



preview

EXCLUSIF

sortie en septembre



Marc Ecko's Getting Up Décorateurs d'extérieur

> action / plates-formes > à jouer > tout public
> www.atari.com/gettingup/

LE MOIS DERNIER, VOUS AVEZ PU LIRE, EN EXCLUSIVITÉ, NOTRE REPORTAGE, QUI EN DISAIT LONG SUR LE POTENTIEL DE CE JEU. NOUS AVONS EU LE PRIVILÈGE D'Y JOUER AVANT TOUT LE MONDE !

C'est dans les locaux bymains d'Atari que nous nous sommes rendus pour essayer, enfin !, Marc Ecko's Getting Up. Dans une version qui, bien sûr, a le temps de subir de gros changements et d'être reactualisée : puisque sa sortie est prévue pour la fin septembre. Quoique, si en soit, nous avons pu explorer trois niveaux, et nous étarder sur des passages recelant des dangers de différentes sortes : une traversée d'autoroute (au trafic intense), des incursions dans les couloirs du métro (bénévoles comme il se doit), et une balade sur le toit d'une rame de métro en pleine course. Vous incarnez un jeune graffeur, Trane, en vue à la troisième personne, au cœur d'une ville immense, Radius. Les décors n'ont rien d'atrayant, les bas-fonds de la ville sont complètement délabrés. Les tags et les graffs qui habillent les murs sont les seuls ornements des quartiers

les plus glauques. Au cœur de cette jungle urbaine et touffue, Trane doit se faire une réputation. Pour y parvenir, il remplit tout un tas d'objectifs - le principe de jeu est similaire, donc, à celui de Tony Hawk. Il y a des missions primaires, pour débloquer des niveaux, et d'autres, qui servent à en bonus, pour vous permettre, notamment, de faire grimper votre réputation. FAITES LE POINT SUR LE CIEL. Bien souvent, Trane va taguer ou graffier des endroits improbables. Des panneaux d'autoroute, des buildings, des vitres de métro et plein d'autres choses inaccessibles au commun des mortels. Pour se rapprocher des fameux « heaves spots », notre jeune graffeur est doté d'une capacité physique hors du commun, et ses mouvements sont très similaires à ceux du prince de Perse. Il peut



prendre appui sur les murs, faire des bonds démesurés, s'accrocher à des corniches, des gouttières, des lampadaires... bref, c'est le Yamakasi des jeux vidéo. On se rend compte, à l'occasion de ces acrobaties, que la profondeur de champ est vraiment bien gérée. Les zones de jeu étant limitées, vous ne pouvez pas aller où bon vous semble (la aussi, comme dans Brava et Forza) : mais cette limitation permet de créer un effet de verticalité impressionnant. Un bon point. Néanmoins, nous nous sommes aperçus que Trane ne commet pas d'erreurs. Il est comme aimanté par les endroits qu'il cherche à atteindre. Du coup, la tâche s'est révélée un peu facile. Mais ne chipotons pas, Trane est souple, ses mouvements sont fluides et bien décomposés, et le plaisir résident à le contrôler est inégalable.

COMBAT DE RUE
Tout au long de son parcours, Trane a affaire à une flopée d'ennemis. Les moins coriaces (que nous avons retenu !) sont les autres graffeurs. ■■■



preview Marc Ecko's Getting Up

Graffiti Legends

POUR GARANTIR L'AUTHENTICITÉ DE SON JEU, ATARI A DEMANDÉ À SIX LÉGENDES DU GRAFFITI DE FIGURER DANS LE JEU. CES STARS DU GRAFF SONT LES PROFS DE TRANE ET LUI APPRENNENT DIFFÉRENTES TECHNIQUES.

Cope2
« La légende du Bronx » a commencé à graffer très jeune. Sa réputation grimpe à partir de 1983, jusqu'à ce qu'il soit surnommé « roi des lignes ». 21 ans et 10 ans de métier new-yorkais. C'est lui qui apprend à Trane comment taguer dans le métro.



Futura
L'un des plus anciens graffeurs de la scène mondiale. Il grandement contribué au succès de cet art qui a rendu célèbres certains jeunes talents, notamment par l'intermédiaire des blackbooks.



Obey
(Shepard Fairey)
Ce designer de talent a lancé le vague des stickers aux États-Unis. Notamment avec le fameux Koolhaas Haas qui déconstruit la photo d'un catcheur américain ! C'est lui qui transmettra à Trane la technique des stickers !



Seen
Un peu comme Cope2, Seen est réputé pour avoir fait ses premiers pas dans le métro new-yorkais, notamment en graffant des rames de métro où tout le monde a le droit d'aller à Trane comment faire la même chose.



Smith
À l'inverse des graffeurs adeptes du métro, Smith cherche à atteindre des « heaves spots ». Autrement dit, des endroits haut perchés (building, panneaux publicitaires...). C'est aussi le but de Getting Up : graffer le plus haut possible.



T-Kid 170
(Remyka Kid)
Cet homme peinture à pied son temps à graffer les trains et les murs des quartiers du Bronx depuis 1974. C'est lui qui apprend à Trane comment créer de grands graffs sur les murs !



Blackbook is beautiful

C'est une sorte de carnet de route des graffeurs, dont on ne sait pas encore exactement comment il sera utilisé. En tout cas, c'est dans ce carnet, que posséderont tous les graffeurs, que sont consignés les tags et autres graffs qui habillent le mobilier urbain.



■ ■ ■ plutôt éreintés à l'idée que vous veniez leur pequer leurs murs. Dans ces situations, tous les coups sont permis. Trane est doté d'une jauge de combo qui s'empile en fonction des coups assés à ses adversaires. S'il les

enchaîne bien, il peut effectuer un coup fatal. Son style de combat se situe entre le kung-fu et la boxe. Autrement dit, un style qu'on a rarement vu jusqu'ici, mais qu'on apprécie, car Trane est vraiment simple à prendre en main. Pour vaincre plus facilement ses assaillants, il utilise le décor. Zabord, ramasser tout ce qui traîne : gardains, poubelles, etc. Ensuite, effectuer le plus possible de prises au corps pour envoyer les hostiles par-

dessus des murs ou les rambardes. Lorsque c'est la police (le CCK dans le jeu) qui est en face, c'est une autre paire de manches. Songez plutôt à passer en mode discrétion (Trane enfle alors sa capuche), rapprochez-vous doucement d'un fil et étreignez-le. Le mois dernier, nous craignons que les phobes de baston soient le côté le moins abattu du gameplay. Eh bien, à notre grande surprise, les développeurs ont su pallier ces défauts. La difficulté des

affrontements est bien dosée, le panel d'actions est suffisant, avec plus d'une vingtaine de coups, et il sera même possible de caucher sur ses adversaires... ou pire encore ! ART DE RUE L'aspect le plus original du jeu vient des graffs. Vous opposez votre blase ou bon vous semble - à la bombe, au rouleau ou au marqueur. Le système n'est pas encore finalisé, mais en gros, lorsque vous voulez graffer, le contour apparaît et vous le remplissez

Attente