autrement, le titre n'est pas différent des versions Or et Argent, si ce n'est que l'on pourra le connecter à l'adaptateur pour téléphone mobile, et ainsi combattre à distance. Aucune information sur la sortie de ce produit en France, par contre.

trafics monstrueux avec les attaques des divers Pokémon. De la même manière, les pierres feu et compagnie, assez rares dans les éditions Or et Argent, ne seront pas transférables d'une version à l'autre. Et pour finir dans les limitations : il ne sera pas possible de transférer un Pokémon d'une autre cartouche GB vers une cartouche Or ou Argent si le Pokédex de ce dernier compte moins de 150 Pokémon pris. Pour le reste, c'est du classique, ou du génial, au choix. Dans le classique, on retrouve des mini-jeux débiles, une tour GB qui permet de jouer

avec sa cartouche GB sur la télé, ou encore le château des maîtres Pokémon qui, une fois traversé, ouvrira de nombreux bonus. Et dans le génial, on a la nouvelle section « Pokémon Kôza », soit en japonais des cours de Pokémon. Là, c'est un véritable mode tutorial de quelques heures qui vous est proposé, afin de maîtriser totalement le jeu, des nouvelles attaques jusqu'aux astuces d'élevage et de reproduction avec les œufs. Comme dirait un pote : il faut avoir bac +8 pour profiter pleinement de ce nouveau Pokémon Stadium, plus riche en suppléments et en

innovations qu'il était possible d'imaginer. Il faudra aussi un master de japonais pour tout comprendre... Nintendo prouve une fois encore son immense talent pour faire des jeux vidéo. Espérons pour les fans que ce titre-là débarquera un jour dans notre verte contrée.

Note : 9/10

TECHNIQUE	16/20
ESTHÉTIQUE	17/20
ANIMATION	17/20
MANIABILITÉ	20/20
SONS	16/20
DURÉE DE VIE	19/20

Les + :

Une interface incroyablement souple.
Des suppléments par milliers.

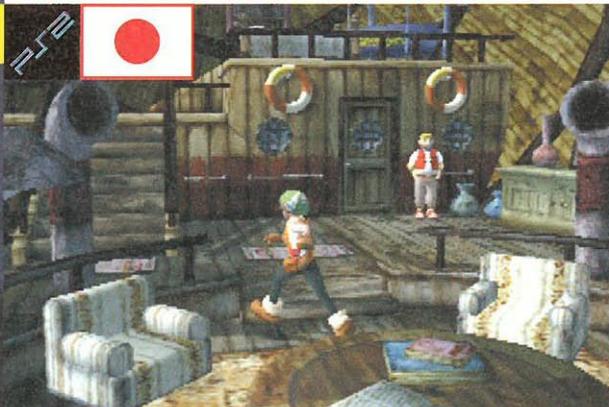
Les - : Les restrictions de transferts.
Le titre est intégralement en japonais.



Pokémon Crystal propose de nouvelles animations durant les combats.

LE BEST OF IMPORT

Avec *The Bouncer*, *Dark Cloud* était le jeu le plus attendu de ce Noël sur PS2. Et comme *The Bouncer*, la déception est là. Rien à faire, le destin semble s'acharner sur les titres prometteurs de la console.



Machine : PlayStation 2 • Développeur : SCEJ • Éditeur : SCEJ • Genre : Diorama-RPG • Nbre de joueurs : 1 • Compréhension de la langue : Recommandée • Dispo. Europe : Été 2001

Dark Cloud

Presque deux ans et demi de développement, pour quoi finalement ? *Dark Cloud*, un simple Dungeon-RPG avec une option où l'on construit une ville. Un jeu amusant mais répétitif, accrocheur par certains côtés, mais

tellement lassant par d'autres. Commençons par le début : Toan, un jeune garçon, doit sauver le monde d'un affreux génie qui fait disparaître les villes. Bien entendu, la première ville touchée sera la sienne, et il devra la reconstruire en

retrouvant les fragments de réalité dispersés dans une grotte à plusieurs niveaux. Le jeu se résumera donc à descendre dans la grotte, à récupérer des bouts de monde, et à remonter à la surface pour mettre en place des morceaux de ville. Et quand des maisons sont reconstruites, on y entre afin de récupérer des objets. Une fois ces objets acquis, on redescend, on récupère des bouts de ville, on remonte... pfouh, comme dirait Matt Houston, c'est super-saqué.

Un titre finalement moyen

Parlons des bons côtés du jeu, puisqu'après tout il y en a. Le premier d'entre eux, qui me fait toujours craquer, c'est la possibilité de changer de personnage en cours de partie. Et ces changements s'avéreront indispensables pour traverser difficiles endroits. Face à un gouffre par exemple, vous allez devoir



Shao vous permettra de franchir ravins et précipices.



utiliser la femme-chat Shao, seule capable de sauter pardessus, et face à des rochers infranchissables, ce sera Goro et son gros marteau dont vous aurez besoin pour déblayer le passage. Par la suite, les personnages jouables seront au nombre de 6, même si je ne les ai pas tous vus. Oui je l'avoue, j'ai craqué devant Dark Cloud. Il règne une telle linéarité dans ce jeu que cela en devient hypnotisant au départ, puis finalement écœurant. Et pourtant, lorsque l'on ne joue pas à Dark Cloud, qu'on se contente de le regarder, on se dit « pas mal ce p'tit jeu ». Non, il n'est que « moyen plus ». Techniquement, rien d'extraordinaire. Pour ce qui est des combats, ils sont certes basiques et pompés sur Zelda, mais ils restent toutefois rapides et dyna-

miques. Malheureusement, et je garde le plus détestable pour la fin, le système de points de casse, qui fait que vos armes s'usent (trop vite), rend votre épée finalement plus fragile que celui qui la tient. Assez insupportable, cette « originalité » vous oblige à courir sans cesse après des objets pour réparer une arme que vous aurez mis des heures à booster à l'aide d'éléments magiques. Bref, Dark Cloud ravira peut-être les joueurs patients qui ne cherchent pas l'innovation de fond ou de forme, alors que les autres trouveront ce jeu tout juste sympathique. Une déception, indéniablement.



Shao est en fait un petit chat à qui on doit donner une potion magique pour le transformer en être humain.



Certains coffres sont piégés, d'autres sont de classiques « mimièmes », des monstres à l'apparence de coffres au trésor.



Bourgeois reconnaissants

Une fois que vous aurez complété tous les éléments de certaines maisons, vous pourrez entrer en contact avec les habitants de celles-ci. Ravis d'avoir retrouvé leurs biens et leur intégrité, ils vous remettront généralement d'importants objets très utiles pour la suite de votre quête.

Note : 5/10

TECHNIQUE 13/20

ESTHÉTIQUE 15/20

ANIMATION 15/20

MANIABILITÉ 15/20

SONS 12/20

DURÉE DE VIE 19/20

Les + :

Des combats dynamiques.
Les menus clairs.

Les - :

+ répétitif que le service militaire.
Une difficulté mal dosée.
Graphiquement simpliste.

LE BEST OF IMPORT

Ce n'est pas une révélation, Cool Boarders n'a jamais vraiment convaincu les fans de snowboard. Qu'en est-il de cette version PS2 ?

Hum, vous croyez aux miracles vous ?



Machine : PlayStation 2 • Développeur : Uep Systems •
Éditeur : Uep Systems • Genre : Jeu de snowboard •
Nbre de joueurs : 1 à 2 • Compréhension de la langue : Inutile •
Dispo. Europe : N.C.

Cool Boarders

Adulée par les uns, détestée par les autres, la série des Cool Boarders a toujours été sujette à controverse. Il faut dire que sur PSone, la concurrence sur ce créneau a plutôt été fantomatique. Faute de mieux, les fans de glisse ont préféré accorder des circonstances atténuantes aux jeux de Uep Systems et de 989 Studios, lassés d'attendre indéfiniment LA simulation de snowboard métaphysique. Sur la 128 bits de Sony, la donne n'est pas tout à fait la même. Avec SSX, EA Sports Big a, en effet, placé d'entrée de jeu la

barre très très haut. La confrontation entre ce titre et Cool Boarders Code Alien est par conséquent inévitable. Si le soft de Uep Systems ne parvient pas à supplanter la bombe ludique d'Electronic Arts, nous le verrons plus loin, le studio nippon a quand même eu quelques bonnes idées pour ce volet PS2.

Mother nature...

On trouve en effet des choses assez intéressantes. Tout d'abord, à l'inverse de SSX, Code Alien est moins orienté boarders X. Uep systems a opté pour un trip plus proche de 1080° et de Supreme Snowboarding (le jeu PC d'Housemark qui ne verra

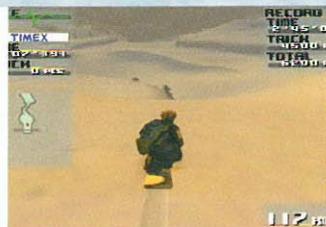


Des textures pauvres et répétitives. Bof, bof.





Lors des grands, vous devrez gérer votre équilibre. Bien vu.



Sous l'effet de la vitesse, certains vêtements flottent au vent.



YOZ!



À l'instar des autres volets, Code Alien propose des modes de jeu plutôt complets. On retrouve le mode Combiné, en fait une compé qui alterne course et épreuve de freestyle, le mode Tricks Master, lui, permet d'assimiler les différentes figures, en plus des 7 pistes du mode Extreme, vous pourrez vous la donner grave sur 7 tracés dédiés au free-style (un kiker, un triple-steps, un half-pipe, un quarter pipe et un skate park). Mais, la vraie nouveauté, c'est le mode Licence qui vous invite à réaliser des mini-challenges assez techniques pour débloquer des tas de trucs.

Code Alien

jamais le jour sur Dreamcast, snif) : ici, pas de tracé fantaisiste aux ambiances de fêtes foraines, les riders évoluent sur de vastes étendues de poudreuse parsemées de forêts de sapins. En ce qui concerne le gameplay, on note également quelques nouveautés : comme dans 1080°, votre rider n'a pas un squelette en adamantium, chaque chute diminue vos points de vie, vous disposez d'un « compteur » pour les rotations, enfin la réalisation des tricks dépend de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Original. À côté de ça, il y a plein de petits trucs sympas, comme l'effet de flottement des vêtements et des cheveux, ou encore la possibilité de perdre ses Oakley à 600 balles après une grosse chute. Malgré tout, nous l'évoquons au début de ce texte, on s'éclate 10 fois moins que

sur SSX : la sensation de carving est assez décevante, les pistes ont beau être larges, le tout manque de dénivelés vertigineux et de passages techniques, la caméra est trop proche du rider et les ziks archi-pourries soutiennent mal l'action... bref, ne vous attendez pas à retrouver le dynamisme extrême de SSX. Pour finir, la réalisation n'est pas tout à fait à la hauteur de la bécane. Les textures affichent peu de détails et se ressemblent toutes, les éclairages temps réel eux sont inexistant ; cette absence de nuances graphiques donne l'impression de rider toujours sur le même site. Les développeurs ont d'autre part un peu trop forcé sur le fog ! En définitive, on a plus affaire à un petit jeu tout juste sympathique, qu'à une véritable bombe ludique. Hé ouaip, on est sur PS2 les gars.



Note : 5/10

TECHNIQUE	12/20
ESTHÉTIQUE	12/20
ANIMATION	14/20
MANIABILITÉ	15/20
SONS	9/20
DURÉE DE VIE	14/20

Les + :

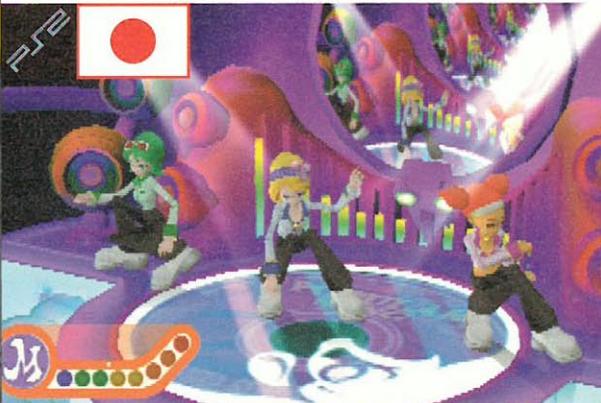
Les tricks variés.
La largeur des tracés.

Les - : Moins fun que SSX.

L'absence de dénivelé.

LE BEST OF IMPORT

Les jeux PlayStation 2 se suivent et se ressemblent : on est déçu par les titres attendus, et les bonnes surprises viennent des seconds couteaux. Incroyable le succès des outsiders sur cette machine.



Machine : PlayStation 2 • Développeur : Tecmo • Éditeur : Tecmo • Genre : Danse mémorielle • Nbre de joueurs : 1 à 3 • Compréhension de la langue : Appréciable • Dispo. Europe : Non communiquée

Unison

Unison, c'est une fois de plus un jeu de musique. Vous devez commencer à en avoir au choix : marre ou super-marre de nous entendre vous narrer pour la millième fois le génie du principe de devoir jouer en rythme avec la musique. Et vu le peu de dispo-

nibilité de ce genre de produit sur notre territoire, on vous comprend à la rédac, nous qui sommes chaque mois submergés de guitares en plastique et autres tapis à 14 boutons. Pourtant, la plupart de ces jeux se ressemblent tous : il suffit d'appuyer en rythme sur des

boutons avec une mélodie, et après l'accessoire change. Ce n'est pas qu'on commence à se lasser, mais il suffit d'être bon à l'un pour l'être finalement à tous. Heureusement, Unison arrive avec un nouveau concept : la mémoire. Ici, il ne s'agira plus de presser la manette en



Dans le mode Avancé de l'apprentissage, vous refaites de tête les mouvements de la chorégraphie, avec Afro Sensei, en bas à droite, qui vous donne des indications.



La pose finale est très importante, et il ne faut pas la lâcher jusqu'à la fin de la représentation.

fonction de ce qui arrive à l'écran : il va falloir apprendre une chorégraphie et la reproduire à l'identique. Idée géniale pour un jeu à l'ambiance grandiose !

Ultime razzia sur le disco !

Entre Austin Powers et les Drôles de Dames, l'interface du jeu, les décors, les personnages ainsi que la mise en scène du scénario sont incroyablement inspirés, et mettent tout de suite le joueur dans l'ambian-



ce. Le but de chaque mission est simple : il suffira lors d'une émission pirate d'exécuter parfaitement une danse. Pour y parvenir, Afro Sensei va découper votre chorégraphie et vous l'apprendre par petits morceaux. La danseuse se contrôle avec les deux sticks analogiques, représentant chacun une partie du corps. Le corps du personnage suivra donc vos mouvements. Enfin un jeu de danse où l'on pourra réellement profiter de la chorégraphie, et non suivre les indications des boutons comme c'était trop souvent le cas jusqu'à présent. La contrepartie de cette bonne idée, c'est qu'il faut avoir une mémoire d'éléphant. Et dès la troisième chanson, on commence à avoir du mal... Les erreurs sont très vite sanctionnées, et en pleine partie, il est quasiment impossible de se repérer à autre chose qu'à la musique. Une difficulté très élevée qui rebute énormément, aussi génial que puisse être le jeu. Techniquement, on est face à l'équivalent d'un beau jeu sur Dreamcast, donc autant dire que le titre est l'un des plus agréables à regarder sur PlayStation 2. Pas de problème

d'aliasing, des faces pleines et très colorées sans abus de textures, vraiment du tout bon. Au niveau musical, on passe de YMCA rechanté par nos héroïnes à des remix des grands succès du top 50 japonais de ces dernières années. Le tout reste donc très disco et agréable à écouter. Le meilleur jeu de musique-danse-rythme sur la console. L'un des meilleurs titres de la PS2 en ce début d'année en tout cas, malgré une difficulté extrême.

Note : 7/10

TECHNIQUE	16/20
ESTHÉTIQUE	19/20
ANIMATION	18/20
MANIABILITÉ	18/20
SONS	18/20
DURÉE DE VIE	17/20

Les + :

Une ambiance délirante.
Un renouveau dans le jeu de zik.
Un beau jeu PS2.

Les - : Une difficulté trop élevée, bien trop élevée...

LE BEST OF IMPORT

Namco persiste et signe sur PS2, avec jusqu'à présent des suites de titres connus. Cette fois-ci, on abandonne Tekken 8 et Ridge 12 pour un jeu original et vraiment très surprenant : Seven.

PS2



Machine : PlayStation 2 • Développeur : Namco •
Éditeur : Namco • Genre : Puzzle-RPG •
Nbre de joueurs : 1 • Compréhension de la langue :
Indispensable • Dispo, Europe : N.C.

Seven, MorleMors no Kiheidan

Au départ, Seven surprend. Il calme pas mal, même. Imaginez-vous en train de relire ce best-seller de mon enfance, *Le Prince de Motordu*, un livre rigolo illustré par un dessinateur du nom de Pef. Imaginez maintenant que les illustrations de ce Pef ont été colorisées sur ordinateur, et sont animées par les plus grands studios. Vous obtiendrez alors le renversant rendu visuel de Seven. Devant tant de beauté, on se demande avec un peu de cynisme pourquoi on continue à s'acharner à faire de la 3D sur PS2. Bon ok ce n'est pas drôle, surtout pour les développeurs. Le joueur incarne un apprenti soldat au nom inconnu, que nous baptiserons donc Matt Houston. Le petit Matt, en mission avec sa troupe dans le

village de MorleMors, fera la connaissance d'un guerrier bourru avec lequel il ira explorer la forêt voisine. Là, ils découvri-

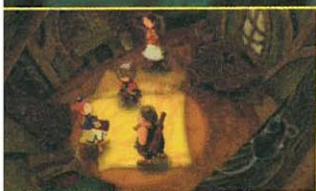
ront une jeune fille inconsciente, qui leur expliquera une fois revenue à elle qu'elle transporte une pierre qui attire les



Chaque monstre doit être obligatoirement combattu pour pouvoir aller de l'avant.

Un design unique

Parfois, nous avons droit à des « cinématiques ». En somme, cela ressemble à un livre d'images crayonnées, animées façon Roland Topor, avec une narratrice à la voix tellement douce que l'on a envie de s'endormir. Ce qui nous fait dire que ce jeu serait parfait pour émerveiller les petits enfants. Malheureusement, ces petits adultes pas « finis » ne seraient pas capables de résoudre les énigmes proposées par chaque monstre, ce qui fait de Seven un jeu parfait pour les adultes intelligents qui aiment bien être attendris, plutôt que pour les marmots amateurs de Rayman.



monstres. Ce genre de pierres magiques, il en existe 7 dans le monde, et une fois réunies, ce sera la paix et le bonheur sauf pour les vendeurs de drogue et les voleurs d'enfants.

Un principe plus qu'original

Seven, c'est à peu près un RPG, mais pas tout à fait. Les personnages ne montent pas en puissance, ne s'équipent pas. D'ailleurs, ils ne combattent

pas beaucoup. Chaque donjon ne propose que 4 ou 5 monstres à combattre, et ces derniers ne rapportent ni or ni expérience. Pour simplifier, nous sommes face à des monstres-énigmes que l'on « résout » grâce à la stratégie. Avant d'affronter chaque monstre, le joueur a droit à sa petite fiche signalétique, qui indique quel type d'attaque il utilisera. En fonction de cela, le combattant doit faire des choix car une fois la bataille lancée, on ne fait que regarder ! Tout se passe donc juste avant le combat. Il faudra prendre en compte le fait que telle classe de personnage se soigne entre chaque round alors que d'autres non, etc. Autre point important : vos hommes sont alignés sur trois rangées, avec la possibilité de faire des rotations vers l'avant ou vers l'arrière à chaque round. Sachant que selon sa position un personnage agira différemment, la stratégie à adopter ressemblera à un gros puzzle. Exemple : un monstre qui tue les clercs en un coup. La solution ? Placer deux clercs par rangée pour qu'ils se soignent mutuellement avec des cavaliers à l'arrière de chacun, pour doubler leur défense. Bien entendu, toutes les indications des attaques des monstres sont en japonais, et si vous ne le comprenez pas, ce ne sera même pas la peine d'essayer de jouer. Beau, original, Seven est



Mettre un clerc à l'attaque d'un guerrier augmente la force de frappe de ce dernier.

un produit amusant, mais malheureusement alourdi entre les donjons par une histoire qui se traîne. On finit par zapper le scénario pour aller directement voir les monstres.



Les clercs rendent des points de vie à tous les personnages présents sur la dernière ligne, sauf à eux-mêmes.



Les interactions entre les personnages sont symbolisées par des flèches de couleur, lorsqu'il y en a.

Note : 7/10

TECHNIQUE 16/20

ESTHÉTIQUE 19/20

ANIMATION 19/20

MANIABILITÉ 17/20

SONS 19/20

DURÉE DE VIE 16/20

Les + :

Un rendu graphique exceptionnel.
Enfin un jeu original !

Les - :

Un scénario lourdingue.
Beaucoup trop de « blabla » inutile.

LE BEST OF IMPORT

Gundam reste une série culte

à bien des égards, et il est

toujours intéressant

et agréable de retrouver

ce titre adapté en jeu.

Surtout sur PS2...



Machine : PlayStation 2 • Développeur : Sunrise •
Éditeur : Bandai • Genre : Action/Tir • Nbre de joueurs : 1 •
Compréhension de la langue : Recommandée • Dispo. Europe : N.C.

Mobile Suit

Les jeux à licence en général ont souvent cette fâcheuse tendance à tout miser sur la popularité du titre qu'ils représentent, sans se soucier outre mesure de leurs qualités intrinsèques. Cette tendance n'est heureusement pas une vérité absolue et il arrive parfois qu'un titre se démarque pour toucher du doigt la qualité et l'excellence... MSG pourrait presque prétendre être un de ces titres. Presque. Être fan de Gundam aide bien sûr beaucoup à apprécier ce jeu car il reprend la série originale qui

a vu le jour sur les écrans dès 1979 (super, ça nous rajeunit). Ce n'est pas pour rien que ce titre, qui tient sur un DVD, est bourré à craquer de séquences cinématiques et d'extraits de dessins animés. Tout est en japonais, évidemment, mais pour peu que vous soyez un assidu de la série, vous ne pouvez que trouver votre bonheur ici...

« Bordel, c'est pas évident... »

Voilà ce que vous allez vous dire au début, c'est une certitude. Les jeux de Mechas ont souvent la particularité d'être assez difficilement maniables. Allez savoir pourquoi, un robot de plusieurs dizaines de tonnes, c'est censé être difficile à diriger. Comprends pas... Bref, tout ça pour dire que votre Gundam, pendant une petite heure, vous allez le maudire et vous demander à quoi il peut bien vous



Dans l'ensemble, les cinématiques se révèlent de qualité. L'intro est, par exemple, excellente.

servir. Et puis le temps passant, vous allez utiliser avec plus de doigté vos déplacements, vous allez comprendre le maniement de vos armes, vous apprendrez à « locker » correctement vos ennemis avant de leur faire mordre la poussière... Tout cela prend du temps mais se révèle, au final, très enrichissant et presque jouissif. D'abord pataud, votre Gundam prend ensuite de l'assurance, et peut se diriger en un éclair dans





Gundam

n'importe quelle direction pour surprendre l'ennemi ou éviter ses tirs. Votre boost, dans le dos, peut également vous emmener très haut dans le ciel, et c'est avec le fracas du tonnerre que vous retombez ensuite sur le sol. Les armes, elles, sont de différentes natures et selon les situations, vous préférerez utiliser votre épée laser, votre bazooka ou encore votre « Hyper Hammer », une grosse boule de métal à pointes attachée à une chaîne (très fun). Dans MSG, tout va très vite et il ne faut en aucun cas jouer l'attentisme et rester immobile. Alors, il faut jeter un coup d'œil sur son radar, repérer les ennemis, s'en approcher, les « locker », leur tirer dessus ou bien les combattre au corps à corps... Entre les robots, les tanks et les avions adverses, vous aurez certainement de quoi faire. Heureusement, vos équipiers



Les adversaires mobiles sont les plus difficiles à battre, forcément...

sont là et ils vous soulagent d'une partie de votre programme de « nettoyage par le vide ». Pas très fin, mais plutôt fun et correctement réalisé (ne criions tout de même pas au génie), MSG fait figure d'assez bonne surprise sur PS2. Notez bien, tout de même, qu'il faut être fan de Mecha, et donc forcément un peu de Gundam, pour l'apprécier vraiment et estimer que c'est un bon jeu, sans cela il perd beaucoup de son intérêt et vous pouvez bien retirer deux points de la note globale...

L'épée reste l'arme indispensable pour les affrontements au corps à corps.

Note : 7/10

TECHNIQUE	14/20
ESTHÉTIQUE	14/20
ANIMATION	15/20
MANIABILITÉ	15/20
SONS	15/20
DURÉE DE VIE	14/20

Les + :

Des robots plutôt bien réalisés.
Un jeu fidèle à la série TV.

Les - : Une réalisation qui pourrait être encore meilleure.
Commandes bizarres...

