

## Auto-Modelista - 1/3

**Auto-Modelista, un jeu super avec de super graphisme un tres beau design mais voyez le reste !**

**Développeur :** Capcom

**Distributeur :** Capcom

**Genre :** Course

**Nombre de joueurs :** 1 à 2

**Difficulté :** Moyenne

**Date de sortie :** Disponible

Exhibé, pour la première fois, lors du salon "Auto Asia 2002", "Auto Modellista" (AM) avait surpris le plus grand nombre grâce, notamment, à l'utilisation d'une charte graphique encore inédite dans le domaine. A cette époque, tout un tas de questions plus ou moins pertinentes étaient venu s'installer dans nos têtes, en attente d'une éventuelle réponse. Doit-on voir en ce produit une vitrine technologique n'ayant d'autres aspirations que de servir les intérêts d'un Emotion Engine souvent décrié ? Le plaisir de jeu sera t-il au rendez-vous ? Voici des interrogations qui, si tout va bien, n'auront plus de raison d'être, à la fin de ces quelques lignes...

### **Un contenu tronqué...**

Bien sûr, éradiquer, du même coup, autant de doutes des mémoires, est un tour de force qui ne peut être mené à bien sans éviter l'écueil. Au niveau des modes de jeux, tout d'abord, et force est de constater que Capcom n'a guère voulu prendre de risques. Répondent donc présentes les traditionnelles options "Arcade", grâce à laquelle il sera possible, soit de découvrir le circuit de son choix loin du stress de la compétition, soit d'affronter un ami le temps de joutes endiablées ; mais aussi le "VJ & Theater" permettant aux plus esthètes de visionner ralentis et vidéos préalablement sauvegardés sur une Memory Card. Bien entendu, ce n'est pas tout et si, à l'heure qu'il est on ne vous a toujours pas parlé du morceau de choix de soft, c'est certainement pour mieux s'y arrêter dans quelques secondes. Baptisé "Garage Life", ce dernier s'apparente plus à la carrière qu'il nous serait donnée de faire dans le milieu automobile qu'à une simple, et beaucoup trop classique, succession de courses. En tant que pilote en herbe, il faudra donc commencer par choisir son bolide parmi des marques aussi prestigieuses que Mitsubishi, Toyota, Subaru ou bien encore Mazda. Attention,, ici, pas de compte bancaire à gérer ; autrement dit, s'offrir d'entrée le véhicule de ses rêves est ici possible.

Un concept dommageable, certes, mais qu'à cela ne tienne, il sera, ensuite, temps de faire vos premiers pas, en prenant part, comme il se doit, aux différentes épreuves. Au total, seules 7 courses sont là pour étancher notre soif ; ce qui, vous l'aurez deviné est bien trop peu pour tenir qui que ce soit en haleine. Le géant nippon, plus aguerrit à la mise en chantier de softs d'action et de combat, l'a bien compris, en jugeant utile de nous laisser accomplir, entre chaque compétition, certaines des tâches incombant à tout champion qui se respecte. Ainsi, répondre à des mails, mettre les mains dans le cambouis, ou recevoir conseils avisés et recommandations deviendront bien vite un lot quotidien. Tenez, justement, intéressons nous un peu au coté "tuning" de la chose. Une fois encore, et comme pour ne pas déroger à une ligne de conduite fondamentalement frileuse, le contenu proposé à ce niveau là pourrait être rattaché à du "Gran Turismo 3" version "light". Concrètement, il ne faut pas s'attendre à une gamme de pièces aussi exhaustive que celle présentée par le hit de Polyphony Digital ; sans quoi le retour à la réalité risquerait d'être brutal. En clair, le moins que l'on puisse dire est que ce premier paragraphe est plutôt synonyme de déception ; dans la mesure où remporter la victoire sur chaque tracés n'est pas ce que l'on peut appeler une tâche ardue.

### **... Vraiment tronqué**

## Auto-Modelista - 2/3

De plus, le fait que nous ne nous soyons toujours pas intéressé au fameux mode "Online", qui, soit dit en passant, constituait un argument de vente majeur au pays du soleil levant, et tout simplement due à l'absence de celui-ci dans notre portage PAL. Comment ne pas grincer des dents face à un tel constat ? Y a t-il autre chose à faire que de regretter la mise en place tardive du réseau Play-Online ? A vous de répondre, mais lorsque l'on sait que nos amis japonais s'affrontent depuis de longs mois, dans le cadre des dites infrastructures, avouez qu'il y a de quoi être amer...

Point de vue gameplay, c'est la déception

Seconde désillusion : le "gameplay". Si les premiers tours de roues peuvent s'avérer exaltants, après quelques heures de conduite, cette bonne impression n'est, hélas, plus qu'un lointain souvenir. Concrètement, et alors qu'un certain produit concurrent offre un nombre incalculable d'alternative en terme de pilotage, AM se contente d'une seule et unique approche. Résolument "arcade", cette vision, accrocheuse de prime abord, n'autorise, finalement, que très peu de fantaisies. Entendez par là, qu'au bout d'un certains temps, chacune de vos sorties aura tendance à furieusement ressembler à la précédente ; la faute incombant, disons le, à une maniabilité bien trop stéréotypée. Certes, le célèbre monolithe noir a d'ores et déjà ouvert ses portes à de bien plus mauvais pensionnaires, mais ce n'est certainement pas avec un fond aussi pauvre qu'il faudra compter rester, des heures durant, scotché au paddle. Assurément la carence majeure de ce soft ; ce qui, pour un jeu de ce type, s'avère difficilement pardonnable.

### Un soft techniquement splendide

En revanche, pour ce qui est de la forme, ce serait être vraiment pointilleux que de trouver quoi que ce soit à redire. En effet, comment ne pas rester pantois face à un "cell-shading" employé avec autant de réussite ? A l'écran, cette accentuation des contours est si bien rendue que l'on a souvent l'impression d'être plongé en plein dessin animé. De plus, il faut avouer que ça en jette de vivre de folles embardées au cœur même d'un Tokyo représenté de la sorte. Car oui, ne vous y trompez pas, les divers terrains de jeu présentés reprennent, chacun, un lieu phare de la capitale. A nous les virées emplies d'adrénaline au beau milieu de Shinjuku, ou bien encore les folles poursuites automnales lancées sur les hauteurs d'Akagi. Mais ce n'est pas tout, comme si cela ne suffisait pas pour combler des yeux, jusque là bien gâtés, la PS2 a mis le paquet pour leur servir, sur un plateau d'argent, toute une panoplie d'effets ; fioritures qui, soit dit en passant, soutiennent à merveille le caractère endiablé de nos pérégrinations. Appel d'air, retour de flammes ou étincelles générées lors des chocs, tout y passe ; ce qui bien évidemment, n'est pas pour nous déplaire. Une fort belle performance, toutefois entachée par un phénomène d'aliasing bien plus discret qu'à son habitude. Autant vous dire que l'on a frôlé le sans faute...

### Une bande-son encore perfectible

Une fois les rétines remises de leurs émotions, c'est au tour du système auditif d'être passé à tabac. Hélas, cette facette n'a, selon toute vraisemblance, pas fait l'objet d'autant de travail que la précédente. Cela se traduit donc par une ambiance sonore convenable, mais pas transcendante. De son côté, la bande sonore pêche par manque évident d'originalité, et l'on ne saura que trop vous conseiller de couper le son après un certain nombre de parties...

**Sources :** Play-France ( <http://www.playfrance.com> )

## Auto-Modelista - 3/3

-> PlayFrance -> Tests -> Auto-modelista