



# SUMMI 2023 BOOK

# TURBO SOMMAIRE

<b>PRÉAMBULE</b>	<b>2</b>
------------------	----------

<b>PLAYER SELECT</b>	<b>4</b>
----------------------	----------

- ◇ GREG
- ◇ PUYO
- ◇ KAMUI
- ◇ HUBERT

<b>VIGNETTES SELECT</b>	<b>14</b>
-------------------------	-----------

<b>TURBO TESTS 2023</b>	<b>36</b>
-------------------------	-----------

- ◇ FINAL FANTASY XVI
- ◇ SUPER MARIO BROS. WONDER
- ◇ RESIDENT EVIL 4
- ◇ YS X: NORDICS
- ◇ PIKMIN 4
- ◇ ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM
- ◇ THEATRHYTHM FINAL BAR LINE
- ◇ STREET FIGHTER 6
- ◇ DRAGON QUEST MONSTERS 3
- ◇ ARMORED CORE VI

<b>FAMITSUMIMASEN 2023</b>	<b>48</b>
----------------------------	-----------



## PRÉAMBULE

Pour marquer le coup de la première année de Sumimasen Turbo, on s'est longtemps questionnés. Un *tote bag* ? Une boule à neige ? Puis un ami commun nous a soufflé : « Toutes ces vignettes, tout le travail de "Cousin Lionel", il faudrait vraiment en faire quelque chose. »

**Voici sous vos yeux le premier artbook de Sumimasen Turbo, où les images les plus absurdes côtoient les plus folles.** Greg en Survivant de l'enfer, Daniel en conducteur de train, Puyo en Pikmin violet (le plus costaud). Ça nous donne aussi l'occasion d'écrire des petits tests, hommage aux avis qu'on pouvait lire dans *Joypad et Consoles +*, et de publier le Famitsumimasen, comme un bilan de cette première année.

Sans vous, l'émission Sumimasen Turbo n'existerait pas. Nous tenons ici à vous remercier de ce soutien qui nous fait chaud au cœur après l'arrêt brutal de notre précédent projet.

**« Tout tient à une idée simple : quatre amis, une passion commune et des parenthèses qui ne se referment jamais. Un concept fait pour durer. »**



---

# PLAYER SELECT

---

## GREG

POWER	B
JUMP	A
SPEED	B



# 1P

## PUYO

POWER	A
JUMP	B
SPEED	B



# 2P

## KAMUI

POWER	A
JUMP	A
SPEED	D



# 3P

## HUBERT

POWER	D
JUMP	A
SPEED	A



# 4P

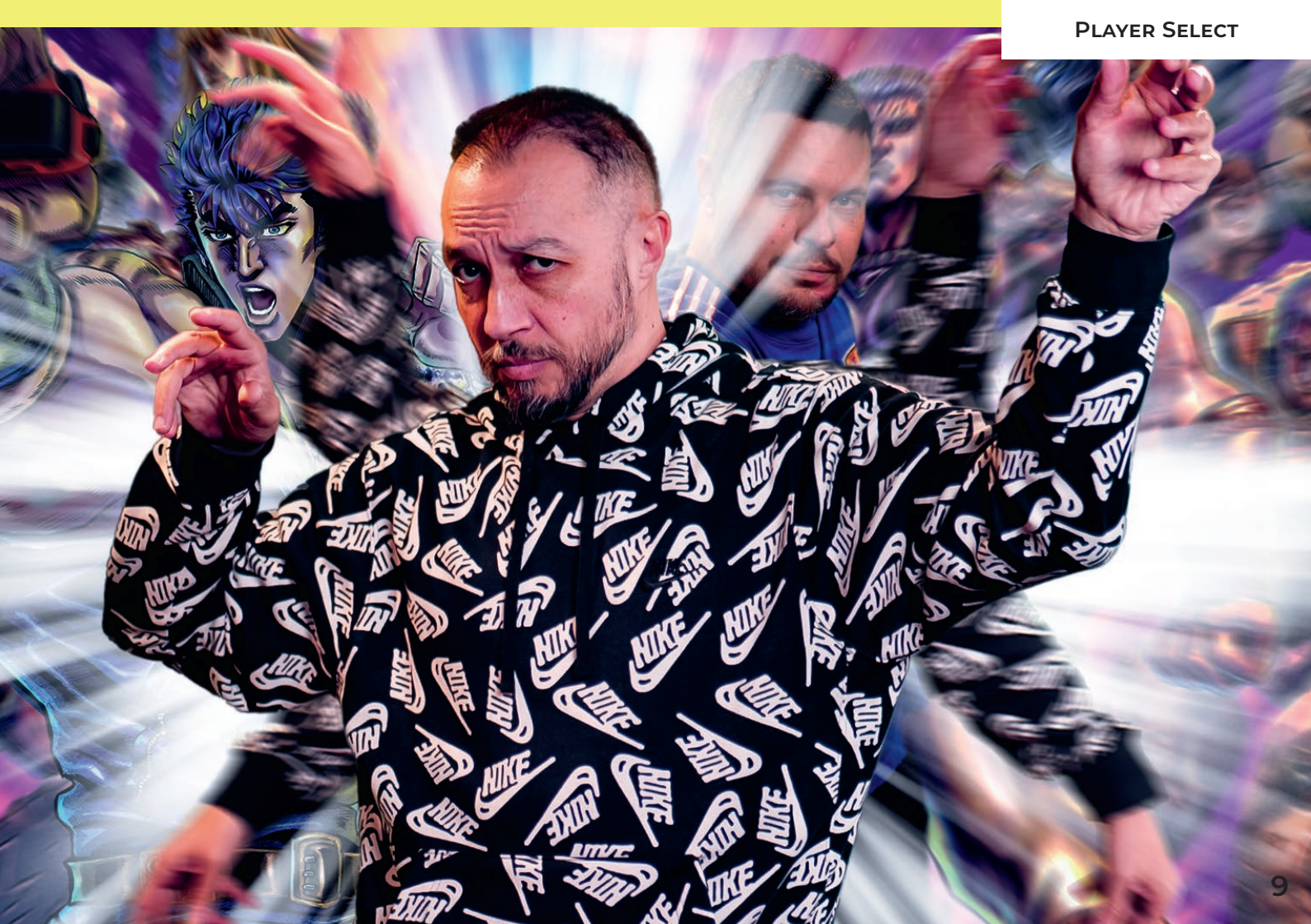


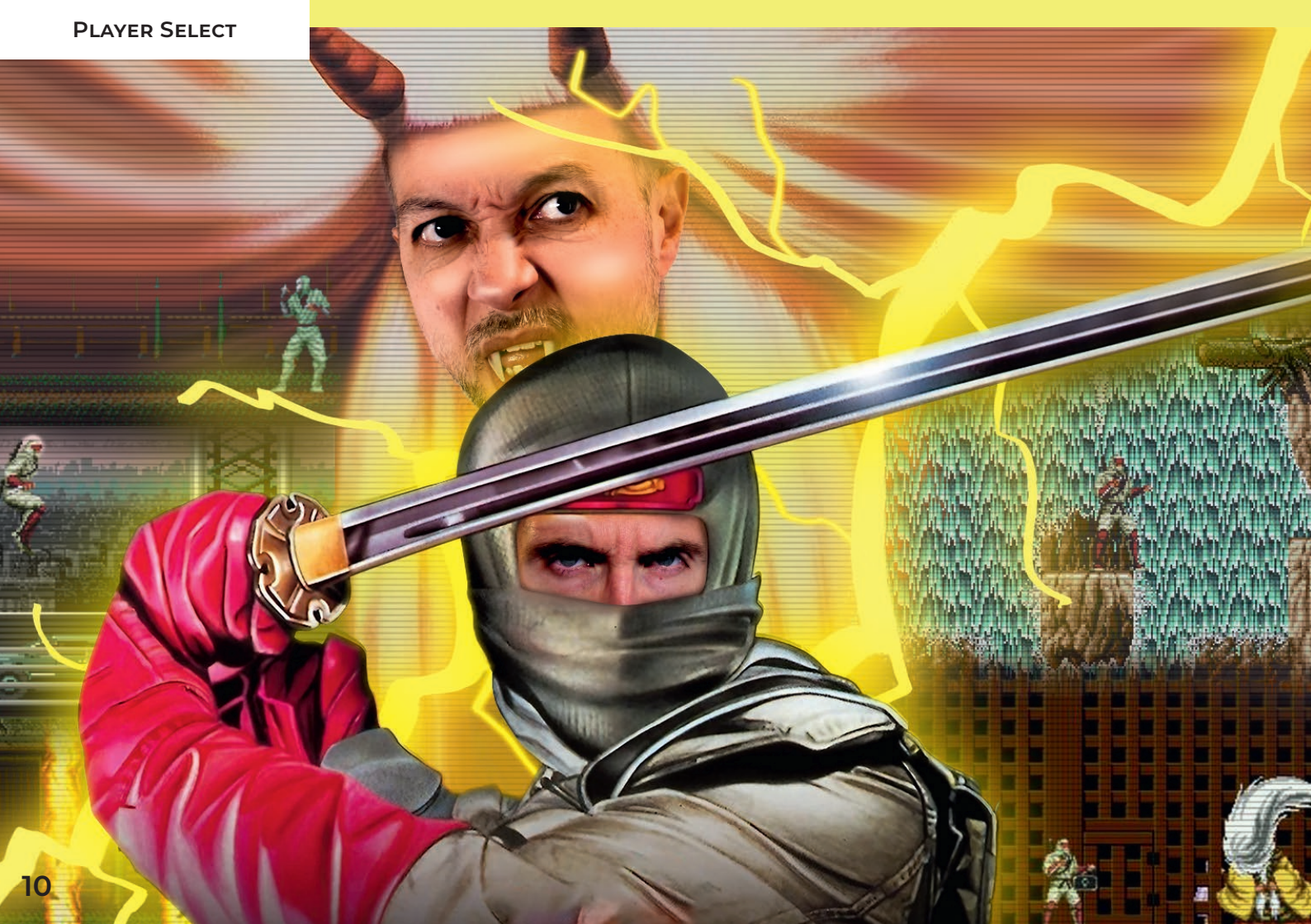
## LE MOT DE GREG

---

On ne sait jamais vraiment de quoi demain sera fait. Sauf si bien sûr on gifle un CRS ou qu'on renverse de l'essence dans son salon avant de craquer une allumette à 23h59, mais c'est un peu de la triche. Après 13 ans de *Joypad*, je n'aurais pas vraiment pu prédire que je passerais 19 ans chez Gamekult, car après tout on m'appelait toujours « Greg de *Joypad* » (surtout les vieux, les gens qui avaient l'âge d'avoir connu *Joypad*). Et comme les jeux vidéo sont un média en perpétuelle évolution et progression, on ne regarde pas souvent dans le rétro, les années s'enchaînent avec les nouvelles consoles, les nouveaux TGS, et un jour on se retrouve indé.

Contrairement à mes comparses, je n'ai jamais vraiment eu l'esprit d'entrepreneuriat, bien à l'abri dans le confort d'un média pour y parler de ce que j'aime. L'idée de devenir indépendant, au risque de devenir soi-même le centre du propos, ne m'a jamais vraiment emballé. L'énergie dépensée par les influenceurs pour exister au milieu des autres m'a toujours semblé hors de portée. Et donc comme j'ai autant de talent pour me vendre qu'un gigolo atteint du syndrome de Tourette, **j'ai envie de dire à tous les auditeurs qui nous sont restés fidèles après le grand saut, « si vous n'étiez pas là, je seriez vous ».** Mais surtout お母さん6人.





## LE MOT DE PUYO

Que ce soit dans les émissions de télé-réalité ou celles qui se passent en cuisine, il y a toujours des candidats tristes qui ruminent la fin d'une *belle aventure*, avec du James Blunt en fond pour faire chialer les mamies. Avant de tendre définitivement le flambeau, on a pu compter sur une foule d'amis communs pour enclencher le Turbo quand on nous faisait le coup de la panne. « Et pourquoi pas un live chez nous, les gars ? » (...) « Je connais un ami graphiste qui pourrait nous faire un logo viteuf » (...) « Turbo ? C'est rigolo, ça sonne pas mal... » (...) « Je vous ai dit que mon cousin jouait de la trompette ? » (...)

Voilà comment, en l'espace de quelques semaines, la machine a pu se relancer fissa et Sumimasen Turbo se monter. Fallait-il encore que les fans de jeux japonais nous suivent, mais comme plus grand monde n'en parle sorti des AAA, il faut croire qu'on a privatisé la niche pour accueillir tous les copains. **Ca fait un an que ça dure, et à en croire les nombreux commentaires que je ne manque pas de lire, on a « retrouvé le sourire ».** Normal, on n'a jamais eu autant d'amis en commun.





## LE MOT DE KAMUI

Du temps de Gaijin Dash, je tombais malade au moins à la moitié des enregistrements. Je n'ai jamais compris pourquoi, était-ce parce que je pouvais trop d'énergie ? En tout cas, j'étais traversé systématiquement par une fatigue qui me clouait généralement au lit. Avec Sumimasen Turbo, je n'ai plus ce sentiment, même si la concentration est plus forte. Quand bien même, je ne peux pas m'empêcher de dire SEGA quand Hubert dit « ça tourne », ou de rajouter « of Lodoss War » quand il nous dit fièrement « ça record ».

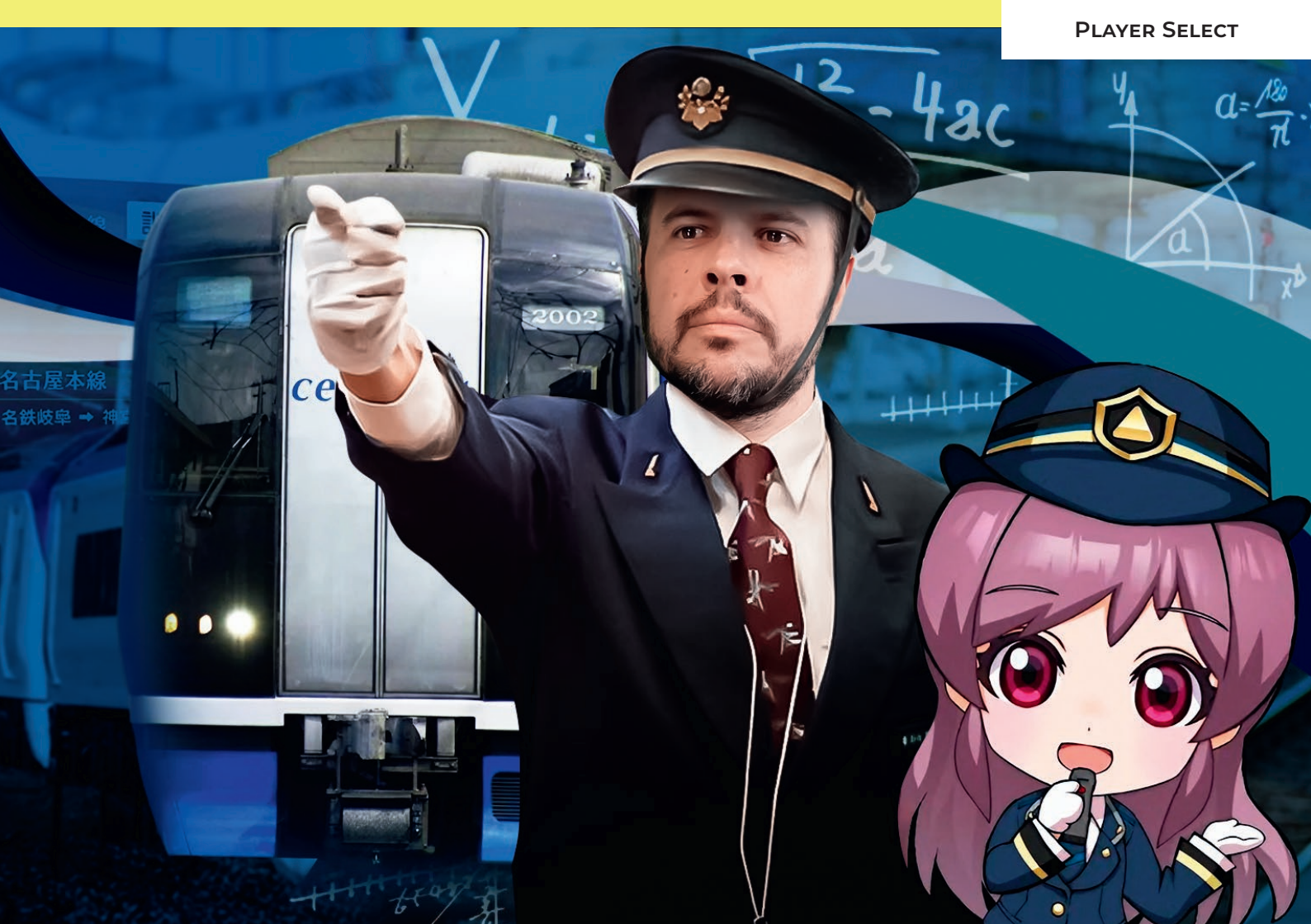
Je me demande ce que mes parents auraient pensé de cette décennie, de tout ce qui nous a amenés jusqu'à Sumimasen Turbo. **En tout cas, pour mon fils, je sais que grâce à nos miniatures, je suis devenu la pastèque de Suika Game. Merci de votre soutien.**



PLAYER SELECT

名古屋本線

名鉄岐阜 → 神



## LE MOT DE HUBERT

---

Quoi de mieux que cet ouvrage recueillant les plus belles vignettes concoctées pour nos émissions, afin de retracer toute cette riche année d'existence ?

La première fois que j'ai remarqué que nos vignettes sortaient de l'ordinaire, c'est en découvrant celle illustrant nos remerciements après l'engouement exceptionnel autour du financement participatif. Vu qu'on ne remerciera jamais assez nos patreotes, j'en profite pour les remercier une millièmème fois ! Sur cette vignette, on m'y voit prendre le son à l'aide d'une perche, des gouttes marquant mon effort, le bas de mon corps habilement camouflé par un buisson, alors qu'on ne m'avait aucunement pris en photo et qu'il n'y avait pas l'ombre d'un buisson. J'apprendrai plus tard que le fameux Lionel était à la composition, graphique et non pas musicale cette fois, et qu'il les aime facétieuses !

Je me souviens m'être dit "Ah ouais !" quand j'ai vu le sabre s'intégrer parfaitement dans la main de Puyo sur la vignette du Combo Wo Long. J'ai souvent bien rigolé en voyant les versions finales des photo-montages ; je pense notamment au premier Combo sur un jeu de train, Greg et Daniel en conducteurs de métro japonais, ou encore au Turbo sur le dernier Zelda, notre trio affublé de tenues hyliennes, d'oreilles pointues, et de couvre-chefs du plus bel effet.



Le processus de création d'une miniature peut varier d'une vidéo à l'autre. Tout d'abord, il faut qu'on ait bien pensé à prendre les photos ce qui, après de longues heures de tournage, n'est pas toujours gagné. Parfois Lionel est mis au courant des sujets en amont et nous donne des suggestions très précises, s'inspirant, par exemple, de visuels officiels de jeux. D'autres fois on se dit « Les vignettes ! » juste avant de quitter le studio et la réflexion, brève mais intense, se fait sur place.



**Il arrive aussi qu'on soit en impro totale et qu'on s'en remette ensuite complètement à la magie indescriptible de Lionel.**

C'était notamment le cas sur le dernier Combo en date au moment où je rédige ces lignes, Densha De Go! Plug & Play 2, qui n'a pas vraiment de visuels exploitables. L'appareil photo en mains, je vois mes camarades qui attendent mes directives. « Euuuuh... » \*idée\* « Greg tu pointes du doigt un danger devant toi, ce

qui perturbe Daniel qui regarde sur le côté ». De base ça ne rendait rien et puis \*POF\* coup de baguette magique (de Photoshop, LOL (blague de graphiste)), et \*TADA\* quel résultat !

Une belle ribambelle de vignettes pour une généreuse collection d'émissions, des Turbos, des Combos, des *lives*, des *previews*, des reportages au Japon. **On n'a pas chômé mais on a kiffé, et ça c'est grâce à votre soutien, chers patreotes. Alors je dois le dire une 1001e fois : MERCI !**

---

# VIGNETTES SELECT

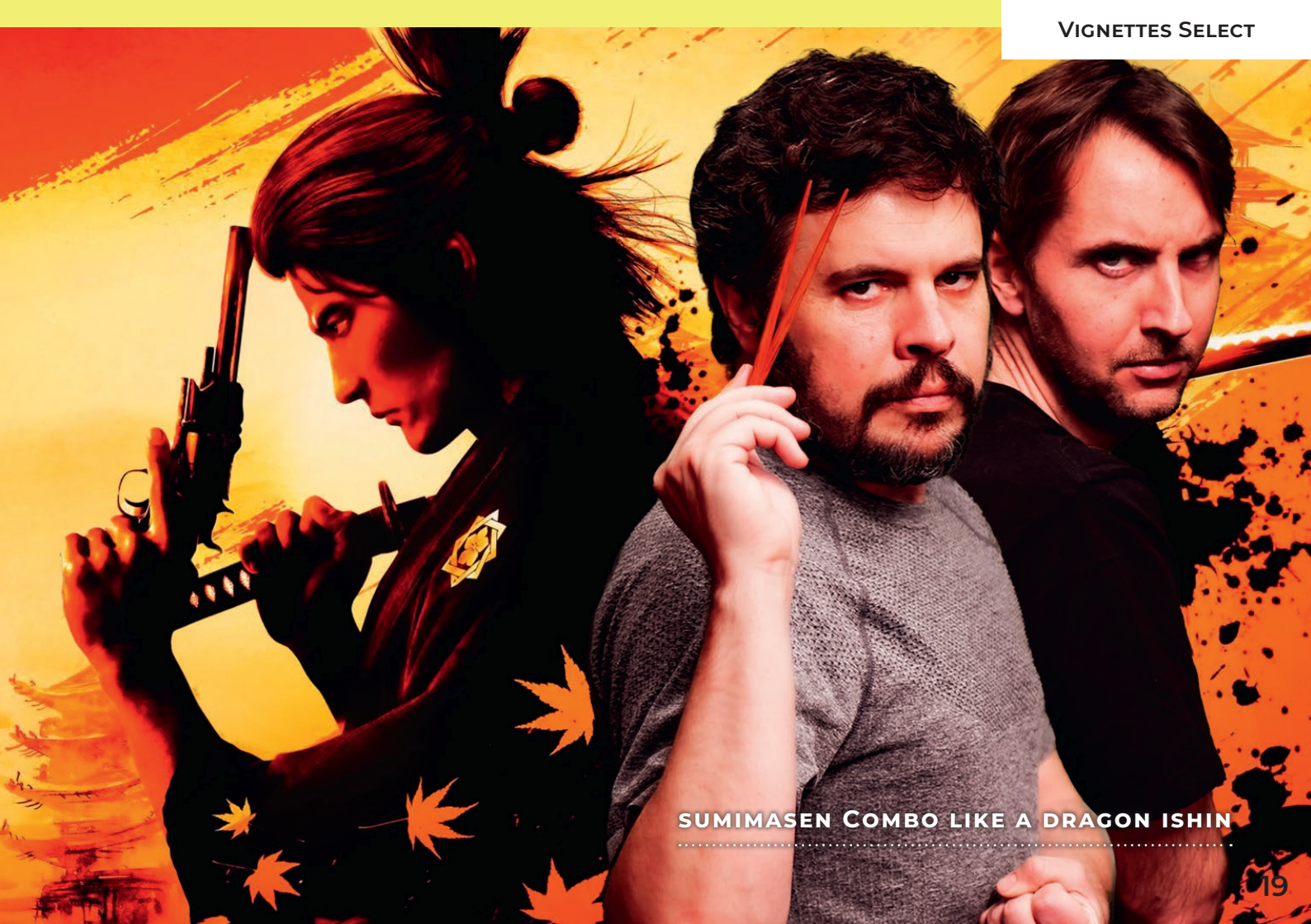
---





**MAKING OF DU GÉNÉRIQUE SUMIMASEN TURBO**

---



SUMIMASEN COMBO LIKE A DRAGON ISHIN



SUMIMASEN TURBO #4

# LA BROMANCE ZELDA

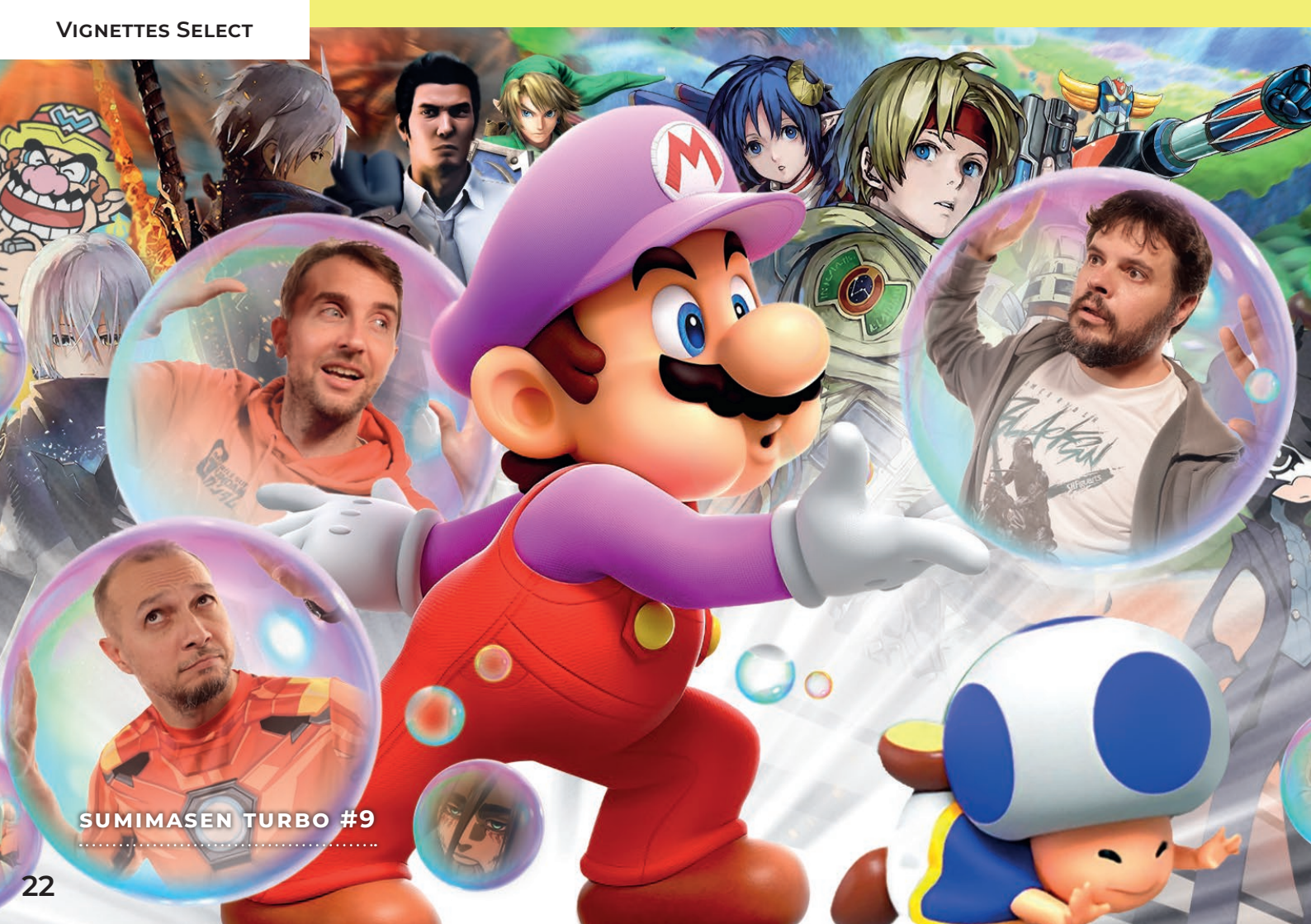
Avant de vivre en complète autarcie et ne plus voir personne d'autre que sa console et Tears of the Kingdom pendant un bon mois, il fallait d'abord marquer le coup pour la sortie du Turbo #4. La vignette du GOTY 2023 se devait d'être mémorable; en tout cas, on allait tout faire pour.

On en revient alors à la base : qu'est ce qui fait le charme de l'émission ? C'est peut-être bien cette complicité, cette amitié de longue date, cette *bromance* entre Greg, Puyo et Kamui. Alors pourquoi ne pas exploiter ça dans la vignette ? Portrait des trois gajjins sous la lumière enchanteresse de la *Golden Hour*, crinières dorées et ambiance à l'eau de rose tout droit sortie des années 80... C'est décidé, on va aller chercher du côté d'une esthétique kitsch et romantique.

**Kamui, à mi-chemin entre MacGyver et André Agassi, a hérité d'une très belle coupe mulet d'époque.**

Une inspiration sans doute empruntée à la parodie chevaleresque de Rob Reiner, *Princess Bride* (1987)





SUMIMASEN TURBO #9



SUMIMASEN TURBO #6



SUMIMASEN TURBO #7

## POURQUOI GRAN TURISMO ?

La liste des sujets du Turbo #7 est tombée. Pour trouver le *highlight* qui va porter la vignette, il va falloir trancher entre *Armored Core VI*, *The First Slam Dunk* et le film *Gran Turismo*. Le coup de coeur de Kamui, c'est *Pikmin 4*, mais le jeu a déjà fait l'objet d'un précédent visuel, dommage. Pour *Armored Core VI*, il y a peu d'ouverture pour réaliser un photomontage entre un robot et l'un des membres du trio.

Alors qu'on écume les visuels fraîchement récupérés pour préparer cette vignette, l'affiche de *Gran Turismo* attire l'oeil : David Harbour avec sa combi intégrale, son air bourru et son micro-casque a une sacrée dégaine. Et si Kamui prenait sa relève ? Puyo appuie l'idée : « Je mettrai un point d'honneur à aller voir le film pour ça ». C'est fait, on tient notre thème.



*Droit comme la justice*



Affiche du film  
*Gran Turismo*



SUMIMASEN COMBO AIR TWISTER

Une pose qui s'inspire d'un classique oublié, *Explorers* (1985)





SUMIMASEN COMBO SAMBA DE AMIGO

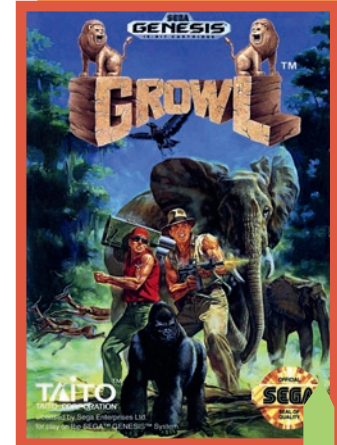


SUMIASEN COMBO GROWL

## LES COMBOS RETRO

Réaliser des vignettes de jeux rétro est un parcours semé d'embûches et d'incertitudes. D'abord, le choix des artworks est très souvent cantonné à une jaquette recto-verso ou à d'hypothétiques illustrations issues des vieux manuels. Ensuite, la qualité est celle d'une image scannée dans laquelle le grain du papier a été gravé à jamais. Enfin, le format de la jaquette est notre dernier obstacle. Presque toujours en portrait, il nécessite d'être intégralement repensé en paysage pour coller à celui d'une vignette actuelle.

Sur la vignette de Growl, ce passage aura nécessité de prendre le logo en point d'appui de la composition entre les protagonistes et le gorille. L'arme lourde et le coup de feu pétaradant se retrouvent au centre. Une mise en valeur obligatoire **parce qu'on est là pour sauver les animaux, bordel de m... !**

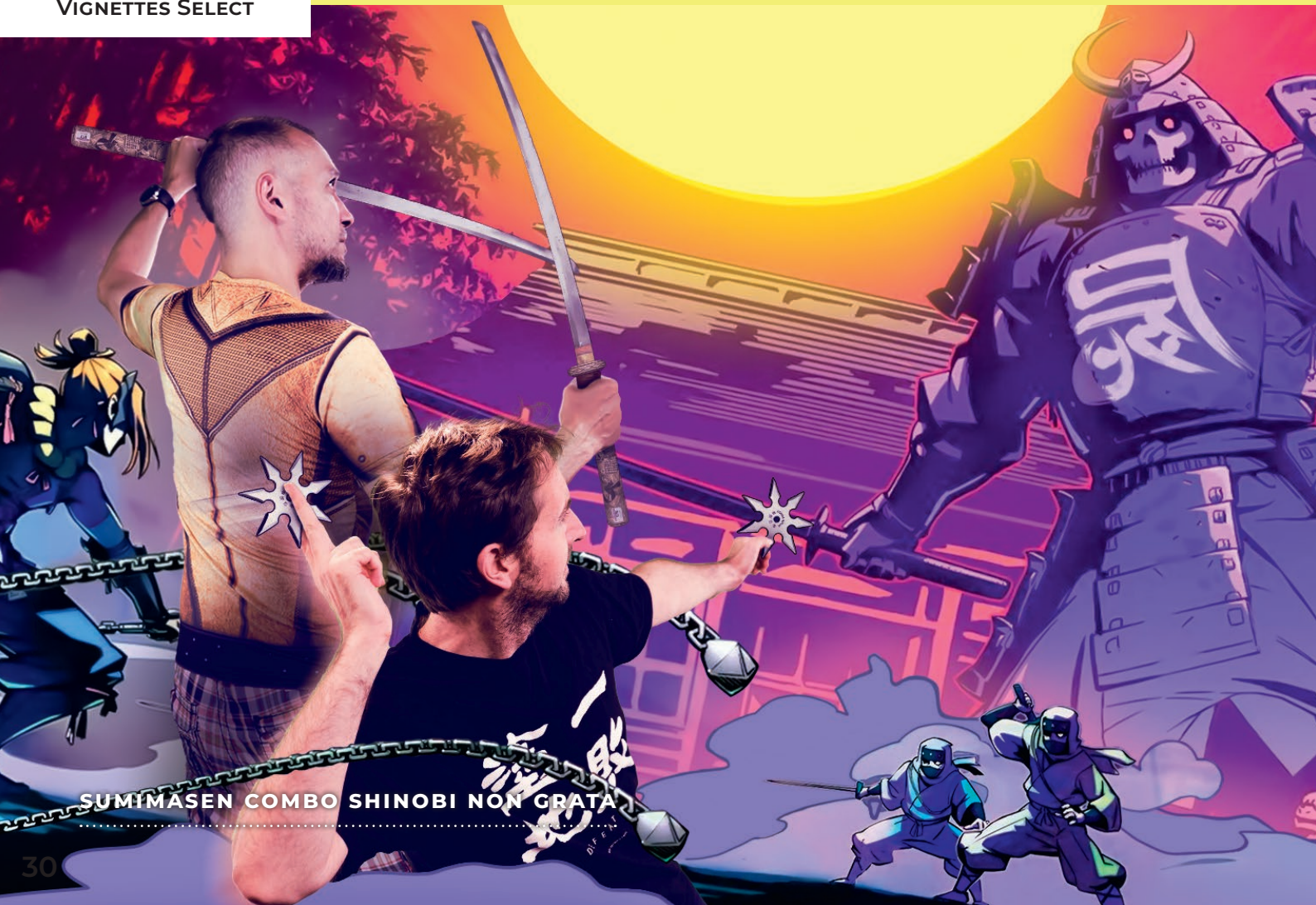


Jaquette Genesis  
au format vertical

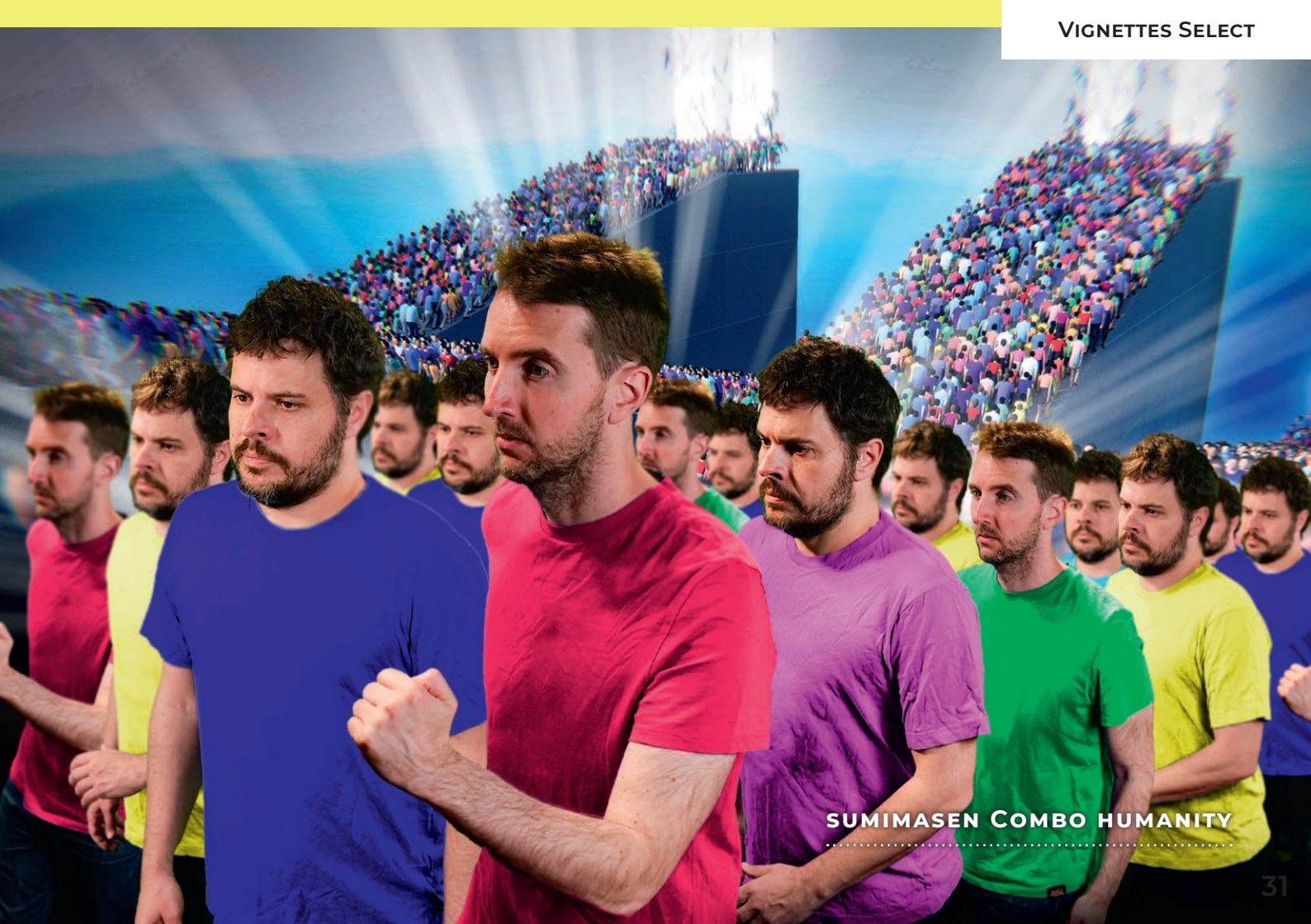
Sourcil The Rock



Killer attitude



SUMIMASEN COMBO SHINOBI NON GRATA



SUMIMASEN COMBO HUMANITY



**SUMIMASEN COMBO ARMORED CORE VI**

## «HARD» MORED CORE VI

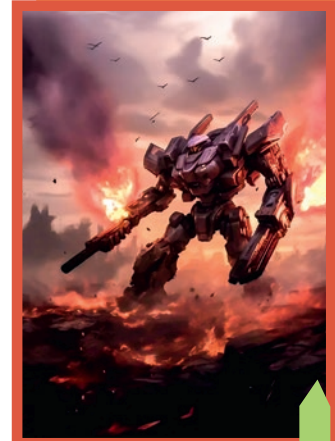
L'idée première était de mettre en avant la difficulté du jeu mais surtout le rapport d'échelle entre humains et mechas géants à la façon de certains visuels de *Mobile Suit Gundam: The Witch From Mercury*.

Un cadre plus serré a finalement été privilégié pour améliorer la lisibilité et, l'aspect comique de la situation a été développé : Puyo fait un coucou de détresse et Kamui semble sur le point d'abandonner toutes velléités au profit d'un drapeau blanc.

Une 1<sup>ère</sup> version pas assez lisible pour une miniature



Image de référence



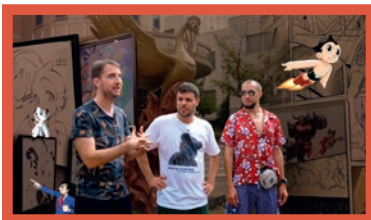
Actors Studio

SUMIMASEN COMBO PROJECT ZERO





SUMIMASEN COMBO DOUBLE DRAGON GAIDEN



## LES VIGNETTES TOKYO



Au Japon, les tournages de sujets s'enchaînent (TGS, Nintendo Store, Super Nintendo World, Musée Capcom vs Tezuka...). On prépare en même temps les nouveaux génériques et on affine l'habillage visuel et musical de l'émission. Au coeur de tout ce travail, la prise de photos pour les vignettes se heurte à un « léger » déficit de temps. Alors comment récupérer cette précieuse matière première ?

Comme pour les vignettes de l'attraction Godzilla ou de Dragon Quest Island, Hubert réussit parfois à sortir un cliché où le trio pose, c'est le Graal ultime. Mais très souvent, dans des endroits où il s'agit déjà d'un exploit en soi de tourner, on utilise des captures d'écran avec l'idée de pouvoir réaliser un *patchwork* homogène qui va traduire au mieux l'ambiance du moment. Enfin, **quand toutes les options sont épuisées, les galeries photo des smartphones de Puyo ou Kamui sont passées au peigne fin.**

SUMI  
MASEN  
TOKYO

SUMI  
MASEN  
TGS

SUMI  
MASEN  
TOKYO

Recherche du logo  
pour les émissions  
Tokyo



Incrustation des monstres du lore  
DQ à partir des captures vidéo



La vignette de l'attraction Godzilla est, une fois de plus, inspirée par le cinéma (et les nanars sûrement). Le kaijū rugit à en déformer l'environnement, le *close-up* sur le trio nous immerge dans l'action et le changement de perspective permet de se retrouver dans la gueule de la bête ou presque. Vous aurez sans doute remarqué la petite incrustation d'un logo radioactif sur le bidon vert, un incontournable du genre !

---

# TURBO TESTS 2023

---



# FINAL FANTASY XVI



PUYO

En d'autres temps, d'autres moeurs, je nous aurais troussé une conclu bien vnr, avec une note bien cinglante, qui aurait mis le feu aux Internet et généré du clic par dizaines de milliers ; c'était la recette du cocktail Molotov, les forums ne mentaient pas. Mais le temps assagit. **Pas besoin de cibler une ambulance quand elle est déjà en flammes. Il paraît même que son conducteur est bloqué sous un pont aux prises avec trois scorpions.**

Tout ça pour dire qu'on en a déjà trop raconté au sujet de Final Fantasy XVI, et que si j'avais les moyens de placer un hyperlien dans du papier, je vous renverrais fissa à l'émission du mois de mai, si vous avez deux heures devant vous, du moins. On n'a jamais su faire court, mais après tout, si vous avez déjà tenu 40h à faire le même combo sur les mêmes *mobs* dans les trois mêmes décors, c'est que vous êtes, comme nous, prêts à tout par amour.



Pour passer ce pont « infranchissable », il va d'abord falloir sauver Bernard, alias Charpentier-san, notre PNJ de l'année

# SUPER MARIO BROS. WONDER



**Avec les fleurs prodiges, c'est deux salles, deux ambiances**



**PUYO**

C'est une règle immuable de l'univers que j'aurais mieux fait de retenir à une ou deux reprises ; ça m'aurait évité deux ou trois tacles minimum à chaque émission, sur la prétendue couleur des voyants, m'voyez-vous, ou ces prophéties auto-destructrices énoncées un soir de décembre, il y a près de vingt ans, au sujet d'une certaine DS - visez un peu le poids de la croix (directionnelle) que je trimballe depuis ces jours funestes. **Il aurait fallu pourtant relire le petit guide du parfait VRP - very red plumber : ne. jamais. douter. de Nintendo.**

Allons, vous croyiez que j'allais tomber dans ce piège grossier ? Un énième Mario 2D avec quoi, une transformation en éléphant, des niveaux qui changent, un multi fendard en local ou bienveillant en ligne ? Et pourquoi pas des fleurs qui parlent ? Si vous pensez que c'est ce Mario Wonder qui va me tenir éveillé jusqu'à 2h du mat, vous faites fausse route. D'ailleurs, il est à peine 3h. Avec un peu de mauvaise foi, je dirais que j'ai un jour d'avance...



**Les badges influencent fortement le gameplay, c'est presque la metroidisation de Mario**

**« Le jeu devrait s'appeler Super Mario Badge. »  
Kamui**



# RESIDENT EVIL 4



GREG

Pour une fois que je vais en Espagne, voilà que je me retrouve pris en stop par deux gendarmes qui trouvent le moyen de me faire le coup de la panne dans une forêt pas si fiqué que ça. Après une petite balade dans un village du genre Ibizarre, un peu parti un peu naze, je me retrouve avec des zombies sur le blase ! Heureusement, je m'appelle Kennedy, et les *headshots* ça me connaît. Coup de bol, les habitants sont allergiques au plomb et après quelques suppositoires à la poudre, ils se dissolvent complètement, me laissant le loisir de récolter les cartouches et les herbes médicinales qu'ils laissent traîner dans leurs armoires et autres meubles avec le p'tit napperon dessus comme chez ma copine portugaise Cécile dont j'étais amoureux en 4e et qui avait aussi les espèces de poupées en plastique dans des tubes plein son salon. J'ai jamais compris pourquoi y avait toujours des poupées dans des tubes chez mes amis portugais quand j'étais jeune d'ailleurs. Bref, vous l'aurez compris : **une fois encore, Capcom nous livre un chef-d'œuvre de violence et de jouabilité qui comblera de bonheur les joueurs les plus exigeants, et les autres j'en parle même pas. « Un jeu absolument dément, à posséder absolument. »**



Pour Hubert, tout est source d'angoisse dans Resident Evil 4, même une vache et un cochon !



En combat, on retrouve toute la patate Falcom

# Ys X

## NORDICS

イース X ノルディクス



PUYO

J'ai une très mauvaise mémoire des intrigues et j'accorde rarement de l'importance au scénario - du coup je me réclame de la soi-disant école du *gameplay* pour que ça passe inaperçu, mais qu'y puis-je si mon coeur bat avant tout pour la frappe et les systèmes ? Dans les magazines de l'époque, il suffisait de lire qu'un jeu *blaste* pour capter dans l'instant qu'on en prendrait plein la gueule. Le terme est tombé en désuétude, plus vite encore que les magazines, mais l'esprit est resté. C'est même **la raison d'être de Falcom avec Ys : nous projeter plusieurs années en arrière, mais sans transiger sur la composante action, avec quelques systèmes**

**tout autour pour ne pas tomber dans le vintage.**

Plus que les dialogues interminables, les trajets en bateau surlaids et les tutos qui reviennent même après quinze heures de jeu, je retiendrai de Ys X: Nordics ces heures passées à faire monter chaque *skill* à 100% dans l'espoir de débloquer celles qui nous toisent au niveau 80, et ce nouveau système de combo en duo entre Adol et Karja la viking, capables d'encaisser comme des buffles avant de renvoyer une énorme patate, quand ils ne zigzaguent pas entre les projectiles ennemis comme Daniel dans les files d'attente du Tokyo Game Show.

Des batailles navales Pirates des Caraïbes version Wish



# PIKMIN™ 4



« J'ai compris tout le génie de ce jeu par le biais de mon fils. »

**Kamui**

Ça y est. On a rassemblé tous les petits scientifiques échoués sur Terre. Le coffre-fort dans lequel est enfermé Captain Olimar est ouvert grâce aux talents conjoints de Pikmin rouge, jaune, bleu, голубой (c'est comme ça qu'on dit bleu clair), noir, violet, rose et blanc-qui-est-toxique, mon fils n'oublie jamais de le préciser. C'est désormais la fin de l'aventure et tout le monde remonte dans la fusée. Les pikmins saluent les héros repartant dans le cosmos, laissés sur Terre à leur occupation. Les yeux de mon fils étincellent devant le spectacle. **A ce moment précis, Pikmin 4 est le jeu le plus important de nos vies.**



**KAMUI**

Alors que je croyais l'aventure terminée et rangée sur l'étagère des souvenirs, soudain un couac : le chien Otchin est malade, le mal du pays ou un virus, on ne sait pas encore. Mais il faut repartir sur Terre demander l'aide des pikmins. L'aventure est repartie et c'est génial.

**Mais comment dit-on « End Game » en russe ?**

La nouveauté, c'est le chien qui sauve les pikmins de l'eau





Les armes cassent encore, mais l'amalgame vient compenser ce problème



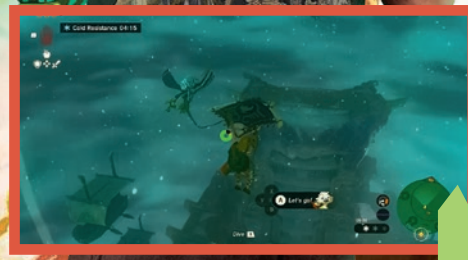
Ma résolution pour 2024 ? Finir le GOTY.



KAMUI

Tester les jeux avant leur sortie nous contraint souvent à des heures supp. Et dans un jeu, concrètement, ça veut dire faire parfois des tours inutiles, explorer des lieux peut-être superflus ou tenter d'escalader une montagne par son versant le plus compliqué. Dans Tears of the Kingdom, ça veut dire longer un mur impossible à franchir dans le monde souterrain. Je l'ai grimpé dans tous les sens, j'ai tenté de voler par-dessus, rien à faire. Jusqu'à trouver enfin la solution.

Cela implique aussi de finir les jeux sans FAQ ni aucune forme d'indices ou de *spoilers*, ce qui pose de gros problèmes quand on teste un jeu FromSoftware. Mais pour le dernier Zelda, ça a démultiplié mes sensations. Le trajet du donjon dans le ciel m'a donné l'impression de vivre une expédition titanesque. Comprendre l'énigme des Zoras a peut-être été le moment le plus jouissif de toute mon aventure. **Et si le meilleur de TOTK, c'était ce qui vient avant les donjons, à savoir les préliminaires ?**



Encore mieux que les donjons, les pré-donjons sont inoubliables

« Le picorer, c'est la meilleure façon de le déguster. » Hubert

# THEATRHYTHM

## FINAL BAR LINE™



KAMUI

Ce que j'aimais le moins dans tous les Theatrhythm précédents, c'était le *design*. Il y a toujours eu dans ces petites marionnettes un peu désarticulées un truc qui ne me revenait pas. Et puis elles sont tellement nombreuses. Mais à ma grande surprise, Final Bar Line est devenu chez moi un *party game*, puisque mon fils a pris l'habitude de monter sur mes genoux quand je jouais à Theatrhythm à mon bureau. Il a sans doute écouté plus de musiques de Final Fantasy que n'importe quel autre gamin, jusqu'au tout dernier DLC. Pour lui, le jeu consistait à dire le nom des monstres apparaissant à l'écran. Avec le temps, il s'est mis à vouloir composer son équipe. Ses préférés : Vivi, et puis les magiciens.

C'est pour lui que, malgré mon sens du rythme déficient, j'ai décidé de m'accrocher, passer des *levels* et terminer le jeu. Alors OK, le thème de Lena est absent, mais **j'ai aimé chaque minute passée à refaire les airs de tous ces FF.**

Plus de 500 morceaux avec les Season Pass, du jamais vu !



Plein de quêtes à faire, de persos à monter et de bonus à débloquer



# STREET FIGHTER™



**GREG**

Quand j'étais jeune, la critique de jeu vidéo c'était quelque chose d'engagé, de fort, du journalisme total qui n'hésitait pas à affirmer ses opinions. Voilà pourquoi si j'avais encore eu ma carte de presse, j'aurais qualifié Street Fighter V de « mouif ». Fort heureusement, la firme d'Osaka a su redresser la barre pour ce sixième volet plus que convaincant, qui ravira les amateurs du genre. Tout jeune et déjà ponais, ce bourre-pif nippon ni mauvais ravi-  
 ra même les inaptés du mawashi grâce à un système adapté aux débutants et à votre sœur, qui permet de simplifier les commandes et de sortir des enchaînements assistés par la console mieux que Bruce Lee, vous permettant l'organisation d'interminables tournois pour vos longues soirées d'hiver avec les copines qui seront forcément impressionnées par votre maîtrise du manche. Et si après tout ça vous avez encore peur de vous ennuyer, ou que vous n'avez pas d'amis, le mode scénario aussi moche que rigolo sera là pour égayer une morne et triste vie à coups de missions débiles bourrées de références à l'histoire de

Capcom. **« Un jeu absolument dément, à posséder absolument. »**

**Dans les rues, vous pourrez rencontrer (et frapper) Chuli, une cosplayeuse low cost de Chun-Li. D'après les sources de Greg elle travaillerait à mi-temps comme marchande d'olives**



**Maîtriser Zangief est un jeu d'enfant avec le mode moderne (même pour Hubert)**



« Un magnifique jeu cassé, en termes de gameplay c'est un 7. »  
Kamui

# DRAGON QUEST MONSTERS

Le Prince des ombres



PUYO

L'épisode VIII et l'épisode XI ont sans doute trop mal habitué les fans européens : un vrai Dragon Quest est moche, corsé, pour ne pas dire salé en bouche, avec un petit arrière-goût de fond de cuve. Bref, DQ est une huître. Et ce nouvel épisode de la série Monsters ne déroge pas vraiment à la règle. A condition de l'entrouvrir délicatement, certains pourraient même y trouver leur prochaine perle, quand d'autres finiront par tourner en bourriche.

Dans le registre de la chasse aux monstres, le Pokémon de Yūji Horii - et cette fois le concept lui revient - fait carton plein, en poussant toujours plus loin l'hybridation et les arbres généalogiques pour doter vos monstres de capacités surpuissantes. Il y en a qui veulent abolir les privilèges et taxer plus sévèrement les héritages : certainement pas DQM3, qui a fait de ce principe la clé de son système. Bon, maintenant, **si quelqu'un savait où est passé mon frame rate, j'ai l'impression de voir trouble depuis décembre...**

Comme on dit dans le jargon des professionnels, c'est « un peu dégueu crados »



# ARMORED CORE VI

## F I R E S O F R U B I C O N



KAMUI

**Dans mon *build* préféré, j'utilise le *railgun* qu'on obtient à la fin du chapitre 3.** Objet de convoitise multi-*nerfé* par FromSoftware, c'est une arme incroyable qui blaste les boucliers, réduit les blindages et botte les culs. C'est aussi une formidable source de vengeance, pour tous ces *boss* qui m'ont humilié des heures durant. En plus, j'adore la manière dont il se replie après les missions. Les multi-missiles ont leur petit charme, mais clairement pas son efficacité.

Histoire d'aller encore plus vite, j'en ai mis un sur chaque épaule de mon Mobile Suit. Enfin, mon Armored Core.

Refaire Armored Core VI en NG+, c'est voler à travers les lignes ennemies, détruire une armada en sautant de croiseur en croiseur et en shootant dans le poste de commandement, c'est être le Char qu'on a toujours rêvé d'être. Ce que je préfère dans AC VI, c'est l'arrivée des rivaux et des *boss*. Le petit moment où l'on se toise avant de combattre. Mes ennemis ne se doutent pas que mes deux *railguns* sont déjà en train de chauffer sur mes épaules.

Un gigantisme et une puissance visuelle qui n'ont d'égalé que la difficulté du jeu

« Ce jeu a donné le goût des mechas à mon fils. »

Greg

### PUYO TIP !



Pour retrouver un semblant d'amour propre, rien de tel qu'un *build* cheaté à base de double *gatling* !



---

# FAMITSUMIMASEN 2023

---





カムイ



8

8

8

7

6

グレグ



8

7

5

6

-

ぶよ



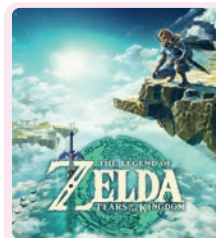
8

7

9

8

6



7

7

8

7

10

8

-

-

8

-

-

9

8

7

9

7

9

9



カムイ



6

9

9

7

6

グレグ



6

-

6

5

6

ぶよ



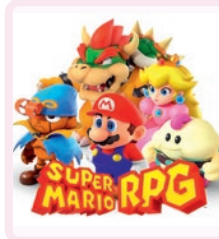
6

7

7

6

7



8

8

7

8

8

7

8

9

6

7

-

-

8

8

5

7

9

6



Ce livre a été confectionné avec passion, j'espère qu'il vous a plu. Initialement, il devait uniquement contenir les artworks des miniatures YouTube. Cependant, l'occasion était trop belle : j'y ai convié les plumes légendaires du trio Sumimasen Turbo.

Petit, je réalisais des maquettes de magazine JV en découpant moult *Consoles +* et *Joypad* (au grand dam de mon cousin Puyo). La section Turbo Tests est un peu l'aboutissement de tout ce travail de fond... en quelque sorte ;-).

Merci à Kamui, Greg, Puyo et Hubert pour leur confiance et leur implication dans la prise des photos sans lesquelles je n'aurais rien pu faire, ainsi que pour la rédaction des contenus additionnels de ce livre pendant leurs congés de Noël ! Et merci à vous de rendre ce kiff possible !

**Cousin Lionel, *Sega Boy* (alias @MidiMusic)**



---

REMERCIEMENTS À TOUS NOS PATRÉOTES  
SANS QUI RIEN DE CELA NE SERAIT POSSIBLE

---



**RENDEZ-VOUS EN 2024  
POUR DE NOUVELLES AVENTURES**