

# Gameplay

réservé aux passionnés de RPG, Survival

Horror et Man

PlayStation 1 &amp; 2, PC, Dreamcast, X-Box

Gamecube, Portables

Janvier 2001 - Mensuel

## The Bouncer

Le test en exclusivité

## Dossier

Tout sur la série des  
«Tales of» avec le test  
de Tales of Eternia

## Animation

Le tombeau des lucioles  
Dossier Lodoss War  
Ghost in the shell  
Bastard

## Previews - Tests

Les dernières images des futures  
bombes (Tsugunai, Blood...) et les  
critiques des derniers jeux sortis  
(Dark Cloud, Grandia II, Persona  
II, Evil Dead : Hail to the king...)

# Lunar : Eternal Blue

Nostalgie, quand tu nous tiens...





# 5 soluces complètes des meilleurs RPG

5 Soluces complètes des meilleurs RPG

SOLUCES RPG

Hors-série

Gameplay  
réservé aux passionnés de RPG, Survival  
Horror et Manga  
Playstation 1 & 2, PC, Dreamcast, X-Box  
Gamecube, Portables

## SOLUCES RPG

# 5

Soluces complètes  
des meilleurs  
**RPG**

Chrono Cross

Xenogears

Vagrant Story

Legend of Mana

Suikoden 2



Republika 2007 12 12 12:12

# En vente actuellement



# EDITO



Décidément, de mois en mois, on devient de plus en plus débiles dans cette équipe de fous. Pour preuve, je voudrais la photo de l'édito, sur une idée originale de Ben, notre blond qui se marre tout le temps et qui accessoirement joue des nuits entières sur tous les jeux de baston 2D existants. Vous aurez reconnu sans mal que notre testeur écervelé nous a proposé de poser à la Final Fantasy IX. Faut être débile quand même - surtout que vous remarquerez que c'est lui qui fait Vivi. On a pas eu à chercher pour Amaran, notre viking de service, le puissant Thor avait tout à fait le profil pour incarner le monk. En ce qui concerne Eiko, il nous fallait un p'tit gars débile, on a donc pris Bûche. En Garnet, il fallait trouver un personnage énigmatique dont on ne connaît pas le sexe et qui a une queue de cheval et un physique plus proche de la grosse vache que du mec virile. Inutile de chercher plus longtemps : on l'avait sous nos yeux. Kyo était bien évidemment désigné pour ce rôle de la plus haute importance. Dans le rôle d'Adelbert, le petit nouveau Shark. Enfin, pour représenter Jitan, c'est votre serviteur qui s'y est collé. Ne voyez ici aucune prétention, mais l'autre jour, quelqu'un m'a dit que j'avais de faux airs d'un singe - j'étais donc la personne la plus proche du héros de FF IX. Voilà pour le délire.

Ce mois-ci, le moins que l'on puisse dire, c'est que vous avez été sacrément bénits. D'une part, vous avez tous ouvert des millions de cadeaux le 25 décembre au matin, mais en plus, vous avez pu faire la fête avec vos potes préférés pour passer de 2000 à 2001. Bref, on sort un peu tardivement par rapport aux fêtes de fin d'année, mais honnêtement, je ne vois pas comment on aurait pu faire étant donné que The Bouncer s'est fait désirer jusqu'au 27. Donc nous avons repoussé le bouclage pour le premier vrai jeu de Square sur PlayStation 2. C'est magnifique, c'est défilant, ça fout une claque, et on vous dit tout sur 7 pages. Pour le reste, on notera quelques bons tests avec entre autres Lunar : Eternal Blue, que l'on attend depuis des lustres, ou encore Grandia II en version américaine. Vous trouverez également les critiques de Persona 2, Breath of Fire IV, Legend of Dragoon, Resident Evil : Nemesis et des très décevants Dark Cloud, Hokuto no ken et Evil Dead.

En guise de dossier, Kyo vous a concocté un petit article sur la série des Tales of, avec entre autres les souvenirs des deux premiers et le test d'Eternia, qui est sorti au début du mois.

Outre les tests RPG, vous retrouverez vos rubriques préférées, avec entre autres la mythologie celte, la biographie du créateur de Bastard, un petit dossier sur ce fabuleux manga, le coin des lecteurs, une boutique pleine à craquer, on-line, apprendre... Seule la rubrique cinéma n'est pas présente, dû à un nombre trop important de choses à mettre dans le magazine. En matière d'animation, un dossier sympa sur Lodoss War et les critiques de trois animés d'exception : Ghost in The Shell, Mononoke Hime et enfin le Tombeau des lucioles.

Bref, un menu qui, je pense, est bien plus intéressant que ce vous avez ingurgité à Noël et qui je l'espère, vous offrira un excellent moment de lecture en vous aidant à patienter jusqu'à début février pour contempler le prochain numéro de votre magazine préférée.

Sur ce, même si cela n'est plus trop d'actualité, je vous souhaite de très bonnes fêtes de fin d'année en vous rappelant que désormais, Gameplay RPG est mensuel, pour VOTRE plus grand plaisir !



# SOMMAIRE

<b>First screen</b>	<b>5</b>
<b>Dossier</b>	<b>21</b>
<b>Critiques</b>	<b>31</b>
<b>On-Line</b>	<b>81</b>
<b>Boutiques</b>	<b>68</b>
<b>Le coin des lecteurs</b>	<b>72</b>
<b>Aides de jeux</b>	<b>78</b>
<b>Références</b>	<b>82</b>
<b>Biographie</b>	<b>84</b>
<b>Apprendre</b>	<b>86</b>
<b>Animation</b>	<b>87</b>
<b>Dossier animation</b>	<b>95</b>
<b>Coup d'oeil sur le monde</b>	<b>108</b>
<b>Galerie</b>	<b>110</b>
<b>Mythologie</b>	<b>112</b>
<b>Sortie des jeux</b>	<b>115</b>



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) - Rédacteurs : Grouard Georges (Jay), Cédric Takumi Devoyon

(Kyo), Benjamin Lehmann (Ben), Eric Nuevo (Bûche), Jérémy Hertzog (Thor) - Maquettistes : Hervé Pécome, Raphaël David,  
Guillaume Dubois, Véronique Bliet - Correcteur : Céline Margala - Illustrations : William Ravin - Impression : Magnum Production  
Emeraillonville (77) - Distribution : TP - ISSN : en cours - Commission paritaire : 050279632 - Pour nous contacter : Jay -

Lostat@journalist.com



First Screen

First Screen



FIRST  
SCREEN





VOICI SAYA, L'HÉROÏNE DE CE NOUVEAU TITRE PLUS SANGLANT ET VIOLENT QUE LA PLUPART DES TITRES, À L'HEURE ACTUELLE, SUR PLAYSTATION 2.



VOICI LE PORTRAIT CRACHE DE KYO LORSQU'IL VOIT UN HENTAI OU QU'IL APPREND LA SORTIE D'UN JEU ÉROTIQUE SUR DREAMCAST. IL EST MIGNON, N'EST-CE PAS ?

# Blood : The last vampire

Conception : Sony - Distribution : Sony - Genre : Animé interactif - Date de sortie : fin décembre 2000 - Machine : PS2 - Pays : Japon

Attention : boucherie en vue ! Tous les fans de japanimation ne sont pas sans savoir que Hyroyuki Kitakubo (un des élèves d'Oshii) est actuellement en train de préparer un chef-d'œuvre d'animation qui répond au doux nom de Blood : The last Vampire. Annoncé comme la prochaine tuerie en matière d'animation japonaise, il me faut vous dire que l'équipe qui est derrière est exactement la même que celle qui a anciennement travaillé sur Jin Rôh, chef-d'œuvre dont je vous ai parlé dans le numéro 3 de Gameplay RPG. Ce qui peut déjà vous rassurer quant à la qualité technique du DA. Ne vous inquiétez pas, je ne suis pas en train de faire la preview de l'animé, mais bel et bien du jeu, je pense qu'il était important pour vous de savoir qu'avant toute chose, Blood sera un film, voilà tout.

Pour le reste, on sait très peu de choses sur le jeu, sauf qu'il sera basé sur le film et qu'il devrait respecter à la lettre le scénario et le déroulement de l'animé. Niveau histoire donc, ça



CERTAINS PLANS SONT TYPIQUES... AINSI VOUS DÉCOUVRIREZ LA VILLE DANS LAQUELLE VOUS ENQUÊTEZ DANS LES MOINDRES DÉTAILS.

donne à peu près ça. Nous sommes à la veille de la guerre du Viêt-nam. Saya, une jeune fille se rend à la base militaire de Yokota, au Japon, pour soi-disant y étudier. Mais son but est tout autre. Elle a été engagée par les services secrets américains pour y éradiquer une nouvelle race de vampires monstrueux qui se font appeler les Téroptérides. Leur particularité est de passer inaperçu parmi les gens «normaux». En effet, ils ont le pouvoir de se cacher sous une apparence humaine, ce qui leur permet d'être indécétables à l'œil nu et de poursuivre sans contrainte leurs activités. Autre problème, lorsque ces «personnes» se

transforment en créatures, elles dégagent une telle puissance que nul ne peut les arrêter. Nul sauf Saya, qui semble avoir le don de les repérer grâce à un pouvoir surnaturel, qui lui permet de déceler la quantité de sang dans chaque être. Or, les Téroptérides contiennent beaucoup plus de litres d'hémoglobine que les humains. Le carnage a commencé, tout comme la quête de notre jeune héroïne, qui semble en vouloir particulièrement à cette nouvelle race de bêtes.

Contrairement à ce que l'on peut penser, ce métrage ne dure pas 90 minutes mais seulement 48 minutes, 18 s (pour être exact). Les critiques l'ont encensé, notamment pour sa



DES COUPURES DE PRESSE RELATANT DES ÉVÉNEMENTS INQUIÉTANTS, AUTOUR DE LA BASE YOKOTA...



LES «VAMPIRES» DE BLOOD ME RAPPELLENT FURIEUSEMENT LES CRÉATURES QUI SÉVISSAIENT DANS UROTSUKIDOU... PAS VOUS ?





UN REGARD PERCANT, ET ANIMÉ D'UNE VIOLENCE INOUIE ET D'UN DESIR DE VENGEANCE IMPRESSIONNANT...



NÉ CROYEZ PAS QU'ELLE EST MORTE... ELLE A JUSTE EU UN TOUT PETIT PEU MAL...

qualité d'animation et surtout pour son aspect cinématique des plus poussés, chose recherchée depuis Perfect Blue.

Il semblerait que ce film d'animation d'horreur se vive, plus comme une scène de combat anthologique, ultra

fluide et étonnamment réalisée. Bref, on ne sait pas trop quoi penser de cette œuvre, mais n'ayez crainte, on vous en reparlera assurément dans la partie animation du magazine que vous tenez entre vos mains.

Pour ce qui est du jeu, on ne sait que



VOYEZ... JE VOUS AVEZ DIT QU'ELLE ALLAIT BIEN...



SI LA QUALITÉ DU JEU NE SERA PAS ÉQUIVALENTE À CELLE DE L'ANIMÉ, CELA RESTE QUAND MÊME CORRECT.



UN COMBAT QUI PROMET UNE VIOLENCE ET UNE FLUIDITÉ IMPRESSIONNANTES...



UN AMI DU JEUNE GARÇON QUI SEMBLE ÊTRE L'OBJET PRINCIPAL DE NOTRE HISTOIRE...

très peu de choses. Vous incarnez Saya et grâce à vos pouvoirs et un système nommé SSB (Search System Blood), vous avez la possibilité de repérer les Téroptérides des êtres humains. On ne sait nullement de quelle façon seront gérées les scènes de combat, mais vos déplacements eux, se feront comme dans un film interactif (Phantasmagoria, vous vous rappelez...). Bref, un hentai sans cul mais avec du sang, beaucoup de sang, et une atmosphère ultra glauque et noire. On attend vraiment de voir cette adaptation, dans le créneau d'un cer-

tain Scandal, qu'on aimerait déjà tous voir.

On vous en reparlera le mois prochain, si tout se passe bien, pour le test. Ce jeu est prévu pour le 21 décembre au

J a p o n ,  
mais pour  
des rai-  
sons d'im-  
port, je doute  
que nous arri-  
vions à  
mettre  
la main  
dessus  
avant le  
mois de  
janvier !

Jay





## Biohazard le retour de la vengeance

La version Complete de Code Veronica, initialement prévue uniquement pour le Dreamcast, sortira finalement sur PS2 le 22 mars prochain, voilà une nouvelle qu'elle est bonne ! Pour ceux qui ne voulaient pas mettre les doigts sur la machine de Sega, c'est l'occasion rêvée de goûter au plaisir procuré par ce nouvel épisode à l'ambiance envoûtante. En outre, une démo exclusive et jouable de Devil May Cry sera disponible dans le package du jeu, la prochaine tuerie de Capcom dont les premières images nous ont fait pleurer des larmes de joie à la rédac ! Vous pariez combien que certains joueurs vont acheter le jeu uniquement pour avoir la démo ?



## Goemon le Ninja Mystique

Konami parle de nouveau du prochain RPG Goemon (Mystical Ninja en US) à venir sur PS2. Cette fois le héros Goemon aura une nouvelle apparence, et l'aventure se déroulera dans un monde tout neuf. L'univers dans lequel vous évoluerez sera tout en 3D, et tout se passera dans le Japon ancien, dans lequel vous devrez résoudre une série de mystères impliquant des esprits. Le héros sera bien sûr capable de diverses actions, telles que marcher, courir, nager, couper, lancer, escalader, sauter, et pourra trouver plus de 150 sortes d'objets dans différents endroits. Le jeu devrait être sorti au Japon quand vous lirez ces lignes, au prix de 5800 yens, mais on ne sait pas si une sortie américaine suivra.



## Onimusha au féminin

Capcom a annoncé qu'il y aurait un second personnage jouable dans leur prochain titre Onimusha, le survival d'aventure qui fait saliver les possesseurs de PS2 et les autres. Il s'agit d'une ninja appelée Kaede, qui sait faire les mêmes choses que son compatriote, sauf qu'elle ne peut utiliser ni le gant démoniaque, ni les différentes gemmes du jeu. Par contre, ses avantages se trouveront dans sa vitesse et ses nouveaux mouvements, tels que défense, coups de pied, sauts en tous sens, pas de côté, et quelques coups en plus. Rappelons que la sortie d'Onimusha est prévue pour le 25 janvier 2001, au prix de 6800 yens.



## La faiseuse d'or

Gust a annoncé de nouveaux détails à propos de leur RPG sur PS2, nommé Atelier Lillie, le dernier épisode de la populaire série des Atelier Marie. L'histoire prend place dix ans après les événements de l'original, avec en plus des scènes animées et des voix digit' qui devraient être du meilleur effet. L'héroïne principale est Lillie, étudiante dans une académie d'alchimie, et qui apprend à maîtriser le pouvoir de changer les éléments en or ! Dans ce jeu au scénario très spécifique, votre rôle est d'assister Lillie afin qu'elle devienne un bon Atelier (sûrement le nom donné aux alchimistes, allez savoir !). Ce soft est prévu pour sortir l'été prochain au Japon.

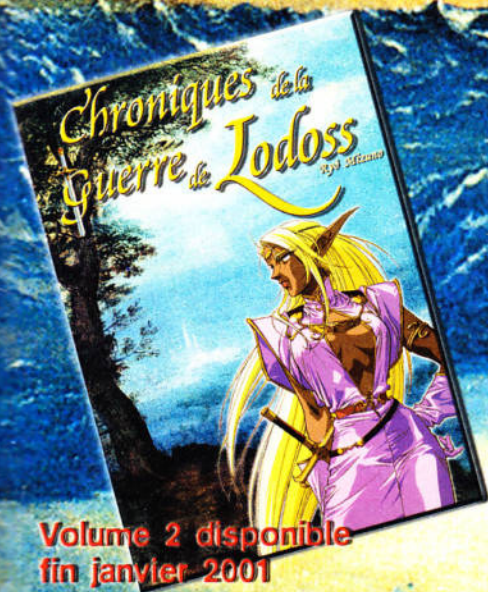




# Chroniques de la Guerre de Lodoss

volume 1, épisodes 1 à 5

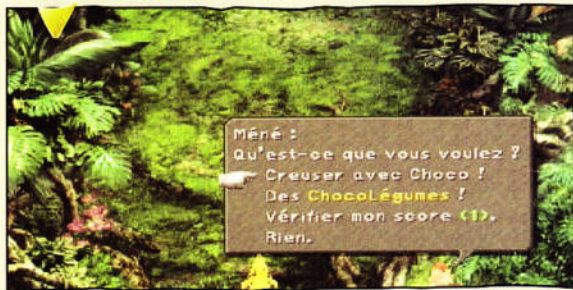
Enfin le 1er volume du chef d'œuvre de l'heroic fantasy japonaise en DVD !  
Une saga en 13 chroniques éditée en 3 DVD



Volume 2 disponible  
fin janvier 2001

- reportage et interviews : Lodoss et le jeu de rôle • géographie des lieux •
- galerie d'images • bandes annonces • le + Kaze •
- version française • version originale • sous-titres français et malentendants •
- boutiques spécialisées • extrapole • fnac • virgin megastore • également disponible en vhs •





LA QUÊTE DES CHOCOBOS EST BIEN PLUS INTÉRESSANTE ET COMPLÈTE QUE DANS FINAL VIII, MOINS PRISE DE TÊTE QUE DANS LE VII, ET VOUS DEVEZ OBLIGATOIREMENT Y PASSER SI VOUS VOULEZ FINIR LE JEU À 100 %



UNE PETITE PARTIE DE CARTES ? COMPLÈTEMENT DIFFÉRENT DE CELUI DE FFVIII, LE JEU DE CARTES VOUS OFFRIRA QUELQUES MOMENTS DE DÉTENTE

# Final Fantasy IX

Conception : SquareSoft - Distribution : SquareSoft - Date de sortie : Février 2001 - Genre : RPG ultime - Machine : PlayStation - Pays : France

Un grand nombre de jeux excellents de Square nous passent malheureusement sous le nez en Europe, pour ne pas citer Chrono Cross, Legend of Mana et autres. Et quand des jeux sortent sur notre continent, c'est souvent en anglais qu'ils arrivent de toute façon (voir Front Mission 3). Pourquoi tant de haine envers la langue française ? Problèmes de traduction ? Fainéantise ? Ou le public français est-il renié par l'éditeur ? On ne saura jamais vraiment. Ce qui importe pour l'instant, c'est que le merveilleux Final Fantasy IX, la bombe la plus récente de la firme, est en passe d'être traduite en français et nous arrivera courant février 2001. Normal, direz-vous, puisque les deux derniers sur PlayStation ont déjà eu la chance de parvenir jusqu'à nos terres... Pour l'occasion, reparlons un peu de ce soft

mythique, même si la plupart des joueurs l'ont déjà terminé x fois en japonais et en américain : dans la ville d'Alexandria, où vivent la Reine Brahne et sa fille Garnet, se prépare une grande fête avec l'apparition de la troupe Tantalus dans une pièce de théâtre inédite ; vous êtes Jitan Tribal, membre de la troupe, qui a en fait pour but, derrière sa couverture, de kidnapper la princesse Garnet afin de la ramener au Regent Cid à Lindblum. Dans tout ça, il paraîtrait qu'une guerre se prépare à cause de la Reine, menée par un mystérieux personnage, appelé Kuja, qui semble avoir d'immenses pouvoirs... Voilà, dans les (très) grandes lignes. Je trouve que c'est une très bonne initiative de permettre aux joueurs ne connaissant pas l'import de pouvoir accéder à un tel éblouissement visuel et scénaristique. Toutefois, il faut espérer que la traduc-



LA TRANSE, DIGNE SUCCESSOR DES LIMITES DES PRÉCÉDENTS ÉPISODES. SEUL INCONVENIENT, ELLE SE DÉCLENCHE AUTOMATIQUEMENT, MÊME SI LE COMBAT EST SUR LE POINT DE FINIR ! ET APRÈS ÇA, Y'A PLUS QU'À RECOMMENCER...

tion sera bien faite (pas comme dans le VII) ; je déplore quand même de gros changements au niveau de la traduction des noms de certains persos ou endroits, par rapport à la version américaine, qui ont tout de même le mérite d'avoir été traduits littéralement du japonais : Garnet devient donc Grenat, Vivi



LA GROTTE DE GLACE : UN PASSAGE PAS ÉVIDENT DÈS LE DÉBUT DU JEU

devenit Bibi, Quina devient Kweena, Gizamaluke's Grotto devient Grotte de Guismar... Mais bon, ceux qui ne connaissent pas n'en seront pas outrés, et pourront profiter pleinement de ce plaisir en disque. FF IX dans la langue de Molière ? Bientôt en magasin !

B0che



LES EFFETS DE LUMIÈRE DURANT LES COMBATS DÉCHIRENT LES RÉTINES, ET ENCORE, VOUS N'AVEZ PAS VU LES INVOCATIONS



LES MOGS ONT UNE IMPORTANCE NON NÉGLIGEABLE DANS LE JEU : ILS PERMETTENT DE SAUVEGARDER, D'UTILISER UNE TENTE (HISTOIRE DE RECUPERER DE HP ET MP), ET DE PARTICIPER ACTIVEMENT AU MOGNET, SORTIE DE POSTE INTERNE AU JEU !



# Tsugunai

Conception : SCEI - Edition : SCEI - Date de sortie : courant 2001 - Genre : RPG - Machine : PS2 - Pays : Japon

Vous en avez marre de toujours sauver le monde ou libérer la princesse ? Vous en avez assez de jouer un personnage vivant, tout simplement ? Vous avez besoin de changement, un peu ? Alors voici Tsugunai, l'un des prochains RPGs prometteurs sur PS2. Le jeu commence comme beaucoup d'autres du genre : vous êtes un chevalier puissant à la recherche d'une orbe magique aux grands pouvoirs, et vous finissez par mettre la main dessus ; mais là où d'autres softs trouveraient

leur fin (le héros parvient à atteindre son but), Tsugunai ne fait que commencer : le dieu gardien de l'orbe, pour vous punir d'avoir volé l'objet magique, sépare votre esprit de votre corps et vous laisse dériver en fantôme... Vous devez alors voyager de corps en corps en possédant les personnages, dans l'espoir de retrouver votre forme humaine originelle un jour, la rédemption consistant à aider vos possédés en les libérant de leurs souffrances. Ce jeu mérite notre attention, surtout lorsqu'on sait que c'est

Yasunori Mitsuda qui en compose la musique (et qui a déjà fait celle de Chrono Cross et de Xenogears !). Aucune sortie japonaise n'est prévue

avant le cours de l'année prochaine, alors il faudra vous armer de patience.

Bôche



CETTE PHOTO NOUS MONTRE UN ASPECT LÉGÈREMENT SOUVRIN DU JEU



L'AUBERGE, LIEU DE TOUTES LES DÉBAUCHES RPGISTES. VOUS POUVEZ Y RÉCUPÉRER HP ET MP, ET DORMIR UN COUP



UN ANIMAL PACHYDERMIQUE (UN ÉLÉPHANT, QUOI !) QU'IL VAUT MIEUX NE PAS AVOIR SUR SON CHEMIN

## Onimusha Edition Limitée

Capcom a préparé une édition limitée d'Onimusha, qui sera vendue les premiers jours de la sortie du titre. Rappelons qu'il est prévu pour le 25 janvier 2001. Que nous réserve cette édition ? Eh bien, des interviews des équipes chargées du développement, une art-gallery signée Kanagi Takeshi, quelques scènes vidéo supplémentaires, des images de certains événements importants du jeu et d'autres illustrations.



## Le package de ZOE déjà révélé !

Quoi que mieux que de préparer l'arrivée d'un des plus gros titres de l'année prochaine avec un packaging spécial et limité pour l'occasion ? Voici en exclu des infos sur ce que contiendra cette édition spéciale du package de cet hallucinant jeu de mécha, package qui sera mis en vente en même temps que la version régulière du jeu, au prix un peu fort de 13 800 yens (aïe !) : le jeu ZOE, une édition spéciale du DVD de l'OVA (Original Video Animation, prévu pour être mis en vente séparément aussi), un maxi single du thème d'ouverture, ainsi qu'un livret de 150 pages montrant des photos du jeu et des différentes scènes. Aucune version US n'est prévue pour ce package, alors n'imaginez même pas le voir un jour débarquer en France...



## Ils paraissent enfin sur PSX

Deux grands RPGs de l'ère Super Famicom devraient finalement débarquer sur notre bonne vieille console 32 bits - une résurrection très attendue par les joueurs. Chrono Trigger et Final Fantasy IV arriveront donc en format PlayStation d'ici peu et tout en anglais. Chrono Trigger a déjà subi la conversion une fois, mais n'avait pas passé les frontières du Japon, alors que pour Final IV c'est une grande première. Ces deux jeux méritent d'être découverts par un public de joueurs récents qui n'a pas eu l'occasion de toucher à ces merveilles à l'époque de la Super Famicom. C'est donc avec un plaisir immense qu'on les attend en version américaine sur la boîte grise de Sony... Conversion prévue pour débarquer l'été prochain aux États-Unis. Quant à ceux qui espèrent une traduction française...





UN EXEMPLE DE COMBAT. DITES-VOUS QUE L'ANIMATION SERA EXCELLENTE, ET IMAGINEZ UN PEU DE QUE ÇA DONNERA À L'ÉCRAN...



LES DÉCORS SONT TERRIFIANTS DE BEAUTÉ, DE DÉTAILS ET DE VARIÉTÉ, ET C'EST AU MILIEU DE TOUT ÇA QUE VOUS VOUS BALADÉREZ

# Zone of the enders

Conception : KCEJ - Distribution : Konami - Genre : Action RPG - Date de sortie : mars 2001 - Machine : PS2 - Pays : Japon



LES EFFETS DE LUMIÈRE SONT IMPRESSIONNANTS, ON VOIT QUE C'EST DE LA PS2

contrôlé par l'être humain. Leo est lancé dans la bataille, ainsi que la jeune Celvica Klein, contre une dénommée Viola, égérie de l'organisation ZOE.

Un scénario dramatique pour un jeu d'Action qui promet d'être terrible. Il n'y aura aucune transition entre exploration et phases de combat, et ceux-ci se dérouleront de façon très réalistes, même si vous n'aurez pas le contrôle absolu (heureusement, dans un sens, parce que quand vous vous retrouverez contre trois adversaires dans un univers tout en 3D, vous serez bien contents de ne pas avoir à tout faire tout seul !). Rajoutons que les décors seront particulièrement détaillés et variés, et qu'ils seront complètement interactifs, on obtient ainsi la future référence du genre sur console. Bientôt dans nos machines.



Encore une preview sur ZOE, vous allez finir par vous dire qu'il n'y a que ce jeu dans l'univers - et vous n'aurez pas tout à fait tort. À mesure que les jours et les semaines passent, l'heure de la sortie de ce soft hallucinant approche et, avec elle, une aventure comme on n'en a jamais vu sur console. Si je prends la peine de vous ressasser encore des compliments sur ce futur hit, c'est surtout pour vous présenter les nouvelles photos apparues comme par magie qui, à l'instar des précédentes, nous donnent un sacré aperçu des possibilités du jeu. À la vue de celles-ci, on peut dire d'ores et déjà qu'il s'agit sûrement d'un des meilleurs jeux de méchas jamais sortis, et sans aucun doute d'un des meilleurs jeux de la machine ! Voilà un soft qui semble aussi excitant, aussi impressionnant qu'un animé de méchas à

la télé, c'est pour dire ! Rappelons quelque peu cette histoire futuriste : au 22e siècle, la Terre est devenue inhabitable et les hommes ont dû s'exiler sur des colonies orbitales autour de la Lune, puis sur Mars et même au-delà. L'expansion se répand jusqu'aux confins du système solaire, la colonisation de Jupiter a commencé à la recherche de nouvelles ressources, et ceux qui y habitent sont appelés Enders (tiré de «End of the World», ces gens qui vivent aux confins du monde connu). Cette colonie sur Jupiter est appelée Antilla, et c'est là que vit le héros de l'histoire, Leo Stanbuck, 14 ans. Le jour où ZOE, une force militaire fanatique de Mars, envahit la colonie, Leo voit tous ses amis mourir sous ses yeux et tombe, par hasard, en face de la machine-représentant la clé de la survie de l'homme, le «orbital frame» Jehuty, robot géant



UNE IMAGE FASCINANTE QUI DÉMONTRÉ À LA FOIS LES CAPACITÉS DE LA MACHINE ET L'AMBIANCE DU SOFT, QUI PROMET D'ÊTRE HALLUCINANTE



# MagiNation

Conception : Interactive Imagination - Distribution : Interactive Imagination - Nb de joueurs : 1 - Genre : RPG - Date de sortie : courant 2001 - Machine : GBC - Pays : USA



ON VOIT BIEN SUR CETTE PHOTO LES IMMENSES CAPACITÉS DE LA CONSOLE PORTABLE

**D**ans les RPGs ne viennent pas de la Sainte Terre japonaise, il existe également des hybrides provenant des États-Unis (comme Ultima ou Eye of the Beholder). Comme quoi les studios de développement américains savent aussi créer des RPGs, dont un en par-

ticulier attendu sur la nouvelle portable de Nintendo : MagiNation, entre de bonnes mains - développé par Interactive Imagination, une firme qui emploie des vétérans venant d'autres boîtes telles que Nintendo, Sega, Konami, Namco et Square (ah bon, vous connaissez ?). Le jeu présente la

quête de Tony Jones : poussé à pénétrer dans une grotte mystérieuse par ses amis, il se retrouve dans une dimension parallèle d'où il ne sait pas comment revenir, et dans laquelle il traversera divers lieux et environnements, avec rencontres de persos et autres monstres méchants. On nous promet de belles scènes en plein écran et de zolis effets de lumière... Tout ça sur portable ! L'inspiration semble complètement venir de Pokémon, puisque vous pourrez trou-

ver 80 créatures différentes à enrôler dans votre équipe afin de leur faire monter niveaux et capacités, dans un monde qui ressemble à celui de Secret of Evermore (un succédané de Secret of Mana fait par Square et sorti sur Super Famicom). De bonnes références, donc, pour un soft qui s'annonce intéressant.

Bûche



LE MONDE DANS LEQUEL VOUS ÉVOLUEZ EST QUELQUE PEU ÉTRANGE



LE LONG DU CHEMIN, LONGEANT LA FORÊT, LA LA LA LA (AIR PAS CONNU)

# Volfoss

Conception : Namco - Distribution : Namco - Nb de joueurs : 1 - Genre : RPG - Date de sortie : début 2001 - Machine : PlayStation - Pays : Japon



VOICI LA LICORNE, L'UN DES MONSTRES QUE VOUS POURREZ AVOIR DANS VOS UNITÉS



QU'EST-CE QUE C'EST ? DES MÉTÉORITES, DES POMMES, DES MOITIÉS DE NOIX DE COCO ? ON LE SAURA EN JOUANT !

**L'**équipe de développement de RPGs de Namco ne laisse pas encore tomber la PlayStation première du nom, et lui offre encore une chance : après Khamrai et Tales of Eternia, voilà que débarque Volfoss au pays du Soleil levant. Volfoss est le nom du monde dans lequel vous évoluez et que vous devez conquérir, comme dans toute bonne simulation RPG, avec force brute. Vous commencez troufion et pouvez monter en grade jusqu'à devenir un puissant

général ! Une centaine de champs de bataille à votre disposition pour faire la guerre, plus de 200 missions différentes, dont une bonne partie ne seront débloquables que si vous choisissez le scénario correspondant (de votre chemin dépendent les missions que vous allez faire). Mais la véritable nouveauté, c'est le fait de pouvoir, à la fin, devenir un grand héros adoré par le peuple, ou au contraire accéder au pouvoir par trahison et tricherie, et finir terrible dictateur - pas mal, n'est-

ce pas ? Un univers en 3D, un aspect stratégique important, une excellente préparation indispensable (engager une armée, la diviser en unités, développer les capacités de chacune et gérer les équipements), bref, tout pour nous faire passer de longues heures devant nos écrans. Sortie prévue début 2001 au Japon.

Bûche



POUF, 27 DANS TA TÊTE !



UN PETIT SORT DANS LA FIGURE, ÇA A DE QUOI CALMER, NON ?



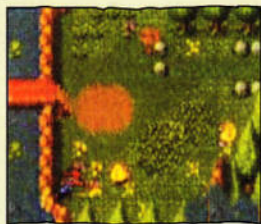
## Des cartes de vœux vidéoludiques !

Konami connaît bien son boulot, quand on voit les jeux sortis : ZOE, Metal Gear Solid... Eh bien, pour fêter joyeusement Noël en attendant ces jeux sur PS2, qui n'arriveront pas avant 2001, la firme a posté sur son site officiel une série de cartes postales à l'image de leurs créations ; vous pourrez ainsi y trouver les cartes de ZOE, Seven Blades, Guitar Freaks ou encore Metal Gear Solid 2 (bien qu'elle ne ressemble pas tellement à une carte de vœux, celle-là). Seul point noir : il ne s'agit pas de cartes e-mail sur lesquelles vous pouvez écrire un petit message avant de les envoyer, elles sont juste là pour faire joli... Bon, c'est déjà pas si mal.



## Désolé désolé désolé

La WonderSwan Color, la portable qui promet de faire des émules chez les RPGistes grâce à la flopée de remakes qu'elle va proposer (les Final Fantasy, Front Mission, Seiken 2...), devrait sortir aux alentours de Noël, à l'heure où vous lirez ces lignes... C'est pourquoi, malheureusement, nous ne pourrions pas vous proposer de test exclusif ce mois-ci, il faudra attendre le prochain numéro pour ça ! Pour nous faire pardonner, nous vous offrons un dossier sur la console et le test de Final Fantasy I, c'est pas génial, ça ? Rappelons que la machine sera en vente au prix approximatif de 900 balles dans vos magasins imports préférés, avec le pack Final I. Le père Noël existerait-il donc ?



## Encore des jeux !

Ah ! quelle merveilleuse console que la WonderSwan Color, surtout quand elle propose des jeux aussi géants que tout ce qui s'appête à sortir ! Très bientôt dispo au Japon avec le pack Final Fantasy (la console et le jeu Final Fantasy I, carrément aussi beau que le 6 sur Super Famicom !), vous pourrez vous la procurer pour 10 000 yens (environ 900 francs). Et également pour bientôt, d'autres jeux sont prévus, tels que Front Mission, Seiken Densetsu 2 (Secret of Mana. arggggggh !) ou encore Guilty Gear Petite. J'ose à peine m'imaginer dans le métro à jouer aux jeux qui m'ont donné tant de plaisir il y a quelques années, mais ça deviendra bientôt réalité !



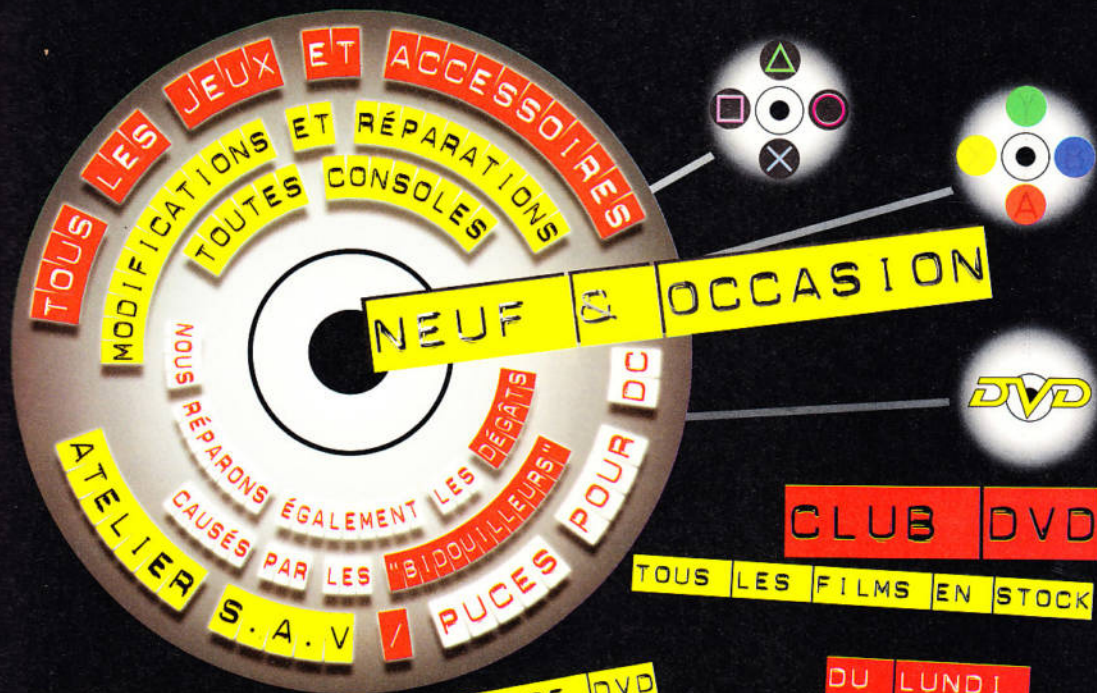
## Skies of Arcadia ne meurt jamais

Une fonction on-line est désormais disponible pour Skies of Arcadia, le meilleur RPG de la Dreamcast. Enfin, «on-line» est un bien grand mot, puisqu'en fait, cette fonction vous propose seulement de récupérer quelques éléments en plus à l'aventure. Vous pourrez donc télécharger une nouvelle île, nommée Hamachou, dans le Dark Rift, sur laquelle vous rencontrez un ermite qui vous donne des renseignements comme le nombre de combats gagnés ; la deuxième option est un combat dans les cieux contre le Giant Looper ; et la troisième, apparue récemment, vous mène sur la piste des dernières armes de Wyse et Aika... Que du bon, donc ! Histoire d'augmenter la durée de vie du soft, déjà excellente...





# HOBBY ONE



DÉBLOCAGE

DÉZONAGE DVD

VOUS ALLEZ ENFIN ÊTRE

TRAITÉS EN "CLIENTS" !

DU LUNDI  
AU SAMEDI  
10H30-19H30 /  
NON-STOP

15, BD VOLTAIRE  
METRO : OBERKAMPF OU RÉPUBLIQUE  
TÉL. : 01 402 11 402

V.P.C. / GROS & DÉTAIL / FAX : 01 402 11 401



# Popolocrois Monogatari III

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

Qui a dit que la PS2 n'aurait aucun RPG ? Voilà qu'ils débarquent tous en masse et dans tous les genres différents, c'est un vrai raz-de-marée vidéoludique pour tous les goûts. Ce jeu au nom plus que spécial (et légèrement imprononçable) est le troisième épisode de la série plus qu'étrange. Ne vous étonnez pas de son style graphique particulier, c'est bel et bien fait exprès : les personnages sont faits de telle façon qu'ils semblent presque dessinés à la main ; en vérité, ils sont modélisés en 3D polygona-

le. Et comme dans les deux précédents opus, les décors sont très colorés et mignons, dans un style cartoon un peu déroutant qui, malheureusement, passe sur pas mal de détails. Au niveau de l'histoire, remarquez qu'elle n'a rien d'extraordinaire et reste dans l'ambiance du jeu : vous êtes le Prince Pinion, 8 ans, fils du Roi Pietro et de la Reine Narshia. Un jour, Pinion explore un temple Dragon près du château de Popolocrois, où il rencontre un être bizarre appelé Papu ; tous les deux, accompagnés de la mystérieuse Luna et de



PETIT APERÇU DU GAMEPLAY DU SOFT : EXPLORATION ET COMBAT. LE STYLE ENFANTIN EST TRÈS PRÉSENT



OBSERVEZ LE STYLE GRAPHIQUE : BON, OK, ÇA FAIT UN PEU NEUNEU, MAIS C'EST MIGNON QUAND MÊME !



ON SE DEMANDE VRAIMENT SI POPOLOCROIS EXPLOITERA LA PUISSANCE DE LA MACHINE, À LA VUE DE CE GENRE DE PHOTOS...

Marco, devront voyager jusqu'à Fantasia, lieu existant dans le monde spirituel, afin d'empêcher une grande calamité de tomber sur leur royaume. Dernière précision : les combats vous permettront d'utiliser les quatre boutons de la manette, chacun pour un perso, un peu à la Valkyrie Profile, afin

de réaliser des techniques multiples. Reste à voir si le style graphique sera quand même à la hauteur des capacités de la machine, surtout quand on sait ce qui sort à côté (je ne citerai pas de noms...).

Bûche

## Le présent des anges

Rien que pour vous, quelques images de combats du RPG de Nippon Ichi Software à sortir sur PS2, Angel's Present : Marl Kingdom Story. Une nouvelle façon d'organiser ses persos a été incluse dans le jeu, vous pourrez désormais créer jusqu'à quatre groupes de personnages pour participer aux affrontements ; humains, poupées et monstres pourront joindre votre équipe pour combattre à vos côtés. Chaque perso possède au moins l'un des huit éléments magiques (communs à tous les RPGs), dont le Feu, l'Eau, la Terre, la Foudre, le Rien (!) et le reste. Le jeu devrait sortir au Japon le 21 décembre 2000 pour la modique somme de 6800 yens.



## Seven (mais non, pas le film)

On vous en reparle pour la route, vu qu'à l'heure où vous lirez ces lignes il devrait être sorti au Japon (le 21 décembre), au prix de 7800 yens. Le jeu propose une vision un peu particulière du monde, avec ses graphismes délicats et d'un style spécial (très enfantin sans vraiment l'être), et un nouveau système de combat appelé Rotation Battle System. L'histoire est celle de sept braves guerriers qui, lorsque l'ombre du démon recouvre le monde entier, sont choisis par leur dieu et se font offrir sept armes et armures sacrées pour détruire le Mal. Mille ans plus tard, le démon refait surface une fois de plus, et c'est à vous de retrouver les six autres braves guerriers et les équipements sacrés pour en finir une bonne fois pour toutes. La prochaine bombe RPG de la console, aux côtés de Dark Cloud et consorts ?







LES COMBATS VOUS DEMANDERONT UNE POINTE DE STRATÉGIE ET UNE BONNE DOSE DE BOURNAGE



LES AFFRONTEMENTS PROMETTENT D'ÊTRE IMPRESSIONNANTS

# Hundred Swords

Conception : Smilebit - Distribution : Sega - Genre : Tactical RPG - Date de sortie : janvier 2001 - Machine : Dreamcast - Pays : Japon

Smilebit, les développeurs du célèbre Jet Set Radio (que tous les joueurs connaissent), sont en passe de terminer leur jeu d'Arcade qui n'en est pas un, alors disons plutôt leur soft de stratégie temps réel à la Command & Conquer et autres Starcraft (dont le but est très simple : récupérer des ressources, créer des unités, les envoyer chez l'ennemi et tout détruire dans la manière la plus bournoise possible tout en mettant en place une tactique soigneusement prédéfinie). Votre objectif dans ce jeu restera sensiblement le même que dans tous les jeux de stratégie que vous connaissez déjà par cœur : dans une carte plus ou moins grande, vous devez trouver dif-



LES GRAPHISMES ET LE DESIGN SEMBLENT PARTICULIÈREMENT SOIGNÉS



GRÂCE AUX RESSOURCES AMASSÉES, VOUS POURREZ CRÉER LES BÂTIMENTS DE VOTRE BASE



CHOISISSEZ LE LEADER QUI MÈNERA LES TROUPES À LA BATAILLE

férentes ressources (genre bois et or pour Age of Empires, ou cristaux et gaz pour Starcraft) qui vous permettent de construire des bâtiments ; dans ces bâtiments, certains vous permettent de créer des unités militaires, soldats et autres, qui seront votre fer de lance afin d'atteindre la victoire. Une fois un nombre suffisant de troupes créées, vous n'avez plus qu'à les envoyer chez l'adversaire sans scrupule et le découper en rondelles, lors d'une bataille digne des grands films du genre. Le principe est donc très simple. Plus vous détruisez votre ennemi, plus vous emmagasinez de ressources et pouvez donc créer encore des unités, jusqu'à ce que vous soyez maître de la carte. Vous pourrez envoyer plus de quatre cents soldats

en combat, et en garder une centaine dans votre base afin de gérer votre défense le mieux possible (car il n'y a pas que l'attaque qui compte dans un jeu de stratégie, et certains devraient s'en rendre compte !). Vous dirigerez des troupes aussi différentes que fantassins, cavaliers, sorciers et golems, parmi quatre races représentant les soldats, les magiciens, les possesseurs de terre et les marchands. Bien sûr, le soft sera jouable avec le Sega Net, le mode Réseau mondial de la firme, qui vous permettra d'affronter des adversaires du monde entier dans des batailles enfiévrées... De quoi retrouver ces bonnes vieilles sensations du PC avec sa Dreamcast ! En outre, Sega nous offrira la possibilité de jouer avec le clavier et la souris, que demander de plus ? Peut-être que le jeu parvienne à dépasser les frontières des USA, pourquoi pas ? À l'origine prévu uniquement au Japon pour fin janvier, le soft pourrait tout de même sortir aux States, mais bien sûr aucune nouvelle en ce qui concerne l'Europe... comme d'habitude.





## Fragrance Tale

Quelques nouvelles tofs de Fragrance Tale, le RPG de Takuyo sur Dreamcast, dans lequel vous aurez à chercher les ingrédients nécessaires pour fabriquer le «holly fragrance», qui aurait soi-disant le pouvoir de mettre un terme aux interminables combats entre anges et démons. Ceux-là ne sont d'ailleurs que des humains possédant des pouvoirs spéciaux, vivant dans un monde fantaisiste, et dans tout ça vous êtes une jeune fille de la Terre qui a accidentellement pénétré dans ce monde. Sortie prévue au Japon courant 2001, alors en attendant, regardez ces quelques images.



## Tiens, une carte dans ta tête !

Un jeu de cartes version RPG, et sur WonderSwan Color en plus ? Eh oui, Square l'a fait, puisque Wild Card est prévu pour sortir au Japon en janvier prochain. Vous pouvez avoir cinq personnages dans votre équipe, chacun utilisant différentes sortes de cartes pour vaincre les ennemis ; entre les affrontements, vous rencontrerez pas mal d'événements, de pièges et autres donjons maléfiques. Ce système de cartes peut paraître étrange, mais chacun d'elle possède ses propres attributs, et ses oppositions avec d'autres. En tout cas, Square nous promet un challenge stratégique assez simple - bref, un bon petit jeu.



# Lunatic Dawn Tempest

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

ArtDink est une firme de développement spécialisée dans les jeux étranges tels que Tail of the Sun, Buchigire Kongou, ou encore No One Can Stop Mr Domino, une série de softs qui gagneraient aisément le concours des jeux les plus bizarres. Dans la liste des produits originaux, voilà que la série Lunatic Dawn, taurnant anciennement sur PC, arrive sur PS2, toujours dans le principe d'une aventure totalement libre où vous pouvez amener votre personnage et sa quête dans les directions que vous voulez. Vous contrôlez une héroïne de 17 ans qui quitte sa maison à la recherche de

celebrité et fortune, bref, tout ce que les jeunes cherchent en quittant le foyer. Son aventure prendra bientôt des proportions bien plus importantes et là commencera la véritable histoire. Le jeu sera totalement en vue subjective, autant en exploration qu'en combat, et ceux-ci utiliseront un nouveau système appelé Active

Initiative Battle System (ou AIBS, encore des initiales à se mettre sous la dent). Vous aurez également accès à un système de jobs vous permettant de gagner argent, expérience et nouvelles capacités, avec des boulots aussi différents que tuer du monstre ou retrouver quelqu'un. Pour finir, sachez que ce n'est pas vraiment le

type de jeux facilement exportable, et qu'il y a donc peu de chances de le voir débarquer de l'autre côté de l'océan : pas de version ricaine prévue, et sans doute pas de version européenne non plus - toutefois, on ne manque peut-être pas grand chose !

Bûche



IL A UNE DRÔLE DE TÊTE, CELUI-LÀ...



UN COFFRE PARTICULIÈREMENT MÉCHANT ET DE MALVAISE HUMEUR... COMME TU AS DE GRANDES DENTS !



UN DESSIN DU JEU : COMME SUR LES AFFICHES DE FILM, L'HÉROÏNE APPARAÎT EN GRAND AU MILIEU



# Demon King and I

Conception : Sony - Édition : Sony - Date de sortie : Hiver 2000 - Genre : RPG - Machine : PS2 - Pays : Japon



UNE AMBIANCE TRÈS BURTONIENNE, COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER

Coulant dans la foulée de RPGs qui débarquent sur PS2, *Demon King and I* pourrait n'être qu'un petit jeu de plus face à la masse (d'autres jeux comme *Dark Cloud* par exemple), mais il semble que ce ne soit pas le cas et qu'il sorte du lot en ayant des choses à dire. Au niveau de l'histoire, même si vous la connaissez peut-être déjà, il s'agit d'un jeune garçon dont l'ombre a été possédée et dont il semblerait qu'il se fiche complètement (elle doit sûrement lui apprendre pas mal de choses

sympa, comme voler des bonbons, faire l'école buissonnière ou plein d'autres trucs amusants), mais ils finiront par travailler ensemble et indépendamment l'un de l'autre, pour aider la sœur du héros, atteinte d'une malédiction. De leur côté, le héros et sa sœur, accompagnés de leurs amis James, Marlene et Rosalie, doivent partir en croisade afin de remettre les choses en ordre. Le système de combats du jeu promet d'être original, puisqu'il ne s'agit pas d'un classique tour par tour, mais d'un principe plus

instinctif : vous pourrez attaquer, défendre et lancer des attaques customisées dès lors que l'appel de la bataille se fera sentir (dès que vous voudrez, quoi !) ; vous aurez également les habituels sorts de magie, les affrontements par équipe de trois...

Bref, un bon mélange de nouveauté et de RPG traditionnel. La sortie japonaise a beau être prévue pour cet hiver, rien de neuf quant à son éventuelle apparition aux States...

Bûche



LE DESIGN DES PERSONNAGES EST PLUTÔT MIGNON, MAIS PEUT-ÊTRE TROP ENFANTIN



C'EST CHELOU COMME IMAGE !

## Super Robot Truc Machin Chouette

Banpresto a révélé de nouveaux détails à propos de son *Super Robot Taisen Alpha Gaiden* sur PlayStation première du nom, le dernier épisode de la fameuse série de combats robotiques RPG, prévu pour sortir au Japon courant 2001. Le jeu propose tous les personnages des versions précédentes, plus quatre nouveaux tout droit tirés des meilleures séries animées telles que *Gundam X* et *Turn A Gundam*. L'histoire prend place en l'année 187 d'une nouvelle ère, juste après la fin du précédent épisode. Ça promet.



## Sagashi Ni Ikouyo (comme ça se prononce)

Un Aventure-RPG signé Sony sur PS2, au doux nom de *Sagashi Ni Ikouyo* (traduisez Allons à la chasse au trésor), ce jeu se concentre particulièrement sur l'exploration des donjons, la recherche des partenaires et l'amitié entre les personnages. Avant de partir à l'aventure, vous devrez vous faire des amis parmi les gens du village et tenter de les convaincre de rejoindre votre équipe (certains n'accepteront pas avant que vous ayez rempli les conditions voulues), puis vous aurez à trouver des infos et organiser votre partie, et finalement explorer les donjons afin d'en détenir les trésors. Tout en sachant que chaque perso possède de sa propre habileté, ça pourrait devenir très intéressant ! Il faudra attendre janvier 2001 au Japon pour le savoir.





**VOUS RECHERCHER UN STAGE  
DANS LA PRESSE,**

**FJM vous propose :**

**STAGE DE JOURNALISME**

**STAGE COMMERCIAL**

**STAGE WEBMASTER**

**STAGE PAO**

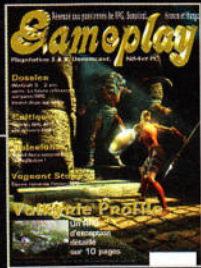
**STAGE SECRETARIAT**

**STAGE ATTACHE DE PRESSE**

**ENVOYEZ VOTRE CV,  
DATE DU STAGE ET/OU DUREE  
À L'ADRESSE SUIVANTE (RÉPONSE SOUS 48 H)**

**GROUPE FJM/STAGE**

**3 TER RUE D'ARSONVAL - 75015 PARIS**







DOSSIER  
NAMCO





LE JEU DÉBUTE PAR LA FIN D'UN TERRIBLE BOSS. ON Y DÉCOUVRE LES PARENTS DE NOS FUTURS HÉROS.



VOICI L'ÉPÉE DE VOTRE PÈRE. À NE PAS OUBLIER AVANT DE PARTIR À L'AVENTURE.

# Tales of Phantasia

Machine : PlayStation / Super Famicom - Conception : Namco - Distribution : Namco - Genre : RPG - Date de sortie : Dispo (jap)

C'est un dossier relativement court pour une fois. Mais je vous offre la crème des RPGs signés Namco, les Tales of. Commençons donc par Tales of Phantasia, celui sorti sur Super Famicom pour la première fois, puis entièrement refait pour une conversion sur PlayStation des plus sympathiques. Sur 16 bits, il fut le jeu le plus puissant de sa catégorie. Une intro chantée, quelques voix digit', une cartouche monumentale. Hélas, sorti à l'époque où nos deux 32 bits étaient sur le marché, peu de personnes non-japonaisentés s'y étaient essayées. Ce qui frappa particulièrement les joueurs fut son système de combat. À mi-chemin entre le RPG classique que nous connaissons, et l'A-RPG, moins réputé à l'étranger, il offrait le meilleur compromis. Attention tout de même, les photos que vous verrez sur ces deux pages proviennent de la version PlayStation que je garde précieusement avec moi. Entre nous, Destiny fait pâle figure à côté de ce blockbuster du RPG et sur tous les points, sauf peut-être l'intro qui est légèrement infé-

rieure. D'ailleurs, si vous désirez connaître cette série, je ne vous conseille que ce chapitre-là. Les deux autres sont tellement inférieurs, ce qui est rare. Cless est un bien meilleur héros que Stan et Rid réunis. Les musiques sont inégales, c'est un fait, mais sont les meilleures de cette trilogie. C'est donc avec plaisir que je me suis plongé dans cette aventure qui m'était encore inconnue. Une véritable référence, à ranger aux côtés des meilleurs SquareSoft et de Eternal Arcadia, bien évidemment !

Kyo



TOUT EST SUBLIME, NAMCO A FAIT UN EFFORT IMMENSE ET TRANSFORME CE PHANTASIA EN VÉRITABLE RPG MÉRITANT SA PLACE SUR 32 BITS.

## 16 / 32, LE CHANGEMENT

Après l'excellente idée de Square de convertir Chrono Trigger sur PlayStation, Namco a suivi le même principe en y adaptant leur bébé. Seule différence : ils ne se sont pas contentés de faire une jolie intro et quelques scènes en plus réalisées par notre ami Toriyama. Les graphismes ont été entièrement remaniés, il y a plus de voix digit' et la carte a été refaite. Bref, nous faisons face à une version absolument splendide et indispensable à tout bon fan de RPG.







「おあ・・・」

LE DÉBUT DES ENFERMES POUR NOS COMPÈRES : LE REVEL D'UNE ANCIENNE CONNAISSANCE.



INDIGNEMENT APPRÉHENSIF : LA TÊTE DE NOS HÉROS DANS LE MENI DES STATIS.



PROFANE, CE JEU A DES FAUX AIRS DE CHINOIS TANGIEN, VOUS NE VOUS EN RENDREZ PAS ?



LA JAQUETTE DU JEU...



HP	MP	EXP	REMARQUE
162	34		ボウガン



HP	MP	EXP	REMARQUE
137	42		ルンペン
192	75		6-25555



HP	MP	EXP	REMARQUE
262	2		70%



HP	MP	EXP	REMARQUE
554	50		ティン



HP	MP	EXP	REMARQUE
535	50		6-バット
316	61		6-700%



HP	MP	EXP	REMARQUE
496	14		70-1%

## L'ARME DE NAMCO

Alors que tous les RPGs proposaient les mêmes combats inventés par SquareSoft (sauf pour Enix, préférant le style «ça ne sert à rien de voir la gueule des héros»), les programmeurs débarquaient avec un tout nouveau titre et un tout nouveau système d'affrontement. Les Japonais appréciaient ce principe de pouvoir frapper à leur guise sans avoir à attendre qu'une barre se charge. Et le tout gardant la force des RPGs avec des rencontres aléatoires.



LE JEU PEUT ENFIN SCRUTER, AU BOUT DE CINQ HEURES (COMME WILD ARMS)



「フェスター クレスが村を出ていったのと入れ違いに、モリスンさんが来て

LES RETROUVAILLES DE CLESS AVEC CHESTER, L'UN DES MEILLEURS PERSOS DU JEU.



CE N'EST PAS ETERNA QUI A APORTE LES DIABOLES SUR LA CARTE, JE TIENS AU PASSAGE A MONTRER QUE LES DEUX JEUX SONT PROCHES (RAI-PROUPEMENT SUR CE POINT, PLUTOT DOMMAGE POUR UN JEU QU'IL DEBARQUE EN 2000.







DOMMAGE QUE LE HÉROS SOIT UNE VÉRITABLE TÊTE DE POULX. QUOI QUE SA COIFFURE WAIT BIEN À CELLE DE JAY.



LES EPITHÈMES ONT LÈGÈREMENT VIEILLI, MAIS ON PREND DU PLAISIR À LE FINIR UNE FOIS.

# Tales of Destiny

Machine : PlayStation - Conception : Namco - Distribution : Namco - Genre : RPG - Date de sortie : Dispo (US, jap)



REMARQUEZ LE PORTRAIT DE LA FEMME SUR LA GAUCHE. VOUS NE TROUVEZ PAS ÇA RIDICULE D'UTILISER UNE VÉRITABLE PHOTO AU LIEU DE BON VIEUX PIXELS ?

Deuxième chapitre des Tales of, mais titre-phare pour Namco qui a pu épanouir sa série à l'étranger grâce à une version traduite en anglais. Sans compter que c'est un opus qui s'attaquait directement au marché des 32 bits. Hélas, son histoire n'était point extraordinaire et, à cette époque, le RPG n'était pas encore une source sûre au pays des hamburgers. Bref, il n'a pas supporté la comparaison avec Final Fantasy 7, sorti le même année. La grande nouveauté de ce Tales of Destiny

aura été d'offrir une introduction sublime entièrement en dessin animé. Laisant de côté les synthèses facilement employées et trop souvent fades, bercée d'une musique chantée (uniquement en version japonaise), l'intro de Destiny aura plu à beaucoup de joueurs qui se rappellent encore de la mélodie. La meilleure des trois RPGs de Namco. Les combats n'ont pas gagné en amélioration, bien au contraire. Je vous explique les différences dans le test d'Eternia, donc je ne m'attarderai pas sur ce point. Le héros, Stan Aileron, avait vraiment une sale gueule. Croisement entre un Jay, pour la qualité de sa coupe de cheveux, et d'un Ben, pour la couleur blonde, il n'avait pas une grande personnalité et n'avait pas plu du tout au public. Dommage car on s'identifie souvent au personnage principal d'un jeu. Dégoûté par une fin trop courte et peu intéressante, je me suis contraint à le laisser de côté pendant trois années. Aujourd'hui, en raison du dossier Namco, j'ai eu le plaisir de le reprendre le temps de quelques heures de jeu. Je vous avoue qu'il reste égal à lui-même. Je vous déconseillerais donc de le refaire. Heureusement, avec l'arrivée de Tales of Eternia, Destiny est tout de même remonté dans mon estime. Au final, le premier propose le meilleur scénario, les meilleurs héros et les meilleures mu-

siques, le second offre la meilleure intro et le dernier jouit de plus beaux graphismes et d'une plus grande durée de vie, mais le reste est sans grand intérêt. J'en profite pour vous dire qu'Eternia offre deux fins différentes. À bon entendre...

Kyo



LES COMBATS SONT ASSEZ ORIGINALS, CE QUI CHANGE DES FF.



VOICI LE PLUS BEAU PERSONNAGE DU JEU. QUI A DIT : « COMME PAR HASARD, C'EST UNE FEMME ? »



LA CARTE EST L'UNE DES PLUS LAIDES DE L'HISTOIRE DU RPG.





ELLE EST TROP MIGNONNE, MAIS N'ARRIVE JAMAIS À FERMER SA GUEULE. QUI A DIT COMME D'HAB' ? JE PLASANTE...



VOUS NE TROUVEZ PAS QUE LES PERSONNAGES RESSEMBLENT À CEUX DE SAGA FRONTIER 2 ?

# Tales of Eternia



Contre toute attente, **Tales of Eternia** est le plus décevant de cette trilogie signée Namco. Ne soyez donc pas étonnés de voir son test sur trois pages au lieu de huit, comme il en était question quelques semaines plus tôt. J'ai essayé d'avancer un maximum pour pouvoir vous faire un jugement objectif, mais ce ne fut pas sans contrainte. Croyez-moi, j'ai failli m'arracher la queue (de cheval, celle du haut) (ndc : ah bon, parce que...) au bout d'une dizaine d'heures. Néanmoins, je vais tenter, durant ces trois pages, de rester calme et ne pas m'embarquer dans une vulgarité simpliste, chose que j'aurais réussi sans trop de mal ! Bref, cessons net cette introduction et tentons de répondre à la question inévitable : pourquoi un tel massacre ?



VOTRE HÉROS EST LE SEUL COURAGEUX DE LA BANDE.

## Quels sont les trois points essentiels d'un bon jeu de rôle ?

### La musique

Dui, elle est responsable de l'ambiance d'un bon RPG. N'essayez même pas de me contredire. Si je vous fais jouer à Final Fantasy IX avec la musique des Village People en arrière-plan, je puis vous assurer que vous n'en subirez pas le même impact. Risque de pétage de plomb garanti. Sur ce point, Namco l'a complètement bâclé. Après une introduction fort sympathique, malgré l'absence de plein écran, les compositeurs n'ont plus eu un gramme d'inspiration. Des

mélodies gavantes, un son digne du midi de la Super Nes, des avalanches de notes sans passion. Le thème des combats est insupportable. Les programmeurs ont eu l'extrême gentillesse de nous fournir, comme à chaque chapitre, un sound test dans le menu des options. Chose à ne jamais proposer car c'est le meilleur moyen de résumer le produit en quelques secondes. Pas une seule mélodie ne m'a scotché au mur. Elles se ressemblent toutes et, pire, le thème du boss final est lamentable. Bref, risque d'orage tout au long du jeu et n'espérez pas d'amélioration au milieu du second ou troisième CD.







VOUS VOUS DÉPLACEREZ À L'AIDE D'UN BATEAU. C'EST DU CLASSIQUE.

## Bonne architecture



LES PROGRAMMEURS ONT MÉLANGÉ HABILEMENT LE STYLE D'ARCHITECTURE DANS LES VILLAGES. VOUS TROUVEREZ DE BONNES VIEILLES BARAQUES COMME DE GRANDES CÎTES MODERNES. LE PRIX DES ARTICLES NE VARIE PAS SELON LA POPULARITÉ DES VILLES, SAUF POUR LES HÔTELS. BRIEF, UN THÈME SIMPLE QUI ME PERMET DE VOUS MONTRER DE JOLIES PHOTOS ! JE SAIS QUE PAS MAL DE JOUEURS AVAIENT ÉTÉ CHOQUÉS PAR LA PRÉSENCE DE MODERNITÉ DANS LES SEPTIÈME ET HUITIÈME OPUS DES FINAL FANTASY, DONC JE PRÉFÉRERAI LES PRÉVENIR.

### Le scénario

Eh oui, deuxième point essentiel me direz-vous. Tout commence plutôt bien. Aucune originalité, mais cela reste dans l'état d'esprit de beaucoup d'entre eux. Vivant sur une autre planète, la jeune Meredy se voit contrainte d'aller chercher des secours sur une planète voisine, celle de nos héros. A la suite d'un terrible crash, elle fait la connaissance de nos deux compères, Rid Hershel et Farah Oersted, intrigués par l'explosion. Ne parlant pas le même langage, les complications commencent. Ils la ramènent au village et la présentent à leur chef. Un être mystérieux fait son apparition et tente de capturer notre étranger. Après un court affrontement, il quitte les lieux. Le chef, voyant son village menacé, demande à Meredy de partir. Farah, ne supportant pas un tel comportement, décide de l'accompagner. Ils devront faire équipe avec Rid, qui ne peut se détacher de cette fille tout le temps pendu à son cou. Ainsi débute cette nouvelle aventure. Puis, dix heures plus tard, nous n'apprenons que peu de choses passionnantes. Oui, ils utiliseront une oreillette spéciale leur permettant de se comprendre. Oui, Rid détient un pouvoir spécial pouvant aider Meredy. Mais oui, on s'ennuie ferme tout au long du premier CD. L'ensemble est

lent, ennuyeux et sans but. Je sais que la durée de vie est importante, mais quand le jeu se voit bourré de longueurs interminables, on le stoppe direct car nous avons d'autres RPGs bien plus intéressants chez soi à refaire. Merci donc à Namco pour ce bâclage lamentable.

### Les combats

Un troisième point discutable mais je pense que bon nombre de joueurs seront d'accord avec moi. On passe notre temps à monter en expérience, alors il vaudrait mieux pour nous que ces derniers ne soient pas ennuyeux. La grande nouveauté des Tales of était son système d'affrontements. Ce concept de pouvoir bouger dans un environnement en 2D avec possibilité de frapper soi-même comme dans les A-RPGs est une bonne idée. Excellent dans Phantasya, moyen dans Destiny et bourrin dans Eternia,



LA CARTE RESEMBLE À CELLE DE STAR OCEAN 2



## Bourrinage excessif

TOUT EST DIT DANS LE TITRE. DES LES PREMIÈRES RENCONTRES, VOUS NE SAVEZ PLUS QU'IL FAUT DONNER DE LA TÊTE. LES ENNEMIS SONT PARTOUT, VOUS FRAPPEZ N'IMPORTE COMMENT EN APPUYANT COMME UN POU SUR LE BOUTON D'ATTAQUE, AUCUN INTÉRÊT. SEUL POINT POSITIF, LA QUALITÉ GRAPHIQUE. LES HÉROS SONT SUPER BEAUX, LES ATTAQUES ET MAGIES ASSEZ SYMPATHIQUES ET LE DÉCOR DE FOND ASSEZ FIN. L'APPARITION DU MODE «MANUAL» AU BOUT DE QUELQUES MINUTES DE JEU EST UNE BONNE INITIATIVE. VOUS POUVEZ SAUTER VOUS-MÊMES, ÊTRE OU VOUS VOLEZ, BRIEF UNE TOTALE LIBERTÉ DE MOUVEMENT. ENFIN, VOUS POURREZ «DASH» VERS L'AVANT COMME EN RETRAITE, CE QUI EST UNE PREMIÈRE DANS LA SÉRIE DES TALES OF. DOMMAGE AUSSI QUE LA MUSIQUE SOIT AUSSI EXÉCRABLE.





drôle d'idée de la part des programmeurs. Oui, dans le tout premier, on pouvait enchaîner deux coups et une flûte de notre choix. Dans Destiny, un coup et une furie. Dans le dernier, on ne voit plus rien à l'écran tellement le tout bouge rapidement, mais on peut frapper trois fois son ennemi avant d'user d'une furie ou d'une magie dévastatrice. La difficulté a été franchement abusée, et on se retrouve trop souvent en difficulté face à un lapin et deux lutins. Je ne vous parle même pas des boss ! Grande nouveauté, l'apparition des invocations comme dans les Final Fantasy : quatre en tout, vous aurez même le droit à un final de toute beauté. Dommage, je n'ai pas eu le courage de l'obtenir. Bref, si vous ne cherchez pas la finesse, les combats vous plairont. Navré, mais j'aime comprendre ce que je fais.

#### Au final

Tales of Eternia est la plus grande déception de cette année (Eternal Arcadia étant la plus grande surprise à mes yeux). Bref, je ne passerai pas mon temps à vous le descendre. Il est à déconseiller. Maintenant, soit vous me faites confiance, soit vous tentez le dernier Namco, mais je vous aurais prévenus. Les personnages sont pourtant attachants, le style graphique est des plus agréables, et même si la carte est à vomir, l'intro est excellente. Mais les trois points expliqués ci-dessus sont trop importants pour oser les mettre de côté pour une fois.

Kyo



CONTRAIREMENT À BEAUCOUP DE RPG (FF ?), VOTRE HÉROS PEUT PARLER... SAUF SUR CETTE PHOTO.



DÈS QUE CE MESSAGE APPARAÎT, VOUS ENVERREZ LA PUISSANCE DES INVOCATIONS À LA GUEULE DE L'ENNEMI.



## Un visuel attachant

SI ON MET DE CÔTÉ LA PAUVRETÉ DES CARTES, LE TOUT EST CHATOYANT (QUEL JOLI MOT !). JE ME RÉPÈTE MAIS IL EST VRAI QUE J'AI BIEN AIMÉ CES HÉROS. LE COUPLE RID / FARAH N'EST PAS AUSSI INTENSE QUE CELUI DE SQUALL / RINDA'N OU CELUI DE JITAN / GARNET, OU ENCORE FEI / ELLY ET VISE / AIKA, MAIS ON S'Y ATTACHE. BREF, UN BON POINT POUR NAMCO. MAIS ILS NE NOUS ONT JAMAIS TROP DÉÇUS SUR CE POINT.



**PlayStation (NTSC)**

**Conception :** Namco

**Distribution :** Namco

**Dispo en :** Jap

**Genre :** RPG

**Compatible avec :** Dual shock

**Nombre de CD :** 3

**Blocs mémoire :** 1 blocks

**Graphismes : 91%**

Malgré la présence des cartes catastrophiques, le reste est honnête. Les héros sont beaux, les villages sont superbes et les magies sont plus qu'honnêtes.

**Musiques : 74%**

En voilà une catastrophe ! Tous les thèmes, en dehors de l'intro, sont ratés. Pendant les combats, cette espèce de rock japonais à la mords-moi le nez est insupportable. La plupart des villegas ne sont pas gâtés non plus. À vomir...

**Durée de vie : 79%**

Un jeu long et ennuyeux n'a pas une bonne note en durée de vie, puisque vous vous en débarrasserez assez vite !

**Accessibilité : 91%**

Le jeu n'est pas compliqué à comprendre. Si vous avez réussi à finir un RPG en jap' auparavant, vous ne devriez pas vous faire beaucoup de souci.

**Scénario : 82%**

Il commençait plutôt bien, mais le reste ne suit pas.

**Présentation : 94%**

Une excellente intro, on regrette encore une fois le manque de plein d'intro, un point regrettable en cette fin d'année 2000. Le box est superbe, le manuel sympathique et la pochette du jeu terrible. Un piège pour tout fan de RPGs qui voudra se le procurer en voyant les quelques images à l'intérieur du boîtier.

**Psychologie des personnages : 89%**

Rien de tourmenté à l'horizon, rien de sombre à cent mètres, mais des héros classiques, mignons et attachants.

**71%**







# Salon de l'imaginaire



Porte de Champerret, le 8 décembre dernier. Un événement comme on n'en voit plus en France s'est déroulé : le Salon de l'Imaginaire. En remontant loin dans nos souvenirs, on peut se rappeler du Super Games Show, qui s'était déroulé à la Porte de Versailles, voilà cinq ans de cela. Il faut dire qu'à cause d'un certain nombre de problèmes, cette organisation avait été rendue impossible. Malheureusement pour nous, les joueurs.

La lumière allait venir en cette sainte année 2000 d'un groupe de jeunes personnes de l'institut du commerce supérieur. Cette lumière porte le doux nom de "Salon de l'Imaginaire".

Une véritable ode aux joueurs, mais aussi et surtout aux passionnés de l'archipel nippon. En effet, les objectifs et ambitions des "têtes" du projet

sont claires : "nous voulons instaurer un véritable hymne au Japon, en présentant tout ce qu'il y a de plus riche dans ce pays merveilleux", dit-il Thomas Sirdey, le responsable communication.

Le résultat ? Après une préparation et organisation en béton armé, les organisateurs sont ravis, et le salon a été un véritable succès. Avant de vous parler de l'après-"Salon de l'Imaginaire", nous allons évoquer brièvement le but et ce que l'on pouvait y voir. Une expo pleine de surprises et qui, surtout, n'a laissé de marbre aucun visiteur.

Les grandes attractions taient de tout ordre. En effet, le Salon de l'Imaginaire comprenait plusieurs "zones".

On pouvait donc bifurquer dans le Japan Expo, le Comics Expo et enfin la partie la plus intéressante (en ce



qui nous concerne) : le Cyber Expo.

## Le Japan Expo

La plus grande partie du salon et la plus importante superficie. Pour qui-conque aime le Japon, et en particulier la culture qui enmane, c'était le rêve. Non seulement il y avait des boutiques spécialisées partout où on posait les yeux, mais en plus on pouvait dénicher quelques "détails" qui font toute la différence. Ainsi, en plus des magasins qui avaient pour but de vendre avant tout, on retrouvait des sections consacrées à la culture - au plein sens du terme. Ainsi, un atelier apprenait la calligraphie, un autre les arts japonais, d'autres vous apprenaient lire et écrire... bref, un enrichissement hallucinant pour n'importe quelle personne, qui s'intéresse au domaine.

En plus de tout cela, on avait la possibilité de trouver des mangas, des japanimations et toutes sortes de goodies et de figurines, pour le plus grand bonheur des fans. Notez ce propos, que certains jeunes n'ont pas hésité à recueillir des témoignages particuliers. Ainsi, on pouvait croiser des Kujas, des Athenas, des Seyar... et autres d'êtres du genre. Une sorte de



partie très sensibilisée galement la chanson et l'art de vivre nippon, un vrai régal. Pour finir en beauté, les organisateurs ont aussi avoir trois projections de film, et pas des moindres.

Notamment Escaflowne : a girl in Gaia, une prouesse, vous en conviendrez.

Tiens, j'en profite pour passer un petit bonjour à nos confrères d'Animeland, qui comme toujours ont su couvrir l'événement avec beaucoup de classe.

## Le Comics Expo

Une moindre importance, caractérisée par une superficie quasi nulle, le Comics expo était bien présent - mais vraiment très servi - une liste de fans de la première heure. Contrairement à ce que vous pouvez croire, cet espace - pourtant peu important - est parvenu à attirer une sacrée foule. Il est certain que l'aspect initiation avait été complètement mis de côté. Les fans, eux, étaient ravis : en plus d'avoir la possibilité de discuter avec d'autres passionnés, ils ont eu la chance de pouvoir se procurer tout un tas de bouquins rares et de retrouver tous leurs comics préférés tels que les







X-Men, Batman, Lobo, Spawn, Conan... bref, les plus grandes stars.

### Le Cyber Expo

Notre partie nous ! En plus du lancement de la chaîne Multiman sur le câble, entièrement consacré au jeu vidéo, nous avons eu le plaisir, mes collègues de FJM et moi-même, de présenter également un stand consacré nos magazines et Arcadia, une toute nouvelle boutique import en VPC, conçue par un de mes potes, Renaud. Si vous ne saviez pas où trouver des jeux importés

rare et que vous cherchiez des prix relativement bas, c'est ici qu'il fallait vous rendre. Pour le reste, sachez que j'étais également présent avec Biche et Kyo, et que vers 15 h 00, le samedi après-midi, on s'est organisé avec quelques lecteurs une petite réunion. Pendant quelques heures, nous avons parlé passion, RPGs, consoles... bref, de tous les sujets qui nous passionnent. Si je regrette amèrement le manque de moyens (ma disposition (pas de micro, peu de place... etc), la perspective d'avoir rencontré certains d'entre vous qui



### La remise du trophée : Les FJM d'Or

une partie de l'équipe FJM de gauche à droite :

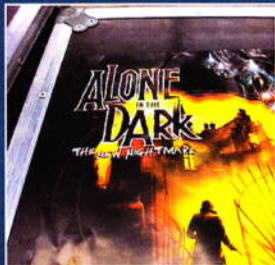
Alex (DVD), Kyo (Dreamzone), Jay Gameplay RPG, Player, Le Big Boss, Anton (Net folies, GameDream), le trophée FJM, Cyril (Play 2), Olivier (Cybersoft), Laurent (Directeur commercial).



êtes en train de lire le magazine me fait chaud au cœur.

En plus de notre stand, qui s'est rapidement transformé en salon de discussion RPG, vous aviez également la possibilité de montrer vos talents aux meilleurs jeux de baston, et même de participer à certains tournois, avec prix à la clé. On pouvait également apprendre maîtriser le web et acheter de très nombreuses surprises. Ce propos, vous auriez pu trouver des DVD à centimes des prix réduits.

Pour conclure, on peut louer le principe et l'intention. On peut également applaudir les organisateurs, puisque plus de 16 000 personnes ont passé la porte d'entrée. C'est relativement bien et au-delà de leurs premières espérances. Je finirai en précisant que, comme tout salon qui marche, le "Salon de l'Imaginaire" proposera de nouvelles éditions. Pour la prochaine, on parle de juin. En ce qui concerne le lieu, j'ai entendu dire qu'il se déroulerait dans un certain lieu avec une boule bizarre. Mais ne vous inquiétez pas, j'aurai largement le temps de vous en reparler, puisque je vais participer moi aussi cette prochaine édition et co-organiser cet événement.





# NOUVEAU LE MAG DU JOUEUR

LE NOUVEAU MAG  
DE L'ÉQUIPE DE CONSOLES NEWS

LA SOLUCE COMPLETE DE TOMB RAIDER : Sur les traces de Lara Croft

Le magazine du joueur sur Consoles et Internet

# Player

Dreamcast, PlayStation 1&2, GameCube, X-Box

N°2 - Janvier 2000

## Dossier

C'est Noël !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!  
Si vous ne savez pas  
encore ce que vous allez  
acheter, suivez notre  
guide d'achat !

## Z o o m

Tout savoir sur  
Final Fantasy IX  
à moins de deux mois de  
sa sortie en France

## Reportage

Le Salon de l'Imaginaire  
L'événement import en  
France

## En test

Tomb Raider  
Sur les traces de  
Lara Croft  
Resident Evil : Nemesis.  
Justice League.  
Rayman Revolution  
Tales of Eternia

## On Line

Entrez  
dans une nouvelle  
dimension

## Soluce complète

Tomb Raider  
Sur les traces de  
Lara Croft



280 FB, 270 FC, 10,50 FB, 9,95 \$ Cdt

# EN VENTE ACTUELLEMENT





Les Tests



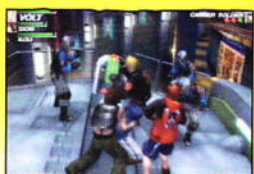
# Beat them all

LE MODE STORY. VOUS SUIVEZ L'HISTOIRE, TUER LE BOSS DE FIN ET DELIVRER LA JOLIE DOMINIQUE.

ASPECTS POSITIFS : VOUS Y GAGNEZ DE L'EXPERIENCE, DE NOUVEAUX COUPS, ALLONGEZ VOS BARRES DE VIE, APPRENEZ A CONNAITRE LES PERSOS, VOUS RENSEIGNEZ SUR L'UNIVERS QUI VOUS ENTOURE ET VOUS EN PRENEZ PLEIN LES YEUX.

ASPECTS NEGATIFS : DU FAUX BEAT THEM ALL, QUI NE PROPOSE AUCUNE INTERACTIVITE AVEC LES DECORS, TRES PEU DE PHASES DE JEU ET QUI VOUS PLACENT PLUS SOUVENT DANS LA PEAU D'UN SPECTATEUR QUE D'UN ACTEUR. UNE DUREE DE VIE QUI FRISE LE RIDICULE, MEME SI L'ON COMPTE UNE FIN POUR CHAQUE PERSONNAGE ET UNE FIN ULTIME SI VOUS UTILISEZ LE BON HEROIS AU BON MOMENT.

EN DEUX MOTS, LE MODE BEAT THEM ALL EST PLUS UN GADGET QU'UN JEU A PART ENTIERE. RESTENT DE BONS SOUVENIRS GRACE A UNE GALERIE DE PERSONNAGES TRES ETUDIES ET DE SUBLIMES IMAGES.



# The bouncer

The Bouncer. Ce titre, à lui seul, a fait acheter de la PlayStation 2 en masse. Normal me direz-vous, c'est le premier «vrai» jeu (on oublie Type-S, Gekikkukan et le catch...) de Square sur la nouvelle machine de Sony.

À vrai dire, je l'attendais avec une impatience démesurée. Imaginez, tel que Square présentait la chose, on pouvait s'attendre à un mixe parfait de beat them all et d'Action RPG avec un mode beat them up... que demandez de mieux ? Le problème est que le jeu n'est pas vraiment comme on l'attendait. Résultat, on a attendu ce jeu pour boucler Gameplay RPG, mais au final on se retrouve avec un «vulgaire» beat them all. Vu que les pages ne se remplacent pas de la sorte, je suis obligé de réaliser la critique mais en tenant compte de notre passion commune, The Bouncer n'aurait rien à faire dans ces colonnes. Enfin, que voulez-vous... c'est la vie.

Avant toute chose, que peut-on dire sur ce jeu ? C'est un beat them all classique et sans réelle prétention, mais qui a le mérite, contrairement aux autres produits du genre, de proposer un vrai scénario avec de vrais personnages, le tout dans un univers complexe et riche.

D'ailleurs, vu qu'on est dans un mag de RPG, nous allons commencer notre test par l'explication du scénario tel qu'il est amené dans la présentation - somptueuse soit dit en passant (que vous pouvez voir au moyen des photos dans la bande qui court sur ces six pages de test). Rassurez-vous, je ne vous révélerai rien de très important. De toute façon, pour découvrir les dites choses, il vous faudrait moins de deux heures, vu que la durée de vie du mode

Story n'excède pas cette période... enfin, revenons-en à notre intro. On y découvre une femme en train de pianoter sur un ordinateur dans le but de repérer quelqu'un. Au même moment, sa TV est allumée et en flash spécial, la présentatrice parle de la mise en orbite d'un nouveau satellite solaire par la société Mikado Corp et son puissant dirigeant Dauragon C Mikado. Les questions restent en suspens : quel est le but de ce nouveau projet ? Va-t-il y avoir des répercussions sur notre environnement ?

On revient à la femme qui continue de taper sur son ordinateur portable. La minute d'après, un gros plan nous montre l'objet de ses recherches : une jeune fille en manteau jaune, qui répond au nom de Dominique Cross.



AVANT CHAQUE COMBAT, VOUS AVEZ LA POSSIBILITE DE CHOISIR PARMI LES TROIS HEROIS. NOTE : VOUS NE POUVEZ JOUER A PLUSIEURS DANS LE MODE STORY... SORRY



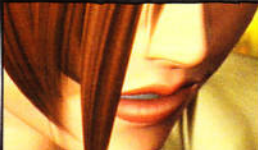
宇宙太陽発電用シャトルの



映像を用意し出した 画面も大きい



画面も大きい 画面も大きい





## Les décors

ENCORE UN THÈME INDISPENSABLE. SURTOUT QUE NOUS NE PARLONS PAS D'UN RPG MAIS D'UN BEAT THEM ALL/UP. NOTEZ QUE LA VARIÉTÉ EST L'UN DES MAÎTRES-MOTS. SI LES ZONES QUE VOUS VISITEREZ SONT RELATIVEMENT PEU NOMBREUSES, IL FAUT QUAND MÊME RECONNAÎTRE QUE VOUS TRAVERSEZ PLUS DE QUATRE LIEUX DIFFÉRENTS. EN UNE HEURE ET DEMIE, C'EST VRAIMENT PAS MAL. JE NE VAIS PAS REVENIR SUR LA QUALITÉ DES GRAPHISMES - JE PENSE M'ÊTRE SUFFISAMMENT EXPLIQUÉ SUR CE POINT DANS LE TEXTE PRINCIPAL - MAIS JE FINIRAI CET ENCADRE EN PRÉCISANT QUE LES ZONES QUE VOUS TRAVERSEZ DANS LE MODE STORY, VOUS LES RETROUVEREZ EN ARÈNE FERMÉE DANS LE MODE BEAT THEM UP. INTÉRESSANT, NON ?



COMME D'HABITUDE AVEC SQUARE, VOUS ASSISTEZ À DES ÉVÉNEMENTS TRAGIQUES, QUI NE LAISSERONT PAS INDEMNES VOS PERSOS.

Image suivante : un hélicoptère survole une métropole et s'arrête en stationnement pour laisser s'échapper sa « cargaison » : quatre personnes en combinaison thermique. Ils traversent un toit et sortent de leur habillage. Ils sortent par la fenêtre de la maison, dans laquelle ils viennent d'atterrir. Ils courent et sautent de toit en toit, jusqu'au moment où l'un d'entre eux s'arrête au bord d'un vide. Il revêt alors des lunettes infrarouges et commence à fouiller la ville, dans le but de trouver quelque chose ou quelqu'un. Son regard s'arrête sur la même jeune fille - Dominique Cross, vu auparavant sur Fordi de la femme. Un gros plan

sur elle. Elle court, elle est en retard à un rendez-vous. Elle arrive devant un bar «FATE» devant lequel une armoire à glace blonde attend patiemment. (Voit). La jeune fille lui transmet un bonjour rapide et entre dans le bar. Après avoir salué le patron, elle monte à l'étage. Elle arrive devant deux personnages : un grand brun qui a la particularité de porter un treillis et d'afficher un torse entièrement tatoué (Kou) et un autre, plus jeune, qui porte une chaîne au cou et une sorte de blase rouge (Sion). Dominique s'arrête devant ce dernier, perdu dans ses pensées.

Voit (le blond qui était dehors) arrive et demande à Sion de le remplacer (et pour cause, les trois hommes sont des «bouncer» - videurs du bar «FATE»). Celui-ci s'exécute lorsque Dominique s'interpose et lui offre un objet. Au même moment, les ninjas (que l'on a vus plus tôt) brisent les fenêtres du premier étage et pénètrent à l'intérieur. Leur but est simple : ils souhaitent «enlever» Dominique... l'histoire commence.

Votre but étant de retrouver la jeune fille mais également de comprendre certaines choses, tout en réglant vos

## Attaque à trois

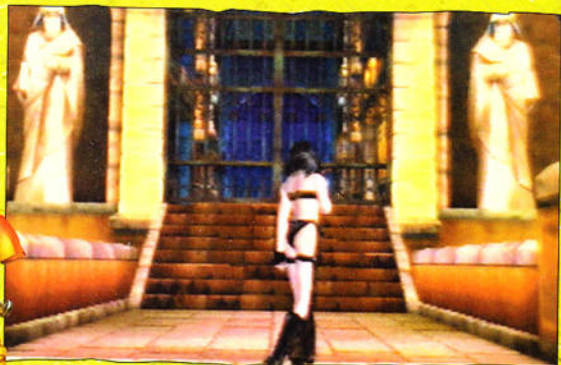
EH OUI, LES PROGRAMMEURS Y ONT PENSÉ ET À L'ÉCRAN, IL FAUT DIRE QUE ÇA DÉCHIRE GRAVE. CETTE ATTAQUE PROVOQUE DES DÉGÂTS TRÈS IMPORTANTS ET À LE MÉRITE DE PROPOSER UNE ENTRAIDE ENTRE LES PERSONNAGES. POUR LA DÉCLANCHER, IL VOUS FAUDRA ÊTRE ATTENTIFS. ATTENDEZ QUE L'UN DE VOS CO-ÉQUIPIERS PROVOQUE, FAITES UNE PROVOCATION À VOTRE TOUR (R2) ET HOP, C'EST PARTI !





## Out Scene

COMMENT NE PAS VOUS PARLER DE CE QUI CONSTITUE LES 70 % DU MODE STORY. OUTRE LE FAIT QU'ELLES SONT BEAUCOUP TROP NOMBREUSES ET SYSTÉMATIQUES, ELLES SONT MAGNIFIQUES. ELLES UTILISENT LE MOTEUR DU JEU, ET VU QUE CELUI-CI EST UNE TIERIE SANS NOM, JE VOUS LAISSE IMAGINER LE RÉSULTAT. C'EST SUPERBE, ON S'EN PREND PLEIN LES YEUX ET ON EN APPREND PLUS À CHAQUE FOIS SUR L'HISTOIRE ET LES PERSONNAGES. LA MISE EN SCÈNE EST IMPECCABLE ET VOUS DONNERA L'IMPRESSIION DE VOGER À TRAVERS UN FILM. DOMMAGE QUE LE JEU NE SOIT PAS PLUS LONG...



UNE PHOTO, HISTOIRE DE FAIRE PLAISIR À BEN ET KYO. KALDEA A PLUS D'UN ATOUT ET ON COMPREND POURQUOI... IL EN ÉTAIT AMOUREUX.

comptes avec vos propres démons du passé, qui vont ressurgir...

Déçu. C'est le premier sentiment que j'ai éprouvé en jouant au dernier bébé de Square. Il faut dire que je m'étais fait tout un film avant même d'y jouer, et comme pour Dark Cloud, le résultat n'est pas à la hauteur de mes espérances. Pourtant, je vais tenter de rester objectif et de le tester, comme si je n'en avais jamais entendu parler auparavant. Prenons le jeu pour ce qu'il est et tentons de trouver les points positifs et négatifs le concernant. Première chose qui frappe l'esprit : la qualité de la réalisation et la beauté des graphismes. En étant honnête, on n'a jamais rien vu d'aussi beau, d'aussi peaufiné, d'aussi parfait. Les décors sont magnifiques et suffisamment variés pour maintenir votre regard en



GRAPHIQUEMENT, THE BOUNCER EST LE JEU LE PLUS ABOUTI JAMAIS RÉALISÉ, JE VOUS AVAIS PRÉVUS...

éveil. C'est un coup de maître. Alors que beaucoup de personnes parlent d'un manque de puissance concernant la PlayStation 2, il est clair que The Bouncer prouve que la bécane en a sous le capot et que dès que Square le touche, on obtient un chef-d'œuvre. Techniquement, donc, The Bouncer en met plein la vue. Car non seulement, on s'en prend plein les rétines, mais en plus les effets de lumière qui accompagnent les coups ou les divers reflets sont incroyables. Je ne vous parle même pas de la beauté et du réalisme dont ont bénéficié les personnages. Ils sont superbement modélisés et l'on n'a

## Le système d'expérience

UN SYSTÈME DE RANK PERMET À VOS HÉROS D'ÉVOLUER. EN FAIT, À CHAQUE FIN DE COMBAT ET EN FONCTION DE VOTRE UTILITÉ, VOUS REMPORTEZ UN CERTAIN NOMBRE DE POINTS. AVEC CES POINTS, VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ D'AUGMENTER VOS CAPITAUX SANTÉ, FORCE OU RÉSISTANCE. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT ACHETER DE NOUVEAUX COUPS (LES EXTRA SKILL), LESQUELS SE DÉCLANCHENT PAR DE TRÈS SIMPLES MANIPS TOUT EN MAINTENANT LE BOUTON L1. PLUS VOUS GAGNEZ DE L'EXPÉRIENCE, DÉVELOPPEZ VOS DIVERSES CAPACITÉS OU ACHETEZ DES COUPS, ET PLUS VOUS AUGMENTEZ EN GRADE. EN EFFET, VOUS DÉBUTEZ AU RANK G ET POURREZ AU FINAL OBTENIR LE RANK A. POUR CELA, IL FAUDRA TOUT DÉBLOQUER ET VOUS BATTRE COMME UN BEAU DIABLE.





## Beat them up

LE MODE BASTON DE THE BOUNCER. SI VOUS POUVEZ Y PRENDRE PART DÈS LA PREMIÈRE FOIS OÙ VOUS LANCEZ LE JEU, IL NE SE RÉVÈLE INTÉRESSANT QU'UNE FOIS LE MODE STORY ACHÉVÉ. ET POUR CAUSE, GRÂCE AU STORY, VOUS GAGNEZ DE NOUVEAUX COUPS MAIS AUSSI DE NOUVEAUX PERSONNAGES ET DE NOUVELLES ARÈNES. C'EST FORT, NON ? BREF, UNE FOIS LE MODE STORY FINI DANS TOUTS LES SENS, VOUS NE JOUEREZ PLUS QU'ÀUX DEUX MODES RESTANTS - LE SURVIVAL, UN PSEUDO BEAT THEM ALL OÙ VOUS PROGRESSEZ EN VOUS TAPANT DE PLUS EN PLUS D'ENNEMIS, DANS LES MÊMES DÉCORIS... SNIFF ! ET LE VS BATTLE. C'EST INCONTESTABLEMENT, LE MODE LE PLUS INTÉRESSANT DU JEU. EN EFFET, IL PROPOSE DEUX SOUS-MODES - LE TEAM BATTLE ET LE BATTLE ROYAL, QUI VOUS PERMETTENT DE JOUER DE UN À QUATRE DANS LA MÊME ARÈNE. JE VOUS EXPLIQUE LE TOPO EN QUELQUES SECONDES. VOUS SÉLECTIONNER CHACUN TROIS PERSONNAGES (EN PRENANT LE CAS OÙ VOUS JOUEZ À DEUX), ET LE PREMIER CHEF D'ÉQUIPE MORT, L'AUTRE ÉQUIPE REMPORTE LE ROUND. ÇA, C'EST POUR LE TEAM BATTLE ET SI ÇA A L'AIR NASE COMME ÇA, JE PEUX VOUS JURER QUE CE MODE VOUS DEMANDERA UN PEU DE TECHNIQUE ET VOUS PROCURERA SURTOUT DU FUN !

EN BATTLE ROYAL, C'EST LE DERNIER QUI RESTE VIVANT QUI GAGNE. UN MODE INTÉRESSANT LORSQUE L'ON JOUE À QUATRE EN SIMULTANÉ, VIA LE MULTITAP !

QUE PEUT-ON DIRE D'AUTRE... SI CE N'EST QUE DANS UN JEU DE BASTON CLASSIQUE, VOS PERSONS DISPOSENT DE PLEIN DE COUPS, DE PAS MAL DE TENUES ET QUE LE TOUT EST MAGNIFIQUE ET SUPÉRBEMENT ANIMÉ ? AH SI, VOUS POUVEZ TOUT PARAMÉTRER ET COMBATTRE DANS DES ARÈNES «MOUVANTES».

EN BREF, THE BOUNCER EST UN JEU DE BASTON DE LUXE QUI VOUS FERA REGRETTER L'ACHAT D'UN CERTAIN TEKKEN...



rarement vu un tel rendu. Les visages sont splendides et égalent sans aucun problème le titre le plus abouti du genre - SoulCalibur. Rappelons que ceux-ci ont bénéficié d'un travail prodigieux par un des maîtres du genre - Tetsuya Nomura. Le jeune maître character designer de chez Square qui a, entre autres, conçu des prodiges tels que Sephiroth ou encore Squall, est parvenu à un tel résultat que le jeu dépend d'eux. Une fois de plus, on pourra donc louer le boulot de Nomura et le remercier d'avoir créé des gaillards aussi impressionnants et charismatiques, mais aussi des filles aussi mignonnes et comment dire... agréables à l'œil ! La gestuelle et les mouvements

constituent également un des gros points forts du jeu. Jamais jeu n'avait bénéficié d'une telle qualité d'animation. On hallucine... un point c'est tout. De plus, les combats se déroulent avec une fluidité exemplaire, et jamais vous ne remarquerez un seul ralentissement, ni une quelconque saccade. En deux mots, on est devant un produit complètement fini et abouti à 100 %. Il a le mérite de proposer un aspect graphique nettement supérieur à tout ce qui a été réalisé avant.

En restant centré sur la technique, on peut également louer les divers effets spéciaux et la gestion de la caméra. Si on regrette de ne pouvoir la bouger comme on le désire, on ne peut se



LES REBONDISSEMENTS SONT NOMBREUX ET VOUS SEREZ AMENÉS À EMPRUNTER QUELQUES VÉHICULES.



À UN MOMENT DANS LE JEU, VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE CHOISIR PARMIS TROIS CHEMINS DIFFÉRENTS (DOMMAGE QU'IL N'Y AIT QU'UNE SEULE FOIS). CHAQUE OPTION VOUS PERMETTRA D'EN DÉCOUVRIR PLUS SUR CHACUN DE VOS HÉROS ET DE VOUS LIVRER À DES MINI-JEU VRAIMENT SYMPA.

plandre de mauvais angles. Et pour cause, les angles bougent en fonction de l'importance de l'action et vous montre les combats toujours sous le meilleur œil. D'un point de vue cinématique, rien à dire, Square progresse de jeu en jeu, et nous propose avec The Bouncer les plus belles FMV jamais réalisées. Le réalisme qui en émane, ainsi que la beauté des images, vous cloueront le bec et ne vous encourage-

ront qu'à faire une seule chose : mettre le bave aux lèvres. Après avoir égluché tous les aspects techniques, on peut dire de The Bouncer que c'est une réussite totale, qui prouve les ressources exceptionnelles de la PlayStation 2.

Pourtant, malgré les plus beaux graphismes, la meilleure animation - l'aspect technique le plus évolué du jeu vidéo en général, The Bouncer n'est pas





## Les gentils

VOUS N'ÊTES PAS SANS LE SAVOIR, THE BOUNCER COMPTE TROIS HÉROS, TOUT OU MOINS LES TROIS PRINCIPAUX QUI SONT NOS TROIS VIDEURS DU BAR «FATE». LE PLUS IMPORTANT SE NOMME SION BARZHAD. C'EST LE HÉROS ATYPIQUE. IL EST BEAU, JEUNE, MUSCLÉ, COMBAT PARFAITEMENT, ET EST AMOUREUX DE LA FILLE QUI SE FAIT ENLEVER. IL A ÉGALEMENT SUBI DE GRAVES TROUBLES DANS SON PASSÉ, AVEC NOTAMMENT LE DÉCÈS DE SA FRANCEE... SION EST PEU BAVARD, SOUVENT ENERVÉ ET HYPER SENSIBLE. ASSEZ MOYEN EN COMBAT AU DÉBUT, IL DEVIENT RAPIDEMENT UN VÉRITABLE TUEUR POUR PEU QUE VOUS LE CHOISISSIEZ À CHAQUE NOUVELLE PHASE DE COMBAT. À SES CÔTÉS, ON TROUVE VOLT KRUEGER. UNE ARMOIRE À GLACE, BLOND, ET QUI CONSTITUE L'ÉLÉMENT BOURRIN DE L'ÉQUIPE. SON STYLE DE COMBAT EST LE CORPS À CORPS, ET TOUT COMME MAX (DANS STREET OF RAGE II), SES COUPS SONT DÉVASTATEURS. ON NE SAIT PAS GRAND-CHOSE DE LUI, SI CE N'EST QU'IL POSSEDE UNE MAÎTRISE DE SOI ABSOLUE ET QU'IL RÉAGIT TOUJOURS AVEC RÉFLEXION. NORMAL ME DIREZ-VOUS, C'EST LE PLUS ÂGÉ DES TROIS «BOUNCER» (27 ANS). AUTREMENT, ON PEUT DIRE QUE C'EST UN DUR, À L'APPARENCE REPOUSSANTE ET MÉCHANTE. IL A BIEN CONNU CERTAINS MEMBRES DE MIKADO ET VOUS AIDERA À COMPRENDRE CERTAINS MYSTÈRES QUI Y RÔDENT...

ENFIN, POUR FINIR, UN GRAND BRUN, ADEPTE DE FREE FIGHT - KOU LEIHOH. C'EST L'ÉLÉMENT COMIQUE DE L'ÉQUIPE. UN COMBATANT HORS PAIR TRÈS SÛR DE LUI ET LÉGÈREMENT AROGGANT, MAIS INTÉRESSANT PAR SON CÔTÉ «PATERNEL». C'EST UN GARÇON SENSIBLE, PLEIN DE BON SENS ET QUI CONSIDÈRE SION COMME SON PETIT FRÈRE. SON STYLE EST POUR LE MOINS ORIGINAL : IL AFFICHE UN CORPS MUSCLÉ, TATOUÉ DANS SON INTÉGRALITÉ. EN CE QUI CONCERNE SON RÔLE, IL CONNAÎT TRÈS BIEN UNE «RÉSISTANTE» À MIKADO, UNE CERTAINE LEANN.

À CÔTÉ DE NOS TROIS HÉROS, TOUJOURS DANS LE CAMP DES BONS, ON TROUVE DOMINIQUE CROSS. UNE JEUNE FILLE DE 15 ANS, AMOUREUSE DE SION ET QUI SE FAIT ENLEVER AU DÉBUT DE L'AVENTURE. PERSONNE NE SAIT POUR QUELLE RAISON, MAIS IL EST CLAIR QU'ELLE CONSTITUE L'ÉLÉMENT-CLÉ DU JEU ET LE PERSONNAGE AUTOUR DUQUEL TOUTE L'HISTOIRE TOURNE.

POUR LES SOUTENIR, NOS TROIS HÉROS BÉNÉFICIERONT D'UN SACRÉ COUP DE MAIN DE LA PART DE L'ÉTRANGE LEANN, DONT ON NE SAIT RIEN...

VOILÀ POUR CE QUI EST DES «GENTILS».



PROBABLEMENT LA MEILLEURE SCÈNE DU JEU...

exempt de défauts.

Si les scènes cinématiques sont splendides, elles sont beaucoup trop nombreuses et cassent un peu le rythme des combats, qui, à ce propos, ne sont pas très nombreux. L'aspect beat them all n'est pas respecté. On se tape trente secondes et hop, une cut scene intervient - histoire de faire avancer le scénario.

En définitive, le mode Story est un très bon film, à l'image impeccable, qui nous fait vivre de bons moments mais auquel on participe peu. Sans exagérer, pour une heure et demie de jeu, vous ne toucherez au jeu que pendant trente minutes, ça fait léger, non ?

On est dans un jeu vidéo-bordel, pas dans un film ! C'est pour cette raison principale que je condamne The Bouncer. De plus, on nous avait promis des décors interactifs et des effets à la Matrix pour certains coups. Que dalle ! C'est dommage, The Bouncer aurait vraiment gagné en intérêt si seulement on avait pu ramasser des objets par terre ou arracher des éléments du décor pour se défendre. Le fun, de ce fait, en prend un coup. Et l'on s'implique plus dans l'histoire qu'on ne ressent de fun et de plaisir à jouer. Pourtant, la jouabilité est excellente, les coups nombreux et le système d'expérience est intéressant. Dommage que l'on soit plus spectateur qu'acteur !

Vous tous qui avez joué à FF VIII, vous plaigniez de ce problème, je n'ose imaginer avec The Bouncer - c'est toutes



FALLAIT PAS M'FAIRE CHER, TU L'AS BIEN CHERCHÉ...

les deux minutes !

Alors certes, on en prend plein la gueule mais qu'est-ce qu'on s'emmerde... Heureusement, le scénario est accrocheur et les personnages suffisamment intéressants pour que l'on se sente quelque peu impliqué dans l'aventure... On s'attendait à une aventure équilibrée avec un mode Baston gadget... ah-bien, c'est le contraire. The Bouncer est en fait un excellent jeu de baston (de ce côté-là, rien à dire, on est en présence d'un monument de fight et de fun) dans lequel on obtient ses coups spéciaux dans un mode Story qui en met plein la vue... En définitive, je suis archi déçu car j'attendais vraiment une tuerie. Néanmoins, sans se référer à mon avis et mon espoir, The Bouncer reste un très bon jeu de baston, dans lequel vous pourrez mettre de superbes scènes vidéo et suivre une histoire intéressante avec des personnages vraiment soignés.

En définitive, The Bouncer fait partie des meilleurs titres baston (peut-être le meilleur sur PS2) mais ne peut en aucun cas avoir la prétention de ramener les fans de Square. Le principe





## Les méchants

CONTRAIREMENT À NOS TROIS HÉROS, LES «MÉCHANTS» DE THE BOUNCER SONT LOIN D'ÊTRE CLASSIQUES. IL FAUT SAVOIR QU'ILS FONT TOUS PLUS OU MOINS PARTIE DE L'ORGANISATION MIKADO. TOUS CES PERSONNAGES, VOUS LES RENCONTREZ UNE OU PLUSIEURS FOIS, EN FONCTION DU SCÉNARIO POUR LEQUEL VOUS OPTEZ. EN TÊTE D'AFFICHE, DAURAGON C MIKADO, LE TRÈS EMBLEMATIQUE CHEF DE LA MULTINATIONALE MIKADO. IL A EU UNE ENFANCE MALHEUREUSE, MAIS SON RAYON DE SOLEIL EST VENU DU PRÉCÉDENT LEADER DE MIKADO, UN HOMME BON ET JUSTE. CELUI-CI L'A ADOPTÉ ET À SA MORT, C'EST DONC SON «FILS» QUI LUI A SUCCÉDÉ. DEPUIS, DAURAGON EST UN CHEF RESPECTÉ, AU SANG FROID IMPRESSIONNANT. AUSSI FOU QU'AMBITIEUX, C'EST LUI QUI EST RESPONSABLE DE L'ENLEVEMENT DE DOMINIQUE (POUR DES RAISONS QUE JE VOUS LAISSE DÉCOUVRIR). JUSTE UN PETIT DÉTAIL : IL EST DOUÉ D'UNE FORCE HALLUCINANTE ET D'UNE CLASSE SANS PAREIL.

À SES CÔTÉS, ON TROUVE MUGETSU (SORTE DE BRAS DROIT), UNE SORTIE DE NINJA, LEADER DES SERVICES SECRETS DE MIKADO. GRÂCE À DE NOMBREUSES EXPÉRIENCES BIOLOGIQUES, MUGETSU POSSEDE DESORMAIS DE TRÈS NOMBREUSES FACULTÉS PHYSIQUES INCROYABLES ET UNE AGILITÉ HORS DU COMMUN. C'EST VOTRE ENNEMI NUMÉRO UN, ET CELUI QUI VOUS FERA LE PLUS CHER PENDANT LE JEU. IL PROTÈGE DAURAGON ET EST RESPONSABLE DE L'ENLEVEMENT DE DOMINIQUE. VOUS DEVEZ DONC LUI FAIRE FACE PLUSIEURS FOIS POUR LA RÉCUPÉRER. D'UN POINT DE VUE DESIGN, CE PERSO EST GÉNIAL (JE VOUS LAISSE DÉCOUVRIR POUR QUELLE RAISON).

POUR L'ASSISTER ET SURTOUT POUR LA DÉFENSE DE MIKADO, ON TROUVE ECHIDNA, UNE REDOUTABLE JEUNE FEMME ADEPTE DE CAPOEIRA. ARROGANTE, FIÈRE, ORGUEILLEUSE, ELLE DÉTESTE PERDRE ET VOUS EN FERA BAVER À DEUX REPRISES.

DANS LE CAMP DES MAUVAIS, VOUS RENCONTREZ ÉGALEMENT UN CYBORG ULTRA PUISSANT AU STYLE DE COMBAT GÉNÉRAL ET À LA FORCE DÉMESURÉE. IL SE NOMME P-D 4 ET REPRÉSENTE UN PROTOTYPE D'UNE FUTURE ARMÉE, DÉVELOPPÉE PAR DAURAGON.

MAIS REVENONS À L'ENTOURAGE DE DAURAGON. WONG EST SON MAÎTRE DE COMBAT (MAIS AUSSI CELUI DE SION) ET SERT DEPUIS LONGTEMPS AU SERVICE DE MIKADO. IL DÉSAPROUVE LES MANIÈRES RADICALES ET LES IDÉES DE SON NOUVEAU PATRON, MAIS NE PEUT RIEN Y FAIRE. C'EST LE PERSONNAGE LE PLUS «GENTIL» CHEZ LES MAUVAIS. KALDEA ORCHID EST UNE JEUNE FEMME MAGNIFIQUE, QUI À LA CAPACITÉ HALLUCINANTE DE POUVOIR SE TRANSFORMER EN ANTHÈRE NOIRE. IL SEMBLERAIT QU'ELLE SOIT PLUS QU'UNE SIMPLE «EMPLOYÉE» DE DAURAGON. AUTRE DÉTAIL, CETTE JEUNE FEMME CONNAÎT BIEN SION... ET SEMBLE ENRÔLÉE CONTRE SON GRÉ.



du beat them all entrecoupé de cut scenes est trop rebâtarbatif et trop ennuyeux pour les joueurs qui veulent du combat et de l'action. De plus, j'aimerais m'indigner contre la bande sonore. On est dans un jeu made in Square. Comment peut-on nous servir des thèmes aussi indigestes ? Je ne comprends pas. Heureusement, les voix «digit» sont remarquables et de très grande qualité (en anglais comme en japonais), et accompagnent parfaitement chaque personnage.

Au final, The Bouncer est un très bon jeu que vous pouvez acheter tranquillement si vous possédez une PlayStation 2 (vu les bons jeux dispo-

sur cette machine...), mais qui en aucun cas ne peut prétendre être une bombe, comme on le croyait jusqu'à hier !

Enfin, il n'est pas si mauvais et maintenant que je l'ai achevé plusieurs fois, il est parvenu à me donner de l'espoir. Gageons que The Bouncer est un brouillon (un sacré brouillon quand même) de ce que peut faire Square sur PlayStation 2 (en termes techniques, j'entends), imaginez le résultat de Final Fantasy X... J'en bave d'avance !

Jay



SQUARE OUBLIE, VOUS AUREZ LE DROIT (EN PLUS DES CUT SCÈNES) À UN CERTAIN NOMBRE DE SCÈNES CINÉMATIQUES EN IMAGES DE SYNTHÈSE.

PlayStation2 (jap)

Conception : Dream Factory

Distribution : Squaresoft

Version : jap

Genre : beat them all/rap

Compatible avec : DualShock2

Nombre de CD : 1

### Graphismes : 100%

Un sans faute, la PlayStation 2 nous montre enfin ce qu'elle a dans les trous. The Bouncer est sans conteste le plus beau jeu jamais réalisé. C'est magnifique de bout en bout. Non seulement les décors, mais aussi et surtout les personnages qui y vivent (héros comme méchants). On peut de ses scènes vidéo, on ne peut que reconnaître sans les de plus le maître de Square du domaine. Le moteur 3D est simple et on se prend des claques à longueur de temps. Bref, The Bouncer est le plus beau jeu de tous les temps (pour le moment).

### Musiques : 72/95%

Il est clair que de côté-là, on ne peut en aucun cas s'enrhâsser et pour cause, la bande sonore est très moyenne pour un produit Square. Premièrement, les thèmes sont pas très bons mais de mauvaise qualité (pas comme Enharder, où c'était un régal). Les compositions sont peu nombreuses et certaines sont sympa mais pour le reste, c'est très insuffisant.

### Durée de vie : 70%

D'un côté, je ne pouvais vraiment pas bien noter ce facteur et pour cause, le principal mode du The Bouncer (le Story) ne propose qu'une très faible durée de vie (moins de deux heures pour l'achever !). Face à la possibilité de gagner des coups supplémentaires et de booster vos stats. Le mode Boss représente bien évidemment l'intérêt principal. Le fun est présent et nul doute qu'en possession d'un multitaq, vous vous amusez bien et longtemps. Toutefois, je ne peux m'empêcher de penser que cela reste limité.

### Accessibilité : 99%

Rien à redire. Impossible de bloquer à un quelconque endroit. Le jeu se prend rapidement et facilement en main et les coups sortent facilement, les combos sont simples à réaliser. Bref, The Bouncer est à la portée de tous. De plus, vous avez la possibilité de mettre les textes ou les voix dans l'anglais !

### Scénario : 89%

Une intrigue bien ficelée, qui propose de nombreux rebroussements, et une véritable histoire et des liens puissants entre les divers protagonistes de l'aventure. Néanmoins, ne vous attendez pas à un truc méga bon... n'oubliez pas que le jeu se termine en moins de deux heures. Enfin... l'histoire est excellente !

### Présentation : 30%

Il est clair que la partie vidéo est magnifique... mais la note Présentation n'est pas la pour ça. Non, nous parlons ici de boîtier, de packaging et de beauté de la jaquette. Résultat ? Square ne se foule pas et nous nous propose qu'une pochette ignoble avec un DVD banal. Bref, une présentation qui aurait pu être beaucoup plus soignée.

### Psychologie des personnages : 89%

On n'est pas dans un RPG, je vous le rappelle. Toutefois, les divers héros et personnages importants de The Bouncer ont une véritable histoire, des sentiments et des souvenirs. Les backstories sont nombreux et vous en apprendrez plus sur leur personnalité et pourquoi ils réagissent différemment en fonction des situations. En deux mots, ils ont été suffisamment.

90%





**LE MAG A ACHETER AVANT D'ACHETER**

**+ DE 1200 JEUX VIDEO TESTES A L'INTERIEUR**

**ACHATS CONSOLES**

L'essentiel des



# ACHATS POUR CONSOLES

**GUIDE D'ACHAT**

**+ de 1200**  
**jeux testés**  
pour vous aider  
à choisir

PSone, PS2

Dreamcast, N64

**DOSSIER**

**SPECIAL PS2**

Tous les jeux  
officiels testés

JEUX VIDEO POUR ENFANTS  
**13 JEUX POUR**  
**LES MOINS DE 12 ANS**

**+ de 500 adresses de boutiques référencées**



**EN VENTE ACTUELLEMENT**





FAUT AVOUER QUE LES DÉCORS SONT HALLUÇINANTS.



ON SE DEMANDE DE QUI EST ARRIVÉ AUX GENS QUI CAMPIENT LÀ...

# Evil Dead

Voici à nouveau une licence de film exploitée par une firme, et encore une fois, c'est THQ qui s'en occupe pour notre plus grand malheur... Ils avaient déjà catastrophé avec The Mummy... Eh bien cette fois, ils récidivent avec Evil Dead, un jeu qui est censé reprendre tout l'univers malsain et sanglant du film. En effet, il était réputé pour la quantité de sang qu'il montrait, des litres et des litres de sang étaient déversés. Pour ce qui est du jeu, il reprend assez bien l'ambiance du film, mais comporte de nombreux défauts dont THQ a le secret...



DÉCOUVRAGE À LA TRONÇONNEUSE D'UN SALE MORVEUX

On ne le répètera jamais assez, les jeux qui reprennent les licences de films ne sont jamais vraiment des chefs-d'œuvre, Evil Dead : Hail to the King en est un exemple flagrant. Le problème ne se situe pas du point de vue graphique car il est très beau : les décors sont très bien réalisés et ont le mérite d'être animés, les arbres bougent avec le vent et on peut voir leur ombre sur le sol bouger en même temps. Non, il se situe au niveau de la maniabilité et de l'animation. Le jeu est injouable, avec l'analogique, j'ai trouvé que le perso était trop dur à manier, alors, je me suis rebattu sur la croix di-

rectionnelle et même là, c'était un vrai calvaire. Quant à l'animation du personnage, elle est horrible, il se déplace hyper lentement, même en courant, d'ailleurs, à le voir courir, on a vite envie de marcher car il court comme s'il avait un manche à balai dans le c... En somme, c'est du THQ. En plus, les ennemis et le perso ne sont même pas bien réalisés, ils font tache dans un beau décor, c'est vraiment dommage. Les bruitages sont vraiment excellents, surtout le bruit de la tronçonneuse, un vrai délice, vous pourrez aussi entendre les gravillons sous les chaussures du héros avec beaucoup de réa-

lisme. On peut dire que de ce côté, les développeurs se sont vraiment pris la tête. L'ombre au tableau, ce sont les voix des ennemis (celle du héros n'est pas trop mal), je les trouve énervantes, à chaque nouvel écran, vous entendrez inlassablement une voix qui vous dira «I'll swallow your soul». Du point de vue du scénar', il n'y a pas se tromper, c'est celui du film. Vous devrez récupérer les pages du Necronomicon parsemées un peu partout afin de chasser le diable. Pour vous défendre, vous pourrez utiliser deux armes en même temps, la tronçonneuse s'utilise avec le bouton A et l'autre arme que vous pouvez changer (hache, pistolet, fusil à pompe...) avec le bouton B. Même si le jeu est assez sanglant, je trouve qu'il n'y en a pas assez par rapport au film, mais bon... Lorsque vous accrochez un ennemi avec votre tronçonneuse, celui-ci mourra tout de suite dans une gerbe de sang, pour ce faire, vous devrez l'activer avec la gâchette gauche en véri-

fiant qu'il vous reste de l'essence. Voilà, vous savez quasiment tout, Evil Dead est un soft beaucoup trop inégal pour vraiment l'apprécier, la jouabilité seule a réussi à m'énerver.

Shark



UN EXEMPLE DE SPÉCIMEN...



The generator has to be manually started with a pulling mechanism of some kind.

LA PREMIÈRE ENIGME DU JEU.

**Dreamcast (US)**  
**Conception :** Heavy Iron Studios  
**Distribution :** THQ  
**Dispo en :** US  
**Genre :** Survival-horror  
**Compatible avec :** Puru'puru pack  
**Nbre de CD :** 1  
**Blocs memory :** 23

61%





CERTAINEMENT LUNE DES MEILLEURES SCÈNES DU JEU. ALDRIS QU'HIRO ET RUBY SONT TRANQUILLEMENT EN TRAIN DE SE PRÉLASSER DANS UNE SORTE DE PISCINE. LUCIA ARRIVE EN TENUE D'ÈVE POUR REJOINDRE LE JEUNE HOMME...



# Lunar II eternal blue

Après la réédition de Lunar Silverstar Story sur PlayStation (rebaptisé LSS Complete pour l'occasion), quoi de plus normal que de voir débarquer sous nos latitudes la suite de ce hit incontestable... La suite, pour ceux qui ne la savent pas encore, se baptisent Lunar : Eternal Blue. Sortie sur Mega CD, il y a des lustres, Working Designs a décidé de valoriser les fans et de leur offrir une version PlayStation dans un pack ultime, pile pour Noël. J'en viens à ce fait car à l'heure où vous autres allez ouvrir vos cadeaux, bouffez votre dinde, bûche ou je ne sais quoi d'autre, votre fidèle serviteur est actuellement en train d'écrire les lignes qui vont suivre pour VOTRE plaisir. Pour me consoler, rendez-moi une grâce : lisez ce test jusqu'au bout car il a été réalisé avec amour...

Mettons les choses au point de suite : Lunar II est un excellent RPG qui mérite réellement sa place parmi vos Final Fantasy, Chrono Cross et autres Dragon Quest. Vous me direz alors très certainement : mais pourquoi lui avoir donné cette note, alors ? C'est simple, vu sa qualité graphique et vu ce qui existe sur le marché, je ne pouvais pas lui mettre plus de 89 %. Pourtant, en mettant de côté l'aspect graphique, nous tenons un RPG ultra intéressant avec une histoire et des personnages vraiment réussis.

Pour commencer, parlons du synopsis. Vous incarnez Hiro, un jeune aventurier, petit-fils de l'archéologue le plus réputé de Lunar. Passionné de mythologie et en particulier de la légende concernant Alex, le maître des dragons qui s'opposa jadis à Galleon,

En cherchant un vestige du passé, notre bon héros, accompagné de sa fidèle Ruby (une sorte de chat croisé à un dragon), trouve un joyau rare. Il ne sait pas encore que ce même

joyau va le mener dans une aventure hors normes, où il va rencontrer de nouveaux amis, l'amour mais aussi la haine et la peur. Le décor est planté, Lunar : Eternal Blue peut commen-



LA CARTE DE LUNAR : ETERNAL BLUE. ELLE RESTE RELATIVEMENT AGREABLE À L'ŒIL, MALGRÉ SA VIEillesse, N'EST-CE PAS ?



LUCIA FACE À UN DÉMON D'UNE PUISSANCE EXTRAORDINAIRE... EN RESSORTIRA-T-ELLE VAINQUEUSE ?





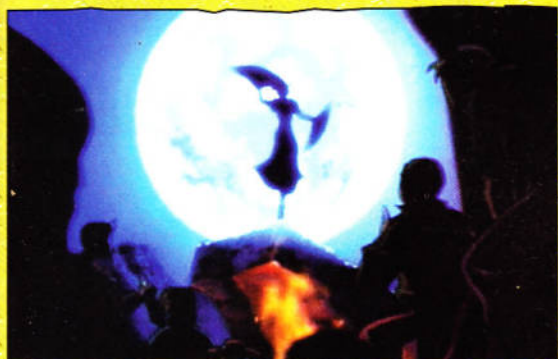
cer. Votre première mission est de vous rendre chez votre grand-père, après avoir rencontré un mystérieux personnage - Lord Leo - chef de la garde principale d'Althena, la légendaire déesse. Lorsque vous aurez retrouvé votre ancêtre, il vous parlera d'une très étrange tour de cristal qui se trouve au Nord de chez lui. Après quelques péripéties, Hiro et Gwyn (son grand-père) parviendront à pénétrer dans la tour magique dans laquelle siège un cristal, qui lui-même accueille une énigmatique jeune fille aux cheveux bleus, endormie. Lors qu'Hiro arrive dans la salle, la jeune femme - Lucia - se réveille de son long sommeil et son obsession est

de trouver Althena. Elle dit devoir prévenir la déesse qu'un danger est sur le point de se réveiller et qu'elle doit à tout prix l'empêcher. Commence alors une quête qui vise à arrêter le démon de la destruction... Un scénario bien classique, mais qui prend toute sa saveur grâce à son casting étonnant et notamment grâce à Lucia, la jeune fille qui émerge du cristal. On ne sait rien sur elle, sauf ce qu'elle prétend être. Certains pensent qu'elle est effectivement la seule solution aux maux de l'humanité (Hiro) alors que d'autres la prennent pour le «Destructeur» - un être légendaire qui selon une prophétie doit détruire le monde. Intéres-



## Des combats à l'ancienne

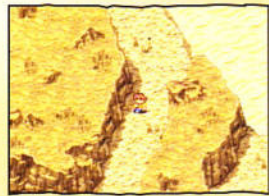
EN EFFET, LES FANS DE FINAL FANTASY VI ET AUTRE SERONT RAVIS DE RETROUVER DES COMBATS À L'ANCIENNE. LE SYSTEME EST ULTRA SIMPLE MAIS D'UNE EFFICACITE INCONTESTABLE. PREMIEREMENT, TOUTES LES COMMANDES SONT SIGNIFIEES PAR DES ICONES. IL EST DONC TRÈS SIMPLE DE SAVOIR CE QUE L'ON FAIT. DEUXIEMEMENT, CONTRAIREMENT À CE QUE VOUS POUVEZ CROIRE À LA VUE DES PHOTOS, LE SYSTEME EST DES PLUS COMPLETS ET VOUS OFFRE ENORMEMENT DE POSSIBILITES, NOTAMMENT DE PROGRAMMER DES TACTIQUES À L'AVANCE MAIS AUSSI LE PLACEMENT DE VOS UNITES. NOTEZ QUE CELLES-CI REPRESENTENT LES CLASSES HABITUELLES, IL SERAIT DONC INTELLIGENT POUR VOUS DE METTRE VOS MAGOS À L'ARRIERE... TROISIEMEMENT, LE SYSTEME EST PLAISANT. EN EFFET, PAS DE PRISE DE TÊTE EN MATIERE DE GESTION. TOUT EST SIMPLE ET VOUS GAGNEZ VOS MAGIES À FORCE DE GAGNER DE L'EXPERIENCE. RIEN DE PLUS SIMPLE ET SYMPA. EN BREF, C'EST PEUT-ÊTRE DU COMBAT À L'ANCIENNE, MAIS QUEL SYSTEME !



LES PROGRAMMEURS SE SERVENT SOUVENT DU CONTRASTE ET DE LA LUMINOISITE POUR TRANSMETTRE LES EMOTIONS.

## C'est duand même joli

LUNAR : ETERNAL BLUE A BEAU ÊTRE UN PEU VIEILLOT ET PROPOSER DES GRAPHISMES BEAUCOUP PLUS PROCHES DE CE QUE L'ON AVAIT SUR 16 BITS QUE D'UNE 32, IL N'EN DEMEURE PAS MOINS DE SUPERBES DÉCORS. IL EST CLAIR QUE LES IMAGES, QUE JE VOUS OFFRE ICI POUR VOUS LE PROUVER, FERONT BIEN RIGOLER LES HABITUÉS DE RPG 32 BITS, MAIS JE SUIS CERTAIN QU'ELLES PARVIENDRONT SOIT À DONNER UN PEU DE NOSTALGIE AUX JOUEURS OLD-SCHOOL, SOIT LEUR DONNER ENVIE D'ACHETER LE JEU, S'ILS NE LE POSSÈDENT PAS DÉJÀ. BON, COMME LES IMAGES PARLENT D'ELLES-MÊMES, VOICI UNE PETITE SÉLECTION, HISTOIRE DE VOUS MONTRER QUE LUNAR II EST AUSSI UN BEAU JEU...





# Making of



ABSOLUMENT INUTILE, LE MAKING OF N'EST LÀ QUE POUR VOTRE PLUS GRAND PLAISIR. UN REPORTAGE COMPLET SUR LA RÉALISATION DU JEU, À COMMENCER PAR LES STUDIOS NIPPONS AVEC DIVERSES INTERVIEWS DES GENS QUI SONT DERRIÈRE LE PROJET LUNAR : ETERNAL BLUE. VOUS Y APPRENDREZ NOTAMMENT LA MARCHE À SUIVRE POUR CRÉER DES GRAPHISMES, DES SCÈNES VIDÉO OU ENCORE LE PROCÉDÉ INGÉNIEUX UTILISÉ POUR L'ANIMATION. VOUS Y DÉCOUVRIREZ ÉGALEMENT LE CASSE-TÊTE POUR RÉALISER UNE BANDE SONORE MAIS AUSSI LE TRAVAIL EFFECTUÉ EN INTERNE, APRÈS LA FIN DU DÉVELOPPEMENT, POUR LA DISTRIBUTION, L'ADAPTATION EN ANGLAIS, LE DOUBLAGE... Bref, UN REPORTAGE COMPLET QUI VOUS EN APPRENDRÀ BEAUCOUP SUR LUNAR II, MAIS AUSSI SUR L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO ET SURTOUT SUR LE NOMBRE HALLUQUINANT DE PERSONNES QUE NÉCESSITE UN DÉVELOPPEMENT. POUR FINIR, J'AIMERAIS TIRER MON CHÂPEAU À TOUTE CETTE ÉQUIPE SYMPATHIQUE DE WORKING DESIGNS POUR NOUS AVOIR PONDU L'EXCELLENTE SÉRIE DES LUNAR.



VOUS NE VERRÉZ PAS UNIQUEMENT HIRO DANS LES DÉPLACEMENTS, PUISQUE TOUS LES MEMBRES DE VOTRE ÉQUIPE VOUS SUIVENT.



CERTAINS ENNEMIS AU DÉBUT DE L'AVENTURE REJOINDRONT VOTRE CAUSE VERS LA FIN DE L'AVENTURE.

## Boss comme d'habitude

NÉ M'EN VOULEZ PAS SI CE TITRE EST DES PLUS PITOYABLES. JE N'AI PAS BEAUCOUP DORMI CETTE NUIT ET PUIS, JE NE VOIS PAS, HONNÊTEMENT, COMMENT RÉUSSIR À ÊTRE ORIGINAL LORSQUE L'ON VEUT TRAITER DES GARDIENS DES NIVEAUX... LES BOSS DE LUNAR II ONT LE MÉRITE DE VRAIMENT ROMPRE AVEC LES ENNEMIS DE BASE. SI CES DERNIERS SONT RELATIVEMENT MINUSCULES ET RIDICULES, LES BOSS QUANT À EUX EN IMPOSENT. D'UNE PART GRÂCE À LEUR TAILLE GIGANTESQUE MAIS AUSSI ET SURTOUT PAR LEUR FORCE IMPRESSIONNANTE. NE CROYEZ PAS RESSORTIR D'UN COMBAT CONTRE L'UN DE CES MONSTRES AVEC TOUS VOS POINTS DE VIE. NON, C'EST PLUTÔT LE CONTRAIRE... CROYEZ-MOI, VOUS FINIREZ SOUVENT LE COMBAT AVEC UNE ABSENCE TOTALE DE MP ET PEU DE HP... ILS SONT DIFFICILES À VAINCRE MAIS L'AVENTURE EST SI PRÉNANTE QUE VOUS POURSUIVREZ MALGRÉ CELA.



sent, n'est-ce pas ?

Surtout que Lucia ne parle pas des masses et que son comportement est bien étrange.

M'enfin, passons le scénario, vous découvrirez vous-mêmes la suite. Passons plutôt aux qualités et aux défauts du jeu, puisque c'est ce qui vous intéresse le plus.

Tout d'abord, d'un point de vue technique, il est clair que Lunar II ne reflète absolument pas les possibilités de la PlayStation. Les décors, même s'ils sont mignons, n'atteignent rien ce que l'on a déjà vu sur la machine. Mais l'importance n'est pas là... Les scènes vidéo quant à elles, qui font partie intégrante du jeu, sont très nombreuses et de très grande qualité. Un mélange parfait de synthèse et d'animé. On apprécie d'autant plus que la character designer a fait un bon boulot. À ce propos, les personnages qui rejoindront votre équipe ont tous un petit quelque chose qui les différencie des autres et qui les rendent intéressants. Les fans de japanim seront aux anges et ce, pour plusieurs raisons. 1) On a l'impression d'évoluer dans un animé,

2) l'humour est typique japonais, 3) Lucia passe les trois quarts du temps nue. Bref, un jeu que beaucoup apprécieront ne serait-ce que pour ce point (n'est-ce pas Ben ?). Pour le reste, sachez que l'interface est excellente et que le système de combat est un des plus intuitifs et un des plus simples qu'il m'ait été donné de voir. Chaque action est symbolisée par une icône à l'écran, il vous suffit ensuite de choisir ce que vous voulez faire. En ce qui concerne la bande sonore, on peut la déclarer assez moyenne. Autant les voix digit sont très réussies, même si la voix anglaise de Ruby est ultra stressante et que l'on atteint pas le génie de la version japonaise, autant les compositions sont assez moyennes dans l'ensemble - même si on note quelques thèmes vraiment sympa. Plus de trente heures vous seront nécessaires pour en venir à bout, c'est un peu court mais les rebondissements sont légions, les combats sont loin d'être rébarbatif et on a franchement du mal à décrocher. Bref, Lunar : Eternal Blue est un excellent RPG « ancienne école » qui saura vous ravir





## Lucia : une femme une vraie

UNE FEMME, UNE VRAIE. NUL NE SAIT D'OÙ ELLE VIENT REELLEMENT, NI SON BUT, MAIS PERSONNE N'Y RESTE INDIFFÉRENT ET POUR CAUSE, SA BEAUTÉ EST ABSOLUE. ELLE EST MAGNIFIQUE, FRAGILE ET NE CONNAÎT RIEN À NOS «PRINCIPES TERRESTRES», CE QUI LA REND GAUCHE ET INNOCENTE, ET DONC CRAQUANTE. ELLE SEMBLE ÊTRE LA CRÉATION DU SEUL ÊTRE CAPABLE DE DÉTRUIRE LA MENACE QUI PÈSE SUR LE MONDE. TOUT LE MONDE LA SOUPÇONNE POURANT D'ÊTRE LE «DESTROYER» - UNE CRÉATURE CRÉÉE POUR RÉVEILLER LA PUISSANCE DU DÉMON ZOPHAR AFIN DE DÉTRUIRE LE MONDE. HIRO CROIT BIEN ÉVIDEMMENT QU'ELLE EST LA SEULE PERSONNE À POUVOIR RÉSOUDRE LES PROBLÈMES DE LA TERRE ET IL LA PROTÈGERA DU MEUX QU'IL POURRA... UN AMOUR NAÎT INÉVITABLEMENT ENTRE LES DEUX ÊTRES. LUCIA EST LE PERSONNAGE PRINCIPAL DU JEU, AUTOUR DUQUEL TOUT LE SCÉNARIO TOURNE. ELLE REPRÉSENTE UNE BEAUTÉ ENIGMATIQUE QUI A DES PLANS SOLIDES... MAIS LESQUELS ? VOUS LE DÉCOUVRIREZ EN JOUANT À LUNAR II. EN MATIÈRE DE COMBAT, C'EST UNE MAGIENNE EXPERTE QUI VOUS AIDERA PENDANT TOUT LE JEU MAIS QUE VOUS NE POURREZ JAMAIS CONTRÔLER. DERNIÈRE CHOSE : LES PETITS VIEUX DU STYLE KYO OU BEN VONT SE RÉGALER ; ELLE PASSE LA MOITIÉ DE SON TEMPS EN TENUE D'ÈVE !!!



platforme (PS)  
**Conception :** Game Arts  
**Distribution :** Working Design  
**Dispo en :** jap, us  
**Genre :** RPG old school  
**Compatible avec :** Dual shock  
**Blocs mémoire :** 1

### Graphismes : 70%

Il est clair que ce n'est pas le point fort du jeu et pour cause, comme je vous l'ai déjà expliqué à travers le box principal, c'est un RPG old school. Il faut savoir qu'il date quand même... Malgré tout, certains décors sont jolis, les personnages restent agréables et les scènes vidéo de la qualité d'un anime. Bref, un défaut qui n'en est pas un.

### Musiques : 80%

C'est clair que de côté-là aussi, ça a vieilli, et autant certains thèmes sont vraiment sympas, autant certains sont insupportables. Pourtant, on continue de jouer avec la musique à fond. Une fois de plus, on ne peut pas dire que cette carence mine l'intérêt de jeu.

### Durée de vie : 87%

Plus d'une trentaine d'heures, ça fait relativement peu, mais l'intérêt est là. On retrouve l'ambiance typique des RPG old school qui nous passionnent tant il y a quelques années sur S Famicom ou Pc Engine (paix à leur âme).

### Accessibilité : 95%

Aucun problème. Lunar 2 : Eternal Blue est une initiation parfaite au monde du RPG. Si certains combats (notamment contre les boss) s'avèrent être ardues, le reste se passe de commentaires. La progression est bien d'être complexe vu que l'action reste relativement linéaire.

### Scénario : 89%

Très intéressant. L'histoire de Lunar : Eternal Blue a de quoi vous scotcher à votre pied des heures durant et pour cause : les rebondissements sont nombreux et les divers destins des personnages vous intéresseront au plus haut point. De plus, les méchants Galleon (le retour) et Zophar sont passionnants.

### Présentation : 98%

Un pack magnifique, bourré de goodies en tout genre. Un packaging exemplaire, des CD gratuits magnifiques, un livret d'instructions qui relève de l'œuvre d'art et une tonne de scènes animées, d'excellente qualité pour faire avancer le scénario et vous régaler les yeux, que demander de plus ?

### Psychologie des personnages : 85%

Si Hiro est un héros relativement inintéressant (il veut devenir un héros et tombe sous le charme de Lucia), le personnage principal - Lucia - est lui très mystérieux et énigmatique. On se prend au jeu et l'on apprécie d'autant plus cette magnifique créature pour son pied et son rôle que pour sa plastique, des plus... attirantes. Le personnage de Leo est également des plus intéressants.

# 89%

par son scénario, son interface, son système de gestion et de combat, les-nombreuses voix digit' et surtout par l'intérêt qui caractérise tous les RPGs dit «old school» : un intérêt monstrueux qui passionne le joueur de bout en bout. De plus, vu la gueule du pack sorti avec, n'hésitez plus : faites vous plaisir et procurez vous Lunar II.

Jay



UN PACK MAGNIFIQUE

## Hiro : héros dans l'âme

Le type même du parfait héros. Il est jeune, il est beau, il est aventurier et surtout il n'a encore jamais connu l'amour. Hiro est le petit fils de Gwyn, le plus grand archéologue de Lunar et comme son grand-père, il voue une passion certaine à tout ce qui touche à l'histoire de Lunar et plus particulièrement à la légende des dragons et le récit du combat qui opposa jadis Alex, le maître dragon, à Galleon, le démon (vous vous souvenez, c'était l'histoire du premier Lunar). Son rêve : trouver des preuves sur ce qui s'est réellement produit dans le passé et devenir un héros à son tour. Il ne sait pas encore qu'à cause d'une simple curiosité, il va subitement se retrouver en face d'un ennemi aux pouvoirs démesurés et qu'il aura ainsi la responsabilité de protéger la Terre.

Hiro est un personnage attachant, naïf et amusant. En combat, c'est une brute. Il allie puissance et rapidité, et représente incontestablement la clé de la victoire !







DE NOUVEAUX ENNEMIS ARRIVENT, PRÊTS À S'EN PRENDRE PLEIN LA GUEULE



QUAND CET ÉCRAN APPARAÎT, VOUS POUVEZ FAIRE UN COUP SPECIAL EN APPUYANT SUR LES QUATRE BOUTONS DU PADLE DANS UN CERTAIN ORDRE

# Hokuto no Ken

«Que vient faire un jeu comme Hokuto no Ken dans un magazine comme Gameplay ?» est sûrement la question que vous vous posez en regardant cette page. Eh bien, Ken est un beat 'em up. D'accord, mais la raison pour laquelle nous avons décidé de le tester est la suivante : Gameplay est également un mag sur les BAV, et puisque Ken est l'exacte reprise de la fameuse série d'il y a quelques années, il nous semblait approprié de faire un parallèle entre le soft et l'animé. Voilà qui va faire plaisir aux fans...

Et uniquement aux fans. Pour commencer, petite rétrospective sur l'histoire de la série : dans un monde post-apocalyptique à la Mad Max, après que les bombes nucléaires ont explosé dans tous les sens comme des feux d'artifice, un homme nommé Ken se promène au milieu des étendues arides et désolées à la recherche de sa copine et dans le but de se venger des souffrances qu'il a subies. Sorti de l'école d'arts de combat

Kokuto no Ken, ayant été désigné parmi quatre candidats pour en être l'héritier, il traverse ce monde terrifiant en se défendant de ses poings contre les pirates (qui sont prêts à tuer pour de la bouffe). Le gros bon point du jeu est de suivre l'histoire de la série au poil près, rien que l'intrigue plaira aux inconditionnels de l'animé, puisqu'elle reprend exactement le générique, à ceci près qu'elle est faite avec le moteur du jeu (elle est moche, donc) ; en

plus, Ken a les mêmes coups et pousse les mêmes cris, c'est pas génial ? Sans parler de la présence de voix digit' du meilleur effet - là, je ne suis pas ironique, puisqu'elles ont au moins l'avantage d'être bonnes et de coller aux personnages et à l'ambiance.

parlons maintenant des défauts, et il y a de quoi dire. N'hésitons pas à utiliser un mot plein de sens et tout à fait représentatif de la qualité graphique du jeu : c'est moche. Les décors, inexistantes, se résument à un sol aride et quelques constructions métalliques du plus mauvais effet : heureusement que les paysages de fond sont quand même regardables. Quant aux combats, ne soyons pas méchants, ils sont très simplistes mais proposent un bon délire et une bonne dose de sang qui plaira aux fans (les gars qui explosent, les enchaînements destructeurs)... Ce serait vraiment sympa s'il n'y avait pas, en guise de personnages, ces tas de pixels immondes qui remuent leurs polygones.

Pour finir, précisons que Hokuto no Ken se présente comme un beat 'em all animé, c'est-à-dire 90 % de cut-scenes avec le moteur du jeu, qui font avancer l'histoire et que vous devez vous contenter de regarder bêtement, et 10 % de combats. Voilà au moins un jeu qui n'abîme pas les doigts et laisse les mains propres et douces... Vous l'aurez compris, cette nouvelle version de Ken, aussi bâclée que les précédentes (un mythe dit que les jeux Ken sont de vraies merdes, je la crois maintenant), est à réserver absolument aux fans de la série plus qu'aux aficionados



DANS UN MONDE POST-APCALYPTIQUE, VOUS N'AVEZ POUR BUT QUE DE SURVIVRE !

de baston urbaine. Et encore, même pour les fans, impossible de l'acheter neuf, procurez-le vous autrement à la limite (loc-caz...), mais si vous voulez vraiment claquer 400 balles, prenez plutôt l'intégrale de la série en cassettes. Heureux ?

Bûche le survivant



VOUS ÊTES ENTOURÉ DE MÉCHANTS ET DEVEZ VOUS DÉFENDRE ; ÇA TOMBE BIEN, VOUS ÊTES KEN ET VOUS ALLEZ TOUT LES NICKER

PlayStation (jap)

Conception : Bandai

Distribution : Bandai

Dispo en : jap

Genre : Beat pour fan

Compatible avec : Dual Shock

Nombre de CD : 1

Blocs mémoire : 1

39%



# 7 SOLUCES COMPLÈTES

## 7 SOLUCES COMPLETES SUR PS ONE - PS2 - DREAMCAST - N64 - PC

Hors-Série **Player**

LE MAGAZINE DES SOLUCES COMPLÈTES SUR PS ONE - PS2 - DREAMCAST - N64 - PC



# TOMB RAIDER

Sur les traces de Lara Croft  
(PS ONE, DREAMCAST, PC)

**EN BONUS**  
la solution complète de  
**TOMB RAIDER**  
**IV**  
(PS ONE, DREAMCAST, PC)

**ORPHEN** (PS2)

**RAYMAN 2 REVOLUTION** (PS2)

**SHENMUE** (DREAMCAST)

**RESIDENT EVIL 3 : Nemesis** (DREAMCAST)

**THE LEGEND OF ZELDA : Majora's Mask** (N64)

NG4 - PS ONE - PS2 - DREAMCAST - PC

Copyright © 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681, 2682, 2683, 2684, 2685, 2686, 2687, 2688, 2689, 2690, 2691, 2692, 2693, 2694, 2695, 2696, 2697, 2698, 2699, 2700, 2701, 2702, 2703, 2704, 2705, 2706, 2707, 2708, 2709, 2710, 2711, 2712, 2713, 2714, 2715, 2716, 2717, 2718, 2719, 2720, 2721, 2722, 2723, 2724, 2725, 2726, 2727, 2728, 2729, 2730, 2731, 2732, 2733, 2734, 2735, 2736, 2737, 2738, 2739, 2740, 2741, 2742, 2743, 2744, 2745, 2746, 2747, 2748, 2749, 2750, 2751, 2752, 2753, 2754, 2755, 2756, 2757, 2758, 2759, 2760, 2761, 2762, 2763, 2764, 2765, 2766, 2767, 2768, 2769, 2770, 2771, 2772, 2773, 2774, 2775, 2776, 2777, 2778, 2779, 2780, 2781, 2782, 2783, 2784, 2785, 2786, 2787, 2788, 2789, 2790, 2791, 2792, 2793, 2794, 2795, 2796, 2797, 2798, 2799, 2800, 2801, 2802, 2803, 2804, 2805, 2806, 2807, 2808, 2809, 2810, 2811, 2812, 2813, 2814, 2815, 2816, 2817, 2818, 2819, 2820, 2821, 2822, 2823, 2824, 2825, 2826, 2827, 2828, 2829, 2830, 2831, 2832, 2833, 2834, 2835, 2836, 2837, 2838, 2839, 2840, 2841, 2842, 2843, 2844, 2845, 2846, 2847, 2848, 2849, 2850, 2851, 2852, 2853, 2854, 2855, 2856, 2857, 2858, 2859, 2860, 2861, 2862, 2863, 2864, 2865, 2866, 2867, 2868, 2869, 2870, 2871, 2872, 2873, 2874, 2875, 2876, 2877, 2878, 2879, 2880, 2881, 2882, 2883, 2884, 2885, 2886, 2887, 2888, 2889, 2890, 2891, 2892, 2893, 2894, 2895, 2896, 2897, 2898, 2899, 2900, 2901, 2902, 2903, 2904, 2905, 2906, 2907, 2908, 2909, 2910, 2911, 2912, 2913, 2914, 2915, 2916, 2917, 2918, 2919, 2920, 2921, 2922, 2923, 2924, 2925, 2926, 2927, 2928, 2929, 2930, 2931, 2932, 2933, 2934, 2935, 2936, 2937, 2938, 2939, 2940, 2941, 2942, 2943, 2944, 2945, 2946, 2947, 2948, 2949, 2950, 2951, 2952, 2953, 2954, 2955, 2956, 2957, 2958, 2959, 2960, 2961, 2962, 2963, 2964, 2965, 2966, 2967, 2968, 2969, 2970, 2971, 2972, 2973, 2974, 2975, 2976, 2977, 2978, 2979, 2980, 2981, 2982, 2983, 2984, 2985, 2986, 2987, 2988, 2989, 2990, 2991, 2992, 2993, 2994, 2995, 2996, 2997, 2998, 2999, 3000, 3001, 3002, 3003, 3004, 3005, 3006, 3007, 3008, 3009, 3010, 3011, 3012, 3013, 3014, 3015, 3016, 3017, 3018, 3019, 3020, 3021, 3022, 3023, 3024, 3025, 3026, 3027, 3028, 3029, 3030, 3031, 3032, 3033, 3034, 3035, 3036, 3037, 3038, 3039, 3040, 3041, 3042, 3043, 3044, 3045, 3046, 3047, 3048, 3049, 3050, 3051, 3052, 3053, 3054, 3055, 3056, 3057, 3058, 3059, 3060, 3061, 3062, 3063, 3064, 3065, 3066, 3067, 3068, 3069, 3070, 3071, 3072, 3073, 3074, 3075, 3076, 3077, 3078, 3079, 3080, 3081, 3082, 3083, 3084, 3085, 3086, 3087, 3088, 3089, 3090, 3091, 3092, 3093, 3094, 3095, 3096, 3097, 3098, 3099, 3100, 3101, 3102, 3103, 3104, 3105, 3106, 3107, 3108, 3109, 3110, 3111, 3112, 3113, 3114, 3115, 3116, 3117, 3118, 3119, 3120, 3121, 3122, 3123, 3124, 3125, 3126, 3127, 3128, 3129, 3130, 3131, 3132, 3133, 3134, 3135, 3136, 3137, 3138, 3139, 3140, 3141, 3142, 3143, 3144, 3145, 3146, 3147, 3148, 3149, 3150, 3151, 3152, 3153, 3154, 3155, 3156, 3157, 3158, 3159, 3160, 3161, 3162, 3163, 3164, 3165, 3166, 3167, 3168, 3169, 3170, 3171, 3172, 3173, 3174, 3175, 3176, 3177, 3178, 3179, 3180, 3181, 3182, 3183, 3184, 3185, 3186, 3187, 3188, 3189, 3190, 3191, 3192, 3193, 3194, 3195, 3196, 3197, 3198, 3199, 3200, 3201, 3202, 3203, 3204, 3205, 3206, 3207, 3208, 3209, 3210, 3211, 3212, 3213, 3214, 3215, 3216, 3217, 3218, 3219, 3220, 3221, 3222, 3223, 3224, 3225, 3226, 3227, 3228, 3229, 3230, 3231, 3232, 3233, 3234, 3235, 3236, 3237, 3238, 3239, 3240, 3241, 3242, 3243, 3244, 3245, 3246, 3247, 3248, 3249, 3250, 3251, 3252, 3253, 3254, 3255, 3256, 3257, 3258, 3259, 3260, 3261, 3262, 3263, 3264, 3265, 3266, 3267, 3268, 3269, 3270, 3271, 3272, 3273, 3274, 3275, 3276, 3277, 3278, 3279, 3280, 3281, 3282, 3283, 3284, 3285, 3286, 3287, 3288, 3289, 3290, 3291, 3292, 3293, 3294, 3295, 3296, 3297, 3298, 3299, 3300, 3301, 3302, 3303, 3304, 3305, 3306, 3307, 3308, 3309, 3310, 3311, 3312, 3313, 3314, 3315, 3316, 3317, 3318, 3319, 3320, 3321, 3322, 3323, 3324, 3325, 3326, 3327, 3328, 3329, 3330, 3331, 3332, 3333, 3334, 3335, 3336, 3337, 3338, 3339, 3340, 3341, 3342, 3343, 3344, 3345, 3346, 3347, 3348, 3349, 3350, 3351, 3352, 3353, 3354, 3355, 3356, 3357, 3358, 3359, 3360, 3361, 3362, 3363, 3364, 3365, 3366, 3367, 3368, 3369, 3370, 3371, 3372, 3373, 3374, 3375, 3376, 3377, 3378, 3379, 3380, 3381, 3382, 3383, 3384, 3385, 3386, 3387, 3388, 3389, 3390, 3391, 3392, 3393, 3394, 3395, 3396, 3397, 3398, 3399, 3400, 3401, 3402, 3403, 3404, 3405, 3406, 3407, 3408, 3409, 3410, 3411, 3412, 3413, 3414, 3415, 3416, 3417, 3418, 3419, 3420, 3421, 3422, 3423, 3424, 3425, 3426, 3427, 3428, 3429, 3430, 3431, 3432, 3433, 3434, 3435, 3436, 3437, 3438, 3439, 3440, 3441, 3442, 3443, 3444, 3445, 3446, 3447, 3448, 3449, 3450, 3451, 3452, 3453, 3454, 3455, 3456, 3457, 3458, 3459, 3460, 3461, 3462, 3463, 3464, 3465, 3466, 3467, 3468, 3469, 3470, 3471, 3472, 3473, 3474, 3475, 3476, 3477, 3478, 3479, 3480, 3481, 3482, 3483, 3484, 3485, 3486, 3487, 3488, 3489, 3490, 3491, 3492, 3493, 3494, 3495, 3496, 3497, 3498, 3499, 3500, 3501, 3502, 3503, 3504, 3505, 3506, 3507, 3508, 3509, 3510, 3511, 3512, 3513, 3514, 3515, 3516, 3517, 3518, 3519, 3520, 3521, 3522, 3523, 3524, 3525, 3526, 3527, 3528, 3529, 3530, 3531, 3532, 3533, 3534, 3535, 3536, 3537, 3538, 3539, 3540, 3541, 3542, 3543, 3544, 3545, 3546, 3547, 3548, 3549, 3550, 3551, 3552, 3553, 3554, 3555, 3556, 3557, 3558, 3559, 3560, 3561, 3562, 3563, 3564, 3565, 3566, 3567, 3568, 3569, 3570, 3571, 3572, 3573, 3574, 3575, 3576, 3577, 3578, 3579, 3580, 3581, 3582, 3583, 3584, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3590, 3591, 3592, 3593, 3594, 3595, 3596, 3597, 3598, 3599, 3600, 3601, 3602, 3603, 3604, 3605, 3606, 3607, 3608, 3609, 3610, 3611, 3612, 3613, 3614, 3615, 3616, 3617, 3618, 3619, 3620, 3621, 3622, 3623, 3624, 3625, 3626, 3627, 3628, 3629, 3630, 3631, 3632, 3633, 3634, 3635, 3636, 3637, 3638, 3639, 3640, 3641, 3642, 3643, 3644, 3645, 3646, 3647, 3648, 3649, 3650, 3651, 3652, 3653, 3654, 3655, 3656, 3657, 3658, 3659, 3660, 3661, 3662, 3663, 3664, 3665, 3666, 3667, 3668, 3669, 3670, 3671, 3672, 3673, 3674, 3675, 3676, 3677, 3678, 3679, 3680, 3681, 3682, 3683, 3684, 3685, 3686, 3687, 3688, 3689, 3690, 3691, 3692, 3693, 3694, 3695, 3696, 3697, 3698, 3699, 3700, 3701, 3702, 3703, 3704, 3705, 3706, 3707, 3708, 3709, 3710, 3711, 3712, 3713, 3714, 3715, 3716, 3717, 3718, 3719, 3720, 3721, 3722, 3723, 3724, 3725, 3726, 3727, 3728, 3729, 3730, 3731, 3732, 3733, 3734, 3735, 3736, 3737, 3738, 3739, 3740, 3741, 3742, 3743, 3744, 3745, 3746, 3747, 3748, 3749, 3750, 3751, 3752, 3753, 3754, 3755, 3756, 3757, 3758, 3759, 3760, 3761, 3762, 3763, 3764, 3765, 3766, 3767, 3768, 3769, 3770, 3771, 3772, 3773, 3774, 3775, 3776, 3777, 3778, 3779, 3780, 3781, 3782, 3783, 3784, 3785, 3786, 3787, 3788, 3789, 3790, 3791, 3792, 3793, 3794, 3795, 3796, 3797, 3798, 3799, 3800, 3801, 3802, 3803, 3804, 3805, 3806, 3807, 3808, 3809, 3810, 3811, 3812, 3813, 3814, 3815, 3816, 3817, 3818, 3819, 3820, 3821, 3822, 3823, 3824, 3825, 3826, 3827, 3828, 3829, 3830, 3831, 3832, 3833, 3834, 3835, 3836, 3837, 3838, 3839, 3840, 3841, 3842, 3843, 3844, 3845, 3846, 3847, 3848, 3849, 3850, 3851, 3852, 3853, 3854, 3855, 3856, 3857, 3858, 3859, 3860, 3861, 3862, 3863, 3864, 3865, 3866, 3867, 3868, 3869, 3870, 3871, 3872, 3873, 3874, 3875, 3876, 3877, 3878, 3879, 3880, 3881, 3882, 3883, 3884, 3885, 3886, 3887, 3888, 3889, 3890, 3891, 3892, 3893, 3894, 3895, 3896, 3897, 3898, 3899, 3900, 3901, 3902, 3903, 3904, 3905, 3906, 3907, 3908, 3909, 3910, 3911, 3912, 3913, 3914, 3915, 3916, 3917, 3918, 3919, 3920, 3921, 3922, 3923, 3924, 3925, 3926, 3927, 3928, 3929, 3930, 3931, 3932, 3933, 3934, 3









IL EXISTE UN COMMERÇANT DANS LE PREMIER VILLAGE. IL NE VOUS VEND PAS D'ARMES, MAIS POSÈDE QUELQUES ITEMS TRÈS UTILES.

## 2/ Des points positifs ?

**Kyo :** Comme je vous l'expliquais quelques lignes plus haut, sa principale qualité (outre le mode Géorama qui est expliqué plus bas) est son niveau graphique. Ben le trouve inférieur à Eternal Arcadia sur ce point, je le trouve légèrement plus beau. Les programmeurs ont passé beaucoup plus de temps à fignoler les différentes aires de jeu, au lieu de se consacrer sur l'ensemble du produit. Une erreur qui leur coûtera cher puisqu'il a fait un bide au Japon, où ils sont pourtant fans de ce style de jeux.

point. Il y a un scénario bidon, les méchants n'ont pas l'air terrible et, dès que vous avez fini le premier donjon, vous passez directement au suivant sans qu'il ne se passe grand chose. Le scénario est pourtant l'un des premiers points les plus importants à la



EN ESPÉRANT QU'IL SOIT LE BOSS FINAL DU JEU.

**Ben :** Euh... la jaquette ! Non, là je suis un peu méchant, Dark Cloud est techniquement surprenant. Les graphismes sont parmi les plus beaux de la machine de Sony, et la bande-son, quoique répétitive, est très sympa, bien qu'au bout d'un certain temps on n'y fait plus tellement attention. C'est clair qu'au niveau des graphismes, je ferme ma gueule, la profondeur de champ est exceptionnelle, les personnages sont bien modélisés et l'animation est plus qu'honnête, quoique les mouvements du héros soient un peu raides. Et puis le rendu de l'eau est incroyable.

## 3/ Et d'un point de vue scénaristique, vous en pensez quoi ?

**Kyo :** Je ne m'attarderai pas sur ce



VOUS QUI NE COMPRENEZ PEUT-ÊTRE PAS LE JAPONAIS, VOILÀ CE QU'IL SORT AU HÉROS : TU NE VOULDRAIS PAS VENIR DANS LE BAIN AVEC MOI ? NO COMMENT...

## Facile d'accès

UN BON POINT, IL FAUT LE SIGNALER, ILS SONT TELLEMENT RARES. LES MENUS SONT TRÈS SIMPLES D'ACCÈS, ET LEUR COMPRÉHENSION EST FACILE, MÊME SI VOUS N'AVEZ AUCUNE NOTION DE JAPONAIS. TOUS LES ITEMS SONT REPRÉSENTÉS PAR DES ICONES, UNE BONNE IDÉE, DUF !!



## Magie remplacée par Ability Nébarbatif, long et ennuyeux

JE VEUX BIEN ENTENDU PARLER DES DONJONS. SI LE PRINCIPE PLAÎT AUX JAPONAIS, JE L'EXÈCRE. SI VOUS TROUVEZ UN SEUL INTÉRÊT À FAIRE 15 STAGES PAR DONJON QUI SE RESSEMBLENT, À VOIR DES ENNEMIS QUI VOUS ENNUIENT TOUT LE TEMPS MAIS QUI RENFERMENT UNE CLÉ VOUS PERMETTANT DE PASSER AU NIVEAU SUIVANT, DE REFAIRE LES MÊMES TRUCS CENT FOIS, DARK CLOUD VOUS PLAÎRA. JE PRÉFÈRE DE LOIN ME BALADER SUR UNE CARTE, VISITER DES VILLAGES ET NE PAS ME SENTIR ENFERMÉ DANS DEUX MÈTRES DE LARGE DANS DES COULOIRS DONT ON NE VOIT JAMAIS LE BOUT. ENSUITE VIENT LE PROBLÈME DE L'ARMEMENT. EH OUI, PLUS ON FRAPPE UN ADVERSAIRE, PLUS L'ARME SE CASSE. AU BOUT DE CINQ MINUTES, VOTRE ÉPÉE EST MORTE ET VOUS FRAPPEREZ UN ENNEMI EN LUI ENLEVANT UN POINT DE VIE AU LIEU DE 12. DEUX SOLUTIONS, SOIT TOMBER SUR UN SAC JAUNE QUI VOUS RÉPARE VOTRE ARME, SOIT RETOURNER AU VILLAGE POUR QU'UN DES HABITANTS VOUS LA REVITALISE...





## Commencez et répétitifs

QU'EST-CE QUI REND LES COMBATS AUSSI MÉDIOCRÉS ? TOUT D'ABORD, LA MUSIQUE QUI LES ACCOMPAGNE EST DÉSASTREUSE, À TEL POINT QU'ON A QU'UNE SEULE ENVIE : FINIR LE COMBAT AU PLUS VITE. MALHEUREUSEMENT, LA PLUPART DU TEMPS, VOTRE ARME EST CASSÉE, ET TUER LES PLUS GROS ENNEMIS PREND ALORS 10 MINUTES. ET C'EST TOUJOURS LA MÊME CHOSE, ON AVANCE, ON TUE JUSQU'À TROUVER L'ENNEMI QUI POSSEDE LA CLEF DU NIVEAU, ET UNE FOIS EN VOTRE POSSESSION, VOUS ÉVITEZ TOUS LES COMBATS, CAR DE TOUTE FAÇON, C'EST COMME DANS ZELDA, ABATTRE UN MONSTRE NE VOUS APPORTE PAS DE POINTS D'EXPÉRIENCE.



être joué par des débutants.

**Ben :** Comme je vous l'ai déjà dit, je pige que dalle au jap, et je peux vous dire que s'en sortir ne pose aucun problème. Tous les items sont représentés par des petites icônes, et les menus sont hyper simplifiés. Pour ce qui est des donjons, il n'y a rien de plus simple, ils sont en plusieurs étages, et dans chacun d'eux, vous devrez vaincre un ennemi qui porte une clef qui vous ouvrira le passage vers les prochains étages. La principale difficulté est le nombre de choses à gérer : la vie, l'usure de l'arme et l'eau (il faudra en effet faire attention à ce que votre héros ne meurt pas de soif, et donc trouver des sources d'eau).

**5/ Le système de donjon n'est pas rébarbatif ?**

**Kyo :** Complètement ! Je trouve la plu-

part des produits de ce style lent, ennuyeux et sans intérêt. En fait, la série des Chocobo no Fushigi no Dungeon m'a donné envie de vomir, sauf pour l'intro absolument grandiose du numéro 2. Même si vous passez d'un souterrain à une forêt, vous resterez cloîtrés dans des couloirs qui se ressemblent tous. Disons que ce qui donne envie d'avancer dans Dark Cloud, c'est la présence de graphismes somptueux. Sans



QUINZIÈME STAGE, ENFIN LE BOSS !



CE HÉROS EST UN PERSONNAGE DÉMENT. ELLE TIRE À L'AIDE D'UN LANCÉ-PIERRE, CE QUI OFFRE UNE PLUS GRANDE FACILITÉ DANS LES DONJONS, ET À LA CAPACITÉ DE SAUTER AU-DESSUS DES RAVINS.

réussite d'un RPG, Sony a préféré se concentrer une nouvelle fois sur les graphismes. Choix étrange de sa part.

**Ben :** Je ne parle pas un mot de japonais, cela dit, à aucun moment du jeu, je n'ai vu de «cut scene», susceptible d'expliquer où en est le scénario. Au début, le méchant tout rose (qu'est-ce qu'il est laid), détruit votre village, et votre but est donc de tout reconstruire en trouvant divers éléments dans les donjons. En finissant un donjon, vous pensez avoir le droit à une petite scène qui vous expliquera ce qui va se passer par la suite, il n'en est rien, on se retrouve à un autre endroit de la carte, et on enchaîne direct un autre niveau...

pour notre plus grand malheur.

**4/ Bien, mais vous avez des notions de japonais ou avez l'habitude de faire vos RPG en jap', est-ce qu'un Français moyen pourrait se repérer sans trop de mal ?**

**Kyo :** Avancer, frapper, ouvrir un trésor, pas de scénario, il ne devrait poser un problème qu'aux joueurs ne possédant pas l'usage de leurs deux bras... Même Ben y arrive, c'est pour dire ! Le Dual Shock 2 vous permet des tas de raccourcis vous offrant la possibilité de ne pas ouvrir votre inventaire tous les trois mètres. Bref, Dark Cloud a été simplifié un maximum, et pourra même



VOUS DEVEZ RÉPONDRE AUX EXIGENCES DES VILLAGEOIS POUR POUVOIR CONTINUER VOTRE



C'EST CET ITEM QUI VOUS PERMET DE PASSER UN NIVEAU.



LA PAUVRE VOUS DEMANDE UN YELDO, VOUS AVEZ INTÉRÊT À LUI TROUVER...



## Gras du bide

J'ai rarement vu un méchant aussi laid de ma vie. ALORS QU'ILS REPRESENTENT SOUVENT LA PUISSANCE D'UN JEU, SA DURÉE DE VIE CAR NOUS CHERCHONS TOUJOURS À NOUS MESURER À LUI QUE CELA PRENNE TRENTE OU SOIXANTE HEURES, CE GROS GÉNIE N'A RIEN DE CHARISMATIQUE ET JE PRIE POUR QU'IL NE SOIT QU'UN SOUS-BOSS À BATTRE AU MILIEU DU JEU. IL A DÉTRUIT VOTRE VILLAGE, AU PASSAGE, LA SCÈNE ÉTAIT TRÈS BELLE, ET VOUS DEVEZ STOPPER NET SON AVANCÉE. CONTRÔLÉ PAR UN MOUSTACHU TYPE ALLEMAND, VOUS DEVEZ SÛREMENT VOUS MESURER À CE JEUNE COUPLE TÔT OU TARD.



ça, je n'y aurais même pas joué trois secondes.

**Ben :** C'est exactement le mot que je recherchais. Ils sont tarés de faire des donjons aussi immenses, surtout si c'est pour toujours faire la même chose. De plus, la jauge d'usure d'arme se vide beaucoup trop rapidement. Du coup, pendant tout le niveau, votre personnage ne retirera qu'un malheureux point de vie. Cela ne sert à rien de la réparer, étant donné que cinq minutes après, vous serez de nouveau au même point. Du coup, pour finir le premier donjon, il nous a fallu pas moins de cinq heures, cinq heures à se balader dans

le même décor, des couloirs, des couloirs et encore des couloirs... Au secours !!!

**G/ Dans l'ensemble, comment trouvez-vous les héros ? Sont-ils assez «dark» à vos yeux ?**

**Kyo :** «Dark» n'est pas le terme que j'emploierais. «Nul», «sans but» seraient plus appropriés. Le héros principal n'est pas moche en soi, mais il n'a absolument pas été travaillé et ne restera pas dans le cœur des joueurs. Il a le regard vide, sa tenue vestimentaire laisse à désirer et il est le bouffon de



LE RITUEL QUI PERMET AU GROS PORC DE SE RÉVEILLER. CELUI-LÀ, FALLAIT PAS L'INVITER.

## Ils sont laids et chiant

LES ENNEMIS SONT MOCHES ET PAS TRÈS VARIÉS, COMME DANS SKIES OF ARCADIA (SAUF QUE DANS CELUI-CI, C'ÉTAIT LE SEUL DÉFAUT). DE PLUS, ILS SONT SUPER LONGS À TUER, ENCORE UNE FOIS, À CAUSE DE L'ARME QUI S'USE BEAUCOUP TROP VITE. ET PUIS LA PUISSANCE DE CERTAINS D'ENTRE EUX EST TROP EXAGÉRÉE, SI BIEN QU'UNE TECHNIQUE CONSISTE À AMENER LES ENNEMIS À CÔTÉ D'UNE SOURCE, COMME ÇA VOUS ÊTES SÛRS DE POUVOIR VOUS RECHARGER À N'IMPORTE QUEL MOMENT DU COMBAT.





## Géorama, la tuerie !

À L'EXEMPLE DE SIM CITY, VOUS DEVREZ CONSTRUIRE VOTRE PROPRE VILLAGE. LA DIFFICULTÉ DE COMPRÉHENSION NE VOUS POSERA AUCUN PROBLÈME PUISQUE LE TOUT EST REPRÉSENTÉ PAR DES ICÔNES. HÉLAS, LES POSSIBILITÉS SONT RESTREINTES, VOUS NE VERRÉZ PAS VOTRE VILLAGE ÉVOLUER TOUT AU LONG DU JEU, BIEN AU CONTRAIRE. EN GROS, VOUS RÉPONDEZ AUX EXIGENCES DES HABITANTS ET VOUS PASSEZ AU VILLAGE SUIVANT, CHOUETTE ! MAIS LE TOUT EST SUBLIME ET VOUS PASSEZ DU MODE Géo AU MODE MARCHÉ SANS UNE SECONDE DE CHARGEMENT.



LE JEU PEUT ENFIN COMMENCER, VOUS ALLEZ ENFIN DÉCOUVRIR UNE PARTIE DES TRIPES DE LA PLAY 2 EN CAPACITÉ GRAPHIQUE, C'EST IMPRESSIONNANT.

LES EFFETS DE LUMIÈRE SONT DÉCIDÉMENT LES QUALITÉS DE CETTE CONSOLE.



JOY NE PEUT S'EMPÊCHER D'ÊTRE PARTOUT À LA FOIS.

service qui demande aux habitants ce qu'ils aimeraient avoir en plus (alors que vous venez juste de leur reconstruire leur maison, il faut leur trouver une baignoire, un vélo et d'autres objets inutiles pour la survie du village). Son manque de personnalité est le gros point négatif du jeu.

**Ben :** Personnellement, je déteste les héros, pas qu'ils soient mal faits, c'est leur look qui est complètement naze, je trouve le héros ridicule, avec ses colants, son poncho et sa bouse verte sur la tête. Pour les autres, ils ne sont pas recherchés pour un sou, et j'aurais aimé qu'ils aient un peu plus de personnalité. Le méchant, quant à lui, aurait pu être pas mal, s'il n'avait pas ressemblé étrangement à d'autres «bad guys», Sephiroth, Kuja, Ramirez. Sauf qu'eux, ils en imposaient...

**7/ Pensez-vous que la durée de vie sera conséquente ?**

**Kyo :** On gagne un personnage à chaque donjon. Il y en a six en tout. Imaginons qu'il y ait donc six donjons plus un final. Il y a 15 niveaux par donjon. Ce qui nous donne au final un total de 105 stages bourrés de couloirs ennuyeux. Bref, la durée de vie est excellente, mais je ne vous promets pas un amusement de plus d'une heure.

**Ben :** Ce qui est sûr, c'est que si vous appréciez Dark Cloud, vous en aurez pour votre argent, si tous les donjons

sont comme les premiers, vous n'êtes pas près de le terminer. Pour quelqu'un de normal, la durée de vie est complètement ratée, et vous serez saoules après la cinquième étape du premier donjon. Pour ma part, arriver au second m'a suffi, et je préfère largement rester à l'extérieur, dans le magnifique village que vous construisez vous-mêmes.

**8/ La présence du mode Géorama est la seule innovation du soft, qu'en pensez-vous ?**

**Kyo :** Je vous parlais de sa qualité graphique qui était le premier point positif du jeu, voici le deuxième. Vous devez reconstruire votre village et d'autres par la suite, que le méchant génie a détruits. Pour cela, il vous faudra collecter un maximum d'items que vous trouverez dans les donjons, et les bloquer dans votre bracelet magique. Vous pourrez ensuite retourner sur la carte et construire un village selon vos envies. Hélas, j'ai terminé le premier et il vous reste un nombre d'hectares vides, ce qui frustrer beaucoup. J'imaginais remplir toute la première partie, j'en ai fait que le cinquième avant de passer au niveau suivant. Eh oui, tout est limité dans Dark Cloud.

**Ben :** Ah, la seule chose qui m'ait vraiment accroché. C'est vrai que sur ce point-là, c'est plus que réussi. Le village est magnifique, et le principe de

## Intérieur, extérieur

DÈS QUE VOUS CONSTRUISEZ UNE BARAQUE, IL EST TRÈS IMPORTANT DE LA VISITER POUR TROUVER DE NOUVEAUX OBJETS. HÉLAS, L'INTÉRIEUR EST ASSEZ PETIT. VOUS NE POURREZ PAS AGIR SUR LES DÉCORS ET NE TROUVEREZ PAS D'HÔTEL POUR VOUS REPOSER. ENCORE UNE FOIS, C'EST UNE TUERIE GRAPHIQUE, MAIS UNE TUERIE LIMITÉE.





parler aux gens pour savoir ce dont ils ont besoin est excellent. dommage, que tous ces objets se trouvent dans ce p... de donjon. Un mode excellent, peut-être le seul.

**9/ Au final, que faire en attendant Final Fantasy X ?**

**Kyo :** Priez pour que la suite d'Arc The Lad débarque un jour. Vous n'avez qu'à jouer à The Bouncer pendant plusieurs mois. Mais il est clair qu'en matière de RPG, la console n'est pas gâtée. Mais je ne la blâme pas pour autant car il aura fallu une année à la Play pour avoir Suikoden et deux pour Final Fantasy 7, comme deux ans à la Dreamcast pour obtenir Eternal Arcadia. Les bonnes choses mettent toujours du temps à débarquer.

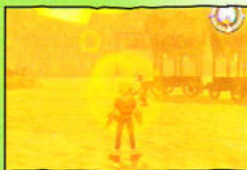
**Ben :** Si vous cherchez un RPG, c'est clair que ce n'est pas la PlayStation 2 qu'il vous faut. Alors, je vous propose deux alternatives : ou bien vous ne pouvez vraiment pas vous passer de RPG, et dans ce cas-là, achetez carrément une autre console, ou bien vous faites une petite pause, vous vous passez un peu de vos jeux de rôle et vous vous essayez à d'autres genres sur Play2, en attendant Final Fantasy X.

Yellow and White man...

Kyo & Ben

## Un avis unanime

MÊME SI DARK CLOUD PRÉSENTE TOUS LES DÉFAUTS D'UN JEU MOYEN, IL OFFRE DES GRAPHISMES SOMPTUEUX. LE PREMIER VILLAGE QUE VOUS BÂTIREZ DE VOS PROPRES MAINS EST AFFOLANT. MÊME SI LES DONJONS SONT ENNUYEUX, ILS ONT LE MÉRITE D'ÊTRE SUPERBES AVEC DES TEXTURES DE TOUTE BEAUTÉ. BREF, C'EST UN POINT SUR LEQUEL NOUS NE POURRIONS ÊTRE CRUELS. REGARDEZ CES QUELQUES PHOTOS ET IMAGINEZ DE PLUS BEAUX GRAPHISMES, UN SCÉNARIO BÉTON, DES PERSONNAGES ATTACHANTS, UNE MUSIQUE QUI DÉCHIRE ET VOUS OBTIENDEZ UNE IMAGE DU FUTUR FINAL FANTASY.



## Il faut faire avec

CERTAINS LES APPRÉCIERONT PEUT-ÊTRE, POUR MA PART, JE N'ACCROCHE PAS DU TOUT. LE HÉROS, TOAN, A VRAIMENT UN VIEUX DESIGN, COMME TOUTS CES POTES. CHACUN POSÈDE UNE HABILITÉ ET SON STYLE D'ARMES, ET DONC CERTAINS PASSAGES NE PEUVENT ÊTRE PASSÉS QU'AVEC UN SEUL DE VOS HÉROS, MAIS ÇA NE POSE PAS DE PROBLÈME, ÉTANT DONNÉ, QUE VOUS POURRÉZ CHANGER DE PERSO À N'IMPORTE QUEL MOMENT.



## Un pétard, ça se déguste

DURANT LE TOUT PREMIER DONJON, UN VIEUX BARBU TOUT LAID APPARAÎT À TOUTS LES ÉTAGES POUR VOUS RACONTER UNE HISTOIRE ENNUYEUSE. HEUREUSEMENT, IL VOUS APPREND À SURVIVRE DANS CETTE PARTIE DE JEU. PARFOIS, IL DÉBARQUE AVEC DES YEUX D'AHURIS, COMME S'IL VENAIT DE FUMER UN PÉTARD AVANT DE VOUS REJOINDRE. BREF, UN VIEUX QUI PARLE TROP ET QUI PASSE SON TEMPS À FUMER, ÇA N'A JAMAIS FAIT BON MÉNAGE.



PlayStation 2 (jap)

Conception : SCE

Distribution : SCE

Dispo en : jap

Genre : Dungeon RPG

Compatible avec : Dual Shock

Nb de DVD : 1

Blocs mémoires : 390 kd

## Graphismes : 98%

C'est beau, ça déchire grave, mais les donjons sont trop longs, donc le décor devient trop répétil. Pour ce qui est de l'astérisque, il n'y a rien à dire, c'est super beau, le village que vous construisez est à couper le souffle.

## Musiques : 85%

Les thèmes sont bons, mais malheureusement, ils se ressemblent tous, si bien qu'on a l'impression de toujours entendre la même. Celle des combats est par contre vraiment à jeter.

## Durée de vie : 75%

Cela dépend, si vous aimez faire toujours pareil, elle est très bonne. Mais franchement, je ne vois pas qui peut s'intéresser à faire des donjons immenses identiques du début à la fin.

## Accessibilité : 95%

Aucun problème sur ce point. Que vous ayez des notions de jap ou pas, se balader dans les menus est chose aisée, car tous les items sont représentés par des petites icônes.

## Scénario : 69%

Après 6 heures de jeu, toujours pas de nouvelles en ce qui concerne le déroulement du scénario. Vous êtes le héros, et votre but est de reconstruire les villages qui ont été détruits par le vilain pas bio.

## Présentation : 75%

L'intro est longue et chantée, on se demande vraiment quand c'est que l'on va commencer à jouer. Par contre, le packaging est bon, et la jaquette super belle.

## Psychologie des personnages : 64%

Les différents protagonistes se parlent très rarement entre eux, et cela ne les rend pas assez attachants. Ils manquent de personnalité, et le «bad guy» n'est vraiment pas recherché.

# 72%







## C'est beau, mais dépassé

SI À SA SORTIE JAP, LEGEND OF DRAGON EN AVAIT MIS PLEIN LA VUE AVEC CES CINÉMATIQUES, AUJOURD'HUI, ELLES ONT BIEN VIEILLI ET FONT PÂLE FIGURE FACE À FF VIII ET FF IX. EN FAIT, C'EST SURTOUT AU NIVEAU DES PERSOS QUE CES SCÈNES PÈCHENT UN PEU, ILS SONT SANS VIE. VOICI TOUT DE MÊME L'INTRO, QUI LAISSE PÉAGER UN GRAND JEU, MALHEUREUSEMENT...



normal, mais cela donne une impression que vos persos sont vraiment faibles, on est vraiment loin d'un FF et des attaques qui retirent 9999HP. De plus, ces combats sont ennuyeux à mourir, du fait qu'à chaque fois que vous donnez un ordre, votre combattant le réalise trois heures après. Enfin, dernier point : les voix anglaises sont horribles, les doublages ont vraiment l'impression de s'emmerder, et c'est en tout cas très loin des voix jap, qui donnaient un petit peu plus de pêche aux combats. Alors deux cas se présentent à vous : ou bien vous comprenez la langue de notre ami Kyo, et vous vous prenez la version import, ou bien vous n'y comprenez que dalle, et vous faites comme moi, vous n'achetez pas le jeu.

Ben



C'EST RIDICULE, ET C'EST UN BOSS.



SHANA POSSEDE UN MYSTÉRIeux POUVOIR.



## Vraiment réussis

LA SEULE CHOSE RÉUSSIE DU SOFT, CE SONT CERTAINEMENT LES DÉCORS, C'EST JUSTE DOMMAGE QUE L'ON SOIT OBLIGÉS DE DIRIGER CES TACHES, EUH PARDON, LES HÉROS DESSUS, CAR ILS LES GÂCHENT SÉVÈRE. ET QUAND ON VOIT LE TRAVAIL QUI A ÉTÉ APPORTÉ À CHAQUE TABLEAU, ON SE DEMANDE VRAIMENT POURQUOI LES PERSOS ONT ÉTÉ AUTANT BÂCLÉS. JUSTE POUR INFORMATION, FF IX ARRIVE BIENTÔT ET JE PEUX VOUS ASSURER QUE LES DÉCORS SONT ENCORE PLUS BEAUX.



**Playstation (Pa)**  
**Conception :** Sony  
**Distribution :** SCEE  
**Dispo en :** jap, US  
**Genre :** RPG  
**Compatible avec :** Dual Shock  
**Nombre de CD :** 4  
**Blocs memory :** 1

### Graphismes : 92%

S'il n'y avait eu que les décors, la note serait facilement montée à 95 %, mais les personnages sont tellement ratés et les combats si laids, qu'il est impossible de mettre plus.

### Musiques : 75%

À part l'intro, je n'ai entendu que des thèmes pourris, en particulier celui des combats, tout bonnement infect.

### Durée de vie : 95%

Le scénario est sympa, et la longueur du jeu est plus qu'honorable. Il tient sur 4 CD.

### Accessibilité : 96%

Legend of Dragon est idéal pour ceux qui veulent s'initier aux RPGs. Les menus sont simples et les combats faciles. Pour la version française, les textes ont été entièrement traduits.

### Scénario : 94%

Ce n'est pas du Square, mais c'est pas mal, avec une histoire du dragon, non, sans blague. L'histoire devient très intéressante au bout de 6 heures de jeu.

### Présentation : 93%

La cinématique de présentation est très bien réalisée, même si elle a vieilli aujourd'hui. On regrettera juste le tête des persos qui manquent cruellement de vie.

### Psychologie des personnages : 88%

Du fait de leur laideur, on a vraiment du mal à accrocher les héros, c'est dommage. Mais ils disposent tous d'une personnalité qui leur est propre, et Shana est terrible.

# 86%





LA CARTE DE GRANDIA, DIGNÉ D'UN TACTICAL : VOUS AVANCEZ DE POINT EN POINT GRÂCE AU CURSEUR, ET VOTRE CHAMP DE DÉPLACEMENT EST LIMITÉ



COMME TOUJOURS, ON RETROUVE NOS BONNS VIEUX FOURNISSEURS D'ARMES, ÉQUIPEMENTS ET OBJETS DIVERS

# Grandia II

Le retour de la vengeance, ou comment Grandia 2 débarque en version ricaine sur Dreamcast après un premier épisode plutôt controversé, adoré par certains et renié par d'autres. Réalisé par Game Arts, le premier opus proposait une grande et longue aventure rythmée par un système de combats dynamique et un gameplay énorme. Qu'en reste-t-il dans Grandia 2 ? Est-ce un soft qui fait le poids face à un must comme Skies of Arcadia sur la même machine ? Réponse et explication dans le test.



Si se trouve que je fais partie du groupe de personnes qui ont apprécié Grandia sur PlayStation, conversion du jeu Saturn PlayStation, servi par une bonne petite histoire bien ficelée. C'est pourquoi j'attendais avec curiosité le nouvel épisode sur Dreamcast, pressé que j'étais de voir à quoi pourrait ressembler la suite d'un grand jeu comme Grandia (le même genre de questions que les fans de Chrono Trigger devaient se poser en apprenant la sortie d'un Chrono Cross sur Play). Rebuté par la version japonaise, que j'avais tout de même rapidement essayée pour voir ce



MILLENNIA SE DÉCHAÎNE ET ACHEVE UN BOSS EN L'ENFLAMMANT À ELLE TOUTE SEULE !

qu'il en était, je me suis mis sur cette transcription américaine avec un œil nouveau, vu que j'avais maintenant la possibilité de comprendre les dialogues et l'histoire. Résultat : en japonais, je ne manquais vraiment pas grand-chose !

Voilà une bonne façon de présenter le scénario, n'est-ce pas ? Il n'est pas très difficile à expliquer... Les événements se passent approximativement mille ans après ceux de Grandia premier du nom, le Mal a triomphé sur le monde après une bataille contre le Bien, et le monde s'est séparé en deux parties, séparées par une gigantesque crevasse. D'un côté se trouvent les humains, qui tentent de vivre en paix en une existence tranquille ; de l'autre, les monstres, démons, et autres créa-



MILLENNIA EN PLEINE ACTION : ELLE EST VRAIMENT TROP BIEN CETTE NANA !



CETTE TOUTE PETITE FURIE NE VOUS IMPRESSIONNE PAS ? ATTENDEZ DE VOIR LA SUITE.





LE GIGANTESQUE FOSSE QUI SÉPARE LES DEUX PARTIES DU MONDE - VOUS NE TROUVEZ PAS QUE ÇA A UN FAUX AIR DE END OF THE WORLD, LE MUR IMMENSE DE GRANDIA QUI SÉPARAIT LES DEUX CONTINENTS ?

tures du Malin. C'est au cœur de ce climat menaçant que l'on rencontre Ryudo : jeune homme courageux et puissant, il est faussement aventurier et va-drouilleur, réalisant différentes missions pour le compte de ses clients afin de gagner sa vie. Un jour, on lui offre une nouvelle mission : escorter Elena jusqu'à la tour à l'extérieur du village, où doit se dérouler une mystérieuse cérémonie. À la suite d'événements curieux, Ryudo et Elena devront partager une aventure qui les mènera aux confins des continents, et à rencontrer d'autres personnages comme l'énigmatique Millenia... Un synopsis qui vous fera traverser montagnes, forêts, plaines enneigées et donjons de tout poil.

Comme on est sur Dreamcast, on n'est pas déçus par la qualité graphique du soft, ça c'est sûr : C'est loin d'un fabuleux Skies of Arcadia (qui donne envie de jouer rien que pour la beauté des décors), mais ça reste plus que correct pour les capacités de la machine. Les textures sont lisses, les couleurs chatoyantes et agréables pour les rétines,

et les petits détails bien présents (gravures sur les murs ou les portes, vaiselle et couverts sur les tables des maisons, eau de la fontaine qui s'écoule au milieu du village...). On peut tout de même reprocher que les différents lieux ne soient pas variés et ne proposent aucune originalité : forêts, montagnes, grottes, plaines, neige, villages... D'un autre côté, on est au cœur de l'Héroïc Fantasy, il ne faut pas s'attendre à voir des fusées et des autoroutes traversées par des limousines grand standing ! Je trouve également qu'il n'y a pas assez d'équilibre entre certains endroits : la beauté d'un donjon peut précéder une forêt tout à fait banale et sans rien de très agréable, c'est un peu dommage. C'est quand même super beau, particulièrement en phase de combat, car même si on n'a pas vraiment le temps de regarder à l'arrière-plan, la qualité des graphismes est impressionnante - voilà au moins un point sur lequel les programmeurs ont bien bossé ! Ce qui n'est pas le cas de la bande-son, semble-t-il, apparemment composée entre midi et deux heures pendant la

## Effets Spéciaux

Les magies et furies de Grandia 2 ont une spécificité que n'ont pas les autres jeux : en plus d'être belles, elles proposent quelques effets spéciaux bien sympathiques, comme l'insertion d'images animées et même d'images de synthèse pour certaines invocations ! C'est un concept un peu étrange, certes, mais qui déchire visuellement - il suffit de voir Millenia lancer sa furie ailée pour s'en convaincre !



pause repas. Autant certains thèmes peuvent être sympa, sans flatter particulièrement les oreilles comme le fait un thème de Final Fantasy ou de Chrono Cross, autant certains sont affreux et ne collent pas du tout à l'ambiance - dans un concert de rock ou au cours d'une soirée, à la limite, mais sûrement pas dans un RPG, pas cet espèce de rock métallisé aux aspects lyriques bidons et anti-mélodieux. Bref, vous avez compris que les musiques de Grandia 2 ne sont pas ce qui se fait de mieux, loin de là ; elles m'ont fait un peu penser, dans le style, à du Valkyrie Profile, sauf que l'ambiance de ce dernier collait quand même mieux à ce genre de bourinage musical. Seule celle des combats s'en sort bien, elle met dans le ton et, de toute façon, c'est parfois tellement le bordel qu'on ne l'écoute plus ! Ça reste une musique passe-partout, sans prétention, et surtout pas celle de vous faire acheter le CD (sachez à propos que le package américain du jeu vous offre un CD



MILLENNIA FAIT APPEL À SES POUVOIRS CACHÉS POUR DÉCOUPER SA PUISSANCE ET EN FINIR AVEC L'ADVERSAIRE...







ET VOILÀ, VOTRE ÉQUIPE EST FIÈRE D'AVOIR GAGNÉ UN AUTRE COMBAT !



LE COMBAT CONTRE MAREG VOUS DONNERA DU MAL, MAIS IL VIENDRA ENSUITE DANS VOTRE ÉQUIPE.



## Manuel d'un bon combattant

CE QUI DONNE UN INTÉRÊT INDÉNABLE À GRANDIA 2 ? À L'INSTAR DU PREMIER OPUS, IL S'AGIT DU SYSTÈME DE COMBAT, À LA FOIS SIMPLE ET DYNAMIQUE. UNE BARRÉ, AU BAS DE L'ÉCRAN, VOUS INDIQUE PAR UN CURSEUR LA POSITION DE VOTRE PERSO DANS LE TEMPS DE JEU ; AU MOMENT OÙ LE CURSEUR ATTEINT LE PREMIER SEUIL, VOUS POUVEZ ENTRER UNE COMMANDE AU CHOIX PARMIS LE COMBO, L'ATTAQUE CRITIQUE, LA MAGIE, LES COUPS SPÉCIAUX... IL VOUS FAUT ALORS ATTENDRE LE SECOND SEUIL POUR QUE LE PERSO EN QUESTION LANCE SON ATTAQUE - POUR CELA, LE TEMPS DE CHARGEMENT DU COUP CHANGE SELON SA NATURE. COMPLIQUÉ ? NON, VRAIMENT PAS, MAIS IL FAUT JOUER POUR COMPRENDRE.



contenant une petite sélection des musiques).

Et dans tout ça, que retrouve-t-on du premier Grandia ? Ce qui me vient tout de suite à l'esprit, c'est le système de combat, qui ressemble beaucoup à celui de son cadet, à la différence près que cette fois, le tout se joue en 3D (ce qui peut sensiblement réduire la visibilité des affrontements). Durant les phases d'exploration, vous rencontrez des ennemis que vous voyez (à la Chrono Cross). Vous pouvez donc choisir d'éviter le combat ou de vous lancer dedans ; dans ce cas, vous retrouvez le bon vieux système d'antan : vous entrez les commandes de vos persos lorsque le curseur qui leur correspond arrive au niveau de la barre appropriée, puis il faut un certain temps avant que l'action ne se réalise, selon le niveau de votre attaque (ou magie). Ça ressemble à du temps réel, ça a la couleur du temps réel, mais ce n'est pas tout à fait du temps réel... Un hybride, en quelque sorte. Pour chaque perso vous avez le choix entre un combo, un coup critique (qui stoppe l'évolution de l'ennemi sur la barre et retarde son tour), l'utilisation d'un item, d'une magie, ou encore la fuite. Bref, pas mal de possibilités pour des combats très vivants.

L'apprentissage des techniques, quant à lui, est quelque peu différent des autres softs du genre : pour les magies, vous devez trouver des œufs spéciaux que vous pouvez gagner, par exemple, à l'issue d'un combat contre un boss, et il vous suffit ensuite d'augmenter vos sorts grâce aux points que vous recevez lors des combats. Pour les attaques spéciales, vous récupérez également une



UN ÉTRANGE VAISSEAU GEANT SORT DU BROUILLARD ; UN EXTRAIT D'UNE DES (TRÔP) RARES SCÈNES CINÉMATIQUES DU JEU.

autre sorte de points en récompense d'une victoire, que vous pouvez user à bon escient afin de libérer des techniques pour le perso que vous choisissez. À cela s'ajoutent des habiletés, ainsi que l'habituel équipement. Un poil complexe dans les premières heures, ce système devient très vite instinctif. On retrouve enfin d'autres petites choses venant du premier épisode, comme le style graphique très marqué ou les persos, aussi charismatiques que ceux du premier Grandia (la voix du héros ressemble d'ailleurs beaucoup à celle de Justin, je trouve).

Gros problème du jeu : la durée de vie. Une vingtaine d'heures sans les quêtes annexes (en petit nombre), il me semble que ça fait peu pour un RPG, surtout que le premier opus proposait une soixantaine d'heures de gameplay pour une histoire intéressante du début à la fin. En outre, l'aventure est vraiment facile et, mis à part certains boss



CETTE GROSSE BOULE D'ÉNERGIE N'EST QU'UNE MAGIE DU DÉBUT DU JEU !



UNE BANDE DE PERSONNAGES MYSTÉRIEUX QUI VOUS SUIVront UN LONG MOMENT...





plutôt coriaces et longs à terrasser, finir le jeu ne devrait poser aucun ennui aux joueurs, même débutants. Un léger défaut qui n'empêche pas de prendre du plaisir au jeu par son fun et son système de combat dynamique. Voilà un soft qui mérite d'y occuper un peu de son temps, mais qui ne déloge pas les autres perles du genre, ce qui est bien dommage, car sans quelques défauts majeurs, Grandia 2 aurait pu devenir une grande aventure vidéoludique. Pour ma part, je pense que les adorateurs du premier épisode apprécieront cette suite, et que les autres la renieront puisqu'elle ressemble beaucoup à l'original, l'ambiance en moins. L'acheter ? Attendez que quelqu'un vous le revende ou chopez-le en occasion !

Bûche



CE TYPE AVALE TOUTE LA BOUFFE QU'IL PEUT, ALORS QU'À L'EXTÉRIEUR, LES HABITANTS DU VILLAGE MEURENT DE FAIM.



LE NOMBRE DE DÉTAILS DANS LES MAISONS EST HALLUCINANT.

## Promenons-nous dans les bois

PETIT RÉCAPITULATIF DES DÉCORS DE GRANDIA 2, QUI RESTENT DANS L'ESPRIT DE CEUX DU PREMIER ÉPISODE : VOUS ALLEZ TRAVERSER TOUTES SORTES D'ENDROITS TELS QUE FORÊTS, MONTAGNES, PLAINES ET VILLAGES, TOUS PARFAITEMENT MODÉLISÉS ET ASSEZ LISSÉS POUR QU'ON Y RECONNAISSE BIEN LA QUALITÉ DREAMCAST. ON PEUT TOUT DE MÊME REPROCHER AU JEU DE NE RIEN PROPOSER DE BIEN ORIGINAL, SURTOUT QUAND ON VOIT CE QU'IL Y A DANS LES PARAGES (MAIS NON, JE NE PARLE PAS DE SKIES OF ARCADIA !).



**Dreamcast (US)**  
**Conception :** Game Arts  
**Distribution :** Game Arts  
**Dispo en :** jap, us  
**Genre :** RPG  
**Compatible avec :** pas grand-chose  
**Nb de CDs :** 1  
**Blocs memory :** 65

### Graphismes : 94%

Désormais, il y aura un avant et un après Skies of Arcadia, donc difficile de considérer Grandia de manière tout à fait objective... Les textures sont lisses, les décors colorés, et l'ambiance générale agréable pour les rétines. Certains passages sont toutefois trop communs et ne dégagent pas assez d'originalité.

### Musiques : 85%

À l'exception de certains thèmes qui arrivent à s'élever au niveau du « bien mais pas top », toutes les autres musiques sont en parfait décalage avec l'atmosphère du jeu. Rappelez-vous que les paquets de coton-tige sont en promo dans les grandes surfaces.

### Durée de vie : 83%

Vingt heures de jeu environ, quelques quêtes à réaliser en parallèle, et une facilité déconcertante à part certains boss franchement lourds, c'est loin d'être l'extase. Et je gage que vous ne voudrez pas le faire une deuxième fois après avoir terminé.

### Accessibilité : 93%

Une aventure facile et les dialogues tout en américain... Que faut-il de plus ? Même en japonais, avancer dans le jeu ne devait pas être très difficile, vu que l'action se résume à parler au bon personnage et à discuter autour de la table lors du dîner.

### Scénario : 89%

Trop simple au départ, il ne révèle pas tout dès le début et réserve quelques surprises... Qui s'effacent bien vite tant les réponses sont bidons. Ultra classique et déjà vu, le scénario de Grandia 2 ne restera sûrement pas dans les annales.

### Présentation : 84%

La seule présentation à laquelle vous aurez droit est très courte : une vue de dessus des falaises et de la forêt, pour enchaîner sur Ryudo. Rien de bien transcendant.

### Psychologie des personnages : 90%

Le héros est sympathique et je trouve qu'il ressemble un peu à Justin (surtout au niveau de sa voix digi?), et à ses côtés, si la frêle Elena promet des surprises, c'est surtout Millenia qui vaut le coup d'œil : sa personnalité et son charme donnent envie de continuer à jouer, c'est dire !

# 89%

## Millenia

ELLE EST PROBABLEMENT LE PERSO LE PLUS INTÉRESSANT DU JEU, LE PLUS CLASSE AUSSI : DÈS SA PREMIÈRE APPARITION, VOUS SEREZ CONQUIS PAR SA GRANDE BEAUTÉ ET SON CHARISME IMPRESSIONNANT. ELLE CACHE UN SECRET QUI NE RESTERA PAS SECRET BIEN LONGTEMPS, ET LA GRANDE QUESTION DE L'AVENTURE EST DE SAVOIR SI ELLE EST VRAIMENT LE MAL OU NON, PUISQU'ELLE EST POSSEDÉE PAR LES AILES DE VALMAR. JE TROUVE QU'ELLE EST REELLEMENT DE LA QUALITÉ D'UNE FEENA !







ATTENTION, LES ZOMBIES APPROCHENT ! C'EST UNE SITUATION VRAIMENT MÉRIDIQUE, VOUS NE TROUVEZ PAS ?



C'ÉTAIT LA DERNIÈRE CHANCE de Raccoon City...

JILL VALENTINE EST ENCORE PLUS BELLE QUE DANS LE PREMIER RESIDENT EVIL - VIVE LA TECHNOLOGIE !

# Resident Evil 3

## Nemesis

Qui ne connaît pas la fameuse série des Resident Evil sortie en grande partie sur PlayStation, créée par Capcom et rameutant à chaque nouvel épisode des milliers de fans envious de se faire un remake des films de zombies ? Tous les joueurs du monde en ont au moins entendu parler. Après un opus inédit sur Dreamcast, Code Véronica, Sega nous envoie une conversion 128 bytes du troisième épisode de la saga, Resident Evil : Nemesis, le meilleur selon certains. Alors, des changements à l'horizon, ou simplement un passage à une machine plus puissante sans rien de très original ?



LES AMATEURS DE RE SUR PLAY NE CONNAISSENT PAS CETTE TENUE ? NORMAL, IL S'AGIT D'UNE DES HUIT QUE VOUS POUVEZ OBTENIR DÈS LE DÉBUT DU JEU



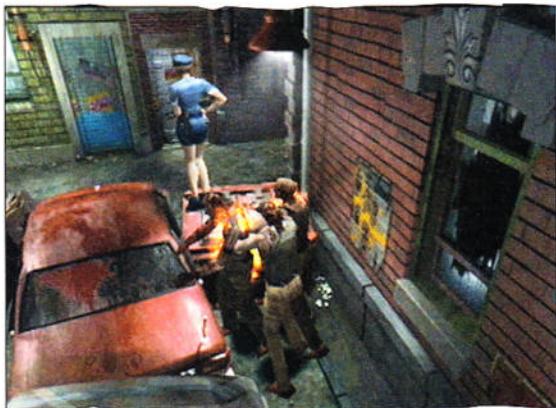
UN BON EXEMPLE D'ÉNIGME À DEUX BALLES : UNE CORDE AVEC DE L'ESSENCE DÉBILLE NE BLOQUE LE PASSAGE QUE VAINEMENT. POUR POUVOIR UTILISER LA CORDE, IL FAUT DÉBLOQUER ?

CERTAINS disent de Resident Evil 3 qu'il est le meilleur épisode de la série (du moins sur Play), moi je ne suis pas tout à fait d'accord, en tant que nostalgique du premier opus, l'original, le vrai, le flippant Biohazard qui était, d'ailleurs, l'un de mes premiers jeux sur la machine de Sony. Mais bon, il est vrai que le petit dernier de Capcom sur Play ne reniait pas ses origines et, s'il perdait complètement l'aspect recherche (avec des énigmes à deux francs six sous), il proposait néanmoins bien plus d'action et une atmosphère stressante toujours aussi présente. Cette version Dreamcast ne change pas dans le principe : vous contrôlez Jill Valentine, rescapée du premier épisode, qui revient à Raccoon City pour une raison obscure. La ville étant envahie par des hordes de zombies assoiffés de sang, la pauvre jeune fille doit leur échapper et sortir de cet enfer urbain, mais comment ? À l'aide des autres survivants qu'elle rencontrera sur son chemin ! Dans une cité pleine de surprises, pleine de monstres pas bô et griffus, pleine d'énigmes qui ne demandent sûrement pas d'avoir son Bac, vous devez vous promener dans les rues sombres et couloirs obscurs, avec la peur au ventre de rencontrer, au détour d'un coin de maison, la bestiole qui risque de vous déchi-

rer la tête.

Malheureusement, la conversion sur une console plus puissante ne propose rien de bien nouveau. Vous aurez juste accès, dès le début du jeu, à huit costumes différents (dont celui de la femme flic, celui de Regina de Dino Crisis, et un habit tout en cuir qui fait frémir...), et au mode Mercenaires qui, sur la version Play, n'était

accessible qu'une fois l'aventure terminée. Ce mode, pour ceux qui ne connaissent pas, vous offre d'utiliser un des trois mercenaires que vous rencontrez dans la partie (Mikhail, Carlos et Nicholai) et de traverser une zone de la ville avec juste quelques munitions et un temps limité - le seul moyen de récupérer de précieuses secondes étant de tuer tout ce qui se



ENTOURÉ DE ZOMBIES, LES PIEDS À PROXIMITÉ DE LEURS MAINS NOUVEUSES, UNE SEULE SOLUTION : SHOOTEZ-LES !





CE TENDRIT VOUS RAPPELLE DES SOUVENIRS ?



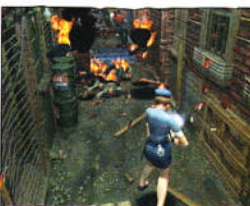
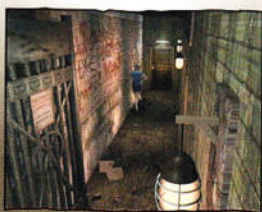
LES TEXTURES SONT LISSÉES ET RENDENT LES GRAPHISMES TRÈS BEAUX !

trouve sur son passage ou de sauver les derniers survivants. Avec une bonne prime à la clé, vous pouvez alors vous procurer les armes à munitions infinies ! À part ça, rien ne change vraiment. Les graphismes sont sublimes, c'est vrai, mais la qualité était équivalente sur PlayStation, alors que là on parle de 128 bits ! Les textures ont été lissées et les décors restent toujours aussi glauques, chargés, avec des voitures crashées et des flammes dans tous les sens... Quelques améliorations auraient tout de même été les bienvenues. Idem au niveau des cinématiques qui, si elles restent superbes, ne changent en rien de la version précédente. C'est dommage, on s'attendait à bien mieux de la part d'une machine nouvelle génération, surtout quand on voit la qualité de ce qui tourne à côté (pour ne pas citer Code Véronica, ou Skies of Arcadia, mais là, c'est l'ultime). Le gameplay reste également identique : toujours aussi stressant à cause du Nemesis, toujours aussi kifant de tuer du zombie dégoulinant, et toujours aussi ridicule et invraisemblable dans les énigmes (j'ai bien aimé le coup de trouver une batterie dans la statue : c'est normal, tous les jours, on trouve une batterie dans les statues ! je devrais pourtant avoir l'habitude). L'aventure est aussi courte qu'avant, comptez cinq ou six heures, et pas franchement difficile, à l'exception de quelques passages vraiment soûlants. Pour ma part, je conseillerais ce jeu à ceux qui, bien sûr, n'ont jamais fait la version Play, puisqu'il n'apporte rien de nouveau et qu'il reste une bonne expérience quand il est fait pour la première fois. Et à ceux qui n'ont pas peur de le comparer à Code Véronica. Ou alors, préférez attendre un nouvel épisode, c'est aux choix. En tout cas, moi, j'attends le film avec impatience et laisse cet opus renoué aux nouveaux arrivants dans la série.

Bûche

## Cité en ruines

LES DÉCORS DE RE 3 SONT PARTICULIÈREMENT GLAUCES ET VOUS BALADENT À TRAVERS DIVERS ENDROITS TELS QUE LES RUES DE LA VILLE (AVEC DES VOITURES LES UNES SUR LES AUTRES, DES MAISONS BRÛLÉES, DES PORTES BARRICADÉES...), LE COMMISSARIAT DU DEUXIÈME ÉPISODE EN PLUS MALVAIS ÉTAT ENCORE, LE PARC MUNICIPAL (OÙ SE PROMÈNENT D'ÉTRANGES BESTIOLES RAMPANTES ET TREBUCHANTES), ET PLEIN D'AUTRES ENDROITS AVEC LEUR LOT DE STRESS ! LES GRAPHISMES SONT BEAUX ET TRÈS AGRÉABLES À REGARDER, MAIS CE N'EST PAS CE QU'ON POUVAIT ATTENDRE DE LA DC VU QUE LA QUALITÉ EST QUASI IDENTIQUE À LA VERSION PLAY.



LES ZOMBIES SONT VENUS, ILS ONT POUSSE DES CRS, ILS ÉTAIENT BEAUCOUP, J'AI TIRÉ DANS LA CASSE, ELLE A EXPLOSE, ILS SONT TOUTS MORTS.

## Associations des monstres maltraités

ZOMBIES, ZOMBIÈUSES, ON VOUS MALTRAITE, ON VOUS SPOLIE ! MOI-MÊME, ZOMBIE EN PUISSANCE, ET MES CAMARADES, AUSSI BIEN VERS DE TERRE QU'ARAIGNÉES GÉANTES, DEVONS NOUS REBELLER CONTRE LA VIOLENCE QUI CAUSERA PROCHAINEMENT L'EXTINCTION DE NOTRE RACE ! JE VOUS INVITE À VOUS OPPOSER À CE RÉGIME DE DESTRUCTION, À CES GENS QUI VEULENT NOUS FAIRE DU MAL ALORS QUE NOUS SOMMES TRÈS SYMPA ET QUE NOUS NE FAISONS RIEN DE MALVAIS (À PART SUCER UN PEU DE SANG PAR-CI PAR-LÀ CHEZ LES VIVANTS, MAIS RIEN DE GRAVE). ELLE NOUS EN VEUT, CETTE JILL, DU QUOI ?



**Dreamcast (pal)**  
**Conception :** Capcom  
**Distribution :** Capcom  
**Dispo en :** US, Jap, Français  
**Genre :** Survival-horror  
**Compatible avec :** Pack Vibration  
**Blocs memory :** 8 blocs

**89%**



## Un style très spécial

CERTAINS ADORENT, D'AUTRES DÉTESTENT, COMME MOI. MAIS IL FAUT AVOUER QUE LE STYLE DE DESSIN D'AMANDO EST TRÈS SPÉCIAL. C'EST EN EFFET LUI QUI A ÉTÉ CHARGÉ DU CARACTÈRE DESIGN DES HÉROS ET DE TOUS LE BESTIAIRE VOUS SERVANT D'ENNEMIS. DANS LE MÊME TEMPS, SACHEZ QU'UN JEU DE CARTES EST ÉGALEMENT SORTI, REPRÉSENTANT L'UNIVERS D'ELDORADO, ET REPRÉSENTANT TOUTES LES ŒUVRES D'AMANDO FAITES POUR LE JEU.



# Eldorado's Gate 2



ENCORE UN RPG OÙ L'ON NE PEUT PAS ALLER OÙ L'ON VEUT, MAIS BON LA CARTE EST JOLIE.



TOUT N'EST PAS AFFREUX DANS LE JEU, LA PÉRIÈRE.

Les premières images que j'avais pu apercevoir sur le net pouvaient laisser une bonne impression, les décors étaient mignons tout plein, et les quelques persos présentés, petits mais assez détaillés. Mais le net ne montre pas tout, et je n'avais pu voir ni les combats, ni pu entendre la musique. Et après avoir conclu deux RPGs d'exception, FF IX et Skies of Arcadia, se lancer dans Eldorado's Gate fut alors très difficile. Pour me comprendre, lisez le test d'Eldorado's Gate, ou «Comment vous empêcher d'acheter une daube».

DÉCIDÉMENT, Skies of Arcadia risque bien d'être le seul bon RPG de la console de Sega. Eldorado's Gate est tout sauf un bon jeu. Récapitulons ce qui fait la force d'un RPG. Tout d'abord, le plus important, le scénario. Bon sur ce point-là, ça pourrait passer, l'histoire est assez sympa avec une rivalité entre deux dieux, le gentil et le méchant, le gentil gagne et punit le méchant pas bô. Plus tard, un certain Bantross va tenter de réunir «douze jeunes», son but est encore inconnu. Le premier épisode vous faisait déjà jouer avec trois de ces «jeunes», Gomez, Kanan et Ladia, ce second opus vous en propose trois nouveaux, Bud, un être mi-homme mi-bête, Elishin, un guerrier noble, et Ein une sorte de droïde. Deuxième point, la durée de vie : pour Eldorado's Gate, il vous faudra au moins au moins deux heures et demie pour termi-

ner une histoire, incroyable ! Nous arrivons au charisme des personnages, le point le plus important pour Jay, alors là, si vous réussissez à vous attacher à un seul personnage, c'est que vous n'êtes vraiment pas difficiles, et puis le jeu est si court, que même s'ils avaient été intéressants, on n'aurait pas eu le temps de s'y attacher. La musique, quant à elle, est désastreuse, et c'est un point sur lequel j'attache énormément d'importance. Pour les combats, je



NOUVEAU DANS UN RPG, DES COFFRES SONT MAINTENANT À DÉCOUVRIR. DUNEH !!



## Des décors mignons

C'EST CARRÉMENT LA SEULE CHOSE DU SOFT QUI M'AIT VRAIMENT ACCROCHÉ. MAIS BON, ON EST TOUT DE MÊME SUR DREAMCAST, ET ON NE PEUT S'EMPECHER DE PENSER QUE ÇA RESTE ASSEZ LIMITE, POUR UNE TELLE CONSOLE. JE VOUS AI TOUT DE MÊME FAIT UNE PETITE SÉLECTION DES DÉCORS QUI M'ONT LE PLUS MARQUÉ. UN PETIT AIR DE SAGA FRONTIER TOUT DE MÊME.



vous ai préparé un thème spécial, sachez juste que c'est un véritable foutage de gueule. Franchement, à part les décors (et encore, certains fonds sont vraiment ridicules...), avec une couleur unie, je ne vois vraiment pas ce qui peut vous pousser à acheter cette

daube. Ceux qui se sont fait déjà avoir avec le premier épisode s'abstiendront sûrement avec celui-ci, quant aux autres, je le répète encore une fois, NE L'ACHETEZ PAS !!! Et après, on dira que je ne vous ai pas prévenus.

Ben



POUR CEUX QUI COMPRENNENT QUE DALLÉ AU JAP, DE NOMBREUSES ICONES SERONT LÀ POUR AIDER DANS LES COMBATS.



ENCORE ET TOUJOURS AVANT, MÊME DANS LES MENUS, POUR MON PLUS GRAND MALHEUR.



JE VAIS ENFIN POUVOIR ÉTEIGNER LA TOMBOLA.

## On ne rigole pas

OH ET PUIS SI, APRÈS TOUT, RIGOLEZ, C'EST TOUT CE QUE LE SYSTÈME DE COMBAT MÉRITE. POURQUOI ILS SE SENTENT OBLIGÉS DE COPIER DRAGON QUEST EN PENSANT QUE LE JEU VA MARCHER. LES COMBATS SONT PITOIABLES, ON S'EMMERDE, C'EST MOCHE ET LA PLUPART DU TEMPS, ON ACTIONNE LE SYSTÈME AUTOMATIQUE, POUR NE PAS PERDRE DE TEMPS. UNE PETITE SÉLECTION DES MAGIES, QUI ELLES, PAR CONTRE, VALENT LE DÉTOUR... JE DÉCONNE !



Playstation (jap)

Conception : Capcom

Distribution : Capcom

Dispo en : jap

Genre : RPG

Compatible avec : Rumble Pack,

Blocs memory : 16

**Graphismes : 87%**

La plupart des décors sont assez sympas, mais il manque de détails, bien sûr, il faut aimer le style. Je ne ferai qu'un seul gros reproche : tous les décors reposent sur un fond uni et c'est vraiment laid.

**Musiques : 60%**

C'est ignoble, aucun thème n'est bon, même pas celui de l'intro qui est peut-être le pire de tout le jeu.

**Durée de vie : 50%**

Je crois que j'ai été assez clair dans le texte, finir une histoire en 2 heures et demi, c'est vraiment trop abusé. Et encore, il faut avoir le courage d'avancer dans le jeu.

**Accessibilité : 90%**

Le japonais ne pose aucun problème, les combats sont tellement bidon, qu'il vous suffit de mettre la commande automatique pour en sortir vainqueur.

**Scénario : 90%**

Avec les décors, le seul point qui s'en sort honorablement, mais il reste loin des productions d'Enx ou de Square.

**Présentation : 40%**

C'est quoi os bordel, l'intro est à gerber, et la musique qui l'accompagne est inaudible, n'arrivant en rien les choses.

**Psychologie des personnages : 60%**

Pas attachants pour un sou, les différents héros sont tout sauf travaillés, ils sont ratés et on n'a aucune envie de continuer l'aventure avec eux.

**45%**





VOUS RENCONTREZ QUELQUES DRAGONS



VOUS POURREZ CAMPER SUR LA CARTE POUR FAIRE VOS «REGLAGES»

# Breath of Fire IV

Qui ne connaît pas la série des Breath Of Fire qui a été lancée par Capcom pour empiéter un peu sur un marché très, très prisé au Japon et maintenant dans le monde entier. Toujours est-il que même si ça sent l'opportunisme à plein nez, la série s'est fait un nom au fil des épisodes et a acquis un panel de fans qui attendent chaque nouvel épisode avec impatience. Si vous faites partie de ce groupe, alors vous allez pouvoir voir si ce jeu sera capable de faire oublier l'arrière-goût de pas bien fini du dernier épisode.

La série des Breath Of Fire nous avait en majorité laissés un peu perplexes. Le dernier épisode qui devait faire la joie des fans de par son passage sur une 32 bits n'a eu qu'un accueil mitigé au sein de la communauté des RPGistes (on n'est pas loin de la secte, non ?). Les principaux arguments de ses détracteurs étaient un scénario un peu léger, contrairement à ses deux prédécesseurs qui étaient vraiment intéressants, et une réalisation qui ne tirait vraiment pas parti des capacités de la Play, avec sa vue en 3D isométrique. Seul système vraiment classe, celui des dragons, qui étaient possibles à créer à partir de mélanges de pierres et qui offraient donc une quantité importante d'«invocations». De ce côté-là, Capcom a pourtant rectifié le tir et vous propose



NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, VOUS AUREZ AUSSI DES GROS BOSS.

une petite quantité de dragons que vous rencontrerez au cours du jeu et dont vous apprendrez les pouvoirs. Point de vue scénario, sans s'être déchirés, les créateurs du jeu nous offrent une histoire sympa et qui tient bien la route. On nous raconte, un peu à la manière d'un livre, l'histoire de la princesse Elena, qui disparaît mystérieusement de son château. Dans un monde séparé en deux continents par un marais immense et impénétrable, la sœur de la princesse, Nina, et un patriarce, Cray, reconnu pour ses bons et loyaux services, partent à sa recherche. Sur leur route, ils rencontrent un jeune garçon amnésique, Ryu, le héros, qui s'avèrera par la suite très lié avec le destin de la famille royale. Pendant ce temps, Fu-Lou, le dernier empereur du royaume des Lou, revient



LA VILLE EST TELLEMENT POLLUÉE QU'ILS ENTRENT CEDANS EN ARMURE.



UN RAZ-DE-MARÉE DE BOUE... VAUDRAIT MIEUX COURIR VITE !





CE ROBOT REVENDRA FREQUEMMENT VOUS EMM...



BATAILLE DANS LES AIRS ENTRE DRAGONS : LA CLASSE !

à la vie, bien décidé à reconquérir le pouvoir qu'il avait auparavant. Les persos, sans être torturés de la tête, sont bien charismatiques et sont tous dans un thème de caractère déterminé : Cray, loyal et courageux, un peu le grand frère, Ryu, le héros silencieux qui n'a que ça à faire que risquer sa vie sans vraiment savoir pourquoi, Scias, le mercenaire, suivant aveuglément ses patrons... Côté Gameplay, Capcom a décidé de conserver sa vue en 3D isométrique, pour les combats et pour la phase scénario. Je ne sais pas si c'est pour ne pas désorienter les fans ou parce que cette boîte n'a pas le sens de l'originalité, toujours est-il que même si le mode Combat est très fun à jouer (vous le verrez plus en détail plus loin), la progression dans les villes et les donjons est une vraie galère. On est tout le temps paumé derrière un

mur, on loupe des embranchements, et on passe son temps à bouger la caméra pour comprendre finalement qu'on marche dans un mur à côté de la porte ! L'intérêt d'une telle vue vaut pour des Tacticals, mais alors pour un jeu comme celui-ci, il n'y en a aucun. OK, on n'est pas obligé de faire comme Square et ses décors en 2D qui n'offrent qu'une liberté toute relative, mais au moins, ils auraient pu faire un effort et nous proposer une caméra dynamique ou un truc dans le style. Ajoutez à cela une gestion de la croix multi-directionnelle peu instinctive, et vous aurez compris que les phases de poursuite en ville que vous aurez l'occasion de faire sont une joyeuse prise de tête inutile !

#### Les combats

Côté combats, les choses vont vrai-



FU LOU SE REVEILLE DANS LES BOIS APRÈS SA CHUTE. EST-CE LE MÊME MAÎTRE QUE DANS BOF



VOUS AUREZ UNE GRUE À MANIPULER POUR PARTIR EN BATEAU.



C'EST CE SANDFLEUR QUI SE BRISERA ET QUI FERA DÉMARRER CETTE AVENTURE.



FU LOU EST VRAIMENT TROP PUISSANT !

## L'intro

L'INTRO DU JEU EST CLASSE, ET COLLE BIEN AU STYLE ANIME DU JEU, MÊME SI LA QUALITÉ DE L'ANIMATION N'ATTEINT PAS LE NIVEAU DE CERTAINES PRODUCTIONS COMME ÉTERNAL ARCADIA. MAIS ON VA PAS POUSSER GRAND-MÈRE DANS LES ORTIES, CAR ÇA FAIT TOUJOURS PLAISIR DE VOIR UNE PRÉSENTATION QUI NE SOIT PAS EN IMAGES DE SYNTHÈSE, TOUT EN SACHANT LA CAPACITÉ DE CAPCOM À PRODUIRE DE TELLES SÉQUENCES.





## Les combats

SANS ÊTRE SPECTACULAIRES COMME LES COMBATS DE FINAL FANTASY, CEUX DE BOF IV ONT VRAIMENT LA PÊCHE ET RENDENT BIEN, GRÂCE EN PARTIE À L'ANIMATION DES PERSOS. ON A VRAIMENT L'IMPRESSION QU'UN PROGRAMMEUR DE STREET EST VENU METTRE LA MAIN À LA PÂTE. LE SYSTÈME DES FRONT ROW ET BACK ROW EST TRÈS BON, DOMMAGE SEULEMENT QUE L'ON NE PUISSE PAS INTERCHANGER LES PERSOS À VOLONTÉ : UN PERSO DU FOND VIENDRA SE BATTRE SEULEMENT SI L'UN DE CEUX DE DEVANT VIENT À MOURIR. LES BOSSES, QUANT À EUX, NE SONT PAS EN MAJORITÉ IMPRESSIONNANTS, MAIS ON A PARFOIS AFFAIRE À DE BONS GROS DRAGONS.



C'EST AVEC MARLOCK QUE VOUS PASSEREZ AU CONTINENT OUEST.



LA TRANSFORMATION EN DRAGON EST ACCOMPAGNÉE D'EFFETS SPÉCIAUX SYMPA

## Waaargh, ça énerve !

LE GROS POINT FAIBLE DU JEU, C'EST SANS AUCUN DOUTE LA JOUABILITÉ PENDANT LA PHASE DE SA PROGRESSION. LE PROBLÈME EST QUE NON SEULEMENT ON NE VOIT SOUVENT RIEN À CAUSE DES MURS, MAIS EN PLUS LA GESTION DE LA CROIX EST UN VRAI CALVAIRE. COMBIEN DE FOIS JE ME SUIS RETROUVÉ À ME TAPER TROIS FOIS DE SUITE LE MÊME ESCALIER POUR MONTER D'UN ÉTAGE ! EN PLUS, AU COURS DU JEU, VOUS AUREZ DES COURSES-POURSUITES À FAIRE DANS DES DÉDALES DE COULOIRS ET D'ESCALIERS, JE NE VOUS RACONTE PAS ! MAIS POURQUOI ILS N'ONT PAS FAIT UNE CAMERA QU'ON PEUT POSITIONNER AUTREMENT QUE SOUS QUATRE ANGLES ???





ment mieux : tout d'abord, l'animation des persos a encore été améliorée et on se rapproche presque d'un Street Fight dans leurs mouvements. Même les ennemis sont dotés d'animations sympas, surtout quand ils se prennent des coups. On retrouve d'ailleurs une bonne partie des ennemis de la série, dont certains ont été améliorés (les Goo compteurs !). Autre clin d'œil à la série phare de Capcom, un système de combos a été mis en place pendant les combats, ce qui vous rapporte des points et vous permettra également d'apprendre des techniques spéciales auprès des maîtres. La transformation en dragon est sympa, et rend votre perso très puissant, mais est limitée dans le temps. La disposition des persos sur la zone de combat à la manière d'être bien originale : votre escouade est divisée en deux lignes : la ligne de front se bat normalement au tour par



L'ARMÉE DU ROI EST AUX TROUSSES DE FU LOU

tour (pas de AT Gauge, on peut prévoir quelques coups à l'avance sans être obligé de faire un scan pour connaître la vitesse de l'ennemi), tandis que la ligne arrière soutient ses coéquipiers et régénère ce qui fait office de points de magie : les points d'habileté, un bon compromis qui permet de faire des coups spéciaux et des pouvoirs magiques avec la même jauge. Fidèles au



TROIS MINUTES APRÈS, LA MANETTE S'ÉCLATAIT CONTRE LE MUR !

style de vue, ces pouvoirs magiques ne cassent pas trois pattes à un canard, et sont loin, mais alors très loin, de ce qu'on peut admirer dans les FF. C'est pas très grave, étant donné que les combats sont assez rapides et donc loin d'être rébarbatifs. Juste un petit mot sur la musique, car elle n'en mérite pas plus. Les thèmes sont originaux, souvent dans un style un peu oriental (entendez par là indien, un peu) mais ne méritent vraiment pas l'achat de l'OST par exemple. Voilà voilà, l'intro est en dessin animé, je n'ai pas fini le jeu mais je n'ai pas eu l'occasion d'en voir au cours de la première partie du jeu, et je doute fort qu'il y en ait par la suite. Pas grave. Les fans se retrouveront devant un jeu qui renoue avec le style des deux premiers épisodes, les non-initiés peuvent l'acheter sans problèmes, car il est doté d'un scénario et d'une réalisation qui tiennent vraiment la route.



ON N'EST PAS BIEN, LA ?

Thor

## Phil et Alsphog

COMME DANS TOUT BON JDR DE CE STYLE, VOUS VISITEREZ DES ENDROITS CHOUETTES ET VARIÉS. LE TRUC, C'EST QUE CONTRAIREMENT À UN FINAL OU ON RETROUVE EN GROS UN PEU LES MÊMES THÈMES, DANS BÔF IV, ON VISITE DES ENDROITS ASSEZ ORIGINAUX, COMME UNE VILLE EXTRA POLLUÉE OU DES TOURS IMMENSES STYLE CHINOIS. L'IDÉE DES DEUX CONTINENTS SÉPARÉS PAR UN IMMENSE MARAIS, AVEC LA NOTION D'UN QUEST QUI ATTAQUE L'EST À COUP DE CANON À POLLUTION N'EST PAS TRÈS LOIN DU CLICHÉ 2ÈME GUERRE MONDIALE. ON VERRA PAR LA SUITE DE QU'IL EN EST.



**PlayStation (US)**  
**Conception :** Capcom  
**Distribution :** Capcom  
**Dispo en :** US  
**Genre :** RPG  
**Compatible avec :** Dual Shock  
**Nb de CD :** 1  
**Blocks Memory :** 1

### Graphismes : 93%

Les séquences de combat sont vraiment classe, colorées et tout, les persos détaillés, et même s'ils sont en 2D, ils sont vraiment bien animés, un peu à la Street. En revanche, question décors en général, même s'ils sont variés et colorés, souffrent de cette 3D iso qui fait en définitive plus de mal que de bien.

### Musiques : 82%

Elles ont un style bien à elles, elles sortent un peu des sentiers battus avec leur style Mille et une nuits, mais ne sont pas au niveau des productions d'autres jeux, comme d'ailleurs Breath of Fire 2 pour citer un parent. Sympathiques, mais vraiment pas inoubliables.

### Durée de vie : 90%

Le jeu propose une aventure complexe, où interviennent de multiples rebondissements, et bourrée de petites tâches à remplir (travail à la grue, cache-cache avec les orphelins, rattraper un voleur...). Le hic est qu'avec Final Fantasy, on est habitué à trouver des sous-quêtes dans un jeu de rôle, et là, elles manquent à l'appel. On pardonnera ce manque car les petits «jeux» dans le jeu font passer de bons moments.

### Accessibilité : 95%

Aucun problème, la prise en main est quasiment instantanée et le système des skills assez simple. Pendant les combats, c'est une des meilleures interfaces que j'ai vues.

### Scénario : 96%

Présenté comme un compte avec des séquences entièrement écrites et un système de chapitres, le scénario se déroule également à la manière d'une aventure : courage, sacrifice, trahison sur fond d'épique dragonnesque, tous les ingrédients sont réunis.

### Présentation : 80%

Une intro en anime, chouette mais pas transcendante, et l'absence de séquences animées au cours du jeu n'offrent pas de rebondissements spectaculaires, mais en revanche gardent le joueur dans le feu de l'action.

### Psychologie des personnages : 92%

J'aime bien : les persos ne sont pas compliqués dans leur être, chacun assume un rôle défini dans un thème bien déterminé. On retrouve le Kujô de base, solitaire et prêt à tout pour arriver à ses fins (mais qui n'est pas méchant dans le fond du fond), et un héros bien dans son rôle, au début étranger à l'histoire et qui se retrouve embarqué pour enfin recouvrer la mémoire et son rôle sur cette Terre. Comme nous tous, qui !

# 91%





LES DÉCORS DE PERSONA 2 : UNE AMBIANCE PLUTÔT BUREAUTIQUE, VOUS NE TROUVEZ PAS ?



LA CARTE SUR LAQUELLE VOUS ÉVOLUEZ EST EN DEUX PARTIES : LA VILLE ET LES QUARTIERS (COMME CI)

# Persona 2

## Eternal Punishment

Persona 2, sous-titré Eternal Punishment (pour le différencier de son petit frère sous-titré Innocent Sin, qui est un épisode à part entière) pourra en dérouter plus d'un, ça c'est clair... Disons que ce n'est pas un jeu comme les autres. Ni un RPG comme les autres, d'ailleurs. Atlus nous a servi à l'ambiance particulière et très éloigné des produits sortis de firmes telles que Square ou Enix, complètement original et faisant suite au premier Persona datant d'il y a quelques années. Dissection en direct d'un jeu... bizarre.



UN EFFET SYMPA VOUS PLONGE DANS LES COMBATS

Commençons par le commencement, ce sera plus simple. Persona 2 peut être qualifié de RPG urbain, c'est-à-dire, vous l'aurez compris, qu'il se déroule dans un milieu fait d'immeubles, de bureaux, de flingues et tout ce qui fait le charme de notre société contemporaine. Exit donc les décors merveilleusement oniriques, voire lyriques, de softs comme Final Fantasy, Chrono

Cross, Valkyrie Profile et consort, Persona propose de vous plonger dans l'atmosphère des grandes villes. L'histoire prend place au Japon. Vous dirigez Maya Amano, jeune femme journaliste dans une boîte appelée Kismet - vous commencez donc l'aventure dans une série de bureaux très réalistes, entouré de vos collègues de travail, d'armoires et d'ordinateurs. Votre rédactrice en chef, Mizuno, qui vous déteste cordialement, vous donne un nouveau sujet à couvrir qui fait sensation en ce moment : le Joker, mystérieux personnage qui, selon la légende, peut réaliser le meurtre de votre choix et qu'on peut invoquer en s'appelant soi-même sur son portable ! (ça c'est une façon originale d'invoquer un démon, ça change de répéter cinquante fois « Homme-Bonbon » devant sa glace - les puristes des films d'honneur voudront bien méseuser s'ils se sentent vexés). Justement, vous venez de recevoir une lettre étrange signée du Joker en question, avec écrit simplement « Tu es la prochaine ». Vous voilà donc partie en investigation dans une université où le dernier meurtre a été perpétré, au lieu de profiter de votre après-midi avec votre bonne copine comme vous l'aviez initialement prévu. Celle-ci vous accompagne d'ailleurs afin d'enquêter auprès des étu-



CET HOMME À L'ACCOUTREMENT TRÈS «SUPERMARCHÉ» EST LE FAMEUX JOKER, COUPABLE DES MEURTRES MYSTÉRIEUX



MAYO EN UN JEU À PARTIR DE LA FIN DE PERSONA 1 ET LE JOKER AUSSI DANS VOTRE DOSSIER CONTRE LES FORCES MYSTÉRIEUSES



PERSONA : UN TEXTE VERT APPARAÎT POUR VOUS DONNER DES INFORMATIONS SUR LA PERSONNE OU L'OBJET PRINCIPALEMENT



QU'ARRIVE-T-IL À LA BELLE MAYA ? VICTIME DU JOKER, ELLE S'APPRÊTE À DÉCOUVRIR QUELQUE CHOSE DONT ELLE NE SOUSPÇONNAIT PAS MÊME L'EXISTENCE



## Un système de combat complètement déroutant

EN ENTRANT DANS UNE PHASE DE COMBAT, VOUS AVEZ DEUX CHOIX, ATTAQUER OU TENTER LE CONTACT. DANS LE PREMIER CAS, VOUS DEVEZ DÉCIDER À L'AVANCE DES COMMANDES DE VOS PERSONS, QU'ILS EXECUTERONT ENSUITE SANS S'ARRÊTER JUSQU'À CE QUE VOUS LES STOPPIEZ. DANS LE SECOND CAS, VOUS DEVEZ TENTER D'AMADOUER LE DÉMON EN L'AMUSANT ET EN LE RENDANT INTÉRESSÉ, DE FAÇON À CE QU'IL QUITTE L'ÈRE DE COMBAT EN VOUS LAISSANT QUELQUES CARTES AU PASSAGE... DÉROUANT AU PREMIER ABORD, MAIS PLÛTÔT ORIGINAL.



MAYA LIBÈRE SON PERSONA POUR LA PREMIÈRE FOIS DANS UNE SITUATION DE DANGER IMMÉDIAT : PAR LA SUITE, ELLE SERA CAPABLE DE L'UTILISER À VOLONTÉ

dians... Un début qui n'a rien d'extraordinaire en soi, n'est-ce pas ? À part le fait que cette fois, l'héroïne est une femme. Toutefois, au bout d'une petite heure de jeu, les choses changent : vous rencontrez enfin le Joker et apprenez l'existence des démons, qu'il va dorénavant falloir vous farcir... L'ambiance devient très vite surmaternelle, et pour notre plus grand plaisir.

La plus grande innovation du jeu se fait au

niveau des combats : vous rencontrez des démons sur votre route, que vous pouvez choisir d'attaquer ou d'amadouer. En effet, une commande «contact» est là pour vous permettre de discuter avec l'adversaire et de lui faire passer un bon moment ! Chacun de vos personnages possède sa propre approche (Maya fait une interview, Ulala dit la bonne aventure, Katsuya lance un interrogatoire...), et selon votre discours et vos réponses aux questions, le démon s'en sentira heureux, apeuré, énervé ou intéressé. Et si vous parvenez à l'intéresser suffisamment, il vous offrira une tripotée de cartes avant de quitter le combat... Ces mêmes cartes qui vous serviront à bien des choses utiles, comme utiliser magies et invocations, fusionner les sorts, obtenir des capacités... J'avoue avoir été tellement dérouté la première fois, que j'ai carrément détesté le principe, et c'est à force d'essayer que j'ai saisi tout l'intérêt de la chose. Au final, questionner et amadouer les démons est complètement trippant, bien qu'un peu répétitif à la longue. Sans oublier que vous pouvez également vous en débarrasser : et que si vous répondez mal ou l'énervez trop, la punition sera de devoir le combattre...

Au niveau technique, rien à dire, les décors sont fins et bien dessinés, le moteur 3D est dans la veine d'un Xenogears, et l'univers urbain du soft est propice à une foule de détails - vous le remarquerez en jetant un œil sur les bureaux, par exemple, ils sont recouverts de papiers en tout genre. Je trouve la musique aussi déroutante que le système de combat, mais elle a l'avantage de bien coller avec le style de jeu et l'atmosphère générale. Beaucoup de surprises vous attendent au cours du jeu, ainsi qu'une bonne durée de vie, due à une histoire intéressante et une enquête complexe ; voilà une bien bonne étrangeté que Persona 2 qui, c'est sûr, ne pourra pas plaire à tous, et surtout pas aux fans d'univers héroïco-fantaisistes. A essayer avant d'acheter.

Bûche

**Playstation (NTSC)**  
**Conception :** Atlus  
**Distribution :** Atlus  
**Dispo en :** jap, US  
**Genre :** RPG urbain  
**Compatible avec :** Dual Shock

### Graphismes : 94%

Le moteur 3D permet une meilleure gestion de l'environnement avec le padding, mais des décors un peu moins soignés qu'avec de la précédo, n'empêche que les graphismes sont beaux, lisses et, surtout, ultra détaillés comme dans les bureaux. On regrette quand même un trop grand écart de qualité entre certains endroits.

### Musiques : 90%

Elles sont loin d'être mauvaises mais pas tout à fait excellentes... En fait, elles offrent une impression étrange. S'adaptant parfaitement au jeu, elles laissent un goût de satisfaction sans proposer de thème qui se détache vraiment du lot.

### Durée de vie : 92%

Une enquête captivante, une histoire de meurtres étranges qui devient très vite surmaternelle... Je n'y ai pas joué très longtemps, mais je prévois une bonne vingtaine d'heures d'aventure, sur un cd, avec quelques scènes animées du meilleur effet.

### Accessibilité : 95%

Tout le jeu est, complètement, en anglais et ne devrait poser aucun problème aux habitués. Ceux qui ne comprennent pas cette langue, ou qui ont des difficultés, quant à eux, auront du mal à entrer dans l'histoire. Vous devez pouvoir apprendre à discuter avec tout le monde pour recevoir une info du genre «il faut trouver la réception», alors pour celui qui ne saisit pas...

### Scénario : 93%

Voilà une note que j'aurais eu du mal à donner ! Le scénario de Persona part dans un style quelque peu spécial, continue dans un style tout aussi étrange, et finit probablement dans la même genre ! Sans parler de ce type à la tête de sachet de supermarché qui ne fait ni peur, ni sourire... Bref, il faut y jouer pour comprendre.

### Présentation : 96%

L'intro en images animées est excellente ; de plus, je trouve le design des persos extra, différent de ce que j'ai vu jusqu'à maintenant mais particulièrement travaillé et réaliste. Le jeu est ensuite régulièrement coupé par ce genre de scènes agréables pour les rétines, un plaisir pour les yeux.

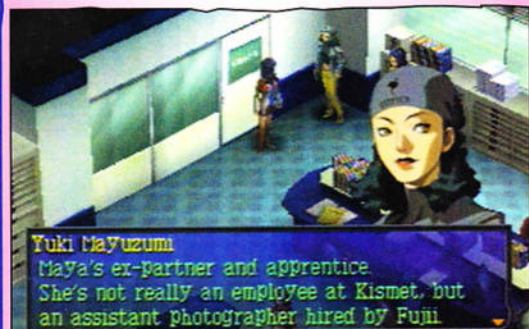
### Psychologie des personnages : 95%

Cette histoire de Persona l'en fait, une sorte d'identité parallèle propre à chacun qui permet d'utiliser certains pouvoirs) rend les personnages très intéressants, ils découvrent leurs pouvoirs au fur et à mesure. En outre, ce sont des hommes et des femmes de tous les jours, avec boulot et vie quotidienne, ça change !

92%

## Une histoire de design

JE TROUVE LE DESIGN DES PERSONNAGES VRAIMENT EXCELLENT, QUE CE SOIT DANS LES SCÈNES ANIMÉES OU AU COURS DU JEU : LEURS TRAITS SONT DÉTAILLÉS ET LEUR ASPECT VRAIMENT ADULTE, CONTRAIREMENT À BEAUCOUP DE HÉROS DE RPGS (À L'EXCEPTION DE FINAL FANTASY VIII, DANS LEQUEL LES PERSONS AVAIENT UN CÔTÉ TRÈS RÉALISTE). CE DESIGN SOIGNÉ SE RETROUVE ÉGALEMENT DANS LES DÉCORDS, LISSÉS, FINIS, BOURRÉS DE DÉTAILS, BIEN QUE PARFOIS INÉGAL - VOUS POUVEZ ADMIRER DES GRAPHISMES D'UNE GRANDE BEAUTÉ, ET JUSTE APRÈS RENTRER DANS UNE PIÈCE TROP FADE. MAIS BON, ÇA S'EXCUSE FACILEMENT.



**Yuki Mayuzumi**  
 Maya's ex-partner and apprentice. She's not really an employee at Kismet, but an assistant photographer hired by Fujii.



Comme d'habitude, retrouvez la rubrique boutique, qui pour l'occasion se transforme en véritable vitrine d'après Noël. Au passage, je voulais dire que j'ai enfin pu jouer à Phantasy Star On-Line sans en utiliser les capacités Internet et franchement, je trouve que Famitsu se fout de plus en plus de la gueule du monde, parce que noter cette merde 37/40, c'est du foutage de gueule. M'enfin je me calme, on verra pour le test le mois prochain avec tout à porter de main. Mais personnellement, je doute vraiment de trouver un intérêt quelconque à ce jeu, vu les nuits passées sur des produits PC autrement plus intéressants (en réseau), tels que WarCraft II, Diablo ou encore le fabuleux Baldur's Gate II. Bon, je voulais faire ce rapide coup de gueule. Reprenons nos esprits et revenons à notre boutique de janvier. Vous y trouverez toutes sortes de perles rares, avec entre autres les OST de Mononoke Hime, Hotaru no Haka, Ghost in The Shell et quasiment la totalité de ce qui a été réalisé pour Lodoss.

Dans la partie jeu, vous retrouverez la critique de Breath of Fire IV, Persona 2, Grandia 2, le fabuleux Celtic Moon ou encore le premier album solo de la divine Yoko Kanno, une bombe un point c'est tout. Pour savoir exactement ce qu'il résulte de toutes ces bandes-son, je vous invite à lire les lignes ci-dessous.

Jay

## Song to fly



**Éditeur :** Victor  
**Composition musicale :** Yoko Kanno  
**Nombre de pages :** 11  
**Nombre de CD :** 1  
**Disponible en version japonaise**

Contrairement à d'habitude, je vais faire une petite entorse. Song to fly est le premier album solo de Yoko Kanno et ne constitue en aucun cas une quelconque bande-son pour un animé ou un jeu. C'est son bébé, celui qui décrit sa personnalité dans

toutes ses facettes, son talent de compositeur et surtout son génie créatif extraordinaire.

Si vous ne connaissez pas le meilleur compositeur de ce siècle, aussi appelé le «John Williams nippon». Sachez que nous réaliserons incessamment sous peu une biographie de cette charmante femme, dotée d'un pouvoir pour réveiller des mélodies magnifiques, peu communes et surtout empreintes de sentiments et d'émotions. Si ce message passe clairement à travers des BO d'animé, à plus forte raison dans son albu.

Si je devais vous décrire ce que fait Yoko Kanno, je ne saurais trop lui trouver un style : elle en a mille ! Elle sait manier tous les instruments, possède une vocalise merveilleuse et réalise des prouesses à chaque fois qu'elle compose. Pour vous expliquer au mieux son album, disons que les fans seront ravis. Vous devez certainement vous demander si les morceaux sont tous de la même qualité ? Je répondrai par un oui affirmé. Rien n'est à jeter dans ce CD... les morceaux sont tous différents et profitent de plusieurs grandes voix telles que Franco Sansalone, Jadwiga Reppé, Donna Cumberbatch, Krzyszto Ciupinsky...

Des noms qui ne vous disent probablement rien mais croyez-moi qui ont une voix hors du commun. En plus des morceaux chantés, on retrouve les habituels chœurs du Warsaw Philharmonic Orchestra (avec qui Yoko Kanno travaille pour toutes ses œuvres), de sublimes thèmes au piano, de la musique expérimentale, de la musique «darkened theatre» (mouvement créé par Danny Elfman dont je vous parlerai un jour ou l'autre)... Bref, varié, magnifique, splendide... l'album porte bien son nom : des chansons pour voler !

À acheter d'urgence !

## Breath of Fire IV



**Éditeur :** Capcom  
**Composition musicale :** Yoshino Aoki / Taro Iwashiro  
**Nombre de pages :** 36 (CD1) / 31 (CD2)  
**Nombre de CD :** 2  
**Disponible en version japonaise**

Je n'ai pas grand-chose à dire sur cette bande-son car elle n'est pas à la hauteur de ce qui se fait actuellement sur le marché. Première raison, les compositions sont très inégales et ne marquent pas l'esprit. Inutile de penser donc que vous vous en souviendrez longtemps : les divers thèmes de ce jeu sont loin d'être exceptionnels. Deuxième raison, les compositeurs n'ont pas beaucoup de talent (c'est le moins que l'on puisse dire) et n'ont jamais réussi à vraiment sortir de l'ordinaire. Troisième raison, le style est vraiment étrange. À mi-chemin entre le rythme oriental et de la musique épique, ça passe pour certains morceaux mais pas du tout pour d'autres. Au final, disons que sur une soixantaine de thèmes, les bons ne passent pas la dizaine. En ce qui concerne les très bons, c'est simple, il n'y en a que deux ou trois. Le main theme est superbe et la dernière musique du CD 1 (la piste 36) est envoûtante au possible. Vu que Noël a dû faire souffrir votre compte en banque et qu'il y a nettement mieux sur le marché de la bande-son de RPG, je ne saurais que trop vous conseiller d'être extrêmement prudents.

## Grandia II Deus/ Povo



**Éditeur :** Twofive Co.  
**Composition musicale :** Noryuki Iwadare  
**Nombre de pages :** 22 (Deus) / 24 (Povo)  
**Nombre de CD :** 1 pour chaque  
**Disponible en version japonaise**

J'ai franchement du mal à me prononcer, car si la bande-son de Grandia II n'est pas exceptionnelle, on ne peut nier l'existence de morceaux vraiment sympa, dont quelques-uns vraiment magnifiques. Il existe deux CD pour le jeu de Game Arts et honnêtement, je ne sais lequel vous conseiller car tous deux sont étrangement inégaux. Disons que d'un côté, on trouve du splendide et d'un autre du limite merdique. Le problème est que sur ces deux gallettes, on ne compte qu'une bonne douzaine de morceaux vraiment excellents, alors qu'ils en totalisent plus de quarante ! Je dois dire que certains thèmes sont vraiment gerbants, notamment ceux qui accompagnent vos déplacements dans les villages. En ce qui concerne le thème des combats, des boss ou encore le main theme et la fin, on ne peut que s'incliner : c'est superbe. Pour le reste, disons que certains morceaux ont été ajoutés sur Povo et qu'ils sont extraordinaires... Tout d'abord la piste 6, bien marquante, mais aussi la 15, 19, 21 et 22.

Disons que si vous avez adoré le jeu, vous pouvez acheter tranquillement Deus car ce sont les musiques les plus marquantes. Si en revanche, vous voulez découvrir du plus calme, je vous conseille le Povo. Néanmoins, je ne saurais que trop vous conseiller de l'entendre avant de vous le procurer, car la qualité est si inégale que certains pourraient regretter leur achat.



# Persona 2 - Eternal Punishment

## Original Soundtrack



**Éditeur :** Koei  
**Composition musicale :** Takeshi Kura  
**Nombre de pages :** 36 (CD1) / 32 (CD2)  
**Disponible en version japonaise**

Un bien étrange CD, à l'image du jeu en tout cas. S'il est clair que cette bande-son a été parfaitement adaptée pour le jeu en lui-même, elle surprend de par sa vitalité. Ce qui quelque part est un bien, car l'ensemble des thèmes sont speed et techno, tout en conservant quelques notes vraiment typiques aux RPGs. Certaines mélodies sont carrément épiques... pourtant le tout reste très ambiant et pas vraiment musical, ce qu'on regrette un peu. Néanmoins, je dois avouer que certains morceaux sont scotchants et que la plupart font penser à ce qui accompagnait avec brio Street of Rage II, des compositions qui resteront à jamais gravées dans nos mémoires. Si rien sur ce CD n'est inoubliable, je vous conseille toutefois de l'écouter une fois en entier et de vous faire votre propre verdict, car autant j'ai été déçu par 75 % de cette OST, autant les 25 % restant m'ont subjugué tant la richesse de certains sons électroniques viennent ajouter une mention génielle devant le nom de Kura... un mec peu connu et qui pourtant a un bon passé derrière lui...

Voilà, je ne vois pas quoi ajouter d'autre, si ce n'est que mon avis reste mitigé mais qu'une écoute ne vous sera pas inutile. D'autant plus que si l'on excepte son origine, on se retrouve en trac d'un ensemble de thèmes plaisants à l'écoute.

# Mononoke Hime

## OST / Symphonique Suite



**Éditeur :** Studio Ghibli  
**Composition musicale :** Joe Hisaishi  
**Nombre de pages :** 33 (OST) / 12 (symphonique)  
**Nombre de CD :** 1 pour chaque  
**Disponible en version japonaise / US / française**

C'est difficile de parler d'une telle œuvre. Tout d'abord, vous avez pu constater à quel point les mots me sortaient difficilement de la bouche pour

la critique du véritable événement de cette fin d'année : la sortie du DVD de Mononoke Hime. Imaginez maintenant que je me retrouve face à la bande-son. Je pense que je vous en ai déjà suffisamment dit dans la critique mais j'aime bien parler et encore plus couvrir d'éloges un trac qui m'a bien fait kiffer. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Joe Hisaishi est un maître et que son talent est, avec Mononoke, montré au monde entier. En effet, on en vient à se demander qui aurait pu réussir un tel exploit à part lui. Yoko Kanno ? non, son style ne convient pas à Mononoke. Rien à redire, la bande-son est magnifique et je ne saurais quoi vous dire d'autre si ce n'est qu'aucun morceau n'est à jeter, que l'original soundtrack est une pure merveille du début à la fin. Je tenais particulièrement à signaler l'incroyable main theme (j'en ai encore des frissons dans le dos) mais aussi d'autres les magnifiques «Evening at Ironworks», «Requiem», «Will to live», «Ashitaka and San». Sans oublier les quatre adagio pour la mort et l'extraordinaire «The legend of Ashitaka theme». Pour finir, on peut également saluer le talent et la voix de Yoshikazu Mera, qui chante avec brio le thème principal. En bref, l'OST est un bijou à se procurer de toute urgence tant c'est beau et remarquablement orchestré. Pour ce qui est du Symphonique, c'est le même avec un son de meilleure qualité !... La seule différence étant l'absence de voix et juste du symphonique, comme l'indique clairement son nom.  
 Bref, deux CD magnifiques auxquels vous devriez réserver le meilleur accueil possible !

# Final Fantasy IV

## Celtic Moon



**Éditeur :** DigiCube  
**Composition musicale :** Nobuo Uematsu  
**Nombre de pages :** 15  
**Nombre de CD :** 1  
**Disponible en version japonaise**

Tous les fans de RPG et de musique celte seront d'accord pour affirmer que Final Fantasy IV : Celtic Moon est certainement une des plus belles soundtracks, qui aient jamais été réalisées pour un jeu vidéo. Nobuo Uematsu réalise ici une de ses plus grandes œuvres, qui, comme son titre l'indique, projette jusqu'aux étoiles. Seulement 15 pages... c'est le plus gros reproche que l'on pourrait faire à Celtic Moon. Maintenant que je connais son talent dans ce style précis, je me demande honnêtement pourquoi Uematsu ne répète pas son opération pour les autres bandes sonores qu'il a réalisées. J'ose à peine imaginer le résultat sur le thème de Kuja ou le thème de Final Fantasy IX. En étant honnête et sans apporter d'image péjorative, je dirais que la plupart des mélodies sont superbes, entraînantes, et que lorsque l'on ferme les yeux, on s'imagine sans mal voir des danseurs professionnels exécuter quelques pas relatifs à leur folklore pour accompagner les thèmes. Pour ma part, je dirais que l'achat du CD s'impose, ne serait-ce que pour le sublime «prelude» (revu et corrigé, et de quelle façon !), le magnifique main theme mais aussi l'incroyable «theme of love» ainsi que «mystic mysadia», «Troian Beauty» et «Rydia» évidemment. Mon préféré restera quand même le mythique «Illusionary World». Bref, un grand moment de musique, qui en plus vous rappellera de magnifiques souvenirs, si vous avez eu la chance de jouer à Final

plus beaux thèmes de Final Fantasy IV en utilisant les instruments chers au peuple Breizh. Cornemuse, flûte, flûte traversière, violon... tout ce qu'il faut pour nous mettre dans une ambiance magnifique où la féerie et le rêve sont les morts d'ordre. Nobuo Uematsu réalise ici une de ses plus grandes œuvres, qui, comme son titre l'indique, projette jusqu'aux étoiles. Seulement 15 pages... c'est le plus gros reproche que l'on pourrait faire à Celtic Moon. Maintenant que je connais son talent dans ce style précis, je me demande honnêtement pourquoi Uematsu ne répète pas son opération pour les autres bandes sonores qu'il a réalisées. J'ose à peine imaginer le résultat sur le thème de Kuja ou le thème de Final Fantasy IX. En étant honnête et sans apporter d'image péjorative, je dirais que la plupart des mélodies sont superbes, entraînantes, et que lorsque l'on ferme les yeux, on s'imagine sans mal voir des danseurs professionnels exécuter quelques pas relatifs à leur folklore pour accompagner les thèmes. Pour ma part, je dirais que l'achat du CD s'impose, ne serait-ce que pour le sublime «prelude» (revu et corrigé, et de quelle façon !), le magnifique main theme mais aussi l'incroyable «theme of love» ainsi que «mystic mysadia», «Troian Beauty» et «Rydia» évidemment. Mon préféré restera quand même le mythique «Illusionary World». Bref, un grand moment de musique, qui en plus vous rappellera de magnifiques souvenirs, si vous avez eu la chance de jouer à Final

# Ghost in the shell

## Original Soundtrack



**Éditeur :** Victor  
**Composition musicale :** Kenji Kawai  
**Nombre de pages :** 11  
**Nombre de CD :** 1  
**Disponible en version japonaise / américaine**

Pas grand-chose à dire sur ce chef-d'œuvre que vous devez déjà tous posséder - tout du moins, je l'espère. Pour faire face à l'événement provoqué

par la sortie du film de Mamoru Oshii en DVD Zone 2, je vous propose de retrouver dans notre rubrique boutique un verdict sur son OST. Premier détail, et pas des moindres : le compositeur est génial et cher à un bon nombre de fans de japonais : il s'appelle Kenji Kawai (Vampire Princess Miyu, Ranma, Blue Seed, Patlabor... et même Deep Fear, LE S-Horror de la Saturn) et rien que pour faire plaisir à Alex et Pierre, je dirai qu'il fait partie des meilleurs compositeurs de ce siècle. Non seulement, son style est travaillé, mais comme Yamashiro Shoji (compositeur d'Akira), il parvient à constituer une bande-son à partir de simples mélodies de fond, et en fin de compte de simples bruitages. Il utilise les percussions comme personne, et arrive à créer une réelle ambiance dans tout ce qu'il entreprend. Je ne vous ferai pas l'insulte de vous dire que l'un de ses thèmes les plus mythiques (Making of Cyborg) se trouve sur ce CD magnifique, et en tant qu'amateur d'animés et de musiques nipponnes, il vous faut absolument vous procurer ce petit bijou, qui pourtant ne tient que sur une simple galette. Je pourrais vous parler des heures de chaque morceau, mais je préfère franchement vous pousser à vous procurer cet OST qui a une place de choix dans votre ludothèque. Bref, à se procurer de toute urgence, si ce n'est pas déjà chose faite.



## Record of Lodoss War



OST I, II, III, The Best, The Movie Soundtrack

Éditeur : SM

Composition musicale : Mitsuo Hagita

Nombre de plages : 14 (OST 1), 15 (OST 2), 14 (OST 3), 18 (The best), 16 (movie)

Nombre de CD : 5 (1 pour chaque OST)

Disponible uniquement en version japonaise

Je vous l'ai déjà dit, la bande sonore de Lodoss est superbe. Les morceaux sont remarquablement orchestrés et pour la plupart magnifique. Néanmoins, il est clair qu'il faut aimer le style heroic-fantasy...

Je pense que cela ne pose pas trop de problème, étant donné que notre ambiance préférée à tous reste le H-F.

Je sais ce que la plupart des mecs qui vont sur le forum de Cybersofts me diront : «oh le nase, c'est de la collection SM records... c'est du copié...bla bla bla». Je leur rétorquerais que s'ils arrivent à trouver encore des originaux de ces CDs, je leur tire mon chapeau. Honnêtement, la série a eu un tel succès et les galettes sont si représentatives de sa qualité que toutes les original soundtracks se sont vendues comme des petits pains. Pour vous en donner la preuve, je ne pourrais pas vous présenter chaque OST comme je l'ai fait pour Kenshin, le mois dernier, pour la bonne et simple raison que je n'ai pas réussi à me procurer à temps les deux premières OST. En ce qui concerne la troisième, on peut dire qu'il y a des morceaux remarquables et que vous tripperez bien. Comme je viens de vous le dire, n'ayant pas tous les éléments en main pour pouvoir réaliser une critique complète, je me contenterai de vraiment vous conseiller l'album BEST, qui réunit les meilleures chansons et thèmes, propres aux Chroniques de la guerre de Lodoss. Si vous investissez dans ce CD, je vous assure la pleine satisfaction, si toutefois vous avez aimé la série et les OAVs. Le meilleur reste incontestablement l'OST qui a été réalisé pour les besoins de l'OAV. Les meilleures musiques se trouvent incontestablement dans l'album «movie». C'est magnifique du début à la fin, et cela vous fera, à n'en pas douter, sombrer dans un retour dans le passé et il est clair que le fantasy y est ici clairement démontré. Bon, je commence à raconter n'importe quoi ! Inormal, il est tard et c'est Noël dans pas longtemps, donc je pense vous en avoir suffisamment dit sur l'ensemble des OST de Lodoss).

## Hotaru no Haka

Original Soundtrack/Drama



Éditeur : Studio Ghibli

Composition musicale : Yoshio Mamiya

Nombre de plages : 10 (OST) / 18 (Drama)

Nombre de CD : 1 pour chaque

Disponible en version japonaise

Dans la grande tradition des OST de films made in Studio Ghibli. En gros, c'est magnifique, lyrique, onirique et un mot magique. Si vous aimez le style de Joe Hisaishi, vous ne serez pas déçus par les compositions très douces et épurées de Yoshio Mamiya. De la très grande musique qui a l'avantage de déclencher chez nous des émotions fortes. Certaines prêtent à sourire pour leur innocence et leur accent gai alors que d'autres nous font littéralement sombrer dans la déprime. La cause : les accents sont graves et torturés et les mélodies, très - comment dire - tristes. Les personnes qui ont vu l'œuvre d'Isao Takahata seront ravies de retrouver les sentiments qu'ils ont nourris pendant le film. Je me suis surpris à avoir la chair de poule en écoutant le main theme dans l'obscurité la plus totale, c'est vous dire. Afin de plaire au plus grand nombre mais également de satisfaire les fans, Ghibli a sorti deux compacts sur le film culte de Takahata.

Le premier est l'original soundtrack et retrace pendant plus de cinquante minutes les mélodies que vous entendrez tout au long du film. Rien de très original donc, si ce n'est que les oreilles en redemandent tant c'est beau. Le second CD quant à lui propose une version quelque peu améliorée, puisqu'on a l'impression d'avoir tout le film sur le CD ! En effet, vous entendrez Setsuko et Seita parler (les véritables dialogues) accompagnés d'une partie de chaque mélodie - comme dans le film en somme. En bref, si vous aimez le film ou que vous appréciez tout simplement la belle musique, n'hésitez pas à vous procurer l'OST et/ou le Drama.

## Lodoss War : Chronicles of Heroes

OST I, II, III

Éditeur : SM

Composition musicale : Kaoru Wada / Yoko Kanno

Nombre de plages : 28 (OST 1) / 23 (OST 2) / 23 (OST 3)

Nombre de CD : 3 (1 pour chaque OST)

Disponible uniquement en version japonaise

Contrairement à Lodoss qui se profile sur un horizon vraiment fantasy et qui ne déroge pas de la règle tout au long de ces OST, les OST de la série TV sont le parfait contraire de la série. Les thèmes sont riches, variés et sans sourcilier, il vous faut absolument vous les procurer. Ne serait-ce que pour le main theme, qui est une véritable tuerie. Disons les choses comme elles sont. Le plus impressionnant avec ces trois OST (300 balles donc), c'est qu'elles présentent au total un peu moins de 100 compositions et que pour la plupart, elles sont vraiment réussies. Comme je dispose des trois, voyons exactement la valeur de chacune.



OST I

Si certains morceaux (qui représentent le côté dark et le mal) sont assez moyens, d'autres thèmes sont carrément terribles. Comme je vous le disais plus haut, ne serait-ce que ce magnifique main theme, qui fait partie des meilleurs jamais réalisés. Lorsque l'on fouille un peu, on remarque qu'un grand nom - Yoko Kanno - se cache derrière. Une fois cette information donnée, on ne s'étonne plus et on écoute avec passion ce morceau qui dure bien 4 minutes 20.

Un régale. Comme on est satisfait, on écoute la suite et les deux thèmes qui suivent sont magistraux. Puis on retrouve la même qualité à partir de la dixième piste, avec notamment une chanson typique Kanno en 11. Plus tard, on reconnaît la maîtrise avec notamment la superbe ode en page 17. La fin est de la même classe avec notamment les pistes 24 à 28. Bref, un achat incontournable si vous aimez la musique jap ou tout simplement les OST d'animes.



OST II

Nettement moins bonne que l'OST, première du nom, cette seconde saura quand même vous plaire grâce à de nombreux morceaux, très courts pour la plupart, relativement réussis. On notera pourtant une petite chose : cet OST est non seulement plus court mais également moins indispensable que son aîné. La dernière piste et la première restant les meilleurs de cet original soundtrack. Notez que je suis assez mécontent de ce CD car il n'apporte vraiment rien de plus au premier et surtout reprend beaucoup de

thèmes du premier, sans y apporter de nouvelles touches. Néanmoins, il reste sympa à écouter sans toutefois être indispensable.



OST III

Beaucoup plus calme et agréable que l'OST II, on regrettera quand même beaucoup trop de thèmes, trop courts.

Il est dommage que seule l'OST I sorte réellement du lot. Je ne peux vous en dire plus si ce n'est que la voix qui a été utilisée pour les pistes 1 et 23 est envoûtante, malgré un manque clair de charme et d'aigus. On peut également ajouter quelques compliments en ce qui concerne des morceaux qui sortent vraiment de l'ordinaire, et notamment le magnifique chœur qui accompagne les pages 20 et 21. À part ça, si vous ne voulez pas gaspiller votre argent inutilement et malgré certains passages, proches de ce qui avait été pondu pour Suikoden II, écoutez avant d'acheter.

En bilan, disons que si la série TV animée de Lodoss propose des thèmes vraiment magnifiques, il vous faut vous tourner vers le premier OST, indispensable, contrairement aux deux autres, qui se laissent écouter malgré tout.



**RESINES SD 79FRS Pièce**



**KONCI**

123 Boulevard Voltaire 75011 Paris Métro Voltaire  
 Tél:01 44 93 03 28 ou 01 44 93 51 30  
 ouvert du lundi au vendredi de 10h30 à 19h30  
 samedi de 10h à 19h30

CD Musique de jeu 99F pièce 5cds achetés 6ème cds gratuit

Prix des coffrets de cd (2cdds=170F) (3cdds=245F) (4cdds=299F) nombreux d'autres titres disponible



- DIVERS CD GAMES MUSIC (Hifi)**
- Final Fantasy 1&2 SAUND Sound-GM201
  - Final Fantasy Play-GM208
  - Final Fantasy Mix-GM211
  - Final Fantasy 3-GM202
  - Final Fantasy 4 OST-GM212
  - Final Fantasy 4 Piano Collection-GM209
  - Final Fantasy 5 OST 2cd-GM214
  - Final Fantasy 5 Dear Friends-GM217
  - Final Fantasy 6 OST 2cd-GM204
  - Final Fantasy 6 Grand Final-GM207
  - Final Fantasy 7 OST 4cd-GM219
  - Final Fantasy 7 Reunion Track-GM223
  - Final Fantasy 8 Symphonic-GM229
  - Final Fantasy 8 Piano Collection-GM266
  - Final Fantasy 8 OST 4cd-GM348
  - Final Fantasy 8 Symphonic Suite-GM203
  - Final Fantasy 1987-1994-GM210
  - Final Fantasy Celtic Moon-GM216
  - Final Fantasy Love Will Grow-GM218
  - Arc Combat 3 électronique Disc-GM186
  - Arc The Lad Piano Album-GM335
  - Arc The Lad Sound Track 2cd-GM230
  - Arc The Lad 3 OST-GM270
  - Asst Pianist Dragon RPG-GM101
  - Breath Of Fire 4 OST 2cdds-GM331
  - Castel Vania-GM102
  - Castel Vania 2 2cdds-GM103
  - Cred-GM486
  - Chrono Trigger OST-GM243
  - Chrono Trigger BGM 3cdds-GAME78
  - Chrono Trigger OST 3cdds-GM246
  - Dreamcast Sonic Adventure 2cdds AG51
  - Dance Revolution 3rd Mix 2cdds-GM233
  - Dead Or Alive 2 OST-GM317
  - Dracula X OST-GM66
  - Dracula X Remakes-GM173
  - Dragon Quest 1e2 Vol.2-GAME2
  - Dragon Quest 5 Syntho-vigital 3cdds-GAME23
  - Dragon Quest 5 2 Version Arrangement-GAME27
  - Dragon Quest 1st 2 Mix 1-GAME 01
  - Dragon Quest 6 Syntho-arrangement 3cdds-GM139
  - Dragon Quest In Concert-GM261
  - Dragon Quest 5 On Piano-GM263
  - Dragon Quest 6 On Piano-GM263
  - Dino Crisis OST-GM185
  - Eximagers BGM 2cdds-AG333
  - Fatal Fury Wild Ambition Arrange-GM146
  - Front Mission 3 OST 2cdds-GM191
  - Genesoukoden 2 OST 1 2cdds-GM72
  - Genesoukoden 2 OST 2 2cdds-GM74
  - Ghost In The Shell Game Music-AG35
  - Guitar Freaks 2nd Mix OST-GM196
  - Grand Turismo OST-GM133
  - Grand Turismo 2 extended score-GM302
  - Grand Turismo 2 OST-GM300
  - Gradia 4 OST-GM145
  - Grandia OST 1 2cdds-GM360
  - Grandia 2 Deus OST-GM363
  - Grandia OST 2 2cdds-GM362
  - Geniosaku Golden OST V.1 2cdds-GM358
  - G-Darius Zanata Original arrange-GM98
  - Kessen OST-GM 289
  - King Of Fighters Best Arrange-GM333
  - King Of Fighters 2000 2cdds-GM349
  - King Of Fighters 2000 Arrange Song T-GM358
  - King Of Fighters'98 OST 2cdds-GM334
  - King Of Fighters'99 OST-GM162
  - King Of Fighters'99 Arrange Songs T-GM196
  - King Of Fighters'94 Arrange Sound T-GAME104
  - Langrisser Millennium OST-GM236
  - Parasite Eve Remakes-GM30
  - Parasite Eve OST 2cdds-GM118
  - Parasite Eve 2 OST 2cdds-GM244
  - Resident Evil 2 OST-GSM01
  - Resident Evil Code:Veronica ost 2cd-GM286
  - Resident Evil 3 Last E. OST 2cdds-GM288
  - Ridge Racer Type 4 Direct Arr-GM184
  - Ridge Racer 5 OST-GM294
  - Saga Frontier 2 Piano Pieces-GM162
  - Samurai Spirit PSX 2cdds-GM264
  - Samurai Spirits 64 Arrange BGM-AG336
  - Senjimon Legend Of Mana 2cd-GM415
  - Secret Of Mana 3 OST 3cdds-GAME108
  - Shenmue Orchestra Version-GM131
  - Shenmue Juke Box-GM257
  - Shenmue Chap 1 OST-GM295
  - Shining Force 3 OST-GM110
  - Street Capcom Neo-Geo Pocket-GM279
  - Street Fighters 3rd Strike 2cdds-GM160
  - Street Fighters 2 Artist Album-GM66
  - Silart Hill OST-GM128
  - Star Ocean 2 Arrange Album-GM454
  - Star Ocean 2 OST-GM555
  - Star Ocean 2 Fantasy Mixup-GM359
  - Sonic Adventure 2 Music Album-GM165
  - Soul Edge Khan Super Session-GM01
  - Soul Edge S Bath Sound Attack-GM44
  - Scabbard OST-GM203
  - SNK VS CAPCOM 2000-GM355
  - Tenchu OST-GM111
  - Tekken Tag Tournament-GM187
  - Tekken Tag Tournament Music Box-GM320
  - Legend Of Zelda OST-GM78
  - Legend Of Zelda Arrange Album-GM208
  - Legend Of Zelda Max of music 2cd-GM206
  - Lunar Songs 1-GM268
  - Lunar Songs 2-GM29
  - Macross VF-X2 OST-GM184
  - Metal Gear Solid OST-GM40
  - Metal Gear Solid Inna Mena Name-GM71
  - Orphan PS 2 2cdds-GM341
  - Valkyrie Profile Voice Mix Arrange-GM319
  - Valkyrie Profile Arrange Album-GM288
  - Valkyrie Profile
  - Vagrant Story OST 2cdds-GM311
  - Virtus Fighter 3 on the Vocal-GM280
  - Very Best Of Yngwie Malmsteen a-gm27
  - Wild Arms OST-GM189
  - Wild Arms 2nd Ignition OST-GM198C7
  - City Hunter Special OST-GG207
  - City Hunter OST Vol.1-SM264
- DIVERS CD MUSIC ANIMES (Hifi)**
- City Hunter OST Vol.2-SM265
  - City Hunter OST Vol.3-SM266
  - City Hunter Domestic M.1-A391
  - City Hunter Domestic M.2 3cdds-SM267
  - City Hunter Best Collection-GA39
  - City Hunter Secret Service OST-GA42
  - City Hunter Good Boy Sweet Heart-GG23
  - Cowboy Bebop OST.1-A132
  - Cowboy Bebep OST.2-A133
  - Cowboy Bebep Mix-A191
  - Cowboy Bebep Extra-A243
  - Cowboy Bebep Vitamines-A296
  - Escaflowne OST Vol.1-GG11
  - Escaflowne OST Vol.2-GG19
  - Escaflowne OST Vol.3-GG20
  - Escaflowne OST Movie-A420
  - Escaflowne OST Vol.4 Lovers Only-GG73
  - SHING TO FLY YOKO KANNO-a475 New
  - Evangelion OST Vol.1-GA64
  - Evangelion OST Vol.2-GA65
  - Evangelion OST Vol.3-GA71
  - Evangelion 2nd Anniversary Album-GA165
  - Evangelion TV Addition-GG12
  - Evangelion Refrain Songs-a468
  - Evangelion Mix Songs-GG19
  - Evangelion Film 2 OST-GG43
  - Evangelion Sound-A452
  - Evangelion S2 Works 3cdds-GG131
  - Evangelion Film 4 Death OST-GG25
  - Evangelion Concert Symphonic 2cdds-GG52
  - Kenshin OAV OST-A177
  - Kenshin Vol.1-GA75
  - Kenshin Songs-GA76
  - Kenshin Song V.2-GG97
  - Kenshin Vol.3-GG14
  - Kenshin Vol.4 BGM-GG58
  - Kenshin Departs OST.2-GA98
  - Kenshin Best Theme Collect-GG35
  - Kenshin Theatrical Collect Sym-GG83
  - Kenshin The Best Collect-GG199
  - Kenshin Premium Collect 3cdds-GG216
  - Kenshin Brilliant BGM 3cdds-GG125
  - Uta Uta OST.1-A08
  - Uta Uta OST.2-A43
  - Uta Uta OST.3-A88
  - Uta Uta Movie OST-A262
  - Uta Uta Reviviscer Medium Arcvms-A247
  - Uta Uta Filette revolutionnaire-A280
  - Cardcaptor S OST.1-A06
  - Cardcaptor S OST.2-A138
  - Cardcaptor S OST.3-A224
  - Cardcaptor S OST.4-A384
  - Cardcaptor S Film 1 BGM-A270
  - Cardcaptor S Film 2 OST-A433
  - Cardcaptor S Best Of-GG255
  - Cardcaptor S Single Collection-A437
  - Cardcaptor S Songs Book-A151
  - Cardcaptor S Christmas Concert-GG260
  - Agard OAV BGM-SS4
  - OAG TV BGM-SS4
  - Abel OAV BGM-SS5
  - St Boya Beat Of-GA46
  - St Boya 1996 Songs-GA56
  - St Boya 1987 Songs-A56
  - St Boya Boys Be Songs-ANG59
  - St Boya Make Up-ANG59
  - St Boya Make Up 2-ANG60
  - St Boya The Gold Sides 349F-ANG5
  - St Boya Memorial Book 3cdds 299F-S511
  - Bataille du Sautiraire V1 BGM-SS1
  - Bataille du Sautiraire V2 BGM-SS2
  - Bataille du Sautiraire V3 BGM-SS3



- Evangelion Refrain Songs-a468
- Evangelion Mix Songs-GG19
- Evangelion Film 2 OST-GG43
- Evangelion Sound-A452
- Evangelion S2 Works 3cdds-GG131
- Evangelion Film 4 Death OST-GG25
- Evangelion Concert Symphonic 2cdds-GG52
- Kenshin OAV OST-A177
- Kenshin Vol.1-GA75
- Kenshin Songs-GA76
- Kenshin Song V.2-GG97
- Kenshin Vol.3-GG14
- Kenshin Vol.4 BGM-GG58
- Kenshin Departs OST.2-GA98
- Kenshin Best Theme Collect-GG35
- Kenshin Theatrical Collect Sym-GG83
- Kenshin The Best Collect-GG199
- Kenshin Premium Collect 3cdds-GG216
- Kenshin Brilliant BGM 3cdds-GG125
- Uta Uta OST.1-A08
- Uta Uta OST.2-A43
- Uta Uta OST.3-A88
- Uta Uta Movie OST-A262
- Uta Uta Reviviscer Medium Arcvms-A247
- Uta Uta Filette revolutionnaire-A280
- Cardcaptor S OST.1-A06
- Cardcaptor S OST.2-A138
- Cardcaptor S OST.3-A224
- Cardcaptor S OST.4-A384
- Cardcaptor S Film 1 BGM-A270
- Cardcaptor S Film 2 OST-A433
- Cardcaptor S Best Of-GG255
- Cardcaptor S Single Collection-A437
- Cardcaptor S Songs Book-A151
- Cardcaptor S Christmas Concert-GG260
- Agard OAV BGM-SS4
- OAG TV BGM-SS4
- Abel OAV BGM-SS5
- St Boya Beat Of-GA46
- St Boya 1996 Songs-GA56
- St Boya 1987 Songs-A56
- St Boya Boys Be Songs-ANG59
- St Boya Make Up-ANG59
- St Boya Make Up 2-ANG60
- St Boya The Gold Sides 349F-ANG5
- St Boya Memorial Book 3cdds 299F-S511
- Bataille du Sautiraire V1 BGM-SS1
- Bataille du Sautiraire V2 BGM-SS2
- Bataille du Sautiraire V3 BGM-SS3

**RESINES A MONTEE ET A PEINDRE**



**STORE EN BAMBOU: 90X112 cm (129frs) EN TISSUS : 82X110 cm (99frs) nombreux d'autres modele disponible**



POSTERS : 38X53 cm (15frs) l'unité commande minimum par 5



**BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER ET RETOURNER A KONCI 123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS**

NOM .....	PRENOM .....	TITRE .....	REF .....	QTE .....	PRIX .....	MONTANT .....
ADRESSE .....	VILLE .....					
CP .....	AGE .....	Né(e) le .....				
TEL .....	DATE EXP LE .....					
N° CB .....						
DELAI DE LIVRAISON 2 JOURS DES LA RECEPTION DE VOTRE COMMANDE						
EN COLISSIMO SUIVI ET RECOMMANDE (Frais de Port Etranger et DOM-TOM:60F)						
frais de port 30frs offert à partir de 500frs d'achats						
<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat cash <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/> TOTAL						

RE146 69frs



## Hello people !

Après un mois d'attente, revoilà la rubrique que tous les autres canards nous envient : le coin des lecteurs. Ne voyez ici aucune prétention de ma part (genre je fais le meilleur courrier de la presse spécialisée) car honnêtement, je ne pense pas. Non, ce que je veux dire par la rubrique que tout le monde nous envie : c'est la possibilité que je vous offre de vous exprimer librement sur tout ce qui vous tient à cœur. Certes, seulement six pages de courrier, cela fait bien peu par rapport à tout le courrier qui siège gentiment sur mon bureau, mais c'est quand même pas si mal. De plus, je pense que vous avez compris mon but : sans vous sucer, ni vous faire chier, vous faites partie du magazine et bien évidemment, c'est le vôtre. Il est donc normal d'accueillir une place relativement importante à vos réactions mais aussi à vos suggestions et vos nombreuses questions, car cela apporte plusieurs points positifs. Premièrement, les lecteurs qui sont publiés se voient glorifiés, et donnent donc envie aux autres de ressentir les mêmes émotions en voyant leur nom et leurs idées publiés dans Gameplay RPG.

Deuxièmement, cela me permet de faire évoluer le magazine selon votre convenance. Pour vous citer un exemple, je peux vous citer deux-trois choses. Premièrement, la rubrique rétro qui prendra certainement naissance dans le prochain numéro de votre magazine préféré, avec une sélection de jeux à vraiment posséder pour à terme arriver à une liste complète des meilleurs RPGs à posséder sur vos consoles fétiches. Suite à vos demandes, vous verrez également apparaître la rubrique novice, qui vous apportera toute la connaissance sur les termes propres à notre jargon et sur les origines du RPG ainsi que les moments forts que notre style préféré a vécu tout au long de ces années. Enfin, suite à de très nombreuses missives, je pense que nous allons finir par faire une rubrique littéraire où nous vous proposerons une petite sélection de tout ce qui nous botte et de tout ce qui mérite votre attention dans le domaine de la fantasy mais aussi SF, fantastique, horreur... bref, une sélection complète de bouquins à dévorer. Enfin, pour finir dans les améliorations, vous devriez voir d'ici le mois prochain la réapparition des jeux PE, sous la forme d'une rubrique qui vous parle de tout ce qui marque l'univers micro en matière de RPGs. Bon, je pense que c'est suffisant comme preuve. On fait attention à vous et franchement, je pense que il n'existe

que peu de magazines qui permettent une telle disponibilité à son lectorat. Sachez que je suis pote avec plusieurs lecteurs, qu'avec d'autres on a projeté des bouffes et que certains que j'ai rencontrés au Salon de l'Imaginaire vont même participer à la création du site de Gameplay RPG baptisé simplement **gameplayrpg.com**. Voilà tout. Donc sentez-vous libres comme l'a très justement compris notre ami Michaël (alias Raziel), qui m'a raconté sa vie sur plus de cinq pages...

Pour le reste, je vous donne rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles aventures dans cette rubrique exceptionnelle qu'est le coin des lecteurs.

Jay  
PS : j'ai pas assez de dessins ! N'hésitez pas à envoyer vos œuvres!!!

PS 2 : pour me contacter, deux solutions : la lettre à Jay - RPGmag 3 ter rue d'Arsonval 75015 Paris

ou le mail à

Jay@journalist.com / Lestat@journalist.com

Enfin, si vous êtes un revendeur, une boutique ou un éditeur Jaygameplayrpg@hotmail.com



## AJY

Salut à toi, grand maître Jay, rpmaniaque en folie !

J'ai pris mon clavier et ai décidé de t'écrire en espérant être publié (c'est la 3ème fois que je t'écris) !

Bon, je vais passer la partie léche, à savoir : enfin un mag sur les RPGs. Il est beau, bien, etc etc. En ce moment, je suis en train d'écouter HEAVENLY et c'est génial (avis aux amateurs). Au fait, pour me faire ces 3 abrutis de Darkfly, Korn et Sbir, ils disent que tous les goûts sont dans la nature, alors pourquoi ils ferment pas leur gueule au sujet du black. On a droit de pas aimer (perso, j'aime beaucoup la musique et ses ambiances), mais ils parlent d'époque du black ?? Alors des groupes comme Led Zeppelin ou encore Deep Purple, sous prétexte que c'est relativement âgé comme musique, on ne devrait plus les écouter alors qu'ils font une super musique ???

Ya pas un problème les gars ??? Enfin, on trouve de tout dans la nature, même des abrutis... (je vise personne...)

Le heavy metal c'est génial, mais je comprends parfaitement que l'on ne puisse pas aimer. Enfin, chacun ses goûts !

Bon, après la musique, les mangas !! Pourquoi ne pas rajouter une petite page (voire deux) sur les différentes sorties du mois ?? Enfin, c'est juste une suggestion !

**C'est chose faite à partir de ce mois-ci...**

Le plus important, c'est les RPGs !!!!!! Là, une petite déception (pas due à ton mag) : on voit dans les pages pleines de RPGs qui ont l'air ma

fort sympathiques (l'idx Crevette) qui ne verront pas le jour en France ! Et là, je proteste !! Par exemple, Legend of Mana, Xenogears, etc. Ce sont de super jeux ! On y a droit aussi !

**Le problème, est que certaines boîtes comme Square ne reviennent pas sur des jeux déjà sortis... donc pas la peine de parler de traduction.**

Autre problème (enfin pour moi) : y'a plein de jeux que j'aimerais faire, mais par manque de temps (fait chier l'école), je manque des jeux super ! Enfin bon, c'est la vie...

Autre question : est-ce que le WonderSwan verra le jour en France (tu l'as peut-être déjà dit, mais j'en ai pas le souvenir...)

**C'est prévu...** Suggestion : il y a la page rétro, c'est vachement bien, mais pourquoi ne pas proposer des tests de jeux récents mais que tu n'as pas pu publier car antérieurs à ton mag ??

Ça nous permettrait de faire d'anciens jeux en attendant les futures bombes !

**C'est pas une mauvaise idée, ça...** Autre chose : il me manque le 1er Gameplay et je le veux absolument pour avoir la collection entière !! Pourquoi ne pas m'en envoyer un ?? (légalisé si possible) (le type à peine exigeant !!)

**C'est clair, il est en rupture de stock. J'en ai deux exemplaires chez moi, mais je les garde précieusement...**

Voilà voilà... Je vais te laisser tranquille, en espérant avoir pu capter un chouilla de ton attention ! Longue vie à Gameplay !!!

Ajy

PS 1 : nous aussi, en France, on veut des packs (comme les square millennium) !!!!

**Ça va être chaud...** PS 2 : t'as vraiment 19 ans ??

**Nul ne connaît mon véritable âge, mais pour répondre à ta question : comment as-tu fait pour le savoir ?**

PS 3 : si ma lettre est trop longue et que tu as l'intention de me publier, tu peux la raccourcir, ne te gêne pas !

**Non, c'est bon...**

## Caracalla

Salut à toi, oh grand Jay. Avant de passer aux questions, je voudrais parler de certains problèmes, et notamment passer deux coups de gueule, le premier, sur certaines personnes comme les Darkfly ou autres, qu'est-ce que c'est que ce bordel ?

Doù ils sortent ceux-là à parler de tes goûts musicaux et autres trucs divers à te critiquer ? Défends-toi, c'est bien la première fois que je vois un rédacteur de (super) magazine se faire incendier de la sorte ! Je veux bien que vous publiez les avis de tout le monde mais faut pas pousser, qu'est-ce que c'est que cette m... ? ! Pour ce qui est du deuxième coup de gueule, je voudrais parler de Final Fantasy 8, qui pour moi (ça va en choquer plus d'un) est le meilleur de la série et de loin. Et là je suis d'accord avec toi, Jay, sur le fait qu'il faut arrêter de critiquer ce jeu tout cela parce que c'est un RPG un peu à part des autres FFs. Il suffit que certains ne l'aient pas aimé pour qu'ils contaminaient tous les autres. Pour moi, le système de magie est une merveille, et ça n'est pas plus de la durée de vie artificielle que faire monter ses personnages au niveau 100 ou plus même dans certains jeux. Et puis le système de jeu de cartes est quand même une excellente idée, et d'ailleurs il a été repris dans FF9. Bon, pour ce qui est des tests, je les trouve géniaux, même la psychologie des personnages est testée ! Et puis, contrairement aux autres magazines, on n'est pas obligés d'aller fouiller où se trouve un quelconque test de RPG, ici il y en a partout. Encore un bon point, le fait de trouver des astuces sur les RPGs, parce que ça, dans un magazine, c'est plutôt rare. Bon, passons aux questions :

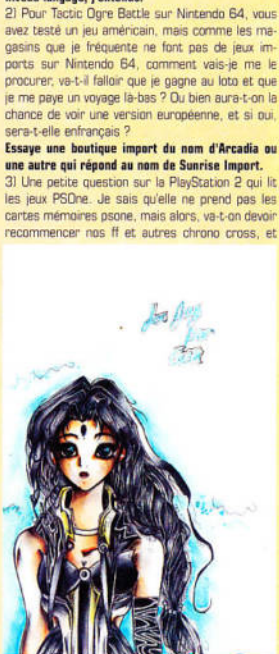
1) Je voulais te demander pour les traductions de langues, en général, sont-elles mieux réussies en japonais, en américain ou c'est le même ? Comme je parle anglais et japonais, je voulais te demander si une version n'était pas meilleure que l'autre.

**Prend tes jeux en version jap... même si la traduction américaine est la meilleure de toutes les versions - niveau langage, j'entends.**

2) Pour Tactics Ogre Battle sur Nintendo 64, vous avez testé un jeu américain, mais comme les magazines que je fréquente ne font pas de jeux importants sur Nintendo 64, comment vais-je me le procurer, va-t-il falloir que je gagne au loto et que je me paye un voyage là-bas ? Ou bien aura-t-on la chance de voir une version européenne, et si oui, sera-t-elle en français ?

**Essaye une boutique import du nom d'Arcadia ou une autre qui répond au nom de Sunrise Import.**

3) Une petite question sur la PlayStation 2 qui lit les cartes PSOne. Je sais qu'elle ne prend pas les cartes mémoires psone, mais alors, va-t-on devoir recommencer nos ff et autres chrono cross, et





Automne 2001 - Numéro 7 - 20 articles -  
**COSMIC**  
 Articles, BD, Art Galerie, Dossier Héroïque Fantaisie.



gie est découverte, il y a tout intérêt à la récupérer à la centaine, surtout si elle est puissante! Or, une équipe = 3 persos ; d'où la constatation suivante : je ne saurais vous dire le nombre d'heures que j'ai passées à subtiliser 300 magies d'un même type afin de booster mes persos. Lassant, "très" lassant.

3e faiblesse, qui découle de la précédente : puisque le nombre de magies idéal est 100, pourquoi diable les utiliser si ce n'est pour diminuer bêtement les stats des persos? Résultat des comptes : non seulement les combats sont longs à mourir, mais en plus, on hésite à mort à attaquer à la magie. C'est idiot, car ça aurait permis de varier les plaisirs et de mettre en place quelques stratégies. Les attaques physiques, ça va un moment, surtout lorsque les armes utilisées par chacun des personnages ne dépassent pas 6 (et quelle variété entre ces armes !!).

4e faiblesse : ce système, non content de rendre les combats affreusement lourds et dénués de toute stratégie, les rend aussi trop faciles (et je ne vous parle même pas de l'utilisation des furies, trop faciles à déclencher, et trop puissantes!!) Je n'ai quasiment jamais rencontré de résistance ; à la fin, ça a été un jeu d'enfant.

5e faiblesse : le système, non content de rendre les combats affreusement lourds et dénués de toute stratégie, les rend aussi trop faciles (et je ne vous parle même pas de l'utilisation des furies, trop faciles à déclencher, et trop puissantes!!) Je n'ai quasiment jamais rencontré de résistance ; à la fin, ça a été un jeu d'enfant.

**Dephnael**

Salut les p'tits gars,  
 Je vous écris d'abord parce qu'avec votre mag, j'ai enfin trouvé ce qui me convenait. Donc bravo et longue vie. Ensuite, parce que je suis amoureux de la préparation d'un CD de musiques de jeux que je vous enverrai si ça vous intéresse (je cherche des créateurs pour bosser avec eux).

**Évidemment, quelle question !**  
 Alors donc (ou j'en étais déjà...) je suis venue à Final Fantasy par le biais de la musique du VI. Je trouve les thèmes franchement terribles, et je ne sais pas d'où ça vient. C'est un peu comme si dans ma tendre enfance, on m'avait bercé avec un certain d'entre eux, et à chaque fois que je tombe dessus dans le jeu, je bloque. C'est-à-dire que j'arrête tout simplement de jouer et j'écoute... Dans ma tête, j'ai l'image d'un petit japonais devant son ordinateur qui compose avec son cœur... Alors moi je voudrais juste savoir comment, il a fait pour pondre un thème comme "Terra" dans FF VI ? Hein, dis-moi, c'est comment qu'il a fait Uematsu

férence pour Squall. Avis aux amateurs !! Cela dit, je te laisse, et que le Grand Esprit du RPG guide les pas des lecteurs bénits de Gameplay RPG Mag !!! ( C'est beau, hein ? )  
 (pour le délice) CARINE LEONHART

**Pas de problème...**

**David**

Salut tout le monde !  
 ...Et merci de nous proposer un mag qui change de l'ordinaire. Il fallait du culot - après tout, un mag spécialisé RPG, ben ce n'est pas gagné d'avance, mais vous l'avez fait, et c'est ce qui compte !

**Merci de tes remarques constructives**  
 Quelques remarques cependant :  
 1. J'ai beaucoup de mal à trouver votre magazine. Je n'habite pourtant pas la brousse : Lille. Ya-t'il une raison ?

**Je ne pense pas... Cela doit être de la responsabilité de notre distributeur...**

2. Beaucoup vous l'ont déjà demandé, alors j'y mets une dose: n'hésitez pas à réparer d'anciens RPGs. L'émulation, ça existe - pour faire des photos d'écran, c'est impeccable -, et je suis persuadé que beaucoup de vos plus jeunes lecteurs n'attendent que de découvrir les perles qui ont bercé notre jeunesse (fait que j'arrête ma prose ridicule, mais bon dieu, rappelez-vous de Tengai Makyo 2 sur Nec : ça, c'était du rpg !!).

**Le dossier sur l'émulation, promis on le fera... quant à Tengai Makyo 2, il est clair que cela me rappelle d'excellents souvenirs.**

Bien, j'en viens au sujet de ce message : FFB. Je ne peux pas m'empêcher de réagir à ce que je viens de lire dans votre dernier numéro, je cite, page 44 : "je suis déçu de voir cet acharnement à l'encontre de FFB, qui est un très bon opus. (...) Vous pleurez la première fois où vous avez fini car vous étiez sur le cul devant tant de prouesses. Il a fallu, pour certains, quelques mois pour le descendre en flèche, pour je ne sais quelles raisons" (Kyo).

Bien, soyons clairs : tout ce qui va suivre n'engage que moi, tous les avis sont dans la nature ; j'espère, je comprendrais tout à fait que Kyo - et d'autres - ne soient pas d'accord. J'aimerais simplement savoir ce qu'ils pensent de mes quelques remarques concernant ce titre.

Très honnêtement, FFB m'a beaucoup déçu, et je n'ai pas attendu 20 heures de jeu pour le réaliser. Rien à dire d'un point de vue technique - tout est superbe, à part peut-être un Uematsu qui, visiblement, a mal vécu le passage Snes/PlayStation - il faudrait qu'il pense à changer son Bontempi -, rien à dire non plus sur la qualité de l'intrigue, complexe à souhait, et sachant développer des personnages suffisamment torturés pour paraître crédibles. Non, le problème vient d'ailleurs : le système de combat. Très déroulant, ce système m'est au départ apparu comme extrêmement intéressant. Idée de pouvoir customiser ses personnages, à volonté et par caractéristiques, était tout à fait novatrice. Après tout, on ne dépendait enfin plus des métiers des uns et des autres, ni de toute cette ribambelle d'armes, d'armures et de boucliers en tout genre aux capacités bien précises : ici, on pouvait "enfin" décider de booster son équipe comme bon nous semblait. Ouh mais voilà : ce système allait très vite révéler ses faiblesses, pour finalement littéralement dynamiter tout l'intérêt des phases de combat, pourtant "très" nombreuses, du jeu.

1e faiblesse : les invocations, bien trop longues pour nous encourager à les utiliser. Certes, c'est beau, mais qu'est-ce que c'est chiant !

2e faiblesse : puisque non seulement le type, mais aussi le "nombre" de magies, permet d'augmenter sensiblement les caractéristiques de l'équipe, on comprend bien vite que dès qu'une nouvelle ma-

perdre nos fichiers ou bien les anciennes cartes seraient elles acceptées pour les jeux psone ?  
**Non, tu ne perdras rien du tout. Le Memory Card fonctionne uniquement pour les jeux PsOne. Si tu veux sauver des parties Ps2, il te faut la Memory Card 8 MB obligatoirement.**

4) Quand sortira le Game Cube, car certaines rumeurs disent qu'elle a été repoussée ?

**Normalement, avant le début de l'été 2001.**

5) Peux-tu me dire quel est ton jeu préféré parmi cela : Xenogears, Chrono Cross, FF6, 7, 8, 9, Shenmue, Eternal Arcadia (ou Skies of arcadia) et Zelda "Majora's Mask" ?

**Alors disons que d'un point de vue "objectif" : FF VI, Eternal Arcadia, FF IX, Chrono Cross, FF VII, Zelda - Majora's mask, FF VIII, Xenogears et Shenmue. D'un point de vue personnel : FF VI, FF IX, Xenogears, Chrono Cross, Eternal Arcadia, FF VII, Zelda - Majora's Mask, Shenmue, FF VII.**

6) Est-ce que Valkyrie Profile, Dragon Quest 7 et Skies of Arcadia sortiront en France ou est-ce que je dois me les procurer d'urgence ?

**Valkyrie Profile, c'est prévu (pour on ne sait quand...), Skies of Arcadia aussi et c'est pour mars 2001. Quant à Dragon Quest VII, absolument aucune nouvelle.**

7) Pourquoi as-tu répondu à Vincent dans Gameplay RPG volume D de décembre ce s'il terminait un RPG en plus de 80 heures, c'est qu'il est un, je cite "naze" ? Certains jeux, si on veut les finir entièrement, en emmenent tous ces personnages au niveau 100, ça prend pas mal de temps. Pour FF6, jouer au jeu de cartes et trouver toutes les cartes prend du temps, si on a pas de solution. Il faut faire la nuance entre voir la scène de fin et terminer complètement le jeu.

**J'ai pas dit ça... j'ai dit "peut-être", ce qui englobait également une possibilité qu'il souhaite finir son jeu à 100 %.**

8) Pour The Legend of Zelda "Majora's Mask", vous dites qu'une journée vaut 20 minutes et que le jeu dure donc 1 heure, mais quand on se balade dans les villages ou dans les donjons, le temps s'écoule-t-il ? Car dans les donjons, il faut souvent bien plus qu'une heure pour les boucler.

**Oui maisieur et toute la difficulté et l'intérêt du jeu viennent de cet aspect.**

Voilà, c'est tout ce que j'avais à dire, bonne continuation à vous.

PS : ce serait sympa de me publier (même si là, je rêve...) Si par miracle tu le fais, peux-tu publier mon e-mail ?  
**C'est fait...**

**Carine**

Salut, Mister Jay !!!  
 J'ai quelque chose de super hyper mega important à te demander : voilà, je suis fan, mais alors complètement fanatique du meilleur jeu de RPG au quel j'ai jamais joué (normal, c'est le seul...) : Final Fantasy Bème du nom. Et quand je dis dingue, j'exagère, je l'ai fini au moins trois fois (avec 80 heures à chaque fois, tu te rends compte !!!). Alors je me demandais : mon magazine préféré (ça fait pas trop lèche-bottes, là ???) M'enfin, je le pense, c'est déjà ça!! ne pourrait-il pas m'envoyer les belles photos de cinématiques chez moi? Parce que je suis sur l'ordi de mon lycée, j'ai squatté quelques-uns de chez SquareSoft (super site, je signale !). Mais les agrandissements, c'est pas le signal ! (Faut voir la gueule de la Gunblade agrandie 3 fois !!!). Alors mon doux seigneur, si tu avais l'obligeance de me faire parvenir quelque chose, je te serais reconnaissant! Voici mon adresse :  
 Mlle Carine Boisselon  
 Varanges  
 71250 CORTAMBERT

Tu peux même me faire paraître, si tu veux, comme ça, s'il y a des lecteurs qui ont des photos ou des dessins dont ils veulent se débarrasser, qu'ils n'hésitent pas ! (J'avoue une très forte pré-





C'est simple, il est fortiche et a des influences vraiment bénéfiques. C'est aussi un grand compositeur qui s'inspire de certains grands compositeurs et qui écoute toutes sortes de musique. Sa préférence reste quand même le new-age, les rythmes celtiques - ce qui explique la beauté de certains de ses thèmes comme dans Final Fantasy IV - Celtic Moon.

En résumé, un jour, je suis allé chez Virgin et j'ai vu Final Fantasy VII et je me suis dit : "Putain c'est con, j'ai pas le jeu et le Play d'un coup..." j'ai acheté le jeu et le Play d'un coup... Juste pour voir comment ça faisait de jouer sur un jeu avec des musiques pareilles. Arrivé chez moi, j'ai tout bien branché comme il faut, pis j'ai mis FF VII et j'ai rien compris... C'était super beau et d'un coup, quand ils sont sortis du train, il fallait que j'appuie sur les boutons et c'était vachement dur. Alors comme je suis tenace, un peu après, je me suis retrouvé en vacances et j'ai passé une semaine à jouer à FF VII et c'était génial. J'avais tout compris : les matériaux, les chocobos et les quêtes parallèles. J'étais amoureux d'Aerith et le gros Barret me faisait rigoler. Du coup, j'ai acheté le FF VIII et là je me suis bien installé en me disant : "Mon gars, tu vas vivre une grande aventure. D'entrée, j'ai scotché sur la scène cinématique et je l'ai faite jusqu'au bout avec tous les persos. Au niveau 100, j'ai niqué la s...ope de la fin et j'ai commandé le V, le VI et le IX... Et on m'a prêté FF Tactics. Eh ben au risque de vous étonner, j'ai commencé le IX et je l'ai arrêté au milieu pour me mettre sur le V et le VI. Je sais, les graphismes sont moins bon, le son des musiques est limite pourri sur le V mais je sais pas... Y'a peut-être plus de poésie, plus de rêve. Et moi qui ai attendu le IX pendant 6 mois avec impatience, j'ai un peu déroché. Pourquoi? C'est peut-être trop bien fait... Les détails sont mortels, les cinématiques tuent, les musiques sont super mais... On s'habitue à tout ça... Un peu comme quand on est avec une nana super belle, au bout d'un moment, on a l'impression d'être avec quelqu'un de quelconque (mis à part que tous les mecs la matent).

Là, honnêtement, je ne te comprends pas. Autant je suis d'accord sur la qualité des épisodes IV et V de Final Fantasy et de la magie qu'ils dégagent, mais n'exagérons rien : FF IX est mortel. "Je faispe seulement que tu ne tentes pas de bien "te faire voir" parce que tu joues à FF V au lieu de FF IX... Mais enfin, je pense que je me le ferai quand il sortira en français.

Enfin, le principal, c'est que je l'ai prêté au fils d'une de mes collègues et lui, il sautait partout... Il y croyait pas... Et ça... Pour moi, ça vaut largement un petit plaisir que je n'aurais pas. Dernière chose... Je suis un peu novice au niveau des

consoles de jeux, et ce serait super sympa (s'il y en a d'autres comme moi) que vous fassiez un petit article sur les différentes consoles qui existent sur le marché, avec leurs prix, leurs avantages, les bons jeux... Parce qu'acheter le play il tant que Dark Cloud n'est pas sorti, pour moi c'est nié ! Je sais pas... l'histoire du dossier, faut voir selon vos demandes. Si vous êtes nombreux à vouloir une chose de la sorte alors on en fera un. Pour la Play 2, sache que je suis mal Dark Cloud (on verra, il arrive dans deux jours) mais qu'en revanche, je n'achèterai la Play 2 dès que FF X sortira au Japon. Je vous embrasse pas parce que vous êtes des mecs (bien qu'il y en ait un dans l'équipe qui ait une tignasse, je me laisse pas tromper parce que moi aussi, j'ai la même).

Delneil

## Gandalf

Salut Jay, et à toute l'équipe du mag. D'abord, je voulais te dire merci... merci de nous faire partager ta passion à travers Gameplay, merci tout simplement d'avoir créé ce magazine. Avant, je croyais être une des rares personnes à comprendre le RPG, à ressentir toute l'évasion, tout le rêve qu'il procure, mais de savoir qu'il y a tant de gens qui ressentent la même chose, c'est formidable, ça fait vraiment chaud au cœur... Bon, je me calme là, parce que mes potes vont sûrement lire ma lettre (enfin, si tu me publies de course) et



ils se foudraient de ma gueule les nazes.

**Il s vont pouvoir, car tu es publié.**

Bref, c'est pas tout ça. Je me présente : je suis un des gars avec qui tu as parlé à la conférence RPG du Salon de l'Imaginaire. Malgré mes 15 ans, j'adore le RPG depuis bientôt 10 ans, et j'ai Seiken Denetsu 2 et 3, FF 1 à 8 en passant par Tactics, Breath of Fire 1 et 2, Xenogears, Vagrant Story, Legend of Mana, Chrono Trigger et Cross, Lufia 1 et 2, Actraiser 1 et 2, la série des Dragon Quest (en jap hélas... et (y comprends rien), Earthbound, Shadowrun, Soulblazer, Illusion of Time, Mystic Quest, SNES, Suikoden 1 et 2, Teles of Destiny, Valkyrie Profile et bien sûr la série des Zelda. Je voulais d'ailleurs remercier trois potes qui se reconnaîtront ainsi qu'Internet, sans quoi j'aurais à peine la moitié de ces jeux. Maintenant j'aimerais dire quelques trucs aux lecteurs : alors déjà, C'EST QUOI CE DELIRE LES GARS (et les filles, bien sûr) ??? Alors comme ça, on se la joue comme dans fu CNews et on envoie des lettres d'insultes ? Non mais, c'est pas vrai, pincez-moi, je rével ! Je croyais qu'on n'aurait plus à se taper ce genre de conneries dans Gameplay, mais dès le numéro 4, voilà les abrutis qui se ramènent : alors please, les nazes dans le genre DarkYll, Kom, Sbir et Coya, mettez-la en veilleuse. Par exemple Coya (qui a pourtant raison sur 2 ou 3 points), à la fin de sa lettre, dit franchement que les RPGs sont bien notés simplement pour que le mag se vende, et que maintenant tous les RPGs ont tout dans la forme et rien dans le fond (en gros c'est ça non?). Le délire ! Mon cher, tu apprendras que le mag est fait par des passionnés pour des passionnés. Alors forcément, quand on aime le RPG, on note bien les gars, ce qui n'a aucun rapport avec leur côté lapa-lé-émil. Les notes "Psychologie des personnages" et "Scénario" elles servent à quoi à ton avis ? A noter la profondeur des persos et de l'histoire, non ? Bon ben tu vois, on s'intéresse pas qu'à la forme. Alors si tu n'aimes pas les scènes cinématiques ou les beaux graphismes dans un jeu, libre à toi de retourner à tes anciennes consoles. Moi, qui joue depuis relativement longtemps, je suis content d'avoir une évolution technique sans pourtant perdre de profondeur de jeu, quoi que tu en dises : il n'y a qu'à voir les scénarios de tous de Xenogears ou plus récemment de Chrono Cross, que tu n'en devrais pas critiquer : si Serge ne parle pas, c'est parce que c'est le joueur qui parle à sa place (c'est fait pour que le jeu s'identifie plus au personnage), un peu comme dans Zelda en fait (mais comme tu n'aimes pas ce système, c'est normal que tu n'aies pas apprécié Chrono Cross).

Bon, je t'accorde ce que tu en penses mais rien que l'histoire qui tourne autour de Serge compte largement ce léger manque (et puis tu aurais dû t'y attendre vu que c'était pareil dans Chrono Trigger). Bref, passons à autre chose : pourquoi personnellement n'aime FF7 ? Ça me fait bien marrer ça, aujourd'hui tout le monde dit : "bof FF7 il est sympa, mais à part les graphismes, il est pas terrible, le système de combat est chiant et l'histoire est nulle, ça vaut pas FF7", alors qu'à sa sortie, ceux qui disent ça avaient envie de l'avoir. Moi je dis haut et fort que FF8 est aussi bon, voire même mieux que FF7 (référence absolue de tous ceux qui croient s'y connaître en RPG mais n'y connaissent en fait pas grand-chose, puisque c'est justement FF7 qui leur a appris l'existence du RPG... il y a à peine 3 ou 4 ans qui. J'me marre...). Bon OK, le système de vol des sorts est peut-être un peu chiant au début, mais ça ajoute, grâce au système d'association de sorts, un aspect tactique dans la gestion des personnages différent d'autres RPGs (du style "il est chiant ce boss, je balance mes Ultima ou je les gars pour les associer à mes caractéristiques" ?). En plus, ce jeu a l'un des meilleurs héros de toute l'histoire du RPG, à la fois sombre, torturé, fragile, classieux et tout beau physiquement (même si certains le disent trop éphémère... pff, les nazes). De plus, j'ai adoré l'histoire et j'avais presque les larmes aux yeux devant la magnifique

scène de fin. Sans parler des musiques, qui nous immergent vraiment dans le jeu et dont certaines sont de vrais chef-d'œuvres (argh, la chanson Eyes et la musique de l'attaque de Dollet...). Bref, tout ça pour dire que FFB est un excellent RPG et qu'il faudrait peut-être se calmer sur les critiques : c'est pas parce qu'il est différent des autres FF qu'il est mauvais.

À part ça Jay, j'ai 2-3 trucs à te dire : déjà un grand bravo pour les rubriques qu'on ne trouve pas dans les autres mags (Galerie, qui s'écarte d'ailleurs avec 1 seul L'Ind : merci, ça fait déjà plusieurs fois que je le dir, mais ils ne le changent pas ; peut-être vont-ils le faire maintenant...), biographie, références et les autres... mais s'il te plaît, arrête de révéler toujours toute l'histoire dans les tests : je t'avais déjà signalé ta bourde monumentale du test de FFB de CNews (révéler que Kujia était un des grands méchants de l'histoire), mais parfois tu révéles des morceaux de scénario qu'on n'aurait dû découvrir qu'à la moitié du jeu, ce qui est TRES chiant. Alors fais un effort, please.

**No problem, j'ai déjà changé sur ce point.**

Une autre question : dans Chrono Trigger, à la fin, on peut regarder la Sun Stone dans le futur et là, ramener dans le Sun Keep à la préhistoire pour lui rendre son pouvoir. Mais voilà, en fan 1000, elle n'y est plus et je pense que c'est Thomas qui l'a volée en fan 600, mais je ne peux rien faire. Alors pié pour un pauvre gars en détresse et dis-moi comment la récupérer et finir cette quête... Ah un dernier truc : en cours avec une pote (fan de RPG aussi) on se faisait chier, donc on a inventé un débug, de scénario de RPG (dans un monde médiéval-fantastique assez sombre). Voilà en gros : c'est un gars (très sombre, très classe) qui s'est fait voler son âme par Satan (dans le jeu, il apparaîtra pas sous la forme du vieux gars avec ses cornes et ses pattes de bouc, mais plutôt sous la forme d'un mec très sombre et classieux, ressemblant en fait beaucoup au héros) et va tenter de la récupérer et de comprendre pourquoi c'est lui que Satan a choisi. Tout l'intérêt du jeu reposait en fait sur la possibilité d'être bon ou mauvais, selon les choix qu'on fait, etc... et ainsi à la fin de devenir le nouveau Seigneur du Mal ou au contraire d'éradiquer les forces des Ténébrés. Et paribus, Satan nous parlerait dans nos rêves pour qu'on le rejoigne, nous révélerait des secrets importants sur notre nature, mais il aurait des paroles assez mystiques qu'on ne comprendrait que plus tard, dans le genre de Sephiroth mais en plus dark, plus mauvais. Il y aurait en plus un changement d'apparence et des pouvoirs et magies vraiment différents selon le chemin qu'on prend. D'ailleurs j'imagine bien le héros avec des trop belles ailes d'archange ou de démon vers la fin. Bon tout ça c'est sympa, mais il faudrait une fille pour cosser le tout : vers le biens du jeu, on rencontrerait une fille (bonne au début. Je parle de son esprit bien sûr...) et à la fin et la fille tomberait amoureuse, et si on héros dans le côté démoniaque, la fille tenterait à tout prix de nous ramener vers le Bien, mais on pourrait tenter de l'attirer avec nous du côté obsc (D'ailleurs, quand on tenterait de la convaincre, ça pourrait donner lieu à des dialogues puissants du style les notions de Bien et de Mal et autres délires du style, un peu dans le genre de Lestat le vampire, en fait, et si on part vers le Bien elle voudrait directement nous aider.

Voir les combats, on a aussi les bases pour les monstres normaux, les combats se passent dans le lieu qu'on visite (le jeu serait en 3D), sans aller dans une arène à la FF, et pour le boss, un pit morphing du décor à la FF, et on passe dans une grande arène de combat avec du relief et des éléments qui dépendent du lieu (genre on peut se ca-



cher dernière les piliers ou monter à l'échelle au-dessus dans une cathédrale, etc...). Les combats seraient assez orientés action (pas de tour par tour), avec déplacement libre dans l'arène, possibilité de sauter, de voler (à la fin du jeu), de balancer une magie, etc... D'ailleurs pour les magies, j'ai une idée : on obtient des pouvoirs supplémentaires au fur et à mesure du jeu, et ce qui on vient d'obtenir sont assez puissants et coûtent pas mal de MP. Mais plus on les a obtenus il y a longtemps, moins ils coûtent de MP, pour finalement devenir gratuits : on peut ainsi balancer les pouvoirs de base quand on veut et j'aurais 2 boutons auxquels associer un pouvoir dans le genre de Legend of Mana avec L1, L2, R1, R2), ce qui privilégie les combats à la magie aux combats à l'arme blanche. Et il y aurait des possibilités d'attaque combinée avec la fille dont je te parlais quand la barre de durée des 2 persos est à fond les furies doivent être vraiment dévastatrices et on doit ressentir la puissance et la fureur des persos du champ de bataille et balançant des quand ils la balencent). Mon pote me suggérait aussi qu'on pourrait asservir de puissantes créatures (à la FFB) et

qu'elles viendraient aléatoirement nous aider pendant les combats (j'imagine assez bien le grand dragon passant majestueusement au-dessus, boules de feu sur tout le champ, ou l'élément de terre qui surgit du sol dans une jolie explosion de roches et de flammes pour frapper l'adversaire). Bon bref, tout ça on l'a inventé assez rapidement et on compte encore l'affiner, mais dis-nous franchement ton avis pour qu'on puisse améliorer le concept (si c'est à chier, sois franc et dis-le). T'auras remarqué qu'il n'y a que 2 personnages, c'est peu mais ça permet de fouiller à fond leur personnalité et leur histoire.

**Excellent idée mon cher Gandalf... honnêtement, ça pourrait vraiment être puissant. Seul inconvénient : tu veux rendre ça comment à l'écran, vu les technologies actuelles ? Sache que moi aussi j'ai inventé un scénario de RPG, mais actuellement, c'est impossible de le réaliser : cela ne pourrait tenir sur 4 DVD... t'imagines le truc. Maintenant, le principe est bon, même si j'aurais trouvé quelque chose de plus recherché pour l'origine du héros (se faire piquer son âme par Satan - c'est un peu simple, ?)**

Bon j'ai terminé. Allez, bonne continuation et que la Force soit avec toi.

Gandalf

P.S. : please, publie-moi, c'est que la 2ème fois de ma vie que j'écris à un mag en plus, la 1ère fois, c'était déjà à Gameplay) et j'aimerais pas me prendre une crampe.

C'est bon, pas de souci.

## Ichataka

Salut Jay,

Tout d'abord je me dois de vous féliciter pour votre magazine que je trouve tout bonnement génial et je regrette de pas y avoir prêt attention la première fois que je l'ai vu (par manque d'argent certainement). Car il faut le dire, votre mag est unique car vous êtes les seuls à avoir trouvé un lien entre les jeux vidéos (sur console principalement) et tout ce qui touche la culture japonaise (manga...), chose que je trouve fondamentale vu que les consoles (que je connais) PSX 1 et 2, Dreamcast, N64, Super Famicom, GameBoy... sont nées au Japon (le ne considère pas la X-Box comme une console mais comme un pseudo-PC tant qu'il n'y aura pas de jeux japonais, RPG en particulier, valable qui sortent dessus) pour notre plus grand plaisir et que sans cela l'univers des jeux vidéo que l'on connaît n'existerait pas (j'en ai des frissons rien qu'à l'écrire).

Je ne m'attendais pas à trouver un mag qui soit spécialisé dans les RPGs car c'est une catégorie trop souvent mise de côté dans les autres mag, qui n'en parlent que quand il y a une grosse bombe qui est traduite en français. Quelle joie de trouver un mag parlant de l'univers des RPGs, la catégorie de jeux que je préfère depuis Final Fantasy 7 (avec les jeux de combat, bien que fondamentalement opposés) et qui de plus parle de mangas et de ce qui s'y rapporte, en dehors des pubs communes aux autres mag.

Comme je l'ai dit plus haut, j'ai été converti aux RPGs grâce à FF7, comme la plupart des novices dans ce domaine, je pense que j'ai vraiment adoré car il était le plus beau jeu qu'il m'avait été donné de voir (je l'ai attendu dès que j'ai vu les premières photos du jeu en japi) de plus est avec un scénario en béton et une grande facilité d'accès avec le système de "matéria", j'y ai tellement joué que ma play a rendu l'âme en plein milieu de ma quatrième partie, du coup plus de console, donc plus de RPGs. Je regrette tant de pas avoir pu jouer à Xenogears, Vagrant Story, Chrono Cross... Du coup, j'ai dû attendre la conversion (un peu limite qui fait perdre de sa splendeur au jeu de Final Fantasy 8 sur PC pour pouvoir toucher à un RPG. J'ai beaucoup aimé FFB du point de vu des graphismes, des mus-

iques, des persos et du scénario, mais j'ai été déçu par la complexité de la gestion des magies, surtout au début de la partie on s'habitue au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu, mais bon) et par le fait que tous les ennemis rencontrés sont au même niveau que le plus fort de notre équipe (forçament Squall) et de ce fait, il est hard de parcourir la carte avec Squall niveau 99 et les deux autres nettement moins forts, de la style de niveau 70. Une fois le jeu fini, je n'ai eu d'autre solution que de me rabattre sur de vieux RPGs du style de Zelda 3, Mario RPG us (j'ai mis un temps fou à trouver cette put... d'énigme dans le bateau englouti), Secret of Mana (j'ai essayé le 2 mais je ne comprends malheureusement pas le japi), Chrono Trigger us... je les ai pas tous encore terminés, mais j'espère y arriver un jour.

**Aie confiance...**

Bon, fini de parler de moi et passons aux questions :

1) Y'a-t-il une date de sortie annoncée pour Final Fantasy IX en France ?

**Mi-février, aux dernières nouvelles...**

2) Est-ce que Final Fantasy X sera en totale 3D ?

**Selon Square, oui.**

3) Vous parlez dans les numéros 4 de GP, qu'Intégrales va sortir un nouveau DBZ, mais est-ce que ce sera un jeu de combat (c'est ce qui me paraît le plus vraisemblable) ou un RPG comme ce fut le cas pour différents épisodes de DB et DBZ sur SuperFamicom ?

**Logiquement... non. Pour être honnête, on ne sait absolument rien sur ce nouveau titre, sauf qu'on l'attend tous avec impatience.**

4) Est-ce qu'il est possible qu'un jour (proche j'espère si c'est le cas) ce superbe magazine qu'est déjà GamePlay s'enrichisse d'un CD ?

**C'est possible, il faut que je réfléchisse et que les contraintes budgétaires ne soient pas trop lourdes...**

5) Est-ce qu'il y a une chance pour que d'autres adaptations de manga que DBZ voient le jour sur nos consoles françaises ? le japi doit en rebouter plus d'un dont moi!

**Aucune idée mais ce genre de jeux est souvent réservé aux fans de la première heure, donc en japi.**

6) Connaissez-vous de bons bouquins qui permettent d'apprendre le japonais ?

**Oui, Va faire un tour à Junku, une librairie japi à Paris, tu y trouveras sans aucun doute ton bonheur.**

Bon c'est fini, je pense avoir dit tout ce que je voulais (je sais c'est beaucoup), aussi j'espère que votre mag hors du commun puisse durer longtemps et bon courage pour la suite.

**Merci beaucoup !**

lcht@kk@

P.S. 1 : Je ne vous demande pas de me publier mais au moins de me répondre en quelques phrases.

P.S. 2 : Je suis désolé pour la façon de m'exprimer, mais la communication n'est pas mon fort.

**C'est bien et t'es publié.**

## Idaho

Ça fait longtemps que je voulais te communiquer mes impressions sur Gameplay (pourquoi tu dis toujours GP RPG, alors que c'est même pas marqué sur la couverture?), mais j'avais la flemme de l'écrire. Faut dire qu'à l'époque de feu News, je t'avais envoyé 5 missives (sous le sobriquet bien kitsch de Benji Beoulev) et tu n'en avais publié qu'une... J'avais l'impression de sentir le pâté. Mais comme je viens d'avoir Internet et qu'en plus je me suis offert le 4e numéro de GP, je me suis dit "Pourquoi pas". J'ai adoré dès le numéro 1 (c'est dingue d'ailleurs tous ces mec qui le recherchent maintenant), et je trouve que c'est le seul mag digne d'intérêt de

toute la presse spécialisée. Pourquoi ? Tout simplement parce que c'est fait par des passionnés, pour des passionnés (et aussi pour inciter des novices - une démarche fort louable). Autrefois, quand on parlait de Hardcore Gamer, on pensait à Player One, Jopyad et Consoles +... PO fut le premier à tomber dans l'oubli, puis ce fut Jopyad, qui même s'il continue à se vendre n'a plus rien à voir avec le Pad d'il y a 5 ans (il s'est devenu une copie conforme de PS mag, sauf que c'est multi-consoles)... Pourtant on sent que certains membres de l'équipe - Greg, Gollum et Chris, notamment - sont de vrais passionnés, mais il leur faudrait un autre support pour donner toute leur mesure. Enfin, c'est leur problème... Pour C+, ils sont en train de suivre le même chemin que Jopyad, surtout depuis que le Panda est parti. Aux dernières nouvelles, ce dernier aurait fait un nouveau mag qui s'intégrerait comme GP à des fans... Faut voir. En tout cas, Gameplay est loin le meilleur, et ce à tous les points de vue (ça y est, je vais me faire taxer de lèche-bottes par un lecteur en rut le mois prochain).

Je voulais aussi signaler que je fais depuis peu partie d'un groupe de traduction dont le projet actuel n'est autre que Xenogears. On a le script en anglais (juste l'essentiel), on a pas les dialogues optionnels des villages) et on est en train de tout transliter (vive les néologismes). On avance à une vitesse minable, alors s'il y a des fans du jeu qui maîtrisent parfaitement l'anglais, ils sont les bienvenus. Il suffit d'aller sur [www.ifrance.com/japanese](http://www.ifrance.com/japanese), c'est le site de Nico, le mec à l'origine du projet. Contactez-le pour vous inscrire si l'aventure vous tente... Après il va falloir tout corriger (vu qu'on est plusieurs à traduire, il va falloir harmoniser le tout), ça va être chaud. Mon but ultime, qui est aussi celui de plusieurs autres membres, c'est de traduire le jeu à la perfection puis de se ramener chez Square en disant : "On vous la traduit, votre merveille, maintenant y'a plus qu'à le sortir" (tu vas te foutre de ma gueule mais on a le droit de rêver - avoir son nom au générique d'un gros Square, t'imagines?). Ce serait vraiment génial si nous pouvions faire connaître le meilleur scénario de tous les temps au grand public...

**Excellent initiative... si je peux essayer de vous aider, j'en serai vraiment ravi - histoire ensuite de vous soutenir auprès de Square !**

Simon j'ai quelques remarques à faire à Richard, du CoL du mois de décembre. Les vrais noms de Slash, Flea et Ozzie sont bien Soy Sauce, Mayonnaise et Vinegar; mais pour ce qui est du Masamune... Ce nom a été employé pour la première fois dans la version US de Trigger, car Masamune est, comme Kyo la fait remarquer dans la bio de Shirov, un katana légendaire (d'où sa présence dans les FF).

**Désolé mais les gars qui a fait la biographie de Shirov n'est autre que notre viking de service - le**

**JOYEUSES FÊTES!**







seul et unique Thor. Rendons les choses de César à César - bien que dans le cas présent, je ne vois aucun rapport entre le puissant souverain et notre testeur chevelu.

C'est stupide, car l'épée toute puissante des Chrono n'est pas un katana. Son vrai nom est Grandlean, et les 2 esprits se nomment donc Gran et Leon (Gran and Leon en anglais, d'où la contraction Grandlean). certainement pas Masa et Murel et Le Mastemune de Cross est le nom ricain de Grand Dream : après avoir vaincu Dario, Gran et Leon retrouvent leur sœur Doreen, dont le nom se prononce en jap presque de la même manière que Dream. Le Grandlean devient alors le Grand Dream, qui peut permettre à Serge de sauver King de ses cauchemars au même titre que le Chrono Cross. Voilà toute l'histoire, merci professeur Olan.

**Qui merci de ses éclairages...**

Ça fait longtemps que j'avais pas écrit un mail aussi long, alors ce serait sympa de me publier, ou au minimum de me répondre. A+ Jay et bonne continuation.

**Pas de problème...@+**

Idaho  
PS : Je viens d'achever FFXIX en US et la fin est vraiment magnifique. Ce jeu est l'égal de Chrono Trigger et de Xenogears, mais reste inférieur au plus grand jeu de tous les temps : Final Fantasy XIIIème du nom.

**On est d'accord...**

PS2 : Tant qu'on parle de fin, voici une technique IMPARABLE pour avoir la vraie fin de Chrono Cross - sublime et pleine de sens, soit dit en passant. Contre Lavos, mettez le Chrono Cross au Lv1, boostez tous vos gars au Lv6, et attendez que Lavos sorte une magie. S'il y a des sphères colorées avant la séquence de 6 couleurs, c'est pas grave, il suffit simplement que la séquence soit parfaite. Dès que Lavos a lancé un sort, balancez un jaune puis un rouge et attendez. Lavos sortira TOUJOURS un jaune et vous n'aurez aucun problème à compléter avec les 5 couleurs suivantes, pour peu que vous sachiez gérer votre Stamina.

**Bonne technique...**

PS3 : Dis donc, c'est trop la merde avec tes boîtes aux lettres, ça fait trois fois qu'on me renvoie mon mail...

**Ouais je sais... c'est la merde. Au risque de me faire incendier par les lecteurs du fait que je publie un lecteur qui une fois de plus incendie le magazine...**

## Moogle

Salut Jay !  
Ça doit faire le 4e mail que j'envoie à GP RPG (un par numéro) dans l'espoir de paraître un jour dans le mag et de pouvoir faire de la pub pour mon site

(http://www.rpgcenter.fr/st). La prochaine fois, j'en enverrai 10 fois plus pour avoir plus de chances. On ne voit toujours pas de jeux PC, malgré la sortie de l'excellent Baldur's Gate 2, et c'est bien dommage (je regrette qu'il n'y ait pas eu plus que les deux pages qui lui étaient consacrées dans le premier numéro). Tu dis d'ailleurs que rares sont les RPGs à proposer plus de 80 heures de jeu (à Vincent dans le dernier courrier), et bien Baldur's Gate en fait partie (en comptant les quêtes secondaires, bien sûr; voire même les extensions), et c'est souvent le cas des jeux PC. À quand un dossier sur Black Isle ? Ils ont créé Baldur's Gate 1 et 2, Icewind Dale et Planescape Torment, donc les meilleurs RPGs sur PC ! Il y a bien un autre dossier sur Blizzard, alors que pour les RPGs, ils sont pas très balèzes (Diablo est plus un doom-like qu'un RPG : pas d'histoire et un système de jeu bourrin et simpliste).

**Soit, vu la façon dont vous réclamez les RPG PC dans Gameplay, je pense qu'on va finir par vraiment en parler à fond. Sur ce, je suis d'accord avec toi pour Baldur's Gate 2, je suis grosse bombe.**

Cette fois, j'aimerais parler du RPG que je suis en train de créer avec l'excellent RPG Maker 2000 (la version PC) : Dr Spyle 3 (eh oui, il y a les épisodes 1 et 2). Ça avance très lentement, voire pas du tout, mais celui-ci a une particularité : il est drôle. C'est assez rare pour le souligner, mais je cherche à faire un RPG avec un humour joyeusement débile comme dans pas mal de jeux d'aventure (Monkey Island, Discworld...). Que tous ceux qui sont intéressés pour m'aider me contactent ! Je cherche surtout des dessinateurs pour créer des artworks sympas pour illustrer le jeu. Une version bêta (très bêta, environ 5 minutes de jeu) est disponible sur mon site (http://www.rpgcenter.fr/st, ça fait pas de mal de rappeler l'adresse), ainsi que les deux premiers épisodes, qui ne sont pas des RPGs.

Autre adresse de site à voir : <http://www.mutimania.com/generation9>. C'est le groupe de traduction dont je fais partie (d'ailleurs, à quand un dossier émulation/nom hacking ?).

**Je l'ai déjà dit dans un ou deux numéros.**

Il s'agit en train de traduire les 4 premiers Dragon Warrior (version US de Dragon Quest) sur NES, c'est donc très intéressant pour les fans de RPG qui ne parlent pas anglais. D'autres RPGs sur Super NES sont aussi traduits.

Pour ton petit problème de captures d'écran pour faire des solutions d'ancien jeu, pourquoi ne pas utiliser un émulateur ? Znes pour le Super NES est excellent, fait tourner (presque) tous les jeux et fait des captures sans problème. D'ailleurs, je ne vois pas pourquoi vous ne pouvez pas en faire sur les vieilles consoles, alors que vous en faites sur les nouvelles.

**Effectivement tu as raison... je pense que ce qui m'arrête dans la démarche, c'est le facteur temps. Sur ce, Znes, on l'a et toi, il est excellentissime.**

Une dernière chose pour les lecteurs : que ceux qui n'aiment pas GP arrêtent de polluer le courrier et le forum ! On a le droit de ne pas aimer, mais dans ce cas, il n'y a qu'à ne pas acheter ce mag ! Je pense surtout aux trois lecteurs dans le courrier de GP 4, où tu t'es un peu énervé, à juste titre d'ailleurs, ainsi qu'à pas mal de monde sur le forum, surtout qu'ils pensent un peu trop qu'ils ne seront pas publiés à cause de leurs reproches. Donc, je résume : si vous n'aimez pas Gameplay, arrêtez de l'acheter et d'embêter ceux qui aiment ! Arrêtez aussi de critiquer Jay "qui se la pète", où parce qu'il aime bien FFB, alors que tout le monde le trouve à chier. Il dit ce qu'il pense et se fout que les autres n'aient pas les mêmes goûts que lui (je trouve dommage que tant de personnes crachent sur FFB pour faire "comme tout le monde").

**Absolument, je suis d'accord. Tu es un héros Moogle !!!**

Sur ce, à plus et bonne continuation pour Gameplay !

Moogle

## Nicolas

Salut Jay !

Je vous félicite comme de coutume pour votre magazine : vous êtes géniaux. Maintenant que cela est fait, j'ai quelques questions :

1) Il y a quelques années, je possédais un Saturn et quelques excellents jeux tels que Mystaria (Riglorid Saga) ou Shining Force ; j'aimerais savoir si des suites sont prévues sur la Dreamcast.

**Non malheureusement...**

2) J'aimerais également savoir si de nouveaux épisodes de Front Mission, Final Fantasy Tactics, Tactics Ogre ou Xenogears sont prévus sur les consoles nouvelle génération. Et si oui, sur lesquelles ?

**Non plus... on attend toujours.**

3) Concernant Alone In The Dark 4, je m'inquiète car nous n'avons plus aucune nouvelle. Est-il toujours prévu et si oui, pour quand ?  
**Oui, pour la fin de l'année 2008, voire début 2009.** J' hésite à acheter Shenmue car je me demande s'il s'agit d'un véritable jeu ou plutôt d'un film interactif et donc ayant un intérêt limité. Peux-tu me rassurer ?

**Oui, tu peux te le procurer sans soucier : Shenmue est une expérience véritablement enchantée.**

5) Dans GP RPG n°4, tu dis que le nouveau Zelda N64 surpassait le précédent volet, mais moi j'aimerais savoir si t'on y retrouve la magie qu'il pouvait y avoir dans Zelda 3 et ce que t'on ne retrouvait pas dans Zelda Ocarina Of Time. Ce qui est le cas de nombreux hits Super Nintendo adaptés sur N64 tel Mario Kart qui a grandement perdu en intérêt sur N64.

**Non, on ne retrouve quand même pas la magie de Zelda : à link to the past. Néanmoins, Majora's Mask est surprenant d'intérêt.**

6) Pour quand est prévu Dinosaur Planet sur N64 ? A ton avis, sera-t-il mieux que Zelda ?

**Je l'attends avec une grande impatience. Il devrait débarquer vers février-mars. A mon avis, il constituera simplement le meilleur jeu de la console... c'est peu dire.**

Je vais conclure en te remerciant d'avoir pris le temps de me lire et de me répondre, que ce soit par mail ou par l'intermédiaire de GP RPG.

Merci encore et bravo à toute l'équipe  
Bonne continuation

NICOLAS

PS : peux-tu me rappeler si le lecteur DVD de la PS2 est multizone...

**Non monsieur, que du Zone 2 et sans possibilité de faire passer de DVD jap (selon Jo, parce que perso, je n'y connais absolument rien en DVD).**

Merci, tchao

## Rpg Coder

Je lis Gameplay depuis le premier et je guette avidement - et patiemment - la sortie de chaque nouveau numéro. Exclusivités, tests complets, avis et commentaires de vrais passionnés de RPGs, diversité des rubriques, rien ne manque et chaque page est intéressante... J'ai cependant deux petites remarques à vous faire...

1) Par pitié, n'utilisez plus cette espèce de fonte gothique aussi illisible que laide dont vous barbouillez systématiquement titres, sous-titres et la première lettre de vos tests.

**C'est déjà prévu mon ami...**

2) Évitez les expressions genre "c'est de la balle", "ça déchire grave". Je suis sûr que la plupart de vos lecteurs ont plus de 13 ans. Si vous manquez de mots pour décrire la beauté de certains jeux, je vous conseille le Dictionnaire des Synonymes. Qui a dit que les jeux vidéo ne permettaient pas de s'instruire !?

**Certes, mais apprends déjà à écrire, j'ai dû corriger au moins trente fautes d'orthographe (ndc : et il en reste encore beaucoup...). De plus, mon but n'est pas de prendre la tête à mes lecteurs. Le moment qu'ils passent à dévorer leur nouveau numéro de Gameplay RPG doit être un moment de pur bonheur, et non de phrases rébarbatives. Mais si tu veux que j'écrive avec un style soutenu, alors c'est possible... Maintenant, je pense que se donner de grands airs, c'est se leurrer avant tout. La passion n'existe-t-elle pas pour nous faire retomber en enfance ?**

Je tiens aussi à vous signaler un oubli dans votre dossier sur Enix. Vous avez oublié un de mes jeux préférés : EVO Search for Eden sur SNES. C'est un Action/Aventure basé sur la Théorie de l'Évolution de Darwin (les espèces les mieux adaptées à leur environnement survivent et blabla et blablabla...). On suit et contrôle l'évolution de l'espèce humaine, du stade de poisson dans la mer à celui d'homme à travers différentes périodes clés de l'évolution. En bouffant ses contemporains, on récupère des points d'évolution qui permettent de customiser sa petite bête, le tout est scénarisé façon ENIX. Une Merveille !

**Merci, je ne connaissais pas...**

Je souhaite enfin pousser un coup de gueule contre les jeux SquareSoft sur PSX. Oui ils sont beaux, magnifiques, "de la balle". Mais y'en a marre des scenario mélangeant séances de psychanalyse, morale New-Age, métaphysique de lycéen, "la physique-quantique-facile" et symboliques à deux francs, le tout avec un sérieux et une froideur de croque-mort semblant souvent dans le ridicule.

Depuis qu'ils développent pour PSX, c'est une vraie épidémie-syndrôme qui touche aussi les adaptations de dessins animés au cinéma (Macross, Albatros...).

Je pense surtout à Xenogears (le top dans le genre), FF7 et FF8 (j'ai pas joué au 9) et Chrono-Cross.

Scénario complexe ne veut pas dire histoire à dormir debout. Finies la richesse et la finesse du scénario d'un FFG ou d'un ChronoTrigger, où les mêmes thèmes étaient abordés, mais avec bien plus de finesse, de fraîcheur et sans séances de morales explicites ou de symboliques vagues. C'est tellement vrai que Square n'a pu s'empêcher de nous jeter une série de "questions existentielles" au surimpression au film de fin de FF6 sur PSX genre "pourquoi construire quand tout doit être détruit ?" ou encore "Pourquoi vivre quand tout doit mourir ?"... Ils ont la grosse tête chez Square, à force de faire des jeux soit-disant "à messages", ils ont complètement tué la part de rêve qu'apporte ce type de jeux.

**Je pense que 1) tu ne sais pas de quoi tu parles et que la connaissance dans la psychologie humaine doit être assez limitée et 2) moi, je trouve ça intéressant - surtout pour les jeunes (ça les pousse à réfléchir un peu) et pour les "incultes". De plus, la**







rielle puissance vient des nombreuses références à des mythologies ou religieuses... ce qui plaît, naïvement. Quant à la "psychologie des personnages" principalement, que certains décrivent pudiquement comme "torturés", la plupart sont des schizophrènes névrosés aux pathologies lourdes ayant deux ou trois personnalités, sans compter celles venant de vies antérieures(sic). Au fur et à mesure que l'histoire avance, le personnage va devoir faire le tri pour découvrir son vrai "moi"... Cool, mais comment peut-on s'identifier à de tels psychopates ? **Psychopathe... et tu dis connaître la psychologie ? Un personnage qui a eu un passé "torturé" (parents tués, témoins d'un événement choquant...)** ou qui est amnésique n'est pas forcément psychopathe. "Psychopathe" se dit d'une personne ayant des désirs refoulés qu'il exprime moyennant des actions violentes ou trop impliquées. Tu es bien loin du compte... tu sais, ça aide de faire des études en psycho... j'ai appris plein de trucs.

Comment s'impliquer émotionnellement dans leurs aventures ? Sans parler de tous les grands classiques de la psychanalyse, complexe d'Œdipe en tête.

**C'est peut-être le seul que tu connais...**

Bref, les scénaris des jeux Squaresoft sont tellement lourds, tardifs, démonstratifs et prétentieux, que la plupart des joueurs ont l'impression d'être intelligents en les finissant, mais je les rassure, ce n'est effectivement qu'une impression.

**Si tu as toi aussi l'impression d'être intelligent en sortant les mots "pathologies lourdes", je te rassure aussi, ce n'est qu'une impression...**

Longue vie à Gameplay !

RPGCoder

## Tokagero

Salut Jay !

C'est la deuxième fois que je t'écris. Je viens de m'acheter le GP n°4, et j'ai découvert avec grand bonheur que mon mag préféré est devenu un mensuel (je joue bien le léche-cul, hein ?). J'en ai les larmes aux yeux !!! De plus, j'ai vu que tu avais publié mon mail, et je t'en remercie. J'aimerais dire à Khom et ses copains que c'est vraiment des enculés (désolé, mais y'a pas d'autre mot). On voit bien qu'ils n'ont rien compris à l'esprit des RPGs, je sais pas pourquoi tu t'empresses à publier des lettres comme ça...

**Moi non plus... ça doit être mon côté "torturé"** Je sais pas pourquoi ils critiquent tes goûts musi-

caux, moi je les trouve tout à fait honorables même si je n'apprécie pas particulièrement le hardcore, mais chacun est libre d'apprécier la musique qu'il veut.

**Exactement...**

Bon, ces comards ne méritent pas que je parle plus d'eux, alors je passe à autre chose. Tu dis dans le GP n°3 que Escaflowne est la meilleure série animée. Je la trouve géniale, mais je préfère quand même Evangelion. Même si au niveau graphique c'est moins beau (c'est pas difficile...). Je trouve que la psychologie des personnages est plus intéressante. Par exemple, je trouve que le héros, Shinji, est beaucoup plus captivant que Van (mais Van n'est pas mal du tout quand même...). Attention, j'adore aussi Evangelion et je ne manquera pas de vous faire un dossier complet dans un prochain numéro.

**Seul petit détail : je ne dis pas que Escaflowne est la meilleure série animée, je dis que d'un point de vue personnel, c'est la meilleure... c'est tout.**

Bon, si jamais, pour une raison quelconque, tu passes en Suisse dans la région de Lausanne, n'hésite pas à m'écrire, car si tu as le temps, ça me ferait plaisir de te rencontrer pour parler de... RPGs, évidemment !!!

**Évidemment ! Seul problème : j'ai pas la thune pour aller en Suisse, mais si un jour l'occasion se présente, je te ferai signe.**

@+Tokageroh

## Tom Levy

Salut, je trouve ton magazine très bien même si quelques défauts viennent le salir : je viens d'acheter le numéro 4 et en lisant la rubrique "Le coin des lecteurs", je tombe sur une lettre d'un lecteur qui lui aussi se nomme Jay. Dans sa lettre, il te demande si tu connais des sites avec des solutions de RPG en import et il dit "je ne suis pas du genre à vouloir connaître la fin mais la barrière de la langue est parfois difficile à franchir". Or, tu lui conseilles d'aller sur gamefaqs.com. Et là, tu commets une grosse faute, puisque ce site est en anglais, ce qui ne va pas aider le pauvre malheureux qui t'avait demandé ton aide !

**Exact, j'aurais pas réfléchi à ça...**

Et il y a aussi le problème de l'irrégularité de laquelle sortent les numéros de Game Play RPG ! **C'est fini... désormais Gameplay RPG est MENSUEL !** Bon, après ces reproches, passons aux questions.

Comme beaucoup, j'ai découvert les RPGs avec Final Fantasy VII (le jamais gravé dans ma mémoire) et j'ai été très déçu par Final Fantasy VIII.

Comme les RPGs qui sortent en France n'arrivent même pas à la cheville d'FFVII, et comme j'ai un cousin qui habite aux USA et que je me démerde en anglais, j'ai décidé de me mettre aux RPGs d'import. Et là, j'ai découvert des jeux fabuleux. Mon cousin m'a d'abord ramené Chrono Cross (un des meilleurs jeux de tous les temps), puis en ce moment je suis au donjon final de Valkyrie Profile (excellent, même s'il est moins bien que Chrono Cross) et pour Noël, il va essayer de me trouver un Xenogears et un Final Fantasy Tactics (je sais qu'ils sont durs à trouver, mais on doit pouvoir les trouver d'occasion).

**C'est bien pour toi, même si j'en ai marre de votre propagande sur FF VIII. Pour le reste, sache que tu ne peux en aucun cas affirmer que Valkyrie Profile est moins bien que Chrono Cross, étant donné qu'ils ne représentent pas du tout la même catégorie.**

Mais mes questions sont les suivantes : est-ce que Dragon Quest VII sortira un jour en France car s'il n'est pas prévu, il faudra que je me procure la version US, mais s'il est prévu, j'attendrai la version française (j'ai fait pareil pour FF IX).

**Je ne pense pas qu'il sorte un jour. Tout du moins, pour le moment, rien n'est prévu...**

les OST que l'on peut acheter dans des magasins comme Konci sont-elles lisibles sur un lecteur de CD européen ?

**Évidemment, quelle question...**

quand est-ce que la rubrique référence sera consacrée à Final Fantasy Tactics ?

**Dans quelques numéros... on me reproche de ne faire que du Square, je vous propose donc autre chose.**

je me suis procuré le Game play RPG spécial soluce. Il est très bien, mais j'ai un petit reproche à faire : pourquoi n'expliquez-vous pas le scénario tout en faisant la soluce ?

**Tu le découvres toi-même au cours du jeu, c'est mieux, non ?**

Malgré les quelques reproches que j'ai fait à votre magazine, je le trouve très bien !

**Tu m'en vois ravi...**

Tom Levy

PS : je ne peux pas supporter les gens qui vous écrivent et qui font comme s'ils vous connaissaient du titre Darkyill, Kom, S Bir et le pire de tous d'après moi, le champion toujours catégorique : Clad, qui a 12 ans et qui fait le connaisseur en matière de RPG alors qu'il n'y connaît rien du tout !

**Ton message est passé, mais sans vouloir l'offenser avec seulement FF VII et VIII, Chrono Cross et Valkyrie Profile, tu ne connais pas non plus grand-chose au style.**

## Ziria

Salut Jay !

Tout d'abord un grand merci pour le magazine Gameplay RPG ! Enfin un magazine qui ne se la joue pas, qui utilise un langage correct, qui ne marque pas d'humour tout en ne prenant pas les joueurs pour des demeurés.

Je suis content d'un mag parle enfin des gens qui créent les jeux, plutôt que des sociétés qui les emploient. Ça n'était pas arrivé depuis Next Generation (si mes souvenirs sont exacts).

Je voulais également dire que je trouve important que tu soulignes le fait que nous sommes tous pareils et qu'il n'y a donc pas de raison de l'élever au rang de demi-Dieu ni de l'abaisser au rang de sous-merde.

**Enfin quelqu'un qui comprend ma façon de penser...**

Maintenant, j'ai une question et une requête : Question - Peux-tu me dire si les Hardcore Gamers qui t'écrivent ne jouent qu'aux RPGs ? En effet, je suis surpris de lire autant de textes de gens qui ont l'air de ne jurer que par ce type de jeux !

Je trouve dommage de rester bloqué sur un seul style car pour moi qui ai débuté sur CP612B, je suis avant tout fan de jeux vidéo, et même si je suis prêt à brûler des diognes à force de jouer à Final Fantasy 4 (mon préféré de la série), je trouve qu'il n'y a rien au-dessus d'un Bomberman Hit'n sur Saturn ou un Mario Kart à plusieurs jusqu'à l'aube. Voilà pour la question.

**Je pense que la plupart des Hardcore Gamers qui écrivent ne jouent pas qu'aux RPGs (tout comme les membres de la redac' du reste...), mais que ce style est leur préféré. Maintenant, je suis entièrement d'accord avec toi en ce qui concerne Bomberman et Mario Kart, j'ajouterais bien évidemment un de mes jeux culte : Soul Edge...**

Requête : Pourrais-tu un jour réaliser un dossier sur les RPGs de la PC Engine. En effet, je pense que l'on ne peut parler de RPG sans parler des titres qui ont fait rêver plus d'un joueur pendant de longues nuits. Je pense par exemple à Far east of eden Ziria, Maru, Kabuki, ou Ys 1&2, 3, 4, Legend of Xanadu, Gulliver Boy, Princess Mirivra, Dragon Slayer, Dragon knight, Snatcher... etc...

Je te parle de ceux-ci car je les ai et si tu avais besoin de renseignements, je serais prêt à te les confier.

**C'est prévu pour un de ces quatr... si j'ai besoin de toi, promis je te ferai signe. La perspective de parler de Xanadu et des Tengai Makyo m'enchantent... rien que d'y penser.**

Voilà, c'est tout pour cette fois, et ce que je veux surtout te dire, c'est merci pour ce mag et essayez de le maintenir à ce niveau de qualité.

**Un fera tout ce qui est en notre pouvoir pour ne pas vous décevoir...**

ZIRIA





# Aides de jeux

Salut à tous les grugeurs en herbe !

Ce mois-ci, quelques aides pour Star Ocean : armes, thune, donjons secrets... et les sempiternels codes Action Replay pour ceux qui aiment bidouiller dans les entrailles des programmes. Quelques petits trucs sympas pour Shenmue et Legend of Dragoon. Elle est pas belle, la vie ? Ah oui, une autre astuce pour passer de bons moments : lisez Bastard !!



Thor



## Breath of Fire IV

PlayStation - version US

**Zennys infinis**  
8011AD80 FFFF

**Max Zenny**  
8011AD80 967F  
8011AD82 0098  
Temps 0:00

8011AD90 0000  
8011AD92 0000  
8011AD94 0000

**Max EXP**  
8011DF48 967F  
8011DF4A 0098

**Tous les skills**  
8011B5C8 FFFF  
8011B5CA FFFF  
8011B5CC FFFF  
8011B5CE FFFF  
8011B5D0 FFFF

**rencontres max**  
8011B67C 967F  
8011B67E 0098

**Max Hit Combos**  
8011B694 00FF

**Max dommages**  
8011B734 967F

8011B736 0098

**Max Game Points**  
8011B764 967F  
8011B766 0098

**Tous les objets (version 2.2 mini)**  
50007602 0001  
8011AD98 6301

**Tous les objets (Caetla)**  
80760002 00000001  
8011AD98 6301

**Toutes les armes (version 2.2 mini)**  
50005702 0001  
8011AF98 6301

**Toutes les armes (Caetla)**

80570002 00000001  
8011AF98 6301

**Toutes les armures (version 2.2 mini)**  
50004502 0001  
8011B198 6301

**Toutes les armures (Caetla)**  
80450002 00000001  
8011B198 6301

**Tous les accessoires (version 2.2 mini)**  
50005502 0001

8011B398 6301  
**Tous les accessoires (Caetla)**

80550002 00000001  
8011B398 6301



## The legend of Dragoon

PlayStation - version française  
Tuer les ennemis facilement

Pour tuer les ennemis et les boss facilement, il vous faut des items comme Burn Out ou Spark Net et une manette turbo. Ces objets ne sont pas magiques, vous pouvez donc les utiliser contre Kongol à la fin du CD 1.



## Shenmue

Dreamcast - version française

**Artworks**

Mettez simplement vos CD dans un PC pour avoir de jolies imaaaages.



## Ogre Battle 64

Nintendo 64 - version US

**Faire marcher les codes**  
F109A730 2400

**Goth infinis**  
81196A8E FFFF

**Max Goth**  
81196A6C 0098  
81196A6E 967F

**Tous les passages ouvrables**  
81196A80 01FF  
81196A82 677F  
81196A84 FCFF

**Finir tous les niveaux**  
81196A86 5454  
81196A88 5140  
81196A8A 4555  
81196A8C 9514  
81196A8E 5515

**Toujours avoir Retreat & Elem Pedra ouverts**  
D01A1C72 0000  
811A1C72 0003

**Hour Modifier**  
81196A2C 00 ??





# jeux Aides de jeux



## Star Ocean II

PlayStation - version française

### Location des Battle suits

Volez Ernest à Mars (vous devez avoir la capacité «Dexterity» pour voler)  
 Volez Ernest à Linga (vous devez avoir la capacité «Dexterity» pour voler)  
 Volez le soldat dans le vaisseau de Calnu (partie de Claude seulement) (vous devez avoir la capacité «Dexterity» pour voler)  
 Dans les coffres au 12<sup>e</sup> étage des caves de Trial.

### Gants de bandits moins chers

Allez à la mine Salva et prenez le Cinderella Glass. Puis allez à Herlie. Utilisez le verre dans le magasin où vous achetez

les gants et vous les aurez à 30.000 au lieu de 41.800 !

### Level up facile

Utilisez Reverse Side pour faire une médaille forgée, puis dupliquez-la autant de fois que vous pouvez avec Reproduction. La médaille forgée porte le perso à un point du level up.

### Thune facile avec les Sages Stones

Avec la capacité Alchemy au niveau 9 ou 10 et un Lezard Flask, vous pouvez fabriquer des Sages Stones à 60.000 !

### Windsley Sword

Pour obtenir une des armes les plus fortes pour Claude, vous devez gagner le «Fun City Duel Class A» (soyez au level 75 mini).

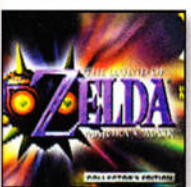
### Donjon caché

Sauvegardez devant le dernier boss et sortez du donjon. Allez à Fun City et parlez au vieux devant le Colisée. Répondez oui à toutes ses questions et vous serez transporté à expel, en Aria. Quand vous sortirez, un Synard vous attendra.

Montez dessus et allez à l'endroit que vous ne pourriez pas atteindre autrement.

### Mode Universal

Si vous obtenez plus de 600 voix, un nouveau mode de difficulté Universal apparaîtra. Les HP et l'attaque des ennemis auront doublé.



## The legend of Zelda : Majora's Mask

Nintendo 64 - version française

### Thunes faciles

À l'extérieur de Bourg-clocher, prenez la route lactée. Vers les arbres, vous serez attaqué par une vulture prête à vous voler vos Rupees. Si vous la battez, vous serez gratifié de 200 rupees, et vous pouvez réitérer autant de fois que vous le voulez en allant déposer votre argent à la banque.

### Le masque de pierre

Une particularité du masque de pierre qui n'est pas mentionnée : vous pouvez vous camoufler et ainsi être ignoré des ennemis. Ne rêvez pas, ça ne marche pas contre les boss !



## Suikoden II

PlayStation - version française

### Zom au hasard

Au moment d'entrer votre nom, faites L1+R1 ou L2+R2 pour choisir un nom au hasard.

### Astuce de téléportation

Quand vous avez Viki dans votre groupe et que vous lui demandez de vous téléporter, elle vous mènera parfois dans un mauvais endroit. L'un d'entre eux est une pièce cachée de Radat où vous trouverez plein de super items.



## Vandal Hearts 2

PlayStation - version française

### Mode avancé

À l'écran Press Start, faites rapidement Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1 sur la deuxième manette. Le jeu deviendra largement plus difficile.







Salut à tous les excités de la souris, qui passent leur vie à se balader sur le net à la recherche d'informations rares, de la toute première vidéo dispo sur le RPG qui va tout tuer ou encore de jolies héroïnes de jeux vidéo légèrement dénudées... Ce mois-ci, je voudrais vous parler de trois sites en particulier qui, me semble-t-il, le méritent vraiment. Le premier est incontestablement celui de TomPouce et d'Elbos, deux stars du forum de Gameplay RPG sur le site Cybersofts.com. Leur site vaut le coup d'œil, croyez-moi. Pour continuer dans les sites amateurs, n'y voyez rien de péjoratif, les gars, je ne suis même pas foutu de savoir comment créer une page html, on s'intéressera à celui de Red XIII... Enfin, je tenais à vous signaler que Famitsu a un site entièrement dans notre langue. Voilà pour les détails, jetez un œil aux lignes suivantes.

Jay

## RPG Xtrem

[www.babeloueb.com/rpgxtrem/main.php](http://www.babeloueb.com/rpgxtrem/main.php)

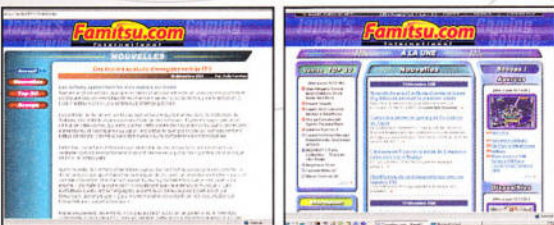
Un très bon site à l'interface classe et réalisé par Red XIII, un lecteur. Très bien illustré et documenté, Red XIII et son équipe font régulièrement du bon boulot, et surtout, comme Gameplay ou d'autres sites consacrés aux RPGs, il y font vivre leur passion. Ainsi, la construction du site est classique mais efficace, et il y a pas mal de rubriques comme Games (previews), Tests (l'outil de préciser), Midis (pareil), Lyrics (les paroles des thèmes de grands RPGs), Fanarts (galerie amateur), solutions, trucs & astuces, fonds d'écran, émulation (avec un choix sympathique et les deux principaux émulateurs SNIN avec entre autre Zones), dates de sorties et des tops. En plus, vous trouverez des articles complets sur Konami, l'interview de Nobuo Uematsu (récupérée sur Ign... les p'tits malins) et plein d'autres trucs. Si n'est pas parfait, RPG Xtrem est un très bon site à l'interface agréable et où la passion transpire. C'est bien tout ce qui compte, non ?



## Famitsu

<http://Fr.famitsu.com>

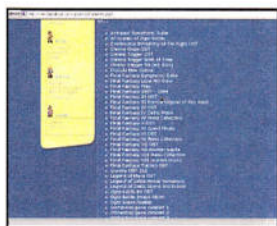
Famitsu, vous connaissez ? Si non, sachez que c'est l'un des magazines de jeux vidéo les plus en vogue au Japon et que tous les professionnels le considèrent comme l'élite du canard de jeux. Figurez-vous que ce groupe a aussi un site Internet. Malheureusement, pour la plupart d'entre nous, le japonais étant un grand mystère, peu ont la chance de comprendre ce que contient ce site. Eh bien, j'ai la solution. Afin que vous soyez au courant au jour le jour de ce qui se passe au Japon, jetez un œil à l'édition française ! Tout entièrement traduit dans notre langue maternelle, c'est pas beau, ça ? Si honnêtement je trouve le site vraiment incomplet et assez bordélique, en aucun cas je ne dénigrerai la fraîcheur de leurs news et de leurs informations - la source même de ce qui est officiel au pays du Soleil levant !



## TG Cid

[www.babeloueb.com/tgcid/index.php3](http://www.babeloueb.com/tgcid/index.php3)

Un site fait par des fans de Final Fantasy Tactics, mais surtout de jeux vidéo en général et plus particulièrement de musiques de RPG. Leur connaissance est impressionnante tout comme leur site, véritable prouesse. D'un design simple, il arrive à captiver l'attention et est riche en mp3. Si j'ai un site à vraiment conseiller, c'est celui-ci. D'ailleurs, sachez que Tom et Elbos devraient



participer à la création du site de Gameplay RPG tant j'ai été impressionné par leur travail et tant je suis une pine en matière de programmation et de création de sites. Si vous aimez discuter avec des fans de RPGs, ils ont également une section forum où l'on retrouve des habitués du forum de Cybersofts.com. Une grande famille en fin de compte !





## Les testamentaires

Les deux derniers sont sortis sur PlayStation et ont eu une bonne notoriété au Japon. Même s'ils sont arrivés un peu tard. Mais les Sonyphiles avaient la chance de les acheter en box alors que les Segaphiles devaient acheter les deux séparément sur Saturn. Ils conclurent en beauté avec deux scénarios en béton armé et une intro pour le cinquième opus de toute beauté.



# Langrisser



**C'**EST UN GRAND jour pour moi les amis. Je vais pouvoir enfin écrire deux pages sur la meilleure série de Wargames au monde. Le tout dessiné par mon caractère designer préféré, j'ai nommé Satoshi Urushihara ! Cinq Langrisser à ce jour, plus un sur Dreamcast qui n'a absolument pas sa place, mais que je vous décris dans un court thème.

Ses qualités : des personnages sublimes, des femmes charmantes, un scénario béton à chaque fois, un succès monumental au Japon, quelques intros inoubliables, une durée de vie plus qu'honnête, Satoshi Urushihara et des guerres bien intenses.

Ses défauts : des graphismes qui rebutent, pas de cul (ce qui est rare avec Satoshi Urushihara) (ndc : je vous demande à tous d'avoir un tout petit peu de compassion pour les 3 filles de la redac', car c'est pas tous les jours facile de bosser avec lui...) et une musique exécration.

La série débute sur PC Engine (LA console des Hardcore Gamers pour beaucoup, mais que je n'ai toujours pas acheté car trop rare et souvent hors de prix) avec les deux premiers épisodes. Le succès est immédiat, les Japonais adorent ces deux jeux et les Langrisser se voient détournés en millions de produits qui se vendent comme des petits pains : artbooks, cartes téléphoniques, pin's, hentai et autres.



## Le maître

Je vous avais réservé deux pages dans le premier numéro de Gameplay sur ce maître du chara' design, voici donc un court thème, histoire de vous montrer quelques œuvres supplémentaires. Un ouvrage indispensable pour tous les fans qui se respectent, Venus. Si vous le voyez, courez l'acheter, car il représente la crème de tout son travail. Respect total pour ce monstre japonais car il est à l'origine de la popularité de cette série.





## Les précurseurs

Qui aurait cru que deux jeux aussi laids aient eu un tel succès ? Avec les sept Dragon Quest, les Japonais prouvent une nouvelle fois qu'ils ne s'attardent pas sur les graphismes, comparés aux joueurs étrangers qui se disent HCG, amusant. Voici donc les photos des deux premiers Langrissier, les précurseurs d'une série à succès.



UNE FEMME NUE, HISTOIRE DE MONTREIL LA PREMIÈRE PASSION DU CHARA' DESIGN ET DE ME FAIRE PLAISIR PAR LA MÊME OCCASION !

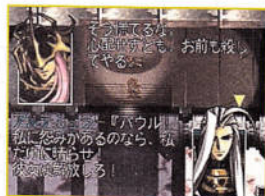
Bref, une mine d'or pour l'équipe de Masiya, qui en profite pour créer les chapitres 3, 4 et 5 sur Saturn, et qui ensuite les convertit pour la PlayStation de Sony (à ce jour, on trouve les deux premiers et les deux derniers sous forme de pack sur Play. Le trois est toujours invisible pour de mystérieuses raisons. Et j'ai l'honneur d'avoir enfin la collection complète avec le troisième sur Saturn). Bref, je comprends que peu s'y soient essayés à cause de son aspect graphique, même si ce n'est point une excuse, ou à cause de la barrière de la langue, mais sachez que Langrissier est une véritable institution au Japon, et qu'il avait bien entendu sa place dans Gameplay.

Kyo



## L'erreur de parcours

Pourquoi avoir permis à des débutants d'user de la licence Langrissier ? Je n'ai aucune réponse au problème. Le maître du character design était absent, les programmeurs aussi. Bref, ce Langrissier Millennium n'a rien pour lui et il est à éviter à tout prix. Amusant, la musique de fin s'appelle «Pigeon», histoire d'insulter un peu plus le consommateur d'avoir acheté son produit. Je plaisante, bien évidemment. C'est dommage, car la série n'aura pas fini en beauté.



VOICI UN EXEMPLE DE GOODIES LANGRISSIER : ICI, LE TAPIS DE SOURIS.



VOICI LE JEU SORTI À L'ÉPOQUE SUR PC ENGINE. FINALEMENT, IL A PEU ÉVOLUÉ GRAPHIQUEMENT !

## L'exclu

Il est le seul à ne jamais être sorti sur Play et n'est pourtant pas le plus mauvais. Son système de combat était complètement sorti du contexte en offrant une 3D assez moyenne. L'intro est toujours aussi belle ! Bref, voici les photos du troisième chapitre.





# Kazushi Hagiwara



*Hagiwara... Kazushi Hagiwara. Un nom qui doit rimer dans bien des têtes avec ultime, classe, trop ien', wazzaaaah... Car ce sont bien ces qualificatifs qu'il faudrait employer pour analyser les réalisations de ce manga-ka. Pour tous ceux qui connaissent son travail, et surtout pour tous ceux qui doivent impérativement découvrir le bonhomme (... c'que je me permets, des fois !), voici une courte présentation de celui qui m'a fait passer mes meilleurs moments de lecture dans l'univers des mangas et que je n'aurai de cesse de vénérer jusqu'à la fin des temps, et qu'avec ce que je viens d'écrire, il pourrait bien m'envoyer cent balles !*

Thor

Je vous accorde une chose : écrire une biographie d'un artiste ayant réalisé à peine plus de deux séries relève peut-être du favoritisme vis-à-vis de créateurs plus productifs (je parle en matière de quantité, c'est clair ?) qui mériteraient aussi leur place dans ces pages. Mais c'est là l'intérêt du mag que vous êtes en train de lire. Dans *Gameplay*, ça marche au coup de tête, ou pour être mieux compris, au coup de cœur ! Et le mien, c'est *Bastard !!*, j'y peux rien et vous aurez donc deux pages sur son auteur et tout un dossier sur son œuvre principale, que ça vous plaise ou non.

Hagiwara-San est né au matin (pour dire, c'est au Japon !) du 4 avril 1963 et a donc passé sa jeunesse dans une période d'ouverture du Japon vers l'Occident ; et c'est par ses influences musicales, que certains qualifieraient d'extrêmes, que les États-Unis ont touché Hagiwara. Fan incontesté des groupes de Heavy Metal des années 80 (*Judas Priest*, *Metallica*, *Manowar* pour ne citer qu'eux), Hagiwara s'attache à remplir ses mangas de références musicales. Tous les noms, tous les lieux, sont des dérivatifs de noms de groupes ou de leurs membres. Même si ses productions





## Combustible Campus Guardress

Hagiwara voulait faire de cette série un « Sailor-suited girl » qui change un peu des habituelles Sailor moon et tous leurs ersatz. Et le pari a été gagné dans les aventures de Jinn Hazumi, une étudiante chargée de protéger non seulement son frère Takumi, mais également le monde. Le design des personnages est très réussi, l'animation de qualité et les terribles scènes d'action sont entrecoupées de dialogues humoristiques.

En deux mots, l'histoire raconte la tentative d'invasion des ténèbres sur la Terre il y a de ça 30 000 ans. Les envahisseurs furent vaincus, repoussés dans leur monde, et le passage entre les mondes fut scellé. Certains démons sont pourtant restés de ce côté de la barrière, et c'est pour cette raison que le Gateway Campus fut construit. Ses habitants, les Guardians, possédant chacun un pouvoir spécial qui leur est propre, sont chargés de protéger le monde des Remnants.



...Jinn Hazumi, has arrived.

Mmmm. What a cute kid, sexy boy.

ne sortent pas à un rythme effréné, Hagiwara est un fou de travail, et il dort rarement plus de quatre ou cinq heures par nuit ; il passe son temps à dessiner en regardant des DVD et en écoutant du Metal ! On ne connaît pas grand-chose du passé de Kazushi Hagiwara, mais c'est à l'âge de 24 ans seulement qu'il se lance dans la production sérieuse de mangas et, qu'il fait de sa passion un métier. Avec le premier volume de *Bastard !!* sorti en 1987 (pour ceux qui ne seraient pas au courant, je mets pas les deux points d'exclamation parce que je suis ému, mais parce que le titre du manga s'écrit comme ça !!), Hagiwara entame une période de travail harassant qui ne semble pas se terminer de sitôt : à côté de sa série principale qui lui prend le plus clair de son temps, il crée en 1993 une série de 4 OAV appelée *Combustible Campus Guardress* (Bakuen Campus Guardress en japonais), un *Sailor Moon* beaucoup plus classe (et accessible aux plus de huit ans) publié dans

*Virtual Jump*. *Bastard !!*, qui était prévu pour sortir tous les mois, a subi l'amélioration constante de son auteur et de son équipe, et ne paraît plus que tous les six mois, voire tous les ans, tellement son style graphique demande du travail. Hagiwara a également sorti un OAV (6 volumes) de *Bastard !!* et dessine fréquemment pour le magazine *Ultra Jump*.





J'ai appris que certains lecteurs s'étaient plaints de cette rubrique car elle ne proposait pas assez d'aides pour les RPGs. En faisant cette rubrique, je ne comptais pas vous traduire entièrement vos jeux, mais tenais à vous aider à connaître des termes indispensables si un jour vous vous baladez à Tokyo. Maintenant, je vous ai marqué les repères principaux des jeux de rôle comme la plage, le village, nord, sud, est, ouest, l'hôtel et bien d'autres. Je ne pourrai pas vous marquer le nom de toutes les villes de tous les RPGs créés à ce jour. Donc, envoyez des lettres avec ce que vous aimeriez voir dans la rubrique «Apprendre» pour que l'on puisse se comprendre. Pour les injures, j'y travaille, alors soyez patients!

Kyô

## 市内

En ville

— Où est... ?  
... doko desûka— La station de taxi  
takûshi noriba— Appelez-moi un taxi, s.v.p.  
takûshi o yonde kudasai— La gare de Tokyo, s.v.p.  
Tôkyô eki e itte kudasai— Arrêtez-vous ici  
koko de tomete kudasai— Ce bus va-t-il à Ginza ?  
kono basû wa ginza e ikimasûka— Je descends ici  
koko de orimasû— L'arrêt du bus  
basû tei— Attendez un moment, s.v.p.  
chotto matte kudasai— Combien est-ce ?  
ikura desûka— Combien est-ce pour Ginza ?  
ginza made ikura desûka— Où faut-il changer ?  
doko de norikae desûkaタクシーのりば  
la station de taxi停留所  
l'arrêt du bus

地下鉄

## 駅

La gare

— Où est la gare de Tokyo ?  
tôkyô eki wa doko desûka— Deux billets pour Kyoto, s.v.p.  
kyôto yuki ni kippu o nimal kudasai— Aller simple  
katamichi— Première classe  
gûrin (green, vert)— Où est le guichet ?  
kippu uriba wa doko desûka— Ce train va-t-il à Nikko ?  
kono densha wa nikko e  
ikimasûka— Aller et retour  
ô fuku— Combien de temps  
cela prend ?  
dono kurai kakarimasûka— Seconde classe  
nitô— Quelle voie ?  
bansen wa

## 案内所

Le bureau de renseignements

## 切符売場

le point de vente des billets

指定席  
siège réservé自由席  
siège non réservé

## 新幹線

le shinkansen

## 方面

Direction...

青森

Aomori

福岡

Fukuoka

広島

Hiroshima

金沢

Kanazawa

神戸

Kobe

京都

Kyoto

松山

Matsuyama

長崎

Nagasaki

名古屋

Nagoya

奈良

Nara

成田

Narita

日光

Nikko

岡山

Okayama

大阪

Osaka

札幌

Sapporo

仙台

Sendai

高松

Takamatsu

東京

Tokyo

## 助

Aidez-moi !

— J'ai oublié...

... o wasuremashita

— J'ai perdu...

... o nakushimashita

— Le billet  
kippu— Le portefeuille  
saifu— Le passeport  
pasupôto— Les bagages  
te-nimotsu— Les lunettes  
megane— L'appareil photo  
kamera— Je ne me sens pas bien  
kibun ga warui— J'ai mal ici  
koko ga itai desû— A l'aide !  
tasukete— Appelez-vite... !  
... o yonde kudasai — hayaku— Le médecin  
o-isha-san— Le taxi  
takûshi— L'agent de police  
o-mawari-san

早く

Vite !

医者

Le médecin

病院

L'hôpital

警察

La police

救急車

L'ambulance

本知見自の見主



Animation

Animation

# ANIMATION ANIMATION





# GHOST IN THE SHELL



UNE QUALITÉ TECHNIQUE IRREPROCHABLE, UN CHARACTER DESIGN MAGNIFIQUE, UNE BANDE-SON MORTELLE : GHOST IN THE SHELL EST UNE BONNE.

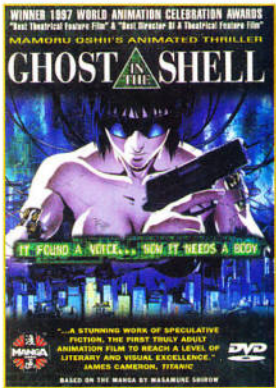
Si Ghost in The Shell (Kikaku Kidoutai) était avant tout un superbe manga, réfléchi comme nul autre et surtout œuvre de Masamune Shirow, on ne peut que s'extasier devant cette adaptation de Mamoru Oshii.

Pour commencer, nous dirons que si l'histoire du film ne respecte pas à la lettre le manga et si certains passages n'y apparaissent pas, c'est avant tout une question de durée. De plus,

Oshii ne pouvait pas faire mieux. S'il s'est permis de prendre quelques libertés, le texte de Shirow et son message sont intacts. D'une part, d'un point de vue technique, Oshii s'est entouré de gens de qualité qui ont pour la plupart bossé sur d'autres cadors tels que Patlabor II ou encore Akira. À commencer par son équipe d'animation, dirigée de mains de maître par un certain Noriyuki Okiura, également responsable du character design. Notre homme a parfaitement rempli son contrat, puisqu'on lui a donné la chance par la suite, grâce à son talent inestimable, de réaliser Jin Roh (vous vous souvenez, on en a parlé dans le Gameplay RPG n°4). Mais revenons à Ghost In The Shell, une œuvre pas comme les autres, très poussée au niveau de la réflexion et qui s'impo-

Éditeur : Manga Video  
Format : DVD / K7  
Durée : 82 minutes  
Langue : japonais sous-titré anglais japonais / anglais  
Son : Dolby Digital 5.1 Surround, Japanese Dolby Pro Logic Surround  
Prix indicatif : 180 F  
Réalisateur : Mamoru Oshii  
Character designer : Hiroiyuki Okiura  
Bonus DVD : reportage «le Making of de Ghost in The Shell» - 30 minutes menu spécial interactif  
reportage complet sur la production du film  
digitally remastered feature

NOTE : 9/10



LA PLUS BELLE SCÈNE DU FILM OÙ KUSANAGI EST EN PRISE À UNE CRUELLE CRISE D'IDENTITÉ...

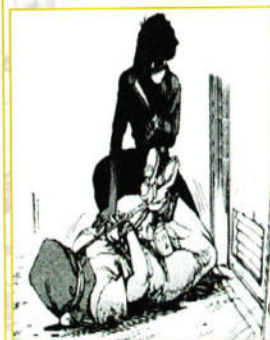


# LE MANGA



LA NAISSANCE D'UN CYBORG QUI NE SAIT PAS ENCORE CE QUE VA ÊTRE SA VIE. UNE MAGNIFIQUE SCÈNE, TRÈS ÉPÉE, TRAITÉE AVEC POUCEUR, QUI VOUS METTRA LES LARMES AUX YEUX.

Shirow est un grand maître de la science-fiction. Il a écrit de nombreux mangas et romans. Ses œuvres sont très populaires et ont été adaptées en anime et en film. Il est considéré comme l'un des plus grands auteurs de science-fiction japonais.



Animation is one of the products Japan exports that has tremendous potential.

What is your opinion about animies?

UN EXCELLENT REPORTAGE QUI MONTRE LE FILM VU PAR SES CRÉATEURS. COMME D'HABITUDE, MASAMUNE SHIROW (L'AUTEUR DE CETTE ŒUVRE) APPARAÎT DE FAÇON PLUTÔT ÉTRANGE.

Avant d'être adapté en animé et plus particulièrement au cinéma, il faut savoir que *Ghost in The Shell* (Kikaku Kidoutai de son vrai nom) était avant tout un manga, œuvre d'un auteur que vous connaissez désormais (grâce à la biographie du mois dernier), Masamune Shirow. Notre prof de philo préféré adepte de machine et de vision du futur, avait réalisé, avec ce manga, un carton et a surtout permis à la japonim' de réellement prendre son envol et démontrant que les propos qui y sont parfois tenus sont des plus sérieux, et que l'ensemble n'est pas simplement de la violence et du sexe. Si Shirow avait impressionné avec cette série (relativement courte...), Oshii n'n pas hésité à lui rendre hommage en réalisant un animé de très grande qualité - encore une référence dans le genre. Pour voir exactement l'étendue de son travail, je vous invite à vous reporter au texte principal.





UNE CONFRONTATION BESTIALE ENTRE DEUX MACHINES, DOUÉES DE SENTIMENTS ET EN PROIE À LEUR IDENTITÉ.



CERTAINES SCÈNES SONT TRÈS VIOLENTES. ATTENTION AUX ÂMES SENSIBLES.



SEUL RÉCONFORT ET POTENTIEL «AMUSANT» POUR UNE MACHINE QUI SE CHERCHE : UNE VIRÉE SOUS-MARINE.



UNE QUALITÉ GRAPHIQUE IRRÉPROCHABLE POUR UN DES ANIMÉS QUI RESTE UN DES PLUS SOIGNÉS À CE JOUR.



se comme une référence que chacun se devrait de voir au moins une fois dans sa vie, histoire de réfléchir à une proposition de futur, une réflexion sur l'humanité et sur la prochaine évolution plausible de l'homme et sur les dégâts que l'homme peut engendrer, à cause de son manque de connaissance ou tout simplement à cause de sa faculté innée d'essayer tout ce qu'il ne maîtrise pas.

L'action se passe en 2029, une époque où le net a pris une importance capitale dans la vie des gens : la démocratie n'est plus qu'une valeur ancienne et les usines désaffectées ont de plus en plus leur place. En bref, des villes où l'on perçoit des progrès technologiques apparents, au détriment de la condition de vie et le respect de la personne. Surtout qu'Internet est devenu le nouveau terrain de travail de la plupart des personnes. Le piratage y est en outre des plus répandus. Seulement, dans Ghost In The Shell, on pirate autre chose que des codes d'accès ou des programmes, on s'initie dans le «ghost» de n'importe quel utilisateur, technique visant à ne plus respecter la vie privée et à priver les gens de leur propre identité, la raison de vivre de tout un chacun. Imaginez-vous perdre d'un seul coup tous vos souvenirs, évoluant dans une vie qui n'est pas la vôtre, en ne sachant plus rien du monde qui vous entoure, ni même si c'est la réalité : bref,



perdre toute attache au monde, les gens que vous aimez, vos domaines de prédilection - bref, que d'un seul coup, on vous prive de tout ce qui vous fait avancer... l'honneur (assez bien décrite dans Matrix). C'est sur ce point que Ghost In The Shell veut mettre le doigt. Une sorte de projection dans un futur sombre et négatif, où l'homme ne parviendrait plus à maîtriser ce qu'il a créé, ou tout simplement mettrait un mouchoir sur toutes ses valeurs et les convictions qui nous ont faits évoluer dans le bon sens du terme. Bref, une vision chaotique, expliquée à la manière de Shirov, le tout en soulevant de puissantes questions philosophiques sur le rôle de la machine dans le monde de demain et les rapports qui uniront les cyborgs aux humains. Car dans Ghost In The Shell, le personnage principal n'est autre qu'un cyborg féminin qui se nomme Motoko Kusanagi, le major comme son équipe l'appelle. Ce super «robot» travaille pour la section 9 de la police, une sorte de super milice qui contre le terrorisme et qui tente d'empêcher le piratage de «ghost». Pourtant, un certain Puppet Master se fait connaître de tous en piratant le «ghost» de l'adjoint du ministre des affaires étrangères japonaises... Commence alors, pour Kusanagi et son équipe, une chasse visant à trouver le Puppet Master et à l'étudier





afin de comprendre ses réels mobiles... Je ne vous en dis pas plus, mais sachez que la seule lueur d'espoir vient de ce personnage, une sorte de vie artificielle qui a décidé pour elle-même, et qui tente par tous les moyens de se faire connaître au monde, et de montrer jusqu'où le progrès technologique humain peut mener et la prochaine évolution de la race humaine.

Je ne vois pas ce que je pourrais ajouter d'autre que : ce film est un chef-d'œuvre qu'il vous faut posséder absolument. Tant au niveau de la réflexion proposée que d'un point de vue technique. C'est incroyablement beau, remarquablement animé et le tout est soutenu par une musique incroyablement, signée Kenji Kawai. Bref, une anthologie qui représente certainement LE meilleur et LE plus important des films de science-fiction jamais réalisés, provoquant un parallèle évident avec l'œuvre de Stanley Kubrick : 2001, l'odyssée de l'espace.

Jay



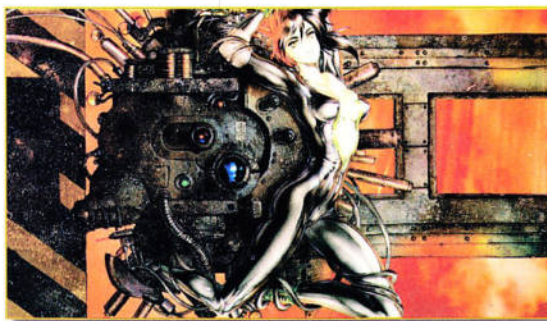
### Le saviez-vous ?

Ghost in The Shell a obtenu le prix du «best theatrical feature film» et du meilleur réalisateur de «best theatrical film» lors du «World Animation Celebration Awards» qui s'est déroulée en 1997.

James Cameron, le réalisateur de Titanic. Terminator : judgement day. Alien II... a déclaré ceci à propos du chef-d'œuvre de Mamoru Oshii : «un stupéfiant travail de fiction spéculative, le premier véritable film d'animation adulte qui ait atteint un niveau littéraire et une excellence visuelle»



LE POPETTY MASTER OU LA DÉRIVE D'UNE CRÉATION HUMAINE SUR LAQUELLE ON N'AVAIT AUCUNE EMPRISE, QUI TENTE DE SE FAIRE RECONNAÎTRE DANS LE MONDE ENTIER.



## KIKATAKU KIDOUTAI 2 : MAN MACHINE INTERFACE

**Non vous ne rêvez pas ! Je ne pense pas que cette information soit exclusive, mais au cas où vous ne le sauriez pas : Ghost in The Shell va adopter une suite pour bientôt ! Si ça c'est pas une bonne nouvelle...**  
Sachez que l'annonce vient d'être rendue officielle, et pour cause, à la fin du mois d'octobre 2000, un box comprenant entre autres les premières planches de la suite du manga de Shirow ainsi qu'un poster et tout un tas de goodies concernant le premier Ghost, est sorti. Le plus fort est que Shirow a déclaré qu'il était actuellement en train de bosser dessus et que l'on devrait en apprendre encore plus sur l'histoire originelle avec entre autres des révélations sur le passé de Kusanagi et son futur... un véritable régal en perspective. En ce qui concerne une éventuelle adaptation en animé, Oshii serait en premier rang. Mais pour le moment, rien n'est confirmé à ce propos. Enfin, jouissez quand même de cette nouvelle, exceptionnelle !





# LE TOMBEAU DES LUCIOLES



UNE IMAGE FORTE ET CRUELLE : DES ENFANTS FACE À L'HORREUR DE LA GUERRE.



DES IMAGES PARFOIS INSOUTENABLES...



LORSQUE L'ON EST AU BOUT DU ROULEAU ET QUE L'ON A PLUS LE CHOIX, IL NE RESTE QU'UNE SOLUTION : PRENDRE SANS QUE L'ON VOUS DONNE L'AUTORISATION.



DES GRAPHISMES SUBLIMES QUI SONT À LA HAUTEUR DE CETTE ŒUVRE, PLUS PROCHE DU FILM QUE DE L'ANIMÉ.



UN PASSAGE DIFFICILE : SETSUKO EN TRAIN DE PLEURER DANS LES BRAS DE SON FRÈRE, À CAUSE DE LA NOIRCEUR DE L'ÂME ET L'INDIFFÉRENCE DE SA TAÏNTE.

C'est le visage plein de larmes et les yeux rougis par une abondance de sanglots qu'actuellement je suis en train d'écrire. Je vois très bien le type de réactions que vous pouvez avoir : «oh, le nase». Mais honnêtement, je ne vois pas comment faire pour retenir ce genre d'émotion tant l'œuvre de Isao Takahata est troublante.

Il est clair que cet animé ne ressemble à nul autre et qu'il présente un ton nettement plus adulte que la plupart des films ou autres œuvres, jugées adulte. Comme l'avait déclaré Le Monde, le Tombeau des lucioles (Hotaru no Haka en version originale) est, je cite, «un plaidoyer universel pour l'enfance sacrifiée». Je n'ai certes pas la plume de cet excellent journaliste et je ne peux que m'agenouiller devant une telle conclusion. Je n'arriverai certainement pas à vous parler avec d'aussi belles phrases car je pense que mon langage est beaucoup trop limité pour vraiment vous faire ressentir la tristesse et la dénonciation de ce film. Pour commencer, nous allons d'abord parler un peu de l'histoire de ce chef d'œuvre absolu.

Japon, été 1945. Les bombardiers américains arrosent Kobé de tonnes de bombes. Un jeune garçon et sa petite sœur perdent

leurs parents (le père étant dans la Marine alors que la mère, elle succombe à ses blessures). Seita (le «héros» du Tombeau des lucioles) se retrouve livré à lui-même avec pour énorme responsabilité de s'occuper de sa petite sœur Setsuko. Dans un premier temps, il se réfugie dans sa famille proche (chez sa tante), mais l'indifférence cruelle qu'elle manifeste à nos deux bouts de chou est flagrante. Devant cette réaction injuste et pour le bonheur de sa petite sœur, Seita décide de partir de chez elle et d'emmener Setsuko avec lui dans une petite cache en face d'un ruisseau, utilisée pour se protéger des bombardements. Certaines scènes sont extrêmement dures pour le cœur. Je tiens à vous prévenir d'emblée ce film va vous faire ressentir des émotions comme vous n'en avez probablement jamais ressenties. Les propos qui y sont tenus et la manière générale dont le réalisateur «accuse» le monde sont troublants. Bouleversant, c'est le moins que l'on puisse dire. Le destin de Seita et de Setsuko ne saurait vous rester étranger. L'implication est totale et on prend parti inconsciemment pour ces deux pauvres enfants, victimes de la guerre. Le réel message est d'ailleurs celui-ci. Takahata est prude et sincère, et n'hésite pas à montrer la noirceur de l'âme des hommes engagés dans la guerre. Que ce soit les Américains, responsables de mutilations importantes, de la mort et de la désolation, ou bien les Japonais, trop préoccupés par l'image de leur pays, pour s'occuper de deux innocents... les sous-entendus et le message de Takahata sont durs et pleins de sens. En gros, on pourrait résumer la chose comme suit : «la guerre est une chose horrible qui malheureusement atteint des populations innocentes. Le message est simple, mais passe avec émotion et sentiment. Takahata a délibérément choisi de montrer les affres de l'angoisse et de la guerre, vu par deux enfants, innocents et jeunes. À ce propos, le personnage de Seita a été étonnement travaillé. Si on ne connaît pas son véritable âge, ce jeune garçon fait preuve d'une maturité,

**Caractéristique**  
 Éditeur : Arte Video / Kaze Animation  
 Format : DVD / NT  
 Durée : 90 minutes / 180 minutes  
 Langues : japonais sous-titré en anglais ou français / japonais sous-titré en anglais et en deuxième partie en version française  
 Son : Mpeg Stéreo  
 Prix indicatif : 190 F / 130 F  
 Réalisateur : Isao Takahata  
 Character Design : Yoshifumi Kondo  
 Bonus DVD : écran 16/9 compatible 4/3  
 Entretien exclusif de 26 min avec Isao Takahata  
 4 Extraits du cinéma d'animation japonaise :  
 The Cockpit (x2)  
 GunSmith Cats  
 Les chroniques de la guerre de LoLoss

**NOTE : 10/10**



LA PREMIÈRE IMAGE DU FILM : SETA DÉCLARE : «LE 21 SEPTEMBRE 1945, JE SUIS MORT !». ON EST DANS LE TON, ON SAIT QU'ON NE VA PAS RIOLER...



# SEITA

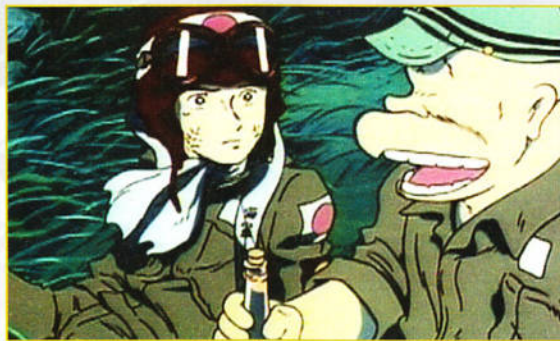
Le personnage principal de l'aventure. J'ai tenu à faire un encadré sur lui car c'est sans conteste Le Tombeau des Lucioles. 14 ans à peine et il perd ses deux parents à cause de la guerre qui oppose les États-Unis et le Japon. Le pire est qu'il a désormais à charge sa petite sœur Setsuko, 4 ans. Inutile de vous dire que notre jeune garçon se retrouve livré à lui-même avec pour seule amie et seul compagnon, sa petite sœur justement. Seita fait preuve d'une grande maturité et ce que j'aime par-dessus tout, c'est qu'il aime tellement sa petite sœur qu'il est prêt à tout pour elle. Le passage avec la tasse remplie d'eau en est la preuve même. Si Seita est un garçon solide, le réalisateur démontre qu'il ne fait que se leurrer pendant tout le film et lui offre quelques moments où on le voit s'amuser comme un enfant de son âge ou pleurer à chaudes larmes à cause d'une peine trop profonde.



d'une compréhension et d'une force de caractère remarquable. À partir du moment où sa mère décède, Seita prend en charge sa petite sœur et va tout faire pour l'empêcher de «vivre» la guerre. Malheureusement, son insouciance, son manque de connaissance et surtout l'opposition et la cruauté des adultes envers lui, seront le déclencheur d'une fin tragique. Tragique dans la manière dont elle est montrée : les images sont dures et marquent vraiment la conscience. À ce propos, le dernier chapitre vous en fera couler des larmes, tant c'est beau et cruel à la fois. Je ne vous en dis pas plus, je vous laisserai constater la déchéance humaine dans toute son horreur.

Bref, vous l'aurez compris : Le Tombeau des lucioles est un chef-d'œuvre incontournable, qu'il vous faut absolument posséder, ne serait-ce que pour réfléchir à des problèmes d'une importance grave et que l'on rencontre encore à notre époque. Les enfants sont les êtres les plus fragiles, les plus sensibles, les plus joyeux, les plus beaux, les plus innocents et surtout les plus attendrissants. De quel droit certaines personnes (quelques soient leur race ou leurs convictions religieuses) s'auto-procurent le droit de vie ou de mort sur nos chères petites têtes blondes ? De quel droit certains hommes retirent-ils la vie ou toute joie de vivre à des enfants mais aussi à des adultes sous le simple prétexte d'étendre leur supériorité militaire ou de conquérir de nouveaux territoires ?

Je me le demande bien... Ce qui est sûr, c'est que ce genre de questions, vous vous en poserez après avoir visionné Le Tombeau des lucioles. Je pourrais dissenter encore et encore sur ce chef-d'œuvre de l'animation japonaise en vous confiant que l'animation des personnages est d'un réalisme et d'une justesse incroyable, et que l'on a vraiment



## Bonus

Ils ne sont pas nombreux et la plupart des amateurs de DVD pourraient râler en voyant le nombre ridicule de suppléments. Pourtant, lorsque l'on y réfléchit : le film d'Isao Takahata n'avait pas besoin de plus.

Vous pourrez donc découvrir son interview exclusive, où pendant 26 minutes le réalisateur vous parlera de ses débuts dans l'animation, du pourquoi de son film, de son amitié avec Hayao Miyazaki et de sa saine explication du «tombeau des lucioles». Bref, un document inestimable qui vous fera découvrir un grand bonhomme.

En plus de cela, Kaze vous offre quatre extraits de trois œuvres qui sont déjà ou qui ne vont pas tarder à sortir.

Vous découvrirez donc deux extraits de *The Cockpit*, un film à sketches réalisé par Leiji Matsumoto (monsieur le créateur de *Captain Harlock - Albatore*) et qui fait réfléchir aussi aux horreurs de la guerre, vu des yeux d'un pilote kamikaze. Puis *GunSmith Cats*, un d.a sans prétention où l'humour et le charme sont les armes maîtresses. Enfin, un extrait du combat entre *Pain* et un énorme dragon pour *Les Chroniques de la guerre de Lodoss*, que vous retrouverez dans le dossier animation un peu plus loin dans le magazine.

Bref, peu de suppléments mais qui sont suffisants pour satisfaire n'importe qui.





LE PASSAGE DU BAIN : UN TRÈS COURT MOMENT DU FILM, MAIS SI ATTENDRISSANT...



LORSQUE L'INDIFFÉRENCE ET LA BÊTISE HUMAINE S'EXPRIMENT DE LA MEILLEURE FAÇON...



MALGRÉ LA GUERRE, LA VIE DIFFICILE ET L'INDIFFÉRENCE DES GENS, NOS DEUX HÉROS S'ACCORDENT PARFOIS DES TEMPS DE DÉTENTE.



COMME JE VOUS LE DISAIS PLUS HAUT : DES IMAGES PARFOIS TRÈS DURES...



UN PASSAGE CRUEL : LA VISITE À L'HÔPITAL POUR LA MALADIE DE SETSUKO.

l'impression d'être face à deux enfants, tant leurs traits de visage, mouvements ou réactions sont calqués sur la réalité. D'ou un sentiment d'attachement extrême qui finit par nous faire ressentir leur peine et montrer qu'ils survivent face à deux «monstres» : l'humanité et l'intolérance.

Comme je vous le disais au début, je n'ai pas la plume du journaliste du Monde qui a écrit la phrase : «un véritable plaidoyer de l'enfance sacrifiée», et je me trouve bien honteux de n'avoir suffisamment de vocabulaire pour vous décrire véritablement ce qu'est le Tombeau des lucioles. J'espère néanmoins que je suis parvenu à vous convaincre que cette œuvre est bouleversante pour toute âme encore humaine, et qu'il vous faut le voir au moins une fois dans votre vie. Ce DVD exceptionnel sorti depuis peu dans les magasins est au prix de 190 F, et croyez-moi, ça vaut le coup. Si toutefois vous ne possédez pas du nouveau média en vogue, vous pouvez également trouver Le Tombeau des lucioles en K7 vidéo, réédité par Arte Vidéo. Cette dernière est exceptionnelle, puisqu'elle comprend les versions française et japonaise sous-titrée dans la même cassette ! Le prix n'en est pas pour autant plus cher.

Bref, si vous ne savez toujours pas quoi acheter pour Noël ou que tout simplement, vous avez un cœur et voulez voir une des plus belles œuvres de ces dix dernières années, alors n'hésitez plus et achetez-vous Le Tombeau des lucioles.

Jay

## SETSUKO

Le petit bout de chou du «tombeau des lucioles». C'est la sœur de Seita et le deuxième personnage le plus important du film. Elle a 4 ans et vient de perdre ses parents, son dernier espoir est son frère Seita, qui fera tout pour la protéger de tout. En effet, il ne lui dira jamais en face qu'il a vu mourir leur mère sous ses yeux et jetée au bûcher tel un vieux morceau de bois. Il lui cachera sa peine pendant une bonne partie du film et tentera toujours de jouer avec elle, de vraiment s'en occuper et porter attention à la moindre de ses remarques. Setsuko est le personnage le plus drôle, le plus émouvant et le plus attachant du film. On dévore l'histoire en suivant cette toute petite gamine, à la langue bien pendue et au caractère gentil et innocent. Je ne préfère pas vous en dire plus ou les larmes vont me revenir.




### Le saviez-vous ?

Le tombeau des lucioles est adapté d'un livre de Akiyuki Nosaka, lequel remporta d'ailleurs le prix Naoki (la plus grande distinction de la littérature populaire) en 1968 pour son œuvre. C'est un récit violent, sur une toile de vision d'horreur d'un monde dévasté par la guerre et où la famine tue. Mais c'est surtout l'histoire poétique de deux enfants qui s'aiment tendrement.

Le tombeau des lucioles a reçu le prix Unicef du «festival du film de Moscou». Isao Takahata a déclaré : «des comédiens ne pourraient jamais atteindre la précision et la pureté de Setsuko et de Seita dessinés» mais aussi : «plus que la tragédie de deux enfants victimes des bombardements et de leurs effets, je voulais exprimer la réalité de ce qu'étaient leurs réactions, leur état d'esprit». Enfin, il conclut en disant : «le drame de ces deux enfants pourrait se dérouler à n'importe quelle époque, pendant n'importe quelle guerre».

Propos recueillis par Futaba Ueki pour «l'animation et le réel». Sacré compliment, non ?





Dossier

Animation



LOD OSS WAP  
LE DOSSIER



# LODOSS WAR

À l'occasion de la sortie du premier DVD qui lui est consacré et pour satisfaire vos requêtes, nous avons décidé de réaliser un dossier complet (tout du moins dans les grandes lignes) sur le plus RPG de tous les animés, j'ai nommé : Record of Lodoss War. Si vous ne connaissez pas encore cette fabuleuse série, je vous conseille d'y jeter un œil tant le déroulement, les personnages et les nombreuses références, font penser aux jeux de rôle.

Pour commencer, nous allons tenter de vous présenter au mieux l'édition collector DVD qui regroupe les cinq premiers épisodes de la série (qui en contient treize). Nous continuerons en faisant un détail des héros qui y évoluent. Ensuite, vous pourrez trouver quelques indications sur le monde de Lodoss proprement dit. Puis nous vous présenterons tout ce qui a été réalisé autour de Lodoss, en dehors de l'OV : la série TV, le fameux Lodoss Island, le jeu qui en est tiré... bref, votre connaissance sur le sujet devrait (enfin, je l'espère) être plus complète à la fin de la lecture du dossier Lodoss.

Jay

Au lieu de vous expliquer en long, en large et en travers ce qui concerne le contenu de ce DVD, je vais vous raconter une histoire. «Ère des dieux, que l'on pensait éternelle, touchait à sa fin. Le choc entre les armées de Falis, dieu de la Lumière, et Falalis, le dieu des Ténèbres, divisa les cieux en deux. Pendant cette bataille sans fin, la Terre se lamenta et les océans tremblèrent de peur. La dernière confrontation entre les survivantes Marfa, la déesse-mère de la création et Kardis, la maléfique déesse de la destruction, s'étendit aux confins de la Terre.

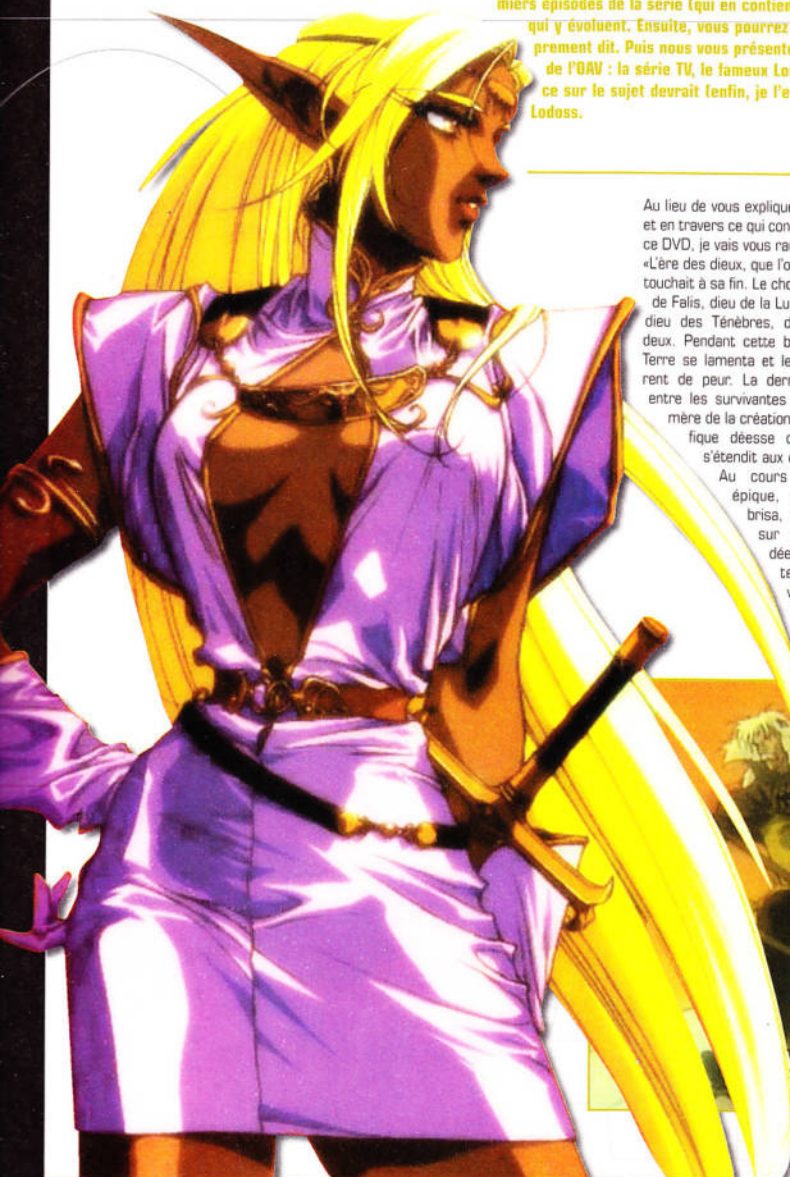
Au cours de ce combat épique, un continent se brisa, formant une terre sur laquelle les deux déesses s'éteignirent telle la flamme vacillante d'une chandelle. Un siècle plus tard, cette terre



FALIS FACE À BELD, OU COMMENT DEUX MEILLEURS AMIS SE RETROUVENT À LA TÊTE DE DEUX ROYAUMES TOTALEMENT OPPOSÉS.

située au Sud du continent Araycrust, fut appelée l'île maudite, Lodoss.

Après cette terrible confrontation, il y eut trois âges. Si les deux premiers, qui virent l'apparition des cinq dragons légendaires de Lodoss et des intéressantes révélations sur Karla et son fameux «cerclet», nous intéressent peu ici (enfin, je ne veux pas tout révéler non plus), le troisième -



CRÉATURE MYTHOLOGIQUE, PRINCE ROYAL, MONSTRE VOLANT... RIEN NE MANQUE : LA RECETTE DE LODOSS EST PARFAITE.



## PLANCHES DE TRAVAIL

C'est suffisamment rare pour ne pas oublier de vous montrer les planches de travail qui ont servi à l'élaboration des personnages, leur caractère, leur personnalité et surtout leurs traits physiques qui les différencient les uns des autres. Une fois de plus, on peut dire que Nobuteru Yūki a réalisé un travail colossal, toujours aussi pur dans les tracés et toujours aussi fouillé dans la recherche. Si vous cherchez des renseignements sur un caractère designer hors du commun, je vous invite à vous reporter au Gameplay n°3 où nous avons réalisé une biographie sur l'auteur !



DE TEMPS À AUTRE, VOUS AUREZ LE DROIT À DES FLASHBACK OU PARN SE SOUVIENT AVEC ÉMOTION DE SON PÈRE, TESLUS.



l'âge d'or - est déterminant pour bien comprendre l'origine de certaines choses propres à la série. Le monde de Lodoss s'unifiait alors, et de grands progrès en science, art et magie furent manifestes. Les gens vivaient désormais dans la paix et la prospérité.

Pourtant, dans la ténébreuse Marmo, l'esprit mauvais de Kardis (déesse de la destruction) se fit ressentir. Grâce à ses pouvoirs maléfiques, elle parvint à réveiller le roi des démons, qui prit alors la domination du pays de Marmo.

Arrogant et ambitieux, le roi des démons ne pouvait se contenter de Marmo, il avait désormais les yeux rivés sur Lodoss. Son plan d'attaque étant mis au point, il ne tarda pas à lancer ses armées pour asservir Lodoss dans son intégralité. Aucune armée humaine n'aurait pu s'opposer à une telle puissance. Néanmoins, six héros se sont unis et opposés au roi des démons et ses troupes. Les six héros se nommaient Fawn - roi de Valis, Beld - le grand chevalier, Neese - prêtresse de Marfa, Wort - un puissant mage, Fleave - roi des nains et une mystérieuse sorcière, dont on ne connut jamais le nom (on suppose que c'est Karla).

Une fois équipés et stratégiquement préparés, ils se lancèrent à la poursuite du roi des démons et parvinrent jusqu'à son trône de débauche et de malveillance.



PARN ET SES COMPAGNONS SERONT CONFRONTÉS À TOUTES SORTES DE CRÉATURES MYTHIQUES TOUT AU LONG DE LEUR PÉRIPLÉ. ÉVIDEMMENT, LES DRAGONS NE MANQUENT PAS À L'APPEL...

Lorsque le combat final l'opposa au six héros, le roi des démons ne parvint pas à s'en sortir vivant, succombant à l'épée majestueuse du brave Beld. Celle-ci fut alors couverte du sang du maudit et la malédiction fit son apparition. Le vaillant Beld subit une corruption du liquide dégoutant. Son âme fut alors possédée par le démon et il devint alors le mauvais empereur de Marmo. Non seulement son âme était corrompue, mais son épée également. Désormais, Beld est le personnage le plus malveillant et le plus puissant du royaume de Lodoss, connu pour la puissance de son «épée démon» : la Soul Crusher.

Les six héros de Lodoss devinrent alors



LA FAMEUSE «DEMON SWORD» : SOUL CRUSHER» OU ÉPÉE MAUDITE, VÉRITABLE SYMBOLE DE LA CHUTE ET DE LA DÉCHÉANCE DU PUISSANT BELD.





LA PAUVRE DEEDO, EN PRIÈRE AU MAL LE PLUS ABSOLU : LA DÉSÉE KARDIS EN PERSONNE...



LES DRAGONS MAGIQUES, FAISANT PARTIE DE LA TRAME DE L'HISTOIRE.



PARN FACE À SON MAÎTRE D'ARMÉE : LE LÉGENDAIRE KASHUE, ROI DU DÉSERT.

une légende. Le roi Fawn retourna à son trône de Valis et fut aimé de tous. Beld prit le contrôle de Marmo. Neese fonda un temple en l'honneur de Marfa et s'y retira avec le dragon des glaces B'ramd. Le sage Wort se retira dans son château pour étudier à nouveau les sortilèges et autres magies protectrices. La sorcière sans nom disparut sans laisser de trace. Fleave, quant à lui, fut tué par le roi des démons, mais conserva quand même son statut de héros mort pour la protection du peuple de Lodoss.

Trente années passèrent. Lodoss, l'île maudite, étant déchiré par des guerres perpétuelles entre le Bien et le Mal. Beld, empereur de la maudite île de Marmo, avait depuis trente ans les yeux rivés sur Lodoss, avec de fortes intentions de conquérir l'intégralité du pays. Pour ce faire, il a réuni une armée et des généraux. En tant que fidèle bras droit à la loyauté indéfectible, Ashram - un chevalier noir doté d'une extraordinaire force et reconnu pour sa cruauté, pour aider le chevalier a opéré pour son maître, un sorcier maudit du nom de Vagnard. Son rôle est de préparer des plans pour son empereur et de le conseiller quant à ses opérations. Beld

régit alors sur une forteresse habitée de démons, créatures immondes et de dragons mauvais.

Beld, dans sa toute puissance, pensait que rien ne pourrait l'empêcher de conquérir Lodoss, excepté son ex-meilleur ami Fawn, roi de Valis. Les deux meilleurs amis s'engagèrent alors dans une terrible guerre pour la sauvegarde de Lodoss. Pendant que les deux rois préparaient leur bataille, une mystérieuse sorcière répondant au doux nom de Karl arriva et observa les deux partis. Elle s'allia alors avec Beld de son propre chef, afin d'exécuter ses propres plans.

En outre, comme par le passé, six héros prenaient naissance aux quatre coins du pays de Lodoss (ceux qui vont constituer les héros de notre aventure). Parn, un jeune chevalier déterminé à sauver la mémoire de son père, mort dans la disgrâce malgré son inexpérience et son manque de maturité. Deedit, une jeune et superbe elfe, attiré par notre chevalier. Ghim, l'un des derniers survivants du peuple des nains, malgré une quête propre, chère à son cœur. Etoh, un jeune prêtre, ami de longue date de Parn. Salyne, un puissant magicien ami de Ghim et enfin Woodchuck, un cynique voleur, mais qui va devenir peu à peu le meilleur ami de Parn.

Humains contre sorciers. Dragons contre dragons. Lumière face aux Ténèbres. La guerre peut commencer, nos six héros sont amenés à être légendaires, fait des rencontres, unifier des peuples... tout cela dans le but de déterminer le destin de l'île maudite - Lodoss.

Inutile de vous en raconter plus, je viens juste de vous raconter l'avant série, maintenant à vous de plonger dans cette passionnante aventure pour découvrir ce que vous réserve cette magnifique série, qui, je vous le rappelle, est un hymne à l'heroic fantasy, aux RPGs et qui délivrent un message puissant de tolérance.

En bref, à posséder à tout prix.

Jay



Parn/ Ashram, Deedit/Pirotess sont des alter ego : il est donc normal que du côté obscur aussi, il y ait un magnifique couple.





OK, LODOSS COMMENCE À DATER UN PEU, MAIS LA QUALITÉ GRAPHIQUE RESTE HONNÊTE, NON ?



UNE IMAGE JUSTE POUR VOUS PROUVER QUE LODOSS EST SOUVENT TRÈS SANGLANT - À LA LIMITE DU GORE, PARFOIS.

# LES PETITS PLUS DU DVD



C'est bien connu, les K7 vidéo, c'est bien pour le prix (c'est pas très cher, avouez...) mais on ne peut pas avoir autant de choses que sur un DVD. Et pour une fois, on peut vous révéler une chose : Kaze est loin d'avoir chômé ! Le nombre de bonus et de suppléments est spectaculaire. Lorsque vous êtes à l'interface d'introduction, vous avez trois options : films, kaze ou dossier. Le plus fort est que ces trois options comptent également plusieurs sous-options. On va commencer par le début.

**FILM.** Vous y avez la possibilité de voir les épisodes 1 à 5. Vous avez également le pouvoir de sélectionner par chapitres mais aussi de régler la langue. Français ou japonais. Vous pouvez également choisir les sous-titres avec une toute nouvelle possibilité, adaptée aux malentendants !

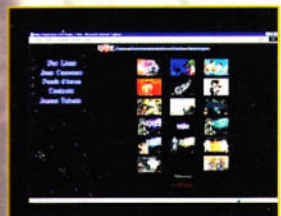
**KAZE.** Outre la pub pour leur produit avec les intertitres Internet (vous pourrez ainsi découvrir kaze.fr) ou catalogue (avec des



extraits de leurs prochains DVD mis sur le marché et de leur prochaine K7 vidéo), vous pourrez également connaître le nom des gens qui ont participé à la confection du support (le générique) et même un + Kaze avec de nouvelles bandes-annonces et une galerie débile, sans but.

**DOSSIER.** Deux superbes investigations. L'une au pays du jeu de rôle avec des interviews de professionnels (notamment Didier Casersix, rédac' chef de Casus Belli, un magazine excellent sur le jeu de rôle plateau...) et avec des explications sur la naissance et le mouvement du jeu de rôle en France, le tout en répondant à des questions existentielles.

L'autre sur la géographie des lieux avec un mini-cours d'histoire et de géographie - parfait pour les fans de la rubrique mythologie. Toutefois, j'émetrais une réserve en ce qui concerne le dynamisme de la voix off...





# LES HEROS

Les chroniques de la guerre de Lodoss est une série basée sur le jeu de rôle, ne l'oublions pas.

Ce qui caractérise le plus cet aspect est sans aucun doute la présence de vrais héros et de vrais méchants, tel qu'on l'entend dans l'univers sacro-saint du JDR. Vous qui êtes habitués au RPG, vous ne pouvez en aucun cas rester de marbre envers cette production hors du commun. Il y a plusieurs raisons à cette déclaration. La première, c'est que vous retrouverez les habituelles «classes», mais aussi un système «d'expérience», une véritable «équipe» qui évoluent contre une autre «équipe» mais qui elle, a choisi le côté obscur de la force. Dans un premier temps, découvrons les bons.



Ils sont six (puis plus tard huit). Pam, Deedit, Ghim, Slayne, Etoh et enfin Woodchuck se battent côte à côte contre le mépris, l'injustice, bref le mal, représenté par les membres de Marmo, dans Lodoss.

Malgré leurs origines différentes et leurs classes respectives, ils combattront ensemble, dans un seul esprit : rétablir la paix. Pam est un jeune chevalier inexpérimenté mais doté d'un courage impressionnant. Son père, alors au service de la nation, est mort dans la disgrâce et il veut redorer le blason de sa famille en devenant un héros pour son village. Ce qu'il ne sait pas encore, c'est qu'il va servir sous le plus juste et le plus loyal des guerriers, qui d'ailleurs va lui apprendre à se perfectionner, au point de devenir un paladin hors normes et qui deviendra un héros pour beaucoup plus que son village...

À côté de notre impétueux et téméraire héros, on trouve une jeune femme elfe qui répond au doux nom de Deedit (Deedo pour les intimes). Mystérieuse héritière des talents du peuple elfe, elle peut demander aux esprits de la Terre de venir à sa rescousse, et possède une agilité et une beauté sans pareil. Dernière son aspect fragile et craquant, se cache en fait une combattante solide mais qui a de sacrées faiblesses au niveau de ses sentiments. Je ne vous cacherai pas qu'une idylle va naître peu à peu entre le courageux Pam et la sublime Deedit.

Ghim est un des derniers représentants de la dynastie des nains. Il est bourru et peu bavard. Il est également assez froid avec ses contem-

porains, mais son expérience de la vie et du combat est fantastique. Il sert un peu de tête pensante à l'équipe, d'autant plus que s'il a accepté l'aventure, c'est parce qu'il a une action à accomplir afin d'échapper aux fantômes de son passé. Lequel ressurgira sans tarder...

Un paladin, une elfe, un nain... que manque-t-il à cette équipe suave ? des magiciens !

Ryo Mizuno a bien entendu pensé à tout, puisque pour accompagner notre équipe, on trouve un mage et un prêtre.

Tous les deux dans un stade encore proche de l'apprentissage, leur courage et leur détermination seront des éléments de défense capitales pour l'équipe. Etoh est un jeune prêtre, ami de longue date de Pam qui se doit de le suivre pour apporter ses talents de guérisseur. Quant à Slayne, il connaît les ancêtres, lesquelles lui permettront souvent d'utiliser les pouvoirs de la lumière pour contrer les Ténébres.

Pour finir, le dernier membre est un voleur, rencontré en prison, Woodchuck. Le marrant de l'équipe. Dernière son aspect comique et fourbe, se trouve un ami fidèle et prêt à sacrifier sa vie à n'importe quel moment. C'est un courageux combattant qui manie les armes à la perfection.

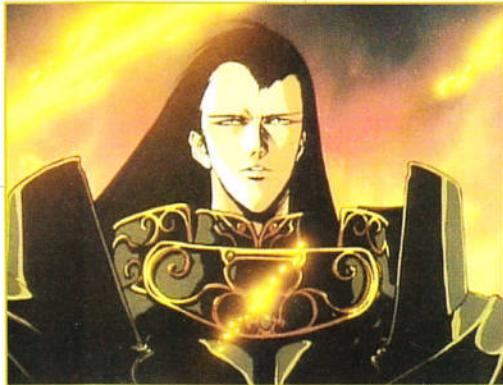
Plus tard dans la série, notre équipe verra deux nouveaux membres : Orson et Shiris, un couple étrange, doté d'une puissance insoupçonnée...

D'autres personnages interviennent, mais je ne m'étendrai pas dessus... vous les découvrirez vous-mêmes.





# LE COTE OBSCUR DE LA FORCE



cache un cœur d'or qui ne demande qu'à être réveillé par une âme généreuse... je ne vous en dis pas plus, disons que vous tomberez rapidement sous son charme et que, comme tout méchant qui se respecte, vous l'adorerez !

À ses côtés et pour représenter la magie noire et la puissance des Ténèbres, Vagnard, un sorcier, doté de pouvoirs immenses, d'une ambition démesurée mais aussi et surtout d'un cœur de pierre. Un autre personnage - Karla - interviendra et révélera un danger bien plus important que ces hommes puissants. Cette sorcière maîtrise plusieurs pouvoirs illimités, tels que la télékinésie et bien d'autres maléfices, qui la place comme ennemi numéro un de notre équipe de vaillants héros.

À l'épisode sept, apparaît l'alter ego de Deedit chez les elfes noires - Pirotes. Une jeune femme d'une beauté à se dam-

ner mais d'une félonie sans égal. Pourtant, l'amour l'aidera à retrouver la raison et à faire le Bien, en dépit de sa nature mauvaise. Un personnage intéressant donc... sous toutes ses formes ! Pour le reste, je vous laisse les découvrir par vous-mêmes...



Comme dans tout RPG qui se respecte (même si ce n'en est pas un au sens propre du terme...). Lodoss propose une pléiade de méchants hauts en couleurs et charismatiques comme pas deux. En tête de liste, on trouve Beld, le roi de Marmo, un puissant souverain qui utilise les pouvoirs des Ténèbres pour mieux asservir les autres nations. Ancien héros de la légende, il a acquis une puissance hallucinante... mais il sera victime tôt ou tard de sa folie. Comme tout grand méchant, Beld dispose de bras droits particulièrement puissants, à commencer par le fidèle guerrier noir, Ashram. Je ne vous en dirai pas mot, car honnêtement Ashram représente le personnage culte de base. Il est magnifique (Yûki a encore effectué un travail remarquable), il est puissant, cruel, méchant, froid, stoïque et représente bien évidemment la meilleure lame de Marmo. Pourtant, derrière son aspect mauvais se



# LODOSS : LA SÉRIE TV



Je serai nettement moins inspiré et indulgent envers la série TV qui a immergé grâce au succès foudroyant de la série OAV. Pour la simple et bonne raison, que les mêmes ingrédients ont été repris pour une qualité assez médiocre dois-je dire. La raison de cette différence avec l'OAV s'explique sans aucun problème, ce n'est plus Nobuteru Yûki qui design ! Si on conserve sa création originale, on est parvenu à rendre les personnages moins bons qu'à la base, ce qui est souvent le cas, lorsqu'une série change de dessinateurs. Souvenez-vous de Darkness avec Michael Turner (mon dessinateur culte, je vous en parlerai un de ces quatre !) et après, lorsqu'il n'était plus responsable. La catastrophe... Bref, si le résultat n'est pas aussi chaotique dans Lodoss : la série TV, on peut constater néanmoins une différence d'optique et un scénario moins riche, des héros moins charisma-



tiques (avec l'apparition d'un mec moche aux cheveux bleus, nommé Park). Comble : on ne retrouve que Pam et Deedit de la série OAV et Sheeris et Orson dans des rôles plus importants. Désormais Neese est un des personnages principaux tout comme Ryna et Cecil, deux nouvelles recrues. Bref, une baisse d'intérêt certaine et de qualité flagrante... dommage. Le seul facteur qui arrive à égaler la qualité de l'OAV reste la bande-son : exceptionnelle ! Amusant : lorsque l'on cherche bien qui en est à l'origine, on trouve un nom mystique : Yoko Kanno. Pour ceux qui ne connaissent pas encore le meilleur compositeur de ce siècle (avis perso), sachez qu'elle est (eh oui, c'est une femme) à l'origine des OST de Turn a Gundam, Escaflowne, Cowboy Bebop, Macross +, Memories (et bien d'autres...).



## LODOSS ISLAND



Ryo Mizuno, outre avoir réalisé une des meilleures séries basées sur l'héroïc-fantasy, sait en plus éviter de prendre la grosse tête et ne pas se prendre au sérieux. Ainsi, il est également à l'origine d'une série complètement débile où l'on retrouve les héros de l'OAV en SD. Amusante sans plus... mais on apprécie le geste...



## LODOSS : LE JEU

Si on pouvait s'attendre à un RPG pur souche tout en 3D : bref, un truc démoniaque, les éditeurs de jeu en ont décidé autrement. À la place, ils nous livrent un produit purement Diablo, tant dans les déplacements que dans le principe, sans oublier le système de gestion de d'expérience... du pur Diablo. Le problème est que ce genre de productions, ne sied pas à l'ambiance typique nipone qui se dégage des animés, comme le faisait très justement remarquer Kyo, il y a quelques jours... Un bon jeu donc, mais indigne d'une part de la série, et d'autre part de voir le jour sur Dreamcast. Le manque de RPGs (à part Skies of Arcadia...) étant cruel et la licence étant ce qu'elle est, on était en droit de s'attendre à autre chose pour représenter cette magnifique série sur la 128 bits de Sega. Dommage... Si je ne vous présente pas le test dans cette édition, c'est pour la bonne et simple raison que l'attachée de presse n'avait plus de versions à m'envoyer... remarquez, c'est pas très grave...





## L'OAV



Le DVD qui nous a poussés à réaliser ce dossier contient les cinq premiers épisodes des treize qui composent l'OAV magistrale qui a fait connaître au monde entier «les chroniques de la guerre de Lodoss». En effet, contrairement à la plupart des œuvres animées ou des mangas connus, qui ont adopté par la suite des OAV (Original Animation Video), Lodoss a pris le chemin dans le sens inverse, en proposant d'abord les OAV au monde puis une série TV et ensuite quelques dérivés tels que le très comique «Lodoss Island». Bref, si vous connaissez Lodoss, je pense que c'est grâce à cette série OAV splendide, dans laquelle on retrouve tous les ingrédients que nous avons décrits plus haut (Parn, son groupe, Ashram, Beld...).

En ce qui concerne la qualité, on ne peut que s'extasier devant une telle prouesse. En effet, si certains dessins ont vieilli, ils ne perdent rien de leur classe et les personnages sont toujours aussi charismatiques (c'est l'effet Yûki - même à travers le temps, ses personnages gardent leur magnificence). Il suffit de voir la beauté et la prestance de certains personnages tels qu'Ashram ou encore Beld, pour réaliser qu'on a rarement vu des persos aussi travaillés dans le tracé. Lodoss est donc une des séries qui proposent les plus beaux protagonistes jamais rencontrés (tout dépend des goûts, naturellement). D'un point de vue scénario, ça reste bateau, mais il y a suffi-



samment de rebondissements et d'action pour vous accrocher à votre écran. Au niveau graphismes, rien à redire donc, si ce n'est que certains décors vieillissent un peu par rapport aux productions plus récentes. En ce qui concerne la bande-son, je vous invite à découvrir ce qu'elle vaut dans la rubrique «boutique» de ce même magazine, mais je peux vous assurer que le gage de qualité a également été respecté pour cet aspect. Non, si on devait trouver un seul défaut, on pourrait parler de la qualité de l'animation, proprement à chier. Seulement, n'oublions pas une chose : les moyens financiers avec lesquels a été réalisée la série ont toujours été relativement restreints. Ce qui explique une concentration sur la beauté au détriment de la fluidité des actions. M'enfin, cela ne gêne pas à outrance, et l'on se surprend à adorer malgré ce défaut de taille. Si je devais donner une note à l'OAV de Lodoss, je lui attribuerais sans aucun doute un bon 8.5/10.





# BASTARD

La vie, c'est comme ça : on vit, on profite, et puis un jour on s'aperçoit qu'on est passé à côté de plein de trucs. Ça tient souvent à peu de choses, un concours de circonstances, une bousculade au coin d'un trottoir... Bref, des petits événements insignifiants pour la masse, mais importantissimes pour leurs acteurs. Un jour je naquis. Et Gameplay fut créé... et j'y fus embauché... et j'y eus une mission. Empêcher les âmes errant sur Terre sans but précis de passer à côté de l'Œuvre. Que tous les Chrétiens brûlent leur bible, que tous les Musulmans déchirent leur Coran, et que tous les autres lâchent leurs écrits car ainsi ils auront l'honneur de lire l'Œuvre. Voici l'aube d'une ère nouvelle pour tous les incultes qui ne connaissent pas l'Œuvre. De quelle œuvre je veux parler ? Allons, allons, qui ne la connaît pas...

## IL ETAIT UNE FOIS...

Si vous faites partie des gens qui n'ont lu que les dix ou douze premiers épisodes de Bastard !!, vous ne pouvez pas, à mon avis, vous faire une idée juste de ce qu'est ce manga, car une de ses particularités est l'ampleur qu'il prend à chaque épisode. Tout commence pourtant presque banalement pour une aventure « médiévale ». Dans un univers post-apocalyptique, une armée appelée l'Armée des Ténèbres, s'avance sur le fief de Meta-Likana. La seule façon d'empêcher l'Armée des Ténèbres d'envahir Meta-Likana est de réveiller un sorcier légendaire enfermé dans le corps d'un enfant, Lucie Len Len.

Ce sorcier s'appelle Dark Schneider et c'est lui qui était à la tête de l'Armée des Ténèbres quinze ans auparavant. Une fois réveillé, il met en fuite l'armée et combat ses quatre anciens alliés, qui étaient sous l'emprise du Dieu de la destruction, Anslasax. On apprend au cours des multiples combats qu'il y a quatre cents ans, un terrible incident a ruiné la planète Terre, qui semblait alors très avancée technologiquement.

Par la suite, le manga prend une ampleur hallucinante, où intervient un conseil de sages cybernétiques vivant

Tout d'abord, une petite précision : j'ai découvert Bastard !! lors d'une année d'étude en Italie ; ça, tout le monde s'en tape, mais je précise ça pour vous prévenir que le nom des persos peut différer d'avec ceux français, surtout au niveau des I-r. Par exemple, Le ninja Gara de l'armée de ténèbres s'appelle Gala en français. Comme je préfère de loin les noms italiens, qui se rapprochent plus de l'esprit des noms en japonais, je les garderai pour le texte qui suit.



D.S. FERA TOUT POUR PROTÉGER TIARA NORT YOKO



TIARA NORT YOKO, LA SEULE À POUVOIR CONTRÔLER D.S.





## DARK SCHNEIDER

*Ce personnage mériterait un dossier à lui tout seul ! Au début présenté comme un « simple » sorcier légendaire, il apparaît par la suite comme un être sans morale qui ne s'intéresse qu'à une chose : les femmes ! (Remarquez, en voyant les anges Gabriel et Mickaël, on peut le comprendre). C'est pour faire de l'humanité entière son harem qu'il entreprend de conquérir la Terre. C'est un héros sans scrupule qui n'a aucun camp de prédilection. Il ne se rangera ni du côté du Bien ni de celui du Mal, il luttera plutôt contre les deux pour être sûr d'éliminer tout le monde ! Mais à cause de son emprisonnement dans le corps de Lucie (prononcez Lucie), il se soumet tout le temps à la volonté de Tiara Nort Yoko, qui elle est farouchement attachée aux principes récurrents d'amour et de respect, c'est un peu la Sailor Moon du manga !! Ironiquement, c'est la seule personne capable d'empêcher Dark Schneider d'arriver à ses fins. Mais avec l'arrivée de Satan, qui a l'air d'avoir eu un rapport avec D.S. par le passé, comment se transformera le caractère du héros ? Gageons que même le Seigneur des Ténébères ne saura l'empêcher de ne penser qu'à « ça » ! Remarquez aussi que c'est lui qui a en partie lancé le style des grands méchants tels que Sephiroth, Kuja ou Fou Lu de BOF 4.*



sur un continent flottant, un dragon-robot surpuissant, une lutte en enfer entre Satan et Dark Schneider, l'armée d'anges de Dieu, une Lucie qui se révèle être l'ange déchu Lucifer (d'ou son nom), le tout dans un mélange de fantasy et de look cyber assez incroyable à voir.

### LE STYLE

Une chose surprenante avec Hagiwara, c'est l'amélioration de son style graphique au cours de la série, parallèlement à l'ampleur que prend le scénario. On voit vraiment l'immense travail fourni par le studio Loud in School au cours des épisodes (car ce n'est pas seulement à Hagiwara que revient le mérite, mais aussi à tout son staff, dont certains membres commencent à être assez connus comme manga-kas). Pour preuve, initialement prévu pour sortir tous les mois, les épisodes du manga ne sortent actuellement qu'une à deux fois par an, et ce n'est pas de la flemme de leur part ! Les personnages sont vraiment super travaillés, surtout dans la deuxième partie de la série. Hagiwara a une façon de dessiner les filles qui est trop agréable à voir (entendez par là qu'elles sont super band... !). En plus, il travaille à chaque nouvel épisode sur un costume différent pour Dark Schneider, qui se révèle à chaque fois vraiment remarquablement dessiné. Une chose qui ne laisse pas indifférente également et qui peut déplaire aux habitués de mangas « pour filles » (comme ils le disent naturellement au Japon) où on retrouve toujours les mêmes intervenants (un peu comme X de Clamp ou les mangas de

Urushi-hara), dans *Bastard II*, les familles se font, se défont, des dizaines de nouveaux personnages font leur apparition, parfois pour quelques pages seulement (ce qui ne les empêche pas d'être pour la plupart très charismatiques), certains restent, d'autres disparaissent de l'histoire. D'autres encore passent au second plan et suivent leur vie parallèlement au scénario (comme les généraux de Kal-Su Mac Pain et Bart Solee). Le manga est une sorte de mélange de style futuriste et médiéval, de religion (il suffit de jeter un coup d'œil sur les armures des anges pour se rendre compte du mélange), d'érotisme et de références musicales ! D'ailleurs, un point remarquable de l'œuvre de Hagiwara est le rappel constant à des notions de Heavy Metal des années 80 : chaque personnage, chaque lieu et chaque magie fait référence à des groupes ou des membres de bandes de Metal. Ainsi le nom Dark Schneider est tiré de Udo Dirkschneider, le chanteur du groupe Accept ou bien Anslasax, lui, est l'amalgame du nom des célèbres groupes Anthrax, Slayer et Saxon!

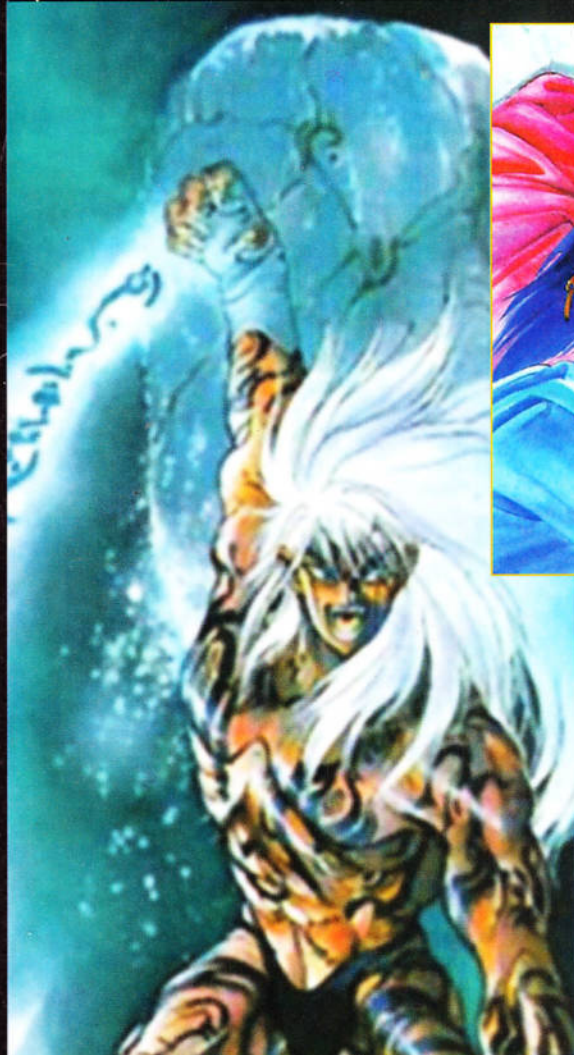
### L'AMBIANCE

L'ambiance du manga prend une ampleur incroyable après le douzième épisode. Dans tout le chaos dans lequel sombre la planète au cours de l'aventure, on passe d'un conflit interne à un pays à une guerre planétaire, puis on arrive à un plan mystique de divinités du mal et du bien pour finir en une lutte entre Satan et Dieu dans laquelle Dark Schneider se révèle directe-



KAL-SU, LE PREMIER GRAND ADVERSAIRE DE D.S., CERTAINS FANS LE PRÉFÈRENT MÊME À DARK SCHNEIDER.





LA PREMIÈRE VRAIE RIVALE DE TIARA NORT YOKO: LA PRINCESSE DE METR-LIKANA.



BASTARD //

LE MONDE FOLÉUR DE BASTARD !!

ment impliqué, le tout entrecoupé de scènes humoristiques et d'autres où Dark Schneider révèle sa libido démesurée et son obsession pour la gent féminine. Dans ce joyeux bordel, on se rend compte à quel point Hagiwara a poussé son travail de recherche et a su l'intégrer dans l'histoire : plein de références à la bible (l'Apocalypse selon Saint Jean par exemple), à la mythologie grecque, à l'astronomie (!) sont réunies pour alimenter la trame de la guerre entre Dieu et Satan, l'Armageddon. Il suffit de voir l'explication du rôle de Lucifer (roi des ténébrés, qui «régne sur 7 rois, 72 princes, 1111 groupes comptant 7405926 subalternes et 44635566 démons. Il commande, seul, une armée de 266586674664 âmes» !!!). Les anges forment une armée avec des rangs d'importance (séraphins, chérubins, Kelps, anges gardiens, Archanges...), et de même les démons sont «rangés» en

classes suivant leur puissance et leur niveau dans l'Archéon (l'enfer des incroyants, des pêcheurs, le Cocytos qui comprend le Cains, l'Antenor... l'enfer de Dante, ça ne vous dit rien ?). Tout ça donne une dimension complètement inhabituelle pour un manga et vous plonge dans une lutte entre le Bien et le Mal qui prend des proportions galactiques au milieu desquelles l'espèce humaine et ses combattants font vraiment pâle figure. Mais avec la notion d'une Terre ultra-moderne 400 ans plus tôt et qui aurait donc pu jouer un rôle dans cette mascarade, vous aurez compris que ce manga est très très loin de l'ambiance habituelle des autres productions. Lisez-le, je pense qu'il ne peut pas laisser indifférent. En tout cas, il est devenu pour moi un des tout meilleurs mangas dans l'Univers.



D.S. APPARAÎT SOUVENT TRÈS DÉVÊTU.



DARK SCHNEIDER, KALL SU ET ARSHES NEI, TROIS DES CINQ CHEFS DE L'ANCIENNE ARMÉE DES TÉNÉBRÉS



HAGIWARA ESSAIE PARFOIS D'ATTIRER UN PUBLIC FÉMININ... TRAIT MIEUX POUR LES SUJETS DE CONVERSATION !





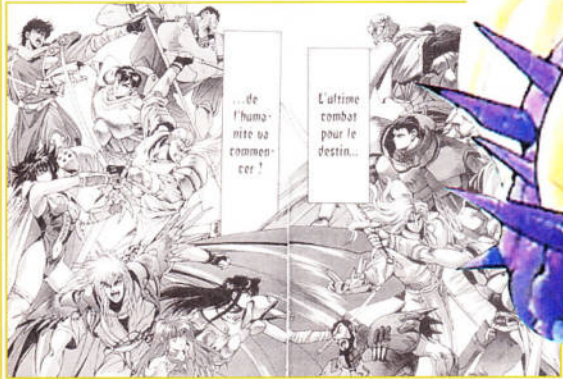
## L'ANIME

Quelques photos de l'anime que je me sens obligé de vous montrer, mais qui à mon goût ne valent pas vraiment le coup. Les dessins sont vraiment bâclés, le scénario reprend le manga. À éviter si on n'a pas de thunes.



## UNE MYRIADE D'ADVERSAIRES

Un truc que pour ma part je trouve génial dans ce manga est la quantité incroyable d'intervenants au cours de l'aventure : des monstres qui sont de plus en plus forts, comme les ogres, le cockatrix, le vampire, le diable, la mort ou au départ, les quatre Empereurs Kall-Su, Gara, Arshes Nei et Abigail, puis les 12 généraux de Kall-Su, le conseil des Sages, l'armée des Anges, les suppôts de Satan... On ne peut pas compter le nombre de belligérants, mais il y en a plus d'une centaine !





Si vous êtes comme nous (sauf Kyo, car si vous êtes comme lui, je vous plains), vous devez aimer les jeux de baston en 2D et les mangas bien violents. C'est pour ça que ce mois-ci, c'est le test de Guilty Gear X qui a été choisi pour «coup d'œil sur le monde». En effet, c'est certainement le jeu qui illustre le mieux la fusion des mangas et des jeux de baston. C'est en tout cas un plaisir pour moi de vous le présenter, car il atteint des sommets dans le domaine de la 2D, et prouve une nouvelle fois que la Dreamcast est le meilleur support pour ce genre de jeu. À part ça, toujours des news pour vous tenir un peu au courant des non-RPGs.

Ben



JOUER À GUILTY GEAR X EST TRÈS DUR POUR DES GARS COMME KYO OU MOI (POUVEZ PAS COMPRENDRE)



C'EST LA MODE DEPUIS LES KOE, LES ANIMATIONS ENTRE CERTAINS PERSOS AU DÉBUT D'UN COMBAT.



LE DÉCOR DE TESTAMENT. LE DEMI BOSS EST PEU ACCUEILLANT, IL N'EN DEMEURE PAS MOINS MAGNIFIQUE.

# Guilty Gear X

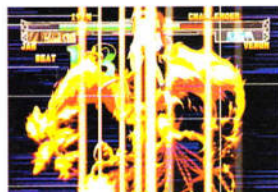
SORTI SUR PLAYSTATION IL Y A DÉJÀ PAS MAL DE TEMPS, GUILTY GEAR AVAIT SURPRIS SURTOUT POUR SA MISE EN SCÈNE ET SES EFFETS SPÉCIAUX QUI DÉCHIRAIENT LES YEUX AVEC DE SOMPTUEUX EFFETS DE LUMIÈRE. AUJOURD'HUI, IL APPARAÎT SUR DREAMCAST, ET ON EST TOUJOURS ÉBAHIS PAR LA RÉALISATION EXEMPLAIRE DONT ONT FAIT DON LES CONCEPTEURS DE SAMMY. LES CAPCOM ET AUTRES SNK PEUVENT TREMBLER, VOICI GUILTY GEAR X.



CHIPP EST LE PERSO RAPIDE PAR EXCELLENCE. DE PLUS, SES COUPS SONT DESTRUCTEURS.



UNE PHOTO PRISE AU HASARD D'UN AIR COMBO.



J'AI À UN PETIT AIR DE KING KAPUVAN (KING OF FIGHTERS), DANS CES COUPS, ET SURTOUT DANS SA FURIE, SUBLIME.



Bon, on va passer le scénario, car comme dans tout jeu de baston 2D, il est bien naze, avec les gentils qui veulent tuer le méchant, qu'est super fort en plus. Passons directement à ce qui nous intéresse, les combats. Eh

bien, j'avoue que lorsque l'on a reçu la démo, j'ai été dans un premier temps déçu, oui, ça pétait de partout avec des effets de lumière somptueux, mais pour moi, ça s'arrêtait là, les combats bourrins, c'est pas pour moi. De plus, les deux persos proposés, Ky et Sol, m'ont vite saoulé. Et pourtant, mon envie de jouer avec un personnage m'a tout de même poussé à acheter le jeu, et je peux vous dire



LES DÉCORS SONT ASSEZ FOUILLÉS ET TRÈS FINIS.



## Un seul coup suffit



CHACQUE PERSONNAGE POSSÈDE BIEN ENTENDU UN CERTAIN NOMBRE DE FURIES PLUS OU MOINS DESTRUCTRICES, MAIS AUSSI UN COUP MORTEL QUI VOUS DÉBARRASSERA DE VOTRE ADVERSAIRE POUR LE ROUND (DANS LE PREMIER GUILTY, CETTE ATTAQUE VOUS FAISAIT CARRÈMENT GAGNER LE COMBAT). CETTE ATTAQUE COMPORTE TOUT DE MÊME CERTAINS RISQUES : ELLE VOUS DEMANDE EN EFFET DE SUPPRIMER VOTRE JAUGE DE FURIE, C'EST-À-DIRE QUE SI VOUS NE RÉUSSISSEZ PAS À LA PLACER, VOUS DEVEZ CONTINUER LE COMBAT SANS ELLE. SI VOUS AVEZ LA CHANCE DE LA PLACER, VOUS ASSISTEREZ ALORS À UNE MISE EN SCÈNE EXCELLENTE, VOICI D'AILLEURS UNE PETITE SÉLECTION DE CE QUI VOUS ATTEND. À PLACER EN DERNIER RECOURS.



qu'après une nuit blanche, je suis loin d'avoir regretté mon achat. Tout d'abord, les deux persos disponibles dans la démo sont bizarrement les moins intéressants de Guilty, je dis bizarrement, car il s'agit tout de même des deux héros : ils sont classe, c'est sûr, mais ça s'arrête là. Quant aux autres persos, je ne peux dire qu'un grand bravo, ils ne sont peut-être pas nombreux, 14 plus deux boss à débloquent, mais ils possèdent tous un style particulier qui leur donne un charisme grandiose. De plus, chaque sprite est ultra détaillé, et l'animation est plus que convenable (un chouchou en dessous de Street III). Les décors eux aussi sont excellents, et certains sont très vivants avec des persos qui bougent en arrière-plan. La jouabilité est au top, et c'est un plaisir de passer des heures dans le mode Training pour trouver des enchaînements de folie, et c'est là que l'on se rend compte de la richesse technique de Guilty Gear X. La technique d'utiliser une partie de la jauge de furie, afin de «casser» votre combo pour en commencer un autre, est une super idée qui vous permet de trouver des enchaînements toujours différents, de surprendre l'adversaire, qui ne sait jamais quel coup va venir

après un autre, et enfin de faire des combats aériens spectaculaires. Personnellement, j'ai réussi à infliger 25 hits dans la tronche de l'adversaire en restant en l'air. Il ne me reste plus qu'à vous dire que Guilty Gear X propose les plus belles furies jamais réalisées, dépassant même celles de Capcom vs SNK, et qu'il plaira aussi bien aux bourrins, qu'aux joueurs cherchant des combats plus techniques. Une bombe !!!



97%

## Start your engine !!!



On ne présente plus Daytona USA, et vous êtes tous au courant qu'il sera bientôt adapté sur Dreamcast. Mettons les choses au point, il ne s'agit pas du numéro 2, sorti uniquement en Arcade, mais du numéro 1, avec trois nouveaux circuits par rapport à la version «Championships Edition». Vous retrouverez bien sûr les mêmes voitures, qui à la fin d'une course ressemblent plus à des carcasses qu'à autre chose.

## Une version euro améliorée



18 Wheelers, qui avait fait très peu parler de lui - normal, pour un jeu qui se termine en une demi-heure ! - sort bientôt en version euro. On nous annonce que le jeu sera jouable en réseau. Quant à savoir si cela augmentera sa durée de vie, mystère... Mais bon, c'est déjà ça de plus.



## SSX SE

SSX, la bombe des jeux de snowboard, sorti sur PlayStation 2, est également prévu sur Game Cube. Il se nommera SSX Special Edition, et comportera donc quelques petits plus à la version déjà très complète de la machine de Sony. Au programme, des courses supplémentaires, des snowboarders en plus, et il sera graphiquement plus beau. Difficile à croire, mais apparemment, la Game Cube est pleine de surprises.







On continue la galerie, avec une sélection des plus belles images des meilleurs RPGs. Ce mois-ci, c'est l'intro de Final Fantasy Tactics qui est mise à l'honneur. Les connaisseurs seront d'accord avec moi si je dis qu'il s'agit d'un des meilleurs tactical, toutes consoles confondues. En parlant de tactical, je me suis permis de vous montrer quelques (hein Kyo) invocations de Bahamut Lagoon, et on se rend compte que ça n'a pas vraiment vieilli (ça tournait tout de même sur Super Famicom). Et bien sûr, toujours des arts de vos persos favoris. Allez, je vous laisse avec les deux pages qui pourraient s'intituler : «faisons du bien à nos mirettes».

Ben



XENOGEARS ÉTAIT, LORS DE SA SORTIE, UN DES RPGS LES PLUS INNOVATEURS, ET A LE MÉRITE DE PROPOSER LE MEILLEUR SCÉNARIO JAMAIS CRÉÉ.



L'ARBRE MANA DANS TOUTE SA SPLENDEUR DANS LEGEND OF MANA



ÇA PEUT PARAÎTRE SURPRENANT, MAIS CETTE IMAGE EST BIEN ISSU DE LA SUPER NES



TOUJOURS FF IX, ET TOUJOURS GARNET, MAIS QUE VOULEZ-VOUS, QUAND LES PLUS BELLES CINÉMATIQUES REPRÉSENTENT L'UN DES PLUS BEAUX PERSONNAGES DU JEU, ON NE PEUT PASSER À CÔTÉ.



BIEN QUE DÉPASSÉES AUJOURD'HUI, LES CINÉMATIQUES DE PARASITE EVE MONTRAIENT DES MOMENTS D'ANTHOLOGIE, COMME LES CONFRONTATIONS ENTRE AVA ET EVE.







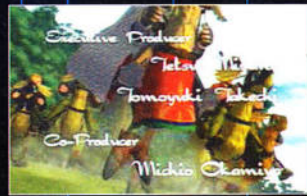
L'UN DES MEILLEURS MOMENTS DE FF VI LE PASSAGE DANS LA FORÊT, SUIVI DU TRAIN FANTÔME.



LA DERNIERE INVOCATION DE BAHAMUT LAGOON, TOUT SIMPLEMENT SOMPTUEUSE.



LEVIATHAN EST SOUVENT LA PLUS BELLE INVOCATION DE LA SÉRIE DES FF, CELLE DE FF TACTIC EN EST LA PREUVE.





# LES MYTHOLOGIES CELTIQUES

APRÈS UN SACRÉ DÉPANNÈMENT AVEC LES MYTHES PRÉ-COLOMBIENS, LE MOIS DE MAI, CETTE FOIS, J'AI DÉCIDÉ DE VOUS SENSIBILISER À NOTRE CULTURE. CE QUE JE VEUX DIRE PAR NOTRE CULTURE, C'EST QUE NOUS ALLONS ABOURDER LES MYTHES ET LEGENDES CELTIQUES, BASÉ DE TOUTE NOTRE CULTURE FRANCO-QUILLAARDE. JE VOUS ASSURE, NOTRE CULTURE FRANÇAISE, DANS AUCUN ELAN PATRIOTIQUE, EST CERTAINEMENT LA PLUS INTÉRESSANTE ET LA PLUS COMPLÈTE DE TOUTES. IL FAUT SAVOIR QUE LA MYTHOLOGIE ET LA COSMOLOGIE CELTE COMPORTENT ENORMÈMENT DE FACTEURS ET D'HISTOIRES, TOUTES PLUS FANTASTIQUES LES UNES QUE LES AUTRES. J'AI DONC DÉCIDÉ, POUR VOUS PARLER AU MIEUX DE CE QUI A CONSTITUÉ NOTRE BONNE VIEILLE FRANCE, DE DÉTAILLER CETTE MYTHOLOGIE SUR DEUX (OU TROIS) NUMÉROS. VOUS ALLEZ CERTAINEMENT VOUS PLAINDRE, MAIS HONNÊTEMENT, AVEC SEULEMENT TROIS PAGES, JE NE PEUX VOUS EXPLIQUER LES CROYANCES DES GAULOIS, DES IRLANDAIS, LE MYTHE D'ARTHUR, LES RELATIONS AVEC LE PAYS DE GALLES, LA FORÊT DE BROCELIANDE, MERLIN, LE MYTHE DE CUCHULAIN OU ENCORE LES RESTES DE CETTE CULTURE, DÉMONTRÉS CHEZ NOS AMIS BRETONS.

HONNÊTEMENT, LE SUJET EST VASTE, COMPLEXE ET PLEIN D'ENSEIGNEMENT, INUTILE DE LE SACLER : CETTE RUBRIQUE EST LÀ POUR APPRENDRE ET TENSEIGNER... PAS POUR ÊTRE LUE SIMPLEMENT UNE FOIS.

JE VOUS INVITE DONC À LIRE LA SUITE, QUI SERA UNE SORTIE DE SYNTHÈSE DE CE QUE PEUVAIENT LES GAULOIS. NOUS VERRONS ENSUITE QUELQUES NOTIONS SUR L'IRLANDE. POUR TOUT SAVOIR SUR LES CROYANCES DE CE PAYS, ON SE DONNE RENDEZ-VOUS LE MOIS PROCHAIN.

JAY, GLOBE-TROTTER DES COSMOLOGIES



Avant de commencer à vous parler en détail des éléments fondateurs de la mythologie celtique, je voudrais vous sensibiliser à une petite chose : tout ce que vous allez lire dans les lignes qui suivent font partie de notre patrimoine culturel à nous Français. Sans être chauvin, je pense qu'il est intéressant et même passionnant de fouiller dans les mystères de notre passé pour essayer de comprendre pourquoi notre pays est actuellement ainsi et tout simplement pourquoi. Lorsque l'on va en Bretagne, on ressent encore cette ambiance celtique. Des questions auxquelles je vais m'efforcer de répondre - du mieux que je pourrais, je ne suis pas une bibliothèque non plus. Pour le reste, il faut savoir deux-trois petites choses avant que nous abordions le thème principal, à savoir les dieux et déesses qui ont fait la religion des Celtes.

Faisons donc un peu d'histoire, afin déjà de les situer d'un point de vue géographique et même selon un facteur temps. Il faut savoir que l'empire celtique ne comprenait pas que la Grande-Bretagne (Irlande, Ecosse, Pays de Galles) et la France. Non, les Celtes avaient également

leurs marques en Belgique, sur une bonne partie de l'Allemagne et de l'Autriche, et même vers la Grèce. C'est vous dire l'importance de ce qui a constitué notre force historique. Pour le reste, et en particulier les origines, lisez la suite.

## Les origines

En fait, il est assez difficile, encore aujourd'hui, de réellement trouver des origines au peuple celtique. Ils seraient les descendants des premiers envahisseurs indo-européens qui s'établirent dans la vallée du Danube.

Il semblerait que pendant l'âge de Bronze (1700 - 800 av. J.C.) une émigration ait eu lieu vers l'Ouest et le Sud de l'Europe. Du V<sup>e</sup> au I<sup>er</sup> siècle, les tribus celtiques étaient essentiellement migratrices. Ce fut la période de la grande expansion militaire du peuple et pour cause : ils étaient à la recherche de nouvelles terres. Les combats furent incessants et les Celtes commercialèrent peu à peu à occuper d'immenses régions de l'Europe centrale et occidentale. On peut affirmer dès lors qu'ils se sont installés définitivement dans trois zones : la Gaule, le Pays de Galles et l'Irlande.

Les Celtes se méfiaient de l'écriture et peuvent être considérés comme un peuple barbare et rustre. Pourtant, ils ont adopté un système d'écriture, relativement peu évolué, dès le Ve siècle. Tout enseignement et les traditions passaient en fait par une classe de personnes, habilitées par les dieux à divulguer les secrets de la nature et de tout ce qui les entourait, les druides. Les druides constituaient les personnages les plus importants de la civilisation celtique. C'était eux qui avaient le pouvoir de la connaissance et qui devaient continuer à maintenir les traditions vivantes. En Irlande, cette classe sacerdotale a en tout cas énormément influé sur la vie du peuple et encore de nos jours, les traditions et les mythes exercent une pression impressionnante sur le peuple.

Ce n'est que vers le VII<sup>e</sup> siècle que les mythes païens ont





briques furent écrits pour la première fois, par des moines ! En effet, les druides interdisaient de coucher sur papier tout ce qui avait relation avec la tradition. De plus, les Gaulois vénéraient la nature et s'étaient créés des dieux. Seulement, au début, ils ne leur donnaient pas d'apparence précise, donc il n'y avait aucune image gravée ou sculptée.

Ne possédant aucun écrits et peu de preuves en ce qui concerne leur culte, il aura été difficile de trouver des explications et des faits pour expliquer la mythologie celtique (en particulier chez les Gaulois). Pourtant, malgré le peu d'écrits, ou d'icônes, les Gaulois étaient un peuple très religieux. On y dénombre plus de 400 divinités différentes ! Il est difficile d'établir le nom et les « fonctions » de chacun, vu que parfois, certains dieux changeaient en fonction des villages ou des régions. Il est également difficile de trouver un point de départ, un commencement à ces croyances. En effet, nul ne sait véritablement quand ces rites sont apparus, ni ce que pensaient les Celtes à propos de la création du monde. C'est pour cette raison que lorsque l'on traite des mythes celtiques, on ne parle pas de cosmogonie.

**Les Gaulois**

Les Gaulois sont nos ancêtres directs, tout le monde le sait. Mais ce que vous ne connaissez peut-être pas, ce sont les croyances qu'ils avaient et ce qu'elles ont apporté au monde que nous connaissons et à la France d'aujourd'hui.



laquelle nous vivons actuellement. Ainsi, si vous voulez découvrir quelques remarques sur cette incidence, je vous invite à aller jeter un oeil à l'encadré - le savez-vous ?

Pour le reste, il faut savoir que comme toute civilisation qui se respecte, les Gaulois priaient leurs dieux et leur donnaient l'apparence de chose de leur entourage. Ainsi, si on se penche quelque peu sur la nature et la « race » des dieux, on trouve souvent des croisements entre l'être humain au sens propre et aux animaux. En effet, le culte des bêtes était très répandu chez les Gaulois. Leur dieu « suprême » - Cernunnos - n'était autre qu'un dieu à tête de cerf ! D'autres animaux étaient sacrés pour les Gaulois : le cheval, le corbeau, le taureau et... le sanglier ! Ce n'est qu'à l'époque gallo-romaine que son apparus les dieux anthropomorphes.

Pour vous présenter un peu les dieux qui ont fait l'objet de l'adoration de nos ancêtres, nous n'allons pas présenter les 400 dieux, rassurez-vous. Non, nous allons nous concentrer sur les plus « respectés » et surtout sur les « communs » à toutes les tribus du peuple gaulois celtique. Nous allons commencer par trois dieux importants, et nous finirons par le dieu suprême.

Teutates était un dieu adoré par tous, et pour cause, il protégeait les guerriers au combat mais aussi les soldats celtiques qui se trouvaient dans les armées romaines (bien plus tard, chronologiquement parlant). Ce dieu était un des plus « violents » chez les Gaulois, il était assoiffé de sang. Ainsi, pour bénéficier de sa protection, les Gaulois n'hésitaient pas à faire souvent preuve d'une cruauté et d'une violence inouïes, envers leurs prisonniers ou les personnes sacrifiées. Une des tortures les plus en « vogue » à l'époque était sans conteste de plonger la tête d'une victime dans une cuve, jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Taranis est le second dieu dont nous allons parler. Dieu du tonnerre, il était souvent représenté de façon magnifique mais en même temps terrifiante. En gros, il en imposait mais subjugue par sa beauté et sa force. Ses symboles étaient la roue et l'éclair (comme un certain Thor). Pour apaiser sa colère, les Gaulois arrachaient des têtes et les lui offraient, ils ont également brûlé de très nombreux hommes dans des cuves de bois pour éviter que des orages et en particulier la foudre (qui terrassait littéralement ce peuple) ne leur tombent dessus ! Les Romains l'ont assimilé à leur Pluton.

Esus, quant à lui, pourrait être comparé sans aucun doute à Mars, le dieu de la guerre chez les Romains. Il est sou-



vent représenté en tra-vailleux qui abat un arbre. Lui aussi était un dieu cruel. Ainsi, pour bénéficier de sa puissance et de sa protection pendant les guerres, les Gaulois devaient lui sacrifier des hommes. Et dans quelles conditions ! On sait que la torture symbolique du culte d'Esus était de suspendre une victime à un arbre et d'attendre qu'il ait relâché ses membres (la force de perdre tous son sang) avant de lui administrer un coup fatal. Sadiques les dieux, n'est-ce pas ?

Cernunnos, quant à lui, était le dieu le plus ancien (si on exclut le dieu-père) et le plus respecté à travers toute la Gaule. Les Gaulois le représentaient assis les jambes croisées, seul ou en compagnie de deux autres divinités (encore une histoire de Trinité ??). Vêtu d'une tunique sans manche, il portait autour du cou un torse de bronze ou d'or à tampons (collier culte chez les Gaulois à l'époque). Il était également mi-humain/mi-animal, chauve, et en plus de ses oreilles humaines, avait des oreilles et des bois de cerf.

Vous allez certainement me demander pourquoi Cernunnos, qui ne semble pas cruel, était le dieu le plus respecté à travers la Gaule celtique ? Eh bien, c'est simple, c'est la le seul dieu éternel. Il représentait les cycles de la nature (travaillant, l'adore la mythologie ! Parfois, lorsque l'on réfléchit à l'aspect onirique et poétique de certaines légendes...). Ainsi il mourait et renaissait au rythme de Dame Nature (il est intéressant de constater le parallèle avec le dieu cerf de Hayao Miyazaki de Mononoke Hime et avec la légende chinoise, relative à cette histoire, je vous en parlerai un jour, n'ayez crainte).

Malgré le manque de textes concernant la mythologie celtique en Gaule, certains auteurs romains ont relaté certaines choses concernant ce peuple barbare (nos ancêtres). Ainsi, on a pu conclure que les Gaulois se croyaient issus d'un dieu souterrain, donc nocturne. En poursuivant certains récits, on découvre alors que le dieu-cerf Cernunnos pourrait également être Esus.

D'après une reconstitution de légendes, le personnage principal aurait été une déesse-mère (Dana chez les Irlandais). Elle aurait d'abord épousé Taranis (le dieu du tonnerre). Puis après l'avoir quitté, aurait épousé Esus, le dieu de la terre (etant dieu de la végétation, il prenait une apparence humaine au Printemps et venait sur terre pour consumer son union avec l'équivalent de Dana). Lors de l'hiver, Esus pouvait également prendre l'apparence d'un monstre mi-homme/mi-animal, connu sous le nom de Cernunnos (cela marquait en fait les époques et les saisons), dieu des Enfers. A chaque fin d'hiver, Cernunnos retrouvait son amante la déesse-mère pour avoir des relations sexuelles prolongées avec elle. Cela symbolisait



Représentation du druide mythique du Lebor Gabala, Amaigen, druide des Milésiens



la fertilité et la vigueur sexuelle des Celtes. Cernunnos était donc le plus important des dieux car il représentait à la fois la Nature dans toute sa splendeur, l'immortalité de l'âme et en même temps la force et la violence sexuelle, mais aussi la capacité de reproduction hallucinante des Celtes. Si je puis me permettre, de ce côté-là, le peuple français a peu ou pas évolué, et accorde toujours autant d'importance à leur membre phallique... mais revenons à nos moutons.

Le reste de l'histoire est encore riche en symboles et présente l'adultère comme une notion interdite, savoureuse mais également dont il est possible de se sortir sans trop de problèmes.

Taranis, fou de jalousie (et de voir à quel point Cernunnos/Esus était meilleur amant que lui) décida d'envoyer un chien monstrueux pour dévorer son épouse. Grâce à Smertrios, le meilleur ami et protecteur d'Esus, les deux amants purent continuer à consumer leur union tranquillement. Fou de rage, Taranis parvint à envoyer un autre chien, qui lui réussit à transformer Esus, Smertrios et Cernunnos en grues. Grâce à trois taureaux sacrifiés à Taranis, le dieu se calma et offrit de nouveau l'apparence humaine aux trois dieux terrestres.

Voilà, c'est tout ce que l'on sait du mythe Gaulois. Je vous avais prévenus, il n'y a pas grand-chose. Passons donc à ce qui alimente encore les croyances irlandaises.

## Irlande

Les mythes irlandais sont nettement plus fouillés et beaucoup plus complets : on a disposé de plus de textes et de récits pour parvenir à réellement s'expliquer les croyances celtiques irlandaises. Pour tout vous dire, nous aborderons ce point dans le prochain numéro de Gameplay RPG. Pour le moment, je vais simplement vous mettre en appétit avec quelques notions fondamentales pour bien comprendre les Irlandais et leur mythologie.

Tout d'abord il faut savoir que les textes trouvés et qui expliquent les rites irlandais se classent en quatre grands cycles.

1. Le cycle mythologique qui traite des anciens dieux de l'Irlande : les Tuatha Dé Danann
2. Le cycle d'Ulster qui relate la vie du roi Conchobar et du héros Cuchulain
3. Le cycle historique - qui s'attache à relater l'existence des véritables rois qui ont vécu en Irlande, pen-



Cercle de mégalithes de Stonehenge en Angleterre - Fin du IIIe millénaire avant JC

dant les premiers siècles chrétiens.

4. Le cycle de Leinster qui narra les aventures de Finn mac Cumail et de sa troupe de guerriers appelés les Fianna.

La plupart des cycles irlandais décrivent les aventures de personnages surnaturels ou mythiques, qui sont presque toujours des divinités. Ces héros ont une apparence humaine, mais possèdent des pouvoirs extraordinaires - un peu comme Héraclès chez les Grecs ou Hercule chez les Romains.

Les cycles ont été généralement écrits par des moines.

Pour vous éviter de vous ennuyer et de vous perdre la tête, nous réaborderons dans le prochain numéro que les deux premiers cycles, les plus intéressants et surtout les plus distrayants.

Une grande partie de ce que vous lirez sera tiré du fameux Leabhar Gabala (livre des conquêtes), qui décrit les différentes dynasties. Les Partholons, qui après trois siècles de règne disparaissent, victimes d'une épidémie. Les Fomoiré, démons hideux, doués d'une force surnaturelle et peuple maritime. Puis les Nemed, qui ne tardèrent pas à fuir à cause de l'impôt que les Fomoiré leur proposaient de payer pour rester en Irlande. Enfin, vinrent les fameux Tuatha Dé Danann (ou tribus de la déesse Dana), un peuple constructeur de mégalithes, qui après des batailles sanglantes contre les Fomoiré, décidèrent de s'unir avec eux. La bataille de Mag Tuired demeure d'ailleurs un des récits mythologiques les plus importants et une des plus anciennes traditions irlandaises.

Maintenant que nous avons vu les principaux mythes celtes, à savoir les croyances gauloises, et que nous avons préparé le terrain pour les dieux irlandais, je vous donne rendez-vous au mois prochain où nous parlerons tout d'abord de l'ensemble des deux cycles mythologiques propres à l'Irlande. Puis nous détaillerons les croyances gauloises ainsi

## Le saviez-vous ?

Epona était une déesse tant appréciée des Romains qu'ils finirent par lui offrir un culte, le 18 décembre de chaque année.

Camulos, le dieu de la guerre, a donné naissance à une ville belge - Camulodunum, actuel Colchester dans l'Essex. On suppose également que ce dieu serait à l'origine de la célèbre cité arthurienne - Camelot.

Lug était un des dieux les plus importants au sein de la civilisation celte. Il était tant apprécié qu'il a donné naissance à une des grandes villes de France : Lug-dunum (Lyon).

Hayao Miyazaki, le réalisateur de Mononoke Hime, a puisé dans le patrimoine chinois mais aussi français pour la création de son « dieu-cerf » - Cernunnos.

La forêt vosgienne... vous connaissez. Figurez-vous que son nom vient de celui du dieu Vosegus, connu pour être le dieu des forêts et des bois.

Si vous connaissez Manau (un groupe breton de rap), tout d'abord toutes mes condoléances. Ensuite, vous avez tous entendu au moins une fois dans votre vie la célèbre chanson « la tribu de Dana » ?

Figurez-vous que ces Bretons pure souche ont simplement puisé dans leur patrimoine culturel, puisque les Tuatha Dé Danann ont bien existé en Irlande : ils représentaient les dieux.

que les similitudes et les différences entre les trois pays. Nous ne manquerons pas non plus de vous parler en long, en large et en travers du mythe arthurien. Bref, dans deux mois, vous serez incollables sur tout ce qui touche de près ou de loin aux Celtes. Au passage, je voudrais saluer mes amis bretons, en espérant que j'ai été le plus juste possible avec cette culture encore bien présente dans cette magnifique partie de la France.

Bon, il est temps de vous laisser, je dois finir de retenir les chevaliers de la Table ronde.

day

## Liste des dieux et termes propres à la mythologie Celte

### Divinités des Gaulois :

**Dieu-père** : dieu des morts et lié aux Ténébrés, mais aussi maître des cieux. C'est pour cette raison que les Celtes ne craignaient pas en jour mais en nuit et jour.

**Déesse-mère** : Comme son nom l'indique, elle représente la déesse-mère des Gaulois. Elle est souvent associée aux animaux et aux nourrissons. Elle est également protectrice de la famille et des enfants. Elle est reflet de la femme celte.

**Cernunnos** : Dieu des enfers. «Le cornu» est appelé de la sorte car il porte deux cornes de cerf au sommet de sa tête. Il symbolise la force féconde et le cycle des renouvellements. Protecteur de la chasse et de la nature.

**Belenos** : «Le brillant», un dieu jeune et beau que l'on peut comparer à l'Apollon des Romains. C'est le dieu de la beau-

té et de la vertu humaine.

**Taranis** : dieu du tonnerre (d'ailleurs, Taran en breton signifie tonnerre). Il est la représentation de la barbarie celte et de leurs cultes. Il est souvent représenté avec son symbole, la roue.

**Toutates** : Même si on a encore un doute sur ses véritables origines (il paraîtrait qu'il n'existe pas en fait, au sens figuré du terme), il représentait le dieu «gardien du peuple» et de la guerre. Lorsque nos fiens guerriers se lançaient sur un champ de bataille, il aboyait le nom de «Toutates».

**Esus** : dieu de la tarme, du soleil, des arts, de la médecine. Représenté comme un jeune et beau guerrier. Il est associé à Lug chez les Irlandais. Il est très important chez les Gaulois.

**Epona** : déesse protectrice des cavaliers et des chevaux.

**Brigid** : déesse de la guérison et de la fertilité.





## PC

Titre	Editeur	Genre	Machine	Date de sortie
Divinity	Larian studios	RPG		fin 2000
Wizards and warriors	Activision	RPG		fin 2000
Rune	Take Two	A RPG		fin 2000
Blair Witch Project	Take Two	S Horror		fin 2000
Arcanum	microsoft	Adv RPG		fin 2000
Neverwinter nights	Virgin	RPG		courant 2001
N-Age ON-Line	eSolnet	RPG		2001
Oriental Chivalry Online	eSolnet	RPG		mars 2001

## Consoles

Titre	Editeur	Genre	Machine	Date Jap / Date US / Date Euro
Resident Evil Zero	Capcom	S-horror	NG4/GameCube	courant 2001/NC/NC
Aidyn Chronicles : The First Mage	THQ	RPG	NG4	NC/16 Mars/NC
Mysterious Dungeon : Shiren the Wanderer 2	Nintendo	RPG	NG4	dispo/NC/NC
Paper Mario	Nintendo	RPG	NG4	dispo/debut 2001/NC
Ring of Red	Konami	T-RPG	PS2	Dispo/Mars 2001/NC
Silent Hill 2	Konami	S-horror	PS2	Debut 2001/Aout/2001/NC
Persona 2	Atlus	RPG	PS	Dispo/dispo/NC
Tales of Eternia	Namco	RPG	PS	dispo/debut 2001/NC
Eternal Eyes	Sunsoft	RPG	PS	dispo/debut 2001/NC
Dragon Warrior VII	Enix	RPG	PS	dispo/debut 2001/NC
Record of Lodoss War	Conspiracy Games	T-RPG	DC	dispo/Janvier 2001/NC
LOL	ASCI	RPG	DC	Dispo/NC/NC
Pokémon Crystal	Nintendo	RPG	GBC	Dispo/NC/NC
Magi-Nation	Interactive Imagination	RPG	GBC	NC/Printemps 2001/NC
Napoleon	Nintendo	T-RPG	GBA	Debut 2001/Aout/2001/NC
Arcotana	Ubi Soft	RPG Adv.	DC	NC/dispo/NC
Mercurius Pretty : End of Century	NEC Interchannel	RPG	DC	dispo/NC/NC
Never 7 : The End of Infinity	NEC Interchannel	RPG	DC	21 dec 2000/NC/NC
Phantasy Star Online	Sega	RPG online	DC	NC/21 dec 2001/1er quart 2001
Quest of the Blademasters	Riccord games	RPG	DC	NC/debut 2001/NC
Rhapsody of Zephyr	Softmax/Falcom	RPG	PS2	jan 2001/NC/NC
Sakura Taisen 3	Sega	TRPG	DC	janvier 2001/NC/NC
Shinmei 2	Sega	RPG	DC	janvier 2001/NC/NC
Tricolor Crisis	Victor Interactive	RPG	PS2	dispo/NC/NC
Art collection	Working Design	RPG	PS	NC/1er quart 2001/NC
Black Matrix Cross	NEC Interchannel	RPG	PS	dispo/NC/NC
Eithea	Atlus	RPG	PS	hiver 2000/NC/NC
Emblem Saga	ASCI	RPG	PS	dec 2000/NC/NC
Final Fantasy IX	Square	RPG	PS2	dispo/ dispo /finvier 2001
Final Fantasy X	Square	RPG	PS2	printemps 2001/fin 2001/NC
Final Fantasy XI	Square	RPG	PS2	fin 2001/NC/NC
Grandia 2	Game Arts	RPG	DC	dispo/dispo/NC
Eternal Arcadia	Sega	RPG	DC	dispo / dispo/NC
Hoshigami : Ruining Blue Earth	Maxiwi	RPG	PS2	fin d'année/NC/NC
ICO	SCEI	RPG	PS2	NC/dispo/NC
Summon Night 2	Banpresto	RPG	PS	été 2001/NC/NC
Rune Jade	Hudson	RPG	DC	dispo/NC/NC
Ragniscule	Artthink	RPG	PS	dispo/NC/NC
Mystic Dragon	Artthink	RPG	PS	dispo/NC/NC
Favorite Dear 2	Xing	TRPG	PS	dispo/NC/NC
Ephemeral Phantasia	Epoch	RPG	PS2	dispo/NC/NC
Velvet File	Konami	TRPG	PS2	dispo/NC/NC
Survival Kids 2	Konami	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Medalot	Imagineer	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Zuku Zuku Hero	Media Factory	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Soul Zetter	Microcabin	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Harvest Moon : Back to the nature	Hudson	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Torneko : New Hope	Enix	Adv RPG	Ps	dispo/NC/NC
Scoobydoo	THQ	S Horror	Ps N54	NC/dispo/NC
Lunar 2	Working Design	RPG	Ps	dispo/debut 2001/NC
Breath of Fire IV	Capcom	RPG	Ps	dispo/dispo/NC
Dark Cloud	Capcom	RPG	Ps	dispo/15 jan 2001/NC
Jade Cocoon 2	SCEA	RPG	PS2	dispo/NC/NC
Evil Dead	Crave	RPG	PS2	NC/dispo/NC
Alone in the Dark IV	THQ	S-horror	Ps Dc	NC/fin 2000/fin 2000
Buffy the vampire Slayer	Infogrames	S-horror	Ps Dc	NC/fin 2000/debut 2001
Project X	Namco	RPG	Ps2	debut 2001/NC/NC
Fear Effect : Retro Helix	Eidos	S-Horror	Ps	NC/hiver 2000/debut 2001
1906 antarctique odyssey	Infogrames	S-horror	Ps2 X-Box	NC/2001/2001
Karmira	Namco	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Star Ocean 3	Enix	RPG	Ps2	2001 ?NC/NC
Saikoden 3	Konami	RPG	Ps2	2001 ?NC/NC
Aidyn Chronicles : The First Mage	Nintendo	RPG	NG4	NC/dispo/NC
Golden Sun	Square	RPG	GB Advance	2000/NC/NC
Chocobo Mysterious Dungeon 2	Square	RPG	Wonderswan	2000/NC/NC
Final Fantasy 2	Square	RPG	Wonderswan	7 dec 2000/NC/NC
Final Fantasy 3	Square	RPG	Wonderswan	7 dec 2000/NC/NC
Final Fantasy 4	Square	RPG	Wonderswan	2001/NC/NC
Romancing Saga	Square	RPG	Wonderswan	2001/NC/NC
Secret of Mana	Square	RPG	Wonderswan	2001/NC/NC
Onimusha	Capcom	S-horror	Wonderswan	fin 2000/NC/NC
Eternal Blade	NC	RPG	Ps2	dispo/NC/NC
One Fourth	From Soft	RPG	Ps2	rentrée 2000/NC/NC
Shadow of destiny	Konami	S-horror	Ps2	fin 2000/debut 2001/NC
Arc the Lad : collection	Sony	TRPG	Ps	dispo/NC/NC
Dinosaur Planet	Nintendo	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Super Robot Taisen compact 2 Part 3	SHK	RPG	N64	fin 2000
Nigeronpa	Adv/action	RPG	Wonderswan	18 jan 2001/NC/NC
HM Fakk 2	Take Two	S-horror	Neo Geo Pocket	dispo/NC/NC
Acangagua	Sony	RPG	Dc	NC/fin 2000/fin 2000
Summoner	THQ	S-horror	Ps	rentrée 2000/fin 2000/NC
Orphen	Activision	ARRG	Ps2	rentrée 2000/fin 2000/NC
Corner	Jaleco	S-horror	Ps2	dispo/fin 2000/fin 2000



# L'ARME ABSOLUE

**+ DE 57.000  
TIPS  
& GAME SHARK  
REFERENCES**

«Tous les tips PlayStation 1&2, Dreamcast, N64, GB Color, Gameboy, Neo Geo Pocket»

## LA BIBLE DES TIPS & Game Shark

**39 F  
Seulement**

**+ de 57.000 TIPS  
& Game Shark**

**PlayStation 1&2  
Dreamcast  
N64, GB color**

**Game Boy, Neo Geo Pocket**

- |                                    |               |
|------------------------------------|---------------|
| ArmoredCore 2                      | PS2/DC        |
| Big USA Carboarding Supercross     | PS2           |
| Blad & Blade 4                     | PLAY          |
| Chocobo Dungeon 2                  | PLAY          |
| Chrono Cross                       | PLAY          |
| Dead Or Alive 2                    | DC            |
| Dragon Ball Gt.: Final Bout        | PLAY          |
| Driver                             | PLAY          |
| F 355 Challenge                    | DC            |
| For Fighters                       | N64           |
| HTK2                               | PLAY          |
| Hot Wheels Street Track Driver     | PLAY          |
| House of the Dead 2                | DC            |
| Journey Mc Grath Superbike 2000    | PLAY          |
| Mario Golf                         | N64           |
| Mario Tennis                       | N64           |
| Metal Gear Solid                   | DC/COLOR/PLAY |
| Mission Impossible                 | N64           |
| Muppet Race Mania                  | GB COLOR/PLAY |
| Nightmare Creatures II             | PLAY          |
| Perfect Dark                       | N64           |
| Pokémon                            | GB COLOR/N64  |
| Rainbow Six                        | PLAY          |
| Rayman 2                           | N64           |
| Wipe Out 2                         | PS2           |
| XFL vs Capcom: Match of Millennium | DC            |
| Goal Keeper                        | DC            |
| Star Wars Episode 1: Racer         | GB/PLAY       |
| Tekken Tag Tournament              | PS2           |
| Tomb Raider Chronicles             | DC            |
| Toy Story 2                        | PLAY          |
| Track & Field                      | PS2           |
| Turk 3                             | N64           |
| WFC                                | DC            |
| Wingnut Story                      | PLAY          |
| Wrestle & 2nd Offense              | DC/PLAY       |
| Virtual Tennis                     | DC            |
| Virtual Striker                    | DC            |
| WWE/WWD Thunder                    | N64           |
| Zelda: Link's Awakening DX         | GB            |
| Zelda: Master's Masks              | N64           |



# EN VENTE ACTUELLEMENT