

histoire des passionnés de RPG, Survival  
Horror et Manga  
Présentations 1 & 2, PC, PS2

# Gameplay

réservé aux passionnés de RPG, Survival

Horror et Manga

PlayStation 1 & 2, Dreamcast, X-Box

GameCube, Portables

Février 2001 - Mensuel

## Onimusha

Le test avant tout le monde !

## Dossier

Phantasy Star  
Pour célébrer la sortie de PS On-line

## Animation

Dossier Princess Mononoke  
Dossier Evangelion

## Final Fantasy

### 33 pages

sur la saga de Squa  
avec les toutes premiè  
images et infos sur FF

# Final Fantasy X

Enfin...

Comanche 6, 098 & 099 (septembre 2000) 110, (octobre 2000) 110  
L 9598 - 26 - 35,00 F



**100% SOLUCES RPG**

**8 Soluces complètes des meilleurs RPG**

8 SOLUCES RPG

Hors-série

PLAYER

Le magazine du joueur sur Consoles et Internet  
**Player**  
Hors-série

# 8 SOLUCES RPG

**Final Fantasy IX**

Version us et fr - PlayStation

**Final Fantasy VI**

Version us - PlayStation / SNES

**Skies of Arcadia**

Version us - Dreamcast

**Lunar : Eternal Blue**

Version us - PlayStation / Mega CD

**Valkyrie Profile**

Version us - PlayStation

**The legend of Dragoon**

Version fr - PlayStation

**Shenmue**

Version fr - Dreamcast

**The legend of Zelda : Majora's Mask**

Version fr - Nintendo 64



**EN VENTE ACTUELLEMENT**



Salut à tous : voilà toute votre équipe préférée pour un tout nouveau numéro de Gameplay RPG. C'est pas pour dire, mais je suis vraiment crevé... on a bossé sans relâche pour vous offrir le meilleur du RPG. Une fois de plus, l'expression « somme de travail » n'a eu aucune importance pour nous. J'espère sincèrement que ce numéro vous satisfera au plus haut point, car si l'actualité était des plus frileuses ce mois-ci : seulement deux tests RPG, eh bien nous avons quand même réussi à vous pondre un condensé de plaisir de 116 pages.

Avant de vous indiquer exactement de quoi nous allons traiter dans les pages qui vont suivre, j'ai une bonne et une mauvaise nouvelle à vous annoncer. Commençons par la mauvaise (qui est en fait plutôt bonne pour nous autres, membres du mag) : Kyo a rendu son tablier ! En effet, ce traître qui m'a suivi depuis le premier numéro de Gameplay a décidé de se consacrer entièrement à un magazine qui parle d'une console dont l'éditeur a annoncé la fin

pour l'an prochain - inutile de vous en dire plus. J'irai cracher sur sa tombe... meuh non, je déconne, je lui souhaite de réussir avec sa nouvelle entreprise. N'empêche, je suis quand même dégoûté qu'il ne bosse plus avec moi... m'enfin bon, c'est la vie ! Pour remplacer le jap de service, un autre jap : un dénommé Meian, qui passera son temps à vous expliquer en long, en large et en travers la signification des titres de jeux, ainsi qu'à vous trouver les dernières news concernant les dernières annonces nippones. Bref, un allié précieux que vous découvrirez pour la première fois dans ce numéro de GP RPG. En revanche, ne vous inquiétez pas : Bûche et Ben continueront de répondre à l'appel et vous donneront le meilleur d'eux-mêmes pour vous offrir du rêve.

Voilà, il fallait que ça sorte. En ce qui concerne le contenu, vous retrouverez une foule de bonnes choses dans le mag que vous tenez entre vos mains. Entre autres, un dossier exceptionnel sur Final Fantasy de plus de trente pages, qui décortique la série dans tous les sens, avec entre autres la preview de Final Fantasy X et les toutes dernières infos le concernant, mais aussi les futurs Final Fantasy prévus. Bref, un dossier pour tout savoir !

Les fans de Phantasy Star ne seront pas non plus déçus, puisqu'un dossier de dix pages vous explique également tout sur la série de Sega, avec le test de Phantasy Star On-Line. Pour continuer dans la joie et la bonne humeur, nous vous présenterons le test en exclusivité d'Onimusha : Warlords ! Les toutes dernières infos et photos sur les prochaines bombes qui arriveront sur nos consoles. Vous retrouverez également vos rubriques préférées. Enfin, pour finir deux dossiers Animation. L'un sur Evangelion. Notre ami Bûche s'est déchaîné pour vous proposer un truc vraiment complet, alors que pour ma part, je me suis tapé un petit dossier sur Hayao Miyazaki avec à l'intérieur une biographie, sa filmographie et bien entendu la critique de Mononoke Hime. À ce propos, je suis vraiment navré de vous avoir annoncé, le mois dernier, qu'il était dans le magazine. À cause de raisons que je ne citerai pas, je n'avais malheureusement pas reçu le DVD à temps. En revanche, ce mois-ci, les choses sont différentes. Alors si vous voulez tout savoir sur le film événement du siècle, rendez-vous au dossier Miyazaki.

Bien, je vous laisse à vos petites occupations car il me reste un dernier gros morceau à traiter : la preview de Final Fantasy X. Je vous donne rendez-vous le mois prochain pour un nouveau numéro de Gameplay RPG. D'ici là, je vous salue et espère vous retrouver au prochain numéro !

# SOMMAIRE

<b>First screen</b>	<b>5</b>
<b>Dossier Final Fantasy</b>	<b>17</b>
<b>Dossier Phantasy Star</b>	<b>51</b>
<b>Test</b>	<b>63</b>
<b>Cinéma</b>	<b>72</b>
<b>Boutique</b>	<b>74</b>
<b>Le coin des lecteurs</b>	<b>78</b>
<b>Aides de jeux</b>	<b>84</b>
<b>On-line</b>	<b>87</b>
<b>Référence</b>	<b>88</b>
<b>Biographie</b>	<b>90</b>
<b>Apprendre</b>	<b>92</b>
<b>Animation</b>	<b>93</b>
<b>Coup d'oeil</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), Nicolas - Responsable du projet & Rédacteur en chef : Georges GROUARD (Jay) - (01 40 64 06 57) - Rédacteur : Benjamin Lehmann (Ben), Eric Nuevo

(Bûche), Yukio Tafuji Reuter (Meian) - Chef maquettiste : Raphaël David - Maquettistes : Guillaume Dubois, Véronique Bliet, Bauwens Pascal et Charles Travert - Correcteur : Céline Margala - Illustrations : William Ravin, (Stagiaire : Arnaud Menu) - Impression : Magnum Production-Emerainville (77) - Distribution : TP - ISSN : en cours. - commission paritaire : 050279632

Pour nous contacter : Jay - Lestat@journalist.com.

# FIRST SCREEN





VOUS REMARQUEZ QUE L'ON PEUT CHEVAUCHER DES DRAGONS.



TOUTE SORTIE D'UNITÉ EST POSSIBLE DANS HUNDRED SWORDS.

# Hundred Swords

Conception : Smilbit - Edition : Sega - Sortie : 15 février 2001 - Machine : DC - Genre : Tactical RPG - Pays : Japon

Smilbit est l'heureux développeur de Jet Set Radio, heureux, car on peut dire que ce petit bijou a fait un petit carton sur Dreamcast. Il se prépare à nous sortir Hundred Swords, un jeu qui change littéralement de registre, puisqu'il s'agit d'un wargame, à la manière de Command & Conquer et de Warcraft. Le système de jeu n'évolue pas, puisque comme dans les jeux précédemment cités, vous devrez récolter différentes ressources qui vous permettront de construire différents bâtiments et de créer votre propre armée afin d'exterminer les ennemis, ou de protéger votre camp.

Différentes classes sont disponibles : vous trouverez des mages, des golems, des fantassins, des cavaliers. Ouah ! Encore un jeu on-line, pour mon plus grand bonheur ! Moi, j'aime pas tellement ça, mais bon, il est vrai que ce genre de jeu est excellent quand il est joué en réseau. De plus, la souris et le clavier seront compatibles avec. Pour l'instant, le jeu n'est prévu qu'au Japon pour la fin janvier, mais pourrait voir le jour aux Etats-Unis. Pour ce qui est de l'Europe, ne rêvez pas, vous vous doutez bien de la réponse, non ?

Ben



IL FAUT BIEN GÉRER SON CAMP.



CECI SEMBLE ÊTRE UNE ATTAQUE DE FEU.



UNE MANIÈRE DE JOUER À LA WARCRAFT II.



À VOUS DE CRÉER VOTRE PROPRE ARMÉE.



LUI, C'EST LE GROS BOURRIN.



LE STYLE DES PERSONNAGES EST UNIQUE.



TIENS, SERAIT-CE LE HÉROS.



JE CROIS QUE J'AI DÉJÀ TROUVÉ MON PERSONNAGE FAVORI.



LES MAGES SERONT AU RENDEZ-VOUS, AUSSI BIEN POUR ATTAQUER, QUÉ POUR DÉFENDRE.

## Dragonriders (DC)

Red Storm Entertainment développe Dragonriders : Chronicles of Pern. Un jeu basé sur le roman Dragonriders of Pern d'Anne McCaffrey. Vous incarnerez D'kor un jeune monteur de dragons. Dans votre quête, vous rencontrerez plus de 170 personnages dans plus de 120 lieux différents, entièrement en 3D temps réel. Le jeu est en développement dans les studios d'Ubi Soft UK, et on parle d'une conversion sur Dreamcast.



## Raaaaaaaaah !!!! (PS)

On vous l'a déjà dit, mais vu que cette nouvelle nous procure toujours autant de plaisir, on s'est dit «Tiens, pourquoi pas le rappeler ? On ne sait jamais, des fois qu'ils oublient !» Même si, personnellement, je ne risque pas d'oublier que Squaresoft prévoit de sortir sur PlayStation, et en version américaine s'il vous plaît, deux jeux mythiques de la Super Nintendo : Chrono Trigger (déjà sorti en jap) et Final Fantasy IV. Ce dernier serait converti en version complète et avec quelques petits détails en plus, tels que des événements et dialogues supplémentaires, ainsi que des combats plus difficiles. Comme si ça ne suffisait pas, Square a également annoncé une nouvelle sortie du célèbre Final Fantasy Tactics, dont les quelques exemplaires restant se vendent aujourd'hui à prix d'or. Et après tout ça, vous trouvez encore de quoi vous plaindre ? Bon, c'est vrai, Final X est repoussé, mais avec tout ce qu'on vous promet, je vois vraiment pas comment vous pourriez avoir du mal à patienter (en fait, si, je comprends tout à fait, mais inutile de le dire trop fort...). En attendant Secret of Mana sur Wonderswan Color...

## Radio Musique RPG présente ...

La SonicTeam (la firme qui court plus vite que son ombre) a annoncé la sortie de la Bande Originale de Phantasy Star Online (dites «OST de PSO» pour faire plus classe). Le CD contient 23 titres, avec deux versions anglaises des chansons d'ouverture et de fin en bonus, chantées par Loren

Evangelion, ça vous rappelle quelque chose ?), ainsi qu'une section comprenant fonds d'écran, bruitages et plein de petits trucs qui mettent du soleil dans nos vies. Cette BO est prévue pour débarquer au Japon au moment où vos yeux se poseront sur ces lignes (encore faut-il que vous les lisiez...), au prix approximatif de 25 dollars. Quant à une sortie américaine, Sega a cru bon de se taire, même sous la torture. Juste une question : les musiques seront-elles aussi chantées que le jeu... ?



## Ça marche plutôt bien en réseau (DC)

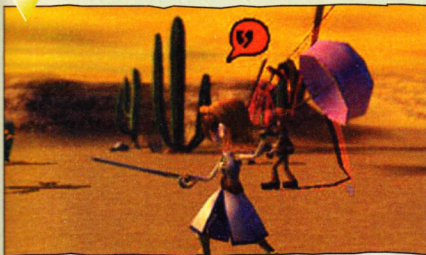
Sega a annoncé le nombre d'utilisateurs de leur RPG on-line, Phantasy Star Online : il s'élève à 90000, et ça, en moins d'un mois. 26000 est le nombre le plus élevé de connectés simultanément. Ils espèrent que ce nombre va encore augmenter, et de ce fait améliorer le système de réseau, pour un meilleur confort de jeu.



## La stratégie (PC)

Simon & Schuster vient d'annoncer un nouveau jeu de stratégie temps réel en vue isométrique, Real War, développé par Rival Interactive. Le scénario opposera les Américains à des méchants terroristes, au cours de deux campagnes de douze missions prévues, une par camp. Dans Real War, il n'est pas question de collecter des ressources comme dans beaucoup de jeux de ce type. Ici, vous devrez juste gérer vos troupes et vos lignes d'approvisionnement afin d'être régulièrement fourni en nouvelles unités, au nombre de quarante (apparemment). Dans la foulée, des soldats, des sous-marins, des avions, des parachutistes... Bref, une bonne canaille prévue pour débarquer sur PC en août de cette année.





PLUSIEURS PERSONNAGES SERONT JOUABLES.



LES COMBATS SERONT DES PLUS SIMPLISTES, POUR LE BONHEUR DES NOVICES DE RPG.

# Boku To Maô

Conception : SCEI - Edition : SCEI - Date de sortie : 15 mars 2001 - Machine : PS2 - Genre : RPG - Pays : Japon

Sony développe un RPG du nom de Boku to Maoh, traduite par Devil & I. Le personnage principal est un jeune garçon, qui sans être paresseux ne recherche pas tellement l'aventure. Il vit le plus simplement possible dans le village de Tenel. Mais un jour, sa sœur Annie est attaquée par un monstre et se voit touchée par une maladie. Pour tenter de la sauver, son père va ouvrir une jarre mystérieuse afin de libérer un démon. Le démon, nommé Stan, veut bien sauver Annie, à condition qu'il puisse prendre l'ombre du garçon. Le jeune homme accepte, mais malgré le don de son ombre, Stan refuse de partir et s'annonce comme étant le véritable roi des forces démoniaques. Stan a en effet entendu dire que de nombreux imposteurs se font prendre pour lui, et va donc se servir du garçon pour espérer reprendre la place qui est sienne de droit. Le jeune homme, espérant retrouver son ombre et surtout être

débarassé de ce diable, l'accompagne donc dans sa quête. Graphiquement, le jeu ne casse pas des briques, mais propose une ambiance sympa et très mignonne ; il est entièrement en 3D, et personnellement, je trouve que le design des persos ressemble beaucoup à celui de Grandia II. Pour ce qui est des combats, Sony a préféré instaurer un système accessible à tous et se rapprochant énormément de Final Fantasy et de son système ATB (Active Time Battle). Un système d'éléments sera également prévu, représenté par quatre couleurs qui vous indiqueront les faiblesses de vos ennemis. Des attaques combinées seront également au rendez-vous, et Stan vous assistera pour des attaques spéciales.

Ben



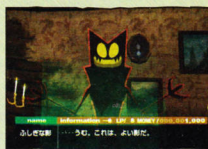
LE DESIGN DES PERSOS NE PLAIRA CERTAINEMENT PAS À TOUT LE MONDE.



LES GENS QUE VOUS RENCONTREREZ SONT POUR LE MOINS SPÉCIAUX.



VOICI CE QUE PEUT DONNER LE POUVOIR DU VENT.



STAN, UN DÉMON UN PEU TROP COLLANT.



C'ÉTAIT DE LA BONNE !!



LE PREMIER VILLAGE À VRAIMENT DE LA GUEULE.



# Toutes les FOLIES des stars et du net sont à l'intérieur

**Nouveau** Inclus un CD Mac & Pc 100 % FOLIES

**Net** Le net c'est FOLIES, Non !

# FOLIES

**N°2 Janvier/Fevrier** Toutes les FOLIES des stars et du net

**ZAPPING STARS**  
COUPS DE PROSPECTEURS  
Cameron Diaz, Virginie Ledoyen, Marlène Taranow, Fanny Jansson, Elizabeth Hurley, Elle Mc Pherson

**FAKE\* DE STARS**  
Les plus osés sont à l'intérieur :  
Mireille Mathieu, Lara Fabian, Brandy, Chirac, La reine Elizabeth, Friend - Images Transuder

**CINEMA**  
La Momie 2, Incassable Charlie, 's Angels, Drole de dame 2000  
L'action dans tout ses habitats

**NET COOL**  
Godzilla sur Internet  
Une galerie de vos blogs

**ONLINE**  
Halo  
Le futur du jeu vidéo

**LA BÈBE DU MOIS**  
Corinne Naef

**DOSSIER MENTAL**  
A NOUS LES PETITES NIPPONNES !

**LE TOP 10 DES STARS**

**ZAP FOLIES**  
LES SITES LES PLUS FOLIES  
PASSES AU CRITIQUE

Le directeur éditorial a toute responsabilité sur les FOLIES de ses journalistes

**FOLIES CD**

500 Me Mals à PC  
Remontez l'horreur avec... Plus de contenus

**FOND D'ÉCRAN**  
des stars  
très hot  
à regarder sans complexe

**Bandes Annonces**  
SPECIAL FILMS D'ACTION: 2001  
Vercors Limit, Pearl Harbor, Accidental Toy, Final Fantasy 10 Film...

**TROP DELINES !**  
Plus de photos, images inédites, best sex...

**Les Girls**  
Les 100 plus belles femmes du monde  
En 100 photos

**Les Girls**  
Les 100 plus belles femmes du monde  
En 100 photos

**Le magazine + son CD 35 F seulement  
en vente actuellement**



UN SEUL MOT VIENT : HA-LIU-DI-NANT.



MATEZ UN PEU LES DETAILS SUR L'ARMURE.

# Kessen II

Conception : Koei - Edition : Koei - Date de sortie : Printemps 2001 - Machine : PS2 - Pays : Japon

**K**essen II, vous savez quoi, c'est la suite de Kessen, si si, j'vous jure. Nan, bon, on arrête de déconner, en ce moment, j'suis en forme. Alors pour parler du jeu, il semble légèrement différent du premier, pas seulement du point de vue technique, mais aussi au niveau du réalisme. En effet, si le premier jouait la carte du réalisme, le second a un petit air de film hongkongais. Il n'y a qu'à voir la cinématique de présentation où deux protagonistes, apparemment des généraux, s'élançant dans les airs pour croiser le fer. Ici, c'est le cas de le dire, dans une gerbe d'étincelles multicolore. Si vous cherchez bien de tomber sous le charme à cause des graphismes. C'est beau, c'est clair ! C'est même carrément magnifique, si bien qu'on a du mal à différencier si telle ou telle scène est tirée d'une cinématique ou d'un passage en temps réel. La magie est maintenant au rendez-vous, et elle est pour le moins impressionnante. Regardez ces quelques photos, il n'y a pas à dire, ça en jette. Pas beaucoup d'informations sur le scénario, mais il n'y a pas trop d'inquiétudes à avoir. Reste à espérer que le côté stratégique, excellent dans le premier, sera toujours présent dans ce nouvel opus, et qu'il nous feront pas le coup du pseudo



ÇA, ÇA S'APPELLE FAIRE LE MENAGE.

jeu tactique qu'est Dynasty Warriors II. Pour finir, Kessen II, c'est diabolatomik (moi aussi j'ai mes mots bidon).

Ben



DES FOIS, C'EST UN PEU LE BORDEL.



QUI DIT MAGIE, DIT ELEMENT, ICI LA GLACE.



L'AVANT-BATAILLE... DANS QUELQUES MINUTES, TOUT SERA UN PEU MOINS ORDONNÉ.



UNE VUE ÉLOIGNÉE, POUR MELIX APPRÉCIER CETTE ATTAQUE DE FEU.



DES ELEMENTS, COMME UN PONT, SERONT LA POUR HABILLER UN PEU PLUS LE DÉCOR... UN PEU VIDE.

## Joyeux anniverSTAAARS (PS2)

Pour fêter le cinquième anniversaire de Biohazard, Capcom sort une édition limitée à 10000 exemplaires de Resident Evil, nommé Biohazard-Nightmare Return. Son prix ? 28000 yens, ce qui correspond à environ 1700 francs. Cette édition proposera les quatre épisodes déjà sortis, c'est-à-dire, le Director's Cut, le 2, le Last Escape et le Code Veronica. Un DVD, Wesker's Report, sera aussi de la partie et parlera un peu du succès de la série. À part ça, tout un tas de gadgets inutiles, recherchés par les fans ultimes de la série. J'allais oublier le plus important : le démo du Devil May Cry. Tout ce joli attirail dans un magnifique box aluminium, sortira le 22 mars au Japon. Il n'y en aura pas pour tout le monde.

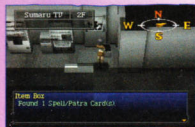


## Bientôt, très bientôt ... (PS)

Si tout se passe bien, Eithéa, le nouveau RPG d'Atlus, qui promet d'être une bonne surprise, ne devrait plus tarder à débarquer au Japon. Le titre se réfère à un monde mystique, dans lequel une lutte constante pour le pouvoir a débuté. Il y a si longtemps que personne ne se souvient réellement quand. Au centre de cette querelle se trouve l'arbre de Ene, qui est la source de la vie et de la bonté de ce monde. Deux groupes se disputent le contrôle de cet arbre : les Moonlight, amoureux de la nature, qui le contrôlent encore, et les Fire Dragons, une troupe de guerriers, qui pourraient causer la destruction d'Eithéa s'ils parvenaient à leurs fins. Voilà un jeu qu'on attend avec beaucoup d'impatience, vivement qu'il sorte, on manquerait presque de RPGs en ce moment... !

## La seconde partie de persona 2 peut-être en VS ? (PS)

Atlus est en train de réfléchir très fort (si vous écoutez bien, vous pourrez peut-être les entendre penser) à savoir s'il vaut la peine de sortir Persona 2 : Innocent Sin en US sur PlayStation dans le courant de cette année. Rappelons que Innocent Sin est une autre aventure de Persona 2, mais ni une préquelle, ni une séquelle au Eternal Punishment récemment sorti sur la console. Ce serait donc une bonne initiative de la part de l'éditeur de nous faire ce beau cadeau (pour ceux qui aiment ce jeu plus qu'étrange - moi, j'aime beaucoup, alors ça me ferait très plaisir !). Tout dépendra de deux choses : la demande des joueurs, et les ventes de Persona 2 : Eternal Punishment. Conseil : courez dans votre magasin import le plus proche, achetez-le jeu, et envoyez ensuite un mail à l'éditeur pour lui réclamer l'autre épisode. Je vous en serais très reconnaissant !



## Eldorado Gate, la suite tant attendue (non, j'déconne) DC

Eldorado Gate, pour les chanceux qui n'ont jamais entendu parler de cette série comique (pourtant, ce n'était pas le but des programmeurs de faire rire...). est une trilogie de RPGs sortant sur Dreamcast au rythme d'un tous les deux mois. Deux épisodes étant déjà sortis (et deux mauvaises notes ayant été obtenues), le troisième opus devrait débarquer au Japon début février. Cette séquelle à l'aventure contiendra un nouveau monde appelé El Dorado Cyclopeda, dans lequel vous pourrez trouver une galerie de monstres et des infos sur les prochains jeux Dreamcast à sortir. Mais puisque tout le monde s'en fiche, étant donné qu'aucun d'entre vous ne ferait la bêtise d'acheter ce soft défilé et sans intérêt, je ne vois vraiment pas pourquoi je continuerais à en parler plus longtemps. Je vous laisse donc en vous souhaitant une bonne soirée, messieurs-dames.

## Dragon Quest version GBC repoussé ...

Enfin a récemment annoncé que son futur RPG sur Game Boy Color, Dragon Warrior Monsters 2 : Marta's Mysterious Keys (qui gagnera probablement le prix du titre le plus long et ridicule), une suite à la fameuse série des Dragon Quest, souffre de retards. L'une des deux versions prévues du jeu, Ruka's Journey Begins, est maintenant attendue pour le 21 avril, au lieu du 20 mars prochain, et sera vendue au prix de 6400 yens (55 dollars, on s'en fiche, mais ça fait toujours de l'info en plus). La seconde version, quant à elle, nommée Inu's Adventure, n'a toujours pas de date de sortie prévue, mais pourrait bien débarquer en même temps que son camarade. Dans tous les cas, aucune version américaine n'est pour l'instant annoncée, mais c'est compréhensible, vu que Dragon Quest est surtout réservé aux fans nippons du genre. Laissez-les donc s'amuser ! Moi, je retourne à Defender of Oasis sur Game



C'EST EN VOYANT DE TELLES IMAGES QUE JE ME DIS : «FINALEMENT, SHENMU 2 VA ME PLAIRE !»



LES DÉCORS PROMETTENT D'ÊTRE HALLUCINANTS ET ULTRA RÉALISTES

# Shenmue 2

Conception : AM2 - Édition : Sega - Date de sortie : année 2001 (précis. non ?) - Machine : DC - Pays : Japon

Les questions posées par la conclusion (frustrante) de Shenmue ne devraient pas rester sans réponse trop longtemps : la seconde phase de la quête de Ryo Hazuki continuera dans Shenmue 2 (un titre particulièrement original pour une suite, je trouve), avant la fin de cette année selon les dires de Suzuki, et ce malgré les spéculations disant que cette séquelle ne verrait pas le jour. Les tout nouveaux joueurs ne connaissant pas le premier opus ne seront pas en reste, n'ayez crainte, puisque tout sera fait pour les mettre dans le bain de cette enquête : Shenmue, le film, devrait débarquer au Japon dans les semaines qui suivent et présentera certains personnages de la mouture à venir. Le jeu Fighting Vipers 2 propose une démo exclusive du jeu. Et enfin, Shenmue 2 commencera avec un

récapitulatif des événements du premier épisode, histoire de faire connaître Ryo et ses aventures à ceux qui ont vécu dans un igloo ces dernières années.

Pour les autres, si vous avez terminé Shenmue, alors sa séquelle est probablement placée au sommet de votre liste de jeux les plus attendus, le premier opus ayant laissé une histoire sans conclusion et à suivre. Outre l'inclusion de nouveaux personnages dans l'aventure, le jeu se déroulera entièrement à Hong Kong. À la place du port, de la ville et des secteurs résidentiels de Shenmue 1, vous contrôlerez votre héros dans des lieux aussi variés que la ville, un château, et d'autres endroits encore tenus secrets, avec des graphismes bien plus aboutis que ceux du premier opus, qui étaient déjà fabuleux. Vous retrouverez évidemment toutes les possi-



UNE JEUNE FILLE QUI VA PLAIRE À BEN LIE DIS ÇA PARCE QU'ELLE A L'AIR SYMPA, C'EST TOUT !!



LE PERSO PRINCIPAL, RYO, N'A PAS CHANGÉ : MÊME TÊTE, MÊME COIFFURE, MÊMES FRINGLES, C'EST À CROIRE QU'IL NE SE LAVE JAMAIS...

lités offertes précédemment, comme l'importance du temps qui passe, la nécessité de discuter avec tout le monde afin de récolter des indices, et l'immensité et la variété des lieux traversés, sans parler d'un scénario hallucinant. Suzuki a d'ailleurs dit, à ce propos, que la véritable histoire de Shenmue devrait commencer pour de bon à partir de cet épisode. On dit même que le jeu contiendrait en fait les épisodes 2, 3, 4 et 5 de la grande saga Shenmue (Suzuki essaierait-il de refaire Star Wars ??), et sera bien plus orienté action, ce qui ne devrait pas lui faire de mal ! Les sceptiques (comme moi) devront attendre le courant de cette année pour s'en faire une idée.

Böche



MAIS QUI EST CETTE JEUNE FILLE MYSTÉRIEUSE ? VOUS LE SAUREZ EN JOUANT À SHENMU 2



SHENMU 2 !!!



**VOUS RECHERCHER UN STAGE  
 DANS LA PRESSE,  
 FJM vous propose :**

**STAGE DE JOURNALISME**

**STAGE COMMERCIAL**

**STAGE WEBMASTER**

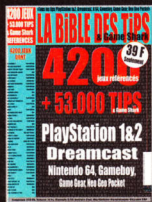
**STAGE PAO**

**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**





C'EST BEAU, C'EST COLORE, ET C'EST SUR UNE PORTABLE (MAGICAL VACATION).



UN AIR DE SECRET OF MANA (MAGICAL VACATION).

# Les RPG Game Boy Advance

La Gameboy Advance arrive sous peu, pratiquement en même temps que le prochain monstre de Nintendo, la GameCube. Et avec elle une flopée de RPGs, et quand on voit les premières images, on en bave d'impatience. On commence avec «Magical Vacation», un titre dont les graphismes font étrangement penser à la série des Seiken densetsu. L'histoire parle de monstres attaquant des jeunes étudiants en sorcellerie, et comme vous pouvez vous en douter, le destin de la Terre va tomber entre leurs mains. Vient après Tactics Ogre, je pense que je n'ai pas besoin de vous parler de ce jeu, c'est du Ogre battle, c'est donc démentiel. Le plus attendu, pour son aspect technique surprenant, c'est certainement Golden Sun, un RPG dans la plus pure tradition des Héroïc-Fantasy, vous en saurez plus cet été, le jour de sa sortie au Japon. La Stratégie n'est pas oubliée, puisque GameBoy Wars Advance est là, un titre original, n'est-ce pas, mais à part les tofs, nous n'avons pas de plus amples informations sur ce futur



LES INVOCATIONS SERAIENT-ELLES DE LA PARTIE DANS GOLDEN SUN ?



GOLDEN SUN EST LE PLUS ATTENDU, VOUS COMPRENEZ POURQUOI EN VOYANT CETTE PHOTO.

soft. Le premier S-RPG à voir le jour sera Fire Emblem : Maiden of the Dark. Vous incarnerez un courageux héros, qui défendra son chez-soi contre un royaume de cauchemar. Napoleon, pour finir, sera un grand Wargame. Quand je vous dis que la GameBoy Advance va faire très mal, vous me croyez maintenant ? Toujours pas ? Et si je vous dit FF VI...

Ben



DU RÉALISME AVEC LE JEU DE STRATÉGIE NAPOLEON.



VOILÀ LE GENRE DE DÉCORS QUE L'ON VA ENFIN POUVOIR ADMIRER SUR UNE PORTABLE.



DES GRAPHISMES LÉGERS POUR TACTIC OGRE.



UN PERSONNAGE AMUSANT DANS GAMEBOY WARS ADVANCE.



DU RÉALISME AVEC LE JEU DE STRATÉGIE NAPOLEON.

## Coincé dans Lunar II ? Eh ben tant pis !

Si vous êtes en train de plancher sur ce jeu formidable qu'est Lunar II (oui oui, formidable, et je pense ce que je dis), et que vous êtes coincés entre un rocher et un mur - ou contre un méchant boss, l'aide que vous attendez avec tant d'impatience pourrait tarder à arriver... En effet, le guide stratégique du jeu, un gros et beau bouquin de 200 pages fait par Working Designs, ne sera pas disponible avant, au moins, la première moitié de février. Des contretemps d'imprimerie seraient à l'origine de ce retard. J'en profite pour vous rappeler que, prochainement, sort un nouveau Gameplay Soluces avec celle de Lunar II, entre autres... Voilà, vous savez ce qu'il vous reste à faire : oubliez votre fierté une seconde et courez chez votre marchand de journaux vous procurer ce numéro. L'avantage, c'est qu'il n'est pas interdit aux mineurs, mais portez tout de même un masque, vos potes risqueraient de vous faire une mauvaise réputation...

## FF X contre GameCube (PS2)

La sortie de Final Fantasy X est repoussée en juillet 2001. Square veut peut-être son bébé, et quand on voit les images aujourd'hui, on peut dire que ça va faire très mal. Le mois de juillet, tiens, tiens, ce ne serait pas en ce mois d'été que sortirait la prochaine console de Nintendo, la GameCube... ? Je sais pas pour vous, mais moi je trouve ça bizarre qu'ils attendent le jour de lancement de la GameCube pour sortir l'un des titres phares de la PlayStation 2.



## Final Fantasy, Final Fantasy et Final Fantasy (PS2)

Bon, vous êtes comme nous, vous attendez tous avec impatience FF X, et vous êtes tous au courant que FF XI est également prévu, et se jouera en On-line. Square a d'ailleurs annoncé que ce serait le seul à proposer ce mode de jeu un peu spécial. Mais ce n'est pas fini, d'autres Final Fantasy sont prévus. A commencer par la suite, FF XII dirigé par Yasumi Matsuno (FF Tactics) et Hiroyuki Ito (FF IX). Des rééditions sont également prévues, et vous aurez la joie de retrouver sur PlayStation 2, FF VII, FF VIII et FF IX, donc les trois épisodes sortis sur Play 1. Ils seront peut-être un peu plus beaux. On finira avec la sortie de FF II et FF III sur la portable de Bandai, mais il y aura des petits problèmes pour convertir le IV, le V et le VI, par manque de puissance. Ces trois épisodes verront donc sûrement le jour sur GameBoy Advance.

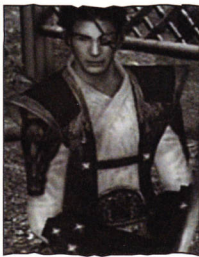


## Box différents pour jeux identiques (DC)

Sega a annoncé que deux Editions Limitées de Sekura Taisen 3 devraient montrer leur nez en même temps sur la Dreamcast, aux alentours du 22 mars prochain. L'Édition Limitée A proposera un box musical spécial (probablement avec un cd comprenant les thèmes du jeu), et l'Édition Limitée B débarquera avec une Visual Memory spéciale. Les deux packages sortiront au prix de 9900 yens chacun. Deux nouvelles raisons de se payer le dernier oups des Sekura Taisen, tant appréciés par nos amis les Nippons.

## Onimusha le retour ! (PS2)

Le premier opus n'est pas même encore sorti, que le deuxième se prépare déjà ; toutefois, vu la capacité de Capcom à nous pondre des suites en un temps record, il n'est pas étonnant qu'un Onimusha 2 existe d'ores et déjà - après tout, le premier est terminé depuis longtemps. Onimusha 2 prend place deux ans après l'original et propose de jouer avec de tout nouveaux protagonistes. Cette fois, vous n'êtes plus tout seul, trois à quatre personnages devraient être inclus, probablement jouables également. Il semble que le scénario de la séquelle changera complètement de son prédécesseur, mais le héros possèdera toujours la force de son gant... Cette initiative peut paraître un peu présomptueuse de la part de Capcom, alors que le succès d'Onimusha n'est pas encore démontré, mais que ce soit avec le Resident Evil ou les Dino Crisis, la firme a toujours su nous satisfaire, alors pourquoi cela devrait-il changer... ?



## Enix casse la baraque ! (PS)

...Et se remplit les poches. La demande pour Dragon Quest VII au pays du Soleil levant continue de battre tous les records : Enix a annoncé il y a quelques jours que quatre millions de jeux s'étaient vendus au Japon depuis sa sortie au mois d'août de l'année dernière. Ce nombre est certainement très important pour la firme, puisque c'est la première fois qu'un jeu PlayStation parvient à atteindre ce niveau de succès. Et il s'agit évidemment du dernier épisode de la saga qui détruit le box-office videoludique à chaque nouvelle sortie - et dire qu'à côté, les Final Fantasy ont l'air de nouveaux-nés ! Frenchement, quel plaisir les Japonais ont-ils à contrôler des personnages aussi caractéristiques que des grille-pain dans des décors en pâte à modeler, et avec des combats aussi passionnants qu'un tournoi d'échec ? Précisons qu'une sortie américaine se fait de plus en plus sentir, surtout quand on voit le succès du soft sur sa terre natale. Nul doute que les States pourront profiter de l'histoire de ce pêcheur de truites et de sa bande de bozos. On va finir par comprendre que je n'aime pas trop ce jeu...

## Fallout devient tactique (DC)



Ce qui était, auparavant un RPG traditionnel est en train de muter en quelque chose de totalement différent ; comme vous auriez pu le deviner tout seul avec le titre de la news, Fallout Tactics est un RPG tactique basé sur l'univers du jeu. Les épisodes précédents étaient un mélange de temps réel et de tour par tour ; temps réel durant les phases d'exploration, et tour par tour une fois entré en combat. Ce nouvel opus sera entièrement à la sauce Tactical (et ce n'est pas un mal, on se fera vite au changement). L'histoire devait, se dérouler entre le premier et le second Fallout, dans un univers toujours aussi vaste et futuriste. Même si les fans de Fallout devraient être déçutés par cette nouvelle version, gageons que les joueurs ne s'en plaindront pas...



## Conversions PC en folie

Alors que le dernier épisode de la saga Final Fantasy devrait être porté sur PC, au même titre que le VII et le VIII, on vient d'apprendre que STMedia est en pleine conversion de Grandia II Dreamcast sur les machines de Bill Gates. Le jeu en serait déjà à 80 % de sa réalisation, et devrait débarquer dans les pays lointains courant février, avant d'être proposé dans une plus grande partie du monde. Quand on voit les conversions de RPGs console sur PC (à l'image de Final VII qui, laissez-moi le dire, était franchement ridicule et complètement buggé), on peut sans peine se méfier de cette nouvelle. À mon avis, les jeux PC ne devraient pas sortir sur console, et les jeux console ne devraient jamais voir le jour sur PC : ces deux plates-formes différentes ne font pas bon ménage, surtout au niveau des RPGs, qui n'ont rien à voir sur l'une et sur l'autre... Je commence à signer la pétition et vous la ferai passer, d'accord ?

## Vn air de Koudelka (PS2)

Sacnoth développe un nouveau RPG sur PlayStation 2, Shadow Hearts. Sa ressemblance avec Koudelka est frappante, on voit tout de suite que ce sont les mêmes développeurs qui se sont occupés du soft. L'histoire se passera à Paris en 1913. Un homme, identifié comme un Anglais en vacances avec sa fille, est retrouvé en plusieurs morceaux, tué apparemment par une bête inconnue. Sa fille, quant à elle, a disparu. L'histoire devient de plus en plus mystique quand on la retrouve tous deux dans un train en Chine, quelques mois après, assistant à la mort d'un groupe de Japonais, un sourire aux lèvres. Vous n'avez rien compris, moi non plus.



## Final Tactics' Like (PS)

Hoshigami : Ruining Blue Earth est un T-RPG développé par Maxive, un groupe de génies qui a contribué à des titres tels que Tactics Ogre ou Final Fantasy Tactics. Le soft parle du destin du royaume de Ixia. Dans un lointain passé, ce continent flottait dans les airs et développait une civilisation avancée à travers la coexistence avec les esprits ; la paix fut rompue



lorsque Vire, un seigneur maléfique, scella les pouvoirs des esprits à l'intérieur d'un médium appelé Maselva, et utilisa sa puissance afin d'usurper le royaume de Ixia, le détruisant totalement et en refondant un autre à son nom, sur les fondations de l'ancien. Bref, le background semble assez sympathique pour un Tactical qui promet. Sortie prochaine au Japon.

## Nouvelles quêtes pour PSO (DC)

La Sonic Team va prochainement mettre à disposition des joueurs japonais des quêtes toutes neuves pour Phantasy Star Online, cinq quêtes toutes très belles, dont quatre seront jouables en réseau et une off-line uniquement. Ces quêtes supplémentaires, qui devraient faire plaisir aux possesseurs du jeu qui passent leurs nuits à batailler en groupe, scotchés à leur manette, seront disponibles à partir du 22 janvier en téléchargement. En outre, de nouveaux ajouts devraient être possibles à l'avenir ; le tout est de savoir si toutes ces nouvelles options, qui donneront plus de piquant au soft, seront toujours disponibles dans la version européenne du jeu qui devrait sortir tout début février.

## Tactics Ogre : Gaiden (GBA)

La série des Ogre Battle et des Tactics Ogre est sûrement l'une des sagas les plus connues de l'histoire du Tactical-RPG. Après un épisode récent sur NG4, Ogre Battle 64, et une escapade sur NeoGeo Pocket, Tactics Ogre Gaiden : The Prince of Zombia, Quest revient aux sources avec un nouvel épisode sur Game Boy Advance. Pour ceux qui ne connaissent pas trop cette série, sachez que les Ogre Battle sont des jeux de stratégie en temps réel, où vous devez envoyer vos troupes au combat, alors que les Tactics Ogre sont plus portés sur le côté tactique avec des situations similaires à Vandal Hearts et autres Final Fantasy Tactics. Cette version GBA, qui est la séquelle du jeu sorti sur SNES (lui-même converti sur PlayStation par la suite), devrait sortir courant 2001 au Japon, et nul doute qu'elle fera des émules parmi les fans. Si d'autres softs de cette qualité sortent sur la GBA, gageons que cette console se vendra comme des petits pains...





# Final Fantasy



Même si j'attends un nombre invraisemblable de réactions négatives en ce qui concerne les pages qui vont suivre, honnêtement, je m'en fous, car cela faisait longtemps que je voulais vous parler de ma série-culte, qui pour la plupart est également la meilleure chose qui ait été créée dans le RPG. Bien que certains d'entre vous trouveront toujours des choses à redire, et plus particulièrement les soi-disant «pro du RPG», je vais maintenant vous proposer plus d'une vingtaine de pages sur le phénomène qui, pour la plupart d'entre nous, nous a ralliés à la cause du RPG. Le titre de cette saga, c'est Final Fantasy. Vous connaissez tous ce nom, en tout cas je l'espère pour vous. Ma démarche à travers ce dossier est de traiter le phénomène sous toutes ses coutures. Pour y parvenir, nous allons dresser les thèmes selon un ordre précis. Nous commencerons donc ce dossier par un rappel des faits historiques avec un détail de tous les épisodes, déjà disponibles sur le marché. Vous y découvrirez tout ce que vous voulez savoir : l'histoire, les personnages, les caractéristiques et les innovations apportées par chaque nouvel opus. Puis nous passerons à une partie Présent, où vous pourrez prendre connaissance du test de la version française de Final Fantasy IX. Puis, je vous ferai découvrir Final Fantasy X, avec un point sur tout ce qui composera le premier épisode de la série sur PlayStation 2. Ensuite, nous nous pencherons sur l'univers et sur les éléments récurrents à chaque épisode. Puis nous découvrirons le renouveau des premiers épisodes, grâce à la nouvelle console de Bandai - la WonderSwan Color, avec entre autres le test de Final Fantasy, premier du nom, sorti en décembre dernier au pays du Soleil levant. Enfin, je vous proposerai une réflexion intelligente (je l'espère) sur le phénomène, en essayant de trouver les raisons d'un tel succès et la face cachée des simples jeux qui alimentent nos consoles (que certains êtres non-primaires ont dû déjà découvrir).

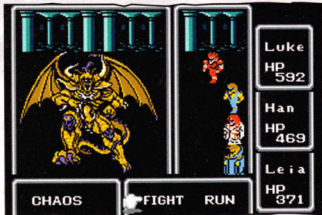
Voilà, en espérant que ce dossier vous passionne, vous rappelle des souvenirs et vous fasse découvrir l'une des meilleures séries que le jeu vidéo ait connues, ou tout du moins vous permette une approche différente, plus profonde et riche en sens. Bonne lecture.

Jay



# Final Fantasy

Machine : Famicom/NES - Date de sortie : 18/12/87 (jap) - 07/90 (US)



Le monde se meurt. Mais le peuple conserve l'espoir, grâce à la plus vieille prophétie, enseignée depuis des millions d'années aux érudits. Quatre combattants doivent venir, chacun avec un globe magique, afin de sauver le monde et le rénover. Ces quatre guerriers sont appelés guerriers de la lumière. Le jeu débute sous forme d'une multitude de mini-quests (sauver une princesse, réveiller un roi elfe ensorcelé, détrôner un usurpateur du trône...). Néanmoins, rapidement, le jeu change du tout au tout en apprenant que quatre démons, chacun représentant les éléments, sont à l'origine du déclin de la planète. Derrière ces quatre démons, Chaos, une bête effroyable, démoniaque et qui pour le moment est endormie dans un profond sommeil.

À l'origine, les quatre démons viennent d'une époque reculée - deux mille ans pour être exact. Visant à retrouver leur force originale, ils ont envoyé le chevalier Garland dans leur époque passée (2000 ans auparavant).

Garland, dans ce même passé en proie à quatre divinités mauvaises d'une extrême puissance, s'est peu à peu transformé en

un être méprisable, jusqu'à se transformer en Chaos. Peu à peu, Chaos se met à développer des pouvoirs incalculables et son but est, de les envoyer aux quatre démons, qui eux, se trouvent dans le présent... Pour le reste, je vous laisse découvrir; étant donné que vous allez vous procurer la réédition sur Wonderswan Color.

## Les héros

Ils ne sont que quatre, comme vous avez pu le constater en lisant l'histoire. Mais ils ont la possibilité d'assumer six fonctions différentes. Outre les habituels Fighter, Thief, Black Mage, White Mage, on retrouvait une originale appelée Black Belt (un guerrier bon en magie mais sans domaine d'excellence) mais aussi Red Mage ! Outre les jobs, au fur et à mesure de l'expérience, vous aviez la possibilité d'évoluer. Ainsi le statut final de Fighter était Knight (adulte) / Black Mage : Master Wizards / Thief : Ninja, etc...

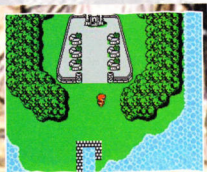
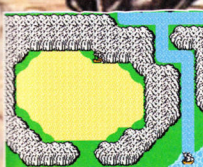
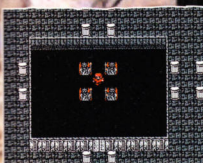
## Le côté obscur de la force

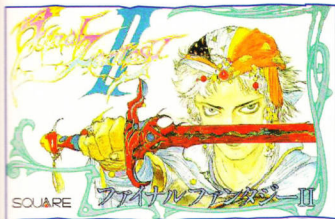
On en a rapidement parlé dans l'histoire. Outre les ennemis de pacotille du début de l'histoire, les vrais mauvais de l'histoire sont bien évidemment les quatre démons : Lich, un mort-vivant sous forme de squelette (le démon de la Terre). Une sorte de Medusa avec plusieurs têtes et plusieurs bras, répondant au nom de Kary et qui représente le démon du feu. Dans son autel marin, repose Kraken, l'obscur démon de l'Eau. L'île volante futuriste, quant à elle, dissimule Tiarnat, le démon de l'Air, un gigantesque dragon à trois têtes. Enfin, der-

rière ces quatre démons, on trouve Chaos, l'ultime démon, celui du Temps, qui les contrôle tous depuis le temple des démons.

## Le saviez-vous ?

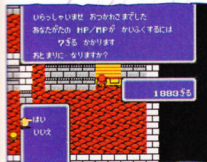
Final Fantasy est le premier RPG à voir introduits des concepts révolutionnaires au monde du RPG console (qui, à l'époque, il faut bien le dire, n'était pas immense). Tout d'abord, rappelons qu'en 1987, le marché du RPG était encore peu encombré. Enix était seul sur le marché et détenait un hit en puissance, Dragon Quest. Si Square a fait du RPG, c'est uniquement car c'était sa seule chance de s'en sortir vivant. En effet, en 1987, Hironobu Sakaguchi, désespéré, se demande ce qu'il va bien pouvoir faire pour sauver sa boîte (minuscule à l'époque). Grâce à Enix, Sakaguchi a une idée de génie et il crée Final Fantasy (nom donné pour, à l'époque, montrer que c'était là son ultime chance de réussite). Le succès est immédiat et pour cause, le système de combat est révolutionnaire, le scénario aussi et la représentation des persos à l'écran pulvérise Dragon Quest, en s'appuyant sur les différents folklores et histoires pour les créer. Amaro signant le packaging, le jeu décolle et Square aussi ! Vous ne trouvez pas que l'on pourrait établir un rapport direct entre ce premier épisode et le neuvième ? Je n'en dis pas plus pour ne pas me faire traiter de spoiler en puissance. Mais ceux qui ont fini le jeu peuvent réfléchir et tenter de trouver un parallèle, car les similitudes sont quand même en surnombre, non ?





# Final Fantasy II

**Machine : Famicom - Date de sortie : 17/12/88 jamais sorti en US**



L'empire de Barametia a pour plan de transformer toute la population en esclaves. Pour y parvenir, ils ont tué tous les grands chevaliers, et en particulier quatre héros, qui par le passé avait défendu corps et âme leur monde. Depuis cette époque, il ne reste plus énormément de gens capables de s'opposer à l'empire mauvais. Pourtant, un groupe de résistants se développe. Parmi eux, on retrouve quatre enfants orphelins qui semblent posséder des pouvoirs extraordinaires. Le sort du monde est entre leurs mains. Car si l'empire se révèle être dangereux et d'une ambition démesurée, une menace encore plus dévastatrice se dressera en travers de leur quête : un sorcier démoniaque baptisé le Dark Cloud. Une fois de plus, je ne vous révélerai pas

tout, mais sachez que ce deuxième épisode est des plus tragiques, et que les surprises et les sacrifices seront nombreux. Et plus merde, lorsqu'il ressortira sur Wonderswan Color, procurez-le vous, vous verrez alors ce qu'il en est...

## Les héros

Une fois de plus, vous n'aurez accès qu'à quatre héros dits principaux : Fionel, Guy, Maria et Lieber. Mais contrairement au premier épisode, de nouveaux personnages viennent se greffer au fur et à mesure de l'avancée. Notamment Hilda, une apprentie magicienne. Paul, le plus grand voleur au monde. Gordon, l'héritier honteux du trône de Kashiun et Cid, le maître des navires aériens. En ce qui concerne le système de progression, il était unique pour l'époque et similaire à ce que l'on connaît de SaGa Frontier : plus on utilise une arme ou une magie, plus elle gagne en expérience et en force. Une nouvelle fois, Square venait de révolutionner le RPG !

## Le côté obscur de la force

L'empereur de Barametia est le mal le plus omniprésent dans ce deuxième épisode (d'autant plus que c'est un mort-vivant). Néanmoins, le Dark Cloud, un sorcier démoniaque, est la menace la plus importante. D'ailleurs, l'entité et le souverain fusionneront plus tard pour former l'empereur des Enfers. D'autres méchants «surprises» vous assailliront, mais je garde la surprise, sachant qu'il sortira d'ici peu sur Wonderswan Color.



## Le saviez-vous ?

Final Fantasy II n'est jamais sorti aux États-Unis. Le directeur exécutif de Square Hiromichi Tanaka s'était exprimé sur ce sujet à l'époque en expliquant qu'une version américaine était prévue, mais qu'à cause de trop nombreux problèmes avec Nintendo (alors distributeur de FF aux States), Square a refusé de sortir son jeu chez les Ricains. Ce qui explique aussi que le troisième épisode ne soit jamais sorti non plus en dehors du Japon. La version nommée Final Fantasy II aux États-Unis était en fait le quatrième épisode japonais. En 1994, Square a sorti une cartouche compile réunissant les deux premiers Final Fantasy.



# Final Fantasy III

Machine : Famicom - Date de sortie : 17/12/88 jamais sorti en US

Stat	MP	HP	SP	EXP
5000	151	8553	5	0
DEF	598	7087	128	
20000	188	8000	10000	
5000	148	8554	5	0
DEF	598	7087	128	
20000	188	8000	10000	
5000	148	8554	5	0
DEF	598	7087	128	
20000	188	8000	10000	

Stat	MP	HP	SP	EXP
5000	151	8553	5	0
DEF	598	7087	128	
20000	188	8000	10000	
5000	148	8554	5	0
DEF	598	7087	128	
20000	188	8000	10000	
5000	148	8554	5	0
DEF	598	7087	128	
20000	188	8000	10000	



Quatre adolescents du village d'Uru tombent dans un trou. Ils y découvrent le sanctuaire qui dissimule le cristal du vent. Le cristal leur confie alors qu'ils avaient été choisis en tant qu'élus de la lumière et que leur mission était de rétablir l'équilibre entre la lumière et les ténébreux (une histoire dont un certain Grandia s'est inspiré d'ailleurs). Après avoir combattu toutes sortes de monstres, l'équipe se procure un navire aérien et quitte son continent, pour se rendre compte que la Terre est en fait submergée de part en part. Leur quête prendra alors une tout autre importance, les obligeant à prendre le destin de leur planète en main. Avec l'aide d'Elia, l'esprit marin et du cristal de l'eau, ils parviendront à faire reculer les flots. Grâce à cela, ils pourront alors gravir la forteresse de cristal qui appartient à Zande, un puissant mago corrompu par le soif de pouvoir. Zande est soi-disant le responsable de ce chaos... néanmoins, notre équipe de héros découvrira bien assez tôt que son réel ennemi n'est pas un vulgaire sorcier arrogant. Je ne vous en dis pas plus, mais dans ce troisième épisode, les rebondissement sont légions, surtout à la fin, où il se passe un truc de fou !

Mais... je vous laisse découvrir par vous-mêmes, sachant que lui aussi doit sortir sur Wonderswan Color.

### Les héros

Le héros de Final Fantasy III n'est pas unique, considérant l'équipe des quatre ados comme le véritable héros du jeu. Ils sont assimilés à un nom d'équipe : «les chevaliers dignon» - plutôt étrange comme nom. Ils seront aidés dans leur quête par Cid, un ingénieur; Sara, princesse de Sauson et Desh, un aventurier-explorateur. Plus

tard, une fois l'eau repoussée, vous trouverez Arus, prince de Saronia et les deux mages extrêmement puissants : Doga et Uhe. Niveau système, les personnages ne sont pas limités en «job». Ils ont la possibilité de changer de fonctions, plusieurs fois au cours de l'aventure. Le tout parmi 22 fonctions différentes. Chaque fois qu'il remporte un quelconque combat ou tout du moins qu'ils évoluent, ils gagnent des points dans le job concerné. En outre, vous avez la possibilité de changer plusieurs fois de job afin de vous fabriquer un véritable tueur.

### Le côté obscur de la force

Le concept du «deux méchants par épisode» a été une nouvelle fois repris. Ici, votre principal ennemi sera quand même Zande, le sorcier mélefique, ex-compagnon de Doga, et Uhe. Il vous fera chier; je vous le garantis, mais ce n'est pas le seul car outre les «petits» méchants comme le chevalier au masque de mort, il y aura bien évidemment le vrai bad guy : The Cloud Darkness et son équipe de chevaliers du chaos.

### Le saviez-vous ?

Similaire aux anciens épisodes mais nettement plus évolué d'un point de vue technique, Final Fantasy III est sans aucun doute le plus beau titre de la machine. Niveau musical, Final III est le titre également le plus abouti de la Famicom. Les thèmes étaient véritablement prodigieux pour une époque pauvre. Indéniablement, on peut dire que FF III est le titre qui a montré les tripes de la Famicom. Il existe une salle cachée dans Final Fantasy III, qui vous en apprendra de belles sur les programmeurs du jeu. Amusant...



# Final Fantasy IV

**Machine :** Super Famicom/ Super NES/ PlayStation - **Date de sortie :** 21/08/91(jap) - 11/91(US) - 12/98(play)



Le royaume de Baron s'est lancé dans une quête des plus dangereuses : retrouver tous les éléments cristal du monde. Pour mener à bien cette mission, elle est confiée à Cecil, un chevalier noir et capitaine de l'élite aérienne du royaume. Pourtant, ce dernier a des doutes quant à l'intérêt de la mission de son souverain. Lorsqu'il lui demande ses raisons, il n'est pas d'accord avec de telles motivations (que je vous laisse découvrir) et démissionne de son poste de capitaine. Sachant que la quête de son empire pourrait mener le monde à sa perte, il se lance lui aussi à la recherche des cristaux. Sur sa route, il rencontrera toute une pléiade de personnages qui rejoindront sa cause ou qui au contraire s'opposeront à son opinion. Pour compliquer le tout, Golez, le leader de l'empire Cristal est lui aussi à la recherche des précieux artefacts. Ce dernier est un roi corrompu qui dirige une armée de quatre démons, qui évidemment vont poser de nombreux problèmes.

Cecil se rendant compte de sa nature, décide de devenir «bon» et deviendra ainsi le paladin le plus puissant et le plus pur au monde. Pour le reste, je ne vous en dis pas plus, si ce n'est qu'un diable aussi vieux que le temps, baptisé Zemus, vous attend dans un endroit des plus inhabituels pour la série des Final Fantasy...

## Les héros

Tous les joueurs qui ont eu la chance de s'essayer à Final Fantasy IV seront, je pense, d'accord avec moi pour dire que les personnages de FF IV font partie des plus

attachants et des plus mémorables que l'histoire du RPG ait connus. Il est intéressant de constater que Square a tenté de représenter tous les archétypes possibles, sans jamais tomber dans la légèreté, ni le kitsch. En tant que héros principal, Cecil, Le héros, méchant de nature mais bon au fond de son âme, qui changera au cours de l'aventure pour les besoins de ses amis, mais qui ne pourra combattre éternellement sa vraie personnalité. La femme qui l'aime depuis toujours, Rosa, une très puissante guerisseuse. Cain, un chevalier qui change de camp comme de chemise. Frappé par une force qu'il ne connaît pas (l'amitié en gros), il s'efforcera de rester avec Cecil, dans les bons et mauvais moments. Rydia est une jeune fille qui vous suivra pour développer son pouvoir magique et devenir ainsi une grande sorcière. Gilbert (Edward en us), un barde délirant. Yang, un honorable maître de kung-fu. Telleah, un sage très puissant. Cid, le chef mécanicien des Redwings (l'armée aérienne de Cecil). Palom et Porom, les jumeaux de Mysidian. Edga, un prince ninja qui tente de se rebeller contre l'empire. Enfin, FooShoYa (FuSoYa en us), une créature qui apportera savoir, sagesse et protection à toute votre équipe. L'ancien dans toute sa splendeur; et surtout l'instructeur vers le Bien (une sorte d'Obi-Wan Kenobi en quelque sorte). Contrairement aux précédents épisodes, chaque personnage a un job précis, lequel répond à sa personnalité. On notera également l'arrivée du fameux Active Time Battle, qui permet aux monstres et aux héros d'attaquer en même temps. Pour finir, on remarque un nombre considérable de personnages, et donc un nouveau système qui permet de garder ou de «renvoyer» ses persos à sa guise.

## Le côté obscur de la force

Certainement l'un des méchants les plus terribles qu'il nous ait été donné de voir : Golez. Grand, ténébreux, avec une armure lourde, noire elle aussi, un casque... bref, le parfait Darth Vader. Le plus intéressant reste au niveau de sa personnalité, mais je ne vous en révélerai pas plus. En dessous de lui, les quatre démons dont les noms furent inspirés par l'Enfer de Dante : Scarmiglione, Cagnazzo, Barbariccia et Rubicante. Comme me le faisait remarquer un pote, ce ne sont pas de simples boss mais de vrais méchants, bien classe et travaillés. Enfin, en tant que grand méchant, un certain Zemus, un diable aussi vieux que le temps, qui repose dans un endroit dont je vous laisse la surprise.

## Le saviez-vous ?

Final Fantasy IV est sorti également aux Etats-Unis, sous le nom de Final Fantasy II. Cette version, prenant les Ricains pour de vrais débiles, a été nettement facilitée (plus d'items, moins d'ennemis et même quelques éléments du jeu changés).

Final IV est également sorti sur PlayStation en 98, puis dans le Final Fantasy Collection (jap.) où il partageait la star avec les cinquième et sixième épisodes. Pour l'adaptation américaine, FF Anthology, il n'apparaît que dans le pack... bizarrement.

FF IV a été le premier Final Fantasy à vraiment marquer les consciences, notamment grâce à ses incroyables graphismes et musiques (pour l'époque), mais aussi et surtout pour Cecil et Golez.



# Final Fantasy V

Machine : Super Famicom/PlayStation - Date de sortie : 06/12/89Jap -05/10/99 US (play)



Le monde est régi par la force de quatre cristaux qui contiennent les éléments capitaux à la vie et la croissance humaine - l'eau, le vent, le feu et la terre. Avec le pouvoir du vent, les hommes ont pu construire des embarcations. Avec le pouvoir du feu, ils ont pu débiter un mouvement industriel, l'eau leur permettant d'éteindre des foyers et de survivre. Enfin, la terre leur prodigue toutes les ressources nécessaires pour se nourrir et se guérir. Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Jusqu'au jour où le roi de Tycoon, à cause des courants d'air, décide de s'emparer du cristal de l'air à ses propres fins. En plus de cette catastrophe pour l'équilibre humain, une comète gigantesque vient s'écraser sur Terre, entraînant un tremblement de terre gigantesque. Un aventurier, une femme pirate, une jeune princesse et un vieux sage amnésique décident d'allier leurs forces afin de retrouver le cristal et de stopper les étranges événements survenus depuis l'arrivée de la comète.

Ils se rendent compte que la comète vient d'une autre planète, et qu'un ennemi d'une puissance incroyable et son suppôt - un certain Gilmesh - va tenter de réduire la



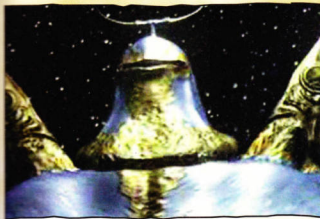
Terre à néant...

## Les héros

On revient dans un système proche des trois premiers Final Fantasy avec une équipe et quatre héros centraux.

Butz (ou Bartz), un jeune aventurier qui traverse le monde à dos de son chochoo - Boko, afin de trouver de l'argent, des sensations et en fin de compte se découvrir lui-même. Une princesse - Reina - dans l'ombre de son père, le roi de Tycoon. Son tempérament, obligera à sortir de sa forteresse afin de mener la vie qui lui plaît et surtout, retrouver son paternel, disparu depuis l'arrivée de la comète. Favis, une femme pirate qui a dédié sa vie à voguer sur les flots et enfin Galuf, un vieil homme amnésique, persuadé de pouvoir retrouver la mémoire et ses pouvoirs en vivant dangereusement. Sa petite fille, Kururu, une gamine très sympathique et optimiste qui redonnera pie à votre groupe après un événement tragique (que je vous laisse découvrir...).

Outre nos quatre héros, des personnages importants apporteront leur concours, tels que Gill, un sage, rock de l'équilibre du vent dans le monde. Dans le deuxième monde (une des sur-



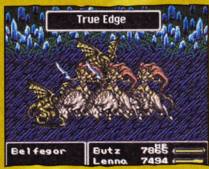
prises de ce cinquième épisode), les quatre chevaliers légendaires composés de Kelga, Drogan et de deux souverains : le roi de Zeza et de Bal.

On retrouve également les mogs dans un rôle important.

En ce qui concerne le système, Final Fantasy V a grandement innové par rapport aux précédents. Tout d'abord, on note l'incroyable partie tactique déployée grâce aux 22 jobs ! En effet, chaque personnage peut à tout moment, en fonction de son expérience, se reconverter à une fonction et ainsi augmenter ses capacités, gagner de nouvelles compétences. Impressionnant... surtout que certains «métiers» pouvaient réutiliser des capacités acquises grâce à d'autres apprentissages. Les invocations étaient également présentes - seulement pour les «summoners».

#### Le côté obscur de la force

Face à vous se dresseront un certain nombre d'ennemis, mais le plus impressionnant de tous, de par son charisme, sa force et sa présence, est sans aucun doute Gilgamesh, l'un des meilleurs méchants jamais conçus. Mauvais jusqu'au plus profond de son âme, son seul souhait est de vous faire échouer dans votre quête, et il vous fera chier très souvent.



croyez-moi. Je voudrais également dire un petit mot sur son thème, magnifique.

Derrière ce monstre en puissance, se trouve un démon cruel et sans pitié, répondant au doux nom de X-Death (il porte bien son nom). Enfermé depuis trente ans par les autres chevaliers légendaires dans un arbre, il a réussi à briser ses entraves et à reprendre son pouvoir. Non seulement il va se venger, mais il va entreprendre quelque chose de vraiment crade - que je vous laisse découvrir.

#### Le saviez-vous ?

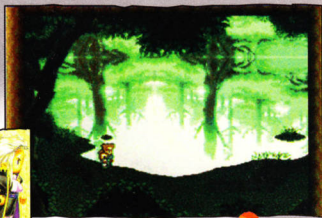
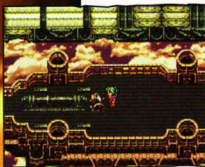
Final Fantasy V n'est jamais sorti aux États-Unis sur Super NES. Je vais vous expliquer pour quelle raison. C'est simple, Square a jugé ce cinquième épisode trop difficile pour les Américains ! D'autres raisons, que je ne citerai pas ici, ont également fait en sorte qu'il ne sorte pas. Mais sachez qu'à l'origine, cela devait se passer et il devait prendre le nom de Final Fantasy III !

Il aura fallu attendre 99, et la sortie d'un certain Final Fantasy Anthology sur PlayStation, pour bénéficier de la première véritable traduction de ce cinquième épisode. Comme l'ont constaté quelques-uns de nos collègues anglais, la traduction faite par les fans en émulateur est nettement supérieure à «officielle».



# Final Fantasy VI

**Machine :** Super Famicom/SNES/PlayStation - **Date de sortie :** 02/04/94 (jap) - 10/94 (us) - 05/10/99 (play)



Avant de reprendre le schéma des précédentes pages, je voudrais quand même déclarer que Final Fantasy VI est mon jeu préféré et, à mon humble avis, le plus abouti de tous les RPGs à ce jour. Les raisons sont multiples et très nombreuses. Je ne me vais pas vous en citer plus du quart, car honnêtement, ce sixième épisode a tant de qualités qu'il en devient incontestablement le plus triplant, le plus libre, le plus pousseif de tous les RPGs. Je pense que la plupart des joueurs qui s'y sont essayés nourriront le même avis que le mien. Voilà, c'est tout ce que je voulais dire, on peut reprendre le cours normal des choses pour un jeu d'exception, qui a marqué ma mémoire à tout jamais et qui m'a fait certainement passer les plus beaux instants de mon existence, en matière de jeux vidéo, bien évidemment.

## L'histoire

Plusieurs centaines d'années ont passé depuis que la guerre de Magi a réduit le monde à de simples morceaux de terre, une planète appauvrie, à la limite de l'anéantissement, et totalement fait disparaître la magie. 1000 ans ont passé et la civilisation a été reconstruite, laissant désormais place au fer, aux machines et à la technologie. Dans ce monde froid et apparemment prospère, se prépare une menace des plus significatives : depuis la nuit des temps, les espers (des être surnaturels, sorte de deux magiques) n'existent que dans les légendes. Pourtant, un esper a été découvert dans le monde et la magie n'a alors pas attendu pour revenir. Le résultat de cette résurrection ? Des conséquences qui pourraient être bien plus nuisibles à la planète que la guerre de Magi. C'est ainsi que l'on apprend

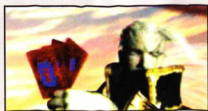
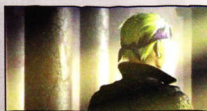
l'existence de Tina (ou Terra en us), une jeune fille aux pouvoirs extraordinaires, emprisonnée par l'empire pour son don. La jeune fille, aidée de deux soldats, parviendra à sortir de la forteresse et à chercher une solution pour arrêter le massacre que l'empire commence à perpétrer dans le monde. Il possède à nouveau de la magie et va s'en servir pour asservir le peuple. Heureusement, Tina trouvera des compagnons, qui combattront eux aussi pour éviter que Gestahl et son commandant d'armée - Kefka, ne retrouve une mystérieuse statue de déesse, qui donne à ce qu'il paraît un pouvoir aussi bénéfique que destructeur. L'histoire commence ainsi et croyez-moi, les rebondissement sont si présents dans cet épisode qu'il serait difficile de tous vous les confier. Et puis là n'est pas mon but, je vous laisse découvrir par vous-mêmes l'extraordinaire scénario de Final Fantasy VI.

## Les héros

Peut-être l'aspect le plus démoniaque de ce Final Fantasy VI. Outre un scénario véritablement dé-



Kefka Cyan 9999  
Shadow 9799







ment, il offrait une petite poignée de personnages, différents, tous plus intéressants les uns que les autres. Le plus important étant que chaque membre de votre équipe constituait à lui seul un héros. Comprendre par là que tous les personnages passent à côté d'énormément de choses sur les autres, mais aussi quelques détails supplémentaires sur la fin, ce qui, bien évidemment, nous a obligés, pour la plupart, à le recommencer plus d'une dizaine de fois - histoire de percevoir tous les mystères de ce script exceptionnel.

En ce qui concerne les héros, un personnage-clé, Tina Branford (Terra en us), une jeune fille experte en magie, extrêmement sensible, dotée de pouvoirs incompréhensibles (que vous découvrez bien assez tôt). Tina est un personnage admirable de par son courage et sa détermination. Vers la fin d'ailleurs, elle aura un choix à faire, qui en a retourné plus d'un ! Lock Cole (Locke en us) est le plus grand voleur au monde. Tourmenté par la mort de sa Rachel, il ne vit plus que dans une existence morne et attend le jour sin où il pourra enfin la rejoindre. Le général Celes Chere est une jeune femme énigmatique, très sentimentale, qui vous étonnera plus d'une fois. La plupart des rebondissements interviennent grâce à elle. Tout ce que je

peux vous dire, c'est qu'elle constitue un élément très important dans l'histoire. Les frères Figaro sont l'exemple même des relations fraternelles. Edgard est le jeune et séduisant roi de Figaro, et a une extrême confiance en lui. Dernière cet aspect ombrageux, on trouve pourtant un personnage sensible et dévoué à la cause du bien. Son petit frère, Mach (Sabin en us) lui, est un lutteur sauvage, qui préfère vivre dans la nature et s'entraîner plutôt que de mener une existence sans rebondissements au service de la nation. Ces deux frères s'adorent, mais ne se le montrent jamais, à cause d'une trop grande fierté, ce qui les rend bien entendu gauches et visiblement intéressants. Gau est un gosse qui a été abandonné dans les prairies depuis sa plus tendre enfance. Dès son environnement, il est devenu aussi sauvage qu'une bête, mais il cherche en vain des parents qui pourraient lui apporter de l'affection.

Le roi de Doma, le chevaleresque et pur Cayenne Garmonide (Cyan en us), quant à lui, est un personnage tourmenté et hanté par l'assassinat de sa famille, empoisonné. Setzer Gabbiani est le riche propriétaire du plus grand navire aérien du monde, il possède une chance inouïe et tente l'aventure afin d'oublier son passé et tenter de faire fortune. Staragus Magus (Strago en us) est l'ancien sorcier du village de Thoma. Grâce à son don, il a la possibilité de se souvenir des attaques ennemies. Sa petite-fille - Reim Ammony, est, un don en peinture et s'en servira pour combattre (le jeu laisse la surprise). Shadow est un ninja, visiblement troublé et marqué par son passé douloureux. Il ne parle pas beaucoup, mais est très efficace en combat, et son seul ami est son chien. Malgré son manque de conversation, c'est mon personnage préféré. Mog pourra également rejoindre vos rangs et, au même titre que les autres personnages, a une histoire et une vie propres. Il se défendra grâce aux différentes danses qu'il apprendra. Je profite de ce fait pour vous dire que finir le jeu avec simplement Mog dans son équipe est chose possible, j'y suis arrivé !

Pour conclure, deux autres personnages peuvent rejoindre votre équipe, mais sont «cachés». Umara, une sorte de yéti ultra puissant, et Gogo, un personnage qui ressemble comme deux gouttes d'eau à Gilgamesh et qui a le pouvoir de «mimer» les attaques ennemies.

Enfin, vous serez amenés à diriger un personnage pendant une courte durée, qui répond au doux nom de général Leo ! Trop fort !

En ce qui concerne le système, Final Fantasy VI a clairement apporté les bases qui ont servi à d'autres bolts à créer de très bons RPGs. Il existe une foule de choses à expliquer, mais je vais essayer de faire bref et concis. C'est surtout au niveau de la gestion que FF VI a pulvérisé les joueurs. On avait la possibilité de se faire des équipes de tueurs, avec une liberté inédite en ce qui concerne leur équipement. On peut ajouter à cela les différences de job entre les personnages et les contrastes apportés par les espers. Pour le reste, je vous conseille d'y jouer pour comprendre exactement...

### Le côté obscur de la force

Tout comme les bons, les méchants ont été étonnamment travaillés dans Final Fantasy VI. Si l'empereur Gestahl est intéressant, et a des buts bien habituels : détruire les autres royaumes, devenir le maître incontesté de la Terre... Kefka lui, est, probablement le plus cruel et le plus cynique de tous les méchants jamais conçus. Si la classe n'est pas son fort (on croirait voir un bouffon...), son intelligence et sa psychologie sont détonnantes et en même temps fascinantes ! Il est extrêmement puissant, méchant, et ses réelles ambitions sont de faire du mal aux gens et de prendre le maximum de pouvoir afin d'exorciser sa violence et son rejet de la nature humaine. Il est immoral, incroyablement cynique, sadique, et n'hésite jamais, quels que soient l'importance et l'objet de ses actes. Kefka est en tout cas le premier méchant qui a retourné la situation dans le cœur des fans. Il est si ignoble qu'il est parvenu à être adulé par des mil-

lions de joueurs, certains le préférant à l'équipe de héros qui lui faisait face. Combé, puisqu'il représente un véritable cheur qui en fait littéralement baver : L'un des plus grands méchants jamais imaginés, si ce n'est le plus charismatique.

### Le saviez-vous ?

Final Fantasy VI est sans aucun doute le plus grand RPG que le monde ait vu à ce jour : D'une part pour son aspect technique : il est incroyable de constater à quel point ce jeu n'a pas pris une ride. Niveau musical, tous les fans de RPG s'accordent à dire qu'on a jamais entendu une telle qualité sonore et des thèmes aussi travaillés.

Au niveau vente, Final Fantasy VI a été un succès foudroyant au Japon, bien sûr, mais aussi le plus vendu aux États-Unis et celui qui a le plus soulevé l'atmosphère.

Un véritable culte qui se consomme sans modération et qui est à l'origine du ralliement de plus de 75% d'entre nous au magnifique monde du RPG ! Final Fantasy VI est sorti aux États-Unis sur SNES sous le nom de Final Fantasy III. Si vous n'avez jamais eu la chance de jouer à ce hit en puissance, il vous reste deux solutions. Soit vous achetez une Super Nes avec FF III, soit vous vous le procurez sur PlayStation. Effectivement, il est sorti au Japon seul avec des bonus et quelques modes en plus, mais aussi des scènes vidéo, dessinées par Amano en personne. Mais il a aussi et surtout repint la compilation japonaise «Final Fantasy Collection» dans un premier temps, puis dans «Final Fantasy Anthology» (compilif regroupant FF V et FF VI en us).





# Final Fantasy VII

Machine: PlayStation - Date de sortie: 31/01/97 (jap) - 03/09/97 (US) - 17/12/97 (Fr)



Un épisode événement, si je puis m'exprimer ainsi. Car 1) il a été le premier épisode de la saga à épouser la nouvelle technologie en vogue - la PlayStation. 2) Vu la politique grand public de Sony, il a permis à une tonne de gens de découvrir le RPG et ainsi de rejoindre le clan des anciens passionnés. 3) Il proposait à l'époque un visuel incroyable, que nul n'avait proposé auparavant. 4) Il a marqué le jeu, jamais son nom dans l'histoire des grands jeux. 5) Tetsuya Nomura remplaçait Yoshinori Amano au character design, en résultant de superbes persos, plus adultes que dans les précédents épisodes, tout du moins en design. 6) La présence de Sephiroth, l'un des méchants les plus marquants de l'univers du jeu vidéo.

Maintenant que nous avons à peu près situé le sujet, nous allons reprendre notre schéma.

surentraîné), nommé Cloud (ou Clad en vfl), ve peu à peu rejoindre «Avalanche», persuadé qu'il peut trouver des explications à des questions qui hantent son existence.

Outre la Shinra, un ennemi important, a priori responsable de l'incendie de Nibelheim (la ville natale de Cloud), il y a cinq ans, va faire reparler de lui. Son nom : Sephiroth. La Shinra et Avalanche poursuivront alors ce mystérieux personnage pour des raisons diverses, mais ils ne savent pas encore qu'un événement sans précédent a été déclenché par l'homme en question et qu'une puissance nommée Jenova est à ses côtés.

Des rebondissements par centaines, une histoire passionnante sur fond de thèmes écologiques, des personnages intéressants et aux personnalités troublantes, et un dénouement à pleurer de bonheur. Bref, un grand Final Fantasy !

## L'histoire

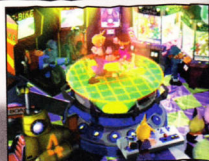
La «Shinra Corporation», une gigantesque entreprise, qui donne aussi dans la politique, puise l'énergie de la terre - le «mako», afin d'assouvir ses ambitions de productions technologiques (et d'autres plans). Pour s'opposer à ces polluants de première, un groupe de résistance écologiste baptisé «Avalanche» tente de saboter un maximum de bâtiments, stockant le «mako» afin de préserver leur idéal politique (agis aussi la survie de la planète). Un guerrier faisait partie du «SOLDAT» (un groupe militaire

## Les héros

Contrairement aux six, dans FF VII, il existe un véritable héros : Cloud Strife. C'est un héros sans passé. La plupart du jeu vise à vous expliquer tout ce que l'on ne connaît pas et le moins que l'on puisse dire, c'est que vous serez surpris à la révélation de certains «détails» sur son existence. Un personnage en or, qui aurait pu quand même être plus soigné. Vous retrouverez également son amie d'enfance - Tifa Lock



Cloud 4652  
 Slash-AliSreal D. blow  
 Magic Sense Manin



heart. Ce personnage a littéralement déchaîné les cœurs et a donné un sens au mot sensualité. Une des premières héroïnes vraiment sublimes et au cœur en or: Aeris Gainsborough est une vendeuse de fleurs qui a un rôle prédominant dans l'histoire et qui semble avoir un rapport direct avec les «Cetra», une race éteinte depuis longtemps.

Barret Wallace, un bourrin à l'apparence gracieuse de Mr. T, Leader d'Avalanche, c'est un bastant un peu niais et arrogant, mais qui au fond est un chouette type. Cid Highwind, le meilleur pilote du monde, qui rêve un jour d'aller dans l'espace (mon perso préféré). Red XIII (au ignoblement renommé Rouge XIII en fr), une sorte de lion, dernier protecteur de la planète Terre mais qui ne connaît pas ses origines...

Dait, Sih, une sorte de grosse peluche mécanique, contrôlé par une personne... mais qui ? Outre ses persos (obligatoires), vous aurez la possibilité de trouver deux autres persos, cachés. Vincent Valentine, un mort-vivant vraiment classe, ex-membre des Turks (la milice de la Shinra) et Yuffie Kizaragi, une jeune ninja, au caractère de cochon mais prête à tout pour vous aider, une fois la confiance établie.

D'un point de vue système, Square a proposé l'une des façons de jouer des plus appréciées par les joueurs : les matières. Le principe était simple, réunir celui qui avait fait le succès de FF

V et de FF VI pour en créer un original. Chaque arme disposait de petits écoles sur lesquelles vous pouviez placer des petits globes, contenant des magies. Ils vous permettaient, au fur et à mesure, de gagner de nouveaux sortilèges ou sorts de protection. Un système vraiment excellent, qui donnait une impression au joueur d'être un fin stratège - impression, j'ai dit.

### Le côté obscur de la force

Face à notre fière équipe, vous aurez une équipe également. Celle de la Shinra, qui compte en outre les Turks, une sorte de milice qui veille aux intérêts du bon prince de la Shinra - Rufus. Parmi ces Turks, on compte Irene (Elena en fr), Reno, Rude et Teen. Outre ces quatre personnages sympas mais vraiment charmants, vous aurez à affronter les généraux de la Shinra - Palmer, Heidegger et Scarlet. Sans compter, Hojo, un savant fou qui fera tout pour aider Sephiroth (il est d'ailleurs très chiant à abattre). Chacun de ses personnages joue un rôle vraiment important, mais le mal dans toute sa splendeur se trouve au-delà. Sephiroth, une «victime» des choses et JENOVA, une entité vraiment étrange, qui lui est liée jusqu'à la mort.

### Le sauvez-vous ?

Final Fantasy VII a été le premier gros RPG à utiliser des moyens colossaux (30 millions de

dollars) pour être mis au monde. Plus de cent vingt artistes ont travaillé dessus !

FF VII était le premier RPG à utiliser des scènes vidéo aussi longues, aussi nombreuses et aussi magnifiques (en Full Motion Video). On se souvient tous de cette fin exceptionnelle. C'était également le premier titre qui tenait sur 3 CD ! On lui a aussi loué ses thèmes aussi beaux, exceptionnels (on doit bien l'avouer, notamment le thème du combat final ! C'est également la première fois que l'on voyait les invocations aussi belles et aussi impressionnantes. Je ne sais pas vous, mais Hadès lignoblement renommé «les enfers» en vif et Knight of the round restant parmi mes préférés, tous FF réunis.

FF VII a certainement été la plus belle preuve de la réussite de Sony devant Nintendo. Quand on pense que cet épisode devait à l'origine sortir sur Nintendo 64... une belle revanche de la part de Square en tout cas !





# Final Fantasy VIII

Machines : PlayStation - Date de sortie : 11/02/99 (JAP) - 09/09/99 (US) - 27/10/99 (FR)



Un épisode très controversé mais qui, à mon humble avis, ne mérite pas tant de réprobation, ni autant de critiques. Il est bon, que les choses soient claires : certains passages sont anecdotiques, et le couple que forment Barret et Squall est certainement le plus beau et le plus impressionnant jamais proposé dans un jeu vidéo. Là où certains ont vu une vulgaire histoire d'amour entre deux étudiants, je dirais que d'autres y ont vu beaucoup plus et nettement plus de profondeur concernant l'univers, un système de gestion et de combat innovant, et surtout un univers totalement nouveau par rapport aux précédents épisodes. Sujet intéressant : FF VIII permet pour la première fois de vivre l'histoire avec deux regards différents, opposés qui plus est. Je suis peut-être l'un des seuls à penser que le scénario était vraiment puissant et que Squall est probablement le plus beau héros de RPG qu'il nous ait été donné de voir (Tidus, celui du dixième épisode, semble parfait pour prendre la nouvelle vedette). Néanmoins, je tenais à m'indigner contre les différences extraordinaires qui existent entre le couple vedette et les autres.

Voilà, FF VIII était un très bon Final Fantasy, moins bon que le VII et le IX à mon goût, mais qui resta quand même une valeur sûre. Désolé, mais il fallait que ça sorte !

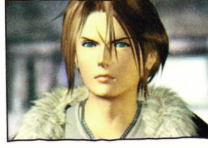
(une sorte d'armée formée d'étudiants), termine sa formation pour devenir un SeeD. Sous la tutelle de Cid Kramer, le responsable de son «lycée» - le Balamb Garden - une armée de jeunes gens est recrutée pour découvrir un mystère et éliminer une sorcière extrêmement puissante, en train de manipuler le président de Galbadia, afin d'obtenir une guerre sans merci entre les deux armées militaires les plus puissantes du pays. Le choc s'annonce terrible...

Au cours de son voyage, notre brave Squall, accompagné de son rival - Seifer Almasy, se rend compte que la situation va mal et que le gouvernement devient de plus en plus totalitaire. Afin d'y remédier, une organisation de résistance, menée par Rinoa Heartilly, une jeune femme d'une beauté hallucinante, tente de s'appuyer sur le SeeD pour avoir suffisamment de force armée et parvenir à une action. Squall est envoyé pour l'aider...

Au fur et à mesure de l'aventure, en plus de traquer Edea, une menace bien plus importante - un démon du passé, une certaine Ultimecia et un certain Adel - s'apprête à frapper la planète. Votre mission est bien évidemment de les empêcher. Les rebondissement étant nombreux et certaines scènes frôlant le génie, je ne révélerai rien de plus, de peur de froisser ceux qui n'y ont jamais joué et, pour éviter qu'une horde débile m'envoie une tonne de lettres en me rabâchant que FF VIII était une merde...

## L'histoire

Squall Leonhart, un étudiant membre du SeeD





### Les héros

Comme Final Fantasy VII, il est clair que dans le huitième épisode, on constate la présence d'un vrai héros - Squall Leonhart. Involontairement leader des SeeDs, ce jeune homme dont on ne sait absolument rien, a un tempérament de feu, mais est froid comme la glace. On a l'impression qu'il n'agit que par devoir et que le sort des autres lui est complètement égal. Pourtant, au fur et à mesure de l'aventure, derrière ses airs arrogants et ambitieux, Squall est un personnage dévoué à ses amis et est prêt à n'importe quelle folie pour les aider. Pour finir, il découvre un amour véritable, à tel point qu'il ne pensera plus qu'à sa promise. Cette dernière se nomme Rinoa Heartilly, Leader des Forest Owls, une résistance contre les plans du gouvernement, elle s'oppose en fait directement à la loi de son père. C'est une femme forte, douée d'une plasticité affrôlée et de dons magiques. Elle est toujours accompagnée par son chien. Sa relation avec Squall est complexe, mais pleine de tendresse et d'un amour véritable. Outre notre couple vedette, qui, il faut bien le dire, monopolise l'attention, on trouve quatre autres persos. Zell Dincht, un jeune baroudeur, adepte de combats au corps à corps. S'il se révèle épuisé à suivre, c'est un compagnon agréable. Selphie Tilmitt, une jeune fille espiègle qui rêve de jouer dans un

groupe, adepte du web et de train. Gustis Trepe, l'institutrice de Squall, une femme relativement jeune pour sa fonction, qui a un petit faible pour Squall, mais qui reste froide et professionnelle avant tout.

Irvine Kincaid, un mercenaire adepte du fusil à pompe au look de cow-boy, sympathique, charmeur et d'un courage sans faille.

Outre nos six héros, vous aurez la possibilité de dingier trois autres héros, qui eux suivent une destinée tout autre, celle du camp adverse, Galbadia. Leur leader, Laguna Loire, est un soldat expérimenté, qui aime la vie et tous ses plaisirs. Au contact d'une femme, il renoncera aux intérêts de sa patrie pour devenir un journaliste freelance, qui traverse le monde à la recherche de sujets passionnants. Ses deux acolytes sont Ward Zabac et Kiros Seagill.

Vivre l'histoire à travers ces deux regards permet un point de vue plus équilibré sur la situation et de prendre parti pour un des deux groupes, toutes les informations en main.

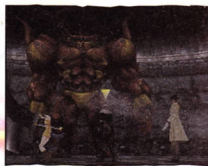
### Le côté obscur de la force

Peut-être une des grosses déceptions de ce Final Fantasy VIII. Si Selphie Almsy constitue «un méchant malgré lui», il ne se gêne pas pour vous barrer la route aussi souvent que possible, tout comme ses deux amis Rajin et Fujin. Lorsque l'on cherche un véritable boss po-

tentiel, on trouve Adel, un sorcier enfermé dans une sphère depuis des lustres. Edea, une sorcière très puissante, belle d'apparence mais vraiment cruelle. Seulement, elle aussi est contrôlée par une sorcière née dans la nuit des temps, une certaine Ultimecia. Laquelle réveillera le véritable méchant du jeu... que je vous laisse découvrir. Sachez simplement que vous lui donnerez son nom en cours de partie.

### Le saviez-vous ?

Je ne pense pas vous apprendre que ce revirement de la série a soulevé des réactions vraiment opposées. D'un côté, on avait les joueurs ravis du système de junction, des personnages plus réalistes mais aussi de l'innovation apportée par F VIII. De l'autre, un clan de personnes, outragés par une soi-disant histoire d'amour, un déroulement hollywoodien et trop de scènes cinématiques...





# Final Fantasy Tactics

Machine : PlayStation - Date de sortie : 06/97 (jap) - 27/01/98 (US)



Même si l'on ne peut pas vraiment parler d'un épisode Final Fantasy, il était obligatoire de vous parler de ce jeu hors du commun, qui a su habilement manier l'univers

Larg et Goltara. Cette bataille sans précédent porte le doux nom de Lion's War. Un autre problème va mettre le pays à feu et à sang : le roi Akascha est mort et les hommes de force combattent déjà pour prendre le pouvoir. Une famille de nobles, les Beoulves, quant à elle, défend la justice et s'oppose à la corruption. Parmi ses membres, Ramza, le plus jeune frère et le plus juste. Avec son ami Delita, il va tenter de renverser la situation, stopper la guerre des Lions et ainsi épargner du sang et des cendres. Le jeu commence ainsi, après avoir rappelé les principes fondamentaux de l'éducation du chevalier jadis. Pour le reste, je vous laisse découvrir, car le script de Final Fantasy Tactics est si complexe, si riche et aborde tant de sujets qu'il serait difficile de tout vous décrire. Sachez simplement que l'Église y est fortement impliquée, mais que les thèmes récurrents comme la trahison, l'amour, la pission, la haine ou la jalousie y sont également des maîtres mots. Je vais m'arrêter-là, de peur de décevoir des fans acharnés de ce titre mythique.

## Les héros

Étant un Tactical-RPG comme l'indique clairement son nom, FFT vous proposera un bon nombre de personnages principaux, qui siègeront aux côtés d'autres chevaliers, plus insignifiants dira-t-on. Ramza Beoulve, le plus jeune frère de la dynastie, est le héros de notre aventure. Il est jeune, peu expérimenté, légèrement naïf, mais mettra un point d'honneur à sauver son royaume. À ses côtés, son ami Delita Hynal, un simple domestique de la famille Beoulve, mais meilleur ami de Ramza. À part notre duo gagnant, vous rencon-

trerez tout au long de votre aventure un bon nombre de personnages, aux statuts divers et représentant différentes fonctions, qui rejoindront votre équipe. On a tous en mémoire les exceptionnels Agnès, Mustajido, Ovelia, Olan, Melodiul, Rafo, Malak et bien d'autres... dont le bœuf dans toute sa splendeur, un certain Orlandu ! Outre ces héros, vous avez la possibilité d'en trouver d'autres - cachés - comme Reis, Bewulf, Worker B et même Cloud (héros de FF VII). Bref, plus d'une vingtaine de personnages majeurs à compléter avec vos propres hommes (que vous pouvez acheter dans des tavernes).

## Le côté obscur de la force

On ne peut pas réellement s'exprimer à ce sujet. Sachez simplement que vos ennemis seront nombreux et outre les classiques ennemis, vous rencontrerez des persos clés qui vous feront chier tout au long du jeu, les meilleurs exemples étant Wriegraf, Vormen ou encore Gelfgoin. Je ne vous en dis pas plus mais disons que certains protagonistes, en possession d'une boule de cristal (contenant un signe zodiacal), se transformeront et certains vous posent vraiment des problèmes.

En ce qui concerne le dernier boss, je vous laisse la surprise, sachez simplement qu'elle s'appelle St. Ajora !

## Le saviez-vous ?

L'équipe à l'origine de Final Fantasy Tactics est à 90 % celle qui a réalisé précédemment Tactics Ogre. Pour ceux qui ne suivent pas, le plupart des noms proviennent donc de Quest. Final Fantasy Tactics a eu un succès retentissant,

l'histoire

Probablement l'un des meilleurs scénarios conçus. L'explication est simple : c'est Yasumi Matsuno et Akihiko Yoshida qui se sont chargés de le réaliser. Pour vous situer les compères (qui certains adulent déjà), ils ont entre autres travaillé sur les Ogre Battle et les Tactics Ogre, et par la suite Vagrant Story. Des piliers chez Square qui ont su émerveiller par le sens de la mise en scène et leurs histoires, inspirées fortement des histoires chevaleresques et des récits d'un ancien. Final Fantasy Tactics commence par une gâchette effroyable opposant deux souverains :



à travers le monde, et c'est probablement dû à toutes ses qualités, son système de job génial mais aussi et surtout grâce à sa bande sonore, signée Sakimoto. Probablement la plus réussie niveau mélodies sur PlayStation. Une tuerie sans nom ! Aujourd'hui, FF Tactics est considéré comme un jeu rare. Il en existe encore quelques exemplaires, mais il vous faudra déboursers, pour vous en procurer un, environ 500 belles en occas et 800 belles si vous désirez obtenir une version originale ! La qualité à un prix





# L'univers de Final Fantasy



Maintenant que nous avons vu ce qu'était la série des Final Fantasy, voyons ce qui est récurrent dans son univers. Nous avons dit au début de notre dossier qu'aucun épisode ne se ressemblait, mais ce n'est pas vraiment la vérité. Car si le monde, le scénario, les personnages, les systèmes changent, il reste deux ou trois éléments qui subsistent et qui font partie de ce que l'on appelle l'univers de Final Fantasy.

## I. Le prélude et Victory Fanfare

Sorte de main thème de la saga, le Prélude se retrouve dans tous les Final Fantasy, d'une façon ou d'une autre. En guise d'intro, comme dans un certain Final Fantasy VI, à la fin comme dans un certain Final Fantasy VII ou lors d'un game over, comme dans le IX. Bref, le Prélude (c'est son nom) est connu de tous et représente en quelque sorte la marque. Le Victory Fanfare est le thème qui se fait entendre lorsque vous remportez un combat. Il se trouve également dans tous les épisodes, plus ou moins remixé...

## II. Le vaisseau aérien

Dans n'importe quel Final Fantasy, vous devez parcourir un monde au moyen d'une

carte, sur laquelle vous pouvez vous déplacer. C'est une constante. Vous démarrez toujours à pied, puis, au fur et à mesure, vous aurez la possibilité de bouger grâce à un bateau, puis, élément ultime (rapide, économique) : le vaisseau aérien. Sous diverses formes, son rôle est de vous accompagner jusqu'à la fin de l'aventure et de vous permettre d'atteindre des endroits inexplorables auparavant, et ainsi de trouver des objets, des armes et des quêtes cachées.

## III. Biggs et Wedge

Si les héros changent, tout comme les personnages principaux, il en reste deux qui sont apparus dans le VI, VII, VIII. Ce sont Biggs et Wedge, simples soldats accompa-

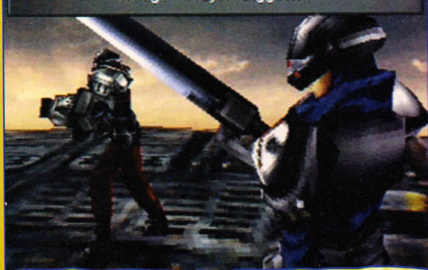
gnateurs de Tifa dans FF VI, membres de la résistance Avalanche dans le VII ou soldats opposés dans le VIII. Pour la petite info, sachez que leur nom vient de Star Wars ! En effet, les deux pilotes amis de Luke Skywalker de l'unité Rogue Squadron s'appellent Biggs et Wedge !

## IV. Les invocations

L'un des points forts de la saga. Les invocations, apparues dans le troisième numéro, ont toujours répondu présentes dans les épisodes qui ont suivi. Généralement, on retrouve un nombre différent et à peu près les mêmes (les plus connus étant Levathan, Bahamut, Shiva, Ifrit ou encore Titan), mais ces divinités répondent toujours présentes à l'appel. J'ose à peine imaginer ce que cela va donner dans le dixième opus !



Wedge "Major Biggs..."





### V. Les quatre éléments fondamentaux

Si les VI, VII et VIII n'en font pas mention, les cinq premiers épisodes et le tout dernier placent les quatre éléments au rang d'éléments importants. D'une part dans la destinée des héros, mais aussi comme l'élément (souvent) déclencheur des péripéties. Sous forme de cristaux ou de démons élémentaux, on retrouve donc le vent, la terre, l'eau et le feu, à chaque épisode cité ci-dessus.

### VI. Excalibur, Masamune

Si la plupart des armes change en fonction des épisodes, les deux épées les plus puissantes du jeu sont toujours Excalibur ou Masamune (du I au IX). Pour la petite info, Excalibur était la célèbre épée dans le cycle arthurien (dont nous parlerons le mois prochain dans la rubrique Mythologie). Masamune, elle, constitue l'un des katanas les plus reconnus au Japon, depuis un certain Musashi. Certains objets comme les tentes, les queues de phénix ou les ether apparaissent dans la plupart des FF.

### VII. Ultima, Meteo, Holy

À partir du troisième épisode et en complotant le Tactics, ces trois magies sont les symboliques de la section sortilèges, associée à la saga. Holy étant la magie blanche la plus puissante alors qu'Ultima représente généralement le sort ultime, la perfection de la puissance. Meteo, le seul sort qui fait tomber des comètes du ciel, apparaît également comme une des magies offensives les plus impressionnantes de la série.



### VIII. Classes de personnages

Comme dans le jeu de rôle traditionnel, Final Fantasy propose toujours les mêmes classes. Si elles sont très nombreuses dans Tactics, le troisième ou le cinquième épisode, dans les autres, seules les principales apparaissent. Voleur, chevalier dragon, summoner, white mage, black mage, monk, chevalier bien sûr...

### IX. Cid

Depuis le deuxième épisode, dans tous les Final Fantasy, vous pourrez rencontrer un personnage qui s'appelle Cid. Jouable ou non, il représente un personnage clin d'œil pour Hironobu Sakaguchi : «Cid est en quelque sorte le Yoda de Final Fantasy». Généralement, il est mécanicien aérien.

### X. Les logos

Eh oui, un petit détail mais le logo ne change jamais. Seuls des numéros suivent ce nom magique. En revanche, dernière chaque FINAL FANTASY se trouve une illustration d'Amano, qui explique en un petit dessin le thème principal du jeu. Cette idée est apparue avec le IV et depuis, cela n'a pas bougé. IV : Kain, le chevalier dragon en fond, V : le dragon de Reina, VI : le Magitek Armor avec Tina, VII : la comète invoquée par Sephiroth, VIII : Squall qui tient Rinoa dans ses bras, IX : le cristal dans lequel sommeille (découvrez seul). Enfin, le X avec la déesse de l'eau dont la robe est enflammée de l'autre côté. Pour le XI, mystère. En ce qui concerne, les épisodes Wonderswan, quand a conservé son principe en le rendant toutefois plus classe...



### XI. Ragnarok

Depuis le troisième épisode, le nom Ragnarok revient dans Final Fantasy. Arme, invocation, bouclier, vaisseau aérien, équipement - le Ragnarok apparaît sous diverses formes. Notez que ce terme est issu de la mythologie nordique (rappelez-vous le premier numéro de Gameplay RPG) et qu'il représentait en gros la chute d'Asgard (le royaume des dieux) et la destruction des divinités.

### XII. Chocobos et Moogles

Si la plupart des RPGs n'a jamais véritablement marqué les gens par un univers précis, ce n'est pas le cas de Final Fantasy. Les Chocobos (depuis le deuxième épisode) et les moogs (depuis le troisième) représentent les deux mascottes de la série. Si les Chocobos sont des sortes d'autruches qui permettent de se déplacer à travers le monde, le Mog est considéré comme une sorte de petit chat, habitant des forêts qui vous proposera souvent son aide, étant un écologiste de nature. On note que son rôle le plus important intervient dans le VIème épisode (carrément jouable) et dans le IX (sauvegarde, tente, mog-poste).

### XIII. L'intertitre «The end»

C'est un détail, mais chaque Final Fantasy s'achève sur un The end centré en plein milieu de l'écran. Généralement, le Prélude est accompagné d'un fond d'étoiles filantes (à la Star Wars, quoi !).



### Le saviez-vous ?

Square est conscient que sa série-phare est Final Fantasy. C'est pour cette raison, précise qu'elle réutilise souvent certains éléments de sa saga pour d'autres jeux. Voici quelques exemples.

- Biggs et Wedge apparaissent dans le Nonstein Bekker's laboratory dans Chrono Trigger
- Le chocobo apparaît en tant que combattant dans Tobal 2
- Il existe un village de mog, dans la zone «hivers» de la grande forêt dans Seiken Densetsu II
- L'arme ultime d'Aya Brea dans Parasite Eve 2 s'appelle Gumballade (elle est cachée bien évidemment)
- Cloud apparaît en Guest Star dans Final Fantasy Tactics
- Plusieurs armes dans Vagrant Story font référence à des noms de héros de Final Fantasy
- Cloud, Sephiroth, Tifa, Vincent, Yuffie apparaissent en persos cachés de Engeiz, un jeu de baston réalisé par Dream Factory en alliance avec Namco.
- Les emblèmes de Sion et de Volt sont tirés de Final Fantasy VIII (Angel, le chien de Rinoa pour Dog Street ; Cactus pour monsieur Krueger)
- Cecil (FF-IV) tient une résidence dans Secret of Evermore. Plusieurs autres personnages du IV et VI voient également leur nom à l'écran.





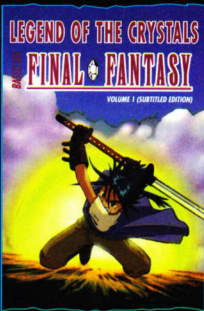
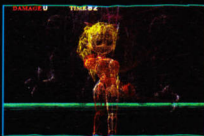
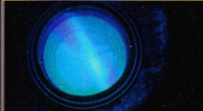
# FINAL FANTASY : THE SPIRITS WITHIN

Cinema - Date de sortie : juillet 2001 (USA) - Composition musicale : Elliot Goldenthal

Pas véritablement de nouvelles infos sur ce que tout le monde attend comme la promesse du siècle, le film Final Fantasy. Enfin, devrais-je plutôt dire de nom. Car ici les personnages ont été dessinés par monsieur Tetsuya Nomura et que Square Pictures en est le créateur, c'est tout ce que l'on peut trouver en matière de similitudes avec la série-phare de Square. L'ambiance ne ressemble à aucun épisode, les éléments récurrents n'y seront pas présents. Enfin, le propos ressemble plus à une transposition en synthèse d'un film SF genre Aliens ou Starship Troopers qu'à une adaptation de la saga. En bref, si ce film se nomme Final Fantasy, c'est simplement une question de business. Square sait qu'avec la popularité de sa série, le film bénéficiera d'une sacrée couverture commerciale qui fera de lui un blockbuster incontournable.

Pour ce qui est des détails, sachez que ce film sera entièrement réalisé en images de synthèse, et vu la maîtrise du sujet par Square, on ne peut s'attendre qu'au meilleur. En matière de technique, c'est hallucinant et du jamais vu - même le très performant Disney, sorti cette année, n'arrive pas à la cheville de ce que présente le trailer. En ce qui concerne le scénario, nous sommes en 2055, la Terre a été victime d'une catastrophe apocalyptique, entraînée par des aliens particulièrement beaux. Il ne reste que peu de survivants, et ces derniers doivent s'organiser afin de fonder une résistance aux salopines venues de l'espace. Bref, rien de véritablement original mais avec Hirohito Sakaguchi aux commandes, on peut s'attendre à une tonne de rebondissement et à des personnages très travaillés. On attend de voir...

Niveau musical, les fans de la série seront déçus d'apprendre que Nobuo Uematsu ne signera pas la BD mais les fans de ciné, eux, seront enchantés de voir Elliot Goldenthal au générique. Connaissant le compositeur, on peut s'attendre à quelque chose d'exceptionnel. Niveau doublage, Square a aussi mis le paquet et a réussi à dénicher des stars comme Ming Na (Aki), Donald Sutherland (DrSid), Steve Buscemi (Nick), Alec Baldwin (Grey), Ving Rhames (Ryan) ou encore James Wood (General Hein). Bref, du beau monde pour la première réalisation de Sakaguchi et sa bande dans les salles obscures. Pour finir, malgré le non rapport entre la licence et le film d'animation, on attend avec grande impatience de voir l'annonce comme une nouvelle anthologie du cinéma. En tout cas, Square a dépensé sans compter et le coût de production a dépassé les 100 millions de dollars ! Un chiffre qui surpasse celui de Star Wars Episode 1 : Phantom Menace. Surprenant, n'est-ce pas ?



## CINE MOVIES

*Square a déjà tenté de réaliser des choses en animation. Rappeler-vous, l'espace de demo tournaire, qui devait servir à l'élaboration d'une pseudo version de Final Fantasy VI sur Nintendo 64. J'ai retrouvé les photos !*

*Souvenez-vous, à l'époque, la 3D en était à ses balbutiements et nous avions tous rêvé et bave en mutant les dires clichés. C'était en 95, je m'en souviens comme si c'était hier. Cette demo n'a jamais abouti à quelque chose.*

*En 97, Square tente de ramener des fans en sortant une OAV de Final Fantasy basée sur l'univers du V. L'histoire se déroule cent ans après le dénoûment du cinquième épisode, et l'on retrouve la descendance de nos précédents héros. Si on retrouve l'ambiance et le scénario Final Fantasy - les cristaux, les chocobos, les airships, pour un véritable fan de la série, cela reste dur à regarder tant cette série de video s'attache complètement à donner un très série culte. Square qui a mal digéré ces échecs, et a donc décidé de lancer une boîte propre - avec pour seul travail : réaliser des longs métrages d'animation. Les premiers bébés : FINAL FANTASY - The spirits within.*

*Pour ce qui est de l'avenir de la boîte dans ce domaine, seul l'avenir nous dira si elle a su place ou non sur ce marché des plus cruels.*





# Final Fantasy IX

Machine : PlayStation Date de sortie : 04/07/2000 (jap) - 14/11/2000 (US) - 16/02/2001 (Fr)



J'imagine que pour la plupart, vous lisez depuis un certain temps le magazine que vous tenez entre vos mains. D'une part, on peut dire que vous avez dû lire les nombreux tests que nous avons déjà faits au sein du magazine, et d'autre part que les autres magazines de ce mois-ci ont dû encenser ce jeu hors du commun. Pour vous éviter encore six pages de test où je vous expliquerais exactement les mêmes choses, j'ai décidé de conserver le même schéma que nous utilisons depuis le début de notre dossier. Sinon, tout ce que je peux vous dire sur cette version française, c'est que malgré les bandes noires qui écrasent les persos (les joies du PAL), on peut constater une excellente traduction, compte tenu de la version jap. En effet, Vivi parle comme un gosse, Garland comme un vieux méchant et Kuja s'exprime avec beaucoup d'élégance et avec un langage limite Shakespearean. En bref, une bonne traduction, si l'on excepte ce qu'il est advenu des noms des personnages et des items. Car Beate, au lieu de Beatrix, Grenat qui remplace Garnet, ou encore des objets aux noms évocateurs tels que Chappopointu, Invoker... faut pas déconner ! Mais dans l'ensemble, FF IX reste la valeur sûre, le meilleur de la série dernière le six et un incontournable que je note encore une fois 100%.

## L'histoire

Le groupe Tantalus, une troupe de théâtre qui est composée de voleurs, doit donner une représentation à Alexandrie en l'honneur de la princesse Grenat. Dix-huit ans après son seizième anniversaire. Pendant la scène, deux des membres de Tantalus investissent le château d'Alexandrie pour enlever la princesse. Lorsque Dydane (ex-Jitan) attrape la jeune personne, elle lui confie qu'elle veut sortir du château à tout prix et lui demande de l'enlever et de l'emmener au-delà de son royaume. Le voleur accepte (c'était la sa première mission). Le piège ne s'achève pas de la meilleure façon à cause de l'intervention de la garde du corps de Grenat, également chef de l'armée des Brutes. Brinet, la mère de la princesse, décide de détruire la Prima Vista, vaisseau à bord duquel sa fille constatait avec tristesse à quel point sa mère ne lui porte aucune attention. Commence alors





une aventure sans précédent où notre couple, accompagné d'un petit mage noir du nom de Bibi et du vieux capitaine Steiner, devra faire face à la folie de la reine. Puis à une intervention plus intelligente et nettement plus classe, un certain marchand d'armes qui se fait appeler Kujia. Au fur et à mesure des péripéties, vous en apprendrez plus sur votre équipe et plus particulièrement sur l'origine et les rôles de Djidane, héros de notre histoire.

Un scénario passionnant qui vous captivera de bout en bout.

### Les héros

Djidane Tribal est le personnage principal de notre aventure. Il est bon, loyal, attentionné et comme il le dit : « il n'a pas besoin d'avoir de raisons particulières pour aider une personne dans le besoin ». Si son instruction est limitée, c'est un excellent combattant, capable de se sortir de toutes les situations. Charmeur, enjoué, positif, Djidane est à l'opposé de Squall : c'est un bon vivant qui aime les bonnes choses et un héros très attachant en dépit de sa personnalité un peu primaire. À ses côtés, la responsable de tout le bordel : Garnet Di Alexandrie, la princesse du royaume qui cherche à affirmer sa personnalité et qu'on ne la prenne plus pour une gamine. Un personnage étonnant, d'autant plus qu'elle va résolument changer au cours de l'histoire, en faisant abstraction de son sang royal. Bibi Dinhiuta est mon perso préféré, et certainement l'un des plus attachants jamais vus. Ce n'est qu'un petit gosse de 7 ans, qui a la particularité d'être mage noir et qui souffrira de l'intolérance à l'entente de son peuple à cause de Kujia. Il est petit, tout mignon et extrêmement fort dans

les combats. Ses capacités vous permettront de finir les combats sans trop de problèmes. Adelbert Steiner est le capitaine des Brutos, et malgré son côté vieux jeu et rebarbatif, Steiner est un agréable compagnon, certes un peu bougon mais qui met un point d'honneur à respecter et à aider la princesse dans toute ses démarches. Lui aussi, au cours de l'aventure, changera et rencontrera par la même occasion l'amour. Outre ces quatre persos « de base » viendront se greffer quatre autres.

Freyja Crescent, une des dernières représentantes du peuple des chevaliers dragons, protecteurs de Bloumécia, le royaume des rats. Elle cherche son amour perdu, que tout le monde dit mort, et rejoindra l'équipe car c'est une vieille connaissance de Djidane. Kweena Kwen, une sorte de bouffe-tout sans aucun sentiment, si ce n'est son amour de la nourriture. Pourtant, pendant l'aventure, Kweena se révélera être un agréable compagnon, prêt à vous aider dans la moindre circonstance. Eiko Carol est la dernière représentante de l'ordre des « summoner ». Elle vit, avec les mogs depuis la mort de son grand-père et aura un petit faible pour Djidane. Le passage avec la lettre d'amour est d'ailleurs anthologique ! Tarask Coral, lui, est un « monko » la tigrasse rouge, qui cherche Djidane partout dans le monde, depuis une humiliation que lui a fait subir ce dernier. Dernière ses ars amoureux et son caractère de chiottes. Tarask (ex-Salamander; ex-Amarant) vous donnera un sacré coup de main. D'autres personnages rejoindront votre équipe par intermittence, mais si vous n'avez pas encore joué, je vous laisse la surprise. En ce qui concerne le système de combat et de gestion, je pense l'avoir déjà suffisamment

déjà bien expliqué. Je voulais simplement rappeler que chaque personnage a une fonction propre. Exemple : Bibi est le seul à pouvoir maîtriser la magie noire (d'attaque), alors que Djidane est le seul à pouvoir dérober les objets.

### Le côté obscur de la force

Les méchants sont très nombreux dans Final Fantasy IX. Tout d'abord, nous allons commencer par vos ennemis d'Alexandrie. La reine Branet, bien évidemment, représentera votre ennemi principal jusqu'à la fin du deuxième CD. Cruelle, ayant une soif de pouvoir et un ego démesuré, vous découvrirez qu'elle n'est en fait qu'un point dans un sinistre destin. À ses côtés, l'ennemi qui vous fera le plus chier jusqu'à un certain événement, c'est le général de ses armées - Beate Potter. Douée d'une force hallucinante, crainte de toutes les populations, cette jeune femme ne croit qu'en sa profession et en sa patrie, et vous fera subir trois échecs des plus cuisants.

Pile et Face sont les deux bouffins de la reine, mais aussi d'habiles magiciens qui vous barrotent également la route.

Dernière des membres de la royauté, on trouve un marchand d'armes à l'aspect androgyne, très calme, sûr de sa puissance et ultra cynique, qui répond au doux nom de Kujia. Il représentera, dira-t-on, votre ennemi principal et vous suera à sa merci jusqu'à la fin du jeu. C'est un manipulateur, qui cherche à se venger - mais de quoi ?

Ea tout cas, tant son design que sa personnalité sont très travaillés, et il constitue probablement le méchant le plus terrible jamais créé. Néanmoins, une menace nettement plus malsaine est responsable des malheurs de Gaie (la planète sur laquelle vous évoluez), un certain Garland !

### Le saviez-vous ?

Final Fantasy IX est le dernier épisode de la série sur PlayStation, et le jeu le plus beau de la console.

Après des univers néo-futuristes, carrément futuristes, Square a délibérément conçu son jeu dans une atmosphère proche des contes pour les enfants. Une cure de plaisir pour plus de 60 heures !

La quête des chocobos est la principale sous-quête qui existe dans Final Fantasy IX. Elle vous permettra entre autres de récupérer des objets rares et d'affronter l'Attaque weapon du jeu, un truc bizarre du nom d'Oozma.

Les mogs ont un rôle déterminant dans cet épisode. Ils vous permettent entre autres de sauvegarder votre partie, d'utiliser des tentes et de participer à la mog poste.



### PlayStation (PAL)

**Conception :** Square

**Distribution :** Squaresoft

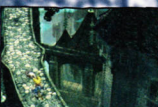
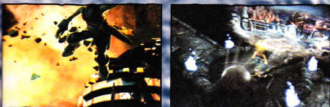
**Dispo en :** Jap, US

**Genre :** RPG

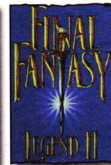
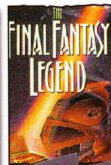
**Compatible avec :** Dual shock

**Nombre de CD :** 4

**Blocs mémoire :** 1 blocks



# 100%



# FINAL FANTASY SUR PORTABLES

Machine : Game Boy - Titres : Final Fantasy Adventure, Final Fantasy Legends I, II, III



## Le futur de Final Fantasy sur portables

Un avenir des plus radieux, si je puis dire. Si Square ne prévoit aucun nouvel épisode pour les deux portables phares du marché : Game Boy Advance et WonderSwan Color, en revanche, les collectionneurs seront ravis d'apprendre que les trois premiers vont le jour sur WSC (vous pouvez d'ailleurs consulter le test du premier épisode, en tournant la page). Au programme : un aspect technique complètement revue à la hausse (graphismes, musiques et animation) et quelques petits trucs bonus tels qu'un logo tout nouveau, tout beau et quelques nouvelles options. Bref, de quoi faire craquer les plus collectionneurs parmi vous. En ce qui concerne les quatrièmes, cinquièmes et sixième épisodes (ceux qui ont vu le jour sur SNES), la WSC ne semble païn-diquée ( pas assez puissante), Square longe donc vers la Game Boy Advance. En gros, si vous voulez tous les Final Fantasy en version originale, il ne vous reste plus qu'à vous procurer une WonderSwan Color pour les trois premiers, la Game Boy Advance pour les trois suivants et une PlayStation 2 pour les 4 derniers (du VII au XI) et les futurs (XI et XII) - voir news correspondantes dans l'encadré le futur de Final Fantasy, dans la preview de Final Fantasy X.

Final Fantasy n'a pas vu le jour uniquement sur consoles de salon. La série a été une réussite absolue aussi sur Game Boy. Le plus drôle, c'est que tous les épisodes qui ont vu le jour sur la portable de Nintendo font indirectement partie de la série. Je m'explique : ces titres sont des sortes de OAVs pour l'époque, qui ont en fait donné naissance à deux séries bien connues et appréciées des fans de FF : Seiken Densetsu et les SaGa. Voilà, pour la petite histoire, ça vous évitera de continuer à me demander s'il y a eu un Seiken I et sur quelle machine !

Pour que votre information soit complète, Final Fantasy Adventure peut donc être considéré comme Seiken Densetsu, premier du nom, la série des légend, elle a donné naissance à Romancing SaGa (trois épisodes sur SNES) et deux pour le moment sur PlayStation : les SaGa Frontier !

### L'histoire

**Légend I :** Une tour géante au centre du monde est censée mener au paradis. Cela tombe bien, notre héros a besoin de s'y rendre pour sauver de la mort l'une de ses amies. La tour est pourtant réputée dangereuse et comme un monde dans le monde. À

chaque étage, un nouvel univers, le tout envahi par des monstres de toutes sortes. Pourtant, après un voyage éprouvant, l'équipe découvre que la légende est une supercherie et qu'un ennemi complètement fou tire les ficelles...

**Légend II :** Il y a très très longtemps, la statue d'Isis a été explosée en 77 morceaux, appelés «Magi». Lesquels sont désormais aux quatre coins de la terre. Un ennemi très dangereux s'est mis en quête de les retrouver pour obtenir le pouvoir absolu et ainsi réduire la Terre à néant. Un chasseur de Magi s'est lui aussi mis en route pour éviter la catastrophe, et c'est votre père. Ne le voyant pas revenir, vous partez alors à sa recherche afin d'éviter la catastrophe.

**Légend III :** Une entité démoniaque venue du futur a pour but de noyer le passé et ainsi de s'approprier une arme légendaire. Quatre jeunes gens, dotés de pouvoirs magiques particuliers, sont désormais le seul espoir de l'humanité. Passé, présent, futur seront votre



quotidien à la recherche de l'infâme Xagor. **Adventure :** L'empereur Julius (une sorte de César) est actuellement en train de mettre au point un plan diabolique afin d'étendre sa domination sur le monde entier. Vous êtes l'un des gladiateurs de cet empereur et êtes prisonnier de sa puissance. Lorsque vous parvenez à vous enfuir, il ne reste plus qu'à espérer bénéficier de l'aide de l'arbre Mana, un esprit légendaire...

### Un point sur les systèmes

Dans la série des Legend, on retrouve ce qui a fait le succès et l'infortune de la série des SaGa. Chaque arme, bouclier, équipement est limité en nombre - éprouvant une baisse de force et de résistance et finissant par rendre l'âme. Niveau combat, c'est du pur Romancing SaGa, en vue subjective évidemment.

Dans l'Adventure, si vous avez déjà joué à Seiken II (Secret of Mana), vous vous y retrouverez : c'est tout pareil avec la magie, les armes, les compagnons et l'arbre Mana : tout pareil !

### Conseil

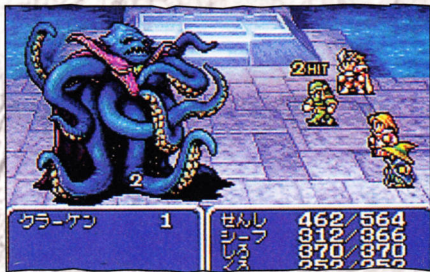
Si vous n'avez qu'une portable ou que vous ne possédez pas encore une WonderSwan Color et que vous avez un voyage prévu pour bientôt, achetez-vous une Game Boy avec ces quatre jeux. Niveau durée de vie et intérêt, il n'existe pas mieux sur la portable de Nintendo.







JOLIE IMAGE, ACCOMPAGNÉE D'UNE MUSIQUE LÉGENDAIRE, POUR TOUS LES BONS FANS DE FINAL FANTASY QUI SE RESPECTENT.



LES AMATEURS DE FINAL FANTASY IX AURONT TRÈS CERTAINEMENT RECONNU KRAKEN, LE DÉMON MARIN. NOTEZ QUE VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ D'ÉVOLUER EN COURS DE JEU (EN FONCTION DE VOTRE EXPÉRIENCE). ICI LE VOLEUR EST DEVENU NINJA !

# Final Fantasy I

Ca fait un petit bout de temps que la Wonderswan Color est disponible au pays du Soleil levant (le 9 décembre pour être exact), il ne m'aura pas été facile de mettre la main dessus, mais je vous avais promis de le faire, ne serait-ce que pour posséder les rééditions des trois premiers Final Fantasy, et ainsi de vous les présenter en test.

Voilà que je possédais les premières images du X et que le IX sortait en officiel, je me suis empressé de réaliser le dossier qui, je l'espère, vous a plu.

Bref, revenons-en à notre préoccupation principale : le test de Final Fantasy, sur Wonderswan Color !

Alors, simple transfert sur console, ou réédition surpuissante ?

Réédition surpuissante, et je pèse mes mots. Si la console reste difficile à trouver, si vous parvenez à mettre la main dessus, c'est le titre à vous procurer au plus vite. Et ce, pour des tonnes de raisons. La première, c'est parce que mal-



LA CARTE DE FINAL FANTASY, CLASSIQUE MAIS EFFICACE, ET SURTOUT NETTEMENT PLUS JOLIE QUE CELLE QUI REMPLISSAIT LA MÊME FONCTION DANS LES TROIS PREMIERS ÉPISODES SUR FAMICOM.



VOUS SEREZ AMENÉS À VOIR DU PAYS.

gré les huit autres épisodes sur le marché, il n'a pas vieilli. En effet, si le système de combat semble quelque peu archaïque, les idées sont nombreuses et excellentes. Par exemple, lorsque vous débutez une nouvelle partie, vous dispo-



VOTRE TRANSPORT AÉRIEN, FORCÉMENT, IL A MOINS DE QUELQUE QU'UN HILDEGARDE OU CELUI D'AFFIDANT IREMIEM SETZER, MAIS C'ÉTAIT PAS MAL POUR L'ÉPOQUE...



LE ROI SERA LA PREMIÈRE PERSONNE À VOUS DONNER UNE MISSION.

sez de quatre persos (lesquels formeront votre équipe jusqu'à la fin du jeu). Vous avez la possibilité de les renommer, mais aussi de leur choisir un job. Les possibilités sont assez restreintes, mais gardez à l'esprit que le jeu est apparu en 1987 et qu'il représentait le deuxième véritable RPG console (après Dragon Quest premier du nom). Ainsi, vous avez la possibilité de leur donner la fonction de guerrier, white mage, voleur, monk, red mage ou black mage. Autant, vous dire que peu de choses les différencient. La seule grosse différence intervient au niveau possibilité magique. En effet, seuls les mages (white, red et black) peuvent lancer des sortilèges. Le black : la seule grosse différence intervient au niveau possibilité magique. En effet, les magies d'attaque, le white : les magies guérisseuses et le red : un melting-pot des deux, toutefois en étant moins performant. Le voleur est très rapide mais peu résistant, le monk aussi, mais frappe plus fort ; quant aux guerriers, ils sont extrêmement puissants mais peu rapides ; et ne connaissent aucunement la magie.

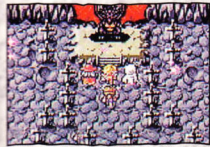
Il vous faudra apprendre à connaître ces différentes classes déjà avant de savoir



VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE FORGER VOS ARMES, UN PEU PLUS LONJ DANS LE JEU.

correctement les utiliser. Si vous voulez mon avis : la bonne équipe consiste à posséder un guerrier, un white, un black mage. Pour le dernier, cela n'influe pas trop sur votre réussite. Une fois la partie commencée, le fan de Final Fantasy ne sera pas trop dépaycé. Vous retrouverez les éléments essentiels qui ont fait le succès de la série (normal, c'est quand même l'instigateur) : villages, carte, donjons, monstres et scénario béton.

Les seules différences que vous pourriez remarquer se situent au niveau de la procuration de vos objets et des magies. Dans Final Fantasy, tout s'achète. Il existe différents types de magasins, symbolisant chaque type d'item : les ar-



BAHAMA? PAS TOUT À FAIT, IL N'EXISTAIT PAS ENCORE...

mures, les objets, les armes, les magies noires, les magies blanches. Vous retrouverez les INN et, petite nouveauté (si) : toutes les on peut appeler ça comme ça) : pour relever d'être les morts vos persos, vous devrez aller faire un tour à l'église.

Niveau technique, Final Fantasy est probablement le plus beau jeu jamais sorti sur un portable. Les décors sont d'une rare finesse et les graphismes, magnifiques. Pour tout vous dire, la qualité est équivalente à celle du quatrième épisode. Niveau musical, c'est du midi et forcément, à côté de ce que l'on a l'habitude d'entendre, ça change. Néanmoins, les fans s'y retrouveront et pour cause,



COMME DANS TOUTES LES FF, LORSQUE VOUS POSÉDÉREZ LE TRANSPORT AÉRIEN, PAR UNE SIMPLE PRESSION SUR UN DES BOUTONS, VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE VOIR LA CARTE DANS SON INTÉGRALITÉ ET DE POUVOIR VOUS RENDRE À UN POINT EN 2 SECONDES.

## Un pack sublime !

CERTES EN FRANCE, AVOIR UN TEL PACK COÛTE QUAND MÊME UN PRIX ASSEZ ONÉREUX (ENVIRON 1500 BALLEES !), MAIS SI VOUS AVEZ LA CHANCE DE CONNAÎTRE DES GENS AU JAPON, SACHEZ QUE VOUS POUVEZ VOUS PROCURER CE BIJUOU DE SOBRIÉTÉ À SEULEMENT 700 F ! POUR LE RESTE, ON PEUT LOUER BANDAI ET SQUARE POUR AVOIR UNE IDÉE AUSSI GÉNÉRALE. POUR VOUS PRÉSENTER LE PACK EN QUESTION, VOUS TROUVEREZ LA WONDERSWAN COLOR TOUTE DE BLANC VÊTUE, AVEC LE PERSONNAGE QUI SIÈGE DERRIÈRE LE LOGO DU PREMIER EN HAUT À GAUCHE DE YEOHAN. EN PLUS DE CELA, LE JEU, BIEN ÉVIDEMMENT, DANS UNE BOÎTE EN CARTON BLANCHE AVEC UN TOUT NOUVEAU LOGO. LE TOUT À TITRE DU TALENT DE YOSHITAKA AMANO. BREF, UN SACRÉ OBJET DE COLLECTION, QUE JE NE REVENDRAIS À AUCUN PRIX !



les thèmes récurrents sont présents. Ainsi, le Victory Fanfare, la musique des combats, des boss et le Prélude sont présents. Le reste laisse à désirer et saoule rapidement - midi oblige. Niveau durée de vie, vous en aurez pour une vingtaine d'heures si vous êtes un habitué, et deux fois plus si vous avez débuté dans le RPG il n'y a pas longtemps. En bref, compte tenu de l'exploit technique, de la machine sur laquelle il tourne, de ce qu'il représente pour les fans et de la qualité générale du produit, Final Fantasy est une anthologie à se procurer au plus vite et à garder jusqu'à la fin de son existence !

Jay



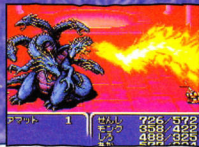
GARLAND DANS TOUTE SA SPLENDEUR...



LES INN - SEULS MOYENS (AVEC LES TENTES) DE SAUVEGARDER ET DE RÉGÉNÉRER COMPLÈTMENT VOS HP ET MP.

## Un système de combat archaïque

NE SOYONS PAS TROP DURS AVEC LE SYSTÈME DE COMBAT DE FINAL FANTASY PREMIER DU NOM, MÊME S'IL SENT LE VIEILLÔT À PLEIN NEZ. CERTES, LES POSSIBILITÉS OFFERTES SONT MOINS NOMBREUSES QUE DANS LES SUIVANTS, MAIS C'EST QUAND MÊME PAS SI MAL. VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ D'ATTAQUER, D'UTILISER DES SORTILÈGES (SI VOUS AVEZ UN PERSONNAGE HABILITÉ - UN MAÏNE EN L'OCCURRENCE), LES ITEMS, LA POSSIBILITÉ DE VOUS RÉQUIÉRER EN COURS DE COMBAT ET FOURIR (TOUT EN BAS). MAUVAIS POINT - VOUS N'AVEZ AUCUNE POSSIBILITÉ DE PASSER LE TOUR D'UN HÉROS, NI DE VOUS PROTÉGER - CE QUI REND L'APPROCHE DES COMBATS ASSEZ COMPLEXE. NÉANMOINS, SOUVENONS-NOUS QUE CE SYSTÈME A ÉTÉ MIS AU POINT EN 1987 ! BREF, UN SYSTÈME ARCHAÏQUE, MAIS QUI NE BLOQUERA EN AUCUN CAS LE FAN DE FINAL FANTASY.



### Wonderswan Color

Conception : Squaresoft Japon

Distribution : Square

Dispo en : Famicom

Genre : cure de jeunesse

Blocs mémoire : existe un Pack avec la console en bundle

Espace mémoire : 8

### Graphismes : 96%

Compte tenu de l'originalité et de la machine, Final Fantasy est une véritable œuvre d'un point de vue technique. Les décors sont splendides (pour une portable) et à vrai dire, on a rarement vu aussi fin sur une portable. Je pense qu'il n'y a pas de déplacement de dire que c'est le plus beau jeu sorti sur console portable depuis que ce type de machines existe !

### Musiques : 80%

Une fois de plus, il faut tenir compte des capacités de la machine, mais les fans seront ravis de retrouver les thèmes présents à la série, comme Victory Fanfare ou encore le Prélude ! Les bristings sont les mêmes que sur NES et la qualité est la même, son aéré... c'est en fait et c'est rapidement saoulant, dommage.

### Durée de vie : 70%

C'est un Final, et même si c'est le tout premier, vous en aurez pour votre argent - une quinzaine d'heures étant nécessaires pour récupérer les quatre cristaux et cinq heures en plus pour finir le jeu à 100 %. 20 heures, c'est court, mais c'est quand même passable pour un jeu sur portable. D'un point de vue intérêt en tout cas, l'inoue avoir été scotché à ma console !

### Accessibilité : 45%

C'est clair : Final Fantasy sur Wonderswan Color est un jeu pour les fans et les fans uniquement. Multe dit croire que vous allez découvrir le RPG avec. Plusieurs raisons s'y opposent - il est babaïse, il n'y a pas autant de confort que dans les jeux derniers et en plus, tout est en japonais. Aucune chance de se repérer à des scènes - il n'y a pas. Pas du tout accessible donc... sauf pour les habitués !

### Scénario : 93%

On a beau être sur portable, le scénario n'en demeure pas moins excellentissime : vous avez eu la chance d'en prendre connaissance grâce à la partie histoire de notre dossier ! Le combat contre les quatre éléments et les différentes sous-parties de l'histoire sont vraiment terribles !

### Présentation : 90%

Une fois de plus, gardons à l'esprit que nous sommes sur Wonderswan Color et qu'il est très difficile de réaliser des choses parfaites. Celle de Final Fantasy est possible. Et franchement, son boîtier est superbe (dans la lignée des autres) et le brief d'information superbe, enchaîné de dessins d'Amano. Je ne vous parle même pas du pack : sublime !

### Psychologie des personnages : -%

Pas grand-chose à dire. On ne s'implique pas vraiment dans la peau des héros... on se dit à peine pour accomplir une tâche, point. On ne connaît rien sur eux, mais le jeu en reste passionnant.

# 96%



# FINAL FANTASY : AUTOPSIE D'UN SUCCÈS



Je vous en ai touché deux mots dans l'introduction de ce merveilleux dossier. Outre un rappel des faits ou une sensibilisation à cette saga mythique, à chaque fois que je termine un épisode, je réfléchis, je me pose des questions et j'essaie d'établir des réflexions. Rassurez-vous, je ne vais pas vous prendre la tête, c'est ultra simple, mais en même temps, c'est une vision plus profonde de l'univers, de la série et des éléments qui font que Final Fantasy est cette série magique qui nous fait tous rêver. Je n'ai pas la prétention ici de vous dire que c'est la bonne façon de réfléchir, mais je voulais vous apporter mon point de vue sur la chose. Voici pour moi tout pour l'équipe de Gameplay avec laquelle je me suis concerté) la meilleure série vidéoludique qui a su à chaque nouvel épisode soulever autant d'enthousiasme !

## 1. Une technique à la pointe

Si ce n'est pas là le point capital dans un RPG et surtout pas dans un Final Fantasy, il faut reconnaître que chaque épisode a su être à la pointe de la technologie proposée par la console. Je dirais même que les RPGs de Square, et en particulier les Final Fantasy, sont toujours en avance au niveau de la beauté graphique et de la perfection technique par rapport aux autres jeux qui siègent sur une même machine. Si Final Fantasy III était sans aucun doute la promesse ultime qu'une Famicom pouvait proposer au moment, on ne peut pas dire qu'à l'époque de sa sortie, Final Fantasy VI était inférieur en termes de technique à ce qui se faisait sur le marché. Non. C'était plutôt le contraire. FF VI était le plus beau jeu, proposant des effets encore jamais vus sur

Super Nintendo et des scènes d'une incroyable beauté. Il aura fallu attendre Seiken Densetsu III pour voir mieux sur la 16 bits de Nintendo. Ainsi, en restant sur ce terrain, qui pouvait prétendre égaler le sublime Final Fantasy VII à l'époque ? Personne. Il aura fallu attendre le VIII pour voir plus beau. Et honnêtement, à l'heure où j'écris ces lignes, le VIII n'est toujours pas dépassé sur le marché français, en matière de réalisation - sur PlayStation. Pour voir plus beau, une fois encore, il aura fallu attendre un nouvel épisode de Final Fantasy. Le neuvième de la saga est sans conteste le plus beau jeu de la machine, et je ne pense pas que l'on réussira encore un pareil prodige.

Pour conclure, disons que la PlayStation 2 est en train de se rôder, mais qu'une fois de plus, The Bouncer a montré les vraies qualités techniques de la bécane. Je ne vous parle même pas de Final Fantasy X, qui arrivera en juillet prochain si tout se passe bien. Voilà, LE jeu qui devrait prouver ce que la boîte noire de Sony a dans le bidet. Je le répète, si cet aspect n'est pas un critère important, il est amusant de constater que Final Fantasy, en plus de toujours supplanter la concurrence, a su toujours exploiter les machines à fond et à ce jour, techniquement, on voit rarement plus beau qu'un des titres issus de la série.

## 2. Aucun rapport entre les épisodes

La grande force de la série est que justement, ce n'en est pas une. Ou alors qui ne conserve qu'un simple nom, une marque de qualité, de-vrais-je dirais. Je vous explique de suite ma pensée. Il n'existe aucun rapport entre les différents épisodes. Ainsi, pas de surprises, pas de déceptions, pas d'attente interminable d'un

nouvel opus qui arriverait probablement un an après... Je doute que les souvenirs ne soient pas amenuisés entre-temps. Non, chaque épisode de Final Fantasy est à part et propose à chaque fois (ou quasiment) un univers (souvent) résolument différent. Ainsi, une nouvelle histoire fantastique, de nouveaux personnages, un nouveau monde. Bref, rien à voir avec l'opus précédent. Une sorte de « nouvelles » dans un recueil qui en contient plusieurs !

## 3. De nombreux héros aux personnalités inverses

Les héros se suivent et ne se ressemblent pas non plus. Permis par le facteur précédent, les personnages principaux changent à chaque nouvel opus. Ainsi, cela permet de grande variété et des héros tous aussi intéressants les uns que les autres. Certes, certains d'entre vous me balanceront que tel ou tel ressemble à un gamin boulotteux, débile et sans personnalité, mais honnêtement, après, c'est une question de goût. Lorsque l'on considère les six premiers Final Fantasy, on ne peut pas réellement parler de « véritable héros », ce qui en soit est un exploit (mis à part Cecil dans le IV, et encore...). Mais que quelqu'un dans la salle me dise que Setzer n'est pas sublime, que Cayenne n'est pas intéressant, que Squall n'est pas le héros le plus imposant ou que Vivi n'est pas le plus attachant. En restant honnête, je pense que cela va être dur. En restant centré sur les personnages principaux, on peut également dire que leur point fort est à chaque fois d'avoir chacun une histoire propre, des démons du passé et des objectifs différents. Une fois de plus, on peut dire que sur





役者は揃った

敵陣の頂点

FINAL FANTASY IX  
ファイナルファンタジーIX

加えて、新たな敵陣の頂点の  
登場は、さまたげを  
増したを徹底解剖  
の連続も見の玉なし!!

ce point, le VI a tout pulvérisé.

Je pense aussi qu'en restant honnête, on peut affirmer que les filles des Final Fantasy (Tifa, Rinoo, Celes, Reina, Rydia, Gamet, etc...) sont sans aucun doute les plus belles et les plus sensibles jamais créées pour un jeu vidéo (mis à part Kid dans Chrono Cross). En bref, une des grandes réussites de Final Fantasy.

#### 4. Des méchants classe et ultra travaillés

S'il est bien un point encore où Final Fantasy excelle et domine le monde du RPG, c'est, au niveau des méchants qu'il propose. En effet, à part Sega qui a réussi un exploit en nous livrant un Ramenez somptueux dans Skies of Arcadia, on ne peut pas dire que l'on peut trouver mieux que dans les FF (Graef dans Xeno et Yamanko dans Xeno et C Cross étaient aussi magnifiques. J'oublie aussi le stupéfiant MoD (Magus en us) dans Chrono Trigger).

En témoignent les cultes voués à certains d'entre eux. Parmi les plus populaires, on peut citer Kefka, Sephiroth ou plus récemment Kuja, et je doute que le Sin du prochain épisode ne nous en mette pas plein la vue.

C'est simple, si le premier attire par son côté vraiment pourtumé, créer pour faire le mal et semer la désolation et la peine autour de lui, le second impressionnait visuellement et grâce à son style vestimentaire, son design et surtout son épée, on peut dire qu'il a subjugué le monde entier. Kuja, quant à lui, est sans conteste le plus érudite et le plus cynique des trois. Véritable manipulateur, intelligent et à l'aspect androgyne, Kuja m'a littéralement laissé sur le cul : c'est de loin le plus beau et le plus intéressant de tous les méchants. Sur tout que lorsqu'on réfléchit une minute, c'est quelque part une victime.

Si l'on se réfère également aux anciens épisodes, Gilgamesh était somptueux tout

comme Golbez.

Lorsque l'on analyse ces cultes et l'admiration des joueurs pour ces méchants, on peut quand même en tirer une conclusion. Ils sont si bons que la plupart du temps, on en vient à préférer le bad guy au héros. N'est-ce peut être un comble ?

#### 5. Une bande sonore en or

Si Nobuo Uematsu a été largement critiqué, et que pour la plupart Sakimoto et Mitsudis sont meilleurs, il faut tout de même admettre qu'on lui doit un ensemble de thèmes véritablement somptueux, parfaitement accordés aux situations. Et puis, être au meilleur de sa forme à chaque épisode, ça n'était bien évidemment pas possible. N'empêche, lorsque l'on constate le «concurrence», Uematsu est l'un des rares compositeurs à réussir des mélodies aussi belles, aussi vanées et aussi indélébiles dans les mémoires. Sa spécialité ? Les thèmes de boss, qui dégagent toujours une sorte de puissance qui est transmise aux joueurs. Quelqu'un n'a pas aimé le thème du combat final dans FF VI ou le fabuleux thème de Sephiroth ? Je ne pense pas... Alors rendons à César ce qui est à César, Uematsu est un grand, et si la saga a du succès, c'est aussi grâce à sa participation. Car neoublions pas, la musique représente quasiment 50 % de l'intérêt d'un RPG.

#### 6. Une atmosphère, un univers

Une des grandes forces de la série est également de proposer un univers attachant à chaque nouvel épisode. En effet, si certains grands auteurs comme Tolkien ou même George Lucas (qui a quand même créé l'ensemble de l'univers et du script de Star Wars) s'en tiennent souvent à un seul univers (certes pensé dans les moindres coutures), Square innove et propose à chaque fois un nouveau scénario, mais aussi et surtout un univers totalement différent. Pour la plupart, ils sont très riches. On sent que l'on évolue sur une planète qui a un vécu, une his-



toire. Et comme en témoignent certains membres du staff de Square, il est parfois plus difficile de créer un «avant» (qui n'apparaît qu'en suggestion dans le jeu) que l'univers tel qu'on le découvre. Pour préciser ma pensée, je vais vous citer des exemples. Dans Final Fantasy VI, on se déplace dans un univers qui a déjà subi une guerre par le passé, laquelle a eu pour conséquence de laisser des traces (que l'on constate) et la disparition de la magie, et par la même occasion des Espers (que l'on constate également). Dans FF VII, les Cetras sont une ancienne race, disparue, et les rapports évidents avec le passé sont bien obligatoires pour comprendre toute la subtilité de l'histoire. Dans le VIII, si Edea est sorcière, c'est qu'auparavant (ce que l'on n'apprend que tardivement dans le jeu elle a été victime d'un sortilège. Mais le meilleur exemple reste le IX. Si vous êtes du genre à scruter le moindre horizon dans un Final Fantasy, vous remarquerez que l'histoire est chargée de lourdes suggestions en ce qui concerne les différends entre Lindblum et Alexandrie. Ainsi, vous pourrez remarquer des statues érigées à la mémoire des héros de l'ancienne époque (que l'on ne vit à aucun moment), ce qui pousse quelque part à s'imaginer à ce qu'était l'univers avant qu'on y intervienne. Le meilleur moyen, souvent utilisé par Square (surtout dans Tactics), est le flashback, qui puise dans les souvenirs de nos héros ou de ce qu'ils ont vécu. Ce que l'on ne vit à aucun moment (ou alors en rêve ou en pensée). Bref, le sujet sur lequel je voulais attirer votre attention est que n'importe quel Final Fantasy utilise ses propres codes, une histoire propre avec un véritable passé, qui rendent le tout cohérent. Square est d'ailleurs une boîte qui laisse rarement de questions soulevées en suspens. À la fin du jeu, on sait souvent tout (ou presque) sur les événements qui ont provoqué votre intervention.

#### 7. De très nombreuses heures de jeu

Un point sur lequel personne ne peut tergiverser, c'est bien au niveau de la durée de vie, souvent hallucinante, dans les Final Fantasy

En effet, il y a plusieurs façons de jouer à un Square et en particulier un FF. Soit on s'occupe de la quête principale en ayant pour but de se rendre à la fin le plus rapidement possible, et dans ce cas, on loupe énormément d'éléments, qui la plupart du temps expliquent le synopsis à fond. La seconde façon de jouer est de finir le jeu à 100 %, en mettant de côté les mini-quistes, on y perd peu pour la «totale» compréhension de l'histoire, mais souvent des objets cachés et les dernières armes, invocations et par la même occasion furies (souvent les plus belles du jeu). Enfin, la troisième et la meilleure si vous voulez mon avis, finir l'ensemble du jeu à 100 % en fouillant dans tous les recoins, histoire de vérifier qu'on n'a rien oublié !

Bien entendu, les heures de jeu (comptabilisées) changent. Dans un ordre de grandeur, un FF peut se boucler entre 20 et 100 heures. À vous de choisir votre approche d'un jeu vidéo.

#### 8. Évolution des systèmes de combat et de gestion

N'oublions pas une chose, Final Fantasy est le plus longue série de RPG qui ait vu le jour à l'heure où j'écris ces lignes. Nous en sommes à dix épisodes (si on ne compte pas les versions GB et Tactics). Contrairement aux autres séries bien connues du fait de RPG : Dragon Quest, Suikoden, Star Ocean, Lufia, Lunar, Grandia, Phantasy Star, Breath of Fire..., Final Fantasy change ses systèmes à chaque nouvel épisode. Comprenez par là que l'on conserve toujours l'Active Time Battle, mais que la gestion se fait de manière différente. Ainsi, si l'on compare les deux séries cultes (avec Dragon Quest j'entends), on remarque que depuis le premier épisode, le soft d'Enix n'a pas changé son système d'un iota : vous devez toujours vous battre en vue subjective avec un système archaïque. Final Fantasy, au contraire, évolue à chaque fois. Pour appuyer mes propos par des faits, il suffit de voir les différences qu'il existe entre le II, le IV,

le V, le VI, le VII, le VIII et le IX. Impressionnant, non ? Si le II proposait un système ultra classique, le IV permettait quant à lui de doter vos personnages des mêmes capacités, le V proposait un système de job nouveau, le VI la possibilité de tout configurer à sa guise (du nombre d'attaques au sorts possibles à apprendre) ; en bref, la liberté totale. Le VII, un système de matériels judicieux, le VIII le système de jonction qui vous oblige à voler les magies aux ennemis et à booster vos invocations pour bénéficier de capacités. Enfin, le IX a su innover en offrant un système de gestion, que vous avez pu découvrir dans le test. Et encore, j'en passe et des meilleurs, l'arrivée des invocations dans le troisième épisode, la découverte des «limits» avec le VII, la «Transe» avec le IX...

#### 9. Invocations

Ce nom, rien de tel à lui seul, situe un Final Fantasy. La série de Square est l'inventeur pur et dur de ces deux, qui rejoignent vos troupes pour leur filer un coup de main. Encore, à notre époque, rares sont les RPGs à proposer ce même type «d'amis extérieurs». Seul Tales of Eternia s'y est collé. Tout ça pour dire que l'un des sujets favoris des fans de FF - les invocations - a également contribué au succès incroyable de Final Fantasy. D'autant plus que les habitudes de la saga les connaissent toutes par cœur (bien que certaines changent en fonction des épisodes) et, pour la plupart, sont attachés à l'une d'entre elles. Imaginez si Square déclarait que pour les prochains épisodes, on n'aurait plus le droit à l'intervention de ces magnifiques divinités... quelle réaction aurions-nous ? Je pense qu'une bonne moitié n'acheterait pas ces nouveaux opus, aussi bons soient-ils !

#### 10. Des histoires solides

Je le dis et le répète : Xenoagears propose le meilleur scénario jamais réalisé. Pourtant, le talonne de près la plupart des Final Fantasy. C'est encore l'une des raisons du succès foudroyant de cette série chère à notre cœur. Les



scripts sont étonnamment travaillés du début à la fin, et la situation la plus incongrue se transforme souvent en rebondissement démoniaque. Pour tout vous dire, lorsque l'on étudie la structure et la base du scénario d'un Final Fantasy, on retrouve forcément le schéma original de répit, à savoir une introduction, des péripéties, des bouleversements et bien entendu un dénouement.

Le RPG étant un « roman visuel interactif », ces normes sont les mêmes. Bien souvent, on commence d'ailleurs en arrivant dans une situation déjà bien critique, suite à quoi on rencontre d'autres personnages qui sont victimes de la même catastrophe. Lesquels rejoignent votre équipe, car vous vous battez pour une cause juste : repousser le mal. Arrive enfin la rencontre avec la source du mal, qui souvent tend des pièges et vous emmène à sa merci. Suite à quoi vous vivez une tonne de rebondissements où le méchant intervient régulièrement, et des drames. Bénéficiant d'une expérience suffisante et d'un entraînement maximal, ainsi que d'une haine sans nom envers le méchant de l'histoire, vous le rencontrez dans un combat final, souvent explosif, histoire de lui montrer que vous en avez assez de souffrir et que vous re-

présentez le dernier espoir du monde. Quelque part, le RPG est donc une institution de psychologie. C'est comme dans la vie, on rencontre souvent des embûches, on apprend de ses erreurs, et à force de persévérance et de nerfs, on combat sa difficulté pour la pulvériser et qu'elle ne soit plus qu'un mauvais souvenir. Final Fantasy, c'est pareil, sauf que vous êtes dans la peau d'un autre, dans un univers inconnu et que vous devez régler ses problèmes. Bien évidemment, ses moyens sont plus impressionnants que les vôtres. Le plus fort, c'est que la structure schématique (appelons ça ainsi) est légèrement améliorée pour les Final Fantasy. Car en plus du scénario classique, chaque personnage vit son existence et rencontre des ennemis propres en plus d'un grand méchant qui a souvent quel qu'un d'encre plus important au-dessus de lui. Bref, complexes, torturés, géniaux, déments - les scénarios de Final Fantasy font partie des meilleurs jamais imaginés, même s'ils restent relativement classiques dans la structure.

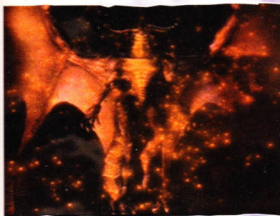
#### 11. Des thèmes importants

Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais comme dans la Bible ou autres écrits religieux, le mal est, par définition, toujours opposé au bien. Vu nos critères et nos perceptions, instruites par la religion chrétienne, qu'on le veuille ou non, il est rare que l'on n'incarne pas le héros. Et pour cause, cela induit au contraire de la psychologie. Proposer à une personne de ne pas triompher sur le mal dans une projection de la réalité censée lui apporter du plaisir, n'est pas une chose saine. Outre cet aspect, qui nous condamne souvent au même type de but : sauver la Terre, Square cherche quand même à faire réfléchir le joueur plutôt que de simplement lui proposer une seconde vie pendant quarante heures. Il faut faire corps avec son personnage, entrer dans sa peau et ressentir ce qu'il vit. N'oublions pas que notre domaine porte le nom de « jeu de rôle », c'est assez explicite pour éviter des explications. Square aime tenter le joueur et voir sa caboche travailler après avoir achevé le jeu. Sa principale victoire, selon certains membres, serait même de dénoncer certains faits d'ac-

tualité déguisés, afin qu'inconsciemment, on puisse tenter une approche intelligente et se poser des questions : pourquoi il meurt de cette façon ? qu'est-ce que ce scénario reflète ?

Ainsi, pour y parvenir, Square donne des thèmes à ses jeux. Si le VIIème épisode vous a fait prendre conscience des dangers de la pollution et de l'importance des valeurs « traditionnelles » ainsi que sur l'importance d'avoir une identité, c'est que vous avez tout compris. Si vous n'avez vu dans le VIII qu'une vulgaire histoire d'amour débile à la Titanic, c'est que vous n'avez rien compris. Pour tout vous expliquer, je vais tenter de vous montrer ce qui sommeille derrière certains d'entre eux. Dans le IVème épisode, la notion évoquée est que l'on ne peut renier ses origines, sa personnalité, mais pour une bonne cause, on peut changer. Dans le III, le véritable héros n'est pas dans votre équipe, c'est vraiment Zauze, qui n'hésite pas à donner sa vie pour sauver ses ennemis, qui se battent pour une cause juste... ».

Dans le Vème, il est clair que l'équilibre de la planète repose sur des valeurs essentielles, instaurées par la nature, et que si on touche à une seule chose, on peut forcément s'attendre à une catastrophe sans précédent. Le VI est si riche que plusieurs thèmes sont traités en même temps. On peut néanmoins voir les effets désastreux que la trainée peut engendrer ; ou alors l'enfer que l'on vit lorsque l'on ne fait rien pour oublier son passé douloureux... ». Le VII est une œuvre à part, puisqu'un formidable message écologique et de paix, qui explique en gros que certains industriels (représentés par la Shinra) détruisent le Terme chaque jour pour amasser des fortunes massives qu'à force, la Terre s'amenuise et que ses résistances ne sont plus aussi implacables (ce qui entraîne des catastrophes naturelles et un manque d'équilibre). Un autre thème plus serein et plus profond est également objet de réflexion : la mythomanie, une maladie qui frappe certaines personnes et qui peut avoir des effets irréversibles sur leur joie et leur esprit, une fois la vérité acceptée. Le VIII évoque la puissance et la beauté de l'amour, qui peut changer le destin, l'esprit et la personnalité



d'une personne, aussi dure et dégoûtée soit-elle. Le IX établit clairement une comparaison troublante avec la Seconde guerre mondiale, entraînée par la folie et le soif de conquête de Brane (en l'occurrence). On retrouve d'ailleurs l'occupation dans le VI.

Dans le IX, on remarque l'importance financière et psychologique des marchands d'armes. À vous de faire le rapprochement avec notre époque, où de tels êtres permettent de tuer des millions de victimes innocentes (comme dans le FF IX).

## 12. Référence à l'histoire et à la mythologie

Pour tout vous dire, si j'ai décidé de créer la rubrique Mythologie, c'est précisément en pensant à Final Fantasy (et parce que c'est ma vraie passion).

En effet, si comme moi, vous êtes passionnés par la cosmogonie et que vous aimez précisément tout ce qui touche de près ou de loin aux sciences humaines, et en particulier aux divinités et aux civilisations enfouies, vous devez certainement avoir un coup au cœur à chaque nouvel épisode de Final Fantasy.

En effet, comment mieux vous prouver mes propos qu'en vous présentant des exemples concrets. Ne serait-ce que Ragnarok (lien de la mythologie nordique). De nombreux noms d'armes puisent également dans les mythologies. La conception graphique s'inspire même parfois d'histoire religieuse - à l'exemple de la forme finale de Keifa (l'arbre Sefirothique dans la mythologie juive). Le nom Sephiroth, en lui-même, vient de cette même mythologie, tout comme Cloud vient des célèbres chariots de Cloud dans la mythologie sumérienne. En restant dans le septième épisode, la ville futuriste principale se nomme Midgard et n'est autre que le monde des humains dans la mythologie nordique. Autre exemple, la métaphore dans FF IX concernant Garnet et Moïse. La liste est longue et je pourrais ainsi continuer longtemps. Mais je crois que le meilleur exemple est consigné dans les invocations, des noms de dieux tels qu'Odin, Shiva, Fenrir,

etc... L'ultime scène dans FF VII «knight of the round» est également significative de cet esprit : «les chevaliers de la table ronde», issue du cycle arthurien dans la mythologie celtique. Bref, des tonnes de références qui ajoutent pour les connaisseurs un intérêt immense.

## 13. Variété au sein d'un même jeu

Un peu plus haut, je parlais de variété entre les différents épisodes, et j'aimerais maintenant attirer votre attention sur celle qui caractérise chaque épisode. Au sein d'une même aventure, vous aurez la possibilité de visiter des régions variées et ainsi retrouver les récurrentes forêts, prairies, déserts, cimetières, etc...

Pourtant, il se dégage de chaque FF un univers très varié, où vous procurera autant de plaisir du début à la fin. Encore une raison qui a fait de Final Fantasy, une institution.

## 14. Une immersion totale

En reprenant le point de vue que nous avons évoqué ensemble dans la façon de jouer à un Final Fantasy, je pense que l'on pourrait ajouter un quatrième facteur. En effet, depuis l'arrivée de la série sur PlayStation, vous n'êtes pas sans remarquer qu'elle s'est surtout illustrée dans la profusion et la qualité de scènes vidéo. Alors oui, elles impressionnent et elles sont là pour démontrer la puissance de la meilleure boîte au monde, mais elles ont également un tout autre but. En effet, lorsque l'on réfléchit aux détails présents dans ces vidéos, on peut se demander si elles ne sont pas censées apporter quelque chose de plus à notre perception du jeu.

Je m'explique : vous évoluez dans un univers précauculé, en gros, vous ne pouvez ressentir l'univers et les choses qui s'y passent de la même façon que si vous dirigez un personnage en 3D temps réel. Eh bien, les scènes vidéo vous permettent entre autres de mieux comprendre l'univers que vous foulez du début à la fin en essayant de prendre des repères. Pour mieux comprendre ma pensée, je vous

invite à remettre FF IX dans votre machine et à constater avec quelles rigueur et minute Square tente d'expliquer chaque détail du décor. Le plus impressionnant étant notamment l'arrivée à Lindblum. Cela ne vous est jamais arrivé de vous demander comment serait le jeu si vous bougiez dans un univers aussi parfait graphiquement ? Moi si. Et c'est à partir de cette réflexion que j'ai tiré la conclusion suivante : les scènes cinématiques, outre faire avancer le scénario de façon impressionnante, sont là pour rendre cohérent l'univers ! Une preuve de plus que les Final Fantasy est une série pas comme les autres, et qui veille à ce que n'importe quel détail devienne vraiment important.

J'ose à peine imaginer le résultat du X, qui lui, nous proposera une liberté d'action totale et de déambuler dans des décors en 3D temps réel avec une qualité proche de ce que l'on voit actuellement en images de synthèse !

## 15. Un design comme nulle part ailleurs

Une des grandes forces de Final Fantasy est également de proposer des personnages vraiment magnifiques, agréables à l'œil et avec lesquels on se trouve quelques points communs. En effet, si, comme me le faisait si justement remarquer Camille (un pote) toute à l'heure, les héros des FF sont souvent des personnages hors-la-loi et baroudeurs (Lock et Jiltan voleurs, Squall guerrier violent et solitaire, Cloud mytho de première) et assez différents des héros atypiques, une chose nous permet néanmoins de les centrer : leur design. Et à ce propos, on peut dire que Yoshitaka Amano et Tetsuya Nomura font partie des plus grands «créateurs de personnalités». En effet, si le style diverge énormément entre les deux créateurs, qu'on aime ou qu'on n'aime pas, on ne peut pas nier leur talent. Créer Keifa, Kuja, Edgard, Shadow, Celes, Tins ou encore Vivi et Garnet demandait plus que de l'intuition : Amano est un maître. Pareillement, Nomura a un style unique et a quand même réussi à créer les plus beaux personnages : Sephiroth,



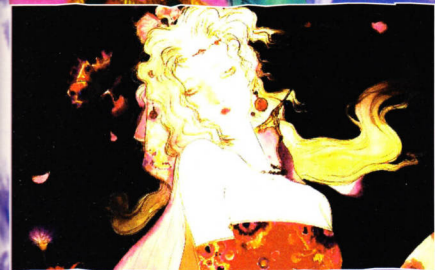
Squall, Rinoa, Tifa ou encore les deux prochains héros du X-1000 et Yuna. Qu'on le veuille ou non et que l'on déteste l'un ou l'autre, les deux character designer de Final Fantasy ont une des plus importantes responsabilités dans le succès de la saga : ils ont créé de bout en bout les héros et les personnages principaux, que nous avons dirigés ou combattus des heures durant !

Que quelqu'un me cite des héros et des méchants plus beaux (à part dans les Chrono...) que dans l'ensemble des Final Fantasy, et je m'arrête à la couille droite.



#### 16. De nombreuses possibilités

Hommes Éternel Anobéti, qui apporte un semblant de différences entre ses pensées (au niveau des magies), Final Fantasy est la seule série à proposer autant de possibilités à vos héros. Outre les différentes attaques, défenses, magies, sorts, furtif, Final Fantasy pro-



pose en plus des possibilités propres aux personnages, correspondant à son job. Ainsi, en étudiant l'écran de Final Fantasy IX, on découvre attaque, défense, voler, job «thief» en foccumence, qui permettent des actions que les autres ne peuvent entreprendre, items et bien sûr furtif. Bref, deux possibilités de plus que dans un RPG classique. Une fois de plus, Square a su faire la différence, et c'est entre autres grâce à un tel détail que la série a eu un succès aussi foudroyant.

#### 17. Des rebondissements inspirés de la Tragédie grecque

Tout à l'heure, je discutais un peu avec Céline, notre connectrice, et j'adore parler de littérature et de mythologie avec elle car à chaque fois, elle me donne son avis et malgré son âge, c'est un puits de science. Enfin, fermons cet aparté et venons-en au fait. Comme je vous le précisais ci-dessus, je discutais donc avec Céline et lui demandai si je pouvais laisser un T majuscule à Tragédie. Elle m'a alors dit : «Je pense que oui, en tout cas je ne corrigerais pas, car la Tragédie, lorsqu'on y réfléchit, est à la base de beaucoup de choses». Et effectivement, elle a raison. La Tragédie est une notion qui a apporté énormément. Si le cinéma actuel réussit à nous pondre des choses magnifiques, c'est entre autres grâce à cette philosophie grecque (si toutefois, on peut appeler ça ainsi). Final Fantasy étant une série de légende, il était donc normal de retrouver des rebondissements des plus grandes Tragédies grecques. En effet, je ne compte plus le nombre de personnages qui se sacrifient pour le bien de la Terre, ou tout simplement pour sauver votre groupe. Lorsque l'on pousse la réflexion plus loin, on peut en déduire également que souvent les personnages principaux vivent de véritables tragédies. Pour la plupart, ils ont perdu leurs parents, sont victimes de leur passé qui, la plupart du temps, est extrêmement douloureux. En témoignent les destins de Ceyenne, Tina ou encore Setzer dans FF VI. Plus ré-

cemment, Final Fantasy IX a poussé la chose encore plus loin, puisque le jeu est basé sur des sentiments négatifs et tristes. Il suffit de laisser l'introu tourner pour ensuite voir une présentation des personnages en images fixes avec les drames vécus. Par exemple, Freya va subir la déception : «être oublié est pire que de mourir...». Vivi est un exemple même de ce qui revisait les Grecs : «Pourquoi suis-je sur Terre ? Ne suis-je après tout qu'une vulgaire poupée ?». Steiner, également, se rend compte qu'il a consacré sa vie à servir et non à vivre. Bref, des drames encore actuels et qui pèsent directement dans la Tragédie grecque. D'ailleurs, la pièce jouée au début du jeu, «I want to be your canary», est un excellent clin d'œil au théâtre grecque dans l'antiquité.

Une raison de plus pour dire que Final Fantasy est une saga différente et expliquer son triomphe.

#### 18. Une interface simple et abordable

Beaucoup d'entre vous ont découvert le RPG avec Final Fantasy VII. Si vous avez aimé et, que vous avez été autant captivés, c'est entre autres pour les raisons que nous avons citées plus haut. Mais je pense également que c'est grâce à la prise en main immédiate et le confort de jeu exceptionnel que proposent les interfaces de Final Fantasy. Non contents d'être adaptés à tout type de joueurs, on peut dire que les nombreux massages d'aide et les «tutoriels» sont toujours là pour vous renseigner au mieux. À ce propos, on peut dire que Square se met à la portée de tous, pour notre plus grand plaisir à tous ! C'est simple, non ?

#### 19. Des jaquettes et des logos splendides

Un détail, mais important à mon sens. Une constante chez les Final Fantasy : un bol blanc estampillé d'un simple logo, avec un magnifique artwork à l'arrière. C'est simple, sobre, classe... Bref, une marque qui témoigne de la qualité de Final Fantasy !

# Final Fantasy X

Machine : PlayStation 2 - Date de sortie : juillet 2001 (Jap) - novembre 2001 (FR)



LE RÉALISME DES EXPRESSIONS A ÉTÉ POUSSÉ À SON PAROXYSMES ; JAMAIS VOUS N'AUREZ VU UN VISAGE AUSSI "RÉEL". NOTEZ QUE YUNA A UN ŒIL VERT ET UN ŒIL BLEU. EST-CE QUE CELA AURA UNE INFLUENCE QUELCONQUE ? AUCUNE IDÉE.

L'heure, ou plutôt le page, que vous attendez tous est enfin sous vos yeux : la preview de la prochaine tuerie made in Square. Le dernier épisode en date de la meilleure des sagas : Final Fantasy X. En effet, c'est l'heure des premiers émois, c'est l'heure de découvrir la bave aux lèvres ce qui vous pulvérisera tous en juillet prochain, qui démontrera que la Ps2 est une bonne machine et qui ravira au plus haut point les fans de RPG que nous sommes. Toutes les informations que vous allez lire proviennent directement de Square Japon. Ainsi, je pense que rien ne changera d'ici la version définitive, et tout ce que vous allez lire maintenant peut être considéré comme exact. Je me demande bien par qui nous allons commencer... Bien tiens, qu'est-ce que cette nouvelle mouture apportera comme innovation ou comme révolution au jeu vidéo, dans un premier temps, puis à la série dans un second ?

### En 3D temps réel

Eh bien, amateurs de Final Fantasy, réjouissez-vous, votre rêve le plus cher va enfin prendre forme. Final Fantasy X sera entièrement en 3D temps réel ! Non, je ne m'attarde pas : le moindre de vos déplacements se déroulera dans un univers tel que je vous l'ai décrit ci-dessus ! Première grande révolution pour la série : on abandonne la 2D puis le pré-calculé, et on arrive enfin à l'ère 3D. Le réalisme qui se dégage est donc naturellement plus poussé. Autre nouvelle, ce mode s'appliquera aussi bien à vos déplacements dans les villages et les donjons, mais aussi sur la carte

! Une grande première dans le RPG classique, mais aussi un grand pas pour les Final Fantasy. Imaginez : nous allons enfin pouvoir bifurquer dans des prairies avec des profondeurs et du relief. Nos rêves ont enfin abouti ! Que dire d'autre en ce qui concerne les graphismes et la qualité technique ? Disons que le jeu en lui-même sera proche de la qualité dégagée par les cinématiques qui nous ont émerveillés dans les Viltème, Viltème et IXème épisodes. Cela vous donne une idée du résultat obtenu et de ce que nos yeux vont devoir subir ! On en bave déjà d'impatience... Sinon, la plupart des événements seront signifiés par des cut-scenes en 3D temps réel, réinterprétant le moteur du jeu, mais les phases déterminantes dans le scénario utiliseront le bon vieux CG, bref de la synthèse, nettement supérieure à ce qui nous a été offert avec The Bouncer. On a vraiment du mal à imaginer la perfection... tant ce que nous avons déjà vu approche déjà la beauté ultime. Voilà, d'un point de vue graphismes, je crois avoir tout dit.

### Un système de combat repensé

En ce qui concerne le système de combat, il semblerait que Final Fantasy X soit différent des autres. Tout d'abord, tout y sera également en 3D, mais grande nouvelle, ils seront peut-être beaucoup plus tactiques qu'avant et, autre grande nouvelle, ils couvriront l'intégralité de la carte. En gros, je ne sais pas trop ce que cela va donner, mais les suggestions les plus folles sont possibles, avec pour-



始まりは『シン』だ  
だからもう一度『シン』に会えば...

VOICI TIDUS, LE HÉROS DE FINAL FANTASY X. IL SEMBLERAIT QUE NOKUMI AIT PRIS UN PEU DE SQUALL ET REPIQUÉ UN ZESTE DE ZELL POUR CRÉER LA NOUVELLE STAR DE FINAL FANTASY.



LE LOGO DE FINAL FANTASY X. INUTILE DE RÉSISSER, JE SAIS QU'IL VOUS A TUÉS.

## Deux paquets

Square a révélé que Final Fantasy X serait vendu en deux versions. La première sera le jeu standard, en un seul DVD – bref un packaging classique. La deuxième, quant à elle, serait une édition en 2 DVDs. Quelles différences avec l'autre ? Des graphismes supérieurs (prêts pour le standard haute définition des TV) et un son nettement meilleur qui supportera le Dolby Surround 5.1.

Cette information est officielle, mais la compréhension du bus reste relativement floue. Tant qu'on est dans le support DVD, vrai ou faux, ça va. Final Fantasy: The Spirits Within bénéficie d'un jeu de bonus et d'images de caméra supplémentaires, ainsi que de surprises en plus pour une édition limitée uniquement sur PlayStation 2. Les possesseurs de la petite boîte noire de Sony se font donc une fois privilégiés par rapport aux autres !



## Tidus

LE NOUVEAU HÉROS DE NOTRE AVENTURE. DERNIERS JETS ARS DE JEUNE SUPERHER CALIFORNIA (A EN COPRIERES DRES DE BERTANG D'ENTRE MOUS) SE CACHE EN TAILLEUR QUI VIEND D'UN AUTRE MONDE (DE JA A VOS DRE LESQUE...). C'EST UN ATHLETE HORS DU COMMUN ET UN GRAND CHAMPION DE BASKET (UN MELANGE DE BASKET DE FOOT, AVEC UNE TOUCHÉ DE JEUJO, LE TOUT EN MER). SON RÔLE EST DE MENER SUR YUNA. ON NE SAIT PAS ENCORE POUR QUOI LE PERSONNAGE, MAIS IL SEMBLERAIT QU'IL DÉTIENT UN STATUT QUI NE COMBATT PAS ENCORE. C'EST LE GRAND ARCHÉTYPE BARBAQUE FÊTE DE YUNA. LE PÉRIEL DE TIDUS, C'EST QU'IL AUCUNE INFORMATION SUR LUI SEULE ÉQUIPEMENT, SOUS UN RÔLE IMPORTANT, ON SAIT EN TOUT CAS QUE LE HÉROS OBTIEN UN BASKET QUI APPARTIEN À SON PÈRE – UN PÈRE QUI A APPRIS QU'IL EST EN FLOT MAIS TOUTES LES PÈRES DE JAMAIS, ALORS QUE SON PÈRE, LUI, DOIT ÊTRE UN ANIEN SAHAR. SON POSSESSION, DANS LE JEU, EST DE TROUVER SA VIE ET LE COMBATTRE – POUR QUOI LES RAGOTS ?

ON LE DÉCOUVRE BIEN, PASSEZ-TON.

qui pas une interactivité avec les décors qui permettrait de se défendre, de faire chuter les monstres ou de les empaler ou je-ne-sais-quoi... Bref, on a du mal à percevoir vraiment ce que Square va nous pondre. Tout ce que l'on sait, c'est que l'homme qui en sera à l'origine se nomme Toshiro Tsuchida et qu'il a entre autres à son actif le système des différents Front Mission. On ne sait donc pas ce qu'il nous prépare, mais tout ce que je peux vous assurer, c'est que l'on ne retrouvera pas uniquement trois personnages à l'écran, car une nouveauté semble avoir pourtant été apportée. Une rumeur persistante explique que les autres personnages seraient en dehors de la surface de combat, mais pourraient apporter leur soutien. À l'entente de cette information, nous ne sommes pas réellement parvenus à nous imaginer quoi ce soit, ou plutôt si c'est réellement ça, on va se prendre alors une claque monstrueuse. On retrouvera également un système de "limit break", une jauge d'énerverment (qui ne devrait pas apparaître à l'écran) qui comptabilisera les coups reçus et, arrivée à son terme, vous proposera un choix de mouvements ou de coups spéciaux, lesquels dépendront visiblement de l'endroit dans lequel vous vous trouvez (comme les Geomancer) mais aussi selon votre équipement. Wait and see...

Dups... j'ai oublié de vous parler de la gestion de la caméra. C'est important. Vous ne pourrez la diriger à votre guise. Non, un moteur a été conçu juste pour remplir cette fonction et la placer au meilleur endroit afin de permettre une excellente vue de vos alentours. On ne doute pas de la qualité de Square et nous avons vraiment confiance en eux : ils ne nous



# Yuna

LE PERSONNAGE PRINCIPAL DE FINAL FANTASY X, APPARENTEMENT "L'ISTOIRE" SEMBLE TOURNER AUTOUR DE CETTE MAGICIENNE. FILLE DE BRASKA, ELLE RESTE DANS L'OMBRE DE SON PÈRE, QUI EST UNE PERSONNE COMME ET RECONNUE DANS L'UNIVERS D'EBON. ELLE DÉVELOPPE UN ÉTRANGE POUVOIR ET A LA CARÈTE D'INVOCER DES MONSTRES ET DES DIEUX. À CE QU'ON VOIT DONC, ELLE SERA LA SEULE "SUMMONER" DU JEU. BIAUCOUP DE MYSTÈRE EN CE QU'IL CONCERNE SON ASPECT PSYCHOLOGIQUE. D'UN POINT DE VUE DESIGN, ELLE EST HABILITÉE DU KIMONO TRADITIONNEL D'OKINAWA ET A UNE PARTICULARITÉ : UN ŒIL VERT, UN ŒIL BLEU. DE LÀ À VOUS PROPOSER SI DELA ALLEA UNE IMPORTANCE...

À PART NOS DEUX HÉROS, POUR LE MOMENT, SEULS TROIS AUTRES PERSONNAGES ONT ÉTÉ RÉVÉLÉS DANS PAS VOUSRÉS : KIRI, HAVATE ET FRYDO (LE RIVAL DE TIDUS À CE QU'ON SEMBLE). PLUS D'INFO DANS LES PROCHAINS NUMÉROS DE GAMEPLAY RPG.



CETTE IMAGE N'EST PAS LA SIMPLEMENT POUR MONTRER LA BEAUTE DU MOTEUR 3D DE FF X, ELLE EST AUSSI LA POUR VOUS MONTRER CE QUI VOUS ATTEND DANS VOS DÉPLACEMENTS.

décevront pas. Toujours pour rester dans l'aspect création, le design des personnages a été une fois de plus confié à Tetsuya Nomura (character designer de Parasite Eve, mais aussi et surtout de FF VII et VIII et The Bouncer). En résultent des héros superbes, très réalistes et qui semblent plus "adultes" que dans les précédents épisodes. Tidus, le héros, ressemble à s'y méprendre à Squall en blond, alors que Yuna est un parfait mélange de Rinoa et de Selphie. Bref, le style de Nomura dans toute sa splendeur - j'imagine à peine le méchant de l'histoire. Restons dans le visuel. Vous constaterez désormais un grand soin au niveau des visages, et notamment la perception des émotions. Du niveau d'un Shenmue 2, les personnages ressentiront un panel de sentiments, lesquels s'exprimeront par divers traits ou expressions sur leur visage. En deux mots : on se rapproche de plus en plus de la perfection et ainsi de la réalité. Également, pour rendre plus vivants les personnages, Yoshinori Kitase, le directeur, a choisi d'intégrer des voix digit ! En effet, nous ne rêvez pas et c'est ainsi que nous pouvons soulever notre deuxième point clé : n'importe quel protagoniste se verra doté d'une voix ! Une grande première dans Final Fantasy. On commençait à être habitués aux vulgaires écrans blancs. Enfin, on ne va pas s'en plaindre, bien au contraire. Cet aspect rendra plus simple l'attachement pour le joueur à son équipe. Nous posséderons désormais des repères et de nouveaux indices pour repérer leur personnalité. Dans un souci de ne rien laisser au hasard, Square a ajouté à la presse japonaise le nom des deux doublures respectifs de Tidus et de Yuna. Il s'agira visiblement de Seichi Morita et de Mayuko Aoki. Ces deux personnes avaient travaillé en motion capture pour FF

VIII, et prêtaien leur corps à Zell et Rinoa/Eda. Bien, maintenant que nous avons abordé les détails, concentrons-nous sur l'essentiel : le scénario !

### Un scénario qui s'annonce béton

Si nous avons peu d'informations le concernant, nous en avons suffisamment pour vous faire patienter jusqu'à plus tard. La Terre a subi un cataclysme voilà 100 ans appelé "la grande terreur venant du sauvage". Depuis, la plupart des régions ont été immergées. Si ces deux lignes constituent la trame, en visionnant une petite vidéo et quelques photos, nous avons appris que le responsable du chaos était une entité non identifiable, puisqu'elle apparaît à chaque fois sous la forme d'une catastrophe naturelle. Cette entité répond au nom de Sin. Pour vous traduire, le prologue (sans images) que nous avons eu la chance de voir, voici ce qui est relaté.

Tidus - On dit que les esprits deviennent fous au contact de Sin. Peut-être que ce que tu as vu est comparable à ce genre de rêves ? Notre terre pleure.

Tidus - Je vivrai Sin. Je le dois. "Sin" est une entité démoniaque qui presse Ebon depuis la nuit des temps. Vaincu plusieurs fois, il revient à la vie, pour continuer son œuvre de destruction.

Tidus - Cela doit être difficile d'avoir un père célèbre... Seule "l'invocation ultime" provoquée par un "esprit pur" pourra détruire Sin. Tidus - Essayer d'échapper à la réalité... essayer et échouer.

### Un univers asiatique

Contrairement à ce que j'ai annoncé dans le dernier Player, la vérité concernant l'univers vient d'éclater au grand jour. Il ne sera donc pas une question d'univers apocalyptique, proche de FF VII et FF VIII. En fait, comme l'a déclaré récemment Yoshinori Kitase, le monde de



主人公 - ティータ (17)

声優: 桑島 秀和  
声: 桑島 秀和 (17歳) / ティータ (17歳)



ヒロイン - ユナ (17)

声優: 桑島 秀和  
声: 桑島 秀和 (17歳) / ユナ (17歳)

LE GENRE D'ILLUSTRATION, OU DRAIS-JE DIRE DE FICHE DE PERSONNAGES, QUE L'ON PEUT TROUVER SUR PLAYONLINE.COM





L'ÉQUIPE RESPONSABLE DE LA PROGRAMMATION DE FINAL FANTASY X. VOUS NOTEREZ À L'EXTRÊME DROITE TETSUYA NAMAJIRA

Final Fantasy X devrait être une sorte de représentation de l'île d'Okinawa. En effet, selon Nobuo Uematsu le jeu reflètera la culture unique de ce groupe d'îles situé sur les côtes, au sud-ouest du Japon. À ce propos, le climat tropical d'Okinawa est parfaitement retranscrit dans les premières images du jeu, que vous avez le loisir de découvrir sur ces quatre pages. Yuna également porte la tenue traditionnelle des îles. Son nom signifie d'ailleurs dans le dialecte un type d'hibiscus. Il semblerait également que tous les personnages du jeu et endroits s'inspirent directement des îles. Seul Tidus (dont le nom signifie "soleil" en japonais) semble être étranger à cet univers... À ce propos, sa phrase préférée au début de l'aventure serait "qu'est-ce que c'est ?".

Nous en découvrirons plus dans les prochains numéros de Gameplay. Toujours pour conserver l'idée d'Okinawa, le chanteuse qui prêtera sa voix au main theme sera Rikki, une star locale. La chanson s'intitulera Suteki Dane (n'est-ce pas beau ?). Pour finir avec cette inspiration dans le patrimoine nippon, il semblerait que les dieux, la culture et les noms d'armes tournent autour de la mythologie, propre à Okinawa - exit donc les Odin et co. Notez que cette information est à prendre au conditionnel et que rien n'a été confirmé.



SI JE VOUS DIS QUE CETTE IMAGE PROVIENT DU MOTEUR DU JEU ET QUE TOUT EST EN 3D TEMPS RÉEL, VOUS ME CROYEZ ? J'ESPÈRE, CAR C'EST LA RÉALITÉ !

### Dernier point

D'après une récente interview du staff de Final Fantasy X, certains événements dépendent de vos choix. À ce propos, il semblerait que vous puissiez choisir votre amour (un peu comme dans FF VIII, certaines scènes diffèrent par rapport à votre comportement. Pour finir, précisons que le transport aérien et les chocobos seront bel et bien de la partie. Ça nous rappellera le bon vieux temps - souvenez-vous les ballades à dos de l'animal en mode 7 sur le G, sauf qu'ici, je vous le rappelle, tout sera en 3D temps réel. Bref, ça va tuer. En ce qui concerne le retour de Cid, rien n'a été officialisé mais on vous tient au courant. Le Blitzball (voir le thème sur Tidus) semble sur la bonne voie pour devenir un mini-jeu dans Final Fantasy X, lui aussi en 3D temps réel.

Pour ce qui est de la date de sortie, FF X était annoncé voilà encore deux semaines pour début avril. Square est récemment intervenu en précisant que son hit serait repoussé jusqu'au mois de juillet. La cause ? Que tout soit parfait ! Niveau sortie US, le date est pour le moment arrêtée à novembre. Voilà, je crois avoir dit. J'espère que j'ai réussi à vous mettre l'eau à la bouche. On se retrouve dans un prochain numéro de Gameplay pour un dossier complet sur cette future bombe, j'ai nommé Final Fantasy X.

Jay, en état second à 8h00 du mat, après une nuit blanche de boulot.



UNE IMAGE BIEN ÉTRANGE... AVEC L'ÉPÉE DE NOTRE BRAVE TIDUS, LE BÂTON DE LA SUPÊRE YUNA, PLANTÉE EN PLEIN MILIEU DE CE QUI SEMBLE ÊTRE UN VILLAGE DÉVASTÉ. EN CE QUI CONCERNE LA BALLE BLEUE... LE RAPPORT AVEC LE BLITZBALL PARAÎT ÉVIDENT.

## Et après FF X

BONNE QUESTION N'EST-CE PAS... NOUS PARLONS DU FUTUR DE LA SAGA DEPUIS QUELQUES PAGES. JE TROUVAIS DONC INTÉRESSANT DE VOUS TENIR AU COURANT DES DERNIÈRES INFOS CONCERNANT LES PROCHAINS ÉPISODES DE LA SÈRE, MAIS ÉGALEMENT DE QUE SQUARE PRÉVOIT POUR L'ANNÉE 2001. OUTRE LA SORTIE DE FINAL FANTASY X SUR PLAYSTATION 2, DU FILM THE SPIRITS WITHIN DANS LES SALLES OSCURIÈRES AMÉRICAINES EN ÉTÉ (FIN D'ANNÉE POUR L'EUROPE), SQUARE PRÉVOIT 23 JEUX POUR CETTE ANNÉE ! VOUS ME RÉJOUISSEZ PAS. PARMI CES 23 TITRES, 12 NOUVEAUX JEUX, LES AUTRES ÉTANT DES RÉÉDITIONS.

POUR COMMENCER, FF IV VA SORTIR EN VERSION US DANS UN PACK AVEC CHRONO TRIGGER - NOM DE CODE FINAL FANTASY ANTHOLOGIE 2. FF VII, VIII ET IX APPARAÎTRONT ÉGALEMENT SUR PLAYSTATION 2 AVEC DES GRAPHISMES ET DES PIÈTES SONORES AMÉLIORÉES. SQUARE A ÉGALEMENT ANNONCÉ SON DESIR D'ÊTRE PRÉSENT SUR LES PORTABLES. AINSI, OUTRE FINAL FANTASY II, III, SOKEN DENZETSU II, FRONT MISSION ET LES TROIS ROMANIC SAÛRA SUR WONDERSWAN COLOR, SAKAUCHI A PRÉVU DE REFAIRE FINAL FANTASY IV, V ET VI POUR GAME BOY ADVANCED.

SI VOUS COMPTEZ BIEN, 11 RÉÉDITIONS, POUR NOTRE PLUS GRAND PLAISIR. POUR CE QUI EST DES 12 NOUVEAUX JEUX, NOUS N'EN CONNAISSONS POUR LE MOMENT QUE DEUX. TOUT D'ABORD FINAL FANTASY XI.

IL SERA ENTièrement EN ON-LINE (comme PSO EN GROS), MAIS BÉNÉFICERA DE PLUSIEURS SCÉNARIOS AINSI QU'EN UN DES AUTRES. LA RÉALISATION A ÉTÉ CONFÉE À HIROMICH TANAKA, PRODUCTEUR DE CHRONO CROSS ET KODAI ICHI, RESPONSABLE DE LA SÈRE DES SAÛRA ET DES SOKEN DENZETSU. EN DEUX MOTS : ON VA SE RÉGALER !

QUE TOUS CEUX QUI PRÉVOIENT VOIR LA SÈRE DES FF S'ARRÊTER REVOIENT LEUR JUGEMENT, CAR FINAL FANTASY XII A ÉTÉ ANNULÉ, TOUTOURS SUR PLAYSTATION 2. ON SE A REINE IMAGINER LE RÉSULTAT, SURTOUT LORSQUE L'ON SAIT QUE LE MÈC QUI VA LE PRODUIRE ET FAIRE SON SCÉNARIO N'EST AUTRE QUE MÂITRE YASUMI MATSUMOTO. VOUS LE CONNAISSEZ TOUS : C'EST DE GÈNE QUI EST DEVENUE LES EXCEPTIONNELS VAGRANT STORY ET FINAL FANTASY TACTICS !

NAÏVE, MAIS POUR LE MOMENT, C'EST TOUT CE QUE NOUS SAVONS. UNE QUESTION SURBESITE DANS MON ESPRIT : OÙ SONT LES 10 AUTRES TITRES PRÉVUS ? PRIONS POUR UN XENOGSARS 2 OU UN NOUVEAU ÉPISODE DE CHRONO. POUR LE RESTE, JE FAIS CONFIANCE À SQUARE.

# 5 avantages exclusivement réservés aux abonnés

- 1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :**  
sur le prix de vente au numéro.
- 2 - AUCUNE AUGMENTATION :**  
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.
- 3 - UNE LIVRAISON A DOMICILE :**  
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.
- 4 - UNE INFORMATION REGULIERE :**  
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.
- 5 - UNE LIGNE DIRECTE :**  
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.

TON MAGAZINE  
POUR 30 F



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

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

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

**Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS**

Nom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

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



# DOSSIER PHANTASY STAR

ファンタシースターオンライン

J'ai aujourd'hui le privilège de réaliser le dossier de la plus grande saga de Sega. L'arrivée récente et inespérée de PSO remet les pendules à l'heure, et démontre que la firme a conservé son savoir-faire en la matière et qu'elle a tout à gagner dans le développement massif des RPGs. Cela nous donne aussi l'occasion de jeter un bref regard sur les anciens épisodes de la série, y compris ceux qui sont éventuellement passés inaperçus auprès du grand public. Dix pages de nostalgie et d'actualité.



# Phantasy Star I

**L**c père fondateur de la série est sorti au Japon en décembre 1987 sur le Mark III, ce que vous prononcerez "Master System" en français. Ce PS nous conte l'histoire d'Alis Lalande, partie dans sa quête pour venger son frère Nero, mort sous le régime dictatorial du Roi Lassie. Comme aujourd'hui, il fallait tuer un méchant, comme aujourd'hui le héros était accompagné de... compagnons (très puissante cette fin de phrase). Elle fut donc aidée par le guerrier Odin, le chat Mjau et l'esper Noah, dans son aventure à travers les trois planètes du système solaire d'Algoi (Algoi en anglais).

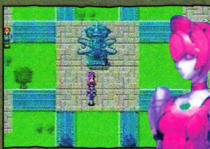
Déjà à l'époque, Sega avait fait le choix du futurisme (rien à voir avec le mouvement italien) pour les décors, rompant avec l'heroic fantasy à la japonaise initié par enx. Evidemment, ce jeu prête aujourd'hui à sourire, mais reste la référence de la Master System dans le genre et rappelle que Sega a toujours été un support pour les RPGs. La pauvreté en nombre de RPGs de la Dreamcast contraste notamment avec la Saturn (japonaise, on s'entend). Souhaitons que cela change.

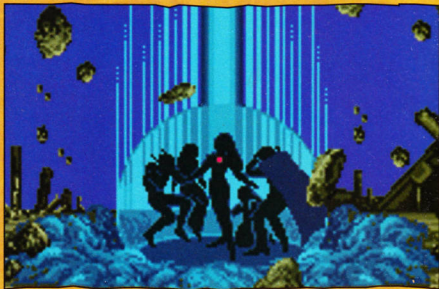


# Phantasy Star II

**P**hantasy Star II a vu le jour en 1989, sur la récemment sortie Megadrive. Cet épisode prend toujours place dans le système solaire d'Algoi, avec cette fois-ci un héros masculin (à l'époque, le premier PS apparaissait comme un RPG "Shōjo Manga SF"). Rolf, donc, un agent gouvernemental, reçoit pour mission de découvrir l'origine des dysfonctionnements de l'ordinateur Mother Brain, qui gère l'équilibre du système solaire. Accompagné de Nei, Rudo et plein d'autres braves gens (Amy, Hugh, Anna, Kain et Shir, mais vous vous en foutez), Rolf va donc mettre un terme à la tyrannie de Mother Brain. Trop puissant. Cet épisode reste fidèle à l'esprit PS, dans un monde futuriste (toujours Algoi), et le support 16 bits a permis de quitter l'aspect

"donjon", forcé par les limites techniques de la Mark III. Les combats se déroulent toujours en écrans différents (pas de temps réel), et la qualité graphique n'a que peu à envier à un FF IV (sorti deux ans plus tard).





# Phantasy Star III PS Gaiden

**P**hantasy Star III, Toki no keishōsha ("Successors du temps"), ou PS III, Generations of Doom à l'export, est l'épisode le plus haut par nombre de fans. En effet, il quitte le système solaire d'Algol et n'a aucun rapport avec le reste de la série. C'est un peu comme regarder la bande-annonce du film Final Fantasy et se demander ce qu'il fout là... Et pourtant, ce jeu paru en 1991 avait quelque originalité à proposer, mais a commis le crime de ne pas imiter le sous-titre sur la boîte du jeu, c'est-à-dire suivre ses prédécesseurs. Mais je ne suis pas très clair.

Je m'explique. Le principal intérêt de PS III était de proposer aux joueurs de diriger leurs héros sur trois générations (nos regards se tournent

vers le récent exemple de Saga Frontier III), en gardant en tête que tel couple allait donner tel enfant, altérant ainsi le déroulement du jeu. D'autres paramètres entraient en ligne de compte : une descendance riche en sang Layan se trouvait plus fragile physiquement, mais se révélait à l'inverse plus forte en technique. Et vice-versa avec du sang Drakian. Le jeu ne se limitait pas non plus à proposer différents personnages selon l'ascendance. Si tel personnage naissait, eh bien le caractère de tel autre s'en trouvait alors modifié (je pense à Kara).

Plus de vingt héros et pas moins de quatre fins différentes constituaient autant d'atouts au bénéfice de PS III. En fait, pour plaire, il n'aurait pas dû s'appeler ainsi. Les puristes qui le crucifient avancent également que le scénario du jeu était miteux, puisqu'en effet, il était difficile de poser un objectif au héros de première génération (Rhys) en sachant

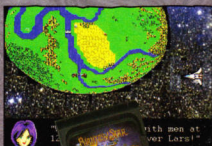


qu'il allait mourir avant la fin du jeu (héhé, logique). Cela dit, pour ceux que ça intéresse, sachez que les événements prennent place au milieu d'une guerre civile vieille de plus de mille ans, opposant différentes races : Drakian, Layan, Cyborg et autres monstres. Il faut pousser le scénario pour comprendre qu'il faut détruire le mal légendaire Dark Force, enfermé sous les eaux de Landen et à l'origine de la terreur et de la haine de l'homme.

Évidemment, le jeu est aujourd'hui graphiquement dépassé, mais reste une référence pour son originalité (mais pas pour son nombre de combats au mètre carré). Tentez-le si la 2D d'il y a dix ans ne vous rebute pas.

La GameGear, dont la technologie est issue de la Master System, a proposé deux PS. Le premier, sorti en 1992, s'appelle PS Gaiden. Le Gaiden pourrait se traduire "anecdote" ou "histoire parallèle". En effet, il conte l'histoire d'Alis, partie sur un autre système solaire, qui va fonder une nouvelle colonie.

L'autre PS s'appelle PS Adventure, et a été oublié de tous. Il s'éloigne de la série et se résume en fait à une succession de tableaux. Passionnant.





POINT COMMUN DES PS : LA VUE DE DOS DES COMBATS (RAFFOQ, ON NE VOYAIT QUE L'ENNEMI)



SECOND PLANET, MOTAVIA

MOTAVIA EST LA PLANÈTE D'ALGOL SUR LAQUELLE VOUS DÉBUTEZ L'AVENTURE

# Phantasy Star IV

**S**ans conteste le meilleur RPG de la Megadrive, le meilleur tout court pour certains, Phantasy Star: End of the Millennium (Phantasy Star IV à l'export) a été commercialisé en 1994. Il renoue avec la "tradition" de la série en nous replongeant dans l'univers d'Algol et de ses alentours.

Algol, lieu privilégié de la science, a vu une civilisation millénaire sur le déclin, avec la destruction de Mother Brain (PS II), la disparition de la planète Parma, la mort de 90 % de la population du système et la perte de toutes les connaissances scientifiques.

Mais suivant la théorie des cycles, la civilisation née en Algol va renaitre, quelque mille ans plus tard. La culture ancienne est redécouverte, la population aspire à un



BIEN QU'ÉTANT UNE FEMME, ALYS A UN LANGAGE MOYENNEMENT CHÂTÉ



ALYS ET CHAZ SONT LES DEUX PREMIERS PERSONNAGES QUE VOUS MANIEZ DANS LE JEU



AIEDO, L'UN DES LIEUX CENTRAUX DU JEU

monde meilleur (heal the woowoo!deux), mais selon une autre théorie dite de l'équilibre des forces, le Mal connaît une ascension identique et menace le monde (le coup des théories dans le jeu, je l'ai complètement inventé, hein). Vous incarnez donc Chaz Ashley, de la guilde des Hunters, accompagné de son mentor Alys, qui n'a rien à voir avec celle de PS I, si ce n'est d'être une femme. Alors qu'ils doivent remplir une mission de destruction de monstres apparus récemment, ils vont découvrir leur destinée et leur rôle dans l'Histoire d'Algol. Protégés de leur système solaire, rejoints par la suite par Rika le newman ("numan" à l'époque), Rune l'esper et Wren le cyborg, ils devront définitivement éradiquer le mal Darkness (pas manichéen pour un sou, nan nan). Cet épisode fait partie des jeux en 2D qui



CUT-SCÈNE ET HEAL (DEMI-HEAL)

ne vieillissent pour ainsi dire pas, à la manière d'un Chrono trigger ou d'un Seiken Densetsu (combien d'heures ai-je passé sur le II ?). Les combats se déroulent à la manière d'un RPG nippon classique, c'est-à-dire avec alternance des commandes sur une séquence différente du cadre dans lequel avancent les personnages (je suis chiant, j'aurais pu dire "ce n'est pas un RPG") : l'intégrant en apparence simpliste, vous chahuterez certainement, car épique, n'hésitez donc pas jouer à cet épisode PS. Si vous n'avez plus de Megadrive, il vous reste l'option de la Saturn, mais la langue vous bloquera peut-être, sinon l'émulation sur PC, rien de bien difficile à trouver.

Meian

L'ASPECT FUTURISTE EST L'UN DES POINTS COMMUNS DE TOUTS LES PS



LES GRAPHISMES N'ONT PRAQUEMENT PAS VIEILLI



LES CHRONIQUES ANCIENNES. AUJOURD'HUI, PARMA N'Y RESSEMBLE PLUS TROUC...



EVIDEMMENT, IL Y A UN GROS BOSS (LE FRANÇAIS), MAIS C'EST PAS ÇA QUE JE REGARDAIS.



LES LUMIÈRES ONT LE MÊME D'ÊTRE IMPRESSIONNANTES, ÇA RAFFAÎT LES MAGES (PAS LA PEINE DE M'EN SUIVRE).

# Eternal arcadia

# PS collection

Bon, évidemment, que tout Eternal Arcadia (ou States of Arcadia) dans ce dossier PSO ? Très bonne question, jeunes fondus de RPGs, et différentes options s'offrent à vous. 1- J'ai devoir remplir sa maquette. 2- Nous aimons taper sur un clou, et je fais office de mortuaire. 3- Obiwan Kenobi. En fait, cela doit être un peu toutes les réponses.

Mais il n'en reste pas moins vrai que bien avant le sortie du jeu, on pensait qu'Eternal Arcadia serait la suite du PS, End of the Millennium. Que le miracle se produirait après six ans d'absence. En plus, il courait les rumeurs de développement d'un nouveau PS qui Dreamcast, et comme si cela ne suffisait pas, de nombreux membres de développement des PS travaillaient sur Eternal Arcadia. Nous y étions presque, mais nous nous sommes plantés. C'est pas plus mal, nous avons et EA, et PSO. Alors répertions de ce EA (ou SQA, on s'en fou) dont nous vous avons déjà tout dit, mais qui beaucoup attendent en version PAL, faite de parler japonais ou faut de savoir pas le bon cible (l'abus standards, hein ?) EA est le premier RPG digne de ce nom offert aux possesseurs de Dreamcast, Grandia II demeurant « bien mais pas top », et je me contenterai de vous en rappeler les originalités.

Il permettrait de voyager au travers d'un monde au moyen de bateau, avec lesquels il était possible d'engager des combats, pour moins de monotonie. Le scénario et la recherche des pierres de Lune fumaient un peu le réchauffé, mais la réalisation en 3D intégrale et le charisme des personnages donnaient tout son sens à la quête, elle-même débordant d'humour (merci Aika). Au passif du jeu, on ne pouvait guère déplorer qu'une fréquence parfois élevée des combats, ainsi qu'une certaine lassitude dans la gestion de ces derniers (avis personnel). Il n'en demeure pas moins que EA reste la référence en RPG de la Dreamcast. EN OFF-LINE. Sinon, évidemment, c'est PSO.

PSD

PSD me confirme que le jeu sort en PAL en avril, alors vous n'avez plus qu'à ronger votre frein. Héhé. Ah oui, il y a évidemment beaucoup de photos d'Aika, mais c'est exprès.



(Aika) Visee. If this city has been dead for generations, then who is that??

IL N'Y A PAS DE BOSS, MAIS JE REGARDAIS TOUS JOURS LA MÊME CHOSE.



MEGA MAGIE !



VOYAGER EXCLUSIVEMENT DANS LES AIRS EST UNE DES ORIGINALITÉS DU JEU.



AU DÉBUT DU JEU, PEU AVANT L'ATTAQUE DE LA GARDE IMPÉRIALE. AH, L'INSOUCIANCE...



PAR DÉTOURAGE, JE VOUS METS AUTRE CHOSE QU'AÏKA



UN PASSAGE CHOUILLANT DU JEU, AÏKA SE F...





TROP RAPIDEMENT NE PAS ÊTRE SIGNALÉ, VOUS PASSEZ UN NIVEAU. LES UN PREMIERS DE FORMER N'AVENIR, MAIS APRÈS C'EST LA CALITE.



OH, TO MEDITA VOUS RETOURNER VOUS HP ET TP

# Phantasy Star On-line

Intéressant. Trois mois avant sa sortie, tout le monde bavillonnait sur les photos, et le mot on-line résonnait dans le cerveau de tous les rédacteurs, sauf de moi car j'ai la prétention de ne l'avoir pas creusé l'auto-satisfaction gratuite et outrecroquer. Une fois le jeu arrivé, tout le monde s'installe devant le moniteur, et regarde. Pendant deux semaines, la Terre allait être séparée entre ceux qui aiment PSD et ceux qui le haïssent. J'ai immédiatement appartenu à la première catégorie, avant que Kyo ne me rejoigne, mais je ne connais toujours pas l'avis de Ben et Jay (ni de Sarah d'ailleurs). C'est peut-être ce qui me vaudrait l'honneur de réaliser le test de ce jeu magistral, véritable bond en avant pour Sega, s'en dépêche à quiconque. C'est parti.

Meine



PANORAMA DE LA VILLE... JE RESTE DANS VOIR DEVANT LES LUMIÈRES ET LES TRANSPARENTS

«C'est de la merde». Ça, c'est le magnifique à cappella dont Jay, Ben et Kyo ont gratifié la rédaction au départ, dans une simultanéité et une convergence d'esprit qui me frappent encore (vous avez changé d'avis ? Je ne sais toujours pas). Je vais donc aborder ce test en commençant d'abord par une mise au point.

## Définissons le jeu

PSO, en tant qu'A-RPG en réseau, innove complètement dans le monde des consoles, et comble le retard sur les PC dans le domaine de l'Internet. Selon Jay, le RPG nippon, dont les règles ont été éditées par Enix et Square, n'a rien à voir avec le JdR tiré de la littérature anglo-saxonne et des Dornjons & Dragons. Certes, j'aime à penser que dans les pre-

miers, nous sommes invités à découvrir un univers au travers de la psychologie et de l'histoire d'un personnage, et je les compare à la lecture d'un livre captivant. En ce sens, Xenogears est le meilleur RPG jamais réalisé à mon avis. Le deuxième type de RPG, que l'on retrouve notamment sur PC, vous plonge dans un monde dont vous maîtrisez mieux l'évolution, avec la création d'un personnage, et des choix plus vastes de scénarios. PSD coupe la poire en deux et ne prend que le meilleur. Voilà ma position, vous avez le droit d'en débattre et de vous étripier, moi je m'en fous (je précise que je préfère les RPGs sur console, c'est une histoire de décors).

## Il arrive, ton test ?

Oui, oui. Pour les fans, sachez que nous

## À abattre

TOUTS CES MONSTRES AU OI D'HUITRES SONT À ABATTRE. DE TOUTE FAÇON, VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX, LES PORTES NE S'OUVRENT QU'UNE FOIS QU'ILS SONT MORTS. CELA NE LES REND PAS PLUS INTELLIGENTS, HEÛS. GLOBALEMENT, ILS SONT ASSEZ MOCHES, C'EST UNE FAIBLESSE DU JEU. ILS NE S'AMÉLIORENT QU'À PARTIR DU NIVEAU DES MINES, MAIS SONT TOUJOURS AINSI CONS. CEUX QUI Y ONT JOUÉ COMPRÉHENDENT LA SUITE : JE FRANCHIS LA PORTE, JE ME CACHE DERRIÈRE LA PORTE, JE FRANCHIS LA PORTE, JE... AD LIB.







LES VERTUS INVERSEMENT LE JEU ET TOUJOURS EN PURES ET TRESSANS



LE NIVEAU DES MANS EST HASTOIS CORRE. CAV SALES POISS VOUS BALANCENT DES ECLAIRES ET BONT LONGTEMPS MOUS DE FORRES

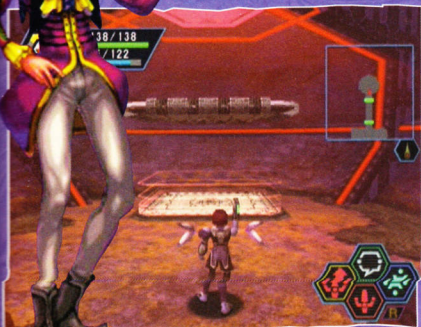


## À son image (ou presque)

EN MATIÈRE D'IDENTIFICATION AU HÉROS, NOUS SOMMES SERVIS. AUCUNE PSYCHOLOGIE OU TROUBLE FRELIDON IMPOSÉS, VOUS ÊTES LIBRES, DANS LES LIMITES TECHNIQUES DU JEU, BIEN ENTENDU. JE ME SUIS PERSONNELLEMENT AMUSÉ À CRÉER UNE MAGICIENNE EN LOOK KICKERS, UN AUTRE À L'APPARENCE DE LINK AVANT FUMÉ UN JOINT (NE FUMEZ PAS, C'EST PAS BIEN), ET FINALEMENT POUR LES BESOINS DU TEST, UN HUNTER NAN, JUSTE POUR VOIR SA DÉGÈNE AVEC UNE PIVAZER. À VOUS CERVEAUX.



CEtte CRANNE VOUS TRAVAILLE LE CRANNA VERTU DE BOSS



quittons le système solaire d'Algol, et que nous nous rendons sur la planète Ragol. Les humains, menacés par la disparition de leur planète, mirent au point le projet Pioneer, visant à établir des colonies sur des planètes vivables. Pioneer 1 débarqua donc sur Ragol, où elle entreprit la construction du Central Dome. Après qu'elle eut confirmé la sûreté de la planète, sept ans plus tard, le vaisseau Pioneer 2 partit avec à son bord les premières colonies civiles, et alors qu'elle entre en contact avec le Central Dome, une explosion se produisit, et tout contact fut perdu entre la Terre et l'espace. Voilà succinctement ce que vous décrit l'intro du jeu. La musique y est grandiose, la cinématique utilise le moteur du jeu, déjà, on est calmés.

Premier réflexe, mater les options, et là, pas de mensonge, cinq traductions intégrales : en japonais évidemment, mais aussi en anglais, allemand, espagnol et français. Our mesdames et messieurs, vous le savez déjà mais il faut le gueuler bien fort, parce que justement, c'est fort. Ensuite, on fait new game, et le délire peut commencer. Jamais un RPG n'avait proposé autant d'options pour monter SON personnage, à SON image ou celle qu'on veut lui donner. Vous avez le choix entre trois classes et trois races. Les classes sont : les Hunter, polyvalents en attaque et magie, ils sont les plus adaptés à l'évolution en off-line, car il n'ont pas à s'en remettre à d'autres coéquipiers ; les Ranger sont les brutes du jeu, et arriveront tout au plus à faire un grand écart à la Van Damme, entre corps à corps et



# Plein les yeux

AH, SE CREVER LES YEUX POUR NE RIEN VOIR DE PLUS BEAU. LA RÉALISATION EST DÉMESURÉE, AU-DELÀ DE CE QUE J'ATTENDAIS. LES TEXTURES, NOTAMMENT, ONT ÉTÉ LES PLUS SOIGNÉES. LES EFFETS DE LUMIÈRE LES METTANT EN VALEUR. À MOINS QUE CE NE FUT LE CONTRAIRE. ON S'EN FOIT. CE QU'IL FAUT RETENIR, C'EST QUE PSO EST LE PLUS BEAU JEU EN RÉSEAU JAMAIS FAIT. LA CONNEXION EN 50K ET MÊME EN 33K N'Y CHANGE RIEN, JE VAIS ENCORE ENRICHIR MON OPTALMOLOGISTE (FIN DE PHRASE BANCALE, JE SAIS, MAIS RETENEZ L'IDÉE).



WAWH, LOVELY LES CHUTES D'EAU DANS LE PREMIER NIVEAU

magie, autant dire pas brillant : les Force, enfin, sont ma classe préférée, il s'agit de magots, l'exact inverse des Ranger, mais souffrant des mêmes défauts en off-line. La classe reflète donc la spécialisation des héros. La race, quant à elle, va influer sur les paramètres tels que la résistance physique ou plus ou moins de points de magie (TP et non MP). La différence est significative concernant par exemple les cyborgs, qui n'ont pas de TP.

## On se connecte

Au moment de vous connecter, vous choisissez votre serveur; et ensuite créez ou entrez dans une équipe, et vous êtes jetés dans Pioneer 2. Disons-le tout de suite, ce RPG n'est pas massivement en ligne. Il peut y avoir jusqu'à mille personnes par serveur, mais uniquement des équipes de quatre. Frustrant, mais nous attendons tous maintenant une extension, un mod qui nous permettrait de nous battre humains contre humains. D'autant plus que des beta testeurs japonais auraient eu la primeur d'une telle extension...

À quatre, donc, on plonge pour la première mission, à observer dans les forêts le comportement bizarre des animaux, devenus agressifs. Bon, ben autant le dire,

ça déboîte sec pour la 3D. Jamais la Dreamcast n'avait atteint de niveau technique, et lorsque tout défile avec la même fluidité en de toute façon pas pu mesurer. On ne joue pas à Counter Strike... On se situe à un autre niveau. Aucun, je dis bien aucun, jeu en réseau n'arrive à la cheville de PSO d'un point de vue graphique. Les effets de lumière dans tous les niveaux, les reflets (put... les mines II), la richesse des textures, on a envie de se crever les yeux pour ne rien voir de plus beau. Voilà, c'est dit.

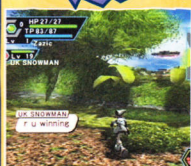
## C'est dit, mais ça ne suffit pas

Le plus amusant, en testant le jeu à la rédac, est qu'un tenait le pad, et l'autre tapait sur le clavier Dreamcast. On s'amuse tout de suite à écrire des corniches à son équipe, et on rigole bien. Même enfermé chez soi, on se sort. Nous avons parlé avec des Anglais et des Américains, c'était pas super philosophique, mais on s'est bien marré.

Mais l'important reste le jeu. Parions technique. Vous avez, selon votre classe et race, différentes armes, magies et armures. Un niveau spécifique est requis pour utiliser telle arme, telle magie ou telle armure. La magie 2 de feu sera par exemple accessible à partir de 100 points de magie dans vos paramètres. Toujours selon votre race et classe, vous parviendrez à ce niveau plus ou moins rapide-



HEIN, ON VERT MIEUX L'ANNEE. NOTEZ LES REFLETS SUR LE SOL, IMPRESSIONNANT.



## Chat

COMME DANS TOUS LES JEUX EN RESEAU, IL N'EST PAS POSSIBLE, IL EST INDISPENSABLE DE DIALOGUER, AU RISQUE DE SE FAIRE ECRASER SANS PRETENTION COMME UNE LARVE INDIVIDUALISTE. ON PEUT EGALEMENT CRAQUER OU INSULTER, ENFIN FAIRE TOUT CE QUE VOUS FAITES A QUATORZE ANS SUR UN CHAT YAHOO. IL VOUS FAUDRA NEANMOINS NE PAS FAIRE L'IMPASSE SUR LE CLAVIER SEGA, CAR CHOISIR DES LETTRES AVEC UN PAD, C'EST UN PEU COMME ESSAYER DE FAIRE DE LA CORDE A SAUTER AVEC LES INTESTINS DE VOTRE PERE. DEFOLIEZ-VOUS, C'EST LE PRINCIPAL INTERET DES JEUX EN RESEAU.



## Furie

COMME DANS UN FINAL FANTASY OU DANS UN GUILTY GEAR, AU CHOIX SELON VOS GOÛTS, TROP S'EN PRENDRE DANS LA TRONCHE PEUT DEBOUCHER SUR TROP VOUS EN METTRE PLEIN LA TRONCHE. A VOTRE SERVICE MONSIEUR MAG, QUI S'EXCITERA A VOTRE PLACE. REMERCIONS-LE POUR SA SOLICITUDE. BON, EN GROS, LE FAITES PAS CHER, OU IL VOUS BALANCE UN GROS MONSTRE DANS LA FACE.



CREVE, ROBOT DE M...

ment. Mais vous ne verrez pas un magicien avec un pistolet, par exemple. En outre, chaque arme permet différents enchaînements. Les couteaux permettent quatre coups successifs, là où le Panzer n'en a que trois mais permet de frapper plusieurs ennemis à la fois. Bref, un système très riche, inspiré de Diablo, pour ceux qui y jouent. Il vous suffit ensuite de

paramétrer intelligemment votre pad en attribuant des fonctions à chaque bouton, au nombre de six (X, A et B, et les mêmes en maintenant la gâchette R appuyée). La suite est évidente : vous avancez, vous massacrez, ou vous faites massacrer, tout l'intérêt étant la coopération et la déconne.

### En off-line

Le O de PSO a une signification. En off-line, le jeu ne représente que 40 % de ce qu'il doit être. Il a pour but de vous faire découvrir le scénario, dont à vrai dire, on se fout un peu, mais aussi de vous familiariser et d'améliorer votre personnage. Vous pouvez soit avancer linéairement, soit remplir des missions en étant accompagné d'un bot. Une fois ces missions terminées, vous avez le droit d'en télécharger sur le net, d'ailleurs Sega vient d'en envoyer de nouvelles (22 janvier). L'IA est toujours très limitée dans ce type de jeu et ne vaudra jamais de se bastonner avec un ami, mais saluons ces débuts en fanfare de Sega.



ON EST RAPIDEMENT DEPASSE SI L'ON NE FAT PAS PRELME DE NIQUEUR.



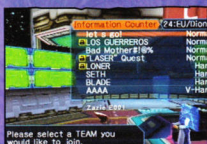
Boule



CETTE SOURCE INAMOVIBLE GÉNÈRE PAR LE TÈLÉRE-VOUS PERMET DE REVENIR À LA VILLE.



CE PROCÉDÉ VOUS PERMET DE DÉBLOQUER DES OBJETS INCONNUS, MAIS IL PEUT DÉBLOQUER SEULS CERTAINS DÉBLOQUÉS POUR UN MÉTIER DÉTERMINÉ.



ENSEMBLE DÉTERMINEZ LORS DE LA CONNEXION, LE MÉTIER QUE VOUS VOULEZ DÉBLOQUER.



POUR TESTER LE JEU, PLACEZ-VOUS À L'ORDRE ET JOUEZ SUR LES EFFETS DE L'ORDRE, C'EST TRÈS INTÉRESSANT.

# L'I.A.



LE TRUC, LA CHOSE, LE JE-NE-SAIS-QUOI À AMÉLIORER DANS LE JEU RESTE TOUT DE MÊME L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DE CES ABRUTIS DE BOTS. ILS SONT TELLEMENT DÉMUNIÉS INTELLECTUELLEMENT QU'ILS SE REFUSENT À PASSER LES PORTES, SAUF À DE RARES EXCEPTIONS. DE FAIT, NOUS ATTENDONS TOUS L'ARRIVÉE DE NOUVEAUX «MOODS», QUI PERMETTRAIENT LE COMBAT D'HUMAINS CONTRE HUMAINS (LES TESTEURS JAPONAIS ONT EU LE PRIVILEGE DE BETA-TESTER CETTE OPTION). PRIONS ENSEMBLE LE DIEU SEGA ET OULOFIONS NOTRE PAGANISME PATHÉTIQUE. RAAAAHHH, JE VAIS M'ENFERMER.

## En conclusion

Pour les autres éléments importants du jeu, matez les thèmes. Voilà, PSD est la révolution que le monde des consoles attendait, les magazines japonais ne s'y sont pas trompés en notant le jeu 10/10, et je suis heureux de voir le niveau d'estime que Sega a pour ses joueurs et pour le RPG en réseau. Il est le meilleur jeu du genre à l'heure actuelle, même si il souffre encore de défauts délabés. Par exemple, faire en sorte que la compétence d'un perso influe sur ses statistiques, faire en sorte que les ennemis soient moins cons, faire en sorte qu'on puisse vite se bastonner entre humains sur le Net. Mais nous sommes déjà largement comblés, au-delà de ce que nous attendions: Vive PSD, vive Sega.

PS : Je remercie en particulier Boule, qui

m'a gracieusement prêté sa VMU. Sans lui, j'aurais galéré pour prendre toutes les photos. Du Asheron's call soit avec toi.

Meian

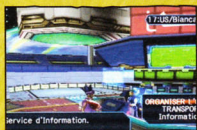


PEU DE CHANGES (EN COMPARAISON AVEC LE DERNIER FAIT ÉCHANGE) POUR LES BOTS EN LEU TEST.



# Le o de pso

TRÈS SIMPLE, TRÈS FUN, TRÈS TOUT DE CE QUE VOUS VOULEZ. IL VOUS FAUT D'ABORD VOUS CONNECTER. HUP, HUP, JE VOUS PREND POUR DES CONS. IL FAUT ENSEMBLE CHOISIR UNE ÉQUIPE OU EN FORMER UNE. VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE VÉRIFIER LA VOTRE SI VOUS ATTENDEZ DES AMIS OU SI ILS ONT DES GROS COMPARTS INDIVIDUALISÉS. DE TOUTE FAÇON, ENSEMBLE CHOISIR RAPIDEMENT TOUT SEUL, C'EST PAS LA PRIÈRE D'ACHETER UN JEU EN RÉSEAU (ON VOIT QU'IL EST TRANSPARENT OU VERT). APRÈS AVOIR DÉTERMINÉ LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ, VOUS DÉBUTÉZ ENFIN DANS LE JEU, À POINTER 2. VOUS Y AVEZ PLUS QU'À REJOINDRE VOS AMIS.



service d'information.

# Le mag

COMME LE DISAIT MON CONFRÈRE BOULE, LE MAG EST UNE SORTIE DE TAMAGOCHI, MAIS EN PLUS VIOLENT. ET ÇA RAPPORTE PAS UNE THUNE À BANJAI (NO COPYRIGHT). VOUS POUVEZ RÉGULIÈREMENT DONNER À VOTRE MAG DES ITEMS, ET LE CHOIX QUE VOUS EFFECTUEREZ INFLUERA SUR SES PARAMÈTRES. TEL ITEM AUGMENTERA LE POWER ET BAISSERA LE MIND, ET VICE VERSA. L'ANIMAL INVOCUÉ CHANGERA EN CONSIDÉRANT VOS CHOIX ANTERIEURS, MAIS AVANT TOUT, LE MAG AGIT COMME UNE ARMURE ET DONC MODIFIE LARGEMENT VOS APTITUDES. N'OUBLIEZ DONC PAS DE LE NOURRIR TOUTES LES CINQ MINUTES, ÇA VAUT LE COÛT, ET C'EST MOINS COME QU'UN TAMAGOCHI.

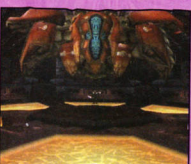
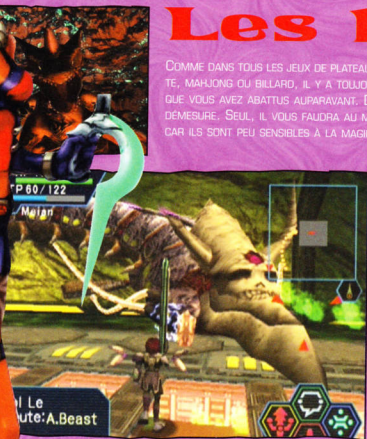


Rag Rappy

# Les boss

COMME DANS TOUTS LES JEUX DE PLATEAUX, RPG, COMBAT, COMBAT, FOOT, ENQUÊTE, MAHLONG OU BILLARD, IL Y A TOUJOURS UN BOSS PLUS GROS QUE LES VILAINS QUE VOUS AVEZ ABATTUS AUPARAVANT. DANS PSO, CELA FURTE PARFOIS AVEC LA DÉMESURE. SEUL, IL VOUS FAUDRA AU MOINS UN HUNTER FOGU EN VENIR À BOUT, CAR ILS SONT PEU SENSIBLES À LA MAGIE, SURTOUT LE BOSS DU DEUXIÈME NIVEAU

QUI M'A FAIT CHI... PENDANT UNE HEURE. À NOUVEAU, LA COLLABORATION EST LA CLÉ DE LA VICTOIRE. EN GROS, FLUYEZ PENDANT QUE VOS AMIS SE FONT MASSACRER, TOUCHER L'ENNEMI UNE FOIS SUFFIT À REMPORTEZ VOTRE PART DE XP.



**Dreamcast (Pd)**  
**Conception :** Sonic Team  
**Distribution :** Jap

**Dispo en :** Sep  
**Genre :** A-RPG On-line  
**Nombre de GO :** 1  
**Blocs mémoire :** 45 blocks

**Graphismes : 96%**

Les plus belles images du A-RPG en ligne. Aucun PC, aucun puissant sock, même à régler. Les textures sont les plus riches que la Dreamcast ait proposées à ce jour, et rien dépense à Jay, Ben et Kyo, je le trouve plus beau, ferme, qui respire à l'air frais du Festival Arcade. Pour les lettres d'insultes, faites-le directement sur le forum GP, je me ferai un plaisir de ne pas vous répondre.

**Musiques : 85%**

Celle d'introduction est superbe. Je trouve pour les autres qu'elles accompagnent au mieux l'évolution du jeu, mais il est une qu'elles peuvent saouler à force de répétition. Le son est futuriste, destroy, mais maître Yasunori Mizuda n'usurpe pas son titre et reste plus fort que Sega (Chrono cross, Menegera).

**Durée de vie : 99%**

Le jeu en réseau est celui qui a le plus d'avenir. Pour moi, que Sega applique régulièrement des quêtes, que des extensions sortent dans quelques mois, on ne peut faire mieux. À votre avis, pourquoi un jeu comme Hell-He en mode CS comme TFC, suscite-t-il toujours autant de passions ?

**Accessibilité : 95%**

Menus classiques et riches, cinq langues, même si le français a déjà été plus facile, que demander de plus ? Des options, des variables, ok, mais PSO est à ce jour le meilleur équilibre entre simplicité et richesse.

**Scénario : 70-95%**

En mode Solo, histoire de Frontier 1 et 2, de Ragol et consorts n'a aucun intérêt, si ce n'est de fournir un prétexte à l'extermination de monstres, pas très futés d'ailleurs. PSO prend néanmoins toute sa dimension en réseau, dans la coopération avec d'autres humains. Les nouvelles quêtes dépendent de ce que vous en faites. Vous êtes les maîtres.

**Présentation : 90%**

Les goûts et les couleurs.

**Psychologie des personnages : 100%**

Je mets 100% car j'ai une très haute opinion de moi-même. Comment faire mieux, vous êtes le personnage, vous êtes son caractère. Même si vous tombez sur un abruti, sa connerie sera toujours méritée. Si vous êtes zélé, votre perséisme sera, si vous êtes calme, les autres le sauront, pas la peine d'en dire plus.

**99%**

Le meilleur RPG en réseau, le meilleur jeu de la Dreamcast, le meilleur jeu de Sega.

# Chroniques de la Guerre de Lodoss

2<sup>ème</sup> volume du chef-d'œuvre de l'heroic fantasy japonaise en DVD !  
chroniques 6 à 9



reportage et interviews :  
les personnages fantastiques  
chevalerie et chevaliers  
galerie d'images  
bandes annonces  
+ Kaze

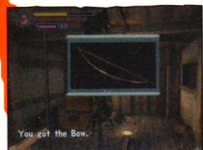
- version française • version originale • sous-titres français et malentendants •
- boutiques spécialisées • boulanger • extrapole • inac • virgin megastore •
- également disponible en Vhs •



Les Tests

# Onimusha : Warlords

C'est bon, je peux enfin le dire : « Vive la Play 2 ». Après avoir été déçu par l'un des jeux que j'attendais le plus, « The Bouncer » j'attendais le futur Survival-Horror de Capcom avec de plus en plus d'inquiétude. C'est toujours comme ça avec un jeu que l'on attend beaucoup, plus la sortie du jeu approche, plus on se pose des questions sur ses qualités. Mais on l'a enfin en main, avec un léger retard tout de même, mais on l'a. Je vais pouvoir vous donner mon avis... Alors, Onimusha, bien ? Verdict.



VOUS ALLEZ ENFIN POUVOIR ABATTRE LES SNIPERS.



ICI, IL FAUT TROUVER LA DEUXIÈME MOITIÉ DE LA PIERRE POUR OUVRIER LA PORTE.



IL Y A DU MONDE, ALORS ON BOURRINE.



VOUS ALLEZ D'ORTENIR LE POUVOIR DE LA FOUORE.



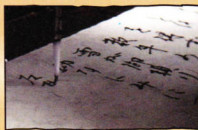
UN BEL EFFET DE FLOU LORS DU GAME OVER.

Direct, je mets le jeu dans la grande boîte noire, je mate le début de l'intro... Je tombe dans les pommes. Je me réveille et j'appuie sur Reset pour pouvoir le voir en entier. Non, non, j'exagère pas du tout, bon un petit peu c'est vrai, mais c'est juste pour vous montrer le travail titanique dont les programmeurs ont dû faire preuve pour réaliser un film en images de synthèse de cette qualité. Suite à l'intro, on rentre direct dans le jeu, et on est tout de suite abasourdi par la qualité des décors, c'est du précalculé, certes, mais c'est ultra beau, c'est indéniablement le plus réussi de sa catégorie. On remarque tout de même un léger défaut, les personnages, incroyablement modélisés au passage, ne sont pas parfaitement intégrés aux décors. Le problème vient du fait que leurs couleurs flashent un peu trop, et ce défaut se répercute tout au long du jeu, surtout dans les décors foncés, et comme la majorité des tableaux sont sombres, ça se remarque assez facilement. Mais je chi-

pote, et c'était vraiment pour lui trouver un défaut, car à part que le jeu est plutôt simple et très court (à force, ce point-là ne va plus être un défaut pour les Survival-Horror), c'est vraiment le seul que j'ai bien pu trouver. Mais revenons au début du jeu (ouais, parce que là, tu ennuies tout le monde... ndKyo), qui vous plonge au cœur de l'action. En effet, vous commencez directement par un combat, et c'est à ce moment que l'on se rend compte que les points forts du jeu ne sont ni les graphismes fabuleux, ni l'animation quasi-parfaite, mais la jouabilité, et si j'avais dû mettre une note à celle-ci, j'aurais mis sans hésitation 99%. Dès le début, on manie à la perfection Samanosuke ; vous appuyez sur R1 pour locker votre adversaire, L1 sert de protection, Carré pour l'attaque, Triangle pour la magie et Rond pour les actions. Quant au bouton Croix, il sert à absorber l'énergie de vos adversaires défunts, à la manière de Soul Reaver. Cette énergie est en trois catégories, l'énergie jaune qui vous restaure

## Sur le C...

DÉCIDÉMENT, CAPCOM TIENT À CONCURRENCER SQUARE, AU NIVEAU DES INTROS EN IMAGES DE SYNTHÈSE. CELLE D'ONIMUSHA A REQU LE PRIX DE JE SAIS PLUS COMMENT ÇA S'APPELLE (ENFIN UN TRUC BIEN), ET QUAND ON LA MATE, ON COMPREND POURQUOI. UNE BATAILLE PLUS VRAIE QUE NATURE, DES EXPRESSIONS SUR LES VISAGES BLUFFANTES, ENFIN BON, C'EST PARFAIT.





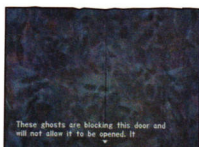


**c'est en précalc... et alors**

BEN OUI, ET ALORS. TANT QUE C'EST BEAU, QUE C'EST AGRÉABLE À JOUER, C'EST-À-DIRE SANS ANGLE DE VUE DÉNANT, QU'EST-CE QUE ÇA PEUT FAIRE ? EN TOUT CAS, QUE LES DÉCORS NE SOIENT PAS EN 3D NI N'À EN AUCUN CAS GÊNÉ. ET PLUS, IL FAUT VOIR LES DIFFÉRENTES ANIMATIONS DANS CES TABLEAUX PLUS BEAUX LES UNS QUE LES AUTRES. À COMMENCER PAR L'EAU : ELLE N'A JAMAIS ÉTÉ AUSSI RÉALISTE. D'AUTRES DÉCORS SONT INTERACTIFS : VOUS POUVEZ PAR EXEMPLE COUPER LES BAMBOUS D'UN JARDIN, OU DES PLANCHES DE PROTECTION.



POUR PASSER CETTE PORTE, IL VOUS FAUT LE POUVOIR DE FEU AU NIVEAU DEUX.



These ghosts are blocking this door and will not allow it to be opened. It

VOUS NE POUVEZ PAS LE VOIR SUR CETTE PHOTO, MAIS LES VISAGES SUR CETTE PORTE SONT INCROYABLEMENT ANIMÉS.



Now the creature board for the first mission - this board will be open. It

KARDE DOIT SE DÉPÊCHER POUR RESOUDRE CE CASSE-TÊTE...



... AFIN DE SAUVER SAMANOSUKE D'UNE MORT ATROCE.



FINIR UN ENNEMI AU SOL PROCURE UN RARE PLAISIR.





SAMANBUKE PEUT ENFIN OUVRIR CETTE PORTE.



VOIC LA PREMIERE RENCONTRE AVEC UN BOSS CORACE.

## Sayonara.



COMME TOUTS LES SURVIVAL-HORROR, LE PREMIER ECRAN QUE VOUS VERRIZ EN LANÇANT LE JEU EST UN EXPLICATIF DE CE QUE PEUT COMPORTER LE JEU, C'EST-À-DIRE DES SCÈNES VIOLENTES QUI PEUVENT CHOQUER LA SENSIBILITE DES PLUS JEUNES (CHOUETTE !). EH OUI, CHANAJIHA EST VIOLENT, ON TRANSPERCHE, ON EMPALE, ON CHARCUTE, ON DÉSHYDRATE, ON BRÛLE, ON FINIT AU SOL... TOUT CE JEU PROGRAMME LA MAJEURE PARTIE DU TEMPS DANS UNE GEMBE DE SANG, ET ÇA POUR NOTRE PLUS GRAND PLAISIR.

voire barre de vie, l'énergie bleue, qui elle s'occupe de la jauge de magie, et enfin l'énergie rose qui vous permettra d'améliorer vos armes et vos magies. Arrivé à un point de sauvegarde, vous aurez donc la possibilité de customiser vos attaques et la force de vos armes. Grâce à cette jauge rose, plus vous faites de combats, plus vous risquez de devenir fort. Mais cette jauge peut permettre d'améliorer aussi certains de vos items, et les plantes peuvent ainsi être transformées en médicaments. Les armes intermédiaires aussi seront personnalisées grâce à ce système, comme les flèches de votre arc ou encore les balles de votre arquetube. Améliorer vos magies ne vous permet pas seulement de porter des attaques plus puissantes, mais de pouvoir aussi passer certaines portes, afin de pouvoir progresser dans le niveau. Des portes sont indiquées par une sorte de blob coloré. Le nombre de blob vous indique à quel niveau il vous faut la magie pour pouvoir espérer passer. Par exemple, si sur la porte, vous voyez 2 blob verts, cela signifie que vous devez posséder la magie du vent (représentée par la couleur verte)



CONTRAINTES "LIGHTNING" INSIDE A CRYSTAL. POUR PASSER CETTE PORTE, IL VOUS FAUT LES TROIS ARMES ELEMENTAIRES.

au moins au niveau deux. S'il est bleu, ce sera pour la foudre, quant au feu, le blob sera représenté en rose. Pendant l'aventure, vous aurez l'occasion de diriger les deux protagonistes du jeu, le premier est un jeune samouraï du nom de Samanobuke, expert dans le maniement de toutes sortes d'épées, sabres japonais, épées lourdes, doubles lames, mais aussi sur les armes de jet, comme l'arc (pour pouvoir éliminer les snipers). L'autre personnage est une jeune ninjia du nom de Kaede, et le nombre d'actions avec elle est beaucoup plus limité, car elle ne peut pas récupérer l'énergie de ses adver-



LA MODELISATION DE CET ENNEMI EST FINIE.



COMBINEZ KAEDE ET SAMANOUKE POUR SORTIR VICTORIEUX DE CERTAINES ENIGMES.



T'N T'N T'N T'N T'N T'N, BAH QUOI, Z'AVEZ PAS RECONNU INDIANA JONES ?



ADMIREZ LE REFLET SUR LE SOL.



COMME DANS RESIDENT EVIL, VOUS TROUVEREZ DES SALLES TRANQUILLES AU SALVEGARDER.



LE PREMIER BOSS EST MENAÇANT, MAIS PAS TRÈS RESISTANT.



LES DÉTAILS DU VISAGE SONT HAL-LUCINANTS.



JE S'AS PAS POUR VOUS, MAIS JE TROUVE CETTE ARME TRIPIANTE.



## Abraca dabra

(DÉSOLÉ.) PEU DE MAGIES, MAIS QUELLES MAGIES. ELLES SONT AU NOMBRE DE TROIS ET CHAQUE EST ASSOCIÉE À UNE ARME. LA FOULORE ET SON ÉPÉE RECOURBÉE, LE FEU ET SON ÉPÉE LOURDE, ET LE VENT ET SA DOUBLE LAME. LE RENDU DE CES POUVOIRS EST ÉPOUSTOUFLANT ET LA PLAY 2 EST BIEN LA REINE DES EFFETS DE LUMIÈRE. UNE MENTION SPÉCIALE POUR LA FOULORE, BOURRINE, VIOLENTE, TOUT CE QUI NOUS PLAÎT.



## Le chevalier au clair de lune

C'EST VRAI QUE C'EST UN PEU BIDDON COMME THÈME, MAIS QUAND JE SUIS ARRIVÉ SUR CE DÉCOR, JE N'AI PAS PU M'EMPECHER DE DONNER DIVERSES POSTURES DE HÉROS À NOTRE SAMOURAI. IL M'EN FAUT PEU POUR M'ÉCLATER, ET JE SUIS RESTÉ FACILE DIX MINUTES SUR CET ENDRIT. ON LAISSE PLACE À SAMANOSURE LE MANNEQUIN... VOUS PRÉFÉREZ LAQUELLE VOUS ?



PEU DE CINÉMATIQUES, MAIS ELLES SONT IRREFRÉCHABLES.

saïres. Elle ne possède que deux armes, un couteau et des shurikens, et elle est beaucoup moins résistante. Mais elle est plus rapide, peut crocheter certaines serrures (tiens, ça me rappelle quelque chose), et possède une commande bien pratique pendant les combats, qui lui permet de passer derrière son adversaire afin de lui porter un coup fatal. Certains passages devront être réalisés avec les deux personnages, qui s'aideront mutuellement. Eh oui, comme dans tout bon Survival-Horror, il y a des énigmes à deux boîtes, mais elles sont plaisantes et largement inspirées de Resident Evil, souvent à base d'émblèmes à placer au bon endroit. Si vous bloquez, c'est que vous n'êtes vraiment pas persévérants. L'ambiance est hallucinante, et l'époque qui a été choisie, le Japon féodal, y est pour beaucoup, ainsi que la musique. Il n'y a pas à dire, Capcom fait de gros efforts dernièrement pour nous offrir des thèmes

somptueux. Je finirai en parlant de la durée de vie, mais bon, ça ne sert à rien de vous le répéter, c'est un Survival-Horror, c'est donc court, oui vous allez le terminer très facilement en moins de six heures, mais dans Onimusha, vous prenez votre pied pendant toute la durée de l'aventure. De plus, il existe des niveaux supplémentaires. En finissant le jeu, vous aurez une petite surprise, et justement, je vous laisse la surprise.

Ben

## Resident Evil

C'EST INCROYABLE LES SIMILITUDES QUE L'ON RETROUVE AVEC LES JEUX CAPCOM. À COMMENCER PAR LES MENUS, ON RETROUVE LES HERBES QUI REMettent LA MOTIVÉ DE LA VIE, LES CARTES INDiquANT LES ENDRITS QUE VOUS AVEZ DÉJÀ VISITÉS, LES LIVRES QUE VOUS TROUVEZ, ET QUI VOUS DONNE DES ÉCLAIRCISSEMENTS SUR LE SCÉNARIO (DOMMAGE QUE CE SOIT LE SEUL POINT ENTièrement EN JAPONAIS). UN SYSTÈME D'EXpÉRIENCE EXCELLENT A ÉTÉ CONÇU, QUI CONSISTE À ABSORBER DE L'ÉNERGIE SUR LES CORPS DE VOS VICTIMES. CETTE ÉNERGIE VOUS PERMETTRA DE MONTER LE NIVEAU DE VOS ARMES ET DE VOS MAGIES EN ALLANT SUR UN POINT DE SAUVÉGARDE.



VIVE LE DVD, ET LE CHOIX DES SOUS-TITRES EN ANGLAIS, MAIS POUR CE QUI EST DES VOIX, JE VOUS CONSEILLE DE LAISSER EN JAPONAIS.

PlayStation 2 (JAP)

Conception : Capcom

Distribution : Capcom

Dispo en : Jap

Genre : Survival-horror Japon - féodal

Compatible avec : Dual Shock

Nbre de CD : 1

Blocs memory : 403 ko

96%



REN QUE POUVEZ-VOUS FAIRE, JE VOUS OFFRE UNE MAÎTRE TIRE D'ENTRÉE.



LES DONJONS... ILS SONT ASSEZ COURTS MAIS ÉGALEMENT ASSEZ RÉPÉTITIFS.

# Elder Gate

Créé par l'équipe de Konami à l'origine des Suikoden, Elder Gate fait partie de ces jeux qui se trouvent en dehors du marché grand public ; des jeux qui existent, sur lesquels circulent quelques informations, mais qui font vraiment désirer au point de chercher jusqu'à plus soif. Parfois juste pour le plaisir de posséder le jeu (histoire de se vanter d'avoir une collection immense de RPGs), parfois pour découvrir une bonne surprise parmi un océan de déchets. Elder Gate tombe dans cette catégorie, un RPG innovant décrit comme "univers infini, scénario ignifli", qui permet de profiter d'un nombre infini de mondes à explorer et d'aventures.

Infinies possibilités, qu'ils disent. Le système proposé est de générer au hasard un nouveau monde en 3D à chaque fois que vous débutez une aventure. Certains éléments restent constants, mais chaque monde diffère beaucoup du précédent. Un désert aride, des îles, un pays, devenir un jeu de cartes, etc. En plus de ces possibilités intéressantes, précisons que Elder Gate est entièrement en 3D, ce qui vous permet une rotation de la zone de jeu de 360°, autant lors des phases d'exploration que durant les combats, toutes les raisons pour lesquelles peu de softs PlayStation proposent ce modèle graphique est la pauvreté des décors, le manque de détails dans les graphismes et dans les personnages. Elder Gate est un bon exemple : le jeu est assez laid, l'arrière-plan est fade et sans intérêt, même si on dénote un réel effort de la part des programmeurs pour créer

quelque chose de regardable, particulière, remplit en combat. Les personnages, pourtant, parviennent à s'en tirer un peu mieux : leur air adulte et typé fait passer la pilule. Les monstres, par contre, sont moches et complètement mal animés - en outre, vous rencontrerez très souvent les mêmes durant plusieurs heures d'affilée. Ce thème d'un monde qui évolue est lié à l'histoire et aux événements qui mènent à l'aventure. Dans un lointain passé, huit esprits élémentaires combinèrent leurs pouvoirs afin de créer un monde appelé Eldora - où ils pourraient s'installer. Toutefois, le pouvoir de cette création grandit trop rapidement pour être contrôlé, et menaça de détruire ce qu'il venait de construire. Dans l'intention de stopper cette puissance excessive, le dieu surveillant les univers créa un second monde, Rosel, afin d'équilibrer le pouvoir des esprits d'Eldora. Il construisit un Portail sur Rosel au travers duquel le pouvoir pourrait s'écouler, et donna à un héros la mission de le surveiller. Durant longtemps, le gardien-veilla sur sa mission, et les deux mondes se développaient en paix. Mais un jour, le pouvoir cessa de s'écouler entre les mondes. Privée de l'énergie qu'elle faisait vivre, Rosel commença à s'écrouler, tandis qu'Eldora concentrait toute cette puissance. Alors le Gardien choisit le seul moyen possible : il sauta dans le Portail et se retrouva à Eldora, cherchant à restaurer



SCÉNARIO PETIT-MOIS POUR MÉCANIQUE PETIT-MOISSE HIRONOUE.

la balance. Voilà où commence l'aventure, alors que le Gardien tente de se frayer un chemin dans cet univers qu'il ne connaît pas.

Malgré son aspect visuel, et passé les premières heures de jeu, Elder Gate devient vraiment intéressant de par son scénario et son ambiance. Le système de combat est assez simple, puisqu'il vous propose un tour par tour classique, à ceci près que vous pouvez choisir de booster vos perso avant d'attaquer, afin de frapper plus fort. Vous pouvez également combiner les éléments possédant les sorts dans le but de créer des attaques magiques du meilleur effet. Rien d'extraordinaire, donc, outre le fait que l'aventurier compte une quarantaine de perso au minimum (une grande équipe pour un choix important, comme dans les Suikoden) et un excellent gameplay. Le tout rythmé par des thèmes musicaux, plus ou moins intéressants ; le musique des combats se laisse vraiment apprécier au bout de quelque temps, mais les autres manquent d'originalité. Ajoutez à cela une intro en O.A. très sympathique,

et vous obtiendrez la recette d'un RPG qui, certes, n'attend pas le niveau des autres jeux du genre qui tournent actuellement sur la machine, mais qui se laisse terminer avec un certain plaisir.

Buche



LA CARTE DU MONDE DE ELDER GATE, EN LAISSANT EN TOUTES LES COULEURS.

Playstation (NTSC)

Conception : Konami

Distribution : Konami

Dispo en : jap

Genre : RPG

Compatible avec : Dual Shock

Nombre de CD : 1

Blocks memory : 1

85%



UN EXEMPLE DE DÉCOR DE VILLAGE, JAPES POUR VOUS VOYER LA BEAUTE DU JEU



LES PAGES QUI SONT ENCULÉES D'UNE AURA SONT DANS UNE BOITE DE "PAIN" EN ANI, CE NE SONT QUE DES ANIWA PLUS PETIT

## 7 The Cavalry of the Molmorth

Seven était attendu un peu comme on attend une part de gâteau, aux fraises ou une coupe de champagne, c'est-à-dire avec une impatience mal dissimulée. Au vu des premiers RPGs sortis sur PS2, très attendus et plutôt décevants (Orphen, Evergrave ou, plus récemment, Dark Cloud), on pouvait tout de même espérer un premier BON jeu de rôle sur la petite nouvelle de Sony, surtout quand on voyait les images de Seven - mais il ne fallait pas trop rêver quand même. Résultats ? Bon, bah, ce sera pas pour cette fois encore, le RPG mythique de la PS2 n'a fallu patienter un moment avant de l'avoir. Les RPGistes ne trouveront-ils pas leur bonheur avant Final Fantasy X ?



LES DAMNÉS SONT JAMAIS TRÈS BEUX



LA CARTE DU MONDE - L'ACCÈS À LA MARCHE DES DÉPLACEMENTS SE FAIT ASSÉZ FACILEMENT



LES DAMNÉS SONT EN JAPON, PLEIN D'ENVOIÉS L'ÉCRIVENT SUR LES REPERES EN 75 DE LA JU

Il semblerait bien que la réponse soit non. Seven n'est pas un mauvais jeu, au contraire : à première vue, il est même excellent, mais il s'agit de ces jeux qui énervent... Vous connaissez probablement pas mal d'exemples, pas besoin d'en citer des masses, à part peut-être Wild Arms, qui pour moi illustre parfaitement ce style de soft : sympa, scénaristiquement intéressant, personnages charismatiques, aventure agréable et pourtant, quelques détails malvenus qui font de ce RPG un jeu soigné et à l'intérêt limité. Voilà dans quelle catégorie je place Seven, en même temps que dans le sac des légères déceptions. Mais restons objectifs, comme dirait notre cher héros, en chef...

Le titre complet du jeu est Seven - The Cavalry of Molmorth. Molmorth étant le village autour duquel est centré le départ de l'aventure. Le chiffre sept ("Seven" en anglais, pour les non-anglophones et les gens comme moi) se réfère à sept grands héros, sept guerriers qui prirent sept armes légendaires afin de buter la légion des démons hors du monde de Akurand. Mille ans après ce cataclysme, alors que l'anniversaire du millénaire de cette victoire s'apprête à être fêté, les démons sont de retour et l'humanité risque d'en pâtir une fois de plus. Ce scénario de fond, assez sombre, contraste totalement avec l'apparence, le thème des graphismes chatoyants du village de Molmorth, aux frontières du royaume de Anurand, entouré de sombres forêts desquelles les démons commencent à

émigrer. Le personnage principal ne vient pas de cette ville, il s'agit d'un apprenti chevalier "provenant d'un coin plus développé de cette contrée, et que le destin amène à côtoyer cet endroit. Lorsque les événements commencent à devenir sérieux, il cherche à aider la milice du village contre les forces du Mal, et embarque un partenaire dans l'aventure. Buu.

Plutôt intéressant, n'est-ce pas ? À vue de nez, effectivement. Seulement, les événements ne suivent pas : vous commencez l'aventure par une sombre forêt dans laquelle vous trouvez une jeune femme. Vous devez ensuite retourner dans la forêt chercher des herbes pour la soigner du poison qui la ronge. Puis vous faites, d'autres choses, et d'autres choses encore, dont la plupart sont des quêtes bidon. Si encore les personnages étaient quelque peu charismatiques, le manque de consistance dans l'histoire pourrait passer, mais ce soit le héros ou ceux qui l'accompagnaient, c'est à la limite du ridicule. Siabard, ils sont franchement laids, les héros ressemblent à Jay fagoté (on ne voit pas ses yeux tant il a de cheveux sur le visage) et les monstres pourraient être remplacés par des serpillons qu'on ne verrait pas la différence. Dommage, parce qu'au niveau graphique, le jeu vaut complètement le coup d'œil : les décors sont magnifiques, ressemblant beaucoup à du Sega Frontier 2, avec beaucoup de couleurs et des formes originales, le tout dans un style plutôt enfantin mais visuellement

## Petites bastons entre amis

LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE, C'EST QUE LES COMBATS DE SEVEN NE RÉCLAMENT PAS UN EFFORT IMMENSE ! AVANT LE DÉBUT DE L'AFFRONTEMENT, VOUS DEVEZ PLACER SEPT PERROS DE VOTRE CHOIX SUR LES DOUZE CASES DE LA GRILLE. CHACUNE PERMETTANT UNE ACTION DIFFÉRENTE. LA LIGNE DE FRONT EST RÉSERVÉE À L'ATTAQUE DE L'ENNEMI, CELLE DU MILIEU À SOUTENIR LE FRONT, ET CELLE DE L'ARRIÈRE À RECONSTRUIRE L'ÉNERGIE PERDUE EN PRÉPARATION DE L'ATTAQUE SUIVANTE (BEN OUI, LORSQUE L'ON SAIT D'AVANCE QUE L'ON NE DOIT MOURIR POUR NE PAS PERDRE LE COMBAT). À VOUS DE CHOISIR, ENFIN, L'ORDI DE LA BATAILLE, SI VOUS PRÉFÉREZ LAISSER VOS PERROS EN PREMIÈRE LIGNE AU RISQUE D'ÊTRE PERDRE UN (SACHERANT QU'IL MONTRERA LA FÂCHEUSE HABITUDE DE S'ÉTRAIQUER AU PLUS FAIBLE, BEN (ÉVIDEMMENT), QU'IL VOUS PRENNE LA PRÉCAUTION DE LES ENVOYER À L'ARRIÈRE POUR UN TOUR RÉPARATEUR, PERMETTANT À LA LIGNE SUIVANTE DE PRENDRE LA RELÈVE. LE PROBLÈME DE CES COMBATS EST QU'ILS SONT SOUVENT CHANTS, LONGS, AVEC UNE MUSIQUE ORNANTE ET UN BUI PARFOIS RIDICULE (OU GENRE : OBLIGATION DE TUER UN ENNEMI EN MOINS D'UN CERTAIN NOMBRE DE TOURS, SINON C'EST PERDU, SANS AUCUNE RAISON). SANS PARLER DES TEMPS DE CHARGEMENT AVANT ET APRÈS LE COMBAT...



L'UN DE VOS PERSONNAGES DE FRONT VIENT DE LANCER UNE PETITE BOMBE

hallucinant. C'est vraiment très beau. En outre, l'ambiance générale du jeu, à l'instar du graphisme, est assez symbo. Mais ça s'arrête là. Les possibilités étaient immenses, le reste est quelque peu gléché. Entre autres détails : on ne peut pas parler d'animation lorsqu'on voit les personnages bouger, ils ont l'air de pantins désarticulés dont les piles seraient bien besoin d'être changées. Quant aux musiques... Si certaines, comme le thème principal, sortent du lot, le reste

ne dépasse pas le stade du moyen-sans plus, et quelques-unes sont carrément insupportables. Je ne parle même pas de la longueur des dialogues, sérieusement soignés, qui constituent une grosse partie du soft, et de la difficulté parfois à la limite du débole.

C'est à propos du système de combat que j'ai été le plus déçu. Il se présente un peu comme celui d'un Ogre Battle, c'est-à-dire que vous devez placer vos personnages selon une tactique choisie avant l'affrontement, puis laisser faire : la seule action qui vous est demandée est de choisir entre Rester et Rotation, soit choisir entre laisser vos perso attaquer en position ou les faire passer à l'arrière afin de récupérer de la vie. Le principe, bien qu'étrange, est très simple au début, puis commence à devenir réellement soignant au bout de quelques heures de jeu, lorsqu'il s'agit de former une véritable tactique entre les perso (sachant que si l'un de vos hommes meurt, vous perdez automatiquement le combat). Mais pour plus de renseignements, reportez-vous à l'encadré des combats, vous comprendrez mieux.

Au final, Seven : The Cavalry of the Motmouth n'a un petit TRPG sans trop de prétention qui aurait pu être très bon s'il n'était pas mélangé à un jeu vidéo. Il faut dire aussi qu'en japonais, surtout quand on ne comprend rien à cette langue (c'est pas facile d'écouter vous essayer, mais à chaque fois j'avais pitié), fait perdre beaucoup d'intérêt au soft, particulièrement quand le jeu propose 75 % de dialogues. Rien ne prouve pourtant qu'ils seraient intéressants dans une autre langue, et à mon avis, même un excellent scénario ne me ferait pas changer de point de vue sur le jeu. Une légère déception à réserver aux plus endurcis d'entre nous.

## Au moins un point sur lequel on peut se taire et verser une larme !

Il s'agit des graphismes. Magnifiques, superbement réalisés, ils profitent pleinement du potentiel de ce style enfantin et pourtant extrêmement recherché. Vous vous en rendez compte dès le début, mais plus encore dans les heures suivantes, dans certains villages particulièrement beaux et dans les forêts (observez les effets des arbres au premier plan : c'est vraiment magnifique). Bref, voilà qui remonte largement la qualité du soft : on n'avait pas vu aussi beau dans le style depuis l'originale Saga Frontier 2, qui proposait des décors postel du meilleur effet. Tout est fait ici pour gratifier les rétines, enjoliver les yeux, faire cartonner les narfs oculaires, et donner envie à Jay d'aller faire un tour aux toilettes. Un bon point.



Playstation 2 (jap)

Conception : Namco

Distribution : Namco

Disque en : jap

Genre : TRPG Soignant

Compatible avec : Rien

Blocs memory : 1

### Graphismes : 98%

Seven est magnifique, c'est le moins qu'on puisse dire. Les graphismes, dans un style enfantin très proche de ce qu'on avait vu sur PlayStation avec Saga Frontier 2, sont vraiment réussies et très particulièrement les rétines. Couleurs chatoyantes, design symbo, tout est soigné, et ça contribue à l'ambiance du soft.

### Musiques : 88%

Mis à part quelques thèmes, comme le principal et certaines musiques, elles sont dans l'ensemble plutôt soignées, dans un style plutôt étrange et parfois très répétitives. D'ici des combats, notamment, si elle les présente bien au départ, devient très vite complètement ennuyeuse.

### Durée de vie : 90%

Ce n'est pas assez long, mais c'est tellement charmant et si l'on se passe tellement bien d'intriguant que l'ensemble va sûrement vous sembler durer une éternité. Sans ça, la difficulté relative du jeu, surtout dans les plus ardues de passer des heures à comprendre pourquoi, quant vous battez le boss, l'écran affiche Game Over...

### Accessibilité : 80%

En outre, même si vous aimez bien Seven, il n'est pas facile d'installer de jouer les persos, mais très facile à jouer. Les combats sont très simples à comprendre, mais à part cela, il n'y a rien de compliqué dans ce jeu.

### Scénario : 79%

Le scénario est très bien soigné, mais hélas, on ne peut pas dire qu'il soit très intéressant. Les combats sont très bien soignés, mais à part cela, il n'y a rien de compliqué dans ce jeu.

### Présentation : 90%

L'intro du jeu est très bien soignée, mais hélas, on ne peut pas dire qu'il soit très intéressant. Les combats sont très bien soignés, mais à part cela, il n'y a rien de compliqué dans ce jeu.

### Psychologie des personnages : 85%

Il n'y a rien de compliqué dans ce jeu. Les combats sont très bien soignés, mais à part cela, il n'y a rien de compliqué dans ce jeu.

# 86%

# Donjons et Dragons



**Réalisateur** : Courtney Solomon

**Producteur** : Joel Silver

**Acteurs** : Jeremy Irons (Profion), Justin Whalin (Ridley), Bruce Payne (Damodar), Thora Birch (Savina), Marion Wayans (Snails), Zoe McLellan (Marina)...

**Musique** : Jutin Caine Burnett

**Durée** : 1H50

Qui ne connaît pas le célèbre jeu de rôle Dungeons and Dragons, vieux comme le monde et traversé de long en large par les joueurs de tout âge ? Ce même jeu qui a subi une petite rénovation il y a quelques années, et qui depuis porte le doux nom de ADD (Advanced Dungeons and Dragons). Vous avez rêvé de donner une forme aux univers fantastiques du jeu ? Vous avez toujours voulu assister à une guerre entre dragons au cinéma ? Votre unique but dans la vie est de jouer à ADD ? Alors vous avez dû être ravis d'entendre parler de la sortie du film, le 20 décembre dernier, réalisé par Courtney Solomon. Et vous devez sûrement, faire partie des malheureux qui ont assisté à sa projection... Voilà donc une petite critique que je vous ai concoctée pour l'occasion, en espérant que je parviendrai à vous faire passer l'envie d'aller le voir et à vous convaincre de retourner à vos feuilles et à vos dés.

Au niveau du synopsis, rien de bien original : le royaume d'Azmer est plus ou moins dirigé par les mages, eux qui possèdent tout le pouvoir et sont séparés des autres habitants par une limite sociale. Afin de chan-



ger ce statut, la jeune impératrice Savina, alléguant à la capitale Sumdall, n'a pour désir que de faire régner égalité et prospérité dans son royaume... C'est sans compter sur les désirs inverses du mage noir Profion, qui veut empêcher l'impératrice de changer un ordre déjà bien établi, en prônant devant le Haut Conseil qu'elle est bien trop jeune et naïve pour porter la charge d'un tel pouvoir politique sur les épaules. Il





# Des donjons et... des dragons !



réclame donc que lui soit retiré le sceptre magique possédé par sa famille depuis des lustres et qui détent le pouvoir d'invoquer les dragons. Afin d'éviter le pire en laissant Profion gagner, l'impératrice décide d'envoyer des émissaires à la recherche du légendaire bûton de Sawille, ayant la possibilité destructrice de contrôler les terribles dragons rouges... Ce sont deux voleurs, Fidelity et Snails, qui sont malgré eux impliqués dans cette aventure lorsqu'ils tentent de dévaliser l'école de magie, et qu'ils saourent l'apprenti mage Manina. À eux trois, accompagnés du Nain Elwood et de l'Elfe Norda, la traqueuse de l'impératrice, ils devront déjouer les pièges et affronter Damodar, à la solde de Profion, afin de trouver le bûton magique.

Voilà qui ressemble à un vrai bon scénario d'ADD ! Car la principale qualité du film, en plus des effets visuels impressionnants, est de ressembler fortament au fameux jeu de rôle et cela, pour le plus grand plaisir des fans de séries télévisées autour d'une table de jeu. Sans s'étendre sur le sujet, disons que l'esprit du film se rapporte beaucoup à l'ambiance du jeu : un scénario bûton dans lequel il s'agit de retrouver un objet magique afin de sauver la princesse et, accessoirement, le royaume, des personnages hauts en couleur et qui en guise de dialogues se contentent de débiter le plus de bêtises possibles, un humour bête en complot décalé avec l'atmosphère herméneutique généralisée... Bref, en regardant D&D, on a véritablement la sensation de se retrouver autour

d'une table de jeu avec ses camarades débaîs qui, au lieu de se concentrer sur leur tâche, se sentent obligés de taper sur leurs amis et de faire n'importe quoi (on a tous connu ça !). ADD est un jeu très limité au niveau des règles, de l'histoire et de l'ambiance, le film suit ce raisonnement. Il ne manque plus que la voix off du maître de jeu qui raconterait l'histoire aux personnages !

C'est dommage, surtout quand on voit la qualité du casting néni : Jeremy Irons, en particulier, dans le rôle du méchant mage Profion, est hallucinant de ridicule et parfaitement débile, ses intonations de voix

lorsqu'il est en colère donnent plutôt l'impression qu'il mange du yaourt périmé, et il faut avouer que pour un grand mage, il ne ferait pas le poids face à Willow ! Damodar, son bras droit, est aussi impressionnant de bêtise : son rouge à lèvres "bolte de nuit" est très voyant, d'accord, mais s'il était capable de montrer plus de deux expressions sur son visage, peut-être son rôle aurait-il la plus vague importance. Sans parler du fait qu'il possède une épée aussi grande que lui et qu'il ne l'utilise quasiment jamais, préférant se battre à mains nues, histoire de s'amuser un peu ! Quant aux héros, on a l'impression qu'ils partici-

pent à un congrès de mauvais acteurs : Ridley, joué par l'ancien Jimmy Olsen de la série Lois & Clark, reste toujours bien coiffé malgré toutes ses aventures, son camarade Snails essaye d'être drôle sans jamais dépasser l'esprit d'une éponge, le Nain Elwood, une fois ses deux ripiques lancées, se contente de rester au deuxième plan et de regarder les autres du haut de son mètre quatre-vingt, Norda l'Elfe parle autant qu'un tronc d'arbre, et Manina fait la grimace quand elle tente de parler de sujets sérieux. Tout ce petit monde ne remonte pas l'intérêt, au contraire ! L'avantage, car il y en a un, c'est qu'au moins on s'amuse beaucoup !

On peut toutefois mettre l'accent sur une qualité incontestable du film : visuellement, il peut être très plaisant (n'en dépêchez pas notre cher Thor, qui trouve que les dragons ressemblent un peu à Jay Siguel), surtout vers la fin, lors de l'attaque des dragons. Les magies sont également du meilleur effet, et c'est dommage d'avoir gâché de telles possibilités avec un aspect scénaristique et psychologique complètement bâton. Pourtant, si vous voulez vous amuser avec des potes, passer une bonne soirée, repenser aux longues nuits passées sur ADD, vous pouvez toujours tenter le coup... Faites simplement en sorte que vos rires hystériques ne dérangent pas les autres spectateurs !



Bienvenue à notre rubrique Boutique, la seule qui vous parle de ce que vous pouvez trouver dans les meilleurs magasins import et qui, bien évidemment, a un rapport direct avec vos jeux préférés ! Avant de commencer, et même si cela n'a strictement aucun rapport avec le propos habituel, je tiens à tirer mon chapeau à mon pote Kyo du magazine Dreamzone, qui a réussi à pondre un test de Rival School sur 6 pages. Vraiment, je me demande encore comment il y est arrivé...

Bon, revenons-en à nos moutons, car ce serait trop d'honneur pour ce lâcheur de première...

Donc, ce mois-ci, dans cette rubrique, vous allez retrouver les 80 Soundtracks de vos jeux favoris, mais également un petit article pour vous prévenir que d'ici peu de temps, nous bénéficierons d'un ensemble de figurines basées sur l'univers de Final Fantasy IX !

Au rang des 80, ce mois-ci, nous avons suivi exactement le traité du magazine avec un spécial Final Fantasy. Vous y découvrirez tous les CD qui existent sur le sujet et pourquoi tel est mieux qu'un autre.

En ce qui concerne Evangelion, j'ai aussi mis la main sur quelques galettes, les plus représentatives à mon goût de la qualité de la série.

Jay

# Evangelion

OST I, II, III, The best, Vox, Death, Concert Symphonic

Éditeur : King Records

Composition musicale : Shiro Sagisu / Yoko Takahashi

Nombre de plages : 23 (OST I), 25 (OST II), 34 (OST III), 20 (Vox), 16 (The Best), 16 (Death), 25 (C Symphonic).

Nombre de CD : un pour chaque, sauf le concert symphonique (2)

Disponible en version japonaise

Ah ! La bande son d'Evangelion ! Très controversée, elle a au moins le mérite de ne pas laisser indifférent. On en discutait avec Bôche tout à l'heure, et en ce qui la concerne, on adore tous les deux. Pour bien expliquer, il est difficile de trouver les mots car 1) à l'écoute, on ne peut en aucun cas imaginer la série, 2) le style est plus proche de certains long-métrages des années 70 et notamment des films d'espionnage, genre James Bond et co... dans le rythme. N'y voyez aucun rapport avec la structure. 3) Les compositions sont assez proches des courants de ces mêmes années : salsa et co. Le thème principal : Fly me to the moon, est d'ailleurs à l'origine d'un certain Franck Sinatra, une star de la chanson, mondialement connu. Parlez-en à vos parents, ils vous confirmeront mes dires. Certes, pour notre génération, cela peut sembler quelque peu vieillot, mais croyez-moi, la plupart des thèmes sont de véritables régales. Maintenant, s'il nous faut faire une critique séparée de chaque album, pensez que j'ai réuni les meilleurs sortis sur EVA. Seulement 7 CD, sur une vingtaine de disponibles !

**L'OST I** est une petite merveille, mélangeant habilement des morceaux contemporains et des thèmes très ciné : on trouve également de superbes pistes au violon et au piano, comme les thèmes de Rei. Plusieurs versions de Fly me to the moon et le générique de la série (excellent) rythmé et tout ce qu'il faut.

**L'OST II.** Moins bon que l'OST première du nom, mais quelques morceaux vraiment bons notamment la piste 18. Si la plupart des thèmes font penser à des musiques d'ascenseur, ils restent sympas à écouter. Néanmoins, je vous conseille vraiment le premier, meilleur tout simplement. À noter également cinq versions de Fly me to the moon.

**L'OST III.** Nettement supérieur aux deux autres. Si le premier faisait dans la variété et



dans les morceaux purement classiques, l'OST III est le plus calme, le plus beau des trois. Des musiques d'ambiance d'une qualité équivalente et qui parviennent à créer une sacrée atmosphère. Lorsque l'on entend certains morceaux comme Separation Anxiety, Depression ou encore Crime of Innocence, cela donne vraiment envie de voir la série.

On retrouve également le main theme au piano, très beau, très pur. Plus une dizaine de versions de Fly me to the moon !

**Vox** est un peu particulier, puisqu'il est composé uniquement de chansons ou de paroles directement issues de la série. Un album qui ne s'impose en aucun cas comme indispensable pour les fans d'EVA. De plus, quelle déception de voir des thèmes repris et ripés ! Enfin, que voulez-vous... à côté de cela, on retrouve des styles très jazzy, très piano-bar, mais l'ensemble constitue quand même du bon gros commercial style groove... Le meilleur reste encore «Evangelism», un thème à capella avec des chœurs, qui ne dure que 17 secondes. Je vous déconseille donc fortement de vous le procurer.

**The Best**, comme son nom l'indique, vous propose les meilleurs thèmes d'EVA. Seuls les fans acharnés se doivent de se procurer cet album. Si la première partie vous propose les compositions chantées, la seconde, beaucoup plus plaisante, à mon avis bien sûr, propose les mêmes pistes en instrumental. Certaines sont vraiment superbes, mais ma préférence va quand même à l'OST III et encore plus au **Concert Symphonic**.

D'ailleurs parlons-en : ce double CD est un petit bijou que vous devez absolument vous procurer, pour peu que vous aimiez Evangelion, la grande musique, l'opéra, voire la musique classique. Les meilleurs thèmes d'EVA y sont revisités par l'orchestre philharmonique du Japon, et franchement, ça pulvérise tout. Il suffit d'entendre le thème d'EVA-01 pour se rendre compte de la cure de jouvence et de la qualité exceptionnelle de ce CD. Du bon orchestral, du violoncelle à toutes les sauces et l'utilisation en grande majorité d'instruments à vent et à cordes : on pourrait résumer ainsi l'OST de **Death**, le premier film d'Evangelion. Au programme du Verdi, du Bach, Dvorak... bref, excellent pour les amateurs de musique classique - pas pour les autres.



# Final Fantasy

FF I & FF II OST, FF III OST ; FF IV OST, FF IV : Celtic Moon, FF IV : Piano Collection ; FF V : OST ; FF VI : OST I, II, III, Grande Final ; FF VII OST, Reunion Track, FF VIII : OST, FLVV, Piano Collection ; FF IX : OST, OST Plus

Éditeur : DigiCube

Composition musicale : Nobuo Uematsu

Nombre de plages : 49 (I & II), 7 (III), 44 (IV), 15 (Celtic Moon), 14 (Piano Coll), 67 (2CD VI), 61 (3CD VII), 85 (4 CD VIII), 73 (4CD VIII), 110 (4 CD IX), 42 (OST PLUS).

Nombre de CD : au total 28 CD



N'empêche, ça reste vieux et ça provoque un large sourire lorsque ça tourne. Sans méchanceté aucune, mais on ne peut s'empêcher d'être étonné. Certains thèmes sont quand même géniaux et il fallait le dire à travers notamment une reprise du Lac des Cygnes dans le deuxième épisode de la série. Vous êtes prévenus...



de sacrés souvenirs et afficheront un large sourire sur votre visage. C'est quand même essentiel.

**FF IV** Moins de soixante minutes mais quel thème ! Pour l'époque, c'était tout bonnement sidérant. Précisons tout d'abord que l'évolution entre la Famicom et la Super Famicom se ressentit ici dans toute sa splendeur. La qualité - même si elle resta médiocre par rapport à ce que l'on entend à notre époque - est nettement supérieure à ce que vous pourriez entendre dans les trois premiers Final Fantasy. Précisons que certains thèmes nous restent à jamais gravés dans la mémoire, et par souci d'entretenir notre nostalgie, je ne vais comment s'empêcher d'acheter ce bijou. Certaines compositions sont hallucinantes ; notamment le thème de Golbez, avec un passage qui nous ferait presque croire que l'on se trouve dans le Farzime de l'opéra. Le thème de l'airship est également très sympa, tout comme la musique des boss et le main theme. On retrouve bien évidemment le Prologue et Victory Fanfare. Un achat indispensable si vous avez joué et aimé le quatrième épisode de la série. Dernière remarque : l'épisode dure plus de 11 minutes... À bon entendre !

**FF IX : Celtic Moon.** Je pense qu'il est inutile de vous parler de cette anthologie qui fait partie des meilleurs albums de FF jamais réalisés. Si vous désirez avoir mon avis sur la question, je vous invite à vous reporter à la rubrique du mois dernier. Le verdict y était : à acheter d'urgence. Ça vous donne une idée, non ?



**FF IV : Piano Collection.** Un petit bijou si vous aimez le piano. Il suffit d'entendre le Prélude recomposé avec cet instrument pour comprendre la portée des thèmes de Final Fantasy : c'est magnifique. Passons sur les autres pistes, qui elles aussi surprennent de vitalité et de qualité, pour expliquer exactement la puissance de ce Piano Collection : le thème de Golbez. Vu sous cet angle, il devient une véritable turner sans nom, peu sont les morceaux qui ont réussi un tel exploit. De plus, ce Piano Collection, en plus de vous offrir le meilleur de Final Fantasy IV au piano, vous propose un petit bouquin en interne, avec toutes les partitions ! Un véritable collector que tout fan de FF se doit d'avoir.



**FF V** Peut-être la moins bonne des bandes-son de tous les Final Fantasy. Néanmoins, ne sommes pas dans la nullité le plus absolue, il n'en est rien. Déjà, il faut préciser que si le premier CD de ce coffret commence plutôt bien, les thèmes qui suivent ne resteront jamais gravés dans nos mémoires. Un premier CD relativement obsolète donc, à part le main theme, génial, ou celui des combats. Le deuxième CD est quant à lui nettement supérieur : déjà on y retrouve avec plaisir les thèmes de Gilgamesh, le dernier château, le sublime épilogue et la musique du dernier combat contre X-Death, vraiment sympa. Disons que sur une soixantaine de pistes, seulement une vingtaine sortent le grand jeu. Pour finir, j'aimerais vous faire remarquer qu'il y

a une reprise de Carmen vers la fin du deuxième compact, et que celui-ci s'achève d'ailleurs par plusieurs gammes sur xylophone. Amusant...

Ah ah, fait, vous y découvrez l'origine du thème de Sephiroth dans le VII.

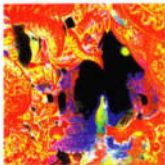


**FF VI : OST I, II, III.** On est encore sur Super Famicom, mais la qualité est nettement supérieure : on comprend nettement que l'on commence à arriver aux tripes de la machine. Comment expliquer ce que l'on peut ressentir en écoutant, ces trois fabuleux OST ? Difficile à dire. Surtout qu'on l'écoute, on n'en parle pas. Pour la simple et bonne raison que Final Fantasy VI est incontestablement la meilleure bande sonore qui ait été réalisée pour un Final Fantasy (le meilleur qui plus est). Les thèmes sont variés, tous aussi beaux les uns que les autres, et décrivent parfaitement les actions à l'écran. C'est démentiel, point à la ligne. **LOST I** démarre en trombe avec l'exceptionnel main theme de Final Fantasy VI, qui reste encore l'un des meilleurs à notre

époque. On enchaine avec Nash puis le thème de la carte, la fuite à dos de chocobos, le thème des combats (génial), le Victory Fanfare, le thème de Figaro Castle (magique). La suite est du même acabit et notamment en piste 13, le fabuleux thème de Ceyenne (Cyan en us). En 15, on retrouve Phantom Forest, un des plus beaux passages du jeu, qui n'a franchement pas vieilli. La piste 23 est également son charme, tout comme l'exceptionnel thème des boss (en piste 24). Bref, un condensé de tout ce qu'il y a de mieux dans le jeu. Pourtant, malgré cette qualité et des thèmes aussi terribles que splendides, **LOST I** reste un cran en dessous du troisième. Mais parlons d'abord de **LOST II**. Pour vous donner un petit descriptif, disons que vous retrouverez entre autres le prélude, le thème de Tina (erra en us), celui de Gau et la fabuleuse piste 20. Mais aussi tout le passage de l'opéra... malheureusement en qualité mid. Bref, **LOST 2** n'est certes pas le meilleur, mais comprend de sacrés morceaux, qui vous rappelleront pour la plupart d'excellents moments, passés en com-

signe de Super Famicom. Ah, le troisième OST ! Il comporte la troisième partie du jeu, et entre autres le fin. On y retrouve donc les différents thèmes liés à Kefka, mais aussi et surtout l'exceptionnel thème de Fairshir, incontestablement l'un des plus belles mélodies de toute la série, et le plus réussie. Il y a également le thème du dernier donjon, et probablement le thème le plus incroyable réalisé à l'époque, qui reste encore bluffant, celui du combat final contre Kefka. Une musique venue d'ailleurs, empreintes d'opus, accompagnée de chœurs, représentant les différentes phases du jeu et le main theme. Une grosse hallucinante qui rappellera d'excellents souvenirs à ceux qui ont achevé le jeu et qui, de toute façon, mettra une cloque et par sa présence. N'oublions surtout pas l'épique (le plus incroyable de la série) épique et bien entendu le prélude, qui fait office de The End.

Bref, le meilleur épisode de la série a hérité de la meilleure bande sonore... ce qui paraît plutôt logique, non ?



**FF VI : Grand Finale.** Attention tuerie ! La bande-son de Final Fantasy VI riorchéstrée ! Déjà que l'OST bateau en midi déchire... imaginez le résultat avec de véritables instruments, sans broutaha ni souffle... Eh bien, vous obtenez Grand Finale. Probablement, le plus grand CD que j'ai écouté de toute ma vie dans le domaine du jeu vidéo et qui peut se targuer d'être à la hauteur des meilleurs BD de film. Le main theme, pour commencer. Sublime, renversant, hallucinant avec le prélude à la flûte de pan. Je vous jure : c'est grandiose. Les mots me manquent pour décrire la qualité de ce tout premier morceau, mais écoutez et vous comprendrez...

À peine remis, on enchaîne avec le thème de Kefka, lui aussi véritable prouesse. On continue avec Mystic Forest et on n'en revient toujours pas : c'est magnifique. Puis le thème de Gau, superbe. Même le célèbre thème des chocobos a été revu par l'orchestre de Milan ! L'excellent Troops March On ou Kids Run Through The City Corner, Blackjack. On retrouve peu après le thème de Reim, très joli. Mistary Train, incontournable au violon et au piano (je vous laisse imaginer le résultat). Enfin, le CD s'achève avec le thème principal de l'opéra - Aria Di Mezzo Carattere, entonné par le soprano Svetla Krasteva. Un grand moment d'émotion. Le tout pour un CD incontournable que l'on aime le RPG, les jeux vidéo ou pas... un grand moment de musique tout court.



**FF VII.** Que dire ? Que de souvenirs ! Que d'excellence ! Que tous ceux qui ont craché dans la soupe et qui ont dit que Uematsu était un merde et que la bande-son du VII n'était pas terrible, lisent ce qui va suivre. Ils vont être horrifiés ! Final Fantasy VII a su proposer une musique absolument démentielle. Les différents thèmes sont encore gravés dans ma mémoire et dans la plupart des vôtres. Il faut dire que certaines compositions étaient véritablement bluffantes. Le premier CD affiche notamment un Prélude affreux (désolé, mais c'est la vérité) mais un opening theme superbe, suivi d'autres riques titres comme le thème des combats (probablement le meilleur de la série), celui des boss gigantesques. En tout cas, pour le CD 2, quant à lui, comporte le main theme, le sublime qui vous accompagnera sur la carte, l'excellent de Junon, mais aussi la destruction de Nibelheim et surtout une piste 14 démente : le thème de JENOVA, excellent et comment dire... « vraiment égale ». Bref, un deuxième CD qui n'est pas du tout indispensable, mais qui a en tout cas le mérite d'offrir le thème de JENOVA. Le troisième CD, le propose entre autres Wutai, le thème de Sephiroth, l'incroyable thème de Vincent (le seul manquant sur le Reunion Track à mon grand dam si caveat ! Rik... c'est bon. Le thème de Gd, excellent, lui aussi. Le thème de Tifa, terrible, ou encore du temple des ancêtres, envoûtant. Le sublime thème d'Aerth, également, et la fin du deuxième CD...

Un troisième CD excellent donc, mais qui n'est rien en comparaison du quatrième. Celui-ci comprend le thème de Fairshir, très sympa, la destruction de la Shinra, le réveil des armes et, bien entendu, l'un des meilleurs thèmes jamais composés : le thème du combat final contre Sephiroth. Une tuerie sans nom qui avait surpris énormément de joueurs à l'époque par son côté grandiose et les chœurs qui chantent et accompagnent cette divine musique ! Bref, rien que pour ce thème, l'achat du CD est indispensable ! Après cette tuerie de 7 minutes, vous aurez le droit au thème final : sublime lui aussi

**FF VII : Reunion Track.** Néanmoins, je ne peux m'empêcher de penser que si seulement le thème de Vincent avait été sur ce foutu CD, il n'y aurait pas eu besoin de se procurer les quatre CD de l'OST. En effet, dans le Reunion Track, vous retrouvez le meilleur de FF VII (vraiment le meilleur) : les combats, les boss, JENOVA, le thème d'Aerth, de Tifa, le thème de la carte, le final, celui de Gd. Mais aussi et surtout le thème du combat contre Sephiroth, riorchéstré. Le résultat me laisse sans voix. C'est incroyable, ça vaut tout l'or du monde, mais il manque encore le thème de Vincent pour que tout soit parfait.

**FF VIII.** Désolé, mais je ne vais pas pouvoir m'étendre énormément sur la bande-son du VIII, ni du IX du reste. La place appartient à ma marquer. Disons que si beaucoup d'ont reconnu comme étant le moins bonne qui réalisa pour l'ensemble de la saga, je voulu juste rectifier les choses. Précisons d'abord que le premier CD a le mérite de proposer le fameux Liberty Falty, le main theme de Final Fantasy VIII, qui lance le jeu avec la plus belle intro jamais vue. Les suivantes sont un peu lourdes (Balamb Garden et poi) mais on constate la présence des musiques de combat, le Victory Fanfare (le thème du SeaD vraiment sympa ou encore celui des boss, vraiment génial ! Il y a également la fameuse valse entre Rinoa et Squall, le thème des combats avec Laguna. Le second CD, quant à lui, propose l'excellent thème d'Eden - Fithos Lusc Vicos Vinosoc, mais aussi la scène de la parade. Bien entendu, la musique des combats contre les sorcières, superbe. Le troisième CD, le superbe Oath, sinon rien de véritablement génial. Le quatrième quant à lui est vraiment bon et a le mérite d'offrir un autre thème d'Eden, celui du Ragnarik - sympa sans plus, mais aussi l'incroyable compositions réalisées pour les boss du dernier donjon - magnifique, rien à redire. Sans parler du thème du dernier boss - Ultimecia, mais aussi les suivants pour l'affrontement contre Chronos ! La piste 9, le combat contre la forme finale, reste de loin la meilleure du CD ! Le fin est vraiment sympa aussi, dédié spécialement à Eyes on me et au prologue repris en toute fin. C'est superbe !



**FF VIII Piano Collection.** Encore à cause d'un manque de place, je vous invite à vous reporter à l'article précédemment réalisé dans le numéro 3 de Gameplay RPG.

**FF VIII : Fithos Lusc Vicos Vinosoc.** De même que pour le Piano Collection.

**FF IX.** Cette fois-ci, je vous invite à vous reporter au numéro 4 de Gameplay RPG, pour y découvrir le critique d'un CD à acheter de toute urgence.

**FF IX Track Plus.** Pour finir, sachez qu'un CD comprenant toutes les musiques des scènes vidéo et d'autres qui n'apparaissent pas dans le soundtrack sort dans ce CD. C'est superbe et on retrouve entre autres les différents thèmes de Kuja, et celui de sa transformation à Pandémonium. Rien que pour ça, il vous faut vous procurer cette merveille

Je vous avais dit que l'on parlerait de tout mais malheureusement, à cause d'un manque de place, il faudra attendre le prochain numéro pour lire les critiques relatives au Pray, Mix, 1987-1994, Love Will Grow et Symphonic Suite. Vraiment navré, mais la place aura encore eu raison de mon jugement...



# KONCI

JAPANIMATION  
http://www.konci.com

123 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS  
Métro Voltaire ligne 9  
TEL: 01 44 93 03 26 ou 01 44 93 51 30  
Ouvert du lundi au vendredi de 10h30 à 19h30  
Samedi de 10h à 19h30

CD AUDIO  
**99F**  
2003  
2002  
2001  
2000  
1999  
1998  
1997  
1996  
1995  
1994  
1993  
1992  
1991  
1990



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

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

TITRE	REF	QTE	PRIX	MONTANT

Les montants des chèques sont en lettres et chiffres. Les chèques doivent être remplis en chiffres. Les chèques doivent être remplis en lettres et chiffres. Les chèques doivent être remplis en lettres et chiffres.

CHEQUE  CARTES BANCAIRES  MANDAT CASH TOTAL

Tout est parfait ! Ce mois-ci, je ne peux rien dire sur la rubrique : vous avez été sublime ! Non seulement, j'ai reçu une tonne de missives (désolé au passage à ceux qui n'ont pas été publiés) mais également un sacré nombre de dessins ! Je suis un homme heureux et vous exhorte à continuer sur cette lancée, car tant que vous continuerez à manifester un tel intérêt à la rubrique et au magazine, nous continuerons à avoir une rubrique aussi chouette.

En effet, vous commencez à vraiment vous lâcher : exprimer vos craintes, vos désirs et vos revendications et... vous avez raison. Tout du moins, vous vous rapprochez nettement du but que je m'étais fixé au début de Gameplay RPG : parvenir à établir un véritable dialogue avec vous ! Et croyez-moi, j'en suis vraiment heureux. C'est vrai quoi : qu'y a-t-il de franchement meilleur que de partager des choses avec des passionnés, comme vous, qui en plus peuvent apporter énormément, que ce soit en matière de culture ou de détails, que vous avez mis dans certains de vos articles ? Je ne vais pas...

Pour le reste, sachez que je suis à votre écoute et que le magazine commence à subir une mutation. En effet, nous avons décidé d'aller plus au fond des choses avec vous et de remplir toujours le même objectif : avoir votre satisfaction. Des le mois prochain donc, vous verrez apparaître de nouvelles rubriques telles que «Retrou» ou encore «Novices». Ces deux nouvelles sections permettront aux nouveaux joueurs et à ceux qui découvrent le RPG de se renseigner sur les origines, mais aussi apprendre et comprendre tout un lexique, que nous employons assez régulièrement dans notre travail. Je remercie les lecteurs qui m'ont fait part de ce désir car grâce à eux, certains vont pouvoir mieux comprendre certains de nos tests ou

tout du moins saisir la substance principale de nos articles. Ces deux rubriques que je vous ai promis depuis un certain temps sont donc en chemin pour vous ravir au plus haut point. De plus, j'aimerais vous remercier pour vos nombreuses idées : grâce à votre acharnement, j'ai décidé de répondre à votre demande, et ce dès le mois prochain. Vous aurez un dossier sur l'émulation, c'est promis. En ce qui concerne, le magazine en lui-même, je suis content de voir que vous êtes sur la même longueur d'ondes que moi. En effet, si le magazine était annoncé comme un mag sur le RPG, vous vous êtes vite rendus compte que Gameplay est en fait un canard réservé aux fans de RPG, certes mais aussi et surtout sur sa culture RPGs et tout ce qui en découle, à savoir les courants autour, les nombreux animés, la mythologie, la langue japonaise. Bref, un mag qui réunit tout ce qu'il faut pour vous faire apprécier ce véritable mode de vie.

En espérant que vous apprécierez toujours autant GP RPG, je vous salue une excellente fin de mois et vous donne rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles aventures dans le «coin des lecteurs».

PS : Pour me contacter, rien de plus simple : envoyez vos missives, dessins, créations personnelles, scénarios à  
Jay  
Jay@rpgmag  
3 Ter rue d'Arsenal  
75015 Paris

Vous avez également la possibilité de m'envoyer des e-mails à Jay@journalist.com ou à Lestart@journalist.com Si vous êtes annonceurs, boutiques ou professionnels, n'hésitez pas non plus à me contacter à Jaygameplayrpg@hotmail.com

## Aladmir

Salut Jay ! Salut l'équipe de GP ! Salut les lecteurs !

Tout d'abord, je commence ma lettre en parlant de mon scénario (que tu dois avoir entre les mains). Je t'envoie ce début de scénario afin que tu me donnes ton avis et que tu me conseilles. Je t'accorde que l'écriture est moyenne et le style vraiment dépourvu, mais ce que j'ai voulu, c'est retranscrire le mieux ce que j'ai dans la tête. Bon, possible pour éviter de passer pour un ingrat (après tout, tu me publies), je dois dire que ton mag est fabuleux et qu'il constitue la Bible des RPGistes dont tu es le prophète **Mouais... enfin quand même pas, hein RESPECT !!!** C'est le premier mot qui me soit venu à l'esprit quand j'ai lu ton article sur le Tombeau des Lucioles. C'est pour te témoigner de mon res-

pect au travail que tu accomplis et à ta personnalité que je t'écris aujourd'hui. Plus particulièrement pour ton magnifique article cité précédemment. Comme toi, c'est les larmes aux yeux que j'ai lu ton article. J'ai été vraiment ému de constater qu'un autre jeune de mon âge avait été autant touché par ce film. À une époque où tout ce qui intéresse les jeunes, en matière de films, sont le combat et les effets spéciaux et où sont niés les sentiments et la réflexion, certains savent encore mettre en avant les vrais valeurs et les principes en pensant par eux-mêmes sans se laisser influencer par les tendances et les préjugés. Je suis un grand nostalgique des D.A d'antan et j'ai vu beaucoup d'AV, dont Venus Vurus, Gunn et Mononoke Hime, qui sont 3 fabuleux DAVs... ah, j'oubliais aussi : haute impardonnable - le premier que j'ai vu : Akira.

Je m'écarte du sujet, mais tous ont un point commun : ils bénéficient d'une réalisation incroyable et d'une atmosphère géniale, en tout cas c'est mon avis. Je me permettrais d'apporter une critique à ce chef-d'œuvre que je qualifierai de «monument historique érigé en la mémoire des jeunes martyrs de la guerre» : la tienne traduite parfaitement ce que je ressents. Pour finir, je dois t'avouer que le film m'a tellement rendu triste que, sur l'instant, je n'ai voulu qu'une seule chose : c'est oublier l'événement tragique auquel je venais d'assister. Mais en te lisant, j'ai réalisé qu'on avait un «devoir de mémoire» envers les victimes de la guerre et qu'ignorer leur destinée, c'est oublier notre humanité. Voilà, j'espère que nous ne sommes pas les seuls à partager ce sentiment de sensibilité. Et encore une fois : RESPECT !

**Merci de tout cœur, c'est grâce à des mecs comme toi que j'ai envie de continuer à bosser !**

PS : Avec les tests de jeux, tes dossiers sur l'animation, les films, les goodies, les musiques, la mythologie, l'écriture de ton scénario et ta petite amie : où trouves-tu le temps de dormir ? Tu fais des journées de 30 h ou quoi ?

**Non, je vais te répondre simplement, je travaille beaucoup mais mon plaisir, outre penser vous offrir du matoeur, c'est ma copine que j'aime tendrement.**

En ce qui concerne ton scénario, je l'ai lu et effectivement, c'est pas mal du tout. Seulement, j'avais plus l'impression d'assister à un film qu'à des phases de jeu. Ensuite, tes idées sont nombreuses et excellentes, mais difficilement réalisables. Enfin, on sent que tu es un fan de la série des Biohazard... Malheureusement, j'ai trouvé que ton scénario faisait un peu figure de melting pot et mélangeait Silent Hill, la série de Capcom mais aussi Parasite Eve. C'est bien, mais c'est dommage que rien ne soit venu de ton esprit et que tu aies été obligé de repiquer tes idées dans

d'autres productions. Mais bon, ne sois pas trop dur : j'étais passionné et c'est ce qui compte. J'attends avec impatience de lire la suite...

## Cyberlapinou

Salut les comiques.

Je lis Gameplay depuis le numéro deux et j'ai le sentiment que cette publication tranche franchement avec le reste de presse jeux vidéo française, par ses bons et ses mauvais côtés.

1) Le positionnement (non, je ne fais pas partie d'une agence de marketing). Viser ostensiblement le public des hardcore gamers (j'en suis) démontre que soit vous êtes des passionnés qui n'ont pas peur d'aller au casse-pipe (faut reconnaître de ce genre d'initiative, faut oser ; et le passage au mensuel prouve que le pari est apparemment réussi), soit que le marché des jeux vidéo a atteint une certaine maturité (pour moi, FFG est le premier jeu à approcher le statut d'œuvre d'art), et qu'aujourd'hui, s'adresser au public forcément restreint des passionnés n'est plus une gageure. Dans les deux cas, la perspective est plutôt réjouissante.

**Tu es doué toi...**

2) La place accordée aux lecteurs. Je suis perplexe quand je lis que Jay déplore qu'il n'y ait que six pages de courrier. C'est carrément trois fois plus que dans certains (et pourtant estimables) magazines ! Les lettres sont longues, passionnées, souvent pertinentes, et ne sont pas forcément rédigées par des joueurs qui ont découvert l'existence du RPG avec FF7 (que je trouve bofbof, merci de ne pas hurler au blasphème). Tout cela donne le sentiment d'une communauté de joueurs franchement active. Deuxième bon point, donc.

**C'est vrai que dans les autres magazines, il y a moins de courrier, mais je pense important de publier tout et n'importe quoi car vous êtes les premiers concernés, étant les personnes qui achètent le magazine : il est normal qu'il évolue au gré de vos coups de gueule et de vos propositions !**

3) Le système de notation. Là par contre, je suis un peu déconcerté... Je veux bien croire que les testeurs soient des passionnés. Je veux bien croire





que le RPG soit pour certains (beaucoup?) l'un des genres les plus intéressants du monde. Mais donner 71 % à Tales of Eternia, qui est pourtant décrit comme une daube, je m'interroge. Les jeux étant notés sur 100, on est en droit de supposer qu'un jeu très moyen aura la note de 50. Mais si j'ouvre n'importe quel numéro de Gameplay, il faut faire un gros effort de concentration pour trouver un jeu qui neqot moins de 80. Une révision du système ne s'impose-t-elle pas?

**Je pense qu'à ce sujet, tu as raison. On va tenter de revoir le système.**

4) Jabonde totalement dans le sens de David sur la question d'un dossier sur l'émulation, il ne s'agit pas d'encourager le piratage, mais bien de redécouvrir des jeux aujourd'hui introuvables. Je rappelle qu'on trouve aussi sur le net des patches de traduction qui permettent par exemple d'avoir sur émulateur une fort belle version anglaise du mythique Seiken Densetsu 3. J'en vois déjà qui bevant.

**Oui. À force de nous faire chier avec l'émulation, on va finir par vous le pondre ce dossier : promis !**

5) Ça n'a rien à voir, mais quand même : allez voir le Pacte des loups. Je l'ai vu en avant-première et il est évident que le réalisateur a aimé les Final Fantasy et SoulCalibur, entre autres. À bon entendeur...

**C'est noté. Pour ton info, Christophe Gans, le réalisateur, est un fan de RPG et de japon'ni : tout comme nous. Le monde est petit, non ? Une petite interview dans quelques numéros, ce serait sympa, non ?**

## Darksmile.

Salut ma poule !  
J'ai enfin Internet et j'inaugure donc ma boîte aux lettres en t'écrivant ce mail. Je ne précise plus que ton mag est génial car je l'ai déjà fait beaucoup de fois (je reviendrai là-dessus après). J'ai trouvé que le GP RPG number 5 est le

mieux depuis le début, car le plus convivial, tout est parfait. Je suis loin d'avoir découvert le RPG avec FF7 (tu devrais déjà le savoir) et je pense qu'il ne faut pas penser que ceux à qui c'est arrivé ne sont pas de vrais RPGistes (le mot d'ordre des HCG n'est-il pas la tolérance des autres fans de RPGs - entre autres). Je pense que ces gars n'ont tout simplement pas eu de chance car personne dans ce pays de bouffons n'a tu l'idée de leur dire que les JV ne sont pas de la comédie.

**C'est pas faux, mais stoppons cette cannerie de terme HCG.**

Pour revenir au mag, je pense que tu devrais mettre le-mail des gars publiés. De cette manière, on pourrait leur répondre sans passer par le mag. Je suis d'accord avec toi au sujet de Hotaru no Haka et Ghost in the shell, et je voulais savoir est-ce qu'on pourrait enfin avoir le DVD de Mononoke hime ??

**À priori, il est déjà dispo en Zone 1. Pour le reste, je n'en ai pas la moindre idée...**

Simon j'ai quelques mots à dire au sujet de la lettre de RPGcodex : à toutes les expressions pseudo-psychologiques qu'il a pondues, je rajouterais «tout est relatif» car même si je ne partage pas tout à fait son avis, il se peut qu'il ait raison, mais s'il a raison, alors que devons-nous penser des superproductions américaines et des séries débiles du même pays ? Rappelons que square a un peu plus de 15 ans et que le cinéma en a 4x plus, et regarde ce que l'on nous sert. Tu ne peux pas critiquer (pas toi, Jay) des messages comme ceux qui proposent Ghost in the shell. M.Hime ou Perfect blue (mon 2ème animé préféré), c'est ce vers qui tend le RPG et un chef-d'œuvre arrivera et calmera tout le monde (comme M.Hime) pendant un moment.

**C'est déjà fait : il s'appelle Final Fantasy VI !**

Le nom de Sakaguchi n'a pas de connotation «Barbare» comme Bush Jr, pour rien citer qu'un. Du moins, je com-

meoce à avoir peur de ce genre de choses pour le film de FF, car DS Dragons est vraiment à chier. Ainsi, je suis d'accord avec lui sur le fait que jouer aux RPGs ne rend pas intelligent, mais cela peut relever quelques signes d'intelligence bien cachés pour certaines personnes. J'ai également quelques inquiétudes au sujet de la date de sortie de FFX, car on a toujours aucune info sérieuse à son sujet à max 2 mois de sa parution.

**Normal, il est désormais annoncé pour juillet.**

J'ai trouvé que FFG reste inférieur à Chrono Cross et qu'il a pas mal de ressemblances avec DBZ, gmetviedu (cheveux), zidanessangoku (origine, destin) mais je n'en dis pas plus, car je vois que beaucoup ne l'ont pas encore fait.

**Honnêtement, il est supérieur à Chrono Cross, mais je suis d'accord avec ton analyse de ressemblance avec DBZ.**

Je voulais passer un mini coup de gueule contre ceux qui râlent car ils n'ont pas été publiés la 1ère fois qu'ils ont écrit car moi, ça fait plus de 10 fois que je le fais et je n'ai toujours rien vu venir. Alors par pitié, arrêtez les «j'avais l'impression de sentir le publier quand vous vous êtes faits publier 1x sur 5 (pensez à moi)

**Bravo mon ami Darksmile. Je vais accéder à ta requête : tu es publié ! Magnifique, non**

Merci d'avoir lu jusqu'à-à, et même si je n'étais pas écrit que je voulais être publié, tu ne penses quand même pas que je n'en avais pas envie.

Salut.  
PS1 : j'ai négocié un voyage aux States cet été sous prétexte de m'améliorer en anglais, et à ton avis, qu'est-ce que je vis bien pouvoir faire là-bas cet été ??

**(Nday : Pas grand-chose, malheureusement... Pars au Japon, c'est mieux !)** Promis, je vous ferai un reportage complet.

**PS2 : (non, je ne l'ai pas encore) Réponds-moi que tu as reçu ma lettre.**

## Evilrober

Salut chouquette (l'espère que tu n'y vois pas d'objection).

C'est vrai que le motif de ce mail est assez égoïste, alors autant me jeter à l'eau de suite : je voulais te demander si tu pouvais m'indiquer l'adresse du site où je pourrais télécharger la photo d'intro de la rubrique «First Screen» tirée de blood et dans le go de janvier (ouf, la phrase est finie).

**Simple, va surfer sur <http://www2.produccion-ig-co-ja/blood>**

Ps : j'ai vraiment flashé dessus et elle serait assez cool en wallpaper.

Pe2 : un petit mot quand même pour vous dire que vous faites un magazine



vraiment génial et que vous méritiez tous des encouragements et des applaudissements, et sérieusement (je te jure que c'est extraordinaire), je vais sûrement vous envoyer une petite lettre avec des vraies questions constructives et tout et tout, mais aussi sans faire trop de léche, quelques compliments quand même.

**When you want...**

Voilà, j'avois que le ps2 aura pris plus de place que prévu, j'espère que tu auras le temps de lire ce mail et j'enverrai des lettres à GP jusqu'à ce que tu me publies yek.yek.yek!  
Sur ce, salut

## Exodus

Salut Jay !  
J'ai sous le nez le dernier Gameplay (je suis la série depuis le début), et j'avois été fan de RPG, bien que comme la plupart, je n'ai commencé qu'à FF VII (à mon grand regret, bouh le monde est injuste !).

**C'est pas la fin du monde quand même...** Il est 23H02, et je ne sais pas pourquoi, j'ai eu envie de t'envoyer un e-mail. Tu n'es pas obligé de me publier, j'écris simplement pour dire ce que je pense, et non pour me faire connaître (comme j'ai pu le voir dans la rubrique courrier, tu t'en prends plein la gueule par certains qui se croient supérieurs, ou qui pensent tout savoir (genre le spécialiste de la psychologie, Rog Coderl)). Sans faire ton éloge, j'avois que j'aimé bien ta patience avec des gars de ce genre, qui pensent que leur avis est une référence.

**Merci.**  
Personnellement, je pense que chacun a le droit d'avoir son opinion. Par exemple, désolé pour certains, mais moi, j'adore FF VIII. Il a beau être très dirigiste que les autres de la série, mais, je peux me tromper, je trouve qu'il offre une certaine magie, avec des



personnages travaillés et adaptés à l'histoire, et, de plus, j'adore le côté Heroic Fantasy futuriste. Certains (tout le monde va croire que j'aime bien le mot «certains» si je continue à l'utiliser) devraient apprendre à comprendre les passions et les motivations des autres qui peuvent différer des leurs. Pour ma part, mes genres préférés sont les RPGs, et les simulations spatiales (sur PC), mais, sinon, j'aime à peu près tous les genres (sauf les Tomb Raider 16 bits) et j'aimerais personnellement avec mes goûts.

**Tu as raison, ça a le droit d'avoir un avis.**

J'adore aussi les mangas. Ma série préférée est *Legend of War*: et mon film préféré est *Akira* (dont j'ai vu les volumes du manga). D'ailleurs, un article dessus est-il prévu ? Je suis aussi un inconditionnel de *Bastard !!* (remerciements d'ailleurs à Thor pour son article, faudra se boire une chopine un jour, see ya !!)

**Il a été remercié, ne t'inquiètes pas. En ce qui concerne Akira, je vous prépare un truc assez important pour le mois prochain car à mon humble avis, c'est la meilleure chose qui ait été faite en animation et en mangas.**

Sinon, je suis un adepte de *Warhammer*, et un fan de *Star Wars* (deux secondes, je change de CD. Offending, parfait «il shall stay on one fine day»). Merde !!!!! J'ai pas noumri mon nain de jardin !!! A mes souhaits.

Bon, faut que je fasse vite, j'ai les volumes 7 et 8 de «Ken le survivant» à regarder avant de me coucher. «You can do it».

Dis-moi, sur *Breath of Fire III*, mon jeu bug au moment où j'engage le combat contre un boss en forme de poisson-chat. Est-ce un bug commun à ce jeu, ou je n'ai pas de chance. ?

**Breath of Fire III est un jeu maudit.**

Zut, j'ai tombé mon stylo (un de mes surnoms est «Main Gauche»). Ah non, ce n'est que le Timpax de mon chat... Je crois que j'ai fini pour ce soir. Je

tiens à :

- tu me remercier d'avoir lu cette lettre jusqu'au bout (si tu as réussi).
- remercier toute l'équipe pour le travail excellent qu'elle fournit (eh oui ! J'adore votre revue (je lis aussi *Console News*)).
- vous souhaiter une bonne et heureuse année 2001.

PS : Et vive Corbier («Sans ma barbe, quelle barbe...») !!!!!!!!!!!!!

PS2 : Un petit cadeau avec cette lettre (c'est un truc que ma copine a récupéré sur le net (oui, je sais, elle est bizarre... mais moins que moi).

## Garison

Bien le bonjour, ami Jay !  
Je ne sais pas si ce mail arrivera jusqu'à toi, mais je tente quand même le coup !!!

**Tas bien fait...**

Je voulais d'abord dire un grand et fort bravo à toi et toute ton équipe... Ose-rais je même dire «Enfin» !!! Eh oui, enfin un magazine sur les RPGs ! Je dois avouer que, depuis la disparition de *Player One*, je ne lisais plus trop la presse vidéoludique... Je trouvais les autres mags pompeux, bavards, ennuyeux... Je ne compte pas ceux dans lesquels tu officies, parce que je ne les ai jamais lus... Et puis, l'été dernier, déboulant tranquillement sur un port méridional, je tombe nez à nez avec ce qui allait devenir une Bible bis pour moi : *Gameplay RPG volume B* ! Une merveille (je n'ai pas vu le vol A) !!

Bref, je ne m'attarde pas sur les détails du pourquoi votre mag est super, toutes les lettres que vous recevez en sont pleines... Sache seulement que, pour ma part, ce que j'apprécie le plus, c'est qu'on sent que tout est écrit par des passionnés, des connaisseurs !

**Merci (larme à l'œil droit)...**

Tu peux pas savoir à quel point je hais-sais ce Féthi de chez *Player One*... bref !!

Passons à ce qui m'amène devant mon ordi ce soir (il est 19h30).

1- Je pensais à un truc, là, comme ça... Que faut-il faire pour entrer dans votre équipe ??

**C'est assez chaud, mais si tu m'envoies un chèque d'un million de francs, ça peut s'arranger... non, je déconne. Il te suffit d'envoyer un CV et une lettre de motivation à ton serviceur, et on verra ce que l'on peut faire après.**

2-Pourquoi n'avez-vous pas fait de rubrique Référence sur tous les Seiken Densetsu ? Certes, le n°3 reste le meilleur de la série. Mais, et je ne dois pas être le seul à penser ça. Secret of Mana (autrement dit Seiken Densetsu 2 pour les puristes) est pour moi le jeu qui a introduit les RPGs grand public dans l'Hexagone ! Sans ça dernier et le succès qu'il a eu, nous n'aurions peut-être pas connu FF7 et consors (remarque, c'est pas pour ça qu'ils ont exporté Chrono Cross, Xenogears et autres hein?). C'est mon avis, mais je pense que d'autres le partageront...

**Tu as entièrement raison, sans la sortie de Seiken II en France, le RPG n'aurait jamais atteint nos frontières. N'ais crainte : d'ici un mois ou deux, tu devrais retrouver le surnommé dans la rubrique Référence.**

3- a-t-il un moyen de se construire une bonne bibliothèque de Artworks sur le net ? Je ne trouve que des Hentai et ça craint !... Aide-moi Jay !

**Je pense que l'on peut faire une telle chose et tu y arrivera sur *Gameplayrrg.com*... mais ça met du temps. Sorry !**

4-Peux-tu me renseigner sur le film FF ? Budget, stations de travail, lieu et équipe de développement ? Merci d'avance...

**Vas jeter un œil au dossier Final Fantasy, tu devrais y trouver ton bonheur !**

5-Cet aligné sera le dernier, mais certainement le plus long...  
J'aimerais revenir sur ce qu'a dit RPG-coder dans GP RPG de janvier 2001... La psychologie des personnages de chez *Matrix* SQUAIRESOFT n'a rien à voir avec de la métaphysique de ly-

céen... ton analyse ou ! Tu n'as vraiment rien capté mon pauvre... Squares a été le premier à élaborer des persois si compliqués mentalement et cette particularité les rend plus intéressants, plus profonds et l'histoire n'en est qu'améliorée... On se fout qu'identification à ces personnages ? soit difficile ! Ils ne sont pas là que pour ça ! À travers eux, on vit une partie de leur vie durant laquelle ils deviennent nous et nous devenons eux... C'est à nous de les faire évoluer, point !

**Bien dit, mon ami. Tu viens de réussir à expliquer en quelques lignes une chose que je m'efforce de faire depuis un an ! Ça fait du bien de savoir qu'il demeure des gens intelligents dans cet univers débile.**

Bon, Jay, si tu lis ce message, j'imprime-le vite parce qu'avec tes mail-boxes à la c... il va peut-être s'autodétruire dans 5 secs...

Bye et longue vie à GP RPG !  
PS : j'ai oublié ce que je voulais mettre dans ce PS !

PS.2 : ah, oui ça y est ! Comment on fait pour t'envoyer des dessins ?

**Soit en les joignant à tes mails, soit en écrivant à l'adresse indiquée dans l'intro.**

PS.3 : Est-ce que tu vas dans des chats des fois, et si oui lesquels ? J'aimerais chatter avec toi !

**Dans celui de Cybersofts.com, mais c'est relativement rare. Ce serait aussi un plaisir pour moi de discuter avec toi !**

## Lutin-martin.

Hi Jay !  
Ça va-t-y ? D'abord, ton mag est le meilleur ; enfin un mag sur le rpg !! (typer original le gars...). Bon, maintenant j'ai le net, c'est plus pratique pour écrire, alors voilà :

- la mode est de gratifier FFB en ce moment on dirait... Ben oui, moi aussi j'ai trouvé que ce jeu était bien, qu'on l'avait descendu à tort... etc...





## Tout à fait d'accord

-Autre chose... J'approuve ton idée d'aider les types qui ne connaissent pas trop le RPG mais qui essaient de s'y intéresser... et je ferais franchement à ta place! Très bonne idée, parvenant! Je voudrais quand même te dire que l'idée ne vient pas de moi, mais de certains lecteurs, et que cette rubrique n'apparaîtra que le mois prochain. Mais les gars qui s'amusent : «je suis un fan de RPG, j'ai fait FF7 et FFB sans solution, pour moi, FFB est le meilleur même si j'y ai jamais joué...», etc... TROP prise de tête !!  
C'est clair...

Ces mecs trop prétentieux qui arrêtent pas de te demander la définition exacte de hardcore gamers pour pouvoir se la péter après... qui se prennent pour des dieux et qui n'ont rien de mieux à faire que de te casser parce que tu parles de jeux qu'ils ne connaissent pas... ça leur fait du bien de se sentir «grands» en critiquant tout et se vantant, parce qu'ils jouent à un style de jeux méconnu en France...

**Ouais enfin, les choses ont bien changé depuis...**

Ces gars d'ailleurs ne prononcent pas un mot de jap, mais s'intéressent à la culture japonaise... D'ailleurs, depuis la sortie de FF7 en France, le RPG est devenu pratiquement une mode... ça me tue, ça !

**Si tu veux tout savoir : moi aussi !**

Ça fait «bien» de jouer aux RPGs... Les uns tu dis «RPG» à un gars qui ne connaît pas, ça y est... Pire quand tu dis que tu es un hardcore gamer ! Grosse frime...

**Moi, ça commence à me faire doucement rigoler quand même.**

Bref, Jay, j'aimerais savoir ce que tu en penses... Tu as le droit de ne pas être d'accord!

**Heureusement, chacun a le droit de penser ce qu'il veut, bordel de merde.**  
Ça me ferait hyper-super plaisir d'être

publié dans Gameplay !!

**Te voilà «hyper-super» content donc.**

## Mika

Salut Jay,  
Je voudrais savoir un truc, quels seront les RPGs les plus prometteurs pour les mois à venir ?

**La liste est longue et tous les titres que je vais citer sont susceptibles de faire de véritables cartons. Alors, on va commencer classique par les jeux PlayStation.**

**Il ne reste plus grand-chose, et à part une éventuelle sortie de Valkyrie Profile en fr et le bizarre Volfoos de Namco... sur Dreamcast. Les choses sont nettement mieux. Outre le magnifique Rhapsody of Zephyr, que nous vous présenterons en test dans le prochain numéro, on verra débarquer l'exceptionnel Hundred Sword (un jeu que j'attends avec une grande impatience) et Shenmue 2. Il y a aussi Eternal Arcadia 2 pour la fin de l'année. Mais aussi le surprenant Sakura Taisen III pour bientôt.**

Sur PlayStation 2, outre Tsunagai et Boku To Maô (les deux Sony assez prometteurs), on attend de pied ferme la suite de la saga ultime : Final Fantasy X et aussi le XI. Enfin, vu les annonces de Square, on verra certainement le VII, le VIII, le IX et le XII sur cette machine. Il vous suffit ensuite de vous reporter au dossier FF de ce même numéro pour avoir plus d'infos. Niveau A-RPG, il y aura le très prometteur ZOE.

Enfin, sur portables, Les rééditions des anciens titres Square sur Wonderswan Color, console à acheter de toute urgence (soit dit en passant).

Je trouve votre magazine excellent et assez complet, les RPGs deviennent de + en + populaires et la bonne idée,

vous l'avez trouvée, bravo !

Mes questions sont :

1/ Y a-t-il un espoir de voir sortir un CHRONO CROSS 2 en version pal, comme ils l'ont fait pour PARASITE EVE 2 ?

**Déjà on attend une annonce japonaise pour la suite de C Cross. Après on verra.**

2/ Combien de temps faudra-t-il attendre pour enfin jouer à un bon jeu sur PS 2 ?

**Demain, si tout va bien. Onimusha, ça te dit quelque chose ?**

3/ Avez-vous besoin de testeurs pour votre mag ? Sinon, que faut-il faire pour être testeur exactement ? Vous auriez pas une adresse ?

**J'ai toujours besoin de gens pour bosser. Néanmoins, les conditions sont nombreuses. En ce qui concerne l'adresse, tu la verras au début du mag.**

4/Enfin, je suis passionné de jeux vidéo, et je suis très déçu de la durée de vie des jeux sortis sur PS 2, j'espère que par le futur, nous aurons la chance d'être assis plus de 5 heures devant le même jeu !!

**Je suis entièrement d'accord avec toi ; plus le marché évolue, moins les jeux sont longs et c'est assez regrettable.**

## Morphee

Salut Jay,

- Tout d'abord, pour faire comme tout le monde, je voudrais dire à toute l'équipe de Gameplay que son mag est le meilleur qui existe en matière de RPG. (Ce qui est un peu normal, vu que y'en a qu'un...)

- Passons ensuite au courrier des lecteurs. Yen a manne de voir à chaque numéro des trucs du genre «FFB, c'est nul», «Non, FFB c'est vachement bien», «blablabla». On aime ou on n'aime pas cet épisode, et c'est tout, pas besoin d'en faire un débat sur 10 numéros.

**C'est pas faux... néanmoins, il faut recadrer les choses.**

- Maintenant, je vais te parler un peu de moi. En fait, je suis pas un vrai fan de RPG, car j'ai commencé à vraiment m'y intéresser avec FF7. Ce qui ne m'a bien entendu pas empêché de connaître les joies des RPGs sortis sur SNES, il y a bien longtemps. Le tout premier, c'était Zelda 3. J'avais mis des mois à le finir. La dernière fois que je m'y suis mis sérieusement, j'ai mis un week end.

- J'ai aussi joué, et fini, Secret of Mana, Illusion of Time et Secret of Evermore. Pour preuve que ça m'a marqué, c'est que j'ai revendu tous mes jeux snes sauf ces 4 là. Pourtant, je les ai aussi en rom sur mon PC, mais je sais pas, ça doit sûrement avoir une valeur sentimentale.

- Évidemment... le sentimental, l'attachement à un jeu de légende. Sauf que



**dans le cas présent, Illusion of Time et Secret of Evermore ne m'ont pas laissé un souvenir impérissable.**

- J'ai aussi les roms de Mana 2, FF5 et FF6 sur mon PC. C'est vachement bien formulé, ça permet de découvrir pas mal de trucs.

**Oui, cette fois, vous m'avez convaincu : l'émulation c'est terrible et on en parlera dans le prochain numéro de Gameplay. Alors heureux ?**

- Revenons-en aux RPGs de maintenant. Le premier, c'était donc FF7 (ou Baldu's Gate, je sais plus), et le dernier, c'était FFB ! Je t'avais prévenu...

En fait, le problème c'est que j'ai un PC, donc pas beaucoup de RPGs. Mais j'attends d'acheter une PS2 pour remédier à ça. Je sais que les RPGs sont rares sur PS2, mais ça me permettra aussi de jouer à ceux de PS1. Vu que j'ai entendu dire que FF9 sortirait en version DVD sur PS 2. Info ou intox ?

**Info dans le sens où le neuvième épisode sortira sur Ps 2. De là à annoncer des spécificités, pour le moment, je ne peux pas dire grand-chose.**

- En fait, je joue pas trop aux jeux vidéo. J'ai d'autres dépenses à faire (voir plus bas) et en plus, j'ai pas trop de temps. Mais c'est vrai que le RPG, c'est le style qui me tente le plus. Je sais que tu vas me rétorquer : «si tu joues pas trop, ça sert à rien que d'acheter la PS2, mais ça me m'attire aussi, c'est la possibilité de lire des DVDs vidéos.

**Soit. En ce qui concerne le lecteur DVD de la PS2, je ne le trouve pas terrible.**

- Je trouve que c'est bien que tu mettes les messages de gens compléments @!@!@! (tiens, c'est rigolo tout ça !) et de ceux qui t'insultent. Ça te permet de les incendier et les casser encore plus, mais en étant plus intelligent qu'eux, puisque tu restes toujours correct (ou presque).

**Tu as compris la subtilité de publier les conneries... c'est vrai que c'est amusant!**

- Je sais pas pourquoi, mais ça me





fait rire moi de voir des monsieur-je-sais-tout-qui-savent-mieux-que-tout-le-monde et qui finalement n'en savent pas plus que moi. Et en est sûr d'en avoir des échos au prochains numéros, parce qu'il existe heureusement des lecteurs qui ont un minimum de savoir-vivre et d'intelligence.

**Je suis d'accord avec toi...**  
 - - Justement, je voulais parler de Rpg Coder: fufufu !!! (Attention, le fu3 est à l'orient). J'aime l'entendre parler des scénarios de Square. Il me fait bien rire quand même. Qu'il essaye, lui, de faire un scénario intéressant, original et tout et tout. Dès qu'il a fini, il l'envoie et si c'est vraiment meilleur que chez Square, lui je ferais des excuses pour avoir dit plein de trucs méchants sur lui. Mais pas un truc qui fasse à peine 2 pages. Je veux pas un début d'histoire, je veux toute la trame, du début à la fin. Il comprendra que c'est pas si facile que ça. Voilà !!! Et qu'il ne se permette plus de critiquer les gars qui font les histoires de RPG. C'est leur métier quand même. S'ils étaient vraiment mauvais, ils auraient été virets depuis longtemps.

**Je suis entièrement d'accord avec toi.**  
 J'ajouterais que si RPG Coder envoie sa chose, qu'il me la fasse parvenir, s'il est meilleur que les mecs de Square, je me coupe une couille.

- Et je voudrais bien savoir dans quels jeux il a vu un complexe d'Edipe ? (Enfin bon, ça vient peut-être du fait que je ne connais pas trop de RPG). J'aime bien quand il parle de « physique quantique facile ».

**Le complexe d'Edipe ? Je l'ai pas trop vu non plus.**

- Je vois pas du tout comment de la physique quantique pourrait être facile. Je suis en première année de deug M.IAS au font de la physique, mais pas du tout quantique, et je comprends déjà que dalle, alors j'ose même pas imaginer ce que ça donnerait avec de la physique quantique. Du rpg, c'est qu'il est vraiment balaise ce logiciel coder.

- Passons à un sujet plus intéressant. Les mangas et le japonim. J'ai vraiment bien aimé ton dossier sur Escaliflowe. Depuis, j'ai vu le film, et je l'ai

trouvé vachement bien malgré les différences avec le série. Pour le Tombeau des lucioles, je vois pas quoi dire de plus que ce que tu as déjà dit. La note de 10/10 est largement justifiée. Je t'ai vu quand il est passé sur Arte à l'éclat dernier. J'avais déjà entendu dire à quel point l'émotion était forte dans ce film, mais je pensais pas qu'elle était autant que ça. Je ne te dirais pas «oh le nase» pour ton visage plein de larmes et tes yeux rougis, parce que c'est tout à fait compréhensible. Quelqu'un qui ne ressent rien devant ce film, c'est quelqu'un qui n'a pas de cœur. Mais je préfère tout de même Ghost in the Shell. L'ambiance y est beaucoup moins triste. Pour ce qui est du manga, j'ai pas trop accroché. Je pense que je préfère tout de même du manga, j'ai pas trop accroché. Je pense que je préfère tout de même du manga, j'ai pas trop accroché. Je pense que je préfère tout de même du manga, j'ai pas trop accroché.

**Tu as bien fait, mon ami. C'est particulièrement loable de ta part, mais je tiens à te dire que Monokone Hime est la chose la plus incroyable qu'il m'ait été donnée de voir dans toute ma vie.**  
 Bon, je vais te laisser là, parce que je pense que j'en ai déjà écrit pas mal. Certes, mais c'était vraiment intéressant.

PS 1 : Mon site sur les mangas et le japonim : <http://www.capsule-corp.fr>  
 PS 2 : Vu qu'il est impossible de se procurer le n° 1 de Gameplay (le seul que je n'ai pas), j'en appelle à ta générosité. Peux-tu me scanner et me mailer les pages Apprendre et Mythologie. Please...  
 - C'est possible...

## Olivier

Salut, Jay !  
 Premièrement, je voudrais te dire que je suis Québécois et je ne sais pas si je suis bien en retard comparé à la sortie du mag ici et en France... Et si tu as de la misère à comprendre mon français...

**Je vais comprendre.**  
 Bon, je crois qu'après toutes les lettres que tu as reçues depuis la sortie du mag, tu dois avoir eu des tonnes de compliments sur le mag et votre travail... mais je ne puis m'empêcher de vous faire quelques compliments bien mérités et inévitables !! J'adore votre mise en page et la façon donc vous décrivez les choses. Continuez d'être vous-mêmes !! la part peut-être

les quelques places où l'écriture devient difficile à distinguer, mais bon !!). De plus, les autres sections parlant d'animation, les mythologies, les biographies, les «soundtrack», etc... Tout simplement sublime !!  
**Merci de tout cœur (avec l'accent québécois)**

Je tiens à souligner que c'est la section manga qui m'a fait découvrir le superbe Escaliflowe.

**C'est clair, Escaliflowe est une turie et je suis très heureux d'être le responsable de votre découverte, amis lecteurs.**

Après le 2-3, je me suis dit qu'il fallait absolument que vous parliez de Kenshin, ce magnifique Manga... et que vous-je en aient vu dans ma section préféré... Ruroni Kenshin. Et croyez-moi, je n'ai pas été déçu une seconde !!! Chapeau !!

**Merci.**  
 Comme j'ai pu voir dans plusieurs lettres, il semble que vos notes soient très critiquées... Eh bien je crois qu'elles sont tout à fait... comment dire... HUMAINES bordel !!! Je t'appuie à 100 % ici, car si j'avais à noter des jeux comme Chrono Cross, FF IX, Xenogears, Valkyrie Profile, Skies of Arcadia, ce n'est pas compliqué, je leur mettrais tous 100 % car ces jeux sont tout à fait excellents dans le style qu'ils représentent et ils sont tous aussi innovants les uns que les autres !!!

**C'est pour cette raison que je ne démorndrai pas de ma note de Final Fantasy IX, qui mérite allègrement ses 100 %.**  
 J'aurais peut-être 1 ou 2 questions et peut-être une demande (hé hé) :  
 1- Est-ce que tous les RPGs que vous avez de disponibles en France sont en français ?

**Non, pas vraiment. Ils sont assez rares, à vrai dire.**  
 2-As-tu eu la possibilité de jouer à Lunar 2 ? Si oui, j'aimerais savoir ce que tu en penses (si vous n'avez pas fait le test bien sûr... parce que sinon, je vais me régaler) !

**Nous en avons parlé dans le dernier numéro. Et je le dis et le répète : il est terrible, malgré des graphismes un peu vieillots.**

Et pour finir j'aimerais bien que un jour vous parliez d'Evangelion dans le dossier manga !!!

**Il faut croire que nous avons les mêmes idées au même moment, car tu pourras retrouver un dossier magnifique de la part du non moins magnifique Bûche dans ce numéro. Eh Bûche, ne va pas croire que je suis PD, c'était juste pour la forme. En parlant d'homme, salut à Renaud !**

**Locke !!**  
 ps: J'adore la section Mythologie!! Enfin un peu de culture !!

**Et tu n'as pas encore vu ce que je vous réserve après avoir épuisé toutes les Mythologies...**

ps2 : Tu n'as pas oublié de me publier les ps2 : J'ai vu moi-même réussi à te remonter le

moral après des lettres assés (ndJay : [?]), qui d'après moi, manque totalement de respect envers votre travail et de sens moral !!! Darylkill, Korn et Sbir !!!)

**Non, non, laisse, moi ça m'amuse de répondre à ce genre de lettres, surtout que Darylkill doit être un gars cool, au fond. Faut bien chercher, mais je ne doute pas de sa bonne foi. Regarde les sus Ramsus, qui m'a tant amusé pendant quelques numéros de Consoles News, j'ai fini par le trouver sympathique. Comme quoi, je ne suis pas un conard... si ? ah... ouais peut-être en fait.**

Merci et à la prochaine !!

## Philou

Booyaka Jay  
 Comme tu le vois, je fais également partie du cercle restreint de ceux qui ont apprécié FF VIII. Merci beaucoup pour le fubuleux GAMEPLAY RPG. Je t'écris pour 2 raisons : d'abord, j'ai toujours voulu, depuis Nintendo magazine, écrire à un mag de jeu vidéo, et je trouve que GAMEPLAY est celui à qui j'ai le plus de choses à dire. Ensuite, j'ai quelques questions à te poser :

1. Qu'est-ce qu'un hardcore gamer ? Sur PC, on dit que ce sont les joueurs de Quake-like !!  
**J'en ai ras le bol de ce terme... voilà ma réponse.**

2. Pourquoi personne n'aime le design d'Adelbert Steiner ? Personnellement, je le trouve sympa (style Barret) et j'ai hâte de jouer avec lui (j'attends avec impatience la sortie française du fameux FF IX)

**Moi aussi je l'aime bien, et je le trouve vraiment attachant, le père Steiner.**  
 3. Sur quelle console Square compte-t-il programmer en priorité ? S'il te plaît, ne réponds pas la X-Box, j'aime pas trop le PC.





**La Play 2, la Game Boy Advance, la WonderSwan Color, la GameCube et peut-être la X-Box.**

4. Dans Secret of Mana (féticelle qui alluma ma passion du RPG), je n'ai jamais trouvé l'armet : dans le guide fourni avec le jeu, il est dit qu'on le trouve dans un lieu secret, ce qui ne m'avance pas du tout, alors s'il te plaît, AIDE-MOODIIII!!!!

**C'est pourtant simple...**

5. Quel jeu préfères-tu entre (tu devais attendre à une telle question tôt ou tard) FF VI et FF IX ?

**Difficile à dire : les deux sont pour moi équivalents. En restant parfaitement objectif, le VI est pourtant meilleur.**

Voilà, ça serait sympa de me répondre et si possible de me publier. Dernière question quand même : Est-ce que Seiken Denetsu 1 existe ?

**Oui... enfin plutôt non. Mais si en fait. Disons qu'il est sur Game Boy...**

Dans le dossier sur Squaresoft, tu parles du 2, du 3, du 4, mais jamais du 1 !!

Bon, ben, ciao bisous

PS1 : Salut à tous tes potes de la rédaction

PS2 : Mes 10 jeux préférés : FFI > FFVII > Vagrant Story = Secret of Mana > FFVIII = Metal Gear Solid (Tiens, c'est pas un RPG lui !) > Zelda, Link's Awakening = Saga Frontier 2 > Zelda : a link to the past > Illusion of Time

PS3 : Qui a composé les musiques de Seiken 2 ?

**l'illustre... merde, j'ai un trou. Ah oui, Hiroki Kikuta.**

## Vinz Team

Salut, Jay !

Léger mail pour t'apporter mon soutien à ce dur combat pour démarginaliser ce merveilleux type de jeu qui est le RPG et pour le faire découvrir à tous les amateurs de jeux vidéo qui recher-

chent du bonheur et de l'émerveillement par le biais de décors (DOOOHHHH!!!), de musiques (AAAAHHHH!!!) et de scénarii (OOOAAAHHHH!!!) & combien primordial. Ensuite et pour finir, j'aurais juste savoir si tu réponds à tous les mails que tu reçois, car ça + les tests + les bastons avec KYO le crevette à coups de BELEK, mais aussi la vie privée avec cette musique de fou qu'est le hard... Mais bon j'/respecte).

**Ça m'arrive rarement...**

Voilà, c'est la fin d'un mail, qui j'espère sûr n'est pas le premier ni le dernier de la sorte.

**LONGUE VIE À GP RPG, À VOUS** et à moi car j'voudrais bien encore pouvoir jouer à tous ces énormes jeux que sont les RPGs.

**Merci de ton soutien...**

## Sczorom

Hello à toi Jay, et à toute l'équipe de Gameplay !!

Évitons de faire comme les autres : soyons brefs (bien sûr, ton mag est le meilleur et puis bla bla...). En fait, j'te demande pas de me publier à tout prix, mais simplement de répondre à mes questions restées sans réponse...

1) Dans ton mag du mois de janvier, tu disais que Chrono Trigger sortirait en version us sur PSX vers l'été prochain, j'aurais pas une date plus précise que tu pourrais me dire ?

**Alors déjà, c'est Bûche qui a écrit la news, pas moi. Ensuite, pour répondre à ta question, sache qu'il devrait arriver en mai, si tu s'ent passe bien.**

2) Connais-tu déjà le date du prochain hors-série de Gameplay et sur quoi il portera ?

**Oui, m'sieur, il sera sorti à l'heure où tu lis ces lignes. Il comportera 8 soluces, dont celle de Final Fantasy IX, Skies of Arcadia, Major's Mask, Shenmue, Valkyrie Profile, Legend of Dragoon...**

À ce propos, j'ai quelques petits sujets à te proposer, donc ça me ferait vraiment plaisir de voir leur succès, alors voilà : FF Anthology (peut-être un peu long), Chrono Trigger, Musasighen, les 2 Chocobos Dungeons, les 2 SaGa Frontier, Bastard le jeu, Seiken 2 et 3... etc

**Chrono Trigger, SaGa et les Seiken... ouais, mais les autres, franchement...**

3) J'aurais pas une date de sortie prévue pour la WonderSwan Color en France ?

**Non, malheureusement...**

Est-ce que les jeux de papa square seront traduits dessus ?

**Aucune idée.**

4) Pour la question japanimation, j'aurais quelques sujets que j'aimerais voir dans Gameplay : Reincarnation, Saint Seiya, City Hunter, DBZ, Hokuto no Ken

et tous les bons trucs de l'époque de notre chère Dorothee...

**DBZ, c'est prévu, vu que je suis également fan. Saint Seiya aussi. En ce qui concerne le reste, on verra.**

5) Est-ce qu'une baisse de prix de la PS2 est prévue, et quand ?

**Pour le moment, Sony fait son beurre à 3000 boules. Aucune raison de baisser son prix donc...**

6) J'aurais une proposition à te faire, voilà : n'étant pas une bête en anglais et encore moins en jap, ce serait super cool de voir naître une rubrique d'aide aux scénarios de jeux bien connus, parce que y'a bien sûr des détails qui nous passent sous le nez (je pense à Chrono cross et bien sûr d'autres titres sortis qu'en jap : par exemple, en ce moment, je me fais Bastard et j'capte rien du tout).

**C'est une excellente idée !! Et je vais me mettre à l'ouvrage dès demain.**

Voilà voilà, j'ai terminé ma lettre qui va peut-être te paraître un peu longue, mais je pense intéressante. Sur ce je te quitte. Longue vie à Gameplay et aux RPGs A++++

Salut,

## Zellblade

Salut grand maître du RPG

Bon, je sais que tu n'aimais pas qu'on t'appelle comme ça, mais pour moi qui suis réellement un débutant du RPG (je n'ai que 3 jeux : FF7 et 8 ainsi que Vagrant Story). Malgré cela, j'adore le RPG depuis que j'ai joué à un certain jeu de Square. Je sais que ce que je vais te dire ne sera pas très important à cause de ma pauvre expérience. Malgré ça, je trouve magique de rester des heures devant sa PlayStation, à jouer à un titre dont on est pressé de voir le déroulement de l'histoire, j'adore. J'essaie de me procurer des jeux, mais vu mes moyens budgétaires (je n'ai que 13 ans tout de même) et surtout le problème de la langue (je ne maîtrise pas encore très bien l'anglais, et le japonais... je n'en parle pas)...

**Je sais, l'argent reste le problème handicapant.**

Bon, après ça, je voulais te dire merci pour ta rubrique Animation (j'adore aussi les mangas) car grâce à toi, j'ai acheté les 2 OAV de Kenshin en version originale sous-titrée et j'ai vraiment adoré.

**J'en suis sûr car tu serais passé à côté de quelque chose de grand !**

Le héros m'a beaucoup intéressé et sa façon de combattre est vraiment exceptionnelle, voire impossible.

**C'est clair, Battousai est un héros terrible et vraiment attachant.**

Maintenant, quelques questions.

1) Sachant que je suis débutant, quels RPGs me conseilles-tu ? Je veux m'acheter Sukoden2 mais à chaque fois que j'y vais pour l'acheter, il y est

pas) en français et en intégral si possible.

**Sukoden II est vraiment génial, mais sachant que Final Fantasy IX sort le 16 février... tu sais ce qu'il te reste à faire.** 2) Comme ce t'a fait dit, j'adore les mangas. Où puis je me procurer tous les épisodes de Vision Of Escaflowne (je regarde sur Canal +, c'est vraiment trop de la balle) et d'autres mangas que tu pourrais me conseiller (je te fais confiance).

**Bien, Escaflowne se trouve dans l'importé que Manga Distribution à Paris. Essaie du côté de Manga Distribution voir Jukundo (la meilleure librairie jap à Paris). En ce qui concerne d'autres animés, disons Cowboy Bebop (vraiment bon), Akira le film (la tuerie de toutes les tueries). En série, tu as aussi les OAV de Lodoso et Dragon Ball GT qui ne devraient plus tarder à franchir nos frontières !**

3) FFG sort-il bien en février et combien coûtera-t-il ?

**Le 16 peut-être exact. Tu pourras le trouver à environ 450 f.**

Bon, sur ce, je te laisse. Je te souhaite tous les bonheurs du monde (une console qui marche bien, une jolie fille chez toi et surtout beaucoup de nuits blanches sur des RPGs).

**Merci de tout cœur. Pour les consoles qui marchent bien : aucun problème. Une jolie fille à la maison, je suis comblé grâce à mon extraordinaire fiancée**

**Émilie et enfin, niveau nuits blanches, ça m'arrive assez rarement à cause de deuxième essor - justement !**

Ps : tu aurais vu que j'ai passé la partie lèche mais t'inquiètes pas : ton mag est super, vraiment bien fait, la mise en page est super. Toutes les rubriques sont intéressantes (c'est la première fois que je lis un mag à 100 %).

mes est-ce que tu pourrais mettre quelques cadeaux (comme des posters, etc).

**Merci pour les compliments, en ce qui concerne les cadeaux, j'y réfléchis. Maintenant, ce n'est plus qu'une question de budget.**

Ps2 : je ne pense pas que tu me publieras, mais au moins essaie de répondre à mes quelques questions. Merci beaucoup d'avance.

**Manqué... l'es publié.**

De la part d'un fan de RPG qui s'y connaît pas trop et qui te considère comme un dieu (je sais que t'aime pas lol)

**Arw !**

# Aides de jeux

Bienvenue dans cette rubrique que vous aimez tant, intitulée Aides de jeux, plus communément appelé Tips ou Trucs et astuces, où encore Spécial Gros Nazes. Mais bon, je dois faire des tips, je fais des tips, et puis ça me fait tellement plaisir d'aider ceux qui ont un peu de mal. J'arrête les méchancetés, mais non vous êtes pas nuls, mais oui c'est bien d'utiliser un action replays pour avoir des tueurs dès le début. Bon allez, à plus les losers.



## Legend of Mana

Voici la suite et la fin des astuces pour LOM. Spéciale dédiée à James qui pourra faire des économies de téléphone avec ces codes !

1	<b>Énergie infinie</b>	80105AE4 0D4D
2	<b>Joujo de spécial infinie</b>	80105B2B 00FF
3	<b>Level 99</b>	300435E8 0063
4	<b>Max Exp.</b>	300435E9 003F
		800435EA 0F42
	Max Power	300435F9 00FF
	Max Skills	300435FB 00FF
	Max Defense	300435FD 00FF
	Max Magic	300435FF 00FF
	Max HP	30043601 00FF
	Max Spirit	30043603 00FF
	Max Charm	30043605 00FF
	Max Luck	30043607 00FF

### Traverser les murs

1 0005C244 0034  
8005C246 2400  
0005C308 0003  
8005C30A 2400  
0005E580 0007  
8005E582 2400

**Debug Menu** (sélectionner Quick Continue à l'écran titre)

2 00102672 0101  
30102674 0001

**Items infinis** (Version 2.2 minimum)

3 5000FF01 0000  
300455B8 00FF

**Max Lucre**

4 80043004 9680  
80043006 0098

**Toutes les Encyclopédies** (Items, Equipement et World History)

3 30043145 0007

**4 Tous les persos dans l'encyclopédie** (Version 2.2 minimum)

5 50000702 0000

800460B8 FFFF

**Tous les Reux dans l'encyclopédie** (Version 2.2 minimum)

5 50000302 0000

800460EC FFFF

**Tous les artefacts dans l'encyclopédie** (Version 2.2 minimum)

5 50000302 0000

800460F4 FFFF

**Toutes les techniques dans l'encyclopédie** (Version 2.2 minimum)

6 50001802 0000

80046100 FFFF



## Orphen

**Vie infinie** : 44CCF40FE1456E7BC

**Emerald Incense infini** : 3CA3BB1C1456E70C

**Blue Incense infini** : 3CA3BB1D1456E70C

**Purple Incense infini** : 3CA3BB1A1456E70C

**Lantern Emerald infini** : 3CA3BB1B1456E70C

**Lantern Blue infini** : 3CA3BB201456E70C

**Lantern Purple infini** : 3CA3BB211456E70C

**Attractor Bug infini** : 3CA3BB01456E70C

**Sleeping Chimes infini** : 3CA3BB2E1456E70C

**Summoning Bell infini** : 3CA3BB2E1456E70C

**Smelly Bag infini** : 3CA3BB2F1456E70C

**Perf Scented Bag infini** : 3CA3BB341456E70C

**Herb infini** : 3CA3BB351456E70C



Ben



## The Bouncer

Pour avoir de nouvelles tenues, gardez appuyez **L1, L2** ou **R1** choisissez votre personnage. Vous ne pouvez pas choisir mode Story. ...

Pour avoir la fin cachée, il faut finir le jeu en ayant toujours p  
Sion.

Enfin, pour avoir les personnages cachés en mode Versus  
faut finir plein de fois le mode Story... Patience.

# jeux Aides de jeux

## de jeux Aides de jeux

### des d'jeux



## Final Fantasy IX

Pour jouer au Blackjack, finissez le jeu et quand vous voyez « The End » avec en musique de fond « Crystal Theme », tapez le code suivant. R2, L1, R2, R2, Up, X, Droite, Cercle, Bas, Triangle, L2, R1, R2, L1, Carré, Carré. Vous devriez entendre le même son que lorsque vous trouvez un item, pressez alors Start, et vous pourrez jouer à ce petit jeu.



## Resident Evil III

**Vie infinie :**

**Avoir tous les dossiers :**

**Avoir toutes les cartes :**

EFE73CD40000000C

74753769FFFFFFFFFF

73967BA20000000FE

7469B7690000000FE



## Skies of arcadia

### Où trouver Rixis ?

Après avoir délivré Isapa des mines, il vous demande de trouver deux trésors dans le pays. Le premier se situe juste à côté de la tente du roi. Il s'agit de la statue de l'homme d'or. Le second est un oiseau dessiné sur le sol à côté d'un lac. Une fois les deux trouvés, allez dans la partie montagneuse pour trouver l'entrée de Rixis.

### Technique du lâche

Voilà une technique bien pratique pour battre la plupart des boss. Avec Fina, déclenchez la furie Lunar Glyph. Avec un peu de chance, vous allez pétrifier l'ennemi. Renouveler cette attaque à chaque tour, et attaquez le boss avec les autres persos comme un

gros bourrin, où comme un Jay, de toute façon, c'est pareil.

### Marre des combats

La carte de Skies of Arcadia est grande, et vous arriverez certainement à un moment où vous en aurez marre de faire des combats qui ne servent à rien, pour aller à l'autre bout de la Terre. Voici un petit truc. Arrivé au CD 2, votre vaisseau se verra doté d'un nouveau moteur lui permettant d'aller plus haut, au-dessus des nuages. Jusque-là, je ne vous apprends rien, mais sachez que voyager en altitude se résume à voyager tranquillement, sans combats. Et ça, c'est bien pratique lorsque vous cherchez les membres de votre équipe.

### Pour les découvertes

Si vous cherchez à faire des découvertes, voici un bon moyen pour les trouver. Lorsque la boussole s'emballé, cliquez, et oh ! surprise ! Il vous faut au moins 30 découvertes pour que Domingo vous rejoigne. Fouillez bien partout, en dessous et au-dessus des nuages, et même sous certaines îles.



## Lunar2

**Thènes infinies**

800BA7BC FFFF

8001A6C2 2400

**Thènes Max**

800BA7BC 967F

800BA7BC 009B

**Courir infiniment** (Action, appuyez sur Cercle)

0001A6C0 0888

8001A6C2 2400

**Pas de combats aléatoires**

0008B188 0102

80007800 0000

0008B188 0108

80007800 4D43

00007800 4D43

8008B288 000C

**Le Lucia's Pendant voyage partout** (épilogue)

8017589C FFFF

8017589E FFFF

# 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**

Arrested Elms 2	PS2/DC
Big USA Demolishing Superstars	PS2
Boat & Moon 4	PLAT
Character Demopon 2	PLAT
Chrono Cross	PLAT
Dead In Silver 2	DC
Dragon Ball Gt. Final Bout	PLAT
Driver	DC
F 200 Challenge	DC
For Fighters	N64
GT2	PLAT
Hot Wheels Street Track Driver	PLAT
House of the Dead 2	DC
Journey To Earth Superhero 2000	PLAT
Mario Golf	N64
Mario Tennis	N64
World Star Golf	DC/DC/N64/PLAT
Mission Impossible	N64
Muscle Race Mania	DC/DC/N64/PLAT
Nightmare Creatures II	PLAT
Perfect Dark	N64
Protonium	DC/DC/N64
Rainbow Six	PLAT
Rayman 2	N64
Ridge Racer V	PS2
S&W vs Capcom: Match of Millennium	DC
Send Runner	DC
Star Wars Episode 1: Racer	GB/PLAT
Tekken Tag Tournament	PS2
Teknik Hunter Chronicles	DC
Tekken 3	PLAT
Tekken 4	PS2
Tekken 5	N64
TVC	DC
Wipeout 2000	PLAT
Wipeout 3	DC/PLAT
Wipeout 4	DC
Wipeout 5	DC
Wipeout 6	DC
Wipeout 7	DC
Wipeout 8	DC
Wipeout 9	DC
Wipeout 10	DC
Wipeout 11	DC
Wipeout 12	DC
Wipeout 13	DC
Wipeout 14	DC
Wipeout 15	DC
Wipeout 16	DC
Wipeout 17	DC
Wipeout 18	DC
Wipeout 19	DC
Wipeout 20	DC
Wipeout 21	DC
Wipeout 22	DC
Wipeout 23	DC
Wipeout 24	DC
Wipeout 25	DC
Wipeout 26	DC
Wipeout 27	DC
Wipeout 28	DC
Wipeout 29	DC
Wipeout 30	DC
Wipeout 31	DC
Wipeout 32	DC
Wipeout 33	DC
Wipeout 34	DC
Wipeout 35	DC
Wipeout 36	DC
Wipeout 37	DC
Wipeout 38	DC
Wipeout 39	DC
Wipeout 40	DC
Wipeout 41	DC
Wipeout 42	DC
Wipeout 43	DC
Wipeout 44	DC
Wipeout 45	DC
Wipeout 46	DC
Wipeout 47	DC
Wipeout 48	DC
Wipeout 49	DC
Wipeout 50	DC
Wipeout 51	DC
Wipeout 52	DC
Wipeout 53	DC
Wipeout 54	DC
Wipeout 55	DC
Wipeout 56	DC
Wipeout 57	DC
Wipeout 58	DC
Wipeout 59	DC
Wipeout 60	DC
Wipeout 61	DC
Wipeout 62	DC
Wipeout 63	DC
Wipeout 64	DC
Wipeout 65	DC
Wipeout 66	DC
Wipeout 67	DC
Wipeout 68	DC
Wipeout 69	DC
Wipeout 70	DC
Wipeout 71	DC
Wipeout 72	DC
Wipeout 73	DC
Wipeout 74	DC
Wipeout 75	DC
Wipeout 76	DC
Wipeout 77	DC
Wipeout 78	DC
Wipeout 79	DC
Wipeout 80	DC
Wipeout 81	DC
Wipeout 82	DC
Wipeout 83	DC
Wipeout 84	DC
Wipeout 85	DC
Wipeout 86	DC
Wipeout 87	DC
Wipeout 88	DC
Wipeout 89	DC
Wipeout 90	DC
Wipeout 91	DC
Wipeout 92	DC
Wipeout 93	DC
Wipeout 94	DC
Wipeout 95	DC
Wipeout 96	DC
Wipeout 97	DC
Wipeout 98	DC
Wipeout 99	DC
Wipeout 100	DC

**EN VENTE  
ACTUELLEMENT**

Alors comme ça, on me demande de faire la rubrique Online... mais j'y connais rien moi !!! Enfin si, mais essentiellement dans les sites hentai (hé hé hé !!!). Bon allez, je vous montre quand même les quelques sites sur lesquels je vais le plus souvent (c'est un bien grand mot). Dans les trois que je vous présente, c'est CG Shrine mon favori, des nouvelles images arrivent assez souvent, et seulement sur vos héroïnes préférées. Un petit site sur Street fighter, et un autre pour tous ceux qui aimeraient dessiner comme des dieux. Bon click et à plus.

Ben

## Cybermanga

[cybermanga.com](http://cybermanga.com)

En plus de trouver une art gallery de dessinateurs professionnels et d'amateurs, vous trouverez une partie entièrement en français. Mais surtout, idée très sympa pour tous les jeunes dessinateurs qui aimeraient faire des progrès, un petit explicatif est là pour savoir comment dessiner dans un style manga. Plein de petits trucs, pour devenir le plus grand auteur de manga et tirer à plusieurs milliers d'exemplaires. J'en fais peut-être un peu trop là...



## Cg shrine

[www.ironmouse.dhs.org/dragon](http://www.ironmouse.dhs.org/dragon)

Un site très complet sur les héroïnes de vos jeux préférés. On retrouve ainsi une art gallery de qualité moyenne, on passe du très moche au magnifique. Les persos les plus connus sont présents, aussi bien du domaine du RPG que d'autres, autres jeux, mangas, animation. Une partie hentai est aussi présente. Désolé, mon chef adoré ne veut pas que je mette Tifa en train de se... Sachez que de nouvelles images débarquent pratiquement une fois par semaine.



## shoryuken

[shoryuken.com](http://shoryuken.com)

Voilà un site qui vous parle de ponyme de terre, je déchire en blague. Les fans auront reconnu derrière le nom du site qu'il est réservé aux fans de Street Fighter et de tous ces dérivés. J'ai rarement vu un site aussi complet sur cette célèbre série. Des vidéos sur les différents Street, Street fighter III, Alpha, les cross-over comme Marvel vs Street, Capcom vs SNK, ou encore les animations tirées du film. Des enchaînements expliqués parfaitement, parfois à l'aide d'une vidéo. Vraiment très bon.



Bon, je sais qu'on vous gave dans Gameplay RPG avec Squaresoft, mais c'est notre faute, à nous, si cette boîte nous sort les meilleurs RPGs... ? En revenant longtemps en arrière, moi, c'est Chrono Trigger qui m'a fait grave kiffer, peut-être du fait qu'il fut le premier RPG qu'il m'ait été donné de faire, et qui resta longtemps mon RPG favori... jusqu'à Skies of Arcadia, qui est le seul à m'avoir donné les mêmes sensations. C'est donc avec une grande joie que je vais vous présenter le prédécesseur de Chrono Cross.

# Chrono Trigger

Chrono Trigger est sorti en 1995 sur Super Famicom, et a réalisé un petit carton. D'ailleurs, une fois qu'on s'y essaie, on comprend pourquoi. Chrono Trigger proposait assez d'innovations et une foule de points forts pour le hisser parmi les meilleurs RPGs, toutes consoles confondues. Même aujourd'hui, il fait encore partie des meilleurs, aux côtés de Final Fantasy VI. Des graphismes superbes, une bande-son somptueuse... D'ailleurs, la plupart des thèmes de sa suite, Chrono Cross, sont des reprises de Chrono Trigger. Des combats aux principes simples, mais qui proposaient fidèle combinaison de pouvoir combiner les magies de vos personnages, chacun pouvant manier une sorte de magie. Crono, le héros, le foudre, Marle, la glace, Lucca, le feu, Kaeru, l'eau... Des combinaisons pouvaient se faire à deux et même à trois. Le principe pour les apprendre était on ne peut



UN GRAND MOMENT DU JEU, LA FORTERESSE DE MAG.

plus simple, puisqu'il suffisait de faire des combats avec l'équipe avec qui vous vouliez apprendre la combinaison. Pour beaucoup, ce système de combat est le meilleur, et seule sa suite, Chrono Cross, proposait des combats plus complets, mais les combinaisons en moins (je sais qu'elles existent, mais elles ne sont pas assez nombreuses). Le scénario, quant à lui, était plutôt tra-



LE SYSTÈME DES COMBATS DE CHRONO TRIGGER EST TOUT SIMPLEMENT GÉNÉRAL, ET SIMPLE À LA FOIS.



UNE MACHINE À VOYAGER DANS LE TEMPS GÈNE À VOTRE DÉPOSITION VERS LA FIN DU JEU.



LES DÉCORÉS ETRENT À ÉTOILES SUPÉRIES, PROPOSANT DE NOMBREUX DÉTAILS.

## La version PlayStation

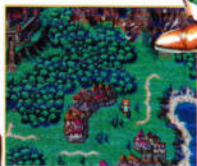
Chrono Trigger fut adapté sur 32 bits pratiquement en même temps que la sortie de Chrono Cross. Seules des scènes animées furent rajoutées, dans un style très Dragon Ball Z. On voyait bien qu'Akira Toyama était derrière tout ça. Ces scènes donnent un peu plus de vie au jeu. De plus, les musiques durant celle-ci sont orchestrées, et le résultat est grandiose. Patientez encore, cette version est prévue en US.





# Époques

L'originalité de Chrono Trigger, c'est de pouvoir voyager dans le temps, vous allez ainsi vous retrouver à différentes époques et faire diverses rencontres amicales ou hostiles. La carte change aussi en fonction du temps dans lequel vous vous trouvez. Voici les différentes époques, l'an -65000000, l'an -12000, l'an 600, l'an 1000, l'an 1999, l'an 2300, et enfin le seul du temps.



vallée, et très facile à comprendre, si bien que, ne parlant pas un mot de jao, j'ai réussi à le comprendre rien qu'en voyant les différents événements du jeu. Un monstre du nom de Ravos débarque sur Terre en l'an -65000000 et crée une catastrophe en l'an 1999, vous vous rendez compte de cela lorsque vous voyez la Terre complètement détruite en l'an 2300. Le jeu est long, apprendre toutes les magies vous prendra un temps fou, mais un système appelé "EX-Play", vous permettra, une fois le jeu terminé, de le recommencer avec vos points d'expérience, un bon moyen de faire monter ses persos sans avoir à tourner en rond pour faire le plus de combats possible. Pour rallonger la durée de vie, de nombreuses petites annexes sont au programme, et chaque personnage possède une histoire, à la manière de Final Fantasy VI. Vous êtes fans de RPG ? Alors vous avez sûrement dû le faire, que ce soit sur PlayStation ou Super-famicom, sinon, vous savez ce qu'il vous reste à faire : combler une grosse lacune en vous procurant Chrono Trigger par tous les moyens possibles.

Bien



TOUT COMMENCE À LA FÊTE FORAINE : UN APPAREIL DÉFECTUEUX VOUS ENVOIRA TOUT DROIT 400 ANS EN ARRÈRE.



L'AMBIANCE ÉTAIT HALLUCINANTE, ET LA MUSIQUE Y ÉTAIT POUR QUELQUE CHOSE.

CHRONO EST JUGÉ AU TRIBUNAL, ET CELA LE CONDAMNE EN PRISON... SANS PASSER PAR LA CASE DÉPART.

LES BOSS ÉTAIENT ASSEZ DIFFICILES À TUER.

# Yukito Kishiro

*Personnellement, je suis assez difficile en ce qui concerne les mangas, et il n'y en a pas beaucoup que j'apprécie vraiment. Mais s'il y a bien un auteur que j'apprécie énormément, et principalement pour sa série la plus reconnue Gunnm, c'est Yukito Kishiro. Mais Gunnm n'est pas sa seule œuvre, c'est donc pour cette raison, et avec le plus grand plaisir, que je vous présente cet auteur au style unique.*

Ben

Bon allez, on commence par les présentations, enfin tous les trucs dont vous vous foutez royalement. Yukito Kishiro est né un 20 mars 1967 à Tokyo, et il a grandi à Chiba (non, franchement, ça vous intéresse... oui ? bon, alors je continue). Ses plats favoris sont les nouilles chinoises et le pudding à la crème, et il déteste les fruits de mer, surtout les crabes et les langoustines (bon là, normalement vous avez dû arrêter de lire, mais bon, ça ne remplit toujours pas deux pages). Ses hobbies sont les CG 3D (Computer Graphics) et la collection de chansons d'anciens animés (eh bien, c'était bien intéressant tout ça). Passons maintenant à ce qui nous intéresse vraiment. Très jeune, il commence à dessiner et apprécie beaucoup les monstres et tout ce qui touche aux créatures difformes. C'est alors qu'il imagine toutes sortes d'histoires violentes sans être humain. En 1984, il gagne un prix au 15e Shogakukan Newface Comic Contest, pour Kikai (Attitude mystérieuse). En 1988, Kaiousei (L'Étoile de l'océan mystérieux) est publié par Shogakukan, ainsi que Hito (L'Homme qui vole) publié par Kadokawa-Shoten. 1989 est l'année où sort Darmajin (Le Grand démon) et Future Tokyo Head Man (Le Tokyo du

futur), tous les deux publiés encore une fois par Shogakukan. The Universe Robber of Boys sort en 1990, et enfin Gunnm la célèbre série débute en 1991. Les neuf volumes s'étaleront jusqu'en 95, et c'est Shoeisha qui publiera ce chef-d'œuvre. D'autres séries ont vu le jour après Gunnm, comme Haisha en 95-96 (voir encadré), et une nouvelle édition de Gunnm avec des passages inédits. Le Tome 3 vient de débarquer en France, et je vous conseille vivement de vous le procurer. Pour ses divers mangas, Yukito Kishiro s'est fortement inspiré de plusieurs auteurs de BD, mais sachez que cette inspiration est



## L'ŒAV

Comme beaucoup de mangas, Gunnm s'est vu une adaptation animée. La réalisation de celui-ci est assez moyenne, en tout cas très loin de la qualité graphique de la BD, et le scénario diffère légèrement. Vector se fait tuer dans l'animé par Ido, Shiren qui montre à Gally comment sauver Yugo n'existe pas dans le manga. Le combat contre Makaku est largement raccourci. Tous ces changements, pour des raisons pratiques et pour une meilleure facilité de compréhension du scénario.





## Haisha

Rien à voir avec la chanson de Khaled (ouh c'est nul !!), Haisha est une série qui a vu le jour en 95. L'histoire se déroule dans le même monde que celui de Gally, mais quelques décennies avant. Le héros, Sney, est un Motorbailleur surnommé "le roi du Crash". Il va tomber dans la dépression et il va se droguer mais sera aidé par l'une de ces amies, prosti-tuée. Se passant dans le même univers que Gunrim, le manga a gardé cet aspect un peu glauque et cette vision plus que négative du futur. Sachez que ce manga sortira en France sous le nom de Ashman.



plus considérée comme une sorte d'hommage à des auteurs qu'il apprécie que comme un simple copiage. Ce sont Simon Bisley (ABC, Warriors, Lobo et Slayne, dont il s'est servi pour le champion du Colisée au début de Gunrim), Frank Miller, pour Elektra Bomb Agan (dont une scène, où l'héroïne se fait poursuivre par des ninjas, est quasi la même que celle du Tome 5 quand Gally est une "Tuned"). Enfin sa dernière inspiration vient d'un peintre suisse, Giger, et il suffit de voir Zapan en Berserker dans le volume 5 pour remarquer la ressemblance... frappante. Pour finir, j'aimerais remercier Dr. Wong pour ces précieuses informations, et par la même occasion, lui rappeler qu'il a toujours mon Eco du Dolphin (mais bon, c'est pas pressé).



Exceptionnellement, je ne m'occuperai de cette rubrique ce mois-ci. Comme je le disais à Xyo, elle s'accommoderait mieux du titre «tips en japonais». L'apprentissage par des formules figées et la répétition de schémas structurels est nécessaire à l'apprentissage d'une langue, mais il convient toujours d'en apprendre les règles de manière théorique. Si vous désirez apprendre le japonais, je ne saurais que trop vous conseiller d'aller voir ailleurs. J'ai donc décidé ce mois-ci de vous donner, sans tenir compte du précédent boulot de Xyo, quelques rudiments d'écriture.

Melan

n	w	r	y	m	h	n	t	s	k	voy.	x
ん [n]	わ [wa]	ら [ra]	や [ya]	ま [ma]	は [ha]	な [na]	た [ta]	さ [sa]	か [ka]	あ [a]	a
-	-	り [ri]	-	み [mi]	ひ [hi]	に [ni]	ち [chi]	し [shi]	き [ki]	い [i]	i
-	-	る [ru]	ゆ [yu]	む [mu]	ふ [fu]	ぬ [nu]	つ [tsu]	す [su]	く [ku]	う [u]	u
-	-	れ [re]	-	め [me]	へ [he]	ね [ne]	て [te]	せ [se]	け [ke]	え [e]	e
-	を [o]	ろ [ro]	よ [yo]	も [mo]	ほ [ho]	の [no]	と [to]	そ [so]	こ [ko]	お [o]	o

Tout d'abord, et à la demande express de Jay, je vais faire une mise au point concernant les divers systèmes de transcription en vigueur des sons japonais. Nous parlons effectivement de transcription, et nullement d'orthographe. Les caractères romains n'appartiennent pas au japonais, et écrire en alphabet latin un nom japonais de deux façons différentes n'est pas forcément synonyme d'erreur. Je vais simplifier au possible et me concentrer sur les sons japonais qui diffèrent du français.

p	b	d	z	g	x
ぱ [pa]	ば [ba]	だ [da]	ざ [za]	が [ga]	a
ぴ [pi]	び [bi]	ぢ [ji]	じ [ji]	ぎ [gi]	i
ぷ [pu]	ぶ [bu]	づ [zu]	ず [zu]	ぐ [gu]	u
ぺ [pe]	べ [be]	で [de]	ぜ [ze]	げ [ge]	e
ぽ [po]	ぼ [bo]	ど [do]	ぞ [zo]	ご [go]	o

Tout d'abord, le H doit systématiquement être «aspiré», terme stupide puisqu'en fait, on expire en prononçant le mot. Placez-vous donc devant une bougie, et gueulez bien fort «Hirohito». Si ça s'éteint, c'est bon signe.

Lorsque vous voyez un «Ü», vous devez le prononcer «OU» comme dans «le COU de Jay est caché par ses cheveux». Plus compliqué, et voilà la mise au point que réclamait Jay, lorsque vous voyez OU, vous devez le prononcer «O-O». Il s'agit en fait d'un O prolongé, son qui n'existe pas en français, ou plutôt n'a pas d'incidence sur le sens du mot. Il se prononcera parfois «O-OU», mais cela reste l'exception. Le verbe poursuivre par exemple, se dit O-OU et se transcrit

p	b	d	z	g	x
パ [pa]	バ [ba]	ダ [da]	ザ [za]	ガ [ga]	a
ピ [pi]	ビ [bi]	ヂ [ji]	ジ [ji]	ギ [gi]	i
プ [pu]	ブ [bu]	ヅ [zu]	ズ [zu]	グ [gu]	u
ペ [pe]	ベ [be]	デ [de]	ゼ [ze]	ゲ [ge]	e
ポ [po]	ボ [bo]	ド [do]	ゾ [zo]	ゴ [go]	o

n	w	r	y	m	h	n	t	s	k	voy.	x
ん [n]	わ [wa]	ら [ra]	や [ya]	ま [ma]	は [ha]	な [na]	た [ta]	さ [sa]	か [ka]	あ [a]	a
-	-	り [ri]	-	み [mi]	ひ [hi]	に [ni]	ち [chi]	し [shi]	き [ki]	い [i]	i
-	-	る [ru]	ゆ [yu]	む [mu]	ふ [fu]	ぬ [nu]	つ [tsu]	す [su]	く [ku]	う [u]	u
-	-	れ [re]	-	め [me]	へ [he]	ね [ne]	て [te]	せ [se]	け [ke]	え [e]	e
-	を [o]	ろ [ro]	よ [yo]	も [mo]	ほ [ho]	の [no]	と [to]	そ [so]	こ [ko]	お [o]	o

bien OU (pour les plus avancés, en règle générale, «OU» se prononce «O-OU» lorsqu'il s'agit d'une lecture kun). En fait, selon le système de transcription Eburn, ces voyelles longues s'écrivent «Ō» ou «Ū», avec un tiret sur la voyelle. Il se trouve qu'en kana, la voyelle longue s'écrit bien d'un «O» (ou un «YO», «YU», «U») suivi d'un «U». Maintenant, pourquoi différents systèmes de transcription ? Lorsque Eburn mit au point ces normes, il n'avait pas pensé que les Japonais n'auraient pas de tiret sur leurs claviers, je pense (pure spéculation). Ils écrivent donc souvent leurs voyelles longues avec un «U», ou bien la font suivre d'un «H» (pour les noms propres souvent). Par exemple, il est aussi justifié d'écrire «Sagashi ni ikou yo» que «Sagashi ni ikō yo», RPG dont Bûche vous a fait la preview le mois dernier et qui, littéralement, signifie «partons à la recherche» (de quoi ?).

Voilà, voilà. J'aurais souhaité vous parler de mille et une choses, mais la place m'est comptée. Nous vous remettons le tableau des katakana et hiragana. Vous pouvez par exemple essayer de lire les noms de vos héros préférés, c'est un bon début.

本知見主の見主



# MIYAZAKI

fan d'animation, réajustez-vous : Mononoke Hime est enfin sorti en DVD. Pour célébrer sa sortie comme il se doit (l'oublier pas que c'est le plus grand film que la Terre ait connu !!), j'ai pensé qu'il serait judicieux de vous donner quelques renseignements sur son auteur, un réalisateur japonais bourré de talent et un des seuls êtres capables de susciter encore de l'émotion et des rêves : Hayao Miyazaki. Avant de parler de son chef-d'œuvre le plus abstrait (Mononoke Hime), vous pourrez voguer le temps de quelques pages à travers ses précédentes productions, sa vie et découvrir ses amis. Bref, j'espère ne pas trahir les fans de Miyazaki et réaliser un dossier agréable. Nous allons commencer ce dossier comme il se doit, à savoir se découvrir cet homme sensationnel.

Jdy



Hayao Miyazaki

J'ai longtemps hésité avant de réaliser ce semblant de biographie. En effet, je me suis posé toutes les questions du monde sur la façon d'aborder ce personnage mythique. Finalement, je me suis convaincu à réaliser un article complet, en analysant toutes les parties de sa vie et de ses œuvres, car en y réfléchissant bien, ses films sont la plupart du temps autobiographiques. J'espère vous apprendre un certain nombre de choses en tout cas.

## Hayao Miyazaki

Son père - Katsuj Miyazaki - est né en 1915 et décédé le 18 mars 1993. Pendant la Seconde guerre mondiale, il a été le directeur de «Miyazaki Airplane», qui appartenait à son frère. Cette compagnie fabriquait des gouvernails pour les croiseurs «Zero», des avions de combat japonais (ce qui quelque part expliquerait la fascination du réalisateur pour le monde du ciel, qu'il a entre autres exprimée dans Tenkuu no Shiroi Royuta et Kurenai no Buta). La mère d'Hayao était stricte, une femme intellectuelle. Son plus jeune fils - Shiroji Miyazaki - lui ressemblait (non pas sur le plan physique, mais intérieurement), il apparaît en tout cas très clairement sous les traits de Dola dans Raptyuta. Arata Miyazaki (le plus vieux des quatre frères) est né en juillet 1939. Hayao, quant à lui, a vu le jour le 5 janvier 1941 à Akabono-cho dans le district de Bunkyo-ku, Tokyo. Yutaka Miyazaki est né en janvier 1944. Quant à Shiroji, nul ne sait. Entre 44 et 46, la famille Miyazaki a été évacuée à Utsunomiya City et Kanuma City dans la préfecture Tochigi. De 47 à 52, le jeune Hayao a suivi son enseignement dans trois grandes écoles. De 47 à 55, le père d'Hayao a souffert de la tuberculose. La première année, elle recevait son traitement à l'hôpital,

ce qui a bien évidemment privé le futur réalisateur de tendresse, à l'âge de 6 ans. Tonari no Totoro a d'ailleurs été réalisé pour rendre hommage à cette période. Quelque part, ce film est le plus personnel de Miyazaki. Malgré cela, Hayao Miyazaki continue de suivre une scolarité à peu près normale, si l'on excepte ses nombreux démenagements. En 58, Hayao ressort diplômé de l'Oniya Junior High et se rend à Toyotama High, un collège public. C'est là qu'il découvre sa vraie passion - l'animation, après avoir vu le premier dessin animé nippon tout en couleurs - Heikyo Den (dirigé par Yabushita Taiji de la Toei Douga). Suite à cet événement, Miyazaki décide de commencer une carrière en tant qu'artiste de BD, ses premiers travaux ne consistant qu'en des planches d'avions. En 59, il entre à l'université de Gakushuin, au sein de laquelle il rejoint «le club de recherche en littérature infantile».

En 63, Miyazaki sort de l'université de Gakushuin, un diplôme en sciences politiques et économiques en poche. Il parvient à entrer chez la Toei Douga (plus connu sous le nom de Toei Animation) en avril. Sa première réalisation - «Wan Wan Chushingura» - semble pleine puisqu'il est en charge d'une série TV - Wolf Boy Ken. Pour plus de facilité et vivre sa passion, Hayao s'installe près de Narima-ku à Tokyo, son loyer lui coûtant 6000 yens (sur son salaire mensuel de 19 500 yens). Hayao a de l'ambition et du talent, ce qui l'amène à devenir le secrétaire en chef de la Toei Douga's labor union (Isao Takahata en était le vice-président) et à commencer à rencontrer des grands noms comme Akemi Ota. A la fin de l'année 65, Miyazaki décide de réaliser de son propre chef quelque chose qui lui tient à cœur, et il demande l'aide de Takahata (en tant que producteur). Commence alors une union entre les deux hommes, qui annonce le futur studio Ghibli. La première réalisation s'appelle le Tajo no Uji Harus no Dabouken. Il signe un accord avec Takahata et Yutaka Otsuka pour continuer à travailler ensemble jusqu'à la fin totale du projet, et se marie avec Akemi Ota en octobre. Il déménage et se rend à Higashi-Murayama City, toujours à Tokyo. En 67, il a son premier enfant. En 68, son film sort enfin, il participera le même année, avec sa femme, à la direction de l'animation pour Nagatsuma wo Haite Neko (les vingt dernières minutes semblent d'ailleurs être les toutes premières planches de Castiglione, un futur film des studios Ghibli). En 69, il est à nouveau directeur de l'animation sur Sora Tobu Yuusen (qui est en fait un brouillon du futur Lupin III). En avril de la même année naît son deuxième enfant. La famille Miyazaki déménage à nouveau et se rend à Ozumi-Gokuen, Niimi-mura, Tokyo. En 71, Hayao part de la Toei Douga

et joint Takahata et Yoichi Otabe à A-Pro. Hayao entreprend un voyage en Suède avec le président des films de Tokyo Yutaka Fujioka pour défendre les droits de Pippi Longstocking, mais leurs attentes n'aboutissent à rien. En juin 73, l'équipe Miyazaki/Takahata/Dobe quitte A-Pro pour Zuiyo Pictures. En juillet, Hayao se rend en Suisse pour trouver l'inspiration nécessaire afin de créer Alps no Shiroi Heidi. En 75, il part en Italie et en Allemagne pour préparer Heiki wo Tsuzurete 30000. 1980, Miyazaki devient le chef constructeur pour les nouvelles animations chez Telecom. En 83, Miyazaki a un nouveau projet : rendre à l'écran son manga préféré et faire de sa vie : Kaze no Tani Naushika. En mai, Takahata devient le producteur du film et c'est TopCraft qui est choisi en studio de production. En juillet, le père d'Hayao meurt, elle avait 71 ans. Dans les mois qui suivent, le développement de Naushika (Naushika) commence. En avril 84, Miyazaki et Takahata créent un bureau de développement dans Sugami-ku, Tokyo.

Miyazaki est l'actionnaire principal. En 85, le studio Ghibli est fondé dans Kichijoji à Musashino pour produire Tenkuu no Shiroi Royuta. En mai, Hayao part vers le Pays de Galles pour y préparer un nouveau dessin animé - Tonari no Totoro, qui sortira en 88. Le reste, vous le connaissez : Mojo no Takkyubin en 89, Kurenai no Buta, en hommage à son père en 92. La même année, Miyazaki réalise deux petits spots TV pour l'ITER les quarante années de NTV - Sora Iro no Tane et Naderu. Cette espèce de petit cochon vert deviendra d'ailleurs la mascotte de NTV (Nippon TV). Plus le réalisateur se repose jusqu'en 95, où il ne réutilises qu'un clip pour accompagner une chanson du groupe Chage and Asa, baptisé Oh Your Mark (plus qu'un simple clip mais nous y reviendrons) ainsi que sur «Mitsuo Sumasaba (Whisper of the heart) où il rassure que le scénario et le story board (la direction revenant à un certain Yoshiyuki Kondo). Pour finir, Miyazaki va prendre deux bonnes années pour créer son prochain film - le plus engagé, le plus soigné, le plus incroyable qu'il ait jamais fait : Mononoke Hime. Le succès est prodigieux et retentissant - il est distribué par Disney et atteint le niveau international. Miyazaki, après Mononoke, déclare que c'est là sa dernière œuvre, mais en juillet, il annonce un nouveau film basé sur une légende japonaise - Sen to Chihiro no Kamikakushi, pour 2001. En bref, comme il le dit Meian tout à l'heure : «Mon cul, c'est son dernier film... remarque, tu me diras, tant mieux pour nous ! C'est clair Yaki, c'est clair...»



Jun Nishimori



# KAZE NO TANI NO NAUSICÄ

## (NAUSICÄ DE LA VALLEE DU VENT)



Date de sortie : 11 mars 1984

Durée : 116 minutes

Musique : Joe Hisaishi



### Histoire

Quelque part, dans un futur proche où la technologie et la pollution ont virtuellement détruit l'intégralité de la planète. Une forêt empoisonnée baptisée Fukai «la mer maudite» couvre maintenant une grande partie de la planète et sa domination s'intensifie de jour en jour. La vallée du vent est un endroit où la paix et la nature continuent de subsister. La vallée est protégée du moindre conflit et du poison grâce au vent qui la caractérise. Le peuple a donc toujours vécu dans la bienveillance et ne connaît pas le mal. Si la cité est si bien organisée, c'est entre autres la responsabilité de Nausicaä, la princesse de la vallée du vent. Pourtant, un jour, tout bascule et la vallée est frappée elle aussi par le Fukai. Au même moment, une guerre intervient et des créatures abominables attaquent le royaume. La vallée du vent est alors en proie au chaos, lorsque

Nausicaä décide de réagir. Son intervention ne va pas simplement se limiter à prendre les armes et réunir tous les guerriers de son royaume, elle va en plus traverser le monde à la recherche d'un remède divin pour épargner la vie des habitants de la vallée du vent.

### Appréciation

Certes, Nausicaä paraît un peu vieillot en comparaison à d'autres monstres du genre et en particulier le dernier film de Miyazaki - Mononoke Hime. Pourtant, ne nous y trompons pas, la justesse et la fidélité du propos y sont tout aussi puissantes. Le message que veut faire passer Miyazaki à travers l'œuvre de sa vie est des plus louables. En même temps, il dénonce les méfaits de la pollution, mais aussi la bêtise de la guerre et surtout la violence qui anime certaines personnes. Il tente aussi de décrire un cœur pur, une âme juste et dure, qui vit pour faire le bien et pour qui le plus important est consacré dans le bien-être des autres. Une œuvre bouleversante, que l'on pourrait surnommer Mononoke 1. Je vous explique pourquoi : non seulement le design ressemble énormément au susnommé, mais en plus il faut préciser que les deux personnages principaux se ressemblent étrangement, tant par leur caractère que par leur détermination. En cela, nous pouvons dire que Nausicaä et Ashtaka sont semblables. En Asbel, le courageux jeune homme qui aidera Nausicaä dans sa destinée, on reconnaît assurément le sauvage Son, aussi princesse Mononoke.

Bref, une œuvre très puissante, que l'on pourrait comparer à un Mononoke dans le futur, en toutefois plus violent.



# GENKU NO SHIRO LAPUTA (LAPUTA : LE CHATEAU DANS LE CIEL)

Date de sortie : 2 août 1986

Durée : 124 minutes

Musique : Joe Hisaishi

## Histoire

Pazu sauve une jeune fille inconsciente dans une nuit épaisse. Cette jeune fille est particulière et porte un pendentif autour du cou. Il aide cette fille, qu'il ne connaît pas, Sheeta, à échapper à une bande de pirates de l'air et à l'armée, obsédés par Laputa, un étrange royaume sur une île qui flotte dans le ciel. Il suspecte Sheeta d'avoir un rapport avec ce château dans le ciel. Le destin des deux enfants va les mener pour diverses raisons à rechercher eux-mêmes Laputa. Pazu pour accomplir son rêve le plus cher : découvrir un royaume magnifique, perdu, et Sheeta pour découvrir ses origines.



## Appréciation

Comme tous les Miyazaki, les superlatifs manquent pour expliquer la portée de ce magnifique film d'animation. Premièrement, on note des décors sublimes, toujours très colorés - comme à la grande habitude du studio Ghibli. On remarque également une bande-son particulièrement et une histoire que, quelque part, on pourrait comparer sans mal à Nadsir (un autre animé dont on va finir par vous parler). Miyazaki décrit son film comme « un merveilleux voyage où l'aventure est reine et qui en fin de compte délivre un message d'espoir ». J'aurais pas su dire mieux...



# TONARI NO TOTORO (MON VOISIN TOTORO)

Date de sortie : 1988 - Durée : 86 minutes - Musique : Joe Hisaishi

**Histoire** : Satsuki et Mei, deux petites gamines, ont récemment déménagé avec leur père, un professeur en université. Leur mère est en hôpital pour recevoir des soins spécifiques à une maladie incurable - visant à la faire survivre. Lorsque les deux sœurs arrivent, elles sont intriguées par leur nouvelle demeure et y organisent tout en tas de jeux... Un jour, elles se rendent compte qu'une présence magique réside autour de leur domicile. Elles ne tardent pas à rencontrer des voisins (des petites bestioles, esprits de la forêt) et une sorte géante peluche, baptisée Totoro, qui est le gardien de la forêt près de laquelle elles vivent. Commence alors une magnifique aventure dont le thème est la beauté de l'innocence enfantine et la force de l'amitié pour combattre des pièges difficiles de sa vie.

**Appréciation** : Totoro le Totoro est un des films de Miyazaki les plus appréciés, et pour cause : il traite avec beaucoup de pureté et de justesse des thèmes vraiment difficiles. Un magnifique conte des temps modernes qui administre une grande bouffée d'air frais à toutes et tous, et qui nous rappelle que le magique est une chose importante et que personne n'a le droit de priver un enfant de ce genre de chose. Lorsque des situations difficiles surviennent et sont insurmontables de remplir ce rôle, il reste alors un espoir : l'imagination et l'amitié forte. Encore une fois, Miyazaki traite d'un sujet qui l'a touché pendant son enfance : sa mère était également atteinte de lui et est restée un long moment dans un hôpital. Un film magnifique, bouleversant, et qui ne manquera pas de plaire aux petits comme aux plus grands.





# MAJO NO TALKYUBIN (Kiki : DELIVERY SERVICE)

## Appréciation

Je ne sais plus dans quoi j'ai lu la phrase suivante : « Il existe un peu de Miyazaki dans toutes ses œuvres » mais elle se révèle une fois de plus réelle. Si le rapport entre le réalisateur et la petite sorcière n'est pas apparent, il suffit de connaître un peu la vie de notre brave Miyazaki pour se rendre compte que lui aussi a dû subir la peur de l'inconnu et à 60 ans, chaque fois, s'adapter afin de renouer une existence et se faire des amis dans ses nombreux déménagements.



Si Kiki est son œuvre la moins spectaculaire, elle parvient grâce à sa beauté, son dynamisme et la qualité des propos, à captiver les plus retors d'entre nous. Une jolie histoire, touchante et comme d'habitude, remarquable d'un point de vue esthétique.

## Le saviez-vous ?

Ce film est adapté d'un roman baptisé lui aussi « Majo no Talkyubin » de l'écrivain japonais pour les enfants, Kadono Eiko.



**Date de sortie :** 29 juillet 88  
**Durée :** 102 minutes  
**Musique :** Joe Hisaishi

## Histoire

Kiki est une petite sorcière de 13 ans. Arrivée à cet âge, chaque sorcière digne de ce nom doit suivre un entraînement particulier visant à la rendre indépendante et à travailler son sens des responsabilités. Kiki, venant d'une ville située en bord de mer, se retrouve dans une ville trop grande pour elle. Si le début de cette histoire se passe plutôt mal pour notre petite sorcière, son sens de la spontanéité et sa gentillesse naturelle vont l'aider à se faire de très nombreux amis. Avec son chat noir Jiji, elle va vivre l'aventure de sa vie.



## SEN TO CHIRO no KAMIKAZUCHI



Sen To Chiro no Kamikazuchi est le prochain film de Miyazaki. Si le réalisateur avait déclaré qu'il apprécierait l'animation après Mononoke Hime, il a annoncé quelques mois après que son animé était en préparation qui se déroule dans un Japon moderne. Il y raconte l'histoire de Chiro, une petite fille dont les parents est été transformés en cachos (un veuf par compréhension qu'il aime un cadavre, Hapal) ! Elle va alors devoir traverser le monde des esprits pour trouver un remède et revoir ses parents sous leur forme « normale ». Le film magnifique qui se prépare et dont le budget légal établi devrait atteindre les 15 milliards de yens ! On attend d'en savoir plus, vu que le film n'apparaît sur les écrans japonais que cet été. Sans tous les cas, Miyazaki a déclaré à ses propos : « ce film fait pour toutes les personnes qui ont de 10 ans et pour tous les enfants de 10 ans » en gros, un film dans le ligné de Tototo, amusant et magique !

## ON YOUR MARK



On Your Mark est différent du reste, puisque ce n'est pas un film. En effet, cette production d'environ 6 minutes est un fait en clip réalisé par Miyazaki pour accompagner une chanson de Chage et Asuka, des stars de la pop japonne. Un court-métrage, donc, vraiment superbe et qui aurait pu donner lieu à une suite, voire une centième, un film quel !



## (UPENAI no BUEA (PORCO ROSSO))



**Date de sortie :** 1992  
**Durée :** 93 minutes  
**Musique :** Joe Hisaishi

Kurosavi ne Buta est l'hommage que Miyazaki a toujours voulu rendre à son héros. Personnellement, je me suis toujours senti très attiré par ce personnage magique, le moins bon des héros des productions... mais cela reste personnel. En revanche, avec sous attachesur vraiment sympa d'un point de vue esthétique, on reconnaît bien la patte de géant et se dissimule un message très puissant contre la fascisme. Bref, un excellent film qui vous fait également voir une fois dans votre vie.



# MONONOKE (PRINCESSE MONONOKE)

Magistral ! Je ne vois pas comment j'aurais pu commencer mon texte autrement. Honnêtement, Mononoke Hime est probablement le meilleur film qu'il m'ait été donné de voir. Ne vous inquiétez pas, je vais tenter de vous expliquer pourquoi. Le but dans ce genre de chef-d'œuvre est de vous faire ressentir toutes les émotions qui se dégagent. Mais franchement, la tâche est ardue et comme pour mon texte sur le Tombeau des lucioles, le mois dernier, je doute de mes capacités en linguistique pour réussir à vous faire ressentir ce que j'ai ressenti et la puissance des différents messages de Mononoke. Mais comme le dit le proverbe : « qui ne tente rien, n'a rien », donc laissons-ous dans la critique de ce chef-d'œuvre signé Miyazaki.

Jay



UN DES PAYSAGES LES PLUS IMPRESSIONNANTS EN MATIÈRE D'ANIMATION ? TOUJOURS PLEINEMENT RÉGULIER !

Avant de commencer à vous décrire les nombreuses qualités, et entre autres la réflexion à laquelle nous pousse ce film d'exception, nous allons évoquer quelques mots sur l'histoire en tentant d'établir des repères et des bases, sur lesquels vous devrez vous baser tout au long du texte, pour comprendre exactement la force des propos.

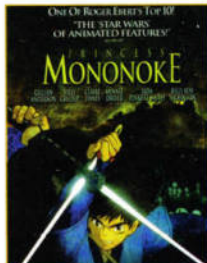
Ashitaka est un jeune guerrier courageux, qui représente la jeunesse, la vitalité et la sagesse dans le petit village dont il doit devenir le chef. Hélas, un jour, un dieu de la forêt dont l'âme a été souillée, pénètre aux confins de son village. Démoniaque, la bête tente de tout détruire. Dans un souci de sauver son peuple, Ashitaka le tue. Néanmoins, avant de mourir, le démon lui a marqué le bras. Notre héros est donc ensorcelé, son bras réagissant à chaque fois à sa haine. La sentence pour cette action (comprenez tuer un dieu et être «dangereux») est l'exclusion définitive de son village. Ashitaka, conscient de ses responsabilités, s'en va de sa patrie pour trouver un remède à son mal et espérer sa fuite. Sur sa route, il rencontre les origines des métaux de Nôge



MONONOKE : SEUL TRUC AU DESSUS DE NOS NATIONS QUI SE DÉCHIRENT...

Producteur : Katsuji Yamamoto  
 Réalisateur : Hayao Miyazaki  
 Scénario : Hayao Miyazaki  
 Character designer : Kazuo Oga / Hayao Miyazaki  
 Durée : 133 minutes  
 Format : DVD et VCD uniquement (pour le moment)  
 Disponible en version : japonaise sous-titrée, américaine

**NOTE : 11/10**



le dieu. Il rencontre Dame Eboshi, la détentrice d'une forge qui puise dans les ressources de la forêt pour s'étendre. Par même occasion, il rencontrera l'ennemi juré de cette femme forte : une certaine San, princesse des loups. Comprenez que les deux «mondes» (comprenez celui des humains, représenté par Eboshi, et celui de la nature, représenté par San) ont de véritables raisons pour s'opposer à l'autre. Ashitaka (noble de cœur) va tenter le plus impossible des missions : permettre une alliance entre les deux «mondes». Commence alors une histoire forte, menée par des rebondissements démoniaques, où une pléthore de thèmes importants est abordée et de laquelle s'extrait un message d'espoir et de vie ! Bref, une œuvre incontournable qui impressionne autant par sa qualité esthétique que par la puissance du propos. Niveau technique, Mononoke est un bijou. Tout d'abord, les décors sont superbes et reflètent parfaitement l'ambiance et la qualité propres à Miyazaki et au studio Ghibli. Ensuite, si les traits sont relativement simples, on constate un soin particulier au niveau des visages. Les expressions et les



sentiments de nos héros sont particulièrement bien rendus. À ce propos, on note une San plus vraie que nature. Elle semble véritablement sauvage. Certains de ses mouvements approchent la perfection et un réalisme encore jamais atteint dans un animé. Sa gestuelle est inspirée de différentes bêtes : soit aperturée, soit en confiance - ses mouvements, son visage et son comportement changent.

Impressionnant. Ajoutons que divers effets de caméra et de style enrichissent réellement le traitement de l'image et appuient la force des situations. Que dire d'autre ? L'ambiance sonore est hallucinante. Joe Hisaishi est un maître et il le prouve une nouvelle fois, croyez-moi. L'ensemble de ses compositions est magnifique et correspond à chaque fois à

la situation donnée. Tantôt mélancolique, tantôt triste, tantôt teintée d'espoir ou bien simplement d'une scène magnifique, le musique est omniprésente et décrit parfaitement l'atmosphère. Mieux : elle l'annihile, ce qui te renvoie sur la beauté et la perfection du main thème : la légende d'Ashtaka. À chaque fois que je l'entends, d'un coup d'un seul j'ai une chair de poule à déglutir un coq. De plus, l'animation qui se dégage de ce film est unique. Peu de long-métrages ont réussi à opérer une telle impression sur mon sub-conscient. Je vous ai parlé d'Hitaru no Haka, le mois dernier - ce sont les deux seuls avec Akira.

La puissance des sujets traités dans ce film est inconcevable. Comment un réalisateur d'animé peut-il parvenir à réunir autant de thèmes, pousser une réflexion si profondément et laisser son spectateur dans un état

## SAN

San est le personnage principal, autour duquel gravite toute l'histoire. Cette jeune fille est devenue sauvageonne suite au massacre de sa tribu par les troupes d'Ebisui. Depuis, la jeune fille est recluse dans la forêt et vit comme un animal. Elle a d'ailleurs pour patrie le monde des loups, et veille sur les trois derniers représentants de cette race si puissante. San est un personnage très intéressant de par sa nature. On peut le comparer à un véritable bête lorsqu'il s'agit de régler des différends. Elle en possède la hargne, la détermination, l'agilité et la persévérance. En revanche, elle est très tendre avec les «personnes» de son entourage et voue une passion et une amitié sans équivalent au dieu-loup Mara, qui l'a élevée comme sa fille. Au contact d'Ashtaka, San va reprendre une pléthore de sentiments qu'elle avait oubliés depuis bien longtemps.



## ASHITAKA

Le héros de Mononoke Hime. Ashtaka est le type même de héros courageux, qui n'en fait pas trop et qui reste suffisamment sensible et humain pour rester crédible. Néanmoins, il a une particularité. Depuis son incident avec le chef Nago, il possède une force exceptionnelle et une résistance hors du commun qui se manifeste à chaque fois qu'il ressent de la haine. Il est beau, courageux, puissant, dévoué et est surtout prêt à s'imposer quoi pour San, dont il s'est tombé amoureux. C'est une personne assez introvertie qui donne rarement son avis et qui s'adapte à toutes sortes de personnes... Persuadé de pouvoir raisonner San et Dame Ebisui, il va se lancer dans la plus grande quête humaine : tenter d'arrêter l'intolérance et la peur de l'incan- nu qui régne chez la femme de son cœur et celle qui peut apporter un semblant d'espoir aux nations.



## DIVINITÉS



N'oublions pas que le contexte de Mononoke est proche d'une ancienne légende japonaise. Vu l'onirisme, la poésie et la magie qui s'en dégagent, il était normal de voir des représentants divins habiter dans la forêt. Ces dieux sont de tout ordre et veillent à chaque fois sur un clan, qui commence progressivement à disparaître à cause de l'avancée humaine et de leur moyen d'attaque «corrompu et qui cruche le feu».

Parmi ces dieux, on trouve Mara, la déesse loup, qui a pris sous sa protection la jeune San, lors de sa plus tendre enfance. Les deux chefs sangliers, Nago et Okkoto. Enfin, le dieu suprême : le légendaire dieu-cerf (inspiré fort à propos d'un certain Cerammas - voir le précédent numéro de Gameplay RPG), source de vie et de création, mais aussi de mort et de destruction. Bref, des interventions qui ajoutent un côté mystique au film, des plus appréciables.



# DAME EBOSHI

Propriétaire d'une forge qui recueille tous les infirmes de la région, protège les femmes et offre des conditions de vie satisfaisantes aux villageois. Une dame de cœur donc, mais implétable en affaires et qui surtout ne laissera rien se mettre en travers de son chemin dans son projet visant à fabriquer le plus de fer possible. C'est l'ennemi numéro un de Moro, le dieu-lop de la forêt et par elle représente ainsi le proie de San. Derrière son allure de guerrière et son statut de «vache-to» du lieu, elle ne veut que le bien des gens et vite à produire des médicaments afin de donner des soins aux pauvres personnes. Un personnage très contradictoire donc, mais extrêmement intéressant. Miyazaki est parvenu à lui donner tous les vices du monde mais en même temps à la rendre attachante. Il lui donne même des alliés pour détruire la nature... très fort !



MONOBUKE HIDE : UN ESTHÉTISME D'UNE BEAUTÉ SANS ÉGUALITÉ.

# DECORS

Comme à l'accoutumée dans les films de Miyazaki, les décors ont été extrêmement soignés. Normal, il faut rendre l'aventure cohérente et bénéficier d'agréables panoramas pour capter l'attention d'un spectateur. Néanmoins, je ne pense pas que le soin soit simplement pour une question d'appréciation, mais bel et bien comme une finition professionnelle pour un film qui explose absolument tout ce qui a été fait à ce jour, d'un point de vue beauté et esthétique. Dans tous les cas, les décors sont sublimes et participent à l'immersion du spectateur dans l'action. On s'y croirait tant c'est réaliste et riche en détails. Encore une fois, du boulot impeccable !



# Bonus

Peu de bonus pour ce DVD, qui se suffit à lui-même, dis-je dire. Néanmoins, on trouve un petit reportage sur le story board et la réalisation de la version américaine, avec entre autres les interviews des comédiens qui ont doublé les personnages du film. Parmi eux, Jodie Pinkert, Minnie Driver, Billy Crudup mais aussi Claire Danes et... Gillian Anderson ! Un casting de luxe donc, mais qui ne change rien à la qualité de la version américaine - une véritable merde. On se demande pourquoi s'être donné autant de mal pour un tel résultat... vraiment pas convaincant. En bonus, vous avez également le droit au trailer. Bref, rien de véritablement génial, ce qui m'amène à dire que les non-possesseurs de DVD ne seront pas lésés...



Claire Danes  
Voice of Koda



Billy Crudup  
Voice of Koda



Gillian Anderson  
Voice of Mero



UNE PRATIQUE SANS D'UNE SCÈNE QUI RAPPELLE FORTEMENT DES TRADITIONS INDIGÈNES AVANT DES COMBATS DÉCISIFS POUR LEUR LIBERTÉ... UNE MÉTAPHORE MARQUÉE.



LES KODAN, DES PETITS ESPRITS À TÊTE DE SÉRIPH, MAIS VRAIMENT MIGNONS ET ATTIRANTS. ILS REPRÉSENTENT UN BIEN ÊTRE DANS LA FORÊT.



si perplexé, pour être plus commun : sur le cul ? je me le demande encore... Disons que Miyazaki est un personnage grand par l'esprit qui est parvenu à réussir là où les autres ont échoué : rester des enfants mais parvenir à établir des réflexions et des thèmes que beaucoup d'adultes s'obligent à rejeter. Troublant. Mononoke Hime est troublant, mais il est aussi génial, tant dans sa conception que dans sa construction. Revenons aux différents thèmes abordés, car mine de rien, ils sont toujours d'actualité (plus que jamais oserais-je dire).

Le traité est simple : opposer des nations qui défendent des valeurs différentes mais qui ont un but similaire, rendre heureux leurs proches. D'un côté, nous avons la Dame Eboshi et les humains qui tentent d'évoluer et de développer la technologie, peu importe si la nature y passe, c'est pour une bonne cause : le développement et l'évolution des techniques, et ainsi la médecine et tout ce qui en découle. De l'autre, la princesse Mononoke (San), défenseur absolu des traditions et des valeurs de dame Nature et ainsi de la forêt, de ses occupants et bien entendu de la qualité de vie en général, où la superficialité est bannie. Un conflit qui quelque part rappelle un film romantique que j'ai vu dans ma plus tendre enfance avec Power Boogie : La Forêt d'Émeraude. Un fils qui disparaît en couffin dans la forêt amérindienne et qui y sera donc élevé en «sauvage» en marge de la société par des sages indiens. Son père, le plus grand promoteur de la région, lui, cherche à détruire la forêt pour y installer de nouvelles habitations et ainsi permettre de donner les mêmes chances à tout le monde. Deux buts louables donc, mais qui devront se confronter tôt ou tard, comme dans Mononoke. Sauf que dans le film de Miyazaki, il n'y a pas que cela. La richesse est abondante et des thèmes tels que le patriotisme (un être prêt à défer les enfers, pourvu que son empereur



LOUQUE L'ON DÉTRUIT LES VÉGÈTES ET QUI L'ON TENTE D'EN RETROUVER DES BIENS, LES ÉPÉES DE RÂCHENT ET DANS CE CAS, MEURT UN ET UN L'UN...

obtienne la tête du dieu cerf), l'intolérance (entre les humains et les loups), l'entraide, l'interdit et tout un tas d'autres sujets, qui rendent le sujet passionnant, captivant. Heureusement, on est scotché du début à la fin, et lorsque le générique final débute, on est comme encastré dans sa chaise, incapable de bouger, tant la pression, l'émotion et le message du film sidèrent. Les larmes sortent aux portes des yeux, on ressent un grand vide, on éteint la télé après avoir visionné ce film d'exception et lorsqu'on se lève et que l'on tient difficilement sur ses jambes, on réalise que l'on vient de vivre l'une des expériences les plus marquantes et certainement l'une des plus enrichissantes de toute sa vie. Mononoke Hime est un monument, une ode à la vie, à la beauté de l'âme mais aussi une bonne grosse dénonciation de tout ce qui pollue l'environnement psychique et physique de notre univers. Une anthologie du cinéma qui, à coup sûr, d'un point de vue personnel, constitue la plus belle, la plus impressionnante, la plus sensible, bref en deux mots, la plus humaine aventure que j'ai vue dans toute ma vie.



EN CAS DE BANGOR, IL FAUT FAIRE ABSTRACTION DE SES PRÉJUGÉS ET TRAVAILER MAIN DANS LA MAIN, DANS UN BUT UNIQUE : SURVIVRE !



UN CIEUX, HISTOIRE D'EMPIREUR UN MONOCHROME N'EST PAS UN FILM POUR LES ENFANTS. C'EST SANGUIN, C'EST TRÈS COMPLEXE, ET TRÈS IMPRESSIONNANT VISUELLEMENT.

# DOSSIER ÉVANGELION

Qui ne se pose pas de questions existentielles ? Qui ne se demande pas, à un moment ou un autre, ce qu'il fait sur Terre, qui il est vraiment, et si les autres sont réels ou non ? On en vient tous à se poser ce genre d'interrogations un jour ou l'autre... C'est le type de sujet classique repris pour le cinéma, la torture morale, la recherche de soi-même, l'incompréhension de tout. C'est aussi dans les grandes lignes le message multiple que propose l'une des meilleures séries japonaises à ce jour : *Neon Genesis Evangelion*. Vous connaissez tous *Evangelion*, probablement même que vous avez regardé chaque épisode 325 788 fois avec toujours le même plaisir, et décomposé le moindre mouvement, le moindre regard des personnages... Il faut bien ça pour déterrer les secrets du manga qui, pour moi, n'a pas trouvé son pareil dans l'univers de l'animation (au risque d'en choquer certains...). Petite dissection, par mes soins, d'un chef-d'œuvre qui cache encore beaucoup de choses...  
Bûche

Ça faisait longtemps que je souhaitais faire un dossier *Evangelion* dans *Gameplay*, afin de vous parler de la série animée qui m'a le plus passionné ces dernières années (en fait, depuis *Akira*, c'est vous dire !). Ma culture sur les mangas n'est pas très importante, mais ici c'est le rêve qui compte, et lorsqu'il s'agit de rêver, je suis capable de vous pondre une véritable thèse ! C'est d'ailleurs une terrible entrave que d'avoir seulement ces quelques pages pour vous parler de ce qui est, pour moi, la meilleure des séries japonaises, possédant le meilleur scénario et qui nous pousse à une réflexion toujours renouvelée... Petite parenthèse : grande dédicace à Jay qui

me permet enfin de m'exprimer dans ces pages *Animation*. Sans lui je ne serais rien, je n'aurais rien fait, ma vie ne serait que litte, boisson, drogue et marshmallows, alors merci à Jay ! Je pense que l'ironie de mon texte va me valoir encore un beau test bien marrant dans le prochain numéro ! Voilà, la parenthèse est close, on peut reprendre sur un sujet bien plus intéressant.

## D'abord, la genèse

À l'origine de toute chose se trouve quelque un, le haut, un dieu qui nous offre tout ce que nous avons, une puissance sur laquelle nous devons





## ASUKA LANGLEY LANGLEY

### L'ÉGERIE DES ADOLESCENTS



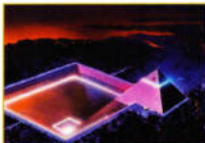
BOUNNAX / POUSSÉ EVA/TV568



Asuka est un personnage important au même titre que les deux autres Children, Shinji et Rei, bien qu'elle n'apparaisse qu'à partir du huitième épisode. Dès sa première apparition, elle démontre ses capacités en tant que pilote de l'Eva-02. Arrogante et impétueuse, elle prend très au sérieux le combat contre les Anges et se dédie totalement à les exterminer, allant parfois jusqu'à désobéir aux ordres afin d'assouvir ce besoin. Elle ressent donc mal sa rivalité avec Rei et Shinji, se considérant comme la seule vraie pilote d'Evangelion et étant persuadée que sa machine est sans conteste la meilleure. Contrairement aux autres, elle n'hésite pas à exprimer ses émotions et à causer du tintamarre, et plait particulièrement à ses camarades de classe ! Ce qu'on peut surtout retenir d'elle, c'est son orgueil sans limites : elle possède déjà un diplôme universitaire et se montre très douée pour les études. Elle ne supporte pas de se sentir inférieure aux autres, et c'est pourquoi elle a tant de mal à se synchroniser avec Shinji, lorsque le seul moyen de tuer un Ange est de lancer une attaque parfaitement coordonnée : comme elle le dit elle-même, elle ne peut s'abaisser au niveau de Shinji. Pourtant, Asuka cache beaucoup de choses : son enfance difficile, due au suicide d'une mère complètement folle, resurgit parfois et lui fait ressentir un manque d'affection certain, qu'elle tente à tout prix de dissimuler...

compter... Le dieu qui a créé Evangelion se nomme Hidenaki Anno. Ce nom ne vous est pas inconnu ? Normal, avant de se lancer dans ce projet fou, il était à l'origine de la fameuse et déjà très pointilleuse série *Nadia* (Nadia et le secret de l'eau bleue, en VF), aussi produite par la Geinex - un beau CV, n'est-ce pas ? C'est à lui qu'on doit les réflexions philosophiques de cette époque vécue par Nadia, Jean et Nemo, la Tour de Babel et tout ça. À ses côtés, on retrouve le character designer Sadamoto Yoshiyuki, qui a déjà participé avec Anno sur *Nadia*, et sur *The Royal Space Force*, *Saguru Shiroo* et la musique, Itano Hiroo au scénario, et Yamashita Ikuo pour le mecha design. Que du beau monde, donc, qui s'est occupé de nous faire partir dans un futur apocalyptique où l'avenir de l'homme n'est plus assuré que par des robots gigantesques seuls capables de faire face à la menace qui s'annonce. Mais approfondissons un peu l'aspect technique de la série.

Au niveau graphique, d'abord, il faut avouer que *Evangelion* n'est pas une œuvre d'art absolue, surtout comparé à d'autres travaux comme les dessins d'Escafoflone, par exemple, bien plus riches et détaillés. Toutefois, on retrouve clairement la patte de Yoshiyuki dans le trait des personnages et des décors, un côté limité mais que je trouve très réussi, personnellement - j'adore le style, je trouve qu'il rend les personnages bien plus caractéristiques bien qu'impressionnantes, et qu'on peut ainsi facilement créer une barrière entre dessin et réalité. Évidemment, le graphisme d'autres séries peut paraître plus abouti,



Le HQ de la NERV, à l'intérieur de l'immense caverne souterraine appelée Géofront



## LE MANGA

C'est Yoshiyuki Sadamoto qui s'est occupé de retranscrire la série *Evangelion* en manga sur papier. Pour une fois que l'adaptation n'est pas faite dans le sens inverse, on pouvait espérer à une réussite mais, contrairement à ce à quoi l'on s'attendait, le manga n'a pas fonctionné, à cause d'une période d'attente bien trop longue. Le numéro six vient de sortir au Japon, et la traduction française s'est pour l'instant arrêtée au cinq. Le problème, c'est le temps qui sépare chaque sortie : un an et demi entre les épisodes quatre et cinq, c'est beaucoup trop long, et les fans qui appréciaient se sont vite lassés d'une telle attente. En ce qui concerne le manga lui-même, on peut noter d'importants changements au niveau du caractère des personnages : Asuka n'est pas aussi extériorisée que dans la série, Shinji pas autant renfermé, et l'action se déroule d'une tout autre manière. Le but de Sadamoto n'était évidemment pas de coller à l'animé, mais les inconditionnels d'*Evangelion* peuvent être déçus (comme moi) par le manque de respect par rapport à ce à quoi on était si habitués. Mais comme on dit, "tous les goûts sont sur la teneur" ou quelque chose comme ça...



# GENDŌ IKARI

## LE PLAN DE COMPLEMENTARITE



De son vrai nom Gendō Rokubungi, il est le père de Shinji. Ayant un rapport inconnu avec les événements du Second Impact, il devient commandant du Gehin, organisme sous contrôle de l'ONU, puis crée la NERV, dirigée par la Seele. L'objectif de la NERV est très important pour lui : il est responsable du projet secret appelé Plan de Complémentarité de l'Homme. Sous sa façade de personnage froid et distant, il entretient une relation très personnelle avec Rei, par la beauté de laquelle il retrouve celle de Yui, sa femme et la mère de Shinji, morte plusieurs années auparavant lors des essais sur les Evangelions. Il se comporte de façon fort désagréable avec son fils et ne lui fait pas à lui que parce qu'il est le Third Child, capable de piloter une des Evas. Gendō se moque des autres et compte, avec la complicité de son bras droit Fuyutsuki, qu'il connaît depuis bien longtemps, un plan de traîtrise contre la Seele. Son but ultime serait de mettre à profit le Plan de Complémentarité de l'Homme afin de rejoindre Yui, la femme dont il est toujours amoureux, et ce se servirait alors de Rei pour atteindre cet objectif...



Qu'est-ce qui fait tant la particularité d'Evangelion, pour que cette série se démarque de ses camarades ? Le scénario. À première vue, lorsqu'on regarde les premières minutes du premier épisode, tout semble déjà avoir été vu cent fois : un monstre géant qui débarque en ville, tent d'alerter, et finalement ce est le pouz' tenter d'arrêter la créature. Classique. Mais c'est par la suite, et ce dès les minutes suivantes, par certains détails, qu'on se rend très vite compte que l'histoire d'Evangelion n'est pas tellement évidente. Il suffit d'examiner le générique avec attention pour s'en apercevoir : le nombre de références religieuses et mythologiques indique fortement un aspect réflexion et psychologie très recherchés. Toutefois, c'est seulement au bout d'un certain moment que commence réellement cette aventure démentelle, et il ne faut pas se contenter de regarder le premier épisode de la série pour s'en convaincre (il n'est ce pas Kyō ?).



L'ÉVA-01 EST L'EVANGELION DE SHINJI. DÉS SON PREMIER MONTE, IL EST SYNCHRONISÉ AVEC ELLE ET SE MONTRÉ CAPABLE DE LA PILOTER...

mieux travaillé, et ce n'est pas faux même le manga sur papier, qui n'a d'ailleurs pas fonctionné, laisse un goût de "badeli", mais bon, comme vous le savez, en aime ou on n'aime pas. Au niveau de la musique, les mélodies de Shiro sont assez intrigantes dans l'ensemble, mais certains thèmes, tels que celui de l'intro ou celui, absolument génial, de certaines scènes particulièrement terribles (lorsque l'Eva de Shinji détricte littéralement la machine posée par un ange, entre autres passages délicats), relèvent totalement le niveau général sonore. En outre, les versions multiples de "Fly me to the Moon" chantées par une voix magnifique, qui clôture à chaque fois les épisodes, et tirées de la chanson originale de Frank Sinatra, sont toutes aussi sublimes les unes que les autres. Bref, question sonorité, Evangelion, sans rien proposer d'extraordinaire, réussit à flatter nos oreilles. Vous l'aurez compris, l'aspect technique de la série peut être critiqué, mais c'est aussi ce qui la rend si irrésistible, car je trouve qu'il ne faut vraiment pas s'arrêter aux apparences. Surtout qu'Evangelion n'est vraiment pas une série d'apparences, mais de profondeur...

### Ensuite, une histoire qui dépote...

Ensuite, une histoire qui dépote... On est-ce qui fait tant la particularité d'Evangelion, pour que cette série se démarque de ses camarades ? Le scénario. À première vue, lorsqu'on regarde les premières minutes du premier épisode, tout semble déjà avoir été vu cent fois : un monstre géant qui débarque en ville, tent d'alerter, et finalement ce est le pouz' tenter d'arrêter la créature. Classique. Mais c'est par la suite, et ce dès les minutes suivantes, par certains détails, qu'on se rend très vite compte que l'histoire d'Evangelion n'est pas tellement évidente. Il suffit d'examiner le générique avec attention pour s'en apercevoir : le nombre de références religieuses et mythologiques indique fortement un aspect réflexion et psychologie très recherchés. Toutefois, c'est seulement au bout d'un certain moment que commence réellement cette aventure démentelle, et il ne faut pas se contenter de regarder le premier épisode de la série pour s'en convaincre (il n'est ce pas Kyō ?).



REI EST SUREMENT LE PERSONNAGE LE PLUS ÉMOTIONNELLE DE LA SÉRIE

mondiale, maintenant regroupée dans de grands pôles technologiques - veille pour la mise en situation. L'histoire est collée du jeune Shinji Ikari, 14 ans, qui arrive à Tokyo 3, ville-forteresse, en plein état d'alerte, appelé par son père à venir le rejoindre au plus vite. C'est la belle Misato Katsuragi qui l'emmène jusqu'à son père après quelques péripéties dues au monstre gigantesque qui attaque la ville, et qui se fait appeler "Ange". Shinji rejoint son géniteur au cœur du QG de la NERV, le Geofront, sorte de caverne naturelle située sous Tokyo 3, et c'est dans cet endroit qu'il apprend les véritables motivations de son père : il a besoin de lui pour piloter le premier modèle fiable de robot, biomécanique qui représente l'unique chance de survie de l'être humain, une machine appelée Evangelion (ou Eva pour les intimes). Seulement, Shinji ne se sent absolument pas capable d'une telle prouesse, c'est bien trop lui demander, c'est une tâche trop lourde de responsabilité pour un jeune homme qui ne s'accepte pas lui-même... Shinji finit tout de même par monter à l'intérieur de la machine et apprend à piloter sur le tas, face à l'étrange créature tombée du ciel, et parvient à la vaincre de façon qui semble miraculeuse mais qui, au final, ne l'est pas tant que ça... La série est composée de 26 épisodes, quo'

# LES EVAS = FORCE BRUTE

Les Evas - ou Evangelions - sont les armes construites par la NERV et utilisées lors des combats contre les Anges. Sous la forme de robots gigantesques, elles auraient été créées à partir du premier Ange, Adam, apparu au pôle Nord et cause du Second Impact. L'année de l'arrivée du troisième Ange sur Tokyo 3, il existe trois Evangelions : le Zerogoki (Prototype) Eva-00, piloté par Rei, le Shogoki (Test Type) Eva-01 piloté par Shinji, et le Nigoki Eva-02 d'Asuka. Ces engins fonctionnent avec la synchronisation nerveuse établie entre le pilote et sa machine, stimulée par la présence dans l'Entry Plug (sorte de cockpit) du liquide LCL ; une synchronisation de 100 % est idéale, et 40 % est le seuil - Shinji sera d'ailleurs le seul Child à atteindre ce seuil lors de sa première manifestation de l'Eva-01. À partir de 400 %, la synchronisation est parfaite et le pilote fond à l'intérieur du Kan, devenant partie intégrante de LCL et enfermé à l'intérieur de l'Eva. C'est ce qui arrivera à Shinji dans l'épisode 20, et dont il parviendra à se sortir avec beaucoup de vaillance et l'aide inattendue de... Yui. Les Evangelions sont le seul espoir de l'humanité contre les Anges qui menacent la sécurité du Geofront, mais elles cachent également un grand nombre de secrets, dont la mystérieuse apparition du complexe S2 chez l'Eva-01...







LE COMBAT CONTRE LE TROISIÈME ANGE, LE PREMIER DOUZIÈME ANS APRÈS LA CATASTROPHE DU SECOND IMPACT



MISATO KATSURAGI ET SHINJI IKARI, EMPLOYÉS DE LA NERV

## MISATO KATSURAGI Un COMBAT PERSONNEL

Misato est une très belle jeune femme de 29 ans, officier à la NERV, et qui remplace le commandant Ikari lorsque celui-ci est indisponible. Elle garde sur le torse une large cicatrice du Second Impact, ce qui explique sa dépression. Elle a rejoint la NERV afin de se venger des Anges qui ont créé cette catastrophe et qui cherchent à en produire une nouvelle, le Troisième Impact. Bien que domptant l'impression d'être une femme sérieuse, du moins dans son travail, Misato est particulièrement bordelique et vit d'une façon plus qu'étrange, ce que va découvrir Shinji en occupant de vivre avec elle quand elle lui propose une place dans son appartement ; ainsi, entre le bordel de son foyer et les cannettes de bière qui remplissent son frigo, Misato a la charge de Shinji et, plus tard dans la série, celle d'Asuka. De la même façon que Rei, Asuka et Shinji forment une sorte de triangle amoureux, Misato, Ritsuko et Ryoji subissent la même forme de relation ; malgré tout, elle respire la joie de vivre et se plaît à taquiner Shinji, avec lequel ses relations évoluent au fil des épisodes vers l'affection partagée, voire plus. Son combat contre les Anges n'a pas pour unique but la sauvegarde de l'humanité, mais également un objectif plus personnel : survivante du Second Impact, victime d'un mutisme profond à la suite de cette catastrophe, et se considérant abandonnée par son père tout en sachant que celui-ci lui a sauvé la vie, détruire les Anges est pour elle une véritable vengeance, et elle fera tout pour parvenir à les exterminer jusqu'au dernier.



peut décomposer en trois parties. La première se situe du premier au onzième épisode, et sert à mettre en place l'histoire et les personnages qui y évoluent. On apprend à connaître qui ils sont et comment ils fonctionnent, puis, une fois que tout le monde est arrivé et a bien trouvé sa place, suivent des épisodes dans lesquels compte surtout le combat contre les Anges. La seconde partie va du douzième épisode jusqu'au vingt-troisième, et c'est surtout ici que tous les détails présents auparavant, que toutes les questions posées précédemment, commencent à se développer et qu'on perçoit toute l'émotion et la complexité de la série (certains épisodes se concentrent d'ailleurs autour de la psychologie des personnages, voire de l'histoire de la NERV et des objectifs de la Seele, l'organisation à l'origine de la création des Evangelions). Les derniers Anges apparaissent et disparaissent avec leurs secrets de surprises et de mystères non résolus (important leurs secrets avec eux dans la tombe ?). Et enfin, la troisième partie est constituée des deux derniers épisodes, qui en ont dérivé plus d'un avec leur sujet quelque peu... différent du reste (mais qui rentre tout de même dans une continuité logique si on prend le peine d'y réfléchir), une fin dont Anno est particulièrement fier mais que les fans lui ont demandé de changer - ou du moins, de développer, de rendre plus claire. À cette par-

tie on peut ajouter les deux films d'Evangelion, *Dieth and Probit* et *The End of Evangelion*, deux gros morceaux difficiles d'accès à cause de leur extrême violence, tant morale que visuelle, et dont je parle plus loin. C'est bien sûr un découpage personnel et qui s'engage que moi, mais il me semble ainsi plus simple de représenter la série. Vingt-six épisodes, allez-vous dire, ce n'est pas énorme, toutefois ils suffisent largement à Hideo Anno pour jouer avec le spectateur et l'emmener sur des pistes qui ne mènent, le plupart du temps à rien, sur des chemins bordés d'or mais vides à l'heure. Mais alors, qu'est-ce qui rend Evangelion aussi profond ?

### Au final, une véritable thèse philosophique

Car Evangelion explore beaucoup de domaines différents et dans des directions multiples. Ce serait donc pure folie que de vouloir vous parler de tous ces chemins en si peu de place. Disons que je vais tenter de vous guider à travers tous les sujets proposés au cours des épisodes, et qu'à tous, quelle que soit leur importance, ont leur raison d'être dans la série. Peut-être ainsi découvrirons-nous une facette cachée de l'histoire qui nous amènera à comprendre définitivement le scénario, et à comprendre Anno...

Le moins que l'on puisse dire, c'est que



Evangelion recèle de références religieuses qui, peut-être à tort, tentaient de mener le spectateur à se poser des questions sur un possible sens biblique à l'œuvre de Anno. Le générique à lui seul fourmille de détails en ce sens, tels que les ailes qui poussent au dos d'une Eva ou l'apparence rapide de l'arbre de Sephiroth ; celui-ci est d'ailleurs récurrent, puisqu'il se retrouve au cœur de la conspiration menée par Gendo Ikari, le père de Shinji, au cœur du fameux Plan de Complémentarité de l'Homme dont il est très souvent question au cours des épisodes. Rappelons que l'arbre de Sephiroth est un signe alchimique composé de dix cercles et de vingt-deux lignes, aussi appelé Arbre de la Vie ; il illustre symboliquement le processus selon lequel la Force devienne Forme en traversant l'arbre. Selon certaines thèses, mais il n'y a évidemment là rien de certain, Gendo Ikari tenterait d'utiliser les Evas afin de créer un arbre de Sephiroth, qui lui donnerait la puissance suffisante pour devenir un dieu et emporter avec lui sa femme. Yui, morte plusieurs années auparavant dans un mystérieux accident concernant, justement, les Evas... Et pour cela, il devrait utiliser Rei Ayanami, l'héroïne la plus étrange de la série et qui dissimule bien des secrets.

Quant aux Anges, ils représentent également un aspect religieux plus qu'important : leur nom seul a une signification biblique. Mais alors pourquoi les anges viennent-ils sur Terre afin de détruire les humains, et non pas pour leur offrir le bonheur ? Parce que les anges, contrairement aux idées toutes faites au début

de la série et qui seront amenées à évoluer par la suite, ne sont peut-être pas là pour détruire la Terre mais pour empêcher qu'elle soit détruite... En effet, au cœur du GG de la Nerv, au plus profond du Géofront, la Seele garde caché le corps d'un ange, qu'on dit être le premier, Adam, et qui serait en fait la cause de la catastrophe du Second Impact. Pourquoi alors les Anges ne verraient-ils pas récupérer Adam, non pas pour le réintégrer aux hommes et les punir mais bien pour les sauver d'un autre cataclysme plus que probable ? Les dieux seraient alors inversés ; ceux qui attaquent ont les bonnes intentions, ceux qui ripostent ont les mauvaises, surtout quand on sait que, depuis le début, Gendo prétend de trahir ses employés afin de créer la fin de ses maux.

L'aspect religieux d'Evangelion se fait d'autant plus présent lorsque l'on découvre les détails les vains : les attaques du premier Ange créent des explosions en forme de croix, ainsi que celles de quelques Anges suivants, ce qui tendrait à prouver que ces créatures sont bien envoyées par un Dieu désireux de mettre fin à la folie des hommes - le vieux mythe qui dit que ceux qui tentent d'imiter les dieux se brûlent les ailes et tombent de haut. En outre, lorsque l'on découvre pour la première fois le visage de l'Ange caché sous le Géofront, on remarque qu'il possède sept yeux distincts ; et sept yeux, c'est évidemment le sigle de la Seele (l'organisation ayant financé les projets de la Nerv), probablement inspiré des événements au pôle Nord. Vous avez déjà entendu parler du nombre sept, resté-ce pas ? Lorsque Dieu vint sur Terre sous la forme

## Rei Ayanami : Une simple couille creuse ?

Jeune fille énigmatique, Rei est la première Child, du même âge que Shinji et Asuka. Elle entretient une relation particulière d'affection et d'admiration pour Gendo, dont elle garde précieusement les lunettes qu'il portait lorsqu'il lui a sauvé la vie - relation qui attise quelque peu la jalousie et la curiosité d'un Shinji délaissé par son père. Rei pilote l'Eva-00, le prototype d'Evangelion, qui lui donne beaucoup de mal au cours des premiers épisodes puisqu'elle se fait à chaque fois rejeter par la machine. C'est d'ailleurs parce qu'elle ne peut pas piloter qu'elle doit affronter le premier Ange à sa place. Au début tout à fait insensible et totalement froide, n'exprimant aucune émotion, elle apprendra à définir ses sentiments et à les extérioriser au fur et à mesure, principalement grâce à Shinji - toutefois, son côté plus humain ou fil des épisodes ne résout en rien le mystère qui tourne autour d'elle, que je ne peux vous révéler ici sous peine de recevoir des menaces de mort de la part des lecteurs qui n'ont pas vu la série et qui désirent y jeter un œil. Disons simplement que Rei ressemble beaucoup à Yui, la femme de Gendo, morte au cours d'une expérience mystérieuse avec l'Eva-01...



# SHINJI

## LE HÉROS QUI N'EN EST PAS UN

Personnage principal de la série, Shinji, 14 ans, est le fils de Gendô Ikari, le commandant de la NERV. Appelé par lui pour piloter l'Eva et combattre les Anges, il se révélera doué et continuera malgré ses réticences, afin que les autres soient fiers de lui, en particulier son père et Misato. Shinji est quelqu'un de très pessimiste, lâche et mou, il n'a aucune passion et agit en fonction de ce que les autres pensent de lui, non pas de ses propres envies et besoins. En même temps, il fait le contact des autres par peur d'être blessé (ce qu'on appelle le dilemme de héros), le besoin d'être aimé et le peur d'être blessé en retour; son caractère est le résultat d'une enfance difficile et solitaire: adopté par son oncle et sa tante, il avait l'impression que son père l'avait abandonné - mais n'est-ce pas plutôt le contraire? Dans toute la série, Shinji se cherche et cherche à comprendre les autres; il découvre les sentiments grâce à Asuka, qui l'énerve mais qui l'attire également, et grâce à Rei dans il désire percer les secrets. Toutefois, sa peur d'être blessé se trouve son appui avec les événements qui le font détruire l'Eva dans laquelle se trouve lui, son ami, ainsi que l'opposition de Kuro dans les derniers épisodes, qui meurt en tant que dix-septième ange après lui avoir appris à ouvrir son cœur et à aimer. Ce qu'on peut dire au final, c'est qu'il y a une part de chacun de nous dans Shinji...



d'une brèche, il possédait sept cornes représentant la force, et sept yeux symbolisant la sagesse; les chandeliers jaifs possèdent sept branches; sept est également le nombre de tours nécessaires à la tombée des murs de Jéricho; et le plus évident, il a fallu sept jours à Dieu pour créer le monde... Sept est un chiffre magique, et il semblerait que son utilisation répétée dans la série ne soit pas fortuite. Au moins est-ce ainsi que les fans le perçoivent. Tout cela n'est bien sûr que supposition, et jamais Anno ne donnera de réponse concrète à son œuvre, à la vue de la complexité des deux films qu'il lui a fallu pour en développer la fin. Il existe évidemment un nombre incalculable de sujets possibles à traiter dans Evangelion, mais l'inspire vous avoir communiqué mon goût pour cette série singulière qui, encore aujourd'hui et probablement pour longtemps, plonge des milliers de fans dans une réflexion méthodique... Evangelion est une œuvre sur la vie, sur la façon d'exister, sur une certaine façon de penser. Si ce n'est déjà fat, procurez-vous ces vingt-six épisodes de bonheur et regardez-les avec attention. J'ai alors ce mélange bizarre qui me fait toujours réfléchir sur le sens de beaucoup de choses, il est donc tout à fait indispensable de la connaître.



## LES FILMS

En plus de la série, Hideaki Anno nous a concocté deux films complémentaires qui viennent s'ajouter à la fin quelque peu spéciale d'Evangelion... Les deux films se situent à peu près entre l'épisode vingt-quatre et les deux derniers, et ils tentent d'expliquer les événements de ceux-ci (qui, il faut l'avouer, ne sont pas très clairs). Attention cependant: ces films se démarquent de la série par un aspect violent, voire carrément gore, qui a déçu beaucoup; toutefois, ils constituent un passage important pour la bonne compréhension de l'histoire et du destin des personnages.

### Death and Rebirth

Le premier film se décompose en deux parties distinctes: la première est un résumé des vingt-quatre épisodes de la série, avec tous les Anges détruits et les événements traversés; elle dure approximativement 60 minutes et propose même quelques scènes inédites. La seconde partie est cependant bien plus intéressante, puisqu'elle se compose d'un épisode à part entière: 14 heures après que Shinji a tué le dix-septième et dernier Ange, Kouru, son ami, celui qui était parvenu à lui faire ouvrir son cœur...

Raconter ne serait-ce qu'une minuscule partie du film serait spoiler totalement cette œuvre que tout fan d'Evangelion se doit à tout prix de voir. Je ne permets tout de même de faire un très court résumé, alors overstimulation! Que ceux qui ne veulent absolument rien savoir ne lisent pas les lignes qui suivent... Death and Rebirth suit la série, c'est-à-dire que c'est lui qui tout se joue: Misato pénètre dans la MAGI

System et apprend ce qu'on considère réellement le Plan de Complémentarité de l'Homme, le Soele décide que Gendô et la NERV ne sont plus d'aucune utilité à partir de maintenant au Gendô décide de les tuer; les intentions de tous et toutes sont révélées, le secret des Evangelions également... Bref, un véritable champ de bataille. Et c'est le cas de le dire! Le Géofront se transforme en plaine de sang suite à l'attaque de l'ONU, et le Soele approuve la production massive d'Eva, de 05 ou 13, afin d'arrêter l'Eva-02... Le bat étant de trouver et de tuer les Children. Shinji est en dépression et introuvable, Asuka est toujours en état de choc depuis l'attaque mentale du quinzième Ange, Rei n'est plus, et l'Eva-00 n'existe plus... La NERV est vraiment en difficulté sur ce coup-là!

### The End of Evangelion

Le premier film s'arrête un peu en queue de poisson, au moment où Gendô se prépare avec Rei dans le Terminal Dogma... La suite est à la fois impressionnante et terrifiante. Le Plan de Complémentarité est en route, le Soele cède son secret, le Traître Impart a fini... Bref, que de rebondissement et que d'insensibilisation aussi! Il faut le préciser que tout tourne autour de Shinji: à l'instar des deux derniers épisodes faits pour la télé, le scénario d'allures sur lui, sur le monde, selon son propre désir, en catastrophe... Mais shut! Il ne peut rien être de plus. Même si les deux films sont vraiment très étranges et ne peuvent pas plaire à tout le monde, je conseille fortement l'un est-il besoin de le faire? Les fans de la série, et à ceux qui veulent avoir un œil nouveau sur Evangelion, des regards. Cette fin, quelque peu différente (sans développement) que celle présentée dans les deux derniers épisodes de la série télé, est toutefois tout aussi spéciale et profondément symbolique: chaque chose, chaque parole semble posséder un sens spécifique. Par contre, je ne dois de prévenir les âmes sensibles (si je puis dire): Death and Rebirth et The End of Evangelion ne sont pas des films évidents à regarder, de moins, c'est mon avis. Ils sont assez impressionnants, et l'on se donne la peine de s'y plonger totalement: des pleurs, des cris, du sang, la mort des personnages, le parti de tout ce qu'il était acquis dans la série... C'est comme regarder un film de deux heures et de voir, à la fin, le phare des personnages de l'aventure mourir un par un sans pouvoir rien y faire. C'est assez terrifiant. Mais la fin est chargée d'un tel sens, et n'a tellement impressionné, que je ne peux que vous conseiller de vous les procurer à tout prix... Un dénouement digne de la série.

Ce mois-ci, je me suis permis un petit coup de cœur. Car je suis un fan incontesté de la série des Megaman X. Le 5 est en effet sorti en version jap, d'où le nom de Rockman, et il arrive bientôt en version US, le 2 février pour être tout à fait exact. Voici donc un bref aperçu de ce titre vraiment sympa, bref (ben oui, sur une page et demi, on ne peut être que bref). Il faut aussi parler d'autres choses. Voici donc en plus du test, 3 news... comme d'hab.

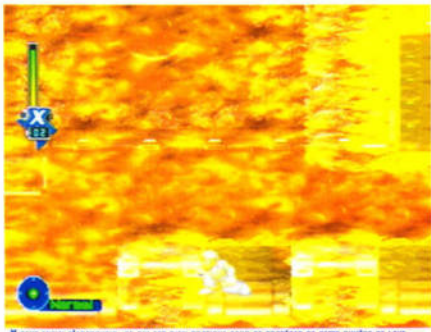
Ben



ET UN DEMI-BOSS EN MOINS, UN !



UN DES NOUVEAUX MOUVEMENTS. DÉSORMAIS, VOUS POUVEZ VOUS ACCROCHER À DIFFÉRENTS TUBES.



X PEUT ENFIN S'ACCROCHER, CE QUI EST BIEN PRATIQUÉ POUR SE PROTÉGER DE CETTE RIVIÈRE DE LAVE.

# Rockman X5



LA CHARGE, POUR SORTIR UNE GROSSE BOULE D'ÉNERGIE.



Megaman, c'est pas nouveau ça, et le nombre d'épisodes sortis est ahurissant. Il faut savoir que moi, je n'appréciais pas du tout cette série, jusqu'à un certain épisode sorti il y a déjà longtemps sur Super Nintendo. Cet épisode ne portait pas de numéro, mais juste la lettre X, et dès les premières images, je suis tombé amoureux de ce soft mythique. Depuis, je n'ai pas raté un seul épisode de la série "X", plus ou moins bonne, et aujourd'hui, c'est déjà le cinquième que j'ai entre les mains. Bon, pour ce

qui est des innovations, les megaman ne sont pas réputés pour en trouver des tonnes. Dans le 5, vous pouvez désormais vous accrocher et c'est tout, pour le reste c'est exactement la même chose, on commence un niveau assez simple, et à la suite de celui-là, vous choisissez votre niveau. Un boss vous attend à la fin de chaque stage, et en le battant, vous récupérez son pouvoir, qui vous permettra de battre plus facilement un autre boss. C'est du classique, et on retrouve à peu près les mêmes armes, mais cer-



L'HISTOIRE VOUS EST RACONTÉE SOUS FORME DE MANGA.



UN NIVEAU AVEC DE NOMBREUX RALENTISSEMENTS.



CERTAINS PASSAGES VOUS DEMANDERONT DE COMBIER VOS POUVOIRS



VOUS POUVEZ, COMME DANS LE 4, DIVERGER ZÉRO.

## À chacun son pouvoir, à chacun son point faible



LES BOSS SONT, CONTRAIREMENT AUX NIVEAUX, ASSEZ SIMPLES À BATTRE, MÊME AVEC L'ARME PRINCIPALE. ET COMME DANS TOUS LES MEGAMAN, EN LES BATTANT, VOUS HÉRITÉREZ DE LEURS POUVOIRS, FEU, GLACE, TIR MULTIPLE... CHAQUE BOSS A AINSI SON POINT FAIBLE, ET DES QUE VOUS AVEZ TROUVÉ L'ARME QU'IL FAUT POUR LE VAINCRE, IL N'EN A PLUS POUR LONGTEMPS. CHOISISSEZ JUDICIEUSEMENT L'OPRORE DANS LEQUEL VOUS FÉREZ LES NIVEAUX.



taines paraissent indispensables, le feu, la glace, la foudre... Un excellent épisode, qui contient tout de même des défauts qui l'empêchent de devenir le meilleur de la série. On commence par l'intro. Excellent dessin animé dans le 4, ici, c'est plus une succession d'images fixes, avec en fond un rock japonais bien "pourrave". L'intro est donc à chier. Les niveaux



302ニ一巻家で！ ！ ！ ！  
ミッションクリアー

エイリア  
「たおしたボスから  
DNAデータをゲット！」

ELLE VOUS EXPLIQUE QUEL POUVOIR VOUS VENÉZ D'ACQUÉRIR.

sont un peu trop difficiles (les faire avec Zero est un véritable enfer), et les boss beaucoup trop faciles, même avec l'arme normale, et enfin, le jeu paraît tout de même un peu court. Le 5 est un bon épisode, mais est loin d'être le meilleur, personnellement, voici ma préférence : 1, 4, 5, 2 et 3 (le ratage complet).

84%

## Que la force...

Encore et toujours des adaptations de l'épisode 1 de Star Wars. Cette fois, pour un Mario Kart-Like qui n'a pas l'air déguisé du tout. Tous les personnages de la Menace fantôme sont présents en 50 (Super Defensed), de la Reine Amidala à Jar Jar Binks, en passant par Dark Maul et la famille des Jedi. Tout ce petit monde pour un jeu de course bien fun. Son nom : Star Wars Super Bombad racing.



## Bonjour, je suis l'ours Gabby

Je pète les plombis, mais quand je vois Kionoa, je ne peux m'empêcher de penser à la série des Petits malins, le même monde magique, où les gentils sont les plus forts et sortent toujours vainqueurs des méchants-qui-veulent-du-mal-à-tout-le-monde-en-plus. Tout ce baratin pour dire que Kionoa 2 sort sur PlayStation 2 le 22 mars au Japon.



## Gigabombe



Ce n'est pas vraiment une news, mais il fallait que je vous parle de Gigawing 2. Une véritable bombe, c'est le cas de le dire quand on voit comment ça pète de partout dans le jeu. C'est un pur bonheur pour les fans de shoot, beaucoup trop court, mais on y revient sans problème, et si je vous dis que l'on peut y jouer à quatre... incroyable, c'est l'élécte totale.



The age of exploration has dawned upon the world of Arcadia. Brave adventurers set sail across the vast skies in search of treasures untold.

And, where there is treasure, there will be Air Pirates.



C'est toujours un plaisir de vous présenter ces deux pages appelées Galerie. Ce mois-ci, j'étais un peu court d'idées, pour ce qui est des captures de jeux, et c'est pour cela que je vous ai mis une flopée d'art-works. La plupart du temps, vous remarquerez que ce sont des demoiselles, car entre nous, c'est ce qui nous intéresse. Pour ce qui est de l'intro, on laisse tomber un peu Square, et surtout les cinématiques en images de synthèse, pour faire place à la magnifique intro de Skies of Arcadia, entièrement en temps réel. Bon visionnage !!!

Ben



UN DES MOMENTS LES PLUS FORTS DE LA SÉRIE DES FF : LA MORT D'ALEXANDRE LE VII.



Cloud Strife & Tifa Lockhart



Myra



LES TROIS PERSONNAGES PRINCIPAUX DE FF VIII : SQUALL, SEIFER ET RINOA.





UN STYLE UNIQUE ET MAGNIFIQUE POUR LUNAR II.



TOUT LE MONDE AURA RECONNU LA BELLE ARCHESS REY



UN SUPERBE ARTWORK DE LA SÉRIE SAKURA WANG.



**JE VOUS AI PRÉVENUS LE MOIS DERNIER : PENDANT ENCORE DEUX MOIS, NOUS ALLONS CONCIPIER NOTRE EXTRAORDINAIRE VOYAGE DANS LA COSMOLOGIE CELTE. AINSI, DANS LE DERNIER NUMÉRO, NOUS AVONS OUBLIÉ PEU ÉVOQUÉ LES DIFFÉRENTS RACES ET CROYANCES QUI ONT ÉTÉ LA BASE DE L'ENSEIGNEMENT DE NOS ANCESTRS, LES GAULOIS. EN FIN D'ARTICLE, NOUS AVIONS POSÉ LES FONDATIONS POUR VOUS EXPLIQUER AU MIEUX LA MYTHOLOGIE CELTE, ENCORE TRÈS PRÉSENTE AUJOURD'HUI CHEZ LES IRLANDAIS. MAINTENANT QUE NOUS AVONS UN PEU DÉFICIE LE CONTEXTE HISTORIQUE ET GÉOGRAPHIQUE, NOUS ALLONS NOUS INTÉRESSER AUX PRINCIPALES HISTOIRES QUI ONT COMPOSÉ LES MYTHES EN IRLANDE. CÉLÉBLAINN, LUG, LES THURTHA DE DANNAIR. ENFIN, NOUS FINIRONS PAR LES DIFFÉRENCES ET LES RAPPROCHEMENTS QUI EXISTENT ENTRE L'IRLANDE ET LE PAYS DE GALLES AVEC, ENTRE AUTRES, LE RÉGIC DE TRIGDAN ET VESULT, ÉCRIVIS ENCORE À NOTRE ÉPOQUE DANS LES COURS DE FRANÇAIS.**

**BIEN, UN PROGRAMME CHARGÉ QUE JE VAIS VOUS PRÉSENTER SUR LES PROCHAINS DEUX PAGES QUI SUIVENT.**

**JEAN, GLOBE-TROTTEUR DES COSMOLOGIES.**



Dameplay, alors on peut entrer dans le vil du suait.

#### Les Thurtha De Danann

La bataille de Mag Tuired est le récit du cycle mythologique le plus important chez les Irlandais. En effet, il conte le combat à mort entre les Fomorés, une famille diabolique, et les Thurtha De Danann, des dieux protecteurs et guerriers en Irlande. Pourtant, pour comprendre correctement, il vous faut connaître l'avis, la bataille. Les Fomorés et les TDD se combattent depuis toujours. Pourtant, le roi des Fomorés - Balor - a décidé de s'allier avec les Thurtha De Danann. Pour symboliser la trêve, le géant offre sa fille Eithne à Dan; un des fils de Danoché l'un des chefs des Thurtha, dont le pouvoir est de détecter le secret quant aux sortilèges. De cette union naît Lug Lamfada, Thurtha et Fomorés combattent alors les Fomorés, un peuple de géants. Ils remportent la victoire lors de la première bataille de Mag Tuired. Malheureusement, Balor, le roi des Thurtha de Danann perd sa main droite au combat et, comme le résumé le récit, il perd, par là même, son accès au trône. Danne il ne peut plus régner; il aide sa place à Bresis, dont le père

Eithne - est Fomorés et la main issue de la tribu des Fomorés - est Fomorés et il forme les Fomorés, alors qu'il accable les Thurtha de dettes et de corvées toujours plus contraignantes. Aussi, les chefs des deux royaumes, son abdication. Durant le délai qui lui est accordé, le mauvais roi obtient le secours des Fomorés, d'Elatha, son père et roi des Fomorés, mais aussi de Balor, roi des Fomorés et d'Indech. Les trois chefs promettent d'aider leur confrère et commencent à préparer une armée prête à envahir l'Irlande.

Pendant ce temps, Nuada est resté sur le trône grâce à Dianoché, le guerrier, qui lui a négocié sa main. Pour marquer ce jour heureux, le roi des Thurtha De Danann donne une réception à laquelle se présente Lug. Pour entrer, il faut avoir des talents. Aussi, lorsque le

Aller, au Louvre ! Même si cette phrase n'a strictement aucun rapport avec les propos qui vont suivre, je vous conseille fortement de vous rendre dans ce musée d'exposition au moins une fois dans votre vie. En effet, hier, on n'avait rien d'autre à faire avec ma copine et nous nous sommes donc rendus au musée. Au début, je voyais devant que j'ai trouvé ça assez charmant - surtout la partie sculpturale et peinte. Néanmoins, au fin de visite, nous sommes arrivés aux grandes civilisations antiques comme les Grecques, les Romains, les Égyptiens ou encore les Mésopotamiens et, là, ça vaut le détour. Si vous ne m'avez jamais vu content, il aurait fallu être avec moi hier - en entrant devant le Sûle de Moïse ou encore devant les fresques babyloniennes. Enfin bon, tout ça pour vous dire que, si un dimanche vous ne savez pas quoi faire, aller au Louvre - vous y allez et enrichissez et, en plus, vous aurez un complément d'information et de données visuelles par rapport à la rubrique que je m'efforce de vous donner tous les mois.

Bref, l'année est ouverte et revenons-en à notre sujet principal : la mythologie irlandaise.

Si vous vous êtes procuré le dernier numéro de

# LA MYTHOLOGIE CELTE





garde s'engouffre de faire son travail. Lug lui déclare être fier, fier, charbon, pain de herbe, guerrier, magicien, poète et chasseur. Il finit en lui disant qu'il excelle dans tout les domaines. Le garde, qui n'en croit pas ses yeux, avertit son souverain. Noldo lui impose alors une épreuve qui permet aux braves de rentrer dans sa cour : un défi aux archers. La victoire de Lug est sans équivoque, ce qui le fait accéder à une place de haut rang parmi les Thuistes De Danvar.

**Mag Tard**

Grâce à ses nombreux dons et à son esprit légendaire, Lug finit par être nommé chef des guerriers de Thuath. Avec deux autres chefs, Digma et M Dagda, qui aussi deux, ils partagent les responsabilités dans la bataille de Mag Tard. Les Fomoré sont prêts à attaquer, mais Danvar s'organise. Dagda possédait des pouvoirs magiques, il s'introduit chez les Fomoré et avec un énorme chaudière, mesure de ses divertissements et d'exploser le moindre de leurs toits et poutres. Lug, quant à lui, hurle tous les chefs des Thuistes De Danvar et, pour une plus haute organisation et donc une meilleure résistance aux ennemis, il décide que chacun remplira une fonction spécifique. Le forgeron Gobniu devra renvoyer les armes brisées. D'après le poète, redonne une saute : Diaochb guerra les blessés et réparera les armes : Diaochb tauchera des blessés : Digma apportera l'énergie nécessaire pour triompher. Dagda devra tuer avec ses ruses. Diane à Mériang, elle apportera la victoire et frappera de malédiction les Fomoré. À sa propre, le dieu de la victoire apparaissant souvent en corneille - présume de mauvaises augures qui, généralement, dissuadent les plus nobilités à continuer dans leur voie. Le dieu était sans appel : la mer s'approchait.

Lug, quant à lui, ne participera aucunement aux batailles car si toutefois la guerre tourner mal, grâce à ses nombreux talents, il serait le seul à pouvoir redresser l'étendard. Tous les jours, des combats d'une rare violence avaient lieu. Les morts étaient en surabondance et le sang coulait à flots. Un jour maudit, Maeda se fit tuer dans la bataille. Fou de rage, Lug décida de ne pas respecter sa position

et s'engouffra dans la sentinelle bataille, risquant de tout se. Jusqu'au moment où il se retrouve face à son grand-père, Balor. Le roi des Fomoré a une particularité : c'est un cyclone, il possède un œil gigantesque, capable de foudroyer n'importe qui croise son regard. Alors que plusieurs Fomoré s'occupent de conserver l'œil de leur maître ouvert, Lug s'empare d'une pierre et lui jeta avec une foudre. Alors, il creva l'œil maudit de son grand-père et il ne resta pas à tomber du corps. Finalement, roi de Balor s'abatut avec fracas sur terre et assassiné de très nombreux Fomoré. C'est étonnant, déclare la déesse délicate des Fomoré, qui se retirèrent alors d'Irlande, une bonne fois pour toutes, et la victoire glorieuse des Thuistes De Danvar.

Ce triomphe fut annoncé partout par Morrigan. Digma était mort, mais lui ressuscita par Diaochb. Avec Dagda et Lug, ils retrouvèrent la fameuse herpe, cette voile des déesses par les Fomoré - origine de la guerre entre les deux peuples. Parmi les chefs Fomoré, seul Brecc a survécu et pour cause, en échange de sa vie, il promettait, grâce à ses pouvoirs magiques, que les vaches irlandaises donneraient du lait pour l'éternité.

Si Mag Tard resta incontestablement le héros le plus mythologique et le plus célèbre et le plus répandu, l'histoire d'Etain resta également l'un des récits les plus poétiques et des plus symboliques.

**Deogus et Etain**

Deogus, fruit des amours adultères de Dagda l'un des chefs des Thuistes et Etain, épouse d'Elmoré de Brug Iren à voir avec la mère de Lugl. Pour éviter un scandale politique, l'enfant fut confié à Mider. Le vieil homme et surnommé Macloch - le jeune fils : Deogus apprit un jour qu'il était fils de Dagda et s'engouffra de le reconstruire. Il demanda à son père adoptif de lui aménager un rendez-vous. Mider accepta et se rendit dans la demeure de son roi. Il lui expliqua qu'il n'était pas juste un Deogus, son fils, ne pensait être légitime et ainsi ne pas trahir de terre. Le Dagda, après avoir salué son fils, lui dit qu'il était désolé de ne pouvoir satisfaire sa requête. Mais le roi et Mider eurent une idée pour récompenser le brave Deogus : ils firent un pont en plan d'ivoire qui visait à épouser Elmoré de son domaine, sans toutefois lui donner la mort, et ainsi le ceder à Deogus. Samed, jour d'attente. Sans aucun préavis, Deogus se

disputa avec Elmoré et après l'avoir menacé de mort, il exigea de pouvoir gouverner son domaine pendant un jour et une nuit. Dagda avait entendu les deux hommes se quereller, intervint en la faveur de Deogus. Elmoré acquiesça. Malheureusement, le pauvre noble ne se souvint pas de la tradition. En effet, un jour et une nuit pendant le Samed sont équivalents à tous les jours. Ainsi, Deogus prit le domaine de Elmoré. Pour le dédommager, et Dagda écrivit un bon roi, il eût néanmoins par la suite une autre terre à Elmoré. Deogus était dit à Brug. Un bon roi, il reçoit le visite de son père adoptif. Mais au cours d'un jeu, Mider reçoit une foudre dans l'œil. Diaochb, gendarme des deux, lui signa cette découverte, mais Mider se venge outrage et conformément à la tradition celte, il demanda justice au Macloch. Il impose à son fils adoptif de lui trouver un chevre un beau marreau et le plus beau fils d'Irlande.

Les deux premiers furent simples à trouver. En ce qui concerne le fils, Mider avait jadis connu son Etain, la fille d'Alil. Commence alors la première courtoisie d'Etain, Deogus, comme promis, va chercher Etain. Seulement Alil, son père, ne cède pas aussi facilement, il pose même ses conditions. Ainsi, Deogus doit lui offrir douze plaines en friche, six de construire des habitations, d'élever des troupeaux et organiser des festivités. Immédiatement prévint Dagda, le père gendarme d'Etain, y consentit en une nuit. Alil exige ensuite que douze rivières passent par ses terres, afin de les irriguer. Dagda accepte à nouveau la requête. Finalement, Alil ne veut pas se séparer de sa fille : ne ne pourra plus profiter d'elle et il obtient ce que l'obtins d'elle. Il exige alors son poids en or et en argent. Dagda cède une nouvelle fois, et Mider et Etain peuvent enfin se marier. Ils s'installent pendant un an chez Dagda, puis vont dans le domaine de Brug Iren, appartenant à Mider.

Malheureusement, sa dernière étape mena à Fannoch, experte en magie, les sensus ne font que commencer. Deogus, qui aime son père adoptif, l'avertit des malices de sa belle-mère et de ses plans diaboliques. Fannoch, fait passer sa robe et l'effleure d'une branche de sorbier rouge et la transforme ainsi en reine. Elle sentit alors chez son père adoptif par trahison de la vengeance de Mider. La mère d'eau se dessèche alors et produit une sorte de brève, qui à son tour se transforme en un insecte de couleur pourpre. En fait, cet insecte, à une vue du monde, à une vue et un monde, il était deux, bruyamment d'ailleurs, deux à entendre, et des yeux magnifiques. Mider a reconnu son Etain sous cette apparence. À la seule vue de l'insecte, le bon Mider est heureux et





l'yeux. Ne pouvant supporter le bonheur de son amant, elle déclenche une tempête qui emporte Étaïne dans un endroit en Irlande où il n'y a que la mer et des rochers, elle y erre pendant sept ans. Un jour, elle se pose sur le manteau d'Évangus, qui se bécote dans le domaine de Bhug. Le maître crut lui avoir été et le garde près de lui, ils dorment ensemble dans la chambre du roi. Afin de récupérer Étaïne de sa maigre existence, Dargus fut transformé en chat perché en un jardin magique où les fleurs rivalisent de beauté. Celle-ci reprend alors goût à la vie et s'échappe rapidement.

Fuamach, décidé à faire souffrir la pauvre Étaïne, met au point un plan diabolique pour la séparer de son nouveau bonheur. Elle prie Dargus de venir rendre un jugement concernant son père et elle. Moyen habile de l'écarter de sa demeure. Sans voir aucun malice, Dargus se rend donc pour s'excuser à la requête de sa belle-mère. Pendant ce temps, le majordome déclenche une tempête puissante qui détruit la chambre de soleil et emporte Étaïne en Ulster, où elle tombe dans une fontaine qui s'était préparée la femme d'Étar. Étaïne est alors avinée en même temps que le liquide qui se vend chez Fuamach et lui tranche le tête, sauvant ainsi son honneur et celui de sa compagnie.

## Cúchulainn

Le personnage mythologique le plus célèbre dans les épopées irlandaises est sans conteste Cúchulainn, bien plus que Lug même. On peut le comparer à ce titre au grand Héraclès chez les Grecques (Hercule pour les Romains, ou encore Bran ou Pays de Galles). C'est le principal héros en Irlande. Sa naissance fut déjà miraculeuse. En effet, à l'époque du roi Conchobar régnait au Ulster, ses chefs remarquablement un groupe d'oiseaux en train de voler les bords de ses réservoirs. Pour éviter la catastrophe écologique, ils se réunirent à ses pourvoirs. Dechúra, la sœur du roi, mena alors neuf chariots à travers tout le pays pour acculer les volatiles. Arrivé le nuit, les gens d'Ulster cherchaient un endroit où se reposer. Ils trouvèrent refuge chez un paysan. Cet hôte leur annonça que sa femme attendait un enfant, il demanda à Dechúra de bien vouloir l'assister pendant son accouchement. L'enfant se mit à naître, et Dechúra avait l'enfant nu dans les bras. Au petit matin, les gens

d'Ulster se réveillèrent. Ils virent l'enfant mais la maison les pleura et les hôtes avaient disparu. Dechúra prit le jeune nouveau-né et l'alla comme s'il était son fils. Malheureusement, le petit bonhomme mourut deux mois plus tard. Dechúra pleura la mort de son fils adoptif longtemps mais se résolut à la vérité. Elle fut alors victime de plusieurs hallucinations et de rêves. Un soir, elle se souvint de son épisode dans la maison disparue, et vit l'homme. Il lui révéla son nom : Lug, fils d'Étrúin, et qu'elle portait maintenant la sémence de son fils. Le garçon devait s'appeler Setanta. Le roi Conchobar, pour éviter un scandale, le fit élever à Suatran, fils de Roeh. En effet, le frère et la sœur dormaient dans le même lit, la confusion était grande. Cependant, Dechúra était moribonde d'avoir à dormir avec un homme qu'elle n'aimait pas, un jour nuit, elle tua l'enfant qu'elle portait dans sa maison. Mais Dechúra fut à nouveau enceinte et mit par accident de Setanta. Setanta était un garçon d'une force et d'une agilité surprenantes. Plusieurs épisodes racontent son enfance : À l'exemple d'une fois où il voulait jouer au hurler (une sorte de hockey à l'époque) avec cinq-vingt garçons de Emain. Ne voulant pas laisser jouer ce nouvel ennemi, ils tentèrent de le chasser, on lui envoyait cinq-vingt lanceurs qu'il arrêta net grâce à son bouclier. Voyant qu'il n'y avait aucun effet, les lui envoyèrent cinquante haches qu'il stoppa contre sa poitrine. Puis ils lancèrent cinquante mailles d'arçon qu'il rattrapa sans problème. Malheureusement, se déplaçant ensuite prodigieusement Setanta : ses chevaux se croquèrent sur sa tête, et le puissant l'enlève alors. Il éprouva cinquante garçons et ne réussit nul dans la demeure du roi Conchobar. Lorsque son ardeur lui offrit sa protection, Setanta retourna sur le

terrain et les cent cinquante garçons se levèrent en l'abaissant, nouveau héros.

Plus héroïque encore, le fameux épisode avec Theora ou élien de Culann, qui lui donna son nom de Cúchulainn (chien de Culann). Le forgeron, qui invita Conchobar à une réception. L'homme n'était pas très riche, mais aimait son souverain. Comme Conchobar s'en allait pour quelques jours, il passa à Emain où son neveu était en train de jouer contre trois cent cinquante garçons au hurler ; il gagnait. Conchobar, impressionné par les prouesses de Setanta, demanda à ses conseillers s'il devenait un guerrier aussi héros ou tout lui récompenser affirmativement. Il demanda donc à son neveu de l'accompagner chez le forgeron.

Le jeune Cúchulainn accepta, mais dit qu'il voudrait avoir fini sa partie. Conchobar arriva peu de temps après chez le forgeron. Il lui demanda s'il pouvait commencer à manger et boire. Son hôte royal lui répondit oui.

La forgeron hurla, déclara : « Bien, alors fermons les portes et repoussons-les. Mon chien gardera le bétail dans les champs, personne ne lui échappera, car il faut trois chiens pour le mener et trois hommes à chaque chien ». Setanta arriva peu de temps après et le chien lui donna des coups. Un autre garçon de sa sœur s'empara avec le bâton fin et lui tira la queue, il pourfendit ensuite comme un pilier. L'assistance lui impressionnée d'une telle force. Aussi le forgeron hurla, déclara : « Le jeu hérisse pour votre mère de vous voir en vie, mais qu'il y ait protection champs mienant ? ». Le jeune garçon lui répondit qu'il élèverait un chien de la même race et qui se défendrait sa force, il protégerait lui-même ses champs. Voilà, l'un des conseillers du roi, dit alors que tout le monde t'appelle, nait désormais Cúchulainn.

Pour la suite des aventures du plus grand héros d'Irlande et découvrir avec le Rite de Brúnoir, qui le sacre plus grand champion d'Irlande du prochain épisode, si vous donne rendez-vous le mois prochain.

En outre, j'évoquais la possibilité de parler des rites gallois, nous verrons donc ce dans le prochain numéro, vu que j'ai légèrement dépassé le nombre de caractères. Rendez-vous le mois prochain pour le suite de la mythologie celtique. Partie comme ça, nous aurons encore deux numéros basés sur les Celtes. Enfin, le mois prochain le fin de Cúchulainn et les rites gallois, ainsi que l'histoire du roi March.

En attendant que cette rubrique vous passionne toujours autant.



## LISTE DES DIEUX ET TERMES PROPRES

### Divinités des Gaulois :

- Dieu-père** : dieu des morts et lié aux Ténébrés, mais aussi maître des eaux. 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 celtique.
- Cerunnos** : Dieu de 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.
- Belenus** : « 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 l'ailleurs, Taran en breton signifie tonnerre. Il est la représentation de la barbare celtique et de leurs cultes. Il est souvent représenté avec son symbole, la roue.

**Touates** : 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 héros guerriers se lançaient sur un champ de bataille, il aboyait le nom de « Touates ! ».

**Esus** : dieu de la terre, du soleil, des arts, de la médecine. Représente 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.



## Consoles

Titre	Editeur	Genre	Machine	Date Jap / Date US / Date Euro
Arctura	Ubisoft	RPG/Adv.	DC	NC/dépo/NC
Mercenaries Pretty : End of Century	NEC Interchannel	RPG	DC	dispo/NC/NC
Newer 7 : The End of Infinity	Kid	RPG	DC	dispo/NC/NC
Phantasy Star Online	Sega	RPG online		NC/dépo/1er quart 2001
Quart of the Blade Masters	Record games	RPG	PS2	NC/début 2001/NC
Requiesce of Zephyr	Sofmax/Falcon	RPG	DC	1er in 2001/NC/NC
Sakura Taisen 3	Sega	TRPG	DC	janvier 2001/NC/NC
Sherms 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
Edham	Adus	RPG	PS	début 2001/NC/NC
Edham: Siege	ASCII	RPG	PS	dispo/NC/NC
Final Fantasy IX	Square	RPG	Ps	dispo/ déso /février 2001
Final Fantasy X	Square	RPG	Ps2	printemps 2001/in 2001/NC
Final Fantasy XI	Square	RPG	Ps2	fin 2001/NC/NC
Grandia 2	Game Arts	RPG	De	dispo/dépo/NC
Eternal Arcadia	Sega	RPG	DC	dispo / déso/NC
Hardygam : Running Blue Earth	Melodie	RPG	Ps2	dispo/NC/NC
IDD	SDI	RPG	Ps2	NC/dépo/NC
Samson Night 2	Bangresto	RPG	Ps	été 2001/NC/NC
Rune Jade	Hudson	RPG	De	dispo/NC/NC
Ragnokite	ArtDirk	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Mystic Dragon	Xing	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Favorite Dwar 2	Epoch	TRPG	Ps	dispo/NC/NC
Ephemeral Fantasia	Konami	RPG	Ps2	dispo/NC/NC
Velvet File	Datu	TRPG	Ps2	dispo/NC/NC
Survival Kids 2	Konami	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Medalot	Imaginext	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Zuku Zuku Hero	Media Factory	RPG	P	dispo/NC/NC
Soul Zetzer	Microcabin	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Harvest Moon : Back to the nature	Hudson	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Tomato : New Hope	Enix Adv	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Scoutvoo	HQ	S Horror	Ps NG4	NC/dépo/NC
Lunar 2	Working Design	RPG	Ps	dispo/dépo/NC
Breath of Fire IV	Capcom	RPG	Ps	dispo/dépo/NC
Dark Cloud	SOA	RPG	Ps2	dispo/dépo/NC
Jude Croxon 2	Drawn	RPG	Ps2	NC/NC/NC
Evil Dead	THQ	S-horror	Ps De	NC/dépo/NC
Alone in the Dark IV	Infogrames		Ps De	NC/début 2001/début 2001
Bully the vampire Slayer	Fox Inc	S-horror	Ps De	NC/dépo/début 2001
Project X	Namco	RPG	Ps2	début 2001/NC/NC
Fear Effect : Retro Hell	Enix	S-Horror	Ps2	NC/début 2001/début 2001
1933 : interactive odyssey	infogrames	S-horror	Ps2 X-Box	NC/2001/2001
Karnival	Namco	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Star Ocean 3	Enix	RPG	Ps2	2001 ?/NC/NC
Saikoden 3	Konami	RPG	Ps2	2001 ?/NC/NC
Alvin Chronicles : The First Mage	THQ	RPG	NG4	NC/dépo/NC
Golden Sun	Nintendo	RPG	GB Advance	2001/NC/NC
Dicocha Mysterious Dungeon 2	Square	RPG	Wonderswan	2000/NC/NC
Final Fantasy 3	Square	RPG	Wonderswan	2001/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
Nigerinpa	Shk	RPG	De	dispo/NC/NC
MM Fark 2	Take Two	Adventure	De	NC/in 2000/in 2000
Acropolis	Sony	S-horror	Ps	rentrée 2000/in 2000/NC
Carrier	Jaleco	S-horror	Ps2	NC/dépo/NC
Orimasha	Capcom	S-horror	Ps2	dispo/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	dispo/début 2001/NC
ZOE	Konami	ARPG	Ps2	2001/NC/NC
Art the Lad : collection	Sony	TRPG	Ps	dispo/NC/NC
The Legend of Zelda	Nintendo	A-RPG	GameCube	NC/NC/NC
Resident Evil Zero	Capcom	S-horror	NG4/GameCube	causant 2001/NC/NC
Alvin Chronicles : The First Mage	THQ	RPG	NG4	NC/15 Mars/NC
Mysterious Dungeon : Shiren the Wanderer 2	Nintendo	RPG	NG4	NC/NC/NC
Earthbound 64	Nintendo	RPG	NG4	NC/NC/NC
Paper Mario	Nintendo	RPG	NG4	dispo/début 2001/NC
Legend of the Sea King	Victor Interactive	RPG	NG4	NC/NC/NC
Ring of Red	Konami	TRPG	PS2	Dispo/Mars 2001/NC
Silent Hill 2	Konami	S-horror	PS2	Début 2001/Août 2001/NC
Lunatic Dawn Tempes	ArtDirk	RPG	PS2	NC/NC/NC
Dark Cloud	Sony	RPG	PS2	Dispo/casualnt 2001/NC
Tales of Eternia	Namco	RPG	PS	dispo/début 2001/NC
Volfoas	Namco	RPG	PS	NC/NC/NC
Eternal Eyes	Sunsoft	RPG	PS	dispo/début 2001/NC
Dragon Warrior VII	Enix	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Record of Lodoss War	Conspiracy Games	TRPG	DC	dispo/Janvier 2001/NC
LCL	ASCII	RPG	DC	Dépo/NC/NC
Pokemon Crystal	Nintendo	RPG	GB	Dépo/NC/NC
Mag-Nation	Interactive Imagination	RPG	GB	NC/Printemps 2001/NC
Napoleon	Nintendo	TRPG	GBA	Début 2001/Juillet 2001/NC

# CYBERSOFTS.COM

Le plus complet des sites de jeux vidéo

Et pour vous le démontrer

une image vaut mieux qu'un long discours

NEWS EN DIRECT 24H/24

PREVIEWS

TESTS

SOLUCES

DEMO PC

TIPS

CHAT

FORUM

ENCHERES

ARGUS

OFFRES D'EMPLOI

DEMANDES D'EMPLOI

JEUX SHAREWARE

FONDS D'ECRAN

VIDÉO

The screenshot displays the Cybersofts.com website interface. At the top, the browser title is "Cybersofts.com - Le site des jeux vidéo (Conso...)". The address bar shows "http://www.cybersofts.com/". The website header features the logo "CYBERSOFTS.COM" and the tagline "LE SITE DE CONSUMATEUR DU JEU VIDÉO". Below the header, there are navigation tabs for "Téléchargement", "Demo PC", "Jeux Shareware", "Fonds d'écran", and "Vidéos". The main content area is divided into several sections: "Le nouveau Consoles News est sorti", "Derniers Articles DREAMCAST", "Derniers Articles PLAYSTATION 2", and "Derniers Articles (Autres supports)". A vertical navigation menu on the left lists various categories: "RECHERCHER", "CONSOLES", "News", "Previews", "Tests", "PC", "AIDES DE JEUX", "Soluces", "Tips", "AGORA", "PETITES ANNONCES", "ROUTINES", and "VIDÉO". The website also features a search bar and a "Page d'accueil" button.