

Monsieur Gran Turismo, c'est lui !

L'actu de la semaine

▼ Cinquante millions d'exemplaires de GT vendus au palmarès de Kazunori Yamauchi

ZANDVOORT ▼ À 40 ans, Kazunori Yamauchi a 50 millions de Gran Turismo vendus à son actif, dont plus d'un million au Benelux. Deux semaines après sa sortie, 50.000 GT 5 Prologue avaient trouvé acquéreur chez nous, et les ventes de la PS3 (package GT compris) ont augmenté de 80 %. Depuis sa création en 1997, la barre a été placée très haut : pas d'histoire, que de la vitesse, du réalisme et de très belles voitures.

Si vous deviez résumer Gran

Turismo en trois mots?

"Quantité, qualité et simplicité."

Il y a une course dans Londres dans GT 5 Prologue. Pourquoi pas à Bruxelles ?

"Question de circonstances. Je prospecte différentes villes et m'y balade en regardant autour de moi. Et quand ça m'inspire, je l'inclus dans le jeu. Je ne me suis pas encore rendu à Bruxelles. Dans l'absolu, il n'est pas impossible qu'on l'y trouve un jour."

Avez-vous le sentiment que la technologie actuelle répond à vos besoins ?

"Oh non, nous n'en sommes qu'aux débuts de la Next Gen. Pour l'instant, il n'y a que 30 à 40% de ce que j'ambitionne qui est possible. Il y a donc encore un futur pour le jeu. Définitivement..."

Ce futur ne réside-t-il pas aussi dans le relief ? De plus en plus de films abordent ce créneau. Vous y avez déjà pensé ?

"En fait, nous avons fait une démo

de GT en relief. C'est une technique qui représente un fameux challenge mais elle ne me paraît pas appropriée pour ce genre de jeu."

Quand on voit la beauté des images, on se dit que c'est trop beau pour être vrai...

"On peut avoir une approche artistique sans pour autant nier la réalité. Le cinéma et la photo subliment aussi les choses avec des éclairages, des effets, des cadrages étudiés. La voiture est à mes yeux le plus bel objet jamais produit par la société industrielle. Dès lors, il était crucial qu'elle soit parfaitement représentée."

Vous confirmez la sortie d'un patch qui ajoute la gestion des dégâts dans GT5 Prologue ?

"Oui. Il constituera aussi un test. Nous verrons si le public de Gran Turismo est friand ou non de ce genre de chose. Je n'en suis pas persuadé."

Pourquoi ?

"Gran Turismo est une simulation de conduite. Sur le plan de la mécanique, des caractéristiques, de la conduite en fonction des voitures, tout est respecté, tout est réel. Si on va au bout de cette logique en incluant les dégâts, la plupart des accidents signifieraient le game over pour le conducteur."

Ne pensez-vous pas que cette politique de patch (rustine qui corrige ou complète un programme) est la porte ouverte à la mise en circulation de jeux non aboutis ?

"C'est un point de vue, mais le patch a de bons côtés."

Pour réaliser le 5, on aura mis six ans, car il ne sortira qu'en 2010. Avec les patches - gratuits - qui ajouteront des véhicules et des effets, le joueur pourra patienter sans être lésé."

Tout le GT 5 Prologue se retrou-

vera-t-il dans GT 5 ?

"Oui, mais dans son ensemble, le jeu sera tout à fait différent."

Vous êtes à la tête de Polyphony, le studio qui ne développe presque que Gran Turismo. Quasiement, car vous avez sorti un jeu de moto il y a quelques années : Tourist Trophy. Peut-on s'attendre à une fusion des deux ?

"Ce n'est pas impossible. Mais ce n'est pas à l'ordre du jour."

Pensez-vous que celui qui achète Gran Turismo soit représentatif du joueur de jeux vidéo en général ?

"Je ne pense pas... Beaucoup de nos joueurs sont d'abord des amateurs de voitures. Beaucoup ont acheté la PS2 et maintenant la PS3 pour Gran Turismo et rien d'autre."

Combien de voitures possédez-vous ?

"Six. Cinq se trouvent dans le jeu."

Propos recueillis par Erik Machielsen



K. Yamauchi (EM/DH)

Jeux et logiciels pour PC et consoles

Command & Conquer 3 : la Fureur de Kane



Quand on aborde une suite d'un jeu qui a comblé lors de sa sortie, on est impatient et... difficile. Il y a un an, Command & Conquer, Les Guerres de Tiberium, avait convaincu les amateurs de stratégie. Dans La Fureur de Kane, on retrouve les mêmes atouts et la même qualité. Mais pas grand-chose en plus. Quand la formule est bonne, pourquoi la changer, surtout si l'on a une petite année à peine pour faire mieux ? Qualité et esprit de C & C 3 sont donc respectés, le spectacle étant au rendez-vous, en plus d'une nouvelle campagne composée de 13 missions. Avis aux amateurs ! J.G.

Command & Conquer 3, La Fureur de Kane - PC - Éditeur : Electronic Arts

Odin Sphere

Au-delà de l'épate graphique qui permet d'affirmer qu'on est dans l'œuvre d'art, c'est d'abord un jeu de rôle, mais aussi d'action et d'aventures où, comme souvent, le monde risque de sombrer dans les ténébres. L'histoire est vue à travers cinq personnages, tous se retrouvant à la conclusion du récit. Ça complique un peu la compréhension, mais les cinématiques peuvent être revues à satiété, ce qui permet de rester dans le coup au cas où on aurait abandonné le jeu. Là, où ailleurs, les personnages évoluent en expérience en combattant, ici c'est moins le cas car ils doivent tirer parti de divers éléments, dont des graines stimulées par la mort de vos adversaires, pour y parvenir. E.M.

Odin Sphere - PS2 - Éditeur : Ubisoft



Everybody's Golf Worldtour



Des effets spéciaux qui tracent le parcours de la balle ou son impact sur le green et de très jolis graphismes (malgré des scintillements qui restent le point faible de la PS3) qui ne cèdent jamais à la démesure. Les personnages aux traits mignons sont gracieux et bien modélisés. Les environnements sont fictifs et nous plongent dans des conditions de jeu parfois surprenantes (au milieu d'animaux). Les parcours sont plutôt courts et divers angles de vue vous permettront de toujours savoir où placer la balle. L'interface est claire : effets, puissance, tout cela est aisément contrôlable. Le mode solo permet de s'entraîner afin de tester la fiabilité de son matériel, et des défis débloquent des golfeurs qui, chacun, possèdent leurs caractéristiques. E.M.

Everybody's Golf Worldtour - PS3 - Éditeur : Sony

Ninja Reflex

Déplacez-vous comme un tigre, attaquez comme un dragon et passez de la ceinture blanche à la noire. Ce jeu est entièrement pensé en fonction de la Wiimote et sa qualité, mais aussi sa réactivité, s'en ressentent. Les décors des maisons de papiers et les forêts de bambous sont soignés, les personnages ont du style (dans leurs actions mais aussi sur le plan graphique), les musiques collent à l'atmosphère orientale et le lancer de shurikens ou les coups de savates sont fort bien décomposés. De quoi décontracter les articulations dans une suite de mini-jeux qui entretiendront votre concentration, la coordination de vos mouvements, vos réflexes, votre agilité. Amusant, surtout à doses homéopathiques. E.M.

Ninja Reflex - Wii - Éditeur : EA



Dogs Palace



Du Nintendogs un peu pervers. Car sous des apparences mignonnes et simplistes (facile pour les enfants), on vous demande de faire fructifier un chenil en achetant des chiens, puis en les revendant. Entre-temps, vous aurez augmenté leur cote en leur apprenant moult petits trucs et en leur ayant assuré une excellente santé et un moral d'acier. Des mails sollicitent un animal, mais si vous vous attachez à l'un d'eux vous pouvez empêcher qu'il se vende. Le jeu permet de gérer beaucoup plus de races qu'un Nintendogs dès le départ. Mais en matière de chenil, on a surtout une icône. Les mini-jeux font donc tapisserie et si beaucoup se gère au stylet on ne peut pas dire que ça répond de suite. Les animaux réagissent mollement. Les enfants à qui on aura offert le jeu, patients, s'y feront. E.M.

Dogs Palace - DS - Éditeur : Ubisoft

Enregistrer sous

En bref...

► Karl Lagerfeld sera le DJ d'une station Radio de GTA IV. Son argument ? "Je préfère être dans un jeu que d'y jouer. Et j'aime les dialogues politiquement incorrects de GTA". E.M.

► Enfin, une date : Rock Band, le jeu musical exécuté par les créateurs de Guitar Hero et qui utilise trois périphériques (guitare, micro, batterie) sortira le 23 mai sur Xbox 360. Les versions PS3, Wii et PS2 suivront en été. Le prix de la version incluant tous les instruments/accessoires sera de...240 €. Un tarif qui en choque déjà certains, le prix aux USA étant de 169 \$, soit 107 €. E.M.

► Ce n'est qu'une rumeur, mais elle enfle : Microsoft sortirait pour la fin de l'année une manette capable de détecter les mouvements du joueur. E.M.

► Un million de Burnout Paradise se sont écoulés depuis sa sortie (fin janvier). Ce qui monte à 15 millions l'ensemble de titres Burnout écoulés depuis l'apparition de la franchise en 2001. E.M.

► C'est Dany Boon qui l'a annoncé : Bienvenue chez les Ch'tis fera l'objet d'une adaptation sur Wii. E.M.

► Excellent jeu de rôle sorti à l'automne 2007, The Witcher, édité par Atari, bénéficie d'une Enhanced edition téléchargeable et intitulée D'jinni. Elle permet de se créer de nouvelles aventures et améliore le fonctionnement global du jeu. J.G.

www.dh.be/jeuxvideo

CONCOURS EXCLUSIF DH JOUEZ & GAGNEZ



5x Cérébral Challenge pour DS



5x Mon Coach Personnel pour DS



5x Maths Play pour DS

& PENDANT 1 AN DES "ENERGY BARS" (SNACK ÉNERGÉTIQUE) DE PERFORMANCE

Games For Everyone:
Des jeux pour tous les âges et facilement accessibles
Prix abordable
Entièrement francophone
Convient aux enfants - garanti sans violence !
Gameplay avec beaucoup de fun et un caractère éducatif

Comment participer?

Envoyez DS au 3054*

et répondez à la question qui vous sera posée

www.performance.be - www.gamesforeveryone.be

