

## International Super Soccer 2 - 1/1

**Avec deux jeux de foot dès le lancement de la Gamecube, on peut dire que le ballon rond est à l'honneur sur la console cubique de Nintendo. Heureusement pour le joueur, ces deux titres n'ont rien à voir l'un et l'autre et si Coupe du Monde FIFA 2002 lorgne largement du côté de l'arcade, c'est un aspect bien plus simulation que nous propose ce nouveau ISS...**

ISS 2 peut être fier de son écran principal. Le menu des réjouissances est très complet et propose tout le nécessaire du parfait jeu de foot. Evidemment, vous pourrez disputer des matches amicaux, tous les championnats européens et américains mais aussi des coupes internationales. Cinquante-huit pays sont ainsi représentés et grâce à la licence officielle chaque joueur peut alors disposer de son véritable nom. Si cela ne vous convient pas, vous aurez de toute façon la possibilité de créer votre propre footballeur à l'aide de l'éditeur très simple d'accès et plutôt efficace.

Du point de vue graphique, cette version peut se targuer d'être légèrement supérieure à ses consœurs sorties sur PS2 et Xbox. En effet, si la modélisation des joueurs reste similaire sur les trois machines, la palette des couleurs de l'édition Gamecube est plus riche, les teintes plus vives et plus chaleureuses. Bref, cette version est plus jolie. La pelouse ne présente pas les défauts de la version PS2. Ici, les couleurs ne bavent plus et les footballeurs se détachent bien du terrain. On les distingue alors toujours parfaitement, même au niveau de zoom le plus éloigné. On regrettera par contre la faible ressemblance que chaque personnage entretient avec son double réel, mais cela n'est qu'un détail et ne gêne absolument pas le jeu. Les animations sont de leur côté très réussies quel que soit le geste technique à effectuer. Pour terminer sur l'aspect réalisation on ne s'attardera que quelques instants sur les commentaires absolument nullisimes assurés par Christian Jeanpierre et Jean-Pierre Papin. Les deux compères manquent totalement de conviction dans leurs phrases et les nombreux changements de tonalité (notamment lors des citations des noms de joueurs) devraient agacer même les plus patients d'entre vous. Heureusement, il est toujours possible de les couper. L'autre partie de l'ambiance sonore (le public) est bien rendue. Les supporters entonnent des chants pour encourager leurs joueurs, vous font part de leur colère après des tirs mal cadrés ou commencent à s'énerver lorsque l'équipe Visiteurs mène le jeu. C'est très réaliste et plutôt bien fait.

ISS 2 est donc globalement une réussite technique, mais tout cela ne serait rien si le jeu ne suivait pas au niveau de son gameplay. Et bien rassurez-vous, la jouabilité de cette version Gamecube se révèle parfaitement dosée. Bien sûr, elle nécessitera de la part du joueur un certain temps d'adaptation mais une fois que l'on parvient à maîtriser la balle correctement, on peut faire ce que l'on veut, même mettre une raclée à l'équipe de France avec la sélection américaine (pleure pas Pilou, un jour toi aussi tu seras bon au foot...). Le pad de la console se trouve convenir à merveille à ce style de jeu et il ne fait pas l'ombre d'un doute que sur ce plan aussi, la version Gamecube est meilleure que les autres. Le jeu ne conviendra cependant pas à tout le monde. Si vous ne jurez que par la série FIFA, vous aurez sûrement un peu de mal à vous mettre dans le bain. Ici, impossible de se la jouer perso en traversant seul tout le terrain et en trouant le gardien d'une patate surpuissante. ISS 2 demande de votre part un jeu collectif bien rodé et de la précision dans les passes avant d'atteindre les filets. Les scores s'en trouvent donc bien plus réalistes. On aime ou on n'aime pas. Arcade ou simulation ? FIFA ou ISS ? A vous de faire votre choix, mais si vous optez pour ce dernier, vous ne devriez pas le regretter.

Note générale :

ISS 2 est une franche réussite qui comblera les amateurs de foot sur la toute nouvelle plate-forme de Nintendo. Plus technique et bien moins grand spectacle que FIFA 2002, ISS 2 s'oriente donc plus vers la simulation ce qui devrait lui attirer un tout autre public, plus exigeant sur la qualité « footballistique ». 16/20