

# réservé aux passionnés de RPG, Survival Horror et Mang

# Gameplay

Playstation 1 & 2, PC Dreamcast

## Dossier

Blizzard revient !  
Diablo 2 et WarCraft 3  
en détail

## Critique

Tous les RPG et  
Survival-Horror de  
ces derniers mois

## Galerians

Quand Akira rencontre  
la PlayStation !

## Vagrant Story

Square ré-invente l'action RPG

## Valkyrie Profile

Un RPG au pays  
des Vikings

## Vampîre

The Masquerade : Redemption

6 pages  
pour tout savoir  
sur une future  
référence



L 9598 - 21 - 35,00 F - RD



# l'arme absolue

Tous les tips PlayStation, Dreamcast, N 64, Gameboy, Game Gear, Neo Geo Pocket

**4000 JEUX**  
**+ 50.000 TIPS**  
**& Game Shark**  
**REFERENCES**

# LA BIBLE DES TIPS

**& Game Shark**

**39 F**  
Seulement

**4000 JEUX**  
**DONT**

- |                          |                |
|--------------------------|----------------|
| ACE COMBAT 3             | PLAYSTATION    |
| ARMY MEN-AIR ATTACK      | PLAYSTATION    |
| ATLANTIS: THE LOST TALES | NG4            |
| BEETLE ADVENTURE RACING  | PLAYSTATION    |
| BLAZE AND BLADE          | PLAYSTATION    |
| BLOODY ROAR 2            | DREAMCAST      |
| BLUE STINGER             | PLAYSTATION    |
| BRAVE FENCER MUSASHIEN   | PLAYSTATION    |
| BOOMBOTS                 | DREAMCAST      |
| BUGGY HEAT               | NG4            |
| CALIFORNIA SPEED         | NG4            |
| CASTELVANIA 64           | PLAYSTATION    |
| COOL BOARDERS 4          | NG4            |
| COMMAND AND CONQUER 64   | PLAYSTATION    |
| DINO CRISIS              | NG4            |
| DONKEY KONG 64           | PLAYSTATION    |
| DRIVER                   | NG4            |
| DUKE NUKEM ZERO HOUR     | DREAMCAST      |
| DYNAMITE DEKA 2          | PLAYSTATION    |
| EVIL ZONE                | PLAYSTATION    |
| FATAL FURY WILD AMBITION | NG4            |
| GOLDENEYE 007            | PLAYSTATION    |
| GRAN TURISMO 2           | DREAMCAST      |
| THE HOUSE OF THE DEAD 2  | NEO GEO POCKET |
| KING OF FIGHTERS         | 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            | NG4            |
| TUROK 2                  | DREAMCAST      |
| TRICK STYLE              | PLAYSTATION    |
| V-RALLY EDITION '99      | DREAMCAST      |
| VIRTUA FIGHTER 3B        | NG4            |
| WIPE OUT 64              | NG4            |
| YOSHI 'S STORY           | NG4            |
| ZELDA : OCARINA OF TIME  | NG4            |

# 4000

jeux référencés

# + 50.000 TIPS

& Game Shark

# PlayStation

# 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 Vol 1

# En vente actuellement

JAY

**Graphismes : 65%**

Honnête, le Jay se démarque surtout des autres par une coiffure peu orthodoxe qu'il arbore avec grande fierté. Hélas, trop de bugs et une intelligence artificielle défaillante font de ce personnage un cas «bien mais pas top».

**Musiques : 99%**

Chaque heure, les octaves changent, évoluent d'une manière à la fois choquante mais subtile. Vous l'auriez entendu vers les quatre heures du matin, il m'a réalisé le concerto en rot majeur d'Amadeuz Mozbelek avec une rare délicatesse !

**Durée de vie : 32%**

Le Jay boit trop, fume trop et de plus, il en est fier. Son odeur dégage un soupçon de renfermé et les derniers bémols évaporés de son séant se sont transformés en esprit malin hantant notre rédaction. Le pauvre bougre, je ne lui donne pas plus de 32 heures, sauvegardes comprises ...

**Accessibilité : 11%**

Il suffit de voir sa démarche et sa façon de parler au monde extérieur pour se rendre à l'évidence : Jay n'est pas un mec facile. Heureusement, sa Juliette ne s'est pas enfuie en le voyant pour la première fois. Mais Roméo changera-t-il de caractère pour sa belle ? Vous le saurez en suivant les prochains épisodes de FJM mon amour.

**Scénario : 35%**

La vie de Mr Georges est bien fidèle au personnage : vague, striée mais avec un avenir caché, très lointain, mais certain. Sans cette lumière rennaise, je m'inquiéterais sur son piteux futur, mais là... nous pensons tous qu'il est entre de bonnes mains !

**Présentation : 21%**

Chemises crades, T-shirts verts (synonyme de nuit agitée, pensez à sa bave que je vous avais décrite auparavant !), jeans délavés et chaussures propres. Mais ce ne sont que des détails à côté de cette splendide perruque de perroquet qu'il porte chaque jour avec un grand empressement !

**Psychologie du personnage : 100%**

Comme le dit si bien notre bouffeur de RPG, les persos «tourmentés», il n'y a que ça de vrai. Charismatique dans le mauvais sens mais tourmenté à un tel point qu'il mérite la note maximale.

**Note : 45%**

J'espère que vous connaîtrez un peu plus ce personnage, ce dieu du RPG, ce RPG-Jay à lui tout seul, ce monstre du vidéoludisme, cette tache au milieu de la figure, ce produit belek instantané et ce pote que je me trimballe depuis trois ans (pauvre de moi). Mais que voulez-vous, ce mauvais joueur né est avant tout un hardcore-gamer qui fera tout pour vous servir, alors il faudra se le coltiner encore quelque temps.

KYO

**Graphismes : 79%**

On ne peut pas dire que le Kyo soit un être moche. Non, il est même plutôt beau garçon... enfin, je dis ça mais en prenant en compte l'avis de plusieurs filles. Malheureusement, il gâche son apparence physique potable par une mauvaise haleine perpétuelle et des cheveux sales et gras. C'est dommage...

**Musiques : 02%**

Le Kyo est un bien piètre imitateur : il n'arrive jamais à reproduire le cri exact d'un Ryu ou d'un Sagat. Musicalement, il a bon goût (jazz et zique de RPG) mais n'a aucun don pour fredonner, ni siffler, du reste.

**Durée de vie : 69%**

On en fait rapidement le tour mais le jap est un être plein de surprises, qui a toujours plus d'un tour dans sa manche et qui pourra toujours vivre d'humour et de coca frais.

**Accessibilité : 12%**

Etant donné son problème constant d'élocution, il est parfois difficile de cerner ce que ce jap veut exactement. Remarquez d'un autre côté, je serais tenté de dire que c'est un animal si simple et si primaire à la fois qu'on s'adapte à son niveau dès les premières secondes (même les handicapés... gros bisous à eux, d'ailleurs).

**Scénario : 04%**

Sa vie se résume à jouer, jouer, jouer... sortir des conneries. Bref, un mec qui a une vie aussi passionnante que le héros de Roomania, une copine en plus.

**Présentation : 50%**

Le Kyo s'habille relativement bien mais porte tous le temps les mêmes pantalons. La queue de cheval aussi, ça fait sale !

**Psychologie du personnage : 10%**

Sans commentaire

**Note : 70%**

Il est «con», mais alors d'une connerie... mais on l'aime bien quand même.

# EDITO

Frères RPGistes, le grand jour est arrivé !

Après des mois et des mois de patience, de négociations en tous genres, des difficultés à accoucher du canard que vous avez entre vos mains : il est né. Qui ? **Gameplay RPG bien sûr.** Le premier magazine entièrement consacré à l'import, et plus particulièrement aux RPG et aux Survival-Horror, mes deux styles de jeu préférés pour tous ceux qui ne me connaîtraient pas. Pensez que sur 116 pages, vous allez enfin avoir le droit à de superbes jeux... et que des superbes jeux. J'aimerais d'ailleurs attirer votre attention sur ce fait car dans **Gameplay RPG**, il n'y a que très peu de daubes. Tout simplement, parce que de mon propre chef, j'ai décidé que seuls quelques softs seraient dignes de figurer dans ce magnifique magazine.

Jugez plutôt : ce mois-ci, vous pourrez trouver notre avis à Kyo et moi sur des bombes comme **Valkyrie Profile**, **Vagrant Story**, **SaGa Frontier 2**, **Star Ocean : The Second Story** ou des merveilles du calibre de **Galerians**, ou encore **Code Veronica**. Pour certains titres, je sais que nous avons un peu de retard mais ne considérez pas **Gameplay** comme un autre mag, qui se doit d'être toujours premier sur l'info. Non, dites-vous plutôt que c'est une Bible de savoir sur le RPG et tout ce qui touche de près ou de loin au meilleur style de l'univers des jeux vidéo. Pour confirmer cette pensée, vous retrouverez pas moins de 13 rubriques, et dès les prochains numéros de nouvelles comme une réservée aux jeux on-line et une autre sur le jeu de rôles en général (plateaux ou in mind).

Bref, **Gameplay RPG** est peut-être petit pour le moment, mais si vous lui en donnez les moyens il pourrait bien devenir régulier, et pourquoi pas mensuel si l'actualité suit. Enfin, tout ça pour vous dire que Kyo et moi-même avons pris grand plaisir à l'écrire. J'espère qu'il en sera de même pour vous de le lire.

Mais je ne vais pas vous retenir plus longtemps : des tonnes d'informations, de photos magnifiques, de tests complets ou de dossiers bourrés à craquer vous attendent au delà de ces deux pages de sommaire. Je vous invite donc à tourner la page car l'aventure n'est pas consignée dans cet éditorial... bien au contraire...

Jay, ravis d'avoir enfin son mag sur le RPG !

## Vos œuvres nous intéressent !

De son état de premier numéro, il est clair qu'aucune rubrique *Courrier* ne pouvait figurer dans cet exemplaire que vous avez entre les mains. C'est donc pour cette raison que je fais appel à vous, chers lecteurs. En effet, pour la première fois, la rubrique ne s'appellera pas *Courrier* mais «*Le Coin des lecteurs*». Comprenez par là que le magazine s'adaptera en fonction de vos missives ou de vos créations. Pour vous tenir au courant, je vous invite tout d'abord à envoyer des tonnes de lettres bourrées de questions, remarques sur le canard, compliments ou insultes. Ensuite, je souhaite m'adresser aux artistes. Toutes les personnes qui ont un coup de crayon, un art quelconque... n'hésitez surtout pas à m'envoyer vos créations (BD, dessins, tags, pages HTML, sculptures, posters...). En bref, tout ce que vous avez la possibilité de faire. Sachez que les meilleures œuvres seront publiées avec pourquoi pas des lots à la clé. Enfin, pour finir, je voudrais créer une rubrique toute nouvelle, encore jamais vue dans aucun autre magazine de la presse spécialisée : la création d'un jeu. Tous les fans de RPG qui ont des idées de persos, scénarios, magies, armes... envoyez. Je ferai alors une synthèse et lancerai un sujet que nous aurons le plaisir de concevoir ensemble tout d'abord via le courrier, mais aussi par internet. Sur ce, j'espère recevoir vos œuvres et suggestions ainsi que vos différentes idées très bientôt.

Pour nous écrire : Jay- RPG mag - 3 ter rue d'Arsonval - 75015 Paris

Cestar@journalst.com

Jay250@catamail.com

# SOMMAIRE

<b>Gros plan</b>	05
<b>First screen</b>	12
<b>Dossier</b>	37
<b>Critiques étrangères</b>	52
<b>Critiques françaises</b>	82
<b>Boutiques</b>	92
<b>Aide de jeu</b>	96
<b>Références</b>	100
<b>Animation</b>	102
<b>Ciné</b>	106
<b>Biographie</b>	108
<b>Sortie des jeux</b>	110
<b>Apprendre</b>	111
<b>Mythologie</b>	112



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) - Maquettistes : Sayaphone Sithimoungkhoun, Hervé Pécome, Serge Bianchi - 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



Conception : Nihilstic Software

Distribution : Activision

Genre : RPG

Machine : PC et peut-être DC

Date de sortie : avril 2000 (PC)

# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

### REDEMPTION

Puisque Gameplay RPG est le magazine que moi j'ai toujours voulu faire, je vais un peu vous parler de mes autres passions, autres que ce formidable style qu'est le RPG. Ça tombe plutôt bien puisque le jeu dont nous allons traiter tout de suite est l'objet de ma seconde passion (en dehors du ciné) : le mythe vampirique. Je ne sais pas vous, mais personnellement, je suis fan d'Anne Rice et en particulier de Lestat. Lorsque j'ai appris que Nihilstic (des ex de chez Blizzard et Lucas Arts) allaient réaliser un titre basé sur l'univers de la série plateaux Vampire (chez White Wolf), je suis devenu fou. Imaginez un titre à la réalisation hors-pair, produit par des gens de talent, et surtout qui vous permet d'incarner un vampire, un vrai... c'est pas génial, ça ?

Jay

Eh bien, dites-vous que je viens à peine d'effleurer Vampire The Masquerade Redemption d'Activision. Avant de vous parler en détail du nouveau titre de Nihilstic, je tiens à faire un point sur le jeu de rôles afin que vous sachiez mieux le pourquoi du comment.

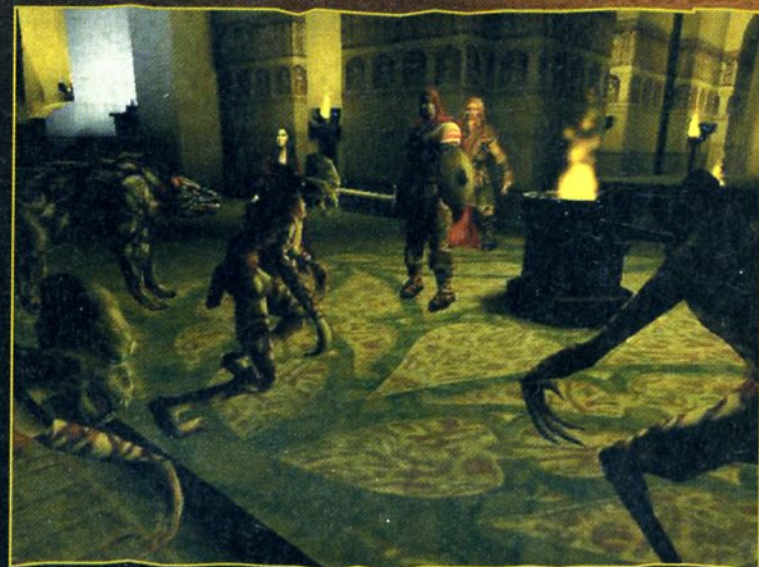
## Points importants

Tout d'abord, il faut savoir que ce jeu est aussi connu que Cthulu, In Nomine Satanis/Magna Veritas, Ad&d.

Il est l'œuvre de White Wolf, une société bien particulière, experte en jeux de rôles. A l'instar des jeux cités ci-dessus, Vampire est ce que l'on appelle un rôle-imagination avec un maître de jeu, des règles, des dés et bien évidemment des événements particuliers inventés selon un livre de règles, le tout consigné par des codex.

Pour plus de renseignements sur White Wolf (également éditeur de Werewolf ou encore Trinity), je vous conseille d'aller faire un tour sur leur site (<http://www.white-wolf.com>). Dans ces pages, vous pourrez entre autre apprendre tout ce qu'il faut sur Vampire mais aussi sur d'autres titres. Vous pourrez commander des tee-shirts, des jeux, des livres, des artbooks sur vos Jdr préférés.

Outre White Wolf, on remarque une importante inspiration de la littérature vampirique, représentée par Bram Stoker et bien d'autres mais surtout par l'œuvre d'Anne Rice, à savoir la chronique des vampires (Entretien avec un vampire, Lestat le vampire, La



NOTRE HÉROS, ENCORE CROISÉ, EST ENTOURÉ DE BIEN VILES CRÉATURES. UNE BONNE GROSSE SCÈNE DE VANDAGE BIEN GORE ET BIEN SANGLANTE EN PERSPECTIVE.



SUR CETTE IMAGE, JETEZ UN ŒIL À LA REPRODUCTION DE LA VILLE DE NEW-YORK (CERTES BEAUCOUP PLUS DARK QU'EN RÉALITÉ, MAIS BON...) ET SURTOUT À CE CIEL SUBLIME. J'ATTIRE VOTRE ATTENTION ÉGALEMENT SUR L'ANGLE DE VUE, ASSEZ PARTICULIER.

Reine des damnés, Le Voleur de corps et Memnoch le démon). Si vous ne connaissez pas, je vous conseille de vous y mettre sans plus tarder : non seulement parce que c'est passion-

nant, mais surtout parce que l'auteur aborde beaucoup de thèmes philosophiques et tient une réflexion intéressante sur la religion.

## Les 13 clans

Pour bien comprendre à quoi riment Vampire The Masquerade et éventuellement mes propos dans le texte principal, voici les 13 clans principaux des vampires, mis à nu rien que pour vous. Les clans vampiriques sont comme des races avec pour chacune des capacités et des caractéristiques bien particulières. Tout comme chez les humains, les clans obéissent à une hiérarchie et à des lois propres.

Il faut savoir qu'il existe d'autres groupes de suceurs de sang mais en raison de la place et d'informations intéressantes, j'ai largement préféré aborder les 7 clés, qui sont les plus affirmés mais aussi les plus anciens.



Les Brujahs

La "race" la plus noble et la plus passionnée. C'est celle qui représente certainement le mieux le suceur de sang, tel que l'a décrit la littérature, à savoir puissant, noble, attaché au principe et à l'esthétique. Le type même d'idéal du Brujah est un environnement sain, magnifique où tous les vampires pourraient vivre en communauté dans la joie et la prospérité. Mais attention, sous leurs airs de bienfaiteurs, les Brujahs restent des vampires très puissants et ils sont implacables avec leurs ennemis. Notez que Christof, le héros du jeu, fait partie des Brujahs.



Les cappadociens

Clan respecté mais mystérieux du mythe vampirique. Les Cappadociens sont des êtres étranges qui ont une passion hors-normes pour le macabre et la nécrologie. Ils sont d'ailleurs rejetés par les autres races à cause de leur noirceur d'âme. Leur père, Cappadocius était un prêtre peu sociable, passionné des mystères de la vie et de la mort. Après son décès, il continua de plus belle à étudier les arcanes et a tenté de trouver des réponses aux questions existentielles.



Les Lashombra

Le Lashombra est le type de vampire qui ne possède aucun scrupule. Il se croit supérieur et estime représenter l'aboutissement ultime de l'évolution caïnite. Il est noble, élégant, possède de bonnes manières mais c'est une sorte d'animal qui déchiquette tout ce qui lui est inférieur. Bien qu'il possède de la pitié pour les autres clans, il ne supporte pas les faibles et cherchera toujours à tourmenter les plus "gentils". C'est la race la plus méprisante des 13.



Les malkavien

Rien à voir avec John Malkovich. Blague à part, les Malkavien constituent une race puissante qui n'a peur de rien. Les membres de ce clan ne craignent pas le changement de leur apparence, ni de leur déchéance car ils ont déjà vaincu la mort. Seule leur folie quasi-indispensable à leur survie les oppose aux autres clans et les rend très dangereux car imprévisibles.



Les nosferatus

C'est le clan le plus proche de l'apparence monstrueuse vampirique. On croirait voir l'incarnation parfaite du mal et l'image parfaite du damné, tel qu'on le décrit dans la Bible. Le Nosferatu fait peur, non pas à cause de sa puissance mais de sa laideur. Le Nosfé est repoussé par toute forme de société aussi bien humaine que vampirique, et encore plus par les créatures célestes tels les anges et les dieux. Rejetés de tous, ils hantent les catacombes et les vieux manoirs isolés où personne ne pourra leur reprocher leur laideur.



Les tzimisce

Cruelle et organisée, cette race de vampires est très intelligente et a un sens tactique hors-normes. Depuis bien longtemps, elle garde les régions européennes reculées et se montre impitoyable dès lors qu'un humain passerait dans les parages. Réputés pour leur méchanceté et leur méthode sauvage et bestiale, les Tzimisce sont une race réputée et respectée de l'ordre vampirique.



Les ventru

C'est la race de vampires qui accueille les nobles, les chefs, les leaders. Les batailles et les conquêtes leur appartiennent. Le Ventrue est un vampire impartial, sans détail, qui n'a de pitié pour personne sauf pour lui. Il n'agit que par intérêt pour lui-même et bien souvent règne et habite dans un somptueux château. Le Ventrue ne se mouille que très rarement, c'est un technicien mais certains sont de redoutables guerriers. La race "milice" de l'ordre vampirique.

## Des monstres affreux

Comme dans tous les RPG et en particulier grâce à l'univers vampirique, vous serez amenés à rencontrer toutes sortes de bestioles incroyablement velues et plus impressionnantes les unes que les autres. Car oui, vous aurez affaire à des vampires mais il faut voir l'aspect physique de certains pour se convaincre de leur apparence monstrueuse. Attention toutefois de ne pas confondre vos frères de sang (elle est bien bonne celle-là) avec les suceurs de clans opposés et qui en veulent légitimement à votre peau. Je tiens également à préciser que leur animation a bénéficié d'un soin sidérant et que n'importe quelle créature de Vampire bouge à merveille...



## Vampire : The Game

Après ce petit point sur le mythe, parlons un peu du jeu car c'est quand même ce qui nous intéresse le plus, non ?

Avant d'aborder tous les détails techniques et spécifications du titre, laissez-vous guider dans l'ambiance noire et gothique de Vampire the masquerade à travers le récit du début de l'histoire.

XIIème siècle, Prague. La guerre fait rage. Christof Romuald, un croisé est blessé lors d'une bataille l'opposant lui et ses troupes aux barbares hongrois. Affecté par son handicap, le jeune chevalier décide de trouver refuge mais

arrive malencontreusement dans un repaire du clan des brujahs (voir les treize clans) où la reine-mère Ecaterina le mort mais lui laisse suffisamment de puissance pour ne pas décéder. Notre héros est amené à devenir vampire, mais il ne le sait pas encore.

Terriblement affaibli par sa morsure, il rampe jusqu'à un monastère où une ravissante nonne au cœur pur -Anezka- s'occupe de lui. En témoignage de sa bonne foi, notre croisé est chargé en main propre de veiller à la sécurité des habitants de Prague et à l'extermination des vampires... malheureusement, celui-ci devient peu à peu ce qu'il déteste le plus au monde : un suceur de sang.

Débutant sur un scénario original et

surtout sur une transformation non désirée, tout l'attrait du jeu reposera sur le changement de caractère du héros et sur sa psychologie, profondément affectée par ce qui lui arrive. Bizarrement, il développera beaucoup plus son esprit en vampire que lorsqu'il était humain. Il sera intéressant



CHRISTOF ROMUALD (ENCORE HUMAIN) À DROITE SUR LA PHOTO AVEC SON PÔTE LE BŪCHERON SONT PRÊTS À TOUT POUR ANNIHILER DU VAMPIRE.

## Explication de Cainte

Pourquoi parlons-nous de clan cainite ?

Tout simplement parce que selon les rites ancestraux vampiriques, Caïn serait le premier suceur de sang, le premier véritable représentant du mal.

Pour ceux qui ne savent pas qui est Caïn, c'est le premier tueur biblique qui apparaît dans la Genèse et qui tue son frère, Abel et répand son sang.

Quoi qu'il en soit, l'origine du mythe ne peut être prouvée car personne (même pas les plus anciens vampires) n'a rencontré leur "père". C'est un héritage, un mystère inexplicable.

## De la recherche et du talent

C'est ainsi que l'on pourrait décrire au mieux les décors de Vampire the masquerade : Redemption. Vous n'êtes pas sans savoir que vos pérégrinations vous mèneront dans plusieurs pays différents. Lesquels possèdent un patrimoine de légendes et de contes hors du commun. En effet, vous aurez la possibilité de visiter de fond en comble quatre contrées : Prague, Vienne, Londres et enfin New-York. Le







L'ÉQUIPE DES TUEURS DE VAMPIRES MÉCHANTS AU 12ÈME SIÈCLE. HABILLÉE DE CIRCONSTANCE AVEC DES TENUES ADÉQUATES À L'ÉPOQUE PARCOURUE.



LA MÊME ÉQUIPE QUE SUR LA PHOTO PRÉCÉDENTE, MAIS CETTE FOIS EN 1999. COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, LE VAMPIRE EST UN ÊTRE À LA MODE.

## Un éclatrage prodigieux

L'un des facteurs les plus travaillés de Vampire the masquerade est sans aucun doute la gestion de la luminosité et des effets de lumière. Prodigieux, je pense que c'est le terme adéquat. Surtout que comme vous pouvez le constater sur les différentes photos de ce thème, l'équipe a travaillé énormément ce point, afin de bien retracer une atmosphère gothique et ténébreuse au possible. Puisque nous parlons de lumière, que dire de la perfection des ombres, si ce n'est qu'elles sont parfaites (sic) ?

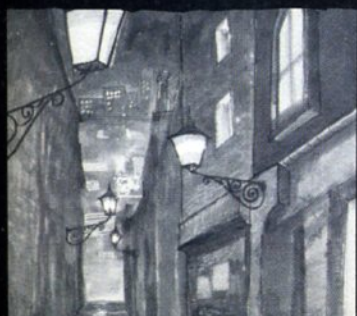


de constater l'évolution de ce personnage. On note par exemple qu'il est très religieux au début de l'aventure (car vous ne commencerez à jouer qu'en tant que croisé) et change en fonction des événements. Pour vous donner un exemple, nous aurons affai-

re à un héros semblable à Louis (dans la chronique des vampires d'Anne Rice), à savoir un homme bon qui peu à peu va se satisfaire de sa suprématie vampirique et de sa force hors du commun. Très intéressant... tout ça. Surtout que le scénario ne sera pas le

seul point positif de Vampire : Redemption. Il sera servi par une réalisation impeccable. Les graphismes seront véritablement somptueux et feront preuve d'un sacré respect envers les différents lieux réels reproduits. Le moteur 3D utilisé sera très

performant et devrait permettre les plus grandes folies au niveau de l'affichage et des effets spéciaux utilisés. On note à ce propos une gestion de la luminosité hors-normes, comme on a rarement vu jusqu'ici (voir un éclairage prodigieux). Outre les paysages, es



## Interview

Questions posées à Chris Hewish, Producteur du jeu

Quelles sont les grandes similitudes entre Vampire, le jeu de table et le jeu sur PC ?

De nombreuses personnes qui travaillent sur le jeu sont des fans du jeu de table et ont eu beaucoup de mal à retranscrire l'atmosphère et les mécanismes trouvés dans le livre. En réalité, nous avons travaillé étroitement avec la maison d'édition de White Wolf et ils ont approuvé à 100% la retranscription du jeu de plateau.

On retrouve les mêmes protagonistes dans le jeu vidéo que dans le jeu de table.

Tous ceux qui sont habitués au jeu de table se sentiront à l'aise avec la version PC. Ce qui ne signifie pas que ceux qui ne connaissent pas le jeu de table ne seront pas à l'aise. C'est totalement l'inverse actuellement, le jeu a été écrit afin que l'on puisse tout apprendre et comprendre sur l'univers des Vampires.

L'une des réussites du jeu de table réside dans le changement de visage des joueurs lorsqu'ils réalisent qu'ils se transforment en monstre. Nous avons senti que c'était un élément de première importance de le retranscrire dans le jeu sur PC de la même façon, aussi l'humanité se construit-elle au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu.

Comment avez-vous fait pour rendre l'ambiance la plus réaliste possible ?

L'une des grandes choses que l'équipe a voulu créer fut le moteur. De cette manière ils ont pu implanter les décors importants dans une ambiance vampirique, tels que les ombres, les lumières et le détail des textures. Les développeurs se sont attachés à reproduire des environnements réalistes, ils ont pour cela regardé de nombreuses photos et les vrais endroits pour commencer à travailler sur le jeu.

L'histoire est très fouillée et est présentée de plusieurs manières, entrecoupée par de nombreuses scènes cinématiques. Ces scènes utilisent le moteur du jeu actuel, ceci en conservant le joueur immergé, tout en introduisant de nouveaux éléments de l'univers.

Pensez-vous que le jeu est facile pour quelqu'un qui n'a pas l'habitude de jouer aux jeux sur PC ?

Cela devrait être assez facile pour quelqu'un de s'initier au jeu (mais plus difficile pour arrêter). L'un des buts originaux a été de créer un accès facile, ce qui signifie que le jeu est assez facile pour un joueur occasionnel. Nous avons réalisé que les jeux qui avaient remporté un grand succès étaient ceux qui permettaient au joueur d'aller droit au but. L'interface du jeu est simple, tout le jeu peut être contrôlé à partir de la souris.

protagonistes bénéficieront également de soin. Ils ne seront pas cubiques, gros ou déformés. Tous les monstres ou personnages centraux seront superbement modélisés et afficheront souvent des expressions sur leur visage, très réussi d'ailleurs. Mais l'aspect technique ne s'arrêtera pas là : les différentes textures seront magnifiques et représenteront réellement ce qui se fait de mieux en la matière à notre époque.

Tout naturellement, l'animation qui découlera de tous ces efforts, sera elle aussi soignée à l'extrême. Comprenez qu'on ne devrait jamais être surpris par un seul ralentissement ou un quelconque bug

écran. Le tout sera parfaitement agencé et la vitesse du jeu ne souffrira pas d'un trop grand nombre d'ennemis à l'écran. Dans tous les cas, c'est ce que nous a promis Nihilistic, étant conscients que ce genre de problème puisse dégoûter certains joueurs de certains produits, même formidables. Niveau bande-son, on ne se fait aucun souci. Les compositions et divers bruitages devraient parfaitement refléter l'ambiance dark, habituelle à ce genre de production, qui exploite particulièrement des mythes aussi glauques que macabres. J'ai eu la chance d'entendre le thème principal et croyez-moi, si l'intégralité de la bande-son se révèle être du même acabit, on peut

s'attendre à de somptueuses mélodies stylées RPG mais à orchestration cinématographique. Bref, du grand art !!

En ce qui concerne les voix digitalisées, on est également confiant. A chaque fois qu'un personnage principal prendra la parole, celui-ci bénéficiera d'une voix digit' et de texte. Pour mieux représenter la personnalité et la nationalité de chacun, les voix varieront et seront modulées avec des accents particuliers. On espère que le doublage français sera réussi, ce qui pourrait apporter un crédit supplémentaire au soft.



fan d'Anne Rice qui sommeille en vous aura certainement remarqué que ces quatre lieux se retrouvent dans la série de la romancière. Sachez que ces quatre destinations, vous les visiterez non seulement dans la période "The masquerade" (qui débute au 12ème siècle) mais aussi en "Dark Age" (de nos jours). Plutôt que de vous flanquer plein de photos des lieux que vous visiterez, j'ai préféré vous montrer les planches de travail des artistes de Nihilistic. Comme vous allez le voir, ils possèdent du talent et sont parvenus à reproduire les ambiances des diverses époques avec justesse.





EN VOTRE POSITION DE VAMPIRE, VOUS SEREZ OBLIGÉ DE VOUS ABREUVER DU SANG DE PAUVRES GENS QUI N'ONT RIEN FAIT : IMMORAL, MAIS TELLEMENT JOUISSIF !

L'équipe de Nihilistic ne laissera rien au hasard, pour preuve : les bruitages seront en 3D et refléteront n'importe quel mouvement ou surface. Ainsi on entendra le bruit des pas sur le sol, des craquements d'une branche ou le doux récit d'une rivière, le cri des rats ou encore le fracas des armes contre une roche. De plus on nous promet un volume différent en fonction des bruitages : à savoir impressionnants et terrifiants pour les cris des vampires et plus légers pour les armes, les sortilèges et les bruits d'armure sous une action soutenue.

Bref, encore un travail excellent que nous avons impatience d'entendre. Bon, c'est bien beau tous ces détails techniques mais en chiffres et en caracs, ça donnera quoi Vampire ? Eh bien, un jeu de rôles tout en 3D où le combat et l'exploration prendront une importance équivalente. Le mode de vue choisi étant la 3ème personne. Niveau jouabilité, on aura la possibilité de soit jouer via le clavier, soit avec la souris, l'interface s'adaptant à son choix. On aura la possibilité de se servir de beaucoup d'armes et sortilèges différents en fonction de l'époque que

l'on traversera. Précisons également un aspect génial : il y aura des degrés d'acharnement sur vos victimes, ainsi vous pourrez soit simplement la mordre et lui prendre son sang pour vous permettre de vivre, soit la déchiqueter dans tous les sens pour prouver votre violence et votre suprématie. Il est d'ailleurs intéressant de noter qu'il y aura trois fins, réparties en fonction de votre nature à la fin du jeu : bon, neutre ou mauvais. Toutes

les folies sont donc permises !! D'autres possibilités telles que les parties disputées sur internet ou la possibilité de créer pas mal de choses (voir l'âme d'un créateur) permettront d'allonger la durée de vie et de rendre le soft encore plus attrayant et intéressant.

Bref, je crois en avoir assez dit. Vampire The Masquerade Redemption s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de cette année et devrait réaliser des ventes considérables vu le nombre incalculable de qualités qu'il proposera. De plus, contrairement aux autres titres de sa classe, le titre de Nihilistic est prévu pour très bientôt. Préparez vos crucifix, relisez vos bouquins de vampires et jouez un maximum aux jeux de rôles pour vous préparer à l'invasion, prévue pour juin 2000 sur PC et un jour sur Dreamcast (Activision n'ayant pas encore dans ses plannings une date de sortie définitive, je ne fais qu'étendre une rumeur, déjà bien alimentée sur Internet).

Jay



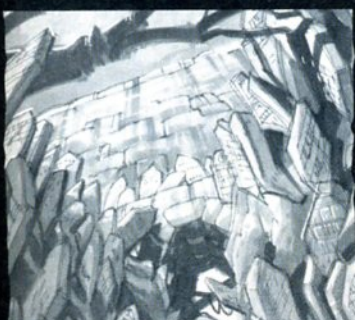
SCREENSHOT DE DEUX VAMPIRES DES TEMPS ANCIENS : CLASSES MAIS MICHES.



VOICI L'INTERFACE À LAQUELLE VOUS VOUS CONFRONTEREZ LORS DU JEU EN RESEAU. AGREABLE, CLAIR... BRIEF NICKEL !

## Une interface complexe

L'interface de Vampire a été également un des points les plus difficiles à aborder pour l'équipe talentueuse de Nihilistic. Pour quelle raison ? Eh bien, tout d'abord parce qu'il en fallait une, adaptée à toutes sortes de joueurs, connaissant ou non l'univers de Vampire the masquerade. Deuxièmement, il fallait que les fans de RPG s'y retrouvent sans trop de problème et parviennent à trouver leurs repères. Enfin, il fallait quelque chose de simple mais aussi de complexe. Une fois de plus, nous pouvons affirmer que Nihilistic a réussi son pari !



## Never Winter Nights

Conception : Bioware Corp - Edition : Interplay/Virgin - Genre : RPG  
Date de sortie : été 2000 - Machine : PC/DC - Pays : France

Pourquoi un quart de page seulement sur le prochain soft de Bioware (avec Baldur 2) ? Simplement à cause d'un manque d'informations trop conséquent. On ne sait rien de l'histoire ni du nombre de niveaux, sortilèges, etc...

Tout ce que l'on sait, c'est que l'on pourra choisir son personnage parmi six races : assassin, barbare, paladin, ogre, sirène ou encore troll. On sait également que trois héros au charme indéniable constitueront l'essentiel des personnages principaux : Lord

Nasher Alagondar, Aribeth de Tylmorande et Aarin Gend. A part ces quelques infos, Neverwinter Nights sera un RPG tout en 3D qui vous permettra de tout concevoir de A à Z et de créer vos propres univers à partir de vos diverses créations papier. On vous tient au courant dans un prochain numéro.

Jay



## Anachronox

Conception : Ion Storm - Edition : Eidos - Genre : RPG  
Date de sortie : Printemps 2000 - Machine : PC - Pays : France

Lorsque l'équipe géniale d'Ion Storm (Daikatana) se met en tête de réaliser un RPG, forcément on peut s'attendre au meilleur. Lorsque l'on demande à ses fous furieux de l'informatique ce qu'ils comptent apporter de plus à l'univers des RPG sur PC, ils répondent d'un simple "un moteur exceptionnel, une ambiance démentielle, des personnages charismatiques et une action très péchue". Bon, je veux bien les croire... mais cela m'a tout de même fortement interloqué et lorsque j'ai cherché des informations supplémentaires, j'ai com-



pris. Tout d'abord, pensez qu'Anachronox supportera le moteur de Quake 2. Non pas pour recréer des donjons, mais simplement pour faciliter toute une partie edit et offrir une réalisation à la hauteur de ce que l'équipe avance. Sachez que les combats se dérouleront en 3D à la manière d'un

Final Fantasy (comprenez au tour par tour en choisissant au préalable ses actions) et lorsque vous réaliserez des coups spéciaux, attendez-vous à reconnaître un aspect Matrix fort agréable. Avec la possibilité de tout gérer, de créer ses propres niveaux, scénarios, personnages et une durée de vie accrue (ainsi qu'une ambiance technico-médiévale, mélange parfait des œuvres de Tolkien avec des décors à la Blade Runner), Anachronox s'annonce comme un des grands titres de cette année.

Jay

## Hârn : Bloodlines

Conception : Auran - Edition : Electronic Arts - Genre : RPG - Date de sortie : courant 2000 - Machine : PC - Pays : USA

Derrière le nom inconnu d'Auran, se cache en fait une société que la plupart des fans de wargames connaissent. C'est une société australienne et on lui doit entre autres Dark Reign. Grâce au succès de ce titre, Auran est parvenu à briser les conventions et à s'octroyer de prestigieuses licences telles que l'univers heroic-fantasy "hârn" de N. Robin Crossby. Si nous vous en parlons dans ces lignes, c'est simplement parce que l'éditeur est en train de réaliser la version vidéoludique des bouquins. Tout d'abord, il nous faut parler du moteur appelé SAGE qui



sera véritablement révolutionnaire et permettra un affichage en temps réel avec possibilité d'influer sur le scénario et sur la progression de vos unités. Pardonnez-moi, j'ai oublié de vous dire que ce jeu se présentera sous la forme d'un WarCraft 2 mais tout en 3D. Bon, sinon on ne sait pas plus de choses, à part que les diverses armées que vous régirez seront sous la juridiction de dix dieux, lesquels ont des méthodes de batailles similaires à l'élémental qui représente. Un soft qui pourrait bien créer la surprise... on vous en reparle bientôt.

Jay

## Big World

Conception : MicroForte - Edition : Micro Forte - Date de sortie : NC - Genre : RPG on-line - Machine : PC, Play 2 - Pays : VS

MicroForte nous sort l'artillerie lourde, avec un titre censé exploser les EverQuest et autres Ultima Online sur le marché. Car le nouveau genre en vogue, le RPG on-line, est un filon à exploiter au maximum et les gars de MicroForte l'ont bien compris. Avec un budget de 10 millions de dollars et une équipe de 60 jeunes, beaux (on s'calme) et talentueux programmeurs, on ne peut qu'être heureux du résultat final (l'optimiste a toujours raison, c'est bien connu !!!). Si je vous dis "vo-

ture qui vole" et "science-fiction à gogo", vous me répondez Blade Runner ou Un rêve de Jay par temps orageux et vous aurez bien raison, car cette belle équipe s'est inspirée des meilleurs films du genre. Imaginez l'univers d'EverQuest, multipliez-le par quatre et vous obtiendrez celui de Big World (d'où le titre très explicite !). Alors attendez-le avec impatience car il fera la joie des joueurs de PC et Play 2 !!!!!

Kyo



## Pool of Radiance

Conception : Stormfront Studios - Distribution : Havas int. - Genre : Aventure - Date de sortie : NC - Machine : PC - Pays : VS

Avec un titre qui me ferait plus penser à une ratatouille de billard et de RPG, Pool of Radiance de Stormfront Studios est annoncé comme un must en matière d'aventure. L'interface principale

semble présenter des similitudes avec celle de Baldur's Gate, ce qui ne peut être que positif. Vous pourrez augmenter de seize niveaux durant votre quête et devrez prendre part à plusieurs événements annexes pour la compléter à

100%. L'interactivité est exemplaire car vous pourrez pousser le moindre objet face à vous. C'est ainsi que vous pourrez monter sur une table pour éviter un ennemi ou pousser n'importe quel meuble dans une maison ...

Vous pourrez créer vos propres persos parmi différentes classes bien connues des joueurs de Wargames. Avec plus d'une trentaine de monstres qui vous feront face et un mode multijoueur bien géré, je pense que l'on peut beaucoup attendre de ce Pool of Radiance.



# Deus Ex

Conception : Looking Glass - Edition : Eidos - Date de sortie : NC  
 Genre : jeu qui arrache - Machine : PC, DC - Pays : US

L'équipe de Looking Glass cherche à améliorer le concept du RPG en nous sortant un titre alliant réalisme et science-fiction. Deus Ex (c'est son nom !!!) vous plongera dans un monde où terrorisme et violence règnent en maîtres. Sachez que vous rentrerez dans la peau d'un agent de l'UNATCO. Votre corps aura été élevé aux différentes technologies nano, donc vos possibilités seront supérieures à la moyenne. Bon point, vous aurez la possibilité au début du jeu de choisir votre héros et de modifier son nom.

En revanche, vous serez obligé de prendre un homme, car le jeu sera entièrement parlé et le fait d'intégrer une voix en plus aurait bouffé trop de place dans le CD (c'est pas moi m'sieur qui l'ai dit, c'est les programmeurs). Vous pourrez, comme bon nombre de RPG, augmenter vos points d'expérience. Alors attendons patiemment la sortie de ce Deus EX.

Kyo



# Symphony of light

Conception : Climax - Distribution : Climax - Genre : A-RPG - Date de sortie : NC - Machine : Play 2 - Pays : Japon

S rage, ô désespoir, ô Climax ennemi .... Mais ne soyons pas défaitistes, car certains programmeurs savent tout de même s'améliorer. Après le catastrophique Blue Stinger et l'indigeste Climax Landers sur Dreamcast, c'est au tour d'un jeu portant le doux nom de Symphony of Light de faire son apparition sur Play 2. Et pourtant, les idées de départ sont géniales, à savoir une possibilité de jouer à quatre. Mais place au talent et attendons son arrivée prochaine (dans un an).

Kyo



# Red

Conception : Konami - Distribution : Konami - Genre : Tactics  
 Date de sortie : Septembre 2000 - Machine : Play 2 - Pays : Japon

Voici les premières photos du futur Tactics de la Play 2. C'est Konami qui s'est occupé de la programmation. D'ailleurs, comme vous pouvez le remarquer, il est digne d'une 32 bits. Bref, l'histoire vous plonge en pleine guerre du Pacifique. La ressemblance avec la série des Front Mission de Square est frappante, tant au niveau graphique que dans l'ambiance. En principe, il devrait arriver au Japon en septembre 2000 mais sera jouable au Tokyo Game Show 2000.

Kyo





# Baldur's Gate II

Conception : Bioware - Edition : Virgin - Date de sortie : Printemps 2000 - Genre : toi t'es mort - Machine : PC - Pays : VS

**B**etite devinette : que faire lorsque l'on a la licence TSR, que l'on a déjà réalisé un soft primé en 1998 "meilleur jeu de rôles de l'année" et qu'en plus ce même soft après un ADD-On excellent termine deuxième des ventes en 1999 ? Une suite, pardii. C'est exactement ce que s'empresse de nous pondre l'équipe de Bioware Corp. Malgré des petits contretemps comme MDK2, l'équipe n'a pas perdu le fil et est actuellement en train de peaufiner la suite de son titre le plus prestigieux.

Baldur's Gate 2 donc se déroulera dans le même univers que l'Add-on, à savoir Sword Coast. Contrairement à Forgotten Realms, vous découvrirez l'intégralité de l'île de Sword Coast. La variété et le plaisir seront donc de mise. Jugez plutôt, vous passerez dans la forêt Tethir, un lieu magique peuplé d'elfes pacifistes, la ville souterraine UnderDark, la cité sous-marine de Sahuagin et enfin la géante métropole d'Atkhatla, capitale du monde d'Amn. En ce qui concerne cette dernière, d'après les dires des programmeurs, nous aurons affaire à la ville la plus vaste et détaillée jamais conçue dans un jeu de rôles. Ça promet... D'autant plus que l'équipe de Bioware nous réserve un million de surprises pour ce nouvel opus. Tout d'abord, un scénario gargantuesque mais que j'aborderai dans un gros plan dans un prochain Gameplay RPG. Ensuite la possibilité de diriger une équipe de six aventuriers, lesquels peuvent représenter une vingtaine de classes différentes. On notera également l'arrivée de nouveaux sys-



tèmes de nouveaux artefacts, plus d'items magiques et de nouvelles capacités pour les castes du premier épisode. Par exemple, les voleurs bénéficieront désormais de pouvoir de dissimulation, de mouvements silencieux et ils pourront même poser leurs pièges ! Outre ces nouveautés, le nombre de sortilèges sera quasi-doublé. On comptera pas moins de 300 sorts, lesquels représenteront les magies les plus terribles du second cycle d'Advanced Dungeons&Dragons. On en bave d'avance. Imaginez : vous pourrez désormais faire appel au Chain Lightning et d'autres sorts de ce style. Pour parfaire le tout, les programmeurs annoncent plus de 200 personnages non-joueurs et un tout nouveau bestiaire. Vos personnages auront également plus de possibilités de dialogues et l'intelligence artificielle de tout ce petit monde a été retravaillée. Graphiquement, je vous laisse admirer les photos, histoire de vous donner une idée. Personnellement, je trouve ça splendide. Remarquez, cela s'explique assez facilement, Bioware a eu recours à l'open GL 3D pour l'accélération graphique de son moteur et l'affichage général des textures. Ce procédé influera également sur la rapidité de vos héros, que l'on nous promet 150% supérieure à la vitesse du premier opus ! Bref, beaucoup de changements mais un mode multijoueur inchangé (tant mieux du reste, vu sa perfection) feront très certainement de Baldur's Gate 2, la nouvelle référence en matière de JDR sur micro l'an prochain !

Jay



N'AVEZ-VOUS JAMAIS RÉVÉ DE PASSER AU DESSUS D'UN PONT DE CETTE QUALITÉ ET DE LIVRER BATAILLE DANS UN DÉCOR AUSSI IMPRESSIONNANT : ÇA VA ÊTRE DÉMENTIEL !



L'AMBITION PRINCIPALE DES PROGRAMMEURS EST SANS AUCUN DOUTE DE RÉALISER LES VILLES LES PLUS VASTES ET LES PLUS DÉTAILLÉES QUE À CE JOUR : ÇA VA ÊTRE EXCELLENT !



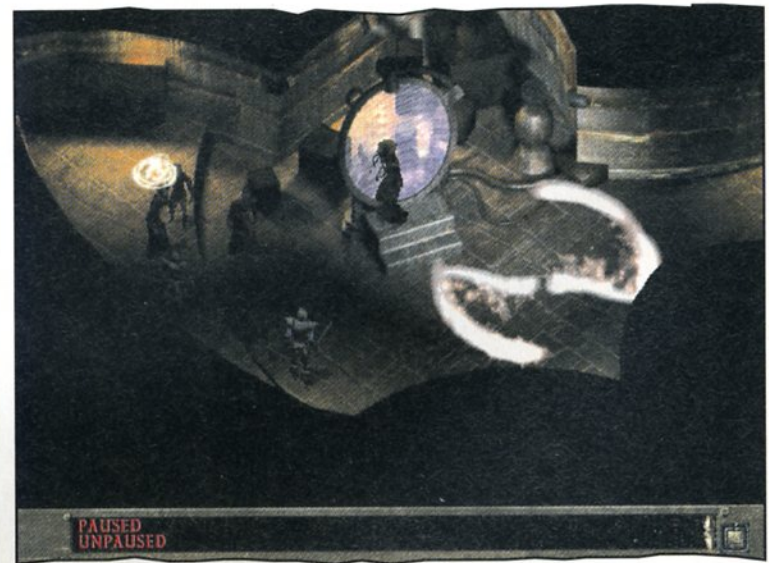
DES SORTILÈGES BEAUCOUP PLUS NOMBREUX (ENVIRON 300) ET DE QUALITÉ SUPÉRIEURE. MATTEZ-MOI CET EFFET DE FLAMMES ET PENSEZ QUE LE TOUT BOUGE AVEC UNE FLUIDITÉ ÉTONNANTE : ÇA VA ÊTRE GRANDIOSE.



LES TEXTURES SONT MAGNIFIQUES. REMARQUEZ LE NIVEAU DE DÉTAIL DANS LES DÉCORS ET SUR LA ROCHE DE CE CRÂNE OSSEUX DE DINOSAURE : ÇA VA ÊTRE SUBLIME !



UNE PHOTO QUI VOUS PROUVE QUE BALDUR'S GATE 2 SERA SEMBLABLE AU PREMIER MAIS TOUT AMÉLIORÉ. ON PASSERA DANS DES TONNES DE DÉCORS DIFFÉRENTS : ÇA VA ÊTRE VARIÉ !

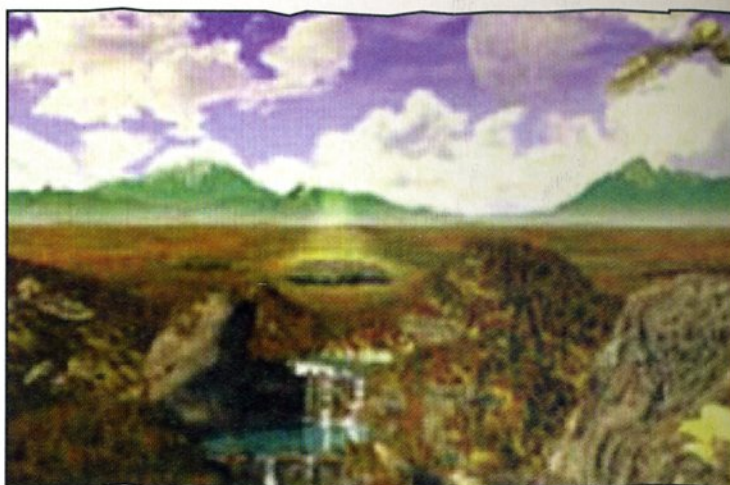


À PRIORI LE PERSONNAGE AU CENTRE DE L'ÉCRAN S'APPRÊTE À PASSER DANS UNE AUTRE DIMENSION : ÇA VA ÊTRE DÉPAYSAANT.





NOUS N'AVONS QUE TRÈS PEU DE DÉTAILS SUR CE JEU. J'EN SUIS LE PREMIER NAVRÉ, MAIS IL FAUDRA VOUS CONTENTER DE CES QUELQUES CLICHÉS.



LES DÉCORS SERONT ENTIÈREMENT EN 3D. EH OUI, C'EST ÇA UNE CONSOLE FUTURISTE, SINON À QUOI BON QUITTER NOS BONNES VIEILLES 32 BITS.

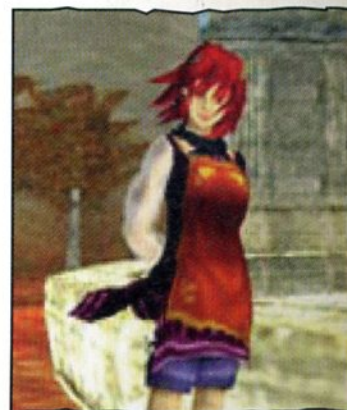
# Evergrace

Conception : From Software - Edition : Sony - Date de sortie : Printemps 2000 - Genre : RPG - Machine : Play2 - Pays : Japon

Out d'abord prévu sur PlayStation, c'est finalement sur Play deuxième du nom qu'Evergrace sortira. Totalement revu, graphiquement parlant, les programmeurs de From Software déjà auteurs de King's Field et de Shadow Tower comptent bien toucher un bon nombre de joueurs du monde entier (sachez que sa sortie américaine est aussi prévue). Contrairement à Dark Cloud, il sera plus abordable car il restera dans le classicisme des anciens titres de la Play. L'histoire tournera autour

de deux personnages principaux, Yuterald et Sharami. Ces deux héros auront un scénario bien distinct et vous devrez les gérer pour mener à bien cette nouvelle aventure. Grande nouveauté et pas des moindres, à chaque nouvel équipement, que ce soit une armure, un casque, un bouclier ou une épée, ce dernier se verra et donc changera l'apparence de votre protagoniste. Vous pourrez au début de votre aventure habiller votre héros à votre envie, mais attention, si vous l'habiliez en paysan, il aura bien évi-

demment moins de défense qu'un chevalier. Mais je suppose que vous ne ferez pas cette erreur !!! Les programmeurs ont appelé cette option le Full Dress System, comme si c'était à la mode de donner un nom à chaque nouvelle idée à l'exemple de Yu Suzuki et de son Full Reactive Eyes Entertainment ! Voilà, que de bonnes nouvelles, alors observez les quelques photos en attendant de plus amples infos sur ce titre.



Kyo



UNE BARRE DE POWER AU BAS DE VOTRE ÉCRAN VOUS PERMETTRA DE JUGER LA FORCE DE VOTRE COUP (ENFIN JE CROIS !).



EST-CE UN OISEAU OU UN CERF VOLANT, VOUS LE SAUREZ AU PROCHAIN ÉPISODE DE GAMEPLAY RPG.



# Summoner

Conception : Volition - Distribution : THQ - Date de sortie : fin 2000 - Genre : RPG - Machine : PC, PS2 - Pays : Europe

Encore un RPG à la Vampire sur PC et PlayStation 2. Comme son nom l'indique, Summoner vous mettra dans la peau d'un mage capable d'invoquer des dieux et des puissances surnaturelles (définition du summoner) qui répond au doux nom de Joseph. Malheureusement, notre summoner n'est pas très doué et au cours d'une attaque monstrueuse, il a été contraint de recourir à une puissance divine. Dû à un manque d'expérience et de maîtrise, notre pauvre Joseph a rasé sa ville Ciran, située dans le continent de Medeva. A la suite de cet "accident", Joseph s'est fait expulser de son village et n'a plus le droit d'avoir recours à sa puissance magique. Mais la situation l'exige :

vous vous êtes exilé dans la petite ville voisine d'Orenia mais les puissances du mal, vexées de leur défaite, souhaitent votre mort. C'est là que vous entrez en jeu... Possédant une bonne trame, qui promet de très nombreux rebondissements, Summoner a tous les atouts pour s'imposer comme nouvelle référence ou tout du moins excellent RPG. Jugez plutôt : des graphismes somptueux, des décors en 3D gérés en temps réel, un principe similaire à Baldur's Gate, des héros aussi charismatiques que dans Vampire, 50 sortilèges dévastateurs, une AI révolutionnaire et des personnages qui disposent de leur libre arbitre... bref, je ne m'étendrai pas plus et vous dirai simplement que nous sommes dans l'impatience de

tester cette petite merveille qui devrait montrer le bout de son nez à la fin de cette année.

Jay



LES PERSONNAGES DE SUMMONER ONT UN JE NE SAIS QUOI DE GÉNIAL : ILS SONT TRÈS CHARISMATIQUES ET POSSÈDENT UNE PERSONNALITÉ DES PLUS ÉTUDIÉES !



KYO DE NOUVEAU, MAIS CETTE FOIS PAS CONTENT... REMARQUEZ L'HUMBLE CHEVALIER QUI SE TROUVE DEVANT LUI (À SAVOIR SON RÉDAC' CHEF) VA VITE LUI REMETTRE LES PIEDS SUR TERRE.



JE NE VOIS PAS CE QUE JE POURRAIS DIRE DEVANT CETTE PHOTO, SI CE N'EST "C'EST VACHEMENT SUPER". OK, MON FRANÇAIS LAISSE PARFOIS À DÉSIRER MAIS FRANCHEMENT LA PHOTO SE SUFFIT À ELLE-MÊME.



VOICI KYO CONTENT (LORSQUE JE LUI AI FILÉ LA PARTIE RÉFÉRENCE À VRAI DIRE). COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER L'ANIMAL EST HORRIBLE, REFOULE SACRÉMENT DU GOSIER ET N'A RIEN D'UN CHARMEUR.

# Dark Cloud

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

Dark Cloud est, avec Evergrace, le RPG attendu sur Play 2. Allez savoir pourquoi, car vu le peu de détails et de photos que l'on a pu obtenir, que peut-on attendre d'un tel soft ? De plus mesdames ze messieurs, sachez que la compréhension de la langue nippone sera obligatoire car le soft semble trop complexe pour les petits étrangers. Imaginez un Populous mitonné d'un Legend of Mana (Seiken Densetsu 4 !), ajoutez à tout cela un univers gigantesque entièrement en 3D et vous obtiendrez le résultat de Dark Cloud. On peut donc conclure que le petit français passera son temps à se perdre dans les dédales d'un monde encore inconnu, et que pour reconstruire cet univers en entier, il en faudra des notions de langue et des kilomètres de Vitamine C pour survivre. On vous avait assez parlé de la difficulté de Shenmue sur Dreamcast, alors sachez que vous pourrez multiplier par cinq celle du prochain RPG de la Play 2.

Kyo



# Dragon Quest VII

Conception : Enix - Distribution : Enix - Date de sortie : n.c - Genre : RPG - Machine : PlayStation - Pays : Japon

Si l'on devait donner un terme générique à Dragon Quest 7, on le qualifierait sans aucun doute d'arlésienne. De mémoire de joueur, jamais un titre n'a pris autant de retard dans le monde du RPG. Remarquez, les excuses d'Enix sont légitimes. Etant donnée la progression technique toujours plus importante et les nouvelles compatibilités des jeux PS1 avec le nouveau support de Sony, la PlayStation 2, Enix se doit de retravailler son titre. Pour quelle raison ? Tout simplement parce que le moteur utilisé n'est pas suffisamment puissant et selon des études ferait bugger le jeu dès son insertion dans le port de la PS2. La société nippone annonce quand même son soft pour la rentrée mais nous doutons franchement, vu le nombre de fois que Dragon Quest 7 a été repoussé. Sinon, pour la petite histoire, DQ 7 sera dans la continuité de la série et vous retrouverez le système de combat original (à savoir en vue subjective à la Mother 2).

Plusieurs rumeurs avaient annoncé un character design autre qu'Akira Toriyama mais il semblerait, à la vue des derniers artworks, que le papa de Dragon Ball reprenne du service. Bref, on n'en sait pas plus, si ce n'est que vous incarnerez un personnage autour d'une histoire de pêcheur et de dragons. On vous tient au courant avec pourquoi pas un dossier dans le prochain numéro.

Jay





# Grandia 2

Conception : Game Arts - Distribution : ESP - Date de sortie : été 2000 - Genre : RPG - Machine : DC - Pays : Japon



LE BROUILLARD EN FOND D'ÉCRAN N'EST PAS LA CAUSE D'UN MANQUE DE MÉMOIRE VIDÉO. NON... C'EST SIMPLEMENT UN EFFET POUR DONNER UNE IMPRESSION D'ALTITUDE À LA PLATE-FORME SUR LAQUELLE VOUS VOUS TROUVEZ.

À peine le premier épisode sorti sur PlayStation Française que Game Arts annonce une suite sur Dreamcast pour cet été. Pour ceux qui ne connaîtraient pas Grandia, sachez que c'est un très bon RPG qui a fait fureur dans un pre-



LA MAGIE TIENDRA UN RÔLE IMPORTANT DANS LE MONDE DE GRANDIA 2. LES SORTILÈGES SONT NOMBREUX ET MAGNIFIQUES... COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER SUR CETTE PHOTO.

mier temps sur Saturn puis sur PlayStation. Aujourd'hui, vu le progrès des techniques actuelles et vu les idées grandissantes des concepteurs japonais, Grandia 2 s'apprête à tout casser sur la 128 Bits de Sega.

Pour la petite histoire, ce second épisode se déroule mille ans après le dénouement du premier épisode. Sachez que vous ne retrouverez aucune similitude entre les deux univers, si ce n'est le style graphique épuré et coloré de Grandia, premier du nom. Pour ce qui est des héros, fini Justin et ses potes. Cette fois, vous devrez entrer dans la peau de Rudo. L'action se passe toujours sur la planète Granaciff, mais après la victoire du bien sur les forces du mal, celles-ci ont pris leur revanche et gouvernent désormais le monde. Sans particuli-



LES DÉCORS RESTENT CLASSIQUES MAIS LA 3D EST SUPERBE ET LE STYLE, MIGNON, DONNERA SANS AUCUN DOUTE GRANDE SATISFACTION AUX PASSIONNÉS DE RPG.

été propre, Rudo (notre héros) a été désigné "élu" par les dieux pour sauver l'univers. Lourde tâche...

Mais bon, on commence à avoir l'habitude d'être proclamé sauveur du monde. Surtout qu'il serait bien dommage de s'arrêter à ce simple script, sachant que premièrement le jeu a grandement évolué et deuxièmement, certains personnages pourraient révéler de bien bonnes surprises au cours de l'aventure.

D'ailleurs quelque chose me rassure, c'est Yuushi Kanoë qui s'est chargé du "character design" de Grandia 2. Autre facteur motivant, on devrait pouvoir constituer une équipe de dix personnages avec chacun, leur capacité propre. Graphiquement, on s'est pris une baffe : les décors sont soignés et ont bénéficié de tout le talent des graphistes ainsi que de leur imagination fertile. La réalisation est nickel chrome et on peut s'attendre à un degré de qualité équivalent en ce qui concerne la bande-son, vu qu'elle a de nouveau été confiée à Noriuyki Iwadare (déjà com-

positeur des musiques du premier opus). Pour les amoureux de Grandia, il est important de préciser que le système de combat, à savoir l'Ultimate Action Battle System, a été conservé : vous pourrez bouger pendant les combats et désormais (les décors comme les persos) seront intégralement en 3D. Bref, de bien bonnes nouvelles qui devraient certainement donner un second souffle à la Dreamcast, tout du moins en matière de RPG.

On l'attend avec impatience et promis juré, vous aurez le droit à un test super complet dans un prochain Gameplay RPG.

Jay



À PRIORI, ON POURRA SE DÉBARRASSER DES ENNEMIS PAR PLUSIEURS BIAIS DONT LES FAMEUSES ATTAQUES GROUPEES.





# Arcanum

Conception : Troika - Distribution : Havas Interactive - Genre : Aventure/RPG - Date de sortie : Fin 2000 - Machine : PC - Pays : USA

**B**ourquoi les éditeurs sont-ils tous pareils ? Alors que nous affrontons un marché pour le moment calme, tous les éditeurs (ou presque) nous annoncent leurs plus gros titres pour la fin de l'année. Vous avez pu le constater dans les pages previews précédentes : on ne va ni chômer, ni s'emmerder pendant les fêtes de la fin 2000.

Pour preuve, encore un jeu monstrueux : Arcanum. Si l'on devait apparenter ce soft à une catégorie, nous choisirions sans aucun problème

le Diablo-like. Mais là où Arcanum diffère, c'est qu'il sera beaucoup plus varié et vous proposera des aventures différentes dans un monde à la Tolkien, mais au 14ème siècle. La sauce avait déjà pris avec les deux premiers Fallout et comme par hasard, derrière le nom Arcanum, on retrouve la Dream Team Troika qui s'était chargée d'un des meilleurs RPG sur micro.

Les avantages d'Arcanum sont les suivants : tout d'abord, une réalisation époustouflante, même si l'angle de vue qui est conservé est celui de Fallout. Plusieurs personnages aux capacités, au profil et ayant une manière d'aborder le combat totalement différentes seront sélectionnables en début de partie. Néanmoins, si la sélection faite



par l'ordinateur ne vous convient pas, vous pouvez toujours vous fabriquer un héros sur mesure en choisissant sa race (je précise aux lecteurs curieux que de récents rapports de chercheurs établissent que la notion de race n'a pas de base scientifique réelle-ndc), son apparence, ses armes, son rang, ses spécialités, ou encore répartir divers points d'XP parmi les différentes caractéristiques.

À noter : la fatigue sera prise en compte. Une jauge vous tiendra d'ailleurs régulièrement au courant de votre endurance. Si vous dépassez les bornes, vous perdrez peu à peu de l'énergie et devrez un moment ou à un autre vous reposer. Une excellente idée qui a le mérite d'être accompagnée par un scénario saisissant, une ambiance excellente et surtout un mode "Edit" des plus complets. Bref, encore un bon titre que nous attendons avec impatience.

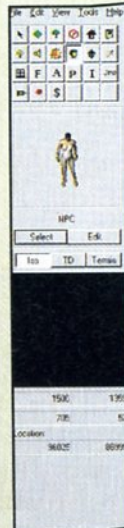
Jay



ARCANUM, C'EST COMME DIABLO, ÇA RESSEMBLE À DIABLO, ÇA A LA COULEUR DE DIABLO ET LE STYLE DE DIABLO MAIS C'EST BEAUCOUP PLUS RICHE ET VARIÉ QUE DIABLO.



VOICI L'ÉCRAN DE L'INVENTAIRE DANS ARCANUM. SIMPLE, INTELLIGIBLE, ESTHÉTIQUE : TOUT CE QU'IL FAUT !



LE MODE EDIT SERA UN DES PLUS COMPLETS DE L'UNIVERS DU RPG SUR MICRO. IMAGINEZ QUE CE CHÂTEAU EST L'ŒUVRE D'UN PALVRE GARS QUI S'EST AMUSÉ AVEC SON ÉDITEUR.



LE PLUS GRAND ASPECT POSITIF D'ARCANUM (JE VOUS ÉPARGNERAI TOUT LE TITRE) EST SANS CONTESTE DE PROPOSER DES PERSONNAGES TYPIQUES DE L'UNIVERS DE TOLKIEN (ORCS, DRAGONS, OGRES...) AU XIVÈME SIÈCLE.



# Dungeon Siege

Conception : Gas Powered Game - Distribution : Microsoft - Genre : Aventure-RPG - Date de sortie : 2001 - Machine : PC - Pays : France

Dans la famille j'ai un talent immense, je suis fort et je révolutionne chaque domaine auquel je m'attaque, je voudrais Monsieur Chris Taylor. Sur le papier, il est vrai que ce nom ne doit pas vous évoquer grand chose mais si je vous dis "Total Annihilation", vous me répondez référence incontestable du wargame sur PC mais ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que l'homme qui l'a imaginé, c'est ce bon vieux Chris Taylor. Lorsque l'on a appris que l'homme a en tête de réaliser le RPG qu'il désire depuis toujours et qu'il a fondé exprès sa société "Gas Powered Game", on se dit : attention, bombe en perspective. Et il suffit de jeter un coup d'œil aux premières

screenshots pour se rendre compte de la portée de Dungeon Siege. Plus qu'une bombe, Chris Taylor voudrait parvenir à réaliser le RPG ultime à partir de bases simples sans complication pour la création de son personnage, ni des tonnes d'options inutiles. Chez GPG, on est joueur et on réagit en tant que tel. Par exemple, tous les trucs chiant du genre "inventaire à la place limitée", "obligation d'aller et retour entre les villes, qui mettent à chaque fois deux heures"... au bout d'un moment lourdent. Eh bien, l'équipe en a également marre de ces sortes de règles établies et va briser les conventions. Par exemple, pour éviter de vous prendre la tête à aller de ville en ville,



VOUS NE VERREZ JAMAIS CETTE PHOTO DANS LE JEU. LA CAMÉRA N'EST JAMAIS AUSSI PROCHE DES PERSONNAGES ET COUVRE UNE ÉTENDUE BIEN PLUS VASTE, CAR PLACÉE BIEN PLUS EN HAUTEUR.



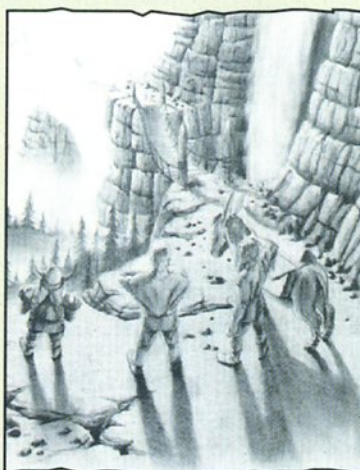
L'IMPRESSION D'IMMERSION DANS LES DÉCORS EST TOTALE. ON A VRAIMENT LE SENTIMENT D'ÊTRE NOYÉ DANS DES DÉCORS IMMENSES ET SAUVAGES, GRÂCE AUX ANGLES DE VUE PLACÉS TRÈS HAUT.



LA QUALITÉ DES TEXTURES EST INCROYABLE ET LE DÉTAIL DANS LES DIVERS DÉCORS, HALLUCINANT. UNE FOIS DE PLUS, ON A L'IMPRESSION D'ÊTRE PERDU DANS UN PAYSAGE SANS FIN.



LES COMBATS SERONT DYNAMIQUES AU POSSIBLE ET IL SERA POSSIBLE DE ZOOMER À VOLONTÉ SUR LES HÉROS ET MONSTRES. EN PARLANT DES HORREURS, VOUS REMARQUEREZ L'ARBRE MAUDIT VIVANT... UN BON CLASSIQUE, UTILISÉ FORT À PROPOS.



UNE ESQUISSE SUBLIME D'UNE SCÈNE DE DUNGEON SIEGE. COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, LES ARTISTES QUI ONT PARTICIPÉ À L'ÉLABORATION DU DESIGN SONT LOIN D'ÊTRE DES DÉBUTANTS.



COMME DANS N'IMPORTE QUEL RPG, DUNGEON SIEGE VOUS OBLIGERA SOUVENT À AVOIR RECOURS À LA MAGIE POUR DÉFAIRE DES MONSTRES. POINT POSITIF : LES SORTILÈGES SONT NOMBREUX, INTELLIGENTS ET CONSTITUENT SURTOUT UN HYMNE À LA RÉTINE.

GPG a conçu une sorte de messenger, dont le but sera de se rendre dans tel ou tel village pendant que vous continuerez votre aventure. Lorsque celui-ci arrivera sur place, vous vous rendrez en un clin d'œil dans la cité en question. Même si l'on peut contester cette donnée, on ne peut pas dire que ce soit une mauvaise idée... bien au contraire : gain de temps = conserver le fun.

Ce genre de petit détail, on en trouve à la pelle dans Dungeon Siege mais je vous laisse la surprise pour un futur dossier. Techniquement parlant, Dungeon Siege est une sacrée baffe : les décors sont magnifiques et les détails des textures sont impressionnants. De plus, contrairement à toutes les productions actuelles,

Dungeon Siege utilisera une vue en plongée... ce qui croyez-moi, au final provoque beaucoup plus d'immersion dans un univers tant on se sent petit par rapport à Dame Nature. Parlons-en de cette dernière, le Siege Engine est le moteur qui a été conçu par l'équipe pour permettre les textures les plus fidèles à la réalité et aussi de passer d'un plan intérieur à un plan extérieur sans loading ou autre écran noir. Résultat : les paysages sont criants de vérité et le sentiment de vivre une aventure épique est encore plus grand que dans les autres productions. De plus, Dungeon Siege est le premier RPG de l'histoire des jeux vidéo qui s'achèvera en une seule fois. Comprenez par là... qu'aucun loading, écran noir ou autre facteur désagréable n'interviendra pour charger des choses à l'écran... NON, JAMAIS de loadings ! C'est suffisamment révolutionnaire pour souligner l'importance et la puissance du Siege Engine. Le mode multi devrait à priori reprendre les mêmes ficelles et devrait proposer une aventure aussi épique que seul. Disposant d'une liberté totale, d'une réalisation hors-pair, de millions d'innovations, étant à la portée de tous et bénéficiant d'une équipe d'experts bourrés de talent... nul doute que Dungeon Siege restera dans les annales et marquera le PC, tout comme Total l'a fait en son temps !

Jay



POUR LE MOMENT, LES GRAPHISMES SEMBLENT TOUT À FAIT HONNÊTE POUR LA MACHINE. ESPÉRONS TOUT DE MÊME QUE LES PERSOS RESSEMBLERONT À AUTRE CHOSE QU'À DES NOUVEAUX ANIMÉS.

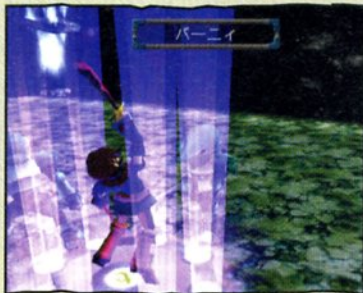


JE VOUS L'AI DIT, DANS ETERNAL ARCADIA TOUT SE PASSE DANS LES AIRS. ICI, VOUS POUVEZ OBSERVER UN SQUELETTE DE BALEINE VOLANTE (UNE NOUVELLE RACE EN VOIE D'EXTINCTION !).

# Eternal Arcadia

Conception : Sega - Édition : Sega - Date de sortie : Juin 2000 - Genre : RPG - Machine : DC - Pays : Japon

Depuis le début de la Saturn (oui, vous avez bien lu, ce n'est pas une défaillance visuelle, je vous rassure !), on attend une suite de Phantasy Star 4. Sega avait déjà en tête de nous sortir la séquelle sur 32 bits, mais abandonna le projet bien vite. Suite sur Dreamcast, les programmeurs se sont remis en tête de nous créer ce cinquième épisode, mais c'est finalement Project Ares (rebaptisé depuis Eternal Arcadia) qui sortira. Pour les fans de la série, je leur conseille d'attendre patiemment le Phantasy Star On-line, qui semble très prometteur. Tout le monde a entendu parler de ce futur RPG, certains se sont même procuré cette console pour pouvoir y jouer (un peu comme le phénomène Zelda sur NG4). Le jeu prendra place dans les airs, vous vous déplacerez à



l'aide de galère flottante et vivrez au-dessus des nuages. Vice, membre du Blue Sky Pirate, est le héros du jeu, accompagné de ses deux amis Aika et Fienna, il partira en croisade pour faire face aux différentes attaques militaires. Les pirates vivent sur une petite île annexe et tentent en vain de préserver une certaine liberté. Le monde d'Eternal Arcadia possède six lunes : une verte, une rouge, une violette, une bleue, une jaune et une d'ar-

gent. Vous pourrez voir l'une d'elles que si vous vous trouvez aux bons emplacements à chaque fois. Vous pourrez même apercevoir des fragments de comète s'écraser sur vos terres (très impressionnant), ces derniers s'appellent Moon Stones. Ils sont ramassés pour la confection d'armes, armures et différents ustensiles utiles pour la vie de tous les jours. En fait, à chaque lune (rouge,

verte, ...) une parcelle de terre différente pour l'usage de magies ou d'armes ... Nous ne savons toujours pas s'il y aura la possibilité d'assister à des guerres de navires, mais il semble extraordinaire. Avec Grandia 2 et Eternal Arcadia, la Dreamcast sort les griffes pour contrecarrer les plans de Sony ou de la X-Box. Mes amis, on va assister à une sublime année remplie de surprises ! Prions pour que les musiques deviennent inoubliables.

Kyo







LINK AURA LA POSSIBILITÉ DE PRENDRE DIFFÉRENTES FORMES DE MONSTRES. SUR CETTE PHOTO, JE NE SAURAI DIRE EN QUOI IL EST DÉGUISÉ.



AUX DERNIÈRES INFOS, LE MASQUE DE SCREAM 3 AURAIT ÉTÉ DÉROBÉ. ON ACCUSE UN CERTAIN MIYAMOTO D'AVOIR EU ENVIE DE S'EN SERVIR.

# Zelda : Mask of Mujula

Conception : Nintendo - Distribution : Nintendo - Genre : A-RPG - Date de sortie : été 2000 - Machine : N64 - Pays : Japon



Bonne blague, on vient de m'annoncer que j'avais l'immense honneur de vous rédiger un texte sur le prochain Zelda sur N64. Vous n'imaginez même pas à quel point je m'en moque éperdument ! Alors que nous, joueurs, attendons d'une suite quelques améliorations graphiques et scénaristiques, on va devoir se retaper le même jeu, avec les mêmes décors en 3D, le même héros à deux balles et une histoire peu différente des autres fois. Vous devez vous demander le pourquoi de ma colère précipitée devant un titre que beaucoup attendent avec impatience. C'est simple, le précédent chapitre m'a ennuyé, la musique était exécration, la vitesse

de déplacement sur la carte assez lente, un boss vraiment nullissime (sauf durant le combat final, seul passage vraiment génial du jeu) et des femelles, aux habits SM, trop repoussantes à mon goût. Je prends un risque en vous en parlant ainsi, mais avec du recul, pensez-vous vraiment qu'il méritait 100% ? J'en doute fortement. Dans ce nouvel épisode, Epona est kidnappée par un Schtroumpf et vous devez pénétrer un monde parallèle pour la retrouver. Tout est basé autour du masque, offrant la possibilité de vous changer en monstre. De ce fait, vous pourrez obtenir un maximum de capacités. C'est cool, au lieu de sauver la princesse Zelda pour la énième fois, il va

devoir sauver une jument. Eh non, cette fois pas de "ils vécurent longtemps et eurent beaucoup d'enfants", mais plutôt "ils vécurent peu de temps, mais eurent vachement de poneys", hélas, nous ne connaissons toujours pas le nom de l'heureux élu. Bon, je vais m'arrêter là avec mon humour à deux francs et je vous laisse avec ces quelques images du jeu. Il sort cet été au Japon, mais aucune date n'est encore fiable en ce qui concerne la sortie prochaine dans notre beau pays !

Kyo



EST-IL EN TRAIN DE VOLER OU TOUT SIMPLEMENT EN TRAIN DE NOUS FAIRE UN REMAKE DE SNOW SURFERS SUR N64 ?



## Anarchy On Line

Conception : Funcom - Distribution : Funcom - Genre : RPG  
Date de sortie : Fin 2000 - Machine : PC - Pays : France

Si Anarchy-Online n'est pas le futur meilleur jeu toute plateforme confondu, il s'en approche grandement. Peut-être pas d'un point de vue graphique (même s'il faut reconnaître un grand investissement dans la création des planètes et des différents bâtiments) mais d'un point de vue ludique. Projet ambitieux à plus d'un point de vue, Anarchy va certainement devenir la référence absolue en matière de RPG on-line. Bien évidemment, nous vous en reparlerons plus en détail dans un futur numéro de Gameplay RPG, mais

sachez que l'équipe de Funcom a réalisé un boulot formidable. Pensez par exemple, que vous pourrez évoluer dans plusieurs villes dignes de la superficie d'Omikron (The Nomad Soul), pensez également que vous pourrez vous déplacer dans ces mêmes villes via le train ou le métro. Vous pourrez rencontrer des joueurs de tous les coins du monde et diriger des organisations pour en faire tomber d'autres. Appelé "the most Sci-fi MMORPG" (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), Anarchy on-line sera un véritable condensé de



magies, science fiction, peuplades étrangères, convivialité et bataille à la Everquest en réseau. Bref, une excellente recette à laquelle nous avons impatience de goûter.

Jay



## Baldur's Gate

Conception : BioWare - Distribution : Infogrames - Genre : toi t'es mort  
Date de sortie : rentrée 2000 - Machine : Dreamcast - Pays : VS

Développé par BioWare et publié par Interplay, Baldur's Gate fait partie aujourd'hui des grosses peintures sur PC. Pour certains, apprendre sa sortie prochaine sur Dreamcast fait partie des bonnes nouvelles en ce début d'année 2000. Vous pourrez croiser le chemin de vingt chevaliers qui vous aideront durant votre quête et vous pourrez en choisir six pendant les combats. Sachez que cette version Dreamcast a été spécialement prévue pour utiliser le mode multijoueur à l'aide du réseau Sega.

Kyo



## El Dorado's Gate

Conception : Capcom - Distribution : Capcom - Genre : RPG à épisodes  
Date de sortie : début été 2000 - Machine : Dreamcast - Pays : Japon

Capcom a toujours été doué pour nous pondre des petites merveilles, ce n'est un secret pour personne. Mais cette fois-ci le challenge est de taille. Le soft qui nous est présenté est un RPG dans la pure tradition, avec ses sorts, ses investigations, et toutes ses énigmes habituelles. Mais l'innovation tient plutôt dans l'histoire, qui se tiendra sur plus d'une vingtaine de volets. Tous les deux mois (environ), sortira un volet gonflé de sept épisodes en moyenne. Un RPG à suivre de près, surtout que le style graphique rappelle étrangement Magic Knight

Jay



Rayearth (Saturn) et que le caractère design n'est autre que Yoshitaka Amano.

## Phantasy Star On Line

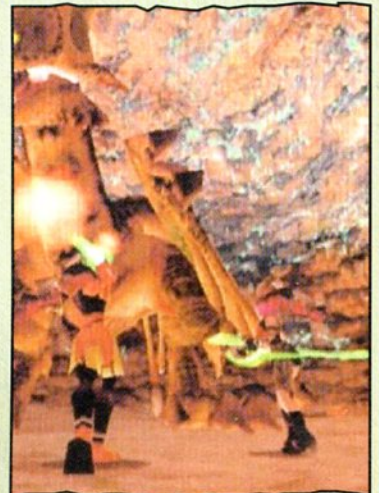
Conception : Sonic Team - Distribution : Sega - Genre : RPG On-line - Date de sortie : fin 2000 - Machine : Dreamcast - Pays : Japon

Après des mois et des mois d'incertitude, Sega vient enfin de révéler des nouvelles photos de son futur plus gros bijou : Phantasy Star On-Line. A priori, le scénario sera dans la parfaite continuité des anciens épisodes. Il vous faudra encore et toujours visiter plusieurs planètes d'un système solaire et le jeu se déroulera dans une époque visiblement (à la vue des dernières tofs) futuriste. Niveau technique, ça s'annonce démentiel ! Les graphismes sont superbes et les personnages semblent avoir du charme. Il est encore tôt pour se prononcer mais je pense que Phantasy Star On-



Line va faire un carton au pays du soleil levant. D'après la Sonic Team, une version circule déjà sur le net mais elle n'est aboutie qu'à seulement 30%. Plus d'infos dans un prochain Gameplay RPG.

Jay



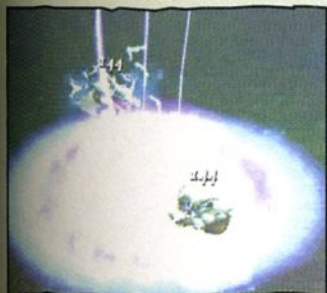


UN SCÉNARIO QUI SEMBLE À LA HAUTEUR DE NOS ESPÉRANCES.



# Kahmrai

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



DES PERSONNAGES TRÈS CHARISMATIQUES DANS DES COMBATS D'UNE INTENSITÉ À COUPER LE SOUFFLE.

Si vous ne connaissez pas ce nouveau titre de l'équipe des Tales of..., c'est normal. Vous devez le connaître sous un autre nom "Kamurai Shinlai". Pour des raisons obscures et dont nous n'avons pas connaissance, Namco a décidé de renommer son prochain RPG de la sorte. Bon, ne nous éternisons pas sur ce détail et parlons du jeu proprement dit. Tout d'abord, il faut savoir que les premières infos que nous avons eues sur Kahmrai remontent à janvier. A l'époque, Namco annonçait un gros projet RPG qui à l'époque se présentait sous le nom de code "God RPG". On s'est longtemps demandé pourquoi God RPG et nous avons eu la réponse, il y a quelques semaines. En effet, à l'instar de Final Fantasy 8 et de Squall et Laguna, vous devrez assurer le destin de deux personnages dans Kahmrai à travers six contrées : Fire, Earth, Light, Sky, Life et Dark. Il faut bien comprendre que chaque pays dispose de son propre gouvernement et lorsqu'un (le Dark)

veut prendre la domination sur les autres, il y a du grabuge et des conflits en perspective... c'est ce qui touche le monde de Kahmrai. Car non seulement la patrie Dark entre en guerre avec les autres, mais des mutineries se déclenchent dans chaque état. Seul le monde Light résiste à cette influence néfaste. Remarquez, cela se comprend aisément : c'est le monde des dieux (un peu comme Asgard chez les Nordiques ou Olympe chez les Grecs). Pour remédier à ces temps de crises, vous devrez donc, sous les traits d'un courageux jeune homme (du monde Earth)- Kagato - et d'une déesse (du monde Light) répondant au doux nom de Fushi défendre l'intégralité de la planète. Contrairement à ce que vous pouvez penser, vous incarnerez les deux personnages en même temps. Namco a appelé ce système "Cutting Back Script System". Celui, comme je vous le disais plus haut, vous permettra de gérer la destinée des deux héros simultanément. Disposant d'un scé-

nario des plus intéressants, des deux héros très charismatiques et de graphismes sublimes, Kahmrai devrait rapidement s'imposer comme une nouvelle référence en la matière sur PlayStation. Surtout que l'équipe à son origine détonne grave. Jugez plutôt : Kenji Tarada au scénario (il a à son actif les scripts des trois premiers Final Fantasy), Haruhiko Mikamoto au character design (on lui doit Macross) ou encore une équipe de doubleurs professionnels ayant travaillé sur de nombreuses japanim'. Bref, le jeu est entre de bonnes mains et promet énormément. Pour le moment prévu pour le mois de mai, nous ne doutons pas qu'il soit repoussé d'ici là, mais nous vous tiendrons au courant de son évolution dans le prochain Gameplay RPG, avec pourquoi pas le test !

Jay



FUSHI, LA DÉSÉE DU MONDE LIGHT N'HÉSITERA PAS À PRENDRE LES ARMES POUR FAIRE RESPECTER LA JUSTICE, TOUT COMME SON ALTER EGO KAGATO.



LES SCÈNES DE DIALOGUES HABITUELLES AUX RPG NE SERONT PAS RÉBARBATIVES. LA MOINDRE PHRASE SERA ACCOMPAGNÉE DE SUPERBES VOIX DIGIT'.



# Tales of Eternia

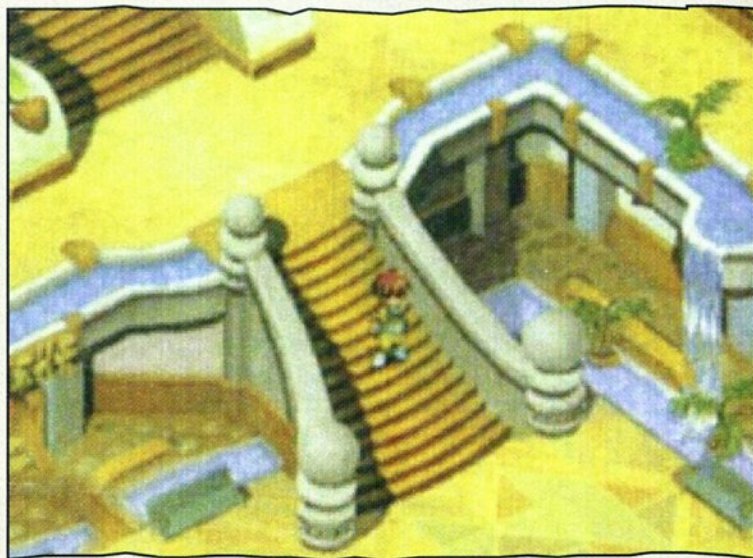
Conception : Namco - Edition : Namco - Date de sortie : courant 2000 - Genre : RPG - Machine : PlayStation - Pays : Japon

Namco continue sa série fétiche en nous sortant le troisième opus des "Tales of". Jun Toyoda, scénariste de Tales of Destiny, est responsable de l'histoire d'Eternia. Cette fois, vous devrez choisir entre deux protagonistes, Reed Herschel et Fara Elested. Vous les verrez au début du jeu en train de se promener dans leur village, Inferia. Et pendant qu'ils contemplent un étrange continent flottant, ils se retrouvent pris dans une aventure passionnante. Ce qu'ils ne savent pas encore, c'est qu'ils sont en passe de sauver le monde (scénar obligé de la plupart des RPG). Dorénavant, vous évoluerez dans des décors entièrement en 3D, les graphistes ont réalisé un travail extrêmement fin pour ne pas déstabiliser les fans des anciens épisodes. Les combats n'ont pas changé et vous devrez toujours vous battre en temps réel. Nous n'avons pour le moment aucune information en ce qui concerne les autres personnages qui vous suivront dans votre quête, mais au vu des différentes pho-



tos, on peut espérer une nette amélioration face au Destiny qui n'était pas vraiment excellent. Sachez tout de même que vous évoluerez dans un monde bien plus grand, et par conséquent on peut espérer une bonne durée de vie.

Kyo



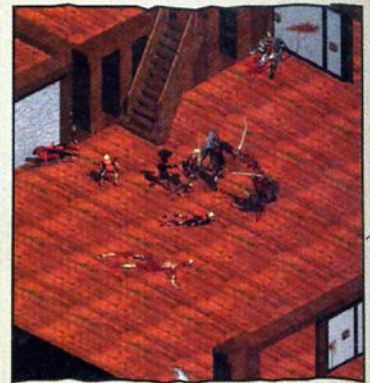
# Throne of Darkness

Conception : n.c - Distribution : n.c - Genre : I love Samurais ! - Date de sortie : NC - Machine : PC - Pays : VS

L'équipe de Doron Gartner, ayant déjà travaillé en 1997 sur le soft Diablo, nous prépare un jeu bien intéressant qui portera sur l'époque mythique des samourais japonais. Vous devrez faire face aux différents démons en augmentant votre force et votre sagesse. Vous aurez le choix entre sept héros aux vies et caractères différents. Alors même si ce ne sont pas des programmeurs japonais qui ont travaillé dessus, on peut tout de même espérer que cette équipe américaine aura tenu compte du respect pour ces êtres légendaires.



Kyo



# Alone in the Dark IV

Conception : DarkWorks - Distribution : Infogrames - Genre : Survival-horror - Date de sortie : été 2000 - Machine : PSx, DC, PC - Pays : France

Comme vous avez pu le lire sur la couverture, Gameplay RPG est non seulement le seul magazine réservé aux RPG, mais vous retrouverez également toute l'actualité des Survival-Horror et des jeux qui nous ont vraiment plu et qui touchent même de loin au RPG. C'est le cas d'Alone in the dark 4. On ne peut pas dire que ce type de jeu ait un grand rapport avec le reste du mag mais j'avais envie de vous en parler. Sachez qu'Alone 4 vous permettra de replonger dans l'horreur sous les traits d'Edward Carnby, le justicier solitaire abonné aux demeures hantées. Je passe sur l'histoire car je vous réserve un article beaucoup plus dense dans un futur numéro. Pour ce qui est de l'ambiance, préparez-vous car vu les vidéos que nous avons eues sous les yeux et la qualité des images qui ornent cette superbe page, il est indéniable qu'Alone 4 va déchirer. Tout d'abord au niveau de son atmosphère mais aussi et surtout de son



réalisme. Pour tout vous dire, vous évoluerez dans des décors certes fixes mais véritablement magnifiques. Le point le plus important est sans conteste votre lampe de poche. Eh oui... comme l'indique le titre, vous affronterez toutes sortes de bestioles et démons mais vous serez constamment plongé dans l'obscurité et c'est là que votre lampe-torche intervient : elle est nécessaire pour vous permettre d'avancer sans encombre et repérer des indices et les ennemis (qui parfois se dissimuleront dans les décors). Bref, une bonne grosse flippe qui s'annonce pour cet été.

Jay



EN REGARDANT CETTE PHOTO, ON REMARQUE SANS PROBLÈME QUE LES PROGRAMMEURS DE DARKWORKS ONT LARGEMENT PUISÉ DANS LE PATRIMOINE HORRIFIQUE DU 7ÈME ART.



LES EFFETS DE LUMIÈRE SERONT LE PLUS GRAND ASPECT POSITIF D'ALONE IN THE DARK 4 : ILS CRÉERONT ET INSTALLERONT UNE AMBIANCE ÉTOUFFANTE AU POSSIBLE MAIS TELLEMENT JOUISSIVE.



AVEZ-VOUS REMARQUÉ LA PERFECTION DES GRAPHISMES ET LE SOUCI DU DÉTAIL INCROYABLE QUI RÉGNE DANS LE DÉCOR ?



ON RETROUVE AVEC BONHEUR EDWARD CARNBY, NOTRE DÉTECTIVE DE CHOC, QUI POUR L'OCCASION A ÉTÉ RETRAVAILLÉ. SURTOUT AU NIVEAU DE SON CHARISME, CE QUI EST LOIN D'ÊTRE MAL.

# Seiken Densetsu IV : Legend of Mana

Conception : Squaresoft - Distribution : Squaresoft - Genre : A-RPG - Date de sortie : Juillet 2000 - Machine : PlayStation - Pays : VS

La série des Seiken Densetsu de Square n'a jamais été égalée en matière d'A-RPG. Malgré la présence de l'autre drag-queen en bas vert de Nintendo, j'avoue avoir toujours préféré la magie des Secret of Mana. Vous avez pu en avoir un aperçu avec celui qui est sorti en version française sur la S.Nintendo, et bien sachez que vous allez bientôt pouvoir dévorer le quatrième opus en version ricaine d'ici un an sur la PlayStation ! L'univers est magique et si vous êtes amateur de magies et de contes de fées (oui, mais seulement des fées SM-ndc), je vous le conseille vivement.

Kyo



# Breath of Fire IV

Conception : Capcom - Distribution : Capcom - Genre : RPG - Date de sortie : courant 2000 - Machine : PlayStation - Pays : Japon

Près un troisième chapitre tout juste moyen, Capcom compte bien relever le niveau en nous sortant un quatrième opus digne des deux premiers épisodes sur S.Nes avant la fin de l'année. Comme d'habitude, vous pourrez vous emparer de la force des différents dragons du jeu. Les décors seront en 3D, contrairement aux héros qui garderont un aspect 2D. Le choix tactique durant les combats aura été renforcé pour permettre aux joueurs de se battre de différentes manières. En ce qui concerne les persos du jeu, ils seront au nombre de 5 : Ryu, Nina, Scias, Cray et Master.

Kyo



# Hoshigami

Conception : Marxfive - Distribution : Marxfive - Genre : Tactical RPG - Date de sortie : courant 2000 - Machine : PlayStation (jap) - Pays : Japon

Se vous l'accorde, le titre du jeu n'est pas très explicite, mais nous l'attendons depuis assez longtemps pour vous jurer que ce Hoshigami sera une future bombe, à l'égal de Final Fantasy Tactics. En espérant des musiques dignes du soft, vous pourrez vous le procurer les yeux fermés. Alors peut-être m'emporté-je un peu trop (Kyo n'est pas n'importe quel jap : il a des lettres et il le montre-ndc), mais au vu des différentes photos, vous pourrez pardonner cette grosse dose d'optimisme à

l'égard du soft. Sachez que vous pourrez en plus créer des attaques à deux durant les combats, alors pour la fin du mois de février, on en bave d'avance.

Kyo



# Rhapsody

Conception : Kadokawa - Distribution : Atlus - Nb de joueurs : 1 - Genre : RPG - Date de sortie : courant 2000 - Machine : PlayStation - Pays : Japon

Il y a des jours où je me sens incompris. Quand on me sort un RPG assez mignon, proche d'un Growlanser (graphiquement parlant), avec des personnages assez attachants et que je vois les attaques durant les combats bien ridicules, j'ai un peu de mal à rester calme. Vous vous rendez compte que les magies n'ont rien d'habituel : on envoie des pancakes, des gros gâteaux à la gueule des monstres ! De quoi me dégouter à vie. Étrangement, je devrais être un habitué de ce genre de produit bien japonais et pourtant, tout me choque dans ces attaques puériles. Hélas, il avait tout pour me plaire, ce petit RPG ! C'est Atlus qui s'occupe de la programmation, ces jojos nous avaient pourtant habitués à bien mieux, mais qui sait, il plaira peut-être aux plus jeunes d'entre vous qui voudraient s'essayer à ce style de jeu. Sachez que tout est basé sur la

musique, il vous faudra appuyer sur les bonnes touches pour exécuter des attaques. Amusant ...

Kyo



# Legend of Blade Master

Conception : Ripcord - Distribution : n.e - Genre : un jeu pour Jay  
Date de sortie : Mars 2000 - Machine : DC-PC - Pays : VS

L'équipe de Ripcord est toujours en train de bûcher sur son titre, Legend of BladeMaster. Ce titre prévu sur Dreamcast et PC relate l'histoire d'Erik Valdemar, un jeune guerrier qui décide d'apprendre l'art de la magie pour détruire le monde de certaines créatures. Le soft est prévu pour le mois de Mars 2000, hélas les photos que vous pouvez admirer sont celles de la version PC, mais sachez que sa version Dreamcast sera sans aucun doute identique. Mais, au vu des premières images, même si le jeu semble beau, on sent l'influence PC et non console que l'on aime tant.

Kyo



# Dragon Quest GB

Conception : Enix - Distribution : Enix - Genre : RPG - Date de sortie : dans un futur lointain - Machine : GB Color - Pays : Japon



Alors que nous attendons depuis des lustres la sortie de Dragon's Quest 7 sur nos PlayStation, Enix annonce la sortie d'un Dragon's Quest sur Game Boy. Alors à moins qu'ils nous le sortent d'ici dix ans, sachez qu'il est prévu sur la portable de Nintendo. Comme quoi, en attendant la Dolphin, ils ont encore quelques sous à ramasser à droite et à gauche. Si l'histoire est aussi complexe que le cinq et le six, on peut s'attendre à du bon RPG bien moche mais vraiment inimitable car l'histoire sera géniale et les persos attendrissants. Aucune date pour le moment, alors nous verrons bien par la suite !

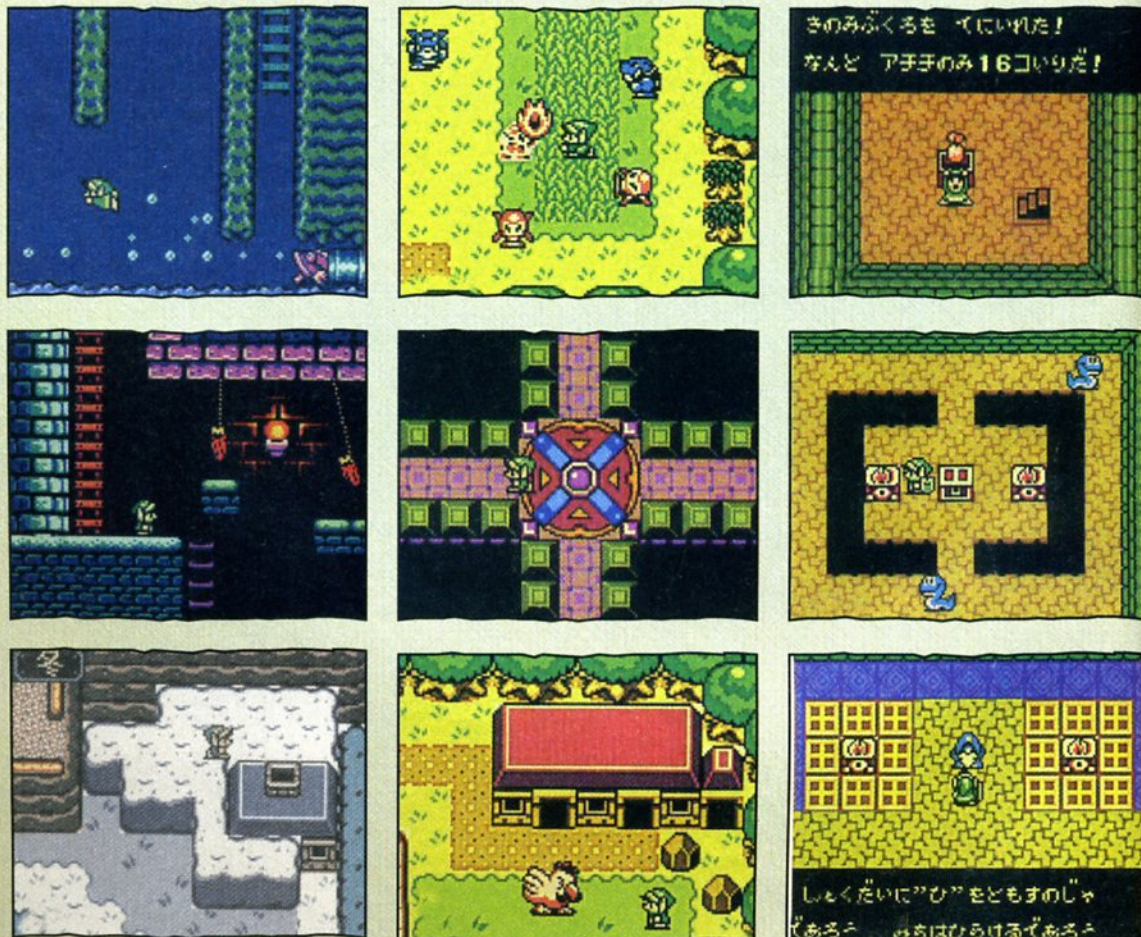
Kyo

# Zelda GB

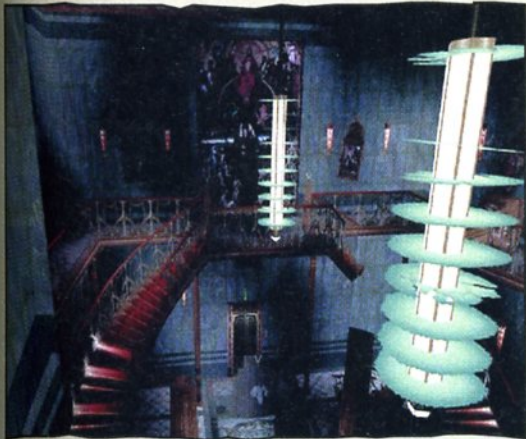
Conception : Miyamoto & co (Nintendo) - Distribution : Nintendo - Genre : A-RPG - Date de sortie : le plus tard possible - Machine : GB Color - Pays : Japon

Décidément, Nintendo attend beaucoup de sa Game Boy, puisqu'ils nous sortent un nouvel épisode de Zelda ! Miyamoto reprend du service et espère sauver sa firme en nous créant un chapitre complètement neuf, vous n'aurez donc pas l'impression de jouer au même Zelda sorti auparavant sur la GB color avec seulement quelques chiches améliorations. J'avoue rester pessimiste à l'égard de cette nouvelle et je m'en excuse auprès des fans, mais sachez que la version N64 m'a trop déçu. Nous n'avons pour le moment aucune date et je prie pour que vous ne m'en vouliez pas de ce que j'ai écrit !!! (Si si, ils sont très en colère, et il y a même des filles dans la foule, et elles ont des fourches, des bâtons...ndc). Ah j'oubliais : Link a un gros pif et c'est la suite directe du jeu sur Super Nes !

Kyo







LA PARTICULARITÉ DE DEVIL INSIDE : DES CAMÉRAS PLACÉES À DES ENDROITS STRATÉGIQUES ET UN CAMÉRAMAN QUI VOUS SUIT PENDANT TOUTE LA DURÉE DE VOTRE AVENTURE.



NE VOUS FIEZ PAS À DEVA, LA VAMP DE VOS RÊVES ! ELLE PEUT SE RÉVÉLER BEAUCOUP PLUS MONSTRUEUSE QU'ELLE N'Y PARAÎT.

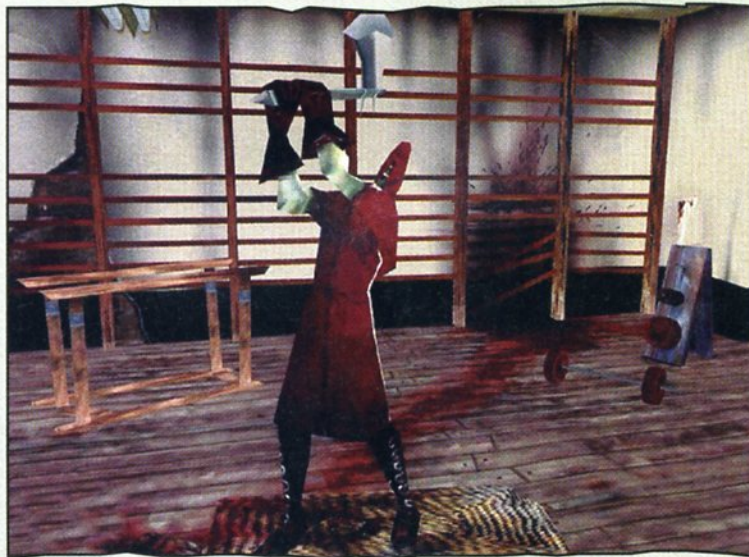


VOUS SEREZ AMENÉS À RENCONTRER DES BESTIOLES GIGANTESQUES AU DESIGN PLUTÔT TORTURÉ. J'ATTENDS AVEC IMPATIENCE DE VOIR LES BOSS.

# Devil Inside

Conception : Gamesquad - Distribution : Cryo - Date de sortie : avril 2000 - Genre : Survival-horror télévisé - Machine : PC - Pays : France

Lorsqu'un grand homme du nom d'Hubert Chardot (responsable entre autre de hit comme Shadow of the comet, Prisoner of ice ou encore de la série des Alone in the dark) a une idée, il faut du courage pour le suivre. Figurez-vous que Devil Inside est son invention et le plus amusant est que le scénario a été conçu à partir d'une chanson d'INXS, "Devil Inside". Ca c'était pour l'anecdote. En ce qui concerne le soft, vous aurez affaire à un survival-horror mais contrairement aux Biohazard et à d'autres titres du genre, vous devrez respecter des closes. Car Devil Inside est en fait une sorte d'émission télévisée dans laquelle vous jouez votre peau (à l'instar de Schwarzy dans Running Man). Vous incarnez Dave, un flic du futur et êtes envoyé dans des sombres bâtisses où le mal réside. Votre mission est non seulement de pulvériser toute présence démoniaque mais en plus d'exploser le box office en proposant des meurtres sanglants et beaucoup d'action à vos téléspectateurs. Un principe très original qui a le



UNE AMBIANCE MALSAIN À LA LIMITE DU SATIRIQUE, BEAUCOUP D'HÉMOGLOBINE ET DE SCÈNES GORE : UN EXCELLENT SURVIVAL-HORROR EN PERSPECTIVE.

mérite de sortir des sentiers battus. On remarque également que Dave possède un alter ego qui le suit comme son ombre, une ravissante succube qui répond au nom de Deva. Contrairement à son homologue humain, qui ne peut se défendre

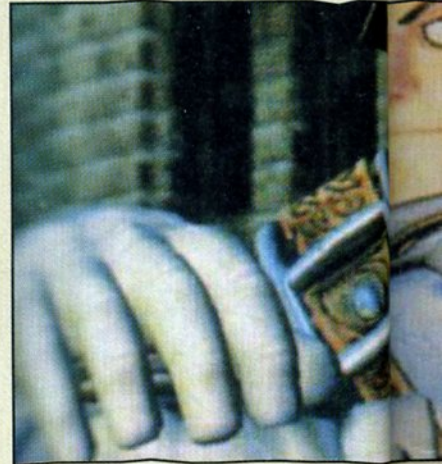
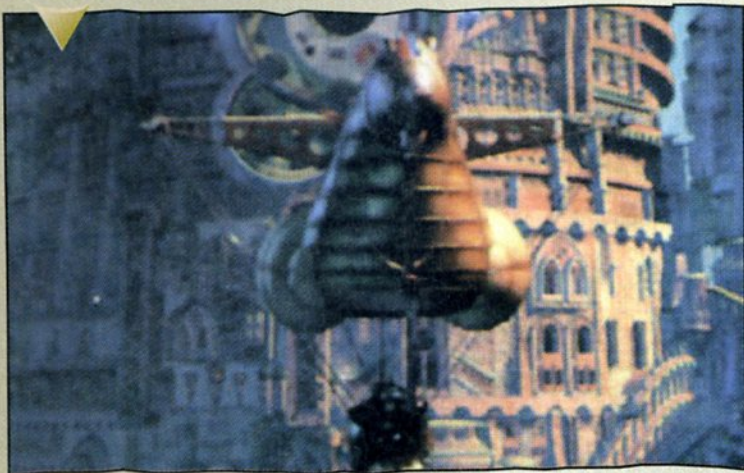
qu'avec des armes et son courage, celle-ci possède des pouvoirs psychiques, magiques et d'autres possibilités comme marcher au plafond, voler ou encore renvoyer les âmes défuntes des horreurs préalablement nettoyées par Dave, aux enfers.

Outre ces possibilités intéressantes, on note un excellent scénario qui se centrera autour de votre peur et sur l'aspect réel ou pas de vos actions. Les caméras joueront également un rôle important puisqu'il vous faudra protéger vos cameramen, afin de conserver de la visibilité et de la "couverture" du studio de télé. A part ça, les angles de vues seront diversifiés et des petits effets cinématiques sympathiques à la Matrix interviendront souvent.

En ce qui concerne la bande-son, attendez-vous à du bon métal bien nerveux grâce aux "compositions" du célèbre groupe Fear Factory. Bénéficiant de toute l'expérience d'Hubert Chardot, d'un principe novateur, de plusieurs possibilités excellentes, d'une action soutenue et gore, d'une maniabilité et d'un plaisir sadique sans limite, nul doute que Devil Inside devrait faire l'effet d'une bombe lors de sa sortie, qui est pour le moment arrêtée à la fin de ce beau mois d'avril.

Jay





# Final Fantasy IX

Conception : Squaresoft - Distribution : Square - Date de sortie : 19 juillet - Genre : RPG - Machine : PlayStation - Pays : Japon

Comment réaliser un magazine qui traite de RPG sans aborder le cas Final Fantasy ? Impossible...

Et pour cause : à ce jour, la saga de Square représente à elle seule l'univers du RPG sur console.

En tout cas, le moins que l'on puisse dire, c'est que cette série en aura fait couler, de l'encre. Tout d'abord, prenons l'exemple du huitième que beaucoup ont critiqué mais qui au final, encore à cette période de l'année n'est toujours pas dépassé sur PlayStation. De plus, les chiffres sont là : FF8 est le jeu le plus vendu sur la console de Sony et ce, depuis sa création. Bref, après ce petit rappel de la puissance hors normes de cette saga, passons au sujet qui nous intéresse : le neuvième épisode, désiré comme aucun autre jeu par le plus grand nombre. Il faut tout d'abord savoir que le style a encore changé. Square a en effet décidé de revenir à ses premières amours



FINAL FANTASY 9 DEVRAIT ÊTRE L'ÉPISODE LE PLUS POUSSÉ AU NIVEAU DU SYNOPSIS ET LE PLUS DÉPAYSANT.

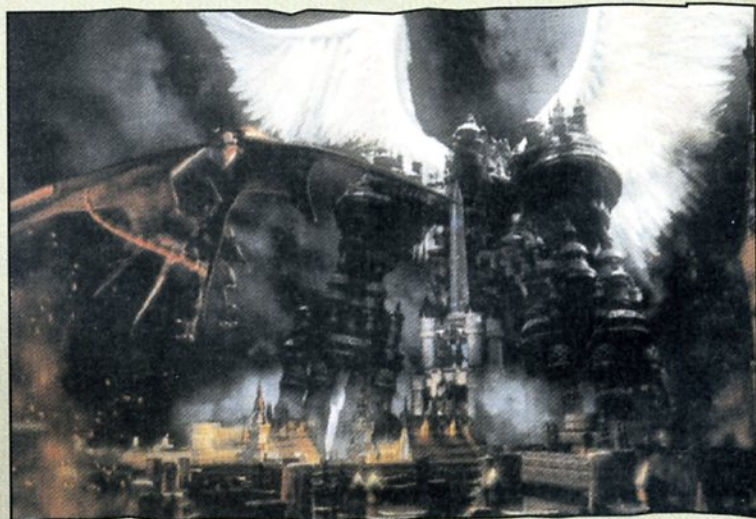
(comme pour Legend of Mana ou encore SaGa Frontier 2) et de proposer des personnages mignons, dans un univers toujours aussi magnifique mais plus emprunt de magies et de contes. En fait, lorsque l'on voit pour la première fois les photos de FF9, on croirait voir Final Fantasy 6 avec les progrès relatifs, entraînés par la PlayStation. C'est avec joie que nous retrouverons l'ambiance si adulée du sixième opus, considéré par tous comme le meilleur de la série et comme le meilleur RPG-console jamais réalisé.

Toujours pour rester dans les changements, on note le retour de Yoshitaka Amano, le character design des six premiers épisodes de la série. Tetsuya Nomura, qui se concentre actuellement sur un nouveau jeu secret chez Square et Bouncer, le Street of Rage

de la Play 2 cède donc la place et on retrouvera toute la beauté, la pureté et la finesse d'Amano. Musicalement parlant, on devrait également ne plus voir apparaître le nom mythique de Nobuo Uematsu puisque celui-ci devrait avoir cédé sa lourde tâche à l'excellent Ruichi Sakamoto (grand compositeur nippon qui a entre autres réalisé les musiques du Dernier Empereur). Beaucoup de bouleversements donc mais pas de véritable nouveau style, que les amateurs se rassurent. Par contre, l'action devrait se dérouler dans une époque heroic-fantasy et non plus un mélange de futur et de fantasy, comme le proposaient les deux derniers épisodes. En ce qui concerne le scénario, on peut s'attendre à quelque



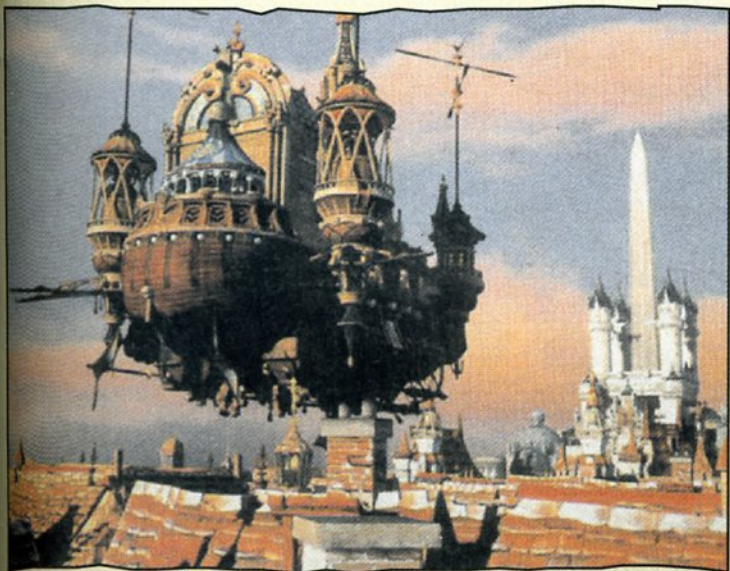
LES GRAPHISMES SONT D'UNE QUALITÉ INCROYABLE. OK, ON EST PAS ENCORE AU NIVEAU DES CINÉMATIQUES MAIS PENSONS QUE 1) TOUT EST EN 3D, 2) LE DESIGN EST EXCELLENT ET 3) ON EST SUR PLAYSTATION, PREMIÈRE DU NOM.



LES MOTS ME MANQUENT DEVANT TANT DE PURETÉ, DE FINESSE ET DE BEAUTÉ. BIEN SÛR LE JEU NE SERA PAS D'UNE QUALITÉ GRAPHIQUE AUSSI IMPRESSIONNANTE MAIS PRÉPAREZ-VOUS À PRENDRE DE SACRÉS CLAQUES... DÉJÀ AU NIVEAU SCÉNARIO, MAIS AUSSI GRAPHIQUEMENT.



ON A TOUTS CRU QUE ZIDANE (OU JITAN AU CHOIX) SERAIT LE HÉROS DE L'HISTOIRE. MAIS CETTE RUMEUR A VITE ÉTÉ DÉMENTIE PAR SAKAGUCHI QUI A EXPRIMÉ SON DÉSIR DE REVENIR À FF6, À SAVOIR : TOUTS LES PERS-SO sont HÉROS ET ACTEURS DE LEUR PROPRE DESTINÉE.



CÉ GRAND BÂTIMENT VOLANT EST EN FAIT UN THÉÂTRE QUI SE DÉPLACE DE VILLE EN VILLE. DE PAR SA PRÉSENCE, ON PEUT DEVINER UNE SCÈNE SEMBLABLE À CELLE DE L'OPÉRA DANS FF6.



VIVI, LE MAGICIEN. CONTRAIREMENT À CE QUE L'ON POURRAIT CROIRE ET CONFORMÉMENT À CE QUE NOUS A RÉVÉLÉ HIRONOBU SAKAGUCHI, CE SERAIT LUI LE PERSONNAGE CENTRAL DE L'HISTOIRE.

chose de formidable mais nous n'avons pour le moment aucune information précise, si ce n'est les noms des premiers héros.

Zidane Triball, Vivi Ornitier (d'après Sakguchi, c'est le personnage le plus important du scénario - un peu comme Terra dans FF6) et de Edward Steiner. Un autre personnage - Garnet - apparaissait lors d'une démo d'un combat mais il n'a toujours pas été confirmé par Square. L'éditeur a par contre annoncé huit personnages principaux ainsi que des héros d'une autre époque comme pour Squall et Laguna en gros. Par contre, dans Final Fantasy 9, aucun personnage ne pourra s'attribuer le rôle de héros. En effet, revenant au système de Final 6, tous les personnages sont plus ou moins héros et acteurs de leur destinée. Fini donc les groupes qui gravitent autour d'un personnage clé comme Squall ou Cloud dans les anciens épisodes.

Vous noterez que le scénario avancera progressivement en fonction de la réussite des quêtes de chacun. Pour le moment, c'est à peu près tout ce que nous possédons comme informations concernant les "acteurs" du titre.

En parlant de retrouvailles, une scène de théâtre semblable à celle de l'opéra dans FF6 devrait avoir lieu puisque le gros bâtiment volant que vous voyez sur quelques photos est un théâtre

giant qui se déplace de ville en ville afin de trouver les meilleurs acteurs et chanteurs des diverses régions du globe.

Pour ce qui est de la durée de vie, Square annonce entre 40 et 100 heures et n'a pas encore décidé du nombre de CD. Moi je dirais six vu que les scènes vidéo prendront encore une grande importance dans le scénario. Mais bon... Ce n'est qu'une supposition. Quoi qu'il en soit, cette merveille des temps modernes apparaîtra sur nos PlayStation fétiches le 19 juillet 2000 ! Youpi !

Jay



LES DIALOGUES SERONT TOUJOURS PRIMORDIAUX DANS VOTRE PROGRESSION. UNE FOIS DE PLUS, JE CRAINS QUE SQUARE N'AIT PAS ENCORE EU LES MOYENS D'INCORPORER DES VOIX DIGIT'.... RÉPON- SE EN JUILLET !

LE 1ER MAGAZINE DREAMCAST

«The Nomad Soul : un incroyable voyage virtuel

aux côtés de Bowie»

# Dreamz ne

N°11

Mensuel - avril 2000



Canada 10,95 \$ Belgique 4,90 € Suisse 9,50 Frs. Maroc 10,00 \$ Guadeloupe-Guyane 3,90 €

EN VENTE ACTUELLEMENT



# Blizzard

Petite devinette à tous les fans de RPG, stratégie et wargames. Qu'est-ce qui est fou, génial, qui a un logo bleu et qui n'a jamais réalisé de bides ? Je continue : qu'est-ce qui a remporté des prix pour tous ses softs, qui est reconnu comme étant l'un des meilleurs éditeurs sur PC et qui a une passion évidente pour le cinéma et l'héroïc-fantasy ? Vous ne trouvez toujours pas, je vais vous aider un peu...

Ils sont à l'origine d'un des meilleurs jeux de rôles PC (que nous appelons généralement Aventure/RPG), il possède les deux meilleurs wargames/stratégie que le monde de la micro ait connus et enfin si les jeux en réseau se sont aussi bien développés, c'est grâce à eux et à leur serveur connu de tous : Battle NET. Responsable de notre passion et de millions de cernes, cette société dont nous allons parler maintenant se nomme **Blizzard...**

C'est sur quinze pages et en plus de découvrir tout ce qu'il faut savoir sur la société, nous allons vous dévoiler les mystères qui tournent autour de ces deux prochains hits : **WarCraft 3 et Diablo 2 !**

Jay

**A** chaque fois que Blizzard annonce un jeu, c'est bien connu, tous les joueurs PC commencent à saliver et à ne plus penser (nuît et jour) qu'à la bombe que leur société fétiche va leur offrir. Pourquoi démontrer autant d'admiration à cette équipe ? Pour répondre, je ne dirais que trois mots : **WarCraft**, **StarCraft** et **Diablo**. Ces trois jeux font partie du cercle de jeux réduits qui m'ont fait grandement tripper. Plus habitué au monde consoles, j'en étais même venu à délaïsser mes machines pour bourriner des heures durant soit seul, soit en réseau sur ces trois titres de légende. Comme vous le savez déjà tous, ma passion n'est pas le jeu vidéo mais les RPG ou tout ce qui s'y rapporte. Comment ne pas rendre un hommage à mes idoles (avec Square) alors que je possède enfin le magazine dont j'ai toujours rêvé ? Impossible !

C'est pour cette raison que les deux pages que vous êtes en train de lire s'intitulent **Blizzard** ou le secret du génie. En effet, si l'on devait résumer en un seul mot les gens qui composent les équipes de Blizzard, on choisirait sans aucun doute le terme **génie**. Tout d'abord, parce qu'ils sont excellents (essayez de trouver des bugs dans les titres **Blizzard...** vous pourrez chercher longtemps), inventifs (il suffit de considérer le charisme de leurs personnages), passionnés d'héroïc-fantasy et de cinéma.

Mais le plus fort chez Blizzard, on le retrouve chez des gars comme **Georges Lucas** ou **Peter Molyneux** : la création d'un véritable univers, disons que les programmeurs ne s'en tiennent pas

simplement à réaliser un scénario basique. Dans chaque jeu **Blizzard**, vous évoluez dans un univers qui a un passé, des chefs, des règles, des tribus, des religions, des ethnies... bref, comme je vous le disais plus haut : **Blizzard** réalise à chaque fois autre chose qu'un simple jeu.

Il faut comprendre que les personnes de cette société font partie des meilleurs programmeurs au monde mais en plus de nous proposer des jeux béton, ils parviennent à révolutionner à chaque fois le genre auquel ils s'attaquent. C'est une fois de plus ce qui va se passer avec **Diablo 2** qui s'apprête à devenir la nouvelle référence de l'aventure/RPG sur micro et **WarCraft 3** qui va innover en inventant un nouveau style : le **RPSG**.

## Histoire d'une boîte pas comme les autres

1990. Une petite société nommée **Silicon & Synapse** est fondée par **Allen Adham** et **Michael Morhaim** à Irvine en Californie. Pendant quatre années, S&S se cherchera et réalisera des petits jeux sans trop de prétention pour diverses plates-formes telles que la **Super NES**, la **Genesis** ou encore pour **Macintosh** ou système **DOS**. A l'époque, S&S travaille avec **Interplay**, on se souviendra notamment de leurs exceptionnels **The Lost Vikings**, de **Rock n Roll Racing** ou encore de **Balckthorne**.

Trois jeux sans prétention (et qui n'ont pas réalisé de carton) mais qui en revanche dégagent un quelque chose qui les rendait différents des autres.

1994. **Silicon&Synapse** devient **Blizzard Entertainment** et annonce un gros projet basé sur l'univers des jeux de rôles mais tout en y mêlant un aspect stratégie (à la **Dune 2** en somme). A partir de là, tout s'accélère : en à peine quelques mois, la société va devenir une des plus talentueuses et reconnues de l'univers ludique. Et pour cause, leur premier titre sous le label **Blizzard** révolutionne le monde du wargame en y apportant une touche de jeux de rôles : **WarCraft** est né. Le principe est simple : il oppose des armées humaines à des orcs, le tout centré autour d'une élaboration de base puits de défense et enfin d'attaque. Le jeu est applaudi par la presse du monde entier et reçoit un nombre de prix incalculable ainsi que la mention **Best strategy games of 94**. La société ne se repose pas sur ses lauriers mais disparaît de la



# ou le secret du génie



circulation jusqu'en 96. Date qui marquera d'une pierre blanche le monde du PC : Warcraft 2 apparaîtra pour la première fois sur les écrans et un véritable culte s'instaura alors peu à peu auprès d'Azeroth, Gul'Dan ou Sir Cothar. La presse, une fois de plus, décerne ses meilleurs prix à la création de Blizzard et le jeu est reconnu comme étant un des pionniers du jeu on-line. La même



année, Blizzard rachète Blizzard North. Un an plus tard, Blizzard annonce un nouveau titre. Les fans de War 2 découvrent les premières photos de Diablo et ne peuvent plus se retenir : tout le monde est unanime : Blizzard est la meilleure société de jeu vidéo au monde en matière de micro. C'est bien simple, Diablo pulvérise encore des records de vente et est déclaré jeu de l'année, meilleur jeu de rôle de l'année 97... etc...

On ne croyait pas voir mieux, et pourtant Blizzard arrive une fois de plus à changer les règles, proposer autre chose, de plus évolué... en deux mots : renouveler le genre de la stratégie. Cette incarnation se nomme

StarCraft et, de fil en aiguille, devient le jeu le plus populaire et le plus reconnu par la presse et le grand public.

Blizzard annonce deux nouveaux titres dont une suite à Diablo et un Add-On à StarCraft : Brood War. Tout le monde trépigne d'impatience. À l'E3 de juin, ils dévoilent les premières photos de Warcraft Adventures, un click and play basé sur l'univers d'Azeroth et qui vous permettait d'incarner Thrall, un jeune orc qui doit affronter son destin. Le projet prend une mauvaise tournure, Blizzard l'abandonne au grand dam de ses fans. La société se fait alors discrète mais annonce que Diablo 2 verra bel et bien le jour. Quelques semaines plus tard, le site de Blizzard annonce un événement sans précédent.

Le message publicitaire de l'époque est *The world will change - 9.5.99 -*. Nous sommes alors tous bouleversés et nous nous rendons sur le site le 5 septembre : et là, ô surprise, on découvre les trois premières images de Warcraft 3 et c'est là que l'on comprend que Blizzard n'a pas dit son dernier mot, qu'elle progresse en permanence et surtout que la suite du démentiel War 2 arrive bientôt !

Février 2000, nous apprenons que War 3 sortira début septembre sur micro mais qu'il fera également son

apparition sur PlayStation 2, probablement à la fin de l'année 2000. Quant à Diablo 2, le titre ne devrait plus tarder et arriver d'ici la fin du mois d'avril.

En conclusion, nous dirons que Blizzard Entertainment est une société reconnue, qui est certainement l'une des meilleures (aucun de leur titre n'a fait de bide... bien au contraire) au monde et qui a encore suffisamment de talent et d'imagination pour nous surprendre encore et encore et révolutionner les jeux vidéo en permanence.



## Identité



### Adresse

PO Box 18979  
Irvine, CA 92623

### Site internet

Erreur ! Signet non défini.

### Effectifs

130 personnes

### Président

Michael Morhaime

*Le groupe Blizzard Entertainment est une division d'Havas Interactive.*

### Softographie

<i>Rock'n Roll Racing</i>	<i>Interplay</i>
<i>The Lost Vikings</i>	<i>Interplay</i>
<i>Blackthorne</i>	<i>Interplay</i>
<i>WarCraft : Orcs and Humans</i>	<i>Ubi Soft</i>
<i>WarCraft 2 : Tides of Darkness</i>	<i>Ubi Soft</i>
<i>WarCraft 2 : Beyond the Dark Portal</i>	<i>Ubi Soft</i>
<i>Diablo</i>	<i>Soft</i>
<i>StarCraft</i>	<i>Ubi Soft</i>
<i>WarCraft 2 Battlenet Ed</i>	<i>Ubi Soft</i>
<i>StarCraft : Brood War</i>	<i>Ubi Soft</i>
<i>Diablo 2</i>	<i>Havas Int</i>
<i>WarCraft 3</i>	<i>Havas Int</i>

### Quelques dates

90	<i>Création de Silicon&amp;Synapse à Irvine en Californie.</i>
94	<i>Silicon&amp;Synapse devient Blizzard Entertainment</i>
94	<i>Sortie de WarCraft : Orcs and Humans</i>
mars 96	<i>Achat de Blizzard North basé à Redwood City en Californie.</i>
juin 96	<i>Sortie de WarCraft 2 : Tides of Darkness puis quelques mois plus tard de l'add-on, Beyond the Dark Portal.</i>
Janvier 97	<i>Sortie de Diablo</i>
Mars 98	<i>Sortie de StarCraft, quelques mois plus tard de l'édition Battlenet de WarCraft 2 ainsi que de l'add-on pour StarCraft : Brood War.</i>

### Prévisions

Avril 2000	<i>Sortie de Diablo 2</i>
Novembre 2000	<i>Sortie de WarCraft 3.</i>

*Comme vous pouvez le remarquer, Blizzard est une de ces boîtes qui ne réalise que très peu de softs, mais ils sont si soignés que généralement, ils révolutionnent à chaque fois le domaine auquel ils s'attaquent.*



Conception : Blizzard Entertainment

Distribution : Havas Interactive

Machine : PC et PlayStation 2

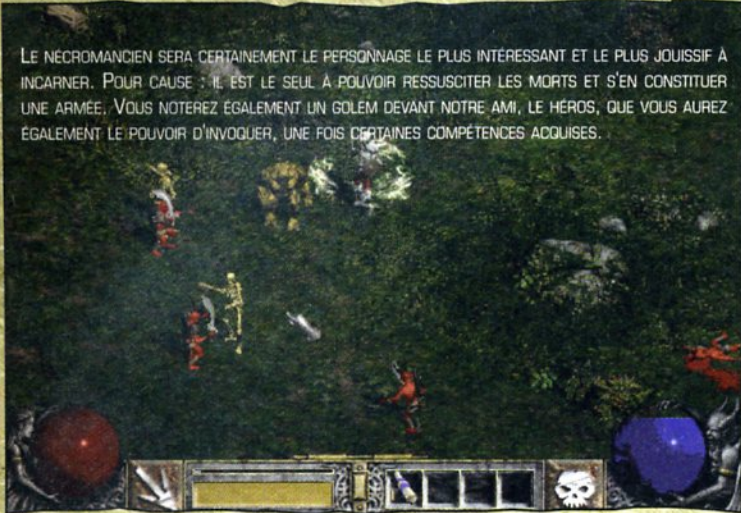
Date de sortie : mars-avril 2000

Genre : aventure/RPG

Après un premier épisode explosif qui renouait surtout avec le vrai RPG plateaux, Bill Roper (le producteur du jeu) a été un papa comblé. Mais vu que lui et son équipe sont des malades de RPG et qu'ils adorent procurer des sensations aux joueurs, ils nous remettent ça. Ce titre n'est pas franchement original - Diablo 2 - mais au moins, on sait à quoi s'attendre. Si vous voulez tout (ou presque) savoir sur le dernier bébé de Blizzard, lisez les quelques pages qui suivent. Si mon objectif est atteint, après avoir achevé la lecture de cet article, vous devrez subitement avoir envie d'aller dépenser 369 deniers pour vous procurer cette aventure sans précédent.

# Diablo 2

LE NÉCROMANCIEN SERA CERTAINEMENT LE PERSONNAGE LE PLUS INTÉRESSANT ET LE PLUS JOUISSIF À INCARNER. POUR CAUSE : IL EST LE SEUL À POUVOIR RESSUSCITER LES MORTS ET S'EN CONSTITUER UNE ARMÉE. VOUS NOTEREZ ÉGALEMENT UN GOLEM DEVANT NOTRE AMI, LE HÉROS, QUE VOUS AUREZ ÉGALEMENT LE POUVOIR D'INVOKER, UNE FOIS CERTAINES COMPÉTENCES ACQUISES.



CINQ PERSONNAGES POUR RESSENTIR LE MAXIMUM D'ÉMOTION ET ABORDER L'AVENTURE SOUS PLUSIEURS JOURS DIFFÉRENTS. SI VOUS VOULEZ TOUT SAVOIR SUR CHAQUE DE VOS POSSIBILITÉS, RÉFÉREZ-VOUS À LA PAGE DES "CLASSES PLUS CLASSES".

## Souvenir d'outre-tombe

Comment parler de Blizzard, de WarCraft et de StarCraft en oubliant Diablo ? Franchement, l'erreur aurait été monumentale car de toutes les productions de la société, c'est quand même Diablo qui se rapproche le plus de l'esprit de notre magazine. Il faut bien comprendre que Bill Roper et son équipe ont enfin fini leur produit et qu'après plusieurs reports et nouvelles annonces, le jeu s'enrichit au fil des mois et des semaines. La dernière version que nous avons pu voir tourner nous a d'ailleurs laissé un goût excellent et nous sommes, comme vous tous, grandement impatients de poser nos petits doigts musclés sur notre clavier, boire du café et fumer des clopes pendant de longues nuits sur le battle.net. Un peu comme à l'époque du premier opus, qui j'en suis sûr (tout comme

moi) vous a plus d'une fois fait toucher votre couette le matin de bonne heure !

Préparez-vous car Diablo 2 est deux fois plus vaste, deux fois plus impressionnant, deux fois mieux réalisé, deux fois plus puissant, deux fois plus trippant et surtout... surtout deux fois plus varié. En effet, si quelques joueurs ont reproché à sa préquelle d'être linéaire et de ne proposer qu'une vulgaire descente dans un donjon moribond, le 2... comme nous l'assure Bill Roper sera de toute évidence complètement différent et nous offrira une quête beaucoup plus étendue mais toujours aussi passionnante. Diablo 2 est le type de titre que vous regardez deux minutes et dont vous arrêtez une partie que six à sept heures plus tard. Il faut préciser à ce propos que non seulement, l'ambiance est démentielle mais en plus, la progression de votre personnage est si palpable qu'au bout d'une heure, on ne décroche plus. On entre dans les nombreux donjons, n'ayant plus qu'une idée en tête : obtenir de nouveaux items, améliorer son personnage, tuer le boss du niveau et bien évidemment trouver Diablo et le réduire en bouillie. Je ne sais pas si, vous aussi, vous avez ressenti autant d'émotion mais je peux vous jurer que pour ma part, il fallait une excuse pour que je puisse m'extraire de l'atmosphère et de l'univers de Tristram.

Bien maintenant, que vous êtes chauffé, que tous vos souvenirs de

King Leoric et autres squelettes belliqueux vous sont revenus en mémoire, parlons de notre sujet principal : le second opus de cette formidable série !

## Cibrarius Ex Horardrim

Tous les fans du premier opus auront reconnu cette phrase, avec j'en suis sûr, un petit rictus au visage. Comme son nom l'indique, nous allons tout d'abord aborder le script de Diablo 2. L'histoire prend naissance, chronologiquement parlant, quelques années après le dénouement du premier épisode. Souvenez-vous, notre héros (guerrier de caste) après avoir éradiqué le mauvais, s'était enfoncé la pierre dans le crâne afin de contenir la malédiction par la simple pureté de son esprit (un peu comme Bôtan Dans Yu Yu Akushô the movie ou encore Tapon et Hildegard dans une OAV de DBZ). Malheureusement, l'homme à plusieurs reprises a failli perdre le contrôle de son corps. Il a donc décidé de partir pour le monastère des Rogues (érigé par l'héroïne du premier opus) afin de bénéficier de la sagesse et de la magie blanche des sœurs. Hélas, il n'y parvint jamais... le démon est désormais libéré, bien décidé à se venger. Son œuvre a d'ailleurs bien débuté puisque sa première action a été d'ensorceler une succube nécromancienne répondant au nom d'Akessa, laquelle s'est empressée

de prendre le contrôle du monastère, d'occire les plus pieuses des sœurs et enfermant dans les catacombes les autres. Ecoeurée et attristée par la situation, la sœur supérieure a décidé d'établir un camp retranché où les rogues s'efforcent par des combats incessants de contenir le mal dans la région et d'éradiquer toutes créatures démoniaques, prêtes à posséder n'importe quel humain. La situation, malgré cette résistance de fer, est néanmoins désespérée... c'est alors que vous, le joueur, arrivez au camp des rogues et leur proposez votre aide contre quelques deniers. C'est à partir de ce moment que vous entrez dans la peau du personnage que vous avez choisi (cinq au total... mais nous y reviendrons plus tard) et que vous devrez montrer votre puissance et votre courage en éliminant toute menace diabolique des alentours. Attention, car vous vous en doutez : le mal s'est étendu et les créatures des ténèbres sont nombreuses... TRES nombreuses.

## Plus d'aides

Heureusement, comme pour le premier épisode, vous n'êtes pas seul dans la lutte du bien contre le mal. Il existe les PNJ (personnages non joueurs) qui vous donneront souvent des coup de main... de façon indirecte ou directe, d'ailleurs. Ainsi, là où certains vous offriront des objets rares, d'autres vous permettront de découvrir les pouvoirs et la véritable nature de certains arte-



SI VOUS AVEZ LU LE TEXTE PRINCIPAL (CE QUE J'ESPÈRE AVEC CONVICTION), VOUS AVEZ PU Y DÉCOUVRIR QUE DIABLO 2 SERA TOUJOURS AUSSI MALSAIN, SENTANT LE MORT À DIX KILOMÈTRES À LA RONDE, LE TOUT BAIGNANT DANS UNE ATMOSPHÈRE ANGOISSANTE À SOUHAIT MACULÉE D'UN GORE IGNOBLE ! LA RECETTE NOUS PLAÎT !

## Des classes plus classes

On note un gros changement dans Diablo 2 : il n'y a plus trois castes représentées (je vous les rappelle à toutes fins utiles : guerrier, rogue et sorcier) mais cinq. Désormais, vous aurez un choix plus juste et beaucoup plus de possibilités ainsi qu'un côté totalement différent en fonction de l'aventure que vous aurez désirée. Ainsi, à l'écran de sélection, vous verrez le barbare, le paladin, le nécromancien et pour représenter l'autre sexe, une amazone et une sorcière. Vous noterez qu'à l'instar du premier opus, vous aurez la possibilité de nommer votre héros comme vous le souhaitez. Eh Tom, tu te souviens de Blood Angel ?

## Petite analyse de chacun des personnages

### Le paladin

Il fait partie des chevaliers de Westmarch qui ont abattu les armées puissantes de Lucifer. Cette fois, sous l'égide du roi, il se bat pour le bien et a toujours respecté l'enseignement de Zakarum, la religion de son père. Ce paladin a une confiance incroyable en sa lame qui pourfend le mal et en son bouclier qui lui confère une défense sans limites. En outre, son exceptionnelle destiner lui permet de soigner les autres sans mais d'être impitoyable envers les créatures démentielles. [...] C'est pour cette raison qu'on les monstres la plupart du temps dans les autres régions et les héros en la bonne. [...]



### L'amazone

L'amazone est une guerrière pas comme les autres. Non seulement, elle ne reste jamais au même endroit mais en plus, elle n'est jamais dépassée et ce, quel que soit l'endroit où elle évolue. Une lance et un coin de feu lui suffisent à rester en vie de nombreux mois, elle sait parfaitement s'adapter aux conditions de n'importe quel lieu. On suppose que l'amazone sera le personnage moyen de ce Diablo 2, et pour cause, ce personnage possède toutes les qualités requises pour le combat au corps à corps mais aussi une maîtrise extrême des armes lancées et le javalot. Elle possède une bonne résistance grâce à son armure et sa vélocité. Rapide, intelligente, charismatique, loyale et puissante... c'est le type même de personnage intéressant.



### La sorcière

Une des humaines qui est parvenue à saisir les règles de la magie, malgré l'exclusivité masculine de cette discipline dans l'univers de Diablo. Notre femme, à l'instar de la présomption mâle et du manque de fanatisme de certains sorciers a décidé de se constituer son propre art et de créer une voie à part entière. C'est ainsi qu'elle a développé de très puissantes émanations commandant aux éléments de la nature, appelées Ex nihilo. Dans Diablo 2, la sorcière est un personnage très puissant mais qui il est déconseillé d'entrer en contact avec son corps à corps. Elle ne possède pas beaucoup de points de vie, compensés par ses très puissants sortilèges et son exceptionnelle agilité. Elle connaît la différence et les limites entre les magies blanches et noires mais se sert de la puissance des deux à son avantage. Un excellent personnage à partir du moment où vous aurez déjà achevé l'aventure avec deux ou trois autres.



### Le nécromancien

Personnage très puissant, le nécromancien est un maître versé dans la science nécrologique. Il possède une grande puissance psychique et se défend uniquement grâce à son esprit et sa maîtrise de la possession. Il a le pouvoir de relever les morts et de constituer une armée prête à n'importe quel moment pour protéger leur créateur. Il a la possibilité aussi de posséder les vivants à l'esprit traître. Son efficacité cadavérique est due à des années de recherches dans des catacombes et mausolées, pour comprendre de quelle façon établir un contact entre le monde réel et celui de l'au-delà. Le nécromancien est à mon goût le personnage le plus intéressant à diriger. Ses sortilèges sont si variés qu'ils le rendent différent des autres. Ce fait de pouvoir constituer une armée de squelettes et de se servir des vivants sans pour autant tomber dans l'exès me plaît vraiment.



### Le barbare

Ce barbare est un des membres d'une de ces tribus au vote de disparition mais reconnues pour leur grande puissance. Toujours rejeté, le barbare, il faut l'avouer est un être un peu primaire et légèrement puérit. C'est une personne peu impressionnable mais qui généralement a un cœur d'or. Pourtant sa force herculéenne l'entraîne souvent à une sorte de lucidité. Il possède la rage et la puissance des bêtes mais est inculte et généralement illettré. Dans Diablo 2, c'est le personnage le plus résistant, le plus puissant mais aussi le plus lent et le moins intelligent. Ainsi, il vous sera totalement impossible d'avoir recours à la magie avec lui et parfois, il vous faudra même surveiller sa position et ne pas tenter d'abattre trop d'ennemis velsces en même temps.



faits ainsi que de développer la puissance de vos sortilèges, les inclinant plus ou moins dans le but de détruire certains ennemis, qui représentent un danger plus important que d'autres. Vous aurez également la mission de régulièrement rendre visite aux marchands afin d'y acheter des items, indispensables à votre survie. D'autant que contrairement au premier épisode, qui n'était pas d'une difficulté insurmontable, ce deuxième sera beaucoup plus ardu et vous aurez beaucoup plus souvent recours à la magie ou aux objets spéciaux que dans le premier.

À ce propos, sachez que les dépenses de fioles d'énergie ou de mana ne seront plus démesurées. Bien au contraire : vous verrez vos fioles (vous savez vos indicateurs en bas de l'écran) se remplir automatiquement au fur et à mesure que vous avancerez. C'est-y pas génial, ça ?

## Une réalisation hallucinante

Moi je trouve que si... d'autant plus, qu'on évolue dans l'univers sombre et macabre de Diablo 2 avec le plus grand plaisir et dans une pur passion : la réalisation du titre est impeccable. Il faut voir la progression des textures et l'enrichissement des détails par rapport au premier épisode. Ces graphismes sont sublimes, même si les personnages et les monstres ont peu évolué. Contrairement à cela, leur animation sidère. Tout d'abord, les mouvements ont gagné en fluidité mais aussi en réalisme. Ces magies sont sublimes et exposent parfaitement la maîtrise des programmeurs. Les PNJ seront également plus vivants que dans le premier opus. Il ne resteront pas muet et sourd comme des abrutis dehors sans bouger de leur position. Bien au contraire même... Désormais, ils vaqueront à leurs occupations et auront leurs propres habitudes. D'ailleurs cela m'amène à soulever une autre des innovations de Diablo 2 : un système gèrera désormais une alternan-



COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, LE BACKGROUND EST RICHE EN DÉTAILS ET LES TEXTURES ONT RÉELLEMENT GAGNÉ EN LUMINOSITÉ ET EN QUALITÉ. ON RECONNAÎT AISEMENT UNE REPRODUCTION PARFAITE DU TEMPLE DE KARNAK.



LE SORTILÈGE DE GLACE A GELÉ TOUS LES SOULETTES À L'ÉCRAN... VOUS N'AUREZ AINSI PLUS AUCUN MAL À LES DÉTRUIRE. CHOSE TOTALEMENT DIFFÉRENTE PAR RAPPORT À L'ESPÈCE D'ANUBIS QUI SE TIENT DEBOUT DEVANT L'ENTRÉE.

ce diurne/nocturne et prendra en compte les intempéries (pluie, orage, grêle, tempête...). Ces PNJ réagiront en fonction. Lorsque vous comparez le village de Tristram et le camp des Rogues, vous comprendrez que non seulement ce dernier propose plus de vie mais en plus, il sera deux fois plus étendu. Bill Roper ayant promis une sorte d'exode un moment dans le jeu, on imagine bien la durée de vie de Diablo 2. À mon avis, vous devrez bien compter une cinquantaine d'heures avant de boucler l'aventure... multipliez par cinq et vous comprendrez aisément que Diablo 2 sera des jeux les plus longs et les plus passionnants que le PC nous ait proposés. Comprenez bien également que ce titre sera bien plus varié que son prédécesseur. Certes, les premiers niveaux ressembleront étrangement à ce que vous aviez l'habitude de fouler dans Diablo, premier du nom mais Bill Roper a assuré qu'à partir du quatrième donjon (quatre heures après le commencement), le jeu changerait résolument. Pour le peu

de screenshots que nous avons en notre possession, je peux vous assurer (à mon tour) que le producteur de notre sujet ne nous a pas menti et que vous visiterez bel et bien des lieux totalement différents. Il faut d'ailleurs préciser que vos combats ne vous mèneront plus uniquement dans des donjons sombres et des mausolées. Non, à partir de maintenant, il faudra cueillir le mal où il se trouve. Ainsi, oui vous continuerez à exploser du squelette et des zombies dans des lieux parfaitement désaffectés et qui sentent le nauséabond et les ténèbres à pleins nez... mais vous les rencontrerez également dans les campagnes alentours. Vous comprenez donc que les scènes en extérieur seront beaucoup plus nombreuses et qu'il vous arrivera souvent de passer dans des forêts démoniaques ou près de cascades magnifiquement diaboliques ! Un véritable régal pour la conscience et les yeux. Ce jeu accueillant cinq personnages principaux, le scénario devrait à priori changer en fonction de votre

choix et vous proposer de visiter quelques endroits qui différeront ainsi que de combattre des monstres errants issus de cultures opposées.

## Plus de tension et d'effroi

Pour les amateurs d'émotions fortes qui penseraient voir leur jeu culte s'adapter à un plus large public, je vous rassure, Diablo 2 sera plus gore, plus violent, provoquera plus de terreur et de tension. L'atmosphère sera plus sombre et plus travaillée. Signalons d'ailleurs que vous aurez une plus grande liberté de mouvements et pourrez interagir avec beaucoup plus d'éléments que dans les mêmes jeux du type (cf - Baldur's Gate ou encore Planescape Torment). Par exemple, si vous entrez dans une maison en état de grâce et qui croule sous les flammes, votre personnage aura beau posséder une plate d'armure complète, il se fera quand même toucher et souffrira de la chaleur. Des petits détails comme ça... qui rendent un jeu génial.

Niveau flûpe, vous allez être servis. Outre les décors (toujours en 2D mais dans lesquels vous verrez des éléments en 3D) sinistres et certains, vraiment flippants, vous avancerez à tâtons et en réfléchissant bien avant de vous engager dans un couloir (en sauvegardant tous les trois pas, par exemple... ça ne vous rappelle rien ?) car non seulement les monstres seront plus nombreux mais en plus l'ambiance sonore a bénéficié d'encore plus de soin. Ces musiques seront toujours l'œuvre de Matt Uelmen (déjà auteur de la zique du premier et de nombreuses créations pour Blizzard) et les bruits de fond seront également assurés par la même équipe - Matt Uelmen (encore lui) et Glenn Stafford. Niveaux voix dignes, nous n'aurons pas non plus à nous plaindre... on commence à en avoir l'habitude avec les titres Blizzard : elles sont toujours excellentes !



NE ME DEMANDEZ PAS POURQUOI CE BOUCLIER EST SURÉLEVÉ AU DESSUS DU BARBARE... JE NE SAIS PAS, MAIS JE SUPPOSE QU'IL VIENT DE TROUVER UN ARTEFACT MAGIQUE.

## Evolution ou révolution ?

Je ne vous répondrai que lorsque j'aurai achevé l'aventure mais pour l'heure, je peux vous dire que sous son aspect évolution, il a forté robe de révolution.

Sachez que les quêtes subalternes (notamment pour trouver des amulettes et des objets rares) seront toujours de la partie et d'après ce que nous avons compris, des PNJ vous seconderont dans votre investigation si le but de votre quête les intéresse. D'autres loueront vos services, conscients du danger qu'ils vous font courir. On retrouvera également la possibilité de relever les morts avec le nécromancien et de se former une véritable équipe, à l'intelligence artificielle surprenante. Des petites nouveautés bien sympathiques tel l'apprentissage de nouvelles compétences (combos, magies légendaires ou encore une sorte de Finish Him super impressionnant) en fonction de votre degré d'expérience et d'initiative, ont fait leur apparition. On note également un changement au niveau des combats. Vous ne vous ferez plus toucher bêtement et pourrez même esquiver certains coups ennemis, en conservant bien sûr votre protection originale (à l'aide du bouclier, généralement). Souvenez-vous également du town portal qui vous permettait

de remonter automatiquement des abysses de l'enfer. Vous n'aurez plus besoin de vous retaper la descente, ni de marcher des heures et des heures à la recherche de l'endroit où vous vous êtes arrêté. Non, dans Diablo 2 les town portals peuvent être orientés selon vos désirs. Dernière nouveauté (de taille), les ennemis sont désormais beaucoup plus intelligents et ne foncent pas tête baissée vers leur déchéance. Ils réfléchissent avant de vous attaquer et tentent toujours de se planquer derrière un monstre plus massif... je parle notamment pour les hommes-bêtes, archers de leur état. Les caractères des monstres, tout comme dans Dungeon Keeper, influenceront sur leur propre relation et certaines catégories d'ennemis trahissent ou tout simplement détestent une race avec laquelle ils cohabitent, ne tenteront même pas de leur prêter main forte en cas de difficulté.

Bref, beaucoup plus beaux, beaucoup plus intéressants, toujours aussi passionnants, beaucoup plus vastes et longs (Diablo tiendra sur quatre CD bourrés à craquer) et proposant une aventure sur le net plus réglementée (voilà les XP : une race en voie de disparition). Diablo 2 sera sans conteste une des meilleures aventures à laquelle nous sommes conviés. Un grand jeu qu'il sera impossible de manquer !



## Exemple de modélisation

Chaque monstre ou personnage est tout d'abord dessiné et créé sur papier. Puis les programmeurs s'occupent de former un squelette à partir de la carrure de chaque protagoniste. Ensuite, le squelette peut être modelé et modifié à volonté pour créer une ébauche d'animation. Les textures sont ensuite appliquées directement sur le wireframe ou squelette 3D du monstre. Le modèle terminé peut alors bénéficier d'une couche de rendu supplémentaire qui lui donne une haute résolution.



## Magique !

C'est sans aucun doute le cas de Diablo 2 tout d'abord parce que le dernier hit de Blizzard nous permet de complètement nous immerger dans un autre monde, peuplé de créatures toutes plus démoniaques les unes que les autres. Ensuite, il faut avouer que les sortilèges seront beaucoup plus indispensables dans ce

deuxième épisode. On peut d'ailleurs affirmer que premièrement, ils seront impressionnants et magnifiques mais qu'en plus, ils seront dévastateurs. Bref, des alliés sûrs qui vous permettront soit d'attaquer, soit de vous défendre.



## L'ancêtre



Comme vous n'êtes pas sans le savoir, Diablo 2 est la suite de Diablo (quelle logique, des fois je m'étonne moi-même) ! Que dire de son prédécesseur, si ce n'est qu'il nous a ravis pendant de nombreuses nuits et l'on peut le considérer à juste titre comme le précurseur de toute série d'aventure-RPG tel que Baldur's Gate. Vous proposant d'incarner un chevalier, une rogue ou un sorcier, vous devez traverser plusieurs donjons situés aux alentours de la citadelle de Tristram afin de trouver Diablo, le buter et détruire la pierre du mal. Malheureusement, la pierre n'a pas été détruite... et c'est à cause de cela que vous êtes de nouveau le héros d'une aventure macabre et sanglante.



## Cinéma

Tous les heureux possesseurs de Diablo premier du nom, StarCraft ou bien encore WarCraft 2 le savent : Blizzard a un talent infini, lequel explose bien souvent dans leurs scènes vidéo. Car si l'on pouvait reprocher des personnages à la finesse contestable dans les softs cités ci-dessus, on ne peut rien reprocher à l'intro de Diablo 2 : graphismes léchés, voix-digit, caverneuse, musique démente et mise en scène exceptionnelle. Bref, du grand art.



Conception : Blizzard Entertainment

Distribution : Havas Interactive

Machîne : PC et PlayStation 2

Date de sortie : novembre 2000

Genre : RPSG

Enfin !

Après presque quatre ans d'attente, Blizzard répond à nos attentes et dévoile peu à peu son futur plus gros titre : WarCraft 3. Comme la société ne se contente jamais de réaliser une bombe, sans révolutionner le genre... pour le troisième opus de la série, Rob Prado (le producteur de WarCraft) a choisi un revirement total. Non pas dans l'univers mais dans le principe et la technique. Lisez les quatre pages qui suivent et vous devriez apprendre un paquet de choses sur ce soft.

# WarCraft 3

# Un nouveau style : le RPSG



LE TEMPLE DES ARAIGNÉES EST UN DES NOUVEAUX LIEUX INDÉPENDANTS QUE VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE VISITER. REMARQUEZ AU PREMIER PLAN VOTRE CHEF ORC, C'EST CELUI QUI PORTE LA BANNIÈRE DU CLAN DE BLACKROCK (LE CLAN ORC LE PLUS PUISSANT DU MONDE DE WARCRRAFT).

En effet, Warcraft 3, contrairement à son prédécesseur ne sera pas un wargames/rôles... non, Blizzard a désiré passer à autre chose et nous proposera donc désormais un Role Playing Strategy Game. Comprenez par là que War 3 se déroulera à la manière d'un RPG (à savoir des événements et des quêtes qui apparaissent au fur et à mesure) mais les combats, quant à eux, sont semblables à ceux que l'on peut obtenir dans un wargames. Comprenez donc que oui, vous devrez construire une base, parvenir à réaliser des objectifs et repousser vos ennemis en rasant sa base mais... c'est là que la différence intervient. Vous n'enchaînez plus les missions après un briefing principal qui vous donne vos ordres de mission. Non... Blizzard a cherché à pousser le vice le plus loin, à entrer plus en relation avec les personnages, héros, religions... bref, connaître plus de choses et découvrir la civilisation des différentes races que vous pourrez incarner. Comprenez donc que les briefings n'existeront plus et qu'au fur et à mesure de vos batailles, vous pourrez visiter de nouveaux lieux, assouvir votre soif de conquête et réaliser de petites missions subalternes avec une de vos équipes afin de trouver des



LES CHEFS ET AUTRES LEADERS DE GROUPE JOUERONT UN RÔLE VÉRITABLEMENT CAPITAL DANS VOS ATTAQUES. NOTEZ QU'AUCUN ORC OU HUMAIN NE DAIGNERA PARTIR AU COMBAT SANS AVOIR SON CHEF DEVANT.



UNE ATTAQUE ORC SE PRÉPARE, LE CHEF DU GROUPE SE TROUVANT AU CENTRE, CHEVAUCHANT UN DESTRIER BLACK, UNE ARMÉE DE GRUNTS DEVANT... HISTOIRE DE NE PRENDRE AUCUN RISQUE ET ENFIN LES MONTEURS DE LOUPS (TRANSFUGES DIRECTS DU PREMIER WARCRRAFT) SUR LES CÔTÉS POUR COUVRIR D'ÉVENTUELLES EMBUSCADES.

items ou des artefacts essentiels au bon devenir de vos tribus et au charisme de vos chefs. Il est intéressant de noter à ce propos, que désormais les héros déjà présents dans les anciens épisodes et dans StarCraft joueront un rôle capital dans Warcraft 3. C'est bien simple : rien ne pourra se déblo-

quer, vous ne pourrez pas étendre votre territoire, ni enrôler des armées sans posséder un héros qui pourra mener votre équipe à travers le camp ennemi. Il vous faudra donc un battant dans l'équipe, le mener et faire attention à lui, si vous voulez dépêcher vos hommes (12 au total par héros) à la bataille. Ce plus intéressant est que ce même héros au fur et à mesure de ses victoires et par rapport au nombre de villages rasés ou d'ennemis tués, gagnera de l'expérience, de nouveaux sortilèges et de plus en plus de charisme, ce qui pourra lui permettre d'enrôler de nouveaux personnages. Lesquels vivent dans le monde d'Azeroth et sont à l'origine des pacifistes. Prouvez-leur votre puissance et votre nature et certains (d'autres races probablement) rejoindront vos troupes. Un système excellent qui n'est pas sans rappeler le principe même du RPG plateaux. Cette perspective est réjouissante à partir du moment où vous savez que le monde et ce qui en découle, influe et change en fonction de vos actions, votre importance, etc...

De plus, l'univers ne sera plus délimité. Comprenez par là que vous aurez à visiter l'intégralité du monde d'Azeroth et non plus plusieurs cartes sensées représenter les principaux lieux des diverses nations. On notera avec délectation que non seulement vous retrouverez les différentes tribus, mais aussi plusieurs types de décors. A priori, selon les photos, les décors seront gérés en temps réel et réagiront eux aussi par rapport à vos entreprises. Ainsi, vous assisterez à la déformation d'un terrain ou à la détérioration des paysages (arbres, roches, cours d'eau...). Ce facteur est à prendre avec le plus de sérieux possible car comme vous avez pu le constater sur les photos, le jeu est désormais en 3D et tout s'y effectue en temps réel. La vue choisie ressemble énormément à la



Myth (le précurseur du stratégie gore-grade 3D) mais la comparaison avec le titre de Bungie s'arrête là : les détails graphiques et le soin apporté aux textures est nettement supérieur dans Warcraft 3. Certes, le deuxième épisode était bon mais la démesure apportée dans le nouveau titre de Blizzard devrait résolument changer les normes. Si je n'ai pas été assez clair : tout s'enchaînera comme si vous assistiez à un film. Vos personnages et vos armées réagiront désormais selon un degré d'intelligence artificielle



AU PREMIER PLAN, VOUS REMARQUEZ UNE MINI-ATTAQUE ORC AVEC UN TROLL ET UN MINOTAURE EN HAUT D'UNE BUTE. AU SECOND PAR CONTRE, VOUS POUVEZ ADMIRER UN GUÉRISSEUR EN TRAIN DE REDONNER DES FORCES À UN PALADIN, À PRIORI FATIGUÉ OU BLESSÉ.



COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, LES DIVERS CAMPÉMENTS DES TRIBUS ORCS SE CONTEINENTRONT DÉSORMAIS D'UN TOWN-HALL ET DE QUELQUES BÂTIMENTS. FINI LES BASES INTERMINABLES AVEC TRENTE MILLE BÂTIMENTS ET VINGT MILLE UPGRADES POUR CHAQUE ARME OU BÂTISSE.





REMARQUEZ LA QUALITÉ DES TEXTURES ET LE NOMBRE DE DÉTAILS INCROYABLES QUE LES GRAPHISMES COMPORTENT. COMME JE VOUS L'EXPLIQUE DANS LE TEXTE PRINCIPAL, LES PROGRAMMEURS DE BLIZZARD ONT RÉALISÉ UN TRAVAIL RICHE DE MILLIONS DE DÉTAILS. Bref, c'est beau et on en redemande !

et certaines unités seront opérationnelles sans que vous ayez besoin de leur demander quoi que ce soit. Désormais, vos unités choisiront ou non de vous suivre, et si cela leur cause trop de peine, certaines pourraient même vous trahir en cas de mauvais traitement. Bref, vous l'aurez compris, Blizzard touche du doigt un point très important dans l'industrie du jeu vidéo et montre que l'on peut encore innover tout en utilisant des genres bien connus pour lesquels on croyait, il y a encore de cela quelques mois à une impossibilité totale d'évolution. Blizzard nous prouve le contraire et on apprécie grandement ce retournement de situation.

## Un principe amélioré, un plus grand confort de jeu

Ce deuxième point le plus joutissif de Warcraft 3 est que désormais, il sera accessible à tous. Les commandes concernant le développement de votre base et de vos unités ont été simplifiées à l'extrême. Comme nous l'a déclaré Rob Pardo, War 3 possédera un aspect gestion très simplifié mais sera un jeu de stratégie tout de même. Comprenez par cela que les bâtiments seront réduits au minimum et



IL FAUDRA DÉSORMAIS ADOPTER UNE STRATÉGIE MILITAIRE BIEN PLUS ÉLABORÉE, ET SURTOUT TENIR COMPTE DU RELIEF.

que vous n'aurez plus à surveiller trente bases en même temps ainsi que les upgrades, si vous voulez ne pas vous faire engouffrer par un ennemi trop pressant. Non, dans Warcraft 3, vous ne gèrerez que très peu de bâtisses et vous n'aurez qu'à construire un simple édifice où vos mages rechercheront les upgrades d'eux-mêmes. Notez à ce propos que la magie sera nettement plus utilisée que dans War 1 et 2 et que certains sortilèges vous seront grandement utiles si vous voulez avoir la vie sauve. Là encore, pas de lieux spécifiques, votre progression psychique se faisant au contact de vieux shamans, lesquels vous apprennent leur savoir infini. Un système bien plus évolué, qui vous demandera nettement plus de recherche, d'implication dans l'histoire que dans le second opus où vous n'aviez qu'à suffisamment bien gérer vos ressources en or, en bois et en pétrole afin de dépenser le compte pour développer votre défense, attaque ou bien avoir recours à des aides extérieures.

Dans Warcraft 3, il faudra non seulement bien gérer mais surtout user de vos capacités pour découvrir le plus de terrain possible ainsi que des objets légendaires et des personnages du monde d'Azeroth très puissants et très intéressants qui vous fourniront des conseils et débloquent l'accès à de nouvelles quêtes. On découvrira par là même, la véritable société, les mœurs et les coutumes du peuple orc.

## 6 races différentes = 6 campagnes différentes et des millions d'heures de jeu

Pour ce qui est du scénario, sachez que War 3 se déroule après War 2. Ces humains ont gagné la grande guerre contre les orcs. Ces derniers semblent avoir compris que vivre en harmonie avec les humains est la meilleure chose qui leur reste à faire. Depuis peu donc, les orcs délivrés de leur sorcier-meneur Guld'an se retrouvent sous

la direction de plusieurs chefs loyaux comme le très puissant... allié au maître... De temps à autre, quelques rivalités explosent entre les deux camps mais rien de très sérieux, les batailles sont par contre beaucoup plus importantes au sein même des clans, à savoir orcs contre orcs et humains contre humains. Mais l'existence des deux races est remise en cause par l'arrivée d'une nouvelle menace : les démons. Ceux-ci ont en effet projeté d'asservir la planète et, ni les orcs (qu'ils ont ignoblement manipulés dans les deux premiers opus), ni les humains ne leur font peur. La grande bataille peut reprendre... la question est : quelles seront les nouvelles races ? Et surtout est-ce que les orcs et les humains trouveront un terrain d'entente et se prêteront main forte contre leur nouveaux (terribles) envahisseurs ? (A la manière des relations existantes entre les Protoss et les Terans dans StarCraft).

On ne sait pour le moment si ce sera le cas, mais Blizzard nous a parlé de six races différentes (orcs, humains, démons et et... on ne sait pas pour les trois autres). Il y a juste un truc qui m'affecte un



DES QUÊTES SUBALTERNES VOUS PERMETTRONT DE RENCONTRER DES MONSTRES LÉGENDAIRES ET DES DIEUX TEL CE DRAGON MAGNIFIQUE ET TRÈS IMPRESSIONNANT. NOTEZ AU PASSAGE LA QUALITÉ DES TEXTURES, LA BEAUTÉ DU CIEL ET L'EFFET "FROID" PRODUIT PAR LA FUMÉE ET LA TRANSPARENCE DES AILES DE NOTRE DIEU. SIDÉRANT !



peu : pour le moment, aucune photo ne montre d'ogres. Cela signifierait-il que nous n'entendons plus des yeshh master ou des he did it ....nnnnnnnooooooo he did it ... franchement, ça me ferait chier que les bons gros bourrins à tête sympathique ne rejoignent pas l'équipe des orcs, à moins qu'ils deviennent une race à part entière... ce dernier cas de figure m'enchanterait vraiment. Pour les remplacer dans le clan orc, il semblerait que les programmeurs aient fait apparaître des minotaures super-puissants (lesquels ont bénéficié d'un design monstrueux). Si vous calculez bien, 6 races = 6 campagnes donc deux fois plus de plaisir en comparaison avec

WarCraft 2. Génial, non ? On attend de plus amples informations pour vous en dire plus... de toute façon, nous vous tiendrons au courant au fur et à mesure de l'évolution dans la rubrique First Screen.

### En conclusion

Que dire d'autre, à part que la réalisation est extrêmement soignée, que les graphismes sont divins, que les unités sont plus belles et mieux animées que jamais ? Je ne sais pas... remarquez si, on pourrait ajouter un dernier point et parler du réalisme des mouvements de vos hommes.



comme des malades... un peu comme la première fois où nous avons touché une souris et un clavier pour diriger une armée d'orcs...



COMME POUR LES ANCIENS ÉPISODES, VOUS DEVREZ PARFOIS VOUS ADAPTER AUX CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES AINSI QU'À LA SAISON DANS LAQUELLE VOUS ÉVOLUEREZ. ON SE DEMANDAIT À QUOI RESSEMBLERAIENT LES MINES (VU QUE WAR 3 EST EN 3D), NOUS AVONS EU NOTRE RÉPONSE. REGARDEZ DONC AU SECOND PLAN...

Ils ont chacun un caractère propre et en plus de répondre à vos ordres (avec des voix caverneuses et stylées au possible comme dans War 2), vos unités bougeront à partir de maintenant. Il faut voir de quelle façon ils brandissent leur hache de guerre ou partent au galop pour suivre un de vos héros pressé d'en découdre... bluffant !

On a l'impression de voir évoluer une vraie petite ville composée de petits bonshommes bien réels... hallucinant.

Bref, je crois qu'il est inutile de continuer à tenter de vous convertir : Warcraft 3 s'apprête à devenir un des meilleurs jeux réalisés, et ce tant au niveau de son gameplay que de la richesse des idées qu'il expose.

On va s'en prendre plein les yeux, les oreilles (les compositions musicales restant dans le ton habituel à Blizzard) et surtout on va tripper



QUI DIT BLIZZARD ET 3D, DIT FORCÉMENT SUPERBES TEXTURES, SUPERBES CASCADES, SUPERBES ARBRES ET SUPERBES PERSONNAGES.



UNE PETITE VISITE HUMAINE EN CAMP ORC. ON REMARQUE LA PRÉSENCE D'UN NAIN, D'UN CHEVALIER ET D'UNE NOUVELLE VENUE : LA SORCIÈRE.



L'UNIVERS DE WARCRRAFT 3 SERA BEAUCOUP PLUS ÉTENDU QUE CEUX QUE VOUS AVEZ VISITÉS AUPARAVANT. AVENTURE DÉMESURÉE ET HEURES DE PLAISIR ASSURÉES !



## Configuration requise

Pour vous éviter de broyer du noir, voici les configurations qui seront requises pour faire tourner WarCraft 3.

Etant développé pour toucher le plus de personnes possible, le futur titre de Blizzard a été développé pour petite config. Ainsi il vous suffira d'un Pentium 200 MHz avec une carte accélératrice 3D. Le moteur graphique pourra en revanche être mieux exploité si vous possédez une carte de 4ème génération.

WarCraft 3 sera compatible avec Glide 3D Ips et Direct 3D. Cette dernière a en effet été préférée à Open GL car elle permet de mieux bénéficier des capacités techniques et de la luminosité dans le jeu.

## Devenez des créateurs en puissance...



... grâce à l'edit de WarCraft 3. Le second opus avait donné la voie (fabriquer ses cartes en plaçant ses ennemis et ses hommes à des endroits stratégiques, régler la puissance de chaque unité ainsi que le nombre de ressources disponibles). StarCraft avait amélioré le concept (éditer ses propres campagnes en ajoutant ses propres briefings, le tout en ré-utilisant l'univers entier de SC)... WarCraft affinera encore le principe et pourrait bien proposer le meilleur mode edit jamais proposé sur micro. C'est bien simple, vous pourrez tout revoir. Du plantsphère à la formation des clans, inventer vos propres quêtes, campagnes, univers... vous aurez le pouvoir de tout contrôler dans vos créations. Cette résolution a été rendue possible grâce à un travail titanesque des programmeurs visant à rendre le langage binaire de programmation en banal script Java (lequel est abordable par n'importe qui). Ainsi, si vous avez envie de revoir complètement l'univers d'Azeroth, Cordaeron ou encore Quel Thalas, vous le pouvez. Vous avez également le pouvoir de changer la végétation, la saison et même les textures par de simples clics avec votre souris. Une fois de plus, on peut affirmer que Blizzard est vraiment la meilleure société de jeux vidéo sur micro.

## Battle.net... encore et toujours

WarCraft 3, comme tous les jeux Blizzard, exploitera le serveur spécialisé dans les batailles on-line : Battle.net.

Pour le moment, nous n'avons pas trop d'informations, mais nous savons en revanche que la quête principale pourra être partagée à deux via IPX et que l'on pourra toujours s'affronter à beaucoup. Petite nouveauté, mais qui n'a pas été encore confirmée : on pourra s'affronter sur une campagne par camps interposés. Comprenez par cette phrase que votre meilleur pote pourra s'occuper de la quête des démons pendant que vous incarnerez les humains dans deux campagnes interposées, mais qui vous opposeront tout de même. Des perspectives très intéressantes qui, une fois de plus, devraient pousser le jeu de Ron Millar au firmament dans le cœur des internautes.





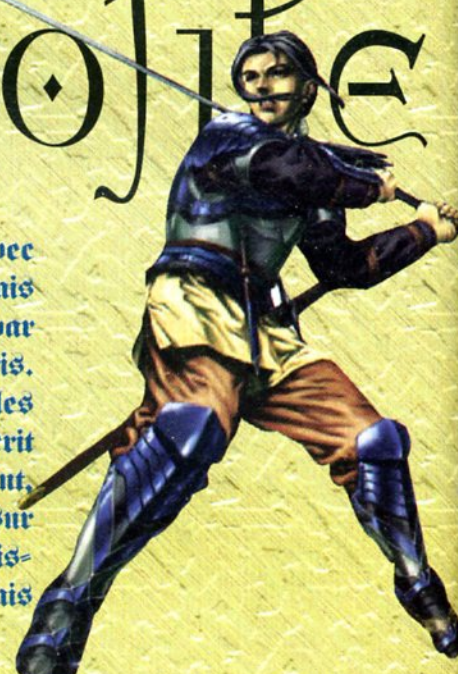
LES SCÈNES DE DE STYLE (À SAVOIR UN FLASH-BACK REPRÉSENTÉ À L'ÉCRAN PAR UNE COULEUR JAUNE-NOIR), VOUS EN VERRÉZ TOUTES LES VINGT MINUTES DANS VALKYRIE PROFILE. ELLES SONT LÀ POUR VOUS RACONTER L'HISTOIRE DES DIVERS GUERRIERS FAISANT PARTIE DE VOTRE ÉQUIPE.



TRAGIQUE... C'EST LE MOT LE PLUS JUSTE POUR DÉCRIRE CERTAINES PHASES DE VALKYRIE PROFILE. ICI, CETTE JEUNE FEMME CRIE DE DOULEUR... LUCIO VIENT DE MOURIR DANS SES BRAS.

# Valkyrie Profile

Enfin, après des mois et des mois de patience et d'incertitude, je me retrouve avec le boîtier de Valkyrie Profile entre les mains. On a eu du mal à se le procurer mais on est loin de le regretter. Il est vrai que l'on a ressenti une petite déception par rapport à ce que l'on attendait mais d'autres facteurs nous ont réellement surpris. (Bonjour, vous avez un 'ecommandéée... au'evoit, bonne jou'née=nde). Pour les fous de Consoles News, vous avez dû voir une pub de Gameplay RPG avec écrit en gros sur la cover : un RPG d'exception détaillé sur dix pages. Malheureusement, par un manque de place et de temps, le jeu de Tri-Ace ne sera décortiqué que sur sept pages. Remarquez, je pense que l'essentiel y sera. Niche, intelligent, puissant, trippant, Valkyrie Profile est un excellent RPG avec des défauts certes, mais excellent tout de même. Je vais tenter de vous expliquer pourquoi.



**R**out d'abord avant de commencer à vous parler en détail du dernier titre de Tri-Ace, sachez que Valkyrie Profile est un RPG avec des phases de plateforme et s'inspirant largement de la mythologie nordique. On retrouve d'ailleurs bon nombre d'éléments propres à cette culture. Pour plus de renseignements, je vous invite à vous reporter à la page 110 où vous trouverez un petit descriptif des légendes

et des rites auxquels nos amis les Vikings croyaient fermement. Après ce petit point, qui je n'en doute pas, enrichira votre culture personnelle, je vous invite maintenant à fermer les yeux. Je sais, c'est très con vu que vous êtes en train de lire. Alors disons, sortez de vous-même et pensez très fort à ce que je vais vous dire (quand les bits vous rendent maboul : vous voyez bien qu'on peut parler avec les touches de son

clavier-ndc). Pensez au passé, pensez au Moyen-Âge, pensez à Odin et aux divinités du froid. Représentez-vous maintenant votre image du paradis céleste, placez-y les dieux nordiques et une sorte de Géhenne (espèce de grand tombeau à ciel ouvert dans les écritures hébraïques). Maintenant, imaginez une femme, belle d'apparence mais aux attributs de guerrière. Pour mieux vous la représenter, pensez à lui fournir des

名前	威力	属性	状態異常	備考
炎の剣	1000	炎	炎	炎
氷の剣	1000	氷	氷	氷
雷の剣	1000	雷	雷	雷
風神の剣	2500	風	風	風
雷神の剣	2500	雷	雷	雷
炎神の剣	2500	炎	炎	炎
氷神の剣	2500	氷	氷	氷

LES PROGRAMMEURS DE TRI-ACE ONT EU LA BONNE IDÉE D'INCLURE DES SOUS-TITRES SOUS LES NOMS D'ARMES. OU EN DESSOUS DES OPTIONS.

## Ça tourne

L'introduction nous a fait plaisir. Pourquoi ? Parce qu'elle est belle, pêchue, rapide, stylée japanim' et la musique qui l'accompagne (le thème) est démentielle. Je ne vous parle même pas du character design des personnages qui est plus que soigné. Bref, une présentation classe qui annonce un jeu classe.





# Héroïne malgré elle

Notre Valkyrie va en effet se révéler, au fur et à mesure des pérégrinations, la principale arme d'Odin et des divinités nordiques. Pour la simple et bonne raison que c'est elle qui doit trouver les âmes des guerriers et qui doit les former à la bataille. Son but initial est d'escorter les morts au Valhalla mais elle va aller plus loin et devenir en quelque sorte l'héroïne... malgré elle.



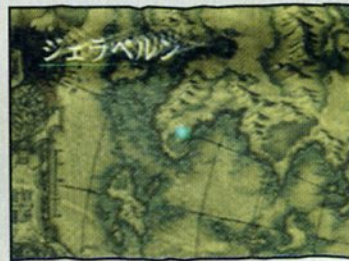
EN FONCTION DES SITUATIONS, LE VISAGE DE VOS PERSONNAGES À L'ÉCRAN CHANGERA D'EXPRESSION.

Valkyrie et que sa mission est de regarder sur terre (Midgard) depuis la demeure divine (Asgard) pour voir ce qu'il se passe et repérer les futurs morts des guerriers bénis par Odin. Voilà, vous y êtes. Sans vous en douter, vous venez de planter le décor de Valkyrie Profile et vous êtes fin près à comprendre le scénario.

## UN SCÉNARIO EXCELLENT

altes, une épée, un casque et une armure divine. Imaginez maintenant que cette femme porte le nom de

Maintenant que vous avez bien l'image d'Asgard et du Valhalla (la Géhenne) en tête ainsi que la mythologie nordique bien à l'esprit (grâce à



# Sur la carte

À la limite du mode 7, la carte fait immédiatement penser à d'autres que nous avons déjà explorées de fond en comble. Je pense particulièrement à Seiken Densetsu 3 (lorsque l'on est sur le dos de Flammy) ou encore Firebrand : Demon's Quest, les deux sur SNIN. Vous pouvez y voyager librement mais ne pourrez entrer dans certains niveaux que lorsque vous aurez accompli une tâche bien spécifique. C'est ici aussi que vous entendrez et verrez les meurtres des guerriers et apprendrez vers quel lieu il faut vous diriger. Bref, la carte est l'endroit clé de Valkyrie Profile.



DANS LES PHASES DE DONJONS, VOUS AVEZ PARFOIS LA POSSIBILITÉ D'ENTRER DANS CERTAINS BÂTIMENTS À DES PLANS DIFFÉRENTS : DES FLECHES APPARAISSENT ALORS À L'ÉCRAN POUR VOUS PRÉVENIR DE CE GENRE DE POSSIBILITÉ.



# Dynamiques et novateurs



Les combats de Valkyrie Profile ne ressemblent en rien aux batailles que l'on livre d'habitude dans les RPG. Le système est simple. Vous possédez quatre personnages, ça tombe bien il y a quatre boutons sur la manette de la PlayStation. Au cas où vous n'auriez pas fait la relation, chaque bouton correspond à un bonhomme. Ceux-ci frapperont et au bout de leur énervement, déclencheront une furie. Vous pouvez néanmoins, en allant faire un tour dans les options, envoyer des magies ou utiliser des items. Bref, les combats sont pêchus, dégagent une incroyable puissance et on sent que nos personnages s'énervent et foudroient littéralement les monstres sous leurs assauts.

notre rubrique), vous savez pertinemment ce qu'est le Ragnarok. Eh bien voici votre mission : le détruire. Seulement, vu que vos pouvoirs sont limités étant donné que vous n'êtes qu'une «simple» Valkyrie,

vous devez vous constituer une armée. Vous vous souvenez de ce que vous avez imaginé plus haut (regarder vers Midgard pour trouver les âmes des guerriers), eh bien vous venez de comprendre le principe. Le

jeu est basé dessus : l'aventure vous propose d'assister à la mort d'un bon nombre de guerriers, lesquels sont bénis et oints par Odin, suprême divinité nordique. Mais aussi et surtout de «pêcher» leur âme, de les ramener au Valhalla, de les entraîner, de les former à la plus grande bataille que la galaxie ait connue : contre le Ragnarok, image parfaite du chaos menée avec force par Loki (une divinité traître) et son fils Fenrir, le légendaire loup. Jusqu'ici vous me suivez ... bien. Maintenant, dites-vous que notre héroïne - la Valkyrie - est une demi-déesse au grand cœur, traversant la vie de plusieurs guerriers et constatant le malheur de ces derniers et de leurs proches, elle va se proposer de les aider à régler leurs différends avec le monde, vous allez leur permettre (une fois ceux-ci décédés) à se venger en combat singulier contre leurs oppresseurs. C'est la deuxième grande quête de Valkyrie et le tout, vous allez devoir le gérer en un temps limité. En effet,

pour la première fois dans un RPG, vous êtes limité pour gagner de l'expérience et trouver les âmes guerrières. Vous devez toujours vous grouiller, vous fier à votre intuition et combattre le mal en respectant une sorte de calendrier divin à l'issue duquel le Ragnarok doit tomber.

## UN PRINCIPE NOVATEUR

Vous disposerez donc de 8 chapitres pour résoudre ces problèmes, lesquels sont dispersés en périodes, décroissantes au fur et à mesure de l'aventure. Ainsi, chaque passage dans une ville, donjon ou autre endroit magique prendra une certaine somme de temps. Autant vous prévenir, vous allez, pour une fois, devoir jouer vite et bien en vous préoccupant de tout et non pas simplement en vous disant : «je ferai de l'expérience plus tard» ou «j'irai chercher ce gars plus tard». Non... le principe de Valkyrie Profile vous oblige à jouer autrement. Un peu rebutant au départ, on se

# Divine Item

Item Name	Magie MP	Magie AT	Magie DEF	Magie MAX
...	...	...	...	...

...	...	...	...
...	...	...	...

C'est le nom du menu qui apparaît lorsque vous vous trouvez sur la carte ou sur un point de sauvegarde. Notez que toutes les armes s'achètent ici... inutile donc d'essayer de trouver des magasins en ville, vos seuls équipements, armes ou items proviendront des dieux ou des donjons où vous aurez été préalablement les chercher. Je vous conseille de souvent regarder votre équipement avant de préparer une descente dans un donjon. Bien s'équiper... c'est un facteur de plus pour triompher.



# L'interface



Que dire de cette interface ? elle est simple et les menus sont nombreux et suffisamment complets pour combler n'importe quel fan de RPG. J'ajoute qu'Enix a eu l'excellente idée d'ajouter des sous-titres en anglais en dessous de ces options pour pouvoir se repérer. Suivez le guide.

Item Name	消費MP	威力	属性	状態異常	備考
炎の炎	2000	2	炎	炎	炎
氷の氷	2000	2	氷	氷	氷
雷の雷	2000	2	雷	雷	雷
風	2000	2	風	風	風
毒	2000	2	毒	毒	毒
睡眠	2000	2	睡眠	睡眠	睡眠
沈黙	2000	2	沈黙	沈黙	沈黙
固定	2000	2	固定	固定	固定
炎の炎	2000	2	炎	炎	炎
氷の氷	2000	2	氷	氷	氷
雷の雷	2000	2	雷	雷	雷
風	2000	2	風	風	風
毒	2000	2	毒	毒	毒
睡眠	2000	2	睡眠	睡眠	睡眠
沈黙	2000	2	沈黙	沈黙	沈黙
固定	2000	2	固定	固定	固定



# Gardien de la destinée

La valkyrie, en plus de former l'armée divine qui combattra le chaos et le Ragnarok, doit se charger des différentes destinées des guerriers oints par Odin. Elle aura parfois même un rôle à jouer dans leur mort, vu leur importance aux yeux des dieux. Légèrement ignoble tout de même... mais c'est ce qui rend son profil psychologique si intéressant.



plaît rapidement à jouer avec la pensée de destruction prochaine bien présente à l'esprit. Cette touche ajoute une sorte de tension, de suspense fort agréables pour se plaire à avancer dans l'aventure. Je sais ce que vont me rétorquer les hardcore gamers « nous, ce qu'on aime dans un RPG, c'est justement le contraire : visiter, rechercher la plus petite partie d'une armure ou un artefact caché... et pour cela, il faut du temps ». C'est exactement ce que je me suis dit en commençant ma partie mais croyez-moi, cette expérience nouvelle est riche et permet d'aborder le domaine d'une façon différente. Une fois dans le jeu, on ne pense plus à nos « principes chers », on est à fond dedans. L'histoire est bien entendu là pour provoquer ce sentiment. On ne pense plus qu'à une chose : trouver des âmes et gagner de l'expérience afin d'être prêt pour le grand jour. En fait, si je devais comparer, je dirais que l'on représente une sorte de général de guerre qui a très peu de temps pour

organiser une armée pour une bataille divine sans précédent. Tri-Ace l'a bien compris puisque tous les petits malins qui s'empresseront de passer les périodes en perdant un temps fou n'auront en aucun cas le droit à voir la vraie fin, ni à véritablement l'aventure proposée. En effet, le jeu se découpe de la façon suivante : trouver des guerriers et les entraîner (ça, vous le savez déjà) mais à chaque fin de chapitre rendre des comptes aux dieux, lesquels vous fabriqueront des armes sur mesure ou vous prodigueront de nouvelles capacités en fonction de votre taux de réussite. Celui-ci est calculé selon plusieurs critères : le premier est le temps, le second est l'efficacité et enfin le troisième est votre réussite et votre technique. Vous comprenez donc bien qu'une fois de plus vous êtes limité (c'est vache-ndc). Bon, maintenant que je pense avoir suffisamment bien expliqué la situation, passons au jeu en lui-même.

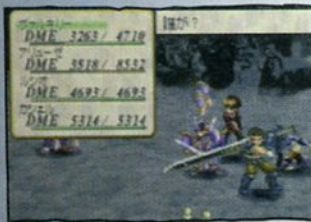
**D'UN POINT DE VUE TECHNIQUE**  
Le jeu assure. Les graphismes sont magnifiques et on se plaît à rester contempler parfois quelques secondes, sans bouger, les paysages créés pour l'occasion. Il est vrai qu'en tant que puristes mythologique (je ne sais pas si ça existe) (moi non plus-ndc), quelques détails tels que des villages japonais ou d'autres choses du genre m'ont déplu mais bon le soft est riche et assez vaste pour plaire à n'importe qui. Mais je ne peux m'empêcher de penser que, s'attaquant à la mythologie nordique, Tri-Ace aurait pu respecter le style





## Purify weird soul !

C'est l'inscription qui apparaîtra lorsque vous pourrez «finir» un monstre de façon propre mais violente, ce que l'on appelle généralement les furies. Toutes plus belles et impressionnantes les unes que les autres, les furies sont les coups les plus dévastateurs. De plus, si vous atteignez le chiffre magique de 100 hits sur un ennemi, une attaque spéciale vous permettra de voir les «limits» (appelons un chat, un chat et une montagne, une montagne) de toute votre équipe. A noter : «vos purifications d'âmes» changent en fonction de vos armes et de leurs puissances respectives.

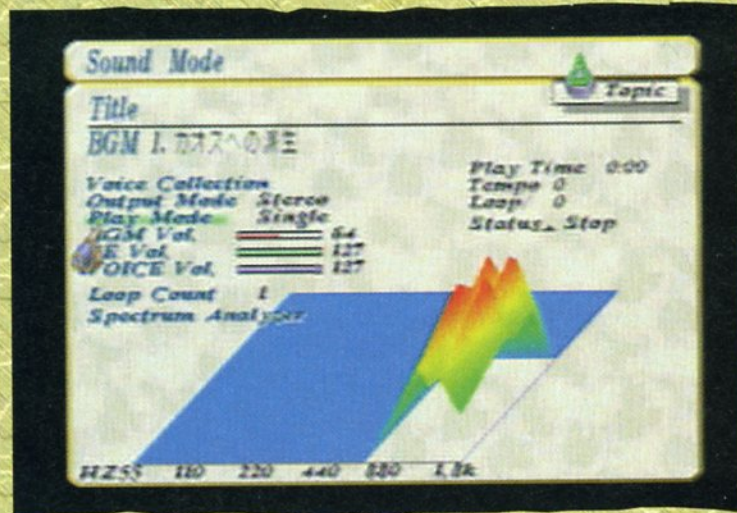


## Les différentes possibilités

J'ai trouvé utile de vous faire un petit «cours» sur ce qu'il vous est possible de faire pendant un combat. Outre frapper par simple pression sur un bouton choisi (voir Dynamiques...), vous avez également la possibilité de vous retrouver sur l'écran ci-dessus. A partir de là, vous pouvez sélectionner une magie, un item ou bien choisir de changer d'équipement ou de «place» dans la surface de combat (le tout étant géré de façon stratégique). Vous pouvez également prendre les jambes à votre coup devant une menace ennemie trop importante ou choisir de passer votre tour au cas où vos magiciens seraient en séance d'incantation.

et non pas nous obliger un esprit nippon (même si j'adore, là n'est pas le problème)... c'est une façon de voir les choses mais ils auraient gagné à travailler dans l'exactitude des faits.

Après cette petite parenthèse, revenons à la réalisation de notre Valkyrie Profile. Je poursuis ce que je disais plus haut : les décors sont magnifiques et certains ont de quoi



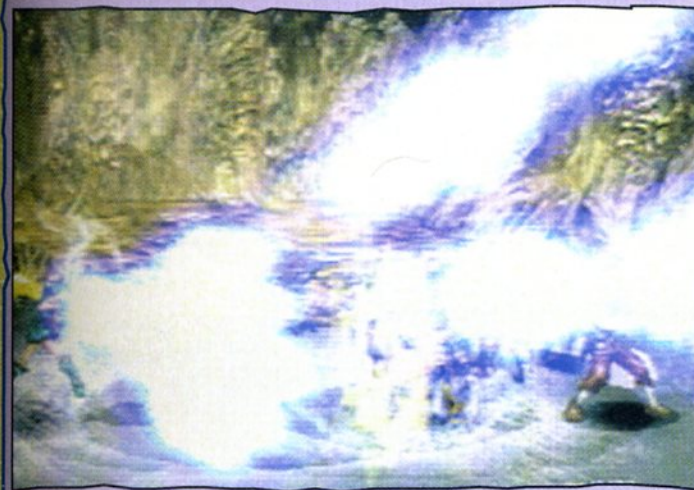
LE SOUND MODE EST TRÈS ABOUTI : EN PLUS D'ENTENDRE TOUTES LES MÉLODIES ET VOIX DIGIT OU SOFT, VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE CONSULTER DES PETITS GRAPHIQUES VOUS INDIQUANT LES DÉBITS DE FRÉQUENCE.

## Un prologue magnifique

Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'une fois le prologue achevé, vous découvrirez les liens de la relation entre Platinum et Lucio... mais vous comprendrez également pourquoi la valkyrie accorde autant d'importance aux humains et pourquoi elle se sent aussi concernée par sa tâche.







## Magique

Que seraient les RPG sans les classiques sortilèges ? Eh bien, ce ne serait pas des RPG. La recette est implacable : la magie est un élément désormais récurrent au style et il faut obligatoirement des sortilèges pour que le joueur se sente sécurisé. De plus, depuis Final Fantasy 8 et ses invocations incroyables, le joueur est de plus en plus exigeant et attend des programmeurs des magies magnifiques. Heureusement, Tri-Ace s'en sort bien.

calmer n'importe quelle rétine. Parfois, on remarque des petits effets de lumière qui ajoutent une dimension épique et esthétique à des paysages déjà bien structurés et au design parfait. En revanche, Tri-Ace ne saura jamais faire des graphismes parfaits, c'est indéniable. Car le superbe côtoie le mauvais et le dépourvu. De plus, les personnages ont beau avoir bénéficié d'un design génial, ils pixellisent souvent lorsqu'ils sont trop proches du premier plan de vision.

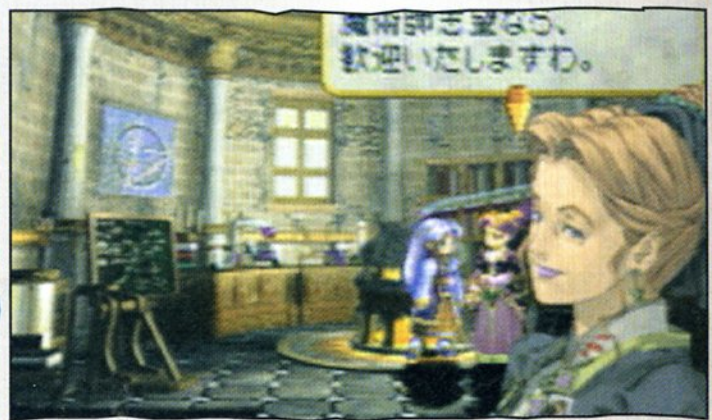
La n'est pas l'intérêt mais puisque nous sommes pros, autant décortiquer le soft et ce, sous toutes ses coutures : les bonnes comme les moins bonnes. En continuant sur ce principe, parlons de la bande-son. Alors... oui, certaines mélodies sont magnifiques, le rythme et le ton employés correspondant parfaitement à la situation mais à côté de cela, on se retrouve souvent avec un rock japonais énervant pour les donjons (je n'ai pas dit que je n'aimais pas ça... mais les compositions sont mauvaises - il n'y a qu'à constater la différence avec les exceptionnelles mélodies de Castlevania : Symphony of night sur Psx qui sont aussi typées rock nippon).

Par opposition, les bruitages sont excellents et les voix digit' d'excellente qualité. On regrette simplement de ne pas pouvoir passer certains dialogues et même si le prologue est magnifique, attendre quarante minutes avant de pouvoir commencer à jouer tout simplement parce que des persos se tapent la discute, faut pas pousser.

Mais ne soyons pas trop durs avec ce Valkyrie Profile car il a le mérite de proposer des idées novatrices, et notamment une richesse hors-norme au niveau des personnages.

### UN MAGICIEN NOMMÉ TRI-ACE

Tout d'abord, la jouabilité est exemplaire. Le Dual Shock est utilisé à merveille et les phases plate-forme sont loin d'être rebutantes. Elles sont simples, apportent un plus action au jeu... bref, une excellente idée qui apporte un peu de sang neuf au style - à ce propos je vous invite à vous reporter à l'encadré «des donjons et des plateaux». Pour ce qui est de la compréhension des divers menus, Tri-Ace a eu la bonne idée de tout symboliser par des petites icônes qui représentent les choses avec exactitude. Mais le génie ne s'arrête pas là : ils ont offert des



## Al nous le pouvoir vengeur d'Odin !

Beaucoup d'âmes guerrières pourront s'exprimer de la sorte dans votre aventure. Vous devez trouver à peu près une vingtaine de chevaliers, archers, magiciennes... Tous aussi soignés les uns que les autres, ils disposent d'une force différente, de capacités et de caractéristiques propres et il serait dégueulasse de ne pas reconnaître le travail exceptionnel du character designer. Je le dis et le répète : une vingtaine de chevaliers rejoindront votre équipe dans la grande bataille divine !



## Entre ciel et terre

Votre périple vous mènera dans tous les lieux saints de la mythologie nordique. Ainsi vos déplacements oscilleront entre Asgard, la terre des dieux et Midgard, le monde des humains. Le moins que l'on puisse dire, c'est que quel que soient l'endroit où vous passerez, les programmeurs ont fait en sorte que vos yeux soient constamment émerveillés. Les décors, pour la plupart, sont magnifiques et c'est avec grand plaisir que l'on évolue dans Valkyrie Profile (même si tous les décors n'ont pas bénéficié d'une qualité équivalente).



mentionner de très nombreux rebondissements et des événements très puissants. Je ne vous dévoile rien, ce serait vous gâcher la surprise. Tout ce que je peux vous dire, c'est que dans certains passages, je me suis cru, l'espace d'un instant dans FF Tactics. Génial, non ?

Ce qui, quelque part, vous prouve que Tri-Ace a quelque peu privilégié le fond sur la forme. Merci... cela faisait bien longtemps que l'on n'avait pas ressenti chose pareille. Surtout que l'innovation a aussi frappé à la porte des combats. Tri-Ace est parvenu à proposer quelque chose de totalement nouveau, un système étudié jusqu'à la moelle, dynamique, pêchu et très impressionnant. Mais pour tout savoir sur ce thème, je vous invite à vous reporter à l'encadré prévu à cet effet et qui est baptisé «Dynamiques et novateurs». De plus, lors des batailles, vous disposez d'une totale liberté quant au placement de vos personnages, lesquels sont associés à un bouton de la manette. Fini les manip' compliquées... c'est assez bourrin certes, mais ça a le mérite d'être efficace. Je ne vous explique même pas le plaisir lors des attaques groupées ou des furies.

Bref, Valkyrie Profile est un RPG excellent qui n'est pas dépourvu de défauts mais qui propose une innovation et un plaisir suffisants pour plaire et enchanter n'importe quel fan de l'univers des RPG et d'heroic-fantasy.

Jay

## Donjons et plateaux

La plus grande particularité de Valkyrie Profile, outre l'innovation qu'il propose, sont sans aucun doute ses phases de plate-forme. En effet, à chaque fois que vous mettez les pieds dans un donjon, vous dirigerez votre Valkyrie comme dans un «vulgaire» jeu de plateaux. Vos possibilités sont nombreuses : vous pouvez courir, effectuer des glissades, sauter, grimper à des échelles, pousser et tirer des blocs, glacer, frapper des ennemis et ouvrir différents coffres et fioles. Vous possédez également un pouvoir de glace qui vous permet de «construire» des plates-formes et de rebondir pour atteindre des lieux inaccessibles. Bref, complet, puissant : génial !



sous-titres en anglais pour la plupart des objets et actions possibles. Moi j'appelle ça un cadeau aux quelques hardcore gamers non japonisants qui se risqueraient à s'essayer au soft. Néanmoins, pour apprécier réellement les nombreuses subtilités et richesses cachées du jeu, je vous conseille tout de même de vous le refaire en version ricaine ou tout simplement de l'attendre avec impatience dans cette version US. Car passer à côté d'une telle puissance scénaristique et devant une telle richesse psychologique au niveau des personnages, serait un crime.

Puisque nous parlons de positif, nous n'oublierons certainement pas de

**PlayStation (Ntsc)**

**Conception :** Tri-Ace

**Distribution :** Enix

**Dispo en :** rien d'autre pour le moment

**Genre :** RPG

**Compatible avec :** Dual Shock

**Nombre de CD :** 2

**Blocs mémoire :** 1

### Graphismes : 88%

La plupart des décors sont magnifiques. Ok, ils ne sont pas en 3D... non, ils ne bénéficient pas des dernières techniques de programmation, mais ils flattent quand même les rétines. Le seul ennui, c'est qu'ils sont très inégaux et à côté d'une ville somptueuse, on trouve des cavernes moches comme pas deux.

### Musiques : 89%

Bizarrement, la bande sonore de Valkyrie Profile est moins bonne que celle de Star Ocean : The Second Story. Une fois de plus, on se retrouve confronté à d'excellentes mélodies (surtout celle du destin) mais aussi à des ziques chiantes à mourir.

### Durée de vie : 89%

Valkyrie Profile est long mais il peut aussi être court. Valkyrie peut vous prendre au moins trente heures de votre temps si vous cherchez à tout fouiller dans tous les sens et à voir les trois fins différentes.

### Accessibilité : 91%

Il faut comprendre le principe mais une fois celui-ci assimilé, rien ne vous arrêtera. Le seul motif pour lequel vous pouvez éventuellement rester bloqué sera votre manque de force. Les menus en jap sont simples et compréhensibles si vous possédez des bases nippones.

### Scénario : 97%

Le scénario de fond est excellent. Mais le plus puissant est sans conteste les différentes histoires des personnages qui composeront votre équipe. Un peu macabre (vous verrez à chaque fois leur mort) mais terrible !

### Présentation : 92%

Quelques scènes vidéo de qualité honnête, une présentation pêchue, un prologue génial, un boîtier esthétique, un livret d'instruction magnifique et compréhensible. Bref, un habillage parfait.

### Psychologie des personnages : 93%

Beaucoup de héros à la personnalité développée. Tous ont été travaillés à l'extrême, mais on regrette un peu la différence d'attention sur le passé de certains par rapport à d'autres. Valkyrie Profile s'en sort tout de même avec les honneurs.

# 92%

8 SOLUCES COMPLÈTES

HORS-SERIE GAME DREAM

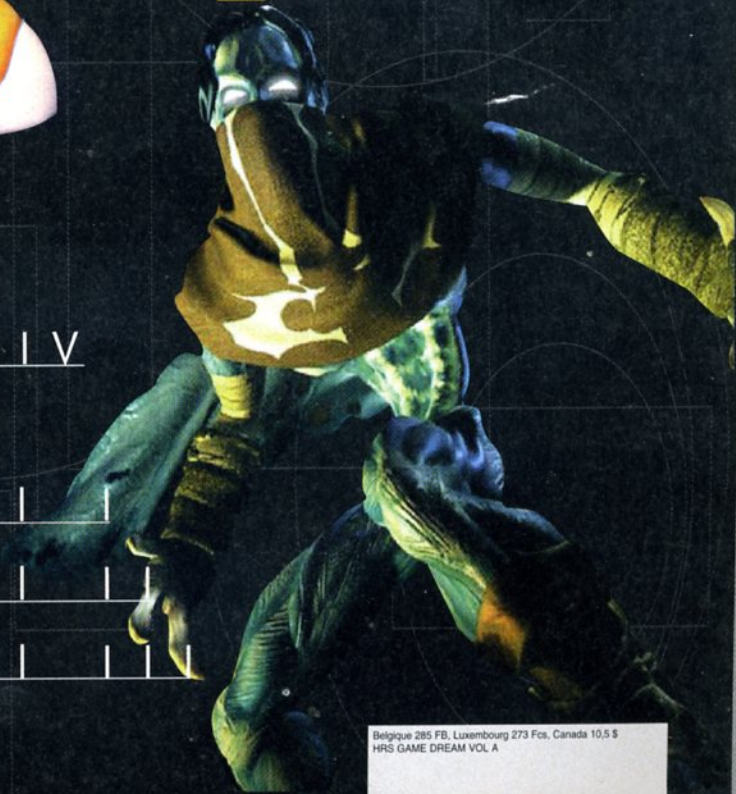
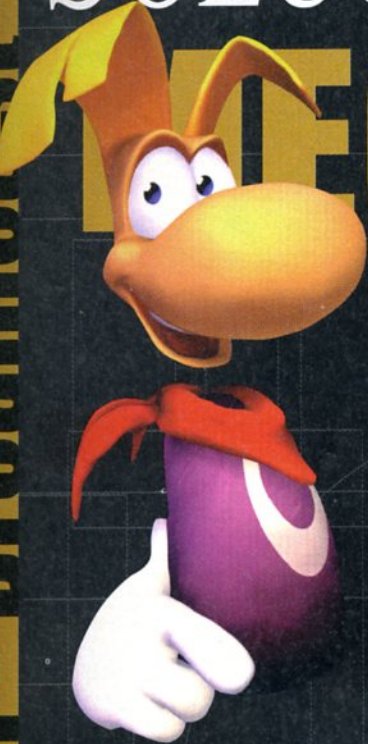
# SOLUCE COLLECTOR

## MEGA-HITS

# 8

## Soluces complètes

N64 - Playstation - Dreamcast - PC



Rayman 2

PC, Play, DC, N64

Soul Reaver

PC, Play, DC

Tomb Raider IV

PC, Play, DC

Toy Story 2

PC, Play, DC, N64

Resident Evil I

PC, Play

Resident Evil II

PC, Play, N64

Resident Evil III

Play

Dino Crisis

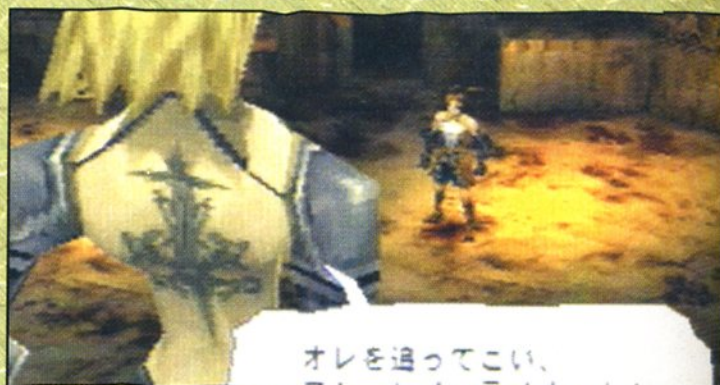
Play

Belgique 285 FB, Luxembourg 273 Fcs, Canada 10,5 \$  
HRS GAME DREAM VOL A

EN VENTE ACTUELLEMENT



CE PETIT GARÇON VA ÊTRE VOTRE PRÉOCCUPATION PRINCIPALE PENDANT TOUTES VOS PÉRÉGRINATIONS : ASHLEY ET SA SECTE L'ONT ENLEVÉ À DES FINS MEURTRIÈRES... VOTRE MISSION : SAUVER LE GOSSE ET DÉTRUIRE UNE BONNE FOIS POUR TOUTES LA CASTE DES MAGI DE L'ÉA MONDE.



REMARQUEZ LE TATOUAGE QUE SIDNEY PORTE FIEREMENT DANS LE DOS : C'EST L'ÉNIGME PRINCIPALE DE VAGRANT STORY.

# Vagrant Story



Je sais ce que certaines têtes bien pensantes, parmi vous, vont me sortir : quel besoin de faire le test de Vagrant Story alors que celui-ci est disponible depuis février et que sa version américaine débarque dans seulement deux mois ? Je répondrai simplement que le soft de Square étant un titre de choix, un jeu d'exception et surtout parce que vous tenez entre vos mains le premier numéro de *Gameplay RPG*, Vagrant se devait de prendre quelques pages dans le canard. Je pense que la critique française prendra bien plus de place mais pour vous donner un avant-goût du jeu, lisez les cinq pages qui suivent.

En effet, ma prétention n'est pas de réaliser le test le plus complet de la mort qui tue (chaque chose en son temps - pour la version française) mais simplement de vous sensibiliser à la magie que dégage ce titre. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Square a encore réalisé un travail remarquable à tous les niveaux. Car si techniquement le jeu est une bombe atomique, on peut en dire autant d'un point de vue ludique. Une perfection ? Pas loin... mais lisez la suite pour bien comprendre mon enthousiasme. On s'en doutait bien vu le trailer impressionnant que l'on a pu admirer

grâce au second CD du packaging de *Seiken Densetsu 4 : Legend of mana*, mais de là à penser que l'on atteindrait un tel paroxysme, peut-être pas.

C'est donc avec joie que lorsque nous avons eu le CD, nous l'avons lancé dans la console. Accueilli ? C'est le moins que l'on puisse dire : Vagrant Story dispose d'une présentation magnifique qui met en scène le combat d'Ashley contre un Wyvern et d'une danseuse orientale aux hanches sacrément bien balancées, adeptes de la danse du sabre... Le souci du détail est incroyablement persistant. Le visage de la plantu-

reuse jeune femme reflète la réalité tant elle exprime de sentiments. L'ensemble des couleurs donne un rendu sublime avec une débauche d'effets en tous genres (flamme, transparence...) ainsi qu'une grande qualité graphique. Le tout est accompagné d'une musique typiquement Squaresoftienne mais aux accents plus action qu'épique... le ton est lancé.

À peine remis de nos émotions, on débarque sur un écran-titre accompagné d'une musique somptueuse. On commence alors une partie et là, la claque absolue : à l'instar de *Seiken Densetsu 3*, on débute par une

## Un prologue beleaf !

Comment dire autre chose devant une tel bijou ? Pour une fois, on peut dire que le jeu commence de façon incroyable et je peux vous jurer que la plupart d'entré vous resteront scotchés à leur fauteuil et sur le cul à la fin de ce magnifique prologue. Celui-ci a tout pour éveiller la curiosité du joueur et lui donner envie de participer à l'aventure : il est long, doté d'une mise en scène hallucinante, accompagné d'une musique incroyable et vous met dans l'ambiance dès le début. Une anthologie !



## Un système de combat révolutionnaire

C'est incroyable le nombre de possibilités que propose le système de combat de Vagrant Story. Tout d'abord, il faut savoir que celui-ci est un mixe parfait entre A-RPG et T-RPG. Comprenez par là qu'en aucun cas, vous n'êtes obligé de vous battre. Vous pouvez donc éviter vos ennemis. Si ceux-ci sont trop rapides (ou si l'envie de casser du monstre vous prend), vous arriverez dans une zone où chacun de vos pas et chacune de vos initiatives revêtent une importance capitale. Une fois dans cette configuration, vous pouvez (notez bien) : attaquer (en choisissant la partie du corps ennemie que vous souhaitez affaiblir), avoir recours à la magie, esquiver, fuir la bataille, effectuer un combo (que vous aurez créé auparavant, et le tout en respectant un certain timing) ou bien lancer un item ou un sortilège de protection. Bref, les possibilités sont nombreuses, et certes sur le papier n'expriment pas grand chose, mais dans le jeu, il en est tout autrement.



«intro» interactive. En fait, ce prologue (appelons un chat, un chat et une montagne, une montagne) se suit avec un plaisir non dissimulé, à la manière d'une véritable œuvre cinématographique. Digne de n'importe quel film d'action, la mise en scène comme la musique sont parfaites, les nombreux événements scéniques sont de la même trempe, je ne vous parlerai pas non plus de la perfection graphique des visages et des textures, ni de la rencontre d'Ashley et Sidney, les deux person-



LES DÉCORS SONT POURVUS DE TRAPPES EN TOUT GENRE. CERTAINES SONT PIÉGÈES ET VOUS FERONT MALHEUREUSEMENT PERDRE DES POINTS DE VIE MAIS D'AUTRES SE RÉVÈLERONT BIEN PLUS ASSEZABLES, COMME CETTE BORNE DE RÉGÉNÉRATION.

## Création

En effet, vous ne rêvez pas : dans Vagrant Story, on peut tout (ou presque) créer (magies, armes, boucliers...). Je ne me lancerai pas dans une explication des divers menus et de la manière dont il faut procéder pour le faire car j'oublierais des choses et des éléments de réponse, c'est certain. Tout ce que je peux vous conseiller maintenant, c'est d'attendre la version ricaine pour bien tout comprendre.





## Niche, passionnante et trippante

Tels sont les trois adjectifs qui désignent au mieux l'histoire démentielle de Vagrant Story. Pour vous expliquer la situation en deux mots : vous incarnez Ashley Riot, agent du VKP (sorte de FBI médiéval), vous enquêtez sur des événements étranges et sur une secte bien particulière. Vos investigations vous mènent jusqu'à la résidence du duc de Baradoba. Arrivé sur les lieux, vous allez insister impuissant au kidnapping de son fils Joshua mais découvrir en même temps que l'homme que vous recherchez depuis un petit bout de temps se nomme Sidney Losstarot. Vous allez le combattre, mais il parviendra à s'enfuir... Le scénario est bourré de rebondissements en tout genre et la qualité de la mise en scène et la puissance du script ne riment en rien l'aîné FF Tactics.



nages principaux de Vagrant Story. Pour plus de détails, je vous invite à vous reporter à l'encadré «Un prologue belek».

Après s'en être pris plein les yeux et les appareils auditifs, on commence enfin une «vraie» partie. On est à nouveau accueilli par deux scènes vidéo en 3D temps réel (à la manière du prologue) mais toujours d'une qualité surprenante. On peut enfin commencer à diriger Ashley dans un donjon. Première constatation, la réalisation technique est une véritable prouesse : obtenir un tel rendu de la PlayStation relève de l'exploit et personne d'autre que Square ne pouvait y parvenir de la sorte. Les graphismes sont impressionnants, on se demande même dans les premières secondes, si l'on se trouve bien en face de sa petite boîte grise et non sur Dreamcast... c'est si beau.

Chaque détail a bénéficié d'un soin sidérant et on peut mettre en exergue la qualité éffarante des effets de lumière ainsi que la modélisation et le rendu des divers protagonistes : tout est à la limite de la perfection ! Les textures sont sublimes et les paysages ont rarement été aussi

bien étudiés. L'ambiance est plantée... ce qui nous emmène à notre second point fort : la musique.

Jamais bande sonore n'avait atteint un tel paroxysme de qualité, mais également de composition. Tout a été orchestré pour que les différentes mélodies ou sons conviennent parfaitement à la situation que vous affrontez. D'un style épique, la bande sonore rappelle furieusement celles

de Final Fantasy Tactics (Ndr : le meilleur Tactical-RPG jamais conçu) pour lequel tous les amateurs de RPG ont reconnu y avoir entendu les meilleures musiques de la PlayStation. Maintenant que Vagrant Story est sur le marché, je me demande bien lequel des deux propose les meilleures ziques... j'hésite. Quoi qu'il en soit, l'important est respecté : les compositions parviennent



## Une inspiration solide

Comme tous les grands éditeurs, il arrive que Square jette un œil sur ce qui se passe à l'extérieur et tente de faire mieux. Dans la situation citée, je ne les ai jamais vus totalement plagier une œuvre et je ne les ai surtout jamais vus faire moins bon. C'est encore le cas avec Vagrant Story. Celui-ci s'inspire pourtant largement de trois méga-hits (Prince of Persia, Diablo et Metal Gear Solid), mais en compilant les aspects positifs des trois, en y ajoutant une bande sonore à la limite de celles qui nous sont d'habitude proposées par des longs-métrages et le talent infini des programmeurs, Vagrant Story parvient à devenir un titre légendaire sans aucun concurrent possible.



## Une introduction efficace

Pour bien commencer et afin de comprendre dès le départ que Vagrant Story est un jeu Squaresoft, la société a décidé de réaliser une introduction de courte durée mais qui dure suffisamment de temps pour prouver que leur équipe n'a plus rien à apprendre en matière d'images de synthèse. Une fois de plus, Square parvient à repousser les limites du réalisme et de la beauté des scènes vidéo sur 32 Bits. Un boulot titanesque pour un rendu sublime ! A la vue de cette intro, on attend avec impatience de voir celle de Final Fantasy 9... je sens que ça va être un grand, un très grand moment !!



## Une beauté constante

Un des plus grands points positifs de Vagrant Story est sans aucun doute sa qualité graphique, que beaucoup de jeux, encore à l'heure actuelle, lui envient énormément. Les graphismes sont certes sombres, mais c'est l'ambiance qui l'exige. Les effets de lumière et les sources d'éclairage ont été soignés à l'extrême et honnêtement, même en cherchant bien, on ne peut trouver meilleur niveau rendu général, texture, modélisation et faciès des persos... Peut-être le jeu le plus abouti techniquement sur PlayStation !



# Monstres et méchants

Comme dans tous les RPG, vous rencontrerez une foule de créatures surnaturelles, rôdant dans les donjons rien que pour vous embêter mais pour vous donner également un maximum d'expérience au combat. Contrairement à l'habitude de Square, on remarque que les monstres sont classés par catégorie et qu'ils ont été choisis en fonction des classiques bestiaires de TSR. Si vous ne connaissez pas, sachez que vous rencontrerez des orcs, des dragons, des squelettes, des cerbères, des minotaures, etc... Square a annoncé une bonne quarantaine d'ennemis, on attend de voir ça.



à faire entrer le joueur sans difficulté dans son aventure tout en lui conservant une part de suspense, de mystère et d'atmosphère angoissante. Bref, vos oreilles vont prendre leur pied, encore plus, si vous êtes fans de cinéma.

En ce qui concerne l'animation, on ne peut pas dire là non plus que les programmeurs de Square n'aient pas fourni un boulot de titan. Tout bouge avec une rapidité et une fluidité étonnante, les combats et diverses phases de déplacements sont rapides et dynamiques. Lors des scènes vidéo, inutile de préciser que l'on touche la perfection tant au niveau de la gestuelle que des expressions du faciès. Bref,

ça calme ! Surtout que la jouabilité est également du même niveau. On fait ce que l'on veut d'Ashley : il bouge au quart de tour et à la moindre de vos sollicitations. Soit dit en passant, notre héros dispose d'une palette de mouvements assez importante. En effet, il peut courir, sauter, s'accrocher aux diverses parois, pousser, tirer et porter un objet, il peut également marcher lentement et regarder tout autour de lui grâce à une vue subjective du meilleur effet.

Mais revenons à la maniabilité de ce Vagrant. Car oui, elle est bonne, oui l'interface est intelligente et simple et oui, il n'y a aucun problème. En revanche, on ne peut pas en dire autant de l'accessibilité. La barrière de la langue vous bloquera très souvent (surtout dans les menus)

# Une interface agréable

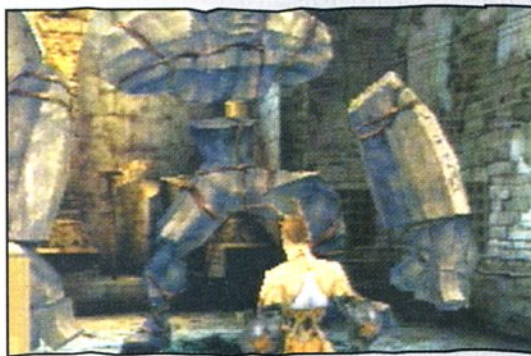
A l'aide du bouton triangle, vous pourrez aller faire un tour dans les menus de Vagrant Story. Ceux-ci sont clairs (pour qui parle le jap), précis et surtout très complets. Ils permettent entre autres de fabriquer son arme, d'aller constater le status de votre héros, de l'équiper, de lui prodiguer de nouveaux sorts, de lui fabriquer de nouveaux combos, de consulter la carte du donjon ainsi que les statistiques sur votre réussite et vos objectifs. Bref, plus complet, tu meurs !





# Boss impressionnants

C'est le moins que l'on puisse dire : les boss ont bénéficié d'un soin incroyable (peut-être même plus que certains ennemis, c'est vous dire). Il faut bien voir qu'ils sont gigantesques et que Square a pour une fois donné dans la démesure. En effet, ces monstres sacrés prennent tout l'écran et représentent généralement quatre à dix fois la taille d'Ashley. Le plus impressionnant dans tout ça, c'est que non seulement ils sont puissants, forts, magnifiques etc... mais en plus ils sont animés de façon impeccable ! Il n'y a rien à dire.

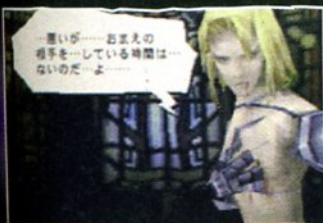


et la difficulté herculéenne du titre ne vous poussera pas à avancer plus loin. Je parle, en tout cas, pour les débutants et autres non-initiés car il est clair que Vagrant Story ne s'adresse qu'à une élite de joueurs, capables de bourriner un jeu, vingt heures durant.

Et c'est sur ce point d'ailleurs que je voudrais pousser un coup de gueule. Il faut croire que chez Square, ils ont d'excellents programmeurs ainsi qu'une société d'artistes tous plus talentueux les uns que les autres. Mais visiblement, il manque des testeurs. Non mais, faut pas déconner : des boss supra balaises aux défenses particulièrement puissantes et

queue dale pour nous, pauvres joueurs. Une fois un gardien de niveau battu, on pousse un grand ouf ! et pourtant dix minutes après : rebelote ! C'est vraiment chiant à force, croyez-moi. Mais bon, hormis ce sérieux problème de difficulté, Vagrant Story est incontestablement une des plus grandes réussites à avoir vu le jour sur PlayStation. A la question : « faut-il se le procurer ? », je répondrai : de toute urgence, pour ceux qui ont des notions de jap et oui en ricain pour les autres. En tout cas, il est clair que Vagrant Story doit faire partie de votre logithèque... que les choses soient claires.

Jay



**PlayStation (NTSC)**  
**Conception :** Squaresoft  
**Distribution :** Square  
**Dispo en :** rien d'autre pour le moment  
**Genre :** Aventure/RPG  
**Compatible avec :** Dual Shock  
**Nombre de CD :** 1  
**Blocs mémoire :** 3

## Graphismes : 95%

Les décors sont magnifiques et on a rarement atteint un tel degré de perfection au niveau des textures, de la gestion des effets de lumière ainsi que dans la qualité des visages et la modélisation des personnages. Les scènes cinématiques sont une fois de plus un sacré exemple des capacités infinies de Square en matière de synthèse. Bref, du boulot de pro.

## Musiques : 99%

Si seulement les programmeurs avaient pensé à inclure des voix digitalisées... la bande sonore de Vagrant Story aurait décroché une note méritée de 100%. Pour quelle raison ? Tout simplement parce que le dernier jeu de Square propose une des meilleures ambiances sonores jamais réalisées pour un jeu vidéo. C'est un tout : le rythme, la musique, les bruitages... bref, encore un boulot exceptionnel !

## Durée de vie : 76%

C'est le seul point noir du jeu. Premièrement, il est relativement court (une vingtaine d'heures) mais en plus il est d'une difficulté incroyable. Il est clair que ce produit ne s'adresse pas à tous les publics : beaucoup (même les pros) se décourageront rapidement devant certains boss ou donjons, beaucoup trop ardu.

## Accessibilité : 69%

Vagrant Story n'est pas simple à comprendre. Si l'on peut remarquer une interface simple et précise, une prise en main immédiate et un principe facile à assimiler, on ne peut pas en dire autant des divers menus qui vous permettent des possibilités extraordinaires. C'est, en tout cas, la première fois que je rencontre des difficultés par rapport à la barrière de la langue.

## Scénario : 92%

Le synopsis repose sur de solides bases, des personnages au charisme indéniable et une réelle puissance scénaristique, laquelle est appuyée par une mise en scène à couper le souffle. Les rebondissements sont légion, et on entre dans le vif du sujet rapidement, on suit également le cours des événements avec passion.

## Présentation : 98%

Une introduction de grande qualité, renforcée par une superbe musique. Un prologue époustouflant, qui donne une idée de la qualité du jeu, à savoir incroyable. Le boîtier est sublime et le livret d'instruction également. Le CD dispose d'un motif simple (le logo) mais il est sobre et explicite.

## Psychologie des personnages : 97%

Une ambiance du tonnerre pour des personnages très bien étudiés. Ashley a énormément de charisme et correspond parfaitement à l'image du héros puissant. Sidney campe avec classe le rôle du méchant aux pouvoirs démentiels. Le reste du casting respecte parfaitement sa part du contrat. On note également un certain aspect « adulte » tant dans les réactions que dans le ton des protagonistes.

# 95%



En connais deux qui n'en ont plus pour très longtemps à vivre.



Il est en train de pleurer la mort de son camarade. Tellement jouissif .....

# Galerians

**A**vec tous les Resident-like, les Parasite-like et autres Survival Horror-like qui traînent sur Play, on a du mal à discerner les excellents titres des "bien mais pas top of the world", car tous présentent des qualités bien particulières qui les rendent incontournables. Et Galerians fait partie de cette catégorie (trop) exploitée, mais toujours aussi passionnante dans l'histoire et dans l'ambiance unique. Cette fois-ci, out les zombies et guns à tire-larigot et place aux pouvoirs psychiques et aux comportements troublants. A mi-chemin entre un Akira et un Dark City, fera-t-il l'unanimité auprès des joueurs ?

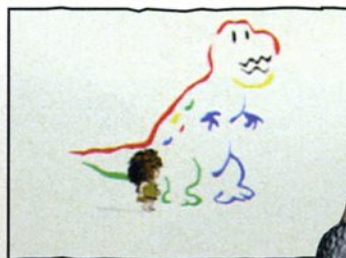
**E**n l'an 2550, Rion, un jeune adolescent de 14 ans se retrouve coincé dans un hôpital de Michelangelo City. Tel un Tetsuo (pour les fans d'Akira !), vous devrez user de mélatropine pour découvrir tous les secrets que renferment les différents stages du jeu. Grâce à l'usage de la télépathie, vous entrerez en contact avec une mystérieuse jeune fille du nom de Lilia. Coincée dans l'hôtel Babylone, vous devrez lui venir en aide au troisième stage. Derrière toute l'intrigue du soft se cache l'existence de Dorothy, un ordinateur ayant les capacités de gou-

verner la cité. Cette dernière contrôle divers protagonistes possédant les mêmes pouvoirs que les vôtres. Hélas, vous devrez vous débarrasser de ces innocents pour rester en vie. Un scénario fort sympathique, une ambiance assez géniale, mais une durée de vie digne d'un Resident Evil. Dans un sens, ce n'est pas gênant puisque l'on continue à aduler la série de Capcom, malgré la vitesse pour finir les différents épisodes. Mais dans Galerians, on est tellement à fond dans l'histoire de Rion que l'on reste bizarrement frustré après l'avoir fini au bout de



Encore une énigme à deux francs qui vous demandera trois secondes de réflexion.

4H45. Vous aurez la possibilité de le recommencer avec une nouvelle capacité très appréciable dont je vous laisse seul juge, mais on aurait tout de même apprécié quelques heures de jeu

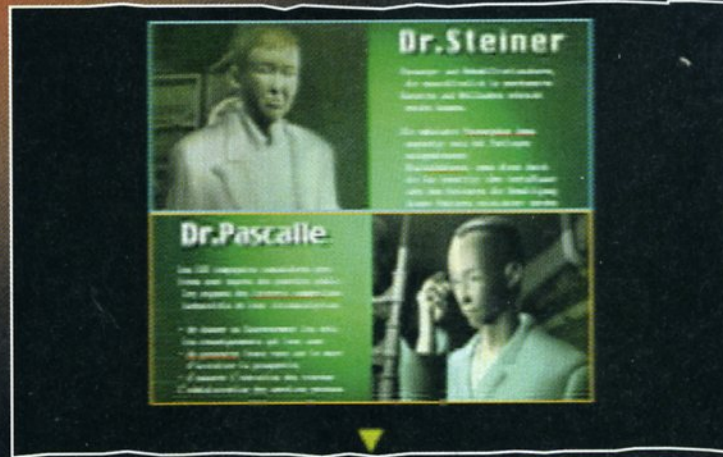
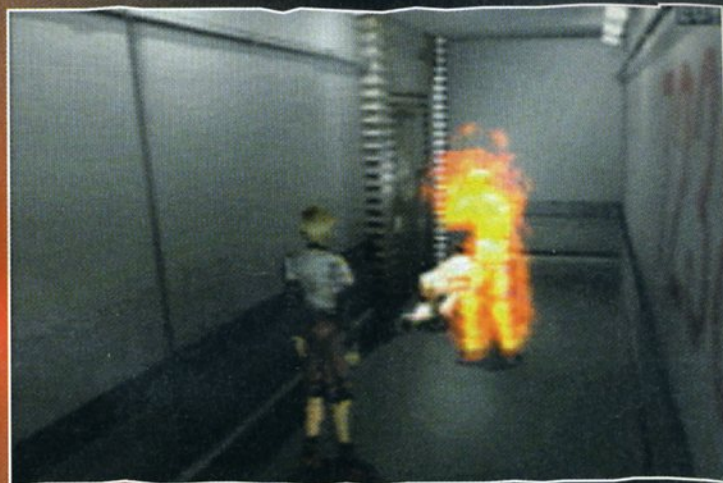


Désolé de vous montrer une telle photo, mais je vous avoue avoir complètement craqué devant ce logo trop mignon. Vous ne trouvez pas ?



# Cavapaplaire à tout le monde ça !

En veux-tu en voilà, les drogues sont indispensables si vous voulez vous en sortir vivant. Car c'est bien d'user des pouvoirs psychiques que vous possédez, mais encore faudrait-il vous remplir le cerveau de saloperies pour que ça marche. Voici une petite aide pour vous y retrouver un peu : les Nalcon (couleur verte) servent pour envoyer une boule sur vos ennemis, les Red (rouges !!!) servent à vous recharger en puissance de feu, les D-Felon (bleues) servent à vous recharger pour le pouvoir de lévitation sur vos ennemis, voilà pour les pouvoirs d'attaque. Place aux capsules de survie. Recovery Capsule (jaunes) : elles vous redonnent de la vie, les Delmetor (bleues) : elles vous calment quand vous êtes en mode "Short". Skip n'est pas une sous-marque de lessive, mais elles vous permettent d'augmenter durant quelques instants le niveau de vos pouvoirs, et terminons par les Appolinar (rouges) : elles vous mettent directement en mode "Short" pour plus de plaisirs intenses, mais faites attention à ne pas crever.



supplémentaires. J'avoue que Polygon Magic a su réaliser une production à la hauteur d'un Parasite Eve, ce qui n'est point pour nous déplaire et, malgré un niveau graphique inférieur au titre précédemment cité, ce Galenians possède les qualités nécessaires pour plaire au grand public. La barrière de la langue ne pose aucune difficulté puisque les programmeurs ont eu l'ingénieuse idée d'utiliser le bouton triangle pour scanner divers endroits. Exemple : si vous êtes coincé devant une porte fermée, il vous suffira d'appuyer sur le bouton pour avoir une réponse à

votre problème. Tout a été réalisé pour vous faciliter la tâche. Le héros possède un passé tourmenté (comme dirait Jay !), (et il est charismatique ?-ndc) le genre de détail qui est apprécié par tous les joueurs. Amnésique, il retrouvera la mémoire au fur et à mesure de l'histoire et se rappellera beaucoup de mauvais souvenirs. Même si l'angoisse n'atteint pas le niveau d'un Silent Hill, il vous arrivera de sursauter dans votre siège car certains passages sont bien flippants. Ok, il n'a que 14 ans et la tendance en cette fin de millénaire est de préférer les héros de 18-20 ans,



Des décors bien vides pour un jeu passionnant.

mais il possède une telle maturité que l'on aura vite fait de l'adopter (si je puis me permettre !). Et dès que l'on apprend à se servir de ses capacités psychiques, on se sent immortel face aux ennemis que l'on croise (surtout avec l'utilisation du "Short"). Je vous assure que c'est un pur plaisir de voir cramer les divers scientifiques qui vous ont fait souffrir durant plusieurs années avec leurs seringues et leurs drogues à deux balles. Crevez bandes de charognes sauvages, je vais vous faire exploser la cervelle (mais là, je m'emporte un peu trop, désolé !). Les énigmes sont simples mais parfois trop dans l'esprit des Tomb Raider (l'énig-

me des boules de billard, par exemple). Et on le termine avec une grande facilité, même le boss de fin ne vous posera pas trop de problèmes (comparé à Nemesis dans Resident Evil 3 !). Mais ne soyons pas trop exigeants car, je vous le rappelle, Galerians propose des idées nouvelles, bien exploitées, bien conduites et donc, il reste un très bon titre que tout amateur de Survival-Horror se doit d'acheter. Place aux thèmes, mes amis !

K<sup>ho</sup>

### C'est votre seule garantie

L'usage de pouvoirs psychiques est recommandé mais il ne faudrait pas trop en abuser. Car le seul moyen de pouvoir vous en servir est de prendre des drogues, mais pour cela, reportez-vous au thème qui leurs est consacré. Vous utiliserez trois sortes de pouvoirs. Le premier sert à envoyer une boule vers l'ennemi, le second (amusant) est de le faire cramer, et le dernier de le faire léviter pour le briser en morceaux. Il reste un pouvoir à part qui demeure le plus jouissif, mais dangereux car il vous fera perdre de la vie. C'est le "short" : ce dernier vous fera perdre la tête et donc, vous ne serez plus apte à contrôler votre force. Aucun ennemi (sauf les boss) ne pourra résister et leur cervelle explosera à votre contact ! Très amusant et fort bien choisi, si vous tuez un garde ou un scientifique sur les deux, son coéquipier pleurera sa mort et se jettera sur le corps de la victime.



### Est-ce un film ou un jeu ?

Comment peut-on ne pas aborder le sujet des scènes vidéo ? Car si vous avez trouvé que Final 8 en proposait beaucoup, c'est que vous n'avez toujours pas joué à Galerians. C'est simple, toutes les 5 à 10 minutes, vous aurez une scène en images de synthèse. Elles arrivent toujours pour rehausser l'ambiance fatidique de certains passages. Disons que Galerians se place entre le Survival-Horror et le film interactif. Moi j'adore, de plus elle s'intègre trop bien à l'histoire.





## Place aux acteurs

Ils sont au nombre de onze et contribuent à la bonne réussite du jeu. Outre le personnage principal, il reste les dix autres qui sont très intéressants. Lilia est la jeune fille qui vous parle à l'aide de la télépathie, elle a le même âge que Rion et semble vous connaître. Birdman, Rainheart et Rita sont les trois Galerians qui vous poseront le plus de problèmes à chaque fin de stage. Le Dr.Rem est celui qui vous a enfermé dans cet hôpital et qui vous a fait subir d'atroces sévices (attention, je parle de drogues et non de ..... enfin, on s' comprend !). Le Dr Pascal est le père de Lilia, le Dr Steiner et Elsa sont les parents (décédés) de Rion. Si on calcule bien, on arrive à 9 persos, il en reste donc deux (je sais, je suis très fort en calcul !). Il s'agit de Dorothy (pas du Club !) et de Cain, un personnage dont je vous laisse découvrir le secret (c'est le frère caché de Corbier ?-ndc).



## Place aux décors

Abordons le problème des décors. Ces derniers ne sont pas moches, bien au contraire, mais restent inégaux. Certains sont beaux, à l'exemple de l'hôtel ou de la maison, hélas le premier et dernier stage restent bien vides. Peu de décors, peu d'actions, ce qui fait un peu pitié face aux autres titres du même style. Mais ne soyons pas trop exigeant, car Polygon Magic n'est pas une grande boîte et les programmeurs ont tout de même réalisé un bon p'tit jeu.

PlayStation (jap)

Conception : Polygon Magic

Distribution : ASCII

Dispo en : Japonais

Genre : Survival Psychic Horror

(ça vient de sortir !)

Compatible avec : Vibration

Nbre de CD : 3

Blocs memory : 1-3

### Graphismes : 85%

Tout à fait honnêtes, les effets de lumière lors de l'utilisation psychique du feu sur les ennemis sont très bien rendus. Hélas, certains décors restent bien vides comparés à d'autres.

### Musiques : 95%

Assez inexistantes mais trop bien introduites dans certains passages clés du jeu. Le silence est parfois le meilleur choix à faire.

### Durée de vie : 75%

Comme je l'expliquais dans mon texte principal, la durée de vie de Galerians est frustrante. On aurait tellement apprécié quelques heures de plus avec le héros. Attention, quelques passages du jeu peuvent le rendre bien lassant. Je préfère vous prévenir.

### Accessibilité : 95%

Le point fort du soft. (avec l'ambiance bien évidemment !).

### Scénario : 95%

Enfin un thème plus original que les zombies qui envahissent Neo Raccoon City Belek.com. La force psychique est un domaine passionnant mais pas assez exploité à mon goût. En revanche, l'histoire de Rion est passionnante.

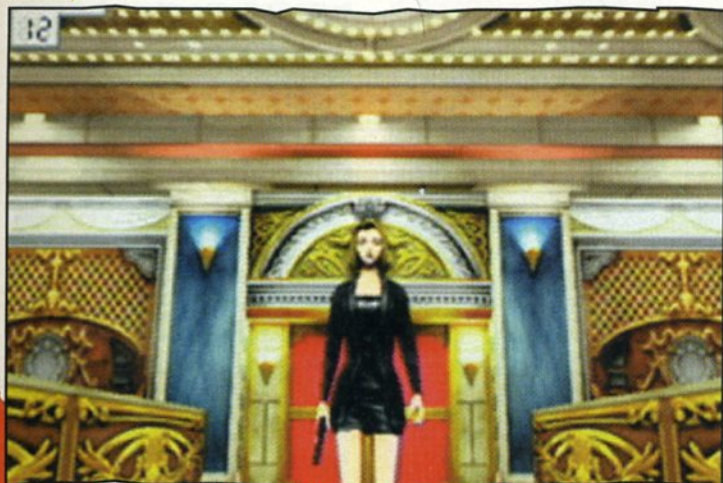
### Présentation : 95%

Trois tonnes de scènes cinématiques. Elles sont de bonne qualité et restent la seule raison du nombre total de CD, car le soft en lui-même aurait très bien pu tenir sur un seul.

### Psychologie des personnages : 88%

Le genre de psychologie qui plaît aux joueurs de RPG. Avec un passé comme celui du héros, on ne peut s'attendre qu'à de nombreux rebondissements.

# 89%



LA DÉCO EST BIEN FLASHY, ELLE DONNERAIT PRESQUE ENVIE DE SE METTRE À DANSER AVEC L'AIDE D'UN VIEUX 33 TOURS BIEN D'CHEZ NOUS. ALLEZ LES MECS, TOUTOUYOUTOU !



C'EST CLAIR ET NET, LES GOÛTS ET LES COULEURS NE SE DISCUTENT PAS.

# Undercover 2002

Attendu comme le Parasite Eve de la Dreamcast, UnderCover débarque enfin pour faire rire les joueurs sur 16, 32 et 128 bits et impressionner les rares possesseurs d'Atari 2600. C'est donc parti pour deux pages d'ironie caustique doubitchou sur un jeu qui ne mériterait qu'une demi-page à mon goût !! Partant du principe que vous êtes une jeune et jolie jeune femme (désolé pour ceux dont la virilité passe avant le reste !), vous devrez stopper des terroristes au QI peu élevé pour vous venger de la mort de votre mec ! Voilà grossièrement la trame de l'histoire, place au reste

trouvez peu durant votre enquête. Donc, on ne peut affirmer qu'UnderCover n'a aucune bonne idée, car certains programmeurs comme Capcom, (de son prénom Roger-ndc) devraient suivre ce principe de tirer tout en restant mobile. Imaginez Claire Redfield en train de mitrailler un zombie tout en exécutant une roulade sur le côté, ce serait le kif man, moi je n'vous dit qu'ça !

UnderCover A.D.2025kei, pourquoi avoir choisi un titre aussi long pour un jeu aussi court ? Il est clair que 4h30 n'a jamais été pour moi une référence en matière de durée de vie. Le soft étant vraiment hideux pour de la Dreamcast, l'animation étant indescriptible car trop ridicule, que faire pour convaincre les jeunes joueurs d'éviter à tout prix l'achat d'une telle daube ? Certains apprécieront tout de même l'appétissante créature qu'est l'agent Kei, à l'écran-titre bien évidemment, car dans le jeu, elle redevient à l'égal du soft. Mais ne

soyons pas si défaitistes car il possède certaines qualités, bien cachées je l'avoue, mais il en a ! Par exemple, à l'instar d'un Code Veronica, vous pourrez tirer dans toutes les positions, en courant, en marchant, accroupi ou en roulade. De ce fait, vous pourrez recréer certains passages des plus grands films de John Woo. Blague à part, vous pourrez piquer les munitions et potions de vie sur vos ennemis en les épargnant. Il suffit de les blesser légèrement et de les menacer avec votre flingue. Nous avons donc là un excellent moyen d'économiser les balles, car vous en



VOILÀ POURQUOI ON A FAIT APPEL À LA CHIRURGIE PLASTIQUE, POUR NE PLUS AVOIR À REGARDER CE GENRE DE CHOSES. EH LES FILLES, NE VOUS ÉNERVEZ PAS, CE N'EST QU'UN JEU !

## Comme au cinéma

La particularité de cet UnderCover est de proposer un jeu moche avec des décors hideux, des persos trop ignobles, mais des scènes en synthèse d'assez bonne facture. Ne serait-ce que l'intro qui vous donnerait presque envie d'y jouer ! Désolé, je me suis permis de vous mettre quelques photos de la scène finale pour vous permettre d'éviter ce titre.





## Kei, une belle plante en mal de 3D

Héroïne d'UnderCover, Kei doit avoir des antécédents familiaux avec Laura de D2 car beaucoup confondaient les deux femmes à la rédaction. Cette jeune fille téméraire et relativement mignonne aura du mal à trouver preneur car, comme vous pouvez le remarquer, sa 3D n'est pas parfaite. Ses yeux sont trop arrondis, sa bouche n'est absolument pas pulpeuse et sa démarche n'a d'égal que celle d'un épouvantail (ils savent marcher ????) (Bien sûr mon petit, c'est pour faire peur aux oiseaux-ndc). Bref, cette jolie frimousse aura vite fait d'effrayer les joueurs qui préféreront se rabattre sur Quasimodo !

Mais sérieusement, en dehors des quelques points précédemment cités, les programmeurs ne se sont pas foulés pour un sou. De plus, il sort une semaine avant Bio Hazard, il y a de quoi hurler de rire, non ? Alors même avec toute la patience que je possède et l'objectivité que je pourrais utiliser durant ce test, UnderCover est une belle merde digne des cassoulets Leader Price. Kei a un véritable balai dans le cul et son visage, lors de certaines cinématiques, n'a d'égal que l'expression d'un Jay jouant à une production Culture Brain (Flying Dragon en version française sur N64, pour ne pas citer tous leurs bides sur Play et Super Famicom !). Le prix des jeux import étant trop élevé pour se permettre une belle folie, passez votre chemin car votre Dreamcast ne mérite pas de telles fariboles programmées.



## Vive les poilus !

Les divers terroristes et boss que vous croiserez durant votre enquête ne vous poseront pas de problème. Trois bonnes balles en plein corps, et il n'y paraîtra plus. Important : ne les tuez pas, attendez de les voir souffrir pour pointer votre gun près de leur visage. Ainsi, ils vous donneront tout ce qu'ils ont en leur possession. C'est ainsi que vous pourrez leur piquer quelques balles ou potions de vie !



Dreamcast (jap)  
Conception : Pulse Interactive  
Distribution : Sega  
Dispo en : jap  
Genre : Spy-simulation à deux balles  
Nbre de CD : 1  
Compatible avec : Puru Puru pack  
Blocs : 12

## Graphismes : 35%

Gros point noir du jeu. Malgré quelques efforts vers la fin, les décors restent vides et moches. Les personnages sont sans âme, ne montrent aucun sentiment. Bref, à

## Musiques : 15%

Oh que c'est inaudible ! Je ne sais où ils ont trouvé leurs compositeurs, mais l'ambiance reste comique, tout le contraire de ce genre de jeu.

## Durée de vie : 21%

4h30, comme si c'était le chiffre habituel de tous les jeux d'aventure ! Le seul problème est que le soft devient intéressant au bout de quatre heures, il ne reste donc que 30 minutes pour rembourser son argent durement dépensé !!!

## Accessibilité : 92%

Aucun problème, le soft est tellement linéaire et bateau que n'importe quel être humain peut finir UnderCover. Mais qui a vraiment envie de s'y essayer ?

## Scénario : 75%

Amusant, il arrive de s'intéresser à l'histoire. Hélas, vu qu'une grande partie des joueurs ne parlent pas japonais ....

## Présentation : 84%

Beaucoup de scènes vidéo. Elles sont de bonne facture et représentent donc le seul intérêt du jeu. C'est un peu court jeune homme !

## Psychologie des personnages : 43%

Malgré la présence des ennemis, qu'est-ce qu'on s'emm... ! C'est vrai, aucune ambiance, aucun suspense et surtout, aucune tension durant toute l'enquête.

# 39%



Voici à quoi ressemble un héros effrayé dans Carrier. Bref, vous remarquerez une petite ressemblance avec la tête de Jay devant un CD d'Evolution 2 sur Dreamcast.



A l'aide de vos lunettes à vision infra-rouge, vous aurez la possibilité de repérer les méchants des gentils.

# CARRIER

Pourquoi moi ! ? Pourquoi dois-je me taper le test de Carrier, alors que des jeux comme Paperboy sortent sur la Lynx 2 ? La cruauté n'a d'égal que le physique de Jay, mais ce jeu s'en rapproche à vive allure. Il faut tout de même quelqu'un pour vous tester cette chose, quelqu'un qui arrivera à vous en dégoûter à vie, bref, il n'y avait que moi sur le planning ! Il va falloir que j'en touche un petit mot à mon rédacteur en chef, car cette injustice ne doit plus durer. Sinon, je brûle ma Dreamcast aux petits oignons, garnie de petits légumes printaniers.



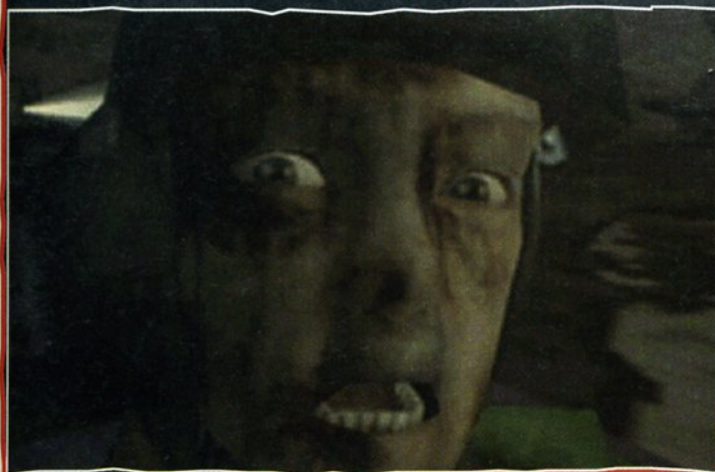
Malgré la présence de Resident Evil : Code Veronica, la Dreamcast ne possède toujours pas d'excellents Survival. Vous connaissez tous l'horrible existence de Blue Stinger, le pitoyable GD de Senritsu no Bishô, le décevant The Ring et l'indigeste Undercover ! Eh bien accueillons désormais l'insoutenable Carrier. Pourtant attendu depuis des lustres, ce dernier ne propose guère d'ambiance et son concept, pourtant classique, n'accrochera pas le joueur à son écran. Le fait d'être coincé dans un porte-avions ne vous rendra pas claustrophobe pour un sou. Il suffit de regarder la gueule des monstres pour se rendre à l'évidence : Jaleco n'est vraiment pas doué pour ce genre de production. Les graphismes sont sombres, les différents protagonistes sont carrément hideux (attention à ne pas les confondre avec les différents ennemis !), mais la palme revient tout de même au héros. Ce dernier remporte le prix du plus repoussant et du plus ridicule des



## Oh c'est moche !

Regardez-moi ces photos et répondez-moi franchement : trouvez-vous un quelconque intérêt à jouer à Carrier ? Il est tellement laid que je ne trouverai jamais la définition parfaite pour le catégoriser. Les ennemis sont moches, le héros est pitoyable, les scènes vidéo sont repoussantes et j'aime pas Jay (mais c'est un tout autre problème!). Bref, auriez-vous l'extrême obligeance d'éviter cette production pour moi ?





## C'est donc ça Carrier !

Amusant, c'est la première fois de ma vie que je ne vois aucune ambiance dans un jeu. Les décors sont pitoyables et malgré des effets de lumière réussis, on est loin d'un Code Vero. Pourtant, nous joueurs, ne demandons pas la Lune ! Pourquoi avoir attendu aussi longtemps si c'est pour, au final, qu'on le descende en flèche ?

héros. Son visage en gros plan définit parfaitement la niaiserie, ses yeux complètement vides effrayeront autrui et ses mains carrées ..... mais passons. D'un point de vue objectif, on peut dire que ce dernier n'est pas totalement raté. Il propose de bonnes idées, comme la possibilité de pouvoir viser à trois endroits différents du corps, ou de pouvoir, à l'aide de lunettes super modernes, différencier un monstre d'un humain (car ils ont la même apparence pour certains). Mais de mon point de vue, il est chier par terre (je sais Pat, la vulgarité n'a jamais rien résolu). On ne peut apprécier un soft sur ces quelques détails. Quand on dépense 450 francs, on est en droit d'attendre autre chose que de vulgaires gadgets et à mon humble avis, personne ne trouvera son bonheur dans Carrier. Espérons qu'ils n'auront pas l'horrible idée de nous le traduire, on n'a décidément pas besoin de ce genre de produit dans notre logithèque.



C'est ce qu'on appelle trouver le cul, expression bien de chez nous (si je puis me permettre).

Dreamcast (jap)  
Conception : Jaleco  
Distribution : Jaleco  
Dispo en : us  
Genre : comédie  
Compatible avec : poubelle  
Nbre de CD : 1  
Blocs memory : c'est une bonne question

### Graphismes : 58%

Quand on choisit le côté sombre des couleurs, c'est pour rendre l'atmosphère plus glauque. Hélas dans Carrier, l'ambiance étant absente au rendez-vous, il faut croire que le problème de luminosité est dû à une lacune graphique !

### Musiques : 62%

Je n'avais même pas fait attention aux musiques. Il faut croire qu'elles ne m'avaient pas emballé.

### Durée de vie : 65%

C'est une question à laquelle je ne pourrai pas répondre car je n'y ai joué que deux heures. Alors, sauf si le boss se trouvait à cinq minutes de moi, il faut croire que la durée de vie est égale aux différents Survival de la Dreamcast.

### Accessibilité : 79%

Simple.

### Scénario : 2%

Le classicisme n'a jamais sauvé un jeu de la noyade.

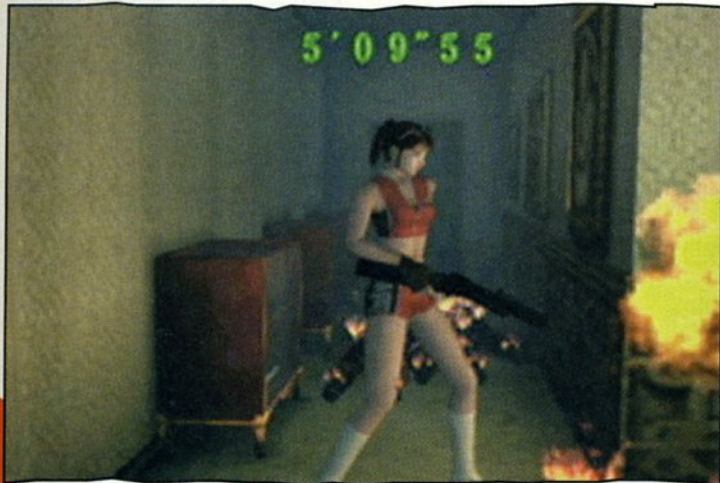
### Présentation : 4%

C'est vraiment trop ridicule pour de la 128. Sur Game Boy, on aurait crié au chef-d'oeuvre !

### Tension : 1%

Comme on le dit si bien : le ridicule n'a jamais tué personne.

# 36%



Vous, vous êtes une femme Barbara Gould. Tu sais que t'es bonne en habits mousquetaires (pardon !).



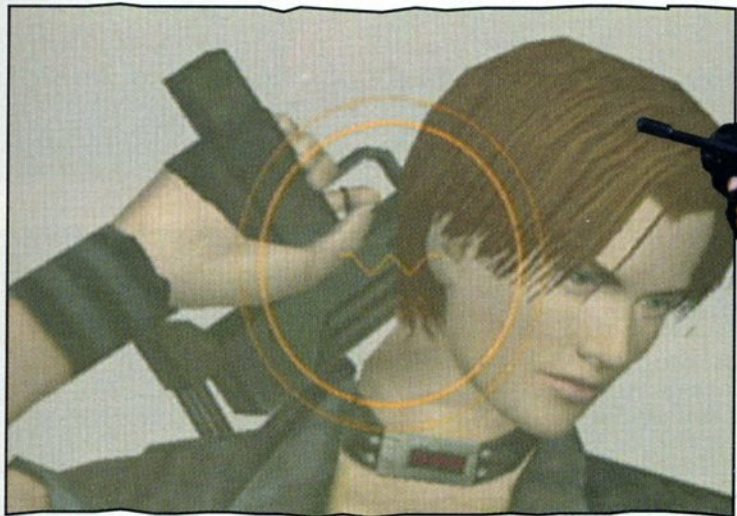
Et voilà, au beau milieu de l'aventure on trouve toujours le moyen de s'écarter du sujet.

# Code Veronica

Bon, il est clair et net que vous en aurez bouffé à toutes les sauces de la série Bio Hazard (nos enfants pourront même affirmer que nous avons été élevés aux Biohazard !), mais il aurait semblé étrange de leur part d'abandonner un filon qui marche aussi bien. Le plus curieux est d'arriver à nous créer à chaque fois une suite passionnante avec toujours aussi peu d'innovations. A l'exemple de Code Veronica, une production stupéfiante mais qui reste du Resident Evil. Alors, que peut-on attendre de ce nouveau chapitre et serons-nous toujours autant captivés par l'histoire ? Lisez ce qui suit ....

**V**eronica, huit lettres énigmatiques qui n'ont pourtant aucun point commun avec les Redfield, huit lettres qui vous promettent pourtant une dizaine d'heures palpitantes, bref huit lettres qui vous bourrent deux GD comme personne. Capcom, les pros du recyclage nous sortent le premier vrai Survival-Horror de la Dreamcast. On a enfin autre chose à se mettre sous la dent que du Climax avec son Stinger Bleu (ce n'est pas une marque d'aspirateur) à deux balles. Hélas, étant un ancien fan fatigué de la série, je ne sais si j'arriverais à faire autant de

léchage d'oreilles comme certains journalistes. Car même après avoir fini le jeu, je vous avoue avoir eu un sentiment d'inachevé, un petit manque dans l'ensemble. A commencer par les bruitages ridicules des araignées bougeant sur le sol, la démarche de Claire qui n'a pas évolué d'un poil face à la version PlayStation et surtout l'ombre de notre héroïne qui est vraiment trop laide. A croire que les programmeurs ont voulu le sortir le plus vite possible. Mais ne le dénigrons pas de la sorte car il offre tout de même d'excellentes idées, à commencer par un scénario plus travaillé et des ennemis plus effrayants que jamais. Ces der-



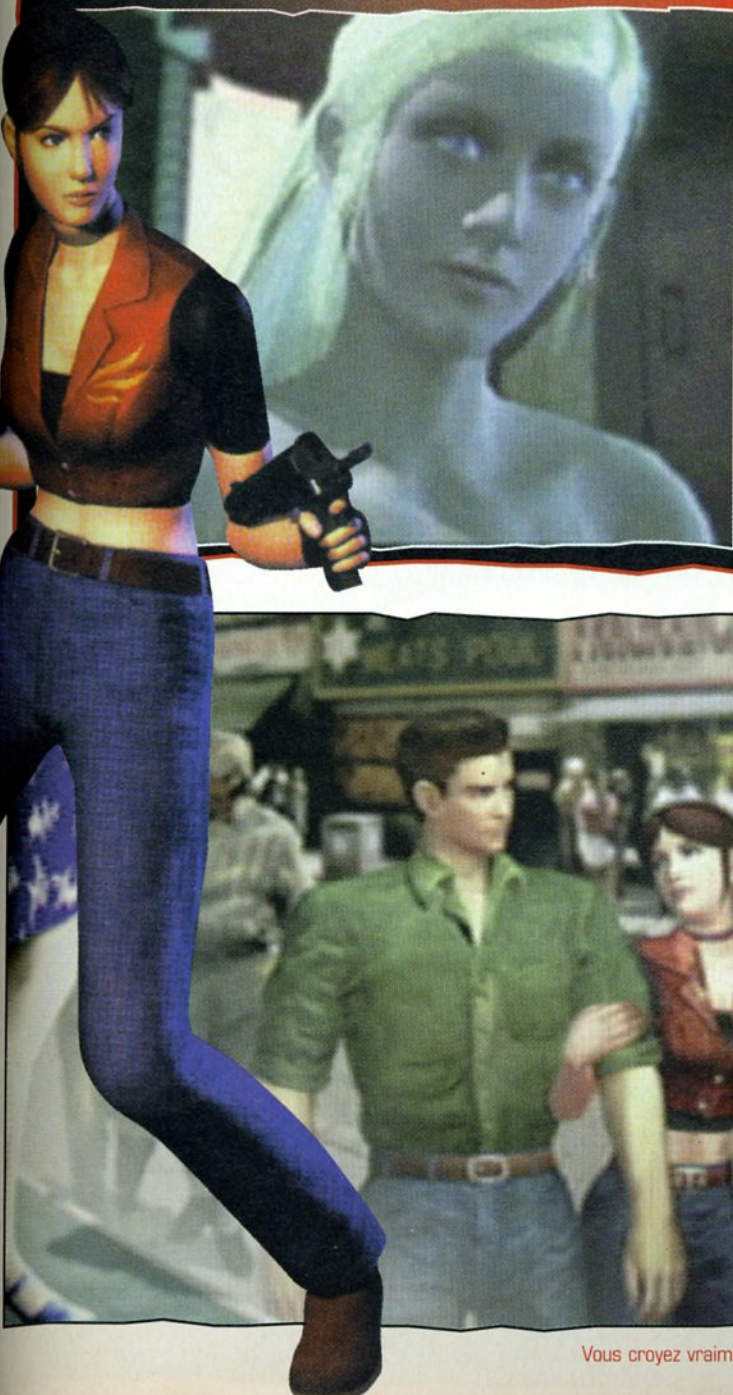
Dans quelques secondes, j'en connais un qui va passer un sale quart d'heure. Cela aurait pu être valable si on pouvait tuer n'importe qui, hélas on ne peut éclater la tête d'un de ses congénères.



Les nostalgiques seront ravis.

## Beaucoup de persos !

Pour une fois, vous ne serez pas seul tout au long de votre aventure. Les différents protagonistes que vous croiserez ne seront pas tous inconnus. Retour du grand Wesker, du sympathique Chris, des insoutenables Ashford, du dicaprioter Steve et du pauvre Hunk ...etc. Leur histoire est intéressante mais je trouve celle de Wesker mal exploitée (vous comprendrez en finissant le jeu).



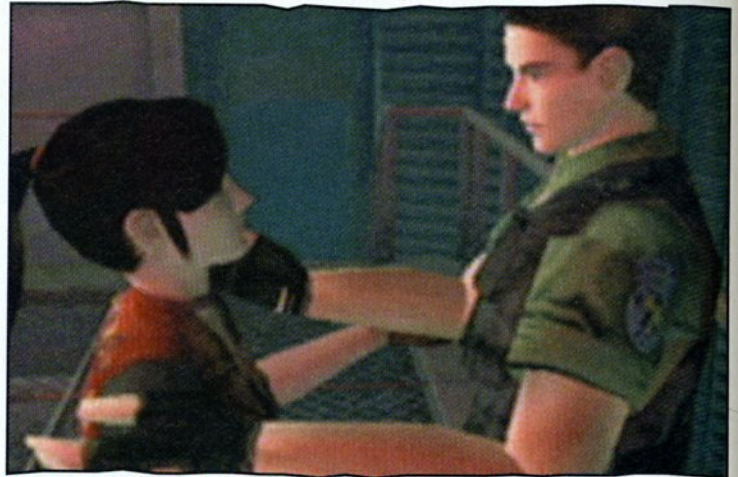
Vous croyez vraiment que c'est l'heure de faire du shopping ?

niers ont enfin un cerveau et se déplacent par groupes pour vous bouffer la gorge. L'élastique-streum peut vous suivre partout car son bras peut s'étendre un maximum pour atteindre une paroi et vous attraper en haut d'un escalier. D'ailleurs, pour une fois les zombies et autres chiens peuvent monter et descendre les escaliers ! Cet épisode met en scène Claire à la recherche de son frère Chris. Suite directe du numéro deux, vous devrez vous infiltrer dans une base d'Umbrella pour tirer des renseignements au clair. Hélas, la famille des Ashford sera là pour vous en empêcher. Un scénario des plus simplistes jusqu'à la véritable identité d'Alfred et de sa soeur Alexia. Ces deux malades mentaux vous en feront voir de toutes les couleurs, et c'est à ce

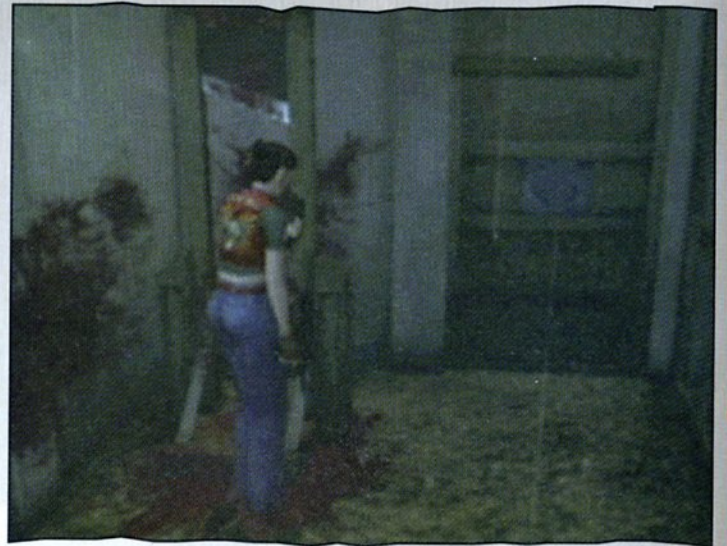
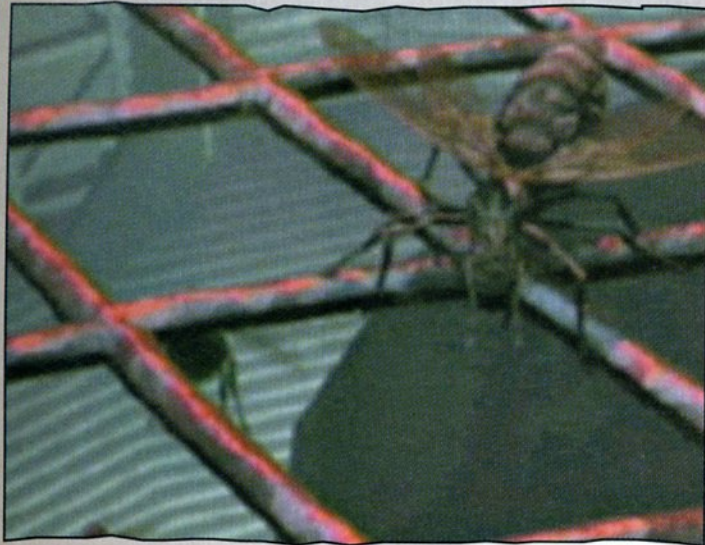
moment précis que le soft se démarquera des anciens. Pour une fois, les méchants semblent complètement dingues et ressent plus effrayants que Nemesi avec ses "Stars ou Etoiles" toutes les trente secondes. Donc, même si ce dernier n'est pas une perfection en soi, ils proposent d'excellentes idées qui le rendent unique. Il est évident que tous les possesseurs de Dream vont se précipiter dessus dès sa sortie, mais ne l'attendez pas comme le meilleur de la série ou le sauveur de la Dream en

France. Mais j'aurais tout de même préféré la présence de Jill à celle de Claire car son habillage et sa coupe de cheveux ne lui vont pas. Mais ne rentrons pas dans les détails physiques et concentrons-nous sur la réelle puissance du jeu. It's not finaaaaalllyyyy ovvveerrr comme dirait Miss Redfield.

Kyo

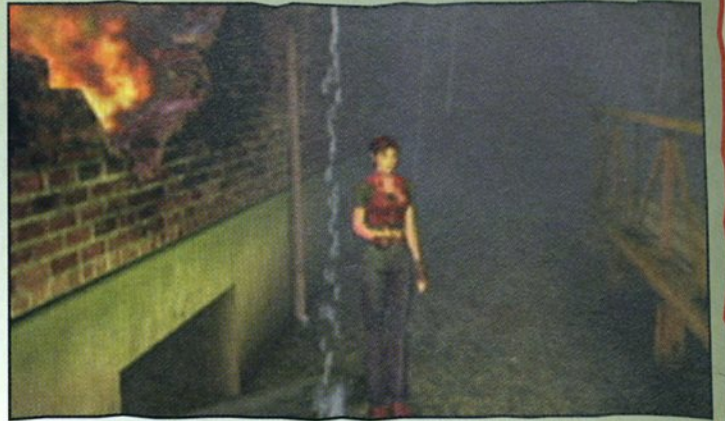


Même si cela ne se voit pas sur la photo, les deux qui se font un gros câlin sont en fait frère et soeur (je sais, tout le monde est au courant, mais je pense que les deux en question avaient un peu de mal à s'en souvenir, alors !).



## Bonne ambiance = bon jeu !

Remarque évidente pour un joueur, mais pas toujours évidente aux yeux des programmeurs. Heureusement, Capcom ont su à chaque Resident Evil nous créer une ambiance plus ou moins réussie. Code Vero ne change rien et propose toujours une ambiance bien glauque renforcée par une musique alléchante. La cruauté des Ashford restera longtemps gravée dans votre mémoire.



## Des décors bien sombres

Les capacités de la Dreamcast ne sont pas exploitées et on ne peut rien y faire. Je pense que Capcom a du mal à comprendre le vrai sens du mot perfection. Ok, il est beau, il est long, on l'a attendu depuis très longtemps. Mais on était en droit d'attendre un soft entièrement en 3D ou au moins une ombre de Claire décente. A l'inverse, les décors ressemblent à ceux d'une Play boostée et l'ombre ressemble à tout sauf à une ombre. Dommage, peut-être pour le prochain.



## Peu de bonus, mais joli cadeau

Les programmeurs nous ont toujours offert de jolis cadeaux à chaque fin de jeu. Cette fois, vous aurez la chance de pouvoir manier les différents persos du jeu à la première personne. Claire trouvera un nouveau costume qui mettra ses formes en valeur. Hunk et Wesker seront jouables ! Bref, un petit bonus dont on ne pouvait se passer.



## Comme au cinéma

Beaucoup de scènes cinématiques dans ce Code Veronica. Une intro assez excellente met en scène Claire poursuivie par des soldats d'Umbrella. Filmée à la manière de John Woo, vous vous souviendrez longtemps de la poursuite avec l'hélicoptère. On remarque que la différence graphique entre les scènes vidéo et les jeux est de moins en moins flagrante.



## Ze boss !

Une jolie pléiade de boss vous attend. Contrairement aux anciens opus, vous devrez affronter trois énergumènes intelligents. A chaque monstre, une technique particulière ! Hélas, on aurait tout de même apprécié un boss bien flippant qui vous poursuit durant le jeu (à la manière du Nemesis).

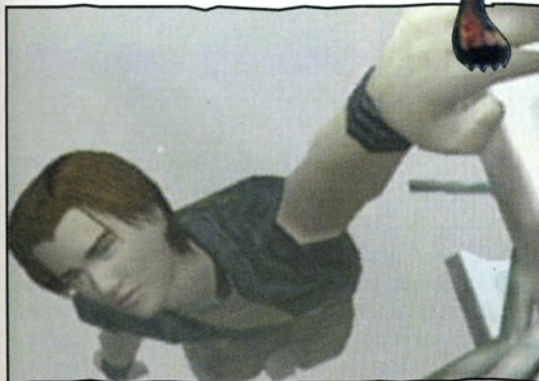


## Oh y'sont pabo ceux-là !

Ils sont nombreux et toujours aussi hideux. Ils reviennent avec des renforts de taille et possèdent désormais une intelligence artificielle des plus honorables. Eh oui, que serait un Resident-Evil sans ses zombies, ses hunters, ses sosies de Jay, et ce sang omniprésent ?! Il ne serait rien petit scarabée (imaginez une femme sans ..... poitrine ! Ce serait insupportable !). Je vous laisse découvrir le nouveau monstre de Capcom (vous savez le mec aux bras élastiques). Ce dernier est vraiment insupportable, il vous suit partout, en un mot il est génial !



Tel un Bruce Willis en herbe, Chris se jette dans les flammes de l'enfer. De toutes les façons, c'était ça ou crever, je pense qu'il a fait le bon choix !



Quand je vous dis que les graphismes ne sont pas au top de la console. Il suffit de comparer les mains de Steve avec celles de Ryo dans Shenmue (le jour et la nuit).



Le moyen le plus efficace de buter cette ignominie est de le viser au fusil à lunettes et ce, en plein cœur !

Dreamcast (jap)  
 Conception : Capcom  
 Distribution : Capcom  
 Dispo en : Japonais  
 Genre : Survival-Horror  
 Compatible avec : Puru Puru Pack  
 Nb de CD : 2  
 Blocs Memory : 11 blocs

### Graphismes : 79%

C'est sévère mais l'ombre de Claire m'a grave énervé donc j'en tiens compte dans la note finale et sachez que l'on fera bien plus beau ensuite. Observez bien les mains des héros pour vous rendre compte du travail bâclé des programmeurs.

### Musiques : 83%

Une bonne musique mais c'est habituel, c'est même le minimum demandé à tout jeu qui se définit comme Survival.

### Durée de vie : 82%

Une bonne durée de vie mais beaucoup trop de longueurs, surtout au début du second CD.

### Accessibilité : 85%

C'est du Bio-Hazard !

### Scénario : 82%

Plus travaillé que les autres mais bien inférieur à celui de Galerians fait par des programmeurs moins professionnels.

### Présentation : 82%

Beaucoup de scènes vidéo. Hélas, l'intro est bien meilleure que le reste.

### Tebision : 89%

On a peur, on a pas peur, c'est vous qui voyez. Moi, je me suis marré.

# 83%



Vous voyez cette chose en face de vous. Imaginez que c'est le même dans le village et dans tous les donjons du jeu.....



C'est donc lui le héros, lui que l'on va devoir supporter durant cinq minutes (le temps d'allumer et de parcourir le menu option).

# Eternal Ring

Il me tarde du bouclage, j'apprends à mon plus grand regret, que je vais devoir tester Eternal Ring. Je vous avoue l'avoir déjà observé quelques jours auparavant et mon enthousiasme s'en est allé à des kilomètres de mon petit corps. Bref, je ne peux plus reculer et je vais définitivement devoir vous en parler. Alors tenez bon, cela ne va durer que deux pages, serrez les dents, mais je vous assure que vu la qualité du soft, vous feriez mieux de tourner la page bien vite. Allez les jeunes, on se retrouve à la fin du test pour vos impressions et surtout, ma conclusion finale. Mais j'hésite à lui mettre 12%, on verra bien !



Dommage, ils avaient le potentiel nécessaire pour en faire un jeu correct.

**B**ourtant, nous l'avons attendu celui-là ! Il était même question de pouvoir jouer avec une vue à la troisième personne, mais tous ces espoirs se sont bien vite envolés après les premières vidéos qui le présentaient. Nous faisons face à un fléau, une moisissure qui risque de se développer jusqu'à l'explosion de neutrons. Je sais, vous ne voyez peut-être pas cette image comme moi je l'imagine, mais je vous assure, cela vaut le détour. Depuis le début de mon test, j'essaie de vous enlever de l'esprit que je teste un jeu Play 2. Mais je le fais pour le bien de la console, pour préserver sa notoriété, pour laisser croire à



## Enfin un truc correct !

Je n'ai que peu de photos et il faudra peut-être que je remplisse avec d'autres clichés, mais sachez que le village est le seul endroit où l'on se sent bien cinq minutes. On fait une pause pipi, on fume des joints avec les soldats, on marche toujours aussi lentement mais il y a un décor pour une fois. Ecoutez, je vous ai dit ce que je pensais d'Eternal Ring, alors rien ne sert de tergiverser durant des heures, évitez-le.



certaines lecteurs que c'est une machine fantastique proposant une gamme de produits très larges. Mais c'est avec beaucoup de mal que je m'y investis et j'espère que certains ne se sont pas procurés avant de lire tous les tests sur le marché. Vous dirigez un pauvre homme qui traîne avec lui une histoire peu passionnante. Ce dernier arrive sur une île déserte, espérant peut-être avoir trouvé un quelconque trésor. Je vous avoue n'avoir absolument pas prêté attention au scénario. Pourtant, From Software avait réussi à détourner mon regard durant quelques secondes avec une intro assez sublime. Hélas, l'appât a fonctionné et je me suis laissé tenter par une petite partie. Savez-vous quel effet ça fait d'enchaîner trois nuits blanches de suite ? Car pour ceux que ça

intéresserait, je leur conseille une petite partie d'Eternal Ring. Le héros marche tellement lentement et met une telle conviction à vouloir sortir de sa cage à oiseau que l'on se demande s'il n'est pas drogué ou carrément crevé par le voyage. Non, c'est une honte aux joueurs, une honte à la Play 2 une honte de le sortir

parmi les premiers titres de la console. Bref, belek ... j'en arrive même à parler comme Jay, ça ne va définitivement plus du tout.



Hélas, on ne pourra pas blesser les habitants en ville.



## Les graphismes ne sont qu'un petit exemple parmi tant d'autres

Et encore, j'exagère à peine. Primo c'est moche, secundo c'est lent. Ensuite, les combats sont mous, les donjons se ressemblent, on cherche une quelconque porte de sortie sans la trouver. On essaye de revendre le jeu, mais personne veut nous le reprendre, bref on est coincé dans l'univers d'Eternal Ring. Il est soi-disant en temps réel, mon sourcil gauche aussi. A côté, Legend of Foresia est extraordinaire.

Play 2

Conception : From Software

Distribution : From Software

Dispo en : crucifixion

Genre : combat de tortues

compatible avec : aucune console

Nb de DVD : 1

Blocs memory : le moins possible

### Graphismes : 45%

Pauvre, c'est le seul terme approprié aux graphismes du jeu. «Vide» aussi aurait bien marché.

### Musiques : 76%

C'est le seul côté positif du soft, elles sont correctes.

### Durée de vie : 10%

Si je compte mon arrivée au village et le second donjon.

### Accessibilité : 23%

Et en plus, il n'est pas évident à comprendre dès le départ, mais alors où se trouvent les points positifs ...? Ahhhhhhh, on est sur Play 2 !

### Scénario : 87%

J'ai mis une note convenable car je n'ai absolument pas prêté attention à l'histoire et j'en suis le premier navré. Mais vous ne pensez pas qu'en 60 minutes, on ait le temps d'écrire un texte, de prendre des photos, de sourire à la première femme qui passe devant nos fenêtres, etc...

### Présentation : 91%

Superbe, cette intro vous met en condition pour la remater avant de le revendre, car c'est tout ce qu'il y a de correct dans ce produit. Et encore désolé pour ceux qui l'ont acheté.

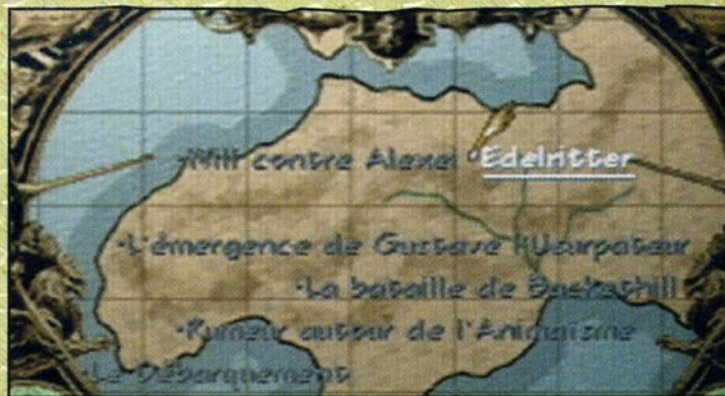
### Psychologie des personnages : 7%

On s'en moque.

# 12%



ALLEZ LES BLEUS, ON CHARGE SUR L'ENNEMI ET PAS DE QUARTIER, J'AI TOUJOURS DÉTESTÉ LE SERVICE MILITAIRE.



SAGAON ET SES COMPAGNONS PORTENT ANÉANTIR LES

LE SCÉNARIO SE DÉROULE DE CETTE FAÇON, VOUS CHOISISSEZ VOTRE AVENTURE !

# SaGa Frontier 2

Chaque mois nous réserve des cadeaux inimaginables. Pensez-vous, qui aurait pu croire que le somptueux Saga Frontier 2 serait un jour traduit dans la langue de Molière ?! Alors que des titres plus commerciaux ne sont toujours pas sortis (Parasite Eve 2, Tobal 2), la firme a décidé de nous sortir l'un de ses plus grands chefs-d'œuvre. Je me suis jeté dessus à toute berzingue, car la peur d'une traduction française approximative ne cessait de me creuser la tête. Mais comme par enchantement, ces dernières sont largement supérieures à celles d'FFS. Encore quelques imperfections mais c'est suffisant pour la moyenne.

Saga Frontier 2 ou Romancing Saga 5 propose un scénario bien complet, adoptant le principe des descendances, vous en aurez pour un bon bout de temps avant de le finir. Les décors sont joliment colorés, mais bien loin de ceux en pré-calculés de FFB. Qu'à cela ne tienne, je préfère de loin le côté pastel et simple de ce dernier. Les musiques sont largement supérieures à celle de Saga Frontier premier du nom. Les compositeurs ont tout mis en oeuvre pour vous plonger au coeur du jeu. Tout se déroule sous forme de scénario, celui de Gustave, un jeune prince rejeté

par son père dès son plus jeune âge et celui de Will dont le décès de ses parents en fait un personnage bien tourmenté (dixit Jay !!!!). En revanche, on sent une préférence dans la quête de Gustave qui reste la plus passionnante des deux. Beaucoup de rebondissements, des décors splendides et surtout, un personnage qui, après avoir atteint l'âge mûr, devient l'un des héros les plus profonds, sincères et charismatiques créés à ce jour. Ok, on n'atteint pas le niveau d'un Dragon Force ou d'un Langrissier sur Saturn, ni d'un Final Fantasy Tactics sur PlayStation, mais cela offre de nouvelles façons d'abor-



## Des combats sympathiques

Reprenant le principe du premier Saga Frontier, les programmeurs ont refait chaque magie et amélioré le concept des attaques à plusieurs en les rendant plus spectaculaires. Vous pourrez même vous battre en un contre un, ou carrément en groupe lors des phases tactiques. Ok, on ne se bat pas dans des arènes sublimes, mais c'est déjà bien mieux qu'avant.



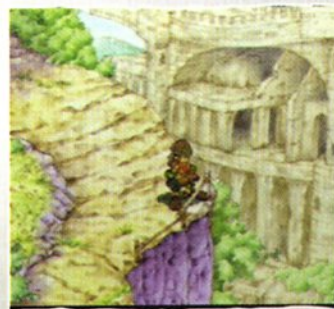
COMME NOUS LE MONTRÉ CETTE PHOTO, SQUARE A SU CRÉER DES MONDES ENCHANTEURS.

der une bataille. Les magies ne sont pas aussi spectaculaires que dans FF8, mais restent d'un niveau très correct pour de la 32 bits. Le choix complexe des différentes armes et armures vous demandera un long temps d'adaptation, mais qui a dit que les RPG devaient être abordables pour les enfants de cinq ans ! D'ailleurs, SF2 doit faire partie des plus difficiles à jouer, surtout en version japonaise qui était quasi-infinissable pour la moyenne. Pour ceux qui s'y risqueraient, je leur conseille vivement



MALGRÉ UNE TRADUCTION APPROXIMATIVE LE JEU S'EN SORT TRÈS BIEN.

d'investir dans l'achat de plusieurs pads, car ils risquent d'en casser plus d'un, les boss étant de véritables murailles. Bon, je crois vous avoir à peu près tout dit, donc si vous faites un minimum confiance à Square et bien évidemment à moi (non mais des fois !!!!!), foncez acheter ce petit bijou.



## Un soupçon de Saga Frontière 2

Voici quelques photos du jeu pour vous prouver la qualité des différents décors. Mais pour cela, il ne faut pas vous baser sur les différentes productions antérieures de la firme. Car on est loin d'un Xeno, d'un FF6, FF7 ou 8, mais plus proche d'un Secret of Mana. Eh oui, les programmeurs n'ont pas cherché à construire des tonnes de mégapoles modernes, mais des petites chaumières ou de vieilles bicoques bien anciennes.

PlayStation (pal)  
 Conception : Squaresoft  
 Distribution : Sony  
 Dispo en : jap/us  
 Genre : RPG  
 Compatible avec : Dual Shock  
 Nbre de CD : 1  
 Blocs Memory : 1

### Graphismes : 91%

A la fois splendide et simple, ils donnent un nouveau style aux RPG.

### Musiques : 92%

Tout simplement sublime. Elles savent représenter parfaitement chaque scène du jeu et toutes les émotions en ressortent.

### Durée de vie : 90%

Dans son principe novateur de descendance, il saura vous tenir longtemps scotché à votre écran de télévision.

### Accessibilité : 95%

C'est en français les jeunes, alors à moins de ne pas savoir lire, vous n'aurez aucun mal pour vous débrouiller seul.

### Scénario : 97%

Grand point positif du jeu. Gustave et Will sont deux personnages passionnants, et j'en suis sûr, vous compatirez à leurs malheurs.

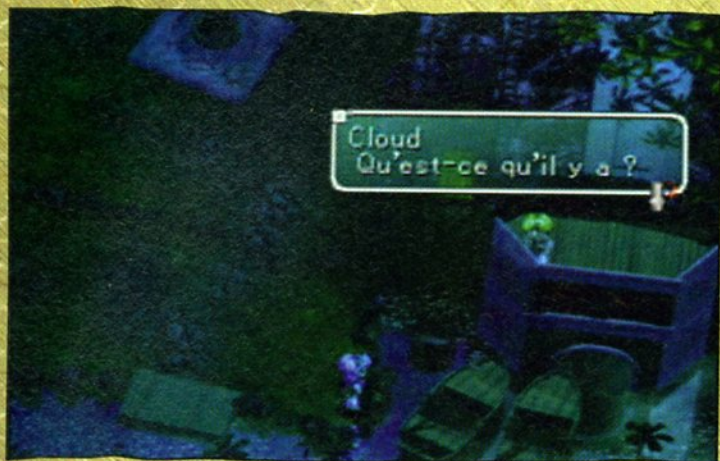
### Présentation : 90%

Pas de dessins animés, d'images de synthèse ou quoi que ce soit de spectaculaire. Tout y est simple et enchanteur, comme on aime.

### Psychologie des personnages : 91%

Comme je l'expliquais dans mon texte, les deux héros ont un passé peu commun. Vous apprendrez pourquoi Gustave ne possède pas d'Anima (la source de tout être humain). Pourquoi Will cherche un oeuf mystérieux et pourquoi il porte un chapeau aussi ridicule.

# 94%



Cloud  
Qu'est-ce qu'il y a ?

Quand Renée inverse les rôles avec Juliette, ça donne à peu près ça. La galanterie n'est plus ce qu'elle était !



Alors lui, mais alors lui, qu'est-ce qu'il arrête pas de parler. Je ne savais pas que notre correcteur jouait dans un jeu !

# Star Ocean 2

Amusant, il aura fallu attendre près de cinq ans pour voir débarquer un maximum de RPG à intervalles réguliers dans notre beau pays. Pourquoi ce soudain changement ? Peut-être grâce au génie de Square qui a permis à certains de s'y mettre une bonne fois pour toutes. Ou tout simplement, parce qu'ils sont en manque de titres et qu'il fallait bien combler ce déficit. Dans tous les cas, je ne m'en plaindrais pas pour un sou. Mes amis, trois ans après sa sortie japonaise, accueillez à bras ouverts ce cher Star Ocean 2 d'Enix. Sinon, veuillez tourner la page pour passer au test suivant ! Non mais des fois ...

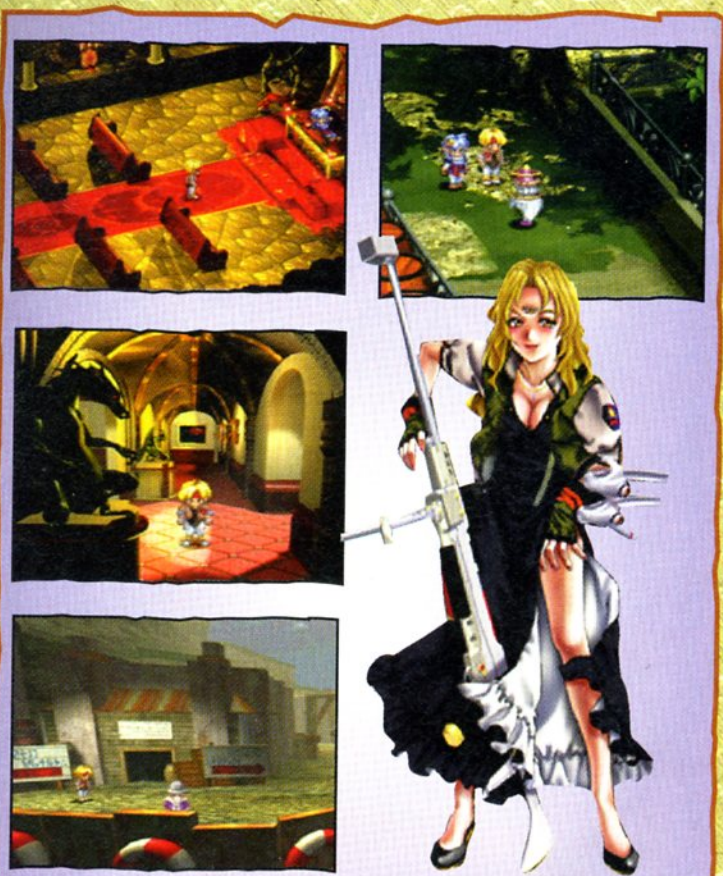
Contrairement aux différents RPG de la console, vous aurez le choix de votre héros parmi deux protagonistes (ok, cette option était déjà disponible dans Wild Arms, mais pouvons-nous le décrire comme jeu d'aventure ? (Il faut dire que je ne l'ai jamais digéré celui-là !)). Le premier est un jeune homme vivant sur la planète Terre (un nom assez familier je présume). Rena est le second personnage du jeu. Jeune adolescente, elle possède le pouvoir de guérison, d'ailleurs, elle est la seule capable de jouer de cette capacité. Cette dernière vit sur une autre planète et n'a aucune idée de l'existence de la Terre (encore une neuneu). Ces deux êtres croiseront leur

chemin au début de l'aventure et devront braver tous les dangers main dans la main. C'est bien beau tout ça, mais ne fait-il pas pâle figure face aux autres titres du genre ? De plus, Saga Frontier 2 est déjà disponible en pal, alors, devons-nous redépenser 350 francs pour se refaire un autre jeu dans le même mois ? Enix, le roi



Cloud  
Urp... Je n'en peux plus. Je suis zivé.

Ne jamais parler comme ça à une fille après l'acte.



## Des Graphismes sympathiques

C'est le seul terme que j'ai trouvé pour décrire les différents graphismes du jeu. Car même si ces derniers ne sont pas moches aujourd'hui, il régnait toujours une impression de « c'est mignon, mais bon ... » qui peut déranger le joueur en attente d'un Final Fantasy 8 question décor. Alors si les différentes photos exposées ne vous choquent pas, peut-être que Star Ocean 2 est fait pour vous.



Ce n'est, les complications arrivent ! Ah la vie de couple.

de la ponctualité (Dragon Quest 7) avait su créer un monde mêlant beauté et simplicité pour l'époque. Sorti peu de temps après Final Fantasy 7, il avait remporté le pari de créer de plus beaux graphismes, mais étrangement, il n'a pas su se faire une place auprès des joueurs. Bien évidemment, il n'arborait pas les couleurs de l'image de synthèse comme le faisait FF7, mais son aspect mignon bon enfant avait tout du chef-d'œuvre. Attention, je vous rappelle que nous sommes en l'an 2000, qu'il y en a



Il y a toujours une jolie matrone pour vous accueillir à l'entrée d'un village.

qui croient toujours Paco Rabanne, et que les critères du RPG ont bien évolué. Désormais, les joueurs s'intéressent aux productions grand spectacle, bourrées d'effets spéciaux et d'histoires d'amour à faire pâlir la collection Arlequin. Alors, n'est-il pas dangereux de nous ressortir cette antiquité ? Non, il saura

intéresser les plus jeunes d'entre vous ou ceux qui voudront s'initier à ce style bien particulier. C'était Kyo du FJM International Center ...



## Des combats casse pipe !

Je sais, ce n'est point commun comme titre mais bon, on fait avec ce qu'on a ! Alors, les batailles dans Star Ocean 2 sont assez particulières. Il est difficile de manier tous les persos facilement et, malgré les trois possibilités offertes durant le jeu, vous aurez du mal à vous y faire. Il est toujours frustrant de ne pas pouvoir faire ce que l'on veut dans un RPG. Au début, les ennemis ne sont pas très bons, mais attendez quelques heures et vous comprendrez votre douleur (dans le village de Céline, une certaine forêt ... vous comprendrez quand vous y serez !). Bref, même si le système est nouveau, rien ne vaut un bon Final Fantasy ou un Chrono Cross pour prendre son pied.



PlayStation (pal)  
Distribution : Sony  
Conception : Tri-Ace  
Dispo en : jap, US  
Genre : RPG  
Compatible avec : dual shock  
Nb de CD : 2  
Blocs memory : 2

### Graphismes : 75%

Encore potables. Bien mais pas top. Comment allez-vous aujourd'hui ?

### Musiques : 94%

Voilà le point positif du jeu. Les différentes musiques sont, pour la plupart, d'un excellent niveau. Attention, certaines sont carrément inaudibles.

### Durée de vie : 86%

Le jeu vous demandera une trentaine d'heures sur votre emploi du temps. C'est faisable pour un tel titre.

### Accessibilité : 68%

Les combats sont vraiment déstabilisants.

### Scénario : 76%

Peut-être un peu trop simple à mon goût. Dommage, en principe. Enix est plus doué que ça.

### Présentation : 89%

Quelques images de synthèse bien choisies. Hélas, on est habitué à bien mieux aujourd'hui.

### Psychologie des personnages : 76%

Une histoire simple avec des personnages moyennement intéressants. (Un jeu pour centriste ?-ndc).

**75%**



Là, Kay'I, ou plutôt vous dans Kay'I, êtes en train de vous amuser avec votre sneak, instrument très pratique qui vous permet d'accéder aux principaux menus de Nomad Soul.



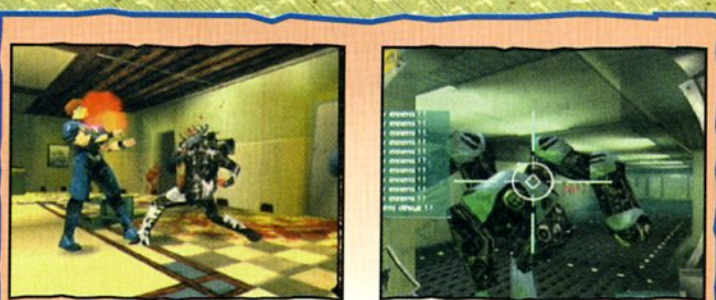
Je vous rassure... la jeune personne qui vous enjambe est votre femme. Ou plutôt la femme de Kay'I. Mais arrêtez de penser et appréciez ce passage très sensuel à sa juste valeur.

# The Nomad Soul

Par les temps qui courent, outre le RPG, qui se renouvelle naturellement, et ce de façon continue, on note une certaine baisse de rigueur, ou plutôt une sorte de léthargie profonde des éditeurs quant à de l'innovation dans leur jeu. Ce mois-ci pourtant, Fear Effect a prouvé qu'en utilisant un principe bien que sucé jusqu'à la moëlle, on pouvait encore étonner. Oh bien, figurez-vous qu'il n'est pas le seul : The Nomad Soul (adaptation Dreamcast d'un des meilleurs titres PC : Omikron) arrive enfin sur console. Et comme je vous le disais plus haut, ce soft brise les conventions, démontre que l'on a encore le potentiel d'apporter de véritables innovations et de sortir des sentiers battus. Initialement prévu pour 4 pages, la production de Quantic Dream s'est vue sectionnée à cause d'un manque de place évident mais cela ne devrait ternir aucunement votre idée du jeu...

Encore une bonne surprise, ce mois-ci. Pour ceux qui ne connaîtraient pas cette excellente production de Quantic Dream (made in France, s'il vous plaît), sachez que vous allez vivre une très grande aventure, sans précédent, dans un univers futuriste, limite chaotique. Le principe est à peu près équivalent à Shenmue, à savoir un héros qui doit résoudre un enquête policière en bénéficiant de la plus importante liberté qui soit. En effet, si vous avez trouvé Shenmue trippant et libre, vous hallucinerez sur Nomad Soul. Disons que ce dernier est un Shenmue puissance 10. Attention, je ne parle pas de réalisation car celle-ci est plutôt faible dans The Nomad Soul. Même s'il faut reconnaître un grand effort en ce qui concerne l'in-

ventivité et la création des décors, on ressent tout de même une impression de déception. Les décors sont certes superbes pour la plupart et la ville est si vaste que l'on pardonne le moindre problème. Mais restons objectif : les différents protagonistes sont assez laids, loin d'être idéalement modélisés et si certains visages sont sublimes, d'autres sont plutôt rebutants. L'animation de votre perso ou tout du moins sa démarche laisse également largement à désirer. Mais ne nous arrêtons pas à ces détails graphiques car si le graphisme est important, d'autres facteurs le sont bien plus. Tout d'abord, il faut signaler une excellente bande sonore. C'est monsieur David Bowie en personne qui s'est chargé de réaliser et



## Barier les plaisirs

La plus grande puissance de The Nomad Soul, outre son principe révolutionnaire et la liberté exceptionnelle dont il vous permet de bénéficier, est sans aucun doute le nombre de situations différentes qu'il comprend. Ainsi, vous aurez tout le loisir de vous éclater autrement qu'en cherchant des indices et en posant des questions aux personnes. Vous pourrez participer à une petite séance de doom-like à bord d'un super mécha ainsi que de nombreux combats gérés à la Tekken. Le pire est que ces deux cadeaux sont d'excellente qualité et qu'ils constituent une sorte de jeu dans le jeu!



David Bowie a prêté non seulement sa voix à la bande sonore de The Nomad Soul, mais il a également réalisé des morceaux inédits et s'est fait modéliser en 3D. Vous pourrez d'ailleurs le voir sur scène plusieurs fois lors de concerts, dans la ville d'Omikron.



## Bienvenue dans la vie virtuelle

En effet, dans Nomad Soul tout comme dans Shenmue, vous ne serez plus vous-même mais une autre personne que vous devrez mener tant bien que mal à son but pendant cinquante heures. Sachez que chaque situation de notre «vraie» vie a été parfaitement reproduite dans Nomad Soul. Ainsi, vous aurez régulièrement des infos, des publicités, des sitcoms et même accès à une sorte de réseau international ! Génial !



de produire tous les effets musicaux de The Nomad Soul et même s'il faut aimer les créations de l'artiste, on ne peut faire autrement que de lui reconnaître un sacré talent et des mélodies qui collent parfaitement à l'action du bébé de Quantic Dream. Surtout que le chanteur «caméléon» est accompagné de bruitages géniaux. Il faut signaler qu'en plus d'entendre les voitures ou autres bruits propres à la ville, tous les personnages parlent. Le doublage est d'ailleurs un des meilleurs qu'il m'ait été donné d'entendre. Les voix sont de qualité, correspondent à l'apparence physique et au profil psychologique de chacun des protagonistes. De plus, Quantic Dream a fait appel à des doubleurs connus pour leur travail pour le septième art. Le tout (musiques excellentes, bruitages déments) confère au jeu une atmosphère unique, qui aide à entrer dans le vif de l'histoire. Tiens, puisque nous parlons de ce facteur, sachez que The Nomad Soul vous propose

d'incarner un esprit qui, un jour, rencontre Kayl (un jeune flic boudé par tous son entourage et qui travaille sur une affaire de meurtres en série) par voie virtuelle. Vous acceptez d'entrer dans son corps afin de lui donner de l'aide. Rejeté, persécuté, laissé pour mort, vous allez vite vous rendre compte que votre «hôte» a une tonne de problèmes et que, sans le savoir, il a quand même à dos la plupart de ses supérieurs, amis et à même attiré les foudres démoniaques sur son humble personne. Votre mission : survivre, tout en tentant de découvrir les nombreux secrets d'Omikron et de résoudre l'affaire de votre nouveau corps. Un scénario puissant qui repose sur un concept solidement établi et qui est bercé par de très nombreux rebondissements et des événements que vous n'êtes pas près d'oublier. Outre votre quête principale, vous aurez également libre choix de vous déplacer où vous souhaitez et de découvrir tous les (nombreux) quar-

tiers d'Omikron, une ville futuriste tentaculaire. L'intérêt repose d'ailleurs dans la grande interactivité et dans l'exceptionnelle liberté laissée à votre personnage principal. D'autant plus que celui-ci peut changer d'apparence, regarder la télé, boire de l'alcool et même aller voir monsieur Bowie se produire sur scène, tout comme aller mater de superbes poupées siliconées aux airs de pétasses avouées, se trémoussant sur des rythmes langoureux. Bref, vous aurez la possibilité de faire ce qu'il vous plaît. Comment résumer en deux mots Nomad Soul : Novateur et trippant sont les mots, qui je pense remplissent parfaitement ce contrat. A essayer le plus rapidement possible sous peine de mourir idiot !

Say

## C'est vaste et c'est beau

Je pense que le titre se suffit à lui-même et que je n'ai pas besoin d'ajouter grand chose. Si ? ah bon ? ok...

Alors disons que The Nomad Soul vous permettra de voyager plusieurs fois et de découvrir de superbes décors, riches comme pas deux et à l'architecture géniale. Je vous laisse découvrir cela par vous-même sur ces quelques photos mais sachez que chaque quartier d'Omikron est différent et que chacun emprunte énormément à une culture différente. Par exemple, il vous arrivera de passer devant une sorte de Taj Maha



Dreamcast

Conception : Quantic Dream

Distribution : Eidos Interactive

Dispo en : US

Genre : Aventure libre

Compatible avec : rien

Nombre de GD : 1

Blocs mémoire :

### Graphismes : 78%

Les personnages sont cubiques et l'ensemble reste décevant. Certes, certains endroits sont magnifiques et les décors sont vastes et très recherchés, mais nous ne sommes pas là non plus pour gommer les défauts techniques tels que les bugs d'écran disgracieux ou autres manques de finition en ce qui concerne les persos.

### Musiques : 90%

Une très bonne ambiance sonore. Les différents quartiers d'Omikron grouillent de bruits en tout genre. Les musiques de fond sont angoissantes et parviennent sans problème à plonger le joueur dans l'aventure au bout de cinq minutes. Les diverses compositions de David Bowie (finies pour la plupart) ajoutent bien évidemment du crédit au facteur son.

### Durée de vie : 94%

Si vous ne voulez qu'achever l'aventure, vous devrez compter plus d'une quarantaine d'heures. Le jeu est long, vaste et difficile. En revanche, si vous désirez fouiller tous les coins et recoins de chaque quartier d'Omikron, trouver tous «les hôtes» du jeu et autres surprises, comptez quelques nuits blanches.

### Accessibilité : 97%

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les gens de Quantic Dream ont mis un point d'honneur à ce que tout soit parfaitement à la portée de n'importe quel type de joueur. Simple, clair avec des menus explicites et très bien expliqués, la navigation dans The Nomad Soul se fait instinctivement.

### Scénario : 92%

The Nomad Soul repose sur une enquête policière (limite démoniaque) excellente et qui prend aux tripes. On entre vraiment dans la peau de tous les personnages que l'on incarne mais cherchons sans relâche à comprendre le fin mot de l'histoire. Le principe de transfert d'âmes et toutes les petites subtilités ajoute un intérêt sidérant au produit.

### Présentation : 80%

Les scènes vidéo sont de qualité mais on sent bien que le jeu a un peu vieilli. De plus, le style ne plaira pas à tout le monde. Néanmoins, il faut reconnaître une grande inventivité et de sacrées musiques pour accompagner le tout. En ce qui concerne le packaging, c'est honnête... sans plus.

### Tension : 96%

Le mot est mal choisi. J'aurai dû plutôt vous parler d'ambiance. Celle-ci est excellente, on entre dans la peau de son personnage et on se passionne rapidement pour l'histoire et le destin de Kayl.

92%



Le personnage au centre est votre nouveau héros. Pourtant inintéressant au début du jeu, il ne se révélera qu'à partir du premier chapitre.



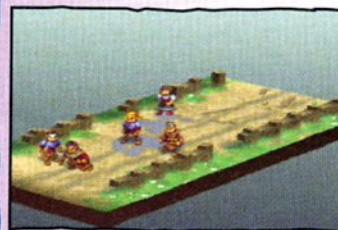
Rundegarte prüfoltger; fortunichtfer; dunker. Oui, vous aurez le choix entre l'anglais, le français et l'allemand au début de votre aventure (c'est ce que je vous avais écrit au-dessus, mais bon ...)

# Vandal Hearts 2

Bienvenue dans le monde de Vandal Hearts, terre où le wargame est roi, univers dans lequel graphisme ne rime pas avec beau, mais où la durée de vie tient une place importante face au reste. Bref, accueillez ce nouvel épisode à bras ouverts et retirez de votre tête toutes les infamies écrites à son sujet lors de sa sortie en version japonaise. Vous le remarquerez bien vite, d'un point de vue visuel, il n'a aucunement sa place face aux autres titres dernièrement sortis. Mais, par je ne sais quel miracle, il a su me scotcher devant mon écran pendant de nombreuses heures.

Se me fais l'avocat du diable pendant ces deux pages. Pourquoi ? Car si vous avez bien suivi le monde de la presse il y a plusieurs mois, vous aurez remarqué l'acharnement des journalistes sur ce titre en import. Pour quel crime ? Peut-être parce qu'il est grave moche, que les musiques sont indignes d'un Final Tactics ou maybe because les testeurs avaient mal digéré à midi ! Je ne sais trop pourquoi, mais je vous rassure, on va y remédier de suite. Vandal Hearts premier du nom a été pour moi le précurseur des Tactics sur PlayStation et, malgré sa durée de vie bien courte, il avait su m'offrir quelques heures de plai-

sir contrairement aux autres titres disponibles à cette époque. Aujourd'hui, le second opus n'offre guère de meilleurs graphismes, mais possède une qualité indéniable : un scénario travaillé et des tonnes d'heures de jeu. Après avoir difficilement fini le prologue (assez long et peu palpitant), je me suis attaqué au premier chapitre. C'est à ce moment précis que j'ai pris mon pied ! Ce héros niais se révèle intelligent, mature, plus intéressant à manier. Les batailles redoublent de difficulté et vous feront travailler votre sens du commandement. Il faudra apprendre à manier chaque membre de votre équipe intelligemment, car la mort est plus



## Dh, c'est moche !

Je ne connais pas un seul homme sur terre qui me dira le contraire, Vandal Hearts 2 est grave laid. Même si l'objectivité reste notre point fort (hum, hum), on ne peut rester de marbre face à de telles horreurs. Alors, à moins que les programmeurs se soient crus en 96 (et il faut le vouloir), on ne peut accepter ce genre d'erreur dans un jeu.





Vous rencontrerez vos coéquipiers au fil de votre quête.

Frontier 2 ne vous intéressent pas plus que ça, offrez-vous ce nouvel épisode de Vandal Hearts. Attention, les titres précédemment cités lui sont supérieurs en tous points !



présente que dans n'importe quel autre Tactics sur Play. Dommage, le système de changement de capacités a été enlevé. Vous ne pourrez plus changer de «job» au bout de 10 niveaux d'expérience. Autre changement brutal, les combats. Ces derniers sont moins passionnants et durent très longtemps. La violence à chaque décapitation d'ennemi n'est plus aussi amusante. Plus autant de sang quand ce dernier se fait tuer d'un coup sec. Mais, si vous avez du temps en ce moment, que la sortie de Star Ocean 2 et de Saga



Parfois, les apparences sont trompeuses.



## Oui et non et oui et non...

OK, je vous en avais parlé dans C.News, mais que voulez-vous, certains ne l'ont pas lu ! Alors, oui les combats ont bien changé, non, ils ne sont pas aussi violents et palpitants comparés au premier opus. Oui, vous vous emmerderez quelquefois et non, pas jusqu'à la fin du jeu. Et oui ce sont bien des écrans splittés et non, cela ne redeviendra pas comme dans le premier. Et oui, je suis lourd à lire et non, Jay n'est pas un martien. Et oui, mais définitivement oui, je vais m'arrêter là !

PlayStation (pal)  
Conception : Konami  
Distribution : Konami  
Dispo en : jap, US  
Genre : T-RPG  
Compatible avec : Rien  
Nbre de CD : 1  
Blocs memory : 2

### Graphismes : 24%

Assez indigestes, ils ne doivent pas représenter l'intérêt de votre achat, au risque d'être grave déçu.

### Musiques : 59%

Correctes, hélas elles ne resteront en aucun cas dans vos mémoires.

### Durée de vie : 95%

Au bout de 15 heures, on en voit toujours pas le bout !

### Accessibilité : 91%

Assez nickel, vous ne pourrez vous perdre dans les méandres des diverses options.

### Scénario : 93%

Après un prologue ennuyeux, vous ne pourrez plus vous en passer. L'histoire est travaillée et les personnages ont une histoire palpitante.

### Présentation : 24%

Les programmeurs auraient pu nous gratifier d'une belle intro après toutes ces années, histoire de frapper un grand coup.

### Psychologie des personnages : 91%

Si je vous en parle trop, vous n'aurez aucune surprise en y jouant !

71%



Comme vous avais prévenus : les graphismes de Fear Effect sont magnifiques, même s'ils se déforment souvent. Notez les effets de brume... c'est sublime !



Lorsque vous vous approchez très près d'un ennemi et qu'il n'a pas remarqué votre présence, votre viseur en haut de l'écran vire au rouge. Ceci signifie que vous avez la possibilité de le tuer d'une seule balle.

# Fear Effect

**Fear Effect. Un nom plutôt évocateur pour un jeu qu'on attendait avec une impatience démesurée. Résultat : nous sommes loin d'être déçus, je dirai même que nous sommes agréablement surpris par cette petite merveille, qui nous sort tout droit des laboratoires de Kronos Digital, boîte qui a autrefois réalisé Cardinal Syn, un jeu de baston typé médiéval. Aujourd'hui la société nous propose un excellent survival-horror, à la limite de l'espionnage. Beaucoup de sensations et de plaisir dans seulement 4CD. Mais pour tout savoir sur ce hit incontestable, largement plébiscité dans la presse spécialisée... je vous conseille de lire les quelques lignes ci-dessous.**

Partant d'un principe original, il est clair que Fear Effect avait de quoi intéresser le plus grand nombre, et surtout un public habitué à des productions cinématographiques et BD de qualité à l'ambiance science fiction. Je ne vous ferai pas l'insulte de vous rappeler quelques classiques dont Fear Effect est inspiré car dès les premières minutes, c'est probant. Blade Runner est certainement le film préféré des programmeurs tant ils abusent de références tant au niveau du comportement des personnages que dans leurs créations graphiques. Bon, quoi qu'il en soit, Fear Effect est excellent. Tout d'abord, parce qu'il innove énormément et a le mérite de proposer des nouveautés et de sortir des sentiers battus. Tout d'abord que toutes les têtes bien pensantes évitent de penser que le style Survival-horror est cantonné à exploser du zombi dans une ville dévastée. Car là, n'est pas l'intérêt de ce genre de production. Non, Fear Effect utilise

toutes les ficelles du style mais va au-delà. Tout d'abord ce n'est pas un jeu comme les autres. Nous pouvons parler ici d'une BD survival-horror, interactive. Ouf... si vous ne comprenez pas, je vais vous expliquer en deux mots de quoi il retourne. Vous dirigez un personnage typé crayonné (on les croirait sorti d'un BD - ambiance dark - genre les productions d'Enki Bilal) dans des décors constamment en mouvement sur fond de Full Motion Video. Pour mieux comprendre, souvenez-vous de quelques scènes de Final Fantasy 8 où vous aviez la possibilité de déplacer vos personnages pendant des scènes vidéo... eh bien, Fear Effect c'est tout le temps. Et le pire, c'est que les programmeurs ont trouvé le moyen d'inclure encore des scènes vidéo - explicatives du scénario - afin de renforcer l'ambiance et la noirceur du scénario. Graphiquement, on ne peut donc rien reprocher à Fear Effect, si ce n'est qu'il tourne sur une PlayStation et que, forcément avec



Fear Effect est un jeu immoral : non seulement vous détruisez, volez et tuez sans vergogne, mais en plus Hana se dévoile de temps en temps... pour mourir de plaisir.

## Les trois mercenaires

Car comme vous avez pu le voir dans le texte et sur les photos, vous dirigerez trois protagonistes. Volontairement antihéros mais tueur et enquêteur professionnel, nous avons affaire à une équipe de choc. En leader et capitaine, Hana Wong, une ravissante jeune femme, experte en situations extrêmes, froide, calme, tempérée... une somptueuse créature chaude comme pas deux mais au cœur de glace. Pour ses comparses, vous aurez affaire au flic bourru atypique, mal rasé, peu de charisme mais spécialiste des situations extrêmes. Enfin, pour fermer la marche, vous aurez le tueur froid atypique qui n'a aucune conscience de son massacre, peur de rien et bien bourrin dans l'âme et dans l'arme.





## Tout Fear Effect dans quelques photos

Je me suis longtemps demandé ce que j'allais bien pouvoir mettre dans mes thèmes. Mais vu le peu de place (actualité dense et des tests plus importants)... j'ai opté pour quelques photos des moments forts que vous rencontrerez dans le jeu. Il est difficile de bien comprendre vu que les images ne bougent pas (quelle logique, je me surprends parfois) mais je peux vous assurer que dans le jeu, c'est le trip total. Morceaux choisis!



ce type d'affichage, l'écran pixellise souvent.

Mais l'intérêt du jeu n'est pas là et l'inventivité et la création sont suffisamment géniales pour gommer ce défaut. En ce qui concerne l'animation, tout bouge à merveille et on ne décelez jamais un seul ralentissement, ce qui est plutôt un bon point. Hana et ses potes sont ultra-maniabiles, même s'il vous faudra un temps d'adaptation pour bien comprendre toutes les possibilités qui vous sont offertes, car elles sont nombreuses. Vous pouvez marcher, courir, vous accroupir, effectuer des roulades (de côté, en avant ou en arrière), utiliser des armes (destructrices et particulièrement efficaces), des objets (pour résoudre les énigmes) et même grimper aux échelles, pousser des blocs, etc... Le plus puissant dans ce jeu est qu'il

regorge d'idées. Tout est parfaitement agencé au script, qui est en béton armé. Dès l'introduction, vous voyez ce qu'il va se passer à la fin du jeu si vous n'intervenez pas, à savoir le meurtre de Wee Ming (la fille d'un important homme politique nippon). Dirigeant des mercenaires, professionnels qui plus est, votre but n'est pas forcément celui que vous croyez, à savoir sauver cette jeune femme. Vous pouvez opter pour cette solution, la livrer ou bien carrément la détenir afin de toucher un paquet de pognon important. Selon votre désir et vos principes, la fin changera. Bon qu'ajouter d'autre, si ce n'est que Fear Effect est un de ces rares



Une forte inspiration de Blade Runner. Notez au passage les bandes noires. Pour la première fois, elles ont été gardées pour les besoins de l'ambiance du soft : afin que l'on se croie encore plus dans un film interactif.

jeux où l'on prend son pied intégralement, où l'on sourit chaque seconde grâce à un angle de vue démentiel ou devant une idée géniale. Fear Effect est une bombe et son ambiance ne le trahit pas... bien au contraire, c'est elle (grâce à une bande sonore hallucinante et des situations pour le moins angoissantes à grand renfort de suspense) et elle seule qui provoquera un éclair dans vos yeux lorsque vous jouerez à la dernière production de Kronos.

Bref, je ne vois pas quoi ajouter d'autre, si ce n'est qu'il vous le faut malgré une durée de vie légèrement trop courte -environ 3 heures- une fois le jeu maîtrisé de bout en bout car je ne vous parle pas du nombre de fois que vous devrez mourir avant de comprendre la solution à un problème... 3 heures certes, mais quel pied...

Et à l'instar des grands films, on ne se lasse pas de finir et de refinir Fear Effect tant il procure de sensations étrangement nouvelles.



PlayStation (pal)  
Conception : Kronos Digital  
Distribution : Eidos Interactive  
Dispo en : US  
Genre : Survival horror BD vidéo interactif  
Compatible avec : Dual Shock  
Nombre de CD : 4  
Blocs mémoire : 1

### Graphismes : 90%

C'est sublime. Tout se déroule en FMV et les décors ont bénéficié d'une création originale et d'une atmosphère particulière. Les effets pyrotechniques tels que les explosions ou la fumée qui se dégage sous l'effet de vos conversations armées sont du plus bel effet. Les persos restent malgré tout assez moches mais expressifs. En revanche, un degré assez élevé de pixellisation.

### Musiques : 92%

L'ambiance sonore de Fear Effect est une véritable réussite. Les musiques de fond sont «sombres» au possible et parviennent parfaitement à faire ressentir l'effroi. Les voix digit' en français (SVP) sont d'excellent facture tout comme les bruitages, réalistes au possible.

### Durée de vie : 78%

Très courte, on note certains endroits très étonnants. La perspective de recommencer dix fois un passage avant de saisir la solution n'enchantera pas tout le monde. Néanmoins, il y a trois fins et on ne se lasse pas de se relancer dans l'aventure tant elle est jouissive.

### Accessibilité : 85%

C'est jouable mais la prise en main n'est pas des plus évidentes. Une fois que l'on maîtrise, on prend son pied comme jamais. Le jeu est en français (tant les textes que les voix digit'), ce qui facilite grandement la compréhension. Il est impossible de bloquer à cause d'autre chose qu'un manque de logique.

### Scénario : 90%

En béton. On se croirait dans un film interactif. Les persos sont volontairement des anti-héros en puissance et l'histoire qui se trame autour de Wee Ming... (entre Broken Sword et X-Files) est passionnante de bout en bout. Les rebondissements sont légion.

### Présentation : 86%

Difficile de donner un avis objectif étant donné que le jeu est en quelque sorte la présentation. L'intrigue est courte mais réalisée de la même manière que le reste, c'est donc nickel. Les CD et le livret d'instruction sont beaux et clairs. Le boîtier aurait pu être mieux mais c'est pas mal quand même.

### Tension : 96%

On flippe à chaque seconde. Vous serez d'ailleurs surpris de voir à quel point votre cœur peut se nouer dans une situation extrême. La peur est constante, l'effroi considérable mais on prend son pied sans retenue!

91%

**Pourquoi avoir intitulé cette rubrique "boutique" ? Tout simplement parce que son but est de vous parler en détail de tous les produits "merchandising" relatifs aux jeux que vous avez pu découvrir dans la rubrique critique. Je sais pertinemment que la plupart des joueurs RPG se procurent des bandes-son, des figurines bref, des goodies sur les jeux préférés, et c'est donc de cela dont nous allons parler dans ces trois pages, que vous retrouverez dans chaque numéro de Gameplay RPG. Je reconnais volontiers que dans ce numéro, vous ne trouverez pas grand chose, mais sachez que dans les prochaines éditions, la tendance s'inversera.**

Jay

## Chrono Cross

**Editeur : DigiCube**

**Composition musicale : Yasunori Mitsuda**

**Avec la participation vocale de Noriko Mitose**

**Nombre de plages : 25 (CD1), 26 (CD2), 16 (CD3)**

**Nombre de CD : 3**

**Disponible en version : japonaise**



Yasunori Mitsuda est parvenu à un très haut niveau. Après de sublimes compositions pour Chrono Trigger ou encore Xenogears, le compositeur number two chez Square a encore réussi une bande sonore exceptionnelle.

Mêlant habilement rythme ancestraux (limite new-age) avec un instrumental contemporain. Riche, agréable à l'écoute... la musique de Chrono Cross est

une véritable aubaine pour tous les amoureux de RPG. Certes, tous les morceaux ne sont pas de la même classe et rendent moins bien qu'en pleine frénésie dans le jeu mais ne soyons pas médisants : la qualité et la recherche sont intactes.

De plus, on a rarement vu un CD à un prix si compétitif. Imaginez 3 CD qui totalisent plus de soixante morceaux pour seulement 250 F... c'est donné.

En plus de proposer des mélodies d'une rare qualité et de rythmes assez différents et touchant plus ou moins à tous types de culture, Chrono Cross est vendu dans un packaging réussi et les CD ont aussi, pour une fois, hérité de superbes visuels. Bref, une excellente acquisition.

## Final Fantasy - Fithos

### Lusec Wecos Vinosec

**Editeur : DigiCube**

**Composition musicale : Nobuo Uematsu**

**Avec la participation vocale de Faye Wong**

**Nombre de plages : 13**

**Nombre de CD : 1**

**Disponible en version : japonaise**



Si vous avez aimé Final Fantasy 8, que vous vous êtes procuré les 4 CD de la musique (exceptionnelle soit dit en passant), que vous aimiez la musique classique ou tout du moins préfériez l'orchestral au synthé, Final Fantasy - Fithos Lusec Wecos Vinosec - est fait pour vous. Pour quelle raison ? Tout simplement parce que ce CD au nom imprononçable est la version orchestrale de quelques grands morceaux de la

bande originale de Final 8. Nobuo Uematsu est au sommet de son art et le rendu est sublime. Certaines mélodies comme Liberti Fatali, The man with machine gun ou encore The Oath y sont immortalisées. De plus, le boîtier tout comme le CD est magnifique (je parle pour la version édition limitée) tout comme le prix est royal : seulement 99 F. Le seul petit reproche que l'on pourrait formuler à son égard est que toutes les compositions n'ont pas été retouchées... mais bon, Fithos reste un CD de musique sublime, à se procurer sans réfléchir à partir du moment où l'on adore les RPG.

## SoulCalibur

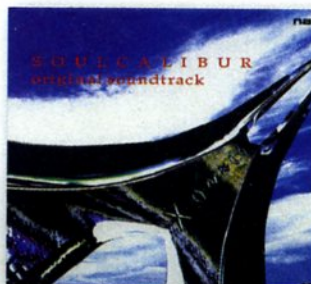
**Editeur : Bandai Music Entertainment**

**Composition musicale : équipe de Namco**

**Nombre de plages : 33 (CD1)/ 4 (CD2)**

**Nombre de CD : 2**

**Disponible en version : japonaise**



Je pense qu'il est inutile de vous donner mon point de vue sur la question. Si vous lisez Consoles News, vous devez déjà le connaître, si ce n'est pas le cas... ben disons que je considère SoulCalibur comme étant la meilleure bande-son proposée sur Dreamcast (aux côtés de Shenmue, cela va de soi). Épique comme peu de jeux savent le faire, les mélodies sont superbes et dégagent un charme rare. Toutes différentes, un poil moins bonnes que celles de Soul Edge, les

musiques de SoulCalibur restent néanmoins un exemple, tant au niveau de la recherche que de la composition. Le plus jouissif est que chaque mélodie dispose de sa propre aura. On ne peut rien reprocher et si l'on peut considérer deux-trois morceaux maximum comme étant moyens, le reste, à savoir plus d'une trentaine, est superbe !

# Final Fantasy 6

## original sound version



**Editeur :** DigiCube  
**Composition musicale :** Nobuo Uematsu  
**Nombre de plages :**  
**Nombre de CD :** 3  
**Disponible en version :** japonaise

Comme vous avez pu le constater dans le test référence de notre ami Kyo, Final Fantasy 6 est sans conteste le meilleur RPG de tous les temps. Et ce succès, il le doit entre autre à sa musique, reconnue par tous les professionnels et amateurs comme la meilleure bande sonore jamais imaginée pour un jeu vidéo. Malgré le poids des âges, les mélodies sont mythiques...

Qui ne connaît pas le thème récurrent des Final Fantasy ? Bien sûr, il y aura toujours deux ou trois malins pour me contredire mais n'empêche que nous n'avons pas encore entendu de compositions plus abouties, qui représentent mieux le mouvement RPG et l'aspect mythique qui leur est associé. Les mélodies sont souvent rythmées et correspondent constamment à la situation que vous devez affronter. Plus d'une, auront en tout cas eu le mérite de marquer mon humble personne à vie... notamment celles du combat ultime contre Kefka et la musique finale des crédits... mais je pourrais aussi vous parler de mon admiration envers celle de Figaro castle ou

encore celle de Cyan. Il me serait véritablement difficile de vous parler de toutes, tant elles sont chacune une marque, un charme indéniable, unique. Dans la bande originale, attendez-vous également à trouver l'intégralité du passage de l'opéra ainsi que les musiques de combat, et notamment celles des boss. Absolument merveilleux... D'ailleurs, en vous parlant de ces 3 CD de pur bonheur, je suis en train d'écouter le thème de Kefka et je peux vous assurer que cela aide grandement à trouver des idées et des superlatifs. Putain, c'est trop bon...

C'est sûr, les non-initiés à l'univers des RPG ou tout du moins ceux qui ont commencé sur FF8 n'apprécieront peut-être pas les musiques de FF6 à leur juste valeur, mais en ce qui concerne les vieux de la veille qui l'ont fini trente fois, le CD est une acquisition obligatoire au même titre que le jeu, d'ailleurs ! En ce qui concerne la présentation du packaging, vous aurez affaire à trois CD simples avec pour chacun une illustration originale de maître Yoshitaka Amano sur fond blanc. Bref, sobre et clair !

Ce tout fait de la bande originale de Final Fantasy 6 une anthologie à posséder à n'importe quel prix. Pour vous procurer les 3 disques ainsi que la version "grand finale" (avec la scène d'opéra ré-orchestrée, interprétée par une vraie chanteuse)... il vous faut compter dans les quatre cents francs. Ça semble cher pour de la musique de jeu, mais pensez que dans dix ans, lorsque vous les ré-écoutez, vous ressentirez toujours autant d'émotion !



# Parasite Eve 2



**Editeur :** DigiCube  
**Composition musicale :** Naoshi Mizuta/Yoko Shimomura  
**Nombre de plages :** 31 (CD1)/ 35 (CD2)  
**Nombre de CD :** 2  
**Disponible en version :** japonaise

Beaucoup plus axé "survival-horror" que son prédécesseur, Parasite Eve 2 a plu au plus grand nombre. Les raisons sont simples : 1. Il était génial, 2. Pour tous publics, 3. Il a su innover dans le survival-horror tout en conservant les règles propres à ce domaine, 4. Sa bande sonore angoissante est glauque au possible.

Nettement moins bonne que celle du premier épisode, cette bande originale a tout de même de bonnes idées et propose tout de même d'excellents morceaux. Le thème "Parasite Eve" inventé par Yoko Shimomura a été quelque peu revisité, des accents jungle en plus et si au début, ça surprend, on est rapidement conquis par la liberté et la richesse de Mizuta san. Comme d'habitude, nos tympans sont sensibilisés par des mélodies géniales et je pense particulièrement à la musique du combat contre le dernier boss... tout bonnement somptueuse.

Le seul gros ennui avec cette BO, c'est qu'elle est assez répétitive et que les mêmes thèmes (notamment celui des combats) reviennent souvent, avec toutefois quelques variantes... un bon CD néanmoins.

# SaGa Frontier 2

**Editeur :** DigiCube  
**Composition musicale :** Masashi Hamauzu  
**Nombre de plages :** 28 (CD1)/ 27 (CD2)/ 21 (CD3)  
**Nombre de CD :** 3  
**Disponible en version :** japonaise



S'il est un titre de Square qui présente une bande sonore différente de ce que l'on a l'habitude d'entendre, c'est bien SaGa Frontier 2. Je ne sais que dire de la musique de ce jeu car certains morceaux constituent mes préférés dans le panthéon des meilleures mélodies de RPG.

3 CD, cela fait peut-être un peu beaucoup. Car si certains thèmes sont d'une richesse sans précédent et très

agréables à l'écoute, une bonne partie se révèle à la limite de l'indéterminé. Pour quelle raison ? Tout simplement parce que le jeu doit en fait compter une dizaine de thèmes particuliers, les autres n'étant que des variantes. Néanmoins, certains morceaux dégagent tant de beauté et d'onirisme que l'on oublie rapidement cette petite déconvenue. Le thème de la mort de Gustav ou encore le principal sont sublimes et parviennent à faire ressentir des émotions rares. Bref, une excellente bande-son que les adeptes de Square ou de la série des Romancing SaGa seront ravis d'écouter à outrance !

# Star Ocean

## The Second Story



**Éditeur :** Ever Anime  
**Composition musicale :** Motoi Sakuraba  
**Nombre de plages :** 48 (CD1) / 34 (CD2)  
**Nombre de CD :** 2  
**Disponible en version :** japonaise

Le très bon côtoie le moyen. En tout cas, je pense que nous sommes tous d'accord pour dire que Star Ocean est sans aucun doute la meilleure bande-son de Motoi Sakuraba. Sachez à son repos que l'homme a fait ses premières armes sur pas mal de RPG Enix en secondant les grands maîtres. Il faut également préciser qu'il est à l'origine des meilleurs morceaux de Valkyrie Profile (se reporter à la critique).

Mais revenons à notre sujet, à savoir la musique de Star Ocean : The second story. D'un style purement épique, certaines mélodies (notamment celle de l'intro ou le thème) sont désormais légendaires et ont marqué nombre de joueurs. Même si le disque se fait un peu vieillot (tout comme le jeu du reste), on peut tout de même trouver une certaine satisfaction à écouter ces deux CD qui, il faut bien le reconnaître, proposent des compositions anthologiques (la musique de la carte) mais aussi du très mauvais (genre les ziques relatives au village). L'ensemble, pourtant, se tient et offre au final une très bonne bande sonore, qu'on ne se lasse pas d'écouter.

Un bon investissement... surtout pour les amoureux d'heroic-fantasy.

## Les produits dérivés

C'est bien connu, tous les RPG qui remportent un franc succès sont souvent accompagnés de goodies en tout genre. Ce mois-ci : deux titres Square.

Le premier - Chrono Cross - propose des figurines magnifiques des héros du jeu. Peintes à la main, en résine et pour la modique somme de 150F, elles peuvent arriver dans vos bibliothèques. Solide, superbe avec un souci du détail important. Dans la série, vous pouvez trouver Serge, Kid, Kid et Yamaneko. A se procurer si vous êtes collectionneur.

Le deuxième jeu de Square à bénéficier de produits marketing est Vagrant Story. Tout un tas de produits ont été lancés il y a peu de temps dans les boutiques nipponnes. Les plus marquants restent quand même les quatre objets suivants : un collier avec la croix-thème du jeu, des tee-shirts, des bracelets, des porte-clés et autres liasses en bronze porteuse de billets ! D'autres produits dérivés sont en vente mais le mois prochain, j'aurai plus de temps et peut-être de place pour vous en parler.



## Un pack pour Lunar 2



Outre la sortie du jeu sur PlayStation à la rentrée prochaine et quelques nouveaux éléments sur le scénario (l'histoire se déroulera cent ans après la fin du premier opus, vous devrez chercher la déesse Athena afin de repousser l'infâme Zophar), Working Design a récemment annoncé qu'à l'instar du premier épisode, Eternal Blue (c'est le sous-titre du second)

bénéficiera d'un packaging étonnant.

On comptera les 3 CD de l'aventure, 2 CD comprenant les musiques du jeu, un artbook, une carte du monde de Lunar, des porte-clés à l'effigie des héros, un pendentif et enfin une poupée articulée de Zophar (pour certains collectors).

Bref, un beau cadeau, d'autant plus que Lunar 2 : Eternal Blue est un excellent RPG "ancienne école".

## Excellente nouvelle pour les amateurs de T-RPG

En effet, Working Design vient d'annoncer qu'il sortirait pour la rentrée prochaine un Arc The Lad, Collection qui comprendra les trois épisodes de la série mythique. Baptisé Arc the lad Collection, le jeu comportera trois CD et sera vendu dans un pack spécial à la FF Anthology. Bonne nouvelle : ceci n'est point pour le marché nippon, mais en version US. Bref, de quoi découvrir avec plaisir cette série que nous adorons à la rédaction de Gameplay RPG.



# l'arme absolue

«Tous les tips PlayStation, Dreamcast, N 64, Gameboy, Game Gear, Neo Geo Pocket»

**4000 JEUX**  
**+ 50.000 TIPS**  
**& Game Shark**  
**REFERENCES**

## LA BIBLE DES TIPS & Game Shark

**39 F**  
Seulement

**4000 JEUX**  
**DONT**

ACE COMBAT 3	PLAYSTATION
ARMY MEN-AIR ATTACK	PLAYSTATION
ATLANTIS: THE LOST TALES	PLAYSTATION
BEETLE ADVENTURE RACING	N64
BLAZE AND BLADE	PLAYSTATION
BLOODY ROAR 2	PLAYSTATION
BLUE STINGER	DREAMCAST
BRAVE FENCER MUSASHIDEN	PLAYSTATION
BOOMBOTS	PLAYSTATION
BOGGY HEAT	DREAMCAST
CALIFORNIA SPEED	N64
CASTELVANIA 64	N64
COOL BOARDERS 4	PLAYSTATION
COMMAND AND CONQUER 64	N64
DINO CRISIS	PLAYSTATION
DONKEY KONG 64	N64
DRIVER	PLAYSTATION
DUKE NUKEM ZERO HOUR	N64
DYNAMITE DEKA 2	DREAMCAST
EVIL ZONE	PLAYSTATION
FATAL FURY WILD AMBITION	PLAYSTATION
GOLDENEYE 007	N64
GRAN TURISMO 2	PLAYSTATION
THE HOUSE OF THE DEAD 2	DREAMCAST
KING OF FIGHTERS	NEO GEO POCKET
LEGEND OF LEGAIA	PLAYSTATION
MARVEL VS CAPCOM	DREAMCAST
MEGAMAN	GAME BOY COLOR
METAL GEAR SOLID	PLAYSTATION
NBA 2K	DREAMCAST
POWER STONE	DREAMCAST
RESIDENT EVIL 3	PLAYSTATION
READY TO RUMBLE BOXING	DREAMCAST
SEGA RALLY 2	DREAMCAST
SILENT HILL	PLAYSTATION
SOUL CALIBUR	DREAMCAST
STAR GLADIATOR 2	DREAMCAST
STAR WARS PHANTOM MENACE	PLAYSTATION
TOMB RAIDER 4	PLAYSTATION
TUROK 2	N64
TRICK STYLE	DREAMCAST
V-RALLY EDITION '99	PLAYSTATION
VIRTUA FIGHTER 3B	DREAMCAST
WIPE OUT 64	N64
YOSHI 'S STORY	N64
ZELDA : OCARINA OF TIME	N64

# 4000

jeux référencés

## + 50.000 TIPS

& Game Shark

# PlayStation

# Dreamcast

## Nintendo 64, Gameboy,

## Game Gear, Neo Geo Pocket

Hors-série CONSOLES NEWS Vol 1 A

Belgique 273 Fb, Suisse 11 Fs, Canada 9,95 dollars Cad, Martinique-Guadeloupe-Guyane 39F

# En vente actuellement

# Aides de jeux

En tant que fans de RPG, nous sommes contre ce genre de pratique mais nous avons pleinement conscience que la plupart d'entre vous peuvent bloquer à certains endroits ou réclament des tips pour avancer plus vite dans leur jeu. Tips, code Action Replay... mini-aides de jeu. Nous espérons que toutes ces aides vous seront utiles.

Jay & Kyo



## DewPrism

PlayStation - version jap

### Hit Dead

D0058696 1C40  
80058696 1C00

### Hp infinis

D0058642 0071  
80058642 0060

### Mp infinis

D0059A76 0070  
D0059A76 0060

### Max Hp

8009B584 03E7

### Max Mp

8009B586 03E7

### Max Act

8009B588 03E7

### Max +Act

8009B590 03E7

### Max Def

8009B58C 03E7

### Max +Def

8009B594 03E7

### Max de fric

8009B4F0 967F  
8009B4F2 0098

### tous les items

B0110001 00000000  
3009B5B8 0063

### tous les monstres

B0210002 00000000  
8009B5D0 07E7



## Chrono Cross

PlayStation - version jap

### Commande principale

D00855E0 ????

### Max d'étoiles

800789BC 0063  
800789BE 0063

### Personnages

#### Perso 01

300786F4 00??

#### Perso 02

300786F5 00??

### Perso 03

300786F6 00??

### Codes pour le héros

#### Max HP

80075926 03E7

#### HP infinis

800759C8 03E7

#### Max Stats

50000302 0000  
80075928 FFFF

#### Arme modifiée

80075930 00??

#### Armure modifiée

80075932 00??

#### Débloquer l'accès à tous les slots de compétences

50003002 0000

30075951 0000

#### Fric infini

800786F0 423F  
800786F2 000F

#### Stopper le temps

8007210C 1000

#### Possibilité de sauver n'importe où

D00E8510 0001  
300E8510 0000

#### Max Status pour le héros

(appuyez sur Select & L1)  
E00855E0 01040030  
B0300002 00000000  
30075951 0000  
E00855E0 01040032  
B0320002 00000000  
30075A1D 0000

#### Max Status pendant les combats

(appuyez sur Select & L2)  
E00855E0 01010003

B0030410 00000000  
800E0758 03E7  
E00855E0 01010003  
B0030410 00000000  
800E06B6 03E7  
E00E06B6 03E70003  
B0030410 00000000  
800E080E 0007  
B0030410 00000000  
800E083E 0046

#### Gagner les combats à tous les coups (appuyez sur Select & R2)

E00855E0 01020003  
B0030410 00000000  
800E1388 0000

#### Tous les items dispo

B07D0002 00000001  
800784A8 0001  
B03E0002 00000000  
80078628 0F0F



# jeux Aides de jeux



## Alundra 2

PlayStation - version jap

### Code d'accès

D004E91A 1040  
8004E91A 1000

### Max de fric

80063EC4 423F  
80063EC6 000F

### Temps 00:00

800626FE 0000  
8006338E 0000

### Max Hp

80063ED0 03E7  
80063ED2 03E7

### Max Ep

80063ED4 03E7  
80063ED6 03E7

### Tous les items

30063C00 0009  
30063C02 0009  
30063C04 0009  
30063C06 0009  
30063C12 0001  
30063C14 0001  
30063C16 0001  
30063C18 0001

### Tous les items clé

30063C08 0001  
30063C0A 0001  
30063C0C 0063  
30063C0E 0063  
30063C10 0063  
30063C1A 0001



## Code Veronica

Dreamcast - version jap

Vous avez été nombreux à passer du temps avec moi au téléphone à cause du dernier Capcom. Jay étant souvent occupé, je suis devenu le spécialiste de ce titre tout juste moyen. Mais bon, c'est la dure vie du journalisme !!! Voici les questions qui m'ont été le plus posées, mais sachez qu'il n'est pas si compliqué à finir.

### - Comment résoudre l'énigme des tableaux ?

Excellente question cher ami et je vous réponds par : femme, homme avec ses deux enfants, roux près d'un vieux, jeune roux, vieux blond et tableau principal. Ainsi, vous trouverez un splendide scarabée rouge vous offrant un trésor inestimable : être débloqué !

### - Je suis avec Claire et il y a plein de cellules autour de moi. Je suis bloqué, que faire ?

Continuez votre chemin, montez quelques marches sur votre droite et approchez-vous du canon. Ce dernier cache une bulle contenant une carte magnétique. Placez-la sous l'écrase-Claire et retirez-vous. La plaque explosera la bulle pour vous permettre de récupérer cette fameuse carte !

### - Chris a la même ombre que sa soeur, est-ce normal ?

Oui, et c'est une question qui intéresse beaucoup de personnes ! Dans la mesure où ils sont frère et soeur, vous remarquerez que dans la réalité, ce phénomène se reproduit. Deux frère et soeur ont la même ombre malgré la différence de corpulence.

### - Je suis coincé à l'énigme du dé, j'ai trop l'air con.

Mais non je te rassure, la connerie n'a d'égal que le mental de Jay à 4 heures du matin ! Il suffit d'observer le dé, de partir des inscriptions AA et de noter les trois autres faces sur sa gauche. Ainsi, vous dégotterez le code à inscrire près de cette énigme. C'était très simple, mais bon il fallait y penser !

### - Je n'ai plus de munitions face au boss de fin, que faire ?

Le tuer au couteau ou prier !

### - Comment jouer avec

### Hunk dans le Bonus Mode ?

C'est simple, finissez le jeu en entier sans utiliser de potions de vie et en un temps record (3h30). Surtout n'oubliez pas un seul fichier à ranger dans vos dossiers. Mais est-ce si intéressant de jouer bêtement à ce soft pour trouver un personnage avec lequel vous vous éclateriez cinq minutes ?

### - Je ne sais pas comment récupérer les deux diamants sur la tête du tigre, aidez-moi.

C'est archi-simple, stoppez le courant et vous pourrez les prendre avec vous !

### - Comment fait-on pour obtenir le rocket launcher qui fait bobo aux zombies ?

Ne pas utiliser de potions de vie, apporter l'antitoxine au monsieur du début et sauver Steve à l'énigme des deux flingues le plus vite possible. Vous devez aussi achever le jeu en moins de cinq heures. Ainsi, vous gagnerez le rang S et l'arme à munitions infinies.



# Aides de jeux



## Fear Effect

PlayStation - version euro

Quelques codes - histoire d'encre plus prendre son pied sur ce jeu d'exception.

### Mode expert

Sélectionnez "crédits" à l'écran des options puis appuyez sur Bas (3x), Triangle, Bas (3x), carré, gauche et enfin droite.

### Toutes les armes disponibles

Sélectionnez "crédits" à l'écran des options puis appuyez sur L1, triangle, haut, bas, rond (2x), triangle, carré, haut et enfin rond.

### Energie infinie

Sélectionnez "crédits" à l'écran des options puis appuyez sur L1,

triangle, haut, bas, rond (2x), triangle, carré, droite, carré.

### Munitions infinies

Sélectionnez "crédits" à l'écran des options puis appuyez sur L1, triangle, haut, bas, rond (2x)

### Enigmes résolues en deux secondes

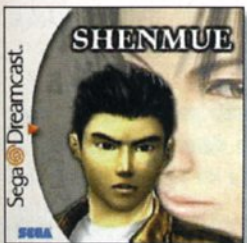
Sélectionnez "crédits" à l'écran des options puis appuyez sur L1, triangle, haut, bas, rond (2x), bas (3x), haut

### Pour avoir des balles "mortelles" (qui tuent en un coup)

Sélectionnez "crédits" à l'écran des options puis appuyez sur L1, triangle, haut, bas, rond (2x), triangle, carré, bas, R1

### Tirez plus rapidement

Sélectionnez "crédits" à l'écran des options puis appuyez sur L1, triangle, haut, bas, rond (2x), haut (3x) et enfin bas.



## Shenmue

Dreamcast - vers jap

Ceci ne vous aidera pas à finir le jeu, la place me manque, mais répondra à quelques angoisses existentielles telles que : ma voisine m'embête quand je joue à Shenmue, que lui proscrire comme traitement ? Ou, je rêve que Jay est un mammoth en string léopard avec des ailes brûlées, est-ce grave docteur ? Bon, passons aux choses sérieuses.

- Au début du jeu, vous croiserez une vioque demandant son chemin car sa vue ne lui permet pas de se repérer en toute liberté (vachement pratique !). C'est simple, allez au parc au bout de l'allée, observez la maison face à vous, sa destination se trouve quelques portes sur votre gauche. Lisez bien l'écriteau avant de lui parler. Au fait, elle se trouve dans le parc et vous attend bien sagement. Vous deviendrez, d'après ses dires, un garçon bien gentil !

- Tom (rastaman !) connaît beaucoup de choses, allez souvent lui parler. Au départ, il vous faudra ramasser des renseignements sur cette étrange limousine noire.

Posez des questions aux gens, ils vous enverront vers un petit restaurant chinois. Ecoutez bien ce qu'ils disent, certains mots sont prononcés en anglais (utilisation des katanas au Japon pour écrire l'anglais). D'ailleurs, vous remarquerez que beaucoup de termes japonais renvoient directement vers les langues anglo-saxonnes.

- Dans le dojo de votre père, une petite boîte contenant un katana est fermée à clé. Cette dernière se trouve dans l'un des tiroirs de la chambre de votre père (celui de Ryo plus précisément, au cas où certains iraient chercher dans la commode de maman et papa !). Le katana vous permettra avec l'aide du médaillon d'ouvrir un passage secret dans le dojo. D'ailleurs, votre pote vous proposera chaque matin (à partir du second cd) un petit entraînement, ne refusez pas c'est toujours bon à prendre.

- Dès que vous avez trouvé le médaillon caché dans le sous-sol du dojo, apportez-le au chinois de l'entrepôt (en prenant le bus banane ! Ce message s'adressait au mec qui me poserait la question de l'emplacement de ce lieu). Si vous ne pouvez plus passer à cause du flic (la première fois, il faut attendre la tombée de la nuit), il vous faut prendre rendez-vous. Allez à la cabine téléphonique et prévenez-le de votre visite précipitée.

- Au troisième cd, vous devez aller vers l'entrepôt numéro 12. Là, vous rencontrerez le jeune que vous avez tabassé en y arrivant la première fois. Ce dernier a peut-être un moyen de vous dégoter un job. Soyez là au rendez-vous du lendemain, entrepôt 1 (je crois, il faut dire que je l'ai fini il y a bien longtemps !) à midi.



## Seiken Densetsu IV Legend of mana

PlayStation- version jap

### Code d'accès

D0050ECA 1040  
80050ECA 1000

### Code d'accès 2

D004FDE0 0EE8  
8004FDE0 17B0

### Spécial Attack Bar = 100% (appuyez sur L2+R2)

E010A90C 00030003  
80105588 03E7  
8010558C 03E7  
80105590 03E7

### Spécial Attack Bar = 100% (appuyez sur L2+R2)

D010A90C 0003  
80105588 03E7  
D010A90C 0003  
8010558C 03E7  
D010A90C 0003  
80105590 03E7

### Obtenir toutes les attaques spéciales

30043173 00FF  
80043174 FFFF  
80043176 FFFF  
80043178 FFFF  
8004317A FFFF  
8004317C FFFF  
8004317E FFFF  
80043180 FFFF  
80043182 FFFF  
80043184 FFFF  
80043186 FFFF  
80043188 FFFF  
8004318A FFFF  
8004318C FFFF  
8004318E FFFF  
80043190 FFFF  
80043192 FFFF  
80043194 FFFF  
80043196 FFFF  
80043198 FFFF  
8004319A FFFF  
8004319C FFFF  
8004319E FFFF

### Max de fric

8004316C 967F  
8004316E 0098

### Tous les items disponibles

B0800002 00000000  
80045720 5A5A

### Toutes les cartes débloquées

B0410002 00000000  
80046210 FFFF  
30043750 0063

# jeux Aides de jeux



## Parasite Eve 2

PlayStation - vers jap

Une petite aide pour éviter de rester bloqué

**Disque 1 :**  
**Premier chapitre : Akropolis Tower**

Peu après le premier boss du jeu, vous arrivez devant un pont où une énigme se présente à vous. Il vous faut placer des numéros face à des notes pour débloquent un passage.

Faites Do = 1, Re = 2, Mi = 3.

A la fin du premier chapitre, vous vous retrouvez au sommet d'un building où vous attendra une sorte de cyborg au ricanement énervant, qui a précédemment attaqué votre collègue Rupert. Pour vous en débarrasser, c'est très simple. Contournez la corniche, vous verrez un moment une sorte de boîte électrique avec des câbles dénudés. Vous n'avez plus qu'à attendre que ce boss soit prêt du dispositif, une petite balle dans le circuit électrique et boum 500 points de vie en moins. Si toutefois, il ne succombait pas à cette attaque, bourrinez-le avec quatre grenades. C'en est fini de lui !

**Deuxième chapitre : Mojave Desert**

Après le niveau déjà bien entamé, vous arriverez à un endroit où vous entendrez les cris d'une femme. Vous pouvez essayer la porte au fond, c'est bien la pièce concernée. Néanmoins, celle-ci est verrouillée de l'intérieur et vous ne pourrez y accéder que d'une seule façon. Retournez voir Gary et parlez-lui de tous les sujets. Celui-ci vous indiquera qu'il peut vous prêter sa clé à molette qui se trouve dans son garage. Allez-y et prenez la clé qui se trouve dans une étagère. Retournez à l'endroit d'où provenaient les cris et entrez dans la maison voisine de celle du fond. Vous y verrez une armoire sur la droite. Ouvrez-la et utilisez la clé à molette sur les charnières de la porte. Un passage se découvrira et vous devrez à nouveau affronter l'homme inconnu (que vous avez déjà amoché à Akropolis Tower). Pour le vaincre, placez-vous dans chaque coin de la maison, attendez qu'il termine son attaque et envoyez-lui une rafale de feu dans la gueule. Après quelques unes, il abdiquera. Plus tard, vous vous retrouverez en pleine nuit. Veillez à la santé de Kyle car si celui-ci atteint les 0 Hp, c'en est fini non seulement pour lui, mais également pour vous. Vous devrez ensuite aller parler à Gary et lui trouver un bidon d'essence. Rendez-vous au lobby. C'est ici que vous attend une des énigmes les plus délicates du jeu. Donc au lieu de vous expliquer pourquoi, je vous donne la solution. Allez à la caisse enregistreuse. Appuyez sur la touche dièse pour allumer la machine. Puis entrez 3033, validez et prenez la clé. Plus loin, lorsque vous vous retrouverez devant le coffre-fort, on vous demande un code à quatre chiffres, entrez 44B7. Pour remplir le jerrican, vous n'avez simplement qu'à aller l'utiliser à la pompe à

essence. Après la formidable scène de douche... un boss vous attaquera. Utilisez tous vos pouvoirs et vos armes les plus puissantes. Notez que lorsqu'il vous tient dans sa main, vous pouvez continuer de le canarder. Si vous réussissez à le buter sous trois minutes, le chien de Gary survivra et il vous filera un nouvel item. Quoiqu'il adienne, il vous donnera la clé de son camion. En route pour le deuxième CD.

**Disque 2 :**  
**Chapitre 3 : Outskirts of Mojave Desert**

Au tout début du second compact, vous vous ferez agresser par une bande de "chiens" errants, si vous ne connaissez pas la technique pour les défoncer, croyez-moi, vous allez en baver. Alors suivez le guide. Vous avez remarqué, votre camion est face à une barrière et avec sur sa gauche, un précipice. Mettez-vous devant et dès qu'un chien vous charge, bougez. Celui-ci tombera et mourra. Répétez l'opération jusqu'à la fin du combat. Cette technique est excellente et vous permet surtout de ne pas perdre un seul gramme de point de vie. Un peu plus tard, à l'intérieur de la galerie, vous rencontrerez le chef des "chiens" mutants. Pour l'abattre, il existe une technique simple, tirez dans un baril au moment où il passe devant, il perdra alors 400 points de vie. Répétez l'opération par deux fois, il se calmera. Pour sa deuxième intervention, bourrinez avec vos meilleures armes, le lance-grenades est ici fortement conseillé. Un peu plus tard, dans les salles hautes du laboratoire secret, vous vous retrouverez pris au piège dans une pièce qui s'emplit au fur et à mesure d'un gaz mortel. Dès que vous rentrez dans cette salle, précipitez-vous sur la droite, vous

verrez contre le mur, une sorte de grand vide-ordures. Entrez à l'intérieur, vous êtes sauvé. Pas pour très longtemps vu qu'un boss vous attend dans la décharge (dans laquelle vous venez de chuter). Pour vaincre Big Mouth, placez-vous devant lui et envoyez-lui des balles explosives (vous savez le seul type de munition qui ne se recharge qu'à l'unité). Le boss vous laissera un peu tranquille mais vous rattrapera un peu plus loin. Pour le vaincre cette fois-ci, il suffit d'avoir un peu d'astuce. Courez au fond de la pièce et attendez que le Big Mouth vous suive. Vous verrez un interrupteur à un moment sur votre gauche. Attendez que le monstre soit bloqué et activez l'interrupteur, il se fera littéralement broyer entre deux murs. Un tout petit peu plus tard, vous retrouverez Kyle mais serez à nouveau confronté à un code sur un panneau de contrôle. Il suffit d'entrer 15 pour débloquent une porte et continuer l'aventure. La prochaine énigme est une sorte de compteur d'eau. Il vous suffit d'inscrire le chiffre 18.

Un peu plus loin, c'est le nombre 15 qui sera nécessaire pour ouvrir une porte. Beaucoup plus loin, vous arriverez dans un labo avec un ordinateur portable et devrez entrer un code. Je sais que la plupart d'entre vous bloquent à ce niveau précis, c'est pour cette raison que je vais vous filer la solution. Il faut donc entrer A3E1LM2S2Y. Bon, je pense que l'aide est suffisante. Si jamais vous avez besoin d'aide, écrivez-nous ou appelez-nous le mercredi entre 15 h et 19 h. Je vous répondrai avec plaisir. Mais je ne vous dévoilerai en aucun cas la façon de buter Eve, ni de résoudre le puzzle indien, cherchez un peu... c'est si amusant.



## Wild Arms 2nd Ignition

PlayStation - version jap

**Code d'accès**

D002A51A 1040  
8002A51A 1000

**combat pour un niveau supp**

800FB690 FFFF

**combat pour obtenir le max de thunes**

800FB68C FFFF

**Argent infini**

8011AF5C 967F  
8011AF5E 0098

**Héros**

**Hp infini**  
8011A79C 270F

**Max Hp**

8011A7A0 270F

**Fp infini**

8011A7AA 03F0

**Max Fp**

8011A7AC 03F0

**Max Str**

8011A7AE 03E7  
8011A7B0 03E7

**Max Vit**

8011A7B6 03E7  
8011A7B8 03E7

**Max Sor**

8011A7BE 03E7  
8011A7C0 03E7

**Max Res**

8011A7C6 03E7  
8011A7C8 03E7

**Toujours avoir de la chance en combat**

8011A7EE 0004

**Max Exp.**

8011A810 967F  
8011A812 0098

**Deuxième personnage**

**Hp infini**  
8011A818 270F

**Max Hp**

8011A81C 270F

**Fp infini**

8011A826 03F0

**Max Fp**

8011A828 03F0

J'ai l'honneur d'entamer cette rubrique consacrée aux anciens jeux avec le plus grand RPG de tous les temps, j'ai nommé : Final Fantasy 6 (c'est pas jay ? J'ai rien compris ?-ndc). Pour beaucoup, il a été le précurseur d'une véritable passion, les RPG, qui ne s'est pas éteinte depuis fort longtemps. De plus, les différents éditeurs ont compris que ce marché allait grimper à vive allure. C'est donc avec joie que nous pouvons voir débarquer chaque mois des titres de qualité pour égayer nos fins de journées. Mais restons sur le phénomène Final Fantasy 6 qui reste une référence indétrônée depuis 1994.



# Final Fantasy 6



LE FAMEUX MODE 7 EN PLEINE ACTION. DE PLUS, A DOS DE CHOCCOBO, CELA RAPPELLE D'INCROYABLES SOUVENIRS.

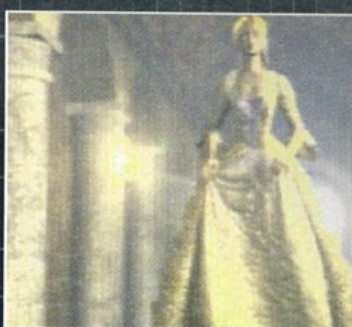
**P**ourquoi a-t-il su déchaîner les foules avec une telle intensité ? Parce qu'il proposait, à l'instar des derniers épisodes sortis sur PlayStation, différents personnages possédant des capacités personnelles, un monde très vaste, un ennemi carrément génial et des idées réfléchies et travaillées. D'ailleurs, il est dommage de remarquer cette lacune dans FF7 et FF8. Car même si les différents héros étaient intéressants, ils ne possédaient pas de spécialités propres. Tous pouvaient utiliser des magies, faire des incantations et utiliser les mêmes armures. Dans le sixième opus, il fallait savoir manier le Blitz de Sabin, les différents Tools du splendide Edgard, la Rune de Celes ou encore les Swdtech de

Cyan. Le nombre de personnages était plus élevé, on pouvait même trouver deux persos cachés, bref, un véritable petit bijou était disponible sur la 16 bits de Nintendo. Souvenez-vous, on pouvait se battre à quatre à l'écran, il faudra attendre le neuvième opus pour revoir apparaître cette option. J'avoue être complètement accro à la série depuis longtemps et je ne peux ni rester objectif, ni accepter les différentes réflexions de quelques individus sur ce dernier. De pouvoir suivre la vie d'au-

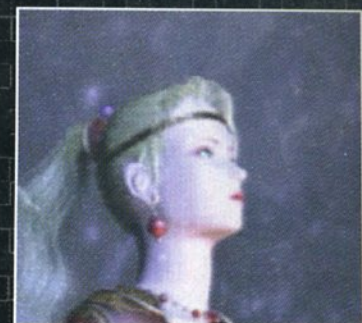
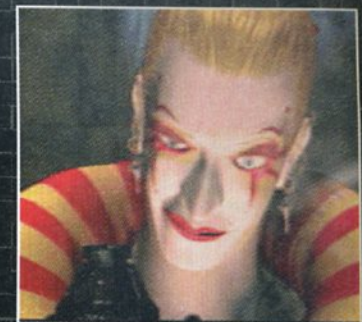
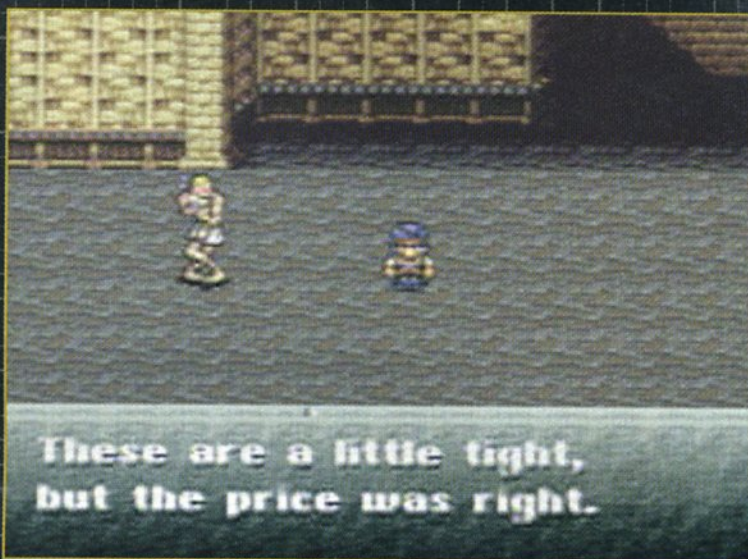
tant de personnages est un véritable cadeau. Pour pouvoir remplir cette rubrique, il m'a fallu jouer à la version PlayStation de FF Anthology. D'ailleurs, cette bande d'intro est là pour vous rappeler qu'il existe sur cette console et qu'il n'est jamais trop tard pour se rattraper. De plus, les deux chefs-d'œuvre sont agrémentés de scènes cinématiques du plus bel effet. Comment voulez-vous résister aux différentes mélodies de Nobuo Uematsu, grand interprète de la série ? Celles de FF6 doivent



POUR BEAUCOUP, CE PASSAGE ÉTAIT CARRÉMENT SOMPTUEUX. NE SERAIT-CE QUE LES GRAPHISMES QUI ARRIVENT ENCORE AUJOURD'HUI À NOUS SURPRENDRE.



être les plus belles jamais créées pour un jeu (avec celles de Chrono Cross). Il est vrai qu'elles ont un peu vieilli et que le son n'égale pas celui d'une intro d'FF8, mais ne serait-ce que la musique de Kefka à la fin du jeu vaut le détour. Je ne sais pas pourquoi je continue à vous vanter les mérites d'une production qui a collectionné des milliers d'éloges en sa faveur. Peut-être parce qu'il m'a beaucoup marqué, mais je vous assure, pour un fan de RPG, ne pas l'avoir fait relève du crime parfait !



*K*

LOCK AVAIT LA POSSIBILITÉ DE VOLER LES DIFFÉRENTS ENNEMIS. CE PASSAGE EST OBLIGÉ POUR LE BIEN DE VOTRE MISSION. AU FINAL, UNE IDÉE SIMPLE, MAIS TELLEMENT GÉNIALE QUAND ON LA DÉCOUVRE POUR LA PREMIÈRE FOIS.

## Une certaine évolution

Un rapide souvenir des différents combats de FF6. Remarquez les détails graphiques qui, pour l'époque, représentaient le summum de la beauté 16 bits. Aujourd'hui, on sourit en repensant à cette époque ! Imaginez comment on réagira devant les cinématiques de Final Fantasy 8, existera-t-il une différence aussi nette entre les deux ?



Tous les fans de RPG (ou presque, y'en a toujours quelques uns pour contredire la masse), ont pour deuxième passion la japanimation. Ca tombe bien, à Gameplay RPG, nous avons ça aussi en commun avec vous. Voir voltiger des têtes, des scènes d'une beauté à couper le souffle ou encore des pouvoirs surnaturels avec des héros qui volent à trente mètres de haut, on en raffole. Mais après la description plus que sommaire que je viens de faire des japanim' (il suffit de voir Hotaru no haka ou Mononoke Hime pour se convaincre que la japanim' est vaste et aborde tous les types de sujets et de façon bien spécifique), je vous invite à découvrir Perfect Blue, un exemple même de la richesse de cet art, mais aussi Ninja Resurrection et Macross +.

Jay

# PERFECT BLUE



Sorti il y a maintenant quelque temps dans les salles obscures, le chef-d'œuvre de Satoshi Kon arrive incessamment sous peu en version française. Précisons que vous pourrez trouver dès le mois prochain la K7 vidéo (en japonais-titré français ou en français) dans n'importe quelle boutique spécialisée ou dans les grands magasins. De plus, d'ici

quelques mois, l'œuvre devrait également débarquer en DVD. Je voulais vous en parler... avouez que ça tombe plutôt bien, vu que le moment où vous lirez ces quelques lignes coïncidera parfaitement avec la sortie de la K7. Avant même de vous parler du film en lui-même, je vous conseille de vous l'acheter sans réfléchir. Pourquoi ? Les raisons sont multiples et nous allons les aborder une à une.

Une équipe hors du commun. En effet, Perfect Blue est l'œuvre de plusieurs grands noms de la japanimation. On commence par les producteurs ; Hiroaki Inoue et Masao Maruya. Dites-vous que ces deux hommes ont quand même travaillé sur des titres exceptionnels (que je vous

conseille, soit dit en passant) "Memories", "Tenchi Muyo" et "Macross 2". La plupart des membres de l'équipe de Perfect Blue ont d'ailleurs commencé sur Memories. D'ailleurs le réalisateur - Satoshi Kon - est celui de Memories. Enfin pour parfaire le tout, le superviseur du travail n'est autre que Katsuhiko

**Producteur :** Hiroaki Inoue  
**Réalisateur :** Satoshi Kon  
**Character designer :** Yoshikazu Takeuchi  
**Durée :** environ 90 mn  
**Format :** K7, DVD (zone 2)  
**Disponible en version :** japonaise, française

**NOTE : 8/10**



Otomo. Je pense qu'il est inutile de vous rappeler qu'Otomo est le créateur d'Akira et de Memories... bref, une sacrée équipe pour un film particulier mais dément.

Un scénario excellent. Mima est une très jeune star de la pop nipponne. Elle est belle, intelligente et représente tous les espoirs



de son groupe - adulé par des millions de fans. Pourtant, la jeune fille décide un jour qu'elle ne peut plus supporter son statut et préfère se tourner vers le cinéma. Commence alors un véritable cauchemar, pression psychologique et meurtres en série qui tournent autour de la belle Mima. Victime de la folie d'un fan, d'un complot ou tout simplement folle, Mima ne sait plus quoi penser. Elle reçoit des insultes, des menaces et elle est toujours avertie des prochains meurtres. Pour son esprit, c'en est trop. Elle ne peut plus négocier toute cette pression et sombre peu à peu dans l'alcool et la débauche, tentant toujours de se prouver des choses mais n'attirant que la colère de ses fans et le discrédit sur son nom. En plus de sa dépression, la jeune fille est victime d'hallucinations et se retrouve en proie au désarroi quant à son revirement. Elle en arrive même à simuler des scènes de la vie courante, ne sachant plus où est la réalité de la fiction. Paranoïa aiguë... c'est peut-être la meilleure expression pour désigner Perfect Blue. Le réalisateur nous emmène là où il le souhaite et on finit, tout comme l'héroïne, par être victime de graves délires paranoïaques. C'est sur ce scénario en béton et cette ambiance malsaine que repose Perfect Blue,

gros film japonais aux airs de production intimiste. Si l'on devait décrire Perfect Blue, on emploierait les mots suivants : Pas ou peu d'action. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Perfect Blue est loin de présenter de l'action à tout bout de champ avec méchas, samourais, démons ou je ne sais quoi d'autre. Non, le film de Satoshi Kon se veut réfléchi. Il pose des problèmes et ne laisse que très peu d'éléments de réponse au fur et à mesure que le scénario se dévoile. Il utilise des thèmes bien connus tel que "le succès des enfants stars" et propose une réflexion très intéressante sur le changement de psychologie d'une personne ainsi que sur la folie meurtrière des psychopathes. Il brosse le sujet dans tous les sens et vraiment on est convaincu que Kon a du talent. Certes, il manque d'expérience mais au fur et au fil de ses productions, se révélera un des grands noms de la japanim' des années 2000. Surtout que les personnages ont bénéficié d'un soin extrême. Tant au niveau de leurs expressions que de leur personnalité, pour la plupart tourmentées. Mima est souvent en proie à ces propres délires et s'auto-dirige par la force de son désarroi. Elle croit être folle (certains passages du film sont d'ailleurs si décousus que le



spectateur peu habitué à la réflexion nippone se paume un peu...) mais en fait... bon, je ne vous dirai rien car le dénouement est si surprenant que peu s'en sont remis. J'allais dire que le jeu d'acteurs est extraordinaire. Mais bon, c'est vrai, nous sommes devant une japanim', donc du dessin animé. Je pense néanmoins que la réelle victoire du film est de nous faire justement oublier que ce ne sont que de simples dessins à l'écran. On croit véritablement voir des acteurs formidables à l'écran. Franchement, Perfect Blue est un film puissant comme on en trouve peu dans nos contrées. Alors pour une fois qu'une production nippone parvient à "véritablement" franchir les frontières du soleil levant et à arriver jusqu'à nous, autant la glorifier. Surtout que le long-métrage de Satoshi Kon est un pur bijou, tant sur le plan technique qu'au niveau de la réflexion qu'il impose au moindre cerveau qui se laisserait séduire par la jaquette du film. Bref, une œuvre à posséder, même si Akira propose un message autrement plus puissant et que Mononoke Hime reste la meilleure production nippone de tous les temps.



Jay



# MACROSS +



Rarement DVD de japanim' avait atteint une telle qualité... ça donne envie de s'acheter un lecteur.

Je ne pourrais malheureusement pas vous dire ce qui m'a le plus impressionné dans ce produit, mais je pense que c'est un tout. Car Macross + est une des plus grandes séries (à mon avis personnel) en matière d'animation japonaise. Non seulement le scénario est riche et donne libre cours à des scènes d'action anthologiques, mais il peut éga-

lement se targuer de proposer une qualité graphique incroyable. Tout d'abord, nous rendrons hommage au talent de Nobuteru Yuuki (character designer entre autre de Chrono Cross mais aussi d'Escaflowne et d'X) qui parvient à donner une véritable âme à ses personnages ainsi qu'une personnalité et une beauté sans précédent. La qualité graphique, on peut également l'attribuer à une autre grosse peinture du design, lequel a assuré le mécha design. Car au cas où vous ne connaissiez pas la série, sachez que Macross + raconte l'histoire de deux jeunes pilotes de méchas qui tombent amoureux d'une même personne : une ravissante chanteuse. Bien évidemment, celle-ci se révèle beaucoup plus bizarre qu'il n'y paraît. Commence alors une sacrée aventure rythmée de combat, de beauté, de passion, d'amour et de vols inter-spatiaux pour nos deux héros. C'est superbe, c'est pur, c'est beau, c'est magnifique, bref, Macross + est sans conteste une de meilleures japanim' de toute

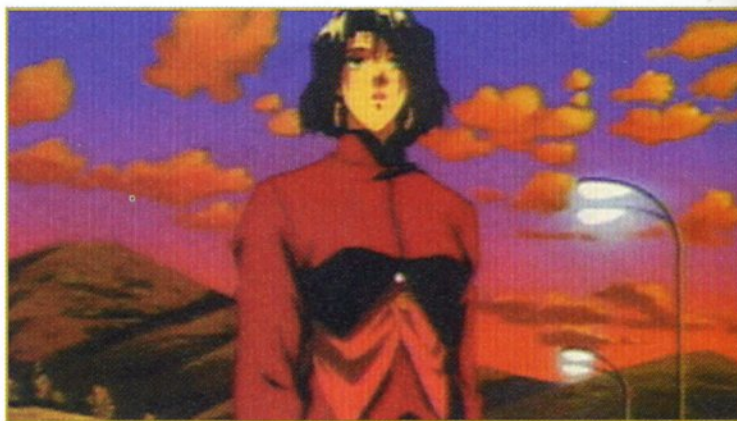
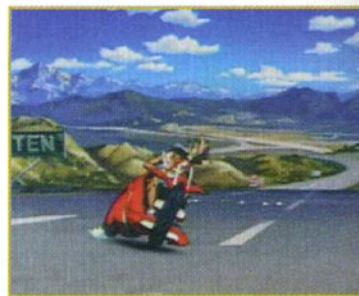


l'histoire de cet art. De plus, il ne faut surtout pas oublier la bande sonore, incroyable, signée Yoko Kanno (l'exceptionnelle compositrice d'Escaflowne, Turn a gundam, Brain Powered...).

Le prix un peu élevé (plus de huit cents balles pour deux DVD) ainsi que l'absence totale de suppléments seront les seuls reproches possibles. Mais vu le nombre de qualités proposées à côté, quel besoin de faire la fine bouche ? Vous devez vous procurer cette merveille, un point c'est tout.

Editeur : Bandai Visual  
Format : DVD  
Zone : 2  
Durée : 57 mn (CD1)/ 40mn (CD2)  
Langue : japonais et anglais  
Son : Dolby Surround  
Prix indicatif : environ 300 F  
Réalisateur :  
Character Designer : Nobuteru Yuuki

**NOTE : 9/10**





# NINJA RESURRECTION



Ninja Resurrection est la suite du légendaire Ninja Scroll. Ce ce que l'on aurait pu croire en voyant tant de similitudes entre les deux productions : toutes deux se passent en pleine époque médiévale, relatent les aventures d'un samouraï baptisé Jubei... mais les liens s'arrêtent là. En effet, contraire-



ment à ce que vous avez pu lire au tout début de ce texte, Ninja Resurrection n'est aucunement la suite de Ninja Scroll.

C'est une production totalement à part. Débutant en pleine guerre civile opposant les armées du Shogun contre les prêtres de la chrétienté, l'histoire compte les exploits de Jubei Yaggyu, un samouraï très secret, à l'aspect dark mais aux valeurs importantes. Cela ne l'empêchera pas



lui et tous ses confrères de massacrer à outrance dans ces deux OAV (sur un seul DVD). Nettement inférieur à Ninja Scroll au point de vue de la réalisation, Ninja Resurrection reste un titre attractif, qui saura trouver son public parmi les fans de mangas, de japanim' typée médiévale, de samourais. Attention toutefois aux âmes sensibles : le film contient des scènes de violence extrême, de mutilations et d'effets gore à outrance qui pourraient choquer certains d'entre vous.

Bon, pour ce qui est de l'aspect pratique, sachez que Ninja Resurrection est un DVD américain et qu'ainsi vous pourrez le visionner en deux versions (ricaines et japonaises) et bénéficier des sous-titres dans la langue de Shakespeare, ce qui est suffisamment rare dans une japanim' pour être remarqué. Plusieurs bonus tels que des liens internet ou des galeries d'images sont en plus dispo sur les CD. Un investissement qui vous fera passer un bon moment.

## MAKAI TENSHO

Editeur : ADV Films

Format : DVD

Zone : 1

Durée : 80 mn

Langues : japonais et anglais

Son : Dolby Surround

Prix indicatif : environ 200 F

Réalisateur : Yasumori Urata

Character designer : Keiichi

Sato & Kenji Hayama

### NOTE : 6/10



# Sleepy Hollow

**Producteur :** Francis Ford Coppola  
**Réalisateur :** Tim Burton  
**Acteurs :** Johnny Depp, Christina Ricci, Christopher Walken, Miranda Richardson, Lisa Marie, Christopher Lee...  
**Musique :** Danny Elfman  
**Durée :** 1 h 45

d'abord considérer un facteur de la plus haute importance avant de commencer à vous parler de Sleepy Hollow : celui-ci a entièrement été réalisé en studio... croyez-moi, lorsque vous verrez la beauté des décors et ressenti l'impression d'immersion totale dans un paysage des plus sauvages aux faux-airs de vieux Pays de Galles, je peux vous jurer que la première chose qui vous viendra à l'esprit sera " ils sont forts quand même...". Tu m'étonnes qu'ils sont forts, il suffit de voir la perfection de la lumière ou de la photographie... et encore, ce n'est rien à côté de la caméra nerveuse, mais jamais maladroite de maître Burton. Les décors sont comme à l'habitude très glauques et l'ambiance créée dès les premières secondes (grâce entre autre à des effets de brouillard très réussis et aux compositions d'un Danny Elfman prodigieux (comme d'hab), est démentielle. On entre dans l'atmosphère, le sujet et la peau d'Ichabod Crane, notre héros/anti-héros campé avec classe par Johnny Depp. Au fur et à mesure du film, on découvre que Burton a cherché à faire une œuvre avec

Tim Burton. Ce mec est un génie ! Je n'exerce peut-être pas la profession de critique de cinéma, mais je pense posséder suffisamment de culture cinématographique et être assez cinéophile pour donner un avis objectif et argumenté sur un long-métrage, qui plus est de mon réalisateur préféré Mr Burton.

Certes les critiques n'ont pas été très sympathiques avec son dernier bébé, mais je crois qu'il est temps de rendre justice et de déclarer que non seulement Sleepy Hollow est une réussite de A à Z mais aussi d'affirmer que les gros cons qui en ont dit du mal ne connaissent pas les mots magie, évasion, phobie, et l'expression " avoir du génie ". Car une fois de plus, le maître prouve que sa vision du cinéma est profonde et sa passion sans limite. Il faut



une âme et non pas un bon gros blockbuster ricain intoxiqué d'effets spéciaux. Pourtant, il y avait moyen d'en foutre de l'image de synthèse mais pour ne pas décevoir son public habituel, maître Burton a su rester génial dans sa création et royal dans sa simplicité. Il faut préciser que tout n'est que modulation de la vision, grâce à des masques et un maquillage des plus réussis. Pour être honnête avec vous, le sujet aurait été confié à quelqu'un d'autre, le film aurait certainement été à chier. Mais Tim Burton possède une maîtrise des univers glauques et noirs que nul ne peut contester... sous peine d'être décapité. Cela tombe plutôt bien : notre "monstre" ignoble créature des enfers sous les traits de l'effrayant mais toujours aussi bon Christopher Walken, est en fait un guerrier allemand dont le hobby est de trancher des têtes. Mais bon, il a une personnalité, une vengeance à exécuter, et il est surtout soutenu par un scénario et une enquête des plus rationnelles ainsi que d'un soupçon de poésie et de charme.

Non, franchement, tout y est et dans les doses : de la féerie, de l'action, du suspens, du glauque, de l'épouvante, du gore, de l'humour, de la magie, un monstre et une princesse enchantresse (magnifique Christina Ricci) ainsi qu'un détective un peu gauche, légèrement tourmenté mais courageux comme pas deux. Bref, un film excellent qui n'a pas son pareil pour vous renvoyer dans votre enfance, qui a été, j'en suis persuadé, bercée par des légendes, des monstres, des rites et surtout beaucoup de capes et d'épées... ce n'est pas pour rien qu'on aime tous les RPG...

Si je puis me permettre : allez le voir de toute urgence sous peine de perdre la face...



# Le 6ème sens

**Producteur :** Marshall/Kennedy & Barry Mendel

**Réalisateur :** Night Shyamalan

**Acteurs :** Bruce Willis, Haley Joel Osment, Olivia Williams et Toni Collette

**Musique :** James Newton Howard

**Durée :** 1 h 47

On peut légitimement proclamer (à la vue du nombre d'entrées en salles) que le sixième sens a fait l'effet d'un gros film lors de sa sortie dans les salles obscures. Remarquez, il y a de quoi. Le film de Shyamalan exploite tous les bons filons pour être considéré comme un gros film. Tout d'abord, une star que tout le monde adore : Bruce Willis. Ensuite deux producteurs qui ont déjà fait leurs preuves et qui anciennement ont bossé aux côtés de maître Spielberg, avec entre autre à leur actif des longs-métrages comme Arachnaphobie. Enfin troisièmement, un film basé sur le sujet qui déchaîne le plus les foules à notre époque - le surnaturel - et ajoutez un soupçon de suspense. Voilà, vous obtenez le Sixième sens. Car non, ce n'est pas un mauvais film



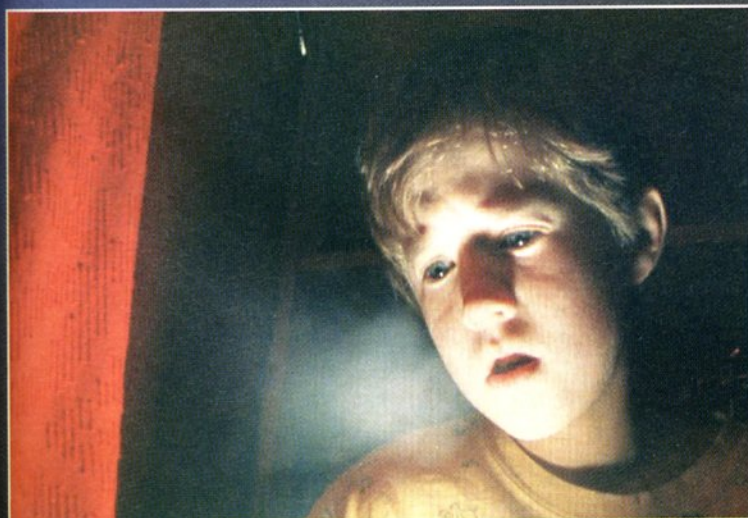
parce que la prestation des deux acteurs principaux - Bruce Willis et surtout Haley Joel Osment - est remarquable. Certes, le dénouement restera légendaire dans le cinéma d'aujourd'hui, mais si Shyamalan nous propose un film qui sort de l'ordinaire pour notre époque, il faut quand même reconnaître que le Sixième sens est loin d'être une réussite absolue. Je sais ce que me dira le public moyen, mais honnêtement et en restant purement objectif, même si l'intrigue est bien menée et le

jeu d'acteurs extraordinaire, la réalisation n'est pas très soignée et le film s'enfonce rapidement dans une niaiserie implacable. Il est très difficile de l'admettre car effectivement Le Sixième sens a un sacré impact et Cole (HJ Osment), tout comme le Dr Malcom Crowe (B Willis) sont formidables (l'un émouvant au possible, l'autre tourmenté et effrayé comme pas deux)... mais bon, je reste sur ma faim. Tout débute parfaitement, mais malheureusement dès que notre petit bonhomme



me découvre que les fantômes en fait, y'sont gentils et qu'ils veulent simplement communiquer leurs dernières volontés... on sombre progressivement dans le navet. Bien, heureusement, Night Shyamalan a été suffisamment intelligent pour inclure une fin absolument géniale et qui a beaucoup plus d'impact que le film en lui-même. Moi je trouve ça dommage... mais cela n'engage que moi. Quoi qu'il en soit, ne soyons pas trop médisants : pour un essai, c'est un coup de maître mené avec puissance par le protagoniste principal : le gosse... Incroyable Haley Joel Osment. Les critiques l'ont sanctifié, je n'irai pas aussi loin mais je conseille à tous de le voir, ne serait-ce que pour le duo d'acteurs excellent et une fin remarquable !

Jay



# Satoshi Urushihara

C'est la première biographie que j'écris sur quelqu'un ! Rendez-vous compte, je suis un réel fan de Satoshi Urushihara et vous n'imaginez pas à quel point j'ai le trac d'e rédiger ces deux pages. Quand nous testons un jeu, nous gardons un style qui nous est propre, pour ma part, j'adopte un dialecte comique-lourd avec vous (faut bien déconner dans la vie !). Mais que voulez-vous, quand il s'agit d'écrire plusieurs phrases sur un homme que vous adulez, les choses se compliquent, les idées ne sortent pas, la lourdeur s'installe et nous risquons

à tout moment de foutre en l'air un projet qui nous tenait vraiment à coeur. Je vous raconte ma vie alors que je devrais être en train de vous vanter les mérites de ce cher character designer, c'est le comble vous ne trouvez pas ? Mais c'est le seul moyen que j'ai trouvé pour retrouver mes racines.

Urushihara a travaillé sur de nombreux projets, notamment sur la série des Langrissier avec la talentueuse équipe de Career Soft. Dernièrement, ils se sont retrouvés pour créer Growlanser, un splendide Tactical-RPG qui, malgré son aspect graphique assez vieillot, m'avait enchanté. Mais Satoshi travaille aussi pour son compte, il est l'auteur de plusieurs



VOICI UN OUVRAGE COMPLET REPRÉSENTANT PLUSIEURS ANNÉES DE TRAVAIL. UNE BIBLE POUR TOUS LES FANS DU SENSEI, HÉLAS ELLE EST SOIT DIFFICILE À SE PROCURER, SOIT HORRIBLEMENT CHÈRE (IMPORT OBLIGE).



CES DEUX SOEURS VOUS AIDERONT DURANT LES QUATRIÈME ET CINQUIÈME ÉPISODES DES LANGRISSIER.



AU PAYS D'URUSHIHARA, L'ÉROTISME EST ROI ET KYO EST JOYEUX..

mangas dont l'histoire présente pas mal de lacunes, mais le style graphique est toujours égal à lui-même. Aujourd'hui, de nombreux sites internet lui sont dédiés. Vous pouvez y trouver un maximum d'artworks de ses oeuvres, des artbooks complets, et des documents sur sa vie privée. Non, cet homme n'est absolument pas inconnu et je suis certain que la plupart d'entre vous ont déjà aperçu l'un de ses croquis. Je ne saurais que trop vous le conseiller, pour la maturité de ses dessins, mais aussi pour le plaisir de voir de nouveaux dessinateurs qui pourraient vous envoûter à votre tour. Mais Urushihara san s'est spécialisé dans l'érotisme. C'est donc avec plaisir que l'on peut retrouver les héroïnes des Langrissier dans des postures assez coquines. Loin d'être

vulgaire, l'érotisme devrait un jour entrer dans nos moeurs comme une normalité. Nous aurions enfin la possibilité de vous montrer des clichés plus osés, sans prendre de

risques. Surtout que sur les différents sites de maître Urushihara, il y en a de vraiment sublimes.

Kyo



VOUS DEVRIEZ PLUS SOUVENT SURFER SUR LE NET, AINSI, VOUS POURRIEZ RAMASSER QUELQUES JOLIS DESSINS DU MAÎTRE.

## les oeuvres

Connaissez-vous Plastic Little, Lemnear, ou encore Chirality ? Car ces trois ouvrages ont été écrits et réalisés par Urushihara san en personne. Cela se ressent hélas dans les différentes histoires qui portent plus sur la poitrine bien gonflée de nos héroïnes. Mais il tente à chaque fois de nous sortir des scénarios bidon qui me font hurler de rire. De plus, vous pouvez les trouver tous trois en version française, alors il serait peut-être temps de s'y mettre, vous ne pensez pas ?



## Une série culte : Langrissier.

Il a toujours été présent dans cette série. Malgré une erreur de parcours avec la sortie de Langrissier Millennium dont il n'était pas responsable (différents programmeurs, différents développeurs et absence du maître !), les Langrissier forment le summum du Tactical sur console. Au Japon, ils en sont friands et j'ai pu enfin la découvrir à partir du troisième opus. Les quatrième et cinquième chapitre sont disponibles sur PlayStation et Saturn, alors si un jour vous avez la chance de tomber dessus, achetez-les.



## Sortie Jeux

## PC

Titre	Editeur	Genre	Mâchine	Date de sortie
Vampire The Masquerade : Redemption	Activision	RPG	PC	Juin 2000
Throne of darkness	Havas Int.	RPG	PC	Printemps 2000
Summoner	THQ	RPG	PC-Ps2	Eté 2000
Anachronox	Eidos	Action-RPG	PC	Printemps 2000
Arcanum of Steamworks and magick Obscura : Part 1	Havas Int.	RPG	PC	Fin 2K
Artrianch	World Fusion	RPG	PC	Fin 2000
Baldur's Gate 2 : Shadow of the amn <sup>0</sup>	Interplay	Aventure-RPG	PC	Fin 2000
Big World	Micro Forte	RPG	PC	Fin 2000
Deus EX	Eidos	Action-RPG	PC-DC	Printemps 2000
Diablo 2	Havas Int.	Aventure-RPG	PC	Juin 2000
Dungeon Siege	Microsoft	Aventure-RPG	PC	2001
Harn : Bloodlines	EA	RPG	PC	Courant 2000
WarCraft 3	Havas Int.	RPSG	PC	Fin 2000
Might and magic 8 : Day of The Destroyer	Infogrames	RPG-Subjectif	PC	Fin 2000
Pool of radiance : Ruins of myth Drannor	Havas Int.	RPG	PC	Fin 2000
Devil Inside	Infogrames	Survival-horror	PC	Avril 2000

## Consoles

Titre	Editeur	Genre	Mâchine	Date Jap / Date US / Date Euro
Fear Effect	Eidos	Survival-horror	Ps	NC / Dispo / Avril 2000
Resident Evil : CV	Virgin	Survival-horror	DC	Dispo / Avril / Juin 2000
Grandia 2	Game Arts	RPG	DC	Eté 2000 / NC / NC
Eternal Ring	From Soft	RPG-subjectif	Ps2	Dispo /NC/NC
Final Fantasy 9	Square	RPG	Ps	19 jui 2K/ Sep 2K/Fin 2000
Kahmrai	Namco	RPG	Ps	Cour 2K / NC/ NC
Alundra 2	Activision	A-RPG	Ps	Dispo / Avril 2K/ Mai 2000
Dragon's Blood	Virgin	A-RPG	DC	NC / Avril 2K/ Mai 2000
Galerians	Crave	Survival-horror	Ps	Dispo / Dispo/ Mai 2000
Front Mission 3	Square	T-RPG	Ps	Dispo/21 mars/Avril 2000
Vagrant Story	Square	A-RPG	Ps	Dispo/ 7 mai/Juin 2000
Rhapsody	Kadokawa Sh	RPG	Ps	Fin mars /Avril 2K/ NC
Alone in the dark 4	Infogrames	Survival-horror	Ps-DC-PC	NC /NC/ Eté 2000
Evil Dead 2 : Ash to ashes	THQ	Survival-horror	Ps-DC	NC /Courant 2K/NC
Threads of Fate	Square	A-RPG	Ps	Dispo/ jui 2K/Été 2000
Legend of Mana	Square	A-RPG	Ps	Dispo /juin 2K /Été2000
Lunar 2	Game Arts	RPG	Ps	Dispo/ juin 2K /NC
Tales of Eternia	Namco	RPG	Ps	Sept 2K / Fin 2K /NC
Chrono Cross	Square	RPG	Ps	Dispo/ Août 2K / NC
Arc the lad Collection	Sony	T-RPG	Ps	Sept 2K / Fin 2000 / NC
Breath of fire 4	Capcom	RPG	Ps	Avril 2K / Eté 2000/ NC
Parasite Eve 2	Square	A-RPG	Ps	Dispo/ Sept 2K / Oct 2K
The legend of dragon	Sony	RPG	Ps	Dispo/ cour 2K / Fin 2000
Valkyrie Profile	Enix	RPG	Ps	Dispo / cour 2K / NC
Dragon Valor	Capcom	A-RPG	Ps	Dispo/ Cour 2K / Eté 2000
Dragon Quest 7	Enix	RPG	Ps	Mai 2K/ NC / NC
Evergrace	From Soft	RPG	Ps2	30 mars /Cour 2K / NC
The Nomad Soul	Eidos	Aventure	DC-Ps 2	NC/ NC/ Av-DC Fin 2000- PS2

*Vous avez été très nombreux à nous réclamer de l'aide pour les RPG en langue nippone. Notamment en nous demandant une rubrique où on vous expliquerait tout sur la langue, en vous donnant des repères et en vous apprenant quelques notions et bases de cette formidable langue. Vos désirs étant nos ordres, nous avons jugé utile de répondre à vos demandes. C'est pour cette raison qu'à chaque numéro de Gameplay RPG, vous retrouverez cette rubrique baptisée «apprendre». Ce mois-ci, pour bien commencer, voici la liste complète des hiraganas et des katakanas. Je vous conseille de vous y référer souvent... Au moins maintenant, vous saurez le nom des personnages qui composent votre équipe !*

Jay

## SYLLABAIRE HIRAGANA

あ A	か KA	さ SA	た TA	な NA	は HA	ま MA	や YA	ら RA	わ WA
い I	き KI	し SHI	ち CHI	に NI	ひ HI	み MI		り RI	
う U	く KU	す SU	つ TSU	ぬ NU	ふ FU	む MU	ゆ YU	る RU	
え E	け KE	せ SE	て TE	ね NE	へ HE	め ME		れ RE	
お O	こ KO	そ SO	と TO	の NO	ほ HO	も MO	よ YO	ろ RO	を WO
				ん N					

## SYLLABAIRE KATAKANA

ア A	カ KA	サ SA	タ TA	ナ NA	ハ HA	マ MA	ヤ YA	ラ RA	ワ WA
イ I	キ KI	シ SHI	チ CHI	ニ NI	ヒ HI	ミ MI		リ RI	
ウ U	ク KU	ス SU	ツ TSU	ヌ NU	フ FU	ム MU	ユ YU	ル RU	
エ E	ケ KE	セ SE	テ TE	ネ NE	ヘ HE	メ ME		レ RE	
オ O	コ KO	ソ SO	ト TO	ノ NO	ホ HO	モ MO	ヨ YO	ロ RO	ヲ WO
				ン N					

本  
知  
り  
見  
る  
方  
法

# LA MYTHOLOGIE NORDIQUE

L'AVANTAGE LORSQUE L'ON EST L'ORIGINE D'UN MAGAZINE, QUI EN PLUS S'ADRESSE UNE CIBLE PARTICULIERE, C'EST QUE L'ON PEUT PARLER DE TOUT OU PRESQUE TOUT. SI VOUS AVEZ LU LE MAGAZINE DE FOND EN COMBLE, VOUS AVEZ DU REMARQUER QUE NOTRE GRANDE PASSION GAMEPLAY RPG, C'EST TOUT D'ABORD LE RPG, LE MYTHE VAMPIRIQUE, MAIS AUSSI LA MYTHOLOGIE. SACHANT QUE LA PLUPART DES TERMES ET HISTOIRES PROVIENNENT DE DIVERS RITES ANCESTRAUX, J'AI TROUVE INTERESSANT DE REALISER UNE RUBRIQUE MYTHOLOGIE OU VOUS POURREZ APPRENDRE LES NOTIONS DE CERTAINES CROYANCES. CE MOIS-CI, POUR CELEBRER LA SORTIE DE VALKYRIE PROFILE, NOUS AVONS PORTE NOTRE ATTENTION SUR LA MYTHOLOGIE NORDIQUE. LORSQUE VOUS AUREZ ACHIVE LA LECTURE DE CET ARTICLE, CROYEZ-MOI, VOUS EN SAUREZ BEAUCOUP PLUS TOUT D'ABORD SUR CETTE CULTURE SI PARTICULIERE, MAIS AUSSI ET SURTOUT SUR NOTRE PASSION COMMUNE : LE RPG.

JAY

Si vous avez jeté un œil sur la liste des dieux et termes propres à la mythologie nordique, vous avez certainement remarqué que les Vikings étaient des gens très violents et que leurs rites étaient très complets.

Croyez-moi, vous n'avez encore rien vu... C'est lorsque l'on prend connaissance des Eddas islandaises que l'on apprend la mythologie nordique. En quelques mots, voici comment l'on peut résumer les croyances de nos amis vikings.

## CREATION

Au commencement du monde, n'existait que le Ginnungagap, une sorte de grand vide. Puis, Muspell vint à rencontrer un jour Niflheim... de cette union naquirent le géant Ymir et la mère du monde (une vache) Authumla. Celle-ci, à force de lécher des blocs de glace, a donné naissance à Buri, le premier dieu. Peu de temps après, notre dieu eu un fils, Bor. De Bor, naquirent Odin, Vili et Vé. Les trois frères déci-

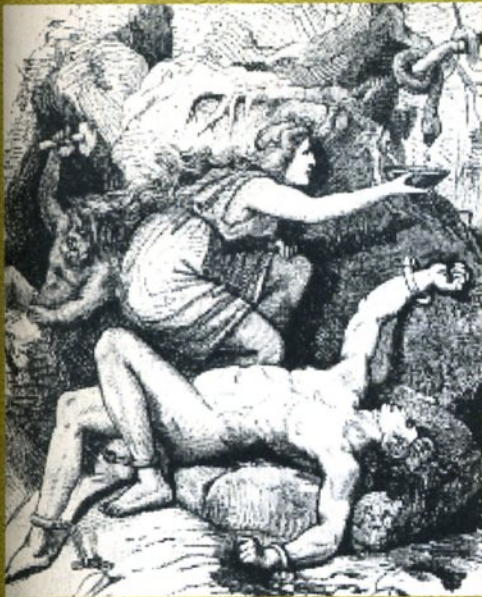
dèrent de se débarrasser de leur ancêtre Ymir et donnèrent naissance au monde en le tuant. Son sang formant les eaux, son corps la terre, son cerveau les nuages, sa boîte crânienne la voûte céleste. De la mort d'Ymir, tous les géants périrent sauf Begelmir et sa femme qui sont parvenus à quitter les terres et qui, quelque temps après ont enfanté une nouvelle race de géants, lesquels patientent en espérant leur revanche.

Les trois frères dans leur folie créatrice s'emparèrent également des étincelles de Muspell et créèrent le Soleil, la Lune, le jour et la nuit. La végétation emplit la terre et de deux arbres, Odin et ses frères créèrent la première femme, Elm, et le premier homme, Ash. Cette "race" continua de prospérer et les hommes commencèrent de pulluler sur Midgard (nom donné à la terre formée des entrailles d'Ymir), tandis que les dieux vivaient dans la prospérité dans leur citadelle, Asgard. Entre les deux mondes, il existe un lien : le Bifrost. Au centre de Midgard, se dresse l'arbre légendaire Yggdrasil, au pied duquel coule la source de vie et de sagesse.

C'est grâce à ce végétal d'ailleurs qu'Odin est devenu le roi des dieux et a appris la connaissance et la sagesse ultime. Pour l'acquérir, Odin, encore jeune, n'a pas hésité à se pendre volontairement, pendant neuf jours et neuf nuits en ignorant la faim et la soif. C'est aussi dans sa quête que le dieu des dieux est devenu borgne. En tentant de vaincre le géant Mimir qui gardait la source de la sagesse... pourtant Odin, borgne, parvint à ses fins et a obtenu la sagesse suprême.







## LE VALFHALLA

Notion essentielle dans la culture nordique : mourir pour Odin est une bénédiction. En cela, le roi des dieux a instauré une sorte de paradis où les âmes des guerriers trouvent le repos et la salutation : le Valhalla.

Les walkyries (valkyries...) les y accompagnent et leur versent de l'hydromel (la boisson des dieux) et les restaurent largement. Mourir pour Odin donc... est une véritable aubaine, selon le rite. Par contre, le roi des dieux pouvait se désintéresser d'une créature terrestre



et ne pas lui faire bénéficier de ses grâces. Les valkyries, quant à elles, ont été représentées de diverses façons : soit succubes déchirant la chair des maudits de leur Dieu tout puissant, soit princesse sublime d'apparence, un talent pour le combat inné et accompagnatrice des guerriers morts dans l'honneur. En revanche, selon certaines histoires propres à la mythologie (je n'aurai malheureusement pas assez de temps et de place pour tout vous expliquer en détail), des valkyries se sont rebellées contre Odin et ont décidé de changer le destin. Je vous citerai juste l'exemple (le plus connu) de Brunhilde. Celle-ci s'attira les foudres d'Odin en assurant la victoire d'un roi dont le destin avait été fixé funeste. Pour la réprimander et la punir de son acte et de son manque de respect, Odin l'enferma au centre d'un cercle de feu jusqu'à ce que Sigurd vint la délivrer de son châtiement éternel. Comprenant sa faute et cherchant à l'expié, à la mort de son sauveur, Brunhilde prépara un immense bûcher où elle se précipita... ce qui rendit un grand hommage au roi des dieux.

Mais revenons au Valhalla. Contrairement à ce que vous pouvez croire, cet endroit n'est pas totalement paradisiaque, la guerre peut également y faire rage. Les rivaux et géants n'ont d'ailleurs pas hésité à venir défier Odin jusqu'à son propre palais situé près du Valhalla.

## DES COMBATS TITANESQUES

La mythologie nordique ne cache aucun de ses tendances barbares et la rudesse de sa violence. Ainsi, elle relate plusieurs aventures que les dieux ont vécues et qui se terminent chaque fois fini en bain de sang. Les plus terribles concernent sans aucun doute le dieu de la foudre, le majestueux mais non moins cruel Thor. Tout d'abord, il faut préciser que Thor est le dieu le plus respecté et le plus apprécié de la populace viking. Pour ce qui est de ses combats à mort, lisez ce qui suit.

Les deux récits les plus gore relatifs à Thor sont sans aucun doute sa bataille contre le serpent de Midgard, Jormangund (fils de Loki) et plus tard, sa vengeance envers le géant Thrym. Vu le peu de place qu'il me reste, je vous invite à procurer des ouvrages nordiques ou bien à vous référer à internet pour connaître la suite.

## LOKI

Loki est un des frères de lait d'Odin. Il vit donc avec les dieux à Asgard. Le seul problème étant son appartenance au monde géant. Plusieurs fois, le dieu du feu agit en traître et plusieurs fois des dieux risquent leur vie par sa faute. L'incident le plus tragique relevant de la faute et de la trahison de Loki est sans aucun doute son meurtre du fils d'Odin, Balder. Eperdument jaloux du plus beau et du plus calme des dieux, Loki décide un jour d'attenter à ses jours. En effet, celui-ci étant créé invincible, les dieux s'amusaient à le viser avec leur lance et s'entraînaient à l'art du combat avec lui. Seulement, une seule plante associée à une puissante arme peut entraîner sa perte : le gui. Etant au courant de ce talon d'Achille, Loki s'empressa d'ajouter du gui au javelot divin d'Hoder, un dieu aveugle. Touché par la plante et l'arme, Balder succomba à sa blessure et périt. Bien décidé à se venger de ce traître, les dieux enchaînèrent Loki à un rocher et invoquer un serpent monstrueux, pour lui cracherait du venin au visage.

## LE SAVIEZ-VOUS ?

La mythologie nordique a eu une grande influence sur la culture anglo-saxonne, à l'instar de celle des romains sur la nôtre. Les jours de la semaine par exemple sont les transfuges des noms des dieux.

Tyr... a donné Tyr'sday, devenu Tuesday (Mardi), Odin ou Woden pour les rosbeefs a donné Wednesday (Mercredi), Thor... Thursday (Jeudi) et enfin Freyr... Friday (Vendredi).

## LA FIN DE LA DIVINITÉ - LE RAGNAROK

Malgré leur vengeance, le mort de Balder reste une plaie ouverte à Asgard. Après trois années de guerre sans merci, trois années d'un hiver sans fin. Le crépuscule des dieux et la fin du monde sont proches. Les éléments naturels commencent à se déchaîner et Fenrir parvient à se libérer du joug divin (une autre histoire que je vous invite à lire). Sa première action est d'engloutir le soleil, il tente ensuite de s'attaquer au monde en ouvrant sa gueule en grand. Odin d'y oppose... les clans sont formés : la bataille finale entre les dieux et les géants peut commencer. Odin tente de retenir Fenrir, Heimdall s'oppose à Loki (libéré des ses chaînes), Thor est de nouveau confronté à Jormangund, Freyr contre le

géant Strur et Tyr contre Garm, le chien monstrueux. Tous s'entretuent. Odin quant à lui livre un combat sans merci contre le légendaire Fenrir. A l'apogée de la bataille, la bête réussit tout de même à avaler le roi des dieux. Furieux, son fils, Vidar (le plus fort des dieux) combat le loup et lui déchire la gueule (à prendre au sens littéral et non familier). La terre brûle, le domaine des dieux, Asgard s'effondre. Seul l'Yggdrasil, les fils d'Odin et Thor survivent au crépuscule des dieux. Un nouveau soleil apparaît et Balder revient à la vie. L'aube de l'humanité recommence et la paix reprend ses droits, son destin étant désormais fixé par les trois Nornes et l'Yggdrasil. Voilà, en gros, la façon la plus juste de résumer l'histoire de la mythologie nordique.



## LISTE DES DIEUX ET TERMES PROPRES LA MYTHOLOGIE NORDIQUE

Edda : Textes islandais comprenant la mythologie nordique

Ginnungagap : le néant avant la création du monde

Muspell : feu du Sud

Niflheim : glace du Nord

Ymir : Premier géant... futur monde

Authumla : vache qui donna naissance à Buri, le premier dieu nordique

Bor : fils de Buri et père d'Odin, Vili et Vé

Bestla : épouse de Bor et mère d'Odin, Vili et Vé  
Odin : Créateur du monde. Roi des dieux et de la guerre. Détenteur de la connaissance runique

Midgard : monde des humains

Asgard : citadelle des dieux

Ash : premier homme, créée par Odin et ses deux frères

Elm : première femme, crée par Odin et ses frères

Bifrost : nom de la passerelle arc-en-ciel reliant

Midgard à Asgard

Jothunheim : pays des géants

Yggdrasil : arbre de vie et de la suprême source de sagesse et de connaissance

Valhalla : paradis qui accueille l'âme des guerriers

morts au combat

Berserker : nom donné aux serveurs-guerriers d'Odin

Walkyries : Terrible guerrière qui accompagnent les morts au Valhalla

Hydromel : boisson des dieux

Frigg : épouse d'Odin

Thor : dieu du tonnerre et de la tempête. Gardien de la famille et du foyer

Sif : épouse de Thor et déesse de la terre fertilisée  
Mjollnir : Célèbre marteau de Thor, avec lequel (entre autre) il pourfendit le crâne de Thrym, le géant

Jormangund : serpent géant de Midgard et fils de Loki

Tyr : dieu de la guerre et des batailles

Fenrir : loup légendaire, tueur d'Odin, fils de Loki

Les Ases : famille de dieux (masculin) dont Odin est le chef

Les Aesir : Race des dieux

Les Vanes : famille des dieux rivaux des Ases... réconciliés par la suite pour affronter les géants

Heimdall : Gardien d'Asgard

Balder : fils d'Odin et de Frigg, représente la beauté et la bienveillance.

Bragi : dieu de la poésie

Idun : épouse de Bragi et gardienne des pommes de l'immortalité

Njord : dieu de la mer, de la pêche et de la prospérité

Skadi : déesse des montagnes, épouse de Njord

Freyr : Fils de Njord et Skadi, dieu du soleil et de l'amour

Freyja : sœur jumelle de Freyr, déesse de l'amour et de l'orgie

Loki : Traître d'Asgard. Dieu du feu et allié des géants. Responsable du crépuscule des dieux et de la mort de Balder

Vidar : fils d'Odin, tueur de Fenrir... dieu de la vengeance et du silence

Hel : déesse de la mort, fille de Loki

Les Nornes : Urd, Verdandi et Skul... demi-déesse responsable du destin

Elle est arrivée . . .

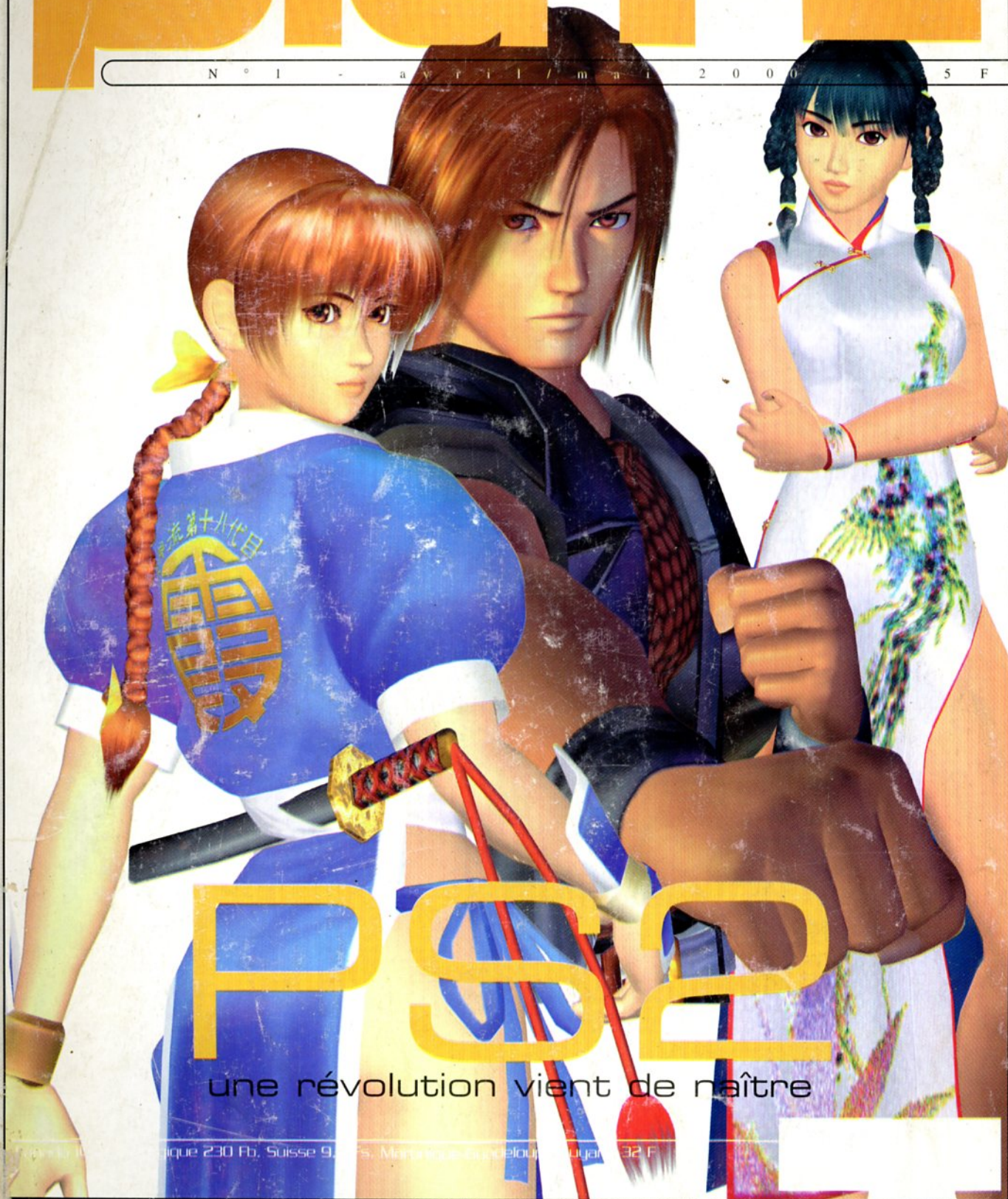
il arrive . . .  
(Tournez la page svp)

NOUVEAU LE MAG DE LA PLAYSTATION 2

Publié par FJM Publication - Edition Bimestrielle

# play 2

N ° 1 - a v r i l / m a i 2 0 0 0 5 F



une révolution vient de naître

Magazine 230 Fb, Suisse 9,75, Martinique Guadeloupe Guyane 32 F

Couverture non définitive

EN VENTE LE 14 AVRIL 2000