

Gameplay

réservé aux passionnés de RPG, Survival Horror et Manga

Playstation 1 & 2, PC Dreamcast

septembre - volume B - année 2000

The Legend of Dragoon

6 pages sur un des meilleurs RPG sur PlayStation.

Dossier

Square Soft :
une société
de rêve pour
des jeux
incroyables !

First Screen

Les futurs hits
sur tous les
supports
(WarCraft 3, FAKK 2,
Kahmrai et
les prochains RPG
en français).

Legend of Mana

Un Action-RPG
épique à acheter
d'urgence !



FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

Grandiose, Fabuleux,
Démentiel, Fantastique,
ANTHOLOGIQUE

Le test EXCLUSIF sur 16 pages



Sortie Jeux

PC

Titre	Editeur	Genre	Date de sortie
Vampire The Masquerade : Redemption	Activision	RPG	été 2000
Throne of darkness	Hasas Int.	RPG	rentrée 2000
Anachronox	Eidos	A-RPG	été 2000
Deus EX	Eidos	A-RPG	rentrée 2000
Dionisi	Larian Studios	RPG	fin 2000
Dungeon Siege	Microsoft	Adv-RPG	courant 2001
Legend of Might and magic	3 DO	RPG	fin 2000
Warlords and warriors	Activision	RPG	fin 2000
Rune	Take Two	A-RPG	fin 2000
Sacrifice	Virgin	S-RPG	oct 2000
WarCraft 3	Blizzard	RPSG	fin 2000
Blair Witch Project	Take Two	S-Horror	fin 2000
Arcanum	Microsoft	Adv-RPG	fin 2000
Koswind Dale	Virgin	A-RPG	fin 2000
Neverwinter nights	Virgin	RPG	fin juillet cour 2001

Consoles

Titre	Editeur	Genre	Mâchine	Date Jap /Date US /Date Euro
Final Fantasy IX	Square	RPG	Ps	dispo/ oct 2K/ décembre 2K
Final Fantasy X	Square	RPG	Ps 2	printemps 2K1/ NC/ NC
Final Fantasy XI	Square	RPG	Ps 2	fin 2K1/ NC/ 2002
Grandia 2	Game Arts	RPG	Dc	3 août/ octobre 2K/ NC
Eternal Arcadia	Sega	RPG	Dc	septembre 2K/ oct 2K/ NC
Eldorado's Gate vol 1	Capcom	RPG	Dc	sept 2K/ NC/ NC
Rune Jade	Hudson	RPG	Dc	27 7 00/ NC/ NC
Ragnocube	Artlink	RPG	Ps	dispo/ NC/ NC
Dragon Quest 7	Enix	RPG	Ps	26 08 00/ Oct 2K/ NC
Mystic Dragon	Xing	RPG	Ps	31 08 00/ NC/ NC
Favorite Dear 2	Epoch	T-RPG	Ps	août 2K/ NC/ NC
Ephemeral Fantasia	Konami	RPG	Ps2	10.08.00/ NC/ NC
Velvet File	Dazū	T-RPG	Ps 2	août 2K/ NC/ NC
Prinasticallization	Arc System	RPG	Ps	24 08 00/ NC/ NC
Paper Mario	Nintendo	RPG	N64	11 08 00 / sept 2K/ NC
Survival Kids 2	Konami	RPG	Ps	dispo/ NC/ NC
Medalot	Imagineer	RPG	Ps	juil 2K/ NC/ NC
Zuku Zuku Hero	Media Factory	RPG	Ps	sept 2K/ NC/ NC
Soul Zetter	MicroCabin	RPG	Ps	août 2K/ NC/ NC
The Seeds of Fate	Square	RPG	Ps	dispo/ 15 08/ jamais
Harvest Moon : back to the nature	Hudson	RPG	Ps	août 2K/ NC/ NC
Chrono Cross	Square	RPG	Ps	dispo/ 19 07/ jamais
Tales of Eternia	Namco	RPG	Ps	15 août 2K/ NC/ NC
Torneko - new hope	Enix	A-RPG	Ps	dispo/ 15 08/ jamais
Valkyrie Profile	Square	S-Horror	Ps	automne 2K/ fin 2K/ NC
Parasite Eve 2	Square	S-Horror	Ps	nov 2K/ NC/ NC
Scoby Doo	THQ	S-Horror	Ps-N64	dispo/ sept 2K/ NC
Countdown Vampires	Bandal	S-Horror	Ps	NC/ sept 2K/ NC
Lunar 2 : Eternal Blue	Working Design	RPG	Ps	dispo/ août 2K/ NC
Breath of fire IV	Capcom	RPG	Ps	août 2K/ sept 2K/ NC
Dino Crisis 2	Capcom	S-Horror	Ps	dispo/ oct 2K/ NC
Evil Dead : Hell to the king	THQ	S-Horror	Ps-Dc	Rentrée 2K/ nov 2K/ 2K1
Alone in the dark IV	Infogrames	S-Horror	Ps-Dc	NC/ oct 2K/ NC
Buffy the vampire slayer	Fox Int	S-Horror	Ps-Dc	NC/ fin 2K/ fin 2K
Fear Effect : Retro Helix	Eidos	S-Horror	Ps	NC/ fin 2K/ 2001
100% - Antarcique Odyssey	Infogrames	S-Horror	Ps	NC/ hiver 2K/ club 2K1
Orphen	Activision	S-Horror	Ps2-X Box	NC/ 2001/ 2001
Persona 2	Atlus	RPG	Ps2	été 2K/ fin 2K/ fin 2K
Kambrai	Namco	RPG	Ps	dispo/ été 2K/ jamais
HM Falk 2	Namco	RPG	Ps	rentrée 2K/ NC/ NC
Dark Cloud	Take Two	Adv/action	Dc	NC/ fin 2K/ fin 2K
External Ring	Sony	RPG	Ps2	été 2K/ NC/ NC
Evergrace	From Soft	RPG	Ps2	dispo/ oct 2K/ NC
Elden Gate	From Soft	A-RPG	Ps2	dispo/ oct 2K/ NC
Acoagagus	Konami	RPG	Ps	été 2K/ NC/ NC
Carrier	Jaleco	S-Horror	Ps2	rentrée 2K/ fin 2K/ NC
Summoner	THQ	RPG	Ps2	NC/ fin 2K/ NC
Onimusha	Capcom	S-Horror	Ps2	rentrée 2K/ fin 2K/ NC
Eternal Blade	Capcom	RPG	Ps2	fin 2K/ NC/ NC
One Fourth	Namco	RPG	Ps2	été 2K/ NC/ NC
Shadow of Destiny	From Soft	RPG	Ps2	rentrée 2K/ NC/ NC
ZOE	Konami	S-Horror	Ps2	fin 2K/ deb 2K1/ NC
Arc The lad : Collection	Konami	A-RPG	Ps2	2001/ NC/ NC
Dinosaur Planet	Konami	T-RPG	Ps	Rentrée 2K/ rentrée 2K/ NC
Zelda : Majora's Mask	Sony	RPG	Ps	fin 2000
Record of Lodoss War	Nintendo	A-RPG	N64	dispo/ NC/ fin 2000
The Legend of dragoon	Nintendo	Adv-RPG	N64	dispo/ oct 2K/ NC
	Virgin	RPG	Dc	dispo/dispo/ rentrée 2K
	Sony	RPG	Ps	

EDITO



Gameplay RPG comes back ! Après des semaines d'attente, voire des mois pour certains d'entre vous, le seul magazine réservé au plus grand style du jeu vidéo du monde - le RPG - a enfin un second numéro. Ce fut dur, croyez-moi (en effet, Final Fantasy IX est arrivé à quatre jours du bouclage... argh), les nuits blanches ont été longues et nombreuses, le café, les clopes et le coca ont été nos seules rations de vie, mais au final, on est vraiment contents de s'être épuisé pour un tel résultat. Il faut savoir que votre magazine a quelque peu évolué : tout d'abord dans le contenu. J'ai la joie et l'immense honneur de vous présenter deux toutes nouvelles rubriques : On-Line qui fera un point régulièrement sur les différents événements relatifs aux RPG jouables en réseau. Mais aussi et surtout «Le Coin des lecteurs» qui n'est pas une rubrique courrier comme les autres. Jugez plutôt : pas moins de dix pages bourrées de lettres, de dessins, de productions en tout genre, d'adresses internet et de propositions pour le jeu dont vous êtes le héros. Comme vous le verrez à la page 88, il va être très difficile de concevoir un projet d'une telle importance avec simplement un support papier, c'est pour cette raison que j'ai décidé de créer un forum spécial Gameplay RPG sur Cybersoft.com où tous nos lecteurs pourront se rencontrer, travailler ensemble main dans la main et s'échanger des informations... bref, faire les choses ensemble ! Si le cœur vous en dit, des lecteurs m'ont également proposé des «soirées RPG» où l'on pourrait se rencontrer, discuter de notre style culte et échanger des pensées. Ça pourrait être édifiant... si ça vous branche, écrivez, on se démerdera après. Mis à part ces deux nouvelles rubriques-événements, il n'y aura pas de Gros Plan ce mois-ci vu la densité de l'actualité. Celle-ci est d'ailleurs chargée et vous retrouverez dans la rubrique First Screen, les dernières images des jeux que vous attendez le plus - mais également (petite nouveauté) des news. Pour continuer, citons dans le désordre un dossier sur la mythologie nipponne, deux pages

qui, je l'espère, vous donneront des notions de japonais, le test référence de Xenogears, deux pages de ciné avec pour thème «The Lord of the Rings» et «Final Fantasy : The Movie». Vous découvrirez également Silent Moebius et Rurikenshin dans la rubrique Animation et vous pourrez consulter nos avis sur des bombes comme Legend of Dragoon, Front Mission 3, Vagrant Story, Legend of Mana... Enfin pour finir en beauté, vous retrouverez un petit dossier sur Squaresoft avec entre autre le test ultime de Final Fantasy IX sur 17 pages ! Bref, je pense que le menu est assez alléchant pour vous donner envie de laisser de côté vos consoles au moins une petite heure. Enfin, comme les bonnes nouvelles n'arrivent jamais seules... vous pouvez désormais vous abonner à ce magazine et AUTRE grande nouvelle : vous retrouverez Gameplay RPG tous les mois et demi sous la forme d'une nouvelle formule avec une soluce importante à chaque numéro. J'hésite encore pour le prochain numéro mais ce qui est sûr, c'est que vous le verrez en kiosque le 15 septembre !! Sur ce, je vous souhaite de superbes vacances, pleines de soirées, pleines de plages, de mer, de bisous avec votre copine... sans oublier des nuits blanches par milliers sur des RPG ! PS : un dernier truc : je voudrais remercier toute mon équipe, aussi bien mes p'tits gars Kyo, Pierre-Arnaud, Patrick et la brave Laetitia, mais aussi l'ensemble des maquettistes : Saxo (pour son dernier numéro - snif !!!), Hervé, Thierry, Fred, Willy et Franck. Sans eux, le mag ne serait jamais sorti !!

SOMMAIRE

First screen _____	5
Dossier _____	33
Critiques étrangères _____	67
Critiques françaises _____	77
On-Line _____	80
Boutiques _____	82
Le coin des lecteurs _____	88
Aide de jeux _____	98
Références _____	102
Animation _____	104
Ciné _____	106
Biographie _____	108
Apprendre _____	110
Mythologie _____	112
Sortie des jeux _____	115



Publié par FJM Publications (01 40 64 06 60)

3 ter rue d'Arsonval - 75015 Paris - Renseignements et Abonnements : 48 bd Pasteur 75015 Paris
(01 43 22 00 35) - Directeurs et associés : Franck CHEMLA, Jean-Marc CHEMLA - Directeur Général,
Directeur artistique : Franck CHEMLA - Directeur de la publication : Jean-Marc CHEMLA - Directeur
Commercial : Laurent AMAR (01 43 22 00 35) - Responsable du projet & Rédacteur en chef : Georges
GROUARD (Jay) - (01 40 64 06 57) - Rédacteur : Grouard Georges (Jay), Cédric Takumi Devoyon

(Kyo) Pierre-Arnaud Bouyer, Laëtitia Sodoyer - Maquettistes : Sayaphone Sithimoungkhoun, Hervé Pécome, Raphaël David -
Correcteur : Patrick SALMON - Illustrations : William Ravin - Impression : Magnum Production - Emerainville (77) - Distribution : TP -
ISSN : en cours. - commission paritaire : en cours - Pour nous contacter : Jay - Lestat@journalist.com.

FJM.Publication - FJMPub@aol.com

First Screen

First Screen

FIRST SCREEN





VOILÀ UNE MAGIE ASSEZ SIMPLE QUI ENLÈVE PAS MAL DE HP À MON ÉQUIPE.



Tales of Eternia

Conception : Namco - Distribution : Namco - Date de sortie : automne 2000 - Genre : RPG - Machine : PlayStation - Pays : Japon

Connaissez-vous la série des «Tales of»? Si non, pensez que vous avez devant vos yeux, les photos du troisième opus de la saga. Bon, vu que je suis de bonne humeur et vraiment désireux que le magazine vous procure une satisfaction hors du commun, je vais vous en parler un peu. Pensez que cette série des «Tales of» est à Namco, ce que Final Fantasy est à Square, à savoir leur plus importante saga - tout de moins au niveau du RPG. Débutée par Tales of Phantasia sur Super Famicom, la série s'est vraiment développée sur PlayStation avec tout d'abord Tales of Destiny, lequel a ensuite accueilli une version new look de Phantasia, enfin nous attendons toujours le troisième - Eternia, le titre dont je vais vous parler sans plus tarder. C'est Jun Toyoda qui s'occupe de l'histoire. L'homme en question a notamment signé le script de Tales of Destiny. Cette fois-ci, l'histoire est centrée autour de deux amis d'enfance Reed Herschel et Fara Elested. Ne faisant que se balader



ON A L'IMPRESSION DE SE RETROUVER SUR SUPER NINTENDO. VIVE LA NOSTALGIE !

dans leur village - Inferia - ils découvriront qu'un continent volant est apparu au dessus de leur planète et que, malgré eux, ils vont se retrouver entraînés dans une histoire hallucinante avec pour but de sauver le monde. Partant sur un synopsis assez classique - mais efficace, on peut s'imaginer que ce qui a fait défaut aux deux premiers sera gommé. Vu les annonces faites au dernier Tokyo Games Show et lors d'une interview, il y a quelques jours, il semblerait que oui. Tout d'abord, à l'instar de FF et de son système de combat, Eternia conservera l'esprit des batailles de Phantasia. Tout se déroule en 2D et les personnages sont hyper mignons et possèdent un charisme digne de n'importe quel héros de



PASSAGE OBLIGÉ DE TOUTS LES RPG, LES VOLCANS.



LES MAGIES SERONT PLUS TRAVAILLÉES QUE DANS L'ANCIEN OPUS TALES OF DESTINY. VOUS AUREZ MÊME PLUSIEURS INVOCATIONS PAR LA SUITE.



UN DÉCOR VIOLET QUI ME RAPPELLE UN CHAMP DE VIOLETTES PAR TEMPS D'ÉTÉ. POUR ÊTRE FRANC, JE NE SAVAIS PAS QUOI DIRE D'AUTRE SUR UN DÉCOR AUSSI MAGNIFIQUE.



REMARQUEZ CES MAGNIFIQUES TABLES, J'AIMERAIS BIEN OUVRIR UN RESTAURANT PRÈS DE LIMOGES.

Bahamut Lagoon ou FF Tactics. Leur animation a d'ailleurs été revue à la hausse. Détail important : Namco a eu la bonne idée de conserver le caractère designer des précédents - le génial Mutsumi Inomata. D'un point de vue nettement revue à la hausse : les graphismes, bien qu'en 2D, sont désormais sublimes et le trait est fin comme dans aucune autre production du genre. Les programmeurs ont également progressé en tant que gameplay : les effets de lumière seront plus nombreux, les magies plus impressionnantes (on a vu des vidéos et ça

déchire grave !). Ils ont même pensé à ajouter des invocations et une multitude de détails graphiques, qui rendront le jeu grandement appréciable et attachant. Les personnages à ce propos, auront chacun leur spécialité et le système de combat ne changera pas d'un

iota. Vous ne dirigerez toujours qu'un seul protagoniste à la fois - l'ordinateur se chargeant de vos équipiers grâce à une très bonne IA. Vous pourrez toujours vous déplacer comme bon vous semble sur une ligne horizontale - laquelle constitue toujours les zones de

Toshiyuki Takizawa (qui a travaillé sur les deux premiers épisodes) qui devrait s'en charger. En ce qui concerne sa sortie, Tales of Eternia devrait pointer le bout de son nez vers fin septembre 2000. Une dernière chose : on l'attend avec impatience !!

Jay



CHOUETTE, J'AI 3199 POINTS DE VIE. ET MES COÉQUIPIERS ONT AUSSI BEAUCOUP DE HP. IL EST BIEN CE JEU.

combats - et frapper ainsi que distribuer des coups spéciaux - lesquels seront placés sur les boutons L1, R1, L2 ou R2 à l'instar des précédents ou de Legend Mana. Voilà, je ne vois pas ce que je pourrais ajouter d'autre, si ce n'est que la partie bande-son devrait assurer étant donné que c'est



NE FAITES PAS COMME LUI SUR CETTE PHOTO, LES MAGICIENS FERAIENT MIEUX DE RESTER EN ARRIÈRE-PLAN.



VIVE LES POULPES.



DE JOLIS EFFETS DE LUMIÈRE POUR UN RPG DE NAMCO

Star Ocean : Blue Sphere (GBC)

Star Ocean : Blue Sphere sera un nouvel opus de la série d'Enix qui aura pour principale ambition de préciser certains aspects de la vie de Claude et de Rena. Ces deux héros étaient ceux de Star Ocean 2 (sur Playstation). Les rumeurs disent que le formidable système de création d'objets sera conservé ainsi que tous les autres skills. Il est vrai que c'était la principale caractéristique de la série. Le rendu sur Gameboy Couleur est d'ailleurs assez impressionnant, on a réellement l'impression de jouer à une version un peu moins belle de Star Ocean 2 ; ainsi, tous ceux qui avaient regretté de ne pas en savoir plus sur leurs héros préférés auront tout le loisir de poursuivre l'aventure (en attendant Star Ocean 3 sur PS2).



Rune(PC)

Arrrgggghhh, encore un... Soit je suis maudit, soit je ne suis plus digne de me taper les jeux de catch. Mais restons dans le coin PC car vous êtes nombreux à aduler ce genre de produit tout laid. Rune est prévu pour le mois de juillet et développé par Human Band et Epic Games. Vous contrôlerez le viking Ragnar et devrez faire face aux différentes créatures nordiques. Ne m'en demandez pas plus car j'en suis incapable.

Throne of Darkness (PC)

Doron Gartner nous prépare un nouveau produit basé sur les samouraïs. J'adore cette période, mais je ne pense pas être attiré par ce prochain jeu. Ces graphismes, trop proches de Diablo, décrivent parfaitement ce que je déteste dans les jeux vidéo. A savoir des décors plats, des héros trop sérieux et un manque d'évasion total. A mes yeux, le PC n'est pas le support idéal pour oser aborder le sujet épineux de ces guerriers japonais. En revanche, nul doute qu'il saura trouver son public, mais je préfère de loin les produits que l'on trouve sur console.



Road to Eldorado (PC)

Road to Eldorado est un produit qui tient plus du PC que d'une console, mais faisons avec. Jay l'attend avec impatience, Laetitia s'est surnommée Bouboule aujourd'hui, PA mange du riz et moi je pleure devant mon Mac tout pourri pour tenter de ne pas craquer face à de telles monstruosité. Vous pourrez



vous y essayer dès le 2 décembre (pas avant) et il est réalisé par Revolution Software Ltd. Nous pouvons surtout faire confiance aux distributeurs d'Ubi Soft qui n'ont pas l'habitude de vendre de la merde (Quoi, vous trouvez que je fais de la lèche ?).



Saffire (GBC)

La Game Boy me traque, je ne vois pas d'autre explication. Pourquoi devrais-je encore parler d'un titre portable que je n'achèterai pas ? Peut-être parce qu'il aborde le sujet intéressant de la Grèce, que l'aventure plaira sûrement aux jeunes qui possèdent cette console, ou tout simplement parce qu'il y a trois couleurs qui se battent en duel et que vous aimez ça... Oyé, il arrive bientôt alors préparez les soirées tarama entre potes zé copines et badigeonnez-vous de cette potion miraculeuse. Quoi, je n'ai pas assez parlé du jeu ?





LES SORTILÈGES SONT TRÈS NOMBREUX ET ÉBLOUISSENT À CHACUNE DE LEURS APPARITIONS. C'EST MAGNIFIQUE, UN POINT C'EST TOUT !



VOUS AVEZ TOUJOURS RÉVÉ D'INCARNER UN DRAGON ET DE RESSENTIR LE PLAISIR SADIQUE DE MASSACRER DES PEUPLADES ENTIÈRES SOUS VOS BOULES DE FEU ? SACRIFICE VOUS LE PERMETTRA !

Sacrifice

Conception : Shiny Entertainment - Distribution : Virgin Interactive - Date de sortie : mi-octobre 2000 - Genre : Stratégie RPG - Machine : PC - Pays : France



L'OBJET DU JEU : FAIRE DES OFFRANDES AUX DIEUX SOUS FORME DE SACRIFICE HUMAIN POUR APÊSER LEUR FUREUR, NE SERAIT-CE QUE QUELQUES INSTANTS...

Si tout comme moi, vous avez des tendances à développer un esprit psychopathe, que vous rêvez la nuit que vous brûlez un car rempli de petits vieux, que votre plus grand désir serait de pouvoir lancer des boules de feu, faire exploser vos

ennemis ou bien découper en tranches les gens dans le métro, les jours d'affluence, lisez bien cette preview. Car Sacrifice est sans aucun doute fait pour vous. Avant de vous parler de l'aspect technique qui est proprement hallucinant, abordons le principe et le but du jeu. Vous incarnez un sorcier aux multiples pouvoirs et notamment le contrôle de créatures mythiques et vous devez apaiser l'esprit des cinq dieux de l'univers dans lequel vous évoluerez. Pour ce faire, vous devez remporter des batailles, vous débarrasser des autres mages décidés eux aussi à prendre le contrôle du monde et présenter des offrandes sous la forme de



LES BATAILLES SONT DANS L'ESPRIT D'UN MYTH : TOUT SE DÉROULE EN TEMPS RÉEL, SANS RALENTISSEMENTS. C'EST TRÈS GORE ET VIOLENT !



VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE CONCEVOIR DE VÉRITABLES PETITES ARMÉES AFIN DE DÉTRUIRE LES GRANDS SORCIERS ADVERSES.

sacrifices (d'où le nom du jeu) aux diverses divinités. D'un point de vue forme, vous évoluerez à la manière d'un Giants ou d'un Black and white mis à part qu'ici, il n'est nulle part question de construction mais uniquement de gestion des ressources, de vos armées et des sortilèges. Leur nombre s'élève d'ailleurs à plus de cinquante. Et en plus de vous défendre grâce à leur utilisation, vous bénéficierez d'une véritable armée composée de monstres en tout genre. Lorsque vous les trouvez ou les «produisez», vous n'avez plus alors qu'à établir une stratégie et lancer l'assaut contre les royaumes adversaires. Si vous êtes du genre à vouloir ressentir les affres d'une bataille et voir le sang couler, vous avez toujours la possibilité d'incarner vos propres unités et d'agir selon votre bon vouloir. Les possibilités sont donc infinies. Techniquement, Sacrifice est une

véritable prouesse : les graphismes sont magnifiques et la débauche d'effets spéciaux utilisée, calme les rétines. Bref, vous l'aurez compris, Sacrifice semble être promis à un avenir détonnant grâce à sa réalisation parfaite, son gameplay hallucinant et les nombreuses possibilités qu'il offre. A surveiller de très près... promis, on en reparle dans le prochain numéro, surtout que sa sortie est prévue pour mi-octobre.

Jay



L'UNIVERS ET SON BACKGROUND ONT ÉTÉ GRANDIEMENT TRAVAILLÉS AFIN DE PERMETTRE UNE IMMERSION TOTALE DANS L'ATMOSPHÈRE DU JEU.



AFIN DE COMPRENDRE LES ISSUES DES BATAILLES, VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE VOIR EN VUE SUBJECTIVE L'ACTION.

Harvest Moon (GBC)

Arrrrrrggghhhhhhh, quelq'un veut ma mort ! D'abord sur N64, ensuite sur PlayStation et direct sur Game Boy Color. Que voulez-vous, la Harvest mania compte définitivement me liquider de ce monde. A moins que ce soit ce @#&\$ de Jay qui m'a filé ces deux previews car il en avait assez de me voir gambader dans les vertes prairies où sautent les crevettes du cinquième arrondissement. A mon humble avis, il ne devait pas imaginer que je les traiterais de cette manière (les jeux, pas les crevettes) ! Dommage, mais jamais, jamais je ne conseillerais ce Harvest Moon sur les trois supports. Plutôt bouffer une quiche de Leader Price.

Sakura Taisen 3 (DC)

Je vous rappelle que l'excellent Sakura Taisen 3 sortira cette année et je crevais d'envie de vous montrer quelques clichés supplémentaires. Comme vous pouvez le remarquer, nous ne savons rien des combats. Je pense que l'on peut s'attendre au même principe que dans le premier (testé dans ce numéro) et le second opus de cette série. Tout se passera à Paris et, pour ce que j'en ai vu, ils ont réussi à ne pas tomber dans les clichés du couillon avec sa baguette et son bérêt en plein Pigalle !

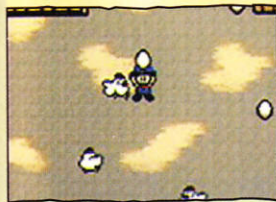


Reiselied Ephemeral Fantasia (PS2)

(PS2)

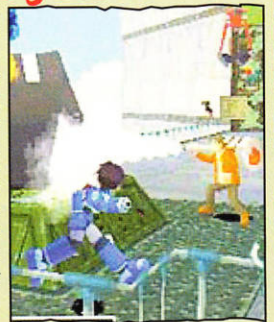
Un nouvel RPG sur Play 2 est sur le point de débarquer cette année. Plus proche des habituels produits auxquels nous sommes habitués, ce nouveau jouet signé Konami pourrait bien créer la surprise dès son arrivée. Bien évidemment, je prends ce ton objectif et enjoué pour ne pas vous décevoir car il pourrait aussi se révéler daubique à souhait. Vu la qualité des Suikoden et de cette splendide héroïne, j'en doute, mais restons tout de même sur nos gardes. La 3D est désormais à l'honneur, ce

qui risque d'en décevoir plus d'un avec les nouvelles consoles. Mais c'est un fait, on vieillit vite et nous devons encore faire face à des changements dans les jeux vidéo (on dirait un vieillard sénile en train de parler !).



Megaman Legends 2 (PS)

Megaman Legends 2 sera encore un jeu sur les aventures de Rockman (en version japonaise). Il sera totalement en 3D et on retrouvera les personnages habituels de la série tels que Tron, la méchante fille dans son mécha au design douteux, Roll, la petite amie de Megaman, et bien sûr le héros dans toute sa splendeur. Un soft qui sera peut-être plus abouti que sa préquelle qui, il faut bien l'avouer, était dans son aspect technique moyennement abouti.



Phantasy Star Online (DC)

Phantasy Star Online, le nouveau volet de la série mythique de la Megadrive, arrive bientôt sur DC et, qui sait, révolutionnera peut-être la façon de jouer en réseau. Tout dépendra de la manière dont Sega gèrera son affaire, mais on prie et on croise les doigts très fort car le titre est d'une beauté à couper le souffle. Les quelques photos le prouvent et donnent envie de plonger dans l'écran.





ENFIN, VOUS ALLEZ POUVOIR PROFITER DU POTENTIEL DE LUNAR 2 EN ANGLAIS.



LA STATUE D'ATHÈNA VOUS REDONNERA DE LA VIE.

Lunar 2 : Eternal Blue

Conception : Game Arts - Distribution : Working Design - Genre : RPG - Date de sortie : Fin 2000 - Machine : Playstation - Pays : USA

Bous êtes tombé sous le charme du premier box de Lunar en version ricaine. Vous allez bientôt découvrir le second box avec la sortie de Lunar 2 cet été. D'un point de vue technique, le soft a un peu vieilli, les graphismes sont mignons, mais sortant après Vagrant Story et un peu avant Chrono Cross, c'est principalement pour les nostalgiques qu'il a été réédité. Mais c'est sans aucune protestation que nous l'accueillons sur Play, certains d'entre vous (Manu pour ne citer qu'un pauvre mec de 26 ans sans grand intérêt) l'atten-

dent avec une telle impatience qu'ils n'arrivent pas à en dormir le soir. Alleeeeeeeexxxx s'écriait la p'tite Lunar au début de l'ancien opus. Première crise cardiaque quand j'entendis pour la première fois les voix américaines. J'avais tellement adoré les dialogues en jap' lors de sa sortie sur Saturn que c'est avec du recul que je m'y suis essayé. Les musiques ont toutes été réorchestrées pour l'occasion, mais les acteurs sont différents pour notre plus grand plaisir. La pochette du jeu sera aussi bien plus belle que l'autre chose



LES DESSINS SONT TOUJOURS AUSSI RÉUSSIS ET VOUS EN AUREZ BEAUCOUP TOUT AU LONG DU JEU.



UNE SCÈNE CLASSIQUE DE COMBAT.

ignoble que nous avions eue pour le premier opus (souvenez-vous du héros avec sa chaussette sur la tête). L'histoire est bien plus complète, mais certains préfèrent l'ancien scénario. Des graphismes affinés pour l'occasion,

de nouvelles mélodies à chanter dans sa tête, bref un été plein de rebondissements avant d'entamer le splendide Chrono Cross. Je ne vous divulguerai rien de l'histoire, mais sachez que l'humour sera bien présent. Les persos que vous rencontrerez sont tous attachants, surtout la nouvelle héroïne qui vous accompagne. Alors, accueillez-le les bras ouverts car les produits de qualité débarquent à grandes enjambées.



VOUS VOUS DÉPLACEREZ AINSI SUR LA CARTE DU MONDE. ON REMARQUE QUELQUES PROGRÈS NOTABLES DEPUIS LE PREMIER LUNAR.



LA GRANDE PARTICULARITÉ DE CE HEAVY METAL FAKK 2 : UN MÉLANGE EXCEPTIONNEL ENTRE FUTUR POST-APocalyptique ET Néo MÉdiéVAL viking !



LES DÉCORS SONT SUBLIMES ET FONT HONNEUR AUX CAPACITÉS DE LA DREAMCAST. LES EFFETS DE LUMIÈRE ET LES TEXTURES SONT À CE SUJET DU PLUS BEL EFFET.

Heavy Metal FAKK 2

Conception : Ritual Entertainment - Distribution : Take Two Interactive - Date de sortie : fin 2000 - Genre : aventure/action 3D - Machine : Dreamcast - Pays : France



L'ÉPÉE DE FEU... UN GRAND CLASSIQUE, TOUJOURS AUSSI EFFICACE CONTRE CES SALOPERIES DE MONSTRES, QUI N'ONT QU'UN SEUL BUT DANS LEUR VIE : VOUS TUER, VOUS AVALER, VOUS CRACHER DESSUS. BRIEF, VOUS PRENDRE CONSTAMMENT LA TÊTE (UN PEU COMME KYO EN FAIT) !

Une fois n'est pas coutume dans Gameplay RPG, nous ne parlerons pas d'un RPG, ni d'un Survival-horror mais d'une aventure/action 3D. J'imagine déjà vos têtes... c'est quoi ça, on nous avait promis un magazine



JULIE N'A PAS PEUR DES MONSTRES PLUS GRANDS QU'ELLE. C'EST UNE FEMME, UNE VRAIE... QUI EN A !

exclusivement RPG et on se retrouve avec des Tomb Raider-like ? Je dis oui mais ce titre n'est pas un titre comme les autres. Ne vous inquiétez pas, nous ne parlerons jamais de cette pouffe de Lara Croft mais là franchement Heavy Metal va valoir le coup et il fallait absolument que je vous montre quelques photos et que je vous en dise deux mots - histoire de vous donner envie d'y jouer. Basé sur le très bon film d'animation de mister Kevin Eastman, le jeu vous propose d'incarner une très jolie fille répondant au doux nom de Julie (alias FAKK 2). Mais contrairement aux autres héroïnes du

genre, Julie n'est pas raffinée, peureuse ou aventurière. Julie, c'est une bourrine, qui en a, limite « politiquement incorrecte », une fille qui n'a pas peur de voir l'hémoglobine couler à flot, qui utilise des épées, des lance-plasma, des lance-flammes et autres gadgets du genre comme n'importe quel homme utilise un couteau de cuisine ou un stylo. En plus de proposer une héroïne bourrée d'atouts en tout genre et notamment une plastique irréprochable, on note une qualité hallucinante en matière de réalisation. On a rarement vu des décors aussi pétants, aussi interactifs et qui donnent autant envie de jouer. On va s'arrêter là pour aujourd'hui les enfants mais sachez que je vous en reparlerai prochainement et que le test complet figurera dans Gameplay RPG étant donné que son univers est à mi-chemin entre l'héroïc-fantasy et un futur des plus trash... En ce qui concerne une date de sortie, Take Two a annoncé la victuaille sur Dreamcast pour la fin de l'année. Vu le nombre de titres de haute qualité devant sortir avant, on aura de quoi patienter... pas d'inquiétude !



UN AIR DE CONAN LE BARBARE VERSION PORTE JARETELLES ET DÉCOLLETÉS PLONGEANTS.



Jay



Divinity (PC)

Divinity s'apprête à révolutionner le diablo-like car son environnement graphique est bien plus riche et développé que pour celui des programmeurs de chez Blizzard. Il est vrai qu'arrivant après, cela n'est pas très difficile ; cependant, il est possible qu'il ne surpasse pas la profondeur et la richesse scénaristiques de Diablo 2, élément prépondérant dans ce genre de soft. En tout cas, un soft très prometteur pour tous les fans de Baldur's Gate.



Gothic (PC)

Je ne dis plus rien, mais je n'en pense pas moins. Dans tous les cas, j'en aurai bouffé des jeux PC, il me reste encore Deus Ex à taper avant d'aller me reposer. Développé par une équipe allemande, Piranha Bytes, nous n'avons que peu de renseignements à son sujet. Seules les deux photos que vous voyez (à moins qu'ils n'en aient mis qu'une seule en maquette) peuvent vous prouver son potentiel (ou un mec qui s'y connaît en PC).



Drakan

(PS2)

La séquelle de Drakan arrivera bientôt sur PS2. Au programme, dragons et gente dame munie d'une épée. L'univers 3D est très riche et rempli d'ennemis à souhait. Les détails ne manqueront pas : on a l'impression de jouer à une version féminine de Conan le Barbare en 3D avec une vie incroyable dans les décors. La PS2 semblera enfin être en mesure d'exploiter son potentiel avec des titres de l'envergure de ce Drakan nouveau.



Legion : legend of Excalibur

Conception : 7 Studios - Distribution : Midway - Genre : Wargames rpg - Date de sortie : courant 2001 - Machine : Playstation 2 - Pays : USA

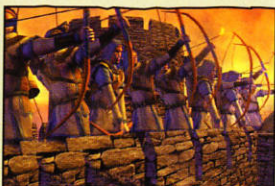
Avant de commencer à vous parler de ce titre qui a certainement dû réveiller vos sens - remarquez je vous comprends vu la qualité des photos, je tenais à vous dire que je ne sais quasiment rien à son sujet, si ce n'est qu'il entre dans la catégorie des wargames-rpg, à l'instar d'un WarCraft par exemple. Sachez que 7 Studios est une toute nouvelle boîte et qu'à sa tête, on trouve Eric Yeo et Lewis Peterson (deux anciens de chez Westwood et notamment ex-chef de projet sur Command and conquer). Bref, ce ne sont pas deux débutants et

sachant qu'ils ont pour souhait de développer un soft basé sur les célèbres légendes arthuriennes avec un style très «WarCraftien», on ne peut que se réjouir. Nous n'avons malheureusement pas vu le jeu proprement dit mais nous avons eu la chance de voir tourner une scène vidéo - c'est hallucinant de beauté et riche en sens. Si 7 Studios parvient à réaliser ce qu'ils souhaitent, on peut alors s'attendre à un soft qui va détruire la baraque sur Play 2.

Jay



MON GUERRIER A UNE EPÉE BIEN LONGUE, COMME ON LES AIME.



BELEK IL Y A AU MOINS HUIT ARCHERS AVEC DES FLECHES ET DES ARCS, ILS SONT FORTS.



ON NE CONNAÎT TOUJOURS PAS LE POTENTIEL DU JEU, MAIS ON VA SÛREMENT S'ÉCLATER. AURAIT-IL À LA MAIN, LA LÉGENDAIRE EXCALIBUR ? VOUS LE SAUREZ BIEN VITE.

Persona 2 : Eternal Punishment

Conception : Atlus - Distribution : Atlus - Genre : RPG - Date de sortie : dispo - Machine : PlayStation - Pays : Japon

S'attends beaucoup de ce nouvel opus de Persona. Le premier est sorti en Amérique, mais son côté adulte ne plaisait pas à tout le monde. Comme vous pouvez le remarquer (à moins d'être complètement à l'ouest, comme notre chère Laetitia !!), ce Persona 2 : Eternal Punishment est la suite de Persona 2 : Innocent Sin. Les programmeurs avaient estimé que certains points capitaux de l'ancien scénario n'avaient pas été assez développés, d'où un nouveau chapitre 2. Il sort donc aux States et arrivera peut-être à trouver un nouveau public. La version japonaise débarquera sous la forme d'un joli coffret réalisé par le même character designer des anciens opus et de Maken X sur Dreamcast. Les fans pourront se le procurer pour l'habituelle somme de 500 Francs dans les magasins spécialisés. Une excel-

lente surprise pour les fans de RPG. Un simple regret pour le boîtier hideux de la version ricaine, dommage.

Kyo



LE DESIGN DES PERSONS EST SUPERBE.



LES COMBATS SONT DE LA VIEILLE ÉCOLE, À SAVOIR SIMPLES MAIS EFFICACES.



LES DÉCORDS DU JEU SONT RÉALISTES, VOUS NE PASSEREZ PAS VOTRE TEMPS À POURSUIVRE DES GOBLINS DANS LES MONTAGNES ENFLAMMÉES.

Card Hero (GBC)

Card Hero se positionne d'entrée de jeu comme le concurrent direct de Pokémon, version carte. Reste à savoir s'il s'en tirera aussi bien que Monster Farmer 2 (Monster Rancher 2 en US) sur Playstation à qui il a été comparé. Attention tout de même, car les informations sont très maigres à ce sujet. Sa ressemblance avec Pokémon est la seule chose dont nous sommes sûrs à l'heure actuelle. Reste à voir si lui aussi secouera les cours de récréation.



Arcanum (PC)

Développé par Troika et distribué par Sierra, Arcanum est un titre assez peu original que bon nombre de joueurs attendent avec impatience. Il sera jouable à quatre et sortira à la fin de l'année 2000. Pour le peu que j'en ai vu, les graphismes sont fins mais ils ne me donnent aucune envie d'y jouer. Je ne suis pas un joueur PC et je ne comprendrai jamais pourquoi on me les a refilés. Vous n'avez qu'à observer les photos pour vous convaincre de son potentiel.

Blade Masters (DC)

Avec Blade Masters, vous vous aventurerez dans un univers médiéval-fantastique aux commandes d'un fier guerrier. Tout ce que l'on sait pour l'instant sur ce titre, c'est qu'il aura au moins une suite (qui est déjà en chantier), et peut-être même une deuxième. L'univers semble se rapprocher graphiquement de celui de Ninja, mais dans une version médiévale en haute-résolution. A suivre...



Onimusha Warlords

Conception : Capcom - Distribution : Capcom - Genre : S-horror - Date de sortie : fin 2000 - Machine : Playstation 2 - Pays : Japon

Capcom nous avait habitués à du très haut de gamme depuis sa saga des Bio Hazard mais là, force est d'avouer que les Redfield peuvent aller se rhabiller car je vous parle de 8ème merveille du monde du genre Survival Horror. Onimusha Warlords arrive en fin d'année sur PlayStation 2 et c'est un véritable cocktail explosif de beauté et de réalisme qui s'ouvrira alors à vos yeux. Vous emprunterez cette fois la personnalité de Samanosuke, valeureux samourai en guerre pour sauver une jeune



ICI L'ASPECT DRAMATIQUE ATTEINT SON PAROXYSMES... AACHEVEZ LE !!!!!

princesse des mains d'un redoutable et maléfisant warlord. Le Japon féodal de 1560 a été fidèlement reconstitué et les cinématiques font davantage rejaillir la violence de l'époque. Techniquement c'est du jamais vu : les décors pré-calculés rivalisent tous de finesse et de perfection, quant à l'animation des per-

Laetitia



ON AURA JAMAIS EU AUTANT DE PLAISIR À OBSERVER UNE SCÈNE DE BOUCHERIE...

Evil Dead (DC/PS)

Non, vous ne verserez plus votre petite larme de nostalgie en repensant au moment où vous aviez regardé Evil Dead pour la première fois, car vous l'avez compris : désormais c'est vous-même qui êtes en phase d'incarner Ash, le héros à la tronçonneuse... Tout a été scrupuleusement reconstitué dans les moindres détails : lieux, personnage, armes, atmosphère... Les scènes de boucherie alterneront bien sûr avec des périodes de réflexion, le tout s'enchaînant à merveille dans une ambiance sonore oppressante et des graphismes rivalisant de finesse. Bref, tout ça s'annonce de très bon augure mais attendons plutôt la fin de l'année pour pouvoir nous prononcer sérieusement.



Resident Evil (GBC)

On n'aurait jamais osé y croire : Resident Evil sort sur Game Boy ! Gageons que l'atmosphère ne sera certainement pas aussi stressante que sur télévision et que l'intérêt même du jeu devrait en être amoindri. La version est identique à celle du premier opus sur PlayStation et vous aurez par conséquent la possibilité de réincarner Chris Redfield ou Jill Valentine, au choix. Aucun commentaire sur les graphismes : c'est du Game Boy. Cette adaptation aura au moins l'avantage d'être en couleur ...



Wizards and Warriors (PC)

Wizards and Warriors reprend le bon vieux système de vue subjective à la Dungeon Master disponible bien avant Doom. Ici, il sera question de trucider de l'orc et du gobelin à tout berzingue. Vous serez probablement un de ces preux chevaliers féru de la chasse aux sales bestioles et sauveur de princesses. Peu d'informations ont filtré sur ce titre mais il est agréable que ce genre de soft subsiste encore de nos jours.





カガト
「オババ、ただいま」

LE HÉROS, KAGATO, EN PLEINE DISCUSSION. L'UNIVERS EST TRÈS BEAU.



「不死様一つ、不死様、不死様、わたくしのために、わざわざお越しくださって、大感謝ですわー！」

UNE PETITE RÉUNION ENTRE PERSONNAGES DANS UNE PIÈCE DISCRÈTE.

Kamhrai

Conception : Namco - Distribution : Namco - Date de sortie : printemps 2000 - Genre : RPG - Machine : PlayStation - Pays : Japon



蔓の姫
「不死様、蔓が今から参ります。
もうちょっとの辛抱ですわーっ」

CECI EST UN ENTRETIEN AVEC... SOI-MÊME. NOTEZ LE VISAGE DE CETTE DEMOISELLE.

de la Terre et à celle la Lumière. Elles flottent dans les cieux et sont reliées par des portails et des ponts de nuages. Les dieux et les humains vivaient en harmonie dans ces différentes contrées. Les gens du Royaume du Feu se sont focalisés sur l'industrie et le développement de la métallurgie, tandis que le Royaume de la Lumière s'est concentré sur la philosophie et les lois. Le camp ennemi qui a lancé l'offensive est, vous vous en serez douté, celui de la noirceur. Namco nous propose donc un rpg à la dominante mystique puisqu'il y est question de dieux et de luttes symboliques. Le système des scénarios est intéressant: on gère ceux des deux héros simultanément. Il y a fort à parier que



NOTEZ À NOUVEAU LE VISAGE DE LA DEMOISELLE QUI SE TROUVE À DROITE.



「小夜姫様は、人をいやす力をお持ちです。残念ながら、今ご不在なので是非、またいらしてください」

UN BEL ARC-EN-CIEL AVEC UN LÉGER EFFET DE TRANSPARENCE.



R Kamhrai (de Namco) est toujours en développement. Cette fois-ci, le jeu a bien avancé et il semble être de toute beauté : c'est normal, puisque Haruhiko Mikimoto s'y est collé. On lui doit le caractère design de la série télé Macross ainsi que la magnifique manga Macross Seven Trash. La trame en elle-même est efficace : il nous sera conté la façon dont Kagato, un jeune homme, et Fushi, une déesse, rétabliront la paix dans leur monde malmené par de mystérieux conflits s'étendant au travers des contrées. Ces régions sont celles de la lumière, de la noirceur, du feu, de la terre, de la vie et des cieux. Nos deux héros appartiennent respectivement à celle



LES COMBATS SONT TRÈS ANIMÉS.

ce que fait l'un aura des incidences sur ce que pourra faire l'autre. Du côté de l'environnement graphique, Xillia est magnifique. En lui-même, il n'est pas réellement impressionnant ; c'est plutôt la manière dont l'univers de ce soft est présenté : la cohésion du tout



est évidente. Namco a en tout cas l'air d'être bien parti pour s'octroyer une place de choix dans le clan très fermé des bons éditeurs de rpg. A ce sujet, vous aurez peut-être reconnu un air de Tales of... à ce soft. L'équipe est évidemment la même. Le système de combats est, quant à lui, novateur. On doit choisir si le groupe sera centralisé ou décentralisé, placer les persos car cela affecte le fait qu'ils puissent lancer des sorts ou attaquer ainsi que leur efficacité et décider également quel ennemi va être attaqué. L'état d'âme de vos compagnons sera également important car non seulement vous pourrez connaître leur humeur à



ON VOIT BIEN LES IMPACTS QUI SONT TRÈS VIOLENTS.



ENCORE UN AUTRE PASSAGE D'UN COMBAT SURVOLTE.

l'écran (grâce à leurs visages), mais leur efficacité au combat ainsi que leur synchronisation s'en ressentiront. Namco a l'air d'avoir fait du très bon travail, il n'y a plus qu'à attendre de voir si c'est le cas.

P-A



COMME VOUS POUVEZ LE VOIR, LES GRAPHISMES SONT TRÈS FINIS.



Eternal Blade (PS2)

Quand on me donne une preview d'un jeu développé par Mattel, j'avoue perdre tous mes moyens en quelques secondes. Mais si je ne me suis pas encore évanoui, c'est parce que ce fameux Eternal Blade pourrait se révéler plaisant dès sa sortie. Nous n'avons pour le moment aucune belle photo, mais des artworks donc nous vous montrons quelques jolis croquis. Jouable à quatre, vous pourriez passer de bonnes soirées en sa compagnie.



Eldorado's Gate (PC)

Enfin, nous avons enfin des nouvelles de la fameuse saga de Capcom, j'ai nommé Eldorado's Gate ! Souvenez-vous, on vous avait annoncé que la firme préparait un splendide RPG divisé en 24 chapitres qui sortirait tous les deux mois. Je ne sais pas comme cela puisse être humainement possible, mais c'est un joli cadeau que de nous proposer une suite logique bi-mensuelle. Soit, le héros est plutôt gras, à la limite de l'obésité, ce qui est rare, mais il faudra définitivement faire avec. Je ne compte pas vous divulguer la moindre info à son sujet, préférant vous réaliser un test béton dès sa sortie prévue d'ici très peu de temps. C'est un fait, je suis salaud et le resterais !!!



Orphen

Conception : Kadokawa Shoten - Distribution : Kadokawa Shoten - Genre : RPG - Date de sortie : NC - Machine : PS2 - Pays : Japon



LE HÉROS - ORPHEN, EST UN PERSONNAGE PRINCIPAL TYPIQUE. PUISSANT, BEAU, JEUNE ET PELU DÉGOÛRDI.

Orphen sera peut-être le premier vrai rpg PS2. Sa qualité graphique semble aisément dépasser celle d'Evergrace (de From Software) ou encore celle de Reiselied (de Konami) ; on note toutefois des problèmes de basse résolution lors de la course des persos. Heureusement, cela reste rare. L'histoire n'a pas encore été dévoilée dans le souci de pré-



server le suspense pour les joueurs, et les héros semblent inspirés de certains personnages de la série des Toshinden au niveau du look. A l'heure actuelle, il est difficile de se prononcer sur le contenu exact d'Orphen. Tout ce que nous pouvons espérer, c'est qu'Orphen

restera aussi beau et qu'il se bonifiera avec le temps.

P-A



C'EST MAGNIFIQUE, NON ? QUE VOULEZ-VOUS TROUVER À DIRE SUR UNE PHOTO QUI PARLE D'ELLE-MÊME FRANCHEMENT ? BAH, LES BOSS SERONT GIGANTESQUES ET VISQUEUX PEUT-ÊTRE...



LES PROGRAMMEURS DE DARKWORKS ONT RÉALISÉ UN TRÈS GROS TRAVAIL SUR L'AMBIANCE DU SOFT. VISIBLEMENT, ILS SONT TOUS FANS DE FILMS D'HORREUR.



LES DÉCORS ET LA LUMIÈRE ONT ÉTÉ LES PRINCIPALES PRÉOCCUPATIONS DE L'ÉQUIPE ARTISTIQUE. COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, LE RENDU EST DES PLUS OPTIMISTES.

Alone in the Dark IV

: The new nightmare

Conception : DarkWorks - Distribution : Infogrames - Date de sortie : rentrée (PS) fin 2000 (DC) - Genre : Survival-horror - Machine : Dreamcast/Playstation - Pays : France

Même si je vous en ai déjà parlé dans le précédent numéro de Gameplay, sachez que je l'ai enfin vu, j'ai même pu m'y essayer donc j'ai de nouvelles choses - beaucoup de nouvelles choses à vous dire sur ce qui va devenir le survival-horror ultime. Tout d'abord, vous pourrez désormais incarner deux protagonistes : Edward Carnby et Aline Cedrac. L'un est bourru, charmeur, bourrin et représente un détective du surnaturel, décidé à venger la mort de son meilleur ami; l'autre est une femme forte, très attirante, à la plastique irréprochable mais qui a

pour objectif de retrouver son père, qu'elle n'a jamais connu ainsi que le mystère qui tourne autour de Shadow Island - le lieu de vos investigations - de par sa



GRÂCE À VOTRE LAMPE-TORCHE, VOUS POURREZ RÉPÉRER LES ÉLÉMENTS LES PLUS GORE ET LES PLUS SANGLANTS D'UN DÉCOR.



LA VERSION DREAMCAST EST VRAIMENT SUPÉRIEURE À CELLE QU'ACCUEILLERA LA PLAYSTATION. LES TEXTURES SONT LISSÉES ET LE GRAIN EST PLUS FIN.



TOUJOURS UNE HISTOIRE DE LUMIÈRE. VOTRE DÉTECTIVE DU SURNATUREL - EDWARD CARNBY - POURRA UTILISER UNE LAMPE TORCHE POUR SE RÉPÉRER DANS LES TÉNÉBRES.

profession d'anthropologue. L'histoire débute avec le meurtre atroce de Charles Fiske - le meilleur ami de Carnby, lors d'une de ses enquêtes sur Shadow Island, près de la côte du Maine. L'homme s'est fait violemment assassiner (complètement déchi-queté) alors qu'il était sur le point de découvrir des choses importantes sur la fameuse île. Vous (Aline et Edward) êtes donc engagé pour continuer l'enquête de Fiske et retrouver des mystérieuses pierres, qui auraient un rapport avec une tribu d'indiens... Afin de correspondre parfaite-

ment à l'esprit des anciens Alone in the dark, l'équipe de DarkWorks a tenu à conserver le même héros, et à le rendre plus intéressant et plus attachant. Néanmoins, pour ne pas trahir les



VOICI LA CAVE OÙ LE GRENIER PEUT ÊTRE !!... BREF, DE TOUT DE FAÇONS C'EST SINISTRE !!!!



SEUL DANS LA NUIT. C'EST BIEN LE CAS DE LE DIRE.

joueurs de notre époque, DarkWorks a jugé utile de choisir un contexte différent d'antan. Comprenez que désormais, les aventures de notre super détective ne se dérouleront plus dans les années trente mais à notre époque. Pour Alone IV, il faut savoir que les programmeurs ont travaillé d'arrache-pied pendant plusieurs années et que sous la direction d'une équipe motivée et experte, jamais jeu français ne



UNE ATMOSPHÈRE COMME ON LES AIME.



VOUS POURREZ UTILISER UNE DIZAINE D'ARMES DIFFÉRENTES, EN TOUT. NOTEZ QUE CHAQUE ARME NE PEUT ÊTRE UTILISÉE PAR NOS DEUX PERSONNAGES PRINCIPAUX.



UNE IMAGE DE L'INTRO EN IMAGE DE SYNTHÈSE. ON L'A VU TOURNER : C'EST SUBLIME. ON SE CROIRAIT DEVANT UNE PRODUCTION CINÉMATOGRAPHIQUE.

nous a paru aussi incroyable. Tout d'abord, il faut savoir qu'Antoine Vilette et son équipe ont tout mis en œuvre pour suivre le sillage laissé par BioHazard

tout en y apportant leur point de vue, leur touche personnelle. Ainsi, dans Alone, vous ne devrez pas tuer des hordes de créatures putréfiées - que l'on appelle généralement zombies - mais des démons, des bestioles hideuses, tout droit sorties de nos pires cauchemars. A ce propos, sachez que ces monstres sont justement censés représenter nos pires phobies de la mort... miam miam ! D'un point de vue technique, Alone IV est hallucinant. Les graphismes sont magnifiques et le background a été ultra-travaillé - notamment grâce à de nombreuses planches dessinées. Je pourrais m'éterniser sur beaucoup de points car Alone sera un véritable must, mais je préfère conserver le plus joyeux pour la critique, que vous retrouverez si tout se passe bien, dans le pro-

chain Gameplay RPG. En attendant, nous attendons de pied ferme cette production hors-norme qui devrait débarquer à la rentrée sur PlayStation, puis à la fin de l'année sur Dreamcast. Une version PS2 est à l'étude...

Jay



JÉ VOUS AI PARLÉ DES TEXTURES ? EH BIEN, LAISSEZ MOI EN REMETTRE UNE COUCHE CAR UNE FOIS DE PLUS, ÇA CALME GRAVE.

Fear Effect : Retro Helix

Conception : Kromos Digital - Distribution : Eidos - Genre : S-Horror - Date de sortie : Hiver 2000 - Machine : PlayStation - Pays : France

Retrouvez Hana dans une nouvelle aventure pleine de surprises. Les personnages principaux seront Tsu-Vachel, Jacob «Deke» Decourt et Royce Glas. Cette fois encore, vous devrez faire face aux vieux mythes chinois et aux différentes religions. Vous traverserez plusieurs endroits merveilleux comme : City of Xi'an, Lost Tomb ou encore Hong Kong. Les graphismes seront supérieurs à ceux du premier opus, ça promet. Comme vous le montrent les quelques photos, ça va être trois fois plus chaud qu'avant. En gros, ça va être la fête les enfants !



Dino Crisis 2

Conception : Capcom - Distribution : Capcom - Genre : S-Horror - Date de sortie : Rentrée 2000 - Machine : PlayStation - Pays : Japon

Le second volet, plus axé action que son grand frère, vous permettra cette fois-ci d'évoluer dans des décors externes de toute beauté. Quelques innovations ont été reprises au niveau de la jouabilité : ainsi vous pourrez désormais user d'armes plus destructrices telles que le lance-flamme, le lance-roquette ou l'arbalète. Attention car leur poids sera pris en compte dans votre vitesse de déplacement. Vous aurez également la possibilité de tirer sur des cibles en contrebas ou de récolter des points qui vous rap-



porteront vie et munitions supplémentaires. Voilà pour les grosses nouveautés de ce titre à ne surtout pas manquer lors de sa sortie prévue en octobre.

Laetitia

Parasite Eve 2 (PS)

Parasite Eve 2 sort bientôt en versions américaine et européenne. On va donc retrouver Aya Brea au summum de sa forme, pour notre plus grand plaisir. Elle sera confrontée à de nouvelles mitochondries extrêmement agressives et désireuses de reprendre leur place au sommet de la chaîne alimentaire. Tout a été revu à la hausse : graphismes, son, jouabilité, suspense. Du grand art en perspective.



Z.O.E

Conception : Konami - Distribution : Konami - Genre : A-RPG/shoot - Date de sortie : courant 2001 - Machine : PlayStation 2 - Pays : Japon

3 O.E. est un soft d'Hideo Kojima, le génie à qui l'on doit le fameux Metal Gear Solid sur Playstation première du nom. Cette fois-ci, il s'attaque aux combats de mécha et nous livre sa version perso d'Omega Boost. Tous les fans de ce titre seront donc aux

anges car le soft a l'air de se dérouler dans des environnements variés dont des villes de toute beauté. Ce soft risque d'être une énorme surprise s'il s'avère prêt tenir ses promesses. Après tout, les softs de méchas ont leur public ; il est temps de démocratiser un



UNE SCÈNE AÉRIENNE D'UNE QUALITÉ ÉBLOUSSANTE.



CET ALIEN EST AUSSI DESTRUCTEUR QUE CEUX DU ROMAN D'H.G. WELLS.

peu le genre et s'il y a un soft qui pourrait en être capable, c'est bien Z.O.E. Avec ses graphismes en haute résolution, ses 60 images par seconde et son incroyable vitesse, Z.O.E. a tout ce qu'il faut pour s'imposer comme l'incontournable du jeu de mécha.



UN DUEL AU SOMMET ÉPOUSTOURLANT. ON A HÂTE D'Y ÊTRE !

Grandia 2 (DC)

Les programmeurs de Game Arts se déchainent en ce moment même pour vous réaliser l'un des meilleurs RPG de tous les temps. J'avoue avoir apprécié le premier opus, malgré des musiques et des héros assez inférieurs aux habituels produits SquareSoft. Mais le nouveau système de combat et la vision 3D donnaient au soft un aspect original. La version jouable à l'E3 avait mis tout le monde d'accord pour dire qu'il allait se vendre comme des petits pains. Les combats sont plus impressionnants, mais je trouve que les héros durant le jeu un peu moins beaux que ceux d'Eternal Arcadia.



Blade Arts (PS)

Blade Arts est un jeu fait pour les fans d'aventure avec un grand A. Je ne dis pas qu'il sera intéressant pour autant, mais il semble assez prometteur. Entièrement en 3D, il s'en sort plutôt bien pour le moment. Hélas, la jouabilité et l'animation sont souvent les deux points faibles de ce genre de produit sur 32 bits. Nous verrons bien de quoi il retourne dès sa sortie prévue pour la fin de l'année.

Breath of Fire IV

Conception : Capcom - Distribution : Capcom - Genre : RPG - Date de sortie : Courant 2000 - Machine : Playstation - Pays : VS

Après l'avoir testé en version japonaise, j'attends avec impatience la sortie de Breath of Fire 4 aux States et en France. J'avoue avoir détesté le troisi-

ème opus de la série car son héros, jeune et adulte, était trop ridicule. Il n'avait aucune personnalité et les divers protagonistes qui vous entouraient n'étaient pas plus intéressants.

C'est pour cela que je me suis tourné vers ce quatrième chapitre en espérant retrouver les idées du premier et du second. Les graphismes sont toujours en 3D mais affinés pour l'occasion. Les combats sont plus spectaculaires et restent inférieurs à ceux d'un Chrono Cross ou d'un FFB. N'attendez pas une révélation de ce dernier produit Capcom, mais un petit RPG sympathique sans prétention. Le scénario est correctement ficelé, même si l'on sent une inspiration des meilleurs du genre. Ryu et Nina seront toujours les deux

héros de cette nouvelle quête, mais il faudra compter sur la présence énigmatique de Foo Lou. Ce dernier est bien travaillé et présente tous les symptômes du personnage que l'on aimerait incarner durant tout le jeu. Hélas, à l'exemple de Sephiroth, vous pourrez le jouer mais pas éternellement.

Kyo



QUELLE GRANDE BOUCHE TU AS LÀ ! DE BELLES DENTS TU PORTES LÀ ! CRÉVER TU DEVRAS ! DANS MES MAINS TU PÉRIRAS !



ENFIN DES TEXTES EN ANGLAIS.



VOUS REMARQUEREZ LA BOUSSOLE EN HAUT À GAUCHE DE VOTRE ÉCRAN.

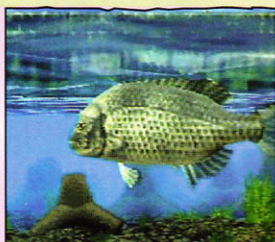
Mario Paper (n64)

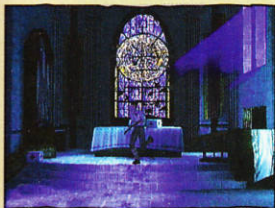
Après le premier Mario RPG sur Super Nintendo développé par SquareSoft, beaucoup attendaient sa suite avec impatience. Vous en aviez entendu parlé il y a quelque temps, mais le jeu a bien évolué depuis. Nous faisons désormais face à un bon petit soft très coloré faisant plus penser à un dessin animé au vu des premières images. D'ailleurs, certains stages vous rappelleront ceux de Yoshi's Story. C'est Intelligent Systems qui se char-



Legend of the River King (n64)

Dans Legend of the River King, vous n'incarnez pas à proprement parler un vrai ni un prince, mais plutôt un fêru de pêche. Ce soft proposera un challenge assez innovateur : vous devrez devenir le roi de la rivière en pêchant encore et encore. D'après ce qui se dit dessus, il y aurait des éléments de rpg durant le jeu. Un titre à suivre de près, ne serait-ce que par curiosité.





Eternal Darkness (N64)

Il y a des consoles qui me surprennent tout de même. La N64 est restée chez moi une semaine, le temps de jouer à GoldenEye et à ISS. Trouvant l'intérêt des softs assez médiocres, je préfère consacrer mes sous à ma PlayStation, à ma Saturn et aujourd'hui, à ma Dreamcast. Il est amusant de remarquer le nombre de jeux qui débarquent sur cette console qui semblent prometteurs. Après Dinosaur Planet, Winback et Perfect Dark, c'est au tour d'Eternal Darkness de débarquer sur ce support. Silicon Knights, déjà auteurs de Legacy of Kain, préparent une sorte de Vampire-RPG fort sympathique. Il ne sera jouable que seul et est prévu pour le 31 octobre. On en reparlera dès que nous aurons la version testable entre les mains.



Illbleed (DC)

Climax Graphics persiste dans le survival-horror. Cette fois-ci, nous incarnerons une jeune fille nommée Randy s'apprêtant à parcourir la maison hantée la plus gigantesque du monde : Illbleed. La principale raison étant qu'un riche magnat nommé Michael Reynolds propose un million de dollars à celui ou celle qui la traversera complètement... Randy ne sera pas armée et devra se débrouiller toute seule. Un soft de qualité bientôt disponible sur DC.



Harvest Moon (PS)

C'est bien mignon mais qu'est-ce qu'on s'en moque ! Vous vous imaginez en train de jouer à cet espèce de produit pour enfant ? De plus, étant déjà sorti sur N64, croyez-vous qu'il mérite sa place sur la splendide PlayStation (non, je ne prends aucun parti-pris !). Ses graphismes sont mignons tout plein, mais je reste sceptique à l'idée de passer mes vacances en compagnie de ce Harvest Moon. Vous n'avez qu'à observer les photos et si elles vous plaisent, achetez-le !

Shadow of Destiny

Conception : Konami - Distribution : Konami - Genre : S-Horror - Date de sortie : Hiver 2000 - Machine : PlayStation 2 - Pays : Japon

Après un mythique Silent Hill sur Play première du nom, voilà que l'équipée Konami récidive l'expérience sur Play 2 avec une nouvelle bombe du genre survival horror : Shadow of Destiny. Pour vous définir le titre, parlons tout d'abord de sa qualité première : son script. Vous êtes Eike Kusch, ou plutôt devrais-je dire vous étiez car on vient de vous assassiner. Une mystérieuse entité baptisée Homunculus a choisi, sans que vous en sachiez la raison, de vous octroyer une chance de revenir en arrière sur plusieurs époques afin de changer votre destin... alléchante amorce, non ? Côté réalisation technique, le titre s'annonce également prometteur si l'on en juge la beauté des modélisations des personnages et la qualité des décors reconstitués en 3D. Sachez également que les voix digit' et la psychologie très travaillée des protagonistes seront autant d'atouts supplémentaires pour une immersion totale

dans l'aventure. Une affaire à suivre de très près pour tous les amateurs d'intrigues captivantes sur fond d'ambiance obscure...



VOUS ÊTES EBLouis... ET BIEN LUI AUSSI !!!!!



UNE PETITE SCÈNE DE COMBAT CLASSIQUE, MAIS N'AYANT PLUS RIEN À VOIR AVEC CHRONO TRIGGER.



LES DÉCORS SONT TOUT SIMPLEMENT SPLENDIDES POUR DE LA PLAYSTATION.

Chrono Cross

Conception : SquareSoft - Distribution : SquareSoft - Genre : RPG Ultime - Date de sortie : début août - Machine : Playstation - Pays : USA

Plusieurs mois sont passés depuis la sortie de Chrono Cross en version japonaise. D'ailleurs, j'avoue n'avoir jamais trouvé plus profond et plus intéressant par la suite. Que voulez-vous, la perfection existe, nous l'avons trouvée en sa personne. Il est fort probable que je retrouve les mêmes sensations en m'aventurant dans Final Fantasy 9 que j'attends, mais je

ne m'y suis toujours pas essayé (il débarque demain !). Alors, en attendant, je me refais les dents sur ce chef-d'oeuvre signé SquareSoft. Il y a quelques années, je lisais des magazines concurrents qui ne notaient jamais l'animation d'un RPG sous prétexte qu'il n'y en avait pas. Les temps ont changé et vous découvrirez des monstres tout au long du jeu qui bougent à la perfection (principalement les dragons du second CD). Un gros point fort concerne les musiques. La firme a toujours eu le talent (et l'argent) pour dénicher les meilleurs compositeurs de musique RPG au monde. Souvenez-vous du thème de Chrono Trigger, des lignes mélodieuses de Xenogears ou encore de l'intro de Legend of Mana et de FF 8. Plus on progresse et plus elles sont orchestrées à la perfection (le second staff à la fin d'FFB !). L'histoire



PAS MAL DE SCÈNES EN SYNTHÈSE. ELLES SONT D'EXCELLENTE QUALITÉ, ELLES DEVANCENT MAIS N'EXPLOSENT PAS ENCORE CELLES DE FFB.



KID EST UN PERSONNAGE ATTACHANT, SA FORCE N'ÉGALE PAS CELLE DE SERGE, MAIS ELLE A DEUX AUTRES ATOUTS BIEN PLUS ACCROCHEURS QUI TIENNENT DANS LES DEUX MAINS (JE PARLAIS DE SES DEUX COUTEAUX !).

est passionnante et vous serez étonné du nombre de rebondissements tout au long du jeu. Seule la fin risque d'en déstabiliser plus d'un, mais je vous laisse seul juge. Découvrez le caractère troublant de ce cher Serge, le charme incontestable de Kid et la présence maléfique mais indispensable de Yamaneko. Bref, le plus difficile sera de vous rendre compte qu'il sera cinq heures du mat' quand vous éteindrez la console chaque soir. Je sais que vous êtes nombreux à l'attendre, mais votre patience ne sera pas vaine, c'est une promesse. Il n'est pas question que je vous divulgue la moindre info sur le déroulement de l'histoire. Donc,



QUAND VOUS VOUS BALADÉREZ SUR CE DÉCOR, VOUS RECONNAÎTREZ UN SUPERBE THÈME REMIXÉ.

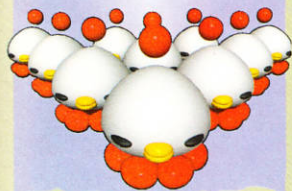
je vous laisse avec ces quelques images en vous souhaitant un excellent mois d'août et en espérant qu'il restera gravé dans votre mémoire !

Kyo.

Galerians 2

(PS2)

Galerians 2, la séquelle du très intéressant premier opus, serait en préparation. Je vous en rappelle le principe : les Galerians sont des cobayes aux pouvoirs psychiques surpuissants ; par l'intermédiaire de drogues, ils manifestent des capacités telles que faire brûler n'importe quoi ou exploser les têtes de scientifiques mal intentionnés. L'ambiance est très proche de celle d'Akira, donc. On a très peu d'informations pour l'instant, malheureusement.



Warriors of might and magic (PS)



Les développeurs de la 3DO ne travaillent plus exclusivement sur PC ces derniers temps puisque après avoir adapté Crusaders of Might and Magic sur PlayStation et préparant actuellement la version Dreamcast de Heroes of Might and Magic 3, ils s'inscrivent sur la liste d'attente des sorties PS2 avec Warriors of Might and Magic. Ce nouvel épisode reste dans la continuité de l'épopée des Might and Magic, et reprend le système RPG / Action de Crusaders. On espère simplement que le gameplay sera retravaillé et l'aventure plus captivante. Le moteur graphique de la 128 bits de Sony devrait facilement remédier aux problèmes de graphismes constatés dans la version PSX. A suivre...

Arcatera (DC)

En fait, le concept conçu par la Wetska n'est pas aussi simple à définir qu'il n'y paraît puisqu'il marie trois genres à lui tout seul... Une première phase prédominante mêle réflexion, prospection et dialogues style Chevaliers de Baphomet. Une seconde phase se compose de combats tactiques gérés en temps réel style Command and Conquer au cœur de l'action. Enfin un dernier aspect très RPG a été développé au niveau du choix des personnages et de l'interface, soit dit en passant très complet. Au final Arcatera se révèle passionnant, même s'il reste exclusivement réservé aux rôlistes ou aux explorateurs.



The Blair Witch Project

Conception : terminal reality - Distribution : Take Two Interactive - Genre : s-horror - Date de sortie : janvier 2001 - Machine : DC/PC - Pays : VS

Le survival horror marche bien depuis quelque temps et les joueurs en redemandent. Seulement voilà : c'est

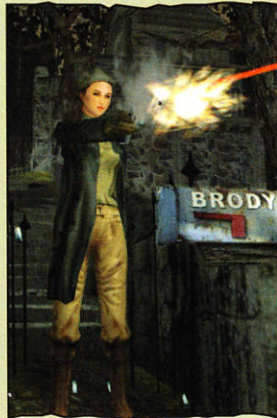
qu'on devient difficile quand on a autant de choix dans les rayons. Alors désormais, on veut du beau, des bonus, de l'action, de la

frayeur, du suspense, du sang, de la recherche, du rebondissement, un cerveau pour les PNJ (et pour Kyo) (hahahahaha, j'te louperai

pas ! ndkyo), une I.A. développée et puis surtout on veut du scénario... On a eu droit aux zombies, aux écoliers, aux âmes damnées, et puis tiens, pourquoi pas celle de Blair Witch ?». Et nous voilà donc à attendre la sortie d'un futur PBW (en chantier pour le moment). Si l'adaptation du film Evil Dead s'annonce plutôt bien sur Dreamcast, on n'a pas encore trop d'idées de ce qui pourra bien ressortir du projet en question. Rappelons simplement que le scénario retraçait le parcours de trois jeunes gens enquêtant sur le mythe d'une sorcière meurtrière cachée au cœur d'une forêt... Affaire à suivre.



UN ASPECT RELIGIEUX QUI N'EST PAS SANS NOUS RAPPELER L'ATMOSPHÈRE DE SILENT HILL.



DES SCÈNES D'ACTION VIENDRONT RÉGULIÈREMENT PIMENTER L'AVENTURE.

Laetitia

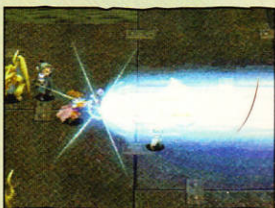
Arc the Lad Collection

Conception : Arc Development - Distribution : Working Designs - Genre : RPG - Date de sortie : novembre 2000 - Machine : PlayStation - Pays : US

Arc the Lad Collection est enfin annoncé officiellement en version U.S. pour novembre 2000. C'est une

excellente nouvelle pour tous ceux qui en avaient plus qu'assez que cette fantastique série n'ait, pour l'instant, jamais été tradui-

te. Un des principes les plus marquants est de pouvoir utiliser vos sauvegardes des opus précédents pour modifier le cours des épisodes deux et trois. Un autre atout de la série est de proposer des combats dynamiques : vous pourrez riposter lors des attaques ennemies, contrer ou esquiver ; des voix digitalisées se font d'ailleurs entendre durant ces phases de combat. Arc the Lad Tournament sera inclus dans



ET UNE PETITE MAGIE QUI VA FAIRE LE MÉNAGE...

le coffret : on peut y faire combattre les monstres d'Arc the Lad 2. Une très belle initiative de Working Designs.

P.A.



AFFRONTEMENT EXPLOSIF ENTRE DEUX PERSONNAGES D'ARC THE LAD 3.



CECI EST UN BOUT DE LA CARTE DU DEUXIÈME OPUS.

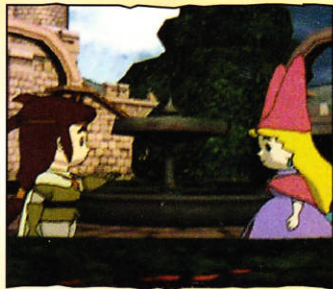
Resident Evil Zero (N64)

Prévu à l'origine sur N64, cet opus inédit verra finalement le jour sur la Project Dolphin. Il faudra donc attendre l'année 2001 avant de pouvoir revêtir l'uniforme des S.T.A.R.S sous l'apparence de la jolie Rebecca Chambers ou de son coéquipier Billy Coen. Sachez que ce volet retracera les événements précédant la saga originelle et qu'il vous faudra désormais gérer vos deux personnages simultanément en incarnant l'un ou l'autre à tout moment. Conforçons-nous dans l'idée que les performances de la 128 bits de Nintendo mettront davantage en valeur les qualités de ce Resident Evil 0.



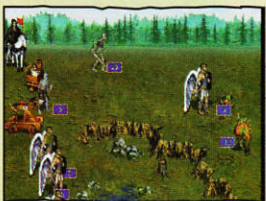
Popolocrois 3 (PS2)

Quelle drôle d'idée de nous sortir un Popolocrois 3 sur Play 2 ! Après un premier opus assez discret mais fort sympathique et un second sans grand intérêt, que peuvent-ils apporter de plus à cette série, si ce n'est des graphismes revus au goût du jour ? Un style plus proche du dessin animé donnera une possible envie aux enfants de s'y mettre, on ne sait jamais. Qu'à cela ne tienne, il sortira très bientôt au pays du soleil levant, alors si vous en êtes fan, vous pouvez d'ores et déjà préparer vos billets.



Heroes of might and magic (DC)

Au chapitre des adaptations de softs PC sur support DC, Heroes se fait toujours attendre. Pour vous situer les choses, sachez qu'il s'agit là de la référence même du RPG stratégique style médiéval fantastique sur ordinateur. Partez à la découverte des territoires inexplorés qui bordent votre château et récoltez les diverses ressources et richesses que vous y trouverez. Monnaye et érigez ainsi les bâtiments qui vous permettront de recruter vos armées et de partir en guerre. De nombreux scénarios et campagnes vous seront proposés et la version DC bénéficiera de quelques améliorations graphiques. Les consoleux n'auront jamais rien vu de tel mais certains pourraient bien se laisser prendre au jeu.



WarCraft 3

Conception : Blizzard Entertainment - Distribution : Havas int. - Genre : RPGSG - Date de sortie : fin 2000 - Machine : PC - Pays : France

Se pense que je n'ai plus rien à vous apprendre sur WarCraft 3, si vous avez lu le dernier numéro - souvenez-vous cinq pages

bourrées d'infos. Mais rien que pour le plaisir d'écrire à nouveau sur ce sujet passionnant et afin de vous faire bénéficier des dernières photos, je me suis

dit «pourquoi pas une p'tite demi page?». Par rapport au dernier numéro, par exemple, je peux désormais vous assurer que le gameplay est démentiel ! Pour preuve, pensez que lorsque je me trouvais à l'E3, j'avais des rendez-vous... plein de rendez-vous mais j'ai commis une erreur fatale - je me suis arrêté devant le stand de Blizzard et j'ai eu le malheur de l'essayer. Assis devant le PC, accompagné d'une bande-son géniale (dans le même esprit que WarCraft 2 et StarCraft), j'ai alors sélectionné les humains (seule race jouable au salon) et ai enchaîné le sourire aux lèvres, tous les sens ravivés plusieurs parties. Lorsque j'ai réussi à sortir de cette atmosphère... il était 18 heures - à savoir cinq heures plus tard. Bref, vous l'aurez compris, WarCraft 3 s'annonce comme un des jeux les plus impressionnants de cette année ! A ne louper sous aucun prétexte !!!



COMME POUR LES DEUX PREMIERS EPISODES, VOS UNITES DISPOSERONT D'UN BON PAQUET DE SORTILÈGES - HISTOIRE DE FAIRE MORDRE LA POUSSIÈRE AUX CLANS ADVERSES.



L'ASPECT GESTION - CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS A ÊTÉ SIMPLIFIÉ.



LES GRAPHISMES SERONT MAGNIFIQUES.. VOS ARMÉES ONT BÉNÉFICIÉ D'ARTISTES DE TALENT.

Jay

Elder Gate (PS)

Après la série des Suikoden, Konami avait su démontrer qu'ils étaient presque aussi bons que Square dans la qualité de leurs RPG. Elder Gate est un tout nouveau produit signé KCET qui semble très prometteur. A mi-chemin entre un Grandia pour son système de combats et Reiselled pour son aspect graphique, il risque de faire partie de votre collection d'ici la fin de l'année. Sachez qu'il ne sortira jamais en version ricaine alors ne l'attendez pas en vain. L'intro est superbe et la qualité des



décors entièrement en 3D est tout à fait honorable. Une bonne surprise dont on vous reparlera très bientôt.



Dinosaur Planet (N64)

Rares sont les jeux sur N64 qui arrivent à m'impressionner. Il y eut GoldenEye, Perfect Dark, ISS 64 et désormais, il faudra compter sur Dinosaur Planet. J'avoue avoir été cruel envers Zelda 64 et Majora's Mask, mais ce dernier titre de Rare semble exploser tout ce qui a été fait jusqu'à présent sur ce support. Jouable à quatre, il risque de vous faire passer plusieurs nuits blanches. Hélas, il ne sera disponible qu'en 2001, alors essayez de ne pas revendre votre console d'ici là !



Aconcagua (PS)

Totalement inconnu il y a encore quelques mois, Aconcagua compte bien créer une jolie surprise dès sa sortie prévue à la fin de l'année. Comme vous pouvez le remarquer, la 3D de la PlayStation commence à s'essouffler et on a un peu de mal à rester objectif quand on passe nos journées à jouer sur 128 bits. Loin d'atteindre la beauté d'un Chrono Cross ou d'un Soul Reaver, on ne sait jamais, il pourrait peut-être sortir du lot grâce à un scénario en béton. En attendant, sachez que c'est SCE qui s'occupe du développement alors priez pour qu'ils ne nous sortent pas un sous-produit.



Dark Cloud (PS2)

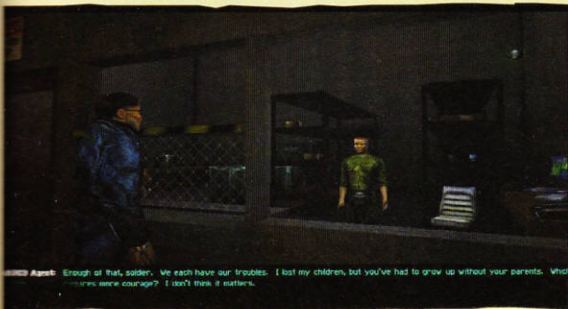
D'un point de vue général, Dark Cloud se présente comme une petite merveille. Même si la barrière de la langue risque d'être de taille, je suis certain que plusieurs irréductibles ne pourront attendre une version ricaine pour s'y essayer. Je vous en déjà parlé dans le dernier numéro de Gameplay et je n'ai pas plus d'infos à son sujet. C'était simplement histoire de vous rappeler qu'il va bientôt sortir au Japon pour mon plus grand plaisir et le vôtre aussi ! Nous allons peut-être enfin connaître les capacités de cette machine qui a connu quelques débuts difficiles.

Deus Ex

Conception : Looking Glass - Distribution : Eidos - Genre : Science Fiction - Date de sortie : bientôt - Machine : PC - Pays : USA

Derrière le dernier jeu PC de la journée pour moi, Deus Ex, c'est son nom (ou Deus Ex, mais ça se prononce de la même façon). Après, je fonce sur une île déserte et je m'occupe du cas Legend of Dragoon. C'est Looking Glass qui est à la réalisation. Mixage de science-fiction et réalité, vous devrez apprendre à gérer votre vie en faisant attention aux différents ter-

roristes qui vous recherchent. Vous êtes donc un agent de l'UNATCO, après avoir subi des petites piquouses de Nano, votre corps s'est développé peu à peu pour améliorer vos sens. Bien évidemment, vous aurez la possibilité d'augmenter votre expérience, ce qui rajoute une dose de RPG assez sympathique. Bref, ce dernier titre distribué par Eidos semble assez sympathique et



LES GRAPHISMES SEMBLENT ASSEZ FINS, MAIS JE NE SUIS TOUJOURS PAS ATTIRÉ PAR LE STYLE PC.



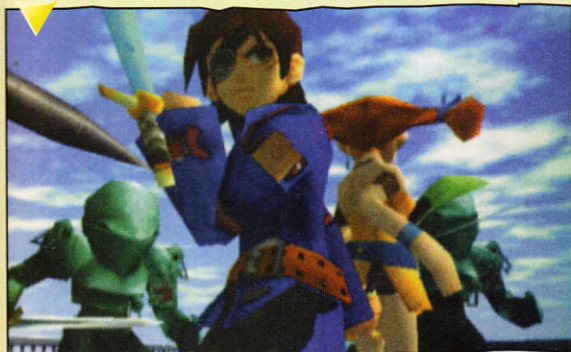
LES FEMMES SONT CORRECTEMENT MODÉLISÉES, ON REGRETTERA TOUT DE MÊME CE MANQUE DE SENSUALITÉ DANS LE REGARD.

vous allez encore en entendre parler pendant longtemps. Moi, je m'en moque comme de l'an quarante et je préfère retourner à grands pas vers FF9 !!!

Kyo



SI T'Y VAS AU COUTEAU, PLUS COURTE SERA TA VIE.



VISE ET AIKA SONT DES AMIS D'ENFANCE. VOUS DEVEZ LES SUPPORTER TOUT AU LONG DU JEU, A MOINS QUE L'UN D'EUX NE CRÈVE, CE QUI SERAIT PITOYABLE POUR LE RESTE DE L'AVENTURE.



LES TROIS HÉROS FONT LA FÊTE, NORMAL, ILS VIENNENT DE RÉUSSIR UNE MISSION. QU'EST-CE QUE J'EN SAIS, JE N'Y AI TOUJOURS PAS JOUÉ MAIS JE N'AVAIS QUE ÇA À RACONTER !

Skies of Arcadia

Conception : Sega - Distribution : Sega - Date de sortie : 12 septembre 2000 - Genre : RPG - Machine : Dreamcast - Pays : Japon



LES VISAGES SONT TRÈS FINS, LES FILLES SONT SUPER MIGNONNES, ALORS QUE DEMANDE LE PEUPLE ? JE SAIS, QU'IL DÉBARQUE PLUS TÔT.



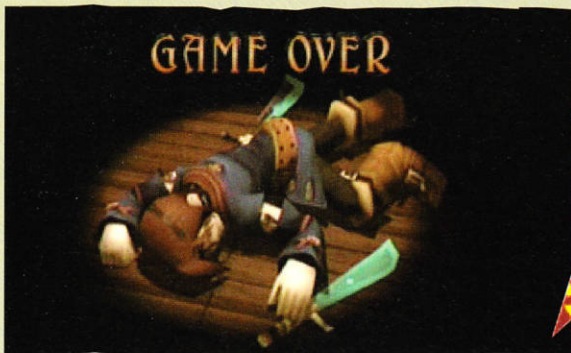
Vous avez bien lu, il sortira finalement le 12 septembre et non en août comme promis, désolé. Je suis d'ailleurs le premier à être énervé car je l'attends depuis assez longtemps et je l'imagine supérieur à Grandia 2 (suis-je le seul ?). Eternal Arcadia, ou devrais-je l'appeler Skies of Arcadia pour les States, nous promet de nombreuses heures devant notre écran à suivre les aventures de Vyse, un pirate pas comme les autres. Ce nouveau héros au charisme surprenant sort tout droit de l'imagination des créateurs de Phantasy Star (la série mythique de la Megadrive). Nous pouvons donc nous attendre à de nombreux rebondissements, mais peut-être pas au point de

connaître plusieurs générations comme dans le troisième et avant-dernier chapitre des PS. Tout cela sera orchestré par les talentueux compositeurs de Panzer Dragoon, donc l'ambiance est d'ores et déjà assurée. J'avoue ne pas parler objectivement car je l'attends depuis si longtemps que la moindre personne qui ose le critiquer se retrouve la tête la première dans la gueule de Snoopy (le chien du boss, pour être précis). Mais je sais que vous êtes nombreux à l'attendre pour connaître enfin le véritable RPG pour Dreamcast. Car on ne peut définir Evolution 1 & 2 ou encore Climax Landers de produit achevé à 100%.

L'histoire vous plonge dans un monde où la terre ferme n'existe pas. Vous vivez sur des îles flottantes par delà les nuages. Votre famille fait partie d'une grande lignée de pirates. D'ailleurs, votre caractère n'est pas des plus simples, mais vous apprendrez à connaître votre nouveau personnage avec le temps. Votre moyen de locomotion est un bateau qui subira de nombreux dommages car les éboulements sont fréquents et les batailles de galères aussi. Plusieurs compagnons vous accompagneront tout au long de votre quête. Comme d'habitude, une belle jeune fille complètement déjantée du nom d'Aika sera à vos côtés (ce qui n'est pas notre cas à la



VOICI UN EXEMPLE DE VILLAGE. ILS SONT GRANDS, BEAUX ET N'ATTENDENT PLUS QUE VOUS POUR SE METTRE À VIVRE.



VOILÀ L'IMAGE QUE JE VERRAI LE PLUS SOUVENT (COMME D'HABITUDE !).



DURANT LE COMBAT, LE TRAIN EST CONSTAMMENT EN MARCHÉ, CE QUI REND L'ACTION PLUS INTENSE.

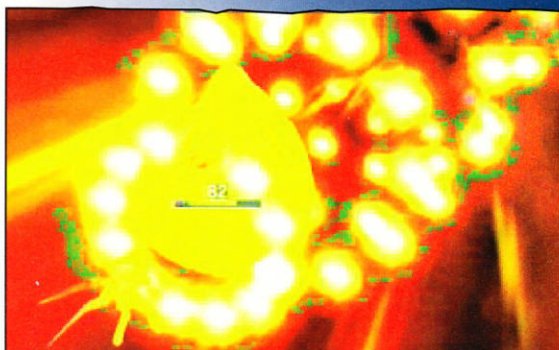
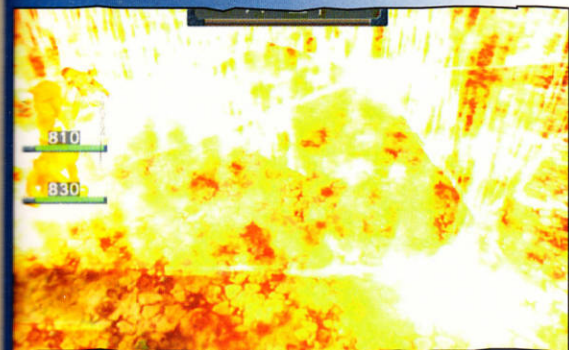
rédac'. Mais je plaisante Laetitia, tu es aussi déjantée !!!), vous aurez aussi votre habituelle jeune guérisseuse toute charmante du nom de Fina, la grosse brute de service et bien d'autres qui sauront, j'en suis certain, mettre un peu plus de piquant dans l'aventure. Les combats ressemblent à ceux d'un Final Fantasy. Vous n'aurez pas la possibilité de bouger dans l'arène comme dans Grandia 2. En revanche, vous remarquerez que les décors seront mobiles à certains endroits, comme sur l'une des photos où vous les voyez sur le toit d'un train. Les magies donnent lieu à des explosions de tous les côtés, du plus bel effet. Pour les apprendre, vous devrez ramasser des fragments de lunes parmi les sept existant dans votre monde. Elles sont de sept couleurs dif-

férentes (bleue, verte, rouge, jaune, violette et argent) et représentent sept éléments différents (eau, terre, feu, vent, ténèbres et lumière). A vous d'imaginer de jolis mélanges afin de créer les magies ultimes. Voilà, on y est, il ne reste plus qu'à attendre bien sagement la sortie du jeu qui, je le rappelle, sortira le 12 septembre au Japon et nous connaissons enfin son réel potentiel. Je ne pense pas être déçu, mais restons tout de même sur nos gardes.

Kyo

Quelques exemples de magies

Vous verrez, les magies sont vraiment impressionnantes. Je vous montre celles que vous aurez au début du jeu, imaginez celles que nous trouverons vers la fin ! Face au boss, vous ferez mieux de le canarder avec Vyse pendant qu'Aika prépare un sortilège de derrière les fourneaux (c'est le cas de le dire !).



Koudelka (PS)

Des phases de combat RPG style Final Fantasy et une progression en environnements pré-calculés style Resident Evil : voilà l'intéressante alchimie que vous propose Koudelka. Le concept peut paraître déconcertant au premier abord mais la beauté

des graphismes et une atmosphère gothique prenante vous imprèneront immédiatement du soft. On regrettera simplement la pixelisation un peu exagérée des personnages pendant les affrontements mais la version européenne définitive devrait peut-être remédier au problème.



Torneco (PS)

Certains seront curieux de voir la ressemblance qu'il y a entre Torneco et Chocobo No Fushigi Donjon de SquareSoft. Ces deux titres sont identiques en tous points. Maintenant, à savoir lequel a inspiré l'autre, à vous de le deviner. Une chose est certaine, ce nouveau titre d'Enix ne risque de marcher qu'au Japon car ce genre de produit ne se vend pas tant que ça à l'étranger. Pour le moment, aucune date ricaine ni française n'est à prévoir. En revanche, il serait bien qu'ils nous donnent des nouvelles de Dragon Quest 7 car notre patience a des limites.



Resident Evil (PS2)

Voilà c'est décidé, Capcom développe un nouvel épisode de Resident Evil sur Play 2. Saturn, Play, PC, GB, DC, NG4, Dolphin et maintenant Play 2 : là vraiment, vous n'avez aucune excuse pour ne pas manger du zombie. Pour cerner ce que devrait donner cet épisode inédit, revenons un instant sur les performances réalisées pour Code Veronica... 1 minute de silence... et dites-vous que ça devrait simplement décalquer tout ce qui s'est jamais vu jusqu'alors dans l'histoire du survival horror (hormis peut-être Onimusha). Ah Capcom, quand tu nous tiens...



Threads of Fate

(PS)

Threads of Fate, anciennement nommé Dewprism, est un action-rpg de Square où l'on incarne au choix un garçon ou une fille. L'un aura la capacité de se transformer en monstre et l'autre désire récupérer son trône qui lui a été usurpé par sa sœur. Un soft assez haut en couleur et qui ressemble à s'y méprendre à un Zelda version Squaresoft (ce qu'il est d'ailleurs). Il débarque très bientôt en version américaine.

Extermination (PS2)

Extermination vous invite à vous introduire au cœur d'une mise en scène détonnante. Considérons tout d'abord l'amorce au scénario : des événements inexplicables au sein d'un laboratoire de recherches, une équipe d'élites dépêchée sur place pour rendre compte de la situation : bref, un début un peu simpliste mais du suspense en perspective. Ambiance Metal Gear, vision à la 3ème personne style Syphon Filter : les ingrédients du genre action sont tous réunis. Mais voilà : Sony innove... Désormais votre personnage sera régulièrement mis à l'épreuve par un nouveau système dit d'Action Panique où vous devrez réagir rapidement. L'aventure promet d'être palpitante...



Scooby-doo

(PS/NG4/GBC)

Scooby-doo effectue son comeback, et ce sur trois machines différentes. Comme dans la série de notre enfance, il faudra enquêter tout en s'enfuyant loin des fantômes qui vous effraieront à chaque coin de mur. La finalité du soft demeure pour l'instant inconnue mais gageons que les scénaristes sauront ajouter du piment à l'aventure. Sinon, Scooby-doobi-dooouh !



Petit rébus à tous les fans de RPG, les vrais, ceux qui ont des cernes sous les yeux en permanence, ceux qui connaissent le régime café-clope et chips-coca. Mon premier est la dix neuvième lettre de l'alphabet, mon second peut désigner une partie du corps en langage commun, mon troisième peut se dire à

la première personne du singulier au passé simple pour le verbe avoir, mon quatrième est la première lettre de l'alphabet, mon cinquième est la seconde lettre dans le mot « crade », mon sixième peut être considéré comme une onomatopée peu inspirée. Enfin, mon dernier est un synonyme de jeu

dans une langue étrangère. Mon tout constitue le nom de la meilleure société de jeux vidéo. Je suis... je suis ?

Quoi ? vous ne trouvez toujours pas ? Je sais que je ne suis pas doué pour les rébus mais quand même. Alors je vais vous aider un peu : ils ont à leur actif plus de soixante jeux, ils sont reconnus par tous comme étant les meilleurs, ils ont à leur actif une saga formidable répondant au doux nom de Final Fantasy... enfin, leur logo est blanc avec une lettre colorée en rouge (sur fond noir) ou en noir avec toujours une lettre colorée en rouge (sur fond blanc). A l'origine de notre passion commune, pour la plupart d'entre nous, nous ne pouvons imaginer notre vie sans eux et leur production. Evidemment, vous avez tous trouvé, c'est bien de Squaresoft dont nous parlons. Une société absolument phénoménale, dont nous allons parler maintenant. Si vous ne connaissez pas le passé de cette boîte incroyable, lisez ce dossier qui vous apprendra tout sur la société, les anciens titres, les nouveaux et leur travail sur Super Famicom, Game Boy et PlayStation... Square, une société pas comme les autres !

Dossier SquareSoft



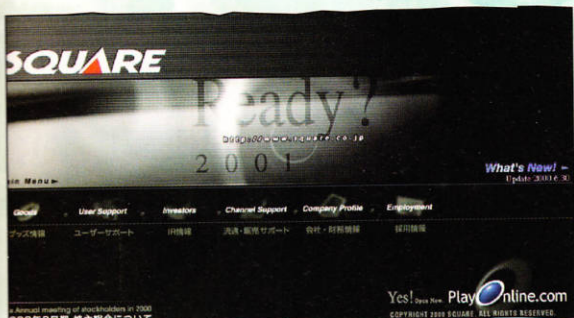
Enter New Worlds



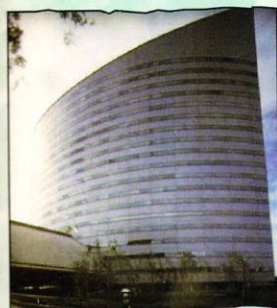
SQUARESOFT®

2000

Square



LA PAGE D'ACCUEIL DE SQUARE JAPON. ADRESSE : [HTTP://WWW.SQUARE.CO.JP](http://www.square.co.jp)



LE SACRO-SAINTE TEMPLE DE SQUARE JAPON : L'ARKO TOWER !

Ce pari est osé et difficile : parler de la meilleure société de jeux vidéo au monde, tenter de prêcher à des convertis, tenter d'être à la hauteur de vos connaissances et de l'admiration que vous vouez tous à Squaresoft (c'est son vrai nom) est à deux doigts de mettre la clé sous la porte, lorsqu'un jeu bête des dieux (Dragon Quest d'Ente) fait son apparition sur le marché. Immédiatement, Square se dit épouvané n'y avait-on pas pensé plus tôt ! En effet, depuis le début de sa création, la société tente de donner une ambiance jeu de rôles à tous ces jeux d'aventure mais elle n'avait jamais eu l'idée de tenter d'adapter un événementiel en jeu vidéo. C'est alors que l'équipe découvre Dragon Quest et se met directement au travail. Un an plus tard, le

passé, ses activités et les nombreux jeux sortis sous sa bannière ! De plus, ça tombe plutôt bien vu que quatre merveilles ludiques (pas moins) débarquent ce mois-ci et que toutes, elles ont un point commun : elles sont signées Square. Du coup, en plus de réaliser les tests de Final Fantasy IX, Legend of Mana, Vagrant Story et Front Mission, nous allons vous livrer tout ce que vous ne saviez pas, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sans oser le demander : les dessous de Square !

Une sacrée histoire !

1986. Une petite société, composée à l'époque d'une dizaine de personnes est née et propose des jeux d'aventure sans réel intérêt tel que Tom Sawyer Adventure. Quelques mois après de gros déboires financiers, Squaresoft (c'est son vrai nom) est à deux doigts de mettre la clé sous la porte, lorsqu'un jeu bête des dieux (Dragon Quest d'Ente) fait son apparition sur le marché. Immédiatement, Square se dit épouvané n'y avait-on pas pensé plus tôt ! En effet, depuis le début de sa création, la société tente de donner une ambiance jeu de rôles à tous ces jeux d'aventure mais elle n'avait jamais eu l'idée de tenter d'adapter un événementiel en jeu vidéo. C'est alors que l'équipe découvre Dragon Quest et se met directement au travail. Un an plus tard, le

messe de la plus grande saga (dans le domaine vidéoludique du reste) va alors prendre naissance. Deux mots qui ne savent pas encore 1) qu'ils vont sauver Square et 2) qu'ils vont devenir la série préférée de toute une nouvelle population de joueurs. 1987 donc, Final Fantasy premier du nom pointe le bout de son nez et il réalise un véritable carton auprès d'une certaine masse de joueurs : le RPG est né (avec Dragon Quest mais aussi et surtout avec FF) ! A partir de cette date béate des dieux (juin 87), l'activité de Square va alors connaître un essor sensationnel. L'année suivante, Square sort la suite de Final Fantasy et Hanjuku Hero, le premier Tactical RPG. 1989 marquera la sortie de Final Fantasy 3. En 1990, Square invente une nouvelle série sans le savoir (celle des Romancing SaGa) grâce à la sortie de Final Fantasy Legends 1 sur Game Boy. 91 marquera à tout jamais le mouvement de la société : en effet, la même année, Square accouche le quatrième opus de Final Fantasy sur Super Famicom (frûchement sortie), continue sa série SaGa avec Final Fantasy Legends 2 et donne naissance à une autre série culte, celle des Seiken Densetsu en créant Final Fantasy Adventure sur Game Boy. 1992, Square adapte son T-RPG Hanjuku Hero sur Super Famicom mais donne également un troisième épisode à FF Legends (toujours sur Game Boy) ainsi que Final Fantasy V et Mystic Quest mais aussi le tout premier Romancing SaGa sur S.Fam. 1993 restera également gravé à jamais dans nos mémoires puisque Square parvient à réaliser le meilleur A-RPG et ainsi à supplanter la super star de Nintendo - Zelda - grâce à son Seiken Densetsu 2 : Secret of mana. On note également l'apparition de Romancing SaGa 2 dans les boutiques. L'année suivante (1994), Square crée le meilleur RPG jamais réalisé (et encore à ce jour, indéniable) Final Fantasy VI. Live A Live pointera également le bout de son nez. 1995 marquera la naissance de

Front Mission et de Breath Of Fire (distribué par Square) mais aussi du magnifique Romancing SaGa 3, l'incroyable Chrono Trigger, le fabuleux Seiken Densetsu 3 (considéré par tous comme le meilleur Action-RPG jamais sorti) et le très honorable Front Mission 2. En 1996, on pourra également retenir les sorties de l'exceptionnel Bahamut Lagoon, du sensationnel Super Mario RPG (développé pour les besoins de Nintendo G), Rudea no himu et Treasure Hunter G. La même année Square présente les premières planches de Final Fantasy 7, qui à l'époque, doit sortir sur Nintendo 64 et la fin de l'année prône son premier jeu sur PlayStation - Tobal n'1. L'année suivante sera marquée par la sortie de Tobal 2, de Final Fantasy 7 et de SaGa Frontier mais aussi par l'adaptation PlayStation de Front 2, Front Mission Alternative (une bonne daube) et l'exceptionnel Final Fantasy Tactics (bientôt dans la partie rétrospective). La société développe alors un nouveau type de produit et sort Bushido Blade, considéré par tous comme un jeu exceptionnel. Fort de son succès, Square multipliera les projets et les séries en 98. Cette année, on retiendra surtout Parasite Eve, Brave Fencer Musashiden, Bushido Blade 2, Chocobo



LE QG DE SQUARE USA, SITUÉ À HONOLULU. NOTEZ QUE C'EST ICI QUE L'ON A DÉVELOPPÉ PARASITE EVE ET QUE LES STUDIOS SQUARE PICTURES (TRAVAILLANT ACTUELLEMENT SUR FINAL FANTASY : THE MOVIE) SONT IMPLANTÉS.

My name is God

DigiCube
Webマガジン
Webマガジン
エンターテインメント情報マガジン

navicube
Webマガジン
Webマガジン
エンターテインメント情報マガジン

shopcube
オンライン通販
mail order
インターネット通販代行中

infocube
Webインバスターズガイド
攻略ガイド
攻略ガイド
会社概要
English

DigiCube
FINAL FANTASY
FINAL FANTASY
FINAL FANTASY

DIGICUBE : LE FOURNISSEUR EXCLUSIF DES PRODUITS DÉRIVÉS MADE IN SQUARE.

Fashigma No Dungeon, Soukaiji mais aussi et surtout Xenogears (voit notre partie référence) : un RPG hors du commun qui nous avait tous soufflés par son scénario. 99. Sortie de SaGa Frontier 2 (en janvier, je m'en souviens bien) puis de Final Fantasy VIII (qu'on ne présente plus) mais aussi Chocobo 2 et Egghetz. Vers l'été, on se souvient de Seiken Densetsu : Legend of Mana puis à la fin de l'année, Dew Prism et Front Mission 3. 99 sera également l'ère des conversions S Famicom/Play avec Final Fantasy Anthology (qui je vous le rappelle comporte FF V et FF VI - à acheter impérativement) mais aussi de Chrono Trigger (fin 2000). 2000. Notre belle année à nous a également été marquée par la spation de Square avec entre autres les exceptionnels Vagrant Story et Chrono Cross mais aussi plus fraîchement Final Fantasy IX (le matin pour être exact). Et c'est loin d'être fini. Square compte encore étendre son pouvoir et proposer une multitude de titres à la hauteur de son nom. En attendant les petites bêtes de Type-S et All Star Pro Wrestling, nous attendons avec impatience The Bouncer mais aussi et surtout les deux prochains Final Fantasy. Bref, Square



est la meilleure boîte de jeux vidéo parce que eux et eux seuls parviennent à réaliser un titre tous les deux mois, eux et eux seuls ont toujours réussi à nous faire gravement triper et maintenant que vous connaissez son passé, croyez-moi, Square est une société qui est fait pour durer.

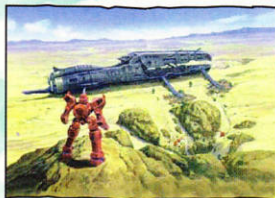
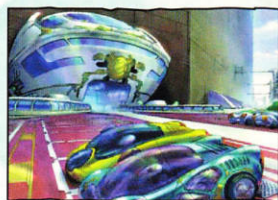
Niveau corporation

Square a toujours eu la folie des grandes mais comme je ne cesse de le répéter : lorsqu'on peut se le permettre, pourquoi ne pas foncer dans le tas et s'affirmer comme le meilleur ? Outre son parcours professionnel en constante progression, la société dépasse à notre époque, bien des sociétés en termes de chiffres d'affaires et peut se targuer d'être le leader sur le marché du jeu vidéo console. Dans un souci de s'établir plus profondément et ainsi d'instaurer sa suprématie à tous, Square s'est allié avec Electronic Arts et a fondé Square EA. Aujourd'hui la société compte encore se développer et continuer de travailler avec des petites boîtes au talent inestimable, tels que Lightweight (Bushido Blade 1&2), Dream Factory (Tobal 1&2, The Bouncer...) et Xusanagi (une société dotée des

meilleurs artistes au monde - en matière de dessins, croquis et création d'univers). Dans son souci de plaire aux joueurs (toujours au-delà du possible comme l'affirme Hirohiko Sakaguchi, président et fondateur de Square), la meilleure société vidéoludique au monde vient de lancer un nouvel outil : le Playonline (pour plus de renseignements, je vous invite à vous reporter à la rubrique On-line) et travaille actuellement sur son plus gros projet - Final Fantasy : The movie (qui devrait sortir en décembre 2000) et qui devrait s'imposer comme la réalisation ultime en matière d'images de synthèse et de scénario. Détail amusant, Square est une société qui a très mauvais caractère. À la suite d'une engueulade avec Nintendo au sujet

de Super Mario RPG, elle ne soutiendra plus le plus gros potentiel financier au monde. Puis à la suite d'un clash avec Sony au sujet de Soukaiji, elle se désintéresse de la boîte responsable du walkman et de la PlayStation et confie ses droits de distribution à SVG puis crée Square Europe pour bien surveiller le tout. Récemment, Bill Gates a même tenté d'acheter les créateurs de Final Fantasy en leur imposant de travailler uniquement sur X-Box. Réponse de Sakaguchi : « cela n'entre pas dans nos projets... ». Bref, une société intraitable qui n'a pas peur de se mettre les plus grands à dos, et pour cause, c'est elle qui est indispensable aux bonnes ventes d'une machine - pas le contraire!

Le travail de Xusanagi





Final Fantasy: la série

Machine : NES/ Super Famcom/ PlayStation Genre : RPG

EDGAR: You see, there're more girls here than grains of sand out there. I can't keep track of 'em all!



FINAL FANTASY VI : INCONTESTABLEMENT LE MEILLEUR RPG JAMAIS SORTI... SI CE N'EST LE MEILLEUR JEU DE TOUS LES TEMPS.

Ah ... *Final Fantasy*. On ne présente plus ces deux mots synonymes de passion, de folie et d'amour subit du RPG. C'est dingue comment derrière un nom, un seul, peut se cristalliser tout un mythe, un culte, un groupe.

Final Fantasy est non seulement la série en matière de RPG la plus appréciée au monde, mais si *Final Fantasy 8* est la plus grosse vente de la 32 Bits de Sony, les pré-ventes du IX sont plus qu'encourageantes et on devrait atteindre un nouveau record d'ici peu. Mais revenons-en à la série propre-

ment dite. Ca plus grande particularité de cette série est justement que ce n'en est pas une. Comprenez qu'à chaque nouvel épisode, on change d'univers, de personnages, d'histoire... il n'est ici en tout cas pas question de suivi. Seuls les éléments récurrents tels que les chocobos, les mogs, Cid, Biggs et Wedge sont toujours présents... mais sous des formes différentes. Il est donc très difficile de parler de la série dans sa globalité puisque chaque opus est indépendant. Ce plus impressionnant est que chaque nouvel épisode suscite à



UN COMBAT ANTHOLOGIQUE : CLOUD VS SEPHIROTH !

chaque fois des crises d'anxiété (j'espère qu'il va être mortel... pourvu qu'il y est...). Bref, c'est plus qu'un jeu, c'est un culte comme je le sous-entendais plus haut. De plus, à chaque nouvel opus, le monde du RPG et même le monde vidéoludique entier est ébranlé, se voit remis en cause. Il suffit de voir les scènes vidéo, les invocations de FF VII à IX pour comprendre que non seulement Square repousse à chaque fois les limites de la console qu'ils exploitent (pensez à la beauté de *Seiken Densetsu 3* sur Super Famicom - certainement le plus beau jeu de la machine) mais qu'ils timent par la même occasion une énorme claque à n'importe quelle autre société et renvoie à chaque fois les autres titres au rang méprisant de «moches» ou de «dauben». Bref, vous l'aurez compris, tant qu'il y

aura *Final Fantasy*, il y aura des joueurs, des consoles... bref, des jeux vidéo. Ce jour où la série disparaît... je doute que beaucoup d'entre vous continueront à consacrer autant de leur temps aux jeux vidéo ! Précisons que si la série a débuté sur NES, elle compte trois épisodes déments sur Super Famicom et trois hallucinants sur PlayStation. Les deux meilleurs épisodes de la série sont incontestablement le VI et le IX et s'il vous en faut un, achetez-les tous. Car tous proposent des valeurs différentes mais aussi intéressantes les unes que les autres. En revanche, les deux vraiment indispensables sont l'Anthology (deux pour le prix d'un - FF V + FF VI) et *Final Fantasy IX* !



FF VIII : UN EPISODE CONDAMNÉ MAIS POURTANT BLUFFANT.



Bahamut Lagoon

Machîne : Super Famicom Genre : T-RPG



Tout simplement le meilleur Tactical-rpg réalisé à ce jour. D'un point de vue technique, musical... le design des persos, les nombreuses possibilités, la beauté des dragons, la durée et la beauté des batailles, la longueur du jeu. Bref, une bombe à posséder à n'importe quel prix.

Cive a live

Machîne : Super Famicom Genre : RPG



Un RPG déroutant mais définitivement génial. Vous prenez en main le destin d'une flopée de personnages différents, aux cultures différentes et venant d'époques diverses, le tout pour en fin de compte achever l'aventure sur une seule et même quête. Un principe original qui n'a d'égal que dans le nombre hallucinant de possibilités qu'il engendre. Un bonheur absolu !

Super Mario RPG

Machîne : Super Famicom Genre : RPG



Réalisé pour Nintendo, Super Mario RPG est un titre exceptionnel. Seul inconvénient : la version américaine n'est jouable que sur une Super Nes et la version jap, uniquement sur une Super Famicom. Bref, les non-possesseurs de consoles étrangères (même avec un adaptateur) ne peuvent goûter aux jotes de ce RPG dément !



Rudra No Hinou

Machîne : Super Famicom Genre : RPG



Un titre incontournable. Si son aspect graphique est démodé et vraiment faible, l'aventure qu'il propose est sans précédent. A chaque fois que vous recommencez une sauvegarde, le jeu change. Vous avez la possibilité de créer vos propres sorts en respectant des grimoires et devez diriger six persos (issus de races différentes) contre un seul ennemi. Exceptionnel... point.

Dew Prism

Machîne : PlayStation Genre : A-RPG

Contrairement à la plupart des avis et des critiques, je dirais que Dew Prism est une très bonne surprise. Ne serait-ce que



pour sa réalisation (sublime), sa bande-son (envoûtante), ses deux personnages, son animation et son scénario. Un des titres de Square les plus sous-estimés à mon humble avis.

Personnellement, je le recommande à tous.



Treasure Hunter G

Machîne : Super Famicom Genre : RPG



Superbe pour l'époque, Treasure Hunter G reste un grand jeu. Une excellente aventure répondant au classique «chercheurs de trésors»... sauf qu'ici nos deux héros : Red et Blue recherchent leur père. Derrière la quête principale, se trame une sombre menace. Sublime, proposant une bande sonore géniale et un gameplay original. Treasure Hunter G est un titre à posséder !

Chrono : la série

Machine : Super Famicom/ PlayStation **Genre :** RPG



CHRONO CROSS, LE MEILLEUR RPG SUR PLAYSTATION AUX CÔTÉS DE FINAL FANTASY IX ET DE XENOGEARS.

Même si je suis persuadé que vous connaissez l'univers fabuleux des RPG sur le bout des doigts et donc la série des Chrono. Je vais quand même vous faire un petit rappel en ce qui concerne les deux merveilles qui composent la saga : Chrono Trigger et

Chrono Cross. Le premier a marqué à jamais le monde du RPG grâce notamment à son système de combat ingénieux et définitivement génial (peut-être même le meilleur à ce jour) et son caractère design signé Akira Toriyama (le papa de DBZ). Le scénario n'était bien évidemment pas en reste et vous proposait un grand voyage



dans le temps puisque l'essentiel de la quête consistait à visiter le monde dans six époques différentes. Servis par une très bonne réalisation, une bande-son excellente et de nombreux rebondissements, Chrono Trigger fait partie des meilleurs RPG sortis ! Notez que

vous pouvez vous le procurer sur Super Famicom mais également sur PlayStation avec des scènes animées (signées Toriyama et le studio Shoten) ajoutées. Pour ce qui est de Chrono Cross, on peut sans aucun doute déclarer que c'est un des plus grands RPG jamais réalisés. Il est superbe, bénéficie d'une bande-son hallucinante, d'un nombre de persos ahurissant, de personnages tous plus travaillés les uns que les autres, de très nombreuses surprises, d'un scénario dément et d'une atmosphère unique. Chrono Cross est la Rolls du RPG sur PlayStation (aux côtés de FF IX) et possède un je ne sais quoi qui le différencie des autres et parvient à lui donner une contenance à la Chrono Trigger ou Xenogeats ! Bref, la série des Chrono est sans au-



LA SCÈNE DU JUGEMENT : UN DES PLUS GRANDS MOMENTS JAMAIS CONÇUS DANS UN RPG. (CHRONO TRIGGER).

cul doute la meilleure derrière celle des Final Fantasy et ce serait un crime de ne pas posséder les deux bijoux qui la composent.



Romancing SaGa: la série

Machine : Game Boy/ Super Famicom/ PlayStation **Genre :** RPG



SA GA FRONTIER 2 : UNE MERVEILLE QU'IL FAUT SE PROCURER AU PLUS VITE !

Un peu moins connu que les deux autres séries citées, Romancing SaGa n'en demeure pas moins une formidable épopée qu'il serait dommage de manquer. Débutant sa vie par la série des Final Fantasy Legends sur Game Boy, rapidement elle prendra un autre essor, arrivée sur NES. Pour l'époque, tech-

niquement parlant, ce jeu était une petite révolution. Puis arrivèrent le 2 et le 3. Les connaisseurs reconnaîtront à ce propos que le troisième épisode est excellent et fait partie des meilleurs RPG (avec notamment une scène à dos de cheval époustouflante !). Puis, la série continua à se développer et prit la forme des SaGa Frontier. Si le premier a rebuté beaucoup de monde par sa durée de vie minable et sa difficulté hors du commun, il n'en demeurerait pas moins très plaisant à jouer et je resterais bloqué sur la musique des combats, qui est tout bonnement affolante. Le principe des multi-quistes et des différentes façons de se battre reste aussi un bon exemple d'innovation. Pour ce qui est du second opus, je pense qu'il est inutile de vous le présenter : il est génial et ses graphismes

et musiques parlent pour lui. Le principe de la croisée des destinées et son scénario génial en ont fait un petit bijou, qu'évidemment tout un chacun se doit de posséder ! En définitive, la série des SaGa est restée beaucoup trop dans l'ombre de Final Fantasy à mon goût et même si elle n'excellait pas la série phare de Square, elle reste très abordable et très agréable.



ROMANCING SA GA 3 : UNE VALEUR SÛRE A NE MANQUER SOUS AUCUN PRÉTEXTE !

Parasite Eve

Machîne : PlayStation Genre : S-Horror/RPG



Composée de deux épisodes, cette série est un bon compromis entre le RPG et le survival-horror. Proposant une aventure jouissive, dans un monde envahi par des créatures mutantes, vous dirigez Aya, une super fille de choc et de charme. Parasite Eve 1&2 sont à posséder, point.

Final Fantasy Tactics

Machîne : PlayStation Genre : T-RPG



Un cas à part. Si ne respecte quasiment aucune règle du T-RPG, il n'en demeure pas moins formidable. Non seulement il est jouissif, mais en plus il est magnifique, ses musiques constituent les plus belles compositions sur PlayStation... la durée de vie est plus qu'honnête. Un hit incontestable à posséder à tout prix.

Xenogears

Machîne : PlayStation Genre : RPG



Un des meilleurs RPG qui de surcroît entre dans le top 3 sur PlayStation. Doté d'une histoire à couper le souffle, de personnages ultra travaillés, de scènes vidéo magnifiques et d'une bande sonore démentielle, ce serait un crime que de ne pas y avoir joué.

Vagrant Story

Machîne : PlayStation Genre : A-RPG

Certainement le jeu le plus impressionnant de la petite boîte grise (aux côtés de Chrono Cross et de FF IX). Proposant une bande-son ahurissante, un scénario génial, des personnages ultra travaillés et un plaisir de jeu incontestable dû entre autre à un système de combat hallucinant, Vagrant Story doit aussi faire parti de vos acquisitions.



Seiken Densetsu

Machîne : Game Boy/ S-Famicom/ PlayStation Genre : A-RPG



Cette série des Seiken Densetsu propose le meilleur Action-rpg sorti à ce jour. Si Secret of Mana est très bon, et Legend of Mana excellent, Seiken 3 est hallucinant. De beauté mais aussi grâce à sa bande-son, sa durée de vie, ses six scénarios et tout le reste. Bref, une série excellente dont il faut posséder LOM et Seiken 3.

Front Mission

Machîne : S-Famicom/ PlayStation Genre : T-RPG

Composée de quatre épisodes (1 à 3 + alternative), Front Mission est une saga excellente, proposant une ambiance post apocalyptique et un scénario des plus travaillés. Vous devez à chaque fois résoudre un conflit politique. Si le deuxième et troisième opus s'en sortent



largement mieux que les autres. Front Mission est une série à ne pas négliger.

Adresse siège social Japon

Square.co. Ltd. Arco Tower, 1-8-1 Shimomeguro
Meguro-ku, Tokyo 153-8688 Japan

Adresse siège social Etats-Unis

Square USA Honolulu Studio, Harbor court
55 Merchant Street, suite 31 000 Honolulu,
HI 96813 (808) 535-9100

Adresse siège social Square EA Costa Mesa

Site Internet

<http://www.square.co.jp>
<http://www.playonline.com>
<http://www.squareusa.com>
<http://www.squaresoft.com>
<http://www.square.ea.com>
<http://www.square-europe.com>

Effectifs

1200 personnes à travers le monde !

Président

Hironobu Sakaguchi

Softographie

59 titres (pour le moment) sans compter les nombreux mahjong et simus hipptiques.



All Star Pro Wrestling	PlayStation 2	Conception-Édition	Final Fantasy Tactics	PlayStation	Conception-Édition
Another Mind	PlayStation	Conception-Édition	Front Mission	Super Famicom	Conception-Édition
Bahamut Lagoon	Super Famicom	Conception-Édition	Front Mission 2	S-Fam/PlayStation	Conception-Édition
Breath of Fire	Super Famicom	Édition	Front Mission 3	PlayStation	Conception-Édition
Brave Fencer Musashiken	PlayStation	Conception-Édition	Front Mission Alternative	PlayStation 2	Conception-Édition
Bushido Blade	PlayStation	Conception-Édition (Cightweight)	Gekikukan Pro Baseball	PlayStation 2	Conception-Édition
Bushido Blade 2	PlayStation	Conception-Édition (Cightweight)	Hanjuku Hero	NES	Conception-Édition
Chocobo Fushigina No Dungeon	PlayStation	Conception-Édition	International Section	PlayStation	Conception-Édition
Chocobo Fushigina No Dungeon 2	PlayStation	Conception-Édition	Live a live	Super Famicom	Conception-Édition
Chocobo Racing	PlayStation	Conception-Édition	Mystic Quest	Super Famicom	Conception-Édition
Chrono Trigger	S-Fam/PlayStation	Conception-Édition	Parasite Eve	PlayStation	Conception-Édition
Chrono Cross	PlayStation	Conception-Édition	Parasite Eve 2	PlayStation	Conception-Édition
Cyberoaj	PlayStation	Conception-Édition (Escape)	Racing Lagoon	PlayStation	Conception-Édition
Dirring Emotional Type-5	PlayStation 2	Conception-Édition (Escape)	Romancing SaGa	Super Famicom	Conception-Édition
Einhänder	PlayStation	Conception-Édition	Romancing SaGa 2	Super Famicom	Conception-Édition
Enjhet	PlayStation	Conception-Édition (Dream Factory-Namco)	Romancing SaGa 3	Super Famicom	Conception-Édition
Final Fantasy	NES	Conception-Édition	Ruida no Hinou	Super Famicom	Conception-Édition
Final Fantasy 2	NES	Conception-Édition	SaGa Frontier	PlayStation	Conception-Édition
Final Fantasy 3	NES	Conception-Édition	SaGa Frontier 2	PlayStation	Conception-Édition
Final Fantasy 4	Super Famicom	Conception-Édition	Seiken Densetsu 2 : secret of mana	Super Famicom	Conception-Édition
Final Fantasy 5	Super Famicom	Conception-Édition	Seiken Densetsu 3	Super Famicom	Conception-Édition
Final Fantasy 6	Super Famicom	Conception-Édition	Seiken Densetsu 4 : legend of mana	PlayStation	Conception-Édition
Final Fantasy 7	PlayStation	Conception-Édition	Soukaigi	PlayStation	Conception-Édition
Final Fantasy 8	PlayStation	Conception-Édition	Super Mario RPG	Super Famicom	Conception-Édition (N'intend)
Final Fantasy 9	PlayStation	Conception-Édition	Tobal n'1	PlayStation	Conception-Édition (Dream Factory)
Final Fantasy Anthology	PlayStation	Conception-Édition	Tobal 2	PlayStation	Conception-Édition (Dream Factory)
Final Fantasy Adventure	Game Boy	Conception-Édition	Tom Sawyer Adventure	NES	Conception-Édition (Sting)
Final Fantasy Legends	Game Boy	Conception-Édition	Treasure Hunter G	Super Famicom	Conception-Édition
Final Fantasy Legends 2	Game Boy	Conception-Édition	Vagrant Story	PlayStation	Conception-Édition
Final Fantasy Legends 3	Game Boy	Conception-Édition	Xenosyears	PlayStation	Conception-Édition

Quelques dates

86

création de Square co. Ltd

89

création de la série Final Fantasy

Fondation de Square, Inc. Aux Etats-Unis

Square s'allie avec Electronic Arts et forme une nouvelle société : Square EA

Square fonde une division en Europe à Bruxelles : Square Europe est née

Lancement du Playonline sur <http://www.playonline.com>

6 juin 2000

Prévisions

Remise 2000

Octobre 2000

15 août 2000

18 juillet 2000

Septembre 2000

Printemps 2001

Fin 2001

19 déc 2001

Sortie de The Bouncer (ps2)

Sortie de Final Fantasy IX (version us) - ps

Sortie de Chrono Cross (version us) - ps

Sortie de Threads of Fate (version us) - ps

Sortie de Parasite Eve 2 (version euro) - ps

Sortie de Final Fantasy X (version jap) - ps 2

Sortie de Final Fantasy XI (version jap) - ps 2

Sortie de Final Fantasy : the movie (ciné)

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX





AVEZ-VOUS DÉJÀ UN UN TEL DEGRÉ DE DÉTAIL SUR LES PERSONNAGES ? LA MODÉLISATION EST PARFAITE, TOUT SIMPLEMENT.



IL FAUT ÉVITER D'ÊTRE VEH J'AI, LE HÉROS DE NOTRE HISTOIRE... BRILLANT COMME D'HA !

Final Fantasy IX

Ca y est... il est enfin arrivé. Le jour. Le jour béni des dieux. Ce fameux 7 juillet, qui représentait depuis des semaines le jour le plus attendu de toute notre existence. Enfin, il est là... Je l'ai dans mes mains, dans quelques minutes, je vais enfin pouvoir voir la présentation. Mes mains tremblantes, le cœur battant à cœur à l'heure, la tête survolée. Je saisis la boîte et contemple les CD : ils sont magnifiques (voir encadré). Je prends le premier avec précaution et l'insère dans notre PlayStation japonnaise. Le logo Squaresoft s'affiche à l'écran, la magie peut commencer.



Le mot magie n'est d'ailleurs pas suffisamment puissant. Maintenant que mon compteur indique un fier vingt heures cinquante (je viens à peine de finir le deuxième CD), je peux enfin vous parler du jeu ultime, le soft le plus impressionnant de l'année... le seul capable de rivaliser avec Final Fantasy VI, le meilleur titre au monde. Et franchement, il tue, il déchire, il impressionne, il sidère et vous serez souvent surpris d'avoir la gorge serrée... des larmes de joie aux yeux tant Final Fantasy IX est grandiose. Incroyable, c'est peut-être le super-

latif qui désigne le mieux ce bijou venu des dieux du jeu vidéo. Je ne sais par où commencer tant la dernière bombe de Square est complète et hallucinante. Je vais donc abuser du naturel et vais commencer ce texte principal en vous expliquant mon périple dans l'univers merveilleux de Final Fantasy IX.

PREMIER PAS DANS LA GUEULE DU LOUP !

Je reprends ce que je disais plus haut. Une fois le logo Squaresoft affiché, le cœur palpitant et les sens auditifs en ébullition, j'attends avec

impatience de voir l'intro et d'entendre la musique de maître Uematsu. Une scène de synthèse apparaîtrait alors, vous montrant quelques moments clés du jeu et une petite visite guidée du monde dans lequel vous allez évoluer (à la Legend of Mana en somme). Le thème musical qui l'accompagne est superbe : il calque l'esprit des anciens Final Fantasy avec une mélodie douce et légère, à la flûte de pan. Sensibilisé à ce que va être le jeu, on arrive sur l'écran-titre. Une pression sur New Game, et la vraie intro débute. Et là, tous nos sens sont alertés. La qua-

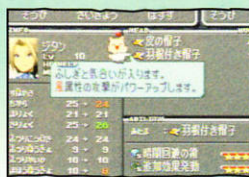
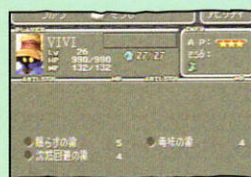
Square : master of synthèse

C'est clair : depuis Final Fantasy VII, Square a su s'imposer comme la référence absolue en matière d'images de synthèse. Il faut bien comprendre que l'éditeur s'est spécialisé dans le domaine et que si leurs jeux sont fantastiques, on n'en attend pas moins une scène d'intro bluffante. Final Fantasy VIII était parvenu à un niveau très élevé, Parasite Eve 2 n'a fait que confirmer cette «omnipotence». Puis Chrono Cross a repoussé une nouvelle fois la qualité... avec Final Fantasy IX, on touche à la perfection pure et dure. C'est superbe, incroyablement fluide et bien animé, les personnages y sont magnifiques... bref, parfaites - ces scènes sont parfaites !



C'est magnifique !!

Il aurait été trop difficile de vous montrer l'essentiel des décors du jeu, tout du moins en photo, en me contentant d'un simple thème avec six photos. Alors que faire pour que cet encadré soit digne de porter ce superlatif en titre : en mettre plein la vue. Et je pense qu'en vous présentant cinquante quatre décors parmi les plus beaux du jeu, vous reconnaîtrez que je n'ai pas failli à ma tâche. Le but, c'est qu'à la fin de ces seize pages, vous couriez acheter le jeu...



Un système de gestion des plus intelligents

Comme pour beaucoup de RPG, la clé de la réussite est de gérer correctement vos personnages. Pour cette partie des plus importantes, il faut un système réussi et intelligent. Béni soit Square car une fois de plus la Sakaguchi team nous en met plein la vue. Certes, les menus sont nombreux et en japonais mais chaque système, chaque action, chaque possibilité possède ses propres menus d'aide et des explications par les mogs. En ce qui concerne la gestion, je vous invite à vous reporter au texte principal pour bien comprendre de quoi il retourne.



LES PROGRAMMEURS DE SQUARE D'AMERICA ET N'ONT PAS À COTER LEUR ADRESSE MERCI DU VOTRE ARRIVÉE QUE SERVE LE PERSONNAGE PRINCIPAL DE CIRCUS D'OR

lité des images de synthèse est sidérante : c'est magnifique, un point, c'est tout. Pixar, Disney et autres DreamWorks passent pour des amateurs, comparés à la maîtrise implacable de Square. Je ne vous parle même pas de l'animation qui va avec... une fois de plus Toy Story, Bug's Life ou encore Antz passe pour des «daubes» face à Final Fantasy IX. Cette présentation - incroyablement - s'achève sur un gros plan de Jitan (l'emploierai pour tout le test le nom de Jitan et non Zidane - car c'est la vraie traduc' du nom jap) entrant dans une salle. A partir de ce moment, le jeu débute. D'emblée, on est frappé par le nombre de détails et d'idées dont a fait preuve l'équipe de Square (plus de deux cent cinquante personnes). L'animation réussit également l'exploit de nous surprendre : on a rarement vu

Jitan Tribal

Age : 16 ans

Job : Thief



Jitan (je vous ai déjà dit que je ne l'appellerai pas Zidane - tout simplement parce que la traduction littérale de son nom est bien Jitan ou Zitan et non Zidane) est le héros de notre histoire. Mais contrairement à Squall ou Cloud, l'histoire ne tourne pas autour. C'est une sorte de Locke si vous préférez. Principal mais «écraçant». Bref, d'un point de vue caractère, Jitan est un personnage plutôt jovial, bon vivant, qui aime les jolies filles et qui a un certain succès auprès de la gent féminine. Il va bien entendu s'opposer très rapidement à Garnet. Dans les combats, Jitan est sans aucun doute un des personnages les plus équilibrés : il est suffisamment résistant, provoque des dommages assez importants et des pouvoirs destructeurs une fois «trancé».





des héros aussi beaux, aussi bien modélisés, et surtout aux mouvements aussi fluides. Le premier combat intervient rapidement et là, surprise de toutes les surprises, on retrouve le thème des combats d'FF VI avec un léger remix. On est dans l'ambiance, le jeu a démarré depuis



scénario génial, des personnages attachants et puissants (i love Kajú), des surprises toutes les deux heures, des scènes vidéo au moment crucial, des musiques suffisamment variées et agréables, une durée de vie importante et une qualité graphique hallucinante. Bref, tout a été fait et orchestré de façon à éveiller l'intérêt et à le maintenir tout au long du soft. En clair, toute l'aventure a été rythmée de façon souveraine.

PLEIN LES YEUX

Comme je le disais plus haut, la réalisation dont a bénéficié Final Fantasy IX est tout bonnement démoniaque. Non seulement on n'a jamais vu plus beau sur PlayStation, mais vu que

c'est le tout dernier jeu de la société sur la petite boîte grise, et que celle-ci est vouée à disparaître d'ici peu de temps (comprenez une bonne année), on peut parler que jamais la PlayStation ne se verra mieux exploitée. Le plus incroyable est que la plupart des titres sur les consoles nouvelle génération n'arrivent même pas à la cheville, d'un point de vue technique, de Final Fantasy IX. C'est simple : on a rarement vu un background aussi travaillé et aussi détaillé, des personnages aussi beaux, aussi gros et aussi bien modélisés. Niveau animation, on peut clairement établir le même tableau. On a rarement vu une palette de mouvements, de postures, de réactions aussi im-



LA REPRÉSENTATION DES PERSONNAGES DANS LES COMBATS EST HALLUCINANTE

une minute et déjà, on est sous le charme. Le combat s'achève et après un rapide briefing de la part de votre supérieur (Brank), la présentation reprend et s'achève sur une musique magnifique - digne des plus grandes productions cinématographiques - et avec l'apparition du logo de Final Fantasy IX. Bref, je pense que je vais m'arrêter là car vous raconter tout ce qui se passe dans ce jeu serait de la pure folie - les seize pages que j'ai jugées suffisantes

pour accueillir l'événement aurait alors triplé, voire quintuplé. Vous l'aurez compris : Final Fantasy IX est un jeu passionnant, bourré de rebondissements en tout genre (suivant les thèmes principaux habituels - comme l'amour, la mort, la guerre, la trahison, l'abandon...) pour la plupart surprenants; on ne s'emmerde pas une seconde et on croque l'aventure à pleines dents. Remarquez, tout a été conçu dans le but de donner envie de le faire. En quelques mots : un



Active Time Event

Final Fantasy IX innove une fois de plus par rapport à la série. Outre la reprise des destinées de FF VI, la nouvelle bombe de Square propose un tout nouveau système d'exploration. En effet, lorsque vous entrez dans une ville, les personnages autres que votre principal, voguent à leurs propres occupations et mènent leur vie indépendamment. Parfois, ils réalisent une action importante pour le scénario et apprennent de nouvelles informations, un message apparaît alors à l'écran pour vous indiquer une possibilité de voir ce qu'ils entreprennent au même moment. Square a nommé ça «l'active time event» et croyez-moi, ce système est très utile.





Promenons nous sur la carte...

C'est la formule que vous propose Square pour sa vraie-fausse intro de Final Fantasy IX (un peu comme le prologue avec les images fixes des héros dans FF VIII). Sur un fond de flûte de pan et une mélodie aux accents tout doux et que l'on croirait tout droit sorti d'un conte de fées du style «La belle au bois dormant», cette pré-présentation nous permet de découvrir à grands renforts d'images de synthèse, quelques endroits clés du jeu. Bref, avant même l'écran-titre, on est déjà calmé



PARFUM, VOUS COMBÂTEZ DE NUIT ET AUREZ AFFAIRE AUX INTENSIFIES MÉTÉOROLOGIQUES.

pressionnante. Pour vous citer des exemples, nous parlerons de VIVI, le petit black mage de FF IX (trop génial - soit dit en passant). Notre héros au chapeau pointu et aux yeux jeunes, a un gros défaut : il ne tient pas sur ses jambes et chute souvent - c'est dû à une course effrénée ou tout simplement un choc corporel avec une autre personne -, lorsqu'il se relève, il s'essuie l'arrière train et remet son couvre-chef en place (genre je suis tombé ridiculement mais je suis digne). Un tout petit détail mais qui fait réellement plaisir à voir. Et puis c'est bien connu, ce sont les petits détails qui font les grands jeux. Autre fait dans le genre : les personnages s'expliquent avec les mains et réagissent selon des petites animations lorsqu'ils manifes-

Garnet Til Alexandros 17th

Age : 16

Job : White Mage/
Summoner



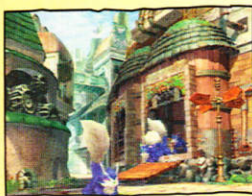
Garnet est une jeune fille de bonne famille - fille de la reine Brahne - mais qui est lassée de vivre dans le luxe. Elle ne désire qu'une chose : vivre une aventure, sortir de son palais et se mêler aux petites gens. Seulement, elle a un problème : vu sa prétention et son aspect «sale gosse», la miss a beaucoup de mal à comprendre ce que signifie le mot respect. Elle va se faire «kidnapper» dès le début par la troupe Tantalus dont Jitan fait partie et va vivre la plus grande aventure de sa vie, apprendre ce qu'est réellement son existence et ses pouvoirs. Elle découvrira également l'amour... En combat, Garnet n'a qu'un seul rôle : guérir, régénérer, relever d'entre les morts. Sa puissance armée n'est pas terrible mais elle possède la fameuse commande summon!!!





Un univers féerique

Contrairement au deux épisodes PlayStation qui avaient tenté de trancher net avec le style propre à la série des Final Fantasy - à savoir un monde magique se déroulant dans un univers et une atmosphère heroïc-fantasy - Final Fantasy IX revient aux sources et offre des niveaux magnifiques bourrés d'enchantement et d'onirisme. Une tonne de détails vous feront davantage apprécier ce dernier épisode à ces deux «préquelles». Il est magique, féerique, onirique... on a vraiment l'impression de voyager dans un conte pour enfants avec des personnages très attachants et les thèmes habituels à ce genre de légende. A plusieurs reprises, vous croirez être dans une sorte de Peter Pan où vous devez combattre une sorte de reine de pique (Alice in Wonderland). Il faut croire que Square a vraiment voulu donner un ton magique à sa dernière aventure. Et ça marche... on joue, on se passionne pour l'histoire et le destin de nos héros et on retourne en enfance, au fur et à mesure des pérégrinations.



tent une joie, un désaccord, une tristesse. Ainsi, Vivi se cache sous son chapeau et portant ses mains au visage lorsqu'il va pleurer, Jitan fait des grands mouvements de bras lorsqu'il s'énerve, Adelbert tape du pied lorsqu'on lui prend la tête et

Garnet porte ses mains en signe de prière lorsqu'elle va mal...

en bref, nos persos sont plus vrais que nature et les voir évoluer relève du plaisir ultime - on a constamment l'impression de jouer à un dessin animé interactif !

Trop puissant ! D'autant plus que ce degré de qualité, on le retrouve égale-



Kupo ! Kupo !

On note le grand retour des mogs dans ce neuvième épisode de Final Fantasy. Non seulement ils sont autre chose qu'un simple gadget dans une invocation mais en plus, ils ont un rôle essentiel dans le jeu - comme dans Final Fantasy V. C'est seulement grâce à eux que vous pourrez sauver vos parties, ils vous permettront également de vous refaire une santé en vous remettant HP, MP à fond (si toutefois vous possédez des tentes). Certains vous permettront également d'acheter des armes. Enfin, vous aurez la possibilité de consulter le MogNet, un réseau où on vous explique FF IX de A à Z. Je tenais à dire que cela fait vraiment plaisir de revoir nos petites boules de poiles blanches et qu'ils sont plus mignons que jamais !





VIVI Ornitier

Age : 9

Job : Black Mage



Active Time Battle

C'est le nom du système de combat de Final Fantasy IX. En gros, si vous voulez avoir une idée de ce qu'il donne, pensez que c'est à quelques détails près le même que Final Fantasy VI. Vos persos ont chacun un job précis, des capacités propres et maîtrisent chacun un art particulier. Ainsi, Jitan ne peut en aucun cas envoyer de sortilèges, Garnet ne peut voler, etc... Bref, on oublie le système de jonction et des matériels... et on retrouve avec bonheur celui du sixième opus. Mis à part un détail : vous avez toujours la possibilité de déclencher des furies. Le système des «Limit break» est remplacé par celui du «Trance mode». Si vous voulez plus d'informations, reportez-vous au texte principal.

ment dans l'aspect graphique. Les décors sont de toute beauté et flatulent en permanence les rétines. De plus, Square ayant décidé de revenir aux sources, l'univers est magique - tout simplement. A ce propos, les graphismes sont en 2D, mais à l'instar de Chrono Cross et contrairement au huitième épisode de la série, ils ne sont pas statiques. Chaque lieu a son lot d'objets ou de person-

nages animés en temps réel. Bien évidemment, ceci n'influe en rien sur le reste de l'action : tout reste rapide et fluide. A ce propos, on a rarement vu une animation aussi parfaite. Comme me le faisait remarquer Thierry (un de nos maquettistes) tout bouge à merveille et s'enchaîne le plus simplement du monde. C'est vrai, qu'ils sont - balaises chez Square, quand même : arriver à un

tel rendu avec seulement une 32 Bits. Comme dirait Cyril (un collègue du magazine Play 2) : «imagine ce qu'ils vont faire sur PlayStation 2 ou Dolphin, quand on voit la perfection de leur travail dans Final Fantasy IX!». Il a raison : imaginez un FF X, un Seiken Densetsu V, un Xenogears 2 ou encore un nouvel épisode de la série Chrono... on a du mal à retenir des larmes et les rêves les

Contrairement aux apparences et selon les dires de Sakaguchi san, VIVI est le personnage clé du jeu. C'est le dernier rescapé des black mage (ou plutôt le seul qui n'ait pas été ensorcelé par la reine Brahne) et il doit se battre contre ses frères et retrouver les «anciens» pour apprendre une vérité fondamentale sur son réel pouvoir, ses capacités et son rôle. Toute l'histoire tourne autour de ce personnage mignon et attachant au possible. J'oubliais un détail : il est amnésique... Cors des batailles, VIVI est un des personnages les plus importants et un des plus forts. Non seulement il peut frapper raisonnablement mais en plus, c'est le seul à posséder des sortilèges d'attaques - d'où son importance. Son mode trance lui permet de développer une capacité W et ainsi de pouvoir lancer deux magies, pour le prix (en MP) d'une.





plus fous, n'est-ce pas ? Mais fermons cette parenthèse - minute délire - et revenons à notre sujet principal, à savoir Final Fantasy IX. Car avant de parler d'avenir, constatons la merveille que vient de nous pondre Square.

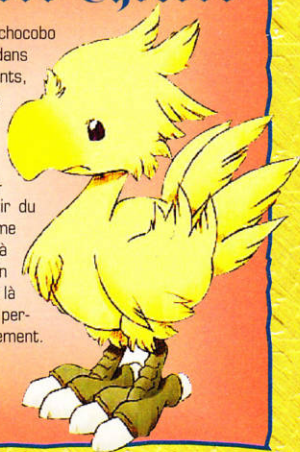
LUDIQUE, TRIPANT, EN UN MOT : GENIAL !

Le plus terrible est que non seulement la réalisation est quasi parfaite, comme vous avez pu le constater plus haut, mais en plus l'aspect ludique n'est pas en reste. Square a sorti les gros moyens et nous en met plein la vue. A commencer par le système de combat. Au lieu d'en inventer un nouveau, Square a eu la bonne idée de ressortir celui de Final



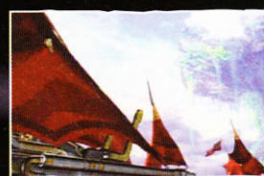
Chocobo Chocobo Chocobo

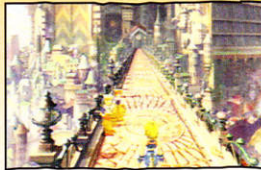
Seul véritable lien qui unit la série, le chocobo fait une fois de plus son apparition dans Final Fantasy IX. A l'instar des précédents, le chocobo sert toujours de moyen de transport terrestre rapide et pratique. Nouveauté : lorsque vous parvenez à en avoir un, vous pouvez en descendre sans problème, il ne filera pas... il attendra patiemment votre retour... à partir du moment où vous restez dans la même moitié de carte que lui. Comprenez par là que vous pouvez très bien aller dans un niveau ou un village et ressortir... il sera là pour vous accueillir. Une bonne idée qui permet de ne pas perdre son temps inutilement.



Abilities

Comme pour Final Fantasy VI, toutes vos attaques dépendent de vos abilities. Vous pouvez les développer en les apprenant grâce à votre équipement (voir texte principal). Elles sont de tous ordres et varient en fonction du personnage concerné et de son job. Ainsi les abilities diffèrent entre Jitan et Vivi par exemple. En ce qui concerne leur nature, elles concernent les attaques et la défense de vos héros. Les magies et les invocations sont d'ailleurs des abilities, que vous devrez également apprendre et contrôler.





Bues

Les angles de caméra sont très nombreux dans Final Fantasy IX. En revanche, ne vous attendez pas à tourner la caméra comme dans Xenogears, car celles-ci sont fixes. Néanmoins, je vous rassure : elles sont toujours bien placées et n'entravent jamais votre vision. En voici quelques-unes qui, je trouve, mettent les personnages et les décors en valeur.

Les petits plus



EXP		1274	MP		2
ADEL	lv 10	EXP	7738	MP	13930
	386Lv.7		1214		1989



C'est désormais une habitude avec Final Fantasy - votre personnage peut se livrer à un certain nombre d'activités, extérieures à ses quêtes. Ainsi, il peut participer à des jeux dans le jeu. Représentés sous forme de salle d'arcade dans Final 7 ou de divers défis et aventures parallèles dans le VI, les mini-jeux de FF IX sont plus simples mais interviennent plus souvent. Variés, ils vous permettent de faire un break entre deux boss. Ils sont de tous ordres : appuyez en cadence sur des boutons précis pour une représentation théâtrale, une course contre une personne, quelques bonds à la corde à sauter, etc...



Adelbert Steiner

Age : 33

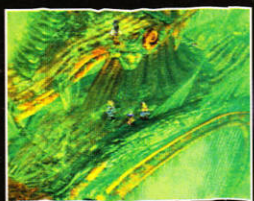
Job : knight



Adelbert est le chef de la garde principale de la reine Brahne. C'est le seul personnage masculin à avoir une importance dans le royaume d'Alexandria. Il se partage les ordres avec Beatrix, une ravissante et très puissante guerrière. C'est un personnage attachant malgré un manque de charisme évident. Il tente toujours de faire le bien et de protéger la princesse Garnet, qu'il considère comme sa fille. Derrière sa montagne de muscles et sa grande puissance, se cache un cœur d'or. Au fur et à mesure du jeu, il sera déçu par le comportement de la reine et après plusieurs tentatives pour la ramener à la raison, il rejoindra la cause de Jitun. En termes de combat, c'est un bourrin. Il possède une puissance phénoménale et une excellente résistance. S'il fait partie de votre équipe et Vivi aussi, vous avez la possibilité de réussir des attaques combinées. Ainsi, la black mage dotée les armes de notre bourrin de puissances élémentales.



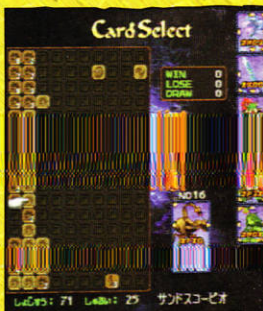
自分だけの強さなのか
のために入るまじか
の



Magies et sortilèges



Si à la minute où j'écris cet encadré, je n'ai pas encore vu une seule invocation, laissez-moi vous dire que les magies dans Final Fantasy IX sont somptueuses, qu'elles parviennent avec force et conviction à démontrer que le dernier bébé de Square fait partie des plus beaux et des meilleurs jeux jamais réalisés à ce jour. Il suffit de voir un sort tel que Bolt 2 ou Fire 2 pour se convaincre du résultat. Bien sûr, je pense qu'il est inutile de préciser que les différents sortilèges des boss tuent visuellement tout ce qui s'est fait aujourd'hui et que les «furies» que l'on déclenche en Trance Mode reflètent parfaitement tout ce que l'on adore dans un RPG : la puissance, la beauté et l'impression de violence qu'il dégage !



D'APRÈS LES DIVERSES RÉACTIONS À LA PRÉSENCE ET SELON VOS MISSIONS, LE JEU DES CARTES DANS FF VIII A VRAIMENT PLUS RÉUSSI QU'ON PENSÉ À NOUS EN BANQUETTER. LE SYSTÈME A LÉGÈREMENT CHANGÉ ET SE MANIFESTE ÉTRANGÈMENT DE L'ONHELLO.

Fantasy VI - le plus reconnu - et de l'améliorer grandement. Pour être honnête, c'est désormais beaucoup plus agréable de livrer bataille. En effet, le jeu semble plus simple mais en même temps, il demande plus de gestion. Chaque personnage dispose d'attaques particulières, d'un job propre et par là-même de coups différents. Comprenez par là que Jitan ne pourra jamais envoyer de sortilèges et que Vivi ne possède rien

pour régénérer (si ce n'est les items, communs à tout le monde). Ainsi lorsque Garnet ne se trouve pas dans une équipe, on ressent beaucoup plus de difficulté pour se redonner de la vie - on achètera donc plus de potion ou on fera attention à la défense. D'un autre côté si votre black mage ne se trouve pas dans l'équipe, il vous faudra désigner «des bourrins» pour réussir à provoquer suffisamment de dommages. En

bref, il vous faudra être beaucoup plus fin que dans les précédents opus - la difficulté résidant dans votre capacité à bien gérer votre équipement, mais aussi votre équipe ainsi que des positions spécifiques et si possible stratégiques. Il vous faudra d'ailleurs très souvent aller faire un tour dans vos options pour changer d'armes, d'armures ou de bracelets. C'est un premier point. Le second est que certains éléments du



LE JEU A BÉNÉFICÉ D'UNE PETITE TOUCHE D'AMOUR TRÈS AGRÉABLE.





Freija Crescent

Age : NC

Job : lancer



De nombreux rebondissements

En, fait, je ne sais pas quelle mouche m'a piqué... mais l'envie de vous parler des nombreux rebondissements était irrésistible. Vous savez, c'est comme lorsqu'un feu vous ronge, vous avez envie de le communiquer mais par amitié, vous ne le faites pas. Eh bien, dans le cas présent, pensez que j'aurais envie de vous crier les trucs qui m'ont impressionné, qui m'ont sidéré, qui m'ont ému. Mais je sais que vous révéler ce genre de détails, vous gâcherait grandement le plaisir de jeu. Je n'en ferai rien donc, mais sachez que vous allez en prendre plein les mirettes !

Freija est une amie de longue date de Jitan. Elle rejoindra votre équipe en vous croisant dans un bar. Ca pauvre recherche désespérément son fiancé qui a disparu à la suite d'un conflit entre les armées d'Alexandria et les chevaliers-dragons. Persuadée que son amour est mort, elle aidera Jitan à condition que celui-ci lui prodigue également son soutien dans sa recherche. Elle a une personnalité que j'adore : discrète, certaine de sa force, puissante, rapide et n'hésite pas à foncer lorsqu'il le faut. Pourtant lorsqu'il est question d'amour, la guerrière baisse les armes... D'un point de vue combat, Freija est un personnage puissant, sur qui il faut compter. Étant lancer, elle possède la capacité «jump» qui 1) lui permet de disparaître pendant deux tours et 2) d'asséner des coups d'une violence rare. Elle développe aussi l'esprit des chevaliers dragons...

Kouja

Sous ce nom qui paraît bien débile de prime abord se cache le personnage le plus charismatique et le plus classe de toute l'aventure, j'ai nommé Kouja. Énigmatique, on ne sait pas quel sexe il représente, on ne sait rien de lui, on ne sait même pas s'il est du côté de la reine Brahne, du vôtre ou s'il se bat pour une cause propre. Bref, Kouja est un personnage qui dégage une aura de folie. Il ou elle est trop beau (belle) pendant les scènes vidéo, son thème musical est un des meilleurs et il (ou elle) possède une puissance phénoménale !

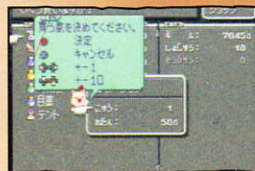
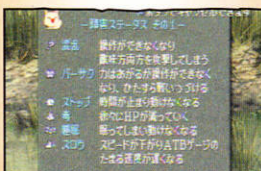
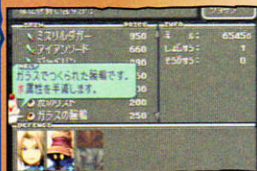




jeu contiennent des «abilities» qui vous permettent de développer des sortilèges ou tout simplement de nouvelles capacités. Le fait est qu'une fois équipé de ce genre d'objet, vous avez la possibilité d'apprendre ces «abilities». Pour cela, vous devez alors réunir deux conditions : la première est d'utiliser la même arme, la même armure, bracelet ou pendentif jusqu'à ce que la barre d'apprentissage arrive à maturité. La seconde est que vous pouvez bénéficier d'un «coup de pouce» et de plus de puissance en les «entraînant»

Une interface agréable

Les menus sont clairs, explicites et tout a été réalisé dans un esprit de pure simplicité. Ainsi si la barrière de la langue peut vous bloquer pour les dialogues et la direction de votre destinée, les menus, eux sont compréhensibles. Les items sont signifiés par des icônes, que n'importe quel abruti est capable de comprendre. Regardez : Kyo a saisi le concept, par exemple... c'est dire.



Black Mage

Vous les connaissez depuis les tout premiers épisodes de Final Fantasy - ils avaient disparu avec le 7, étaient revenus dans FF Tactics et avaient pris un rôle prépondérant dans le cinquième épisode - ce sont les black mages. Ces petits sorciers vêtus à la manière d'un Bozo et ornés d'un couvre-chef pointu en paille. Cette fois-ci, dans FF IX, ils représentent une population importante et si Vivi est le seul à avoir résisté à l'appel du côté obscur, vous vous rendez compte au fur et à mesure du jeu, que l'on exploite sévèrement ces personnages trognons. Néanmoins les grands sorciers ne sont pas d'avis de laisser un petit jeune s'occuper de leurs affaires et vous rencontrerez souvent en tant qu'ennemis, ces magos puissants maîtrisant parfaitement les sortilèges, basés sur les quatre élémentaux.





via des pierres bleues (knowledge stones). Une fois la barre AP de la capacité en question, vous pouvez alors récupérer votre pierre et même changer d'armes (laquelle possédait l'"abilities"... vous n'en aurez plus besoin. Une fois apprise, la capacité ne nécessite plus le port de l'arme, elle vous appartient. Je sais, mon explication est assez sombre mais franchement, expliquer un tel phénomène est très difficile, croyez-moi. Bon à part ce point très important, il faut également noter le retour des points de magies (MP), nécessaires pour utiliser des sortilèges ou bien invoquer des suprêmes attaques. Le système de furie a changé

: il n'est plus question de limites grâce auxquelles vous déclenchiez des super coups (souvenez-vous du sublime Lionheart de Squall!). Non, dans Final Fantasy IX, il est question de Trance mode. Vous disposez d'une barre d'ATB (Active Time Battle - voir encadré). A chaque fois qu'un ennemi vous touche, elle se remplit et une fois arrivée à maturité, vous vous transformez automatiquement en une sorte de "super sayajin" (dbz). Une fois muté, vous accédez à de nouvelles capacités - que l'on peut considérer à juste titre comme des furies - qui peuvent être déclenchées, seulement si vous possédez suffisamment de MP. Ces mêmes

coups spéciaux deviennent les vôtres (je veux dire sans passer par la case "trance"), si vous les utilisez souvent et que votre niveau vous le permet. Une nouvelle façon d'aborder le système préféré des joueurs de FF...



LA CARTE DE FINAL FANTASY IX DANS SA PHASE DÉPLÈCEMENT



Quina Quen

Age : NC

Job : cuisinier

Des bulles bien utiles

Grande nouveauté dans la série des Final Fantasy - mais déjà présente dans des jeux comme Dragon Quest - à chaque fois que vous avez une possibilité d'action (grimper à une échelle, lire une pancarte, ouvrir un coffre, pousser un mur, creuser une galerie ou tout simplement discuter), une petite bulle apparaît et affiche soit un point d'interrogation, soit d'exclamation. Très pratique... surtout pour trouver des objets dissimulés. Il suffit de passer à côté d'un point important pour que les fameuses bulles montrent le bout de leur forme. Une excellente idée qui sert réellement au gameplay et qui évite de se prendre la tête des heures inutilement.



Quina est sans conteste le personnage le moins classe et charismatique de Final Fantasy IX, pourtant derrière son apparence de gros porc qui ne pense qu'à bouffer, Quina est un héros attachant qui a une personnalité en or. Toujours le cœur sur la main, ce cuisinier est aussi le bon vivant de l'équipe. C'est sûr, son design n'est pas sans rappeler le ridicule Cath Sith mais méitez-vous de l'eau qui dort... En combat, Quina est un personnage mégal. Il est capable de donner les coups les plus puissants comme il est capable d'être inoffensif. Sa commande spéciale est «cuire» : vous transformez alors vos ennemis en nourriture (à la Majin Boo - DBZ) et absorbez leur force, leur énergie et leur pouvoir... amusant !





mais bien agréable, au bout du compte. Des idées de ce style, Final Fantasy IX en compte à la pelle. Ainsi, les jeux dans le jeu n'ont pas été oubliés. Outre le jeu de cartes (voir encadré correspondant), vous pourrez accéder à d'autres mini-games comme une course contre un petit hippopotame, une partie de corde à sauter, un faux combat (dans le genre répétition théâtral) contre un de vos potes du groupe Tantalus... Oh ! mais suis-je bête... je vous parle de Tantalus mais vous ne devez pas savoir grand chose de l'histoire, pardonnez-moi pour cette bétise, je vais la réparer de suite. Donc le scénario de Final Fantasy IX débute par l'enlèvement (pas vraiment en fait, vu que la "victime" est consentante) de la princesse Garnet. Til Alexandros

17th, la seule progéniture de la reine Brahne. C'est à cause d'elle que tout est arrivé - cette diabolique femme prend un plaisir tout à fait spécial à détruire les royaumes limitrophes, qui pourtant son pacifiques. Dans l'optique d'arrêter ce massacre, un groupe de brigands (qui volent les méchants pour donner aux gentils) - Tantalus - s'est mis en tête d'enlever sa fille, la ravissante Garnet, afin qu'en échange l'horrible Brahne arrête ces actions meurtrières. Malheureusement, l'histoire ne fait que débiter et cette action va entraîner des pertes bien plus importantes, aliguissant le désir de bataille et de désolation de la reine. Voilà, en gros Final Fantasy IX commence de cette façon... Je ne vous en dirai pas plus car les surprises étant nombreuses



VOUS POURREZ PARTICIPER À TOUTES SORTES D'ACTIVITÉS... MÊME UNE VENTE AUX ENCHÈRES. À ALLER VOIR D'URGENCE POUR RÉCUPÉRER DES OBJETS RARES.



MÊME LES PAGES D'INTRO DES DIFFÉRENTS CD SONT MAGNIQUES !

et le scénario étant riche et généreux en rebondissements, ce serait vous gâcher le plaisir que de tout vous révéler. Sachez simplement qu'un ennemi vous surveillera pendant tout le jeu, qu'il ressemble étrangement à Sephiroth et qu'il est classe comme aucun autre grand méchant... il ou elle (nous ne sommes toujours pas fixés sur son sexe, tant il est énigmatique) s'appelle Kajou. C'est tout ce que vous saurez, pour le reste, il vous faudra acheter cette merveille. Mais comment faire autrement, vu son nombre restreint de points négatifs - qui doivent se limiter à l'absence de voix digit (l'éternel problème de Square) et la barrière de la langue pour quelques passages, seulement.

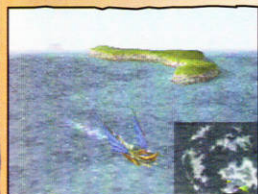
Tout dans ce jeu est "gorgeux", comme diraient nos amis anglais. Tout est somptueux, magnifique, magique, onirique, démentiel. La musique à ce propos est un des grands points forts du jeu. Les thèmes sont très nombreux (plus de 160) et certains sont excellents et restent gravés dans la mémoire, à l'instar de celui des boss, des combats, du royaume de Lindblum, et bien entendu celui qui accompagne chaque arrivée de Kajou ! Les diverses compositions sont remarquablement orchestrées, et même si certaines nous rappellent quelque peu certains musiques des deux précédents épisodes PlayStation, on ne peut cacher notre joie et notre allégresse. Nobuo Uematsu est une fois





Transports

Les moyens de transport se développent de plus en plus dans la série, Final Fantasy IX en propose un paquet tous plus étranges, variés et marrants les uns que les autres. Bien sûr, on retrouve le classique chocobo, les fidèles marches à pied, un vaisseau céleste pour se déplacer sur la carte. Mais Square a poussé le vice à son point ultime. Les villes étant gigantesques et certains niveaux étant très étendus, Square a pensé à inclure des moyens de transport internes (comme ils commençaient à le faire dans FF VIII). Et là, on a le droit au plus grand délire : une sorte de treuil, une sorte de métro, une espèce de train... Le plus original des moyens de transport est sans aucun doute le scarabée géant qui vient vous chercher lorsque vous lui trouvez à bouffer. Une fois de plus, Final Fantasy IX se recentre vers son objectif premier : donner du plaisir au joueur, et ça marche excellentement bien !



Eiko Carol

Age : 6

Job : White Mage/
Summoner



Eiko débarquera dans votre écran à la fin du deuxième CD. Elle est la dernière survivante d'un clan de puissants summoners. Elle se sent seule depuis la mort de tous ses conjugués. Elle a donc décidé de s'installer dans le village des moines. C'est le personnage le plus proche de toutes les légendes relatives aux cristaux. Elle connaît également un certain nombre de choses, notamment sur les dieux... En combat, Eiko se défend avec une flûte. Elle siffle des airs pour guérir ses coéquipiers et leur offrir toutes sortes de soins curatifs, le cas échéant. Elle connaît également le pouvoir d'invocation.



Salamander Carol

Age : NC

Job : Monk



Salamander

est le dernier personnage à entrer en scène et à rejoindre votre équipe. C'est le plus massif et le plus puissant de tous les héros. Peu ouvert à la discussion et au dialogue. Salamander est un personnage assez froid, tourmenté et qui possède un sacré charisme. Il est très attachant par son statut de grosse brute, peu communicatif mais d'une grande douceur... notamment envers Eiko. Vous devrez un moment le combattre en duel avec Jitan et si vous en venez à bout, il rejoindra alors votre équipe.

En combat, Salamander est une brute épaisse. Il frappe fort, très fort et possède des coups dévastateurs. Il possède les coups des monks et un stimulateur de technique blitz (enchaînement basé sur plusieurs coups déclenchés par une séquence). Notez qu'il peut également lancer vos items à la queue des ennemis tel un Shadow.



Les boss

Un Final Fantasy sans boss n'est pas un Final Fantasy. Dans un sens plus large, un RPG sans gardien de fin de niveau n'est pas non plus un RPG. Comment penser que les programmeurs auraient pu omettre ce détail - d'une importance capitale ? Bonne nouvelle, les boss sont là, ils sont géants, remarquablement animés, ils sont puissants mais heureusement avec une bonne gestion de vos ressources et de vos persos, vous aurez la possibilité de les envoyer au tapis facilement. Seule Beatrix (une sorte de Ramsus version féminine) et Kouja vous poseront de gros problèmes.



Invocations au rendez-vous

Je vous disais juste au-dessus qu'un Final Fantasy sans boss, n'est pas un Final Fantasy. Mais un FF sans invocations, ça existe encore moins. Une fois de plus, nos fières divinités sont de la partie et nous en mettent plein les yeux. Je ne les ai pas toutes récupérées mais on peut en espérer une vingtaine avec notamment des retours de Ramuh, Ifrit, Carbuncle, Typhoon... et une nouvelle baptisée Atomos. Pour les utiliser, vous n'avez qu'à équiper Garnet ou Eiko (les seuls summoners du jeu) de gemmes spécifiques (en tant qu'artefacts).

Vous les apprendrez alors comme n'importe quelle «abilities» et une fois que la barre d'AP aura atteint sa maturité, vous la connaîtrez et pourrez en apprendre une autre. A noter, les couleurs des gemmes influent sur l'élémental que le dieu concerné représente. Bien que dire de plus, si ce n'est qu'elles sont toutes plus belles les unes que les autres et qu'elles ne durent plus dix minutes chacune et s'intègrent parfaitement aux combats.

de plus parvenu à nous livrer le meilleur de lui-même et des thèmes fabuleux et variés. On a même le droit à un remix de 1492 Christophe Colomb version nippone : du grand art. Les morceaux au piano sont

nombreux et inspirent le respect. Bref, une bande sonore hallucinante, qui représente parfaitement, n'importe quelle situation... D'un point de vue bruitages, Square s'est amusé à reprendre les bibliothèques utilisées

dans le sixième opus. Ainsi, chaque bruit vient du chef-d'œuvre absolu de Square. Une bonne façon d'évoquer les nostalgiques ! Enfin, pour achever ce test, nous dirons que la psychologie des personnages a été assez tra-



vaillée, même si on évite le délire personnage à double facette, ou profil psychologique dérangé, passé tortueux, personnalité tourmentée... non, dans Final IX, on est face à huit héros (peut-être y en a-t-il d'autres cachés mais vu mon avancée, je ne peux répondre à cette question) qui ont chacun une importance similaire et auxquels on s'attache très facilement. Tout a été fait pour éviter le syndrome Squall/Rinoa : seulement deux persos ultra travaillés et les autres délaissés. Final IX exploite parfaitement tous ses personnages

principaux et ils ont tous "un truc" qui les rend aussi attachants et intéressants les uns que les autres. En conclusion, nous dirons que Square a une fois de plus touché la perfection et qu'ils nous proposent un jeu unique, dément, sensationnel, grandiose, fantastique, épique, anthologique que chacun se doit de posséder à n'importe quel prix...

Jay



Meats = Ventes

Comme dans n'importe quel RPG ou Final Fantasy (sauf le VIII, étrangement), les passages en boutiques pour s'acheter de nouveaux équipements et items sont capitaux dans votre progression et à la bonne marche de votre aventure. Les shops de Final Fantasy IX sont bourrés d'objets en tout genre, qui changent régulièrement en fonction de votre avancée (à la FF VI ou FF Tactics). Notez que certains équipements ou objets rares reprennent un système similaire à Chrono Cross - il vous faut posséder plusieurs objets pour les échanger contre l'objet en particulier.



4 CD sublimes

Lorsque l'on ouvre le boîtier de Final Fantasy IX, on trouve en plus d'un jeu exceptionnel, 4 CD qui ont bénéficié du talent de l'artiste Yoshitaka Amano. Comprenez que ses artworks ornent les galettes qui composent la dernière bombe de Square. On note également un très bel effort pour le boîtier du jeu, avec une pochette classique mais sobre et dans la norme Final Fantasy. Le derrière de la jaquette affiche aussi un croquis d'Amano - sublime !



PlayStation (NTSC)
Conception : Square
Distribution : Square
Dispo en : japonais
Genre : RPG ultime
 Compatible avec le Dual Shock, fonction analogique et vibration
Nbre de CD : 4
Blocs mémoire : 1

Graphismes : 99%

Square parvient enfin aux tréfonds de la petite belle graph. En tout cas, s'il y a un jeu qui exploite à 100% les ressources de la PlayStation, c'est bien Final Fantasy IX. Les décors sont fantastiques et les personnages sont remarquablement modelisés, avec un style unique. Au passage, ne salue la performance du character designer, Yoshitaka Amano. D'un point de vue FMV, Final Fantasy IX exploite tout ce qui a été réalisé à ce jour...

Musiques : 97%

Nobuo Uematsu a une fois de plus apposé sa patte unique. Les mélodies sont nombreuses (plus de 160 pistes !) et très variées. Certains thèmes sont géniaux comme celui de l'intrô, Melodies of life et entre autre la musique des combats (un remix de celle du VII), le thème des boss et surtout celui de Kujata, exceptionnel. Bref, un travail de titan pour des compositions qui flattent les sens auditifs.

Durée de vie : 93%

On est habitué à une sacrée durée de vie avec les Final Fantasy. Bonne nouvelle : le dernier doit respecter la règle et propose le sésame - étant donné que je me suis arrêté au début du troisième CD (environ 40 heures). Mais quelles 40 heures ! pleines de rebondissement, de surprises, de scènes cinématiques (qui dépassent la durée) et de persos aussi attachants que charismatiques... Bref, FF IX se hisse au niveau du meilleur jeu au monde : FF VI.

Accessibilité : 89%

C'est un Final Fantasy en japonais. Il y a donc une profusion de menus admet à se familiariser avec la possibilité, qui vous rapprennent à gérer à bien utiliser vos ressources... problème : la barrière de la langue. Heureusement, l'interface est excellente et les items sont représentés par des petites scènes... FF IX est un bon d'être linéaire et il vous faudra souvent chercher pour avancer... pas toujours évident !

Scénario : 96%

Le scénario au début du jeu est relativement classique, mais des plus efficaces. Néanmoins, au fur et à mesure de votre avancée, le synopsis se révèle grandiose et surtout bourré de rebondissements et de surprises en tout genre. Bref, une histoire excellente qui motive.

Présentation : 99%

Que dire d'autre à part « ça tue » ? L'intrô est superbe et les scènes cinématiques sont toutes plus belles les unes que les autres. Vu ce que j'ai déjà eu la chance de voir, je n'ose à peine imaginer la qualité de la fin... Le boîtier est classique mais classe (à savoir, les CD sont sublimes et le livret d'instruction fort bien présenté.

Psychologie des personnages : 95%

Les persos possèdent chacun une personnalité propre et assez travaillée. Néanmoins, on ne s'attache pas dans les délires psychotiques et autre seconde personnalité. Pourtant, les héros sont tous aussi attachants les uns que les autres et Kujata est démentiel !

100%



LES MAGIES SONT NOMBREUSES ET À DÉFAUT D'ÊTRE IMPRESSIONNANTES, ELLES SONT SUPÉRIÈRES ET TRÈS EFFICACES.



VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE DEUX PERSONNAGES (FÉMININ OU MASCULIN) AU DÉBUT DU JEU. LEURS QUÊTES SONT HÉLAS SIMILAIRES.

Legend of Mana

Plusieurs années séparent Seiken Densetsu 3 de Legend of Mana. Jamais traduit dans nos contrées, le dernier opus sur Super Nintendo a été pour beaucoup le summum de 16-MPB. Soyons si Square, malgré une nouvelle équipe de programmation, arrivera à redonner de la vie à leur série fétiche. On sort le grand jeu avec des graphismes enchanteurs et des personnages mignons tout droit sortis d'un conte pour enfants. Le choix de la 2D est intelligent, il permet de repousser une nouvelle fois la palette de couleurs de notre belle PlayStation. Partons ensemble pour quatre pages de magie, de fêtes et d'aventures avec un big N.

Alors, à la hauteur de Seiken Densetsu 3 ou non ? Disons que oui et non. Legend of Mana est une pure merveille (nous allons l'expliquer dans les lignes qui suivent) mais c'est vrai qu'il manque un truc pour arriver à la suprématie du meilleur A-RPG de tous les temps. Nous allons donc commencer cette critique par les aspects négatifs : les combats, aussi bons soient-ils, sont loin d'être parfaits. En effet, vous ne pouvez filer alors que Seiken 3 vous offrait des

batailles en temps réel, sans obligation de votre part (sauf pour les boss) : vous pouviez esquiver les ennemis dans LOM, non. C'est un peu dommage. Ensuite deuxième reproche par rapport à son ancêtre, il n'y a plus plusieurs scénarios complètement différents. Les personnages sont moins attachants par les brefs passages dans votre équipe. J'ai eu aussi l'impression que Seiken 3 était beaucoup plus trippant et avait l'âme d'un grand RPG malgré son statut d'Ac-



APRÈS AVOIR CHOSI VOTRE HÉROS, VOUS DEVEZ PENSER À PRENDRE UNE SPÉCIALITÉ PARMI DIZNE, LESQUELLES SONT RÉPERTORIÉES EN FONCTION DES ARMES SÉLECTIONNÉES.



Magnifiques paysages

C'est le moins que l'on puisse dire, les paysages de Legend of Mana sont un véritable enchantement tant pour les yeux que pour le cœur. Les décors sont en 2D certes, mais ils parviennent à dégager une atmosphère de "mignon-herolic/fantasy vieille mode", qui nous fait chaud au cœur. Magique, c'est le mot le plus juste pour décrire ces graphismes. Pour bien comprendre, dites-vous que l'on retrouve le style de Seiken Densetsu 3 et que l'immersion dans l'aventure n'en est que facilitée. Au bout de quelques minutes, on adhère parfaitement à cet univers enchanteur... bref, je kiffe et j'espère que vous aussi.





UNE IMAGE DE L'INTRO. MAGNIFIQUE, COMME D'HABITUDE AVEC SQUARE.

tion-RPG alors que les niveaux dans LOM se bouclent assez rapidement, sans trop de détours. Heureusement, les programmeurs ont été intelligents et ont pensé à inclure toutes sortes de choses qui vous permettent de vraiment prendre votre pied. Les possibilités sont très nombreuses : entre la création d'armes, de golems, d'armures, de magies, un système de "pets" à aussi été inclus. Ainsi, vous trouvez des bestioles sous forme d'œufs, vous les ramenez chez vous, les nourrissez, les entraînez et les

prenez avec vous, lorsque leur niveau est suffisamment élevé. Si vous avez été bon, ils vous aideront réellement pendant les combats. Le seul truc qui me chagrine, c'est que vous ne pouvez en élever que cinq simultanément et que si vous cherchez des créations plus puissantes, vous devez "revendre" vos anciennes - ce qui n'est pas toujours simple, vu qu'on s'y attache facilement. Mais bon, l'essentiel est d'y avoir pensé. En plus de ces possibilités, vous devez résoudre soixante-huit quêtes,



Le petit bricoleur

Un des plus grands aspects positifs de ce Legend of Mana est de vous permettre toutes sortes de créations. Vous avez le libre-arbitre et outre la conception des armes, des armures et des magies (voir les thèmes correspondants), vous avez également la possibilité de donner naissance à des golems, qui vous suivront et vous aideront dans votre aventure. Pour ce faire, vous devrez aider le professeur bombe... en échange de vos services, ils vous "offriront" un laboratoire de création. Comme pour les autres ateliers, vous le trouverez dans l'aile ouest de votre résidence. Alors comment créer un golem ? Même si le jeu vous expliquera de A à Z la façon de procéder et que vous aurez même accès à une sorte de tutorial, j'ai pensé qu'il était utile de vous donner un coup de pouce. Alors en première partie de création, vous devez construire le corps de votre golem (en sélectionnant une matière dans vos items), puis sa "logique". Ainsi en mixant plusieurs objets, armes, instruments de musiques - vous lui donnerez plus ou moins de possibilités, une allonge particulière et une couleur (en fonction de celle d'un fruit). Une fois créé, vous pouvez le détruire, le prendre dans votre équipe ou l'entraîner.



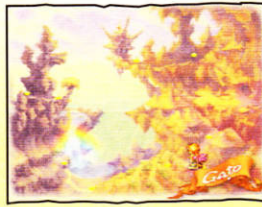
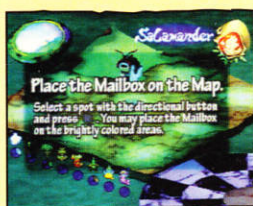
L'apprenti forgeron



Dans Legend of Mana, vous avez la possibilité de créer vos propres armes ! La salle qui vous permet cette folie se trouve chez vous (dans home). Une fois que vous aurez achevé certaines quêtes et que notamment, vous aurez prêté main-forte à Watts, cette forge apparaîtra comme par magie dans l'aile ouest de votre demeure. Pour fabriquer vos moyens de destruction, c'est bien simple, vous devez sélectionner une arme bateau et y ajoutant un item particulier, elle bénéficiera alors d'une capacité spéciale ou bien tout simplement se transformera et sera plus puissante. Vous avez également le pouvoir de réaliser des armures. Une excellente idée qui complète parfaitement les autres parties créatives comme la création de magies et de golems.



Créateur de monde



qui visent à aider les nombreux NPC que vous rencontrez, lesquels vous récompensent souvent par des objets ou de nouveaux artefacts afin de continuer tranquillement votre "construction" du monde. Un principe original, d'autant plus que les sous-missions sont très variées et vont de la simple escorte à la défense jusqu'à trouver des objets particuliers dans l'intégralité des niveaux et les ramener à un personnage précis. Bref, malgré ce déroulement assez déroutant (j'entends pas de véritable scénario, ni de rapport entre les niveaux), Legend of Mana est très plaisant à jouer et on a du mal à lâcher le pad, tant le monde dans lequel on évolue est génial. Graphiquement, LOM est une petite bombe. Les niveaux se suivent et ne se ressemblent pas et on retrouve la patte Seiken Densetsu - des décors emprunts de magie, de féerie, d'onirisme. On a réellement l'impression d'évoluer dans un univers typique dessin animé. On tripe bien et c'est tout ce qui compte. De plus si les personnages

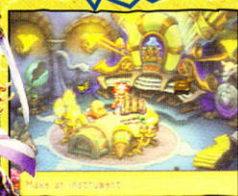
sont nombreux et que peu ont un réel intérêt, ils sont suffisamment attachants et servent tous plus ou moins à l'histoire. La PlayStation est très bien exploitée et si le rendu n'atteint pas la suprématie de titres comme Chrono Cross ou Final Fantasy IX, Legend of Mana parvient quand même à sidérer et à nous laisser à des "putain, c'est beau" ou "waouh, c'est chouette", "t'as vu ce perso, il est

Si Legend of Mana déroute au début, c'est simplement parce qu'il est différent des jeux du style. En effet, là où certains se cantonnent à offrir un scénario efficace et des personnages intéressants, Legend of Mana ne propose ni scénario, ni de déroulement véritablement logique dans la progression du héros. Non, ici vous êtes maître de votre destin : vous vous baladez, trouvez des artefacts, créez des parties de votre monde et accomplissez diverses quêtes en aidant ou pas certains personnages issus de VOTRE univers. Bref, un déroulement peu logique mais qui au bout de quelques heures de jeu, se révèle vraiment passionnant.

trop classe". Malgré l'absence de voix digit', Legend of Mana est un pur chef-d'œuvre au niveau musical. Si les compositions sont un poil moins régulières que celles de Seiken 3, l'ensemble est magnifique et certaines valent réellement le détour, ne serait-ce que la musique de la présentation ou le thème principal... je ne vous parle même pas de la musique de fin (chantée) et du thème de l'arbre



UN SUPERBE DRAGON QUI RAPPELLE ÉTRANGÈMENT LE DRAGO-MANA, DERNIER BOSS DE SEIKEN DENSETSU 3.



Tout sur la magie

Je vous ai déjà expliqué comment créer des armes et des golems (se reporter à l'encadré en question), mais la plus importante de vos possibilités réside dans la conception de vos propres instruments de musique et donc magies. Outre celles qui existent déjà, vous pouvez les rendre plus puissantes et en créer de nouvelles. Pour ce faire, rendez-vous dans l'aile ouest de votre résidence et montez à l'étage, vous déboucherez sur le labo magique. Arrivé à l'intérieur, c'est simple : sélectionnez un instrument en particulier, un matériel et une pièce mana. Une fois la manip effectuée, vous aurez conçu une nouvelle magie...



Quelques Boss

Ils sont énormes, superbement animés, pour la plupart simples : ce sont les boss. Si je déclare pour la plupart simples, ce n'est pas le cas de tous mais avec une bonne stratégie et en leur distribuant régulièrement des furies, ils devraient rapidement n'être plus qu'un mauvais souvenir. Je voulais insister tout de même sur leur beauté et sur leur prestance, accompagnés d'un thème musical qui déchire !



Mana (le dernier niveau) : fantastique. En définitive, si Legend of Mana surprend par son originalité et que quelques défauts ne lui permettent pas d'atteindre le niveau de Seiken Densetsu 3, le bébé de Square reste un excellent titre que tous les amateurs d'heroic-fantasy, de magie et d'onirisme se doivent de posséder.

Jay



UN DES ASPECTS LES PLUS ENCHANTEURS DE LEGEND OF MANA : JOUER À DEUX SIMULTANÉMENT POUR PEU QUE LE HÉROS SOIT ACCOMPAGNÉ.



UNE BARRE BLEUE SE REMPLIT PENDANT LES COMBATS. UNE FOIS ARRIVÉ À MATURITÉ, IL VOUS SUFFIT D'APPUYER SUR UN DES QUATRE BOUTONS EN HAUT DU PAD (L1, R1, L2 ou R2) POUR DÉCENCHER UNE FURIE.



VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ D'ÉLEVER DES PETITS MONSTRES. VOUS DEVEZ LES NOURRIR, LES ENTRAÎNER ET LES AIMER... ILS VOUS LE RENDRONT BIEN PENDANT LES PHASES DE COMBAT.



PlayStation (Ntsc)
Conception : Square
Distribution : Squaresoft
Dispo en : jap, US
Genre : A-RPG
Compatible avec : Dual Shock, fonction vibration
Nombre de CD : 1
Blocs mémoire : 2

Graphismes : 94%

Bien qu'en 2D, les décors de Legend of Mana attirent l'œil et régulent les rétines. On se croirait dans une BD des Schtroumpfs avec le patte de Square, c'est vous dire. Quelques effets spéciaux du plus bel effet sont à relever.

Musiques : 96%

Un excellent bande-son. Magnifique. Les thèmes sont nombreux et ont tous un quelque chose d'épique qui marque la conscience. Superbement orchestré, Shimomura signe ici une de ses plus belles compositions.

Durée de vie : 90%

Importante. Le jeu est relativement court à partir du moment où on tente de le finir à tout prix. En revanche, s'attaquer aux nombreuses sous-quiêtes, c'est une autre paire de manches...

Accessibilité : 93%

Legend of Mana est un jeu simple à aborder. Les menus sont clairs, explicites et la gestion se fait le plus naturellement possible. Désormais la barrière de la langue n'est plus un problème et le jeu est bourré d'aides en tout genre.

Scénario : 94%

Il n'y a pas de scénario proprement dit. Legend of Mana propose plusieurs histoires, qui se suivent avec passion. Les rebondissement sont nombreux et les différentes quiêtes sont suffisamment intéressantes pour maintenir l'intérêt.

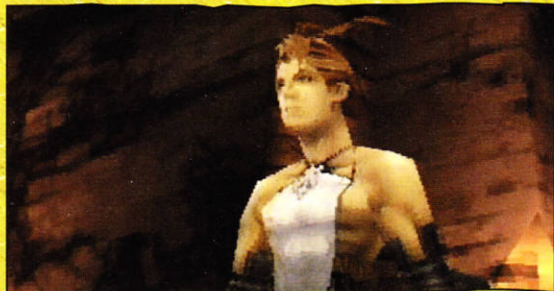
Présentation : 92%

Il y a peu d'images de synthèse mais celles-ci sont du plus bel effet. La jaquette du jeu est superbe, tout comme la gravure du CD. Le livret d'instructions est clair, agréable à l'œil. Bref, un bon point.

Psychologie des personnages : -

Vu que vous avez votre libre-arbitre dans n'importe quelle situation et que le jeu ne suit pas un "véritable" script, il est très difficile de noter ce point. Néanmoins, les persos sont attachants et certains révèlent de bonnes surprises ainsi qu'une personnalité relativement bien travaillée.

94%



ASHLEY RIOT DANS TOUTE SA SPLENDEUR.



VOUS ÊTES OBLIGÉS D'OUVRIR MAGIQUEMENT CE COFFRE.

Vagrant Story

Vagrant Story débarque en version officielle en confirmant la volonté de Square de ne plus oublier l'Europe. Nous nous en réjouissons et accueillons avec plaisir ce chef-d'œuvre made in Square car Vagrant Story constitue à lui seul un ovni vidéoludique vagabondant dans la galaxie Square...

Vagrant Story présente l'histoire d'Ashley Riot, un 'VKP', un chevalier de Valendia œuvrant pour la paix au péril de sa vie. Sa femme et son fils ont été tués par un jour de printemps. Depuis, il a voué son existence à la lutte contre la criminalité et plus particulièrement contre le crime orga-

nisé. Là où débute le récit, Ashley était en train d'enquêter sur Sydney Losstarot, leader du culte Müllenkampf. Ses suivants disent de lui qu'il a la capacité de connaître les gens et leur passé rien qu'en passant quelques minutes en leur compagnie. On lui prête aussi des pouvoirs de devin, mais dans une moindre me-



VOUS AVEZ HEUREUSEMENT ÉLIMINÉ CE BOSS.



DE DRÔLES DE CRÉATURES VOUS ATTENDRONT AU TOURNANT.

sure. Vous, vous le suivrez dans sa quête dans les tréfonds de Léa Monde, ancienne cité habitée par le mal, où réside maintenant la noirceur. Celle-ci peut même animer les corps de ses suivants décédés durant la bataille. C'est ainsi que vous affronterez des Wyvern, des dragons de toutes sortes, des zombies, des goules, des fantômes, des loups, des chauves-souris, des rebelles, des assassins, des criminels... et j'en passe. Vagrant Story est vaste, très vaste et très dur. Sa difficulté pourra en rebuter plus d'un mais pour peu que l'on s'ef-





JE VOUS LAISSE LA SURPRISE DE SON IDENTITE.

force d'en subir toutes les subtilités, on découvre un jeu enchanteur aux qualités inénarrables. Il comporte des éléments de rpg, d'autres de jeu d'aventure et certains viennent même du T-Rpg, du Dungeon-Rpg ou

encore de Parasite Eve (pour le système de visée). Un jeu très complet en somme. Les musiques méritent d'être considérées comme de véritables mélodies avec leur lot d'émotions et de montées enchanteresses.

Le mélange avec les graphismes à la précision chirurgicale fait de Vagrant Story une aventure à part, un ravissement de tous les instants. Attention néanmoins à votre équipement. Il ne faut jamais trop en porter, sous peine de passer à côté d'armes excellentes que l'on obtient en tuant certains Boss. Il ne faut pas plus se tromper dans les combinaisons d'armes et de gemmes, sinon là encore vous risquez d'avoir une désagréable surprise. Pour ceux d'entre vous qui penseraient que j'ai déjà tout révélé de l'intrigue du soft, je vous assure qu'il n'en est rien. Ceci n'est pas une soluce et si vous jouez à Vagrant Story, vous comprendrez à quel point ce jeu est révolutionnaire et particulier. Je ne peux que vous le conseiller.

P-A



Quelle ambiance !

Les décors sont magnifiques et font parfaitement ressortir la démesure de certaines situations. Les Boss sont de plus en plus gigantesques en avançant dans le jeu. Un effet intéressant consiste à mettre la pause : vous passez ainsi en vue subjective et vous pouvez observer tout autour de vous. Même les ennemis sont ainsi figés. Le point commun entre ces trois choses ? Une contribution à une ambiance extraordinaire !

Playstation (ps1)

Conception : Squaresoft
Distribution : Squaresoft
Dispo en : jap, US
Genre : Aventure/RPG
Compatible avec : Dual Shock
Nbre de CD : 1
Blocs memory : 3

Graphismes : 95%

Tout est en 3D, détaillé et texturé au possible. Des efforts ont été faits pour porter l'ambiance à son paroxysme. Certains l'avaient d'ailleurs qualifié de Metal Gear médiéval à cause de ça.

Musiques : 94%

Admirables en tout point, il est aisé de remarquer qu'elles sont d'inspiration cinématographique pour renforcer l'ambiance du tout.

Durée de vie : 95%

Alors là, vous avez intérêt à avoir fait des provisions parce qu'entre les scènes cinématiques et les boss qui prennent quarante cinq minutes à être battus, vous n'êtes pas sortis de l'auberge.

Accessibilité : 89%

Si vous êtes un pro de la navigation dans les sous-menus et un habitué des systèmes de correspondance de classes d'armes et de monstres, ça ira. De toute façon, on s'y fait.

Scénario : 95%

Grandiose, on sent que l'équipe de Final Fantasy Tactics est passée par là.

Présentation : 95%

Rien à dire : une intro en images de synthèse, deux prologues utilisant le moteur du jeu et un troisième lorsque que l'on commence à jouer... C'est terrible !

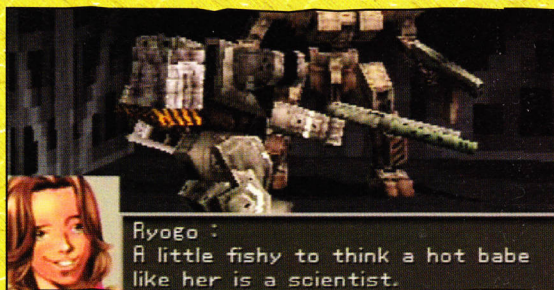
Psychologie des personnages : 95%

Un petit bijou. Qui a fait quoi ? Grande question ; pour y répondre, vous n'avez qu'à y jouer !

95%



VOUS VENEZ DE FAIRE EXPLOSER CET HELICOPTÈRE.



LE MEILLEUR AMI DU HÉROS AIME BEAUCOUP PLAISANTER.

Front Mission 3

Front Mission 3 sort enfin en version européenne. Il est bien évidemment en anglais, choix logique en termes de marketing, mais c'est un bel effort. Ainsi, les joueurs français auront enfin la joie de pouvoir s'adonner librement aux bienfaits du Tactical-Rpg à la sauce méchas. Oups, je voulais dire Wauzers ! Voici pourquoi cette série est si particulière...

Front Mission 3 est le cinquième épisode de cette série de Squaresoft qui demeure pratiquement méconnue en Occident. Grâce à Squaresoft, c'est maintenant chose révolue. Sur fond de conflits géopolitiques, cette série a su imposer son style réaliste teinté d'une légère complexité à cause des possibilités offertes par les choix scénaristiques qu'elle proposait.

Dans ce nouvel opus, vous aurez deux scénarios différents qui s'offrent à vous suivant les choix que vous ferez au début de l'aventure. Ainsi, vous aurez jusqu'à 150 heures de jeu possibles grâce à ce système. Les graphismes sont très poussés. Leur beauté ne saute pas immédiatement aux yeux étant donné que les Front Mission ont toujours joué la carte de la sobriété graphique. Les



CETTE EMMA VOUS ATTIRERA DE NOMBREUX ENNEMIS.



LE HÉROS EST EN TRAIN DE GLANER DES INFOS.

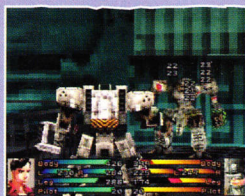


Brain office: 12 (Japan), 1 (Syngress)
Factories: 20 (Japan), 8 (overseas)
Research facilities: 8 (Japan)



Le Net et vous

Dans Front Mission 3, vous pourrez consulter un faux Internet (interne au jeu) pour glaner des informations sur les agissements de vos ennemis, l'histoire de certains organismes et consulter les dossiers de vos partenaires, histoire de voir si il n'y a pas de traître. Une véritable mine d'informations ; et utile en plus.



Les méchas (ou Wanzers)

Ce sont les vrais héros du soft : customisables à volonté et attachants au bout d'un petit moment. Vous vous éclatez comme des petits fous à essayer de les exploiter au maximum de leurs capacités et, croyez-moi, le jeu en vaut la chandelle. Laissez-vous emporter par la folle Wanzer dans un tourbillon d'aventures géopolitiques comme seul Square sait nous en livrer.



EMMA CONTRÔLE LA SITUATION. IL FAUT AVOUIER QU'EN GÉNÉRAL ELLE N'Y VAS PAS DE MAIN MORTE.

musiques sont adaptées à l'ambiance et y contribuent largement ; mais là n'est pas le plus important : la possibilité de consulter un faux Internet ajoute de la profondeur aux intrigues et augmente l'immersion du joueur. Ceux qui aiment les méchas seront également aux anges car les combats de Wanzers sont tellement chauds que certaines batailles dureront plusieurs heures ! Ce T-Rpg est parfois d'une intensité rare. C'est



LES ZOOMS LORS DES COMBATS METTENT DE L'AMBIANCE. LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE, C'EST QU'EMMA, SQUARE NOUS A GÂTES.



LE SCIENTIFIQUE QUE VOUS VOYEZ ENTRE LES DEUX WANZERS SE SENT UN PEU MALE. HEUREUSEMENT, LE HÉROS EST LÀ POUR LE PROTÉGER.

d'ailleurs un gage de qualité car jamais la difficulté du soft ne vous paraîtra insurmontable : si vous perdez, c'est juste que votre tactique n'était pas la bonne. Au niveau de l'intrigue, vous incarnez Kazuki, un jeune

homme pilote de Wanzer. Très vite, Ryogo, son meilleur ami, vous rejoindra. Suite à un choix fait au début de l'aventure, vous suivrez soit Emma, une jolie jeune femme vous cachant bien des choses, soit vous partirez avec votre sœur. Les alliances que vous lierez dans le soft vous pousseront à côtoyer l'OCU (de près ou de loin). C'est une organisation à but pacifique dont vous aviez peut-être déjà entendu parler dans Front Mission 2, si vous y avez joué. Quoi qu'il en soit, je ne vais pas vous gâcher la surprise, je vous laisse découvrir la suite du scénario. Ce que vous devez retenir de Front Mission 3, c'est qu'il est tout bonnement le meilleur Tactical-Rpg du moment sur Playstation. Rien de ce que je pourrais vous dire ne changerait ce fait. Si vous aimez le genre, vous savez ce qu'il reste à faire.

Playstation (pal)

Conception : Squaresoft

Distribution : Squaresoft

Dispo en : jap, US

Genre : T-RPG

Compatible avec : Dual Shock

Nbre de CD : 1

Blocs memory : 2

Graphismes : 90%

Très sobres, ils sont néanmoins énormément travaillés, pour peu que l'on y prête attention. En tout cas, c'est réaliste.

Musiques : 85%

C'est du Tactical-rpg géopolitique, on est loin des mélodies enlevées et lyriques d'un Final Tactics ; ça reste néanmoins très bon.

Durée de vie : 97%

À moins de ne jamais dormir, vous en aurez pour au minimum un bon mois avant d'en avoir fait le tour ; et encore, cela ne veut pas dire que vous aurez tout vu.

Accessibilité : 85%

Si vous êtes un pro de la navigation dans les sous-menus et un habitué des systèmes de correspondance de classes d'armes et de monstres, ça ira. De toute façon, on s'y fait.

Scénario : 95%

Du grand art, on est ici au cœur des grands conflits qui ont toujours secoué l'humanité. Tout y est présent : paranoïa, trahisrie et don de soi.

Présentation : 97%

Une des plus belles cinématiques que la Playstation nous a jamais offertes. Un pur chef-d'œuvre.

Psychologie des personnages : 95%

Durant le soft, on voit certains personnages prendre leur essor et dévoiler leur potentiel. On peut ainsi apercevoir le fond de leur âme au travers du miroir de la guerre.

95%

Maxxi-Games

Maxxi-Games Ouvert 6 jours sur 7 de 10h à 19h30 (reprises, ventes, échanges, jeux vidéo et console)
Grand choix DVD, sans oublier les sorties officielles sur PlayStation et N64 !

Dreamcast (jap + us)

- Jet Set Radio (jap) : 429 Frs
- Record of Lodoss War (jap) : 499 Frs
- Shutokou Battle 2 (jap) : 399 Frs
- Magnetic Neo (us) : 399 Frs
- Space Channel 5 (us) : 399 Frs
- Evolution 2 (us) : 449 Frs
- Virtua Tennis (us) : Tel



399 Frs

Dreamcast (pal)

- Ecco The Dolphin : 349 Frs
- Dragon's Blood : 349 Frs
- Silver : 349 Frs
- The Nomad Soul : 349 Frs
- NHL 2K : 349 Frs
- Tech Romancer : 349 Frs
- Dead or Alive 2 : Tel



GAME BOY COLOR
499 Frs



NEO-GEO POCKET
499 Frs

Neo Geo Pocket Color

- Metal Slug 2nd Mission : 349 Frs
- Sonic Pocket Adventure : 329 Frs
- Cotton Fantastic Night Dream : 349 Frs
- Ogre Battle : 349 Frs
- Last Blade : 349 Frs
- Coolboarders : 349 Frs
- Faselei ! : 349 Frs
- Snk vs Capcom : 329 Frs

PlayStation (jap)

- Vanguard Bandits : 399
- Koudelka : 399
- Rhapsody : A musical Adventure : 399
- Front Mission 3 : 399
- Lunar 2 : Eternal Blue : 399
- Chrono Cross : 399



649 Frs

PlayStation (pal)

- Final Fantasy Collection : 499
- Valkyrie Profile : 499
- Monster Collection : 449
- King of Fighters Kyo : 399
- King of Fighters 99 : 499
- Sampaguita : 299



399 Frs

Saturn (jap)

- Sakura Wars 2 : 349 Frs
- Falcom Classics : 399 Frs
- WipeOut XL : 299 Frs
- Dungeons & Dragons : 499 Frs
- Yu No : 399 Frs
- Shining Force 3 :
 - part I : 249 Frs
 - part II : 299 Frs
 - part III : 349 Frs

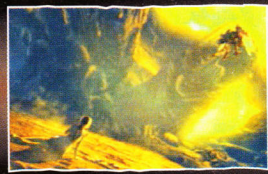
399 Frs



Maxxi-Games

6 rue d'Arras 75005 Paris Tél : (01) 44 07 03 77

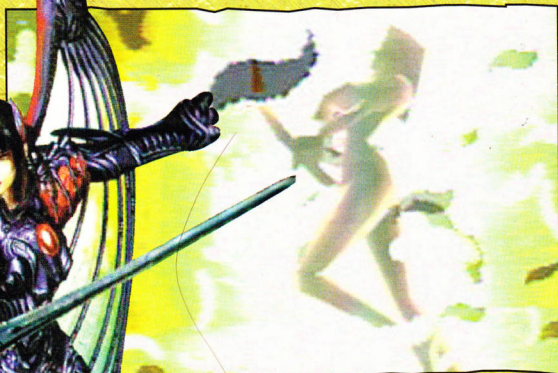




Legend of Dragoon

The Legend of Dragoon est un titre qui s'est fait attendre en version japonaise. Sony voulait à tout prix contrecarrer les produits Square-Soft avec un RPG de grande qualité. Rien ne sert de vouloir taquiner le maître, car c'est de retrouver rapidement en enfer si le produit n'est pas parfait.

Hélas, sorti après Final Fantasy 8 et un poil avant Chrono Cross, ce LCD ne pouvait point faire face à de tels blockbusters. C'est pour cela qu'il n'a pas rencontré le succès prévu, dommage. Aujourd'hui, vous avez la possibilité de vous racheter car les sorties américaines se sont légèrement apaisées. Ce n'est point un chef-d'œuvre mais il saura vous faire passer un bon moment en compagnie de Dart, Nöse et les autres héros de cette superbe légende.



AH MIRANDA, QUE TU ES TERRIBLE QUAND TU TE CHANGES EN DRAGON ! JE SAIS QUE SHANA A LA MÊME TECHNIQUE, MAIS MON PETIT DOIGT ME DIT QUE TU TE DÉVOILES UN PEU PLUS QU'AND LA NUIT EST PROCHE. (SUPERTOP I-NDM)

Il y a 10.000 années, l'arbre divin naquit. Rien ne pouvait se mesurer à ses pouvoirs mystiques. D'après certains dires, cette entité mit au monde tous les êtres vivants sur terre. Sous forme de fruits, les différentes races prirent vie et s'entassèrent sur le monde. Parmi ces espèces, trois étaient plus développées, plus intelligentes et plus puissantes que les autres. Les dragons, 105^{ème} espèce vivante, ces derniers terrorisaient les autres. Grâce à leur irrisante car-

rure, ils étaient les maîtres sur terre. Nous, 106^{ème} espèce, vivions paisiblement en harmonie avec notre monde. La troisième, la 107^{ème} espèce, fut celle des Winglies. Ces êtres ayant aussi la capacité de voler mais dotés d'une force bien inférieure à celle des dragons, usèrent de leur intelligence et de leur technologie pour créer des cités volantes. Ainsi, ils pouvaient dominer le monde des humains. Hélas, ces derniers prirent en main rapidement le déroulement des choses et nous fûmes transformés en de vulgaires esclaves. (Le rpg, c'est SM-ndc).





Dès lors, la bataille en quête d'une liberté absolue débute. L'alliance entre les humains et les dragons permis à ces êtres inférieurs de se transformer en guerriers Dragon. Ayant la capacité de voler, ils pouvaient enfin se mesurer aux Winglies. Après un terrible affrontement, la paix était revenue sur Terre. Jusqu'à ce qu'une nouvelle race, capable d'amour comme de haine et de destruction, voie le jour : le Black Monster. Incapable de connaître ses véritables intentions, la paix laissa place à la méfiance. Cette légende que je vous raconte est celle des chevaliers Dra-

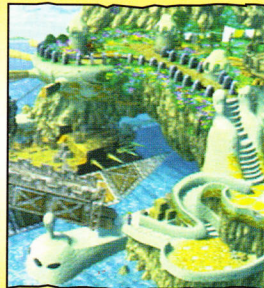


Un nombre acceptable

Un héros sans charisme est un héros raté. Pour ma part, Dart n'est pas la définition même du personnage que l'on aimerait incarner. Si ce dernier révèle trop rapidement ses sentiments, sa crédibilité n'en sera que diminuée. J'avoue adorer Rose. Cette jeune femme cache bien son jeu et elle vous surprendra à maintes reprises. Mais revenons sur cet homme tout de rouge vêtu. Dart sera accompagné de sept héros. Hélas, vous ne pourrez en choisir que deux durant les combats. Ceux qui y ont déjà joué seront d'accord avec moi pour dire que Dart, Rose et Albert forment l'équipe ultime pour terminer le soft sans trop de mal. A mon plus grand regret, Shana, qui reste la fille la plus sensible et la plus belle des quatre, est aussi la plus faible. Elle possède le pouvoir de guérison, mais risque d'être un fardeau à cause d'une barre de vie trop inférieure à la moyenne. Contrairement à Wild Arms, vous avez le choix, alors amusez-vous à créer votre Dragon Team.

Comment ferions-nous sans eux !

En principe, un thème sur les villages n'a pas grand intérêt quand on a peu de place pour parler du contenu du jeu. Mais ils sont tellement beaux que je n'ai pu résister à l'envie de vous en montrer quelques-uns. De plus, c'est là que nous augmentons la puissance de nos persos en les munissant de meilleures armes et de nouvelles armures. C'est aussi dans les villages que nous passons par l'hôtel pour redonner du tonus à l'équipe. Pensez à rechercher les Stardust. Ils ne sont pas visibles à l'oeil nu, mais dès que vous en aurez pris plusieurs, apportez-les à une dame qui vous fournira un objet rare. Surtout qu'ils permettront de guérir son enfant car elle aura la possibilité de réaliser un vœu quand elle les aura tous en sa possession. Faites un geste !



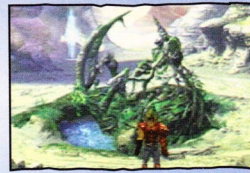


VOUS ARRIVEZ BIENTÔT À LA FIN DU PREMIER CD. ENTRE NOUS, J'ESPÈRE QUE VOUS AVEZ PLEIN DE POTIONS.

vers protagonistes du jeu. 23 heures pour se reposer, 50 minutes pour prendre une douche et 10 minutes pour composer les musiques du jeu et créer le look du héros. Mais passons sur ces quelques détails car le plus important (l'histoire) est de très bonne qualité. Si vous ne vous êtes pas aventuré dans FF9 (dommage pour vous), préférant l'attendre en version américaine, vous n'avez aucune excuse pour ne pas vous aventurer dans cette légende des dragons. Ensuite débarque Lunar 2 et Chrono Cross, alors profitez-en en attendant car je ne vois aucun autre titre sorti récemment capable de lui arriver à la cheville.

Kyo

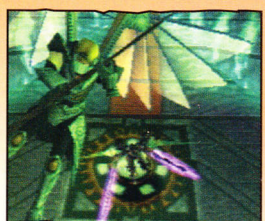
goon. Vous, Dart, dont les parents furent tués alors que vous n'étiez qu'un enfant, devez préparer le futur de votre monde et celui de vos prochains. Vous apprendrez à connaître les autres espèces vivantes comme les Gigantos. La terre est en danger permanent, il vous faudra l'aide de plusieurs héros pour vous épauler jusqu'à ce que la mort vous sépare. Le scénario est classique, mais efficace. Le jeu se déroule sous forme de chapitres (quatre en tout, un par CD). Il aura fallu aux cent membres de Sony, trois longues années pour finir *The Legend of Dragoon*. A mon humble avis, ils ont mis 1094 jours pour réaliser le scénario et les di-



À la hauteur de nos espérances

Quels sont les trois points essentiels à la réussite d'un RPG ? 1 : d'excellentes musiques. 2 : un scénario travaillé. 3 : une bonne gestion des combats (soit, il suffit que le héros mesure 1m80 pour que notre chère Laetitia soit heureuse, mais elle n'est point un exemple à suivre !). Au final, les programmeurs de Sony ont eu le mérite de respecter deux de ces trois conditions. De nombreux rebondissements vous attendent dès la fin du premier CD. Nous n'atteignons pas le stade d'un FF9 qui a su me retourner le cerveau avec une rare subtilité, mais l'ensemble reste honnête. Vous découvrirez la face cachée de Rose, la passion qui lie Dart à Shana et la présence indispensable de Loyd. Je ne vous en dis pas plus...





Original mais déstabilisant

Ce nouveau système de combat vous permet de rester vigilant tout au long de la partie. D'une part vous devrez surveiller votre niveau de vie. D'une autre, vous devez, en rythme, répondre aux exigences de l'enchaînement demandé. Plus ce dernier est puissant, plus il sera difficile à réaliser. Contrairement aux Final Fantasy (pour ne citer qu'un soft au système de combat classique), après avoir lancé votre attaque, vous devrez appuyer sur le bouton X pour continuer l'achèvement sur le pauvre monstre. Si ce dernier tente le contre, l'habituel carré bleu place au carré rouge (eh non, Shana ne se déshabillera pas) et vous devrez délicatement enfoncer votre pouce sur le bouton D pour ne pas vous faire agresser par ce dernier. Amusant, mais Jay trouve cela déstabilisant car il n'arrive pas à faire deux choses en même temps.



La force brute

La pasta est servie de manière différente en Italie et en France. D'un côté comme de l'autre, le résultat est le même puisque nous avalons plein de vitamines mais là n'est pas la question. Soit on vous sert avec subtilité quelques grammes de tagliatelles fraîches saupoudrées de parmesan et couronnées d'une feuille de basilic, soit on vous ramène une auge gavée d'une plâtrée de spaghettis noyée sous trois litres de crème (dès qu'il s'agit de plats étrangers, la France devient reine de la malbouffe). Cette image se retrouve dans les RPG. Dans Dragoon, vous affronterez des boss coriaces. Hélas, on ne retrouve ni la finesse d'un Kefka, ni celle d'un Sephiroth tout au long du jeu. Ces derniers sont assez laids mais ils vous offrent la possibilité d'augmenter d'un niveau d'expérience, ce qui n'est point négligeable (vu la lenteur de montée en niveau). Sur ce point, on remarque une différence de culture entre les programmeurs de Sony et les rêveurs de SquareSoft.





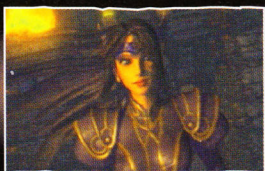
Dragon Force

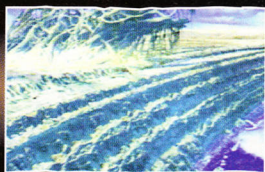
Seule force capable de détruire les mythiques dragons, il est impératif de maîtriser son pouvoir. Les Dragons font désormais partie de la légende. Dart ne possède pas encore cette capacité, du moins il ne le sait pas encore. C'est Rose qui lui montrera le chemin de la raison. D'ailleurs, ce passage, malgré une musique assez moyenne, est indispensable car vous prendrez enfin conscience de votre puissance. Tous découvriront une sphère de Dragon au cours de leur aventure. Certains sont classes, d'autres s'enfoncent dans les méandres du ridicule (Kongol, Haschel). Votre force ne décevra pas, mais votre défense sera de meilleure qualité et vous aurez enfin accès aux magies.



Une valeur sûre

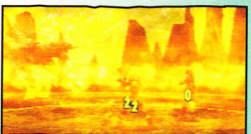
Il est à la fois surprenant et troublant. Il peut être le bien comme le mal. Après plusieurs heures de jeu, il reste le personnage étrange que l'on n'arrive pas à discerner. Il s'appelle Loyd et ne vous laissera pas de répit. À l'exemple de Sephiroth, on crève d'envie de jouer avec lui. Sa force, son style, sa présence et son physique impressionnant renvoient le charme de Dart à six pieds sous terre. Malgré sa cruauté sans limite, vous découvrirez en lui un être humble, pro et qui possède une âme noble. Le plus dur est de ne pas crever quand vous l'affronterez car sa force n'a d'égale que celle du boss final. Je pense que sans lui, beaucoup n'auraient pas tenu à finir le jeu. Même son thème musical est le meilleur du jeu.





Un point que l'on ne peut critiquer

LOD n'est pas parfait, c'est un fait, mais les décors sont superbes. Vous traverserez des contrées féériques, bien détaillées et pouvant rivaliser avec celles de Final Fantasy 8. Navré de constater le taux de pixels sur les différents protagonistes qui gâchent ces belles couleurs pastel.



Belles mais peu utilisées

Le seul moyen de pouvoir user des magies est de se transformer en Dragoon. Elles auront beau être puissantes, on ne les utilise pas souvent car elles durent trois plombes. A chaque niveau de Dragoon (cinq en tout), vous aurez une magie supplémentaire (sauf au niveau 4, allez savoir pourquoi !).



Vous allez en voir du pays

Durant les déplacements sur carte, vous pourrez aller d'une ville à une autre à pied ou à l'aide d'un bateau. Plus tard, vous aurez la possibilité de revenir à n'importe quel point du jeu grâce à un animal volant.



Playstation (US)
Conception : Sony
Distribution : Sony
Dispo en : jap
Genre : RPG
Compatible avec : Dual Shock
Nbre de CD : 4
Blocs memory : 1

Graphismes : 90%

Je n'étais pas certain de ma notation, et pour cause. Soit, les décors sont sublimes, mais le contraste qui subsiste entre des décors superbes et des héros trop carrés fait de ce produit un jeu imparfait. Mais les scènes de synthèse étant très belles, je ne pouvais pas lui mettre en dessous de 90%.

Musiques : 71%

Gros point faible du jeu, dommage. Le thème de Loyd aura beau être terrible, le tout est gâché par des musiques de combat très énervantes. Le reste est très moyen.

Durée de vie : 81%

Il peut être long si vous vous ennuyez à booster vos persos. En principe, c'est une véritable partie de plaisir, hélas les points d'exo montent trop lentement. Pour le reste, une trentaine d'heures vous sera utile pour venir à bout du jeu.

Accessibilité : 94%

Très simple d'accès si vous parlez anglais ! Le tout est très linéaire, vous ne pourrez donc pas être coincé, à moins de ne pas suivre l'histoire ou les indications du jeu.

Scénario : 94%

Bien travaillé, vous aurez droit à de nombreux rebondissement. Seul problème, il vous faudra bien avancer dans le jeu avant de vous en prendre plein la gueule !

Présentation : 95%

Comme je vous l'expliquais, les synthèses sont de bonne qualité. Hélas quand on a un Jay en train de jouer à FF9 pendant que vous tasterz LOD, on se tape un méga torticolis à observer les vidéos somptueuses en plein écran de FF. Sinon, le packaging est bien plus réussi que celui de la version japonaise. Le mode d'emploi est clair et bien travaillé.

Psychologie des personnages : 95%

Le héros n'est pas intéressant, il est classique et ressemble plus à un sous-Cloud qu'à un Saavali, un Serge ou encore un Jitan. Mais le tout devient honnête grâce aux indispensables présences de Rose et de Loyd qui restent à mes yeux les persos les plus importants du jeu.

91%

Vanguard Bandits



L'INTRO DU JEU EST NIAGE AU POSSIBLE, LES DESSINS ONT VIEILLI, LA MUSIQUE A ETE COMPOSEE PAR LES MUSCLES, BREF QUE DU MALVAIS.



YOU TRIED TO KILL ME, YOU BASTARD ! SANS SLAGUE, IL ME FRAPPE AVEC SON ARME. IL ESPERAIT PEUT-ÊTRE QUE JE PARLE EN COURANT ?



EN DEHORS DES COMBATS, LES GRAPHISMES SONT DIGNES D'UN TACTICAL.

PlayStation (us)

Conception : Working Design

Distribution : Working Design

Dispo en : jap

Genre : Tactical RPG

Compatible avec : bonne question

Nb de CD : 2

Blocs memory : 1

68%

Un titre que j'attendais pour plusieurs raisons et que je rejette pour les mêmes raisons, intéressant, vous ne trouvez pas ? D'un point de vue technique, Vanguard Bandits a vieilli. Il propose des décors mignons mais inférieurs à ceux de Final Fantasy Tactics. Les héros ont de bonnes têtes mais leur

niveau de tourmentation est bien bas (donc ne plaira pas à la moyenne des lecteurs de Jay !!!). Pourquoi m'a-t-il déçu ? Car les musiques (souvent responsables de l'ambiance) sont à vomir. Si les thèmes étaient corrects je ne dirais rien, mais le son et les mélodies sont ignobles. A croire que le MP3 n'est toujours pas connu de

ces programmeurs. L'histoire, d'après PA, est très intéressante à force d'y jouer. Mais je ne conseillerais pas un titre aussi décevant, même si le scénario est correct, passé plusieurs heures de jeu. Un seul disque renvoi souvent à une durée de vie de 14 heures, ce qui laisse présager une histoire palpitante de cinq heures, dommage. Les mechas sont vulgairement dessinés, mais les fans devraient peut-être y trouver leur compte. Les avis sont partagés mais je ne l'aime pas.

Kyo

Alundra 2



COMME IL EST D'USAGE, VOUS POURREZ VOUS RAVITAILLER DANS LES NOMBREUSES BOUTIQUES QUI JALONNENT L'AVENTURE.

La référence du genre action / RPG sur PlayStation passe enfin le flambeau à son petit frère Alundra 2ème du nom. Fort du succès du 1er opus, Activision a choisi de conserver les ingrédients qui en constituaient l'originalité et, sur ce point, le public s'y retrouvera. Rappelons donc que nous avons affaire à des combats gérés en temps

réel selon les rites de maître Zelda, et c'est seulement en cela que les deux softs se rejoignent. Côté scénario notre nouveau héros, Flint, se verra embarqué dans une aventure inédite mais toujours trop cliché. Précisons que la technicité se révèle un peu décevante : jouabilité, graphismes et animations n'ont pas bénéficié de tous le soin qu'il aurait



DES POLYÈDRES CÔLDRES.



CERTAINES PHASES DE COMBATS ONT GARDE L'ASPECT 2D.

fallu. Cependant les deux modes de difficulté, des énigmes ardues et une durée de vie irréprochable vaudront au soft de figurer dans les archives des petits jeux sympa sans grande prétention.

Laetitia

PlayStation (pal)

Conception : Activision

Editeur : Activision

Dispo en : jap/us/pal

Genre : A-RPG

Compatible avec : Dual Shock

Nb de CD : 1

Blocs memory : 1

70%

Record of Lodoss War



VOICI LE HÉROS QUE VOUS MANIEZ TOUT AU LONG DU JEU.

C'était une idée géniale de vouloir nous sortir le fantastique animé «les Chroniques de la Guerre de Lodoss» sur Dreamcast. Mais pourquoi avoir choisi le style Diablo ? Si encore nous avions la possibilité de jouer à quatre, mais non, nous devons avan-

cer seul et retrouver les héros de la série. Que pouvions-nous attendre d'un tel produit : une excellente intro réalisée par Nobutero Yuuki, un univers gigantesque à la Chrono Cross et le respect de l'histoire. Qu'avons-nous au final : une intro en 3D assez pauvre. (Yuuki devait être absent ce



VOICI LES STATS DE VOTRE PERSONNAGE. CHAQUE ARME OU PROTECTION QUE VOUS LUI METTEZ SE VERRA DIRECTEMENT SUR LUI. CONTRAIREMENT AUX AUTRES RPG.



VOUS SEREZ ACCOMPAGNÉ DE WORT AU DÉBUT DU JEU (ENFIN UN VRAI PERSO DE LA SÉRIE).

jour là), un univers que personnellement je déteste et un respect de l'histoire assez space car je n'y ai joué que peu de temps et j'avoue ne pas m'y être attaché pour un sou. Disons que les programmeurs de Kadokawa Shoten voulaient créer un petit soft sans prétention et qu'ils ont profité de cette licence pour le vendre. Même les fans ne trouveront pas grand chose d'intéressant dans ce titre (à moins qu'ils adulent le style Diablo).

Kyo

Dreamcast (jap)
Conception : Kadokawa Shoten
Distribution : ESP
Dispo en : rien
Genre : Diablo-like
Compatible avec : une manette !
Nb de CD : 1
Blocs memory : ?

61%

Sakura Wars



VOICI L'UN DES QUATRE SBIRRES QUE VOUS DEVREZ ÉLIMINER.



COMME ON PEUT LE REMARQUER, VOUS POUVEZ VOUS DÉPLACER SUR 32 CASES DIFFÉRENTES. MÉRCI SAKURA...

Dreamcast (jap)
Conception : Red Company
Distribution : Sega
Dispo en : rien
Genre : Tactical RPG
Compatible avec : Puru puru pack
Nb de CD : 3
Blocs memory : 9

81%

On peut éviter le dernier Zelda (hahahahaha !), mais ne pas parler de Sakura Wars serait un terrible crime dans un magazine spécialisé RPG ! Non, il ne faut pas prendre ce titre comme le Tactical ultime (même si je l'adore), mais comme la rediffusion d'un très bon titre sur Saturn. Les combats sont désormais en haute résolution. Halte aux anciennes rumeurs car les scènes vidéo ne sont pas en plein écran, désolé. Si vous aimez les musiques japonaises complètement



NON, ELLES N'ONT PAS PASSÉ LEUR TEMPS À JOUER À SOUL CALIBUR !

découlées, vous devriez en avoir pour votre argent. L'histoire est bien longue mais ne vous attendez pas à de nombreux rebondissements. Vous êtes Ogami Ichiro et passez votre temps à vivre en communauté avec 7 charmantes jeunes filles. Le plus difficile est de ne pas les décevoir ! A la

fin de chaque stage, vous devrez affronter l'un des quatre sbires de l'infâme Tenkai. C'est donc un titre qui a vieilli, mais qui fera plaisir aux nostalgiques.

Kyo

Evergrace



LES POSSIBILITÉS DE-CUSTOMISATION SONT ASSEZ ÉVOLUÉES.



UN BON COUP DE MAGIE ET IL NE VOUS EMBRÛTERA PLUS.



CETTE SUPERBE LANCE VOUS SERA D'UN GRAND SECOURS.

Playstation 2 (jap)

Conception : From Software

Distribution : From Software

Dispo en : jap

Genre : A-RPG

Compatible avec : rien

Nbre de DVD : 1

Blocs memory : 100 KB

75%

Evergrace est le deuxième titre de From Software à paraître sur PS2. C'est un action-rpg où l'on dirige soit Yuterald, un garçon, soit Sharami, une fille, dans un monde médiéval-oriental-fantastique. Le mélange est d'autant plus surprenant que ce rpg est mâtiné de la possibilité suivante : les vêtements, armes et accessoires que vous équipez se voient à l'écran. Leurs effets également car grâce à eux vous vous verrez affublé de pouvoirs qui changeront en même temps

que votre équipement. La clé de la réussite résidera dans votre talent de styliste, donc. Le titre de From Software est un semi-ratage car malgré un certain intérêt et de jolis graphismes il y a trop peu d'ennemis et

la quête est beaucoup trop diluée : vous ne rencontrez que très rarement des gens à qui parler et lorsque cela arrive, c'est très succin.

P-A

Legend of Legaia



LA MODÉLISATION DES PERSOS EST DE QUALITÉ MOYENNE.

Dans Legend of Legaia vous incarnez Pahn, un jeune homme dont la destinée est de libérer les humains de la brume qui a rendu les Serus maléfiques. Les Serus sont des créatures données aux humains par les dieux afin que ceux-ci puissent se défendre et utiliser des pouvoirs auxquels ils

n'avaient pas accès. L'histoire est donc assez intéressante, malheureusement le jeu a beaucoup trop vieilli. Il ne tient pas la comparaison face à Vagrant Story, Legend of Mana ou Legend of Dragoon. La modélisation des personnages n'est pas terrible et les musiques sont tout juste correctes. Ce jeu n'a donc pas réussi à



CÉ BOSS SERA TRÈS ÉNERVANT, VOUS VERREZ.



NOS TROIS HÉROS ONT MALHEUREUSEMENT PERDU LEUR CHEMIN.

vieillir correctement et représente plus la catégorie des petits softs à vite oublier que celle des incontournables. Dans le même genre, préférez-lui Sega Frontier 2.

Playstation (pal)

Conception : Contrail

Distribution : Sony

Dispo en : jap, US

Genre : RPG

Compatible avec : Dual Shock

Nbre de CD : 1

Blocs memory : 1

70%

P-A



LES EFFETS DE LUMIÈRE SONT EBLOUISSANTS PARFOIS



LES DÉCORS ET L'AMBIANCE SONORE REPRODUISSENT TRÈS BIEN LE STYLE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE.

Dragon's Blood

Entre créatures sanguinaires et quêtes féeriques, voilà que vous vous sentez soudain transporté au cœur d'une aventure qui ressemble moins au typique RPG sur consoles qu'au traditionnel jeu de rôles sur table. *Dragon's Blood* est donc votre hôte pour cette ballade inédite dans les méandres du médiéval fantastique... Si le genre n'avait pas encore été exploré sur Dreamcast, le soit quant à lui s'acclimate plutôt bien à la machine et, à l'exception de certains bugs malvenus, ne souffre pas de défauts excessifs. Une réalisation technique honnête et une atmosphère bien reconstituée suffisent certainement à combler les fans du genre. Quant aux autres... voyons voir les choses de plus près...

Commencer par un aspect scénaristique bien décevant car trop fidèle au genre : on a beau gratter, on n'y trouve aucune originalité. Voilà que vous héritez d'une périlleuse mission consistant à retrouver trois runes qui, réunies, permettront grossièrement de sauver la forteresse des elfes et de rétablir la paix sur le royaume. Côté tech-



VOUS POUVEZ VOUS LAISSER TENTER PAR LA MAGICIEUNE, MAIS SACHEZ QU'ELLE NE VOUS DÉVOILLERA PAS POUR AUTANT SES ATOUTS FÉMININS.

nique, on a affaire à une 3D réussie avec du volume et de la profondeur dans les décors : deux éléments qui ajoutent en réalisme et en beauté. Dommage qu'un trop plein de brouillard et de bugs vienne altérer la beauté globale des graphismes. Les cinématiques sont bâclées au point qu'on leur préférera les phases de jeu... Du reste les persos sont plutôt jolis à regarder, du moins tant qu'on ne leur fait pas face. On précisera quand même que la finition est plus soignée pour le héros masculin que pour celui de la gent féminine (je ne croyais pas avoir à dire ça un jour). Outre cela, le soft souffre de petits ralentissements sans gravité et la gestion des caméras lors des phases de combats donne mal au crâne. Votre personnage, s'il est important, n'a pourtant pas encore revêtu l'étoffe des héros et vous démarrez donc



À MOINS QUE VOUS SACHIEZ NAGER SUR LA TERRE FERME, IL S'AGIT BIEN LÀ D'UN GROS BUG.



LES CRÉATURES QUE VOUS RENCONTREZ BÉNÉFICIENT D'UNE I.A. TRÈS DÉVELOPPÉE.

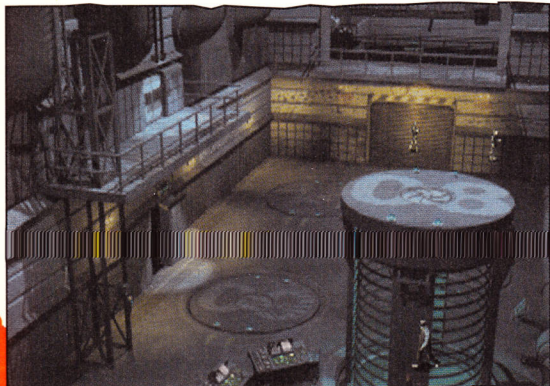


LES MAGIES DON'T VOUS USEREZ SONT DE 4 COULEURS : L'EAU, L'AIR, LA TERRE ET ICI LE FEU.

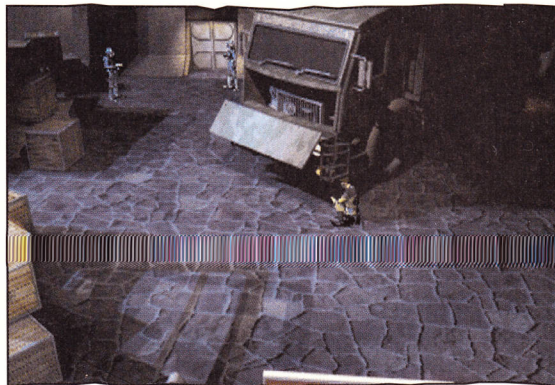
la quête avec un minimum : en bref votre carcasse et votre épée et de quoi cacher votre nudité tout de même. Et c'est là que réside l'intérêt puisque vous aurez la possibilité à chaque fin de stage de poursuivre un plan de carrière, d'acquiescer de nouvelles armes et protections ou encore d'apprendre à maîtriser des sortilèges. Tout ceci est géré par un système sympa de points à remplir sur une fiche de persos simplifiée (style Vampire pour les rôlistes sur table). L'aventure dans son ensemble alterne entre monstres à combattre et clés, items, points de vie à récolter. Vos neurones peuvent se reposer : les phases de réflexion sont inexistantes. Au final, *Dragon's Blood* n'est pas renversant d'originalité et aurait pu être mieux soigné techniquement. Il pourra se révéler divertissant pour vos longues journées d'hivers à venir...

Dreamcast (euro)
 Conception : Treyarch
 Distribution : Interplay / Virgin
 Dispo en : rien
 Genre : Aventure / RPG
 Compatible avec : une manette
 Nb de CD : 1
 Blocs memory : - de 500 + de 1

72%



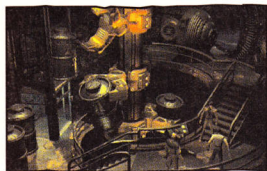
LES PIÈCES SONT VASTES ET LES ANGLES DE VUE NE S'ADAPTENT PAS TOUJOURS BIEN AUX SITUATIONS.



LES LUMIÈRES ET LES OMBRES SONT REPRODUITES À LA PERFECTION DANS LES MOINDRES DÉTAILS.

De Sang Froid

Sortez votre 9 mm et rassemblez vos cellules grises : De Sang Froid arrive... Encore un nouvel hybride de Resident Evil ? Et bien non, et loin de là : on peut enfin parler de parfaite symbiose entre action et réflexion, et ce sur fond de guerre et d'espionnage. Les concepteurs des Boucliers de Quetzalcoatl n'ont pas chômé et nous dévoilent cette fois un cocktail ingénieux de réalisme et d'interactivité. Comprenez par là que De Sang Froid n'appartient à aucun genre prédéfini et qu'il vous faudra vous imprégner du jeu pour pouvoir en venir à bout. Explications...



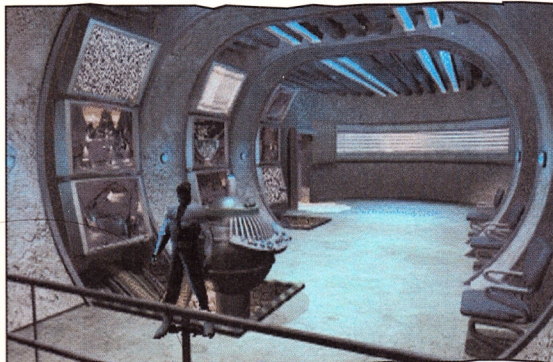
SI LES DÉCORS SONT D'UNE QUALITÉ REMARQUABLE, VOTRE PERSONNAGE, LUI, SOUFFRE D'UNE RÉALISATION UN PEU MOYENNE.

Une première cinématique vous présente la situation. Alors que vous reprenez vos esprits, vous considérez les événements : votre corps endolori et ligoté vous laisse penser l'espace d'un instant que vous avez été torturé. Une silhouette qui se meut dans le noir, une voix qui vous parle posément mais fermement. Flash-back... Vous êtes John Cord, un agent spécial des Etats-Unis en mis-

sion sur la mine d'uranium de Vlodistov. Votre objectif premier est de localiser votre ami, l'agent Kiefer. Chargé lui-même de s'infiltrer pour recueillir des informations sur ce qui pourrait bien cacher un camp de concentration, Kiefer a soudain rompu le contact. Voilà qui s'annonce excitant et intrigant à la fois : préparez-vous à un scénario James Bondien des mieux ficelés. Pour parler techniquement, précisons tout d'abord que Revolution Software a opté pour un système de caméras fixes et de décors en 2D pré-calculée : le modèle Capcom a du bon puisque le soft y gagne en beauté. Les teintes et les lumières sont quant à elles d'un réalisme et d'une finesse

incomparables... Pour la jouabilité c'est avant tout axé Metal Gear pour la partie action (accroupissez-vous pour fouiller les corps ou ne pas éveiller l'attention des gardes, étranglez vos ennemis par surprise ou usez de votre arme pour faire parler) et «Boucliers» pour la partie réflexion (menus de dialogue et voix digit). Seuls deux gros défauts viennent entâcher la réalisation globale du soft : l'animation et la maniabilité même du personnage limite passable. Enfin sachez que De Sang Froid offre de larges possibilités d'interactivité, que les énigmes sont complexes et que vous ne serez guidé que très rarement dans votre aventure : vous voilà livré à vous-même. Une réalisation technique remarquable et une ambiance captivante. Mais la difficulté des énigmes me conforte dans l'idée que ce titre s'adresse avant tout aux joueurs avertis...

Laetitia



POUR ÉVITER D'ALERTER LES GARDÉS VOUS DEVREZ SAVOIR VOUS MONTRER DISCRET.



ADMIREZ LES TONS CHOISIS POUR LES ÉLÉMENTS DU DÉCOR AINSI QUE POUR LES SOLS.

PlayStation (euro)
 Conception : Revolution Software
 Distribution : Sony
 Dispo en : Jap
 Genre : Aventure / Réflexion
 Nbre de CD : 2
 Compatible avec : Dual Shock
 Blocs : 1

86%



CERTAINES PIÈCES CHANGERONT LITTÉRALEMENT D'ASPECT AU FUR ET À MESURE DES ÉVÈNEMENTS.

À TABLE !

RE : Code Veronica

Alors que le survival-horror semblait avoir définitivement déserté le support Dreamcast, voilà que Claire Redfield reprend du service pour un nouvel épisode de la saga légendaire de Capcom ... et pas n'importe lequel. Ce nouvel opus ne verra jamais le jour que sur la 128 bits de Sega et déjà leurs possesseurs se targuent d'être les seuls à avoir accès à une version exceptionnelle du mythe Resident Evil. S'il ne renverse pas vraiment les lois théoriques de l'école Capcom, Code Veronica, puisque c'est ainsi qu'il se fait appeler, a su néanmoins nous apporter quelques nouveautés non négligeables sur plusieurs aspects.



STEVE, LE BEAU GOSSE, FIGURE PARMI LES NOUVELLES TÊTES QUI DOMINENT LE SCÉNARIO.

Notre héroïne de choc, toujours sur les traces de Chris, son frère, se déplace sur un background soigneusement travaillé que ses grands frères lui jalouseront sans nul doute. Le scénario n'est plus qu'une simple suite où les personnages n'ont rien d'humain, si ce n'est leur apparence; à vrai dire les concepteurs du soft ont cette fois-ci fait preuve de persévérance pour ce qui est du profil définitivement moins creux des héros. Les craintes, les espoirs et les frayeurs

sont enfin exploités pour une meilleure entrée en la matière et une évolution plus captivante de l'histoire. Si les graphismes se révèlent à la hauteur de la DC tant pour les décors que pour ce qui est des scènes cinématiques, ils s'en trouvent hélas appauvris par les épaisseurs de brouillard omniprésentes sur toute la durée du jeu. Conformément aux épisodes précédents, Capcom a opté pour des personnages 3D évoluant dans des décors statiques en 3D. Une originalité cependant au niveau de certains plans de caméras mobiles qui offrent au final une meilleure jouabilité. Globalement l'animation est plutôt réussie mais on regrettera une certaine rigidité des persos, éternellement figés et droits comme des piquets. Les menus sont « copie-conformes » à ceux de ses prédécesseurs mais restent somme toute efficaces; un petit plus bien pratique à noter: la vision directe, pendant les combats, de votre état de santé sur votre VM. Outre cela, le titre jouit également d'une durée de vie accrue mais qui n'exceller pas pour autant: ceci s'expliquant en partie par une lassante et irritante tendance à devoir effectuer des allers retours incessants entre les diverses pièces. Enfin, la complexité des énigmes a été revue à la hausse et certaines d'entre elles exagérément



DES CINÉMATIQUES QUI CÔTOIENT LE STADE DE LA PERFECTION.

tordues mettront à rude épreuve vos nerfs et votre patience. Mais que cela ne vous arrête pas, à n'en pas douter, Code Veronica vous fera vibrer et frissonner comme jamais vous ne l'auriez espéré sur Dreamcast. Si les développeurs n'ont vraisemblablement pas poussé la réalisation du soft jusqu'à la perfection, mais vos yeux n'en apprécieront pas moins le réalisme et l'atmosphère qui s'en dégagent. Capcom remet de l'ordre dans les archives du Survival Horror et entretient avec intérêt son statut de référence du genre.

Laetitia



NI CLAIRE NI CHRIS N'ONT ENCORE LA POSSIBILITÉ DE FRANCHIR DES FOSSÉS, ET C'EST SOUVENT L'OCCASION DE FAIRE TRAVAILLER VOS MÉNINGES.

Dreamcast (euro)
Conception : Capcom
Distribution : Eidos
Dispo en : Jap
Genre : Survival of the ouf
Nbre de CD : 2
Compatible avec : Puru Puru pack
Blocs : 9

94%

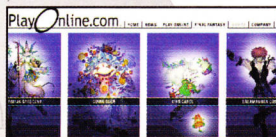
Gameplay RPG est un magazine consacré (quasiment entièrement) aux RPG, vous le savez. Qui dit RPG et PC, dit également RPG On-Line. Nous le savons tous, le multijoueur by net a commencé depuis quelque temps mais constitue le véritable avenir des RPG - pour preuve, nous prendrons le cas de Final Fantasy XI. Sur ce, ces derniers mois ont été marqués par deux événements majeurs et bien entendu, nous sommes là pour vous en parler. La rubrique On-line tentera de vous tenir au courant des tendances, des jeux mais aussi des meilleurs sites consacrés aux RPG. Pour démarrer en force - nous allons parler du PlayOnLine de Square, d'Everquest et de son extension, Ruins of Kurnak. Sachant que le prochain numéro regorgera d'adresses web.

Jay

PlayOnLine



LE PLAYONLINE, OUTRE LE FAIT D'ÊTRE UN SERVEUR VIDÉOLUDIQUE, ABORDE PLUSIEURS SUJETS ET NOTAMMENT LES JEUX DE SQUARE. L'EXEMPLE TYPIQUE : UNE PAGE ASSEZ IMPORTANTE SUR FF IX AVEC DES INTERVIEWS DE HIRONOBU SAKAGUCHI ET YOSHITAKA AMANO AINSI QUE DES GALERIES D'ART-WORKS, WALLPAPER...



Malgré tout le respect et l'admiration que je voue à Square, il va m'être difficile de vous parler de leur dernière invention - le PlayOnLine. La raison est simple : je viens de recevoir Final Fantasy IX et se re-concentrer pour finir le reste du boulot avant le test ultime va être très difficile. Bon allez, je me force. Donc le PlayOnLine est le dernier gros projet de Square. Avant que Sony ne se lance dans l'aventure net, Square vient de lancer son site réservé au on-line et ce, depuis le 6 juin. Certes, pour le moment, il n'y a vraiment que peu de choses qui l'alimentent : une partie explicative, une partie Final Fantasy (avec une interview de Yoshitaka Amano et d'Hironobu Sakaguchi), une partie play (pour le moment en construction) et une rubrique news (où il n'y a rien pour le moment), une rubrique company (pour tout savoir sur Square) et enfin une partie games

(où vous trouverez les liens des divers titres de la société. Présentées de façon technologique, vous avez le choix entre une version anglaise et japonaise. Sachez que si pour le moment, nous devons nous contenter d'un simple site - le PlayOnLine est amené à devenir un serveur très puissant permettant à plus de 2000 personnes de jouer à un jeu de Square. Dans le futur, le PlayOnLine, en plus de vous permettre des rencontres virtuelles, bénéficiera d'un chat, d'un serveur pour télécharger et lire toutes sortes de compositions musicales, une partie mangas où vous pourrez consulter les dernières BD sorties. Vous pourrez également consulter les derniers résultats sportifs mondiaux. Enfin, vous aurez la possibilité d'aller voguer sur le net si ça vous chante et bénéficierez d'un E-mail personnalisé et customisable à volonté. Bref, Square fait encore figure de visionnaire et devrait révolutionner le monde du On-Line !



VOUS POURREZ CONSULTER DES PAGES MANGAS, AVEC LESQUELLES SQUARE SERA PARTENAIRE (EX SLAM DUNK).



LE PLAYONLINE EST UN SITE TRÈS CLASSE, TRÈS ESTHÉTIQUE. IL REPRÉSENTE BIEN L'IMAGE DE SQUARE.



LE MENU PRINCIPAL DE CE QUE VA DEVENIR LE PLAYONLINE AVEC SEPT SOUS-RUBRIQUES.



L'INTÉRÊT PRINCIPAL DU PLAYONLINE : DONNER LA POSSIBILITÉ DE JOUER À PLUSIEURS VIA LE WEB ! PREMIER JEU COMPATIBLE (À PRIORITÉ) : FINAL FANTASY XI !

E v e r q u e s t



LES PERSONNAGES SONT VRAIMENT VARIÉS : IL VOUS EST POSSIBLE DE POSSÉDER N'IMPORTE QUEL TYPE DE CRÉATURE DANS EVERQUEST !

Si vous êtes un fan absolu de jeux de rôle on-line, vous devez forcément connaître Everquest. Si personnellement, je lui préfère nettement Ultima-On Line, n'empêche que c'est le plus recommandable et le plus reconnu de tous les jeux du style. Si on devait trouver un qualificatif, on lui attribuerait sans aucun doute la mention de soft le plus essayé sur le net (en dehors des nombreux Quake-like). Quoi qu'il en soit, si vous ne connaissez pas Everquest. Lisez les quelques lignes qui suivent. Everquest est un RPG comme les autres, sauf qu'ici le scénario s'adapte à vos besoins et change en fonction des actions de millions de joueurs. Comprenez que vous incarnez un héros, qui n'est pas défini, et que vous personnalisez à votre guise (classe, points d'exp, apparence physique, psychologie, race, dieux...). Bref en tout début de partie, vous dressez une sorte de fiche person-



IL VOUS ARRIVERA SOUVENT DE FAIRE DES RENCONTRES OPPORTUNES COMME ICI AVEC CE MAGNIFIQUE CRACHEUR DE FEU, QUI VOUS EN VEUT DE L'AVOIR RÉVEILLÉ.



nage virtuelle (comme dans le classique jeu de rôles-plateaux) et gère de A à Z votre incarnation à l'écran. Une fois une bonne demi-heure passée sur les customs, vous pourrez enfin débiter une partie. Vous arrivez alors dans un monde peuplé de créatures démoniaques et de joueurs (tout comme vous). En fonction de vos affinités (jugées par votre fiche), vous

Conception :
Verant
Distribution :
Ubi Soft
Genre :
RPG On-line



LE RENDU DES DÉTAILS EST À L'ÉCRAN, ASSEZ IMPRESSIONNANT. NEANMOINS, MÉFIEZ-VOUS : CES IMAGES ONT ÉTÉ PRISES SUR UN GROS PC BÉNÉFICIAIRE D'UNE CARTE GRAPHIQUE DES PLUS HONNÊTES.



vous ferez des alliés mais aussi des ennemis parmi les autres joueurs. Bref, vous l'aurez compris Everquest vous propose de mener une double vie (la normale et celle de votre héros) dans un univers magnifique, tout en 3D (bien rare pour ce type de soft) et riche en sortilèges et en surprises. Everquest est un petit bijou, à partir du moment où vous possédez une bonne bécane. Attention, une Voodoo 2 ou plus est obligatoire pour gérer les ressources graphiques du jeu. C'est simple, si vous ne possédez pas de cartes de cet acabit, vous ne pourrez jamais essayer Everquest. Voili voilou... à part ça, je le conseille à tous et vous donne rendez-vous pour une partie via le net.



MÊME SI MA PRÉFÉRENCE VA À ULTIMA ON LINE QUE JE TROUVE PLUS INTÉRESSANT ET PLUS SYMPA À JOUER, IL FAUT RECONNAÎTRE QUE D'UN POINT DE VUE RÉALISATION, EVERQUEST DÉCHIRE.

Vous avez kiffé la rubrique «boutique» mais vous avez jugé qu'il manquait une partie importante - à savoir où trouver les CD et toutes les victuailles présentées. Eh bien, dans le souci de vous être le plus utile possible, en plus de la rubrique habituelle (des news sur des packs, produits dérivés et critiques de B.O.), vous trouverez désormais une liste des boutiques françaises où vous pouvez vous procurer des jeux import mais aussi des goodies. Enfin, pour finir en beauté, nous vous présenterons des B.O. anthologiques des références RPG qui ont fait votre bonheur il y a quelques années. On dit merci qui ?

Jay

Chrono Trigger

Original Soundtrack



Editeur : DigiCube
Composition musicale : Yasunori Mitsuda/Nobuo Uematsu
Nombre de plages : 23 (CD1), 24 (CD2), 17 (CD3)
Nombre de CD : 3
Disponible en version : 99 Psx, original soundtrack S Famicom, The Brink of Time

Voilà - à la question éternelle - Jay quel est ton jeu préféré ? vous avez son titre écrit en gros ci-dessus. A vrai dire, Chrono Trigger est sans aucun doute le meilleur RPG qu'il m'ait été donné de voir (avec FF VI et à l'heure où j'écris ces quelques lignes, je n'ai toujours pas reçu le neuvième épisode de la saga). D'un point de vue sonore, ce jeu est une pure merveille. Je ne sais trop comment vous expliquer - mais les thèmes se suivent et ne ressemblent pas. Ils sont originaux et procurent des émotions rares. Je ne vous parle même pas du thème principal - véritable bijou, repris avec une justesse hallucinante dans le dernier CD lors de la préparation pour le combat final vous opposant à Lavos. Il n'y a pas à dire, ce jeu est un bijou, sa bande-son quant à elle est magnifique et saura vous rappeler d'excellents moments. Il existe trois versions de cette B.O. Original Soundtrack, la musique originale de la version Super Famicom ; Original Soundtrack 99 Psx qui reprend quelques thèmes et notamment les «ajouts», propres à la version Psx. Enfin, The Brink of Time est une version réalisée par un orchestre jazzy qui donne ses propres tons aux thèmes de Mitsuda - un régal. Le mieux serait de vous procurer les trois mais si vous ne pouvez en acheter qu'un, prenez celui qui est critiqué - à savoir la version originale, qui nous avait fait grandement triper à l'époque sur Super Famicom ! A retenir : le thème principal, celui du chapelle en l'an GOD, le thème de Maô (Magus en ricain), celui du combat final et tout le reste ! A noter : le design du packaging est l'œuvre du magnifique Akira Toriyama (producteur de Dragon Ball Z entre autre...).

Front Mission 3

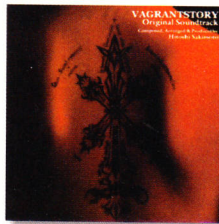


Editeur : SM Records
Composition musicale : Koji Hayama & Hayato Matsuo
Nombre de plages : 25 (CD1), 22 (CD2)
Nombre de CD : 2
Disponible en version japonaise

Le moins bon de tous les soundtracks présentés dans ces pages. Il faut savoir que non seulement, le style tranche radicalement avec les productions habituelles de Square mais en plus, le genre techno ne correspond pas du tout à un jeu vidéo de cette catégorie. Si le CD reste d'une écoute agréable, on en peut s'empêcher d'être déçu d'un pareil rendu avec Squaresoft marqué sur la boîte. Si toutefois, lorsque vous avez joué au jeu (que je considère perso comme l'un des meilleurs T-RPG avec Bahamut Lagoon et FF Tactics), les mélodies ne vous ont pas gênés... alors vous pouvez acheter tranquillement ces deux galettes. Si on est relativement surpris par quelques pistes (qui font réellement penser à du «vrai» Square), on reste tout de même avec un arrière-goût dans la bouche. Bref, à écouter avant d'acheter.

Vagrant Story

Original Soundtrack



Editeur : DigiCube
Composition musicale : Hitoshi Sakimoto
Nombre de plages : 26 (CD1), 32 (CD2)
Nombre de CD : 2
Disponible en version japonaise

Sakimoto - retenez bien ce nom car derrière se trouve l'un des plus grands compositeurs de l'univers vidéoludique. On peut en tout cas le hisser à un niveau équivalent des compositions de Uematsu et même de Mitsuda. Sachez que l'homme est quand même à l'origine de ce que je juge comme étant les plus belles bandes sonores jamais réalisées, à savoir Final Fantasy Tactics et Radiant Silvergun. Lorsque l'on sait que c'est aussi Sakimoto qui s'est chargé de la musique de Vagrant Story, on ne pouvait qu'être confiant... et croyez-moi, nous sommes très loin de nous être trompé car les mélodies de Vagrant Story sont sans aucun doute les plus belles, les plus tripatentes jamais rencontrées sur une console 32 Bits. Demandez à n'importe quel fan de RPG quelle est la musique la plus marquante sur Play ? il vous répondra sans aucun doute Vagrant Story et FF Tactics. J'espère donc lorsque vous aurez fini de lire ces quelques lignes, vous foncerez dans votre boutique import la plus proche pour vous procurer cette merveille... qui, même d'un point de vue purement musical explose nombre de bandes originales pour longs-métrages. Ecoutez le merveilleux prologue, le thème principal ou les différents thèmes des boss, et notamment celui de votre dernière bataille contre Roméo... vous m'en direz des nouvelles. Un petit bijou à ne louper sous aucun prétexte. A se procurer au plus vite !

Xenogears

Original Soundtrack



Editeur : DigiCube
Composition musicale : Yasunori Mitsuda
Avec la participation vocale de
Nombre de plages : 25 (CD1), 19 (CD2)
Nombre de CD : 2
Disponible en original soundtrack, creid version

Si vous avez lu notre partie référence, vous avez pu vous rendre compte à quel point Xenogears est un bijou et à quel point il m'a marqué, personnellement. Pensez que si le jeu excelle en nombre de facteurs et notamment en proposant le meilleur scénario de tous les temps, il dispose également d'une âme - laquelle est transmise par des compositions exceptionnelles. Déjà encouragé et reconnu pour son travail hallucinant sur Chrono Trigger, monsieur Yasunori Mitsuda est une fois de plus parvenu à donner sa vision des choses et réussit une bande sonore régulière, bourrée de morceaux anthologiques. L'ambiance que dégage la musique de Xenogears est excellente - un mixe parfait de rythmes contemporains avec des airs classiques et certains morceaux proches d'une culture celtique. L'original soundtrack brille par son originalité et certaines pistes dont le thème principal, l'intro ou encore les thèmes affichant un goût prononcé pour l'orgue comme la toute première piste du second CD (Ship of Regret and sleep) sont des bénédictions. Mais le morceau qui incontestablement pulvérise tout le reste, c'est The beginning and the end - piste 18 du deuxième CD. Complète, variée, jouissive, impressionnante, tripartite : Xenogears - original soundtrack est indispensable, tout comme le jeu du reste. Si vous voulez une version vraiment «Mitsudienne» des thèmes - à savoir remaniée à la celtique avec classe, procurez-vous le Creid Version, un autre petit bijou - qui rappelle fortement le Celtic Moon conçu pour le soundtrack de Final Fantasy IV.

CD de Grandia 2 offert

Depuis le 28 juin (censé être la date de sortie d'Evolution 2 sur le marché ricain), Ubi Soft offre dans chaque pack d'Evolution 2, un CD de musiques de Grandia 2. Mais vu que leur titre est repoussé au 1er octobre, il semblerait que l'on puisse recevoir un mail avec une sorte de bon, indiquant que l'on peut aller retirer son CD dans n'importe quelle boutique, à partir du moment où on a pré-commandé Evolution 2, évidemment. Une bonne technique commerciale mais que je trouve vraiment dégueulasse : obliger les gens à acheter cette daube d'Evolution 2, simplement pour bénéficier du soundtrack de Grandia 2 avant tout le monde ! Dégueulasse... mais commercial !



Valkyrie Profile

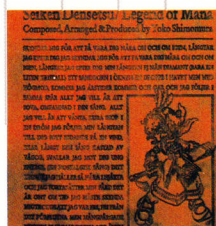
OST



Editeur : Ever Anime
Composition musicale : Motoi Sakuraba
Nombre de plages : 34 (CD1), 41 (CD2)
Nombre de CD : 2
Disponible en version japonaise et en arrangé version

Si vous avez aimé le jeu, nul doute que vous apprécierez grandement ce soundtrack, véritable âme du dernier titre d'Enix, testé dans le dernier numéro de Gameplay RPG. On retrouve le style nerveux et lyrique de Motoi Sakuraba avec plaisir. Les fans de Star Ocean s'y retrouveront, les accents sont les mêmes et on retrouve un certain nombre de thèmes, qui ressemblent étrangement à ceux des aventures de Crawl et de Rena. Une fois de plus, nous formulons les mêmes critiques qu'à l'égard des travaux habituels de Sakuraba : le très bon côtoie le moyen. Mais le très bon est ici vraiment excellent. Si on peut regretter des morceaux assez similaires, certains tranchent dans le vif avec des airs épiques accompagnés d'une sorte de clavecin. Une trentaine de morceaux comme le thème principal, l'intro, la fin, le combat final ou encore la musique des boss et de la destinée (la piste 24 sur le deuxième CD) valent à eux seuls, l'achat des deux galettes. De plus, 2 CD bourrés à craquer (72 morceaux) pour le même prix qu'un pack 3 CD, ça le fait. Néanmoins si vous voulez un conseil - afin de ne pas vous en mordre les doigts - essayez de l'écouter avant de vous le procurer.

Seiken Densetsu : Legend of Mana



Editeur : Ever Anime
Composition musicale : Yoko Shimomura
Avec la participation vocale d'Annaki
Nombre de plages : 23 (CD1), 32 (CD2)
Nombre de CD : 2
Disponible en version japonaise

De tous les CD présentés ici (sauf les soundtracks des anciens titres) et en ne comptant pas l'incroyable musique de Vagrant Story, Legend of Mana est sans conteste le meilleur original soundtrack de ce mois-ci. 2 CD de pur bonheur : une excellente bande-son tantôt rapide, tantôt mélancolique, sans oublier le tragique et les musiques de combats survoltées. Une B.O. complète, cohérente avec le genre représenté, épique et aux faux airs des ex-Seiken Densetsu. Cette fois-ci c'est Yoko Shimomura (n'oublions pas de préciser que c'est lui, les ziques de Parasite Eve) mais il semblerait que l'homme ait travaillé en ayant à l'esprit de ne pas décevoir les fans de la formidable saga de Square. Si vous voulez une idée de la qualité de ces deux CD, pensez que sur 55 pistes, on peut en considérer moins d'une dizaine comme vraiment moyennes. C'est vous dire ! A priori, si vous ne possédez pas déjà cette merveille (je parle du jeu), rien que de vous procurer la bande sonore et de l'écouter sans préjugé vous poussera à l'acheter. En gros, à acheter impérativement et au plus vite.

The legend of dragoon

Original Soundtrack



Editeur : Ever Anime
Composition musicale : Dennis Martin
Avec la participation d'Elsa Raven
Nombre de plages : 50
Nombre de CD : 1
Disponible en version japonaise

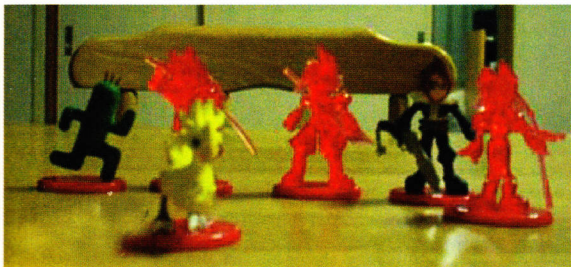
Ce soundtrack est à mon goût très moyenne. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit. Ce que je voulais dire par

moyenne, c'est qu'elle est inégale. En effet, si une dizaine de morceaux sont véritablement jouissifs (notamment le sublime main theme chanté et le thème principal LOD), d'autres sont carrément à chier. Heureusement, le tout s'écoute facilement et est suffisamment agréable pour constituer un de vos disques fétiches. Néanmoins, je le dis et le répète : les musiques des combats sont abominables et même si on s'y habitue à force, je n'accepterai jamais un degré aussi dérisoire pour ce type de thèmes. Quoi qu'il en soit, Legend of Dragoon reste un très bon investissement, qui vous fera passer un bon moment... notamment grâce à ces titres vraiment peace. Malgré tout, ça reste dans un esprit purement racain... dommage pour un RPG de cette classe.

Square flirte avec Coca-Cola



Lorsque deux géants - maîtres de leur catégorie - s'unissent, on ne peut forcément attendre qu'un sacré résultat. Figurez-vous que le géant japonais Square a décidé de signer un accord avec Coca-Cola. En effet, la société a eu l'idée géniale de promouvoir ses jeux au moyen de figurines offertes dans des packs de bouteilles de Coca. Ils sont loin d'être nases niveau mar-



Seiken Densetsu 3

Original Soundtrack



Editeur : SM Records
Composition musicale : Hiroki Kikuta
Nombre de plages : 19 (CD1), 21 (CD2), 20 (CD3)
Nombre de CD : 3
Disponible en version japonaise

Malgré l'âge avancé du meilleur Action-RPG jamais réalisé, il est incroyable de constater qu'il n'a pas pris une ride et que

sa bande-son fait toujours partie des meilleures jamais réalisées à ce jour. Il faut bien comprendre que si le style de Kikuta n'a strictement aucun rapport avec Uematsu ou Mitsuda, il n'en demeure pas moins excellent. Déjà compositeur des sublimes mélodies de Seiken 2 (Secret of Mana - chez nous), Kikuta san signe une fois de plus un exploit qui ravit les sens auditifs. 3 CD pour une écoute de quelques heures de pur bonheur. Des thèmes inoubliables qui me donnent toujours des frissons dans le dos. Si pour ma part, je considère cette œuvre comme anthologique, c'est aussi parce qu'elle me rappelle des souvenirs inoubliables - des heures de jeu acharnées sur l'un des meilleurs titres de Square - que vous retrouverez un de ces quatre dans la partie référence de Gameplay RPG, à n'en pas douter. Bref, je vous conseille, vous encourage, vous oblige presque à acheter ces trois fabuleuses galettes qui vous feront passer d'excellents moments et ne vous permettront de ne pas oublier que Square est la société qui a réalisé les bandes sonores les plus jouissives en matière de jeu vidéo. A acheter ne serait-ce que pour le thème principal, de Flammie, de Duran, des boss ou encore de Kevin. Sans oublier le magique «Meridian Child» - un des morceaux qui m'a le plus marqué dans un soft !

keting chez Square. Voilà, une idée qu'elle est bonne. Coca de son côté, connaissant la réputation de Square et l'adoration du public pour Final Fantasy, n'a pu refuser cette proposition. Le story board se présente ainsi. Chaque bouteille de Coca de 500 ml comportera une des figurines mises en place par Square. Sachant qu'au total, il y aura trois «races» : les SD, les «real» et enfin les «cris-tals» et que l'on pourra en compter en tout 72 différentes, nul doute que le fan de Final Fantasy et les joueurs de RPG vont en boire, du coca!! Nous n'avons aucune nouvelle en ce qui concerne un quelconque plan pour l'Europe mais ce serait rudement bien !!





Reiko Nagase

KONCI

WWW.KONCI.COM

123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS
 TEL: 01 44 93 03 28 OU 01 44 93 51 30
 FAX: 01 44 93 51 34

RIDGE RACER TYPE 4

Reiko nagase

Figurine officielle sous license NAMCO

Exclusivite magasin KONCI

Figurine peinte High grade

Cold Cast 25cm PRIX 299FrS

1000 EX. Limited

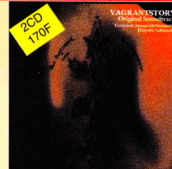
Disponible Septembre 2000

REVENDEUR CONTACTER NOUS

CD AUDIO MUSIC DE JEUX 99FrS LE CD 5 CD ACHETES 6ème GRATUIT



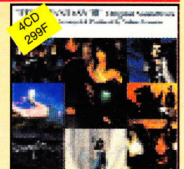
DEAD OR ALIVE 2 OST



VAGRANTSTORY OST



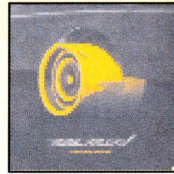
GRAND TURISMO 2 OST



FINAL FANTASY 8 OST



FINAL FANTASY 7 OST



FINAL FANTASY 7 OST

TITRE REF
 ACE COMBAT 3 electrosphere Direct Audio(186)
 ARC THE LAD 3 O.S.T(1270)
 ARC the LAD soundtrack complete 2cd(230)
 AZEL PANZRE DRAGOON RPG(101)
 BEATMANIA 3rd MIX COMPLETE(64)
 CASTELVANIA (102)
 CASTELVANIA 2CD (103)
 CHRONO CROSS O.S.T 3CD(246)
 CHRONO TRIGGER BGM(61)
 CHRONO TRIGGER O.S.T (212)
 CHRONO TRIGGER O.S.T (243)
 CHOCOBO no fushigina dungeon 2 OST(87)
 DRACULA X akumajo dracula' gekka no (n06)
 DANCE DANCE Revolution 3rd MIX 2CD(253)
 DINO CRISIS O.S.T.(185)
 DRAGON QUEST IN CONCERT(261)
 DRAGON QUEST 5 ON PIANO 1(262)
 DRAGON QUEST 5 ON PIANO 2(263)
 DREAMCAST SONIC ADVENTURE(2CD)
 FINAL FANTASY 1&2 ALL SOUNDS(201)
 FINAL FANTASY 3 SONGS(202)
 FINAL FANTASY 3 O.S.T (212)
 FINAL FANTASY 4 O.S.T (213)
 FINAL FANTASY 4 PIANO COLLEC(209)
 FINAL FANTASY 5 O.S.T 2CD (214)
 FINAL FANTASY 5 MEAR FRIENDS (217)
 FINAL FANTASY 6 O.S.T 3CD (204)
 FINAL FANTASY 6 GRAND FINAL (207)
 FINAL FANTASY 7 COMPLETE 4cd (219)
 FINAL FANTASY 7 REUNION TRACKS (223)
 FINAL FANTASY 8 fithos lusec wecos visec(229)
 FINAL FANTASY 8 O.S.T 4CD(108)
 FINAL FANTASY 8 O.S.T 2CD(216)
 FINAL FANTASY SYMPHONIC SUITE(203)
 FINAL FANTASY LOVE WILL GROW(218)
 FINAL FANTASY CELTIC MOON(216)
 FRONT MISSION 2 O.S.T
 G-DARIUS ZUNTAIA Original acadre score(98)
 GHOST IN THE SHELL GAME MUSIC
 GRANDIA O.S.T 1 2cd(60)
 GRANDIA O.S.T 2 2cd(62)
 GRAND TURISMO GAME O.S.T(113)
 GRAND TURISMO 2 OST GAME(300)
 GRADIUS IV GAME O.S.T(145)
 KESSEN OST GAME(89)
 KING OF FIGHTERS'98 BGM
 KING OF FIGHTERS THE BEST
 KING OF FIGHTERS 99 O.S.T 2CD(94)
 KING OF FIGHTERS'99 Arrange SoundTrax(190)
 LANGRISSER Millennium O.S.T 2CD(236)

TITRE REF
 LEGEND OF ZELDA Aocarina of time hyrul svrn(99)
 LEGEND OF ZELDA RE-ARRANGE ALBUM(268)
 LEGEND OF ZEDA OST (78)
 LEGEND OF DRAGON OST (267)
 LUNAR SONGS 1 (28)
 LUNAR SONGS 2 (29)
 METAL GEAR SOLID OST GAME(40)
 METAL GEAR SOLID SNAKE Hideo Kojima(71)
 NEOGEO GUY'S SONGS COLLECTION(180)
 PARASITE EVE (2CD)
 PARASITE EVE REMIXES(30)
 PARASITE EVE 2 O.S.T 2CD(244)
 RESIDENT EVIL 2 O.S.T
 RESIDENT EVIL 3 LAST ESCAPE OST 2CD(258)
 RESIDENT EVIL Code:Veronica OST 2CD(286)
 RIDGE RACER TYPE 4 DIRECT AUDIO(194)
 RIDGE RACER 5 OST GAME(294)
 SAGA FRONTIERS BGM (3CD)
 SAGA FRONTIER 2 PIANO Pieces
 SAMOURAI SPIRITS 4 ARRANGE BGM(36)
 SAMOURAI SPIRIT PSX 2CD(264)
 SECRET OF MANA 30.S.T GAME(3CD)
 SHEN MUE JUKE BOX(257)
 SHEN MUE ORCHESTRA VERSION(131)
 SHEN MUE CHAP 1 OST 2CD(295)
 SHINING FORCE 3 O.S.T(100)
 SILENT HILL O.S.T(128)
 SOKALIBUR Vocal+Remix Album(105)
 SOUL EDGE Super batte sound attack(44)
 SOUL EDGE Khan Super Session(01)
 SOKALIBUR O.S.T(200)
 SOKALIBUR BGM
 STAR OCEAN II ARRANGE ALBUM(54)
 STAR OCEAN II O.S.T 2cd(55)
 STREET FIGHTER 2 ARTIST ALBUM(66)
 STREET FIGHTER 3/rd STRIKE 2cd(160)
 STREET CAPCOM NEO GEO POCKET(279)
 TENCHU O.S.T(11)
 TEKKEN TAG TOURNAMENT(187)
 THE KING OF FIGHTERS'98 O.S.T 2CD(34)
 THE LEGEND OF ZELDA O.S.T(78)
 THE LEGEND OF DRAGON O.S.T(267)
 THE LEGEND OF ZELDA Arrange Album(268)
 VALKYRIE PROFILE 2CD(282)
 VALKYRIE PROFILE ARRANGE ALBUM(288)
 VERY BEST OF YS Falcom
 label 10th Anniversary(66)
 VERY BEST OF YS Falcom label 10th anni(67)
 VIRTUA FIGHTER 3 O.S.T(280)
 WILD AMBITION Arrangr soundtrack(148)
 WILD ARMS O.S.T(197)
 XENOGARS BGM 2CD (33)
 XENOGARS CREID (86)

BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI 123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM..... Prénom.....
 Adresse.....
 Code postal..... Ville.....
 Tel..... AGE..... N° CB..... Exp le.....

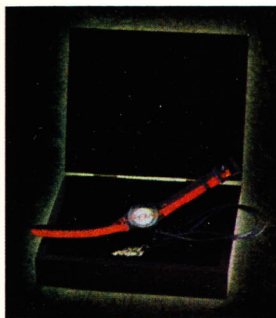
TITRE	REF	QTE	PRIX	MONTANT

FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COLISSIMO SUIVI RECOMMANDER + 30F
 DANS 48H.OFFERT A PARTIR DE 500FrS D'ACHATS TOTAL A PAYER

CHEQUE CARTE BANCAIRE MANDAT CASH à l'ordre de KONCI

Produced by High Dream & Reigning Looney Corp. © 1999 NAMCO LTD ALL RIGHTS RESERVED Namco is a trademark of

Deluxe Pack



Il semblerait que la nouvelle version de Persona 2 - Eternal Punishment, intéresse un paquet de personnes. A l'occasion de la sortie de son prochain bijou (Persona 2 est excellent, achetez-le), Atlus a décidé de faire les choses en grand et ainsi de réaliser un pack exceptionnel. Pour accompagner les deux galettes, qui contiendront les aventures de Maya Amano (Innocent Sin + l'add Eternal Punishment), Atlus prévoit d'offrir une montre et un collier. Sympathique, non ? si vous n'avez pas acheté Persona 2 lors de sa sortie

jap, il serait peut-être temps de vous rattraper avec ce pack très sympa qui sera normalement dispo au moment où vous lirez ces quelques lignes. Si vous êtes japonophobe, vous pourrez néanmoins vous rattraper avec la version ricaine (qui sortira sans pack) à la rentrée.



FF9 Keychains

Eh oui... comme pour Final Fantasy VIII ou encore Chrono Cross, Square a sorti toute une gamme de produits dérivés concernant son nouvel épisode de Final Fantasy. Ici de très jolis porte-clés !



Adresses utiles

City Games, 1 rue de Lanterne 69801 Lyon

Tél. : 04.72.40.08.53

Spécialisé dans la vente de jeux import, goodies et japanimation.

Ayato, 3 rue Estelle 13100 Marseille

Tél. : 04.91.55.67.73

Le quartier général des jeux import à Marseille. Pas d'hésitation, vu le grand nombre de jeux d'occasion en jap qu'il possède.

Sunrise Japanimation, 14 rue des messageries 75010 Paris

Tél. : 01.47.70.27.04

La meilleure boutique d'import selon moi dans la région parisienne. Tout ce que voulez, vous l'obtenez. Détail qui a son importance, Sunrise ne vend que des jeux en version import.

Maxxi-Games, 6 rue d'Anras 75005 Paris

Tél. : 01.44.07.03.77

Tous les jeux import à mini-prix

Game Station, 10 rue de la Grange aux belles

Tél. : 01.42.45.63.63

Possède un grand stock de jeux import, reçoit régulièrement les dernières nouveautés et goodies en provenance du Japon.

Konci, 123 bd Voltaire 75011 Paris

Tél. : 01.44.93.51.30

Une excellente boutique pour se procurer toutes sortes de goodies. Vous pouvez y trouver toutes sortes de CD, CD vidéo, Original Soundtrack, figurines, posters, DVD en provenance directe du Japon. Possède également un très gros stock de japanimation.

Tonkam, 29 rue Keller 75011 Paris

Tél. : 01.47.00.78.38

Spécialisé dans la japanimation et tout ce qui est en rapport avec les mangas et la culture asiatique.

Game's Sun, 35 place des Carmes 76000 Rouen

Tél. : 02.35.88.52.42

Un excellent choix en matière de jeux import. Un grand choix également en ce qui concerne les jeux des anciennes machines. Boutique spécialisée en RPG, toutes machines confondues.

Hobby One, 15 bd Voltaire 75011 Paris

Tél. : 01.40.21.14.02

Une excellente boutique qui se procure régulièrement les plus grands hits en matière de RPG. Un bon choix pour faire ses achats.

Power Games, 31 rue de Reuilly 75012 Paris

Tél. : 01.43.79.12.22

Encore une très bonne boutique, régulièrement livrée en jeux import, avec notamment un grand choix de RPG en version-NTSC.

Manga Distribution, 17 bd Voltaire 75011 Paris

Tél. : 01.47.00.99.57

Tout, absolument tout ce que vous souhaitez en mangas, japanim et artbooks. Une très bonne adresse pour un fondu d'animation japonaise, en gros.

AGK Import, 116 rue du général Leclerc 76 000 Rouen

Tél. : 02.32.76.62.50

Un grand choix de jeux import, toutes machines confondues.

5 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
30 % de remise sur le prix de
vente au numéro.

2 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pen-
dant toute la durée de
l'abonnement.

3- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine
chez toi dès sa sortie.

4 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer
aucun de tes numéros préférés.

5 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les pro-
blèmes liés à ton abonnement.

**TON MAGAZINE
POUR 30 F**

**+ 1 AN OFFERT COMME
«MEMBRE PRIVILEGE» AU SITE
CYBERSOFTS.COM**



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
GAME PLAY - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

**oui, je m'abonne
Je choisis ...**

**0 10 numéros
au prix de 300 F au lieu de 350 F**

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : _____

Adresse: _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Offre valable en France métropolitaine seulement. Dom-Tom et étran-
ger : contacter Laurence au : 01 43 22 00 35

Je verse une larme. Tant de compliments, tant d'encouragements, tant de mercis... découvrir que vous êtes aussi nombreux à aimer les RPG, à les défendre et à avoir réellement compris pourquoi ce style est le meilleur, me fait chaud au cœur. Comme promis dans le dernier numéro de Gameplay RPG, nous avons inclus une rubrique Courrier un peu particulière - avec vos missives, vos mails, vos dessins, vos sites perso, vos productions. La nouvelle rubrique intitulée Le jeu dont vous êtes le héros débute bien ce mois-ci. En revanche, elle n'en est qu'à ses prémises et vous n'y trouverez que peu de choses. Néanmoins, vu la portée du projet et à la vue de vos nombreux envois, j'ai décidé de créer un forum sur internet, sur nos futurs sites cybersofts.com. Toutes les personnes intéressées pourront donc continuer ce dialogue et l'élaboration de leur création via le web. Sinon, je vous rappelle que vous pouvez m'écrire à l'adresse suivante Jay-RPG Mag 3 Ter rue d'Arsonval 75015 Paris en précisant sur votre lettre son objet, à savoir courrier, création ou artistes (regroupant les œuvres - dessins, photos, sites, etc...). Vous pouvez également m'envoyer des E-mail. Vu le nombre de missives hallucinées que j'ai reçu, j'ai créé une nouvelle adresse qui vous est entièrement consacrée : Jay-rpg-mag@caramail.com. En espérant que vous serez aussi nombreux à écrire, à me faire partager vos joies, vos peines, votre humour, je vous souhaite à tous et à toutes d'excellentes vacances, un bon début d'année. On se dit à bientôt pour de nouvelles aventures.

PS : pour les lecteurs désireux de correspondre avec moi régulièrement, envoyez vos lettres à



Black Wizard

Je viens d'acheter Game Play RPG et je trouve qu'il tue, je regrette juste qu'il parle de PC et de survival horror mais bon, il faut quand même bien le remplir le mag. Je tiens à préciser que ce n'est pas un reproche mais un avis personnel.

Ne t'inquiète pas, tu n'es pas le seul à formuler ce genre de remarque mais sache que ce n'est pas pour remplir. Uniquement pour attirer une cible plus large...

Dis moi, tu n'aimerais pas le Black Metal par hasard car quand on aime les vampires et la mythologie nordique, ça me fait penser que oui car les groupes de Black parlent de vampires (ex:Cradle of Filth) et de mythologie nordique (ex:Enslaved) car la plupart de ces groupes sont scandinaves. Je conseille l'album "In the nightside eclipse" d'Emperor (le FFG du Black Metal selon moi) pour ceux qui veulent s'initier à ce style musical extrême. Je pense D'ailleurs que ce style de zique s'adapte très bien au RPG.

Effectivement, j'ai eu ma période Black, Hard, Trash mais je suis maintenant plus attiré par des styles plus classiques, notamment la musique à empreintes celtiques, nippones... bref moins bourrin. En revanche, j'aime toujours autant la trance, la goa, le hardcore...

Pourquoi ne pas faire un dossier sur Lo-



dos, le manga RPG.

Lorsque le jeu (aussi mauvais soit-il) arrivera en version française, on réalisera sûrement un dossier consacré aux chroniques de la guerre de Lodoss.

Voilà. Continue à faire du bon travail comme tu le fais et fais que Game Play RPG devienne mensuel.

J'y pense fortement mon ami...

Black Wizard

El Diablo

Je t'écris parce que tout d'abord je suis un grand fan de RPG (je suis en train de créer un site sur les RPG mais je vais t'en reparler à la fin de ce mail) mais surtout je suis en train de créer un RPG avec The Game Factory (un logiciel de création de jeux vachement bien fait et assez facile d'utilisation) nommé Ultimate Dream. Et il se trouve que celui-ci a rencontré pas mal de succès dans le monde des créateurs de TGF et est présent sur de nombreux sites. Ce sont d'ailleurs certains d'entre eux qui m'ont convaincu de t'écrire. D'après les testeurs, le point fort du jeu est le scénario, j'ai en effet voulu recréer un monde à l'ambiance féérique, mais j'ai surtout beaucoup insisté sur la psychologie des personnages. Le système de combats est quant à lui en vue subjective et unique en son genre. Le jeu est téléchargeable sur les sites suivants :

<<http://www.multimania.com/tgfsesite/index2.htm>><<http://perso.wanadoo.fr/marti-net/>><<http://phantom.anotherlight.com/>><<http://perso.infonie.be/mifloxit/rpg.html>><<http://www.mdark.com/bazar/jeux.htm>><<http://ktcm.free.fr/Indexfr.htm>><<http://www.chez.com/lunzealot/TGF.htm>>

J'espère que tu vas donc aller sur les sites que je t'ai dit (!-ndc) et télécharger ma bêta, sinon essaye de répondre à mon mail si t'as le temps. N'empêche, ce serait bien que tu fasses une rubrique consacrée aux jeux conçus par des amateurs grâce à des logiciels comme TGF, RPGmaker, MMF, etc...

Car il y a beaucoup de créateurs inconnus qui mériteraient de l'être un peu plus. Sinon je suis en train de développer mon site qui est encore en construction et qui n'a pas été officiellement lancé, tu peux toujours aller y jeter un coup d'oeil, l'adresse c'est <<http://rpgdimension.online.fr>>, on peut y trouver des roms de RPG issus de différentes machines (principalement la SNES avec les Final Fantasy), des centaines de musiques de RPG sous forme de fichiers midi, des jeux créés avec TGF, RPGmaker, MMF... , des actualités sur les jeux à venir (un dossier sur Final Fantasy 9 est en préparation).

Voilà, je peux t'assurer que ce mail est le plus long que j'ai jamais écrit, j'en ai d'ailleurs mal au doigt mais j'aurais pas fait ça si j'étais pas motivé. Mon objectif est d'ailleurs de faire game designer, je suis en ce moment à la fac de Perpignan avant de rentrer dans une école spécialisée. Allez, bye et merci d'avance et @+

Christophe Valat (El Diablo)

J'ai téléchargé ton jeu et c'est vraiment sympa. Maintenant, j'ai plein de remarques à te faire. Je t'enverrai donc un mail. Excel-

lente idée ton site et j'encourage tous les lecteurs de Gameplay RPG, possédant un ordi à faire de même !

Christ

D'abord (le début de mail pas bateau) BRAVO pour avoir ENFIN créé un magazine parlant des RPG, parce que ça devenait lourd de chercher les rares tests de ce type de jeu entre les Tekken et les G-T dans les autres mag de FJM. Ensuite BRAVO pour la qualité du mag (sauf peut-être le test une heure avant le bouclage... avec une police d'intro carrément illisible). Et après, on va dire BRAVO pour l'initiative des cours de jap, des critiques de films que j'ai déjà vu (mais ça on s'en fout) et... de créer un coin création de RPG.

Là vous allez dire : tiens, un type qui sais dessiner et qui cherche à faire des beaux graphismes pour quelqu'un ! Bonne blague... Je dessine comme une savate, et je suis en train d'avancer un projet sérieux de RPG à moi tout seul, et (évidemment) sans graphismes. Pitoyable. Entre deux remises à jour du site (<<http://moonlight.cw.net>>) je patage dans la semoule pour trouver des graphistes, et entre deux parties de Alcest (je sais, y'a plus récent ! Mais il est trop fort ce jeu) (NdJ : on est d'accord) je cherche des adresses de sites de RPG pour faire un moteur de recherche sur ce sujet, avec roms et tout ce qu'on peut mettre dans ce genre de site. (<<http://rpg.ctw.net>>, en construction).

Bref, ce serait un véritable défilé hilariant que de me dire ce que vous pensez de mon projet et de me dire qu'il y a des graphistes, sur Terre, qui veulent faire un RPG mais qui ne savent QUE dessiner ! Sinon, un détail (j'AIME les détails) : Quand on dit de quelqu'un qu'il est charismatique, ça signifie qu'il a l'ascendant d'un chef, qu'il sait se faire respecter, etc... Vous prenez n'importe quel critique de FF et vous pouvez lire : les persos de FF (remplir la case vide) ont la particularité d'être cha-nis-ma-tiques. Maïst, vous le voyez où le charisme chez Zell, Quistis, Irvine, Selphie et tant d'autres ? Bref, c'était LE détail du jour.

Alors mon cher ami, note bien ce que je vais te dire. La langue française est surprenante de doubles-sens. Sache que le mot charismatique peut être utilisé dans plusieurs cas de figures. Le premier est le sens que tu nous livres (respect, chef, leader...). Le second se dit d'une personne qui dégage une forte aura, une présence, quelqu'un de puissant et qui impose. Enfin, ce mot charisme peut désigner une personne plaisante. Ainsi, on peut dire de certains personnages de RPG qu'ils sont attachants donc charismatiques... ils représentent une classe bien précise, si tu préfères.

David (ou Kefka, comme vous le sentez). (Joint un dessin de moi du héros sur lequel j'attendrais des conseils et le début de l'intrigue du jeu.)

Si vous pouviez aider ce cher David, ce serait cool, chers lecteurs !

Elfshadow

Salut à toute l'équipe de GamePlay RPG. Je vous remercie pour ce mag génial, entièrement dédié au culte du RPG et du survi-val-horror, qui est enfin paru. GENIAL, en effet, puisqu'il réunit dans sa centaine de pages toutes les rubriques classiques comme les tests, les previews, le dossier... mais aussi des rubriques très originales sur la mythologie, l'apprentissage de la langue japonaise, la partie référence... Et le tout avec très peu de publicités et sans faire de distinctions entre les jeux PC et consoles. Je ne peux que vous dire bravo et vous souhaiter de nombreux numéros. Après ces brefs compliments, je passe donc aux questions (existentielles ?).

J'hésite entre la Playstation 2 et la Dreamcast, mais niveau RPGs je ne vois rien arriver donc : à sa sortie française, est-ce que la Playstation 2 sera accompagnée par de bons RPGs ? Lesquels ? Sinon, quand sortiront-ils ? Est-ce que Square va produire des titres sur la Dreamcast (un FF par exemple) ?

Alors dans l'ordre sache que ces deux machines se valent et si la Dreamcast s'apprête à accueillir deux hits de poids - Eternal Arcadia et Grandia 2 -, la PlayStation 2 rétorquera rapidement avec Summoner, On Fouth, Dark Cloud, Orphen... Dans quelques mois ou années, on aura en plus Final Fantasy X et XI sur Play 2 et peut être Dolphin. En ce qui concerne Square sur Dreamcast, non désolé Hironobu Sakaguchi se refuse de travailler avec Sega.

Je joue actuellement à Chrono Trigger et je le trouve vraiment excellent et donc je me demande : Est-ce que Chrono Cross a un scénario aussi bon et imaginaire que son prédécesseur ? Le système des fins différentes est-il conservé ?

Alors oui, le scénario est vraiment génial et tu peux t'attendre à des surprises incroyables dans Chrono Cross. Je dirais même que d'un point de vue synopsis, il est beaucoup plus fouillé et réfléchi. Oui, le système des fins différentes a été conservé.

Quant à la réalisation je ne me fais pas de souci vu les photos du test dans Chews n° 40.



Chrono Cross sortira-t-il un jour en français et si oui quand ? (de toute façon dès qu'il sort en ricain je l'achète).

Jamais pour le marché français, c'est la réponse nette de Square, due à une sombre histoire de droits... En revanche, tu pourras te rattraper en te procurant la merveille dans sa version US qui sort le 15 août.

Quand est-ce que FFB sortira en platineum ? Pourriez-vous aborder la mythologie amérindienne ?

Aucune idée en ce qui concerne une quelconque sortie en platineum de FF VIII. Quant à la mythologie amérindienne, c'est prévu.

Dans la rubrique animation, savez-vous si Princesse Mononoke va sortir en DVD ?

Oui... en revanche, mon collègue Alex de DVD Home (un très bon magazine sur l'actualité du DVD Zone 1 et 2) me confirme qu'il est continuellement repoussé et que si tout se passe bien, on pourra enfin apprécier San chez nous en octobre.

Et voilà, c'est fini pour les questions. Je souhaite donc de bonnes vacances à l'équipe et m'en vais réviser mes partiels.

Elfshadow

Fabien

Jay, bonjour,

Tout d'abord mes sincères félicitations pour ce premier n° dont je viens de faire l'acquisition. Il comble un vide réel dans l'attente d'un public particulier (j'imagine que ceux qui sont vos bailleurs de fonds pensent de la même manière). Très belle mise en page, des screenshots soignés, un éditorial convaincant, on accède à un nouveau critère de qualité dans le domaine du mag pour jeux vidéo. Franchement, c'est du bon boulot.

Merci mon brave...

Ok guys, trêve de compliments, passons à des commentaires moins obséquieux.

et Koudelka ?? Le jeu des transfuges de square, Sacnoth, est passé complètement à la trappe. Il représente une tentative (pas parfaite certes, mais une tentative quand même) de fusion entre RPG et le horrortyle. La BD est vraiment soufflante et si le jeu souffre de lenteur, il demeure une réussite graphiquement parlant. Pour ne rien gâcher, le doublage en anglais permet de suivre l'intrigue, ce qui n'est pas du luxe pour un jeu japonais. Dommage que ce soit Bruno Bonnell et sa bande de ringards qui récupèrent ce bijou pour la diffusion Europe.

Eh du calme l'ami... sachant que Koudelka est prévu pour peu sur notre beau marché français (faut bien jouer le faux-cul de temps en temps), on en parlera largement lors de sa sortie dans l'hexagone.

Ta critique est très juste en ce qui concerne "Metal Gear Solid" ex-



cepté pour le niveau de difficulté. C'est une mauvaise impression du jeu que tu donnes en le limitant à des hardcore-gamers. Certes, sa prise en main, surtout en japonais, est difficile et le fait de ne rien comprendre aux menus est un gros problème pour terminer le jeu. Mais la réelle difficulté est plus au niveau des stratégies de sélection et d'amélioration des armes qu'à celui du caractère destructible des boss. Une fois, le système des oppositions eau-feu, air-terre et lumière-ténèbres assimilé, le jeu est d'une simplicité désarmante (les bonnes gemmes, une bonne série de chaînes et adieu Berthe). Sa replay value est assurée par le fait que, comme tu le sais, à la fin de la première partie, tu n'as exploré que les deux-tiers de la carte. Le reste n'est accessible qu'une fois le jeu terminé. Enfin, Square a des testeurs. Et des bons, qui te torchent Vagrant Story en moins de 3 heures, top chrono. C'est un jeu qui a obtenu 40/40 dans Famitsu. C'est suffisamment rare (unique à vrai dire) pour être souligné.

Tu crois quoi ? tu crois m'apprendre que Famitsu lui a mis 40 : que c'est un jeu excellent et que la réelle difficulté relève de la gestion ? tu te foutrais pas un peu de moi... ah, je ne peux pas t'en vouloir.

Un point de détail : le terme "race" me paraît mal choisi pour désigner les clans de Vampire. Cette terminologie indique une différence génétique et, au final, une hiérarchie. Le terme de lignée ou de lignage me paraît plus approprié (et moins connoté) du

fait que les clans sont descendants d'un ancêtre éponyme. Ça évidemment, je pense que tu t'en fous royalement. Nevermind. Non, t'as raison, c'est mieux mais tu apprendras que hiérarchie, ça ne s'écrit pas hiérarchie (j'ai été bien gentil de te le changer dans ton texte).

Voilà, c'est tout pour ma première impression. J'espère que tu considérera cela comme des remarques constructives car j'ai vraiment apprécié l'effort que vous avez fourni (il me semble) pour sortir ce mag. Ecris-moi si tu veux que je continue à te donner mon avis, sinon assieds-toi dessus et bonne continuation.





Je te remercie de tes critiques. Seulement une lettre de vanne, ça s'accompagne aussi de compliments. Enfin bon... c'est mon boulot de lire vos lettres bourrées de fautes d'orthographe et d'erreurs de syntaxe, donc...

Fabien

Fred

Bonjour ! Bon je vais rentrer direct dans le vif du sujet : Chrono Cross ne sortira pas en Europe. (mais au moins c'est sûr. Maintenant pour Legend of Mana: j'ai vu à certains endroits (dans un magazine concurrent, honte à moi) qu'il ne sortirait pas en Europe. Et à d'autres, que si. Qu'en est-il vraiment ? Est-ce que Square Europe est débordé (avec Vagrant Story, Front Mission 3, Parasite Eve 2 et Final Fantasy IX, je comprendrais) ou est-ce qu'il y a d'autres raisons ? Au fait, quelle est ta définition précise d'hardcore gamer ? Parce que j'ai pas commencé à FFVIII mais pas non plus avec le premier (d'ailleurs je savais pas lire à l'époque où il est sorti).
Que suis-je donc ?

A + Fred

Fabien

Nous vous avons appelé le mercredi 24 Mai pour participer au concours de réalisation d'un projet de scénario de R.P.G. Nous nous appelons Renaud et Romain Rousselle et Francis Da Silva. Nous vous proposons ici un aperçu des personnages et le début de l'histoire.

Valeurs éternelles Personnages : (dans le passé de Syron) Syron Alkon : (personnage principal) Homme militaire de vingt et un ans. Renfermé sur lui-même il montre maladroitement son amitié pour ses camarades de guerre. Xantal Hillis : (Méchant de l'histoire) Homme ou démon personne ne le sait. Démoniaque et sombre, il voue une haine féroce envers Syron. Au fil de l'histoire on en saura plus sur lui et ses origines Buster Mixtia : Il fait partie de l'escouade de Syron. A l'aise dans les combats, il remonte toujours le moral des troupes. A sa mort, Syron perdra toute confiance en lui. Valla Ribehug : La petite peste de l'équipe. Elle aime Buster mais ne pourra le lui dire

car elle se sacrifiera pour le sauver. Timer Bachron : C'est la tête pensante de l'équipe. Il mourra dans d'horribles souffrances.

Rick Alkon : Il est le frère de Syron. Présumé mort au combat, on n'a jamais retrouvé son corps.

Dans le futur : Syron Alkon : Après la mort de ses amis, il est devenu chasseur de primes. Il reformera son équipe lorsque le mal réapparaîtra.

Rick Alkon : A sa soi-disant mort il fut placé dans un centre de recherche robotique où on lui greffa une Blade sur le bras droit. Il rejoindra la nouvelle escouade de Syron.

FW 330 : Humanoïde venant d'on ne sait où il sera le plus fiable allié de Syron après son frère. Il possède des pouvoirs psychiques très puissants.

Valentine Messaïen : A la mort de son père le roi d'Altérac, elle devint guerrière à son compte. Elle rejoindra malgré elle l'escouade de Syron à cause d'une terrible menace qui s'abattra sur la planète de Mythria.

Maéva Yinner : Malgré son jeune âge (10 ans) elle possède un grand pouvoir : lire le passé.

Emax Gallander : Roi du royaume mystérieux d'Atalan, Il est le créateur de FW 330. Il fera tout pour sauver son peuple de la menace que représente Xantal pour son royaume.

DEBUT : Altérac, royaume où régnait la paix et la prospérité, était un royaume pacifique jusqu'au jour de l'ignoble assassinat du roi Alexandre Messaïen qui fut tué par un dénommé Xantal Hillis serviteur du royaume de Terakan. Depuis cette sombre journée, la guerre ravage notre pays. Ce jour-là, ce fut ma première bataille, la première tuerie à laquelle j'allais assister. Le feu et le sang dominaient le champ de la mort; que je contemplais malgré moi. Mon nom est Syron Alkon, soldat pour le royaume d'Altérac. Je ne pouvais imaginer jusqu'où cette guerre allait m'emporter. Cette histoire est celle de deux destins qui sont le mien et celui de mon frère. Le sort de la planète allait se jouer sur ce coup de dés. Une grande aventure allait débuter pour moi et mes compagnons, une aventure hors du commun.

L'avis de Jay : un scénar' marrant, recherché mais qui hélas semble bien bateau. Les personnages semblent suffisamment travaillés et l'idée de les plonger dans deux époques est un bon point. Continuez de travailler sur le projet et tenez-moi au courant.

Guilla

Salut Jay,
Je tiens à te faire part de l'adresse de mon futur site qui prendra place le 1er Juillet. Voici l'adresse : <http://www.ff-zone.com> Pour l'information, sache que j'ai 15 ans, que je m'appelle Guillaume et que le site traite de Final Fantasy en général. J'espère avoir ton aide pour promouvoir mon site.

Pas de problème...
Je lis CNews et depuis peu Gameplay aussi. J'adore lire votre mag, mais (excusez-moi), je n'aime pas le design des 2 mags, je les trouve fades et carrés. Dommage car le contenu mérite mieux que ça. Pourquoi ne pas s'inspirer des magazines japonais avec des images partout, des parutions quotidiennes, etc...

Parce que notre directeur artistique, il a son style...

Autre chose : pourquoi Gameplay est le numéro 21 ?!

C'est une erreur... Sinon, continuez et devenez mensuel (ou hebdomadaire) et continuez avec les références mythologiques, et les cours de Jap.

Tinquète. Pour devenir mensuel, ce sera chaud mais on va essayer de sortir un numéro de Gameplay RPG tous les mois et demi.

Bonne chance pour votre test complet sur FF 9. Je vais en avoir besoin, je le démarre demain.

Merci... J'avais l'intention de rendre disponibles les FMV de ce jeu dès le 8 juillet mais j'ai la sensation que voir les cinématiques avant de jouer c'est se gâcher totalement le plaisir de jouer. J'ai donc décidé de ne rendre que l'intro disponible.

Qu'en penses-tu ?

Tu as raison, bravissimo... j'applaudis la démarche... pas comme un certain concurrent qui, sans honneur, n'a pas hésité à mettre des photos de fin de FF VIII, le mois de son test en version french. Honte à ces connards... Réécris-moi si l'envie t'en prend.

Merci pour tout !

Guitar Hero

SSSSSuperbe !!!!! le GAMEPLAY-RPG est superbe, et il y a toutes les rubriques dont je rêvais sans oser en parler !!!! (surtout pour les rubriques "apprendre" et "mythologie"), il ne manque plus qu'une rubrique courrier pour que le mag soit parfait. Et d'après ce que j'ai lu, ce manque va être comblé... et moi avec !!!

vivement le prochain numéro !!
je réitère mes félicitations et souhaite une longue vie à ce nouveau mag !!!

SALUTE!!!! ToP?, le guitarhero
Merci... merci de tout cœur !

JE

Hi Jay !
C'est JC de Pontivy, encore un fan de RPG. Encouragements à toi et Kyo pour Gameplay RPG. C'est une Bible. Passons aux choses sérieuses :



Guihem

On rigole, on se régale...

Salut Jay, j'ai des idées pour ton jeu vidéo : le héros aurait des cheveux avec des piques sur la tête il aurait comme arme un lance-flamme et on pourrait cracher de la bave vertelton pourrait l'appeler Jay par exemple) les ennemis seraient des Japs avec une intelligence artificielle nulle mais attention à leur haleine repoussante (kyo serait un norm adapté), je te fais pas de dessin des personnages ça servirait à rien. tchao

-Diablo II sortira-t-il sur Mac ?
Si oui, quand ? (C'est pour mon pote Roué)
Peut-être mais pour le moment, nous n'avons toujours aucun détail sur une quelconque version MAC.

-Code Vero verra-t-il le jour sur PS2 ?
Non. En revanche, le dernier épisode de la série (semble-t-il) débarquera bien sur la petite boîte noire de Sony. Il s'appellera Bio-Hazard : Rizing et devrait se dérouler en pleine jungle, près du quartier général d'Umbrella.

-Quand sortira Grandia 2 ?
Le 3 août en version jap. Plus tard en version ricaine et française.
Longue vie au mag, vive Squaresoft et les bananes, mort à Familles de France.
Belek !!!!!!!!!!!!!

Krysto

Cher jay
Etant un grand fan de jeux de rôles, pensiez-vous faire une rubrique solution pour les jeux japonais qui ne sortiraient certainement pas en France, comme par exemple: Chrono Cross (je reste souvent bloqué à cause de la langue !). Sur ce, j'espère être publié et bonne chance pour votre magazine.

Khystopher Faniel

Yup Krystopher. Une rubrique sera effectivement mise en place à partir du prochain numéro. Alors, content ?

Krysz

Bravo, bravissimo, pour un premier mag, c'est bien. Bonne idée que d'avoir inclus les rubriques sur la mythologie et sur l'apprentissage du japonais. Bon assez pour les louanges (j'ai fait court), et passons aux questions :

Y aurait-il d'autres pigistes, ou ce ne sera que toi et Kyo, qui feront le mag (excellent d'ailleurs, je l'ai déjà dit)?

Ce mois-ci, nous avons eu l'aide de Pierre Arnaud (PA) et d'une stagiaire, Laetitia. En revanche, non, je ne pense pas utile d'engager de nouvelles personnes pour Gameplay RPG.

Tas vu les images de Final le film sur leur site ? j'ai hâte de le voir en entier !

Ouais, j'ai vu non seulement les images mais aussi les vidéos et effectivement ça va tout détruire. Si tu veux en savoir plus, reporte-toi à la rubrique ciné.

Y aura-t-il une rubrique sur la littérature ? Ainsi tu pourrais parler d'Anne Rice et de ses influences sur "vampire, le masquarade : redemption" (à lire absolument pour ceux qui ne connaissent pas la chronique des vampires)

Tiens ouais pourquoi pas avec en prime les derniers bouquins typés heroïc-fantasy. C'est une bonne idée, je vais y réfléchir.

A quand un très bon RPG pour la Dreamcast ?

Le 3 août : il répondra au doux nom de Grandia 2.

Voilà, c'est tout, au fait désolé pour le jeu de mots foireux du titre !

Je t'envoie un bô dessin d'un copain qui a le même surnom que toi (Lestat). Si tu pouvais le publier, ça lui fera plaisir:

Naturellement, entre Lestat, faut bien s'aider. A plus

Laurent

Salut Jay ! Cela fait déjà un mois que je passé chez le marchand de journaux voir si Gameplay RPG est enfin sorti. Et aujourd'hui, oh sublime surprise ! je le vois en rayon. Sitôt vu, sitôt acheté, sitôt lu. Ce magazine est tout simplement excellent ! Et pourtant j'émettais quelques réserves quant à un mag' dédié aux RPG. Un mag consacré uniquement aux RPG ne risque-t-il pas de marginaliser ceux-ci ? Le RPG va néanmoins pouvoir se faire entendre. Le commun des mortels verra enfin ces quelques lettres, RPG, inscrites sur le magazine posé juste à côté de ses magazines préférés, Pendantagueulsurtakonsol/Magazine et le journal de Mickey. J'espère que tu vas continuer, en parallèle, à militer pour le RPG dans C-News car Gameplay ne s'adresse qu'aux initiés des RPG. Tes détracteurs (en un seul mot) vont être contents de voir moins de RPG dans leur magazine mais ils vont vite se faire chier. Cette part de rêve éveillé que procure le RPG (j'avais les larmes aux yeux en regardant la fin de FFB), par quoi pourront-ils la remplacer ? Barbie sports équestres ? Non. Le RPG, c'est la magie de l'imaginaire, un instant de féerie dans ce monde glauque. J'applaudis des 2 mains (et même plus) l'idée d'une rubrique consacrée aux autres formes de RPG. En attendant le prochain numéro, je vais relire ce premier numéro tant désiré.

Lorenzo

PS: Le terme RPG in mind' est tout simplement génial. Mille fois bravo pour ce terme qui définit mieux que tout cet ensemble ésotérique de jeux de sociétés couramment appelés jeux de rôles.

Merci... j'ai la larme à l'œil. Je suis entièrement d'accord avec toi et de toute façon, je continuerai à lutter corps et âme dans Consoles News. Merci mille fois, tous ces encouragements et ces compliments m'ont vraiment fait chaud au cœur !

Louis

Salut jay pourrais-tu parler de mon site web qu'on a fait avec des amis dans le prochain consoles news ??? c'est un site de jeux vidéo en voici l'adresse :

<http://another.netfirms.com/funnyguy>
<http://www.mail.com/mailcom/ext_link_jht.m?goto=http%3A%2F%2Fanother.netfirms.com%2Ffunnyguy>
merci à toi d'avance !

Louis

Ludole

Salut Jay, tout d'abord ton magazine est génial, enfin un magazine où l'on n'est pas obligé de chercher les lignes qui parlent de RPG!!! J'ai cependant des petites re-

marques : il faudrait que vous évitiez d'utiliser le mot RPG à tout-va pour qualifier un jeu (The Nomad Soul n'en est pas un)- c'est bien de parler d'un max de RPG possible mais si c'est juste pour en dire qu'on peut gagner de l'expérience (ça paraît évident) est-ce que ça vaut vraiment le coup ?

Non, t'as raison. Nomad Soul est un jeu d'aventure-real avec des éléments de RPG...
Sinon je suis en ce moment plongé dans FFB (vive l'émulation!!!!) Mais j'aimerais bien m'acheter un autre jeu. Que me conseilles-tu entre Planescape et Vampire, sachant qu'un de mes critères principaux de sélection est la durée de vie ?

Vampire, incontestablement. Mais Planescape est également un sacré titre.
Merci de me répondre et longue vie à Gameplay !!!

P.S. - quand sort le prochain numéro ?
Il est sous tes yeux !

Marvid

Je ne voulais pas jeter la pierre mais quelques erreurs se sont glissées dans les pages de GameplayRPG, plus précisément dans l'article sur Vampire : The Masquerade.

Une petite erreur tout d'abord : vous affirmiez dans un encadré que la période de la Masquerade était celle du XIIe siècle, et que celle de Dark Age correspondait à notre époque. Il se trouve que c'est le contraire... Mais bon, c'est pas grave, tout le monde peut faire des erreurs.

Ouais, je sais, mais même si je connais beaucoup de choses et m'efforce de faire



Sephiroth

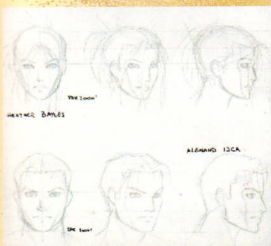


mon travail le mieux possible, il m'arrive de flancher et d'écrire des conneries. Navré... La seconde est plus grosse, voire énorme, car elle concerne la description d'un clan au quel j'appartiens personnellement : les Brujahs. La description que vous en faisiez était plus semblable à celle du clan Toreador, à savoir des vampires attirés par la beauté autant artistique que corporelle (j'ai déjà vu un Toreador s'arrêter net durant une fuite pour admirer un tableau, alors qu'il était méchamment poursuivi...). Le clan Brujah est plutôt d'un naturel violent et vindicatif (en tout cas, j'en suis un). Une partie du clan forme les Anarchs, autrement dit les Anarchistes, désirant déstabiliser la Camarilla. Les plus extrémistes prônent la fin de la Mascarade (cacher l'existence des vampires aux mortels). Voilà... chers lecteurs de Gameplay, la vraie nature des brujahs... Navré, si j'ai blessé certains brujahs et si je me suis planté mais l'erreur est humaine, non et jusqu'à preuve du contraire, je ne suis pas encore vampire ! Je pense que ces corrections devaient être apportées, autant pour votre mag que pour votre culture ! Enfin voilà. Si tu veux discuter JDR plateau, console ou PC, je suis dispo.

A + Marvid

Mat3

Salut à toi humble testeur provenant de ce



merveilleux pays qu'est le Japon... Je m'appelle Mathieu et un pote m'a fait découvrir votre mag tout bonnement excellentissime ! Franchement : tout ce que j'aime en un seul mag, il ne manquerait plus que vous parliez des JDR purs et durs et ce serait parfait mais bon ce serait un peu un mag fourre-tout...

J'aimerais vous parler de toutes les merveilles sortant sur le marché en matière de JDR plateaux mais ça prend du temps. Peut-être, au prochain numéro... Je tenais à saluer votre courage et votre franchise car vous n'avez pas hésité à descendre des jeux un peu trop commerciaux (Qui a dit Zelda sur NG4?...), et votre système de notation est très intéressant.

Merci... Les articles sont nombreux, bien détaillés, et toujours saupoudrés d'humour (j'ai particulièrement aimé le trombinoscope...). Mais une question lancinante me préoccupe... Y'aura-t-il d'autres sorties car on ne sait même pas le rythme de parution... mensuel? Bi-mensuel?... J'espère sincèrement que votre mag trouvera son public bien que la France n'aime pas trop les RPG à part s'ils sont niais comme FFB (franchement je le trouve chiant et linéaire mais bon... Par contre je trouve Xenogears trop fort : ça c'est un bon jeu... Mais je m'éloigne un peu là... **C'est pas grave, je ne t'en veux pas, c'est la principale qualité d'un fan de RPG : c'est d'en parler des heures et des heures, en s'éloignant toujours un petit peu trop des sujets de base. Mais pour répondre à ta question : j'espère qu'à partir de septembre, un numéro de Gameplay RPG sortira tous les mois et demi. D'ailleurs Legend of mana, Front Mission 3 sont bien prévus pour la France...** Rassure-moi ? J'espère que Valkyrie profile sortira aussi ainsi que toutes les autres super productions comme Chrono cross... **LOM est prévu... oui mais on ne sait pas quand. Front Mission 3 est disponible à la vente et vaut vraiment le coup, fonce lire le test de PA pour en prendre conscience. Valkyrie Profile... rien pour le marché français... tout du moins par pour le moment.** Au fait le pack Arc the lad vaut-il le coup ? **Il est indispensable vu la classe de cette série de T-RPG.** Excuse-moi de t'avoir pris un peu de ton temps... Je dis ça, mais bon... Maintenant que tu es riche et célèbre une secrétaire, que dis-je une foule de secrétaires - toutes plus charmantes les unes que les autres bien sûr car tu es un beau gosse... doivent répondre à ton courrier... **Riche ? non, célèbre ? ah bon... sorti du lectorat de Gameplay et de Consoles News et de amis, y'a pas grand monde qui connaît Jy. Enfin, beau gosse ? ma copine te dira sûrement oui, moi au contraire, je ne trouve pas. Bonne continuation et j'espère que votre idée de jeux par courrier et internet verra le jour...**

a+ Mat

Melian

Salut ! Je suis une grande fan de RPG, alors voilà ce qui serait bien : Quand on achète les

armes, il faudrait pouvoir voir si elles sont mieux que celles que l'on a déjà (pas comme dans Baldur's où faut apprendre par cœur l'armement, ce qui est gonflant). Il faudrait que les boss (surtout le dernier) soit fort (5 minutes pour battre le dernier boss dans tous les Final fantasy) ou alors qu'il s'adapte au niveau du joueur.

5 minutes pour tuer Ultimaire (à la fin de Final VIII), tu te fous de ma gueule ?

En fait, ce qui serait cool, ce serait d'avoir un méchant au début, qui monte d'expérience en même temps que nous. Par exemple au début, le héros, il a un pote et ils sont tous les deux aussi forts. Ensuite, le pote il devient méchant. Bon, jusque là c'est pas top, mais ce qui serait bien ce serait d'avoir des endroits où l'on peut s'entraîner et que le méchant, il y passe aussi. En gros, le joueur serait motivé pour monter car l'ennemi monterait aussi en expérience.

Ca existe, ça s'appelle GensoSuikoden 2 ou Final Fantasy Tactics à quelques variantes près...

Les salles d'entraînement pourraient aussi permettre de développer des techniques particulières (un peu comme dans FF5 où l'on peut choisir la catégorie de son perso) et aussi de progresser encore quand on est plus fort que tous les monstres. Elles permettraient aussi de développer des techniques spécifiques à chaque salle d'entraînement et à chaque entraîneur avec des mètres qui ne seraient pas là tout le temps. Par exemple, on recevrait dans une ville un tract pour un entraîneur et il faudrait y aller avant deux jours, sinon il s'en va et on ne peut plus apprendre ses techniques.

Excellente idée...

Les monstres pourraient être intelligents : si on est moins forts qu'eux ils nous attaquent plus souvent que si on est très forts. D'où l'utilité des sorts pour repousser ou attirer des monstres.

Bien pensé...

Il faut éviter la multiplication de fenêtres (comme dans Baldur : une fenêtre pour le grimoire, une pour l'armement, une pour les stats... c'est un peu lourd).

Il faut plein de persos (Suikoden, mon rêve, faut les chercher, c'est bien trouvé) mais c'est mieux quand il y a une réelle différence entre eux : que l'un puisse utiliser principalement les sorts de défense, l'autre les sorts d'attaque. On pourrait aussi avoir un personnage associé à un élément : l'un n'utilise que les sorts de l'eau, l'autre que les sorts de la terre. Mais il faut toujours pouvoir les contrôler et qu'ils servent réellement à quelque chose (le personnage de Gogo dans FFB est trop limité).

Quelque chose qui est très frustrant : faire monter des personnages qui ne servent à rien. Dans FFG, on fait monter une douzaine de personnages et seuls quatre servent à la fin. Pourquoi ne pas tous les faire combattre à la fin, une sorte de méga combat final ? De plus, il faut qu'ils soient dissemblables (OK, je me répète).

D'accord pour la méga baston finale contre le dernier boss.

Il y a aussi le problème des stats. C'est bien d'avoir plein de bazar : agilité, endurance, résistance magie, mais bon sur le terrain,

on voit pas vraiment la différence entre un gars qu'est à 0 ou à 20. Alors au lieu de mettre ça sur 100, autant mettre ça sur dix niveaux mais avec une vraie différence entre les niveaux.

Exemple pour l'agilité : au niveau 1 on n'esquive que les coups de poings ou de pieds, au niveau 2 les coups basiques à l'arme blanche, au niveau 3 les coups complexes, au niveau 4 on gagne le contre, au niveau 5 on esquive certains coups à l'arme à feu... Ou pour la résistance à la magie : au niveau 1, on se prend 75 % des sorts mineurs et 100% des autres ou on est résistant à un certain type de magie. Par contre, la vitalité se traduira forcément par une



hausse de points de vie. Dans ces conditions, c'est plus intéressant de faire monter ce que l'on veut.

Il faudrait créer un système pour éviter les sorts des ennemis, un contre-sort ou une manipe en temps réel.

Ca existe déjà ma belle...

Et par pitié, que les sorts durent pas 3 plombes (on vise personne). Pour les sortilèges, quand un gars est grièvement blessé, c'est stupide que sa barre de magie reste au maximum, les deux doivent être liés, pas complètement mais un peu quand même. La salle d'entraînement permettrait aussi de déterminer si le gars il est plus fort quand il tape à la main que quand il utilise une magie (vous me direz, il suffit de comparer les stats ou de taper sur un monstre mais bon).

Il faudrait mettre des limitations aux sorts, ça obligerait à faire des combos plus techniques (ça devient un jeu à la Tekken, là...). Et qu'on puisse toujours savoir à quel sert la magie en question.

Bonne idée mais ton jeu devient injouable, chiant, trop difficile et beaucoup trop rébarbatif...

Il faut pouvoir diriger son perso en temps réel et se battre en temps réel. Il faut que le héros semble avoir mal quand on le

frappe (pareil pour le méchant) sans nécessairement avoir le sang qui gicle à la Vandal Heart.

Ca existe : Chrono Cross

J'aimerais éviter d'avoir à répondre à des questions stupides du genre : Veux-tu que machin fasse partie de ton équipe ? En général, on aime bien avoir des persos en plus ! Les autres persos doivent vivre. Exemple :

on récupère un gars (j'aime bien qu'on puisse les renommer aussi), il tombe amoureux (je suis une fille, et pitié s'ils s'aiment qu'ils le disent, c'est frustrant que Cloud il dise nulle part je t'aime à Tifa, je suis une grande sentimentale) et il quitte l'équipe. Quand on revient, il a un gosse et plus tard, on peut enlever le garçon de notre ancien pote.

En règle générale, il faut que lorsque que l'on donne un choix, ça change réellement le jeu, quitte à pouvoir devenir méchant (il paraît qu'on pouvait le faire dans Baldur, mais ce jeu m'a gavé au bout de trois heures).

Ca existe déjà aussi... Phantasy Star III.

Un détail important : pouvoir se déplacer librement sur une IMMENSE carte (à la Secret of Mana pour la taille) et qu'il y ait PLEIN de villes. Rien n'est plus frustrant à la fin d'un jeu (au bout de vingt heures) que d'avoir été dans toutes les villes et d'accessoirement avoir le matos au maximum. En gros, il faudrait que l'on trouve des villes encore deux ou trois heures à la fin du jeu et qu'elles vendent un matos super bien mais EXTREMEMENT cher. Après tout, à la fin d'un RPG, on a toujours plein d'argent et on sait pas quoi en faire alors autant s'acheter une super épée à 1 000 000 000 de GP. Ouais... c'est vrai qu'on finit toujours pété de thunes mais moi j'aurais d'autres idées pour ce facteur.

Néanmoins, la tiennne est bonne. Bon, je crois que c'est tout pour le moment, si tu pouvais me répondre et dire ce que tu en penses...

A+ ET BONNE CONTINUATION Bravo Melian... une femme en plus. Tu as d'excellentes idées et grâce à celles-ci, on pourrait vraiment améliorer le RPG. Je suis impressionné par ta connaissance et ton sens de la critique, bravo...

M.S.A. Palaga

Salut mon petit Jay
Tout d'abord, je tenais à vous remercier toi et Kyo, vous avez fait du bon boulot, il faut dire qu'un magazine parlant de rpg et de jeux de rôles (le plus important pour moi) ça manquait cruellement à la gamme ! Je vou-

drais tout d'abord te demander quelques petits renseignements : tout d'abord connais-tu la date officielle de sortie de Vampire (j'attends avec impatience ce jeu) ta preview était pas mal mais tu sais ce qui manquait cruellement : c'est une rubrique multi-joueur qui dans ce cas s'annonce tout à fait fantastique et novateur dans son genre (même pas mentionné qu'il pourrait y avoir un Maître du Jeu).

La date officielle de Vampire ? fin juillet. En ce qui concerne le multi, j'en ai parlé tout comme le maître du jeu. Alors...

Autre chose Diablo 2 ne sera-t-il pas démodé en graphisme à sa sortie (bon je sais Blizzard sont des dieux mais tout de même), on m'a parlé d'un projet de Blizzard pour StarCraft saisi tu si c'est vrai ?

Diablo 2 vient de sortir et il déchire, des questions ? En ce qui concerne un éventuel StarCraft 2, Blizzard reste muet.

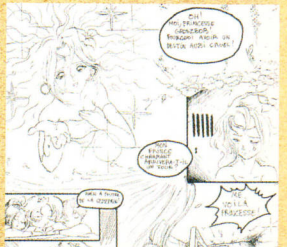
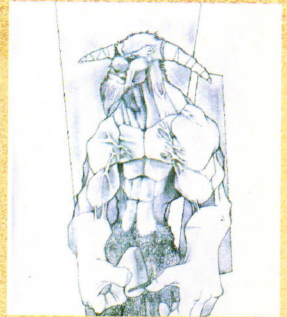
Quelques conseils pour améliorer ton magazine bien qu'il soit déjà quasiment parfait : vous devriez inclure une petite rubrique parlant des jeux de rôles papier et un autre court aussi (je suppose qu'il faut lire "courte" n'ol parlant de la littérature fantastique, je sais c'est un magazine de jeux vidéo mais après tout pourquoi pas puisque tout ceci est en rapport avec votre canard. Je persiste à croire qu'il est impensable de se lancer dans le jeu de rôles sans avoir lu le seigneur des anneaux du phénoménal TOLKIEN. Je suis joueur de Warhammer et Shadowrun (récemment) en jeux de rôles papier et toi en pratiques-stu ? bon je te laisse

Alors pour ta proposition, j'ai déjà dit plus haut que j'allais y réfléchir mais vu votre insistance, je pense que l'on parlera de littérature, de jeux de rôles plateau et papier dans le prochain Gameplay RPG. En JDR, j'ai arrêté mais j'ai joué entre autre à Vampire, In nomine Setanis, ADD, Warhammer Battle, 40 000. Epic, Star Wars et bien d'autres... Cthulu bien sûr.

M.S.A Palaga

Noam

Alors comme ça on fait un mag sur le rpg sur ordinateur et sur console, hum, très bonne initiative, je me demandais même pourquoi personne n'y avait encore pensé. Je vous félicite donc pour cet excellent pas. Outre la qualité de la présentation (vraiment excellente : le choix des couleurs et des polices de caractère, l'encadrement des articles, la profusion d'images etc...) votre mag se distingue par le style d'écriture qui est très agréable. Bref c'est une vraie petite perle, c'est fait par des passionnés pour des passionnés et ça se voit. Bon, après cette série d'éloges, je redeviens la machine insensible que je suis dans la réalité et (en réponse à la demande dans le numéro avril-mai) vous propose ce document pour la future rubrique (des plus originales) de création d'un rpg. En effet je suis avant d'être un joueur sur pc un joueur de rôles sur table (Advanced Dungeons&Dragons, Stormbringer, Shadowrun, Vampire, Star wars etc) et ce qui compte pour moi dans un jeu de rôles





c'est la profondeur du personnage que l'on incarne.

On est d'accord...
Le plus marquant étant de jouer autre chose qu'un humain, en effet il est beaucoup plus intéressant de jouer une elfe, un vampire ou un extra-terrestre (et se mettre vraiment dans leur peau, réagir dans le jeu comme ils le feraient...).

Voici donc une race que j'ai créée pour un univers plutôt genre heroïc-fantasy que science fiction (mais que je pourrais adapter à n'importe quel univers si vous me le demandez...) : les Krills. Si ça vous plaît je vous enverrai des fiches sur la religion de Shi'rûk, les armes des Krills, leurs cités, leurs héros, leurs artefacts, etc... Les krills sont des insectes (les insectes sont rarement utilisés comme personnages intelligents dans un rpg, alors innovons), je n'ai pas pu envoyer de dessin avec ce texte mais si vous avez vu Starship Troopers c'est dans ce genre-là... Signé Noam Assayag alias Silver Surfer alias Elic alias Gekar alias theWeb's Spider Adresse : noam.assayag@libertysurf.fr

A+

Nohud 1313

Salut Jay, ça faisait longtemps qu'on l'attendais... et il est sorti : le magazine réservé aux fans de RPG et de Survival Horror ! Je peux te dire que j'ai trouvé ce mag hallucinément terrible (ça se dit ?? Non, mais on est dans le vidéoludique, pas dans le Figaro, alors notre tolérance est grande. Mais certains abusent parfois, c'est pas toujours très clair-ndc). Toutes les rubriques sont aussi intéressantes les unes que les autres. De la rubrique First Screen, qui nous montre des images enfin inédites sur FFXI, à la rubrique référence, montrant les mérites des plus grands RPG anciennes générations, en passant par les rubriques Apprendre et Mythologie. Même les aides de jeux sont excellentes puisque certaines d'entre elles permettent de passer ces p... de protection à la c... des jeux importés. Enfin bref, c'est pour moi LE mag ultime ! Mais je me demandais si ça n'allait pas être trop dur de faire tenir ce mag (si complexe) à 2 ? En tout cas, j'ai remarqué que toutes les rédactions avaient été écrites soi par toi, soit par ton pote Kyo. Tous ça pour dire que si jamais vous avez besoin de monde faites-le savoir... ça intéressera sûrement pas mal de monde. Avant dernière chose, ce serait bien d'intégrer une rubrique indiquant les meilleures adresses internet concernant les RPG (y en a vraiment qui valent le coup d'être découvertes). Enfin dernière chose, j'ai été triste de ne pas voir LE jeu culte, dans la rubrique Référence (à savoir Chrono Trigger)... y'a intérêt à ce qu'il soit dans le 2ème ou 3ème numéro... sinon honte à vous !!!

Je tiens compte de tes remarques et non, on se suffit à nous deux... Kyo et moi.
En revanche, pour Chrono Trigger dans la partie référence, ce sera pour le troisième numéro !

Bon allez, bonne chance à vous pour la suite.

Oneyedby

Salut Jay et Kyo, félicitations pour votre premier numéro de Gameplay ! Ne touchez à rien, tout est PARFAIT ! Bon voilà j'ai plusieurs choses à vous dire : je souhaite faire un site sur les RPG ou je mettrais toutes mes Roms (De FF1 à Seiken Denetsu 3 en US !) et mes MID files. Donc éventuellement, je me propose de vous faire un site pour gameplay en flash 4 ou dreamweaver 3. Bien évidemment, c'est gratuit (re-marquez cela sous-entend que je le ferai à mon rythme, ok ?). Un Forum serait bien utile pour la création d'un jeu. Justement, à ce sujet, j'écris en cours de philo des scénars de films : j'ai vraiment PLEIN d'idées pour des jeux de rôles (entre nous ça fait 5 ans que j'essaie d'imaginer le JDR idéal). Je suis vraiment à fond dans le trip. Bon à part ça, des trucs plus conventionnels : qu'arrive-t-il à Schala après que Serge la sauve ? Pourquoi voit-on dans les crédits les images d'une meuf vivant à notre époque ?

Ben, on rentre dans la star tower après qu'elle ait pris racine dans l'océan ? Rien... je ne dirai rien.

Bon, il sort quand - bordel - Legend of Mana en US ? Il est sorti mon ami... tu peux d'ailleurs apprécier sa critique dans le numéro de Gameplay que tu es en train de lire.

Bon alors d'après toi, quels sont les 5 meilleurs RPG depuis la sortie de Chrono Cross ? D'après moi : FFG, Chrono Trigger, Seiken Denetsu 3, Chrono Cross, Xenogears.

Ben depuis Chrono Cross, on va dire en comptant tous les "dérivés" du style Final Fantasy IX, Vagrant Story, Legend of mana, Legend of dragon et, Front Mission 3.

Merci de répondre le plus vite possible ! OH non, attendez ! SVP, je vous en prie, ARRETEZ vos lettres de vannes dans console news ! j'en ai vraiment rien à foutre de savoir qu'un bouffon vous a insulté il y a deux mois en baffouant les RPG ! J'ai l'impression d'être retourné aux débuts de Console news ! En tout cas je veux pas de ça dans Gameplay ! SVP ! Merci !

T'inquiète Gameplay n'est acheté que par une certaine "population" de joueurs et pas de vannes, ni de coups bas entre rpgistes !

Pascal

Tout d'abord, je dois vous dire un grand bravo et surtout merci pour avoir permis au RPG d'avoir un magazine digne de ce nom, Merci ! Le fait de parler uniquement de jeux qui en valent la peine et d'ajouter au mag une touche de jappanisation, c'est vraiment excellent (exclure les daubes c'est franchement bien, au moins on lit tout le magazine...). L'idée de la création du jeu de rôles aussi, c'est bien trouvé. Concernant les nouvelles rubriques, pourquoi pas faire une page de liens pour le web regroupant les sites bien sympa liés au RPG ? (l'image d'un chevalier en armure combattant un monstre

infernal ça me fait toujours kiffer, et si en plus c'est une cinématique avec une bonne musique opéra en fond c'est les frissons dans le dos...).

Moi aussi, ça me semble être une bonne idée... à partir du prochain numéro dans la rubrique on-line, c'est promis.

Voilà sinon encore bravo pour ce mag très bien fait, (ça fait un peu lèche-cul mais quand je tombe sur un truc bien, je pense que leurs auteurs méritent de savoir que c'est ça plaît !). Je vous souhaite une bonne continuation et j'apprécierais beaucoup de chasser les hordes maléfiques de Diablo 2 durant des nuits entières (j'en peux plus de l'attendre celui-la !) aux côtés de deux grands aventuriers, adeptes des légendes oubliées et des mondes disparus, si ça vous dit, pensez à m'envoyer des mails.

Why not après tout...
Puisse la lumière guider Gameplay, et que s'écartent les ténèbres devant cette emblème du RPG... Merci... merci pour tout et on fera tout pour que Gameplay RPG dure... et ce, longtemps !

Pendragon

Salut ! Comme tu dois déborder sous les mails (nd-Jay : tu m'étonnes...), je vais tacher d'être bref. Depuis de nombreuses semaines, un de mes amis, fan de manga et de jeux vidéo, me harcèle à propos d'un nouveau mag et de son rédacteur en chef : super Jay par là, Jay hyper par-ci... en gros très lourd ! donc pour qu'il me lâche un peu, j'accepte de jeter un oeil au projet en question. Et surprise, pour une fois il ne s'agit pas d'un concentré de jeux vidéoludique (sic-ndc) inintéressant mais des articles bien faits avec beaucoup d'illustrations et surtout très marrant : j'ai tout de suite accroché ! et en plus voilà qu'on y écrit à propos d'une de mes passions : le JDR. Joie ! L'euphorie me gagne car ces genres de journaux se font très rares... Mais venons-en à notre affaire : A la page de l'édito, tu émetts le désir de récolter toute idée pour créer un background sympa, auquel chacun peut participer. Mais pourquoi ne pas viser plus haut et créer un petit jdr online ?

En effet, il existe déjà plusieurs jeux (je parle des gratos pas des jdr-online industriels) de ce type et les systèmes sont nombreux. Certes, cela demande un peu de boulot mais je suis sûr que la construction intéressera beaucoup de personnes. Et pour le journal plus précisément ça attirera sûrement du monde (par exemple conseils et astuces dans le mag). Pour te donner une idée va voir a <http://www.furnina.com/odyssee/index.html> un truc très sympa qui s'appelle Odyssee (les inscriptions sont fermées) qui a le très grand avantage de posséder des vrais MD (ndr : maître de jeu) en chair et en os qui sont responsables chacun d'un lieu en particulier et supprime la limitation d'action due au support. En effet, si un joueur veut se monter un petit commerce personnalisé, il lui suffit d'écrire tout ça au MD, qui incorpore tout cela dans le jeu. Tout le reste est, je crois géré comme dans un jdr online nor-

mal. Si ce t'intéresse je suis prêt à me renseigner sur les différents systèmes et à participer activement au projet et je suis sûr que trouver des participants ne sera pas très dur (en effet les jdr online gratuits sont très recherchés !). Si un problème financier subsiste l'inscription pourra, par exemple, exiger un abonnement préalable au mag ou quelque chose du genre, voire en dernier recours à une contribution financière des joueurs. J'espère que ce projet t'intéresse. En tout cas, mail-moi ce que tu en penses. Merci d'avoir pris le temps de me lire.

Pendragon

Excellente idée, j'en prends bonne note et je pense que si nous nous unissons tous dans le même sens avec un but similaire, on peut réussir à faire des trucs géniaux. Mail-moi encore, on en discutera plus facilement via mail. En tout cas, moi, ton idée, elle me plaît... je suis sûr que les lecteurs de Gameplay RPG y adhéreront également !

PS(1): Sur Odysee il y a un autre Pendragon mais c'est un imposteur !

PS(2): Le copain du début t'as déjà appelé je crois il s'appelle David.

Rj

Ca y est votre mag spécial RPG est enfin là! Félicitations et merci pour ce n°1 de gameplay RPG !!!

Le numéro 2 est pour quand ?

Tout de suite, sous tes yeux...

J'ai été surpris de ne pas trouver dans votre mag un bulletin d'abonnement : pour une fois que j'étais prêt à m'abonner sans hésiter à un magazine !

Petit oubli impardonnable. Néanmoins, il n'est pas trop tard...



J'en mets un cette fois dans le mag...
Jay, pourquoi ne pas faire les rubriques mythologie en plusieurs parties dans plusieurs numéros, plutôt que

de les écourter comme tu l'as fait pour la Mythologie Nordique ? A plusieurs reprises tu dis que tu aimerais nous en dire plus: le dire dans d'autres numéros serait une solution. J'ai trouvé cette rubrique très intéressante car j'ignorais cette mythologie. Et c'est vrai que beaucoup de jeux s'en sont inspirés, ne serait-ce que pour les noms (Infreet, ygdgrasil, etc).

Ok, c'est une excellente idée mais à partir du prochain Gameplay RPG car mon article sur la mythologie nipponne est bouclé !

A part ce petit détail, le reste de la revue est parfait. Je trouve la rubrique apprendre le Nippon (sic-ndc) géniale ! C'est une super idée de nous apprendre la langue maternelle de la plupart des RPG ! J'espère que cette rubrique sera toujours présente dans les futurs numéros et qu'elle nous aidera à mieux comprendre nos jeux préférés (Chrono Cross, Seiken Densetsu3, etc).

C'est clair que c'était une bonne idée à en juger vos commentaires et non, ne t'inquiète pas : la rubrique sera là à chaque Gameplay et vous apprendra des trucs des plus en plus complexes.

En parlant de Chrono Cross, malgré les Hiraeganas et les katakanas, je n'arrive pas à lire le nom d'un vieillard : il s'agit du vieux qui se trouve au palais au nord de la première île : plus précisément dans une tour à l'ouest lorsqu'on s'y rend on voit une jolie pleine Lune colorée. Si tu vois de qui je parle, pourrais-tu m'indiquer son nom (comme ça s'il vient dans mon groupe, je saurais comment le nommer avec notre alphabet à nous).

C'est normal que tu ne comprennes pas son nom car il est tout en kanji : en gros, c'est un sage. Et non, il ne vient pas dans ton équipe. Sinon la page sortie des jeux est très pratique : on sait quand et sur quel continent tel jeu sortira ce qui nous permet de juger s'il est préférable de l'acheter en Import ou d'attendre sa sortie officielle.

C'est effectivement son but maquette...

Vraiment votre magazine est chouette et j'espère qu'il deviendra mensuel très vite ! Continuez comme ça et encore merci pour votre bijou !

RPGment votre, PJ

Quentinus 121

Salut tout le monde ! Je voulais vous féliciter pour votre nouveau mag Gameplay RPG. Il est vraiment bien foutu. Bon, sinon j'ai quelques questions :
Est-ce que Square va se décider à sortir FF Tactics en français ?

Non, malheureusement ce titre mythique ne débarquera jamais dans l'Hexagone...

Puisque vous aimez aussi les mangas, je voulais savoir si les japonais font encore des épisodes de Dragon ball GT et si la série marche bien au Japon.

Non, la série est achevée et oui, elle marche relativement bien. Moins que DBZ mais pas mal, tout de même.

A quand Chrono cross en américain?

Le 15 août, mon ami.

Vivement le prochain numéro !

Ralph

Jay, et aussi Kyo...

Tout d'abord et comme toujours, un peu de léche cul ? eh ben non, car cette fois ce ne sera même pas pour passer dans un mag comme tout le monde le fait mais cette fois pour vous récompenser du travail accompli, car ce mag est vraiment le meilleur... tout du moins pour les RPG ! Les dossiers sont clairs, les tests sont hyper détaillés et les images sublimes alors encore une fois... MERCI !!!

Bon allez passons aux questions : Comment vous faites pour fournir un travail aussi excellent à 2 seulement ?

On dort peu, on aime les RPG plus que tout (moins que nos copines quand même) et on a une envie insatiable de vous rendre heureux et de vous faire plaisir, vous les fans de RPG. D'après vous quel est le meilleur RPG du moment ? et quel est le meilleur à venir ?

Pour le moment, c'est dur à dire... Final Fantasy IX mais suivi de près par Chrono Cross. Qu'en est-il des RPG sur Play 2 ?

Pour l'instant je trouve cette console très décevante ! pas vous ? Quand est ce que Square se met à bosser, parce que Type-S est vraiment ringard !

On est d'accord. Pour le moment, la machine est loin d'être brillante mais elle va bientôt proposer un sacré paquet de bons jeux. En tête Metal Gear Solid 2 mais aussi Onimusha, The Bouncer. Niveau RPG, on pourra compter sur Orphen, Summoner et bien entendu les Final Fantasy X et XI.

Que pensez vous de la Dreamcast en matière de RPG ? Au fait, il y en a des RPG sur Dreamcast ?

En matière de RPG, il est clair que la dernière née chez Sega ne nous a pas du tout impressionnés. Entre un Lodos raté, un EGG nul à chier, un Evolution soporifique et un Sorcier sans bon pour la poubelle, il est clair que pour le moment, elle est loin d'avoir fait ses preuves dans notre domaine culte. Pourtant, la nouvelle génération : Phantasy Star On-Line, Grandia 2 et Eternal Arcadia devrait hautement hausser le niveau !

Vraiment vos idées sont vraiment novatrices... et puisque je souhaite que ce mag soit encore mieux je vais donner quelques conseils : il devrait y avoir une rubrique projet ou rumeurs juste avant "First screen", les idées des développeurs, etc...

C'est vrai, on y avait pensé mais le manque de temps nous a stoppé. Pour le prochain numéro...

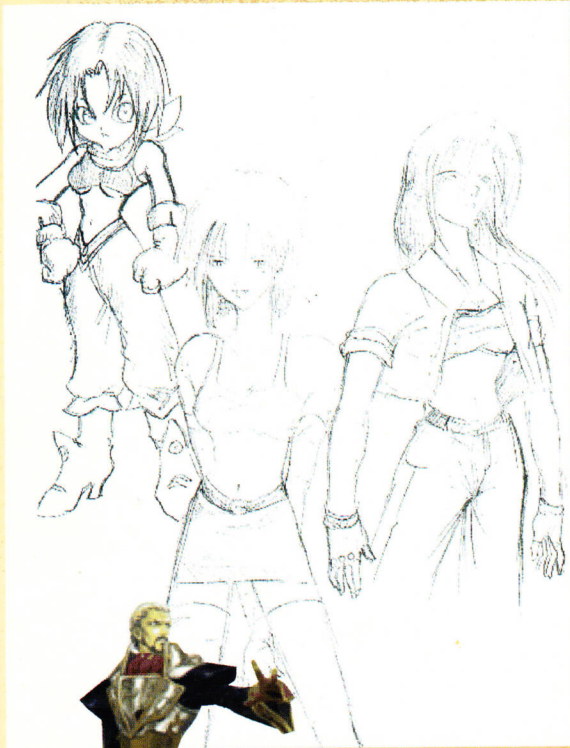
Ensuite je trouve que la rubrique soluce n'est pas très bonne... il vaut mieux faire une soluce entière que plusieurs aides dans plusieurs jeux... Qu'en pensez vous ?

C'est vrai mais pas totalement.

Je m'explique : offrir plusieurs aides de jeu donneront un coup de pouce à plus de personnes qu'une seule soluce. Mais bon, dans le principe, il est vrai que les solutions complètes sont nettement mieux que des petites aides. Néanmoins, le mois prochain devrait te réserver une petite surprise.

Voilà pour les conseils... pour la création du jeu, je verrait bien un jeu mélangé entre survival horror et RPG... final fantasy style Re-





sideil Evil quoi !

Voilà une excellente idée !

Voilà, j'espère que je ne vous ai pas trop gonflés et un dernier conseil : je pense qu'il serait bien de réserver une dizaine de pages pour la rubrique le coin des lecteurs... pour que le magazine soit bien en rapport avec les lecteurs !

Pas dix mais huit... c'est déjà pas si mal !

En espérant avoir l'immense honneur d'être publié

bonne continuation. RPJayman !!! T'es publié... et t'as raison : que la force soit avec nous !

Ramza

Salut jay, moi c'est Ramza. Je t'ai déjà contacté quelques fois. Je t'écris ce coup-ci pour te féliciter pour Gameplay RPG. Il est vraiment très réussi. A quand le N°2 ? Ce serait vraiment bien s'il pouvait devenir mensuel. Sinon aujourd'hui 24 avril m'est parvenue l'info suivante : Yasumi Matsuno (FFT, Vagrant, Ogre...) vient de mettre un terme à sa carrière entre autres suite au semi-échec de Vagrant (300 000 exemplaires). C'est pour moi le meilleur créateur de jeux vidéo et putain ça m'a fait un choc. C'est un japonais qui m'a dit ça sur un forum. C'est marqué sur la soluce officielle ALTIMANIA. Si tu pouvais me confirmer (ou plutôt me dire que c'est faux) ce serait cool car je vais plus en dormir.

Ah bon... moi, d'après mes sources, il bosse déjà sur un nouveau titre...

Mon mail : delita2001@hotmail.comTchao.

Raziel

Ne sois pas surpris si tu vois 2 type d'écritures différentes car nous sommes 2 ouf de RPG à te mailer !

Michael : 15ans (forte poitrine ?) Beau brun, bref tu t'en fous et moi-même, je me fiche de toi en ce qui concerne ton physique (seule ta passion pour les RPG nous intéresse).

Kim : 15 ans aussi, beau brun aussi, heu je suis le pote de Michael et on t'écrit au sujet des RPG (comme tu t'en doutes) !

En effet nous avons tous les 2 fait les meilleurs RPG (aussi quelques moins bons mais tout aussi intéressants) ; Tu te doutes que nous apprécions ton magazine (console news non ?) que tu diriges d'une main de maître (heu, arrêtons de sucer, Peggy arrête par la même occasion !)

Nous préférons si possible organiser une p'tite bouffe avec d'autres potes (aussi fans que nous), et ton pote Kyo de même.

Ouais, tiens une p'tite bouffe avec des lecteurs de Gameplay RPG... ça peut le faire. Je suis ouvert à toutes sortes de propositions...

On ne doit pas être les seuls à te proposer cela, du coup tu ne vendra pas heu... bah c'est pas grave !

Si... si, je viendrai, j'adore parler de RPG !

Seulement, il est difficile de communiquer sur un sujet aussi fascinant que certains bien pensants et autres Neo-fascistes pseudo-intellectuels (oh la belle phrase !) qui s'amuse à casser les RPG, bref...

Sur ce... ça s'rait cool de ta part de nous recontacter !

Je le fais au moyen du magazine, c'est pas beau ?

On compte sur toi, de toute manière notre passion pour les RPG (ceci dit on aime un peu de tout, ex : Soul Calibur) (NdJ : ouais, moi aussi Soul Calibur, Bushido Blade, Tobal 2, Perfect Dark, Street Fighter 3 Third Strike) restera la même, c'est juste qu'on aurait bien aimé discuter avec un gars apparemment sympathique comme toi. (NdJ : je suis touché... sniff !) au sujet de jeux (vidéo) mais aussi de bouquins (tu connais Tolkien ?), de grands films (la ligne rouge), de mangas (Fly...) de japonais (Les Chevaliers du zodiaque, Le Tombeau des Lucioles...) (heu on va s'arrêter là !) t'as icq ?

Non, je ne bosse pas avec ICG mais pour la rencontre... pas de problème. Appelez à la rédaction un mercredi après midi, et on se fixera alors un jour !

Allez A+ Raziel

Le sourire ça peut guérir

Heu j'ai une homepage !

RedAlex

Bonjour à tous,

Je vous écris juste pour vous raconter ma journée. Je suis en pleine semaine de révision, et comme l'algèbre, c'est pas mon truc, je me suis trouvé comme excuse d'aller acheter des clopes, et c'est là (eh oui

faut bien qu'il y ait un rapport avec votre zine) que j'ai acheté GamePlay. Et là je ne vous félicite pas du tout : j'ai lu votre magazine, donc j'ai rien foutu, ça m'a donné envie de reprendre ma sauvegarde de Planescape Torment : conclusion j'ai rien branlé de la journée. Ainsi je vous préviens, si je plante mon année je maudrai votre nom, et invoquerai les terribles pouvoirs tâteurs et polymorphes des royaumes du Chaos, je métamorphoserai votre journal, celui même issu de votre cœur en... Télé Poche, voire Cassius Belli (non, là je suis vache, ils font des efforts), la, la Shub-Niggurath, la chèvre noire au mill... (j'espère que vous connaissez saint H.P. Lovecraft) Bon je m'égare, enfin tout ça pour vous dire que j'ai vraiment aimé votre mag. Un peu prétentieux, un rien subjectif mais ne changez rien, vos articles ressemblent plus à une conversation qu'à un simple commentaire d'un jeu ou de j'sais pas quoi, c'est con ce que je dis mais en fait je veux dire que j'aime le style.

Merci... sache que pour le style, je suis pertinemment ce c'est plus agréable de lire quelq'un parler plutôt que de lire quelq'un qui écrit !

Avant, je lissais Dragon magazine, nouvellement Mondes imaginaires, je crois mais malheureusement j'ai un peu abandonné le jeu de rôles, et j'ai acheté un ordinateur... C'est donc avec ravissement que j'ai découvert Gameplay.

Mais je ne peux résister au plaisir de vous faire quelques commentaires :

Tout d'abord vous êtes trop gentil. car je suis sûr que vous avez lu ma lettre en entier.

Non... ça va ta lettre est cool.

La traduction des caractères japonais, c'est cool (j'aimerais bien m'y mettre...un jour) mais pour être plus complet pourriez-vous nous expliquer ce qu'est la différence entre les Hiragana et Katakana.

Ca va se faire...

L'article sur la mythologie c'était très intéressant, et s'il y en avait plus au prochain ce serait parfait.

Pas de problème, la rubrique mythologie sera là pour chaque Gameplay RPG.

La rubrique boutique cool, très cool mais pas assez étendue.

Je note, et vu vos lettres et vos demandes, on rajoutera les bouquins, les bd, les figurines, les jr papier et plateau dans les prochains numéros.

L'actu mangas c'est aussi bien parce qu'on en entend pas beaucoup parler ailleurs (au fait je viens de regarder Escaflown et je sais que vous vous en foutez mais j'ai bien aimé) donc plus de mangas.

Ok, aussi dans le prochain numéro et sache qu'Escaflown est sans aucun doute ma série en matière japonim préféré. J'ai aussi kiffé grave Mononoke Hime (la plus belle chose que j'ai jamais vue), Tonaru no haka (le tombeau des lucioles) : sublime, tout simplement. Perfect Blue, Ghost in the shell, Yu Yu Akusho : le film, X de Clamp et enfin le meilleur pour la fin : SUPREME AKIRA !

Si vous écoutez mes doléances ajoutez 50 pages dans le prochain.

J'aimerais honnêtement vous offrir trois cents pages tous les mois mais pour plein de

raisons (temps, argent, copines, dodo...), ça ne rentre pas dans mes possibilités !

Enfin si c'est le premier numéro pourquoi y a-t-il marqué 21 au dessus du code barre et à côté du prix ?

C'est une erreur, rien de grave...

Bon allez j'arrête de vous tenir la jambe, bonne chance et bonne continuation à Gameplay, ce premier numéro mérite tous mes hommages (même ils ne servent pas à grand chose).

RedAlex

Merci et encore merci !

Richard

Salut, félicitations pour Gameplay !

Cela faisait longtemps que j'attendais un magazine entièrement consacré aux RPG, Survival et mangas ! Dans son ensemble, le mag est très bien fait. J'ai surtout apprécié l'article sur FFG, qui est encore indétrônable (à mon avis).

T'as raison, il est indétrôné, en revanche FF IX et Chrono Cross restent sublimes !

Juste une recommandation, car tu dois avoir trop de taf (ND:Jay : c'est clair...) : il faudrait une page consacrée aux rpg, mangas sur INTERNET (avec des adresses...)

Promis, vos demandes aboutiront dans le prochain numéro !

Petite déception : absence de l'ost Xenogears et Creid (du même auteur) dans la rubrique boutique (une excellente adresse : <<http://soundtrackcentral.com/>>).

Oui, je sais mais vu que j'avais dans l'idée de vous en parler dans la partie référence de ce numéro... j'attendais. Tu peux donc retrouver IOST et le Creid de Xeno dans la rubrique boutique de ce mois-ci.

Si t'as pris le temps de lire ce message je t'en remercie. Longue vie à Gameplay
p.s : bonjour à Kyo

Scari

Salut Jay,

J'ai lu ton Gameplay et je l'ai trouvé d'enfer car l'idée est géniale, il fallait un canard sur les RPG, survival horror et autres mangas. Bon, assez de pomnade, quoique je trouve la rubrique sur la mythologie très bien.

OK, c'est fini. Je me demandais si c'était possible d'avoir un petit cadeau dans le mag (poster...), étant donné que ça m'étonnerait qu'une baisse du prix soit possible.

Le poster, on y pense pour un prochain numéro.

Pour dire la vérité, le véritable but de ce mail est de savoir si FF 9 est un poisson d'avril ou pas, car je n'ai vu des photos que dans quelques magazines qui étaient faits par les mêmes personnes et je crois qu'un jeu pareil devrait avoir sa place dans tous les journaux, c'est pour cela que je m'intéresse.

Non, FF IX est loin d'être un poisson d'avril. Pour preuve, tu peux voir le test dans ce numéro de Gameplay RPG.

Réponds-moi STP.

PS: je me demande si ce serait possible de donner une liste de magasins dans lesquels on puisse trouver les jeux traités dans le

mag à coup sûr.

Bingo, l'ami. Vas dans la rubrique boutique, tu y trouveras ton bonheur !

Seji

Bonjour Jay et Kyo

Je suis tombé par hasard sur votre magazine et ce fut pour moi un réel plaisir de trouver des gens, qui comme moi aiment les RPGs, les Mangas et les Animés.

Pourriez-vous ouvrir un sein de votre publication une sorte de forum ou les accros de RPG en VO comme moi pourraient s'entraider car je dois avouer que bien qu'ayant énormément d'originaux en jeux, mangas et animés (en LD NTSC) je ne comprends absolument pas le japonais.

Pourquoi pas, il faut que la demande se précise...

Par exemple j'ai acheté il y a plusieurs mois un Tactical RPG sur une série que j'adore mais je reste bloqué sur une énigme. J'ai lancé des SOS sur des FORUM mais n'en connaissant pas de spécifiques aux RPG en VO, je n'ai eu aucune réponse. D'où ma joie en découvrant votre magazine et ma proposition d'ouvrir un forum.

Yep... ouverture prochaine d'un forum sur Cybersofts.com

Merci et bon courage pour la suite.

PS: quitte à abuser voici une copie de mon SOS

Je suis bloqué à la fin du chapitre 4 de «Yuna Tactical Adventure Final Edition sur Playstation en japonais devant l'énigme des 5 dalles:

une étoile, une lune, un soleil, une vague et le signe Yin Yang, merci et a plus
Remarque je suis un fou de jeux tirés d'animes et d'animes tirés de jeux.

SCJL

Shinn

Salut

Humm... Ca fait 2 semaines que j'attendais que votre mag (gameplay RPG) sorte en librairie. Bref, il est enfin sorti, ne nous plaignons pas trop...

Bon je vous pardonne parce que votre mag était trop trop bien !!!! Il comble nos (mon pote aussi) espérances de RPGiste (Mais il manque tout de même une rubrique courrier avec tes vannes pournies...

La voici, la vilou... la rubrique courrier.

J'ai tout de même quelques questions : le poster, on y pense pour un prochain numéro ??? (hou grand maître réponds-moi !!!)

Où avez-vous eu les infos sur FFG ?

Eh eh... secret professionnel, l'ami !

Quand est-ce que doit paraître le prochain numéro ??? (faudrait qu'il soit régulier)

Ben, tu liens entre tes mains et les autres devraient sortir à la cadence de un tous les mois et demi.

Une baisse du prix est-elle possible (non, je sais...)?

Quelle question, si tu connais déjà la réponse...

Quelle est la marque de ton gel ?

Eau... 100% naturel !

Comment fait Kyo pour te supporter ?

Je sais pas... disons qu'il est habitué. Ca fait

trois ans qu'on est potes...

Comment vous répartissez-vous les tests ?

C'est moi qui décide... chuis pas rédac' chef et géniteur du bébé pour rien !

EUH... C'est tout, je crois... J'espère qu'un tout nouveau numéro de Gameplay RPG sortira bientôt.

Ca fait plaisir de voir qu'un mag s'intéresse enfin spécialement à ma passion (les rillettes en boîte, bien sûr !!)

Bonne continuation, ciao !!

shinn, roi du monde

(tout en étant modeste à la fois)

Sje

Bonjour,

Très intéressé par votre mag j'aurais des choses à vous demander :

Je voudrais bien savoir où vous avez trouvé la police de votre mag (en couverture avec les titres dossier, critique, vampire...)

Quand pensez-vous que sortira Shenmu sur DC en Europe ?

Merci d'avance !

+++ SJC

Tartopom

Salut Jay,

On veut être la première lettre de Gameplay RPG alors à peine le Cnews sorti avec ton nouvel E-Mail, on écrit.

Premièrement, Gameplay RPG c'est trop cool, on le suit depuis le début et on a acheté tous les numéros. Par contre, y'a un truc qu'on aime pas, c'est que dans ce mag y'a des (sic) S-Horrors alors que ça a pratiquement rien à voir avec les RPG. Bon c'est vrai que ça doit pas être facile de trouver de quoi parler tous les mois d'UN SEUL genre de jeu, mais vous auriez pu mettre une rubrique spéciale Jay par exemple. Eh oui, on ne connaît rien de ce mystérieux petit personnage rigolo comme tout. Une caractéristique de Jay par mag, vous pourriez aussi créer des cartes Jay à découper, à collectionner et à échanger avec nos amis. Des simulations de Jay en demi jouable seraient les bienvenues, bref, vous auriez pu mettre autre chose que des survival-horrors... Sinon merci à la rubrique manga de consoles news qui nous a permis de découvrir Mononoke Hime.

+A Tartopom et Aubergine Men

A ces deux-là... je te jure. Une longue histoire d'amour. Alors souhait accordé pour la publication de votre lettre. En revanche, les S-Horrors sont "indispensables" dans Gameplay RPG. Déjà pour une question de pagination mais aussi et surtout parce que la plus grande masse d'adorateurs de RPG, s'amuse également sur des S-Horrors. Pour Mononoke, je le dis et le répète : c'est la meilleure chose que j'ai jamais vue : allez le voir s'il passe dans une salle près de chez vous, achetez-le en vidéo ou DVD dès qu'il sort mais il faut le voir pour le croire !

INCROYABLE !!



Aides de jeux

Bienvenue au coin des losers, vous allez bien ? Ayant privilégié les tests ce mois-ci, je suis désolé de ne vous proposer que des codes Action Replay. Je vous aurais bien aidé dans Legend of Dragoon, mais il reste trop linéaire pour avoir besoin d'une petite aide. Peut-être vous indiquerai-je l'emplacement de tous les Stardust une prochaine fois, mais j'avais un trop gros poil dans la main pour vous en parler maintenant ! J'ai osé écrire quelques astuces sur Legaia, veuillez m'en excuser. Pour la peine, je vous propose quelques codes Saturn, j'en connais qui seront ravis. Sur ce, je vous promets un meilleur traitement la prochaine fois si toutefois le Jay a l'extrême obligeance de m'aider... Je sais, faut pas trop lui en demander, il a assez de problème avec FF9 !!! Il y en a deux ou trois qui étaient parus dans le premier numéro de Gameplay. Mais ce n'est point de ma faute si tout le monde ne se l'ait pas procuré (c'est la seule excuse bidon que j'ai trouvée).

kyo



Alundra 2

PlayStation - version pal

1 Argent max :
80063EC4 423F

80063EC6 000F

2 Temps 00:00
800626FE 0000
8006338E 0000

3 HP max
80063E00 03E7
80063E02 03E7

4 Ep max
80063E04 03E7
80063E06 03E7

5 Tous les items
30063C00 0009

30063C02 0009
30063C04 0009
30063C06 0009
30063C12 0001
30063C14 0001
30063C16 0001
30063C18 0001

6 Toutes les key items

30063C08 0001
30063C0A 0001
30063C0C 0063
30063C0E 0063
30063C10 0063
30063C1A 0001



Arc The Lad 3

PlayStation - version jep

1 Argent max
8009D368 423F
8009D36A 000F

2 Cp infini
8009DE34 967F
8009DE36 0098

Personnage principal

3 Max Hp
8007E49E FFFF

4 Max Mp
8007E4A4 03E8

5 Niveau max après un combat
8012EA10 6363
8012EA12 6363
8012EA14 6363

6 Tous les Skills

E007E4CA 00FE0007
3007E4CA 0002
3007E4CE 0006
3007E4D0 0007
3007E4D2 000A
3007E4D4 000D
3007E4D6 0010
3007E4D8 0013

7 Skills Max
E007E51A 00630007
3007E51A 001D
3007E51C 001E
3007E51E 001F
3007E520 0020
3007E522 0023
3007E524 0026
3007E526 0029

8 Temps = 0'00»
800BA18C 0000

9 Déplacement infini
Select + L2 pour activer
Select + R2 pour désactiver

D0097FB4 0101
800F48D0 0000
D0097FB4 0102
800F48D0 0001

10 Tous les supp. items
300AE724 0027
B0270002 0001
300AE878 0000

11 Supp. items infini
300AE724 0027
B0270002 0000
300AE879 00FF

12 Toutes les armes
300AE725 0068
B0680002 0001
300AE8C8 0028

13 Armes infinies
300AE725 0068
B0680002 0000
300AE8C9 00FF

14 Toutes les défenses
300AE726 0030
B0300002 0001
300AE99A 0091

15 Défense infinie
300AE726 0030
B0300002 0000
300AE99B 00FF

18 Items magiques
300AE727 002C
B0200002 0001
800AE9FC FFC2

19 Combinez les items
300AE728 0010
B0100002 0001
800AEA56 FFEF
30063C1A 0001

jeux Aides de jeux



Dragon Knight 4

PlayStation - version jap

Tout le monde ne connaît pas ce splendide Hentai de Elf. Hélas, la version Play ne comportait pas les scènes d'anthologie disponibles sur Saturn et sur Nec ! A croire que Sony n'aime pas

les femmes nues...

1 Level rapide

D00DD054 0002
800DD054 0000

2 AT rapide

D00D2A9C 0002
800D2A9C 0000

3 DF rapide

D00D2AB4 0002
800D2AB4 0000

4 Items infinis

8006FA4E 6363



Koudelka

PlayStation - version us

1 Bonus points infinis

801AAD94 270F

2 Max Hp

801FC504 03E6

3 Max Mp

801FC52C 03E6

4 Level max en un combat (tricheur !)

D0089968 0540
8008996A 8C80
D0089968 0540

80089964 FFFF
D0089968 0540
80089966 2403

5 Status max en un combat (tricheur 2 !)

D00DB8D4 2021
800DB8D0 0063
D00DB8D4 2021
800DB8D2 2402

6 Exp max en un combat (tricheur 1 hit combo !)

D0089970 1021

80089964 7FFF
D0089970 1021
80089966 2403

7 Temps de jeu max (aucun but)

D0060E32 1040
80060E30 0001

8 Temps 0 durant tout le jeu (génial !!!)

D0060E28 0174
80060E2A ACA0



Legend of dragon

PlayStation - version us

3 Max Exp en un match

800BB65C 423F
800BB65E 000F

4 Temps 0

800B9968 0000
800B996A 0000

5 Sauvegarder partout

30059068 0001

6 Toutes les armes

80FF0001 00000001
300B9AB0 0000



Suikoden 2

PlayStation - version jap

1 Blé infini

8006A4F8 423F
8006A4FA 000F

2 Level up rapide

D002BFAC 001F
8002BFAC 0001

3 Level up des armes rapide

80074828 0010
8007482A 2402

4 Usage illimité du premier item

3006A4AF 0009

5 Max Mp

B0500024 00000000
8006989A 9999
B0500024 00000000
8006989C 9999

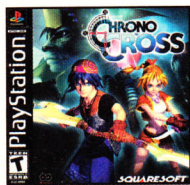
1 Gold max

800B995C 967F
800B995E 0098

2 Max gold en un combat

800BB620 FFFF

Aides de jeux



Chrono Cross

PlayStation - vers us

1 Max Stars

8007898C 0063
8007898E 0063

2 Max HP

80075926 03E7

3 HP infini

800759C8 03E7

4 Max Stats

50000302 0000
80075928 FFFF

5 Modifier les armes

80075930 00??

6 Modifier les armures

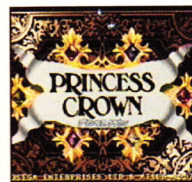
80075932 00??

7 Avoir tous les Element Slots activés

50003002 0000
30075951 0000

8 Tune infini (yargogleeee)

800786F0 423F
800786F2 000F



Princess Crown

Saturn - vers jap

0 Master Code

F6000914 C305
B6002800 0000

9 Stopper le temps

8007210C 1000

10 Sauver partout

000E8510 0001
300E8510 0000

11 Max Status Serge (Presser Select & L1)

E00855E0 01040030
80300002 00000000
30075951 0000
E00855E0 01040032
80320002 00000000
30075A1D 0000

15 Max Status pendant les combats (Presser Select & L2)

E00855E0 01010003
80030410 00000000
800E0758 03E7
E00855E0 01010003
80030410 00000000
800E0686 03E7
E00E0686 03E70003
80030410 00000000
800E080E 0007
80030410 00000000
800E083E 0046

16 Finir rapidement les combats (Presser Select & R2)

E00855E0 01020003
80030410 00000000
800E1388 0000

17 Tous les items

807D0002 00000001
800784A8 0001
803E0002 00000000
80078628 0F0F

1 Tune max

160D9770 05F5
160D9772 E0FF

2 HP Max

360D9921 0003
360D9922 00E7
360D9925 0003
360D9926 00E7

3 Power Max

360D994A 0050

4 Level Max

360D994F 0063



Vanguard Bandits

PlayStation- version us

1 Oseille infinie

800CE11C 896F
800CE11E 0001

2 Upgrade Credits = 168 (Presser L1)

D0053570 0004
801FFD8C 00A8

3 Upgrade Credits = 0 (Presser L2)

D0053570 0001
801FFD8C 0000

Perso principal

4 Level 99
300CE194 0063

5 Level Up rapide

800CE196 0001

6 Max Magie

800CE19A 03E7

7 Max Bas & Max Pow

800CE19C 2020

8 Max Dex & Max Agl

800CE19E 2020

9 Max Def & Max Wep

800CE1A0 2020

2 ème perso

10 Level 99
300CE1CD 0063

11 Level Up rapide

800CE1CE 0001

12 Max Magie

800CE1D2 03E7

13 Max Bas & Max Pow

800CE1D4 2020

14 Max Dex & Max Agl

800CE1D6 2020

15 Max Def & Max Wep

800CE1D8 2020

3ème perso

16 Level 99
300CE205 0063

17 Level Up rapide

800CE206 0001

18 Max Magie

800CE20A 03E7

19 Max Bas & Max Pow

800CE20C 2020

20 Max Dex & Max Agl

800CE20E 2020

21 Max Def & Max Wep

800CE210 2020

4ème perso

22 Level 99
300CE23D 0063

23 Level Up rapide

800CE23E 0001

24 Max Magie

800CE242 03E7

25 Max Bas & Max Pow

800CE244 2020

26 Max Dex & Max Agl

800CE246 2020

27 Max Def & Max Wep

800CE248 2020

5ème perso

28 Level 99
300CE275 0063

29 Level Up rapide

800CE276 0001

30 Max Magie

800CE27A 03E7

31 Max Bas & Max Pow

800CE27C 2020

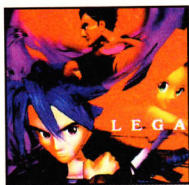
32 Max Dex & Max Agl

800CE27E 2020

33 Max Def & Max Wep

800CE280 2020

jeux Aides de jeux



Legia

PlayStation - vers pal

Voici les points de vie de chaque boss

CARUBAN HP 1000
SONGI HP 3000
ZETO HP 4500
BERSKER HP 6000
XAIN HP 9000
SONGI HP 12,000
VAN SARYU HP 14,000
DOHATI HP 16,000
GAZA HP 12,000
GAZA GP 20,000

CHE DELILAS HP 12,000
LU DELILAS HP 14,000
CHE DELILAS HP 16,000
KORU HP 15,000
ZORA HP 21,000
ROUGE HP 24,000
JETTE HP 28,000
CORT HP 34,000
ULTIMATE SONGI HP 56,000
CORT HP 75,000

Gala

G : gauche !
D : droite !
B : bas !
H : ??? !

Back Punch - G, D, G
Battering Ram - G, D, B
Biron Rage - D, D, B, H, D, H, B, G, G
Black Rain - H, G, B, B
Bull Horns - G, H, D, B, G
Electro Thrash - H, G, D, B, G
Explosive Fist - D, D, G, G
Flying Knee Attack - B, H, G

Guillotine - G, H, G
Head Splitter - G, H, H
Iron Head - H, B, B
Lightning Storm - D, D, H, G
Neo Raising - G, G, D, H, G
Neo Raising X2 - G, D, G, H, G, G, D, H, G
Side Kick - B, B, H, H
Thunder Punch - D, D, G

Noa's Moves

Acrobatic Blitz - H, H, B, B
Bird Step - B, B, B, H
Blizzard Bash - D, G, B, B
Dolphin Attack - D, D, G, D
Frost Breath - G, G, D, B
Hurricane Kick - G, B, B, B, D, G
Lizard Tail - D, H, B, H
Mirage Lancer - D, D, H, H
Noa's Ark - G, H, D, B, H, G, H, B, D
Rushing Gail - H, H, G, B, D
Sonic Javelin - D, B, D
Super Javelin - H, H, G, B, D, B, D
Super Tempest - D, D, G, D, D, G, H, H, H
Swan Driver - B, H, H, H
Tempest Break - D, D, G, H, H, H
Tough Love - B, H, B, G, D

Vulture Blade - G, G, D, G, D

Vahn's Moves

Burning Flare: D, B, G, B, G, B
Charging Scorch: B, D, H
Cross Kick: B, B, B, H
Cyclone: B, H, H, H
Fire Blow: D, D, B, G
Hurricane: H, H, B, B
Hyper Elbow: G, D, G
PK Combo: B, H, H, G
Power Punch: G, G, B
Pyro Pummel: G, D, H, G
Rolling Combo: H, B, D, G, G, B, H, H, G
Slash Kick: H, B, G
Spin Combo: H, B, D, G
Somersault: H, B, H
Tornado Flame: D, D, G
Vahn's Craze: D, B, G, H, G, H, D, B, G
Fire Tackle: G, D, G, G, B, D, H
Power Slash — G, D, H, B, H, B, G
Maximum Blow — B, D, H, B, G, G, B
Rolling Out — H, B, D, G, G, B, H, H, G
Tri-Somersault — H, B, H, H, H, B, H



Chocobo Dungeon 2

PlayStation - vers us

1 HP infini

801026B8 03E7

2 HP max (mais le premier est aussi intéressant)

80103FB2 03E7

3 Gagner des levels rapidement

801026D6 0000

4 Chocobo energy max

80103FAE 6464

5 Atk max

801055FA 0063

6 Def max

801055FC 0063

7 SpDef max

801055FE 0063

8 Stats max

50000302 0000

801055FA 0063

9 Level max

301026B8 0063

11 Quick Level Up pour le feu

30104022 0000

12 Quick Level Up pour la glace

30104023 0000

13 Quick Level Up pour le vent

30104024 0000

14 Quick Level Up pour la foudre

30104025 0000

15 Quick Level Up pour les tremblements de terre (quake !)

30104026 0000

16 Quick Level Up pour le Drain

30104027 0000

17 Max Level pour tous les sorts (non, je ne pouvais pas l'écrire avant)

50000302 0000

8010401C 6262

18 Max Level Feu

3010401C 0062

19 Max Level Glace

3010401D 0062

20 Max Level Vent

3010401E 0062

21 Max Level Foudre

3010401F 0062

22 Max Level Quake

30104020 0062

23 Max Level Drain

30104021 0062

24 Hp infini

80102844 03E7

25 Hp max (il y a une différence avec Hp infini ?)

80102860 03E7

26 Argent max (yarglaaaa !)

80103FA8 967F

80103FAA 0098

27 Items infinis

30103FB0 00DC

5000DC08 0001

301045A7 0001

50000908 0000

301045A9 0000

50001308 0000

301045F1 0001

50002108 0000

30104689 0002

50001208 0000

30104791 0003

50001908 0000

30104821 0004

50000808 0000

301048F1 0005

50002608 0000

30104949 0006

50001D08 0000

30104A79 0007

50001608 0000

30104B61 0008

50000F08 0000

30104C11 0009

28 Zero Knock Out

800DBAFA 0000

29 Max Item Capacité

80103FB0 01FF

30 Debug Room

800DBB04 00FF

31 Avoir toutes les plumes

80104014 FFFF

80104016 FFFF

80104018 FFFF

3010401A FFFF

Après une bonne nuit blanche sur des jeux de baston (*Street Fighter 3 Third Strike* et *SoulCalibur*), comment se revigorer de la meilleure façon ? en parlant d'un excellent RPG. C'est ce que je vous propose maintenant dans notre rubrique Référence. Comme son nom l'indique, à chaque numéro de *Gameplay RPG*, nous traitons d'un titre mythique, anthologique pour être plus précis. Ce mois-ci, place à un RPG magnifique alliant méchas et héroïc-fantasy, proposant le meilleur scénario jamais inventé. Une fois de plus, sous le label Square Soft, l'un des titres les plus impressionnants de la PlayStation, première du nom (avec *FF IX*, *Chrono Cross* et *Vagrant Story*), j'ai nommé *Xenogears* !

Xenogears



VOICI LE XENOGEAR : LE MECHA ULTIME DE FEI, DÔTE DE LA PUISSANCE DIVINE.

J'ai tenté de rester objectif mais je ne vous promets rien : pour la simple et bonne raison que *Xenogears* est mon jeu culte sur PlayStation (avec *Chrono Cross* et à l'heure où j'écris, j'attends toujours *Final Fantasy IX*). Mais comment penser réaliser un *Gameplay RPG* numéro 2 sans aborder le cas de ce RPG excellent made in Squaresoft. Impensable !

Même si le nombre important de missives que vous m'avez envoyées m'exhortent à parler de *Final Fantasy Tactics* dans ce numéro, je juge qu'il était plus important que je vous commu-

nique ma passion à travers *Xenogears*. Cela ne veut pas dire que vous ne retrouverez pas un article sur *FF Tactics* dans un prochain numéro... Revenons à notre sujet principal... Si vous ne connaissez pas *Xenogears*, pensez que c'est l'un des meilleurs RPG jamais sortis sur PlayStation et qu'il s'impose facilement dans le peloton de tête des RPG inoubliables. Pour quelle raison ? c'est ce que je vais tenter de vous expliquer à travers ces deux maigres pages. Tout d'abord commençons par le point le plus impressionnant de la production de Square : son scénario. Incroyable ! C'est tout simplement le meilleur script qui ait été réalisé à ce jour. Si on devait choisir deux superlatifs pour l'expliquer, on prendrait magnifique et surprenant. A commencer par la personnalité du héros - Fei. Celui-ci vous étonnera. On ne sait quasiment rien sur son passé, il est amnésique mais développe une puissance incroyable. A un quart d'heure de jeu, on se rend compte que *Xenogears* n'est pas un jeu

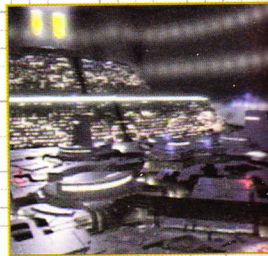
comme les autres et que Fei est bien plus travaillé qu'un Cloud, Squall et autre. Notre héros pulvérise littéralement l'intégralité de son village sur un accès de colère ! C'est vous dire la puissance qui en émane et l'intérêt que l'on peut lui vouer. Fei est donc un personnage mystérieux, autour duquel réside l'histoire. Qui sont tous ces ennemis qui disent bien le connaître comme Myang, Ramsus



LA DERNIÈRE FORTERESSE DANS LAQUELLE SE TERRE DELUS, SE TROUVE JUSTE DEVANT L'YGGDRASIL (LE VAISSEAU DE BART).

Dieu, que c'est beau !

Les diverses scènes cinématiques ne sont pas en images de synthèse, contrairement à d'habitude. Square a préféré pour ce jeu des scènes en animés. Conçues et mises en scène à la manière d'une japanim', les cinématiques de *Xenogears* sont magnifiques et expliquent nombre de détails importants pour le scénario. La fin est à ce titre une des plus bluffantes qu'il m'ait été donné de voir - pas au niveau visuel mais au niveau du sens. De plus, détail proprement hallucinant pour une production Square, les dites scènes sont accompagnées de voix digit' du plus bel effet ! Bref, je le dis et le répète : *Xenogears* est un titre anthologique à se procurer au plus vite.





Histoire de gars et de mechs

Outre déplacer vos héros comme dans n'importe quel RPG qui se respecte, vous avez également la possibilité de diriger des robots géants, sensés représenter la personnalité de chacun de vos persos. A noter : les combats sont donc scindés en deux parties distinctes.

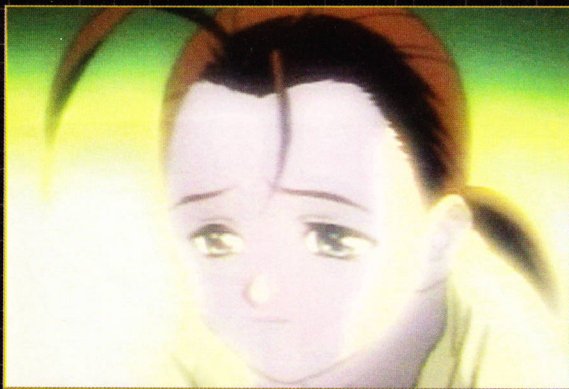
1) L'évolution des héros en chair et en os, qui peuvent se défendre à coups de poings, pieds, coups spéciaux, combos et ont la possibilité d'utiliser des armes et des sortilèges.

2) Les batailles à bord des méchas - des conflits colossaux où vous avez également la possibilité d'enchaîner plusieurs coups (en fonction de votre équipement et de votre force) mais aussi d'invoquer certains NPC !

ou le magnifique Graaf ? A vous de le découvrir... Outre son synopsis et ses personnages ultra travaillés, Xenogears se démarque des autres titres du genre en proposant des graphismes sublimes (bien qu'un peu pixelisés), les rebondissements y sont légion et

on peut se réjouir d'une bande sonore excellente (voir notre rubrique boutique), signée Yasunori Mitsuda, déjà chargé de transmettre des émotions dans le sacro-saint Chrono Trigger.

Un nombre important de points positifs auxquels on pourrait



FEI EST UN DES PERSONNAGES LES PLUS TOURMENTÉS ET INTÉRESSANTS QU'IL M'AIT ÉTÉ DONNÉ DE VOIR. IL EST PLEIN DE MYSTÈRES ET D'UNE TRÈS GRANDE SENSIBILITÉ. UN HÉROS PARFAIT !



L'HOMME FACE À LA MACHINE : UNE IMAGE PUISSANTE POUR UN JEU PLEIN DE SYMBOLES ET DE MORALES.



LA CARTE DE XENOGEARS : UN EXEMPLE, ENCORE AUJOURD'HUI POUR LES AUTRES RPG.



UNE PETITE DISCUSSION AUTOUR D'UN FEU : QUI RAPPELLE ÉTRANGÈMENT CHRONO TRIGGER.

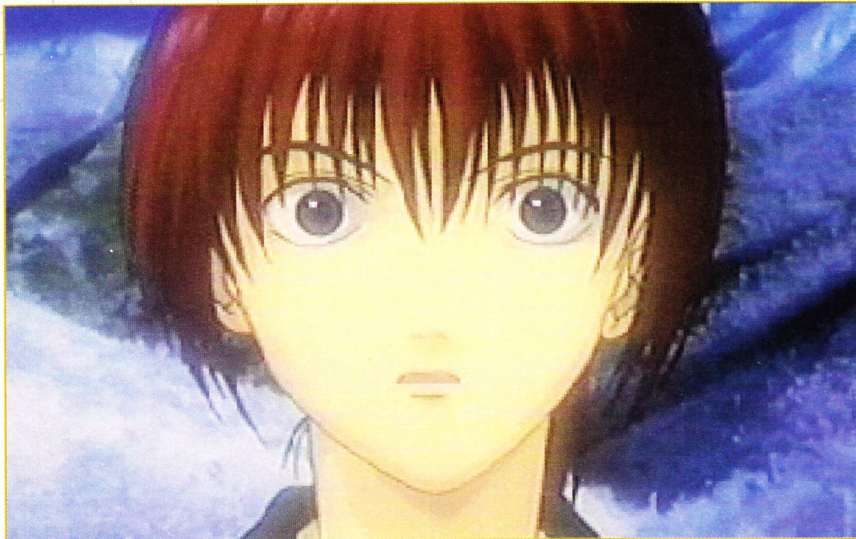
encore ajouter une sacrée durée de vie, un aspect recherche des plus poussés, des héros sensibles avec des vraies personnalités ainsi qu'un système de combat ingénieux - et tout simplement ravageur à l'écran. Xenogears mélange habilement combos et coups spéciaux, utilisation d'armes, de magies... puis après quelques heures, de diriger des méchas évolutifs dans lesquels vos héros peuvent monter comme bon leur semble. La gestion est comme toujours l'aspect le plus important en ce qui concerne votre réussite. Il vous faut non seulement veiller à la santé et à la force de vos persos mais en plus prêter attention à vos réserves de fuel et à la résistance de vos

robots. Bref, Xenogears fait partie des meilleurs RPG conçus à ce jour et ne serait-ce que pour son ambiance et son scénario hallucinant, vous devez de le posséder, si ce n'est déjà fait !

Jay



KENSHIN LE VAGABOND



Durant la période d'Edo, en 1863, les guerres ravagent le Japon. A Kyoto, un jeune homme va tenter de faire pencher la balance du côté des nécessiteux. Telle est l'histoire de Kenshin le vagabond, autrefois appelé Battosai Himura (l'assassin). Tiré du manga de Nobuhiro Watsuki qui, à l'heure où j'écris ces quelques lignes, en est au onzième volume en France tandis qu'au Japon la série a déjà atteint son vingt-cinquième volume. L'histoire de Kenshin est simple : enfant, il fut pris dans un de ces massacres courants à l'époque



durant les périodes d'agitation. Des femmes se sacrifièrent pour lui mais ce ne fut pas suffisant. Il échappa à la mort in extremis grâce au maître de l'école Hiten-Mitsurugi-Ryū. Dès lors, il apprit un maximum de techniques puis décida de suivre son chemin pour aider les faibles à survivre face à l'oppression des forts et ce, malgré l'interdiction de son maître. Il tomba dans des dérivés et devint assassin 'pour le bien du peuple'. Plus tard, ayant changé de nom et étant devenu Kenshin le vagabond, il errera seul avec comme seule possession un sabre à la lame inversée, preuve qu'il ne veut plus tuer quoi qu'il



arrive. Il se liera d'amitié avec une femme, Kaoru, et un jeune adolescent, Yahiko ; mais ceci est une autre histoire, celle du manga. Celle des quatre OAV répartis sur 2 K7 de 65 minutes chacune environ parle de la période où il est assassin et constitue en quelque sorte un prélude au manga. Le génie de ces quatre OAV est de proposer une narration efficace desservie par une animation fantastique et d'éblouissantes couleurs. La bande-son est orientée musique traditionnelle japonaise avec instruments d'époque et le scénario est extraordinairement brillant. Si vous ne devez acheter qu'une seule chose de Kenshin, oubliez les films et la série télé japonaise, gardez juste les mangas et ces magnifiques OAV à la qualité extraordinaire.

P-A



Editeur : Dynamic Visions

Format : K7 (2 en tout)

Durée : 65mn

Langues : japonais sous-titré en français

Son : hi-fi stéréo

Prix indicatif : 99F la K7

Réalisateur : Kazuki Noguchi

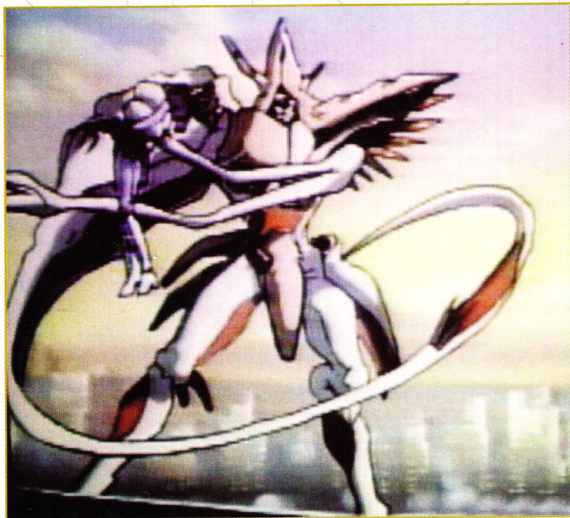
Character Designer : Masahide

Yanagisawa

NOTE : 9/10



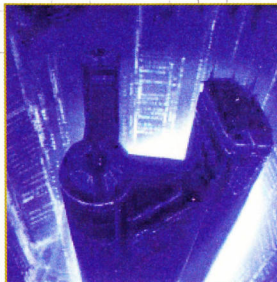
Silent Möbius



Silent Möbius est tiré du manga de Kia Asamiya. En France, la série demeure quasi-inconnue car seul le premier tome a été publié par les éditions Delcourt en 1997, ce qui date un peu. Après deux films d'une qualité peu satisfaisante, Silent Möbius nous revient dans une série animée de vingt-six épisodes retraçant assez fidèlement l'histoire des douze volumes du manga. A l'heure actuelle, les K7 n°5 et 6 doivent être disponibles chez Manga Distribution car ils sont affiliés à Déclic Images, ceux qui éditent la série en France. Le récit de cette fantastique saga est le suivant : En 1999, suite à un sabotage, le grand mage Gigelf Liqueur ouvre malheureusement un passage vers notre monde aux Lucifer Hawk, des démons maléfaisants dont les dirigeants sont surpuissants. En 2024, une division spéciale de la police est créée afin de lutter contre cette menace oppressante : l'AMP. Elle n'est composée que de jeunes femmes disposant toutes d'aptitudes spéciales leur permettant de lutter contre les Lucifer Hawk. Cette brigade est composée de Polly



Cheyenne, fondatrice de l'AMP et détentrice de pouvoirs psychokinétiques immenses, Mana Isozaki, magicienne, Lum Chen, magicienne et en possession de la lance magique Jesso, Katsumi Liqueur, fille de Gigelf Liqueur et détentrice de l'épée Grospolina, Lebia Maverick qui peut transférer sa conscience dans la matrice informatique afin d'utiliser des technologies diverses (satellites...),



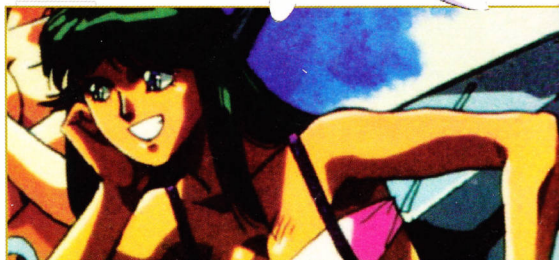
en cyborg à la suite d'un accident presque fatal. Yuki Saiko, produit du projet YLPER orchestré par le gouvernement qui visait à créer des personnages bénéficiant de pouvoirs psychiques développés et Nami Yamigumo, prêtresse shintoïste utilisant des protections magiques et descendant d'une ancienne lignée japonaise. Voilà, vous êtes parés. Il ne vous reste plus qu'à regarder cette série qui avait innové en proposant, à l'époque, du cyberpunk teinté de mysticisme. De plus, tout est de qualité : génériques, musiques, animation, ambiance, scénario et chara-design. A vous de jouer !

Editeur : Déclic Images
Format : K7 (9 en tout)
Durée : 75 mn
Langues : japonais sous-titré en français
Son : hi-fi stéréo
Prix indicatif : 129F la K7
Directeur de l'animation : Nobuyuki Takeuchi
Character designer : Seiki Tanaka

NOTE :
8/10



P-A



Final Fantasy : The movie

Producteur : Hironobu Sakaguchi
Réalisateur : NT
Avec les voix de : Ming-Na, Alec Baldwin, James Wood, Donald Sutherland, Ving Rhames, Steve Buscemi, Peri Gilpin
Musique : Nobuo Uematsu
Durée : NC



Enfin ! après des mois de silence, d'incertitude et de rumeurs, nous possédons enfin du concret en ce qui concerne le film que nous attendons tous avec le plus d'impatience j'ai nommé Final Fantasy : The Movie. Je ne sais si la concurrence vous a déjà bombardé en matière d'infos mais les photos que je vais vous présenter ici ainsi que les infos divulguées proviennent directement de Square Japon - pas de pipeau donc. Je pense

qu'il n'est pas utile de revenir sur la popularité de la meilleure saga du monde vidéoludique. En revanche, je pense que vous ne devez pas connaître grand chose sur FF : The movie. Tout d'abord, pour les besoins de ce long-métrage et visiblement d'autres à venir - Square a créé une nouvelle division dans ses bureaux situés en Californie - Square Pictures. Connaissant la maîtrise des gens de cette société et connaissant le capital financier de la meilleure société vidéoludique au monde, on pourrait parier que le budget dont va se servir Square pour assumer son film va être hallucinant ! Bref, ce qui vous intéresse, c'est le scénario ? Eh bien, lisez ce qui suit. Nous sommes en l'année 2065, le monde vient de subir une destruction sans précédent et il ne reste plus qu'une faible poignée d'êtres humains vivants. Il faut chercher un moyen de survivre (pensez que le contexte est apocalyptique au possible, à l'instar d'un Mad Max par exemple). Dans ce monde, on fait face à l'amour et à la mort, tous les jours mais on se pose des questions psychologiques et philo-

sophiques comme quelle est la définition du mot «cœur» ?... Le synopsis démarre à partir de cet état mais vous plongera dans un groupe de survivants, qui va trouver une sorte de brèche entre leur monde actuel et un monde heroïc-fantasy. On retrouvera l'ambiance de la saga et les mêmes thèmes (amour, trahison, amitié, rêve, aventure, vie et mort). Bénéficiant de puissantes stations de travail, d'une équipe de surdoués et d'anciens programmeurs sur les précédents Final ainsi que d'un casting (les personnages seront doublés par nombre d'acteurs connus) de rêve, Square détiendrait une fois de plus la bombe qui va tout pulvériser sur son passage.

Après les jeux vidéo et désormais l'attaque du septième art... où

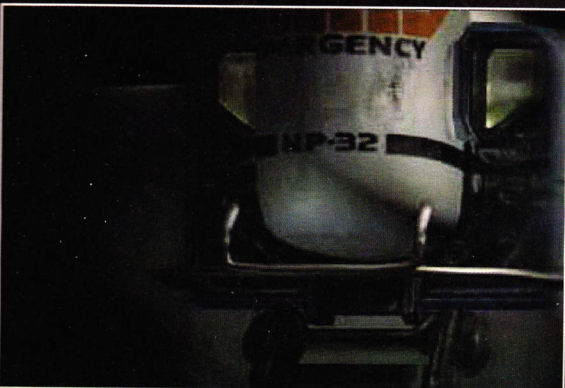
s'arrêtera donc Square ? Pour conclure, je préciserais qu'avant d'écrire cet article, j'ai vu quelques bribes de vidéos, des croquis, bref les prémices du chef-d'œuvre et croyez-moi, c'est révolutionnaire à tous les points de vue ! Ne vous inquiétez pas, je vous en reparlerai plus en détail dans un prochain numéro.

Jay

FINAL FANTASY

PREPARE TO EMBARK ON AN EPIC ADVENTURE

FANTASY BECOMES REALITY : 2001



The Lord of the rings

Producteur : Peter Jackson
Réalisateur : Peter Jackson
Acteurs :
Elijah Wood : Frodo Baggins
Sean Astin : Samwise Gamgee
Ian Holm : Bilbo Baggins
Ian McKellen : Gandalf
Christopher Lee : Saruman the White
Billy Boyd : 'Pippin' Took
Liv Tyler : Arwen Undomiel
Cate Blanchett : Galadriel
Sean Bean : Boromir
Orlando Bloom : Legolas
Brad Dourif : Grima Wormtongue
Bernard Hill : King Theoden
Dominic Monaghan : Meriadoc
Viggo Mortensen : Strider/Aragorn
John Rhys-Davies : Gimli
Hugo Weaving : Elrond
Musique : NC
Durée : NC

Avant même de commencer à vous parler de ce qui s'annonce comme l'un des événements majeurs en matière de long-métrage dans l'année à venir, je vous conseille fortement d'aller télécharger la teaser sur le site officiel de la future trilogie de Peter Jackson : <http://www.lordoftherings.net>. Une fois que vous aurez vu ce trailer superbe, vous comprendrez alors de quoi je parle. Ca y est vous avez vu ? alors je peux commencer à vous en parler. S'attaquer à un mythe de l'importance de Lord of the rings (Le Seigneur des anneaux) et surtout essayer d'adapter un bouquin de JRR Tolkien au ciné, relève de la folie. Quel est le réalisateur assez dingue à Hollywood pour ne pas avoir peur de s'y attaquer - je vous le donne en mille, monsieur Peter Jackson. On connaissait le goût du risque et les projets ambitieux du génial réalisateur néo-zélandais mais on a encore du mal à comprendre que le réalisateur de *Bad Taste*, *The Frighteners* (Fantômes contre fantômes), *Brain Dead* et *Heavenly Creatures* (avec miss Kate Winslet) s'attaque à un tel



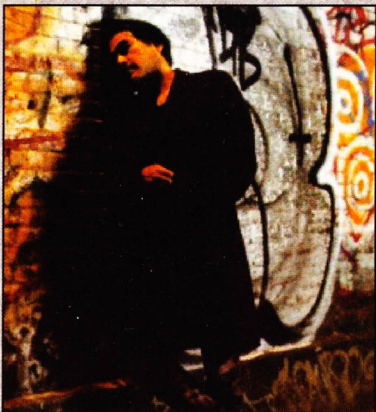
monument. Pourtant, malgré tout ce que pourraient en dire des critiques spécialisés et nombre de fans de Tolkien, je pense personnellement que Peter Jackson a les épaules et que sa trilogie fera un carton phénoménal - peut-être même à la hauteur des mythiques livres de Tolkien.

Ce qui est certain en tout cas, c'est que Jackson ne va pas lésiner sur les moyens. Nombre de scènes seront réalisées en images de synthèse et la teneur graphique de l'ensemble impressionne. Visiblement, un travail colossal a été fourni sur les plans de batailles, les masques et maquillages des divers protagonistes. D'un point de vue effets spéciaux, on peut s'attendre au meilleur vu que c'est une fois de plus ILM qui devrait s'en charger. En ce qui concerne le casting, Jackson et son équipe semblent avoir choisi judicieusement les

représentants des héros. Elijah Wood sous les traits de Frodo, Ian Holm pour Bilbo, Ian Mc Kellen dans le rôle de Gandalf, Christopher Lee en tant que Saruman ! ! Enfin, nous aurons le plaisir de retrouver le charme de Liv Tyler qui campera Arwen... bref, que du beau monde ! D'un point de vue script, Jackson respectera à la lettre les bouquins de Tolkien et d'ailleurs adaptera le découpage de sa trilogie en fonction du roman. Bref, avec un budget de 190 millions de dollars (pensez à multiplier par 7 pour voir ce que cela donne en francs !), un réalisateur hallucinant et un synopsis qui n'a plus à faire ses preuves, nul doute que Lord of the rings va être un des événements majeurs des trois prochaines années - au même titre que la saga de Georges Lucas - Star Wars.

Jay





VOICI LE MAÎTRE - YOSHITAKA AMANO, UN GÉNIE EN PERPÉTUELLE ÉVOLUTION.

Yoshitaka Amano

« Si Kyo a ouvert le bal de cette rubrique exceptionnelle qui a pour but de vous présenter les divers hauts personnages du monde vidéoludique, nous continuerons ce mois-ci avec un article sur un des plus grands character designers de tous les temps - qui a entre autre à son actif les personnages et le background des six premiers Final Fantasy et qui vient de signer celui de Final Fantasy IX. Amano est un génie et vous allez pouvoir apprendre quelques petites choses sur son personnage, ses œuvres et ses projets. »

Jay

Yoshitaka Amano. Un nom mais un nom qui a un pouvoir, une aura - celle de Final Fantasy. Pour tous les passionnés de la série mythique de Square - au cas où vous ne le sauriez pas, ce petit homme à la moustache fine est le créateur de la plupart de vos héros préférés ainsi que de leur character design. Son trait fin et particulier a su en tout cas le porter au rang de virtuose du pinceau et de l'inventivité. Pour ce qui est de sa vie, jetez un œil à l'encadré ci-dessous... à la fin de celui-ci, vous saurez tout sur cet homme exceptionnel.

Yoshitaka Amano : sa vie

Né en 1952 à Shizuoka, une petite ville japonaise. Lorsqu'on l'interroge sur son don et son art du dessin, le maître répond "honnêtement, je ne me souviens pas le temps que je passais à dessiner - mais cela devait représenter 98% de mon temps libre". C'est l'âge de 5 ans, un jour que sa sœur le regardait dessiner que la phrase "nous avons un génie

dans la famille !" a été prononcée. Soutenu par sa famille, le jeune Yoshitaka se lance alors dans sa passion. Dix ans plus tard, il trouve en lui-même une âme d'animateur hors-pair au Tatsunoko Production à Tokyo. Largement inspiré par les dessins animés de Disney, il s'imprègne régulièrement de toutes les cultures en apprenant leurs arts. Lorsqu'il n'invente pas des personnages comme Gatchaman ou encore Hutch, la petite abeille, il étudie avec attention les arts et l'histoire de l'art dans une école spécialisée. A 30 ans, Amano choisit de quitter son emploi stable chez Tatsunoko pour se lancer en free-lance. Il est persuadé que certaines sociétés feront appel à ses talents afin d'exploiter l'art dans sa forme la plus pure et de découvrir des nouveaux styles. Il trouve rapidement des éditeurs mais ceux-ci sont peu ouverts aux incroyables perspectives proposées par Amano. Le maître déclare à ce sujet : "j'ai vu beaucoup d'artistes se satisfaire d'un seul et unique style, j'avais envie d'échapper à cette monotonie et de constam-



EN PLUS DE DESSINER, NOTRE HOMME PARTICIPE ÉGALEMENT À LA CRÉATION DE COSTUMES ET DE DESIGNS POUR LA SCÈNE.

ment revoir ma vision de l'art". Alors, il décide quand même de travailler pour un magazine de science fiction mensuel où il a la possibilité de s'exprimer comme il le souhaite. Notre homme décide alors de multiplier les œuvres, les travaux et commence à travailler sur tous les supports. Il réalise des tableaux, des nouvelles graphiques, invente

Dernier point

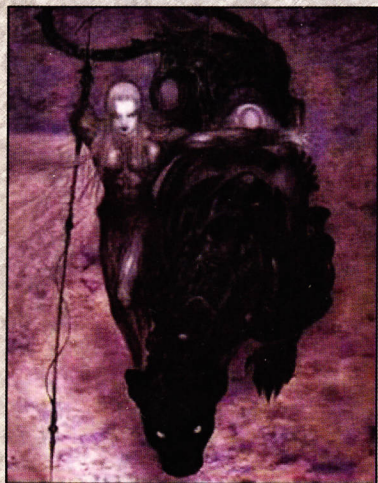
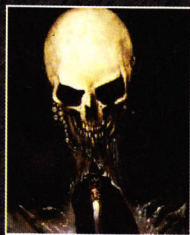
Si vous voulez vraiment tout savoir sur maître Yoshitaka Amano, je vous conseille alors soit d'aller faire un tour sur son site - actuellement en cours de réalisation : <http://www.amanosworld.com> ou bien d'acheter l'un de ses nombreux artbooks et notamment ses plus récents intitulés "Think like Amano" et "Yoshitaka Amano Biten". Enfin, si vous l'adorez fermement, vous pouvez toujours adopter les superbes tee-shirts mis au point pour son "Hero".



Yoshitaka Amano

ses œuvres

Je ne vois pas ce que je pourrais ajouter d'autre, si ce n'est que notre homme est un génie et qu'à plusieurs reprises - sous plusieurs formes, il a su exprimer sa vision de l'art - à savoir en constante évolution. Le maître est capable de réaliser tout et sous toutes les formes. Un visionnaire, une brute, un virtuose... qualifiez-le à votre manière mais reconnaissez qu'il a un truc que les autres n'ont pas... Pour ce qui est de ses travaux, on note une participation active sur plusieurs mangas-japanim' : The rider, 1001 nights, Guin saga, Vampire Hunter D, Baku Yumimakura, Genji, Rampo Edogawa... Un travail hallucinant en tant que character designer sur des jeux vidéo : la saga Final Fantasy, Rebus et prochainement sur Eldorado's Gate. Enfin, il a participé à l'élaboration de plusieurs scènes et costumes, notamment pour des adaptations des opéras de Wagner.



des personnages, des costumes pour le théâtre et il décida de donner une âme aux héros d'une petite série jusque-là inconnue du grand public - Final Fantasy. Depuis son travail ne cesse d'augmenter, sa popularité n'est plus à faire et à chaque nouvelle production, on ne peut que baisser la tête devant tant d'âme, devant tant de beauté dite primaire. Yoshitaka Amano est un artiste, un vrai, qui sait parfaitement faire ressentir ses émotions et qui, mieux encore, parvient à donner une âme, une personnalité à un dessin rien que par la qualité de son trait. A notre époque, il est reconnu comme un maître de l'art moderne et a su parfaitement exprimer son génie, notamment à travers Final Fantasy VI et plus récemment le neuvième épisode mais aussi en travaillant en tant que character designer (ou illustrateur) dans des mangas comme The Sandman avec Neil Gaiman, Vampire Hunter D, etc... Il continue encore à notre époque à modifier son art et à chercher de nouvelles formes et traités - notamment à travers son tout nouveau projet baptisé HERO. En bref, Yoshitaka Amano est un grand nom à n'oublier sous aucun prétexte.



SON TOUT DERNIER PROJET - PRÉSENTÉ IL Y A QUELQUES MOIS À UNE EXPOSITION : HERO OU L'ODYSSÉE D'UN GUITARISTE DANS UN UNIVERS MI FUTURISTE-MI HEROIC/FANTASY.

UN DESIGN UNIQUE, UNE MAÎTRISE TOTALE DE L'ESPACE DE L'ART EN GÉNÉRAL : YOSHITAKA AMANO EST UN VIRTUOSE !

本知見自の見主

Tous les fans de RPG cherchent à comprendre la trame du scénario du dernier FF9, pourquoi Serge ne s'appelle pas Bernard et pourquoi Jay a les cheveux en pétard. Hélas, il n'y a pas 36 moyens : il faut apprendre le japonais ou contacter le coiffeur du p'tit Georges. Cette langue n'est pas vraiment simple d'accès, vous vous en doutez bien ! Au dernier numéro de Gameplay, ce cher Jay s'était efforcé de vous présenter les hiraganas et katakanas. À moi de vous apprendre quelques mots pour pouvoir vous faciliter un peu plus la compréhension de votre jeu. Maintenant, vous avez le choix. Soit vous parcourez la carte de haut en bas et de gauche à droite comme ce cher Jay, soit vous reprenez les quelques trucs que je vous propose. Attention, ce n'est pas un véritable cours que je vous offre, mais une simple aide. Pour les cours, appelez-moi, c'est 900 francs de l'heure (3000 pour Caëttitia, il faut compter les frais du psy !) et on ne me paye pas en nature. (quoique...)

Kyo

山	やま	Montagne
木	き	Arbre
鳥	とり	Oiseau
花	はな	Fleurs
	ここ	Ici
	そこ	Là
	あそこ	Là-bas
大きい	おおきい	Grand
小さい	ちいさい	Petit
	ある	Avoir
	いる[居る]	Être
	見える	Voir

本	ホン	Livre
日本語	ニホンゴ/ニッポンゴ	Japonais
フランス語	フランスゴ	Français
中国語	チュウゴクゴ	Chinois
英語	エイゴ	Anglais

これ }
 それ } Cela
 あれ }

Trois façons différentes de dire « cela ». Le reste est une question de distance. Ex : passe-moi cela, on utilisera «これ» pour un objet proche, «それ» pour un objet à distance moyenne et «あれ» pour un objet lointain.

どれ }
 何 } Cequel

なに } Quel

部屋	へや	Chambre
机	つくえ	Table
ひきだし [引出し]		
紙	かみ	Papier
鉛筆	エンピツ	Crayon
	マンネンピツ	Stylo à plume
はさみ [鋏]	Ciseaux	
のり [糊]	Colle	
人	ひと	Homme
今	いま	Maintenant
私	わたくし/わたし	Mot
中	なか	Milieu
外	そと	Dehors
上	うえ	Haut
下	した	Bas
前	まえ	Devant
後 [後ろ]	うしろ	Derrière
左	ひだり	Gauche
右	みぎ	Droite
そば [傍/側]	Près	

顔	visage	
目	め	Oeil
外国人	ガイコクジン	Etranger
質問	シツモン	Question
問題	モンダイ	Réponse
説明	セツメイ	Bilan
私たち [私達]	わたくしたち/わたしたち	Nous
まんなか [真中]	A l'intérieur	
となり [隣]	Proche	
まわり [周り/回り]	Autour	
ほか [他]	Autre	
(dét.)		
誰	だれ	Qui
→ 誰も + <u>neg.</u>	だれも	Personne
何も + <u>neg.</u>	なにも	Rien
ふつう [普通]	フツウ	Simple
いろいろ [色々]		Plein
たくさん [沢山]	タクサン	Beaucoup
ゆっくり	Souvent	
それから	Ensuite	
あつい [厚い]		Chaud
新しい	あたらしい	Neuf

先生	センセイ	Professeur
学生	ガクセイ	Élève
大学	ダイガク	Cycéen
名前	なまえ	Nom
ドア	Porte	
フランス人	フランスジン	Français (nationalité)
フランスの方	フランスのかた	Écriture française
パリ	Paris	
勉強	ベンキョウ	Travail
手紙	てがみ	Lettre (courrier)
時間	ジカン	L'heure

À savoir !

Ces kana sont insuffisants pour rendre tous les sons de la langue japonaise. Pour y remédier, les Japonais ont trouvé plusieurs types de solutions pour compléter les syllabaires.

Deux signes différents sont apparus pour moduler les consonnes, en voici quelques exemples :

KA	→ GA	が	HA	→ BA	ば
SHI	→ JI	じ	HA	→ PA	ぱ
SU	→ ZU	ず	HO	→ BO	ぼ
TE	→ DE	で	HO	→ PO	ぽ

LA MYTHOLOGIE JAPONAISE

LA FURBIEUSE MYTHOLOGIE VOUS A-PLU ? SOYEZ HEUREUX CAR DANS CHAQUE NOUVEAU NUMERO DE GAMEPLAY RPG, VOUS DECOUVRIREZ UNE CROYANCE PARTICULIERE AVEC SON LOT DE DIEUX, DE RITES ET DE MYSTERES. A LA PREMIERE EDITION DU SACRO-SAINTE MAGAZINE OUF VOUS TENEZ ENTRE VOS MAINS ACHETIEUSES, NOUS AVIONS LEVE LE VOILE SUR L'UNIVERS NORDIQUE, LES MYTHES DES VIKINGS. CETTE FOIS-CI, J'AI DECIDE DE VOUS SENSIBILISER AUX CROYANCES JAPONNaises. NOMMEE D'ENCRE VOUS AIMENT CETTE NATION PARTICULIERE ET Y VOIENT ENORMEMENT DE SYMBOLES ET UNE RICHESSE CULTURELLE IMPRESSIONNANTE. SI TEL EST VOTRE CAS, LAISSEZ-MOI VOUS DIRE QUE VOUS AVEZ ENTIEREMENT RAISON. LE BUT DE CET ARTICLE N'EST EN AUCUN CAS DE FAIRE AUSSI BIEN QU'UNE ENCYCLOP DIE, NI QUE LES BOURGINS D'HISTOIRE... NON, MON OBJECTIF EST DE VOUS INFORMER ET D'ENRICHIR "UN PEU" VOTRE CULTURE SPIRITUELLE.



Avant de vous parler des rites nippons, sachez que la véritable appellation mythologie remonte à 8000 ans avant notre ère ! A cette époque de guerres et de conflits, les tribus d'Asie Continentale passaient par la Corée et n'avaient pour seul but que de s'établir sur l'archipel nippon. Seulement, ils leur fallut chasser les Ainous blancs vers le Nord. Il faut savoir que chacun de ces clans possédait ses propres dieux, les kamis. Le shintô, la voie des dieux, fut alors adopté à la majorité. Je ne citerai pas dans cet article tous les dieux qui ont émergé de la plus vieille religion asiatique car si on prend en compte tous les kamis et les shins, on arrive à un chiffre de près de 8000 divinités ! Nous n'allons donc citer que les principales et les divers éléments qui ont construit «l'histoire» de la mythologie japonaise. Ce n'est en fait qu'au huitième siècle, que l'on peut raisonnablement parler d'écrits mythologiques. En effet, grâce aux Kataribes libérées depuis leur enfance par les rites et légendes propres au shintô, les empereurs japonais ont ordonné une compilation rédigée. Les kigis étaient nés : le Kokiji et le Nihongi. On peut supposer que tout ce que l'on sait de la mythologie japonaise provient de ces deux ouvrages sacrés. Le culte de la déesse Amaterasu y était bien évidemment mis en avant (normal, puisque là était le culte des yamatos). Un rôle subalterne était confié au culte de la terre, grâce à l'essence des tribus de Izumo.

DU COMMENCEMENT

Comme je vous le faisais remarquer plus haut, le culte du shintô compte plus de huit mille divinités, représentées sous diverses formes (nature, empereurs, héros, chefs militaires...). Les trois premiers dieux de la cosmologie shintôiste représentaient les attributs planétaires (le centre céleste, l'énergie créatrice pour les deux autres). Le ciel se sépara de la terre et un quatrième Dieu apparut sous la forme d'une pousse de roseau. Le cinquième Dieu fut celui du paradis. Après les cinq «fondateurs» apparurent douze dieux terrestres : les deux petits derniers étant Izanagi et Izanami (les futurs co-fondateurs du Japon).



Ensemble, ils descendirent du ciel, le long d'un arc-en-ciel (ndr : il est intéressant de constater que comme chez les Vikings le lien qui unit les dieux aux humains est représenté par un arc-en-ciel) et Izanagi agita l'eau à l'aide d'une lance, ce qui eu pour action la naissance de la première île. La trouvant à leur goût, le couple vint y habiter. Ils dressèrent une colonne géante et célébrèrent la première cérémonie de mariage, Izanagi devant, la contourner par la droite et Izanami, par la gauche. Ils s'accouplèrent mais Izanami viola un tabou en glorifiant son époux de frère. Du coup, Izanami donna naissance à des îles difformes, rejetées par le couple divin. Ils durent donc recommencer la cérémonie et se ré-accoupler. Cette fois-ci, ce fut Izanagi qui complimenta sa femme et acquiesça de cette union les îles de l'archipel japonais, puis le monde et les dieux marins, du vent ou des arbres. Le petit dernier fut le Dieu du feu - Kaguzuchi - mais à sa naissance, il brûla atrocement sa mère à tel point qu'Izanami en mourut. Fou de rage et de désespoir, Izanagi se fit vengeance et coupa la tête de son fils puis le découpa en cinq morceaux. De son sang naquirent huit autres dieux et de son corps tranché, cinq autres dieux :

Dyamatsumi, Nakayamatsumi, Hayamatsumi, Shigiyamatsumi et Masekayamatsumi. Demeurant inconsolable de la perte de son épouse, Izanagi descendit aux enfers de Yomi (ou se trouvait Izanami) pour sauver sa femme. À peine le Dieu des dieux mit-il un pied dans cet endroit démoniaque qu'une voix le supplia de prier et en aucun cas de regarder le visage de sa femme. Submergé par son chagrin, Izanagi eut quand même le réflexe d'allumer une torche et il vit sa pauvre épouse totalement putréfiée, rongée par les vers et les serpents. Epouvanté, Izanagi prit la fuite. Izanami, humiliée, lança les harpies et les armées des ténèbres à ses trousses. Izanagi parvint tout de même à sortir vivant de Yomi et boucha l'entrée du siège de l'honneur à l'aide d'un énorme rocher. De part et d'autre, les deux époux prononcèrent le premier divorce. Un combat perpétuel entre la vie et la mort débuta alors. Il célébra le principe du Yin et du Yang : Izanami annonça qu'elle ferait périr mille personnes chaque jour - son époux lui retourna alors qu'il en ferait naître mille cinq cents. Souillé par les vapeurs du mal, Izanagi accomplit de suite les rites de purification en allant se nettoyer le corps dans la rivière sacrée d'Awagihara. En se purifiant, il donna naissance à douze dieux du mal. Voyant son échec, il décida également de mettre à bas douze dieux du bien. Ainsi, en se lavant l'œil droit, il donna naissance à Amaterasu, la déesse du soleil - et suprême divinité nipponne - en se lavant l'œil gauche, la déesse de la lune - Tsukiyomi (ça ne vous rappelle pas un certain perso de Chrono Cross ?) puis de son nez naquit Susanoo (le Dieu des tempêtes).

LES TROIS GRANDS

Fier de ses trois derniers rejetons, Izanagi confia à chacun une partie de l'univers, symbolisé par un artefact en particulier. Il donna ainsi un collier à cinq rangs à Amaterasu ainsi que le contrôle des dieux ; le royaume de la nuit à Tsukiyomi et les mers à Susanoo. Malgré cette bénédiction, ce dernier désirait rejoindre ardemment sa mère dans l'enfer de Yomi, ce qui provoqua une colère et une rupture entre le père et le fils. Avant de rejoindre sa mère, Susanoo décida de rendre visite à sa sœur Amaterasu. Connaissant la méchanceté et la cruauté et de son frère, celle-ci déchaîna les éléments naturels afin qu'il ne puisse arriver jusqu'en haut du royaume céleste. Le Dieu parvint néanmoins à grimper

Prise de méfiance, Amaterasu s'arma d'un arc et de quinze cents flèches contre lui. Comprenant que sa présence était indésirable, il lui lança qu'il venait avec de bonnes intentions, Représentant la pureté de cœur, Amaterasu lui demanda des preuves de ce qu'il affirmait. Susanoo lui proposa de donner des enfants. S'il avait des fils, il prouverait sa pureté et pourrait entrer dans le domaine de sa sœur. En signe d'accord, ils s'échangèrent leur artefact (le sabre des tempêtes et le collier à cinq rangs). Amaterasu macha la lame et enfanta trois filles, Susanoo de son côté absorba les cinq rangs de perles et à son tour donna naissance à cinq dieux. Son pari étant remporté, il put entrer dans le royaume des dieux. Les huit divinités mises au monde descendirent sur terre quant à elles et devinrent les tout premiers ancêtres des futurs empereurs japonais et des sept familles les plus nobles de l'archipel. Pourtant, malgré des enfants en commun, la réconciliation fut de courte durée. A cause d'un comportement abusif et destructeur de Susanoo et du meurtre de Wekahuri-me, Amaterasu fuit et laissa son royaume aux mains du mal - les ténèbres commencent alors à gagner l'univers. S'étant réfugiée dans une caverne profonde, l'assemblée des dieux chercha à apaiser la déesse pure afin de faire revenir le soleil. Armoigane, Dieu de la sagesse, inventa une ruse. Uzume, la déesse de l'allégresse se mit à danser et le spectacle fit rire de bon cœur l'ensemble des divinités. Interloqué par tant de joie, Amaterasu sortit la tête de la caverne et demanda à Armoigane pour quelle raison la joie prédominait dans les dieux. Celui-ci lui apprit l'existence d'une nouvelle déesse, supérieure à elle, Uzume lui précisa qu'elle devait aller voir la beauté de cette nouvelle déesse dans le premier miroir que les dieux venaient de concevoir. La déesse du soleil s'approcha du phénomène, lorsqu'elle fut tirée par Takijara de la grotte tandis que les autres dieux bouchaient la caverne. Ainsi Amaterasu revint dans son royaume et continua à dispenser sa lumière. Susanoo fut chassé du ciel. Pour sauver une jeune femme du nom de Kushinada, il tua un dragon à huit têtes (après lui avoir offert huit barils de saké). Profitant de son ivresse, il le découpa en morceaux et y trouva un sabre de valeur, qu'il offrit à Amaterasu en signe de repentance de ses actes funestes. La déesse du soleil possédait désormais trois attributs : le collier à cinq rangs (donné par son père Izanagi), le miroir (qui l'avait attirée au dehors de la caverne) et le sabre du dra-



gon (donné par Susanoo). En fait, les trois artefacts représentent ni plus ni moins les insignes de la dynastie impériale japonaise.

ÇA SE COMPLIQUE

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la mythologie japonaise est loin d'être simple et que vu le nombre de dieux et de déesses, d'épousailles, de victuailles, de décès... on ne sait plus trop qui est qui et qui fait quoi. Pourtant, voici comment le récit continue. Susanoo, à la suite de son acte héroïque, épouse la belle Kushinada et lui offre une très nombreuse descendance : quatre-vingt et un garçons ! Parmi tous ces fils, Okuni-nushi, Dieu de la médecine et de la magie. Malheureusement, notre Dieu s'était épris de la même femme que ses quatre-vingt frères : la princesse Yagami. Un jour, les frères de Okuni-nushi rencontrèrent un lièvre, écorché par des crocodiles. La petite bête leur demanda comment se soigner, il ne le prit pas au sérieux et lui donna un conseil mauvais et traître. Plus tard, Okuni-nushi rencontra la même lièvre, il lui conseilla quant à lui de se baigner dans de l'eau douce puis de se rouler dans le pollen des falchus. Le lièvre guérit grâce aux conseils d'Okuni-nushi et déclara, en guise de remerciement, que c'est lui qui épouserait la princesse Yagami. Ses frères, jaloux, organisèrent son assassinat, à l'aide d'une pierre de feu. Kushinada, effondrée de la mort de son fils, supplia un Dieu céleste, Kamisubi, de le ressusciter. Le Dieu accéda à la requête et Okuni-nushi revint à la vie. Pour le protéger de ses frères, Kushinada lui conseilla d'aller voir son père - Susanoo - à Yomi. Là, il y rencontra Susanoo, sa sœur et s'en éprit. Son père au courant de la nouvelle, lui fit subir les pires tortures de manière à voir si son fils en était digne. Le Dieu accomplit son destin, Susanoo satisfait demanda à son fils (Okuni-nushi) de lui laver les cheveux et il s'endormit. Pendant son sommeil, Okuni attacha la chevelure imposante de son père à la base de son palais et il s'enfuit avec Susanoo, l'arc, les

flèches et le koto de son père. Malheureusement, le cithare (le koto quoi) heurta un arbre et réveilla Susanoo. Celui-ci, attaché à sa demeure, perdit du temps et ne pu le rattraper. Lorsqu'il arriva aux portes de Yomi, il aperçut les fugitifs et les quatre-vingt frères : il cria alors à son fils Okuni-nushi de se servir de ses armes et de tuer ses frères, de prendre Susanoo pour femme principale et d'installer un palais au pied de la montagne Uka, s'il voulait régner. Le Dieu de la médecine obéit et il régna sur la Terre. Pendant tout ce temps, Amaterasu avait envoyé son autre frère «de sang» - Tsukiyomi, le Dieu de la Lune - servir Ukenochi, la déesse de la nourriture. Répugné par les méthodes de cette dernière, il la tua. De son corps, naquirent le riz, le blé, le cheval et le ver à soie. Dégouté par le comportement bestial de son frère, Amaterasu rompit son alliance frère-sœur : c'est pour cette raison que la Lune ne fera jamais face au soleil ! C'est alors que la déesse du soleil tenta de remplacer Okuni-nushi par un de ses fils. Elle commença par envoyer Oshio, Jugeant la Terre trop troublée, le Dieu préféra rester dans le royaume céleste. Amaterasu envoya alors Ame-no-hohi. Il n'y eut plus de nouvelles. Elle précipita alors Wakahiko et lui confia un arc et des flèches divines. Arrivé sur terre, Wakahiko épousa Shitateru et régna. Mais manquant de nouvelles, Amaterasu envoya un faisan. Dès que le roi - Wakahiko - l'aperçut, il tua la pauvre bête avec une flèche divine, qui atterrit aux pieds de la déesse du soleil et Takami-musubi. Vexé et blessé de tant d'amertume, le Dieu maudit la flèche et l'envoya en plein cœur du roi japonais, il mourut net.

Par ce tragique «accident», Okuni-nushi fut alerté de la volonté d'Amaterasu. Il parla à ses deux fils et leur demanda s'ils acceptaient la souveraineté de la déesse du soleil. L'un acquiesça, quant à l'autre, il décida de déclarer la guerre - vite perdue vu la force et la bonté de la déesse suprême. Considérant que les deux fils de Okuni-nushi étaient des ratés, Amaterasu envoya son petit-fils - Ninigi - régner sur terre. Elle lui remit cette fois ses attributs.

Le Dieu de la montagne lui offrit ses deux filles pour épouses. Il choisit Konohana (une très belle fille). Ce choix, malheureusement, influença sur sa vie - elle fut courte. Pourtant Konohana a très vite attendu un fils de Ninigi. Furieux de croire en une paternité si rapide, il rejeta l'idée. Pour lui prouver sa bonne foi et la vérité, elle décida d'accoucher dans un pavillon bouché, enflammé. Les trois enfants divins furent intacts lors de leur naissance. De ces trois garçons, deux entrèrent dans le cercle des héros : Umisachi et Yamasachi. Après une histoire d'amour (l'écarte pour conserver vos sens éveillés) des plus tourmentés avec une fille-dragon du royaume marin, il eut un fils. Ce même fils épousa sa tante et eut un fils très important pour la nation nipponne : Jimmu Tenno, le premier empereur du Japon... descendant de Ninigi et d'Amaterasu.

Voilà en gros comment on peut résumer les croyances propres au shintôisme - seule véritable religion rituelle des Japonais (autre le bouddhisme - sous une autre forme, trop compliquée à expliquer).



LISTE DES DIEUX ET TERMES PROPRES À LA MYTHOLOGIE JAPONAISE

Izanagi (celui qui invite) : Père des îles du Japon et du monde. *Dieu de la vie.*

Izanami (celle qui est invitée) : Sœur et épouse du Dieu de la vie. Mère des îles du Japon et du monde. *Déesse de la mort.*

Kaguzuchi : Fils de Izanami et Izanagi. *Dieu du feu.* Il tua sa mère et fut tué par son père.

Amaterasu : Fille d'Izanagi. *Déesse du soleil.* Suprême divinité des Japonais.

Tsukiyomi : Fils d'Izanagi. *Dieu lunaire.*

Susanoo : Fils d'Izanagi. *Dieu marin.*

Wakahiru-Me : Sœur d'Amaterasu, *déesse du soleil levant.*

Omoigane : *Dieu de la sagesse.*

Uzume : *Déesse de l'allégresse.*

Ukenochi : *Déesse de la nourriture et des mets raffinés.*

Ninigi : Petit-fils d'Amaterasu, régna sur terre.

Jimmu Tenno : Premier empereur du Japon, petit-fils de Ninigi et descendant de la déesse suprême Amaterasu.

Senjén-Sama : *Déesse du Fuji-Yama.* Elle fait partie des divinités les plus appréciées au Japon.

Inari : *Déesse du riz et protectrice des rizières.*

Shintô : Religion propre au Japon, antérieure au bouddhisme, qui honore des divinités (personnifications de la nature), l'empereur et les ancêtres.

Le kojiki : livre des choses anciennes et des rites relatifs aux légendes.

Kami : divinité dans la religion shintôiste

Yomi : représentation de l'enfer dans la mythologie japonaise.

Les dieux bouddhistes japonais :

Amida : Forme japonaise du Bouddha-lumière infinie, souverain du paradis de l'Ouest, sauveur de l'humanité.

Benten : *Déesse de l'amour, de la mer et des arts.*

Daikoku : *Dieu de la richesse (assimilé à Okuni-nushi)*

Dainichi Nyorai (Grand soleil) : Bouddha suprême pour la secte Shingon.

Emma-O : *Dieu des enfers*

Jizo Bosatsu : *Dieu protecteur de l'humanité.* Par sa compassion, il sauve les âmes des enfers.

Kishi-Mojin : *Déesse protectrice des enfants et de leurs mères.*

Miroku Bosatsu : Bouddha du futur

Rakan : Groupe des premiers disciples de Bouddha.



l'arme absolue

4200 JEUX
+ 53.000 TIPS
& Game Shark
REFERENCES

Tous les tips PlayStation 1&2, Dreamcast, N 64, Gameboy, Game Gear, Neo Geo Pocket
& Game Shark

LA BIBLE DES TIPS

39 F
Seulement

4200 JEUX
DONT

- | | |
|--------------------------|----------------|
| ACE COMBAT 3 | PLAYSTATION |
| ARMY MEN-AIR ATTACK | PLAYSTATION |
| ATLANTIS: THE LOST YALES | N64 |
| BEETLE ADVENTURE RACING | PLAYSTATION |
| BLAZE AND BLADE | PLAYSTATION |
| BLOODY ROAR 2 | DREAMCAST |
| BLUE STINGER | PLAYSTATION |
| BRAVE FENCER MUSASHIEN | PLAYSTATION |
| BOOMBOTS | DREAMCAST |
| BUGGY HEAT | N64 |
| CALIFORNIA SPEED | N64 |
| CASTLEVANIA 64 | PLAYSTATION |
| COOL BOARDERS 4 | N64 |
| COMMAND AND CONQUER 64 | PLAYSTATION |
| DINO CRISIS | N64 |
| DONKEY KONG 64 | PLAYSTATION |
| DRIVER | N64 |
| DUKE NUKEM ZERO HOUR | DREAMCAST |
| DYNAMITE DEKA 2 | PLAYSTATION |
| EVIL ZONE | PLAYSTATION |
| FATAL FURY WILD AMBITION | N64 |
| GOLDENEYE 007 | PLAYSTATION |
| GRAN TURISMO 2 | DREAMCAST |
| THE HOUSE OF THE DEAD 2 | NEO GEO POCKET |
| KING OF FORTRES | PLAYSTATION |
| LEGEND OF LEGAIA | DREAMCAST |
| MARVEL VS CAPCOM | GAME BOY COLOR |
| MEGAMAN | PLAYSTATION |
| METAL GEAR SOLID | DREAMCAST |
| NBA 2K | DREAMCAST |
| POWER STONE | PLAYSTATION |
| RESIDENT EVIL 3 | DREAMCAST |
| READY TO RUMBLE BOXING | DREAMCAST |
| SEGA RALLY 2 | PLAYSTATION |
| SILENT HILL | DREAMCAST |
| SOUL CALIBUR | DREAMCAST |
| STAR GLADIATOR 2 | PLAYSTATION |
| STAR WARS PHANTOM MENACE | PLAYSTATION |
| TOMB RAIDER 4 | N64 |
| TUROK 2 | DREAMCAST |
| TRICK STYLE | PLAYSTATION |
| V-RALLY EDITION '99 | DREAMCAST |
| VIRTUA FIGHTER 3D | N64 |
| WIPE OUT 64 | N64 |
| YOSHI 'S STORY | N64 |
| ZELDA : OCARINA OF TIME | N64 |

4200

jeux référencés

+ 53.000 TIPS

& Game Shark

PlayStation 1&2

Dreamcast

Nintendo 64, Gameboy,

Game Gear, Neo Geo Pocket

Belgique 273 Fb, Suisse 11 Fs, Canada 9,95 dollars Cad, Martinique-Guadeloupe-Guyane 39F

Hors-série CONSOLES NEWS N°1 A



En vente actuellement

Cybersofts.com

Le site de communauté du jeu vidéo

Actualités...
previews...
t e s t s . . .
a r g u s . . .
dialogue en direct...
enchères...
petites annonces...
f o r u m s . . .
a s t u c e s . . .
s o l u c e s . . .

3 mois d'abonnement
gratuit à ce magazine

en devenant
membre privilège de cybersofts.com