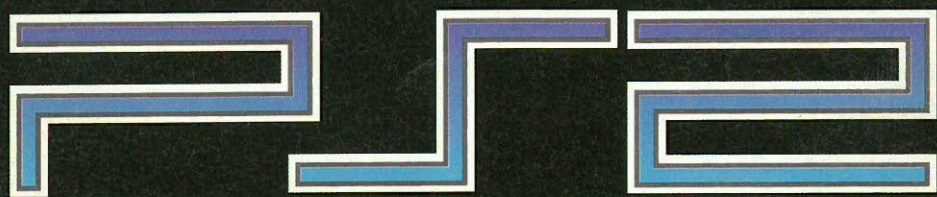


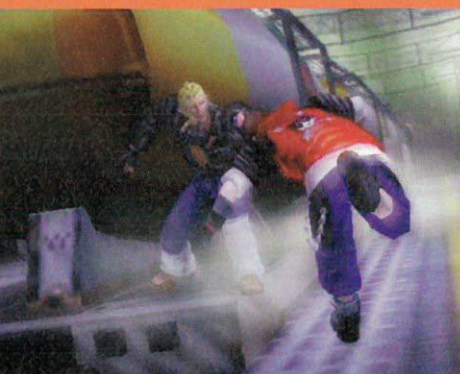
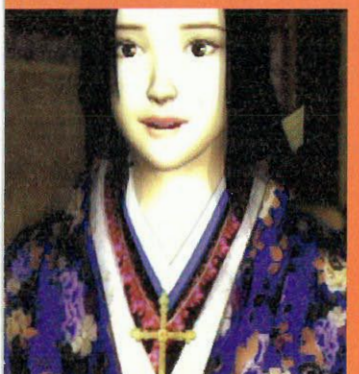
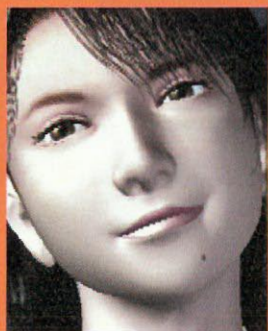
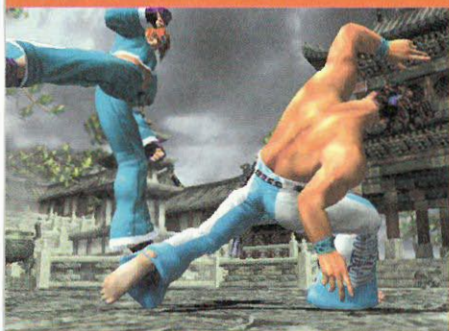
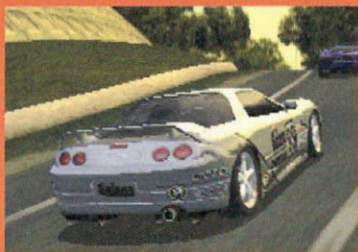
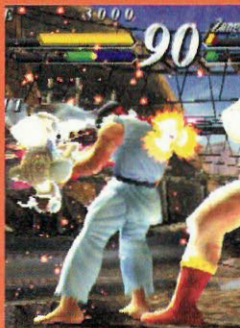
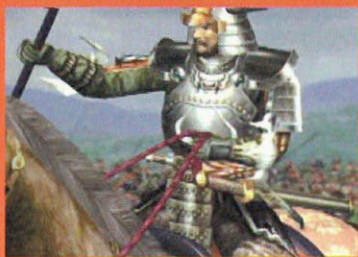
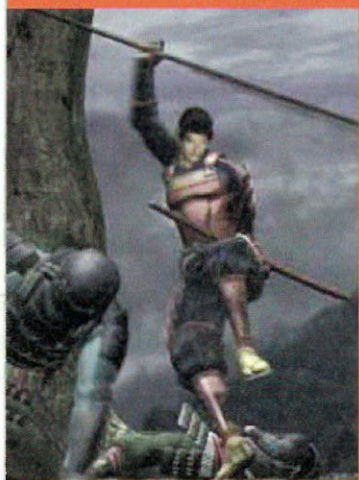
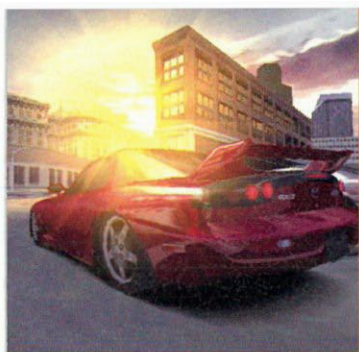
Joypad

N° 96 Avril 2000

PlayStation 2



Premières impressions



Sommaire

| | |
|------------------------------------|---------|
| Présentation : La folie au Japon ! | Page 4 |
| PORTRAIT : | |
| La PlayStation 2 | Page 6 |
| Le lecteur DVD | Page 8 |
| Compatibilité PS1 | Page 10 |
| Les accessoires | Page 11 |
| Revue de presse | Page 12 |
| PREVIEWS : | |
| Munch's Oddysee | Page 14 |
| Les autres news PS2 | Page 16 |
| Tableau des sorties | Page 19 |
| TESTS : | |
| Ridge Racer V | Page 20 |
| Stepping Selection | Page 23 |
| Street Fighter Ex 3 | Page 24 |
| Drum Mania | Page 27 |
| Kessen | Page 28 |
| Eternal Ring | Page 30 |
| A-Train 6 | Page 31 |



On y a joué !

La PlayStation 2 a enfin franchi - non sans mal - les portes de la rédaction. Une machine technologiquement révolutionnaire, vendue à près d'un million d'exemplaires en quelques jours, et dont l'importation a été interdite en France. Rares sont ceux à y avoir joué en Europe. L'occasion pour nous de vous faire partager cette expérience et de dresser, après des dizaines d'heures de jeu, un bilan mitigé mais néanmoins enthousiaste. Oui, les premiers jeux PlayStation 2 sont loin d'être aussi extraordinaires que ce que nous espérons. Toutefois, le design de la console est définitivement aussi réussi qu'audacieux et les titres à paraître devraient rapidement estomper cette première déception. En attendant la sortie de la console sous nos latitudes pour le mois d'octobre prochain (peut-être même septembre !) Joypad vous invite à vivre la sortie de la PlayStation 2 au Japon comme si vous y étiez.

PlayStation

P résentation

Le lancement de la console

Avec tout ce que cela implique de déploiement médiatique et d'excitation, le lancement de la PlayStation 2 ne s'est pas fait sans douleur. Sony ne peut échapper à la fièvre qu'il a lui-même provoquée !



Keiko est une jeune fille que nous avons rencontrée le 15 septembre 1999, lors du Tokyo Game Show, à l'occasion de la première présentation de la PlayStation 2. C'est là que l'on a pu s'essayer à la console pour la première fois et en apprendre plus sur le prix, la date de sortie et les divers jeux disponibles. Agent compétent parfaitement infiltré dans le milieu japonais, Keiko était la personne qu'il fallait pour cette mission.



Le 18 février 2000, à minuit, les réservations officielles de la console étaient ouvertes sur le site Playstation.com. Dès la première minute, ce ne sont pas moins de 600 000 connexions simultanées qui ont été prises en compte par le serveur, avant qu'il ne rende l'âme. Plus tard dans la journée, il sera rétabli, mais ne prendra des réservations que pour 10 jours après la sortie officielle de la console.



La mission de Keiko commençait mal. 15 jours avant la sortie de la console, il y avait déjà de longues files d'attente devant les magasins qui permettaient des réservations. On a même vu des boutiques proposer des réservations à partir de 10 heures du matin et payer un vendeur pour « fermer » la queue vers 8 heures, afin d'annoncer qu'il n'était plus possible de réserver.



On estime qu'environ 500 000 consoles ont été livrées aux magasins japonais. Priorité a été faite aux enseignes de jeux vidéo et à ceux qui avaient proposé des réservations à leurs clients. Les grands magasins, eux, n'auront été livrés que le dimanche. Il semblait donc évident qu'une infiltration dans une boutique était la meilleure manière de récupérer une console.



Pendant ce temps, le 3 mars 2000, les files d'attente naissent à Akihabara, le quartier de l'électronique à Tokyo. Il semblerait que certaines personnes aient été présentes depuis 11 heures du matin, ce qui fait environ 20 heures d'attente pour une console. Très fort, surtout par ce climat rigoureux de fin d'hiver !



Pour éviter tout débordement, la police était présente. Aux magasins de l'avenue d'Akihabara, les livraisons ont été effectuées vers 19 heures et sous surveillance. Autour de Softmap, le plus important magasin, un garde indique que la file d'attente pourra commencer à minuit.



Keiko était parvenue à s'infiltrer dans l'un des magasins ouverts avant l'heure. Le premier à avoir ouvert au Japon fut le Yodobashi Camera de Shinjuku, à Tokyo, à 5 heures du matin, afin de préserver la santé de ses clients. Cela dit, ceux qui avaient réservé sur Internet pouvaient avoir leur console vers 2 heures du mat' dans un Convenience Store (magasin de proximité) ouvert 24 h/24.



Sur les 980 000 consoles vendues, la moitié environ ont été pré-vendues sur réservations. On estime qu'environ 5 000 ont « disparu » dans la nature. Certes, il y a celle de Keiko, mais les 4 999 autres ? Entre les boutiques qui les ont vendues sous le manteau quelques jours avant la sortie officielle, les cartons qui ont été volés et les livraisons qui se sont perdues dans la nature, le compte y est.



La PlayStation 2 déchaine les passions ! Et à l'instar de Keiko qui dévalise ce sympathique marchand, les cas d'agressions sur des jeunes enfants parvenus à se procurer la console semblent avoir été nombreux.



Dans les rues de Tokyo, on trouvait aussi des étrangers. Des Chinois, car la Play 2 contrairement à la Dreamcast n'a pas été mise en vente dans toute l'Asie, mais seulement au Japon. On pouvait rencontrer aussi des Français.



Laisse tomber ces peluches Keiko ! Il est vrai que selon les premiers rapports établis lors du PlayStation 2 Fair, confirmés par les photos prises sur le terrain, plus de 80 % des personnes qui désiraient vouloir s'acheter une PlayStation étaient des hommes.

Dû à un retard de production, le nombre de consoles commercialisées n'a été que de 980 000. On estime que tout a été vendu dans le week-end, mais s'il n'y avait pas eu de système de réservations, tout aurait été vendu en une matinée. Cela dit, tout n'est pas rose car déjà certains consommateurs se plaignent de bugs. Entre les consoles qui plantent les DVD ou le bug des sauvegardes de Ridge Racer V qui empêchent la lecture des DVD, les plaintes se multiplient... Une affaire à suivre. Enfin, la console et les jeux sont à la rédaction, tout baigne. Keiko, mission réussie !



Joypad tient à remercier le magasin Bit Tour's à Shibuya, Tokyo, pour sa patience, sa gentillesse, son accueil et sa coopération. Merci, les gars ! Merci spécial à Keiko !



La PlayStation 2 est là, depuis le 4 mars, au Japon. Interdite à l'import en France, rares sont les joueurs à se l'être aujourd'hui procurée dans l'Hexagone et en Europe. Après des heures entières de tests, la rédaction de Joypad vous livre ses premières impressions.

La console

Quelle est la première console, super-calculatrice, à être interdite d'export pour des raisons politiques ? C'est la PlayStation 2 avec son Emotion Engine capable de gérer 6,2 gigaflops ou 6,2 milliards d'instructions par seconde, qui lui permettent ainsi (en théorie) de simuler des explosions atomiques. Une capacité de calcul phénoménale qu'il faut toutefois savoir dompter. Les premiers échos font état d'une machine au potentiel formidable mais très difficile à programmer. Microsoft et sa X-Box prendront d'ailleurs volontairement le contre-pied de cette tendance en proposant un environnement DirectX déjà connu des développeurs. Les premiers titres disponibles, réalisés en des temps presque records, souffrent bien évidemment de ce manque de maîtrise. Les développeurs ont encore bien du travail pour comprendre et exploiter la PlayStation 2.



Des forces et des faiblesses

Au regard des premiers jeux disponibles, que peut-on supposer des capacités de la machine (il faudra attendre la fin de nos tests techniques actuellement en cours pour avoir le fin mot de l'histoire) ? Il suffit de voir les façades des immeubles de Ridge Racer, compo-

C'est quoi une NURBS ?

Les gens qui, comme moi, ont préféré faire du jap plutôt que des maths ou des sciences imaginent qu'une NURBS, c'est petit, vert et gluant. Une NURBS, c'est en fait une bête équation. Imaginons une sphère composée de plein de triangles, les polygones. Remplaçons maintenant ces polygones par des courbes. Là, tout de suite, les contours de notre sphère deviennent réguliers. Un visage, à l'identique, pourra être défini non plus par des triangles, mais par des NURBS, et ensuite être converti en polygones, puisque le calcul et l'affichage des objets sont deux choses distinctes. Au final, le rendu graphique s'en trouvera considérablement amélioré. A ce jour, dans le monde des consoles, seule la PlayStation 2 gère les NURBS.



sés de textures simples et floues qui masquent le manque de détails flagrants. Mais attention, ce que la PlayStation 2 perd en texture, elle le gagne largement en puissance de calcul. Cette puissance de calcul permet donc de gérer des techniques novatrices et révolutionnaires comme celles des NURBS (Non-Uniform Rational B-Spline) et des particules. Difficile à programmer, mais offrant des résultats époustouflants pour peu que l'on s'en donne la peine, la PlayStation 2 proposera donc de très beaux jeux. Il suffira pour cela que

les développeurs aient le temps d'en tirer la « substantifique moelle ». Il fallait des titres pour la sortie de la console et ces derniers n'exploitent que très partiellement (25%, selon Kutaragi) et imparfaitement les capacités de la machine. On le comprend. Reste qu'avec un tel potentiel et des développeurs de talent derrière, la PlayStation 2 ne devrait pas tarder à nous surprendre. Une chose est sûre en tout cas, pour la sortie européenne en octobre prochain, la ludothèque sera riche et sans doute étonnante.

Le mot de Kanetaka Katuyuki (fantavision)

« Fantavision est irréalisable sur une autre console que la PlayStation 2, car il demande une énorme puissance de calcul. Les déplacements d'innombrables particules, la gestion des bruits d'explosions générés par des centaines de particules simultanément nécessite du calcul pur, mais en grande quantité et à grande vitesse. »



Le DVD est au cœur de l'engouement suscité par la console. Le jour de la sortie de la console au Japon, les ventes de DVD-Vidéo ont battu des records ! Les Japonais ont acheté une PlayStation 2 parce qu'il s'agit aussi d'un lecteur DVD de salon. La nouvelle machine de Sony est, en effet, bien plus qu'une console de jeux.



Lecture DVD

Le DVD-Vidéo, média du futur, fait donc partie intégrante de la PlayStation 2. Une révolution au Japon, qui se complaisait depuis plusieurs années dans le Laser Disc (LD). Le standard CD-V ou Video Disc permettait aussi de regarder des films sur Saturn (avec une carte de décompression), Amiga CD 32 ou sur le CD-I de Philips. Celui-ci ne permettait cependant pas de restituer une image optimale, format de compression MPEG 1 obligatoire. Avec l'avènement du MPEG 2, plus performant, et par extension du DVD-Vidéo, Sony s'engouffre dans la brèche et propose une console doublée d'un lecteur de DVD. Nintendo et Microsoft emboîteront le pas du constructeur japonais. En attendant les tests plus techniques que nous opérons sur la version européenne de la PlayStation 2 (norme PAL obligatoire), voici les réponses sur les capacités DVD de la PlayStation 2.

TOUTES LES PHOTOS
MARS ATTACKS © WARNER.

7 QUESTIONS SUR LA PLAYSTATION 2

Q : Quelle est la différence en termes de qualité avec un vrai lecteur ?

R : La différence est minime même avec des lecteurs haut de gamme, selon des essais réalisés par Sony (il faudra attendre nos tests des consoles PAL afin de trancher définitivement).



Q : Comment fait-on pour naviguer avec le DVD-Vidéo ?

R : La manette sert de télécommande, tout comme c'était le cas avec la PlayStation 1 et les CD audio.



Q : Y a-t-il un moyen clair de piloter le DVD sans connaître les boutons ?

R : Bien sûr, puisqu'en pressant Select, une interface translucide apparaît à l'écran. Il suffit de passer d'un bouton à l'autre avec la croix de direction et de valider avec le bouton « rond ».



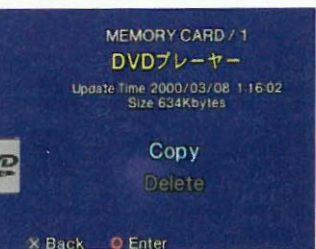
Q : A-t-on accès à toutes les fonctions d'un vrai lecteur DVD ?

R : La PlayStation 2 passe en lecture automatique dès qu'un disque est inséré, mais il est tout à fait possible d'accéder au menu du DVD et d'avoir accès à tous les bonus.



Q : Quels DVD peut-on lire exactement ?

R : La PlayStation 2 permet de lire UNIQUEMENT les DVD Zone 2 format NTSC. En gros, cela signifie : les DVD japonais ou non-zonés NTSC. Le driver du DVD se trouve sur Memory Card.

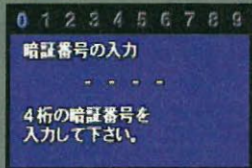


Quel disque pour qui ?

La PlayStation 2 lit les CD PlayStation, les CD PlayStation 2, les DVD PlayStation 2, les CD-R (CD réinscriptibles) et les DVD-Vidéo. Qu'elle lise les CD-R est très important, car depuis peu, c'est devenu un argument commercial de poids pour les constructeurs de lecteurs DVD.

Genre pour les DVD érotiques ?

Il est parfaitement possible de lire les DVD-Vidéo X, mais la console est équipée d'une puce de détection qui repère les films interdits à certaines tranches d'âges (l'équivalent du Parental Lock dans le monde du DVD-Vidéo). Ainsi, les adultes qui voudront visionner le film devront entrer un mot de passe de 4 chiffres choisi lors de la première insertion d'un DVD au contenu plutôt « hot ». On évitera de ce fait que nos chères têtes blondes ne soient choquées. Tout le monde est content.



Q : Peut-on changer les réglages pendant le film ?

R : Il suffit de presser les sticks analogiques pour changer le doublage ou les sous-titres pendant le film. Au passage : Mars Attacks en japonais, c'est tordant.

Q : Le DVD se pilote uniquement en japonais ?

R : Pour l'instant, seul le japonais est disponible dans les menus du lecteur, mais il existe une option qui propose, entre autres, le français, l'espagnol ou le portugais. Il sera semble-t-il possible d'avoir des menus d'autres langues avec des nouvelles versions de drivers DVD ou des mises à jour.



Portrait

La PlayStation 2 peut parfaitement lire les jeux PlayStation 1. Avec des résultats parfois étonnants.



Compatibilité

Depuis la Megadrive et son adaptateur Master System, aucun constructeur n'avait joué la carte de la compatibilité. Quelle bonne surprise donc de s'apercevoir que les jeux PlayStation 1 sont jouables sur PlayStation 2 et qu'ils subissent même quelques améliorations ! En effet, la PS 2 accélère les temps de chargements et lisse les textures. Certes, cela ne rend pas grand-chose sur les vieux titres, mais certains jeux deviennent plus fins, graphiquement plus réussis. Et le plus fort, c'est que la plupart des titres récents et à venir seront conçus pour utiliser cette capacité au mieux, comme Vagrant Story, Tenchu 2 ou FF 9.

Dino Crisis

Voici une grosse baffe en deux étapes ! Première étape : on met le jeu sur PS2. Et c'est le bonheur, les personnages sont lissés, les textures de grillage sont magnifiques... et hop, d'un seul coup, on entre dans une pièce et c'est la cata., tous les murs sont buggés. Heureusement, c'est rare...



Sômatô

Pour les jeux beaucoup trop chargés en textures comme celui-ci, le travail de la PS2 est flagrant.



Vagrant Story

Vagrant Story fait partie des jeux qui tirent complètement parti de la PlayStation 2.



Metal Gear Solid

L'un des jeux qui gagne le plus à être rejoué sur PS2 ! Une véritable tuerie graphique !



Tout marche comme prévu ?

Sur 2 600 jeux commercialisés au Japon, Sony n'a recensé qu'une quinzaine de jeux PS1 ne fonctionnant pas sur PS2, sans toutefois donner les titres. A priori, il ne s'agit que de très anciens softs, et puis si un jeu ne fonctionne pas, il suffit de désactiver la gestion des textures dans le menu prévu à cet effet.

Accessoires

Pour une console qui vient de sortir, la PlayStation 2 dispose d'un grand nombre d'accessoires et de périphériques différents. Petit tour d'horizon des premiers d'entre eux.



A gauche de la console se trouve un port carte PC-MCIA, qui abritera d'ici un an un modem.

Entre Stepping Stage Selection et Drum Mania, voilà la PlayStation 2 équipée d'accessoires débiles dès sa sortie. Le premier d'entre eux est un simple tapis de danse comme celui de Dance Dance Revolution, mais bien mieux conçu, car plus fin et plus souple. Quant à la batterie de Drum Mania, elle est vendue avec le jeu au prix de 14 800 yens (soit 740 francs environ). Elle

comprend une bonne batterie avec une pédale en mousse et un tréteau métallique de 2 kilos environ. Le quadrupleur spécial, vendu lui aussi le même jour que la sortie, permettra donc de brancher quatre paddles Dual Shock 2 et de conserver leurs spécificités, à savoir l'analogie sur chaque bouton. L'ancien quadrupleur ne fonctionne pas sur Street Fighter Ex3, par exemple. Quant aux autres accessoires de la PlayStation 1, on sait qu'ils sont compatibles sans aucun problème.

Avenir radieux

L'avenir des accessoires se situe bien entendu au niveau des ports USB qui se trouvent à l'avant de la console. Nouvelle norme utilisée dans le monde PC, elle permettra de connecter tout un tas de choses. On commencera bien sûr à penser à une souris, un clavier, voire à un joystick très complexe. Mais la véritable utilisation de ces ports se révélera sans doute d'ici un an ou deux lorsque la console sera connectée à



Clavier et souris USB se branchent sans aucun problème sur la console. Malheureusement, ils ne sont pas pris en compte à l'allumage de la machine. Du moins pour l'instant...

Internet. A nous alors les appareils photos numériques, les webcams, ou encore les réseaux locaux. N'oublions pas non plus le port S400, utilisé à outrance par les Vaio, ordinateurs Sony. Ces deux ports permettront avec un peu de chance, d'utiliser les lecteurs de MP3 à technologie Memory Stick uniquement utilisables sur la gamme des ordinateurs de Sony. Bien entendu, le port PC-MCIA (ou PC Card) à l'arrière de la console n'est pas en reste, et permettra lui aussi l'ajout de divers périphériques. Etant donné que nous sommes face à une console, on y insérera certainement un modem ou un disque dur, ce qui permettra de faire face à la Dreamcast et à son futur lecteur de Zip, et à sa webcam.



Le port PC-MCIA accepte la plupart des cartes réseaux PC que l'on a essayé de lui connecter. Le problème, c'est que pour l'instant, il n'y a pas de drivers pour les utiliser...

R

evue de presse

Vu l'engouement suscité par la PlayStation 2, la presse généraliste s'est empressée de s'en faire l'écho. Dans le flot d'informations distillées, il faut parfois savoir faire le tri. Une rapide revue de presse qui souligne aussi, dans l'encart, les petits pièges à éviter, juste histoire de vous rappeler que si vous souhaitez faire le plein d'infos exactes, c'est du côté de Joypad qu'il faudra continuer de se pencher.



On ne parle que de ça

Newsweek du 6 mars

« Bien plus qu'une console surpuissante, la nouvelle beauté noire de Sony ambitionne de transformer la compagnie en géant de l'Internet. La PlayStation 2 s'apparente à un cheval de Troie qui apportera dans vos salons le jeu, le commerce en ligne, le courrier électronique, ainsi que toutes les applications disponibles sur le Net. »

Newsweek du 6 mars

Ken Kutaragi : « Grâce à la PlayStation 2 vous pourrez pénétrer dans une nouvelle cybercity. Il s'agira de la machine idéale pour la maison. Vous avez vu le film The Matrix ? Nous proposons une interface identique. Un concept identique. Dès l'année prochaine, vous pourrez vous connecter à la matrice ! »

Le Monde du 28 février

« Pour Sony, l'enjeu est de taille : véritable vache à lait du groupe, la PlayStation 1 a fourni 38 % des bénéfices du groupe pour l'année fiscale 1998, une dépendance qui peut à la longue s'avérer dangereuse. »

Libération des 4 et 5 mars



« Le problème est qu'il faut des dizaines de milliers d'heures de programmation pour développer des jeux de ce genre, qui exploitent pleinement la puissance de la PS2. »

L'EXPRESS économie

U

Le lancement de la PlayStation 2 est attendu avec beaucoup d'attention. Sony a investi 1,2 milliard de dollars dans ce projet. Le jeu vidéo est devenu un véritable marché de consommation. Les ventes de jeux vidéo ont dépassé celles des films et des disques musicaux. Sony a réussi à créer un écosystème complet autour de sa console. Les développeurs de jeux vidéo ont été attirés par la puissance de la PlayStation 2. Les ventes de jeux vidéo ont augmenté de 50% par rapport à l'année précédente. Sony a également lancé des initiatives pour promouvoir la console. Les ventes de PlayStation 2 ont dépassé les attentes. Sony a réussi à conquérir de nouveaux marchés. Les ventes de jeux vidéo ont continué à croître. Sony a également lancé des initiatives pour promouvoir la console. Les ventes de PlayStation 2 ont dépassé les attentes. Sony a réussi à conquérir de nouveaux marchés. Les ventes de jeux vidéo ont continué à croître.



C'est la beauté de la PS2 selon le jeu.

Reportage Sony sort le grand jeu

En France, c'est la mobilisation générale

Le jeu vidéo est devenu un véritable marché de consommation. Les ventes de jeux vidéo ont dépassé celles des films et des disques musicaux. Sony a réussi à créer un écosystème complet autour de sa console. Les développeurs de jeux vidéo ont été attirés par la puissance de la PlayStation 2. Les ventes de jeux vidéo ont augmenté de 50% par rapport à l'année précédente. Sony a également lancé des initiatives pour promouvoir la console. Les ventes de PlayStation 2 ont dépassé les attentes. Sony a réussi à conquérir de nouveaux marchés. Les ventes de jeux vidéo ont continué à croître. Sony a également lancé des initiatives pour promouvoir la console. Les ventes de PlayStation 2 ont dépassé les attentes. Sony a réussi à conquérir de nouveaux marchés. Les ventes de jeux vidéo ont continué à croître.

D

Le jeu vidéo est devenu un véritable marché de consommation. Les ventes de jeux vidéo ont dépassé celles des films et des disques musicaux. Sony a réussi à créer un écosystème complet autour de sa console. Les développeurs de jeux vidéo ont été attirés par la puissance de la PlayStation 2. Les ventes de jeux vidéo ont augmenté de 50% par rapport à l'année précédente. Sony a également lancé des initiatives pour promouvoir la console. Les ventes de PlayStation 2 ont dépassé les attentes. Sony a réussi à conquérir de nouveaux marchés. Les ventes de jeux vidéo ont continué à croître. Sony a également lancé des initiatives pour promouvoir la console. Les ventes de PlayStation 2 ont dépassé les attentes. Sony a réussi à conquérir de nouveaux marchés. Les ventes de jeux vidéo ont continué à croître.



« Au tarif de lancement, Sony perdra 1 200 francs sur chaque machine vendue, explique Mari Yada, analyste financière chez Nomura Securities, la grande maison de titres japonaise. Mais ne vous inquiétez pas, il se rattrapera sur les jeux et les films, qui sont de véritables jackpots. »

Le Monde du 28 février

Chris Miller, producteur chez Fox Interactive : « Je m'attendais à être très impressionné par la machine. C'est bien mais pas renversant ! Je pensais aussi qu'ils auraient plus sérieusement traité le problème de fluidité de PlayStation 1. A ce stade, Dreamcast a peut-être autant de chances de tenir ses promesses. »

Entreprises du 28 février

Chris Deering, président de Sony Computer Entertainment Europe : « La moitié du public ciblé avait entendu parler de la PlayStation lors de son lancement en 1994. Actuellement, 98 % des personnes concernées sont au courant de la sortie de la PlayStation 2, alors que le marché a plus que doublé. »

Ils voient ça comme ça, eux

LIBERATION DES 4 ET 5 MARS « Beaucoup de jouets reproduisent les succès du monde industriel, comme le faisaient les voitures miniatures ou trains électriques. Les jeux vidéo, eux, ne copient rien, sinon les fantômes qui copient la réalité. Leur monde virtuel n'est pas le substitut imaginaire d'une machine prestigieuse, il en est le prolongement. C'est pourquoi il ne faut pas s'étonner si PS2 utilise des puissances de calcul supérieures aux micro-ordinateurs du monde réel auxquels elle pourrait se comparer. Elle ne se contente pas de jouer la chasse au trésor mais se veut elle-même le trésor, le Graal de l'avenir informatique : une préfiguration de la machine à tout faire. » C'est ce qu'on appelle une envolée lyrique...

ENTREPRISES DU 28 FEVRIER « Le jeu Matrix offre des images si réelles qu'on les croit extraites du film. » Waah, quel scoop, ça s'appelle effectivement un film DVD, pas un jeu. Trop forts les mecs...

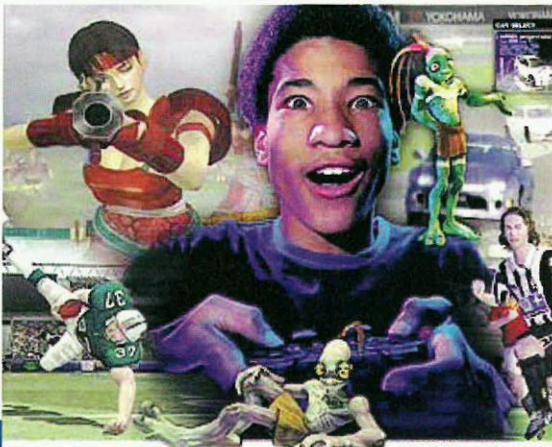
L'EXPRESS DU 2 FEVRIER 2000 « Des cédéroms plus originaux commencent à apparaître, comme Chase The Express... Z'êtes sûrs que vous ne parlez pas de la Play 1 ? C'est pas trop la classe, les gars...

L'Express du 2 février

« Bouillant partisan de l'innovation, le PDG de Sony, Nobuyuki Idei, a expliqué à ses troupes qu'il avait honte devant la médiocre qualité des images de la première PlayStation. »

Le Monde du 28 février

Masato Ichimiya, d'Atlus : « Le saut qualitatif est beaucoup moins significatif que lorsque la PlayStation 1 était sortie, et encore moins finalement que la Dreamcast de Sega, du point de vue du logiciel. »



A l'image du quotidien français Libération, le magazine américain Newsweek a consacré sa news et un dossier spécial à la sortie de la PlayStation 2.

- **Développeur :** Oddworld Inhabitants
- **Éditeur :** Infogrames/GT Interactive
- **Sortie Europe :** Début 2001 (?)



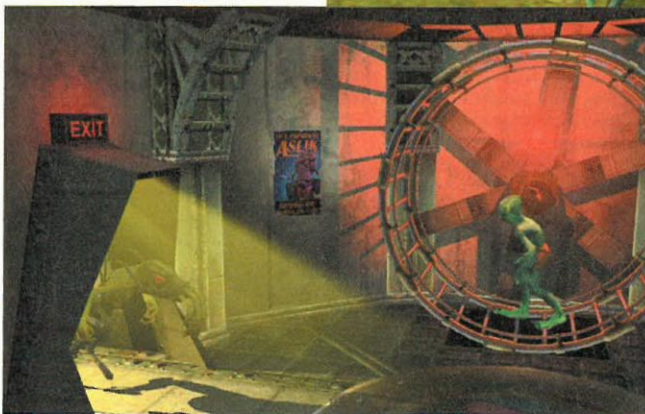
Oddworld

L'Odyssée d'Munch

Après les deux aventures du père Abe, la seconde partie de la « quintologie » Oddworld commence à faire sérieusement parler d'elle. Narrant les aventures du très handicapé Munch, cette nouvelle épopée s'annonce clairement comme l'une des productions les plus originales à venir sur PS2...



De tous les studios de développement qui ont contribué au succès de la PlayStation, Oddworld Inhabitants fait réellement figure de cas à part. Fondée par deux anciens d'Hollywood, cette société située dans la banlieue de San Francisco possède en effet un petit quelque chose qui la démarque des autres studios. Un petit quelque chose qui s'appelle Abe... Né de l'imagination fertile de Lorne Lanning, ce personnage au physique ingrat a fait vibrer des millions de joueurs à travers le monde. Avec lui, ils ont vécu deux aventures fabuleuses, riches en émotions et porteuses de subtils messages empreints d'humanité. Abe, le Mudokon héros malgré lui. Abe, le frère personnage sur les épaules duquel repose tous les espoirs d'une race. Abe, celui qui, tel un messie, doit



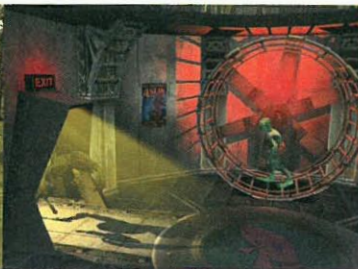
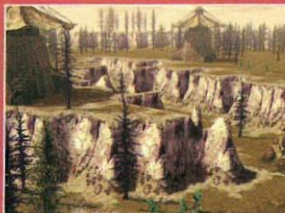
Munch a beau être le personnage central du jeu, il devra compter à maintes reprises sur l'aide d'Abe.



modifier le destin tragique de ces congénères, exploités par les tyrans de Rupture Farm... Grâce à ses deux aventures sorties sur PlayStation en 1997 et 1998, nous avons eu un petit aperçu de ce qui deviendra à n'en pas douter une des plus grandes sagas de l'Histoire des jeux vidéo. Une quintologie, qui mettra en scène cinq personnages vivant dans le monde onirique d'Oddworld. 10 épisodes en tout, dont le troisième devrait débouler sur PS2 en 2001...

AU RYTHME DES SAISONS

Les dernières vidéos disponibles sur l'Odysée d'Munch laissent présager un moteur 3D tout simplement hallucinant. L'une d'elles présente un paysage du jeu, se modifiant en temps réel au rythme des saisons. Sublime !



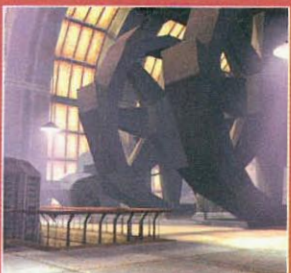
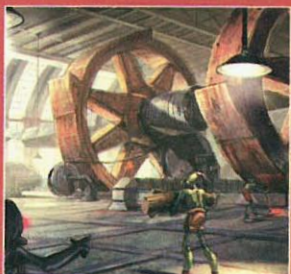
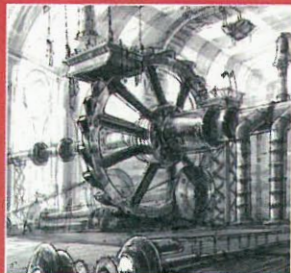
Les fondements de L'Odysée d'Munch

Munch est le dernier représentant d'une race peuplant le monde d'Oddworld : les Gabbits. Physiquement, cet être étrange n'a plus grand-chose de commun avec Abe. Une grosse tête carrée, deux yeux globuleux, une large bouche sortie de dents acérées, deux bras malingres, un ventre bedonnant et, pour finir, une seule jambe atrophiée ! Handicapé par un physique aussi difforme, Munch se déplace en fauteuil roulant et semble bien mal équipé pour lutter à arme égale contre un quelconque ennemi. C'est pourquoi, il sera accompagné au cours de sa quête par notre ami Abe. A eux deux, ils vivront une formidable aventure au cœur du monde d'Oddworld. Quelle sera leur tâche ? Pour l'heure, nous ne le savons pas précisément... Et pour cause, les infos distillées par Oddworld Inhabitants sur L'Odysée d'Munch ne sont pas très nombreuses. On sait simplement que le jeu bénéficie d'un moteur 3D assez bluffant capable d'afficher des décors en extérieur comme en intérieur d'une incroyable richesse, que l'on aura affaire à un puissant système d'Intelligence Artificielle (baptisé A.L.I.V.E. 2) et que l'on pourra communiquer de manière assez poussée avec tous les personnages peuplant le jeu.

Bref, avec L'Odysée d'Munch la volonté de développeurs d'Oddworld Inhabitants est claire : immerger le joueur dans un monde virtuel extrêmement riche, habité par des créatures possédant chacune un style de vie, une personnalité et une I.A. très marqués. La mise en place d'un système de vie artificielle aussi complexe risque d'ailleurs de monopoliser une grande partie de la puissance de calcul offerte par la PS2.

De l'ébauche à l'œuvre

Chaque décor du jeu est conçu avec un soin infime. Partant de roughs en noir et blanc, les artistes et designer d'Oddworld Inhabitants affinent ces ébauches pour finalement passer au stade de la modélisation 3D.



Il faudra encore s'attendre à des choses extraordinaires dans Munch !



Voici un petit récapitulatif non exhaustif des sorties à venir sur PlayStation 2. Parce qu'une sélection était nécessaire, nous n'avons gardé que les titres les plus attendus.



suite

Tekken Tag Tournament

• EDITEUR : NAMCO • DATE DE SORTIE AU JAPON : 30 MARS 2000



Après Ridge Racer V, Namco récidive rapidement et nous propose un Tekken... On donne dans le classique et on ne se risque pas, mais personne ne s'en plaindra : le jeu est

vraiment impressionnant ! De plus, cette nouvelle version met à votre disposition TOUS les personnages de la série et propose de nombreux modes de jeu en équipe. La version

qu'il nous a été donné de voir affichait un étrange effet de décalage entre les personnages et le fond de l'écran, mais ce petit défaut devrait être corrigé.

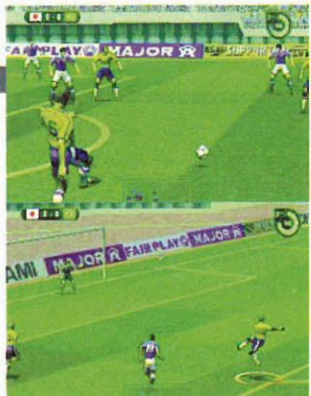


Jikkyo World Soccer 2000

• EDITEUR : KONAMI • DATE DE SORTIE AU JAPON : COURANT 2000



A l'heure où les tournois d'ISS Pro Evolution s'enchaînent encore à la rédac', il faut avouer que nous avons été un peu déçus par cette mouture PS2... Développé par le studio d'Osaka (à qui l'on doit toutes les versions N64), le jeu s'annonce malheureusement très orienté arcade. On ne trouvera donc certainement pas une version super lissée du meilleur jeu de foot du monde. Mais bon, concernant la forme, y a pas de problème : ça va tuer !



Dark Cloud

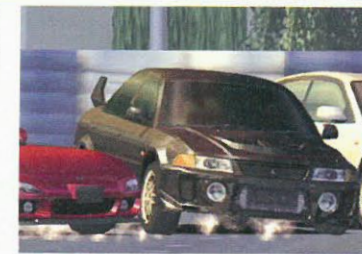
• EDITEUR : SONY C.E. • DATE DE SORTIE AU JAPON : HIVER 2000

Cet Action-RPG vous propose de créer votre propre monde avant de vous lancer dans l'aventure. Le jeu est déjà très beau, graphiquement, mais le plus impressionnant reste la transition entre les phases de création et les phases de gameplay... qui se font entièrement en temps réel ! Espérons qu'une quête passionnante nous attende. Si c'est le cas, nous tiendrons là une petite bombe.



Sûrement le jeu le plus attendu et le plus prometteur de la PS2 ! GT2000 devrait vraiment nous scotcher... La modélisation des caisses semble parfaite, le décor s'y reflète en temps réel et le soleil couchant

vous brûle presque les rétines ! Sinon, ça reste du GT. Le responsable du projet tient à ce qu'il y ait toujours plus de bolides et nous a même confié qu'il faisait actuellement des pieds et des mains pour obtenir la licence Ferrari (grande absente dans GT2). Malheureusement, la modélisation de chaque caisse demandant à chaque fois une semaine, le jeu ne devrait pas être prêt pour l'été.

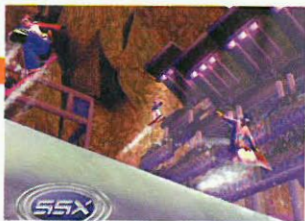


Snowboard Super Cross

• EDITEUR : EA-SQUARE • DATE DE SORTIE AU JAPON : 27 AVRIL 2000

Ce jeu de snowboard développé par une équipe américano-japonaise est plutôt impressionnant. La version que nous avons pu voir était pourtant complètement buggée... Très inquiétant, pour un jeu dont la date

de sortie est si proche. Cela dit, il faut reconnaître que le boulot effectué sur les animations et les attitudes des riders sont juste hallucinantes ! On attend avec impatience le résultat final.



Gekikukan Pro Baseball

• EDITEUR : SQUARESOFT • DATE DE SORTIE AU JAPON : 30 MARS 2000

La première vidéo de Gekikukan que nous avons pu contempler nous a littéralement scotchés. Ce jeu est tout simplement le plus impressionnant qu'il nous ait été donné de voir ! Les personnages bougent d'une

façon si réaliste qu'on se croirait devant une retransmission TV ! Tout simplement bluffant, surtout au niveau de l'animation. On attend tous impatiemment son arrivée à la rédaction.

Dead or Alive 2

• EDITEUR : TECMO • DATE DE SORTIE AU JAPON : 30 MARS 2000

Cette adaptation de la borne d'arcade s'annonce très réussie, mais vraiment pas plus (et peut-être même moins) que celle qui tournera sur Dreamcast... Un simple « portage », donc sans aucune innovation bluffante. Cela dit, Dead or Alive 2

reste l'un des jeux de baston les plus prometteurs du moment, avec ses animations et graphismes époustouflants, ainsi que ses changements de décors qui surviennent en plein match. On adore déjà !



Extermination

• EDITEUR : SONY C.E. • DATE DE SORTIE AU JAPON : INDETERMINEE

Peu d'éléments ont été dévoilés sur ce jeu, qui ressemble quelque peu à Syphon Filter... En un peu plus furtif peut-être. En tout cas, l'ambiance s'an-

nonce plutôt réussie, tout comme la réalisation. Il faut dire que Sony n'a pas embauché n'importe qui : la plupart des gars de Deep Space (le studio de

développement) nous viennent de chez Capcom et ont participé à l'élaboration du premier Resident Evil !



Evergrace

• EDITEUR : FROM SOFTWARE • DATE DE SORTIE AU JAPON : 27 AVRIL 2000

Evergrace sera le deuxième titre PS2 de From Software (à qui l'on doit la série des King's Field sur PS1). Après la grosse déception que représente Eternal Ring (cf. Test), on espère voir arriver un vrai RPG digne d'intérêt... Le principe du jeu est centré sur la

gestion de l'équipement de votre personnage, qui pourra complètement changer d'apparence selon les fringues et armures que vous lui attribuerez. Un principe original, pour un RPG qui s'annonce orienté action/exploration.



Driving Emotion Type-S

• EDITEUR : SQUARESOFT • DATE DE SORTIE AU JAPON : 30 MARS 2000

Avec ce titre, Squaresoft compte bien rivaliser avec GT2000... Le jeu propose en effet une formule similaire et des graphismes tout aussi impressionnants que ceux du futur hit de Polyphony. DETS fera sans aucun

doute partie des premiers jeux à nous en mettre plein la vue ! Notez qu'Escape, le développeur, a pensé inclure une vue cockpit. Une option bienvenue qui a, selon nous, toujours cruellement manqué à GT.

The Bouncer

• EDITEUR : SQUARESOFT • DATE DE SORTIE AU JAPON : INDETERMINEE

A l'origine, les premiers travaux mis en œuvre pour ce jeu devaient servir à l'élaboration d'une suite d'Ehrgeiz... Le développement suivant son cours, le soft s'est vite transformé en « Playing Action Movie », comme Square aime l'appeler. Un film d'action interactif, donc, qui s'annonce très impressionnant visuellement et prédit plusieurs jeux de ce nouveau genre. Espérons que l'intérêt soit au rendez-vous !



Onimusha

• EDITEUR : CAPCOM • DATE DE SORTIE AU JAPON : AUTOMNE 2000

Les développeurs de Resident Evil lâchent Raccoon City et nous emmènent dans le Japon médiéval ! Onimusha était d'abord prévu sur PS1, mais sortira finalement sur PS2, en

profitant au passage d'un lifting graphique des plus agréables. Ce jeu très attendu devrait faire un vrai carton au Japon... et à la rédac', où tout le monde l'attend de pied ferme !



Planning des

Reviews

sorties japonaises

| TITRE DU JEU | GENRE | EDITEUR | DATE DE SORTIE AU JAPON |
|--------------------------------|-----------------|-------------------|-------------------------|
| EX Billiards | Billard | Takara | 16 mars 2000 |
| Golf Paradise | Golf | T&E Software | 23 mars 2000 |
| IQ Remix + | Reflexion | Sony C.E. | 23 mars 2000 |
| Dead or Alive 2 | Combat | Tecmo | 30 mars 2000 |
| Driving Emotion Type-S | Course | Square | 30 mars 2000 |
| Gekikukan Pro Baseball | Baseball | Square | 30 mars 2000 |
| Tekken Tag Tournament | Combat | Namco | 30 mars 2000 |
| Crossfire | Action | Square-EA | Mars 2000 |
| Street Mahjong 2 | Mahjong | SunSoft | Mars 2000 |
| All Star Pro Wrestling | Catch | Square | Printemps 2000 |
| Be on Edge | Action | Sony C.E. | Printemps 2000 |
| Jikyō Powerful Pro Baseball 7 | Baseball | Konami | Printemps 2000 |
| Reiselied : Ephemeral Fantasia | RPG | Konami | Printemps 2000 |
| Gradius III & IV | Shoot'em up | Konami | 13 avril 2000 |
| Let's Play Mahjong 2 | Mahjong | Konami | 13 avril 2000 |
| Permanent Expert IV | Echecs | Konami | 13 avril 2000 |
| Sky Surfer | Voltige en surf | Inconnu à ce jour | 13 avril 2000 |
| Evergrace | RPG | From Software | 27 avril 2000 |
| Primal Image | Simulation | Atlus Software | 27 avril 2000 |
| Snowboard Super Cross | Snowboard | EA-Square | 27 avril 2000 |
| American Arcade Pinball | Flipper | Artroll | Avril 2000 |
| Hresvelgr | Course | Inconnu à ce jour | 25 mai 2000 |
| Buchigire Congo | Combat | Artdink | Mai 2000 |
| Splash Dive | Action | Sony C.E. | Été 2000 |
| Armored Core 2 | Action | From Software | Été 2000 |
| Den Sen | Action | Sony C.E. | Automne 2000 |
| Onimusha | Action/aventure | Capcom | Automne 2000 |
| The King and I | Action | Sony C.E. | Automne 2000 |
| Dark Cloud | RPG | Sony C.E. | Hiver 2000 |
| Popolocrois III | RPG | Sony C.E. | Hiver 2000 |
| Gran Turismo 2000 | Course | Sony C.E. | Courant 2000 |
| Jikyō World Soccer 2000 | Football | Konami | Courant 2000 |
| 500 GP | Course | Namco | Courant 2000 |
| Final Fantasy X | RPG | Square | Printemps 2001 |
| Final Fantasy XI | RPG | Square | Automne 2001 |
| Resident Evil PS2 | Action/aventure | Capcom | Indéterminée |
| Nooks & Crannies | Simulation | Inconnu à ce jour | Indéterminée |
| The Bouncer | Action | Square | Indéterminée |
| Dino Crisis 2 | Action/aventure | Capcom | Indéterminée |
| Maximo | Action | Capcom | Indéterminée |
| Outcast 2 | Action | Infogrames | Indéterminée |
| Zeo | Action | Konami | Indéterminée |
| Walpurgis Day & Night | Action | Konami | Indéterminée |
| Extermination | Action | Sony C.E. | Indéterminée |
| Spawn : In the Demon's Hand | Action | Capcom | Indéterminée |

est

- Développeur :
Namco
- Éditeur :
Namco
- Sortie Europe :
Fin 2000 (7)

Ridge

Racer V



Car View]

Pour Traz et Willow, qui bouffent du jeu de bagnoles à longueur de temps, Ridge Racer est un jeu à part. Trop arcade, pas assez réaliste. Adversaires stupides, savonnettes qui dérapent de manière fantaisiste, conduite ultra simple et par conséquent très accessible. Juste ce qu'il me faut. Que dire de ce nouveau Ridge Racer si ce n'est qu'il ressemble beaucoup (trop)... à un Ridge. Graphiquement toutefois, ce Ridge-là sent la PlayStation 2 à plein nez, sans toutefois nous stupéfier. Pour le reste, on a toujours autant l'impression de piloter non pas une voiture mais le décor qui l'entoure. Oui, ça a l'air bizarre comme sensation, mais c'est pourtant exactement ce que l'on ressent après avoir piloté quelque temps sur Ridge Racer V. La voiture reste bien



Oui, même avec une voiture rose Barbie, les couchers de soleil rendent superbement bien sur la carrosserie.



RA : Race Analysis]



1995, la PlayStation sort au Japon, Ridge Racer l'accompagne. 2000, la PlayStation 2 sort au Japon, Ridge Racer l'accompagne aussi. Une étrange impression de déjà vu qui se confirme après quelques heures de jeu.



ERA : Car View]

Qu'apporte... la PlayStation 2 ?

La démonstration technique de la PlayStation 2 n'est pas ici évidente au premier abord. Pourtant, lorsque l'on visionne les replays, on se rend compte que la bestiole propose des effets assez sympas. Le plus impressionnant reste tout de même les changements de profondeur de champ, qui donnent une image très nette au premier plan et très floue au fond de l'écran, avec divers degrés de netteté entre les plans. L'effet est étonnant surtout lorsque la « mise au point » change de sujet et modifie cette profondeur de champ.



au milieu de l'écran, et il faut déplacer le décor à droite ou à gauche. Curieux et déstabilisant comme sensation.

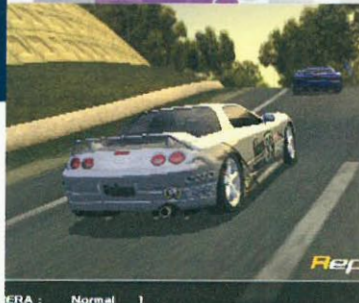
Il y avait donc une deuxième couche

Evoquons rapidement le substitut de Nagase Reiko, l'Égérie habituelle des Ridge Racer que remplace ici Fukami Ai. Un détail que seuls les fans remarqueront. On navigue dans des menus très « design » dans lesquels on personnalise son jeu en entrant son nom, par exemple. On choisit la couleur de son écurie, sa voiture (dont on ne

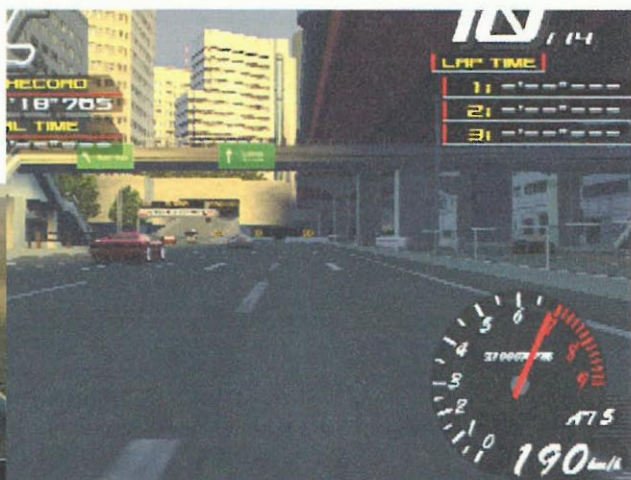
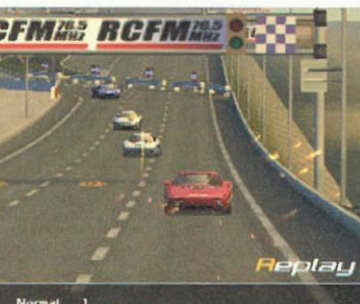


Ne nous le cachons pas : les replays sont quand même beaucoup plus beaux que le jeu lui-même.

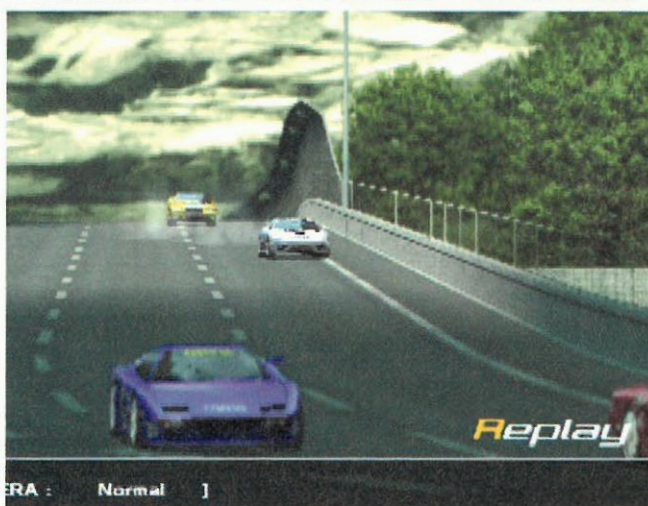
peut changer entre les courses) et c'est parti ! Comme de bien entendu - c'est la recette Ridge Racer - il n'y a qu'un seul circuit avec plusieurs embranchements, qui donnera au final 6 tracés différents. Certes, la ville est un peu plus grande que celle créée sur PlayStation, mais l'impression d'évoluer toujours dans le même endroit se



est RIDGE RACER V



Du Ridge Racer sans originalité mais sur une nouvelle machine !



Les concurrents sont assez nombreux mais assez stupides même en mode Hard.



fera sentir avec force. A chaque championnat remporté, on gagne une nouvelle voiture ainsi qu'un nouveau moteur et on repart pour un autre championnat plus difficile, avec des circuits identiques. Techniquement, le jeu impressionne peu au début, mais il faut le courage d'aller dans les courses supérieures pour voir quelques prouesses graphiques. En ce qui concerne l'animation, il faut aussi reconnaître que les décors ne sont pas toujours très fouillés. Toujours cette priorité accordée à la vitesse, impératif des développeurs de la saga. Ridge Racer n'est donc pas le jeu de conduite du siècle, mais il propose des voitures magnifiquement modélisées et un plaisir de jeu certes limité mais quand même agréable, accessibilité oblige.

loppers de la saga. Ridge Racer n'est donc pas le jeu de conduite du siècle, mais il propose des voitures magnifiquement modélisées et un plaisir de jeu certes limité mais quand même agréable, accessibilité oblige.

Note : 6/10

Après avoir gagné le premier championnat, on peut enfin reprendre sa voiture !



- Développeur : Jaleco
- Éditeur : Jaleco
- Sortie Europe : N.C.



Stepping Selection

Alors que la rédac vibre encore aux rythmes de **Butterfly**, chanson phare de **Dance Dance de Konami**, voilà qu'un nouveau jeu de danse arrive, cette fois sur **PlayStation 2**.

Stepping Stage est un jeu de danse qui a d'ailleurs valu un procès à Jaleco intenté par Konami, qui voyait là un plagiat de son **Dance Dance Revolution**. C'est vrai que le principe est identique. Il s'agit uniquement de sauter sur le tapis de jeu et d'appuyer sur des boutons de couleurs en rythme avec ce qui est indiqué à l'écran. La seule véritable différence vient en fait du nombre de



La danse de l'été interprétée par les Steps.

boutons : 6 pour **Stepping Stage** contre 4 dans **Dance Dance**. Une nouveauté qui n'en est pas vraiment une selon nous.

Danser comme un pied

Bien entendu, sans le tapis de Jaleco vendu séparément, le jeu n'a plus aucun intérêt. C'est pourquoi, il sera donc indispensable de se le procurer pour pouvoir jouir un tant soit peu du potentiel fun de ce jeu. Les musiques, quant à elles, sont bien moins entraînantes.

Qu'apporte... la PlayStation 2 ?

Les capacités de la **PlayStation 2** en termes de compression et décompression de séquences vidéo sont ici à l'honneur. Toutefois, le jeu tient en deux CD alors qu'il aurait suffi d'un seul DVD. Un choix curieux de la part de l'éditeur.



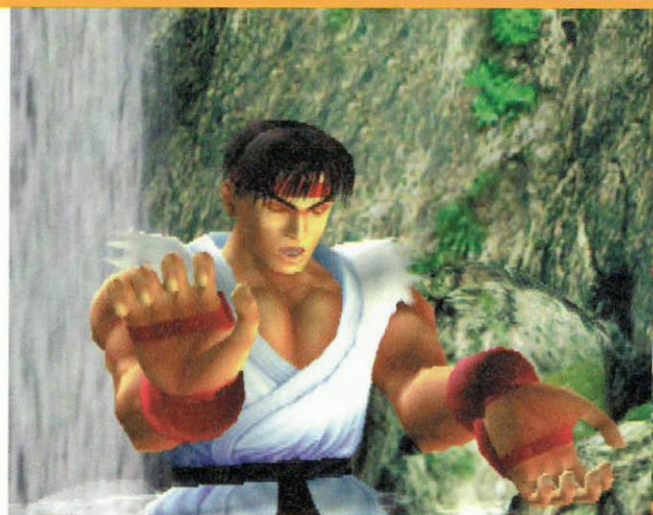
Mis à part **Ghostbuster**, **Scatman** et deux ou trois autres titres populaires comme **Footloose**, nous avons droit à pas mal de rebuts de la **Dance** du début des années 90 dont les droits d'auteur n'ont pas dû ruiner Jaleco. Un bon jeu, mais qui arrive après **Dance Dance** et qui n'utilise pas vraiment les capacités de la **PlayStation 2**, sauf en ce qui concerne la compression des séquences vidéo.

Note : 5/10



La pauvre **Britney** n'est pas à son avantage sur **PlayStation 2**.

Street Fighter EX 3



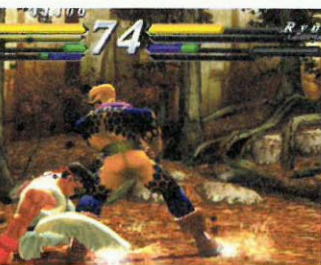
Alors que SF EX 2 est encore présent dans nos mémoires, voici que le troisième épisode de la saga des Street Fighter en 3D arrive sur PS2. Décidément, Capcom ne perd pas le Nord...

SF EX 3 est un titre attachant. Pas parfait, pas révolutionnaire, mais attachant. Pour dire la vérité, ce titre innove assez peu. Il innove même moins que SF EX 2 par rapport au premier épisode. En fait, ses qualités

sont surtout graphiques car, oui, le jeu s'avère indéniablement plus beau. Nous n'en sommes pas encore à baver devant l'écran et à crier au génie - SF EX 3 est moins impressionnant qu'un Soul Calibur par exemple - mais on sent bien que l'on joue dans une nouvelle catégorie ici : celle des jeux PS2. Première génération ou pas, ça fait quand même quelque chose...

Commençons ce test en parlant des personnages sélectionnables. Tous les persos du SF EX 2 répondent à nouveau présents. Attention toutefois, il faut terminer le mode Tournoi plusieurs fois afin de récupérer neuf personnages cachés ! Redécouvrir tous ces combattants bien connus modélisés avec davantage de classe fait bien plaisir. On

découvre ainsi le regard halluciné de Doctorine Dark, les yeux malicieux de Chun-Li ou encore le visage forcément bestial de Blanka, lors des gros plans. Et cela les rend plus vivants. Hormis la modélisation, ce qui a le plus évolué ici, ce sont les effets de lumière. Les super attaques, notamment, nous font profiter d'un festival de couleurs et d'explosions qui font figure de véritables tests pour l'œil humain. Lorsqu'on sait qu'il peut y avoir jusqu'à quatre personnages à l'écran, on comprend alors qu'il puisse parfois y avoir des ralentissements. On comprend mais on est tout de même un peu déçu, forcément. Maintenant, bon, un jeu de combat c'est du un contre un, point barre. Au-delà, cela s'appelle du spectacle...





Systèmes de jeu

SF EX 3 propose des parties en Tag ou en Team battle. Le principe du premier mode est le suivant : vous avez plusieurs combattants dans votre équipe, et lorsque vous en ressentez le besoin, vous pouvez passer de l'un à l'autre en cours de match (en appuyant en même temps sur grand pied + grand poing, lorsque votre barre de Tag est remplie). Ce mode Tag est intéressant à plus d'un titre puisqu'il autorise des super attaques simultanées (Critical Barrage). De plus, sachez que lorsqu'un perso est battu, celui qui reste récupère des barres de Super supplémentaires (il y en a toujours trois à l'écran mais elles changent de couleur) qui autorisent, vous l'avez deviné, l'exécution d'un plus grand nombre de super attaques.

Dans le Team Battle, les personnages de votre équipe se battent les uns après les autres. Il n'est toutefois pas possible d'en changer en cours de jeu selon votre convenance. Un autre mode, le Dramatic Battle, vous invite à utiliser deux combattants en même temps contre votre adversaire. C'est amusant, certes, mais aussi un peu brouillon à mon avis. Ça a tout de même le mérite d'exister... Un mode Character Edit vous invite à remporter des points d'expérience avec un nouveau personnage - un certain Ace - et à gagner des coups que vous ajoutez à sa palette de mouvements, forcément très limitée au début. Le principe est original et

Le lightning kick de Chun-Li impose le respect à tous ses adversaires. Et en même temps s'il vous plaît.

Ce que la Play 2 apporte...

Hormis le fait que les personnages sont mieux modélisés (même s'il n'y a pas à crier au génie), SF EX 3 se distingue surtout par ses effets de lumière. Ce sont de véritables feux d'artifice qui se déclenchent et on reste étonné par le nombre de particules de lumière qui apparaît parfois sur l'écran. La contrepartie de tout cela, ce sont des ralentissements quelque peu gênants, mais en un contre un ce n'est jamais très grave.



permet de se faire un combattant sur mesure. Maintenant, bon, ça prend du temps et c'est tout en japonais, ça ne motive donc que moyennement...

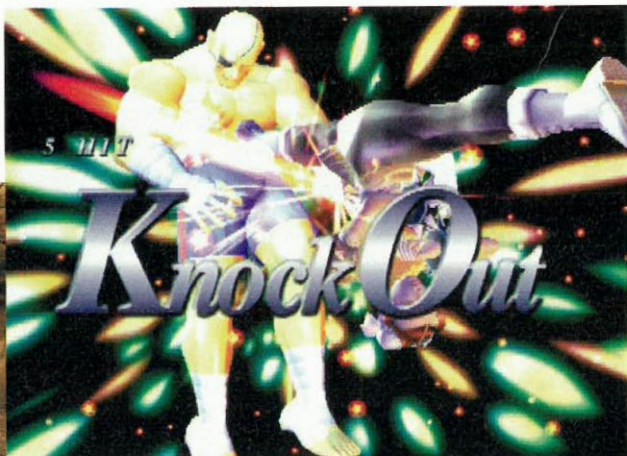
Première règle : s'adapter

Du côté des combats proprement dit - car c'est tout de même ce qui nous intéresse - signalons plusieurs changements notables. D'abord, il suffit de s'essayer dix minutes au jeu pour se

rendre compte que les timings sont légèrement différents car SF EX 3 est très speed ! Si on pouvait reprocher au premier épisode une certaine inertie, là, ce n'est plus du tout le cas. C'est même presque trop rapide mais l'entraînement avançant, on finit heureusement par s'y faire. Du côté des coups spéciaux et des manips, cela ne change quasiment pas par rapport au SF EX 2. Il faut simplement s'habituer à sortir les coups plus rapidement. Cet épisode de axe donc une grande partie de son



est Street Fighter EX 3



Un knock-out ma foi superbe...

En dépit de la puissance de la console, ça reste une suite avec quelques innovations

gameplay sur les enchaînements. Un bon joueur de SF EX 3 ne rate d'ailleurs pas une occasion d'en placer un lorsque l'occasion se présente. Qui dit plus grande vitesse d'exécution dit moins de droit à l'erreur, et il faut vraiment connaître son personnage par cœur pour n'avoir pas à réfléchir lorsqu'on le manipule. C'est un peu stressant, au début, mais cela se révèle assez gratifiant lorsqu'on noie son adversaire sous une véritable pluie de coups avec un petit sourire en coin... En ce qui concerne la manipulation des chopos, signalons un changement assez dras-

tique. Ici, plus question d'utiliser une seule touche. Il faut en utiliser deux en même temps (petit poing + petit pied) et y ajouter la direction avant ou arrière selon la projection que l'on désire provoquer. C'est très contraignant lorsqu'on est habitué à certaines configurations paddle mais bon, c'est comme ça, hein, c'est la vie, on n'y peut rien... L'Excel a disparu (ça tombe bien, personne ne l'utilisait), quant au Guard Break - appelé ici Hard Attack - il s'effectue en appuyant sur pied moyen et poing moyen en même temps. Le truc, c'est qu'il ne « mange » plus



une de vos barres de Super : il peut s'utiliser à l'infini ! En contrepartie, il perd de son efficacité puisqu'il ne fonctionne plus que contre un adversaire qui se protège en garde basse. De plus, il laisse « dizzy » (enfin sonné) moins longtemps. Tout cela n'est pas si mal pensé mais réclame un véritable effort d'adaptation. Un titre sans surprises, agréable à jouer et qui remplit somme toute bien son office. Voilà ce qu'est SF EX 3. Pour certains, cela sera suffisant et pas pour d'autres. A la rédaction, en tout cas, le jeu tourne bien...

Note : 7/10



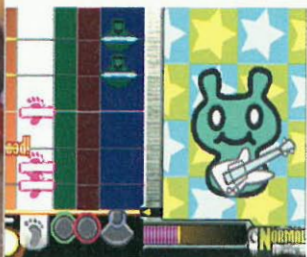
Vulcano s'essuie les pieds sur le paillason Garudo.





est

- Développeur : Konami
- Éditeur : Konami
- Sortie Europe : N.C.



Ah oui, on est loin des 40 millions de polygones de *Gran Turismo 2000*, mais on rigole bien quand même.

Drum Mania

Bien qu'on s'interroge sur l'intérêt d'un tel soft sur PlayStation 2, Konami en fait son premier titre sur la console la plus puissante du marché.

Qu'apporte... la PlayStation 2 ?

Il suffit de voir le mode *Session à une batterie* et deux guitares pour se rendre compte que c'est la qualité de gestion sonore de la console qui est ici mise à contribution, puisqu'il faut générer trois partitions différentes, et les mélodies qui en découlent en temps réel.



Vendu 14 800 yens (environ 740 francs), *Drum Mania* est un jeu cher. Il existe une sacrée raison à cela : il est vendu avec une manette spéciale en forme de batterie, accompagnée d'une pédale et d'un tréteau de métal d'environ 2 kilos pour supporter le tout. Enfin, tout cela pour dire que *Drum Mania* est un nouveau jeu de la série Bemani, un de ces jeux où le sens du rythme et l'amour de la musique donnent la victoire. Cette fois-ci, c'est beaucoup plus difficile qu'avec *Guitar Freaks* ou *Dance Dance Revolution*, puisque ce ne sont pas 3 ou 4 touches, mais bel et bien 6 touches qu'il va falloir utiliser dans des combinaisons hallucinantes et le tout avec le bon tempo.

Session de musique !

Taper sur des boutons lorsque des barres à l'écran atteignent un certain point,



Lors du jeu à deux avec une guitare et une batterie, l'écran est séparé pour que chacun puisse s'y retrouver.

c'est rigolo sur PlayStation 2, mais un peu douteux sur PlayStation 2. Et pourtant *Drum Mania* séduit grâce à une formule qui a fait ses preuves. Alors certes, techniquement, on est en dessous de tout, mais la qualité du son est irréprochable (encore heureux), et surtout on peut jouer à plusieurs, puisque la guitare de *Guitar Freaks* est la bienvenue dans un mode *Session* pour une batterie et une voire deux guitares ! L'éclate totale, certes, mais à plusieurs et à un sacré prix.

Note : 6/10

est

- Développeur : Koei
- Éditeur : Koei
- Sortie Europe : N.C.



Kessen

Enfin, c'est le jeu le plus rébarbatif du lot qui s'avère le plus intéressant et techniquement le plus impressionnant.

Kessen, qui signifie « bataille décisive » ou encore « mange-toi ça vilain ! » (le japonais ancien est assez délicat à traduire) est donc un titre de stratégie. Pas un Shining-Force-like simulation-RPG avec quelques personnages sympathiques qui gagnent des points d'expérience, dont on change l'équipement et vogue la galère. Non, ici, c'est de la véritable stratégie, avec plein de

menus complexes, des placements de troupes. Tout au plus peut-on donner un petit coup de pouce à ses troupes en leur faisant déclencher l'une de leurs attaques spéciales (charge de chevaux ou tir de barrage à l'arquebuse). Pour tout ceux qui pensaient que Koei s'était assagi et avait donné, avec Kessen, dans le jeu joli à regarder et facile à prendre en main, c'est un peu la déception. Bon, allez, j'exagère un peu, comparé aux jeux Koei habituels, Kessen reste tout de même arcade. Mais pas pour autant exploitable par un joueur qui ne lit pas le japonais. Cela dit, une fois dans le jeu, c'est quand même un sacré pied, car niveau ambiance, Kessen écrase tout ce qui a été fait dans le genre jusqu'à présent. La bataille commence par un conseil de sages à la mise en scène incroyable, où le shogun Tokugawa (le joueur) est entouré de ses généraux qui lui demandent comment s'organiser. C'est là qu'à lieu environ 50 % de la bataille, car placer les bons régiments au bon endroit sur la carte est décisif. A ce



長政 : 石田三成を
討滅す。鉄砲三段で蜂の巣にせん！
La bataille est lancée, le but est, cette fois-ci, d'entourer le camp du shogun adverse (en rouge) avec le plus de troupes possible.

moment-là, le joueur aura de la gestion de troupes à faire : savoir quel bataillon commander, par qui, avec quel genre d'unités en son sein, etc. Une fois tout cela établi, la bataille peut commencer. On se trouve alors sur un immense champ en 3D avec de nombreuses troupes qui sont - déception - des petits sprites en 2D. Aurions-nous été trompés ? Plutôt que de réaliser le jeu entièrement en 3D, ce qui aurait été impressionnant mais



Contre un régiment à cheval, rien ne vaut les trois rangées d'arquebusiers que peu de généraux peuvent commander.



Une des nombreuses grandioses cinématiques, qui donnent un côté épique aux batailles.

assez confus, Koei a préféré diviser les batailles en deux étapes distinctes : la gestion de troupes avec vue très éloignée et le suivi proprement dit de la bataille en 3D.

Un rythme incroyable dans les batailles

Voilà bien le jeu de stratégie le plus dynamique et le mieux mis en scène jamais vu. Chaque action entraîne une cut-scène entièrement en 3D temps réel où une bonne centaine de personnages se mettent sur la tronche. Bien entendu, comme cela se faisait à

l'époque, on envoie les troupes au combat, alors que le shogun et son conseil de sages matent le tout du haut d'une colline, en bougeant des pions sur une table en bois. Au regard du nombre de personnages présents simultanément à l'écran, c'est un peu Soldat Ryan version Kurozawa. Certes, il reste encore quelques progrès à faire, au niveau de l'animation des chevaux par exemple. Le tout est imparfait mais comment pourrait-il en être autrement avec un jeu développé en si peu de temps ? La musique symphonique aide à donner une dimension épique à ces batailles grandioses. On s'y croirait

Qu'apporte... la PlayStation 2 ?

Là, il n'y a pas photo, voilà un jeu quasi-irréalisable sur Dreamcast par exemple, à moins d'user de super techniques de programmation. En effet, c'est ici une question de puissance de calcul et d'affichage pur, et, pour l'instant, il n'y a que la PlayStation 2 qui puisse ainsi aligner 40 arquebusiers modélisés avec détail et qui bougent sans aucun problème.



presque. Sans aucun doute le meilleur et le plus démonstratif de tous les jeux disponibles à la sortie de la console. Dommage qu'il soit injouable pour le joueur qui ne maîtrise pas le japonais.

Note : 7/10



Les canons sifflent, pour entamer les positions ennemies à loïn.



est



- **Développeur :** From Software
- **Éditeur :** From Software
- **Sortie Europe :** N.C.



Eternal Ring

Après avoir été le premier à fournir un action-RPG sur PlayStation avec King's Field, From Software récidive sur PlayStation 2, avec Eternal Ring. Sans beaucoup de nouveautés...

Lorsque l'on est envoyé sur une île par son brave roi pour voir ce qui s'y passe, il n'est pas toujours facile de gérer son surmoi, son stress et ses peurs diverses. C'est vrai, tout seul dans de grands labyrinthes remplis de monstres, muni d'une petite épée ridicule, on n'est pas trop rassuré. Heureusement, notre héros a pris soin de lire le titre de son jeu : Eternal Ring, et en a vite déduit qu'il trouverait plein d'anneaux magiques pour lancer des sorts. Ces anneaux magiques, qui peuvent être customisés au fil du temps, s'utilisent un peu comme des armes spéciales. Le jeu ressemble, quant à lui, à un Doom-like auquel se greffe une partie RPG. On explore, on ramasse des objets, on tue des monstres peu farouches et on sort d'un tunnel pour tomber sur une drôle



Les personnages sont bourrés de détails et bougent super bien. Mais autour, c'est plat...

de ville. On ira ensuite dans d'autres drôles de tunnels, après avoir un peu discuté avec les autochtones du coin, histoire de faire avancer le scénario.

Réalisation timide

Un jeu entièrement en 3D, idéal pour jauger des capacités techniques de la PlayStation 2. C'est vrai qu'en regardant Eternal Ring, on sent la puissance dans la multitude de petits détails graphiques. Néanmoins, au niveau des effets visuels, c'est vraiment le minimum syndical. Il fait jour uniformément dans tous les tunnels et l'ambiance n'est, on le devine, pas extraordinaire. Même Quake 2



(1997) proposait des projections de lumière sur les boules de feu dans des couloirs sombres. On sent que la puissance de la PlayStation 2 est bien loin d'être exploitée. Le jeu n'a rien de transcendant, en somme. Un jeu symptomatique parmi les premiers jeux PlayStation 2, développé en peu de temps. Trop peu.

Note : 5/10

Qu'apporte... la PlayStation 2 ?

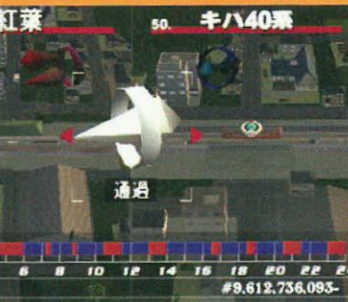
On s'en aperçoit très vite, le nombre de polygones à l'écran est énorme, que ce soit dans les détails des personnages ou les formes des divers lieux visités. Malgré la profusion de détails graphiques, on regrettera l'absence d'effets qu'il eut été si facile de faire sur PlayStation 2.



A-Train 6



- Développeur : Artdink
- Éditeur : Artdink
- Sortie Europe : N.C.



Nul doute qu'après A-Train 4 qui fut l'un des premiers jeux PlayStation, on ne pouvait que retrouver A-Train 6 à la sortie de la PlayStation 2.



Voici donc une version nouvelle de ce Sim City rébarbatif pour fanatiques de trains. Dans ce jeu entièrement en 3D préhistorique sans aucune texture ni même semblant de Gouraud Shading, le joueur va devoir aider diverses régions à se peupler grâce à un réseau ferroviaire approprié. Plus le réseau de transport sera développé, plus les populations seront attirées dans votre ville. Pour ce faire, vous allez devoir gérer au mieux votre argent, construire des gares et vendre les terrains alentours afin que les petites maisons

fleurissent et que la population soit heureuse. Bien entendu, vous devrez faire attention à programmer un nombre de train adapté à la population, sinon vous vous retrouverez avec des voies ferrées vides et des usagers mécontents.

Chemins de fer à faire...

Soyons francs pour vous épargner un suspens inutile, le jeu est non seulement très lent et en plus d'une laideur

insupportable. Entièrement en 3D vide, sans aucun effet de lumière ni de quoi que ce soit d'autre. Il est disponible sur PlayStation 2 parce qu'il parvient à afficher un grand nombre d'éléments graphiques simultanément. Et quand on voit la complexité des graphismes, on comprend pourquoi. Un jeu laid et compliqué, sans aucune fantaisie, pour les amoureux des chiffres et des trains.



Le chemin de fer part forcément de la gare. Inutile de balancer une voie ferrée en pleine campagne.



Qu'apporte... la PlayStation 2 ?

Bien que les graphismes soient d'une simplicité désarmante, il faut tout de même noter que les villes les plus complexes sont affichées simultanément dans deux fenêtres distinctes. Une petite performance pour la PlayStation 2. Rien d'extraordinaire.



Note : 3/10





Same

Full
Power

PSP
2000