

# Gameplay

réservé aux passionnés de RPG, Survival Horror et Manga

PlayStation 1 & 2, Dreamcast, X-Box

GameCube, Portables

Mars 2001 - Mensuel

## Dossier

### Emulateurs

Tout savoir sur ces petits programmes qui vous permettent de jouer à des RPG en or.

## Fear Effect 2

## Hundred Swords

en exclusivité pour vous !

## Animation

Dossier Akira

Dossier Lanfeust de Troy

Macross +

et le prochain Oshii : Avalon

## Actualité

Shenmue 2, Silent Hill 2, Devil May Cry, Rockman EXE, Zelda : Mystical Seed, Golden Sun, Shadow Hearts...

## Le pacte des loups

On l'a vu, on vous dit tout.

# Shadow of memories

Le premier thriller psychologique...



100% SOLUCE RPG

8 Soluces complètes des meilleurs RPG

8 SOLUCES RPG

Hors-série

Player

Le magazine du joueur sur Consoles et Internet

Player

Le magazine du joueur sur Consoles et Internet

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



Bien le bonjour à tous ! En ce mois difficile de février, il est clair que l'actualité RPG n'est pas des plus satisfaisantes. En effet, si on excepte quelques bonnes surprises telles qu'une version entièrement française de Skies of Arcadia pour bientôt, on ne peut pas dire que les éditeurs se foulent beaucoup en ce moment pour répondre à nos exigences. Mais Gameplay RPG existe, et il faut bien l'alimenter d'une façon ou d'une autre. Or, il est tout de même regrettable de ne trouver que des tests de non-RPG. Je m'explique : attendant, la coupe fréillante, plusieurs titres RPG pour la fin du bouclage, avec

entre autres la première odyssee sur PlayStation 2, avec entres autre Boku To Maô (qui s'annonce vraiment excellent), Tsugunai (avec Mitsuda à la bande-son) et Popolocrois Monogotari III (euh... sans commentaire), je peux affirmer que je l'ai eu dans l'os. Rien, que dalle, nada... notre gentil importateur nous apprenant qu'il y a des merdes actuellement avec les fournisseurs au Japon. Du coup, je suis devenu vénère... surtout lorsque j'ai appris que Eithéa (la nouvelle bombe signée Atlus) et Rhapsody of Zephyr (le T-RPG de Softmax sur DC qui semble vraiment grandiose) ne répondraient pas non plus présents pour ce numéro de Gameplay. Du coup, je me suis dit : pas grave, il restera toujours l'excellent Sakura Wars 3 pour combler... et je vous le donne en mille : même pas ! Alors voulez-vous m'expliquer comment faire pour remplir un mag consacré aux RPGs, sans RPGs justement ? Ben, on improvise, on serre les dents et au final, on est quand même satisfait du résultat. Alors en tests ce mois-ci, un S-Horror très très sympa : Fear Effect 2, un Warcraft à la sauce manga et nippone : Hundred Swords. Enfin, mon coup de cœur, le tout premier thriller psychologique - Shadow of Memories. Une parfaite adaptation de Faust sur Ps 2.

En dehors des tests, vous retrouverez un courrier gonflé à bloc avec huit pages. Les First Screen ne sont pas en reste, avec notamment les premiers titres sur GameBoy Advance dans notre domaine, ainsi que les prochains hits S-Horror et RPG sur les autres machines. Vous retrouverez également dans ce numéro un dossier sur l'émulation, pour répondre à votre demande. Enfin, le nombre de rubriques a augmenté, avec entre autres «Leçon», une page pour renseigner au mieux les novices et les néophytes, et «Rétro» pour apprendre ce qu'il faut savoir sur le passé du RPG... Voili voilou. Pour finir en beauté, vous retrouverez une partie Animation chargée, avec entre autres un gros dossier sur Akira, une biographie de son auteur - Katsuhiro Otomo, quelques mots sur la sortie du DVD de Macross + et sur le prochain Oshii : Avalon. Les fans de BD retrouveront quant à eux un petit dossier sur Lanfeust de Troy, probablement une des meilleures BD heroic-fantasy. Bien, je vous laisse, en espérant que vous serez comblés malgré ce programme quelque peu spécial, et je vous donne rendez-vous le mois prochain pour tous les tests cités - autant dire un grand numéro !

# SOMMAIRE

<b>First screen</b>	5
<b>Evénement</b>	28
<b>Dossier Emulation</b>	30
<b>Test</b>	39
<b>Rétro</b>	60
<b>Cinéma</b>	62
<b>Boutique</b>	66
<b>Le coin des lecteurs</b>	70
<b>Aides de jeux</b>	78
<b>Leçon</b>	80
<b>On-line</b>	81
<b>Référence</b>	82
<b>Biographie</b>	84
<b>Apprendre</b>	86
<b>Animation</b>	87
<b>Coup d'oeil</b>	108
<b>Galerie</b>	110
<b>Mythologie</b>	112
<b>Sortie des jeux</b>	115



Publié par FJM Publications (01 40 64 06 60)

3 ter rue d'Arsonval - 75015 Paris - Renseignements et Abonnements : 48 bd Pasteur 75015 Paris (01 43 22 00 35) - Directeurs et associés : Franck CHEMLA, Jean-Marc CHEMLA - Directeur Général, Directeur artistique : Franck CHEMLA - Directeur de la publication : Jean-Marc CHEMLA - Directeur Commercial : Laurent AMAR (01 43 22 00 35), Nicolas Coupez - Responsable du projet & Rédacteur en chef : Georges GROUARD (Jay) - (01 40 64 06 67) - Responsable P&AO : Stéphane Machelart - Chef maquet-

tiste & création : Raphaël David - Rédacteur : Benjamin Lehmann (Ben), Eric Nuevo (Bûche), Alexandre Stefanovic (Axel), Khalid Amzil (Nemo) - Maquettistes : Guillaume Dubois, Bauwens Pascal - Correcteur : Céline Margalá, Yukio Reuter - Illustrations : William Ravin, (Stagiaire : Nicolas Potier) - Impression : Magnum Production- Emerainville (77) - Distribution : TP - ISSN : en cours. - commission paritaire : 050279632

# FIRST





JOY, LA FEMME À LA MOTO.

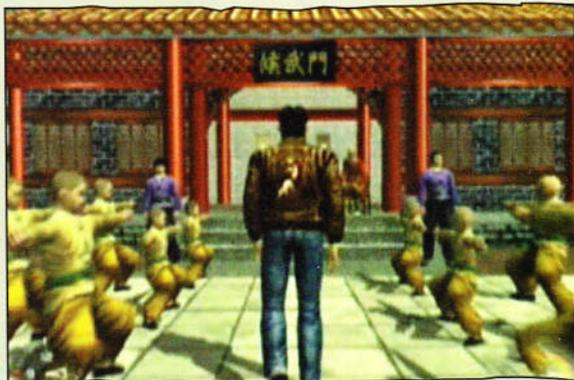
C'EST MOI, OU TOUTES LES FILLES DE SHENMUE SONT DES CANONS.

# Shenmue 2

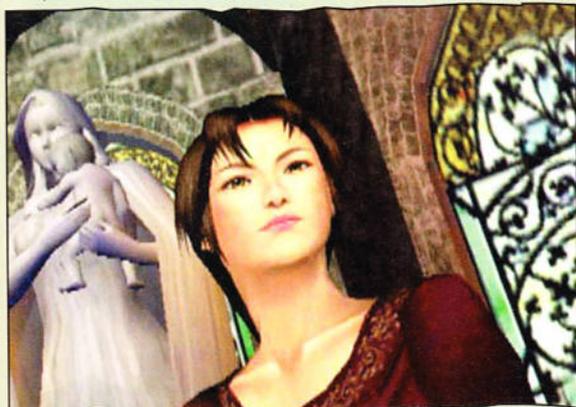
Conception : AM2 - Edition : Sega - Sortie : ça devrait plus tarder - Machine : DC - Genre : RPG - Pays : Japon

Shenmue 2, tiens, ce ne serait pas la suite du jeu le plus chiant de la Dreamcast ? Non, j'déconne. Enfin, à moitié car, personnellement, c'est ce que je pense de Shenmue, premier du nom. Allez voir un monsieur qui te dit d'aller voir une madame qui te demandera de chercher un machin à une heure précise. Comme vous avez le temps, vous allez faire plein de trucs inutiles, comme boire du Coca (du Jet Cola en français), ou aller jouer à des jeux de l'an 40 dans une salle d'Arcade. Ça y est, c'est l'heure, un combat de deux secondes, contre des vieux mecs avec des sales gueules, et vous pouvez récupérer le machin. Voilà comment je résumerai Shenmue 1, un jeu chiant, mais il en faut pour tous les goûts. En ce qui

concerne le deux, et aux dires de monsieur Sega, il ne peut que me plaire plus (euh... J'sais pas si c'est bien français tout ça... tant pis). Car apparemment, il y aura nettement plus d'action. C'est bien, si ça se trouve, je ne vais m'endormir que 10 fois. Je suis méchant là : dans le un, je me suis endormi qu'une seule fois, au début... pour me réveiller à la fin. Plus d'action donc, avec des scènes de combat "Free", c'est-à-dire en temps réel, et "QTE" (Quick Time Event) qui vous demande d'appuyer sur le bon bouton au bon moment. Pour éviter un jeu chiant (décidément, ça m'a marqué), ils ont pensé à inclure une option qui permet de passer le temps plus rapidement, pratique lorsque vous avez un rendez-vous. Comme Ryo change d'endroit, à savoir Hong



UNE ÉCOLE D'ARTS MARTIAUX ; VOUS Y APPRENDREZ CERTAINEMENT DES CHOSSES.



LA BELLE FEMME QUE VOILÀ.



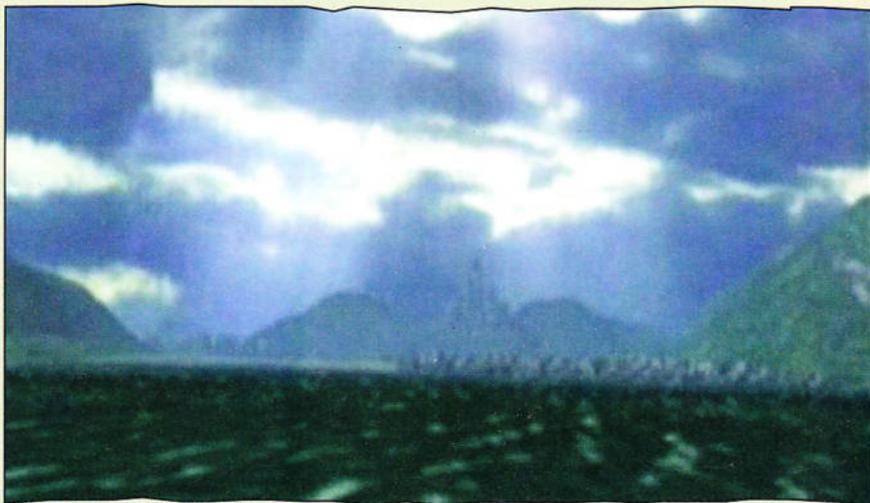
LES DÉCORS SONT EXTRÊMEMENT DÉTAILLÉS.



JOY EST-ELLE UNE ENNEMIE OU UNE AIDE PRÉCIEUSE.

Kong, vous vous doutez bien que vous allez faire la connaissance de nouvelles têtes. Tout d'abord, c'est dans cet épisode que vous rencontrerez Shenhua, aperçue dans le premier. Viennent ensuite Joy, une adepte des deux roues, et Shuei, une splendide femme qui semble jouer un rôle très important. Vous ferez la connaissance aussi de Kaoru, une jeune fille qui vous apportera son aide. Mais il n'y a pas que les femmes (quoique). Ainsi Ren fera équipe avec vous et il est un chef de Gang. Reste à aborder le point technique. Déjà excellent dans le un, il est encore meilleur dans le second, mais surtout, il proposera des endroits bien plus variés, une ville, une forêt, des ruines...

Ben



UNE IMAGE DE L'INTRO TRÈS IMPRESSIONNANTE.



DANS LA NUIT NOIRE ET OBSOURE.



AH, HONG KONG, SES GRATTE-CIELS, CES BATEAUX, SES... HONGKONGAISES.



DANS LE DEUXIÈME ÉPISODE, ON SORT DU MILIEU URBAIN.



VOUS VISITerez AUSSI UNE SORTE D'IMMENSE SANCTUAIRE EN RUINE.



AUTANT DE MONDE DANS LA MÊME PIÈCE, C'EST INCROYABLE.



SHENHUA II SERA NETTEMENT PLUS ORIENTÉ ACTION.



COMME DANS LE UN, VOUS FEREZ LA RENCONTRE D'UNE PETITE FILLE.

# Dragonriders - Chronicles of Pern

Conception : NC - Edition : Ubi Soft - Sortie : 15 Mai 2001 - Machine : DC - Genre : RPG - Pays : France

Comme son nom l'indique, Dragonriders vous mettra dans la peau d'un monteur de Dragons, un cavalier un peu spécial, du nom de D'Knor (qu'est-ce que tu nous mijotes encore ! Me balancez rien, je sais qu'il était mauvais, mais j'essaie de faire rire Céline comme je peux). Bon, alors, ce D'Knor (Qu'est-ce... Deux fois, c'est vraiment nul, il va être embringué dans une sale histoire avec un vieux méchant qui veut le mal de tout le monde. Votre dragon

pourra évoluer au cours de l'aventure et acquérir de nouveaux pouvoirs et de nouvelles habilités. Le jeu a un aspect graphique très PC, décidément, c'est le mode en ce moment, ce qui risque de déplaire à pas mal de joueurs. Les personnages ne sont pas très beaux, en particulier le héros D'Knor (Non, pas cette fois-ci). Voili, voilou, j'ai fini, et j'arrête avec les sales blagues.

Ben



C'EST PLEIN DE BONNES CHOSSES POUR VOTRE DRAGON QUI EST PLEIN DE VIE.



C'EST LUI LE HÉROS ? OUIH, LA !



VOUS VISITerez MÊME DE MAGNIFIQUES BIDON-VILLES.



LES PERSONNAGES RESSORTENT TROP ; ILS SONT MAL INTÉGRÉS AUX DÉCORS.

## On change de noms

Nintendo a annoncé que les deux épisodes de The Legend of Zelda, Mystical Seed sur GameBoy Color, sortiraient dans le courant du mois de Mai. Mais, comme ce sont des Américains, ils se sentent obligés de ne pas faire comme tout le monde. Ainsi "The Chapter of Time and Space" se nommera "Oracles of Ages" et "Oracle of Seasons" remplacera "The Chapter of the Earth".



## Avant, après

Infogrammes nous a bassiné pas mal de temps avec les images de Alone in the Dark sur GBC. C'est vrai que les premières images avait de quoi impressionner. C'était quand même bizarre une telle qualité graphique. Nous avons tiré l'affaire au clair : il s'agit seulement de cut-scene, en images fixes, qui vous expliqueraient le déroulement du scénario. Voici une photo du jeu à proprement parlé. Ça calme, mais dans le mauvais sens du terme.



## Vne chanson, une chanson...

Dans une récente interview, le compositeur des musiques de Final Fantasy, Nobuo Uematsu, a révélé quelques nouveaux détails sur la bande-son de FF X. Il sera le premier jeu de la Play 2 à proposer une bande-son aussi avancée. Ce dixième épisode sera le deuxième à comporter autant de chansons, juste derrière FF IX. Le volume de la musique baissera quand les personnages parleront. (une première). Le thème principal sera en rapport avec l'héroïne du jeu, Yuna. De la même façon, dans FF IX, où "Melodies of Life" était associé à Garnet. On nous parle aussi d'une deuxième chanson qui se nommera "Song of Prayer".



## Endonatia ?

Enix a révélé un autre jeu pour la Play 2. Nous ne savons encore rien du jeu, même pas s'il s'agit d'un RPG, mais venant de cette boîte, ce ne serait pas étonnant. En Avril, les membres du "PlayStation Club", au Japon, recevront un CD de Démo avec toutes sortes de "Trial Version" et, en particulier, celle de Endonatia. On suit l'affaire de près.

## Vn petit échec

Ça arrive même à Square de faire des conneries, celle-ci est loin d'être grave. Ceux qui ont acheté le guide officiel de Final Fantasy IX ont pu s'apercevoir à quel point celui-ci était raté, et plus qu'incomplet (je le sais, j'en fais partie) et pour 150 balles, ça faisait un peu mal au bas du dos. Cela était dû à un nouveau concept, où pour avoir les informations complètes, il fallait utiliser Internet, et aller sur le site Playonline. Ici, il faut rentrer le mot de passe indiqué sur la page du guide sur laquelle vous voulez de plus amples informations. Ne vous inquiétez pas, c'est fini, les futurs guides seront comme avant... COMPLETS.



## FF II repoussé

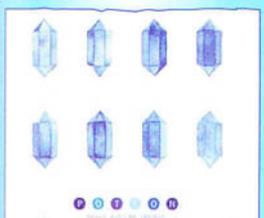
J'ai peur qu'il n'y ait pas grand-chose à dire de plus, le titre est assez explicite. Je le redis, Final Fantasy II sur Wonderswan est repoussé au Mai. Bon allez, pleurez pas, c'est pas grave. Ce qui compte, c'est qu'il sorte, non. Allez, pour vous consoler, voici quelques petites photos... Ayez, ça va mieux ?



フリオニール HP: 1081 / 2749 MP: 202 / 320	アイテム まほう まもり
フリア HP: 1249 / 1470 MP: 666 / 426	ステータス コソフイグ ヒーブ
ガイ HP: 2931 / 3749 MP: 82 / 120	TIME: 12:08
レイ・ハルト HP: 521 / 1746 MP: 182 / 228	キル: 8492

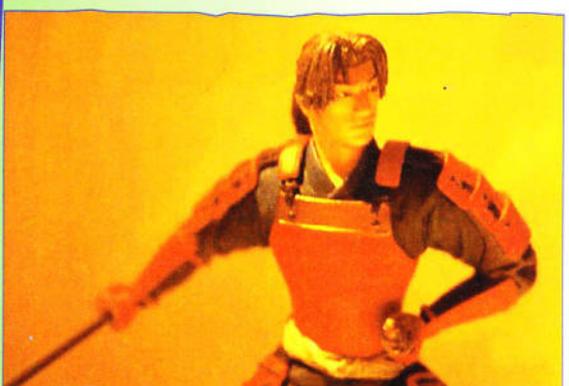
## On ne s'en lasera jamais

Les musiques de Final Fantasy party ! Voilà pourquoi une nouvelle collection des meilleures musiques de cette série sort. Le CD comprendra 16 pistes, plus une bonus. Sur ces 16 pistes, vous retrouverez les musiques du IV au VIII. Sachez que ce ne seront pas les musiques originales, mais celles provenant des réorchestrations, ou des collections de piano, ou encore de Celtic Moon (pour FF IV), que du bon donc. La "bonus track" sera une version arrangée de "Shin-ai naru Tomo e" (de FF V) jouée à la flûte. Cet album appelé Potion sera disponible le 21 février au prix de 2345 yens.



## Rien qu'au Japon

Capcom nous fait le même coup que Square, c'est-à-dire nous sortir toutes sortes de gadgets en rapport avec ses jeux. Comme vous pouvez vous en douter, il est question d'Onimusha, la nouvelle référence du Survival-Horror. On commence avec la montre, vraiment classe, une édition limitée à 999 exemplaires, qui avoisinera les 12.000 yens. Viennent ensuite les Zippos, quatre différents. Contrairement à la montre, leur production ne sera pas limitée, et leur prix sera de 10.000 yens. Pour être original, la figurine du héros Samanosuke sera disponible pour 9800 yens. Pour finir, les Japonais auront aussi le droit à leur bouteille de saké et à la petite coupe, pour la modeste somme de 3800 yens.





LE MÊME PASSAGE, MAIS DANS UNE VUE PLUS RAPPROCHÉE.



C'EST PAS LA PREMIÈRE FOIS QUE VOUS VOYEZ CETTE PHOTO, MAIS ÇA EN JETTE TELLEMENT.

# Silent Hill 2

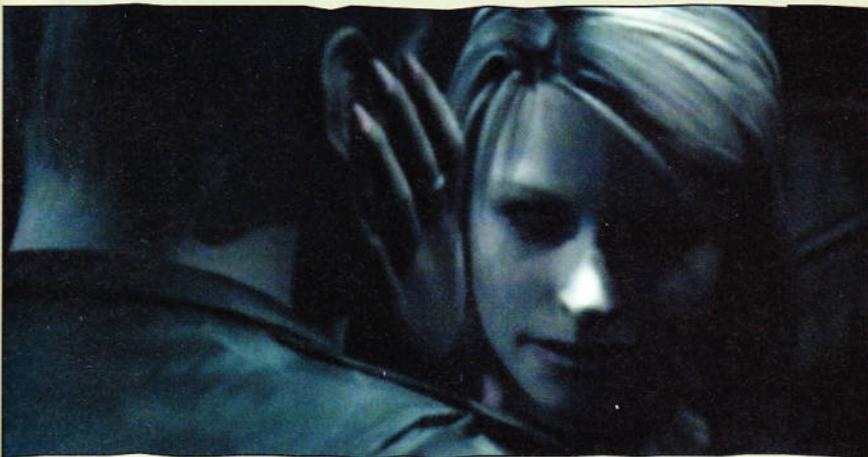
Conception : Konami - Édition : Konami - Sortie : Août 2001 - Machine : PS2 - Genre : Survival-Horror - Pays : Japon

**S**ilent Hill est au jeu vidéo ce que l'Exorciste est au cinéma, c'est-à-dire que l'on est constamment en état de stress tant l'ambiance malsaine du jeu est bien rendue. Contrairement à Resident Evil, où les quelques moments de peur sont dus à une surprise (ref. les chiens qui traversent la fenêtre dans le un), dans Silent Hill, l'atmosphère est tellement oppressante qu'on avance toujours dans le jeu avec une mauvaise appréhension. Alors, maintenant, imaginez ce que va donner le deuxième épisode avec la puissance de la Play 2. Et bien, aux vues des quelques vidéos que nous avons pu visionner - les infos tom-

bent au compte-goutte - ça va déchirer et ça va être encore plus malsain qu'auparavant. Le héros n'est plus Harry Mason, mais James Sanderland. Il décide d'aller à Silent Hill le jour où il reçoit une lettre de sa femme, trois ans après sa mort. C'est reparti pour un scénario bien mystique qui va vous plonger dans l'horreur la plus profonde. Techniquement, si les décors sont bien en 3D temps réel, et bien c'est exceptionnel, c'est même difficile à croire. Mais en même temps, on peut faire confiance à Konami et ainsi penser que Silent Hill 2 sera l'un des plus beaux jeux de la machine, si ce n'est le plus beau. Pourquoi faire confiance à



LES DÉTAILS SONT HALLUCINANTS, REGARDEZ UN PEU LE GRILLAGE AU PREMIER PLAN.



ELLE EST RÉELLE, ENFIN C'EST CE QU'ELLE DIT.



TIENS, TIENS, JE VAIS PEUT-ÊTRE POUVOIR ME GLISSER PAR LÀ.



VIENS VOIR LE GENTIL MONSIEUR.

Konami ? Parce que figurez-vous que nous avons eu la chance d'essayer ZOE et Metal Gear Solid 2 et que nous avons tous été sur le cul, même si je ne suis pas un fan de ce genre de jeux. Mais revenons à nos moutons, Silent Hill 2, mais je ne vois pas tellement ce que je pourrais rajouter. Si vous tenez absolument à découvrir le jeu, vous aurez vos premières impressions en achetant Shadow of Memories (au passage, excellent) et, en le finissant, vous aurez ainsi le droit à un petit cadeau. J'avertis tout de même les âmes sensibles, et c'est là que vient ma première crainte : sera-t-il censuré ? Prions que non !



Ben OH LA JOLIE PETITE FILLE... MÊME LES JEUNES FONT FLIPPER DANS SILENT HILL.



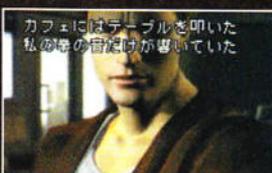
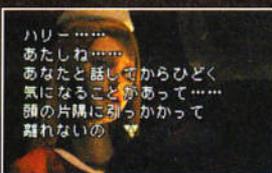
J'SAIS PAS C'QU'EST, MAIS ÇA A L'AIR ASSEZ CRADE.



UNE BALADE EN BATEAU PAR CE TEMPS LÀ, OUI, POURQUOI PAS ?



JE VOUS AVAIS PRÉVENUS, SILENT HILL EST MALSAIN.



## LE FRISSON SUR PORTABLE

PRÉPAREZ VOUS À FRÉMIER SUR GAMEBOY ADVANCE CAR LE PREMIER SILENT HILL EST PRÉVU SUR LA FUTURE PORTABLE DE NINTENDO. TOUT CE QU'ON PEUT DIRE C'EST QU'AUX VUES D'UNE VIDÉO SUR LE NET, C'EST TRÈS IMPRESSIONNANT ET QUE LE JEU COMPRENDRA LES CINÉMATIQUES DE LA VERSION PLAY QUI PARAÎSSENT QUASI IDENTIQUES. LA VIDÉO N'ÉTAIT PAS D'ASSEZ BONNE QUALITÉ POUR AFFIRMER VRAIMENT SI LA QUALITÉ DES IMAGES ÉTAIT IDENTIQUE À CELLE DE LA VERSION PLAY. MAIS PAS D'INQUIÉTUDES, ÇA VA TUER.





SERAIT-CE LE MÊME ARBRE QUE DANS OCARINA OF TIME ?



# The Legend of Zelda

## Mystical Seed

Conception : Flagship - Edition : Nintendo - Sortie : 27 février - Machine : GameBoy Color - Genre : A-RPG - Pays : Japon

À la fin de la GameBoy approche. Cependant, il reste encore deux jeux qui risquent bien de détrôner le meilleur sur cette plate-forme, "Links Awakening" (et qu'on ne me parle de Pokémon). De plus, ces deux épisodes sortent pratiquement en même temps. Imaginez en trois semaines, deux Zelda, Raabagh ! Si vous avez lu attentivement les anciens numéros de Gameplay, vous avez pu apercevoir qu'une compatibilité était prévue entre ces deux prochains épisodes. Si vous n'êtes pas au courant, ça se résume à réaliser des actions dans l'un pour pouvoir débloquer certaines choses dans l'autre, et ceci grâce à un système de code. Pour être un peu plus clair, si vous

réalisez une certaine action dans un épisode, un code vous sera donné ; si vous le rentrez dans l'autre épisode, vous aurez accès à de nouvelles salles, ou à de nouveaux objets. C'est vraiment une première pour un jeu portable, et même pour un jeu en général, et il faut avouer que c'est un concept absolument génial. Pour parler des histoires proprement dites, le premier épisode appelé "Chapter of Earth" sera plus basé sur l'action, et en trouvant une baguette, vous pourrez changer les saisons, ce qui aura pour conséquence de modifier légèrement le monde, un lac sera gelé en hiver, l'entrée d'un donjon sera visible en été. Ce sera un peu le même principe que dans Zelda 3, sauf que vous



COMPORTERA DES CUT-SCENES.



C'EST DU JAPONAIS



DEVINEZ GUI, IL Y AURA DES BOSS.

aurez quatre mondes au lieu de deux. Le deuxième s'appellera "Chapter of Time and Space" et fera plus appel à votre réflexion. Dans celui-ci, c'est sur le temps que l'histoire se jouera et que les mondes différeront. J'sais pas pour vous, mais moi, je risque bien de me racheter une GameBoy Color.

Ben



COMMUNIQUEZ AVEC LES VILLAGEOIS POUR AVOIR DE NOUVEAUX ITEMS.



TOUJOURS LES FAMEUX FRAGMENTS DE CŒUR.



JOUEZ SUR LES SAISONS POUR TROUVER DE NOUVEAUX PASSAGES.



LES DÉCORS FONT PENSER AU PREMIER ZELDA.



L'ACTION SE PASSERA PARFOIS DE NUIT.

DVD  
VIDEO

KAZ  
www.kaz

# Chroniques de la Guerre de Lodoss

Ryô Mizuno

3<sup>ème</sup> volume du chef-d'œuvre de l'heroic fantasy japonaise en DVD !  
chroniques 10 à 13

reportage et interviews :  
Lodoss et les effets spéciaux  
Violence et vaillance  
Galerie d'images  
Bandes annonces  
+ Kaze

version française • version originale • sous-titres français et malentendants •

Boutiques spécialisées • Boulanger • Extrapole • Fnac • Virgin Music Store • École de la Musique •



LE JEU PROPOSERA CERTAINEMENT DES CUT-SCÈNES.



UN SORT DE GLACE IMPRESSIONNANT.

# Golden Sun

Conception : Camelot - Edition : Nintendo - Sortie : Juillet 2001 - Machine : GBA - Genre : RPG - Pays : Japon

**G**olden Sun sur GameBoy Advance est certainement le jeu que j'attends le plus sur la future portable. Il n'y a qu'à voir les premières images pour avoir une irrésistible envie de jouer. Oui, c'est sur une portable. De plus, autre raison de vouloir y jouer à tout prix, c'est ceux qui se sont occupés du développement du soft, Camelot. Si cette boîte ne vous dit rien,

ce sont eux qui ont récemment développé Mario Tennis et Mario Golf, mais surtout ils ont travaillé avec Sega pour la série des Shining Force. Pour résumer le scénario de Golden Sun (Ougon no Taiyo), un vilain démon crée des catastrophes, violentes tempêtes et autres calamités, et le village de Heido est touché. Pour arrêter cet être maléfique, quatre héros se proposent pour le trouver et pour le



LE RENDU DES INVOCATIONS EST EXCELLENT.



C'EST VRAIMENT LA CLAQUE.

tuer. Ces héros sont un peu spéciaux car ils sont, en quelques sortes, associés aux éléments de la planète. Ainsi, vous retrouverez Ivan, l'élémentaliste du vent, l'élémentaliste de l'eau, Mari, Gerald, un guerrier de feu, et enfin le leader, Robin, l'élémentaliste invocateur de la terre (rien que ça ?). Pour ce qui est des combats, ils ont l'air très réussis graphiquement et très colorés. La vue est comme

celle des Shining Force (un peu de dos) les attaques sont sublimes et proposent de nombreux effets comme des effets de transparence, ou encore des zooms. Pour finir, on vous promet une bande-son démentielle. Vivement juillet.

Ben



UNE SÉQUENCE PLATE-FORME.



VOUS AUREZ LE CHOIX DES RÉPONSES PENDANT LES DIALOGUES, REPRÉSENTÉES SOUS FORME D'ICÔNES.



LES DÉCORS SONT TRÈS DÉTAILLÉS.



LE DESIGN DES PERSONNAGES FAIT TRÈS CARTOON.

## Le second logo

Final Fantasy II est repoussé, ça, on vous l'a déjà dit. Pour vous aider à patienter, voici le logo, qui se trouvera derrière les lettres mythiques qui forment Final Fantasy. Plus que le trois, et chaque épisode de la série portera son propre symbole.



## Resident Evil le film

Ça faisait longtemps qu'il en était question, le film inspiré de Resident Evil. De nouvelles informations ? Oui, comme le casting, apparemment, Sandra Bullock et Matthew McConaughey, seraient désignés pour jouer les rôles de Jill Valentine et de Chris Redfield. On parlerait aussi d'une certaine Jennifer Love Hewitt. (Souviens-toi l'été dernier), qui incarnerait Claire Redfield. Moi, j'ai très peur des adaptations au cinéma de jeux vidéo, mais, sait-on jamais.



## Bou !!!

Voici quelques nouvelles images de IliBleed, le jeu qui s'annonce hémoglobinièrement (il est fort, ce mot) marrant. Le sang est tellement exagéré et l'ambiance tellement kitch qu'on va bien se fendre la poire. On remarque que sur l'une des photos, il y a deux jauges, l'une qui symbolise la vie, le cœur, et l'autre, symbolisée par un cerveau, qui sera sûrement votre niveau mental. Enfin, ça a l'air bien zarb, tout ça.



## Monster Farm

Tecmo a révélé de nouvelles informations sur Monster Farm. Il sortira donc sur Play 2 le 22 Mars au prix de 6800 yens. Vous pourrez créer votre propre monstre en utilisant les "Disk Stones". Je peux pas tellement vous éclairer sur ce système, étant donné que j'ai rien pigé. Votre monstre aura une région favorite, parmi cinq, ce qui le rendra plus fort, plus rapide... Si votre monstre meurt, il vous laissera un Monster Heart que vous pourrez donner à un nouveau monstre.



## Plein de belles photos.

Kessen II arrive bientôt, le 29 mars au Japon pour être exact. Et on vous offre les toutes dernières photos. C'est beau, c'est coloré, c'est Kessen II. Il sera vendu 7800 yens, et 12800 yens avec le premier opus.





DES SCÈNES CINÉMATIQUES PARSEMERONT LE JEU.



L'ÉPOQUE SERA FIDÈLEMENT RETRANSCRITE (MERCI JAY)

# Shadow Hearts

Conception : Sacnoth - Édition : Aruze - Sortie : NC - Machine : PS2 - Genre : RPG - Pays : Japon

Sacnoth sort un second RPG-Horror, enfin quelque chose qui est entre le RPG et le Survival-Horror, son premier ayant été Koudelka sur PlayStation. Pour Shadow Hearts, on reprend les mêmes éléments, des personnages principaux légèrement dérangés, un scénario assez malsain, la même époque (fin du XIXe début du XXe), et le même principe de jeu (de la recherche et des combats aléatoires). Le scénario est pour le moins très étrange et peut mettre mal à l'aise. Tout commence à Paris où a lieu le meurtre d'un homme anglais. Sa fille, quant à elle, a disparu sans laisser de traces. Un mois plus tard, dans un train en Chine, une jeune femme, Aris Eliot, termine une conversation par un cri. C'est à ce moment-là qu'un des soldats qui gardaient une voiture de ce même train tombe coupé



AU MOINS, IL N'Y A PAS DE FOND NDIR.

en deux. Arrive alors un homme devant Aris ; il lui sourit et lui dit qu'il s'appelle Roger Bacon et qu'il vient pour la rencontrer. Ah ouais, d'accord, j'ai tout compris ! Quant à savoir le rapport avec le début, il faudra certainement avancer dans le jeu. On ne sait pas non plus la façon dont va arriver le personnage principal, Urmnaf Bort Hyuga. Espérons maintenant que les combats seront plus intéressants que le premier car, personnellement, j'en ai rarement vu d'aussi chiants. Prions aussi pour la musique. Mais de ce côté, je ne me fais pas trop de soucis, étant donné que c'est Yasunori Mitsuda qui s'en charge et qu'il est en partie responsable des magnifiques bandes-son de Chrono Cross et Xenogears.

Ben



C'EST PARTI POUR DE NOUVEAUX FRISSONS.



LA REMPLACANTE DE KOUDELKA, ARIS ELIOT.



VOUS AUREZ BESOIN DE CERTAINS OBJETS, PLUTÔT BIZARRES



UN PERSO PRÉPARE UNE ATTAQUE.

# SALON INTERNATIONAL

D'EXPOSITION DES JEUX ET ACTIVITES DE LOISIRS  
À PARIS

AU PALAIS DES CONGRES  
DU 5 AU 8 AVRIL 2001

Adultes : 60 Frs  
Enfants : 30 Frs

Ouvert de 10h  
à 19h



## JEUX VIDÉO & CASINOS

### GRAND PUBLIC

Billets en Vente sur place



**gamers TV**  
câble, satellite  
**GAME ONE**  
www.gameone.net



**SIEJAL**



**NRJ**  
**100.3**  
LIVE MUSIC every day!



LES ENNEMIS SERONT CONNUS DES FANS DE LA SÉRIE



OH, LA GROSSE ARME DE BOURRIN.

# Megaman exe

Conception : Capcom - Édition : Capcom - Sortie : juillet 2001 - Machine : GBA - Genre : RPG - Pays : Japon

**B**ous ne rêvez pas, il s'agit bien d'une preview de Megaman dans les pages de Gameplay. Mais ne vous inquiétez pas, il n'y a aucune erreur. En effet, si la longue série des Megaman (Rockman au Japon) est connue pour être essentiellement de l'action/plate-forme, ce nouveau, nommé Megaman EXE pour l'occasion, est bien un RPG, un peu spécial il est vrai, mais c'est un jeu de rôles. Voilà

pour le premier (gros) changement. Le second concerne le look de Megaman : il fait désormais beaucoup moins robot et beaucoup plus ninja, mais les fans ne devraient pas s'inquiéter ; déjà, il a toujours autant de gueule, et puis Megaman reste Megaman et il peut toujours changer son bras en canon surpuissant (à la manière de Cobra). Enfin, dernier gros changement, le héros n'est pas Megaman(? ?).



DESORMAIS, IL FAUDRA PARLER DANS MEGAMAN.



MÊME LES ROBOTS VONT À L'ÉCOLE.



JAY EN DÉMONSTRATION DE SON ARME FAVORITE.



CERTAINES ATTAQUES SONT... SPÉCIALES.

Vous restez sans voix là, hein ? Vous incarnez en fait un jeune garçon dans un monde pas vraiment futuriste, se rapprochant en fait beaucoup de notre époque. On ne connaît pas bien encore le but de l'histoire, mais ce jeune homme se servirait en fait virtuellement de Megaman pour livrer des combats. Ces combats se passeraient, comme dans la plupart des RPG, les ennemis d'un côté, le (ou les) héros de l'autre. Un mode quatre joueurs est également

prévu, mais nous ne savons pas si c'est le mode aventure qui acceptera cette option multi-joueurs, ou si il y aura un mode combat spécial pour. Voilà en tout cas un jeu qui, à première vue, paraît bizarre, mais que je suis tout de même impatient de voir. Patience donc.

Ben



VOUS POUVEZ CHOISIR VOTRE ARME PENDANT LE COMBAT.



LES POINTS DE VIE DE L'ADVERSAIRE VOUS SONT INDICUÉS.

## Vive les box

Après Love Hina, Eternel Arcadie, Ah ! Megamisama et Card Captor Sakura, c'est au tour de la suite de Love Hina de se voir offrir un box, comme Sega sait si bien les faire. Alors, que contient le box de Love Hina : Smile Again... ? On commence par des porte-clés et des bracelets pour attacher vos VMS (super). Viennent ensuite un magnifique set de table ainsi que des baguettes. Vous aurez aussi le droit à une serviette de bain (je bronzerai dessus avec plaisir), et une bassine. Quant à la dernière image, je remplace Kyo comme je peux.



## Le million, le million

Onimusha est devenu le jeu qui s'est vendu le mieux dans le pays du soleil levant. Jusqu'à présent, celui qui détenait le titre était Ridge Racer V, avec 780000 exemplaires. Pour Onimusha, depuis sa sortie le 25 janvier et jusqu'au 9 février, il s'est écoulé 860000 jeux. Si Onimusha continue à se vendre aussi rapidement, il devrait facilement franchir le cap des un million.



## Après Joy, Ren

On vous a déjà présenté cette superbe roue du nom de Joy, qui risque d'avoir un rôle plus qu'important dans le prochain épisode de Shenmue. Eh bien voici un nouveau personnage, qui va accompagner Ryo dans son aventure. Il se nomme Ren (enfin, c'est un surnom que l'on pourrait traduire par lame), et la seule information que l'on ait pu obtenir, c'est que c'est un chef de gang.



## Dégommez-les tous.

Nintendo of America a annoncé la sortie de deux nouveaux pokémon. Le premier n'est pas vraiment un jeu puisqu'il s'agit du troisième film distribué par Warner Bros. Le second est en fait le mix des versions "gold" et "silver" et appelé Crystal, donc sur GameBoy Color. Avril sera le mois de la sortie de ces titres tant attendus (pas par moi, en tout cas). Juste avant, en Mars, vous aurez la joie de découvrir Pokémon Stadium 2, sur votre chère N64, compatible donc avec ces trois versions et proposant encore plus de mini-jeux.



## Déjà le 2 ?

D'après un communiqué, il semblerait bien qu'un Phantasy Star Online 2 soit prévu sur la 128 bits de Sega. La sortie d'un nouvel épisode serait tout simplement due au véritable carton qu'a fait le premier sur Dreamcast. Attention, la décision finale n'a pas encore été prise, mais l'info paraît solide. Les fans de online ne sont pas prêts de dormir.



## Sakura Wars 3 (encore)

Le 22 mars prochain, vous aurez la joie de retrouver le troisième épisode de Sakura Wars. Je vous présente l'héroïne du jeu, appelée Erika (elle est mignonne non ?), ainsi que la queue des décors, sur lesquels vous vous déplacerez et rencontrerez les jeunes filles afin de papoter avec elles (ça n'ira pas plus loin, malheureusement).



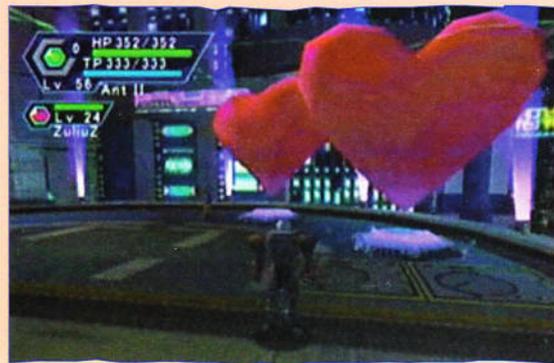
## Volfoss

Voici quelques nouvelles photos du S-RPG de Namco, Volfoss. Le jeu comprendra 200 missions réparties sur 100 stades et l'histoire changera en fonction du chemin que vous prendrez. Vous incarnerez Shelbass, le commandant d'une équipe de mercenaires. Le 22 Février au Japon pour 5800 yens.



## Un peu de romantisme

C'est bientôt la St Valentin... Pour être exact, à l'heure où j'écris la news, c'est après-demain. Je vais pouvoir rentrer avec un beau cadeau pour ma femme... J'avais oublié, j'suis pas marié (réf. Dominique Farugia des Nuls). Tout ça pour en venir au fait que dans Phantasy Star Online, un endroit a été mis aux couleurs de la fête des amoureux, pour preuve, cette photo.



## Shining Force III sur Play 1



Bah oui, ça peut paraître incroyable, mais ce mythe tactical de chez Working Design va se voir une adaptation sur la première console de Sony. Pour l'instant, ce n'est valable qu'au Japon, où les 3 chapitres sont donc prévus, et il se pourrait qu'il sorte également en US (je dis bien "il se pourrait"). Pour la version euro... ? Restons sérieux.



## Super Robot Taisen Alpha Gaiden

Alors, on essaye de faire concurrence à Capcom. Enfin, au niveau du titre à rallonge, je sais bien que cette série n'a rien à voir avec la plupart des produits de Capcom. Qu'est-ce qui lui vaut cette news ? Et bien, comme de nombreux jeux en ce moment - il faut croire que c'est la mode - il sort sous forme de box. Au programme, quelques cartes illustrées par des artistes spécialisés dans le design des robots, une pochette pour ranger quatre cartes mémoires que vous pourrez décorer à l'aide de stickers et, enfin, une sacoche argentée pouvant accepter quatre jeux. Une pièce de collection pour les fans.





**CITY GAMES**  
**JAPANIMATION**  
 1, Rue Lanterne - 69001 LYON  
 Tel : 04 78 29 93 59  
 Fax : 04 72 00 09 53  
<http://www.newcitygames.com>

Pour recevoir notre catalogue couleur, merci d'envoyer 7 francs de timbres avec nom et adresse.  
 Merci de nous contacter pour connaître les références des CD audios.  
 Notre magasin propose beaucoup d'autres références CD : Jeux, Animation, musique japonaises... mais aussi beaucoup d'autres produits dérivés : DVD, VCD, posters, Garages-kits, Goodies...



**POSTERS 15F PIECE MINIMUM 5 PAR COMMANDE**



**STORES TISSUS : 99F BAMBOU : 129F**



**CD AUDIO 99F PIECE COFFRETS : 2 CD = 170F 3 CD = 245F 4 CD = 299F 5 CD = 345F 5 CD ACHETES, LE 6<sup>e</sup> OFFERT**



**CITY GAMES**  
 Bon de commande / sur papier libre

N°	N°	N°
N°		Total :

Bon de commande / sur papier libre

N°	N°	N°
----	----	----

Frais de port 30 F  
 NOM..... PRENOM.....  
 ADRESSE.....  
 Tel : .....





CE N'EST PAS TOUJOURS SOMBRE ET OBSCUR.



UN COUP VIOLENT QUI EXPULSE L'ADVERSAIRE EN L'AIR.

# Devil May Cry

Conception : Capcom - Edition : Capcom - Sortie : courant 2001 - Machine : PS2 - Genre : RPG - Pays : Japon

Bon alors, qu'est-ce qu'on a de nouveau pour ce jeu si attendu. Et bien, pour être franc, pas grand-chose. Mais c'est justement parce qu'il est si attendu qu'on a décidé de vous en reparler. Et puis, il y a peut-être des petits nouveaux lecteurs dans Gameplay qui n'ont jamais entendu parler de Devil May Cry. Alors c'est reparti pour vous donner quelques éclaircissements sur cette future bombe de Capcom. Pour commencer, Devil May Cry est un survival-horror comme Capcom sait si bien les faire. Mais, à la rédaction, on est tous d'accord pour dire qu'il sera largement basé sur l'action, pour ne pas dire uniquement. Vous incarnez Dante (je sais que ça fait bateau de commencer le scénario par "vous incarnez lui et gna gna gna", mais je trouve pas autre chose) et ce Dante est un héros un peu spécial : tout d'abord, il va plaire à pas mal de monde par son design (Jay ne me contre-

dira pas) ; on va dire qu'il est à la mode de tous les badguy de RPG, une belle gueule, un visage un peu androgyne, les cheveux mi-longs blancs... Non, sur ce point-là, les gars de chez Capcom n'ont pas déconné, Dante en impose. Il se bat avec deux flingues, et toutes sortes d'armes à feu, mais surtout avec une épée immense ; encore un point que beaucoup d'entre nous vont accrocher (je ne citerai pas Jay de nouveau). Mais le meilleur est pour la fin : Dante a la faculté de se transformer en démon et de tout détruire sur son passage pour la simple et bonne raison qu'il est moitié humain, moitié démon. Il recherche d'ailleurs son père, Sparda, pour avoir une petite explication (non violente, bien sûr, on connaît Capcom). Le jeu arrivant dans le courant de l'année sera le premier Survival-horror de Capcom entièrement en 3D temps réel. L'ambiance sera très particulière ; il



LES CRÉATURES DE DEVIL MAY CRY SONT TRÈS BIZARRES.



DANTE, LE HÉROS DE DEVIL MAY CRY.



IL VOUS EN VEUT, NON ?



LE SYSTÈME DE LOCK À L'AIR INGÉNIEUX.

n'y a qu'à voir la tronche des ennemis pour s'en convaincre, des sortes de marionnettes démoniaques, ou encore des goules venant d'un autre monde (c'est très con ce que je viens de dire vu qu'on est déjà dans un autre monde). L'action est très impressionnante ; ça bouge incroyablement, et la violence des coups est ahurissante : quand on voit Dante qui, d'un coup d'épée, envoie son ennemi en l'air et qui, par la suite, sort ses flingues pour le shooter, on est tout simplement sur le cul. Patientez encore quelques temps, Devil May Cry ne devrait plus tarder.

Ben



LES BOSS SONT TRÈS IMPRESSIONNANTS.



ON POURRA TIRER TOUT EN SE DÉPLAÇANT, MÊME DANS LES ESCALIERS.



DES DÉCORS FAISANT PENSER À SOUL REAVER.



DANTE AVANT SA TRANSFORMATION.



QUAND DANTE EST ENERVÉ, IL SORT SON ÉPÉE.



IL SEMBLERAIT QU'IL Y AIT PAS MAL DE MÉCANISME.



AH LES EFFETS DE LUMIÈRE, TOUT EST PARFAIT DANS CE JEU.



DES ESPRITS, HISTOIRE DE CHANGER DES GOULES.



L'OMBRE SUR LE MUR EST TRÈS RÉALISTE.



L'AIR SÉRÈNE, DANTE EXPLOSE SES ENNEMIS.



LE MONDE DE DEVIL MAY CRY EST TRÈS COMPLEXE.







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

**STAGE DE JOURNALISME**

**STAGE COMMERCIAL**

**STAGE WEBMASTER**

**STAGE PAO**

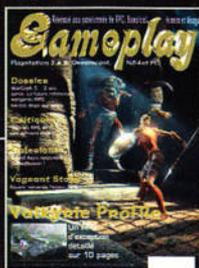
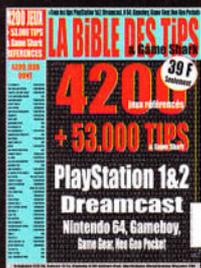
**STAGE SECRETARIAT**

**STAGE ATTACHE DE PRESSE**

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

**GRUPE FJM/STAGE**

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





ON SE BAT AVEC DES RATS.



UN BAR POUR PRENDRE UN PEU DE REPOS.

# Baldur's Gate : Dark Alliance

Conception : Black Studios - Edition : Interplay - Sortie : courant 2001 - Machine : PS2 - Genre : RPG - Pays : US

**B**aldur's Gate est un titre phare sur PC, considéré comme l'un des meilleurs RPG de ce support un peu spécial. Le deuxième épisode est d'ailleurs sorti il n'y a pas très longtemps. Et ce n'est pas fini. Un nouvel opus est désormais prévu, et c'est de celui-ci qu'il est question dans cette preview. Pour ce nouvel épisode, on remarque un gros chan-

gement. En effet, le PC est abandonné pour se voir une adaptation sur la console de Sony. La Play 2. Pour l'occasion, il est nommé Baldur's Gate : Dark Alliance. À en croire le titre, ce sera un jeu assez sombre. Mais la Play 2 ne change rien au fait qu'à l'origine, il s'agit d'un jeu PC et il sera donc réservé à un public averti (aux joueurs PC donc). Techniquement, c'est



LANCE-FLAMMES, OU MAGIE ?



VOUS AFFRONTEREZ TOUTES SORTES DE CREA- TURES.



LE RENDU DE L'EAU N'A JAMAIS ÉTÉ AUSSI BEAU.



VOICI NOTRE CHER MAQUETTISTE, RAPH, DANS QUELQUES ANNÉES.

extrêmement beau, et il utilise plus que bien les capacités de la machine. Il suffit de voir les nombreux effets, en particulier, le rendu de l'eau, peut-être le plus beau à ce jour, entièrement en temps réel, l'animation de l'eau est plus vraie que nature. Mais ce n'est pas tout. On remarque l'ombre ultra détaillée des différents éléments, des effets de transparence, de brumes... autant de détails qui nous montrent que les développeurs se sont défon-

cés pour nous offrir un jeu techniquement somptueux. J'allais aussi oublier un niveau dans une caverne de glace dont les différents éléments se reflètent sur les parois. Les temps de chargements (le point faible de la Play 2) ont, ici, été largement raccourcis et sont plus qu'acceptables. Les niveaux sont grands et variés, marais, montagnes, cave...

Ben



TIENS, UNE SÉQUENCE PLATE-FORME.



PAS FRILEUX, LE MONSTRE.

# L'ARME ABSOLUE

NOUVEAU

**Player**

**+ DE 60.000  
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 60 000 TIPS  
& Game Shark**

**PlayStation 1&2**

**Dreamcast**

**N64, GB color**

**Game Boy, Neo Geo Pocket**

Alundra 2	IPS One!
Army Men 2	1GB Color, DCI
Banjo et Toole	IN 64!
Breath of Fire 4	IPS One!
Bugs Bunny Crazy Castle 4	1GB Color!
Burn Lightyear 01 Star Command	1GB Color!
Calim Mc Don 2.0	IPS One!
Diplomant World 1&2	IPS One!
Dino Crisis	DCI!
Donald Duck Golf Quackers	1DC, PS One!
Evergrace	IPS 2!
Fantasilin	IPS 2!
Fighting Vipers 2	DCI!
Hangar Master of Bushido	IPS 2!
MadMen 2001	IPS One, PS 2!
Marlo Tennis	1GB Color!
Medal of Honor Underground	IPS One!
Mega Man X.5	IPS One!
Metroid 2 Return of Samus	1GB Color!
Midnight Club	IPS 2!
Monster Rancher 2	IPS One, GB Color!
NCAA Gamebreaker 2001	IPS One!
Nightmare Creatures 2	DCI!
Phantasy Star Online	DCI!
The Grinch	DCI!
Rayman 2 The Great Escape	1DC, PS One!
San Francisco Rush 2049	DCI!
Silent Scope	IPS 2!
Splintered The Last Planet	IPS 2!
Star City 2000	IN 64!
Skies of Arcadia	DCI!
Snowboard Kids 2	IN 64!
Sonic Shuffle	DCI!
Star Wars Episode 1 Battle for Naboo	IN 64!
Sudplay 2000	IPS One, DCI!
Time Splitters	IPS 2!
Tomb Raider 4 Last Revelation	DCI!
Tony Hawk's Pro Skater 2	IPS One, GB Color!
Toy Story 2	DCI!
Turret Tournament	IPS 2!
Warms Armageddon	1DC PS One!
Xtreme Sports	DCI!



# EN VENTE ACTUELLEMENT

# La mort de Sega ?



Après de nombreuses rumeurs sur la mort de Sega, beaucoup de fans étaient très inquiets en ce qui concernait l'avenir de leur console fétiche, la Dreamcast. Alors mettons les choses au clair : oui, Sega va arrêter la production de sa machine. D'après le bulletin officiel de Sega, il serait question que la production du matériel actuel de la Dreamcast prenne fin le 31 mars 2001. Une bien difficile décision qui a été prise à la suite des difficultés de conserver un équilibre entre les projets matériels et logiciels. Ceux qui possèdent une Dreamcast n'ont pas trop à s'inquiéter car si la production de la console cesse, il n'en est rien des jeux. Et Sega prévoit toujours de sortir des softs comme si de rien n'était. C'est pour ça qu'après Avril 2001, la firme prévoit de sortir autant de jeux que l'année dernière (voir encadré). Voilà, j'espère que cette page a, en quelque sorte, rassuré les heureux possesseurs de cette fabuleuse console qu'est la Dreamcast - j'en fais partie - et, même si on éprouve une certaine tristesse sur l'arrêt définitif de la machine, on peut, dans un premier temps, se dire qu'on en a au moins pour un an à voir des hits débarquer, Sonic Adventure 2, Shenmue 2, Eternal Arcadia ... et, dans un deuxième temps, que ça va tout de même faire plaisir de voir des titres Sega sur d'autres supports, GameBoy Advance, Playstation 2, GameCube...



PLUS BESOIN DE PRÉSENTER SOUL CALIBUR



SKIES OF ARCADIA, L'UN DES PLUS GRANDS RPGs



F-355 LA MEILLEURE SIMULATION AUTOMOBILE



SHENMUE 2 A RÉVOLUTIONNÉ LE GENRE



UN TOUT NOUVEAU STYLE GRAPHIQUE POUR JET-SET RADIO



LA DREAMCAST ÉTAIT LA CONSOLE ARCADE PAR EXCELLENCE

## TITRES PREVUS

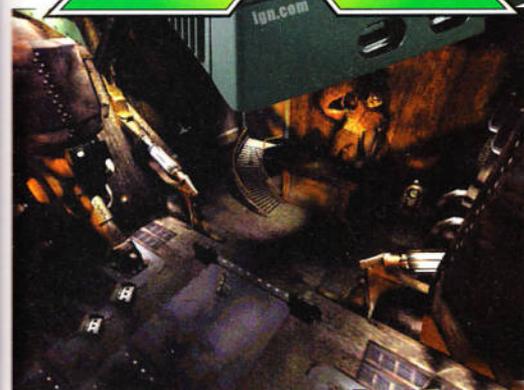
The House of the Dead 3	à confirmer
Dynamic Golf	été
Get Bass 2	été
Alien Front	été
As Now	été
Outtrigger	courant 2001
Shenmue II	courant 2001
Derby Owners Club Online	courant 2001
Power Smash 2	courant 2001
Crazy Taxi 2	courant 2001
Monster wo Taugurou !	courant 2001
Victory Goal 2001	automne
Dabi Tsuku 2	été
Guru Guru Onsen 2	été
Sonic Adventure 2	courant 2001
K-Project	courant 2001
New Space Channel 5	à confirmer
NFL2K series	courant 2001
NBA2K series	courant 2001
NHL2K series	courant 2001
World Series Baseball 2K	courant 2001
Froigan Brothers	courant 2001
ToeJam & Earl	courant 2001
Farnation	courant 2001
Bikkuriman 2000	
Kame-leon Zantei no Inbo	à confirmer

Ben

# X-BOX



## ON S'EN FOUT



LES DÉCORIS EN 3D PRÉ-CALCULÉS SONT BEAUX, MAIS LOIN D'ÊTRE EXTRAORDINAIRES.



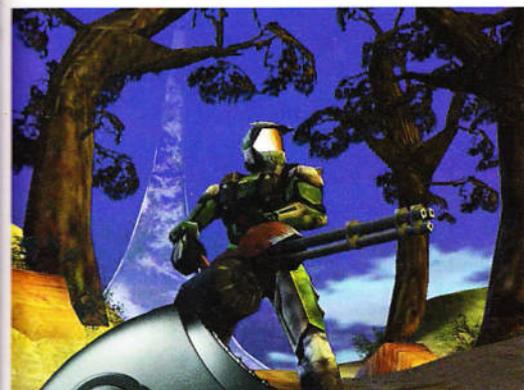
UN JEU MADE IN PC...



MUNDH'S ODYSSEY ÉTAIT AU DÉPART PRÉVU SUR PLAYSTATION 2

Là, normalement, rien qu'au titre, on se fait huer: «Ouais, ils font pitié chez Gameplay, comment ils peuvent dire ça? Comment ils peuvent critiquer une console dont personne n'a encore rien vu»? Oui, en effet, on n'a encore réellement rien vu, et c'est peut-être ce qui nous a poussés à vous pondre cette page. On n'a rien vu donc (à part le design de la console et de sa manette, au passage, bravo, une manette pour Playmobil, il fallait y penser), et c'est pour ça qu'on en a un peu marre d'entendre: «Ouais, la Play 2 c'est bien, mais elle va se faire détruire par la X-Box». C'est possible, mais vous non plus vous n'avez encore rien vu, je laisse tomber les démos, complètement nazes (et cela pas seulement pour la X-Box), qui sont censées montrer les capacités de la console. Alors attendons de voir les premiers jeux tomber et surtout tourner, pour se faire une véritable idée de la «bête». Car c'est bien beau de nous montrer les capacités de la machine, mais sur ce point-là, il n'y a pas beaucoup de monde pour comprendre quelque chose (je vous ai fait un petit encadré, même si la fiche technique de la X-Box, on s'en fout), mais ON VEUT VOIR DES JEUX. Et puis je ne sais pas si vous vous souvenez d'une certaine console de Nintendo, et de ses fameuses capacités, je me souviens bien avoir entendu les mêmes critiques: «La PlayStation elle va se faire déchirer», on voit le résultat aujourd'hui, on s'est bien marré en tout cas. Sincèrement, je ne pense pas que la X-Box fera la même erreur, mais ce que j'essaie de faire passer, c'est qu'il faut profiter des consoles actuelles, car franchement, on n'a pas à se plaindre, nous possédons des monstres de puissance, possédant des jeux de grande qualité. Vive la Dreamcast (snif) et la Play 2.

Ben



HALO LE FER DE LANCÉ DE LA X-Box

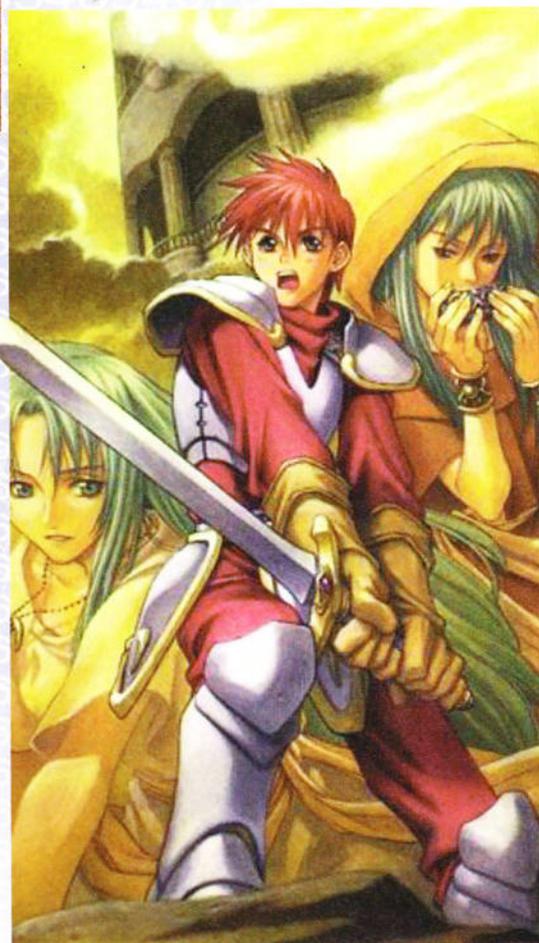


- CPU:** 733 MHz Intel (32 Bits)
- Processeur graphique:** 250MHz/Xchip
- Mémoire totale:** 64MB
- Polygones:** 125M/sec
- Textures simultanées:** 4
- Support 3d audio:** Oui
- Résolution maximum:** 1920x1080
- Support HDTV (tout à fait):** oui
- Et puis le reste, on s'en fout encore plus**

# LES ÉMULATEURS

Je suppose que certains d'entre vous attendaient ce dossier avec une impatience non contenue. Donc, pour ma première participation au magazine, j'ai l'immense joie de vous parler d'un sujet qui me tient à cœur : l'émulation. On rêvait, à l'époque, d'un jeu, et nous n'avions pas les moyens. Et maintenant que nous les avons, le jeu tant convoité n'est plus en vente. L'émulation est une des solutions qui s'offrent à vous mais, avant de vous ruer dessus, prenez bien le temps de savoir ce que ça vaut et ce que vous risquez en les utilisant.

Nemo



Y'S, UNE SÉRIE EXCELLENTE, MAIS UNIQUEMENT DISPONIBLE SUR PC ENGINE ET SUPERNES

Avant de rentrer dans le vif du sujet, il me semble nécessaire de faire un point sur l'émulation. Ce n'est pas que je prenne certains d'entre vous pour des cons, mais tout le monde n'est pas au courant de ce qui se passe dans le monde du PC, surtout quand vous lisez un magazine qui traite des RPGs sur console. Donc, petite mise au point.

## QU'EST-CE QUE L'ÉMULATION ?

Selon le dictionnaire Larousse, l'émulation est «une simulation du fonctionnement d'un ordinateur sur un autre, généralement plus puissant». Pour ce qui nous intéresse, à savoir les consoles de jeux, il s'agit d'un programme qui émule (limite, simule, etc...) le fonctionnement d'une de ces machines, et la puissance de calcul du PC nécessaire pour cette opération est, en général, plus élevée que celle de l'appareil émulé. Autant vous dire tout de suite : un Pentium 233 ne vous suffira pas, quel que soit le montant de la RAM disponible, pour utiliser Bleem, par exemple, mais reste suffisant pour émuler une Gameboy (quel intérêt, à part celui de jouer à Final Fantasy Legend 2 ? Pas grand chose, je le



UNE DES HEROINES DE Y'S SUR PC ENGINE.

crains). Seulement, il ne faut pas se leurrer, vous n'obtiendrez jamais le confort d'utilisation de la console originale, mais vous vous en rapprocherez. Ceci est surtout dû aux différents composants qui forment la console de jeu, et qui lui sont uniques, donc des lignes de codes spécifiques, donc beaucoup de recherche pour ne pas les utiliser (la loi protège les auteurs de ces programmes au même titre que d'autres artistes et écrivains). Tiens, la loi, parlons-en.

## QU'EST-CE QU'ON RISQUE ?

Si vous possédez un émulateur, vous ne risquez pas grand chose. En effet, la loi n'interdit pas la possession, ou même le développement de ces programmes. Mais leur raison d'être, c'est de simuler le fonctionnement d'une machine, afin d'utiliser les logiciels qui lui sont exclusivement destinés. Et là, on rentre dans un grand débat. Ces bouts de programmes, on les appelle des ROMS (Read Only Memory). Ceux qui font de l'informatique le savent ; pour les autres, une ROM est de la mémoire dite «morte», à l'intérieur de laquelle on inscrit des données que l'on ne veut pas voir disparaître une fois l'ordinateur éteint.



STRIDER, UN JEU CULTE SIGNÉ CAPCOM



## ET L'ARCADE DANS TOUT ÇA ?

Il existe des émulateurs de jeux d'arcades, vous deviez vous en douter. Mais comme tous les autres émulateurs, ils ne peuvent fonctionner sans jeux ; et là, je vois mal l'un d'entre vous (à moins d'être riche comme Crésus) avoir en sa possession la carte originale. Parce qu'à partir de 4000 balles, ça commence à faire cher. Les vieux titres devraient coûter moins cher, mais pour les plus récents... Même si jouer à Rival Schools version Arcade est tentant, vous vous mettez hors-la-loi si vous l'avez en votre possession. Capcom a d'ailleurs traqué (c'est le terme) les sites qui proposaient les ROMs de ses jeux les plus récents. Vous pouvez trouver également les émulateurs des anciens systèmes 8 et 16 de Sega, des anciennes ROMs CPS-1 de Capcom, etc. Quelques photos pour agrémenter cet article.



Jay : On y est...



Nemo : Dur de croire que dans quelques jours, Gameplay RPG va sortir...



Jay : Tu sais ce que tu dois faire ?  
Nemo : Oui, je sais...  
...un dossier sur l'Emulation.



Jay : Et alors ? T'attends quoi pour le finir ? La fin du monde ? On a des obligations, tu n'es pas seul, tu vois.



La correctrice, les maquettistes, le boss et les lecteurs qui attendent, t'en fais quoi ?



## FF3 US EDITOR

Final Fantasy VI a sûrement fait découvrir à beaucoup de monde le merveilleux milieu des RPGs, sinon je ne pense pas que vous seriez là, en train de lire ce dossier. Une telle passion devait, un jour, donner lieu à un projet d'envergure : créer son propre jeu de rôles à partir du moteur de Final Fantasy VI. Un homme y a pensé et, à l'adresse <http://yousei.fx.org/>, vous trouverez un intéressant projet. Le seul hic, c'est qu'il vous faut la ROM américaine de FFG et, là encore, vous devez faire attention à ne pas vous mettre en tort aux yeux de la loi. Ce n'est pas le seul projet, mais il m'a semblé suffisamment intéressant pour avoir sa place dans ce dossier sur l'emulation. Je vous invite à regarder les photos qui accompagnent cet article, et ceux qui ont un PC vont se dire qu'ils ont bien de la chance... (ndmoi... Youuuupppiiii!!!). À noter : seule la partie traduction du soft est quasi opérationnelle, le reste doit être peaufiné. En prime, pour vous, lecteurs de Gameplay RPG, un petit délire : discussion imaginaire entre moi et Jay, sur fond de jeu Final Fantasy VI. Que les puristes me pardonnent, mais c'était plus fort que moi, je devais vous montrer les possibilités déjà énormes du logiciel.

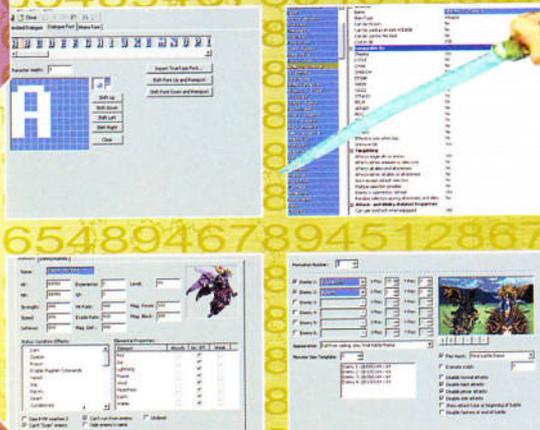
Nemo : T'inquietes pas, Je suis sur un truc... Editer le contenu de la cartouche de FF6 est possible ! Je te jure !

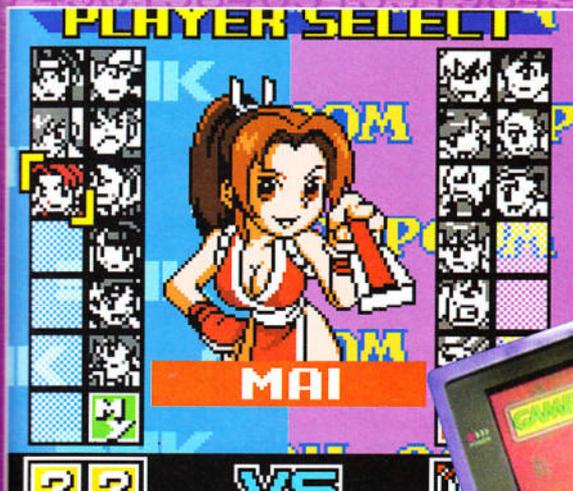


Jay : Cool, Mais le dossier ?  
Nemo : il est quasi fini. Et toi lecteur, si tu veux savoir la suite, prends ton stylo...



ET ECRIS-NOUS, POUR DONNER TES IMPRESSIONS SUR CE PETIT DELIRE, BONNES OU MAUVAISES.





CERTAINS DISENT QUE C'EST LA MEILLEURE VERSION, ET N'ONT PAS TOUT À FAIT TORT (BEN BIEN !!)

## à EMPORTER

Les émulateurs de portables ne sont pas vraiment prisés. Et pour cause : y jouer sur une machine qui consomme 100 fois plus qu'une petite console portable, c'est tout simplement débile. Mais on peut y trouver des jeux très intéressants comme la série des Final Fantasy Legend et des Megaman, ainsi que Zelda DX sur Gameboy, et les jeux Master System sur Game Gear. Vous trouverez aussi des émulateurs Neo Geo Pocket. Quel régal de jouer à Snk Vs Capcom, ou au prochain jeu de Mahjong, sur lequel Ben bave (il n'existe pas encore, mais m'est avis que ça va pas tarder). Voici les quelques jeux qui m'ont fait grave triper à l'époque et un exemple de présentation graphique d'un émulateur Game Boy. Ils ont demandé l'autorisation à Nintendo ? Je crois pas trop, mais je peux me tromper.



FF LEGEND 1 POUR DÉBUTER



LE FF3 EST QUASI INTROUVERABLE CHEZ NOUS



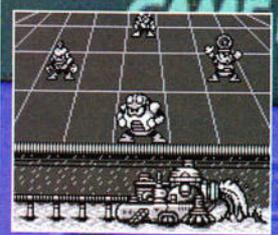
VOUS COMMENCEZ L'AVENTURE DANS LE FUTUR ET DEVREZ VOYAGER À TRAVERS LE TEMPS POUR ÉVITER QU'UNE CATAPSTROPHE AIT LIEU



ZELDA DX UNE RÉFÉRENCE SUR GAMEBOY COLOR



LA FAMILLE ADAMS 2



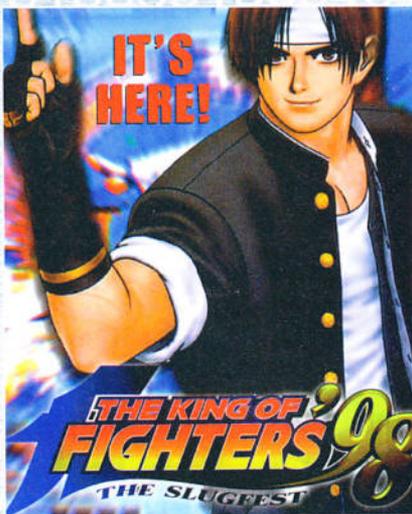
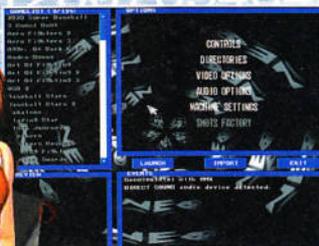
MANGANAKI 2, TRÈS BIEN NOTÉ, LE PLUS MIEUX LES



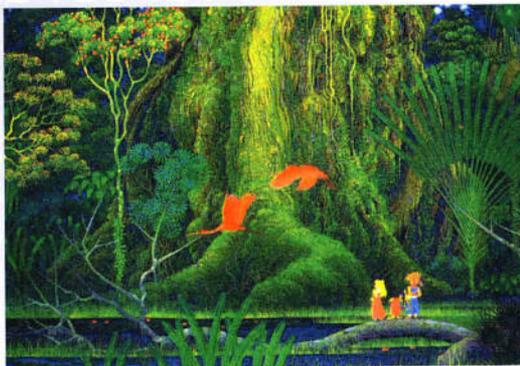
SNK VS CAPCOM SE AFFRONTENT MAINTENANT

56158465135198498 81087651

# REAL ARCADE GAME EMULATOR X



Rolls Royce des consoles, la console 16 bits de SNK a gagné ses lettres de noblesse parmi les gros joueurs, surtout par la présence de jeux de bastons réputés (les KOF, Last Blade...). Seulement, cette machine n'était clairement pas destinée à tous les porte-monnaie. Il est vrai que sortir 2000 balles pour la console, et autant pour la cartouche relevait de la folie pure (pour information, King Of Fighters 2000, le dernier jeu sur Neo Geo, vaut aux environs de 4000 francs la cartouche !!). De bons jeux y ont vu le jour, dont une adaptation d'un RPG connu sur PC Engine, Far East of Eden. Le nom de ce jeu ? Kabuki Klash. C'était aussi pour vous parler de l'un des meilleurs émulateurs de cette machine, j'ai nommé Neo Rage X. On peut quasiment tout faire avec cet émulateur très complet (captures d'écran comme réglage de l'animation, ou du son!). Les concepteurs, Anders Nilsson et Janne Korpela, ont de quoi être fiers du boulot fait, il enfonce, et de très loin, tous les autres émulateurs Arcade et Neo Geo, d'autant plus qu'il est gratuit. Les photos qui accompagnent cet article ont toutes été faites avec Neo Rage X. Alors, qu'attendez-vous pour vous le procurer ?



SECRET OF MANA SOUS NOS LATITUDES, SEIKEN DENSETSU 2 AU JAPON. UN BOY CRU.

(en opposition à la mémoire «vive», ou RAM, qui perd son contenu lorsque vous éteignez votre PC). Le contenu de ces ROMS, dans le cadre de ce dossier, ce sont les jeux, et ceux-là ne sont pas libres de droits. Disons que quand une boîte développe un jeu, elle s'assure qu'aucune personne malintentionnée ne vienne lui piquer son idée, et fait breveter sa création avec tous les moyens légaux à sa disposition. Donc la loi, pour en revenir au sujet de ce paragraphe, n'interdit pas l'utilisation d'un émulateur, mais l'exploitation d'une ROM et, comme un émulateur ne sert à rien sans... Le contrevenant s'expose à des sanctions pénales, dans la

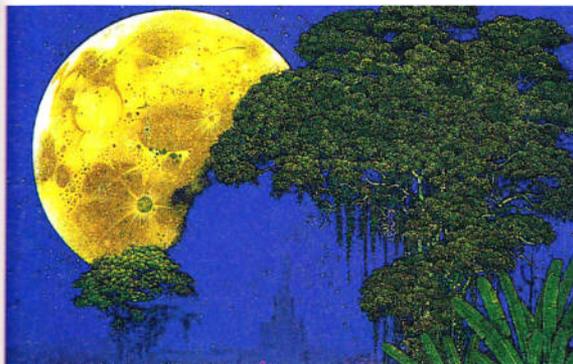
mesure où il ne possède pas l'original des ROMS. Je m'explique : vous êtes heureux possesseur d'une cartouche de jeu Lufia II sur Super Nintendo (par exemple, après tout, il n'y a pas que Square dans la vie), mais votre console vient de rendre l'âme, et vous voudriez bien pouvoir y rejouer. Avec un émulateur et une ROM Lufia II prise au hasard sur le Net, vous ne risquez rien aux yeux de la loi puisque vous avez acheté la cartouche originale et qu'une copie de sauvegarde vous est autorisée. Dans tous les autres cas, vous risqueriez une peine de prison assortie d'une amende puisque c'est du piratage pur et simple, et que c'est condamnable.

Ne tombez pas non plus dans le piège de certains sites qui vous disent que vous pouvez conserver une ROM 24 heures sur votre disque dur. C'est faux et archi-faux, et vous vous mettez en situation irrégulière si vous le faites. Pour avoir le droit d'établir une ROM, il faut qu'elle soit libre de droits et, comme depuis mars 1997, la loi sur les copyrights de logiciels instaure une période de 70 ans à compter de la mort de l'inventeur... Comprenez par là que si le créateur ne veut pas que vous exploitiez sans son accord le logiciel en question, il a une batterie de lois pour faire appliquer ses droits. On peut relativiser ce constat déplorable pour certains, mais justifié, en sortant le prétexte que quelques

consoles ne sont actuellement plus disponibles (ainsi que leurs jeux). La PC Engine est un très bon exemple : une machine qui a très bien marché au Japon, mais pas ailleurs, et qui a accueilli en son sein une pléthore de RPGs tous aussi biens les uns que les autres. Mais, malgré ces quelques déconvenues, l'intérêt pour l'émulation ne se borne simplement pas à jouer à un ancien titre.

### AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE L'ÉMULATION

Je commencerai par les désavantages, pour mieux vous parler des possibilités très intéressantes des émulateurs. Pre-



UN DESSIN TIRÉ DE SEIKEN DENSETSU 3, SUPERBE...



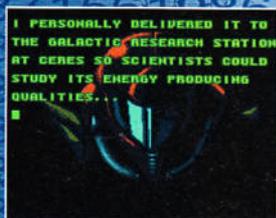
Y'A PAS À DIRE, FFG EST VRAIMENT BIEN



DRAGONO O, ON REMARQUE LA GRASSE CERVANT



IL FALLAIT UNE MERDE À CÔTÉ D'UN HIT



METROID 3. DIRE QUE TOUT LE MONDE ATTEND LE PROCHAIN SUR GAME CUBE...



LODOSSE WAR. UN GENRE PARTICULIER



MEGAMAN 9. AVEC CA, ON VA FINIR PAR SAVOIR QUE C'EST UN DE MES PERSOS FAVORIS

# ÉMULATEUR SUPER NES



JE COMPRENDS SON SUCCÈS AU JAPON, QUAND ON VOIT CES GRAPHISMES



UN DES SINISTRALS. GADES.



Kerka TERRA 8980. LE BOSS FINAL DANS TOUTE SA SPLENDEUR. TOUJOURS MITTE, JAMAIS ÉGALÉ.



JE SAIS, CE N'EST PAS UN RPG.



SI SI C'EST TRÈS BIEN, JE VOUS LE JURE.



Daos! With Dual Blade I return the pain you gave to my people!

LURIA, UN JEU TRÈS CONTRAVERSE. UN TRÈS BON SCÉNARIO, MAIS QU'IL EST LAID.

# MAGIC ENGINE



AEROBLASTER, UN MONUMENT DU SHOOT'EM UP



ENCORE MERCI À BENGAL POUR M'AVOIR FAIT DECOUVRIR CE HIT

ART TIRÉ DE Y'S

En voilà... un émulateur très intéressant. Ses deux créateurs, David et Cédric Michel, apparemment de très gros fans de la PC Engine, ont décidé de lui rendre hommage, et aux autres aficionados de la console qui passa malheureusement un peu inaperçue dans nos contrées. Quasiment tous les jeux sont émulés et c'est avec un plaisir certain que vous rejoindrez non seulement aux shoot'em up qui pullulaient à l'époque, mais aussi à des RPGs très connus comme Xanadu, Gulliver Boy (sorti plus tard sur Saturn), Emerald Dragon, Cosmic Fantasy, Far East of Eden, Y's... Jen passe, et des meilleurs. Que ce soit ROM ou CD, cet émulateur reconnaît presque tous les gros titres, dont mon préféré, Bomberman 93. Seule ombre au tableau (quoique...) : ce n'est pas gratuit. Pour de plus amples renseignements, allez donc sur leur site, [www.magicengine.com](http://www.magicengine.com), où vous pourrez télécharger une version démo du soft pour vous faire une idée. Ils ne proposent pas de Rom's, cela va de soi, bien entendu. Donc, ne leur envoyez pas de mail pour ça.



LE MENU DE MAGIC ENGINE... UNE TRÈS BONNE INTERFACE



PC KID, LES FANS S'EN SOUVIENNENT ENCORE



POUKY & HUCKY AVANT DE MIGRER SUR SUPER NES



THICKY, UN BON JEU PRIS DE TÊTE.



LES ÉLÉMENTS DE LEGEND OF MANA. CERTAINS SONT DÉJÀ PRÉSENTS DES SEIKEN 2.

mièrement, vous n'aurez jamais les sensations de l'original. Une console de jeu est faite pour jouer, et pour ceux qui ne veulent pas se prendre la tête à configurer une machine (les possesseurs de PC sont blêmes de problèmes de configuration, les pauvres... Hein, moi aussi ?), c'est l'idéal. Il y aura toujours un décalage entre la cartouche (ou la carte) originale, et sa version en ROM. Mais ça, on n'y peut rien. Deuxièmement, la puissance de votre ordinateur devra être plus élevée que celle de la confi-

guration complète de la machine émulée (ne comptez pas utiliser un émulateur PlayStation sur un pauvre Pentium 90, ou le confort de jeu s'en ressentira). Je ne compte pas les petits plaisantins qui mettent des virus dans les ROMS, ce n'est pas un problème lié aux émulateurs, mais c'est franchement désagréable. Heureusement, il n'y a pas que des facettes sombres. Un des premiers avantages de l'émulateur est la possibilité de faire des captures d'écran (je sais, c'est un détail, mais je suis un vrai fan, et certaines phases de jeux mythiques ont leur place dans une galerie d'images que je me fabrique). L'autre bon côté est la possibilité d'éditer des ROMS, ou du moins le contenu. Vous pouvez, avec le logiciel adéquat, éditer plusieurs points du jeu (les graphismes, les capacités,...). De quoi relancer ou bousiller l'intérêt d'un jeu. Enfin, et c'est le point le plus intéressant, vous avez accès à des versions traduites de certains jeux dont la traduction n'est pas disponible dans cette langue. Je pense à Final Fantasy VI en français, Seiken Densetsu 3 et Dragon Quest VI en anglais, etc... Des titres légendaires enfin accessibles ? Le rêve !!

## L'AVENIR DE L'ÉMULATION

Il est clair que tant qu'il y aura des fans comme vous et moi, voulant à tout prix jouer ou rejouer à des anciens titres, il y aura encore et toujours des émulateurs, et accessoirement des ROMS qui circuleront



ART TIRÉ DE Y'S

**Koren:** Braves gens, comme vous pouvez le voir, le Mana commence à disparaître!



•• I'm not sure, this was too easy!

**Objet:** UTIL RANGER RARE

Redonne 100% des Pp/Pm à tous 162

Tonique	:36
Potion	:57
SALE TOUILLAGE	:100
Alliedefenix	:69
Tincture	:49
Soft	:3
Antidote	:26
Collyre	:37
Echo Screen	:63

TABLE 256

**STATUT**

TEARR Sraphim

NO	87
PO	8980/8980
PM	880/880

Expérience: 1826759  
Niveau suivant: 21425

Attaque	Morph
Magie	Objet

Force	255
Vigueur	61
Defense	255
Vitesse	38
Fuite	169
Endurance	41
Def Mag	255
Magie	58
Bloq Mag	199



Il y a des monstres qui cohabitent avec les humains. Comme ce pianiste.

Crono	MUR7	254	8221
PU	988/988		
PM	880/880		

Crono NIU. 67

ARC	EnCiel
FR	Issa
WAR	reNova
FR	ansie

MAG	11:43
EXP	2329636
STU	570285
	17850

PUR	**
UIT	15
COU	27
DEF	33
MAG	37
FTG	**
DEF	H.
	**

## OPÉRATION TRADUCTION

Le principal intérêt, selon moi, de l'émulation. Quel plaisir de jouer à Final Fantasy 6, Seiken Denetsu 3 et Chrono Trigger en version française. Ceci rend d'un coup plus accessibles certains titres qui ne l'étaient pas, notamment parce que la majorité d'entre eux sont en langue japonaise. Final Fantasy V, d'ailleurs, a été traduit en anglais bien avant que Square le sorte sur sa compilation «Final Fantasy Anthology». Il faut savoir que ce sont, en général, des fans qui traduisent ces ROMS à l'aide de logiciels spécifiques et que, souvent, c'est de l'approximatif. Une question alors se pose : qu'en est-il de la législation dans ce cas précis ? Pour moi, je pense que vous devez posséder la cartouche originale de la ROM qui a servi à la traduction (le soft américain pour la traduction française de FFB, par exemple), mais je n'ai rien trouvé à ce sujet. Si vous avez des renseignements complémentaires, n'hésitez pas à me le faire savoir. Quelques photos pour vous faire saliver d'envie, pour ceux qui ne peuvent pas attendre, une adresse : <http://terminus.romhack.net/>. Sur ce site, vous pourrez suivre l'évolution de certaines traductions, et même faire partie d'un groupe de traduction, notamment grâce à la possibilité de télécharger des outils. Mais... Que faites-vous encore là ? Allez-y, bon sang !

**LUCCA:** Grandir comme des animaux de ferme, en attendant d'être abattu...



**KEFKA:** Non! Je les traquerai, Je détruirai tout! Détruire! Détruire! Détruire!!



## TOUJOURS BON À SAVOIR

Il existe (un bien grand mot) des émulateurs pour Dreamcast, et même Game Boy Advance (?!). Pour le premier, je voudrais bien y croire, mais pour le troisième... La console n'est même pas encore disponible que déjà nous avons son émulateur ! Bon, vous aurez compris, il ne faut pas tout prendre au pied de la lettre, d'autant plus que, pour la DC, la puissance demandée pour l'émuler devra être énorme (un bon petit processeur à 1 GHz au minimum sera de mise). Cela en dit long sur la mentalité de certains... Le seul émulateur disponible sur certains sites ne fonctionne pas, ou ne fait marcher qu'une démo incluse dans le programme. Autre nouveauté, la Dreamcast se voit dotée d'émulateurs consoles ; cela signifie que vous pourrez jouer à tous les jeux Megadrive et SuperNES (?!?) sur DC. Tiens, il n'y aurait pas une compilation officielle, le Sega Smash Pack, prévue sur DC ? Enfin, pour finir, concernant les sauvegardes de jeux Gameboy, et en particulier Pokémon, vous pouvez renommer les sauvegardes du Rouge pour les réutiliser sur le Bleu. Ah bon, vous vous en toutez ? Tant pis.

sur le Net, légalement ou illégalement. Certains émulateurs sont même des devoirs de classe pour des programmeurs en herbe, cherchant une motivation à la hauteur de leur passion. Donc, pas de souci, l'avenir s'annonce sous de bons auspices, tant que vous restez dans la légalité, bien entendu.

### POUR CONCLURE,

Je tiens à dire ceci à ceux qui usent et abusent de l'émulation : ce procédé nous permet de rejouer principalement à des titres qui ne sont plus sur le marché actuellement. Les boîtes qui ont fait ces jeux sont encore là de nos jours (du moins, une grande partie d'entre elles) et, pour qu'ils nous proposent de nouveaux titres auxquels on va jouer dans dix ans, il leur faut des moyens. Et pour les recueillir, il leur faut vendre des jeux... Je crois que vous commencez à saisir ce que je veux dire. On

ne pourra pas éradiquer le piratage, mais essayons de le limiter autant que possible par nos actes et en changeant notre façon de penser. Ce sont ces boîtes qui nous fournissent de quoi nous émerveiller encore pour un bon bout de temps. Et ne venez pas me dire que je défends la cause des éditeurs, que je suis un vendu. Non. Je suis réaliste, c'est aussi simple que ça. La concurrence est un moyen de dopage la créativité, mais si elle ne peut plus payer... Note pour finir : ne nous écrivez pas pour avoir beaucoup d'adresses pour télécharger des ROMS, vous n'aurez pas de réponses. C'est suffisamment simple pour que vous le fassiez vous-même. Quant aux adresses dans ce dossier, elles ont une raison d'être, mais utilisant les liens, vous pourrez trouver votre propre bonheur. À plus.



LES DESSINATEURS DE CHEZ SNK SONT VRAIMENT DOUES, J'ADORE LE STYLE.

# 5 avantages exclusivement réservés aux abonnés

**1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :**  
sur le prix de vente au numéro.

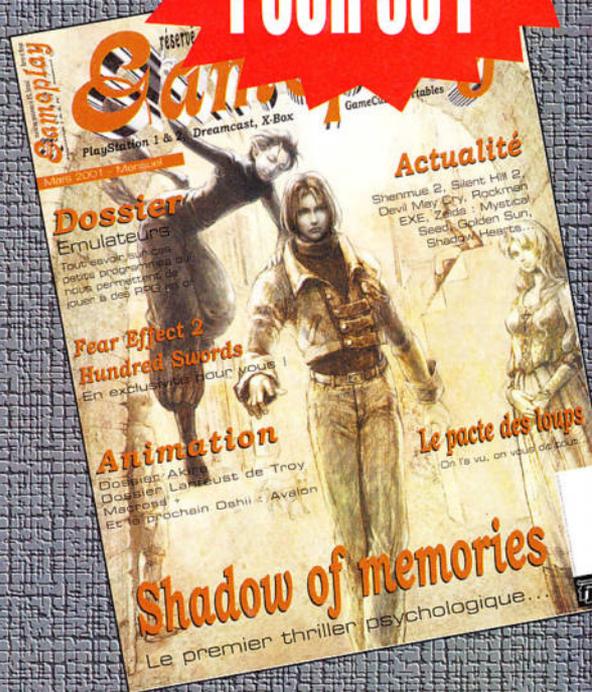
**2 - AUCUNE AUGMENTATION :**  
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

**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 ...**

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

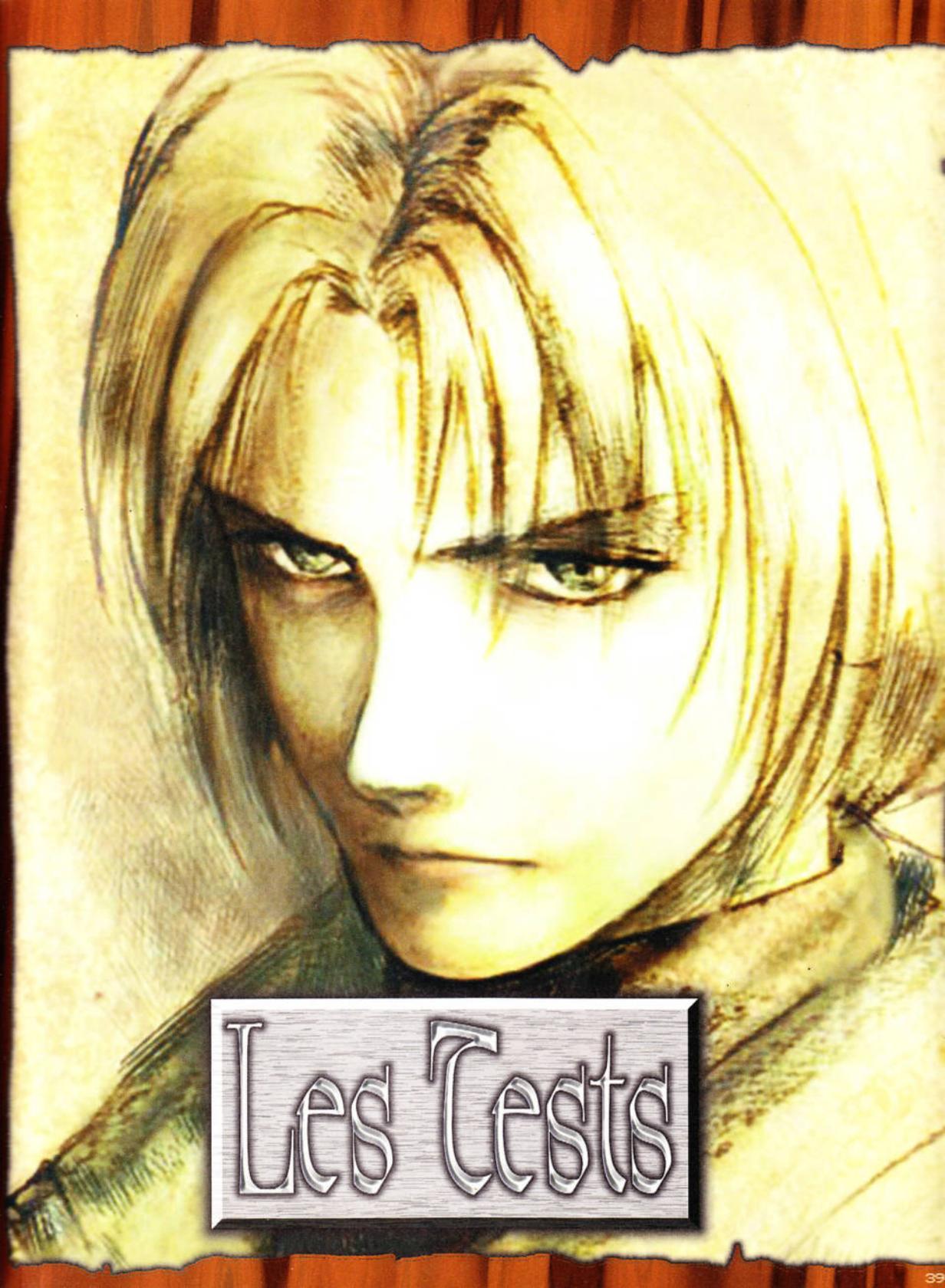
**Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS**

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

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

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

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



# Les Tests



LA PRÉSENTATION DU JEU VOUS MET DIRECTEMENT DANS L'AMBIANCE... SUR UN FOND DE VIEUX PAPIER KRAFT (UN PEU COMME LA COUVRE-JOUE DE GAMEPLAY, EN FAIT...)



VOUS ÊTES ACTUELLEMENT EN COMMUNICATION AVEC VOTRE MEURTREUR. IL VOUS DONNE RENDEZ-VOUS POUR... MOURIR. UN PASSAGE DES PLUS STRESSANTS...

# Shadow of memories

Je vous vois déjà sourciller rien qu'à l'idée de voir autre chose qu'un RPG ou Survival-Horror dans nos colonnes. Je comprends aisément pourquoi, surtout après le test "bidon" de The Bouncer. Néanmoins, je me devais de vous parler de ce titre unique qu'est Shadow of Memories. Car si la dernière production de Konami n'a strictement aucun rapport avec les deux catégories que nous nous efforçons de représenter dans Gameplay, il faut savoir que le principe diffère de ce qui se fait actuellement sur le marché. Et à partir du moment où un jeu a un scénario et qu'il présente des similitudes avec nos softs de prédilection, je ne vois pas pourquoi ne pas vous en faire profiter. Surtout que Shadow of Memories est le premier thriller psychologique à voir le jour sur PlayStation 2. Mais, outre son aspect intéressant et son scénario, SOM vaut-il le coup ? C'est ce que je vous invite à découvrir dans le test qui va suivre.

Pour répondre à la question précédemment posée, cela dépend de votre nature, de votre façon d'aborder les jeux et de votre "finesse". Si vous n'êtes pas capables de ne pas voir de sang ou tout simplement de combat, alors passez votre chemin. SoM n'est pas pour vous. Et pour cause : vous ne frapperez jamais personne et n'aurez que très peu d'actions à effectuer : nous sommes dans un jeu d'enquête. Ici, vous êtes plus proche d'un Shermue ou d'un Nomad Soul que d'un Survival-Horror : il faut être clair, bien que dans les deux cas précités, il y ait quand même des scènes de combat. Là, dans SoM, Rien : pas un coup de tout le jeu. Non, votre but n'est pas de bourriner, ni de vous

défendre, il est de réfléchir pour éviter de mourir. Principe novateur et excellent, s'il en est.

Car l'histoire vous place dans la peau d'un personnage, Eike Kusch, qui décède dès le début du jeu. Grâce à la providence et à un mystérieux personnage, on vous offre la possibilité de ressusciter quelques minutes avant votre meurtre afin de l'empêcher. Pas facile ? C'est le moins que l'on puisse dire. Pensez qu'en plus de ne rien connaître à l'univers où vous êtes parachutés, si je puis m'exprimer de la sorte, vous avez un facteur temps contre vous : si vous ne vous dépêchez pas de trouver une solution, ce n'est certainement pas le temps, ou plutôt l'échéance qui va vous attendre. Il va donc

## À travers l'espace et le temps...

SI SHADOW OF MEMORIES EST UN TITRE QUI NE VOUS PROPOSE AUCUNE ACTION À PROPREMENT PARLER, VOUS NE POUVEZ TUER PERSONNE. L'OBJET DU JEU EST DANS LES VOYAGES DANS LE TEMPS. EN EFFET, VOUS SEREZ AMENÉS À VISITER QUATRE GRANDES PÉRIODES DANS LESQUELLES VOUS RENCONTREZ TOUTES SORTES DE PERSONNAGES, QUE VOUS CHOISIREZ D'AIDER OU NON, AINSI QUE DES ÉLÉMENTS CAPITALS POUR D'UNE PART, ÉVITER VOTRE MORT PROCHE MAIS AUSSI D'UNE AUTRE PART, COMMENCER À RASSEMBLER SUFFISAMMENT D'INFORMATIONS ET D'INDICES POUR DÉMASQUER CELUI QUI VOUS EN VEUT. ENFIN, TROISIÈME OBJECTIF : TROUVER DE QUOI VOUS SOUVEINIR DE VOTRE PASSÉ ET COMPRENDRE SI CELA N'A PAS UNE INCIDENCE SUR VOTRE MORT. C'EST ASSEZ COMPLIQUÉ CE QUE J'ÉCRIS MAIS LISEZ LE TEXTE PRINCIPAL ET VOUS DEVREZ RÉUSSIR À EN SAISIR L'ESSENTIEL.



LA PAGE DE PRÉSENTATION N'A, VISUELLEMENT, RIEN D'EXCEPTIONNEL MAIS, D'UN POINT DE VUE SONORE, C'EST IMPRESSIONNANT... CROYEZ-MOI. LE THÈME QUI L'ACCOMPAGNE EST, COMMENT DIRE, DIVIN !



CETTE SORTIE DE BULLE VERTE QUI VOUS ASPIRE EST EN FAIT LA DÉMONSTRATION À L'ÉCRAN DE VOTRE DÉPARTION DANS LE TEMPS.



L'ANTRE D'HOMINICULUS... C'EST UN PEU LE BORDEL, NON ? AH, ÇA N'EXISTE PAS ? D'ACCORD...

felloir être perspicace, observateur et faire fonctionner votre intelligence. Ça ne semble pas trop compliqué comme ça, mais avant de comprendre certaines "ficelles", il vous faudra bien avancer dans le jeu.

D'ailleurs, j'imagine que vous vous posez une question toute bête : comment se déroule l'action de Shadow of Memories ? Eh bien, disons qu'elle est assez répétitive dans le principe mais qu'elle diffère à chaque chapitre. Disons que vous commencez TOUJOURS un acte en voyant votre propre mort. Vous êtes ensuite amené dans une sorte d'endroit bizarre (une sorte de purgatoire) où vous attend un personnage cynique, mystérieux et qui semble bien vous connaître. Cette entité vous donne alors le pouvoir de repartir sur Terre et, grâce au digipad (un objet magique), celui de bouger à travers le temps et ainsi d'éviter votre mort prochaine. Le scénario n'est en fait qu'en toile de fond. Le but primaire du jeu est "vous devez éviter votre mort programmée à une heure précise par n'importe quel moyen". Vous vîrez qu'en vous battant contre votre propre destin, vous apprendrez au fur et à mesure sur Eike,

à savoir vous dans le jeu, mais aussi sur plusieurs "familles importantes" et ainsi sur la véritable histoire du jeu : trouver ce qu'est votre passé. Le titre est d'ailleurs fort bien choisi : Shadow of Memories. Cela veut bien dire ce que cela veut dire : votre mémoire est enténébrée et vous êtes une sorte d'amnésique. Par le passé, vous avez provoqué des choses qui semblent là pour vous détruire dans le présent. Un principe très intéressant surtout qu'il aborde nombre de problèmes liés à la psychologie que vous-même - Eike - ou les gens de la ville, vous ressentirez : la peur, la haine, la mythomanie, le dédoublement de personnalité, l'angoisse, le paranoïa... Toutes sortes de problèmes mentaux qui auront, vous vous en doutez, une importance capitale dans votre connaissance du sujet. Si vous avez eu la chance de lire Faust, alors vous comprendrez mieux le scénario. Je ne dis pas que quelqu'un qui n'a pas lu le bouquin de Goethe ne captera rien à l'histoire... Non, mais disons qu'il ne saisira pas toute la subtilité et la force psychologique des personnages. Vous l'aurez compris : à défaut de proposer beaucoup d'action, SoM vous fera

## M mourir de... tourments

POUR VOUS RAPPELER LE PRINCIPE (SI VOUS N'AVEZ PAS LU LE TEXTE PRINCIPAL), VOUS INCARNEZ EIKE KUSCH, UN PERSONNAGE MYSTÉRIeux DONT VOUS NE SAVEZ RIEN. VOUS ASSISTEZ À SA MORT AU BOUT DE TROIS MINUTES D'INTRO.

ET LE PRINCIPE VEUT QU'À CHAQUE NOUVEAU CHAPITRE, VOUS ASSISTEZ ENCORE À UNE NOUVELLE FAÇON DE MOURIR DE NOTRE HÉROS. EN EFFET, PENDANT TOUT LE JEU, VOUS VERRÉZ UNE DIZAINE DE MORTS DIFFÉRENTES ; ELLES NE SONT PAS ATROCES ET SONT SI PLAUSIBLES QU'ELLES FONT FROID DANS LE DOS. VOICI QUELQUES EXEMPLES DE CE QUE VOUS ALLEZ SUBIR.



## Atmosphair...

SI ON EST TRÈS LOIN D'UN SILENT HILL ET DE SES SCÈNES D'UNE VIOLENCE PRESQUE CHOCQUANTE AINSI QUÉ DE SON AMBIANCE DÉMONIAQUE ET TERRORISANTE À SOUHAIT, SHADOW OF MEMORIES A LE MÉRITE DE PROPOSER UNE SACRÉE ATMOSPHÈRE. TOUT D'ABORD, D'UN POINT DE VUE MUSICAL. LES DIFFÉRENTES MELODIES SONT DANS DES TONS TRÈS DOUX MAIS AUX ACCENTS TORTURÉS. DES LA PAGE DE PRÉSENTATION, ON SAIT QUE L'ON VA AVOIR AFFAIRE À UN SCÉNARIO DIABOLIQUE. LA MUSIQUE PROMET UNE AMBIANCE PSYCHOLOGIQUE ET DÉRANGÉE. DANS LE JEU, LES DIFFÉRENTS THÈMES QUI ACCOMPAGNENT VOS DÉPLACEMENTS EN ATTENTENT. DEUXIÈME CRÉATEUR DE L'AMBIANCE, LE CHOIX DES COULEURS ET LES TEINTES UTILISÉES POUR CHAQUE ÉPOQUE. UN DÉTAIL D'IMPORTANCE CAR C'EST CELA QUI CRÉE TOUTE L'AMBIANCE. AINSI, EN 1584, UN FILTRE JAUNE EST UTILISÉ ET ÇA CONFÈRE UN AIR DE VIEUX VRAIMENT RÉUSSI. EN 1901, L'ÉQUIPE A PRÉFÉRÉ NOUS PRÉSENTER DES DÉCORS ET DES PERSONNAGES EN NOIR ET BLANC AVEC, TOUTÉFOIS, QUELQUES COULEURS, MAIS QUI NE VONT PAS PLUS LOIN QUÉ LE MONOCHROME. EN 1980, ON A DROIT À DES COULEURS DANS UN ESPRIT "DELAVÉ" ALORS QU'EN 2001, TOUT EST MAGNIFIQUE ET REGORGE DE COULEURS. UNE FOIS DE PLUS, ON PEUT DIRE QUÉ SHADOW OF MEMORIES EST DIFFÉRENT DES AUTRES JEUX.



LA PETITE ALRA VÉRITÉ À VOS PIEDS REPRÉSENTE UN GRAMME D'ÉNERGIE. CEUX-CI VOUS PERMETTENT DE VOYAGER DANS LE TEMPS : PLUS D'ÉNERGIE, PLUS DE VOYAGES.



## Suspicion

SI KONAMI A PRÉFÉRÉ PRENDRE UNE AMBIANCE TYPIQUE D'AGATHA CHRISTIE, À SAVOIR PEU DE PERSONNAGES DANS UN UNIVERS RELATIVEMENT CLOS, LES CITADINS QUE VOUS RENCONTREZ DANS CHAQUE DES ÉPOQUES, ONT TOUS (OU PRESQUE) UNE GRANDE IMPORTANCE DANS LE SCÉNARIO. CERTES, IL Y A PAS MAL DE FIGURANTS MAIS ILS SEMBLENT AUSSI INQUIÉTANTS QUE CEUX QUE VOUS CÔTOIEZ RÉGULIÈREMENT... POUR TROUVER VOTRE ASSASSIN, À MOINS QUE VOUS AYEZ DES DONNS DU QUE VOUS AYEZ LU FAUST, IL VA FALLOIR UNE SACRÉE INVESTIGATION. CAR CROYEZ-MOI, LE SCÉNARIO EST SI TORDU (TOUT COMME ÈKE DU RESTE) QU'IL VOUS SERA DIFFICILE, MÊME EN INTERROGEANT LES GENS ASSEZ RÉGULIÈREMENT, DE COMPRENDRE QUI VOUS EN VEUT ET SURTOUT POURQUOI !



INFORMATION CAPITALE : NE RENCONTREZ JAMAIS VOTRE VOUS RÉEL (COMPLIQUE)... SINON, C'EST LA MORT ASSURÉE.

CETTE PIERRE ROUGE EST UN DES ÉLÉMENTS CLÉS DE L'AVENTURE. GRÂCE À CET OBJET, IL SEMBLERAIT QUE VOUS DÉCOUVRIEZ LA VÉRITÉ SUR TOUT.



LA CARTE DE LA VILLE DIFFÈRE ENTRE 1584 ET 2001...



UN PASSAGE INSPIRÉ DES MEILLEURES TRAGÉDIES GRECQUES... UN REGAL.



CE LIVRE DÉTIENT ENORMÈMENT DE RÉPONSES... ENCORE FAUT-IL SAVOIR L'UTILISER COMME IL SE DOIT.

réfléchir, au sens psychologique du terme. Car des énigmes, vous en rencontrerez mais avec un tant soit peu de jugeote, il sera aisé d'en trouver la solution. En fait, lorsque l'on fait une analyse complète de Shadow of Memories, on se rend compte que le jeu est simple à finir et c'est pour cette raison que la durée de vie a pris cette note. Néanmoins, une fois le jeu achevé, vous n'aurez pas tous les éléments pour tout comprendre dans les moindres détails tant c'est poussé. Ainsi,

Konami a eu l'intelligence de nous permettre cinq dénouements différents en fonction de votre façon de jouer - si vous cherchez à réellement finir le jeu ou si au contraire, vous cherchez avant tout la vérité sur vous-même. C'est en cela que l'on peut affirmer que Shadow of Memories est le premier jeu à s'adapter aux envies et aux besoins du joueur, en matière de réflexion j'entends. Bref, vous l'aurez compris, Shadow of Memories est un titre pour tous ceux qui

## Emotion Engine

C'EST LE NOM DE LA CARTE MÈRE DE LA PLAYSTATION 2, VOUS N'ÊTES PAS SANS LE SAVOIR. MAIS VOUS DEVEZ CERTAINEMENT VOUS DEMANDER QUEL RAPPORT Y A-T-IL ENTRE L'ARCHITECTURE DE LA PETITE DERNIÈRE DE SONY ET LE THRILLER PSYCHOLOGIQUE DE KONAMI. C'EST BIEN SIMPLE : POUR UNE FOIS, CE MOT N'USURP PAS SA RÉPUTATION OU SA DÉFINITION. LES PERSONNAGES DE SHADOW OF MEMORIES SONT TOUS CE QU'IL Y A DE PLUS RÉEL ET DE PLUS CROÛTE. LES PERSONNAGES NE SONT PAS STATIQUES, NI CONICES. ILS RESSENTENT DES ÉMOTIONS DE JOIE, DE PEINE, DE TRISTESSE, DE DÉSPOIR, D'ENVIE, DE COLÈRE ET CELA SE TRADUIT PARFAITEMENT SUR LEUR VISAGE, OU TOUT DU MOINS SUR LA TOURNURE QUE PRENNENT LEURS TRAITS. C'EST IMPRESSIONNANT À VOIR...



## Sans anachronisme...

EN EFFET, KONAMI A PRÊTÉ ATTENTION AU PLUS GROS DÉFAUT HABITUEL QUI FRAPPE LES JEUX BASÉS SUR LES VOYAGES DANS LE TEMPS - SOUVENEZ-VOUS D'UN CERTAIN TIME COMMANDO - LES ANACHRONISMES. L'ÉQUIPE DE KCET S'EST EFFORCÉE DE RESPECTER LES PÉRIODES QUE VOUS VISITerez, TANT DANS L'ARCHITECTURE QU'AU NIVEAU DES DIFFÉRENTS OBJETS ET SPÉCIFICITÉS DU DÉCOR OU MÊME SUR LES PERSONNAGES. IL SUFFIT DE CONSTATER LEURS VÊTEMENTS... LE PRINCIPE DES TEINTES EST D'AILLEURS UN DES ASPECTS QUI PROUVENT QUE KONAMI A MIS UN POINT D'HONNEUR À ÉVITER TOUTE SORTIE D'ANACHRONISME.



Oh! What is that?  
Fun enough, but not so it is!



VOUS AUREZ PARFOIS LE CHOIX ENTRE DEUX RÉPONSES. ATTENTION : CERTAINS DE VOS CHOIX PEUVENT BOULEVERSER LITTÉRALEMENT LE SCÉNARIO.

sont passionnés de psycho, mais aussi de cœurs en série, qui adorent les personnages tourmentés, les délires pathologiques, et autres folies. C'est un jeu pour les joueurs qui adorent réfléchir et prendre la peau de leur personnage, c'est un jeu unique qui constitue mon coup de cœur de ce mois-ci. Attention, il faut malgré tout rester à la portée de tous et c'est pour cette raison que je lui ai mis deux notes : 85% car c'est un excellent jeu mais qui, effectivement, ne propose pas beaucoup de "consistance" en termes d'actions ou de possibilités, 95% pour les cerveaux qui verront un jeu en or, poussé dans ses moindres limites au niveau scénaristique et aux personnages dotés de personnalité extrêmement travaillée.

Je pense avoir fini mon test, mais il faut quand même évoquer quelques mots sur l'aspect technique. La forme est agréable. Les décors sont superbes et ultra réalistes, tout comme les personnages. L'ensemble se tient et est parfaitement cohérent. Il est clair que SoM n'est pas le plus beau jeu de la Play 2 mais il reste toutefois très agréable à regarder avec quelques effets vraiment sympas et un affichage impressionnant. Niveau jouabilité, c'est très simple et n'importe qui peut diriger Eike sans problème. La prise en main est immédiate.

## En vert et contre tous....

OK, J'ADMETS QUE LE JEU DE MOT EST TOUT CE QU'IL Y A DE PLUS CRAIGNIS ET KYO RESTERA TOUJOURS LE PLUS DRÔLE DANS CE MAGAZINE, NÉANMOINS SI LE TITRE EST DE LA PLUS PROFONDE DÉBILITÉ, IL A AU MOINS LE MÉRITE DE VOUS AMENER À UN POINT ESSENTIEL DU JEU. VOUS NE SAVEZ PAS QUI VOUS ÊTES, VOUS ÊTES AMNÉSIEQUE ET N'AVEZ AUCUN SOUVENIR D'AVANT VOTRE RÉVEIL DANS LE BAR ET QUI PLUS EST VOUS SAVEZ DE LA MORT PAR UN PERSONNAGE QUI DIT VOUS CONNAÎTRE. UN PEU BIZARRE TOUT ÇA, NON ? TOUT ÇA POUR DIRE QUE SHADOW OF MEMORIES EST UNE VÉRITABLE ENQUÊTE. SAUF QU'AU LIEU DE JOUER LES INVESTIGATEURS SUR LA MORT DES AUTRES, DE QU'IL Y A D'INTÉRESSANT, C'EST QUE VOUS ALLEZ VOUS DÉCOUVRIR AU FIL ET À MESURE DU JEU EN MÊME TEMPS QUE LE PERSONNAGE.



JUSTE HISTOIRE DE VOUS MONTRER À QUOI RESSEMBLE UNE SUPERBE OMBRE. IMPRESSIONNANT.



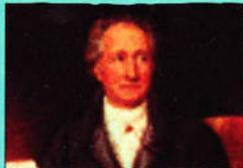
CERTAINS ANGLES DE VUE VOUS PRODUISSENT DES SŒURS FROIDES...

## Inspiration visuelle

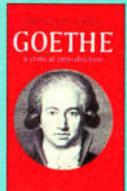
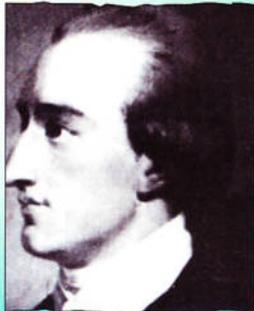
POUR PLUS DE RÉALISME ET SURTOUT POUR COLLER PLUS AMPLEMENT AU TRAVAIL DE GOETHE, L'ÉQUIPE DE KONAMI, JUNIKO KAWANO (CHEF DE PROJET, SCÉNARISTE, CHARACTER DESIGNER) EN TÊTE, S'EST RENDEUE, IL Y A QUATRE ANS, EN ALLEMAGNE POUR S'INSPIRER VISUELLEMENT ET TÊTE, S'EST RENDEUE, IL Y A QUATRE ANS, EN ALLEMAGNE POUR S'INSPIRER VISUELLEMENT ET TÊTE DE REPRODUIRE AU MIEUX UNE VILLE DANS L'ESPRIT DE FAUST. LA VILLE CHOISIE A ÉTÉ HEIDELBERG, SITUÉE À 80 KM AU SUD OUEST DE FRANCFORT. SI VOUS VOUS Y RENDEZ UN JOUR, VOUS COMPRENDREZ QUE L'ÉQUIPE DE KCET A EFFECTUÉ UN TRAVAIL REMARQUABLE. VOICI QUELQUES PHOTOS DE LA VILLE, HISTOIRE QUE VOUS VOUS RENDEZ COMPTE DU RÉALISME.



## Hommage à Goethe



SANS VOUS DEVOILER LA FIN DU JEU (JE VOUS RASSURE, MON MEILLEUR RANK EST C, DONC JE SUIS DANS L'IMPOSSIBILITÉ DE VOUS TOUT VOUS EXPLIQUER), LE RAPPORT AVEC FAUST, ŒUVRE DE JOHANN WOLFGANG VON GOETHE, EST DES PLUS TROUBLANTS. SI JE N'AVAIS JAMAIS LU CE BOUQUIN, JE N'AURAI PAS COMPRIS LE RAPPORT AVEC SHADOW OF MEMORIES. MAIS LES SIMILITUDES SONT EFFRAYANTES : ON RETROUVE TROIS DES PERSONNAGES PRINCIPAUX DU LIVRE, HOMUNCULUS, LE DR WAGNER ET MARGARETE. SI L'HISTOIRE DIFFÈRE PAS MAL, LE PRINCIPE EST LE MÊME (JE NE VOUS LE RÉVÈLE PAS SINON VOUS NE LIREZ PAS FAUST ET VOUS NE JOUEREZ PAS AU BIJOU DE KONAMI). DIGONS QUE L'UN COMME L'AUTRE SONT TRÈS COMPLEXES ET POUSSENT À LA RÉFLEXION. LE SECOND RAPPORT VIENT DE LA PREMIÈRE APPELLATION DU SOFT : THE DAY OF WALPURGIS... LE NOM D'UN DES ACTES DE FAUST. CERTAINES SCÈNES VERS LA FIN SONT MÊME SIMILAIRES. EN BREF, KAWANO ET SON ÉQUIPE SEMBLENT AVOIR ADORÉ LE CHEF-D'ŒUVRE DE CET ÉCRIVAIN ALLEMAND UN PEU TORDU... POUR NOTRE PLUS GRAND PLAISIR.



Bref, du bon travail. L'aspect sonore a également été soigné et on a droit, la plupart du temps, à de petites mélodies douces aux accents torturés, accompagnées de bruitages de grandes qualités et qui imposent un aspect quelque peu glauque au jeu. Les 'voix digit' sont en anglais mais collent bien avec les personnages. J'aurais quand même préféré des voix jap, au moins pour la version qui est

sortie au pays du soleil levant. M'enfin... Voilà, je pense qu'on a fait le tour. Shadow of Memories est une bombe qui ne s'adresse certainement pas à tout type de public, mais qui saura faire passer d'excellents moments de prises de tête au plus tardus d'entre vous.

Jäy



CETT EFFET INDIQUE QUE VOUS VENEZ DE MOURIR DANS VOTRE VRAIE PEAU (PAS DANS LA PROJECTION QUI VOUS GÈRE DANS LE FUTUR)... PAS SIMPLE, N'EST CE PAS ?



UNE PETITE PHOTO, HISTOIRE DE VOUS RAPPELER QUE LE JEU EST AUSSI TRÈS AGREABLE D'UN POINT DE VUE VISUEL.

## Le thriller psychologique

UN GENRE PEU CONNU MAIS QUI A TOUJOURS SIDERÉ LES JOUEURS QUI Y ONT GOÛTÉ. IL Y A, BIEN ÉVIDEMMENT, UNE PROFUSION DE LONGS-MÉTRAGES, TOUTS PLUS INTÉRESSANTS LES UNS QUE LES AUTRES ET QUI TENTENT DE VOUS MONTRER TEL OU TEL DÉLIRE PSYCHOLOGIQUE. MAIS EN TERMES DE PRODUCTION VIDÉOLUDIQUE, ON PEUT DIRE QU'ON LES COMPTE SUR LES DOIGTS. SANS ÊTRE TOUTEFIS VRAIMENT DANS LE MÊME ESPRIT, ON N'EN TROUVE QUE QUATRE, ET SUR PC QUI PLUS EST. SANTARUM, UN TITRE VRAIMENT ÉTRANGE OU VOUS INCARNEZ UN PERSONNAGE AMNÉSIEQUE QUI SE REVEILLAIT DANS UN ASILE ET QUI SE RENDAIT COMPTE PEU À PEU QU'IL ÉTAIT L'OBJET D'UNE OUVERTURE ENTRE LE MONDE NORMAL ET CELUI DES DÉMONS...

SEVEN - THE DAY OF SOULS, UN JEU DE CRYO, ADAPTATION DIRECTE DE FAUST... UN JEU ÉTRANGE MAIS QUI N'AVAIT PAS BÉNÉFICIÉ DE BEAUCOUP DE SOINS. DOMMAGE, VU LE SCÉNARIO...

OU ENCORE LA SÉRIE DES PHANTASMAGORIA OU 7TH GUEST... DES PRODUCTIONS BASÉES SUR L'AMBIANCE ET LA PEUR MAIS AUSSI SUR LA PSYCHOLOGIE. EN BREF, LE THRILLER PSYCHOLOGIQUE EST UN GENRE PEU REPRÉSENTÉ, MAIS QUI DEVRAIT L'ÊTRE PLUS SOUVENT. ENCORE UNE FOIS, MERCI KONAMI !





LA DISEUSE DE BONNE AVENTURE EST UN PERSONNAGE ENIGMATIQUE MAIS TRÈS SÉRÉNABLE : ELLE VOUS RÉVÈLE, À CHAQUE NOUVEAU CHAPITRE, L'HEURE EXACTE DE VOTRE DÉCÈS.

**"Sea-hare Poison"**  
The female sea-hare is very poisonous. The only way to survive poisoning is by taking the antidote. The person poisoned can only survive the number of days that the sea-hare from where the poison was extracted. After that time period has elapsed, the person poisoned will die instantaneously.

PARFOIS, IL SUFFIT DE TOMBER SUR LE BON BOUGUIN POUR TROUVER UNE SOLUTION CAPABLE D'ÉVITER LA MORT...



EN PARLANT D'OMBRE, CELLE QUI SIÈGE DERRIÈRE VOUS SEMBLE VOUS VOULOIR DU MAL. MAIS À QUI APPARTIEN-ELLE DONC ?

## Casting

### EIKE KUSCH :

LE HÉROS DE SHADOW OF MEMORIES. LE GENRE DE TYPE QUI N'A PAS DE CHANGEMENT : IL MEURT DÈS LE DÉBUT DE L'AVENTURE.

HEUREUSEMENT, HOMUNCULUS VA L'AIDER À S'ÉCHAPPER DE SON FUNESTE DESTIN. EIKE EST UN PERSONNAGE ÉTRANGE ET DONT ON NE SAIT ABSOLUMENT RIEN : IL N'A PAS DE PASSÉ, PAS DE FUTUR ET ON NE CONNAÎT RIEN DE SON PRÉSENT.

UN PERSONNAGE VRAIMENT MYSTÉRIEL QUI NE SEMBLE JAMAIS AVOIR DE RÉACTION AUX ÉVÉNEMENTS QUI LE FRAPPENT. BIZARRE... VOUS AVEZ DIT BIZARRE ?

### DANA :

DANA EST LA SERVEUSE À MI-TEMPS DANS LE BAR OÙ EIKE SE RÉVEILLE APRÈS SA MORT. ELLE N'A PAS DE FAMILLE ET DERRIÈRE SES AIRS TIMIDES ET FRAGILES SE CACHE UNE FEMME FORTE QUI A DE SOLIDES PROJETS. LESQUELS ? VOUS LE DÉCOUVRIREZ EN FINISSANT LE JEU. DANA EST UN PERSONNAGE SEUL, QUI SEMBLE NE RIEN VOIR, NE RIEN CONNAÎTRE. ELLE AUSSI EST MYSTÉRIEUSE. COMME ON DIT, C'EST UNE BEAUTE FROIDE. ELLE CACHE BIEN DES SECRETS...

### HOMUNCULUS :

LE MYSTÉRIEL PERSONNAGE QUI VA AIDER EIKE À REVIVRE. D'APPARENCE ANDROGYNE, ON NE SAIT PAS VRAIMENT QUEL SEXE IL REPRÉSENTE, MAIS ON EST CERTAIN QU'IL S'AGIT D'UNE ENTITÉ ET NON D'UN ÊTRE HUMAIN. LA QUESTION EST : POURQUOI HOMUNCULUS AIDE-T-IL/ELLE EIKE ? VOUS LE DÉCOUVRIREZ EN FINISSANT LE JEU.

### MARGARETE WAGNER :

LA FILLE DE L'ALCHIMISTE MÉDÉVAL, DR WAGNER, MARGARETE EST UN PERSONNAGE QUI NE SEMBLE PAS TRÈS RÛTE. ELLE ADORE LES HISTOIRES D'AVENTURE ET EST PASSIONNÉE PAR LE DESTIN DE EIKE. ELLE DÉTESTE SA VIE, MAIS RESTE COURTOISE ET ATTACHANTE ENVERS LES GENS QU'ELLE CONNAÎT. ELLE CHERCHE, EN VAIN, DE TROUVER UNE SOLUTION À SON MAL ÊTRE ET À ÉCHAPPER À SON DESTIN.

### HUGO WAGNER :

HUGO EST LE JEUNE FRÈRE DE MARGARETE ET LE FILS DU DR WAGNER. IL EST JEUNE, MAIS SEMBLE DÉJÀ TRÈS INTELLIGENT POUR SON ÂGE. IL A ÉTÉ TRAUMATISÉ PAR LA MORT DE SA MÈRE CAR IL N'A PAS DE BONS RAPPORTS AVEC SON PÈRE. HUGO EST UN PERSONNAGE À VIF, QUI SOUFFRE DE PAS MAL DE PROBLÈMES ET QUI REFOULE SA HAÏNE EN APPRENTISSANT PROGRESSIVEMENT À ÉTUDIER LA MAGIE.



PlayStation 2 (Jap)

Conception : KCEM

Distribution : Konami

Dispo en : jap, bientôt en français

Genre : Thriller psychologique

Compatible avec : Dual Shock 2

fonction vibration

Nb de CD : 1

Blocs memory : 1

**Graphismes : 89%**

C'est très, très beau et le moindre mérite est de le reconnaître. Si les décors restent relativement classiques dans la conception, ils surprennent par leur réalisme. En ce qui concerne le son apporté aux divers visages et personnages, c'est du très bon travail.

**Musiques : 85%**

Niveau brutage, rien à redire : l'équipe de Konami s'est encore surpassée. Les voix d'acteurs sont également très réussies même si l'anglais préfère du japonais. Mais pour une fois que l'on peut tout comprendre sans avoir besoin de passer par la case USA, l'applaudis. Niveau mélodies, elles sont réussies dans l'ensemble mais rien ne vaut le thème à la page de présentation... *Shin* !

**Durée de vie : 70%**

Le jeu est relativement court (on le termine en moins de six heures) mais il faut débloquer cinq fins pour y avoir accès... Autrement dit : y a du boulot ! De plus, le scénario est excellent et découvre tous les renseignements nécessaires pour la compréhension TOTALE de l'histoire révisée d'un challenge corse.

**Accessibilité : 93%**

Comme je vous le précisais plus haut, tout est configurable en anglais. Les voix le sont (à l'origine). Vous avez également la possibilité de sous-titrer au cas où votre oreille ne serait pas des plus anglotées. Les menus, également, sont entièrement dans la langue de Shakespeare.

**Scénario : 96%**

La note parle d'elle-même : le scénario de Shadow of Memories est une véritable tuerie. Tout d'abord, le principe qu'il propose est novateur et vraiment terrible. L'histoire, en elle-même, est démente-normal, c'est une excellente repompe de Faust.

**Présentation : 80%**

Le packaging est des plus obscures mais on constate quand même un effort au niveau de la notice. L'habillage est sympa, sans plus... une demo de Silent Hill 2, ceas, l'altax et pléner. En termes de scènes vidéo, on ne peut rien dire ou que c'est la matière... propre... du jeu.

**Psychologie des personnages : 95%**

Du grand art ! Le jeu est basé dessus, vous me direz. Eike a été travaillé comme jamais Konami ne l'avait fait auparavant. Quant à Dana et Margarete, elles ont également une part de fou qui les rendent vraiment attachantes. Enfin, Homunculus est un exemple en matière de psychologie... Tout comme Hugo, du reste. Enfin, bref, la grande réussite de SoM avec son scénario.

**85%**  
pour la plupart  
**95%**  
pour les cerveaux

## Al find of magic

SANS DÉCONNER, FREDDIE MERCURY AURAIT BEAUCOUP APPRÉCIÉ SKIES OF ARCADIA. BON, C'EST VRAI QU'IL AURAIT ENCORE PLUS KIFFÉ GRANDIA 2, VU QUE CE DERNIER POSÈDE LES SORTS LES PLUS SPECTACULAIRES SUR 128 BITS. SKIES S'EN SORT QUAND MÊME HAUT LA MAIN AVEC EFFETS DE LUMIÈRE À GOGO, CHAQUE MAGIE S'AMÉLIORANT AU FUR ET À MESURE DE VOTRE AVANCÉE DANS LE JEU. A VOUS DE LES DÉCOUVRIR TOUTES...



# Skies of Arcadia

Adorateurs de l'officiel, vous pouvez pousser un grand «ouf» de soulagement car le jeu que vous attendez tous et toutes arrive enfin. Depuis sa sortie au pays des mangeurs de sushis en septembre dernier, Eternal «Skies of» Arcadia s'est imposé comme l'un des meilleurs RPGs à l'heure actuelle, talonnant de près les Final Fantasy et autres Chrono Cross. Le voici donc qui arrive dans notre beau pays fromager, dans une version (tenez-vous bien) ENTIEREMENT en français!! Les allergiques à Shakespeare vont donc enfin pouvoir profiter de la dernière merveille de Sega. Heureusement pour eux, d'ailleurs, car mis à part Grandia 2, les Evolution, Time Stalkers et consorts faisaient quand même plutôt honte à nos Dreamcast qu'autre chose. C'est parti donc pour le test de «Les Cieux d'Arcadia» (non, là, je déconne) !!



C'EST À CE MOMENT-LÀ QUE VOUS COMPRENDREZ LA BEAUTE DE SKIES OF ARCADIA



LA CARTE S'AGRANDIRA AU FUR ET À MESURE DE VOS PÉRIPLÉS



RHAKNAM, LA GROSSE «BALEINEARC» (PFFFF...), VOUS RÉSERVE BIEN DES SURPRISES

Lorsque Jay m'appela un lundi comme tant d'autres pour me dire qu'il fallait que je fasse le test de la version française de Skies of Arcadia, me vint immédiatement à l'esprit la question suivante : que vais-je bien pouvoir ajouter concernant ce jeu, alors que tout a déjà été dit et répété maintes et maintes fois ? Un bon nombre d'entre vous connaît déjà ce jeu aux multiples facettes, étant donné qu'on est quasiment tous intéressés uniquement par l'import. Mais bon, saluons tout de même l'effort (surhumain?) de Sega qui

s'est enfin donné la peine de traduire une de leurs nouveautés. Il faut dire qu'après l'expérience Shenmue (merci les menus en français!), ils n'avaient pas intérêt à renouveler leur erreur, surtout que Grandia 2 sort lui aussi entièrement en anglais. C'est une bonne chose dans la mesure où certains RPGistes ont des difficultés avec la langue d'Iron Maiden et préfèrent voir du français à l'écran. Mais trêve de bavardages et passons directement à l'essentiel, c'est-à-dire the game (ou le jeu pour ceux qui n'au-



LE SIGNE DE VICTOIRE DES DEUX COMPÈRES

# Fina

LA BELLE SILVITE FINA, TOUT EN ÉTANT MON PERSONNAGE PRÉFÉRÉ DU JEU (AVEC CALCIAN), EST CELLE QUI AMÈNERA L'AVENTURE AU DEVANT DE VYSE ET AIKA. C'EST DONC AUTOUR D'ELLE QU'EST BASÉE TOUTE L'HISTOIRE. FINA EST LE PLUS FAIBLE PERSONNAGE EN ATTAQUE, MAIS ELLE COMPENSE CE DÉFAUT PAR UN LARGE CHOIX DE POUVOIRS DE GUERISON. C'EST UNE JEUNE FILLE TRÈS NAÏVE, TOTALEMENT INGENUE ET QUI NE CONNAÎT RIEN AU MONDE «REEL». JE VAIS VRAIMENT ÊTRE OBLIGÉ DE TOUT LUI APPRENDRE, MOI, À CELLE-LÀ...



neient pas compris. Skies of Arcadia dispose tout d'abord d'un about majeur : son scénario. En effet, on aura rarement vu plus accrocheur que ce dernier, sans parler de sa longueur, digne de ce qu'un fan de RPG est en droit d'attendre d'un soft tel que celui-là. Pour vous résumer brièvement, l'intrigue de départ, Arcadia vous plonge en plein cœur

Vise	Niv 7	MAVPV	942	MAVPI	4
PV	942/942	MP	2	MPP	0
Articles		Pouces	51	Vieus	42
		Objets	34		
Magie		Nive	17		
		Repos	47		
Super Attaque					
Équipement		Vise le Voleur Bleu			
		Total Exp	379		
		Suivant	50		

NON, VOUS N'AVEZ PAS LA BERLUE, LES MENUS SONT EFFECTIVEMENT TRÈS SIMPLES.

d'une époque où l'exploration des contrées éloignées est reine, et où l'Aventure avec un grand A est le maître mot. Une bande de pirates de l'air, les Voleurs Bleus (ils abusent quand même ces traducteurs), représentés par Vise et Aika prêts à tout pour amasser le plus de butins possible tout en défendant, fièrement la veuve et l'orphelin, se retrouvent nez à

## Les boss

IMPRESSIONNANTS, DÉMESURÉS, TANTÔT FACILES, TANTÔT DIFFICILES, LADIES AND GENTLEMEN, CE SONT LES BOSS. MÊME SI LES PREMIERS SONT TRÈS SIMPLES À ENVOYER AU TAPIS, LE CHALLENGE SE CORSE À PARTIR DU DEUXIÈME QUART DU JEU. FAITES ATTENTION ET PENSEZ RÉGULIÈREMENT À FAIRE DU LEVEL UP SUR VOTRE CHEMIN CAR QUELQUES FOIS LES ENNEMIS SERONT TRÈS SIMPLES À BATTRE, MAIS LES BOSS BEAUCOUP MOINS. À BON ENTENDEUR !



## Aika

IMMÉDIATEMENT PLUS INTÉRESSANTE QUE VYSE (NORMAL, C'EST UNE FILLE), AIKA À LA COUPE DE CHEVEUX EXTRAVAGANTE EST LE PERSONNAGE ÉNERGIQUE ET REBELLE PAR EXCELLENCE. JALOUSE COMME AUCUNE AUTRE, ELLE EST CEPENDANT UN ALLIÉ PRÉCIEUX, ÉTANT MÊME RELATIVEMENT ÉQUILIBRÉE AU NIVEAU DES MAGIES. EN CONTREPARTIE, ELLE EST PLUTÔT FAIBLE EN ATTAQUE DIRECTE ET RESTERA DONC SOUVENT EN RETRAIT LORS DES COMBATS. COMPTEZ PÉNDANT SUR ELLE POUR BIEN VOUS FAIRE MARRER TOUT AU LONG DE L'AVENTURE.



«Aika»

C'est magnifique...  
La chasse au trésor, c'est vraiment ce que je préfère chez les Pirates de l'Air !



C'EST QUAND MÊME BIEN, LA 3D, FINALEMENT

nez avec un navire Valua lors de l'une de leurs attaques, Valua symbolisant le régime injuste et totalitaire par excellence. Ils rencontrent alors une jeune femme étrangement vêtue, Fina, et décident de la sauver à tout prix. Ainsi commence le classique mais excellentissime scénario de Skies of Arcadia. Préparez-vous à un nombre de rebondissements à la minute absolument effarant, ainsi que des personnages quelque peu nuançés mais néanmoins de toute beauté.

En ce qui concerne le gameplay, Sega et Overworks ont encore une fois fait des merveilles. Malgré le léger manque de punch en comparaison à Grandia 2, et la relative lenteur des combats (surtout en 50 hz), Arcadia possède incontestablement une in-



VOUS VERRÉZ, VOUS SÉREZ ENTÉRIÈREMENT D'ACCORD AVEC FINA AU BOUT DE QUELQUES HEURES DE JEU.

terface très agréable s'adaptant aussi bien au novice qu'à l'expert. Le système inclut comme à l'accoutumée différentes couleurs représentant les différents éléments. Tout au long du jeu, vous pourrez ainsi changer la couleur de votre arme, quelle qu'elle soit, et vous battre en tirant parti des diffé-

## Des décors somptueux

HORMIS LA PROFONDEUR DE CHAMP QUI EST HALLUCINANTE, LES DÉCORS VOUS FERONT ÉGALEMENT BAYER D'ADMIRATION, TANT POUR LEUR RICHESSE QUE POUR LEUR DIVERSITÉ. JE NE POURRAIS MÊME PAS VOUS DIRE LE NOMBRE D'ENDROITS DIFFÉRENTS QUE VOUS VISITEREZ TANT ILS SONT NOMBREUX. SEGA NOUS OFFRE DONC DEUX GD BOURRÉS À CRAQUER DE PAYSAGES EN TOUT GENRE ET DE COULEURS MIROBOLANTES. BON EXPLOSADE DE RÉTINES !



# Galcian

UNE FOIS N'EST PAS COUTUME, J'AI DÉCIDÉ DE CONSACRER UN PETIT ENCADRÉ À CELUI QUI POUR MOI EST INDISCUTABLEMENT LE VRAI MÉCHANT DE SKIES OF ARCADIA : GALCIAN. FROID, CALCULATEUR, STRATÈGE MILITAIRE EXEMPLAIRE, GALCIAN EST L'INCARNATION DU DIABLE EN PERSONNE, COMME LE PROUVE SON BOUC FINEMENT TAILLÉ. FAITES BIEN ATTENTION À LUI CAR IL VOUS RÉSERVE BIEN DES SURPRISES.



Galcian  
Vous imparte, on dirait que la bataille est terminée. Retrouvez la fille et amenez-la moi.



Galcian  
Je suis Galcian, Seigneur de l'Armada Impériale.



DES CAVERNES PYRAMIDALES DE TOUTE BEAUTÉ



Contre-attaque

LES CONTRES SE DÉCLENCHENT AUTOMATIQUEMENT DANS SKIES OF ARCADIA



3e Amiral de l'Armada  
**Vigoro**

Vigoro  
Quel âge a t-elle ? Elle est belle ?

TOUT À FAIT D'ACCORD AVEC CE CHER VIGORO



LES LOOPERS SONT LES ENNEMIS LES PLUS LÂCHES DU JEU, MAIS AUSSI CEUX QUI RAPPORTENT LE PLUS D'EXP



LORS DES COMBATS, VOUS POURREZ TOURNER L'ÉCRAN DANS TOUS LES SENS



Canon Harpon

LE CANON-HARPON VOUS SERA PLUS UTILE LORS DES COMBATS AÉRIENS

# Wyse



LE HÉROS (C'EST LE CAS DE LE DIRE) DE SKIES OF ARCADIA. WYSE, EST UN MEC QUAND MÊME PLUTÔT ORIGINAL POUR UN HÉROS DE RPG, ÉTANT DONNÉ QU'IL EST CARRÉ COMME PAS DEUX. JE VEUX DIRE PAR LÀ QU'ON A RIEN À LUI REPROCHER, À CET HOMME-LÀ : IL N'A NI UN LOURD PASSÉ, NI UNE ENFANCE DIFFICILE, BRIEF IL S'ÉCLATE À JOUER LES PETER PAN DES AIRS ET PERSONNE NE TROUVE RIEN À LUI REDIRE. ET VOUS VOULEZ QUE JE M'IDENTIFIE À ÇA ? NON MAIS OH... MAIS OUI, JE L'AIME BIEN, WYSE, MAIS OUI...



Contre-attaque



UNE FEMME PEUT EN CACHER UNE AUTRE, N'EST-CE PAS?



«Belleza»  
Tu n'as pas de chance, Vigoro.  
Cette fille est tout le contraire.  
Elle est très timide et réservée.

PAS BESOIN DE COMMENTAIRE, NON?

## Zbam dans ta gueule

...OU COMMENT RÉSUMER EN QUATRE MOTS LES FURIES DE SKIES OF ARCADIA. CHAQUE PERSONNAGE POSSÈDE ENTRE TROIS ET CINQ FURIES, CHACUNE NÉCESSITANT UN CERTAIN NOMBRE DE BAIES DE LUNE POUR POUVOIR ÊTRE APPRISE. CES MÊMES FURIES PEUVENT ÊTRE AUSSI BIEN D'ATTAQUE QUE DE DÉFENSE, CELA DÉPEND DU PERSONNAGE. EN TOUT CAS, RÉGALEZ-VOUS BIEN EN MATANT LES DERNIÈRES CAR ELLES VALENT LE COUP D'ŒIL, C'EST MOI QUI VOUS LE DIS !



rentes oppositions élémentaires pour mieux terrasser vos ennemis. Il n'y a donc plus d'arme spécifiquement rattachée à tel ou tel élément; c'est à vous de régler la couleur de vos armes comme vous l'entendez. De plus, c'est également de cette manière que vous apprendrez les différentes magies du jeu : à chaque fin de combat, vous capitaliserez des points qui, une fois un certain cap dépassé (tout comme l'expérience), vous débloquent les magies qui sont au nombre de trente-six divisées en six catégories. Le joueur est donc libre de répartir les magies entre les personnages comme il le veut, sachant que certains persos sont plus magiciens que d'autres, si vous voyez ce que je veux dire... Ingénieux, non?

Ca vous donne envie, hein? Eh bien sachez que c'est loin d'être terminé. Car non seulement Skies of Arcadia conserve toutes les bases du bon RPG rétro comme on l'aime, mais en plus il apporte avec lui son lot d'innovations en tout genre. A commencer par les déplacements entièrement en 3D, que ce soit sur la carte ou dans les villes et donjons. Rares sont les softs qui peu-

vent  
pré-  
tendre  
avoir  
une  
profon-  
deur de champ  
aussi belle que  
celle-là, et on  
sent bien

qu'une partie de l'équipe du cultissime Panzer Dragoon : Azel s'est chargée du développement de Skies (pour les intimes). Ensuite, en plus des combats habituels, Skies vous réserve des combats aériens en temps réel contre d'autres navires. C'est vraiment très fun et accompagné d'une musique superbe, surtout pour les boss. Signalons également la présence de Cupil, l'arme de Fina. C'est en réalité son animal de compagnie : vous devrez donc vous en occuper à la manière d'un Tamagochi, et plus vous lui donnerez des Chams à



L'INTERFACE EST SENSIBLEMENT LA MÊME DANS LES COMBATS EN BATEAU



UN DES PLUS BEAUX PASSAGES DU JEU



EN QUAI, IL S'APPELLE VISE ET IL VA T'EXPLOSER LA CUEILLE, ESPÈCE D'ORDURE!!



Baltor  
Tous à vos postes de combat !!!

BALTOR EST LE CHEUR ROICULE DU JEU

## Be French Version

Oui, je sais, c'est déjà bien que le jeu soit traduit en français. Oui, je sais aussi qu'il y a des gens qui captent rien à l'anglais et qui ont par conséquent besoin d'une VF, et je le comprends tout à fait. Il n'empêche qu'ils pourraient tout de même faire un effort de plus au niveau du vocabulaire. Non mais c'est vrai, pourquoi est-ce que la version française d'un jeu me paraît-elle toujours débordante de naïveté ? Il suffirait simplement de rendre les persos plus vivants, par exemple en changeant « cela » par « ça », ou d'autres trucs dans le genre. C'est quand même des pirates, bordel !!



LA BANNIÈRE FÉDÉRATRICE DES VOLEURS BLEUS

manger, plus sa puissance augmentera et ses formes évolueront. Sega apporte ici la preuve qu'on peut encore innover dans le domaine du RPG, aussi minime que ce soit. Ce ne sont là que quelques exemples parmi d'autres de tous les petits détails qui font que Skies of Arcadia est LE jeu à posséder en ce début de millénaire si vous avez une Dreamcast. L'aventure est on ne peut plus tripanante, ça faisait vraiment longtemps que j'n'avais pas autant accroché à un jeu tel que celui-là. Et je précise bien « tel que celui-là », car Skies n'est en aucun cas à ranger dans la même catégorie qu'un FF ou un Valkyrie Profile (qui est une turerie hallucinante, soit dit en passant). Ici, point de prise de tête ou d'esprit torturé : ce qui compte dans



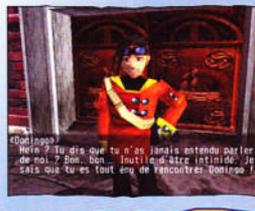
Aika  
Il te disait qu'il fait si chaud dans les déserts...  
Barr, que si vous marchez trop longtemps en soleil, vos cheveux prennent feu ?



Marion  
C'est bon d'être sur la terre ferme !  
Oh terre que je t'aime ! Oh terre non amour !  
Cela fait du bien de se rouler comme ça !



Vyse  
Après vous avoir vu taper de sang froid un homme désarmé, je ne peux pas tout laisser partir comme ça. Sortez votre robe, Alfonso !



Googoo  
Moi ? Tu dis que tu n'as jamais entendu parler de moi ? Sou, bon... Inutile d'être intimidé, je sais que tu es tout au de l'encontrement...  
Shoggo !!

Skies, c'est bel et bien l'immersion totale dans l'univers que nous propose Sega, et quoi de plus facile puisque, comme vous le constaterez tout au long du jeu, l'histoire reprend tout simplement notre univers à nous, le vrai, et le modélise « RPGiquement » (désolé pour ce barbarisme ignoble, Mlle la correctrice) en réunissant les rêves de tout homme en un : l'accomplissement, de ce rêve, tout simplement.

Axel



C'EST ICI QUE VOUS VERRAZ VOS MAGES SE DEVELOPPER

Dreamcast (Pal)

Conception : Sega/Overworks

Distribution : Sega

Dispo en : jap, US

Genre : RPG

Blocs memory : 27

Nbre de GD : 2

**Graphismes : 97%**

Sans déconner, Skies of Arcadia est, de toute beauté et je défends quoi qu'on me dise le contraire, les couleurs patées de partout, les effets de lumière sont splendides et vous y verrez la plus belle cascade des jeux vidéo. Sega a refait notre monde de manière admirable.

**Musiques : 96%**

Malgré une relative répétition, les musiques sont très réussies mais dans un esprit différent des autres productions actuelles. Certains thèmes sont inoubliables au point d'être vraiment dégoutés que l'OST soit introuvable à l'heure actuelle ! Vous serez preneux...

**Durée de vie : 95%**

L'un des plus longs RPGs à l'heure actuelle. On pourrait chiper en disant qu'une fois terminé on n'a pas vraiment envie de relancer le jeu (tout du moins pas tout de suite), mais il est clair qu'Arcadia propose un challenge très fourni et donc une durée de vie conséquente.

**Accessibilité : 96%**

Prise en mains rapide et efficace, menus très clairs (que demander de plus ? Le système de tour par tour assez particulier pourra en déstabiliser certains au début, mais on s'habitue très vite.

**Scénario : 97%**

Le scénario en lui-même est on ne peut plus classique, avec gentils d'un côté, méchants de l'autre et tout le tralala qui s'ensuit. Mais la grande force d'Arcadia, c'est qu'on ne manie plus, on ne book plus, on ne fume plus, et on va même plus aux chocs : on reste scotché au padda du début à la fin.

**Présentation : 90%**

L'intro en temps réel est superbe et met vraiment le joueur dans l'ambiance. Mais comme toujours, les bouliers officiels aux couleurs des schtroumifs sont une fois de plus dégalvaissés, et je ne vous cache même pas de la quantité. Parmi les distributeurs officiels comprendrils-ils qu'il faut soigner le packaging ?

**Psychologie des**

**personnages : 94%**

Les personnages « arcadiens » sont aux antipodes des productions squaresufflées. Comprenez par là qu'il ne sera point question ici de Jays (persos tourmentés, quoi) mais plutôt de Kyon (le seul vrai) : bref, malgré la fait qu'il soient un peu clichés, Vise, Aika et Fina et les autres vous feront passer de très bons moments.

**96%**

# Fear Effect 2

Un jeu Play 1 ? Profitez-en les gars, ça va commencer à se faire sérieusement rare. C'est vrai que ce Fear Effect 2 commençait à se faire attendre. Cette impatience était due à un premier épisode vraiment excellent. Techniquement, il était irréprochable, et était l'un des premiers jeux à nous donner vraiment l'impression d'assister à un film. Et aujourd'hui, nous voilà la suite qui est en fait le commencement. Vous voulez comprendre, lisez la suite.



GLAS DIRIGERA UN ENORME ROBOT, VRAIMENT MARRANT.



C'EST L'HEURE DE SE CHANGER (CHOUETTE !).



UN PASSAGE ASSEZ RIDICULE, OU DES GENS DANSENT LA MACARENA.

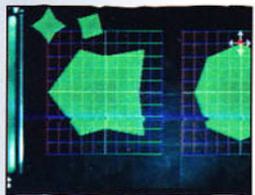
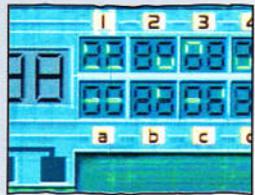


CERTAINEMENT L'ECRAN QUE VOUS VERREZ LE PLUS SOUVENT.



APRES UN PASSAGE VRAIMENT DUR, UN BOSS VOUS ATTEND.

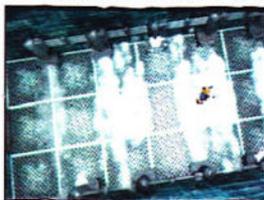
## Moi chercher !



On n'échappe pas aux énigmes. Celles de Fear effect 2 ne sont pas très nombreuses et ressemblent à celles du un. Si certaines vous prennent vraiment pour un con, une vous demande de faire des additions et des soustractions, d'autres joueront un petit jeu plus sur vos nerfs, celle où l'on doit reproduire une forme est horrible, mais bien trouvée. Sinon, c'est surtout une histoire de code à trouver, ou de fusible à replacer.

Cette suite, appelée Retro Helix, se passe en effet avant le premier épisode, avant que Hana, Glas et Deke se connaissent et forment le trio de tueurs professionnels qu'ils sont dans le premier. Ainsi, grâce à Fear Effect 2, vous allez savoir comment ils se sont rencontrés, et faire, par la même occasion, la connaissance de Rain. Mais revenons sur les personnages principaux. Bien que vous n'allez pas jouer avec eux tout de suite, vous aurez l'occasion d'incarner Royce Glas et Jacob Decourt. Le premier est un ancien militaire de l'armée américaine, un officier décoré par le gouvernement, et, dégoûté par la justice de son pays, il va se reconverter mercenaire, et accomplir diverses missions pour de l'argent. Le second, surnommé Deke, est un tueur sans aucune pitié, c'est vraiment le boum du groupe. Les deux persos restants sont les plus importants dans l'histoire, ou devrais-je dire les plus importantes, il s'agit en effet de deux superbes créatures. La première était l'héroïne du un (de la suite donc), Hana Tsu-Vachel, moitié française, moitié chinoise. C'est une

personne qui n'hésite pas à recourir à ses charmes pour arriver à ses fins (une s... quoi). Quant à la seconde, Rain Qin, on ne sait rien d'elle, à part qu'elle fait équipe avec Hana, et qu'elle est très proche d'elle. Maintenant que vous avez fait connaissance avec les gentils (enfin un peu méchants, mais bon, on s'est compris), parlons un peu du jeu, et en particulier des différences avec le un. Sur le plan technique, il n'y a pratiquement pas, c'est un peu plus beau c'est vrai, mais il faut avouer que le premier utilisait déjà exceptionnellement les capacités de la PlayStation (qui commence à être fatiguée). Les décors étaient en 3D pré-calculée, à la façon de la majorité des Survival-Horror, c'est-à-dire qu'on dirigeait des persos en 3D sur un décor en 2D, pour respecter l'échelle. Mais pour



RAIN EST EN MALVAISE POSTURE.



## Te souviens-tu du pont...

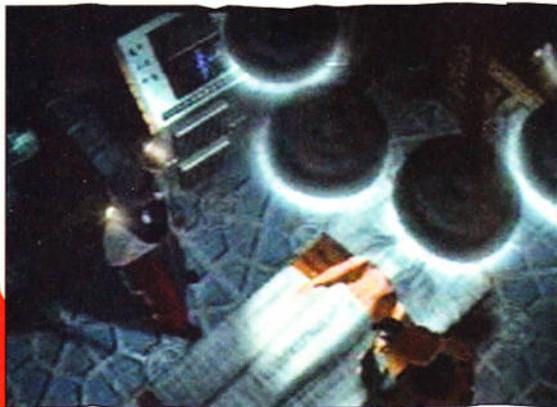
Ah Yves Duteil, toute mon enfance. Vous aussi vous vous souvenez de ses belles chansonnettes qui n'ont absolument rien à voir avec les décors du jeu. Décidément, je ne m'arrange pas, moi. Voilà, il fallait bien que je remplisse ce thème, car de toute façon, vous voyez par vous-mêmes, ils sont grandioses, peut-être un peu sombres, mais c'est l'ambiance qui veut ça. Bon je vous laisse, il faut que j'aille me reposer. Prendre un enfant par la main... Agaga bubu !



ÇA, ÇA DOIT FAIRE TRÈS MAL. MAIS JE PENSE QU'IL EST MAINTENANT AU COURANT (HO ! HO !).



FEAR EFFECT N'ÉCHAPPE PAS À LA MODE MATRIX.

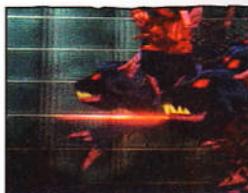


L'ATRO COMMENCE TRÈS FORT, JE VOUS PREVIENS, C'EST ASSEZ CRADE.



VOICI NOTRE DUO DE CHOC, HANA ET RAIN.

## C'est gore...



Ah oui, pour ça, Fear Effect 2 est gore. La majorité des scènes nous montre des corps mutilés, des traces de sang un peu partout sur les décors, et j'en passe. Je retiendrais surtout la scène où Deke enfonce un coup de poing américain clouté dans la tempe d'un soldat, tout en souriant bien sûr, telle est la dure vie d'un tueur.

Fear Effect, c'est un peu spécial, ici on ne peut pas dire que les décors soient de vulgaires images fixes. Non, ici, tout est animé, pour la simple et bonne raison que chaque tableau est en fait une cinématique tournante, c'est ce principe qui donne l'impression que le décor « s'arrête », alors qu'en fait c'est la vidéo qui revient au début. J'essaye d'être le plus clair possible. En tout cas, cela donne un rare dynamisme aux décors en les plaçant ainsi parmi les plus beaux et les plus détaillés de la machine. Ce n'est pas la seule originalité du soft, tout le monde connaît maintenant Jet Set Radio, et le procédé qui a servi à modéliser les personnages, le Cell Shading, est à peu près le même qui a été utilisé ici, donnant l'impression que Fear Effect est un mélange de film réaliste et de manga, et on peut dire que ceci renforce encore plus l'ambiance, déjà très forte. La modélisation des personnages est également très bonne, ils n'ont pas trop l'aspect cubique, et les expressions données sur le visage sont très réalistes. La bande-son a été très travaillée, au niveau du son, les voix digites collent parfaitement aux persos (vous pouvez mettre un sous-titrage), les bruitages, criants de réalisme, et les musiques stressantes à souhait. Pour ce qui est de la durée de vie, il paraît assez long, je dis « il paraît », ne l'ayant pas encore terminé, je suis incapable de dire où j'en suis,



EN ATTAQUANT PAR DERRIÈRE, VOUS POURREZ TUER EN UN COUP.

on ne peut même pas se repérer à l'aide des CD, puisque vous ne les faites pas dans l'ordre, et que vous revenez sur d'anciens CD. Pour être plus clair, j'en suis à 4h30, et j'ai fait le CD 1, 2, 1, 4, 3, c'est assez bizarre, mais c'est dû au fait qu'un CD propose ses propres décors. Qu'est-ce que je pourrais rajouter, ah oui, pour les petits pervers comme Kyo et moi, le jeu vous propose pas mal de scènes osées, parfois lesbiennes (ça reste très correct), je retiens la scène où Rain se fait capturer par un être hideux. L'état dans lequel vous la retrouvez est très évocateur, et fait référence à pas mal de grands moments de manga X, mais pour savoir ça, il faut être connaisseur... oups ! j'suis démasqué !!

Ben



L'ARME ELECTRIQUE EST TRÈS UTILE CONTRE CERTAINS ENNEMIS.



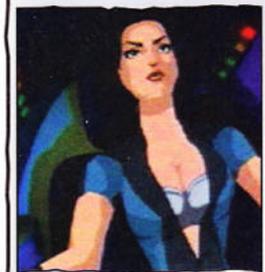
CERTAINES SCÈNES SONT SPECTACULAIRES.



PARFOIS, IL VAUT MIEUX SE CACHER DANS LA PÉNOMBRE.



DIFFÉRENTES FAÇONS DE MOURIR, ICI, ASPHYXIE.



## Les anti-héros de Fear Effect 2

Anti-héros, car leurs intentions sont loin d'être louables. Ils n'hésitent en aucun cas à tuer, dans des circonstances parfois atroces, et souvent dans le but de gagner de l'argent. Mais ça fait du bien d'incarner quelqu'un qui n'est patoubo et patoujenti, et de rentrer dans la peau d'une personne au caractère bien prononcé. Je vous ai déjà parlé de Hana et de Rain, vous aurez aussi l'occasion de jouer avec Deke, une pure ordure, et Glas, un ancien flic reconverti en mercenaire.



## ... et sexy.

Hana et Rain sont les deux héroïnes de Fear Effect 2. Elles sont très jolies, pour ne pas dire carrément B... (non je ne le dirai pas, c'est très mal vu par la gent féminine. En fait c'est surtout que Céline va me taper, elle est très méchante) et la plupart du temps, plutôt dénudées. De plus, elles ont l'air très proches, si vous voyez c'que j'veux dire. Et ce sera alors pour nous l'occasion d'assister à des scènes plutôt osées, en particulier celle de l'ascenseur.



UNE PETITE SÉQUENCE DE SNIPER.

PlayStation (US)  
 Conception : Kronos  
 Distribution : Eidos  
 Dispo en : US  
 Genre : Survival-horror  
 Compatible avec : Dual Shock  
 Nbre de CD : 4  
 Blocs memory : 1

# 96%

- ▶ 1. 遊び方：基本編
- ▶ 2. 遊び方：応用編
- ▶ 3. 兵士の種類
- ▶ 4. 実践練習  
メニューに戻る

チュートリアルです。  
私、エローールが戦闘ルール  
について解説を行います。

VOICI LE MENU DU TUTORIAL



C'EST ICI QUE VOUS CHOISIREZ VOTRE AVENTURE

# Hundred Swords

Oyez, oyez, jeunes chevaliers et autres gaillards médiévaux de tout poil, car voilà que nous parvient enfin ce que tout le monde... Heu, non, ce que tous les RPGistes att... Enfin, bref, ce que MOI, j'attendais avec grande impatience dans le monde japonisant de la console. Je veux bien sûr parler d'un RTS, ou encore Real Time Strategy, ou encore stratégie en temps réel, histoire de s'exprimer comme tout le monde. N'étant, en effet, pas particulièrement emballé par les différents styles graphiques des RTS sur PC, mais appréciant tout de même les systèmes de gestion présents dans ces jeux, j'avais bon espoir dans une future création représentant bien ce style. Et ce fut encore une fois Maître Sega qui combla mes attentes avec ce dénommé Hundred Swords. Chevaliers. Préparez vous à faire ripaille sur les cadavres de vos ennemis !



LE MENU DE GESTION AVANT DE PARTIR AU COMBAT



CRÈVE, CHAROGNE

## Aaaaah, ces Japs...

Soignons francs dès le départ: je préfère vous prévenir tout de suite qu'attendu que le jeu est entièrement, mais alors vraiment entièrement, en japonais et que si, comme moi, vous n'avez que de très vagues notions de cette magnifique langue venue de l'est, préparez-vous à en bayer très sérieusement durant les premières heures de jeu. Non seulement la barrière de la langue est là et bien là, mais le problème vient surtout du fait que les joueurs console (moi y compris) n'étant pas habitués à la stratégie pure et dure mais plutôt aux RPGs typiquement console, la marge de compréhension n'en devient que plus large. Tournez donc bien sept fois votre langue dans votre bouche avant de vous décider à vous le procurer car il est clair que ce soft ne sera jamais assimilé à 100% par

un non-japonisant tant sa richesse est grande.

## Préparation d'une arnaque

Mais cessons ces considérations futiles et concentrons-nous sur le jeu lui-même. À l'origine, Hundred Swords naquit dans les salles d'Arcade japonaises où l'on pouvait y jouer seul ou carrément en réseau avec d'autres bornes d'Arcade dans tout le Japon. À la suite d'un succès certain, Sega se demanda donc: "Mais pourquoi qu'on le convertirait pas sur notre Dreamcast chérie, histoire qu'elle se vende un peu mieux?", et ce fut chose faite quelques mois plus tard grâce à la talentueuse équipe de Smilebit que vous connaissez déjà tous pour Space Channel 5 et Jet Set Radio. Je doute que les ventes de la console aient



18 MISSIONS RÉPARTIES EN 3 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ. BONNE CHANCE !

augmenté, mais Smilebit a, une fois de plus, assuré grave, comme on dit. Hundred Swords est donc un jeu de stratégie en temps réel dans le plus pur esprit de Warcraft, Starcraft, et autres Command & Conquer. Cela signifie donc que vous devrez gérer des troupes entières dans des combats contre d'autres forces armées, le tout dans un univers héroïco-fantaisiste du plus bel effet. Pour vous expliquer très grossièrement de quoi il s'agit, le principe de base consiste à récupérer des ressources, créer des bases puis des unités, et une fois que vous aurez tout ce dont vous avez besoin, allez boussiller la gueule de l'ennemi en faisant bien attention à ce qu'il n'en reste aucun. Car ce type de jeu rentre dans la catégorie des "plus" : plus on tue d'ennemis, plus on gagne de ressources,

plus on continue à bâtir et plus on re-tue d'autres ennemis, et ainsi de suite. Un principe fort simple de prime abord mais qui ne l'est en fait pas vraiment et qui surtout se révèle extrêmement jouissif, croyez-moi.

### La boucherie totale

Il y a dans Hundred Swords trois modes de jeu : le mode Aventure qui, comme son nom l'indique, inclut un scénario et une évolution plus ou moins précalculée de vos troupes; puis le mode Mission où vous pourrez remplir plus de 18 de ces mêmes missions suivant trois niveaux de difficulté, chacune vous imposant une configuration précise de vos hommes; et enfin le mode Online où vous pourrez vous bastonner sur le net avec les armées que

## Les différentes classes

COMME DANS TOUT BON RTS QUI SE RESPECTE, VOUS AUREZ ICI ACCÈS À PLUSIEURS CLASSES DE PERSONNAGES. DIVERS FANTASSINS, SOLDATS, ARCHERS, CAVALIERS, MAGIENS DE TOUTES SORTES ET D'AUTRES MACHINES DE GUERRE VIENDRONT GROSSIR VOS RANGS AU FUR ET À MESURE DE VOTRE AVANCÉE DANS LE JEU. C'EST AINSI QU'IL FAUDRA PROFITER DE VOTRE AVANTAGE LORSQUE VOUS ENVERREZ VOS ARCHERS CONTRE DE SIMPLES SOLDATS ENNEMIS, OU VOS MAGIENS CONTRE LEURS MACHINES. DE MÊME, GARE AUX REPRESAILLES SI VOUS N'ASSUREZ PAS VOS DÉFENSES.



## Les magies

BIEN QUE PEU IMPRESSIONNANTES VISUELLEMENT, LES MAGIES DE HUNDRED SWORDS SONT PEUT-ÊTRE LA CLÉ DE LA VICTOIRE CAR ELLES AGISSENT SOUVENT POUR TOUTES LES SOLDATS D'UN MÊME CHEF À QUI VOUS AVEZ COMMANDÉ UNE MAGIE. AINSI LES MAGIES DIFFÉRENT QUELQUE PEU DE CE QUE L'ON TROUVE HABITUELLEMENT DANS UN RPG CLASSIQUÉ (TEMPS RÉEL OBLIGÉ) ET PEUVENT VOUS SAUVER DANS DES MOMENTS CRITIQUES, OU ENCORE VOUS SERVIR À TENDRE UN PIÈGE À L'ENNEMI.





LA VUE DE DESSUS EST ÉGALEMENT DISPONIBLE



UN EXEMPLE DE LIGNES ENNEMIES À TERRASSER



UN GROUPE BIEN BALAISÉ POUR UN DÉBUT DE PARTIE



ÇA VOUS MET PAS L'EAU À LA BOUCHE, ÇA ?



...COMME ON PEUT LE VOIR ICI



## Scénario tortueux

LE SCÉNARIO, SANS RÉELLEMENT SORTIR DES SENTIERS BATTUS, VOUS PROPOSE AU DÉBUT DU MODE AVENTURE DE SUIVRE LES PÉRIPIÉTÉS DE RALF ET DE LA REINE GRAN. CES DERNIERS ONT EN EFFET UNE ÉTRANGE CORRESPONDANCE SÉCRÈTE JUSQU'AU JOUR DU COURONNEMENT DE RALF OÙ MASCAR INTERCEPTE UNE LETTRE DE GRAN, ET LES DEUX COMPLICES SE RETROUVENT ACCUSÉS DE COMPLLOT. ET BEN, VIVEMENT LA VERSION US, HEIN!



ALLEZ LES ENFANTS, AU TRAVAIL

vous aurez acquises précédemment dans les deux autres modes. Vous aurez donc, selon le mode choisi, quatre types d'armées à diriger, chacune ayant ses particularités et son commandant en chef. Ralph Naraval (que vous dirigez dans le mode Aventure) est le général de la cavalerie des Dragons ; la reine Falruth Lou Gran est une puissante magicienne ; le prince Rentz Mascar est un excellent guerrier de courte portée alors que le général Zarn Rupastrea est bon en longue portée. Ce sont donc ces principaux chefs là, ainsi que quelques autres, que vous contrôlerez et ce sont eux qui donneront les directives à leurs troupes individuelles. Lors des batailles, vous devrez donc en même temps faire attention aux chefs (appelés "leaders"), à leurs hommes, à vos ressources, à vos bâtisses, à vos placements, aux avancées de l'ennemi, bref à plein de choses en même temps ; ce qui peut se révéler fort difficile quand on n'a pas l'habitude de ce genre de jeu. Coopération et organisation seront donc vos maîtres mots.

### Autopsie d'un massacre

Que dire en conclusion si ce n'est que Hundred Swords ouvre une nouvelle voie dans le jeu d'aventure stratégique sur console. La réalisation, bien qu'elle ne soit en rien tape-à-l'œil, est impeccable et on prend vraiment beaucoup de plaisir à élaborer différentes techniques, surtout quand on se retrouve avec cinq cents personnages à gérer en temps réel ! Pour sûr, ça laisse rêver, surtout quand on se rend compte que l'aspect psychologique de vos hommes n'est surtout pas à négliger. Je ne vous parle même pas des innombrables options et menus dans lesquels vous trouverez des briefings, des plans de différentes cartes, des associations d'objets à vos différents personnages, et ainsi de suite. Sachez également que vous pourrez utiliser votre clavier et votre souris pour un plus grand confort de jeu. Malheureusement, japonais oblige, Hundred Swords gardera encore beau-

coup de mystères pour nous, pauvres petits consoleux français, jusqu'à une éventuelle sortie du jeu au pays de l'Oncle Sam qui n'est toujours pas confirmée à l'heure où j'écris ces quelques lignes. Prions, mes amis, prions.

Axel

## Construction d'unités

COMME VOUS LE VOYEZ, IL S'AGIT ICI TOUT D'ABORD DE CONSTRUIRE DES TENTES OUI, ENSUITE, VOUS PERMETTENT DE CRÉER DIVERS TYPES DE SOLDATS, SELON LE TYPE DE LEADER QUE VOUS INCARNEZ À CE MOMENT-LÀ. DIRIGEZ SIMPLEMENT VOTRE LEADER VERS UNE DE VOS TENTES; VOUS POURREZ ALORS SOIT VOUS RÉGÉNÉRER (MAIS ALORS GÂRE À L'ATTAQUE ENNEMIE), SOIT CRÉER DES ALLIÉS EN CLIQUANT SUR L'ICÔNE DE L'ÉPÉE.



LA BASE DANS LAQUELLE VOUS POURREZ RÉSSUSCITER VOS LEADERS MORTS AU COMBAT, MOYENNANT UNE CERTAINE SOMME DE DONNÉES SITUÉES EN HAUT À GAUCHE



OUI, JE SAIS QU'ILS SE RESSEMBLENT TOUS, MAIS BON...

## Les leaders

C'EST COMME ÇA QUE S'APPELLENT LES PERSONNAGES PRINCIPAUX QUE VOUS CONTRÔLerez. SELON LA MISSION, VOUS POURREZ EN AVOIR HUIT À LA CHARGE EN MÊME TEMPS, SACHANT QUE CHACUN A BESOIN D'AVOIR SA PETITE ARMÉE D'UNE DIZAINE DE SOLDATS EN GÉNÉRAL, ET QUE L'ENNEMI PEUT DÉCIDER D'ATTAQUER À TOUT MOMENT. EH OUI, C'EST DUR LA VIE...



**Dreamcast (JAP)**  
**Conception :** Sega/Smilebit  
**Distribution :** Sega  
**Dispo en :** japonais  
**Genre :** RTS  
**Compatible avec :** Puru Puru Pack  
 Clavier - Souris

### Graphismes : 92%

Sans être hallucinants, les graphismes de Hundred Swords sont très agréables et ont le mérite d'inaugurer une nouvelle perspective de jeu qui, grâce à un caractère design vraiment réussi, plonge littéralement le joueur dans le feu de l'action, le tout étant exceptionnellement bien animé.

### Musiques : 94%

Musicalement, ça va du moyen au vraiment excellent, surtout lors des grandes envolées épiques des batailles. Mais surtout, les musiques parviennent à coller parfaitement avec l'ambiance du jeu.

### Durée de vie : 97%

De nombreux modes disponibles équivalant à une grande durée de vie. Surtout que, dans un RTS, aucune partie ne sera exactement la même que la précédente. De longues heures de jeu en perspective !

### Accessibilité : 60%

Le point faible (si on peut vraiment appeler ça, un point faible) du jeu. Tout est en japonais, donc, non seulement on passe à côté du scénario, mais en plus on se perd très souvent dans les menus. À quand la sortie US ?

### Scénario : -

Même remarque que pour l'accessibilité.

### Présentation : 90%

Une jolie cinématique d'intro, une jolie jaquette, une jolie gravure de CD et une ENORME notice de 75 pages entièrement en japonais. Bon courage !

### Psychologie des personnages : 90%

Histoire de mettre une note, mais c'est à vous de voir.

# 93%



# AVANT RPG



Comme vous le savez, à l'origine, le jeu de rôles n'a absolument rien à voir avec ceux que vous connaissez tous. Ceux dont nous n'arrêtons pas

de parler dans *Gameplay RPG*, les *Final Fantasy* et autres *Dragon Quest*. Pour preuve, le premier véritable jeu de rôles à vu le jour bien avant les premières consoles de jeux, et c'est Gary Gigax qui s'inventa, pour lui et ses amis, un jeu de plateau, sur lequel évoluait des petites figurines. Il s'amusa ainsi à retranscrire l'histoire du Seigneur des Anneaux. Le Seigneur des Anneaux est en fait l'un des premiers livres dont le scénario prend place dans un monde que l'on pourrait appeler aujourd'hui héroïque-fantasy. Et c'est de cet univers dont la plupart des jeux de rôles s'inspirent désormais pour donner une certaine atmosphère, plus ou moins réussie selon le jeu. Vous remarquerez, d'ailleurs, que même de nos jours, les jeux vidéos, que nous appelons RPG, s'en inspirent également et il est souvent question de dragons, ou d'autres créatures sumaturelles, dans un monde spécialement conçu pour plonger le joueur dans une ambiance bien spéciale, que celui-ci soit futuriste ou non. Mais revenons à Gary Gigax qui continua à chercher des idées, plus personnelles, et c'est ainsi qu'un jour il décida de créer ses propres person-

nages, leur donnant ainsi une personnalité, et en créant un système connu de tous (enfin, des fans de RPG), des XP, c'est-à-dire des points d'expérience, gagnés au fur et à mesure de l'aventure, mais surtout au fur et à mesure des combats. Ce qui vous permettait, par la suite, de faire évoluer votre personnage, de le rendre plus fort, quoi. Vous voyez maintenant de quoi je vous parle, ce système est pris dans tous les RPGs «vidéo». À force de créer des perso et de jouer entre amis, Gigax remarqua que ses amis, justement, s'identifiaient à un personnage en particulier, ce qui lui donna une nouvelle idée (décidément, il en avait des idées ce Gigax), qui était plus une nouvelle règle : désormais, chaque joueur n'incarnerait qu'un seul personnage. Voilà, le





premier jeu de rôle était créé. Mais Gigax ne s'arrêta pas là, et c'est en 1977 qu'il fonda la société T. S. R. Ce nom ne vous dit peut-être rien, pourtant il s'agit de la référence en matière de jeux de rôles «plateaux», et si je vous dis Donjons & Dragons, cela va peut-être vous mettre la puce à l'oreille. Ce jeu a vraiment marqué des générations, plusieurs éditions sont sorties, mais chacune gardant le génialissime (tiens, j'y serait-il contagieux) principe du jeu. Donjons & Dragons restera, sans aucun doute, la référence du jeu de plateau. On n'aura juste la piètre adaptation cinématographique qu'on efface tout de suite de sa mémoire, allez, allez, on efface... Ayez bon, c'est bien. D'autres jeux de rôles sur table ont vu le jour. Ainsi, après Donjons & Dragons, c'est Vampire qui verra le jour, suivi d'Altairia, original, puisqu'il se passe dans le futur, dans un univers proche de celui de Star Wars, et Werewolf. Ce sont certainement les plus connus de tous les jeux de rôles sur table. Et c'est à partir de là, que l'on verra tout un tas de Donjons & Dragons-like sortir. C'est à peu près comme ça qu'a commencé l'histoire du RPG. Et c'est en 1985 qu'est apparu le premier RPG vidéo, Dragon Quest. Mais ça, c'est une autre histoire.

Ben

## JRR Tolkien



Derrière ce nom, se cache un homme sans qui il n'y aurait sûrement jamais eu de jeux de rôles. En effet, le véritable in-

venteur est un certain Gigax qui est vraiment le premier à avoir créé des règles, mais en reprenant l'univers imaginé par Tolkien dans ses diverses œuvres. Bilbo le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux... Ce premier jeu de rôles est connu de tous puisqu'il s'agit de Donjons & Dragons. Brièvement, voici une petite biographie. John Ronald Reuel Tolkien est né le 3 janvier 1892 à Bloemfontain, une petite ville en Afrique du sud. Il sera enseignant en 1921 à l'université de Leeds, en 1925 à Oxford, en 1945 à Merton en tant que professeur d'anglais. À la suite de ses nombreuses œuvres, il se verra décerner un titre royal honorifique par la reine d'Angleterre. Il décède à l'âge de 81 ans, le 2 Septembre 1973.



## Après Donjons & Dragon

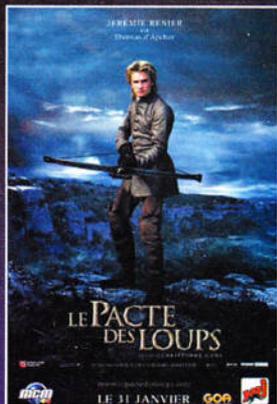
On parle beaucoup de Tolkien, et en particulier d'une de ces œuvres, Le Seigneur des Anneaux. Et bien, sachez que ce bouquin va être adapté au cinéma sous forme d'une trilogie et que ces trois films sortiront à un an d'intervalle. En décembre 2001, « la communauté de l'anneau », suivra « les 2 tours » en décembre 2002, et enfin, en décembre 2003, « Le retour du roi ». Personnellement, j'espère juste que ce sera mieux que la piètre adaptation de Donjons & Dragons. Remarque, ça ne peut être que mieux, et faire pire serait un véritable exploit.



# Le pacte des loups



**Réalisateur :** Christophe Gans  
**Scénario et dialogues :** Stéphane Cabel  
**Adaptation :** Christophe Gans et Stéphane Cabel  
**Directeur de la photographie :** Dan Laustsen  
**Chorégraphe :** Philip Kwok  
**Musique :** Joseph Lo Duca  
**Production :** StudioCanal, Davis Films  
**Distribution :** Metropolitan Filmexport  
**Durée :** 2h22  
**Acteurs :** Samuel Le Bihan (Grégoire de Fronsac), Mark Dacascos (Mani), Emilie Dequenne (Marianne de Morangias), Vincent Cassel (Jean-François de Morangias), Monica Bellucci (Sylvia), Jérémie Rénier (Thomas d'Apcher), Jean Yanne (le comte de Morangias)...



Le Pacte des Loups, c'est un peu le Skies of Arcadia du film français à gros budget ou, pour employer une image plus facile d'accès, la pomme de terre dans la tartiflette. Avec ses deux compatriotes comiques (c'est-à-dire Le Placard de Francis Veber et La vérité si je mens 1 2 de Thomas Gilou), c'est le jackpot du box-office français, totalisant près de 3,5 millions d'entrées aux dernières nouvelles, pour un budget initial de 200 millions de piécettes (l'un des plus gros de l'histoire de notre cinéma hexagonal). Une belle réussite pour Christophe Gans qui, depuis le succès de *Crying Freeman*, voulait imposer sa vision de films à grand spectacle aux allures bien françaises, histoire de montrer qu'il n'y a pas que les Américains qui sont capables de telles folies, et également, mais de manière plus artistique, plus profonde, pour partager sa passion du cinéma asiatique et du fantas-

matique, genres qui ont rythmé sa jeunesse. Gans a toujours vécu avec la connaissance de la légende du Gévaudan, parvenue à ses oreilles dès sa plus tendre enfance. L'histoire de cette bête qui, entre 1764 et 1767, fit plus d'une centaine de victimes, dont principalement des femmes et des enfants, avait effectivement de quoi faire poser beaucoup de questions restées sans réponse. Rappelons que cette affaire, pur fait divers au départ, acquit rapidement une dimension nationale et donna au Roi de quoi s'alammer : des groupements de chasseurs se créèrent alors, des battues furent organisées, en vain, jusqu'au mois de septembre 1765, lorsque Antoine de Beauterne abattit un grand loup et annonça qu'il s'agissait de la bête, que le pays en était délivré ; et en effet, les meurtres cessèrent... pour reprendre de plus belle par la suite. C'est finalement Jean Chastel qui



DES CONDITIONS ÉPULVANTABLES QUI N'EMPECHENT PAS LA CRÉATURE D'ATTAQUER ET LE NOMBRE DE VICTIMES D'AUGMENTER



AUDRIS QU'UNE FAUSSE DEPIQUILLE DE LA BÊTE A ÉTÉ RAPPORTÉE À PARIS, ON CROIT QUE LA MENACE EST FINIE... CE QUI EST LOIN D'ÊTRE LE CAS, COMME EN TÉMOIGNE LE REGARD APEURÉ DE CETTE JEUNE PAYSANNE

annihila le monstre en juin 1767, lors d'une battue organisée par le marquis d'Apcher. C'est cette légende que raconte Stéphane Cabel dans son scénario qui, au début, fait plus de deux cents pages ! Gans et lui sont obligés de couper mais tout en gardant, au final, une cohérence et une narration passant de 3h30 estimées à 2h30 de durée réelle. Que reste-t-il alors de la véritable histoire de la bête du Gévaudan ? Un tiers du film (le premier tiers) reste totalement fidèle aux événements et complètement réalistes, que ce soit au niveau de l'aventure qu'à celui des personnages. Par la suite, Gans et Cabel ne font que proposer leur vision de la légende, mettant sur le tas une solution, cette fois, purement imaginative (et particulièrement plaisante pour les hérétiques).

L'action se passe donc en 1766. Délégué par la Cour du Roi dans le but d'éclaircir ce mythe

de la bête du Gévaudan qui ne cesse de tuer et, si possible, de la capturer et de la naturaliser, le chevalier Grégoire de Fronsac fait le voyage avec, à ses côtés, Mani, son frère de sang indien, recueilli lors de ses aventures en Amérique. Fier de son bel esprit frivole et rationnel, De Fronsac va très vite être confronté à l'hostilité grandissante de la noblesse locale, mais également s'attacher à Marianne, le plus beau parti du pays, qui l'accompagnera dans sa chasse. Ceux qui auront assisté aux débâtes de notre ami naturaliste seront peut-être d'accord avec moi pour dire qu'on peut diviser le film en deux parties distinctes : la première constitue le premier tiers, restant dans un esprit historique bien délimité ; la situation est posée ; les personnages ont existé (à l'exception de Mani, bien entendu car, à ma connaissance, il n'y avait pas encore d'indien



COMME TOUS LES DE MORANGIAS, JEAN-FRANÇOIS (VINCENT CASSEL) SEMBLE CACHER UN ÉTRANGE SECRET, QUI N'ALTÈRE EN RIEN SON ART DE LA CHASSE, MALGRÉ SA VIGNE MANQUANTE.

karatéka au XVIIIe siècle) et on ne voit pas la bête - durant la séquence d'ouverture, riche en beauté, on n'en perçoit que les bruits et les mouvements furtifs, pour en voir très vite l'efficacité sur une paysanne (pauvre jeune victime, se dit-on alors que son visage s'écrase à intervalles réguliers sur les rochers effilés). L'introduction du film possède d'ailleurs beaucoup d'éléments communs à l'ouverture du *Sleepy Hollow* de Burton - des meurtres insolubles, l'arrivée des scienti-

fiques qui se changeront d'y mettre un terme... Le réalisateur avoue pourtant n'avoir vu le film qu'une semaine avant le début du tournage, bien que la ressemblance soit frappante - même plus que frappante, elle est évidente (ndj : d'ailleurs, à mon humble avis, *Le Pacte des loups* est un sous *Sleepy Hollow*... C'est ça de vouloir concurrencer les plus grands et d'avoir le dent longue - elle est bonne, non. Non ? bon...). Tout le film est ainsi bourré de références multiples (voulues, cette fois), autant de marques de la connaissance de Christophe Gans en matière de cinéma.

C'est par la suite que *Le Pacte* s'y pend un peu et se mélange les pédales : à partir du moment où De Fronzac revient dans le Gévaudan pour y retrouver Marianne et finir ce qu'il a commencé. La bête apparaît alors, tout en images de synthèse et, malheureusement, en parfait décalage avec la beauté réaliste des décors (seul petit hic visuel : la mauvaise intégration de l'image numérique de la créature). Tout s'enchaîne, tout le monde est dans le coup, tout le monde est coupable, des meurtres, des questions, peu

## Sur les traces du Crying Freeman...



Sorti en 1995, *Crying Freeman* est le film qui a révélé Christophe Gans et son acteur devenu fétiche, Mark Dacascos, au panthéon du cinéma français. C'est également le film qui a permis au réalisateur, outre de réaliser un rêve de cinéma, de faire partager au public sa passion pour les films de Kung Fu, par l'entremise d'une œuvre parfois violente, parfois délicate, mais toujours pertinente (entre nous, une œuvre qu'il

faut savoir apprécier et dont la dégustation n'est pas toujours évidente). Un film résolument inspiré des pays asiatiques : Gans parle lui-même de ses références (en particulier *La rage du tigre* de Chang Cheh), et des gens avec lesquels il a travaillé (comme son monteur, David Wu, déjà assistant sur *La rage du tigre*, et spécialisé dans le montage des films de John Woo, pour ne pas citer *The Killer*, *Le Syndicat du Crime*, et autres). Il définit *Crying Freeman* comme « un film en costumes camouflé en film de gangsters », une façon de faire apparaître des thèmes presque moyenâgeux au cœur de la société contemporaine (le contraire du *Pacte des Loups* ?). Mais l'acteur qui incarne véritablement le film, c'est Mark Dacascos. Acteur auparavant de films asiatiques puis, de manière internationale, dans *Double Dragon* (Jim Yukich, 1993) et *Only the Strong* (Sheldon Lettich, même année), il a fait suivre *Crying Freeman* par des productions assez moyennes (entre autres : la série télé adaptée du film d'Alex Proyas, *The Crow Stairway to Heaven*) avant d'en arriver à retrouver Christophe Gans pour le *Pacte*. Film dans lequel il se replonge dans ses instincts primaires et dans le mysticisme qu'il connaît si bien, disant d'ailleurs de son rôle : « Au-delà des scènes d'action dans lesquelles le public à l'habitude de me voir, mon challenge en tant que comédien était que j'avais très peu de dialogues sur lesquels m'appuyer. J'ai donc beaucoup travaillé l'expression corporelle, les attitudes, pour donner à mon personnage une personnalité sensible. » Il en parle si bien qu'on croirait presque qu'il passe ses journées torse nu dans la forêt à écouter les arbres, ce qu'il se plaisait à faire durant le tournage. Mais non, Dacascos n'est pas un étrangeté, il possède juste des particularités qui font de lui un grand homme et un grand acteur.



MONICA BELLUCCI EST SYLVIA, UNE PROSTITUÉE QUI TENTERA D'ACER GRÉGOIRE DE FRONZAC DANS SON PÉRIPE (ET LUI CAUSERA QUELQUES HALUCINATIONS...)



## Côté acteurs



Outre les effets visuels (mise en scène, mouvements de caméra, effets spéciaux numériques...), ce sont les acteurs qui tiennent la place la plus importante du film, qui le font vivre et qui vivent grâce à lui. Christophe Gans n'a pas hésité à réunir un casting impressionnant, piochant principalement dans la nouvelle génération d'acteurs français et s'embellissant de figures de proue. Dans *Le Pacte*, chaque acteur, quel qu'il soit, et malgré l'importance relative de son rôle, existe proprement et impose sa marque : choix délibéré du réalisateur d'utiliser, même pour des seconds rôles d'une utilité parfois discutable, des figures connues (un peu à la manière des œuvres de Sergio Leone, dit lui-même Christophe Gans). Au rang des acteurs de premier ordre, on retrouve donc une étendue de jeunes vedettes : Samuel Le Bihan, en tête (révélé surtout avec *Restons Groupés* de Jean-Paul Salomé et *Vénus Beauté* de Tonie Marshall, en 1998, et confirmé par le succès du *Jet Set* de Fabien Onteniente, l'année dernière), c'est toute une pléiade de ses compatriotes français qui l'accompagne : la jolie Emilie Dequenne, « palmissée » à Cannes pour son rôle dans la *Rosetta* des frères Dardenne, Jérémie Rénier (*Les Amants Criminels*, François Ozon), Vincent Cassel (récemment dans *Les Rivières Pourpres* de Kassovitz, et dans les deux autres films de celui-ci, *Métisse* en 1993 et *La haine* en 1995, mais également bel et bien présent dans le *Jeanne d'Arc* de Besson et surtout dans le *Dobermann* de Kounine, il y quatre ans), et Monica Bellucci (à l'affiche de *Suspicion*, remake américain de *Garde à Vue*, et de *Dobermann*, aux côtés de Cassel). Et derrière tout ce petit monde, on retrouve des gens tels que Jean Yanne et Bernard Farcy (le commissaire limite raciste des *Taxi*), des vieux de la vieille qu'on prend toujours du plaisir à déguster en seconds rôles. Bref, tout ça pour tirer un coup de chapeau à ce casting magnifique qui ne pouvait qu'embellir la dernière œuvre de Gans.



C'EST AU DÉCLENCHEMENT DE LA RÉVOLUTION FRANÇAISE, SYMBOLE DE LA FIN D'UN MONDE, QUE LE MARQUIS D'ARPOHER NOUS NARRÉ L'HISTOIRE DE LA BÊTE OU GÉVALOUAN



MANI (MARK DACASCOS) A TROUVÉ L'ENTRÉE DE LA BÊTE, MAIS IL LE PIÈRÀ CHER

de réponses, bla bla bla. Un poil bordélique. Et on ne sait jamais si on reste dans le film historique et réaliste, ou dans le fantastique pur, sans parler des combats aux allures de jeux vidéo (ce n'est pas un mal, au contraire) qui confèrent à l'ensemble un aspect, certes, recherché mais, au final, difficilement cohérent. Un embrouillamini scénaristique qui, sous forme de brassage (on ne peut s'empêcher de faire la comparaison avec la multitude de termes abordés et mélangés dans *Princesse Mononoke*), manque tout de même de finir sa course dans le mur. Pour exemple : une séquence proche de *Predator*, lorsque Mani affronte, à l'aide de tomahawk, pièges et autres gadgets, la bête enragée ;

ou encore, l'affrontement final, montrant une arme digne de figurer au panthéon des combattants suisses et qui serait plus à sa place dans *Mortal Kombat* (non, là, l'exagère, il ne faudrait pas voir à tomber si bas). Bref, une impression de confusion se dégage des deux derniers tiers du film, sans pourtant en altérer la beauté et la maîtrise visuelle, faisant de Gans un des meilleurs metteurs en scène de notre pays (avec Jan Kounine, à mon humble avis).

Le plus impressionnant reste, bien sûr : les chorégraphies de combats, menées à bien par Philip Kwok. Ayant commencé sous la houlette de Chang Cheh, il a, bien après, interprété et chorégraphié les scènes d'ac-



DE FRONSAC (SAMUEL LE BIHAN) S'ARRÊTE À FALSIFIER LES PREUVES, BIEN MALGRÉ LUI, SUR ODRE DU RÔLE



DES COMBATS CHORÉGRAPHÉS PAR PHILIP KWOK, ET MAGISTRALEMENT INTERPRÉTÉS PAR MARK DACASCOS



UNE VISITE (DANS) UNE MAISON CLOSE QUE NE REMPLAIT PAS NOTRE CHER BÉN !

tion de *The Big Heat* (produit par Tsui Hark), puis celles de *A toute épreuve* (John Woo, 1992) et a supervisé les combats de Michelle Yeoh dans *Demain ne meurt jamais*, avant de tomber sous la main de Gans pour se lancer dans *Le Pacte* et lui offrir une dimension art martial. Également au staff de l'équipe technique, le monteur David Wu, déjà aux commandes de la post-production de *Crying Freeman* (voir encadré pour en savoir plus sur lui) et le directeur de la photographie, Dan Laustsen qui a commencé sa carrière internationale avec *Mimic* (Guillermo Del Toro, 1997) et *Le Veilleur de Nuit* (Ole Bornedal, 1998). Le réalisateur français a donc su s'entourer à la perfection. En outre, l'expérience de Mark Dacascos dans le domaine des arts de combat (il a été plusieurs fois champion de Kung Fu au début des années 80) n'a pas été de trop, ni non plus son mysticisme et son côté « proche de la nature », qui confèrent à son personnage une dimension toute autre. La dimension voulue pour jouer Mani l'indien.

Autre dimension du film : les références. Elles abondent, Gans étant un passionné de cinéma asiatique, de mangas et de jeux vidéo, on ne pouvait que s'attendre à une



AU CŒUR DE LA FORÊT, ENTOURÉ DES ARBRES ET DE SES AMIS LES LOUPS, MANI (MARK DACASCOS) ÉCOUTE ET TENTE DE COMPRENDRE LA NATURE

ébullition de signes en tout genre se rapportant à ces trois univers particuliers. Ainsi, il dit lui-même que *Le Pacte* est presque un remake (niveau chorégraphie) de *La rage du tigre* de Chang Cheh, une de ses œuvres préférées ; le jeu des couleurs, des personnages, des situations... On y retrouve une grande influence des films de Sergio Leone, par exemple ; ne serait-ce que dans la façon dont les seconds rôles, et même les figurants, parviennent à prendre vie au cœur du film, et non à ses extrémités, comme c'est souvent le cas - chaque visage compte, chaque personnage existe et le spectateur le ressent. Outre les deux exemples que j'ai



CETTE FEMME SAUVAGEONNE, PROTÉGÉE AU DÉBUT DU FILM PAR MANI, EST PORTEUSE DE BIEN DES SECRETS...

## Christopher Gans, l'homme de la situation



Le réalisateur de *Le Pacte des Loups* est un homme qui sait ce qu'il veut. Né à Antibes en 1960, sa passion pour le cinéma est née très tôt et a fait de lui, au fil des années de sa jeunesse, un véritable cinéphile, allant jusqu'à créer son propre fanzine (*Rhésus Zéro*) afin de faire partager son engouement pour les films de Kung Fu et de Science Fiction qui rythment ses jeunes années. Son passage à l'Institut des Hautes Etudes Cinématographiques n'est donc qu'une façon de parvenir à ses objectifs. Son film de fin d'études, appelé *Silver Slime*, est très bien accueilli au Festival du Film Fantastique de Paris en 1982. Il se lance alors dans la création de son magazine de cinéma, *Starfix*, et devient le plus jeune rédacteur en

chef de la profession, à l'âge de 22 ans. Sa rencontre avec Samuel Hadida scellera son destin. Celui-ci l'invite à se joindre à sa toute jeune société de production, Davis Films. Gans réalise alors, en 1992, *Hotel of the Drowned*, la seconde partie d'un film en trois morceaux appelé *Le Néconomicon* de H.P. Lovecraft. Cet essai convainc les investisseurs japonais qu'il est l'homme qu'il leur faut pour tourner le *Crying Freeman* adapté du manga et qui n'attendait plus qu'un réalisateur à la hauteur. La suite, vous la connaissez.

Christopher Gans ne se cache pas d'être, avant tout, un passionné de cinéma (asiatique surtout), mais également un grand fan de mangas et de jeux vidéo, influence qui se ressent, évidemment, dans ses œuvres et, particulièrement, dans *Le Pacte* (voir texte principal). Il ne cache pas non plus qu'il s'agit là presque d'un remake de *La rage du tigre* de Chang Cheh (1973), exaltant ainsi pleinement ses références cinématographiques et son envie de faire une certaine sorte de cinéma, à la frontière du film asiatique et de la grosse production, qui permettra enfin au cinéma français de se sortir de son cocon. Gans, porteur d'une Nouvelle Vague ?



LA BELLE MARIANNE (ÉMILIE DEQUENNE) DE MONTRER DE PLUS EN PLUS ATTIRÉE PAR LE NATURALISTE VENU DE PARIS, DONT ELLE REPOUSSE TOUT D'ABORD LES AVANCES



UNE IMAGE QUI VOUS MONTRER LES QUALITÉS VISUELLES DU FILM, RENOUVÉES POSSIBLES PAR LA MAIN DU DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE, DAN LAUSTSEN

déjà cités ci-dessus (la séquence à la Predator et l'arme utilisée durant le combat final, symbole d'une inspiration vidéoludique), des centaines de détails comptent autant de références et de symboles. Il n'y a qu'à chercher la signification des deux couteaux dont se sert Grégoire de Fronsac... Je me tais pourtant, ne voulant pas en révéler trop sur le déroulement du film. À chacun de chercher dans sa propre culture et d'y puiser, ainsi que le metteur en scène français a pris du plaisir à le faire.

Au final, *Le Pacte des Loups* est donc un film à voir. Il est certaines choses à déplorer, certains points, mais qui restent presque des détails compte tenu de l'importance du projet, dans tous les sens du terme : importance budgétaire, commerciale et cinématogra-

phique - puisqu'on peut dire, sans trop s'avancer, que c'est dans de tels films qu'on perçoit d'ores et déjà l'avenir du cinéma français. Faisons confiance à Christopher Gans : il saura motiver les troupes pour nous fournir d'autres œuvres aussi abouties (au moins visuellement), et nous laissera toujours espérer que les petits Français parviendront à s'adonner plus souvent à ce type de projets. Colossal, oui, mais passionnant aussi.

Büche

Un mois plutôt calme en sorties, du côté des CD d'OST. J'en profite donc pour vous faire découvrir le fleuron de l'OST, et ainsi que du bon. Outre les sorties du sublime Suikogaiden, un sacré hommage à Suikoden 2 soit dit en passant, et celle de Star Ocean - Fantasy Megamix, un titre très sympa, vous retrouverez ce qui est lié à l'actualité de ce numéro de Gameplay ainsi qu'une petite sélection personnelle de ce qui vaut vraiment le coup !

Alors on commence avec les diverses OST des films de Miyazaki (en rapport au mois dernier) signées Joe Hisaishi. Je pense qu'il est inutile de revenir sur le talent de ce compositeur unique... je vous y ferai découvrir quelques CD vraiment sympas. Ensuite, on ira faire un tour du côté de Macross + et ainsi de la surprenante Yoko Kanno, qui une fois de plus, nous calme comme il faut. On continuera avec ma sélection et mes coups de cœur à savoir l'OST et l'orchestra de Shenmue, une compilation de Ys, la fabuleux Symphonic d'Akira... Je vous présenterai également deux albums Arrange de mon compositeur culte, j'ai nommé Motoi Sakuraba ! Enfin, je vous ferai découvrir un nouvel artiste français qui tente de percer et le dernier album de Fear Factory qui est une tuerie même si ça n'a rien à voir avec le RPG.

Bref, un sacré mois où vous allez en voir des superlatifs, mais pour votre plus grand plaisir. Sur ce, je m'arrache car il est 20 h 19.

Jay

## Macross +

Original soundtrack PLUS/Sharon Apple



**Editeur :** Victor  
**Compositeurs :** Yōkō Kanno  
**Nombre de pages :** 13/04  
**Nombre de CD :** 1  
**Dispo en version japonaise**

Les fans de Yōkō Kanno vont être aux anges : la bande son de MACROSS PLUS est une tuerie sans nom. On a rarement vu aussi varié dans un seul et même CD. Pour vous décrire un peu l'album, disons que l'on commence avec un morceau de blues dans le genre de ce que l'on peut entendre dans les « road movies ». À l'écoute, on s'imagine sans mal être dans une terre aride où le soleil tape et où la seule activité qui reste possible est encore de jouer de la guitare. Bref, une atmosphère unique comme seul Yōkō Kanno sait les créer. Le deuxième morceau, quant à lui, épouse mieux le style de la déesse de la musique : un morceau magique, parfaitement orchestré, qui rappellera à certains quelques compositions de John Williams. La troisième piste est une chanson sur fond de rythme expérimental, très sympa à l'écoute. La quatrième piste, elle, vous propose un morceau hyper louche, comme on en entendait dans les vieux cirques ou fêtes foraines. Le cinquième morceau est un solo au piano digne d'un certain George Gershwin ! Du sixième au neuvième, on retrouve des compositions assez tristes, utilisant des instruments nippons traditionnels. Le 10ème est le fameux Wanna Be An Angel, une superbe mélodie, accompagnée d'une voix divine. Santi-U, probablement le meilleur morceau du CD : bizarre, proche de ce que fait Kenji Kawai, avec une fin digne du meilleur morceau d'Einhänder, le shoot de Square (dont je finirai par vous présenter l'OST). Torch Song est un grand classique de la compositrice : un fond calme, accompagné de chœurs avec une voix mystique qui entonnent quelques notes. Dog Fight est, quant à lui, un « grand » morceau au rythme guerrier. Pour conclure, un superbe morceau habillé de la voix divine de Gabriela Robin a cappella (sens fond musical).

Sharon Apple, quant à lui, peut être considéré comme une sorte de deux titres avec tout de même 26 :08 minutes de bonheur. 4 morceaux mortels, aussi différents qu'étranges mais d'un style unique et une maîtrise de l'atmosphère unique. On y retrouve, entre autres, Santi-U. Bref, deux CD qui valent vraiment le coup, d'autant plus si vous avez aimé l'animé.

## Ys Very Best of



**Editeur :** Falcom  
**Composition musicale :** Falcom sound team  
**Nombre de pages :** 13  
**Nombre de CD :** 1  
**Disponible en version japonaise**

Les amoureux de « vieilleseries » et plus particulièrement de la série des Ys, made in Falcom, seront ravis d'apprendre qu'un compil' circule déjà depuis un bout de temps sur leur saga culte. Il faut savoir que cette OST se baptise « Very Best of Ys » et qu'elle comprend tous les grands morceaux. On retrouve entre autres plusieurs versions du très beau

Lilia avec notamment en piste 12 une magnifique réorchestrée et réalisée par l'orchestre symphonique de Londres ! On retrouve sinon quelques thèmes relativement nerveux comme le sympathique Victory (piste 13) et To Make the End Battle (piste 7) à la guitare électrique. Les autres morceaux sont des reprises originales du jeu et légèrement remixées (dans un esprit un peu Sakurabesque). On notera quand même la présence de trois ou quatre thèmes vraiment sublimes, à commencer par Feena (la piste 1). Palace of Destruction est pas mal non plus, tout comme Pre Primer (les pistes 2 et 3). Bref, un CD qui vaut le coup et qui saura vous enchanter par sa diversité et la qualité assez hallucinante de son thème principal - Lilia !

## Shenmue Orchestra/OST



**Editeur :** Polygram/Toshiba EMI  
**Composition musicale :** Toshiyuki Watanabe / Ryuji Iuchi / Tadaihiro Nitta / Takenobu Mitsuyoshi / Tsuyoshi Yanagawa et Yuzo Koshiro  
**Nombre de pages :** 20 (CD1) / 19 (CD2) - OST / 8 - Orchestra  
**Nombre de CD :** 2 (OST) / 1 (Orchestra)



Je pense qu'il est inutile de revenir sur la qualité proprement hallucinante de la bande sonore de Shenmue - ça sent la Japon à plein nez ! Mais il me fallait quand même vous parler des deux versions existantes, les différences et pourquoi il vous faut posséder l'orchestra. Nous allons commencer notre critique par l'orchestra justement. Prodigious ! On commence avec la piste 1 qui n'est autre que la musique

qui accompagne la présentation. La seconde piste vous donnera également des frissons dans le corps : c'est splendide. D'une douceur, d'une beauté épurée... bref, ça calme. Les pistes 3 et 4 sont également de qualité sans être inoubliables, mais correspondent parfaitement à l'ensemble de cet orchestra, vraiment sublime. La piste 5 est également un modèle de simplicité et en termes de douceur, c'est d'une beauté ! Les pistes 6 et 7 donnent vraiment l'impression d'être tiré d'un film tant elles sont parfaites, d'un point de vue réalisation. Enfin, la huit est une reprise chantée du « main theme » et une fois de plus, on ne peut que s'agenouiller devant tant d'ornéisme et devant un thème aussi splendide !

Si la qualité est moindre et sent plus le synthé, on ne chahera pas sur cet OST qui propose également de magnifiques morceaux et surtout l'intégralité des thèmes du jeu. À ce propos, on retiendra tout particulièrement les trois premiers morceaux majestueux. Sinon, l'ensemble du premier CD reste relativement calme et triste et au piano. On notera également, les trois dernières pistes qui ne sont que les trois thèmes principaux de Shenmue, revus et corrigés par Yuzo Koshiro, l'un des meilleurs compositeurs de Sega !

Le deuxième CD est d'une qualité équivalente au premier... ainsi on se régale toujours autant. Je rélève particulièrement la septième et la neuvième piste qui me font un je-ne-sais-quoi... mais j'adore. Enfin, on note vers la fin les morceaux qui passent inaperçus dans le jeu tel que celui qui accompagne Tom, votre confrère rasta. On finit en beauté avec le thème qui vous accompagne lors de la bataille contre les soixante-dix hommes et qui est, lui aussi, fabuleux. Enfin, les deux dernières pistes sont les deux versions de Wish, la chanson de Shenmue. Bref, trois CD différents mais à posséder à tout prix si vous aimez les belles mélodies.

# Genso Suikogaiden

## OST

**Editeur :** Liberty

**Composition musicale :** Miki Higashino

**Nombre de pages :** 16(CD1), 17(CD2)

**Nombre de CD :** 2

**Disponible en version Japonaise**

Encore une tuerie ! Décidément vous êtes gâtés ce mois-ci ! A vrai dire, maintenant que j'ai entendu la bande son, j'avoue attendre avec impatience de mettre la main sur la dernière œuvre de Konami qui est sortie au Japon depuis un petit bout de temps maintenant. Tout ça pour vous dire que les deux CD que nous livre Konami ici sont de purs chefs-d'œuvre. Toutes les personnes qui reprochent aux jeux vidéo leur médiocrité sonore et proche du «bontempi» pour en citer certains, vont se prendre une sacrée claque en écoutant l'OST de Suikogaiden. En effet, non seulement c'est de l'orchestral pur et dur, mais il faut aussi noter une qualité de son absolument hallucinante.

On a l'impression d'ailleurs de voir de nouvelles versions de certains grands classiques de la musique classique réorchestrés ou légèrement modifiés (avec des rythmes nouveaux comme de la techno). A ce propos, il faut signaler que tous les morceaux se valent sur le premier CD et qu'on retiendra particulièrement un solo à l'orgue magnifique (la piste B) et une version mélangeant habilement rythmes nouveaux et anciens (la piste 9). On remarquera également la piste 10 qui met en scène des chœurs (un peu comme dans la piste 1 de Xenogears) : un thème d'anthologie lui aussi. Les thèmes de bataille sont également de véritables merveilles (et surtout des reprises des anciens Suikoden) - pistes 4, 5, 13, 14. La piste 16 est également une tuerie qui rappelle, elle aussi, un air connu avec des chœurs - malheureusement elle est très courte.

Passons au deuxième CD qui commence par une reprise d'un thème de Suikoden 2 (un bon clin d'œil aux fans de la série soit dit en passant). La piste 2 est d'un ensemble harmonique encore hallucinant (et surtout le «main theme» de Suikoden 2 retravaillé) - magnifique ! Encore un thème de Suikoden 2 en pistes 3 et 4 et 5. Non, c'est pas possible. C'est sublime : Konami en plus de nous exposer les oreilles avec la bande sonore de Genso Suikogaiden sur le premier CD, nous offre un deuxième CD reprenant les meilleurs thèmes de Suikoden 2 réorchestrés et retravaillés. C'est magnifique et l'offrande est des plus représentatives de la bonne santé de la firme à l'heure actuelle. Merci pour ce cadeau magnifique !



# Star Ocean

## Arrange Album



**Editeur :** First Smile Entertainment

**Composition musicale :** Motoi Sakuraba

**Nombre de pages :** 10

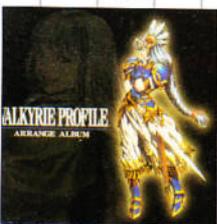
**Nombre de CD :** 1

**Disponible en version OST / Fantasy Megamix**

Je tiens à préciser tout d'abord que la critique de Valkyrie Profile Arrange a été réalisée avant de vous parler de cette merveille. Croyez-moi, cela fait un sacré bout de temps que je voulais vous en parler et la pauvreté musicale du mois aidant, je n'ai pas hésité une seule seconde. Car si ce CD est excellent, il possède LE thème. Le thème ébouriffant, atomisant, sensationnel ! Sérieusement, je suis persuadé que vous avez tous joué à Star Ocean : The Second Story et ainsi, vous avez tous entendu cette musique incroyable qui accompagne l'intro. Figurez-vous que dans le jeu proprement dit et dans l'OST, ce thème ne fait qu'une minute et des brochettes. Sakuraba et son équipe l'ont arrangé (c'est le moins que l'on puisse dire) et l'ont poussé jusqu'à 5 minutes 25. Résultat : un bonheur absolu, une chair de poule comme jamais - tout ça pour vous dire que de tous les thèmes que j'ai entendus, c'est peut-être l'un des meilleurs, si ce n'est le meilleur. Dans tous les cas, Sakuraba avait déjà su prouver son talent (indéniable) avec d'autres productions, mais il atteint peut-être ici le génie. Ce n'est pas pour rien que le Japonais, maître de la bande-son chez Enix et Tri Ace, est mon compositeur préféré. A noter, outre cette piste 1 absolument fantastique, ces pistes vraiment magnifiques tels que les deux thèmes au piano : Resolution et Rena. On notera aussi la beauté de Integral Body and Imperfect Soul (piste 07) - une version un peu techno vraiment agréable à l'écoute. La piste 8 est également sublime sans compter la 9 vraiment sympa. Enfin, on mettra en exergue la présence du thème des combats arrangé et vraiment sympa. Mais ne serait-ce que pour les pistes 1 (LE thème) et la 2, un ensemble magnifique, il vous faut cette merveille !

# Valkyrie Profile

## Arrange Album



**Editeur :** First Smile Entertainment

**Composition musicale :** Motoi Sakuraba

**Nombre de pages :** 12

**Nombre de CD :** 1

**Disponible en version OST**

Cette fois, c'est sûr : Motoi Sakuraba est un dieu. Non content de nous avoir mis sur le cul avec des compositions aussi magistrales que celles de Shining Force 3, nous avoir émerveillés avec les thèmes de Tales of Phantasia, nous avoir transportés avec la bande sonore de Star Ocean 2 ou encore nous avoir émus avec celle de Valkyrie Profile, il nous livre une nouvelle version des aventures de la valkyrie dans un album baptisé Arrange.

Et que dire, si ce n'est «c'est magnifique» et qu'une fois de plus le talent du compositeur japonais explose au grand jour. Si mon côté nostalgique m'impose de préférer l'incroyable OST de Shining Force III, je pense ne pas me tromper en affirmant que cet album Arrange est un de ses meilleurs coups. On retrouve sa sauce habituelle, certes : du prodigieux mélodique accompagné de chœurs et sur fond de thème épique, mais ça marche toujours aussi bien. J'ai encore la chair de poule rien qu'à l'écoute de cette beauté. En restant honnête, cette galette est une des plus magiques qui m'a été donnée d'entendre. Disons qu'à part une ou deux pistes (tout dépend des goûts bien sûr), le reste pulvérise les sens auditifs grâce à une ingéniosité et une générosité sans cesse renouvelée. Bref, du grand art et les amoureux de Valkyrie Profile ne seront pas déçus : ils y retrouveront les meilleurs thèmes du jeu !

# MIYAZAKI

Kiki's Delivery Service / Mononoke Hime / Nausicaä : The Best / Laputa : a castle in the sky



Éditeur : The Best

Composition musicale : Joe Hisaishi

Nombre de plages : 21 (Kiki), 14 (Laputa), 20 (Nausicaä), 33 (Mononoke)

Nombre de CD : un pour chaque

Disponible en version japonaise

Avant de commencer à vous parler de la bande sonore des différents films de Miyazaki, il faut savoir que toutes ces œuvres sont signées d'un nom, d'un seul, une légende dans l'animation japonaise : Joe Hisaishi, un artiste comme on n'en fait plus, qui maîtrise différents styles et qui parvient, à chaque fois, à conférer au film d'Hayao une ambiance unique, une sensibilité particulière.

Kiki : Certes, les plus hards d'entre vous ne trouveront aucun intérêt à ce CD mais, honnêtement, même si le style est désuet et paraît franchement vieux, j'ai réussi à m'imaginer des tas de choses et à faire abstraction. En effet, pendant une petite heure, on vous propose un voyage initiatique à travers les années 20. On retrouve le style qui a fait le bonheur de nos ancêtres, propre au bal-musette et à diverses comédies musicales sur les trottoirs. Un style unique propre à notre chère capitale. Vous noterez également de nombreuses ressemblances avec de la musique italienne d'époque. Certains morceaux étant très proches des œuvres de Rondo Veneziano, un auteur que vous ne connaissez certainement pas mais qui a su faire aimer le genre italien (particulier, il faut bien le dire), très romantique au monde entier. En bref, une bande son qui s'écoute avec plaisir, mais je vous conseille quand même de l'écouter avant de l'acheter, car elle ne plaira pas à tout le monde.

Laputa : On retrouve un Joe Hisaishi habituel, abonné aux grands main themes qui manquent les esprits. Celui de Laputa est vraiment magnifique et le reste des compositions ne l'est pas moins. Il existe quelque chose de magique dans ces thèmes, quelque chose qui parvient à transporter n'importe quel être au firmament. On s'inspire rapidement dans une débauche de rêves et de rythmes tristouneurs, du grand art. Certains thèmes ressemblent également à ceux que l'on peut entendre dans une bande son de RPG, en particulier la piste 6, qui vous fera croire à un combat démoniaque. Les chansons sont également nombreuses et toujours aussi belles. La piste 7 en est un exemple judicieux. On s'en prend plein le crâne et on en redemande. Outre cela, on insistera aussi sur la qualité des morceaux au piano du maître car c'est là sa première qualité. Les pistes 9, 12 et 13 sont un véritable bonheur pour les oreilles, tout comme la 14 du reste. Bref, un CD incontournable que tous les amateurs de Miyazaki se doivent de posséder.



Nausicaä : Attention, chef d'œuvre ! Si le film s'avère un poil moins bon que Mononoke Hime, il en est tout autrement de sa bande sonore. Je la placerais, personnellement, sur un pied d'égalité. On retrouve les thèmes habituels chez Hisaishi : les méchants, les gentils, le main theme, le petit triste qui annonce la fin, les retournements de situation. Bref, sans avoir vu le film, on peut se refaire tout son story board rien qu'à l'écoute de cette bénédiction pour les sens auditifs ! Je ne vois pas à quoi cela vous servirait si je vous parlais de certaines pistes en particulier, tout le CD vaut le coup. Certes, mes préférences vont aux pistes 1, 2, 5, 7, 8, 11, 13, 15, 18, 19 (à ce propos, elle débute de la même façon qu'une chanson ultra connue), 20. Eh bref, plus des trois quarts. Si vous aimez la belle musique, capable de vous faire ressentir des émotions et de la sensibilité, si vous aimez les vrais instruments et une orchestration divine, alors n'hésitez plus : OST de Nausicaä est faite pour vous !



Mononoke : Difficile de trouver les mots justes pour décrire le travail colossal qu'il a fallu fournir pour être à la hauteur du film. Je pense qu'il est inutile de vous préciser que c'est une des meilleures bandes son qu'il m'ait été donné d'entendre. C'est magnifique en tout point, du début à la fin et, honnêtement, les compositeurs de BO de films feraient bien de prendre l'exemple sur Joe Hisaishi. Tout n'est que pureté, reflétant parfaitement la tristesse et le message d'espoir qui se dégage du film. Niveau composition, on ne peut que reconnaître, une fois de plus, le talent exceptionnel d'Hisaishi. La plupart des

thèmes sont splendides et vous feront avoir des frissons dans le dos. Un véritable concentré d'émotions, ce CD ! Il suffit de le mettre dans votre chaîne pour que vous restiez scotché et que vous écoutiez sans bouger, tant les mélodies sont magnifiques. Je marque réellement de superlatifs pour décrire ce qu'est capable de nous pondre ce génie ! Pour vous citer quelques-uns des thèmes les plus marquants, il suffit juste de préciser l'incroyable « Legend of Ashitaka » ou encore les différents « Requiem » sans oublier « Will to Live », l'exceptionnel « Evening at Ironworks » ou encore le splendide « Ashitaka and San ». On hallucine de bout en bout et rarement une musique m'avait transmis autant de bonté, autant de paix.

Un CD magique à se procurer au plus vite, d'autant plus lorsque vous aurez eu la chance de voir le plus beau film jamais réalisé : Mononoke Hime ! Impressionnant...

## Symphonic Suite Akira



Éditeur : SM

Composition musicale : Geinoh

Yamashirogumi

Nombre de plages : 10

Nombre de CD : 1

Disponible en version OST

Inutile de vous rappeler la qualité de ce Symphonic Suite : elle est indéniable. Il est clair qu'il est rare d'entendre une telle qualité d'innovation et que les thèmes d'Akira sont tout ce qui il y a de... moins commun, mais quel pied ! Car non

seulement à chaque fois que j'entends la première piste (le main theme) je suis aux anges parce qu'il me rappelle le film, mais aussi la progression des instruments et le maintien du rythme sont absolument spectaculaires. On s'en prend plein les oreilles et on hallucine de voir que c'est l'œuvre d'un Japonais. Cela ressemble plus à l'œuvre d'un peuple d'Afrique noire qu'à autre chose. Vous allez me dire que je me plante, mais je parle en connaissance de cause, vu que j'écoute de temps à autres ce genre de musique tribale.

Les autres pistes sont dans le même esprit et toujours dans un esprit décalé par rapport à ce qui se fait dans la musique et particulièrement dans l'animé. Les instruments employés sont d'ailleurs rares et certaines musiques glacent le sang, ne serait-ce que par la bizarrerie de leur structure musicale. Il suffit d'écouter la piste 5 pour s'en convaincre. Les pistes suivantes mélangent un rythme des plus stressant et étouffant avec une multitude de sons et de voix différents. Bizarre ! On retrouvera également le magnifique morceau en piste 9 qui dure plus de 14 minutes ! Sublime et envoiement ! Enfin, on notera la pureté et la beauté de la magnifique reprise en piste 10 qui dure elle aussi un peu plus de 14 minutes. Un son venu d'ailleurs et incroyablement stimulant et reposant !

## Hors sujet



Je voulais vous avertir de deux petites merveilles égale- ment qui vont sortir. C'est hors sujet, mais je voulais vous faire connaître un nouveau talent, un passionné comme vous et moi, et qui commence à composer des mélodies. Certes, pour le moment, le tout n'est pas vraiment abouti et pour cause : il travaille sur un matos relativement pourri, mais l'esprit de ses thèmes et la qualité symphonique sont indéniables. J'ai reçu son premier CD qui est vraiment sympa. Le créateur en question s'appelle Defnael et habite Asnières, je vous laisse son mail si vous souhaitez avoir de plus amples informations ou si (par la chance, un producteur lisait ces quelques lignes) vous aviez du boulot à lui proposer. Envoyez vos messages à Defnael2@wanadoo.fr.

Voilà, le message est passé et j'espère que vous l'aidez dans sa quête personnelle.

Pour l'autre message, j'ai reçu le dernier album de Fear Factory (qui ne sort que le 14 avril) et c'est une bonne tenue, dans l'esprit d'Obsolète. Bref, du bon gros bourrin vraiment jolissif ! A écouter sans attendre ! Je vous conseille de vous le procurer dès sa sortie et d'aller au concert prévu pour le 19 avril !

Merci encore à Karine Sancho, l'attachée de presse de Road Runners... si tu as encore des CD dans le rayon à me faire parvenir n'hésite pas, nous sommes tous accro ! Inc : nan, c'est pas vrail à la rédac' de ce style. Et merci encore !





Bien le bonjour à tous les lecteurs, et même à ceux qui ne peuvent pas me supporter. Je le sais et j'en ai encore la preuve tous les jours sur le forum. M'enfin, passons sur cette mésaventure qui ne fait que ruiner ma bonne foi. Maintenant, j'aimerais parler de ce qui est vraiment intéressant : vous, lecteurs, vous qui m'écrivez des romans, des lettres de dix pages et qui me comblez de joie avec des myriades de dessins et autres productions. Je suis fier de vous avoir pour lecteurs. Voilà, je tenais à vous le dire. A une époque où les magazines de jeux vidéo s'uniformisent et deviennent de plus en plus froids et dégoûtés des situations, j'ai fait le choix, via mon mail, de renouer avec les premiers amours du jeu vidéo - la passion. Je sais que la plupart d'entre vous me prennent pour un abruti, quant au moindre travers, la moindre erreur qui pourrait malencontreusement polluer le magazine ou alors la moindre tournure de phrase qui pourrait me faire passer pour un vaniteux ou un prétentieux. Vous savez, en plus de trois ans de travail, je commence à bien vous connaître...

M'enfin, toutes ces remarques, voire méchancetés pour ceux qui sauront se reconnaître, m'atteignent, certes, mais pas longtemps. Et pour cause, j'ai mieux à penser. J'ai à penser à la construction du magazine qui vous fait jubiler tous les mois ou tout du moins qui passionne les autres, les cons qui me font de la lèche, pour reprendre certaines expressions vus sur le forum. Bon, passons et tentons de ne plus nous intéresser à ce genre d'individus qui osent me dire « tu te la pètes, tu te prends pour qui, conards » ; j'en passe, et des meilleures... Pensez-vous réellement que je lirais TOUTES les lettres et que je m'évertuerais à passer plus d'une journée sur cette rubrique si je n'avais pas un tant soit peu de respect pour vous. Soyez logiques, que diable !

Outre ce mini-coup de gueule qui, en fin de compte, représente mon désespoir quant aux gens qui osent me miner le moral, j'aimerais revenir à des choses plus importantes et notamment à la tournée qu'est en train de prendre notre univers. Si je souhaite vous parler de ce sujet grave, c'est qu'un lecteur intelligent et vraiment excellent m'a fait parvenir une missive où il nous explique sa théorie sur l'univers et ses regrets par rapport à l'époque sainte de la Super Famicom et de la Pe Engine. Merci encore une fois, Gilles, tu m'as redonné de

l'espoir et tu m'as prouvé qu'outre encourager le développement de petits cons qui se prennent pour je-ne-sais-quoi, j'ai aussi le pouvoir de vous rendre heureux et de vous offrir un magazine différent de ce qu'il y a actuellement sur le marché. J'ai même parfois le droit à des compliments comme « Gameplay me rappelle Player One » ou « vous êtes les meilleurs avec Joypads ». Merci, en tout cas, car si toutes notions de dieu, de suprême Roi du RPG ou autre est à supprimer de votre langage, les compliments font plaisir à partir du moment où ils viennent du plus profond de vos tripes. Voilà, je voulais simplement vous dire ça et il est vrai que si parfois j'ai des réactions un peu vives, je suis loin d'être méchant et je vous accorderai toujours une place primordiale dans le magazine mais aussi en mon être interne.

Bien, finies les déclarations longues et spongieuses, je vous donne rendez-vous le mois prochain pour un nouveau coin des lecteurs.

Jay  
PS : Envoyez-moi tout ce qui vous passe par la tête - si possible des lettres intelligentes, réfléchies et constructives, mais aussi beaucoup de dessins. Peut-être que si votre esprit change, je daignerai mettre votre nom sous vos superbes productions. Pour écrire, pas trente-six moyens :

Jay - RPGmag  
3 Ter rue d'Arsonval 75015 Paris

ou à Jay@journalist.com. Si vous êtes un professionnel ou que vous avez des objectifs commerciaux, dans ce cas, contactez-moi à Jaygameplayrpg@hotmail.com.

Bien, cette fois, je vous laisse en commençant cette rubrique par la lettre de Gilles que j'ai baptisée justement « la lettre du siècle ».

## La lettre du siècle

Yo Jay, Waazaaa voilà une lettre qui commence bien : «...».

Il est des jours où l'on se sent plus vieux que d'habitude, un peu la tête dans le cul et les neurones déconnectés. On en vient même à se poser des questions carrément existentielles du style « Mais qu'est-ce qui se passe? » ou « Ben, pourquoi? » ou même « A-je bien fermé le gaz? » (non parce que ça, ça craint vraiment). Et puis à force de voir que tout change, que les esprits s'échauffent et que des guerres de tranchées s'organisent, on se dit qu'il faut réagir face à tout ce marasme qui plonge nos vieilles carcasses de joueurs usés dans des eaux troubles et malsaines.

Sans vouloir surfer sur la vague du « Je suis un Hardcore Gamer pure souche, vrai de vrai, né de la terre, il y a quelques années, lieu où je retournerai -snif- dans quelques années également », je préciserai néanmoins que j'ai connu les jeux vidéo il y a de cela 15 ans grâce à un ordinateur, le Thomson T09+. Entre-temps, j'ai eu plusieurs ordinateurs ; et surtout beaucoup de consoles (même si l'on n'en a plus que deux). Et monner, ma première console fut la PC Engine (ce qui, en soi, est déjà pas mal) et je n'ai jamais connu les vieilles consoles VCS 2600 et autres NES. Alors, si je te raconte ma vie, et tu me diras qu'à la limite tu t'en tapes le belek sur le comptoir, ce que je comprends tout à fait, c'est pour que tu t'impregnes du sentiment de nostalgie qui m'envahit peu à peu, comme une maladie qui se propage de manière inexorable. Et que même si le meilleur reste à venir dans le merveilleux univers des jeux vidéo, il est des choses qui portent l'aberration à son apogée. Je tiens à préciser que, bien qu'ayant une expérience solide dans les jeux vidéo, je ne prétends nullement tout connaître de tel ou tel sujet car, de toute façon, la connaissance absolue n'est pas de ce monde (NdJay : exact...). Et je me permettrais encore moins de te critiquer en quoi que ce soit, car mes connaissances en matière de RPG ou de culture asiatique semblent assez maigres en regard des tiennes (c'est pas du cirage de pompes ou du leche-bottes, mais une constatation humble au vu de tout ce que j'ai pu lire dans les magazines Consoles News, Player et GamePlay). Et je ne doute pas un seul instant qu'il existe des joueurs encore plus tarés que moi qui ne vivent et ne respirent que sous assistance, directement branchés à leurs consoles éparpillées autour de leur lit!

Ce qui me choque, de prime abord, c'est la virulence des attaques qui visent la PlayStation 2 (monolithique au combien sublime que je possède, cela va de soi, car il est plus crédible de critiquer une console quand on la possède plutôt que de jouer les jaloux frustrés). Je pense que tu seras d'accord avec moi sur le principe de « foutage de gueule » en ce qui concerne la mise en vente d'un nombre ridicule de consoles alors que l'effet

que cela produirait était évident.

**Je suis d'accord...**

C'est un peu comme une érection matinale. On sait qu'on y a droit tout le temps, ou presque. On pourra aussi traiter Sony d'enculé quand on voit qu'il faut payer 300 F une carte mémoire, 100 F un socle art & déco ou encore 100 F une rallonge parce que le câble est encore trop court pour respecter la sacro-sainte distance de sécurité visuelle entre notre fragile œil et la télé (quoiqu'il a déjà bien morflé, l'œil en question, depuis le temps qu'il la regarde, la télé). Sur tout ça, je suis d'accord avec tous les détracteurs de la marque. Pour ma part, je préfère dire que la PlayStation 2 est sortie un tout petit peu trop tôt, que ce soit chez nous, ou dans le monde entier. A trop vouloir en faire, à trop croire aux miracles, et ben, on se prend la réalité en pleine poire, et ça se casse. Et que l'on ne vienne pas me dire que la fonction DVD, c'est un gadget débile car, de toute façon, faudrait être con pour dire qu'on se fout d'avoir un lecteur DVD, surtout que le jour où sortira le film Final Fantasy, tout le monde sera bien content d'avoir cette fonction sur sa console (quoique si on a déjà un lecteur DVD, on peut chipoter).

**C'est clair...**

Ceci dit, je dois avouer qu'effectivement, la PlayStation 2 est surtout, une console qui doit encore faire ses preuves et le seul véritable reproche que l'on puisse faire à Sony, c'est de nous avoir fait miroiter une tonne de jeux à la sortie, tous plus exceptionnels les uns que les autres et qui marqueraient la différence entre la Dreamcast et la PS2. On pourra aussi critiquer la console sur ses 2 parts manettes, son absence de sortie stéréo et sur la présence d'un câble vidéo fourni qui est des plus pourraves. Sur ce point, il n'y a rien à dire et c'est ici que l'on peut se rendre compte à quel point le marketing est malsain à bien des égards. Mais pour entretenir un peu le suspense, j'y reviendrai un peu plus tard dans ma lettre (quoique si tu t'es déjà endormi, c'est pas gagné...).

**Non, non c'est bon... Je suis excité d'avoir reçu une lettre vraiment intéressante.**

Alors, même si beaucoup ne souhaitent qu'une chose, la mort de Sony, ils semblent oublier que c'est sur la PlayStation que l'on a tous tripé avec la série Final Fantasy et les autres RPGs de Squaresoft, avec les GT, les Resident Evil, Metal Gear Solid, etc. Et même si la PlayStation 2 se contente, en partie, de ne proposer « que » des suites, ce serait oublier bien vite que c'est le lot de TOUTES les consoles qui ont eu des ancêtres (le meilleur à ce jeu étant Nintendo). En plus, qui se plaindra de GT3, de MGSS2, de FF X et XI, de Silent Hill 2 et de toutes les autres bombes qui arriveront un jour prochain. Et, de toute façon, si vous êtes vraiment passionnés par les jeux vidéo, vous aurez sûrement déjà acquis la Dreamcast qui se doit de trôner fièrement aux côtés de la PS2.

**Je suis encore en accord avec toi...**

Tiens ! Parlons-en de la Dreamcast et de « Qui Veut Gagner un Bouillon » (j'en vois déjà au fond de la classe qu'ont pas compris et qui lèvent la main) !!! Bien loin du succès de



ses ancêtres. Il est difficilement compréhensible de voir à quel point la dernière de Sega ne marche pas... En effet, pour avoir creusé lors de la sortie de Soul Calibur (toutefois sans égal, techniquement parlant, sur PS2), je n'ai jamais été déçu par cette console qui était, et est toujours, abordable financièrement, et surtout, dotée de plus en plus d'excellents jeux que l'on ne trouve sur aucune autre console. En matière de baston, je me permets de considérer qu'elle reprend avec dignité le flambeau de la Neo-Geo avec toute une flopée de jeux de baston 2D et 3D, tous plus excellents les uns que les autres. À croire que la stupidité des gens devenus réticents à la marque Sega depuis l'échec de la Saturn a grandi avec le temps. Mais, comme je suis aussi un peu con sur les bords et réaliste (c'est cool, ça apprend la modestie), je dois avouer qu'effectivement, il faut se rendre à l'évidence douloureuse qu'une console de salon difficile à pirater n'intéresse pas le public. Et, malgré toutes les qualités de la PlayStation, on ne m'ôttera pas de la tête que si elle a si bien marché, c'est parce que pirater les jeux PS One est d'une facilité déconcertante. Ici, je peux vous le garantir sans souci car bon nombre de mes connaissances qui jouent « juste comme ça » sur PlayStation, n'achètent pas ou très peu de jeux originaux et préfèrent pirater, vu que les jeux vidéo, ils s'en tapent et que sortir 350 F pour un jeu, ça leur arrache le cœur - aie ! Et c'est loin d'être le cas de la Dreamcast, car la procédure pour copier soi-même un jeu DC reste hyper lourde et compliquée pour un néophyte. Et pour tous ceux qui se foutaient de la guêule de l'option réseau de la DC, je les invite cordialement à faire une partie de NFL 2K1, de Quake 3 ou même de Phantasy Star Online, ce qui devrait leur mettre profond une bonne fois pour toutes. On est loin des 6 milliards de joueurs annoncés, certes, mais si on ne peut même plus compter sur l'Intelligence des joueurs pour comprendre que cette pub n'était que du second degré, ben, c'est pas gagné, surtout comparé à la soi-disant publicité avant-gardiste de la PlayStation 2, vu que le faux-semblant de créativité artistique à la porte hawk m'a toujours bien fait marquer (Bienvenue dans le 3ème Monde... ah, ah, ah). On pourra, néanmoins, reprocher à Sega le manque flagrant de place sur les VMS car si je prends l'exemple tout con de NFL 2K1, il bouffe, à lui seul, presque toute la mémoire du VMS, et je parle pas de Shenmue, Nomad Soul, Skies of Arcadia et son mode Pinta Quest, etc. Là aussi, ça sent un peu l'arnaque et je regrette (à tort sans doute), le bon vieux temps des cartouches qui sauvegardaient automatiquement les parties et ne nous faisaient pas chier avec des « je cherche la carte mémoire », « j'ai trouvé la carte mémoire », je renifle la place », y a pas assez de place, achetez une autre carte... oups, j'ai perdu les données », j'ai pas envie, ce soir, phni, j'ai la migraine... Je pourrais aussi me plaindre du bruit d'archive à réactiver que fait la console en marche mais c'est un détail dont on se fout un peu. Heureusement pour nous, Sega va perdurer dans ce qu'il sait

faire le mieux : les jeux, et personne ne s'en plaindra ! Surtout pas Nintendo qui devrait voir arriver à un précieux allié de poids (et hon, on oublie d'un coup toutes les vieilles rancœurs de la guerre Sega-Nintendo, et on fait plaisir aux joueurs).

**Tu es vraiment incroyable... je suis vraiment content de te publier...**

Fier de cette transition impeccable digne des meilleurs journalistes TV (tu permets que je me lance des fleurs), j'en viens à ce que je considère comme l'épineux problème de la GameCube (inutile de parler de la GBA car son succès est assuré, et je bave déjà de pouvoir la tenir entre mes petites mains potelées). Car problème il y a. Je ne reviendrai pas sur le savoir-faire indiscutable de Nintendo en matière de jeux mais plutôt sur le manque de renouvellement de la marque. Il est évident que Sony a suivi l'exemple de la marque au plombier et que le syndrome des « suites » touche tous les éditeurs et constructeurs. Mais, avec Nintendo, malgré le fait que chaque nouvel épisode accède au panthéon des meilleurs jeux, je ne peux m'empêcher de trouver que la créativité part en couille. Les univers magiques des personnages de la marque évoluent peu ou pas, et la seule différence flagrante entre chaque épisode vient souvent des prouesses techniques plus que de l'intérêt renouvelé. Que dire de la déception que j'ai ressentie en terminant Zelda : Ocarina of Time alors que l'unique épisode sorti sur Super Nintendo m'avait transcendé à tous les niveaux. La 3D, c'est bien, en abusant ça craint. (ndjy : excellente formule... en plus t'as de l'humour. Bien que dans ce cas, la sécu, c'est moins cool que la 3D) C'est tout comme cette volonté exacerbée de vouloir s'enfermer dans la niche (terme marketing pour « cible restreinte », je précise) des enfants en martelant dans la tête du consommateur que Nintendo = Pokémon ! Alors est-ce moi qui ne parviens plus à m'empêcher des ambiances féeriques ou est-ce vraiment Nintendo qui ne parvient pas à faire évoluer ses jeux (exception faite de Majora's Mask qui est un vent de fraîcheur)? Parfois, je me demande vraiment si c'est pas moi qui vieillit (Argghh... je crois que j'ai raison et là, tu vas me dire que je deviens ce qu'on appelle communément un vieux con ?)

**Si tu es un vieux con alors moi aussi car mon analyse sur le marché actuel est, à quelques choses près, la même que la tienne. À croire que moi aussi, je vieillis.**

Et dire que Nintendo a toujours été un réel précurseur dans le jeu vidéo... Les manettes hyper ergonomiques et toutes les innovations actuelles (boutons L&R, quatre boutons de couleurs repris par tous les autres constructeurs...), c'est eux... Mais avec la GameCube, j'ai un sentiment de « je peux plus rien faire contre Sony et Microsoft, alors je vais rester sur le marché des enfants en balançant plein de nouveaux jeux Pokémon, du Mario, du Zelda, etc. Et pourtant, je mentira en affirmant que je ne l'achèterai pas, car si je prends l'exemple tout bête de Wave Race 64, y a jamais eu mieux à ce jour ! (ndjy : on est d'accord à nouveau...) Et puis les jeux niais de Nin-



tendo m'ont toujours fait bander quand même alors il serait dommage de se priver de telles perles, même si je dois avouer que ma Nintendo 64 est retournée dans mon coffre à consoles depuis belle lurette. Alors Microsoft et son gros pouilleux J... c'est un mot que j'adore, désolé) de Bill Gates vont-ils réellement nous apporter le renouveau des jeux vidéo, comme ils veulent le faire croire ???

**Honnêtement, je ne pense pas. Du moins s'ils s'appliquent à nous re-balancer la technique micro... c'est pas gagné.**

Faut dire qu'il la joue très pro avec tous les tests consommateurs qui entourent la sortie de la X-Box... Ouais, on a fait des études auprès de 5000 joueurs console du monde entier et de là est née la X-Box... Putain, ça en jette grave comme phrase, ça. Surtout qu'il ne fallait pas sortir d'Harvard pour créer le pad de la console et qu'il suffisait d'un minimum de jugeotte pour s'apercevoir que ceux déjà existants étaient presque parfaits. Un léger re-design et hop, le tour était joué. Quant à la console, pas difficile d'imaginer qu'elle emballa tout le monde puisqu'elle sort après les autres et que la liste des éditeurs impressionne. En plus, là encore, il n'y a pas de quoi applaudir Microsoft, le plus grand éditeur de softs bureautiques buggés, car une simple réflexion sur les défauts de nos consoles actuelles et sur les attentes des joueurs permettait d'imaginer ce que pouvait être une console de jeux conviviale et intéressante. Plus de carte mémoire (= économie) car on met un disque dur. Plus de kit vibration car le retour de force est intégré (et du coup, c'est mieux que de « bêtes » vibrations). Un câble ultra long de 3m pour les manettes (encore des économies). Le lecteur DVD en option (toujours des économies) et un modem haut débit intégré (décidément, on en finit plus de faire des économies), et tout le monde se rend compte que Sony est un fils de pute qui s'en met plein les poches car

tout est en option sur sa sale PS2 à 3000 balles. Ah, non ! Ça, il ne fallait pas être super intelligent pour imaginer une telle console qui, en fait, ne représente que LA console telle que les joueurs l'imaginent depuis des années. De là à savoir pourquoi Sony et Sega n'y avaient pas pensé plutôt, je ne saurais dire... Mais, en attendant, on regarde deux ou trois photos, on à la trique 5 secondes (oups... désolé, mesdemoiselles... on peut adapter en mettant « on mouille ») et puis on se rassoit, le belek mou (donc, la belek sèche pour ces dames), en se disant qu'après tout, elle ne sera pas chez nous avant 2002, cette somptueuse X-Box. Et puis pas la moindre trace d'un RPG nippon, ni d'un MGS2 dont on nous assure à 100% une conversion. Alors, d'ici là, on se sera bien défoncé sur les consoles actuelles et on aura tellement joué avec la PS2 que plus personne n'en dira du mal.

**(NDJy : c'est clair).** On aura enfin eu notre GT3, notre FF X et peut-être même FF XI on aura eu un paquet d'autres bombes et il sera alors effectivement temps, peut-être de passer à autre chose. Il serait autant amusant que dangereux que ce soit Microsoft qui apporte de la fraîcheur au marché. Enfin, du moment que les jeux suivent, il y a fort à parier que tous les hypocrites qui jurent ne jamais acheter cette console ravalent tous leur langue pour aller sortir quelques euros et acquiescer la future bête ! **Je suis d'accord mais, franchement, pour le moment, on s'en fout de la X-Box (voir texte de Ben, plus haut dans le magazine) caroser balancer que cette console va retourner le marché, je trouve ça un peu prétentieux de la part de Microsoft... Remarque, leur technique de « je branle et j'avalé » est bonne, vu le marché actuel. Mais une question me turpule pourtant : les jeux, que voudront-ils ? Les joueurs changeront forcément d'ici quelques années... Il suffit de voir la différence entre les néophytes 128, les plus anciens 32 et les carrément vieux 8 et 16 Bits**

! La mentalité changera ; on aura peut-être notre compte en matière de visuel, mais en termes de gameplay ? Qui peut dire ? Personne, pour le moment. Et c'est sur ça qu'honnêtement, je déclare : le jeu vidéo est en train de se mourir... Tout du moins dans sa forme première, à savoir la passion. Et c'est cette valeur-là que je tenterai toujours de défendre, jusqu'à la fin de mon existence. Snif... Tu m'as remis du plomb dans l'aille, mais comme ça fait du bien de voir un joueur passionné qui prend suffisamment de recul pour constater l'évolution et la déchéance du marché vidéoludique.

Mais le véritable problème des jeux vidéo est que cela reste une industrie trop immature qui joue d'effets marketing, qui se sert de la crédulité de ses jeunes consommateurs et qui en profite un max pour niquer tout le monde. Il va de soi que je généralise et que tout le monde n'est pas à mettre dans même panier. Et, en toute objectivité, on peut dire qu'il y en a qui, heureusement, se cassent vraiment le cul pour nous pondre des merveilles vidéo-ludiques. Des jeux qui vous laissent des cernes après des heures de jouissance nocturne si profonde que même la plus puissante des crèmes anti-rides n'y pourrait rien (IndJaya lol...). Des jeux qui, après cinq minutes, vont tellement scotchés à l'écran que même le plus performant des pieds-de-biche n'y fera rien. Des jeux qui vous arrachent des larmes de bonheur tant l'émotion sous-jacente que les accompagne va au-delà de la compréhension des simples mortels et que même la plus grande des éponges sera sans effets.

Des jeux qui dament les âmes les plus pures (non je ne m'emballe pas) que même Satan, j'en ferait pas mieux. Des jeux comme savent être en faire certains studios passionnés, bien loin de tous les pseudos enjeux économiques à la Infogramme, société qui, au passage, est l'une des rares à sortir autant de jeux minables ou moyens, tout en étant le numéro deux mondial (c'est ça, la magie de la mondialisation). Et, du coup, je me prends à rêver d'un avenir où les jeux en DVD comporteraient plusieurs langues et sous-titres (japonais, anglais, français pour commencer), des jeux qui n'auraient comme seul objectif que de vous divertir plutôt que de vous entuber 400 balles (ou 600 en import); eh, eh, eh), des jeux comme il en existait beaucoup plus dans le temps. Alors, sans la rejouer vieux couplet de Cabrel, « c'était mieux avant », je souhaite vivement que les éditeurs fassent un gros effort dans le sens du consommateur. Tu serais d'accord avec moi pour dire qu'il n'y a rien de plus détestable que de voir un jeu une nouvelle fois reporté pour la troisième fois pour une raison X ou Y, alors que tout le monde jauge le câble de sa manette depuis des mois. Non seulement c'est pas bon pour le marché mais en plus, c'est pas bon du tout d'un point de vue gustatif. D'un certain côté, c'est la pire chose qui arrive au jeu et c'est de bonne augure que les éditeurs soient d'intelligence d'annoncer une date illusoirement lointaine pour que, quelques mois avant, ils la démentent pour le plus grand plaisir des joueurs et disent «

Ben, finalement, on va le sortir 3 mois plus tôt que prévu parce qu'on a bien travaillé et qu'il est fini « !!!

C'est clair, mais que veux-tu, le jeu vidéo est devenu une industrie et certains éditeurs sans vergogne privilégient le mot argent à passion. Le problème, c'est que cette maladie du pognon est rapidement en train de gangrener les plus forts. On remarque une résistance particulière de la part de Sega - très honorable. Ce qui me déçoit, c'est que même les plus grosses boîtes au monde, comme Square, Enix et autres... pensent avant tout au profit. Ça me tue quelque part mais, tant qu'ils font de bons jeux... Néanmoins, on est rapidement en train de s'enfermer dans un créneau fric, industrie, média, grand public qui tue à petit feu l'état premier : la passion, l'envie, le plaisir. Heureusement, certains éditeurs comme Konami remontent le niveau...

Mais je crois que d'ici là, les cheveux arrachés ont de beaux jours devant eux et que le manque de professionnalisme flagrant des éditeurs sur le respect des délais, et donc indirectement du consommateur (non, parce que c'est, bien beau de dire que c'est pour que le jeu soit meilleur mais, après tout, on est tous en droit d'attendre d'un éditeur qu'il sorte un jeu finalisé, somptueux et tout, et tout, mais en temps et en heure).

Alors je conclurai ici sur le ras-le-bol dont je ne suis pas la seule victime et par ce premier message aux joueurs les plus cons (et mes aïeux, ils sont légions...).

**Merci de tout cœur... franchement, que cette pensée vienne d'un lecteur me procure une joie immense car j'ai le même état d'esprit à l'heure actuelle : le jeu vidéo me saoule. Heureusement que j'ai encore mes anciennes consoles pour m'éclater et la perspective de découvrir de grands jeux de la part de Namco, Capcom, Sega, Konami et Square d'ici quelques mois sur les nouvelles machines. Heureusement aussi que Nintendo nous sort une nouvelle portable géniale qui va, à coup sûr, nous redonner les premiers émois des premiers Dragon Quest ou Final Fantasy. Heureusement aussi que des éditeurs se risquent à sortir des consoles presque mortes nées comme la Wonderswan Color, rien que pour assouvir la passion de millions de consommateurs de RPGs « old school ». Pour le reste, je doute de la capacité actuelle des éditeurs, et en particulier à cause de la tournure que notre univers a prise, et que le jeu vidéo remonte la pente et nous refasse vivre des expériences comme on en a eues sur les deux meilleures consoles du marché, à mon humble avis (la Super Famicom et La Pc Engine, j'ajouterais aussi la Saturn et quand même la PlayStation).**

« Peu importe la console sur laquelle on joue, et peu importe la marque de celui qui la fabrique. Ce qui compte, ce sont, et ce seront toujours, les JEUX !!! » Parce que si cette phrase qui, dans le fond, semble assez débile (je l'accorde volontiers), elle cache une vérité encore trop ignorée par beaucoup de trouducs qui passent leurs

journées à critiquer, à jouer les maîtres-penseurs de notre monde, à étaler leur science bien souvent inexacte et incomplète.

**Tout à fait d'accord...**

Et concernant nos amis éditeurs ou pseudo-éditeurs, je souhaiterais juste qu'ils arrêtent de nous vendre des conneries en prétendant qu'elles révolutionnent l'univers et que, du coup, l'humanité sera meilleure car on pourrait juste dire que, dans 5% des cas, c'est vrai... Alors je ne vous crache pas dessus, vu la masse de travail que tous et toutes abattez, mais je souhaite seulement que l'on revienne à des jeux qui soient des jeux et non pas des « produits » destinés à des marchés type ou à un profil de consommateur établi à partir d'enquêtes bouffonnes où l'on se marne bien (style « classez de 1 à 10 vos styles de jeux préférés ») c'est plutôt emmerdant car on en place plusieurs au même niveau et qu'à tous les coups, le logiciel de traitement des données n'est pas prévu pour). Mais bon, je pense que je vais arrêter là car sinon, je vais écrire tout un livre sur le sujet...

**T'es vraiment génial Gilles, je le pense vraiment. Tu viens de me mettre une claque avec ton raisonnement et réveiller une vieille animosité que je nourris depuis quelques années à l'encontre de ma passion et de l'univers vidéo-ludique.**

Alors merci à toi Jay pour l'excellent boulot que toi et tes acolytes accomplissez chaque mois car, étant webmaster unique d'un site sur les jeux vidéo, je peux dire sans me tromper que vous devez trincher grave pour nous pondre des magazines aussi bons que GamePlay et Player, même si je trouve que vous avez tendance à être un peu trop généreux sur les notes et que, dans la presse écrite, je suis assez surpris de voir que l'échelle de notation est aussi peu logique (style un jeu moyen c'est 70%... alors que 70% est une bonne note, somme toute... imagine que t'as 14/20 à l'école, tu vas pas te plaindre... Et puis, à force de noter autant de jeux au-dessus de 90%, on va finir par croire que le piratage est nécessaire, vu les sommes que cela représente pour tout acquérir, même quand on est passionné, comme moi... N'est-ce pas ???

**(C'est vrai, t'as pas tort au niveau des notes**



mais j'ai promis qu'on allait s'améliorer. Maintenant j'aimerais te dire merci à toi. Car si tu me remercies ainsi que mon équipe, j'aimerais vraiment dire que tu es quelqu'un de bien, réfléchi et que j'aimerais vraiment te rencontrer ou continuer à correspondre avec toi car tu es digne d'être écrit, tant ton jugement est juste, froid et implacable. C'est des mecs comme toi qui font que le jeu vidéo telle qu'on l'a tous connue (la passion) existe encore sur cette Terre de merde. Malheureusement, cette « race » de vrais joueurs s'éteint progressivement et heureusement que la nouvelle génération qui découvre avec plaisir le passé du RPG commence, elle aussi, à défendre nos intérêts de joueurs !

Allez ! Longue vie aux jeux vidéo, aux RPGs, à Player et GamePlay, et aux âmes de bonne volonté.

**Longue vie à toi Gilles et encore merci pour cette missive qui m'a redonné une pêche inimaginable !**

Gilles

## Bsephiroth

Salut Jay!

Bravo pour ton mag, il est très intéressant et j'apprends plein de trucs à chaque numéro, à moi qui croyais tout savoir ! C'est vrai que parfois, je ne suis pas tout à fait d'accord avec toi, surtout en ce qui concerne les notes, mais bon, tu sais ce que sont les RPGs, tu as joué, apparemment, à beaucoup plus de RPGs que la plupart d'entre nous. Donc, à mes yeux, ton avis est très respectable, mais bon, j'ai été habitué au système de notation de Player One, « snif », que je trouvais très bon, d'ailleurs. Personnellement, je trouve que mettre 80% à un excellent, jeu est du fottage de gueule.

Je viens de lire ton dossier sur les Final



Fantasy paru dans le dernier numéro. Je trouve ça très bien de revenir, encore une fois, sur cette série « même si ça va en énerver certains qu'on parle toujours de Square » car je trouve que c'est une des meilleures séries et que, sans elle, le marché du RPG n'aurait pas pris une telle ampleur et que ton magazine ne serait peut-être pas né ! Bon, bref, j'ai été très content de lire ton dossier sur FF. Et j'ai vu une jaquette de jeu qui m'intrigue un peu, même si je connaissais le nom. Il s'agit de FF7 International. S'il te plaît, peux-tu me donner des précisions sur Final Fantasy 7 International ? Quelle différence avec le normal ? Est-ce le rajout des armes ?

En fait, Final Fantasy 7 International est la « deuxième » version japonaise. Une qui est sortie après la version européenne et qui présentait les améliorations présentes dans les versions euro ainsi qu'une interface nettement meilleure.

J'aimerais aussi, si c'était possible, que tu parles du marché du RPG (j'adore suivre l'évolution des prix des jeux, voir l'engouement que peuvent susciter certains RPGs et à quel prix ils se vendent. Comme j'ai lu que tu allais faire une rubrique retro « UNE MEGA IDÉE, TU ASSURES » IndJay : c'est l'idée d'un lecteur, pas la mienne) je me dis que tu pouvais parler un peu des prix qui se pratiquent pour les anciens RPGs Super Nintendo et autres, ce qui évitera à certaines personnes qui préfèrent les originaux aux émulateurs et qui veulent découvrir ou redécouvrir un titre, de se faire arnaquer ou qui leur permettra de savoir un peu ce que valent les jeux qui dorment soigneusement dans nos armoires !!!

**Certes, mais le concept de rétro est aussi de vous faire découvrir la genèse du RPG et aussi son histoire, ce qui représentera l'objet de notre première rubrique.**

« Par exemple : donner une valeur à chaque édition de Final Fantasy dans ton dossier, ou alors des objets merchandising de Chrono Cross montrés dans le test du volume C aurait été vraiment TOPI. Dis moi ce que t'en penses, ça serait cool.

**Mouais, même si je ne pense pas que ces informations soient capitales ou déterminantes dans l'achat d'un objet en particulier.** Voilà, j'apprécie vraiment ton mag et je lui souhaite longue vie.

## Eden

Salut tout le monde

D'abord la partie légal (tu prends n'importe laquelle et tu la mets ici, ça m'évite de faire 15 pages de textes ! Je sais, je suis un vrai fêmerd).

Pour ce qui est de l'animation, le dossier Escaflowne était excellent, comme celui du Tombeau des lucioles, qui m'ont fait retomber dans l'ambiance de deux de mes animaux préférés. Le dossier était géant ; il ne manque plus que le dossier Serial Experiment Lain et je serai aux anges. Tu sais pas où je pourrais me procurer les deux films Evangelion ????

**Dans des boutiques spécialisées. Pour ce qui est de Lain, attends encore quelques numéros. Je pense que le mois prochain, on**

**vous parlera de Cowboy Bebop...**

Pour ce qui est des jeux, je me doute que tu as déjà assez de boulot comme ça, mais j'adorerais une solution de Star Ocean 2 car il est trop dur.

**Certes. Même si je ne partage pas ton avis mais, promis, j'y pense.**

Sinon, j'attends Final Fantasy IX (il sort dans 5 jours) car j'ai eu la flemme de l'acheter en jap ou en us. J'ai trouvé ça très bien que tu aies publié des gens comme Dark, Sbir, RPG Coder... car ça nous montre la bêtise, l'inculture et l'intolérance de certaines personnes. J'aime le hard si tu veux. Ne crois pas que je le critique, je ne me rabaisserais pas à leur niveau, je ne me crois pas supérieur à eux (j'ai commencé les RPGs avec FF7 bien que j'y jouais avant, mais sans savoir ce que c'était) mais, quand même, il ne faut pas abuser.

Merci à Gameplay pour tous ces moments de bonheur.

**J'espère que Gameplay continuera à t'en donner encore de très nombreux.**

Ps : désolé pour l'orthographe.

**C'est pas grave... Tu n'en es quand même pas au niveau du peccomancien.**

EDEN

## Ezzelina

Salut Jay !

Bon, je crois qu'il est inutile de faire l'éloge de ton magazine, car si j'écris cette lettre, tu dois savoir ce que j'en pense. Avant tout, je dois te signaler qu'être publiée n'est pas une priorité pour moi. Ma priorité est de recevoir une réponse susceptible de m'aider dans notre projet.

Voilà : nous sommes cinq à vouloir monter une association qui permettrait aux jeunes de s'aventurer sur divers supports de jeux : PS2, Game Cube, Xbox, PC et Internet, et peut-être même sur l'Andromeda L600, si de bons jeux y sont développés. Seulement, j'aurais besoin de quelques conseils. L'association est sur un bon chemin, mais Piosou n'est pas encore notre pote, et j'aimerais savoir comment obtenir des subventions ou du soutien matériel auprès de grosses sociétés ou de magasins dont la popularité est devenue nationale, tel que Factor Games ou Kancsi. Ben, y a pas trente-six moyens : essayer en appelant et en écrivant. Au pire, je peux peut-être vous apporter mon soutien.

Ensuite, je suis la plus jeune du groupe, encore mineure. D'ailleurs, et, après mon bac, je projette de faire une école de dessins, si possible sur ordinateur, directement. Je voudrais devenir graphiste et bosser pour Square me plairait bien (IndJay : allez, en chœur... Tu sais que c'est drôle comme fille). Je sais que j'ai encore beaucoup de chemin à faire pour ça, mais en attendant, je maîtrise déjà pas mal la 3D, et tu comprendras certainement ma motivation quant à obtenir le matos adéquat pour permettre à ma PS2 de lire mes petits travaux et les diffuser au sein de notre association. Je ne sais pas du tout où me procurer le nécessaire. Tu peux m'éclairer ? Et puis, ça ne doit pas être cadeau non plus ! En connaîtrais-tu le prix ?



**À mon avis, renseignez-vous auprès de votre mairie ou du conseil régional... Ils vous donneront peut-être des conseils avisés.**

Je sais que tu dois en avoir ras le bol de passer des nuits blanches à essayer des bombes telles qu'un bon FF ou des daubes qui t'ont déçu, ou même de répondre à tes lecteurs qui, au bout d'un moment, doivent t'émouvoir sérieusement !

**C'est clair...**

Ceci dit, je te serais extrêmement reconnaissant de m'envoyer un petit e-mail ou, à ton plaisir, de m'accorder une petite place dans ta rubrique courrier, le plus important pour moi étant de recevoir un petit coup de pouce de ta part.

**Tu es publiée mais, honnêtement, je ne vois pas comment te venir en aide. Des organismes beaucoup plus renseignés que moi sur la situation pourraient te donner de judicieux conseils. Je t'ai déjà dit : présente-toi avec tes potes au conseil régional et proposez votre projet et votre association. Après, vous verrez bien... Au pire, demandez à tes parents de te filer un coup de main, vu que tu es mineure.**

Bon, je ne m'attarde plus qu'à avec trois petites questions sur un gadget encore mystérieux : est-ce qu'il y a beaucoup de développeurs qui travaillent sur l'Andromeda ? Graphiquement, sera-t-elle meilleure que la Xbox ? Et toi, que penses-tu de cette console ?

Allez, la corvée de lecture d'une lettre casse-pieds est terminée. Après avoir fini tes deux bouteilles de 2L de Coca, trouveiras-tu le courage de me répondre ?

J'embrasse toute l'équipe et l'encourage vivement à continuer un travail aussi enchanteur !

Merci pour l'équipe.

Ezzelina (pseudo Lit)

## Fix

Je te salue, Ô, Grand Jay !

Tout d'abord, tradition oblige, ton mag ou plutôt Notre mag est fabuleux, puisque tu insistes sur le fait qu'il est le résultat d'un travail commun entre les lecteurs et toi, ce qui en fait une véritable bible mensuelle ! Avant d'attaquer mon sujet, je tiens personnellement à remercier Kyo qui a malheureusement lâché prise : tant pis pour

lui, mais j'espère que ça ne va pas t'empêcher de continuer de si belle !

Ah, voilà, je suis un grand fan de FF (comme tous les lecteurs, je pense) et j'attends avec impatience la sortie du neuvième opus (5 jours !). J'attends la sortie française, tout simplement, car il vaut mieux acheter (selon moi) un jeu qui est traduit dans sa langue et ainsi tout comprendre du scénario plutôt que de l'acheter en américain et comprendre qu'à moitié. Je préfère patienter un peu (...parfois beaucoup !) pour pouvoir profiter pleinement de cet achat précieux !

**Ton geste est louable mais pour ceux qui n'ont pas le jap ou le ricain, pourquoi se retirer ?**

Le problème avec les jeux en import, c'est pas la barrière de la langue mais, quand on voit un Xenogears à 800 balles en ricain, c'est abusé. Il en vaut largement le prix mais, sérieusement, y'en a qui n'ont pas les moyens... comme moi !

**Tout à fait d'accord, c'est honteux...**

Alors on se rabat sur la version japonaise (on pige que dalle mais on l'on paye 300 de moins. Tout ça pour dire que les RPGs ne sont pas accessibles à tous et qu'en fin de compte, ils sont réservés à une élite de personnes dites «pétées de tunes») (Je instruites, mais, ça, c'est une autre histoire). Voilà mon bilan pour l'accessibilité.

**Plus forcément, à l'époque où j'ai acheté Xenogears, il ne valait que 300 balles en us... et 400 en jap...**

Je voulais te demander pour FFXII : est-ce que N.Uematsu, T.Nomura (ou Amemoto) seront encore sur le coup ?

**Aucune info n'a été donnée à ce propos...**

Cette version on-line sera-t-elle jouable uniquement sur Internet ou pourra-t-on jouer en Link avec plusieurs consoles (comme en réseau) ? À propos, quand sort le modèle de la PS2 ? Et à combien ?

**A priori, uniquement en on-line via le serveur de Square - Playonline. On pourra visiblement rencontrer les joueurs PC puisque FF XI sortira simultanément sur PS2 et micro. En ce qui concerne le modem, j'en n'ai pas la moindre idée, mais cela devrait avoir raison les prix normaux (comprends au-dessus de 700 balles). En ce qui concerne sa disponibilité, on espère pour le mois d'avril - mai.**

Sinon, je suis en train de créer un site consacré à l'Asie Orientale (Chine, Japon) et qui parlera des nombreuses qualités de ces pays (arts, mariaux, cinéma de HK, mythologie, coutumes et une rubrique sur FF). Alors s'il y en a qui seraient intéressés pour me filer un coup de main, je laisse mon adresse : [fx\\_seed@infonie.fr](mailto:fx_seed@infonie.fr)

**Si tu veux un coup de main et que j'ai le temps, ce sera avec plaisir.**

J'ai enfin terminé et, dans l'espoir que tu me pardonnes l'espoir fait vivre !!, je souhaite longue vie à Gameplay RPG !

FIX

PS : pourrais-tu me répondre quand même si tu ne me publies pas ? Thanks !

**T'es publié, c'est pas beau, ça ?**

PS2 - Viva Yuna !!!

**C'est clair...**

## Florent

Salut Jay. Comment ça va, pas trop de courrier ???

**Plus que d'habitude... Ca commence à faire un sacré paquet. Continuez comme ça mais aussi à envoyer des dessins.**

Bon, la partie lèche !!!!!!!

Ton mag est franchement super, à chaque fois, je cherchais dans les mags les RPGs, alors que dans le votre c'est simple : Y A PRESQUE QUE CA !!!!!!!!!!!!!!!

Voilà, c'est terminé !! ouf !

J'ai trouvé le mag n°6 excellent, avec le dossier Final Fantasy !! Je les ai tous (les mags) sauf le premier et, vu qu'il est introuvable, je le verra jamais : QUIN QUIN QUIN

Au fait, FINAL FANTASY 6 JE L'AI !!!!!!!!!!!!!!! Il est EXCELLENT !!!!!!!!!!!!!!!

(ndJay : content pour toi...)

Bon je suis encore au début, mais c'est déjà bien : VIVE L'EMULATION !!

**D'ailleurs votre attente est récompensée : Nemo vous a rendu un superbe dossier sur l'émulation... rien que pour vous.**

Bon les questions :

1) Est-ce que les versions de Final 6 jap et US ont des différences (sauf la langue de course), parce qu'il me semblait bien que SQUARE les prenait pour des nuls ??

**On peut juste parler d'une différence de difficulté et de plus de combats pour la version jap... C'est tout.**

2) Est-ce vrai que SEGA va arrêter la production de la Dreamcast pour travailler sur d'autres bécasses ??

**Oui, monsieur. Une fois de plus, Ben répond à ce genre de questions grâce à un article sur l'arrêt de la Dreamcast en France.**

3) Est-ce que la Wonderswan sortira en France ? Si oui, quand ????????

**Pour le moment, il semblerait qu'elle soit prévue pour les States. L'Europe devrait également voir la portable révolutionnaire de Bandai, un de ces jours...**

4) Je suis abonné à un fabuleux magazine s'appelant GAMEPLAY RPG (d'ailleurs RPG, je le vois pas marqué sur la couverture !) et ils m'ont dit que j'avait un certain truc pour me ! Please what ??????????

J'ai rien pigé...

5) Si Final Fantasy Adventure est Seiken Denetsu 1, Secret Of Evermore, c'est qui lui ????

**Une merde qui a été réalisée par l'équipe américaine de Square.**

6) Saurais-tu le prix de la future console X-BOX ???

**Réfère-toi à l'article «on s'en fout de la X box» de Ben pour tout savoir sur cette console dont on se fout éperdument.**

Bon bah je crois que c'est tout !!!!!

PS : excuse pour les points d'exclamation mais c'est une touche que j'aime bien. Salut !!!!!!!

PS : mes RPGs (sans compter les A-RPG genre Zelda: Final Legend 16263.66768 ndJay : je savais pas qu'il y avait plus de trois Final Legends et Tactics, Secret Of Evermore, et Mana, Y's (eh oui, j'ai commencé les RPGs à 4 ans : j'y pigeais pas grand chose mais j'adorais !!!!!!!), Illusion Of Time, Phantasy Star 1&2 et 2,3 autres

mais je les ai plus tous en tête !!!

Je t'épargnerai ma liste perso sinon tu auras des complexes.

## Gusse

Re-coucou. Ce mot juste pour proposer une idée : pourquoi ne pas donner les cotations des vieux jeux (ou des raretés) en officiel, jap et US. Parce que j'aimerais bien évaluer ma collection, mais je n'ai aucune base (les magasins mettent tous des prix différents!). Et puis continue de faire de la pub à Arcadia, c'est le mangashop ultime ! Et précise où il se situe (au moins la ville, Aix-en-Provence). En attendant les autres magasins, à Paris ou ailleurs...

Et puis tiens, pourquoi ne pas proposer une liste des meilleurs magasins d'import, en jeux vidéos mais aussi en mangas et films ?...

**C'est une très bonne idée, mais je doute que mon service commercial soit en accord...**

Et pourquoi, en plus, ne pas proposer des chiffres réguliers de ventes (consoles, jeux...) et un palmarès des lecteurs (on vote pour son jeu préféré dans chaque catégorie et pour chaque console, ce genre de trucs...). Bref, faire de ton mag, déjà mythique, quelque chose de vraiment interactif.

**OK, je vais y penser.**

Pour finir, merci de conseiller à tous Panzer Dragon Saga. Je viens de l'avoir (je suis à la boum, mais il est quand même dur à trouver en officiel), et c'est une tuerie. J'en suis au quatrième CD (après 12 heures de jeu, je trouve ça court, mais l'ambiance est tellement géniale...) et je me régale. C'est le Shenmue de la Saturn (il en avait en tout cas les ambitions...)

**C'est clair Panzer Saga est une tuerie que chacun se doit d'avoir.**

Et dans la catégorie petites annonces, je cherche Deep Fear sur Saturn en européen (dur à trouver à un prix abordable, aussi, quand on n'habite pas à Paris...). Merci de transmettre !

**C'est fait...**

En vous souhaitant bonne continuation,

Gusse



## Guy the fighter

Salut à toi et à toute l'équipe de Game Play RPG, c'est Guy The Fighter de www.ultimategamers.fr:st

Si je prends mon clavier, et non pas ma plume, pour t'écrire, c'est seulement pour te faciliter la lecture de ma lettre, si tu vois où je veux en venir... Bon, bref, passons aux choses sérieuses.

Je passe le passage des congratulations (tu n'as qu'à lire les autres missives qu'on t'envoie, tout est dessus) pour entrer direct dans le vif du sujet.

Voilà, le 6 janvier 2000, j'ai lancé, avec Evil Bahamut, une pétition à l'intention de Squaresoft, pour qu'ils se décident enfin à sortir leurs DST en France. Cela est venu un soir, avec Evil, en train d'écouter l'OST de Star Ocean 2 (excellente) que je venais d'acheter : 160F et en copie, svp!

Même pas une version officielle ! En fait, je pourrais m'estimer heureux, car mon «Plano Collection» de FFB m'a coûté presque 300 balles, cette fois, en officiel, alors qu'il n'y a qu'un seul CD. Alors moi, je dis : marre de payer une fortune pour avoir les versions officielles, ou de se rabattre sur des copies au prix, somme toute, assez élevés. En plus, comme pour les jeux vidéo, le packaging compte très fort pour moi. C'est comme ça, ça peut sembler ridicule mais imagine que tu achètes un Chrono Cross en gravé, avec marqué en gros sur le cd la boîte qui l'a copié, et un packaging forcément moins bien que l'original. Franchement, je trouve que ça le fait pas... Chais pas, c'est un peu l'âme du jeu qu'on retire. Dis moi si tu penses comme moi!

**Oui mais comme tu le précises, on n'a pas tellement le choix, vu le prix «officiel» japonais.**

En fait, l'idée de départ est de se centrer sur les OST, mais vu que beaucoup de personnes qui ont signé réclament aussi les jeux, cela fera aussi partie des demandes à faire à Square. Bon, déjà, j'entends des têtes mal-pensantes, pessimistes et râleuses en train de dire «Ouais, comme si cela allait changer grand-chose, ou encore «Pourtui, la pétition, il n'y a que 200 votes...» Pour eux, franchement, je pense qu'il n'y a rien à faire.

S'ils lisent cette lettre, c'est qu'ils achètent le mag, et donc qu'ils sont fans de RPGs. Si on suit cette logique, ils devraient être les premiers à réclamer tous les produits de Square en France. Alors, déjà, si tout le monde réagit comme ça, c'est normal qu'il n'y ait que 200 votes et, en plus, tout le monde pleure mais personne ton sus cul.

**Je suis d'accord...**

Il y en a marre que la France, et plus communément l'Europe, soit la dernière roue du carrosse (ils sont où Chrono Cross, Xenogears, les DST et tous les goodies qu'ont les Nippons... et les Américains?) Alors, pour une fois que deux mecs le font, je pense que les critiques ne sont pas appropriées. Tu ne penses pas ?

**Tout à fait, comme je te l'ai dit au téléphone (ou à Evil Bahamut, je sais plus...), votre action est louable et mérite des applaudissements.**



Pour cela, en fait, on aurait besoin de ton aide. Déjà, en parler dans le mag, ce serait très utile, mais si on pouvait s'écrire, ou mieux, se téléphoner pour voir comment faire évoluer les choses, ce serait encore mieux.

**Je suis d'accord avec le principe et je veux bien vous aider. Néanmoins, il faut retenir une chose : Square est une boîte de jeux qui, comme l'a très justement dit Gilles dans «la lettre du siècle», a pour objectif de faire de la thune, certes aussi de régaler les joueurs, mais il faut être réaliste : leur objectif premier est de faire de l'argent. Or, nous sommes peu en Europe à aimer le RPG (ça commence à venir, dieu merci !) et donc pas assez rentables pour eux. Néanmoins, la proposition est si alléchante et importante pour vous, que je suis de tout cœur avec vous et vous apporterai tout le soutien nécessaire pour cette œuvre louable.**

Ben, ouais, pour approcher Square, ton aide serait assez bienvenue, et ton charisme auprès de la communauté RPG est tellement puissant que ton aide pourrait nous amener un petit paquet de voix. On a déjà une idée béton avec Evil Bahamut, mais elle ne pourra rien se réaliser qu'avec ton soutien.

Enfin, dis moi si t'es intéressé, mais avoue que l'idée de départ est louable et, même si cela ne mène à rien, Square saura enfin, vraiment, pour de bon, qu'en Europe, on veut TOUT de Square, et pas que les FF et les séries à gros nom et commerciales (attention, j'ai pas dit mauvaises), comme PE (le survival, c'est à la mode), ou des daubes genre Ergeitz. Et après, on se plaint des mp3, des roms et des émulateurs... Dites, Mister Square, si on en trouve autant sur le net, ce ne serait pas à cause de votre politique, disons frioleuse, avec le Vieux Continent?

J'allais oublier, voici l'url pour voter : <http://www.petitionnaire.com/ost>. Mettez votre nom, ou un pseudo, un message et c'est bon !

**Le message est passé, je crois. J'encourage tous les lecteurs de Gameplay RPG à le faire en tout cas !**

Si non, deux mots sur moi. J'ai commencé à jouer vraiment aux RPGs à partir de FF7, que je considère comme l'un des meilleurs de la série (au fait, j'emmerde tous ceux qui pensent que ceux qui ont commencé, comme moi, à FF7, sont incultes des RPGs (IndJay : **bien dit...**)). Je suis en train de atomiser Chrono Cross au moment où je t'écris, et je commence à rêver de FF9 pendant mes nuits (il n'est pas encore sorti). Bon avant FF7, j'ai quand même joué à Zelda 3 (Love), et Seiken 2 sur ma bonne vieille Snes, mais ce n'était pas encore ma passion. Je dis «*il love you*» à l'émulation qui m'a permis de jouer à Chrono Trigger (mon jeu préféré derrière le Cross), à FF6 et FF5, que je trouve presque aussi bon que le 6. Je trouve que FF8 est vraiment bon, mais moins que le 7, même si Evil a été très déçu par ce jeu, et je commence à m'inquiéter quant à l'avenir de Final Fantasy. J'ai l'impression qu'ils prennent la grosse tête en annonçant le 12, alors que le 10 vient d'être retardé. Ai-je tort ? Un dernier point : mon compositeur préféré est Mitsuda. Je pense que, même s'il a fait la musique de moins de jeux que Uematsu, son niveau est toujours constant, c'est-à-dire exceptionnel (le trio Xeno et les deux Chrono est, pour moi, le top de la musique de RPG), alors que Uematsu a parfois des passages «sans», sans toutefois devenir mauvais (genre Final 8 ou 9).

**Mouais... Pensez ce que vous voulez, c'est le libre droit de tout le monde. Mais j'ai aussi mon avis sur la question.**

Bon, je vais te laisser, mais n'oublie pas de mentionner les noms et sites ci-dessous, ils nous ont beaucoup aidés pour la pétition.

- Buy the Fighter (ainsi qu'Evil Bahamut)
- Pétition lancée par
- Buy the Fighter de
- [www.ultimategamearts.fr/st](http://www.ultimategamearts.fr/st)
- Evil Bahamut de
- [www.multimania.com/gamnews](http://www.multimania.com/gamnews)
- Avec la collaboration de
- Kisnz de powerpg.free.fr
- El Diablo de [www.rpgdimension.net](http://www.rpgdimension.net)
- DSD de [rpg.emuplayer.com](http://rpg.emuplayer.com)
- Znéphyr de [rpgbahamut.emuplayer.com](http://rpgbahamut.emuplayer.com)
- Akuma de [www.freeasy.com](http://www.freeasy.com)

...et un magazine concurrent qui a aussi parlé de la pétition (mentionne-le si tu veux, il s'agit de Joypad, à qui je dit MERCI!).

**Je ne vois pas pourquoi je n'en parlerais pas... C'est un mag un peu dans notre esprit même si y a des trucs qui m'énervent chez eux.**

Ps : si quelqu'un veut nous aider, qu'il nous mail à [pyco@club-internet.fr](mailto:pyco@club-internet.fr)

PPS : vu que tes boîtes aux lettres déconne un max, j'ai envoyé ce mail à toutes celles que tu as.

PPPS : Je t'ai aussi envoyé ce mail par courrier au cas où ce message tomberait dans les abîmes de tes boîtes aux lettres.

**C'est bon, t'es publié et je regrette de ne pas l'avoir fait plus tôt. Pour concrétiser la chose, appelez-moi au téléphone et on tentera d'improviser un plan d'approche...**

## Kjbi

Dyooooooooo !!!! Konnichi wa !!!  
Salut à toute l'équipe de GP-RPG et à toi, Jay. Tu vas rire (si, si, je te le jure), je suis avec un pote en train de préparer la première nuit blanche sur FF IX (j'ai vraiment voulu attendre la VF et, crois-moi, ce fut dur (je n'ai plus de doigts) et on a eu l'envie soudaine de l'écrire. Alors, commençons par faire les choses dans le bon ordre. Je ne vais pas faire comme les 11/10ème de ceux qui t'écrivent pour faire l'éloge du mag. Je ne dirai seulement qu'une chose, c'est qu'il est génial et complet (de plus, vos points d'humour dans les articles apportent un petit plus qui fait que l'on se croirait une grande famille). Pourquoi faire long et rébarbatif alors qu'en deux lignes, on peut dire plus de choses ???? (c'est qu'il y en a qui tiennent vraiment à être publié pour dire à leurs potes : «hey !! regarde !!! (j'ai été publié par Jay dans le mag !!! trop fort !!!!) Non, mais n'importe quoi ! Bon passons à l'instant présent ! FF IX !!! Cette nuit blanche est prévue depuis (euh... Déjà deux mois ?? Dieu que le temps passe vite !!), alors, on a tout prévu : Chips, Coca, Purly : bref, l'alimentation du parfait RPGiste qui va faire plus de 40 heures de jeu d'affilé, comme c'est tripanant... j'aime ces instants de pur plaisir !!

**Moi aussi et ça me rappelle de très nombreux souvenirs, crois-moi !**

Donc FF IX, tu sais quoi ????..... C'est bon, trop bôôô !!!! Arrrgggghhhhh (ça y est, je suis en train de faire une crise d'apoplexie aigue mêlée à une conjonctivite oculaire de l'oreille gauche atténuée par une angine gingivale, elle alternée du cerveau..... Je meurs !!! C'est trop magnifique. Jadore Dagger et Vivi : je ne suis pas mécontent d'avoir attendu si patiemment de jouer à lui ! Et tu sais quoi ???? Kuja, c'est de la tuerie (dire qu'il va dépasser Sephiroth dans mon estime). Est-ce que ce jeu va me faire attendre des hauteurs semblables à celles que j'ai eues avec le Ge opus de la saga ???? (Hé hé !!

**C'est bien parti pour !!!**

Bon je ne vais pas te faire l'éloge de Final IX car tu l'as déjà fini alors que je l'ai à peine commencé, mais je vais te parler du RPG et de moi : une histoire d'amour qui risque de durer toujours... Comme beaucoup, c'est sur NES que ma passion pour le RPG a commencé, avec Zelda pour être précis (A Link to the Past reste le meilleur, pour moi) (IndJay : pour moi aussi, mais le Majora's Mask se défend pas mal non plus...) mais il y a deux ans, j'ai découvert FF VII chez une amie. Au début, je n'ai vraiment pas accroché mais au bout de trois jours, j'étais en manque !! et poc ! je me suis acheté le jeu ! C'est parti de là. Depuis, je me suis procuré tous les FF, Chrono Trigger, Suikoden 1 et 2 ainsi que d'autres hits. Mais Square a éveillé en moi cette folie qui était enfouie en moi (Thanks God Square).

Oulala, je parle mais si ça continue, je vais faire sauter ta boîte aux lettres !!

**Pas de risques, n'ais crainte...**

Pour ta petite information, saches que je suis aussi fan de manga et de DA. Mes ré-



férences ?? X, Magic Knights RayEarth, Conan, Fushigi yugi, DB, Kenshin, IS, Hojo Tsukaça et bien d'autres pour le manga et Evangelion, Mononoke-Totoro-Tombau des lucioles..... pour le DA. En parlant d'Eva, j'ai apprécié ta courte analyse du GP-RPG 6 (même si un Gameplay de 120 pages n'aurait pas suffi à étaler une analyse fiable et quasi-complète de cette série mythique) J'aime bien avoir des avis de vrais fans d'Eva!

**Ben, le truc, c'est que c'est Bûche, l'auteur, pas moi. Je ne connais pas suffisamment la série pour espérer vous pondre un truc digne de votre admiration ou de votre passion pour cette série de folie.**

Moi-même, j'en suis un. Si tu veux mon opinion sur la série, tu pourras bientôt aller voir sur <http://manga-areas.citaweb.net> (mon site web sur le manga galérie (si tu es impatient, envoie-moi un mail) Je suis en

train de finaliser mon dossier eva que je peaufine depuis, (biens-touibien 8 mois !! il est bâton !! Il sera exposé en même temps que la big mise à jour du site, spécialement pour le Cartoonist de Toulon (au fait, parlez-vous du cartoonist ???)

**Oui, on parlera de Cartoonist... Enfin, normalement.**

En attendant, si tu veux de belles images et de belles.... images, va jeter un œil sur le site et dis moi ce que tu en penses !  
**Très sympa mais en construction... J'y retournerai quand tu auras fini ta mise à jour. Sinon, j'aime bien l'interface et le dessin de Clamp (en dessin du mois) est superbe.**

Bon, je crois que ta boîte aux lettres a fini par craquer, donc je vais te laisser !! Comme c'est dur la vie de rédacteur, as-tu seulement deux heures pour toi ? ? ?

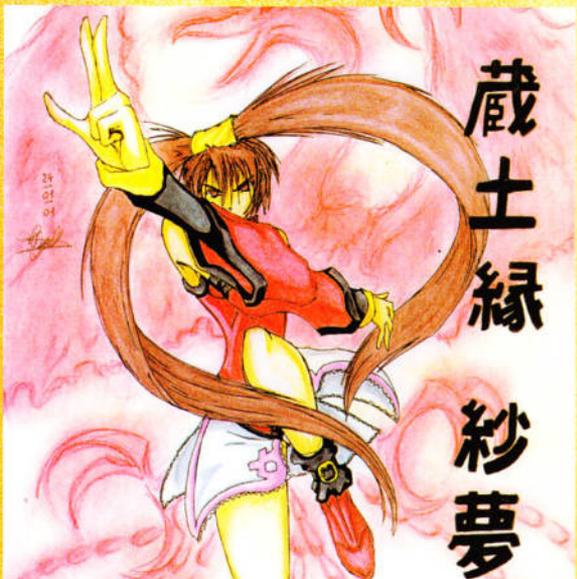
**Ouais, enfin... pour ma copine.**

Une dernière fois, merci pour le n°6 de GP-RPG car c'était, de loin, le meilleur de tous!  
**Merci**

Allez, sur ce, bonne bourre et à bientôt pour le volume «27» de Gameplay Lol...  
K-U-J-B

## Ozone

Une lettre de la part d'Ozone  
Comment décrire mon angeois lorsque, il y a maintenant 2 jours, j'ai reçu le dernier GamePlayMag (le 6e pour être précis). Une sorte de profond dégoût de moi-même, l'envie de vomir par tous les trous. En effet, je m'étais juré un jour d'apporter ma modeste contribution à ces extraordinaires inventions que sont la presse et le journalisme... Mes champs de culture étant vastes, mais ma timidité également, il ne me restait plus qu'à faire un choix et à me lancer... Certains périodiques perdirent même leur intérêt:



premier (Console+), époque Le Panda avant que José me lance (d'ailleurs, en écartant ces lignes, j'ai l'impression que je vais porter la poisse à votre mag, et même que je crois que ça commence puisque Kyo est parti, avant même d'avoir pu nous « apporter » (car ce n'était pas vraiment un apprentissage dans le sens scolaire du terme) les insultes en japonais... C'est alors que j'ai jeté mon dévolu sur GamePlayMag car, après tout, quitte à être publié, autant l'être dans un mag qui sort un peu des sentiers battus... Et cette sensation étrange, alors, d'où vient-elle si je considère votre mag comme admirable (dans le contenu...) parce que, n'étant pas le seul, je critique-rais la forme après mon sujet? Je m'explique, si tu le tolères, mon cher Jay... Dans le numéro précédent, Gandalf, un lecteur sérieux et sympathique, contrairement à certains que je ne m'abaisserai pas à nommer (qui ne pensent pas pouvoir être critiqués sans être arrogants ou agressifs), Gandalf, disais-je, avait demandé un coup de main pour ce FABULEUX jeu qu'est Chrono Trigger (« kuroño tringa » pour les intimes). Qui de plus normal pour moi et mon frère que de l'aider puisque nous venions de finir à nouveau cette merveille, cette cartouche 100% pur rève ! La 1ère fois, nous l'avons fini en 27H30 (pas non-stop...:D) Mais, responsable de ce courrier et timido-faible à la fois, j'ai pris tant de retard pour écrire que le nouveau GamePlayMag arriva sur mes genoux. Le parcourant avidement le soir même, plusieurs pages me soulagèrent, malgré leur aspect négatif dans le fond... 1<sup>o</sup> personne n'avait répondu (publiquement en tout cas) à Gandalf, je vais donc sauver mon honneur un peu plus bas ; 2<sup>o</sup>, pour moi qui avait prévu de vous lire un article à ce propos, j'ai trouvé l'article sur Phantasy Star bien supérieur à ce que j'avais écrit (malgré tout, il y a peut-être mieux, voir le paragraphe Internet) ; 3<sup>o</sup>, il n'y a toujours pas d'article sur le meilleur T-RPG de la Mégadrive, ce jeu qui m'a fait progresser en anglais au collège, à l'âge de 12 ans, j'ai nommé... le p'tit fan de pokéon assis au fond, se croyant autorisé à parler : « Street Fighter II ! » Kbaaaam, Ozon attrape le fautif et l'envoie valdinguer d'un seul coup d'épée dans une école privée japonaise ultra stricte où les jeux vidéo sont interdits... (remarque... faut peut-être que j'me calme, moi) Heu... continuons... J'ai nommé, Shining Force II (LandStalker est, certes, le meilleur, MAIS dans la catégorie A-RPG et idem pour Phantasy Star IV parmi les RPGs...). A ce propos, dans mon site web (réservé au off-line, désolé), j'avais commencé des articles sympa sur les jeux de cette série (merci à vous, membres de Cima) mais, dès les premières recherches plus abouties de ce thème sur Internet, je me suis senti incommensurablement inférieur... Mais, malgré tout, je vais relever le défi et, si l'équipe du mag l'accepte, je ne tarderai pas à envoyer par mail des articles « quasi-prêts-à-imprimer » sur Shining in the Darkness, Shining Force, Shining Force II, Shining Force CD, Shining Force III (même si je n'y ai pas joué), et les deux épisodes perdus sur GameGear (encore une fois, voir

paragraphe Internet), et voire même, si cela vous dit, je suis capable d'écrire à propos de sujet qui me tiennent à cœur tels que ces jeux qu'on recherche éperdument sur Mega CD et qui sont maintenant hors de prix, et à propos de l'émulation dans laquelle je ne viens pas de me lancer, bien au contraire... De plus, pour les soluces de ces jeux qu'on ne voit plus, je suis toujours là, je possède pas mal de RPGs (ou approchant) sur Mega-drive (du vrai, du palpable, les dépenses de mes économies) et en même temps sur mon PC avec l'émulation, ce qui permet de « prendre une photo » bien plus facilement qu'en 1993-1995 ou les testeurs jouaient de l'appareil photo et du cutter pour faire leurs soluces... Bon, sans vouloir me vanter, je crois pouvoir vous aider... Donc, chose promise, chose due, voici le coup de main pour Gandalf : la Sun Stone a été volée à l'époque actuelle (an 1000) par le Maire de Porre, au Sud (on peut voir sur la carte, l'énergie de la Sun Stone qui s'échappe de sa maison) qui est si avare... Mais, pour qu'en est-il si avare ? Pour le savoir, retournons en l'an 600, AU MEME endroit. Là, son ancêtre (à Elder's House) nous apprend qu'elle souhaite préparer un Jerky, mais qu'elle ne peut se l'offrir. Retournez en l'an 1000, à peine au-dessus de la demeure du maire (Mayor's Manor). Sur la droite se trouve un marchand (Snail Stop) qui vous proposera un Jerky pour 9900 pièces. Après l'achat, retour en 600 où vous retrouverez l'ancêtre. Vous avez le choix entre garder, donner ou vendre le Jerky (10000)... À votre avis, quel choix permet d'obtenir en réponse « Merci, désormais mes enfants apprendront la valeur du partage... ». Ainsi, retournez en l'an 1000 et vous verrez comment le maire qui, auparavant, vous donnait 10 pièces pour faire le poulet, a évolué... Puis, Internet, ce mot magique lorsqu'il ne plante pas miserablement, m'a apporté son lot de chefs-d'œuvre : le meilleur site pour fan de RPGs, souvent remis à jour, bien organisé, et en anglais www.rpgfan.com. Saluez les membres de ma part. Un site d'un fan des Phantasy Star (RPG sur Megadrive) ultra-méga bien fait, qui héberge aussi des trésors comme Shining Force, Lunar etc... Lui aussi, en anglais www.phantasystar.org. Je crois sérieusement que j'aurais dû vous en parler plus tôt... Enfin, les reproches : le premier qui me vient à l'esprit, c'est à propos des références à tes « couilles », Jay. Je pourrais bien critiquer ton dossier sur Final Fantasy sans vraiment le penser, alors... - bravo, la «phaute dortaagraffe» de Galerie est corrigée...  
 Merci  
 - par contre, il y a toujours cette police (ou «fonte», si vous préférez) gothique, qui est parfois, il faut le dire, illisible !... (je ne précise pas laquelle, tout le monde comprendra)...  
**Je suis d'accord, mais ça s'améliore de numéro en numéro...**  
 - si possible, donnez un commentaire à un titre aux dessins de la rubrique des lecteurs, c'est frustrant de ne pas savoir qui s'est «déchiré» pour le faire...  
**Après ne venez pas me dire que je suis arro-**

gant... Il faudrait signer vos œuvres. Je suis d'accord dans le principe, c'est légitime mais tant que des abrutis me feront passer pour quelqu'un de vaniteux, je suis désolé, ce sera non. Réaction totalement puérule, mais je l'assume.  
 - faites bien attention au photomontage. Si vous pouvez relire les offsets avant l'impression, faites-le ! C'est ainsi que du texte est parfois « bouffé » par une photo ou que les cours de japonais de Kyo furent incomplets...  
**Je ne suis pas sûr que tu sois suffisamment bien informé pour parler mais je tiens compte de ton conseil même si tu ne connais probablement pas ce que l'on fait chaque mois et comment il faut se battre avec les différentes maquettes pour éviter ce genre de conneries.**  
 - Jay, fais gaffe avec le «gras» de l'écriture dans le courrier des lecteurs, on voit très mal dans les premiers GamePlayMag les passages où tu réponds et ceux où le lecteur t'écrit...  
**Je pense que le problème n'est plus d'actualité**  
 - Il faudrait corriger le « 2 » qui est devant chaque numéro du mensuel sur le code barre...  
**C'est un autre problème et pas possible de faire autrement pour le moment...**  
 - Tous les lecteurs qui ne font pas, mais qui souhaitent acquiescer le numéro 1 de GamePlayMag devrait se faire connaître. En effet, au service abonnement, on m'a affirmé qu'une réédition était possible s'il y avait suffisamment de demandes. En ce qui me concerne, je souhaite l'acheter... De plus, je bosse, lorsque j'ai le temps (faut penser au Bac, de temps en temps) sur un moteur de jeux type T-RPG, très proche de Shining Force II pour PC sur Windows (désolé) et qui serait 100% configurable, posséderait son propre langage de programmation afin de créer ses propres scénarios... ou plutôt son propre RPG, à 100% la vision de l'auteur, seule une limite : en 2D... Alors, pour avoir plus d'idées, je demande aux lecteurs de m'écrire (ozone@caramail.com) pour connaître ce qu'ils attendent d'un tel moteur... (j'écrirai plus tard sur ce sujet). Voilà, c'est un peu long, alors, Jay (je peux te tutoyer ?) -ndJay : bien sûr, contrairement à

ce que beaucoup pense, je ne suis qu'un être humain qui tente de bosser chaque mois et de faire partager sa passion), tu peux copier la lettre, mais à condition de le signaler par un « [...] » en gras et sans les guillemets, c'est la norme...  
**Tu apprendras que je ne censure jamais la lettre, sauf ce qui n'est pas du domaine déontologique.**  
 En espérant n'avoir gêné personne avec cette lettre, et dans l'attente d'une réponse, je te salue très humblement, ô rédac-chef ! (salut aussi aux autres rédacteurs, aux autres lecteurs, et à ta très tendre copine...)  
**T'as oublié le maquetiste qui se prend la tête pour faire la mise en page de vos courriers**  
 Ozon, contactable à ozon.sama@caramail.com... de Tours (37) le Lundi 5 Février 2001... tu viens quand pour une p'tite bouffe ?  
**Quand tu veux mon ami...**  

## Récronancien

**Je tiens à préciser, avant tout, que la lettre qui va suivre m'a particulièrement énévéré. Et pour cause, 10 fautes toutes les lignes à corriger, c'est, je trouve, du foutage de gueule. Donc, je tiens à expliquer (puisque, maintenant, il faut que je m'explique) que je n'ai rien contre pcomantien et qu'il n'est nullement question de vanité dans la façon de casser. Simplement, le fait qu'au lieu de passer dix minutes à écrire la lettre, j'ai passé une heure à corriger les fautes, tenter de changer la syntaxe et autres problèmes du genre... Voilà.**  
 Salut  
 Bon, tu as pas répondu à mon dernier mail, chose à laquelle je m'attendais un peu, vu que tu étais en période de bouclage. Donc, j'en réécis une autre.  
 Je voulais déjà te remercier pour ton mag car je me suis replongé à fond dans le RPG. Je joue à FFG et FFB (moi je le trouve très bien le B, j'en suis qu'au début, mais bon) et plein d'autre Chrono Trigger et toute la clique. Sur ce point, c'est le panard total (surtout FFG qui est une pure bombe, même si il a fallu se réhabituer aux graphismes). Car, moi, je suis un pcomantien (NdJay : ah oui, je vois le genre) et j'ai pas l'habitude des tas de pixels (comparez Sacrifice ou Giants avec des jeux console (même FFB) et ils font une drôle de gueule alors par rapport à des jeux Snes, c'est pitoyable. Mais bon, une fois le cap des graphismes passés, c'est une pure éclate.  
 Sinon, depuis ma dernière lettre (si tu t'en souviens), j'ai un gros coup de gueule à passer. Gu'est CE QUE VOUS AVEZ CONTRE LES PC, non mais, oh !!!!!!! C'est vrai qu'il y a chaque fois que vous en parlez, on dirait que c'est une des pires merdes qui excitent la critique sur la conversion des FF sur pc, par exemple. Vous y avez vraiment joué ?????????? Oui, mais franchement, on s'est mis à quatre pour essayer de comprendre la sens de la phrase et, même en se plaçant à la place d'un mec tordu, on n'a rien capté.  
 J'ai le 7 sur PC. Ok, il faut peut-être une config costaude (je m'en suis acheté un PC de





teur donc...)

Seheux, c'est pas sympa pour nous les po-mantiens. Donc, si vous êtes prêts à enga-guer quelques fans de RPG PC, de manga et de JDR, je vous enverrai un CV.

Mais je dois savoir si j'ai une chance (NdJay : non, aucune, faut pas rêver : vu ton niveau lamentable en langue et ta coordination d'idées) car j'ai rien fait qui s'approche de près ou de loin au journalisme dans mes études (NdJay : on se demande d'ailleurs si tu en as fait... des études). Par contre, j'ai bossé pour plusieurs mag sur Internet, je pourrai t'envoyer les url. (NdJay : je me demande bien qui a été assez fou pour ac-capter ton niveau mais envoie toujours, his-toire que je me paie une tranche).

Pour ce qui est au-dessus, je sais que je fantasme mais bon, moi, ça me tente gran-de-ment au pire si tu veux me rencontrer avant, je suis même prêt à investir dans un ticket de train voilà. (NdJay : allons, préfère utiliser ton argent pour acheter un dico et des livres de français et après tu pourras es-pérer envoyer un CV et éventuellement ap-prendre à acheter un ticket).

Si non j'avais une idée qui me traitait der-rière la tête dans mon dernier mail mais elle s'est un peu modifiée avec le temps. En fait, j'en ai discuté avec des potes et voilà ce que ça a donné (pour en premier un JDR puis un RPG sur PC après).

Pour situer le concept : (NdJay : attention, ça rigole plus !) Tous se passe dans le systè-me bi-solaire de Zanta (les noms sont trouvés sur le tas, ce ne sont pas les défi-nitifs) et plus précisément sur la seule pla-nète habitée à l'origine, Teanis. C'est sur cette planète qu'est née la civilisation ac-tuelle, a suivi son propre chemin jusqu'à un stade assez avancé qui lui permit de coloni-ser 4 des 12 planètes du système. La guida, organisation militaire, assure la sé-curité grâce au drone (mech) de type ha-zar-garde et aventurys (toute la civilisation est fondée sur les drones de plusieurs es-pèces), ces deux-là, sont les plus efficace dans le domaine de la protection et du contrôle des foules.

Voilà en gros pour les bases (je suis en train de tout préciser les ordres en présence et les différentes fonctions, les styles de drones etc...).

Bien sauf qu'on a rien compris... J'ai déjà pensé à pas mal de trucs mais

c'est tout en bordel dans mon cerveau.

(NdJay : je crois que c'est clair...). Si ça t'in-téresse un tant soit peu, fais-moi un tout petit signe (même un mail vide) et je t'en-verrai tout ce que j'ai dessus). Je te publie par pitié...

Pour ce qui est de l'émulation, j'ai 3 sites classe : un où on trouve plein de liens pour les traductions et 2 autres où on trouve pas mal de roms  
<http://www.rpgbahamut.com/>  
<http://boudy.efront.com/>  
<http://www.aceroms.com/>

Voilà la première chose agréable dans ta lettre : ces trois sites.

Allez, je te laisse (si tu as l'intention de pu-blier mon dernier mail qui était pour le cour-nier, tu pourrais changer héroïc-fantasy par futuriste et avec méchas).

Certes encore faudrait-il que je comprenne la moitié de tes idées.

Merci pour cette lettre qui a bien fait rire l'ami Axel dans un premier temps et Ben dans un deuxième. Quant à moi, je dois avouer avoir perdu une bonne heure à cor-riger cette lettre de merde et tenter de dé-chiffrer les propos de son auteur. Mainte-nant, il est clair que la lettre a un tant soit peu de sens, ce qui n'était pas le cas à l'ori-gine. Sinon, j'aimerais m'adresser aux lec-teurs et en particulier à notre non-mantien. Ecoutes bien, mon gars, soit t'es vraiment une daube, soit tu as fait exprès de m'en-voyer une missive bourrée de fautes. Je te serais reconnaissant la prochaine fois de garder tes mails et tes lettres pour toi (tu te l'es envoyée au pire pour te faire plaisir) ou bien de m'envoyer quelque chose de cor-rect... Merci de ta compréhension. J'insiste-ris sur le fait que je ne suis pas une courge que l'on peut prendre pour un con deux fois. C'est la première et dernière lettre de ce style que je publie. C'est bien simple désor-mais, dès que je verrai plus de dix fautes dans les deux premières lignes quelle que soit l'intégrité de vos idées. Faut pas décon-ner non plus...

## Squareheart

Salut Jay.  
 J'ai envie d'écrire depuis le premier volume de Gameplay, mais un poil dans la main m'en a empêché.  
 Enfin, bref, ce qui m'a poussé à t'écrire, c'est la rubrique lecteur (c'est ce que je lis en premier dans ton mag, sauf si je trouve un article sur FF) car pour moi, cette ru-brique conditionne le succès d'un magazine et ce, quel que soit son sujet. Je m'explique : lors des introductions, tu mentions et soulignes l'importance du contact avec les lecteurs et, ce qui fait de toi quelqu'un de si particulier, c'est qu'à la parole, tu ajoutes l'action ! En effet, cette rubrique n'a de cessé de se développer, devenant de plus en plus intéressante et de plus en plus constructive, et ceci dans les deux sens. Personnellement, je trouve que les diffé-rents lecteurs qui, chaque mois, envoient des messages constructifs (ils se reconnaî-tront et je leur passe le bonjour !!!) sur le journal en général, sur la rédaction, les jeux,

mais surtout ceux qui envoient des scéná-rios, des idées, des dessins ! Enfin, on s'ent que « le mouvement RPG français » (mrf) prend de l'ampleur et j'attends énormément du site de Gameplay ! Imagine une rubrique où, chaque mois, on collecterait des infos, images, scénario pour bâtir un seul et même scénario !

Tout d'abord, merci pour tes compliments mais je ne suis pas sûr de le mériter. Ensuite, je suis content que tu comprennes mon but. Pour le site, c'est en standby, à mon grand dam...

Le second facteur de votre succès est le fait que la rédaction soit passionnée, possédée par le démon du RPG, mais qu'elle admette que les autres ne soient pas d'accord (lui a parlé de ffb ?). Et c'est génial de voir des mecs qui ne prennent pas la grosse tête malgré le succès du magazine, de voir des mecs qui veulent profiter d'un magazine (média qui selon moi est beaucoup plus ex-pressif qu'Internet !) pour propager leur amour, leurs idées, mais aussi celles des lecteurs.  
 Merci encore.

Je voudrais revenir sur l'expression « hard-core gamer » qui, selon moi, a l'air de tour-menter beaucoup de joueurs (bien plus que ne le ferait un scénario de RPG...) : pour moi, un « hard-core gamer » est un joueur qui, avant tout, vit sa passion des RPGs à sa manière ! Qu'il termine un jeu rapide-ment, en 100 heures, avec ou sans les so-lutions, tant qu'il prend du plaisir ou est le problème ? Pour moi, « hard-core gamer » est synonyme de « joueur (et joueuse) pas-sionné(e) ! On est tous différents, donc notre manière de jouer varie et aucune ne peut être retenue comme modèle, au risque de ne pas aimer le jeu que l'on fait !

Je ne dirai rien ; j'ai dit, le mois dernier, que je n'emploierai plus le terme de « hard-core gamer ».

J'ai récemment réussi à trouver FF Antho-logy (mais à quel prix !!) et je dois avouer qu'au début ffb m'a déçu (ne hurle pas et continue à lire). C'est la rubrique lecteur qui m'a poussée à l'acheter car vous y parliez avec tellement de respect et d'amour que je ne pouvais rester indifférent ! Et puis, après quatre heures de jeu, le passage du train fantôme, celui de l'opéra, la découverte des espers, m'ont fait comprendre cette admi-ration et je suis devenu adepte de la secte de ffb.

Enfin, dernier point qui n'est pas assez traité à mon goût, c'est l'aura que dégage les jeux vidéo. Contrairement à ce que pense Famille de France (que j'em...), e), les jeux vidéo ne rendent pas fous, dingues, idiots mais au contraire, ils sont un facteur d'amélioration sociale (je passe des heures avec mon petit frère sur les RPGs).

Je n'rai pas jusque-là, mais disons qu'ils permettent à des millions de gens d'avoir une passion, et c'est déjà bien.

Voilà, merci de ta patience. J'espère que tu me publieras ou, tout du moins, que tu me feras lire.

Tes publié...  
 Squareheart  
 P.S. Peux-tu publier mon e-mail : square-heart@yahoo.com

## Vinz Team

Hello à toi Jay et à toute l'équipe de Game-play !!

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 ré-ponse.

1) Dans ton mag du mois de janvier, tu di-sais que Chrono Trigger sortirait en version us sur PSX vers l'été prochain. Y'aurait pas une date plus précise que tu pourrais me dire ?

Alors, déjà, c'est Büche qui a écrit la news, pas moi. Ensuite, pour répondre à ta ques-tion, saches qu'il devrait arriver en mai, si tout se passe bien.

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

Voui, msieur, il sera sorti à l'heure où tu li-ras ces lignes. Il comportera 8 solutions dont celles de Final Fantasy IX, Skies of Arcadia, Majora's Mask, Shenmue, Valkyrie Profile, Legend of Dragoon...

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

Chrono Trigger, SaGa et les Seiken... Duais, mais les autres, franchement...

3) Y'aurait 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 japonisation, j'aurais quelques sujets que j'aimerais voir dans Game-play : Reincarnation, Saint Seiya, City Hunter, DBZ, Hokuto no Ken et tous les bons trucs de l'époque de notre chère Do-rotchée...

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 ni 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, à d'autres titres sortis qu'en jap. Par exemple, en ce moment, je me fais Bastard et j'capture 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.

# Aides de jeux

De retour ce mois-ci pour la rubrique des tricheurs en herbe communément appelée Aides de jeux. Une fois encore, les pov'nazes que vous êtes vont pouvoir s'en donner à cœur joie et terminer tous leurs jeux en moins de temps qu'il ne faut pour ne serait-ce que brancher leur console. Mais non, je rigole, voyons... Enfin bon, faites attention quand même, car abus de triche est synonyme de réduction de plaisir. Je suis sûr que quelque part au fond de vous-même, bien caché (mais alors vraiment bien caché, hein), vous le savez bien.

Axel



## Chrono Cross:

(Playstation/ version US)

Un petit truc pour les acharnés de la roulette dans le casino du Zelbess. Pour toujours tomber sur Nord, faites pause pendant que le curseur se trouve entre Sud et Ouest. Puis appuyez sur le bouton d'action (X par défaut), et voilà!

Pour dupliquer tous vos éléments après avoir fini le jeu, recommencez une nouvelle partie (pas New Game+) tout en gardant la sauvegarde ou vous avez "Continue +" disponible, sauvegardez, puis finissez le jeu avec la sauvegarde "Continue +", et sauvegardez cette partie-là sur la partie New Game normale que vous aviez commencée auparavant. Si vous avez bien effectué l'opération, vous aurez dupliqué vos éléments, chose que vous pourrez répéter indéfiniment, ce qui est très pratique pour obtenir les objets nécessaires à la fabrication des armes en Rainbow en quantité suffisante.



## Phantasy Star Online

(Dreamcast)

**Différentes couleurs des costumes :**

Faites New Game, sélectionnez un personnage et entrez l'un des noms suivants pour débloquer deux costumes supplémentaires à l'écran de sélection des costumes.

### Personnages

Humar  
Hunewearl  
Hucast  
Ramar  
Racat  
Racasearl  
Fomarl  
Fonewm  
Fonewearl

### Noms

KSKAUDONSU  
MOUEOSRHUN  
RUUHANGBRT  
SOUEDEGMKSG  
MEIAUGHSYN  
NUDNAFJOOH  
DNEAOHUHEK  
ASUEBHEBUI  
XSYGSSHEOH

### Gagnez de l'expérience facilement :

Lors du choix du job, choisissez le troisième en partant du haut. On vous donnera un partenaire bien balèze comme il faut. Ainsi, lors des batailles, touchez les monstres

juste une fois et laissez-le les tuer à votre place. Résultat: vous gagnez quand même 4 points d'expérience. Ensuite, annulez le job, et répétez l'opération tant que ça vous chante.



## Persona 2 : Eternal Punishment

(Playstation/ version US)

### 999 de toutes les Incense Cards :

500006020000  
800836e603e7

### 999 de toutes les Material Cards :

800020020000  
8008362403e7

### 999 de toutes les Spell Cards :

500049020000  
8008365403e7

### 999 de toutes les Tarot Cards :

500018020000  
8008365403e7



## Orphen

(Playstation 2)

Si vous êtes à court d'énergie, frappez les éléments électriques. Ils partiront en vous remplissant l'énergie, mais comme ils reviennent régulièrement, vous pourrez répéter l'opération à l'infini.

Pour que Mar rejoigne votre équipe au début du jeu, parlez à tout le monde sur le port mais ne laissez personne vous rejoindre. Après le combat contre le dragon, vous prendrez le contrôle de Cleo. A ce moment-là, allez parler à Mar qui se trouve derrière la cascade en haut de la colline, et il vous rejoindra.



## Skies of Arcadia

(Dreamcast/ version US)

**Argent infini :** 5677A4E005FE0FF

**Max HP Vyse :** B4E6935270F270F

**Max HP Aika :** F519453E270F270F

# Aides de jeux



## Onimusha

(Playstation 2/ version jap)

### Différents costumes :

Terminez le jeu et sauvegardez. Faites New Game, et une option "Shinnosuke Normal/Special" apparaîtra. Vous verrez ainsi Shinnosuke dans un costume de panda avec un bébé panda dans la plupart des cut scenes, mais pas toutes les cinématiques.

### Cinématique d'Onimusha 2 :

Terminez le jeu et sauvegardez. Faites New Game et vous verrez une option intitulée "Special Report". A vous la petite cinématique d'Onimusha 2!

### Mini-jeu d'adresse :

Récupérez 20 Fluorites (les pierres bleues), finissez le jeu et sauvegardez, et l'option apparaîtra.

### L'ocarina de Bishamon :

Après avoir utilisé l'Évil Plate et ouvert la porte, l'homme pendu au plafond vous parlera.

Il vous emmènera dans le Dark Realm, où vous tuerez des monstres jusqu'à l'ouverture des deux portes. Allez ensuite tout en bas en prenant tous les objets et en tuant tous les monstres et récupérez l'ocarina dans le coffre tout en bas. Gardez-le jusqu'à l'affrontement final contre le Demon King.

### L'épée de Bishamon :

Dans le Demon Realm, vous trouverez un point de sauvegarde et trois portes. Allez dans la porte en fer en vous servant de l'ocarina. Prenez ensuite l'épée de Bishamon située dans la tête de mort murale. Elle est plus puissante et plus rapide que vos trois autres armes réunies, et dispose d'une réserve de magie illimitée.



## Summoner

(Playstation 2/ version jap)

### (M) Must Be On :

- Max Dark :**
- Max Holy :**
- Max Magic Resist :**
- Max Fire :**
- Argent infini :**
- Level Up infinis :**
- Max HP :**
- HP infinis :**
- Max AP :**
- AP infinis :**
- Max Sword Weapons :**
- Max Axe Weapons :**
- Max Blunt Weapons :**
- Max Staff Weapons :**
- Max Bow Weapons :**
- Max Heavy Arms :**
- Max Parry :**
- Max Counter Attack :**
- Max Dodge :**
- Max Double Attack :**
- Max Push :**
- Max Heal :**

- ECB8C7E81456E60A
- 3CAD7FED1456E781
- 3CAD7FEB1456E781
- 3CAD7FEF1456E781
- 3CAD7FF01456E781
- 1DBFB00144F25CC
- 4C262AA41456E788
- 4CAD7FB214562A45
- 4CAD7FAE14562A45
- 4CAD7F861456089C
- 4CAD7F881456089C
- 3CAD7FD51456E781
- 3CAD7FD41456E781
- 3CAD7FD91456E781
- 3CAD7FD21456E781
- 3CAD7FD31456E781
- 3CAD7FD81456E781
- 3CAD7FD91456E781
- 3CAD7FD61456E781
- 3CAD7FD71456E781
- 3CAD7FDD1456E781
- 3CAD7FDA1456E781
- 3CAD7FEC1456E781



## Zelda : Le Masque de Majora

(Nintendo 64)

- Vie Infinie :** 811EF6A60140
- Vie Max :** 811EF6A40140
- Magie Infinie :** 801EF6A90030
- Rupees Infinis :** 811EF6AA03E7
- Flèches Infinies :** 801EF7110009
- Bombes Infinies :** 801EF7160009
- Bombachus Infinis :** 801EF7170009
- Deku Sticks Infinis :** 801EF7180009
- Deku Nuts Infinies :** 801EF7190009
- Magic Beans Infinies :** 801EF71A0009
- Powder Keg Infini :** 801EF 71A0009
- Visibilité Maximum :** 801661180020



## Vandal Hearts 2

Sur l'écran de présentation, faites rapidement haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, L1, R1 sur la deuxième manette pour avoir le mode Advanced



## Grandia 2

(Dreamcast/ version US)

- Toutes les armures :** 7061ADBA00000001  
8288838800000101  
A9A22F29E0701041  
E0507061
- Toutes les armes:** 256750FD00000101  
7C29ADBA00000001  
7C34ADBAE0700041  
E0507061
- Argent Infini :** E1F7E62C0098967F
- Magic Coins Infinis :** 7B352DBA0001869F
- Special Coins Infinis :** 21679DF0001869F
- Max HP Elena/Millenia :** 301DAF1270F270F
- Max HP Mareg :** B4A6C43B03E703E7
- Max HP Roan :** 578789E1270F270F

- Max HP Ryudo :** FF796831270F270F
- Max MP Elena/Millenia :** 611B95F703E703E7
- Max MP Mareg :** 12F4E82703E703E7
- Max MP Roan :** A143AF2703E703E7
- Max MP Ryudo :** 2CC79DF203E703E7
- Max SP Elena/Millenia :** B3B6C43B03E703E7
- Max SP Mareg :** 4ACAE17F03E703E7
- Max SP Roan :** DF687D6903E703E7
- Max SP Ryudo :** 759520B503E703E7
- Level Up rapide Elena/Millenia :** C2C3D94E000000FF
- Level Up rapide Mareg :** 663355F7000000FF
- Level Up rapide Roan :** 202F5DF3000000FF
- Level Up rapide Ryudo :** AF8B6F26000000FF

### Tous les accessoires :

- 34C744F00000001
- AD5B6F2900000101
- CCEA9940E06F1041
- E0507061

Bienvenue dans la nouvelle rubrique pour les retardataires qui se réveillent (enfin) et qui viennent apprendre dans la nouvelle rubrique phare de Gamereplay RPG, j'ai nommé la Leçon!! Allons, rassurez-vous très chers lecteurs, cette leçon-là ne sera pas aussi difficile que celle qu'Eugène Ionesco nous impose au début du siècle. Ici, il s'agira, avant tout, pour nous d'essayer d'établir les bases du RPG, en commençant par une définition succincte du meilleur style vidéoludique de l'univers, puis sa division en trois grandes catégories. Bonne lecture et faites gaffe à l'interro le mois prochain!

Axel



### RPGQuoi ??

Eh oui, la définition exacte ne tombe pas immédiatement sous le sens, n'est-ce pas ? On pourrait dire qu'un RPG, c'est avant tout un jeu d'aventure et qui dit aventure dit évasion, imagination. Comme vous le savez tous si bien, quand on joue à un bon RPG, on est à fond dedans et, bordel, qu'est-ce que c'est bon!! Mais là, je m'égare, alors revenons-en à l'essentiel. Le jeu d'aventure, de par même son gameplay, est donc synonyme d'immersion du joueur dans un univers fictif mais gardant les mêmes bases et codes de la réalité que vous et moi vivons au quotidien ; et c'est exactement ce que propose le RPG, en vous mettant dans la peau d'un ou plusieurs personnages ayant un but apparemment des plus simplistes : sauver le monde du mal absolu. Cette quête est divisée en trois grandes parties : la recherche (comprenant, entre autres, les déplacements sur la carte ou les achats d'objets), les dialogues (durant lesquels le joueur découvre le scénario au fur et à mesure), et les combats (grâce auxquels le(s) personnage(s) augmentent leur expérience et deviennent de plus en plus balaisés). Mais, même si tous les RPGs se retrouvent en gros dans cette définition

grossière, là où se fait la différence, c'est que, suivant le plus ou moins grand talent des développeurs, jamais vous ne jouerez deux fois au même jeu et jamais vous ne baignerez deux fois dans la même ambiance. Cette différenciation s'impose plus encore quand on se rend compte qu'il existe, en fait, trois formes de RPG, que voici.

### Le RPG «traditionnel»

Représenté ici par le grandiose Final Fantasy VI, c'est la forme de RPG la plus répandue et la plus classique. Vous dirigez généralement une équipe de plusieurs personnages, tous unis pour triompher du grand méchant, pas beau qui fait que les embêter. Plus sérieusement, ici, l'annihilation pure et simple de la face négative de l'univers est couplée avec une quête individuelle de chaque personnage, le tout dans le but d'accomplir son propre destin ainsi que celui du monde. Les combats, bien qu'il y ait certaines variations, se font globalement au tour par tour, LA marque de fabrique du RPG dit traditionnel.

### L'Action-RPG

L'ARPG est relativement similaire à la forme classique, surtout en ce qui

# La Leçon



concerne la recherche et les dialogues, hormis le fait que, dans le cas présent, les combats se déroulent en temps réel. Comprenez par là que vous dirigez directement votre personnage sur l'aire de combat. L'école Squaresoft, représentée ici par l'excellent Secret of Mana, alla même jusqu'à introduire plusieurs personnages en même temps, ainsi qu'un système de combat hybride entre temps réel et tour par tour. Nintendo, quant à eux, optèrent plutôt pour une nette distinction avec le RPG classique en faisant un Zelda 3 uniquement en temps réel et où les objets étaient tous utilisables de manière beaucoup plus active.



placement sur la carte et élaborer de véritables stratégies de guerre. La série de jeux la plus représentative de ce style est, sans aucun doute, celle des Shining Force de Sega (ainsi que les Langrisser) : du tactical pur et dur que vous ne devez lopper sous aucun prétexte. D'un autre côté, Final Fantasy Tactics avait apporté une certaine innovation en développant les règles de base à leur maximum ainsi qu'en ajoutant le système de jobs bien connu des fans de Square.



Mais qu'est-ce que le système de jobs ? Et quelles sont les grandes notions à connaître absolument lorsqu'on est apprenti-RPGiste? Vous le saurez bientôt... dans le prochain GP RPG, pardi !!

### Le Tactical-RPG

Peut-être la forme la plus méconnue car la plus complexe. Le tactical, à l'inverse de l'action-RPG, privilégie les batailles au détriment de la recherche et du dialogue en y introduisant une dimension tactique. Le joueur doit, par conséquent, gérer son

TO BE CONTINUED...

C'est à moi, le p'tit nouveau, de vous présenter ce mois-ci la rubrique chère aux internautes de tout poil, j'ai nommé la rubrique On-line. Contrairement à ce cher Ben qui ne jure que par le Hentai et la baston, je vous présenterai une petite sélection de mon choix, essentiellement axée RPG, comme vous pourrez le constater. Au programme, un site sur Chrono Trigger, un autre sur Xenogears, ainsi qu'un dernier pour les fans d'animation qui, accessoirement, ont suffisamment de pognon pour se payer un lecteur de DVD. Bon surf !

Axel



# Xenogears : The Nisan Sanctuary

<http://www.zenogias.com>

En voilà un site qu'il est bien sur Xenogears !! Dans le même esprit que celui sur Chrono Trigger, c'est un des sites de fans les plus complets que j'ai jamais eus l'occasion de voir. Franchement, si après votre passage sur ce site, vous avez toujours du mal à battre un boss ou si vous n'arrivez pas à comprendre un quelconque passage du scénario, arrêtez immédiatement de jouer à ce jeu, aussi sublissime qu'il soit. J'irais même jusqu'à dire que ce site vaut tous les autres sites officiels, non-réunis, et guidebooks en même temps ! Chapeau bas, messieurs, c'est du grand art.



# The Black Omen : chrono Trigger Anime on DVD

<http://princemars.8m.com>

Voilà un site sur Chrono Trigger qui me semble relativement complet... Vous pourrez trouver ici tout ce que le fan de base recherche à propos de son jeu fétiche, du bestiaire aux fanarts, en passant par les musiques dans tous les formats possibles et imaginables. Vous pourrez même vous retrouver dans un chat avec des gens comme vous qui aiment la série des Chrono, ainsi que plusieurs liens vous permettant de découvrir d'autres sites de fans. Que du bon, donc, alors amusez-vous bien.



<http://www.animeondvd.com>

Vous l'aurez compris, mes chers lecteurs, ce site relate, comme son nom l'indique, de récentes sorties japonaises sur DVD, ce merveilleux support où l'image vous expose la gueule tellement elle est magnifique. Enfin, sauf si vous n'avez qu'une Play 2...Heum, bon. Enfin, bref, sachez que vous retrouverez ici toutes les sorties, des plus récentes aux plus anciennes, ainsi que des chroniques diverses et variées qui combleront toutes vos attentes de fans de personnages qui n'existent pas, c'est-à-dire d'animation. Alors, éclatez-vous bien, bande d'ordures, parce qu'en attendant, moi, j'écris cet article, mais j'en ai pas, de DVD !!



1996 fut l'année de la sortie d'un des plus grands Tactical sur console ; en effet, Square tapait encore très fort sur la Super Nintendo avec Bahamut Lagoon. Un jeu graphiquement très abouti, au scénario excellent, à la bande-son somptueuse et au principe génial. Je ne m'attarderai pas trop sur l'intro, juste pour vous dire qu'à ce jour, je n'ai vu aucun autre Tactical qui l'égalait, même pas Final Fantasy Tactics, qui pour beaucoup est devenu la référence, mais bon, c'est mon avis personnel.

# Bahamut Lagoon

Comme vous avez pu le constater dans l'intro, j'ai beaucoup apprécié Bahamut Lagoon, et pourtant, je me souviens encore de moi, lisant une preview de ce jeu dans un mag aujourd'hui défunt, et avoir bien rigolé, tant je trouvais le principe grotesque : aller donner à manger à son toutou (ici, un dragon), afin qu'il puisse grandir (une sorte de tamagotchi). Mais ce dont je me souviens aussi, c'est d'avoir fermé ma gueule le jour où j'ai vu les premières images de ce soft, qui allait devenir une merveille. Bahamut Lagoon était, en effet pour l'époque, une véritable bombe graphique, tant au niveau des personnages que des décors, ou encore des effets spéciaux. Mais ce qui m'a le plus surpris, c'est, pendant un combat, de voir la manière dont les personnages étaient animés, du grand art. Le scénario quant à lui était vraiment travaillé. Vous incarniez Byuu, le chef de l'Escadron Dragon, d'un naturel calme et combattant hors pair. Son éternel rival était le garde du palais, Matelicht, Palpaléos, quant à lui, était le plus grand général de l'empire

et le bras droit de Zauzer, qu'il considérait comme son père. Autre personnage important, Sendack, un grand sorcier totalement dévoué à la famille royale et à la princesse Yoyo - certainement le perso le plus intéressant, puisqu'il a la faculté de communiquer avec les dragons. La princesse sera d'ailleurs la première à invoquer un Dragon-Dieu.



UNE MAGIE DE FEU SURPASSANTE.



VOUS AUREZ LE DROIT PARFOIS A DES FLASH-BACK.

## Bahamut

Bien qu'ils existent depuis longtemps dans les jeux de Square, les Bahamuts (comprenez par là les dragons) ont surtout marqué beaucoup de joueurs depuis Final Fantasy VII. Pour la simple raison que c'était la première fois, dans un jeu, que les invocations étaient si impressionnantes (vive la 3D), mais surtout que cet épisode en proposait trois différentes : Bahamut, Neo Bahamut et Bahamut Zero. En tout cas, quel que soit l'épisode, elles ont toujours été somptueuses. C'est pourquoi je me devais de leur rendre hommage. Vivement Bahamut dans FF X.

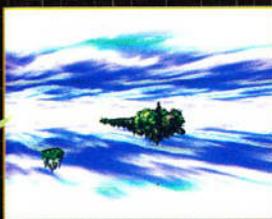


# Les Dragons Dieux

Au fur et à mesure des batailles, vous trouverez différents dragons, différents des vôtres. En effet, ils sont considérés comme des dieux, et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils sont impressionnants. À la suite de leur rencontre, parfois, vous devrez les affronter. Vos magiciens, si leur niveau le leur permet, pourront faire appel à ses dragons impressionnants, pour une attaque surprenante. Et oui, c'était déjà le temps des invocations qui déchiraient tout et qui faisaient battre notre cœur à cent à l'heure.

ボーンズ ファストロウ	マサライト LV99	HP: 1086	SP: 11
マサライト	ハルスアーワ LV99	HP: 897	SP: 15
アイテム モロ	ハルレイ LV99	HP: 680	SP: 96
じゅうほう	ペーアーワ LV99	HP: 690	SP: 37
CHAPTER 0	アサスタリア LV99	HP: 680	SP: 96
003 ターン	ワゴド	HP: 680	SP: 96
0540:22	エカクリ	LV99	ワゴド
00:08:22	ワゴド	HP: 690	MP: 37

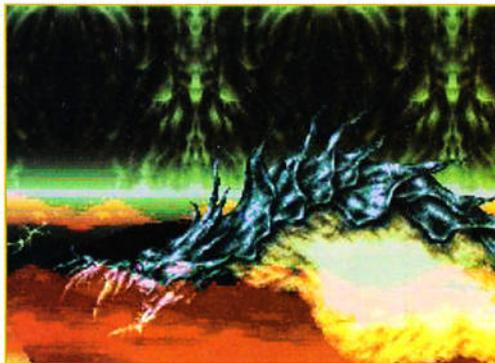
VOUS POUVIEZ FAIRE DES MÉLANGES, ET CRÉER L'ÉQUIPE DE VOS RÊVES. ICI, DES BOURRINS POUR PROTÉGER DES PRÊTRESSES.



POUR L'ÉPOQUE, ÇA TUAIT GRAVE, ET MÊME AUJOURD'HUI, QUAND ON Y PENSE BIEN.



VOUS AUREZ LE DROIT PARFOIS À DES FLASH-BACK.



Dernière ce personnage fragile se cache une puissance hors du commun. Pour ce qui est des batailles, elles sont grandioses, et l'originalité du soft était que chaque équipe, composée de quatre membres, possédait son propre dragon. Vous ne pouviez pas vraiment en prendre le contrôle, juste lui donner un ordre. C'est-à-dire que, avant de déplacer une équipe, vous décidiez de l'action du dragon : attaquer, rester auprès de vous ou défendre ; si vous perdiez votre équipe, vous perdiez votre dragon. Comme dit plus haut, vous pouviez nourrir votre dragon entre deux batailles. Il suffisait de donner les différents objets trouvés dans les batailles, items, armes, magies, à votre dragon, afin qu'il puisse évoluer. Il changera alors de forme, devenant de plus en plus puissant dans chaque élément, jusqu'à deve-

nir un Bahamut, quasi invincible. Bahamut Lagoon était et reste aujourd'hui l'un des meilleurs Tactics, pour son ambiance, sa réalisation et sa musique grandiose.

Ben



AU DÉBUT DE L'AVENTURE... VOUS POUVIEZ NOMMER VOS DRAGONS.



UNE RENCONTRE ENTRE BYJU ET YOYO DEVANT UNE ÉGLISE.

# Katushiro Otomo



*Même si l'actualité n'est pas vraiment Otomo, ce mois-ci, disons que j'ai eu envie de partager avec vous quelques pensées sur cet auteur incroyable et, en même temps, de déverser tout ce que j'ai envie de dire depuis un bout de temps sur sa plus grande œuvre : Akira. Pour la première partie, donc, nous allons nous concentrer sur l'homme, sa vie et ses œuvres puis vous retrouverez un sympathique dossier d'une dizaine de pages sur Akira et ses autres productions dans la rubrique animation. Tout le monde, ou presque, connaît Katushiro Otomo mais si vous voulez mieux le définir, voici sa biographie.*

Jay

Pour commencer, j'imagine que vous n'auriez jamais pensé que tant de génie, d'honneurs et de visions négatives du futur pouvaient sortir de ce petit japonais aux airs de bureaucrate. Je suppose que vous ne saviez même pas à quoi il ressemblait et pourtant l'homme, devrais-je plutôt dire le monstre derrière Akira, c'est cet homme. Pour faire plus biographie, voici, en quelques lignes, la meilleure façon de résumer sa vie. Katushiro Otomo est né en avril 1954 dans une province réputée pour la pêche, à environ 400 km au Nord Est de Tokyo, dans la préfecture de Miyagi. Pendant son enfance, il voue un amour fanatique au cinéma. Il se rend souvent au cinéma le plus proche (à Sendai) pour voir des films. Sauf que le cinéma en question l'oblige à trois heures de transport en train ! Même si son temps libre est consacré à sa passion, les études ont beaucoup d'importance pour lui. Lorsqu'il arrive au collège de Sanuma, il commence à s'intéresser au dessin et, plus particulièrement, à l'écriture. Il continue à s'abreuver d'images et profite pleinement du grand boom du cinéma américain. D'ailleurs, des films comme Easy Rider, Bonny & Clyde, Five Easy Pieces et Strawberry Statement ont un

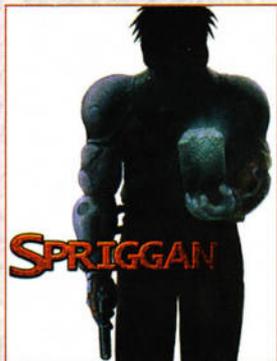
impact particulier sur lui. Ces films décrivant l'esprit de rébellion mondiale à l'époque, il est sensibilisé dès son adolescence aux problèmes habituels - relevant du mal-être des jeunes gens, à cette époque. Plus tard, on reconnaîtra d'ailleurs cette sensibilité dans la plupart de ses productions si ce n'est dans toutes...

Après avoir passé fini ses études, il déménage dans le Tokyo central en 1973 avec, pour ambition, de devenir un dessinateur confirmé. Sa première contribution intervient en octobre de la même année : il écrit un petit scénario pour un manga d'action. Son quartier mélangeant habilement toutes sortes de personnes, il n'a aucun mal à se faire connaître rapidement. Son premier véritable travail est l'adaptation d'une nouvelle de Prosper Mérimée, «Mateo Falcone», en bande dessinée et baptisée Gun Report. Il est régulièrement publié dans le magazine action où il fournit quelques dessins et courttes histoires comme Fireball, Le Son du sable ou encore Les Chroniques de la planète Taco. La première de ses idées plait et commence à être publiée en 1979. Fireball, donc, est l'histoire d'un groupe d'humains qui fait face à un ordinateur très puissant. C'est

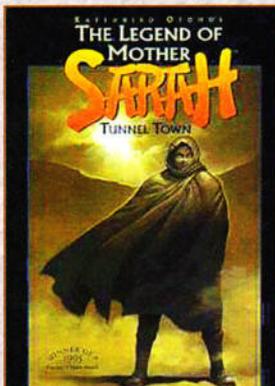


son premier manga d'envergure. Histoire plait, tout comme le character design. Aucun doute, Otomo a du talent. Il va le mettre à profit dès 1980 en publiant Domu, une bande dessinée qui fait, en quelque sorte, suite à Fireball. Pendant deux ans, l'écriture de cette BD se poursuit et, en 1982, le succès est phénoménal. Il remporte d'ailleurs en 1983 le grand prix du Japan Sci-Fi GP. Chose imprévue : jamais mangas, ou œuvres autres qu'un roman n'ont remporté ce genre de récompense. Le scénario de Domu est si élaboré que Otomo réussit à où

les autres ont échoué. Encouragé par le succès de Domu, Otomo se met en tête de créer une histoire encore plus complexe avec un fond politique nettement plus affirmé. Il y travaille sans relâche et sort son histoire en plus de 2000 pages d'artworks et six volumes comprenant son formidable scénario. Le succès est bien évidemment au rendez-vous. La suite, vous la connaissez : Otomo devient une star, un des mangakas les plus reconnus de par le monde et un véritable culte naît avec son bébé «Akira». Suite à cela, Otomo ne se reposera certainement pas sur ses lauriers et, vu qu'il est extrêmement doué, il s'essayera ensuite à la réalisation et à l'animé. En 1987, il signera un des sketches de Manie-manie meikyū monogatari, Koji Chushi Meiri ainsi que le début et la fin de Robot Carnival. C'est en travaillant pour ce formidable film à sketches qu'il rencontrera la future équipe qui lui permettra de réaliser Akira en animé : Takashi Nakamura, Yasuomi Umetsu, Atsuko Fukushima mais aussi Koji Morimoto (avec qui il fera Memories). C'est d'ailleurs en 1988 qu'Otomo et les hommes cités se lancent dans l'adaptation d'Akira en long-métrage. Le succès est retentissant et découvre au grand public l'homme. Profitant de son succès, Katushiro Otomo enchaînera en écrivant le scénario pour le métrage Roujin Z (ZeD en japo) ou l'histoire d'un robot-lit d'hôpital, le Z-001 qui décrit, en fait, le vieillissement.



sement de la population japonaise et les difficultés de prise en charge ainsi que le rejet de ce genre de choses par la jeune génération. Mais nous reviendrons dessus dans le dossier Akira. En 1995, Otomo se charge d'écrire et de réaliser Memories, un film de trois sketches qui vise à rendre hommage à différentes catégories de personnes. Son dernier travail en animé sera Spriggan, basé sur une histoire de science-fiction et à l'esthétique particulièrement soignée. Je ne touche pas non plus à ce sujet, nous y reviendrons plus loin, dans le dossier.



Otomo, pourtant, continuera en livrant quelques mangas de qualité comme The Legend of Mother Sarah ou encore Hunchback. Actuellement, il vit toujours à Tokyo et, contrairement à ce que vous pensez, il continue à travailler. Il prépare actuellement ses deux prochains longs-métrages : Metropolis et Steam Boy (nous reviendrons également dessus). Un deuxième film sur Akira est également prévu... Bref, Otomo a été, est et restera un génie qui nous procurera toujours autant de plaisir visuel mais qui, également, fera toujours appel à notre réflexion et à nos sens pour réfléchir à des problèmes graves qui risquent de nous toucher d'ici quelques années.



## Ses œuvres

Même si on l'a quelque peu évoqué dans le texte relatant sa vie, voici ce qu'Otomo a pondu tout au long de sa vie.

### Sayonara Nippon (Farewell Japan)

L'expérience de deux Japonais qui partent pour les Etats-Unis. L'un est professeur de judo et l'autre, guitariste.

### Kibun wa mou Sensou (Urge for war, Hard on)

Une nouvelle à propos de trois personnes qui évoluent pendant la guerre sino-soviet.

### Domu (Child's dream)

Quelque chose de mystérieux se déroule dans un HLM près de Tokyo. Des morts suspicieuses surviennent un peu partout dans le quartier sans que la police ne soit capable de trouver le moindre indice. Normal, le responsable est un vieil homme doué de pouvoirs psychiques et qui a la capacité de contrôler les esprits des riverains. Jusqu'au jour où une nouvelle famille arrive dans ce cadre et dont la fille possède le même type de pouvoirs. S'engage alors une bataille frénétique entre les deux êtres.

### Akira

Voir dossier

### Akira Club

Voir dossier

### Kanojo no Omoide (Memories)

Une version de luxe publiée en format large, 260 pages qui incluent 10 de ses œuvres : 1. Flower, 2. Memories, 3. Sound of sand, 4. Farewell to weapon, 5. Electric Bird Land, 6. Hair, 7. Minor Swing, 8. Chronicles of Planet Tako, 9. That's amazing world, 10. Fireball.

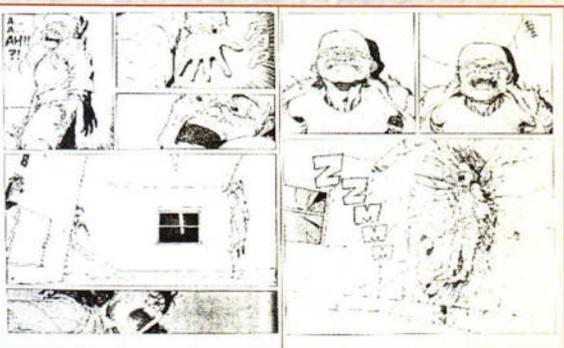
### Saruu (The legend of Mother Sarah)

La terre est rendue inhabitable à cause de la guerre et les populations commencent à fuir vers les stations orbitales dans l'espace. Des plans sont mis au point pour rendre, de nouveau, la planète habitable. Sarah, une des résistantes, a perdu son enfant lors de l'exode. Le manga raconte le combat de cette femme pour retrouver sa chair. Si les dessins de Nagayasu sont splendides, le scénario d'Otomo reste cliché et relativement pauvre. Bref, pas génial.

### World Apartment Horror

Une histoire morbide qui raconte une bataille entre des yakuzas et des résidents appartenant à divers groupes ethniques - un message de tolérance et une dénonciation du racisme.

En animé, il participe également à un projet Armageddon (qui donnera naissance d'ailleurs à Akira) puis réalisera le début et la fin de Robot Carnival, puis l'adaptation de son manga - Akira. Puis Roujin Z, Memories et Spriggan dont il assure le character design et où il supervise l'animation. Cette casquette, il devrait la reprendre d'ici peu pour Metropolis, l'adaptation d'un manga de Tetsuka et Steam Boy, un projet plus personnel. Il a également sous entendu une suite à Akira...



Le japonais, pour ce mots-ci, c'est mot qui m'y colle. Après une mise en bouche par Meian le mots précédent, on a décidé, Shark et moi, de prendre deux pages de notre bouquin de cours, le Nihongo Shoho, et d'effectuer une petite présentation d'une des nombreuses subtilités de la langue nippone. Pour ceux qui souhaitent se procurer ce bouquin exclusivement en japonais, cherchez du côté des librairies spécialisées (Junko et Bunkadô pour les Parisiens), et prévoyez 230 francs. En attendant le mots prochain, bonne lecture à tous.

Nem.

## 2. これは つくえです

これは つくえです。  
それは いすです。  
あれは てんきです。

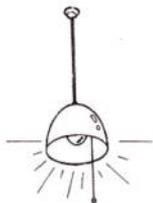
これは なんですか。  
それは ほんです。

それは なんですか。  
これは えんぴつです。

あれは なんですか。  
あれは しんぶんです。

これは どけいですか。  
はい、それは どけいです。  
これも どけいですか。  
はい、それも どけいです。  
これも どけいですか。  
いいえ、それは どけいでは ありません。  
それは ラジオです。

それは くつですか。  
はい、これは くつです。



Cette leçon nous montre de quelle façon on présente un objet. Enfin, c'est un début, car la langue japonaise est riche et variée. C'est une possibilité parmi tant d'autres, mais pour le moment, c'est la plus simple.

Le titre de la leçon, se lisant littéralement « korewa tsukue desu » signifie « ceci est une table ». Dans cette phrase, « tsukue » signifie bureau, « desu » représente la copule « c'est », la particule « wa » indique le thème, et « kore » sert à pointer vers le thème de la phrase. Si vous ne comprenez pas tout, ce n'est pas grave, on a encore le temps de tout digérer plus tard, et d'y revenir. Concentrons nous d'abord sur « kore ». Le japonais est une langue essentiellement contextuelle, et il existe trois façons de désigner l'endroit où se trouve l'objet en question. S'il est près de celui qui pose la question, on aura « korewa... ». S'il est proche de la personne questionnée, on aura alors « sorewa... ». Enfin pour finir, si l'objet est éloigné des deux personnes, on aura « arewa... ». Pour vous visualiser ce concept, imaginez qu'une sphère entoure les deux interlocuteurs. Ça devient un peu plus clair, là ?

Je suppose que certains d'entre vous meurent d'envie d'utiliser les tableaux fournis par Meian le mois dernier. Voici une occasion de le faire. Je vous donne quand même la traduction de certains mots en utilisant une transcription, car n'ayant pas accès à une police japonaise, c'est le seul moyen que j'ai.

**tsukue** : bureau (le meuble)

**isu** : chaise

**denki** : lampe (ou électricité, selon les cas)

**nan (ou nani)** : mot passe-partout signifiant « quoi »

**hon** : manuel (livre)

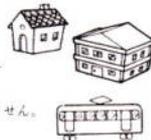
**enpitsu** : stylo  
**shinbun** : journal  
**tokei (se prononce « tokee »)** : montre, horloge  
**hai** : oui  
**iie** : non  
**rajiro (en katakana)** : radio  
**kutsu** : chaussure(s)  
**kutsushita** : chaussette(s)  
**sandaru (en katakana)** : sandales(s)  
**uchi** : maison  
**densha** : train  
**ratana-san** : c'est un nom, retirer le suffixe « -san » lors de la traduction  
**kasa** : parapluie  
**bôshi** : chapeau

Ceci devrait vous aider un petit peu pour commencer, et peut-être épater les petites natures qui vous servent de connaissances. Mais gardez dans l'esprit que le japonais est une langue vivante, très contextuelle, et que si vous voulez l'apprendre, vous devrez avoir plus que ce que nous vous proposons chaque mois dans Gameplay RPG. Pour les Kanji, vous devrez attendre un peu plus tard. J'espère juste que ceci pourra donner envie à certains d'entrer vous de s'y mettre sérieusement.

これも くつですか。  
はい、これも くつです。  
これも くつですか。  
いいえ、これは くつでは ありません。  
これは サングラスです。



あれは うちですか。  
はい、あれは うちです。  
あれも うちですか。  
はい、あれも うちです。  
あれも うちですか。  
いいえ、あれは うちでは ありません。  
あれは 電車です。



これは あなたの かさですが、 ラタナーさんの かさですか。  
それは ラタナーさんの かさです。  
あなたの かさは どれですか。  
わたしの かさは これです。



それは おどこの ぼうしですが、 おんなの ぼうしですか。  
これは おんなの ぼうしです。  
おどこの ぼうしは どれですか。  
おどこの ぼうしは それです。



本知見録の巻末



# MACROSS PLUS



ISAMU PRÊT À BLASTER.



LA HAINE NE S'ARRÊTERA-T-ELLE DONC JAMAIS ?



FORT SYMPATHIQUE, CE VORTEX...

Aaaaah ! Macross...Décidément, je ne comprendrai jamais ceux qui prétendent ne pas avoir accroché à la série originelle, diffusée, en France, sous le nom pitoyable de Robotech, à l'époque de la Cinq. Car, s'il y a une série qui, avec Captain Harlock et Goldorak, symbolise un engouement certain pour la janimation, c'est bien celle-là. Macross, c'est l'archétype de la science-fiction romantique à la japonaise et, ici, nous en avons, une fois de plus, la preuve avec Macross Plus, série animée comprenant deux épisodes.

Axel



LES MECHAS QUI FONT DU CATCH, VOUS AIMEZ ?

Dans Macross Plus, on retrouve, bien évidemment, tout ce qui a fait le succès de la série phare des studios Tatsunoko au milieu des années 80, à savoir des pilotes d'avions-méchas, un ennemi venu d'ailleurs (quoique...), le tout soigneusement orchestré par une intrigue amoureuse classique mais toujours très agréable.

Sachez simplement que deux pilotes frères ennemis se retrouvent liés par un passé commun à une jeune femme, productrice dans le monde de la chanson. On retrouve donc bien les thèmes principaux de la série culte, notamment le fait de chanter qui représente le moyen principal d'exprimer ses sentiments.

Cependant, il est clair qu'une certaine innovation est bien présente dans cette version de Macross, due au fait que le côté science-fiction a ici bénéficié d'une mise en avant par rapport à l'histoire d'amour qui était centrale dans Macross, premier du nom et surtout dans Macross 2. Ainsi, tout le scénario ne vous sera pas divulgué de manière claire ; comprenez par-là que l'ennemi réel n'est peut-être pas celui que l'on croit...

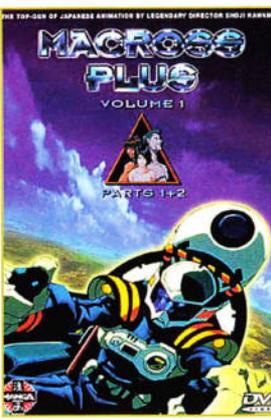
On sent donc bien que ces messieurs des studios Sunrise, Shoji Kawamori et Shinichiro Watanabe (ici producteurs de Macross Plus, et qui ont ensuite travaillé sur Escaflowne et Cowboy Bebop) ont voulu rafraîchir un tant



LA MYSTÉRIEUSE ET HYPNOTIQUE SHARON

Éditeur :  
Format : DVD  
Durée : 2 fois 40 minutes  
Langues : japonais sous-titré français / anglais, sous-titré français/ français  
Son : Mpeg Stereo  
Prix indicatif : 190 francs  
Réalisateur : Shoji Kawamori  
Shinichiro Watanabe  
Character Design : Masayuki  
Musique : Yoko Kanno  
Bonus DVD : fiches des personnages  
Synopsis de l'animation de science-fiction japonaise

**NOTE : 8,5/10**



soit peu le glorieux nom de Macross - qui avait, certes, un peu pris la poussière depuis quelque temps - et ainsi le remettre au goût du jour. On peut dire qu'ils y sont très bien parvenus (comme d'hab, quoi), en particulier grâce à Yoko Kanno qui, une fois de plus, nous honore de son talent et signe encore une fois une bande-son superbe. Macross Plus est donc à recommander à tous ceux qui apprécient les bonnes choses, et donc les bons animés.

# AVALON



L'INTERFACE D'AVALON ; ON S'Y CROIRAIT. ET SI LE JEU VIDÉO TOUCHAIT DU DOIGT, UN JOUR, CETTE RÉALITÉ...VIRTUELLE ?



LE POSTER



LA JAQUETTE DU DVD QUI SORTIRA D'ICI PEU AU JAPON : J'AI HÂTE DE LE POSSÉDER !



UN CLICHÉ QUI DÉMONTRE BIEN QU'AVALON N'EST PAS UN FILM COMME LES AUTRES...



UNE AMBIANCE TRÈS SPÉCIALE QUI INTÉRESSERA LES FONDUS D'ANIMATION, LES FANS DE JEUX VIDÉO ET LES AMATEURS DE BON CINÉMA.



LE FILM A ÉTÉ «TOURNÉ» EN POLOGNE ET EN HONGRIE.



UN TRAITEMENT UNIQUE DE L'IMAGE QUI RAPPELLERA NOMBRE DE TRAVAUX D'OSHII.



MAMORU OSHII QUI POSE DEVANT SON ŒUVRE. QUAND UN MONSTRE DE L'ANIMATION S'ATTRUPE AU CINÉMA.



### Le prochain Oshii

On vous en a déjà longuement parlé : Mamoru Oshii est un réalisateur hors pair. Non seulement, c'est lui qui a porté le manga mythique de Masamune Shirow à l'écran - Ghost in the shell, mais aussi il est à la tête de quelques films d'animation bouleversants tels que Jin Rôh (réalisé par Hiroyuki Okiura, un de ses élèves) ou encore les deux Patlabor. Bref, un des hommes les plus importants de l'animation japonaise de ces dix dernières années (avec Miyazaki, Takahata et Otomo, cela va de soit). Bref, tout cela pour vous dire que notre spécialiste de janimation vient de sortir un nouveau film au Japon. Mais quand je dis film, c'est bien d'un long-métrage avec des acteurs réels dont je vous parle. En effet, sa première expérience dans la réalité (si je puis m'exprimer ainsi) se baptise Avalon. J'en vois déjà pousser des soupis. Mais je vais tous vous rassurer, Oshii reste Oshii, même au



L'AFFICHE DU FILM, EN CE MOMENT, DANS TOUTES LES SALLES OSCURES NIPPONES.

cinéma. Ainsi, Avalon est loin d'être une production normale. D'une part, on constate une réalisation soignée et un traitement de l'image inhabituel. Pour les connaisseurs, seul Pitch Black pourrait être comparé à Avalon. Un mélange de prises de vues réelles, des phases d'animation traditionnelles et des truccages numériques. Oshii semble avoir utilisé des «filtres» qui confèrent à l'image de sa production un aspect unique. Il vous suffit de jeter un œil au ciel pour comprendre ce dont je veux parler. D'autre part, le scénario vous intéressera au plus haut point puisque Avalon est un jeu vidéo on-line que seuls les meilleurs joueurs peuvent atteindre. Son principe est de mélanger la réalité au virtuel et de présenter un univers troublant de réalisme. L'histoire met en scène une jeune femme (flic ?) qui poursuit un redoutable tueur sur le net. Commence une course-poursuite dans une atmosphère cyberpunk (sujet dans lequel Oshii excelle). Je ne sais pas ce que vous en pensez mais ça promet vraiment ! Nous avons eu la chance de voir quelques trailers et, franchement, Avalon ne ressemble à rien de ce qui a déjà été réalisé à ce jour. De plus, outre le traitement particulier de l'image et cette ambiance fin du monde, Oshii s'est entouré des mêmes équipes que pour ses films. Ainsi, les musiques seront signées Kenji Kawai (Ghost in the shell, Patlabor...). Bref, un événement cinématographique qui pourrait bien prouver que les maîtres de l'animation peuvent battre sur leur propre terrain des monstres du 7e art. Wait and see...

Pour ce qui est d'une sortie française, il vous faudra patienter jusqu'à 2002. En revanche, vous pourrez vous rabattre sur le DVD qui devrait sortir d'ici quelques mois pour admirer ce chef-d'œuvre innovant et révolutionnaire du cinéma contemporain.

# DOSSIER



Mes chers lecteurs, voici le moment ultime de «ma carrière», je vais enfin pouvoir vous parler de mon véritable culte, outre les anciennes civilisations et le RPG, qui se résume en un seul mot : Akira.

Le choc de ma vie ! Voilà les bons mots pour décrire l'œuvre de Katsuhiro Otomo : Akira. Un manga comme on n'en refera plus, d'une puissance philosophique profonde et d'une incroyable complexité.

Jamais un scénario n'a été aussi travaillé, jamais une atmosphère n'a été aussi développée, jamais un créateur n'avait poussé la réflexion aussi loin. Akira est de loin LE meilleur manga qui ait jamais été réalisé.

Je suis heureux donc d'être aux commandes de Gameplay RPG car cela fait une éternité que je rêve de pouvoir parler de ce chef-d'œuvre hors du commun. Mon objectif est de faire tenir la substance dans les dix pages qui vont suivre. Si je m'étais écouté et vu ma passion, j'aurais très bien pu vous faire un numéro spécial Akira tant il y a de choses à dire, mais soyons réalistes et concentrons nous sur l'essentiel des idées développées dans le manga. Outre le support papier que nous verrons en long, en large et en travers, nous parlerons également du film réalisé par Katsuhiro Otomo et Mamoru Oshii (encore lui !!). Nous verrons ensuite les différents goodies et je vous montrerai même les images des deux jeux existant sur le culte et qui ont vu le jour sur NES et Amiga.

Bref, je ne m'entendrai pas trop car le meilleur est à suivre. En espérant vous faire découvrir cette œuvre sous un autre jour ou tout du moins vous ravir les sens, je vous souhaite une excellente lecture.

Jay

Comme le dit si bien Kaneda en fin de manga, il existe en chacun de nous une part d'Akira. Inutile de chercher à comprendre cette phrase, si vous n'avez pas lu l'intégralité du manga, vous ne pourrez pas comprendre. Disons que je vais tenter de vous apporter quelques lumières sur ce manga si complexe et si riche.

Mais avant toute chose, nous allons voir ce qu'est au juste ce manga incroyable.

## Présentation

Akira est l'œuvre la plus ambitieuse et la plus développée que le manga ait connue à ce jour, c'est aussi le défi d'un homme - Katsuhiro Otomo pour aborder et expliquer un bon nombre de sujets graves qui sont d'actualité et qui bien entendu menacent notre espèce humaine. Comme je considère que tout le monde a lu le manga à fond, je vais y aller à fond. Vous ne pourrez pas me traiter de spoiler. Si je veux réussir à aller au fond des choses, il me faudra nécessairement parler de la fin à un moment ou à un autre. Vous voilà prévenus. Si vous désirez lire les divers volumes, alors je vous conseille de lire quand même car ce que je vais aborder n'a aucune véritable incidence sur ce que vous pourrez ressentir à la vision des pages



LA RENCONTRE ENTRE DEUX MONSTRES. LORSQUE TETSUO VA TENTER DE LIRE DANS LES PENSÉES D'AKIRA, IL... OH ET PUIS NON, JE NE VOUS DIS RIEN.

du manga.

Donc, Akira est un manga de plus de 2160 pages réparti en plusieurs volumes. Selon les éditions, cela varie. Vous pouvez ainsi trouver l'édition en 13 volumes tout en couleur qui est l'adaptation américaine (couleurs de Steve Oliff). Si vous cherchez l'original en N&B (Noir et Blanc), donc, et que vous désirez comprendre, je vous conseille alors les six volumes sortis chez Glénat. Des bottins mais qui se doivent chacun en une petite demi-heure !

Enfin, il existe une version collector en quatre volumes qui comprend l'original japonais et qui coûte une petite fortune. Personnellement, ma





待たせて悪かったな...



UNE DES AFFICHES JAPONAISES QUE L'ON POUVAIT VOIR DANS TOUTES LES RUES DE TOKYO AVANT LA SORTIE DU FILM.

préférée est l'édition Glénat, car d'une part elle est l'adaptation fidèle de la version japonaise, et d'autre part elle est en N&B et permet de tout comprendre au scénario. Il est d'ailleurs amusant de constater qu'il existe de véritables différences entre la version ricaine (les 13 vol) et la franco-jap (6 vol)...

Maintenant que nous avons établi le support, quel est l'objet de ce manga et pourquoi est-il considéré comme culte par beaucoup de gens et particulièrement les otakus japonais ?

C'est ce que nous allons découvrir maintenant.

LE SUJET

Akira est un manga, certes, mais peut prétendre être bien plus que cela. Menfin, avant de vrai-



UNE PETITE IMAGE TIRÉE DE LA VERSION ORIGINALE (EN JAPONAIS) ET AVEC LES COULEURS DE KATSUHIKO OTOMO.

NEO-TOKYO



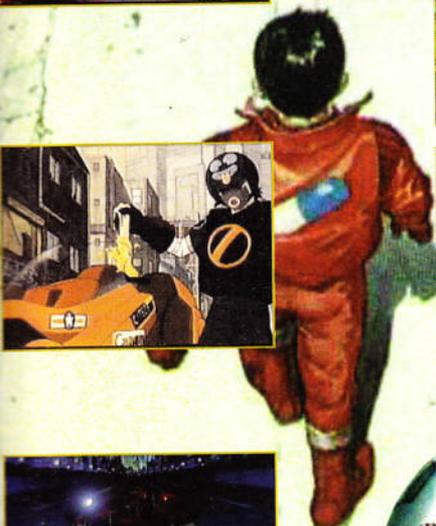
Sous ce nom à connotation futuriste se trouve le lieu-cie de l'histoire, le terrain des opérations, le vaste champ de jeu des expérimentations scientifiques et de la création du projet Akira. La parfaite ville futuriste avec des buildings à perte de vue et des bidonvilles au pied, un centre commercial et politique très nerveux et des zones interdites, insalubres où repose on ne sait quel mystère. Une ville coupée du monde qui semble bien avoir déjà suffisamment à faire avec elle-même pour s'occuper du reste du monde. Une mégapole où la violence, le sexe, la drogue, la luxure et toutes sortes de plaisirs primaires et interdits sont les rois. Bref, la parfaite représentation négative de ce qui pourrait nous attendre dans le futur, si le progrès se fait toujours aussi sentir et si les hommes continuent dans leur progression, leur évolution devrais-je dire vers la folie la plus ultime.



VIOLENT ET GORE

Akira a longtemps été représenté par les mauvaises langues comme étant un dessin animé japonais débile, extrêmement violent et incitant les jeunes à prendre de la drogue et à violer des femmes. Je dis bien «mauvaises langues», car je pense que soit elles n'ont pas lu le manga, soit elles se sont basées sur des plaintes parentales. Disons simplement que oui, Akira est violent, très violent, voire même très très violent. On assiste pendant notre lecture à des démembrements, des têtes qui explosent, des accès de fureur sur un pauvre homme, des fusillades, des affrontements sanguinaires où de très nombreux innocents sont victimes, de la destruction dans tous les sens et de la torture morale sur certains personnages. C'est sûr, dans le traité, et si on s'arrête aux images - choquantes pour la plupart - (surtout en couleurs), Akira peut être considéré comme une œuvre trash qui ne lésine pas sur les effets gore et l'hémoglobine. Mais il ne faut en aucun cas voir une débauche gratuite, juste pour le plaisir de voir du sang. Non, toutes ces images choquantes ont un but : choquer justement. Et si vous avez au préalable déjà réfléchi sur l'œuvre dans sa globalité, vous comprendrez qu'Otomo pousse un cri de fureur mais aussi de mal-être par rapport à la société japonaise dans son hypocrisie et sur la folie des hommes qui ne cesse de grimper.





## KANEDA SHOTARO



Le héros d'Akira (si on peut toutefois lui mettre cette étiquette) est mon personnage favori. Ce jeune adolescent - on suppose qu'il a 16 ans - est le leader d'une bande de motards. Très débrouillard (il vient de la DDASS) et possédant un charisme unique, il est né pour être un chef. Kaneda est un garçon aimable, amusant mais violent lorsqu'il le faut. Rien ne l'impressionne, c'est un inconscient et il aime

se lancer dans l'aventure tête baissée. C'est un fonceur qui ne supporte pas qu'on lui tienne tête. Il est le personnage principal dans la prophétie du «nouveau monde» et le salut doit venir de lui. Il l'ignore, bien entendu.

À part ça, on peut dire que Kaneda est un garçon comique qui adore rigoler. Sa superbe moto est ce qui compte le plus pour lui mais sa rencontre avec Kei va bouleverser sa vision du monde. Son objectif depuis l'assassinat de Yamagata : tuer Tetsuo !



ment entrer dans les spécificités, racontons l'histoire qui est, comme vous l'avez deviné, une des meilleures jamais imaginées.

«Le 6 décembre, à 14 heures et 17 minutes, une bombe d'un nouveau type est lâchée sur la région Kantô, Japon. Exactement neuf heures plus tard, la troisième guerre mondiale éclate. Leningrad, Moscou, Kazan, Vladivostok, San Francisco, Irkoutsk, Novossibirsk, Los Angeles, Chicago, la Nouvelle-Orléans, Houston, Cap Kennedy, Washington, New York, Okinawa, Berlin, Hambourg, Varsovie, Londres, Birmingham, Paris, New Delhi...»

«Puis le monde entame une nouvelle reconstruction...»

Néo-Tôkyo, 38 ans après la troisième guerre mondiale (an 2019). Alors que la criminalité augmente, que les bâtiments deviennent de plus en plus insalubres et que chacun ne tire de profit que dans son for intérieur, un événement sans précédent est sur le point de survenir. Nul ne sait exactement ce qui va arriver mais l'apocalypse est un bon mot pour le désigner.

Une bande de motards composée de jeunes en difficultés scolaires, voyous, affronte comme à son habitude la bande rivale - les clowns. Au commandement de la première, un jeune garçon de seize ans passés, Kaneda. Suivi par ses potes et notamment

Tetsuo Shima, il s'approche un peu trop près de l'endroit précis où est tombée la bombe nucléaire. Ils se rendent rapidement compte qu'un important cratère leur fait face et ils font donc demi-tour. Sur la route, Tetsuo en tête, voit un mystérieux personnage en plein milieu de la route. Le jeune garçon n'a pas le temps de freiner et l'accident survient. Si le personnage énigmatique n'a aucune égratignure, Tetsuo, lui, est gravement blessé. Les motards n'ont pas le temps de retrouver leurs esprits que l'armée débarque et leur apprend qu'ils se trouvent en zone interdite, appartenant justement à l'armée. Ils amènent d'ailleurs Tetsuo avec eux. Le lendemain, on fait la connaissance de deux nouveaux personnages, une certaine Kei et Ryû. Ils doivent se rencontrer pour on ne sait quelle raison au bar Hanukya, l'endroit préféré de notre bande de motards. Ils cherchent «numéro 26». Kaneda, intrigué par Kei (la fille), va alors se retrouver malgré lui plongé dans une aventure des plus dangereuses, où il devra affronter toutes sortes de groupes comme l'armée, tout en continuant à mener sa bataille personnelle contre le «joker», leader de leur bande rivale - les clowns. Mais aussi son ami Tetsuo, qui va commencer à développer des pouvoirs paranormaux des plus effrayants. Au fur et à mesure de l'histoire, Tetsuo devient d'ailleurs l'ennemi public numéro 1, il a appris l'existence d'un projet Akira, ses pouvoirs aidant, il est maintenant fermement décidé à le réveiller. Mais il ne sait pas encore les risques qu'il va faire courir au monde entier. Bon, je vais m'en tenir là pour le moment, je ne





UNE IMAGE TRÈS CLASSE D'UN TETSUO QUI N'EST PLUS QUE L'OMBRE DE LUI-MÊME.



LES COULEURS ORIGINALS. ÇA A QUAND MÊME PLUS DE GUERRE QUE LA VERSION ROCINAÏE.



LA MAGNIFIQUE POCHEtte D'UN DES MANGAS AVEC UN TETSUO EN PHASE DE MUTATION FINALE.

## NEZU

Un homme à l'apparence de rat, bourré de cachets et en proie à la crise. Il erre dans une peur constante et il a mis sur pied une organisation clandestine pour comprendre ce que l'armée mijote et ainsi percer le mystère Akira. Malgré ses bonnes intentions, c'est un personnage lâche et matérialiste, qui voue un véritable culte à l'argent. Il n'hésitera pas à faire tuer ses hommes pour sauver sa peau.



## TETSUO SHINA

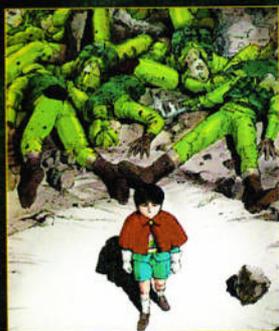
Deuxième personnage principal du manga, Tetsuo est l'énigme d'Akira. Et pourtant, il a été victime d'un destin des plus tristes. C'est le jour de «l'accident» et ainsi de sa rencontre avec Takashi, que la vie de ce jeune homme va changer. Il sera alors en proie à des modifications génétiques et il sera amené à développer un potentiel énergétique absolument incroyable. Au fur et à mesure du manga, ses pouvoirs déçoivent. Il parviendra à révéler Akira dans un premier temps et imposera sa loi dans un deuxième. Littéralement dépendant de la drogue, il ne parviendra plus à maîtriser son corps et décidera alors d'avoir un corps sain. Malheureusement, l'effet prolongé de toutes les saloperies qu'il a absorbées le fera régresser en apparence physique, tout en continuant à augmenter son pouvoir. Il aura alors besoin «d'avaler» pour continuer à survivre, jusqu'à un certain événement. Ami de Kaneda, on peut le considérer comme «le méchant», mais aussi la «victime» principale de l'histoire. Faible, il vaudra démontrer sa puissance à tous et être le meilleur. Ayant vécu une enfance difficile (il vient lui aussi de la DDASS, il n'a jamais compris qu'on pouvait l'apprécier à sa juste valeur...).



vous pas vous raconter le manga ligne par ligne non plus (même si je le connais par cœur). Disons que vous l'avez compris, Akira est un manga qui est différent des autres. Un manga doté d'un scénario ébouriffant, qui ne cesse d'évoluer en même temps que le personnage le plus inquiétant : Tetsuo, bourné de rebondissements et politiquement incorrect : il démontre sans prendre de «gants» ce qui se passe réellement dans le rue et ce qui pourrait advenir du monde d'ici quelques années si on laisse les scientifiques évoluer librement et si on ne tente pas de mettre un terme à la folie des hommes. Bien sûr, cela ne signifie nullement qu'il faut se rebeller, mais Akira incite plutôt à une prise de conscience et présente un formidable message d'espoir.

**L'ATMOSPHÈRE, LE LIEU**  
Ce qui fait d'Akira une série particulière et qui permet d'accrocher dès les premières minutes de lecture est contenu dans l'atmosphère si particulière qui en émane. L'action se déroule à Néo-Tokyo en 2019, ai-je besoin de vous le rappeler ? Ainsi, on est dans un univers proche de l'idée que l'on se fait de l'Apocalypse, à savoir une ville insalubre qui n'est pas entretenue, des bâtiments détruits, des zones sinistrées, inhabitées et un centre-ville nerveux où la criminalité et le sexe règnent, où l'éducation ne semble plus avoir de valeur et où les rues ne semblent plus qu'être des terrains de combats géants pour jeunes adolescents en proie au désespoir. Bref, l'idée même du futur négatif qui hante beaucoup de

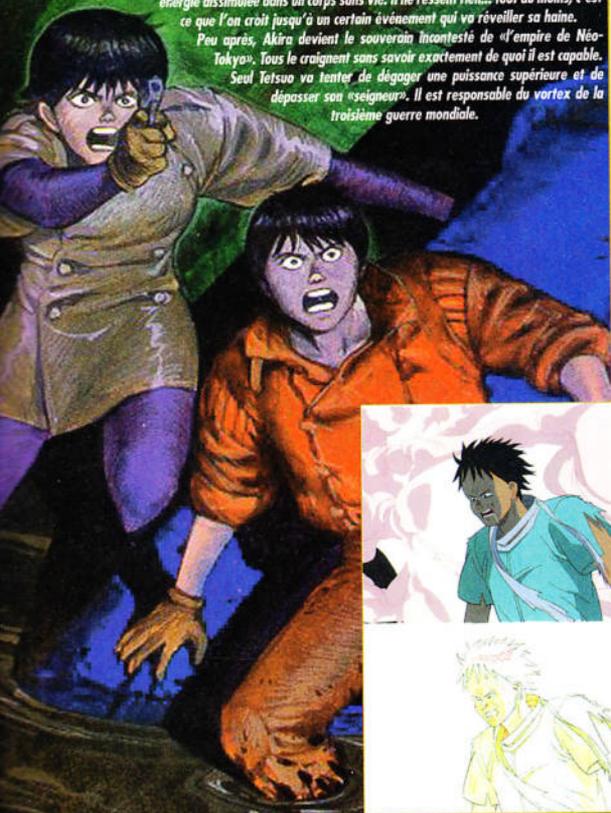




# AKIRA

*C'est le personnage principal du manga, malgré lui. Akira est un gamin de quelques années seulement, mais qui a le pouvoir le plus gigantesque qui existe. Lui est opposé la marque de «numéro 28». Malgré son pouvoir, Akira n'est pas un être méchant, on pourrait le comparer à une énergie dissimulée dans un corps sans vie. Il ne ressent rien... tout du moins, c'est ce que l'on croit jusqu'à un certain événement qui va réveiller sa haine.*

*Peu après, Akira devient le souverain incanté de «l'empire de Neo-Tokyo». Tous le craignent sans savoir exactement de quoi il est capable. Seul Tetsuo va tenter de déloger une puissance supérieure et de dépasser son «seigneur». Il est responsable du vortex de la troisième guerre mondiale.*



personnes. Les détails pour vous faire plonger dans cette ambiance sont nombreux et le déroulement du manga est conçu pour rendre le tout cohérent. Néo-Tokyo est la ville du futur type. Otomo est un précurseur, un génie de la BD japonaise au même titre qu'un certain Masamune Shiro, lui aussi, qui tente d'apporter sa réponse à une question existentielle : que sera le futur ? Et comment peut-on éviter les pensées les plus négatives lorsque l'on constate ce qui se passe dans le monde actuellement ?

### UN DESIGN REUSI ET ADULTE

Une des autres raisons qui ont fait d'Akira un manga culte se trouve dans les personnages. Nous reviendrons sur leur personnalité et sur ce que Otomo veut mettre le doigt avec les différents portraits atypiques qu'il développe tout au long de son œuvre. Intéressons-nous plutôt au design qui a permis à Akira d'être reconnu comme une œuvre «adulte et mature». Tout d'abord, on peut constater une grande finesse de trait, des expressions faciales incroyablement rendues, le tout provoquant un réalisme époustouflant. La façon qu'a Otomo de dessiner est particulière et relativement agressive, il faut bien le reconnaître, mais une fois de plus, le créateur a travaillé avec un but précis : tenter de rendre la plus infime émotion au firmament et ainsi permettre à ses personnages de vivre et de leur donner une réelle personnalité. La BD est un univers magique et s'il faut reconnaître qu'il est plus difficile à un dessin statique de rendre des sentiments qui nous sont propres qu'à un acteur ou même à un dessin animé, Otomo s'en

sort bien et a réussi où les autres ont échoué : rendre des personnages dessinés crédibles. Je ne sais pas si vous vous êtes déjà amusés à imaginer une voix et un déhanchement particulier à chaque protagoniste, mais si vous n'y avez jamais pensé, je vous y exhorte. Je sais que cela va être relativement difficile pour ceux qui ont vu le film, mais tenter de leur donner la personnalité que vous choisissez ou même en osmose avec ce que le créateur a voulu rendre, vous verrez d'un seul coup : votre manga vivra.

Ce que je veux vous expliquer par ces quelques phrases maladroites, c'est qu'Otomo est au-delà de tout cela : tout est dans son trait, dans sa façon de grossir une écriture, de la déformer. Il est inutile de s'imaginer, il parvient à tout donner. C'est suffisamment rare pour être souligné. Et une fois de plus, je le répète : Otomo est un génie.

### UNE ANIMATION FORT PAIR

Je vous vois venir avec votre air dubitatif : comment peut-on parler d'animation dans un manga, un simple bouquin où l'action n'est rendue qu'à travers des pages et des traits ? Eh bien, si vous avez la chance un jour d'avoir une discussion avec un professionnel de l'animation justement ou même un dessinateur, vous serez surpris d'entendre parler de fluidité, de mouvements et autres termes liés à l'animation. En effet, les adeptes de Dragon Ball Z ou autres... comprendront peut-être ce que je veux dire mais avez-vous déjà remarqué les traits qui prennent place autour des personnages, lors d'une phase que l'on devine rapide ? Eh bien, c'est cela l'animation

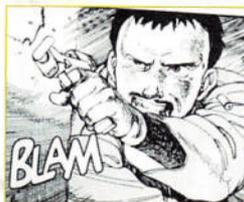
# CELLULO

*Ou devrais-je plutôt dire portfolio... Les photos que vous voyez ci-dessous sont en fait les différentes étapes d'animation que nécessite la création d'une œuvre animée. Je vous en avais déjà montré quelques exemples avec le dossier sur Escaflowne. Voyez maintenant ce à quoi Akira : le movie ressemblait avant de voir le jour sur vos écrans de télé. On note une première étape qui consiste à dessiner l'action ou le personnage. Puis, une deuxième étape qui consiste à surligner en gras sur un celluloïd pour marquer un trait ou insister sur tel ou tel détail. Arrive ensuite la phase de transition puis de colorisation. Il ne reste plus ensuite qu'à incorporer cela dans un décor, réalisé lui aussi de la même façon. Mon explication est un peu brouillonne - je vous laisse voir par vous-mêmes.*



## RYUSAKU

Le leader de l'organisation - guérilla urbaine - mise en place par Mezo. Ryû est un homme courageux et qui n'agit que sous ordres. Il a un excellent fond et tente de toujours protéger les masses. Il sombre néanmoins assez facilement dans le désespoir. Un personnage important en début de manga mais qui rapidement est effacé à cause de son caractère.



## MEMORIES

L'autre chef-d'œuvre de Katsuhiro Otomo, si vous voulez tout savoir, est, pour moi, Memories. Un hymne à la poésie, à l'onirisme et une façon majestueuse de démontrer des sujets qui lui tiennent à cœur. Memories est un animé composé de trois sketches, à la bande-son détonante avec entre autres le sublime «Magnetic Rose», signé Yoko Kanno et son compère Mizoguchi, mais aussi et surtout très soigné d'un point de vue animation. Si les histoires en elles-mêmes sont relativement sans but (Canon Fodder atteint les limites), le message passe et on se détend pendant près d'une heure et demie en se délectant d'une mise en scène savante. Pour vous donner une idée du contenu.



## MAGNETIC ROSE

Il se déroule dans l'espace. Quatre hommes ont pour mission de nettoyer des débris stellaires. Sur leur route, ils rencontrent un engin spatial bien étrange. Le groupe se divise en deux. Les deux premiers restent dans la navette et contrôlent l'avancée des deux autres, partis en reconnaissance. Oh stupor, ils y découvrent un endroit idyllique, magnifique, qui semble être dédié à une ancienne chanteuse d'opéra. Alors que l'exploration se poursuit, ils découvrent l'envers du décor... Proposant des décors magnifiques, une histoire qui tient debout et un aspect musical splendide, il est clair que Magnetic Rose est le plus réussi des trois. On peut également relever un synopsis simple, un pré-Matrix si vous préférez...

## STINK BOMB

Il se déroule au Japon. Un employé de bureau normal et sans originalité déclenche une épidémie incontrôlable simplement en avalant une pilule. Le problème est que l'homme devient rapidement une cible car les émanations qu'il dégageait annihilent toute trace de vie sous son passage. L'armée sort alors les gros moyens pour éliminer l'homme...

Un sketch très drôle mais aussi très triste. Les situations sont vraiment comiques et vous feront sourire plus d'une fois : le «héros» semble immunisé contre toutes sortes d'attaques et simplement sur son vieux cyclomoteur, il va parvenir à échapper à un bombardement, une armée entière. D'un autre côté, ce sketch a été conçu pour se moquer des scientifiques et de leur pseudo-rationalité. Il met en exergue que ce sont des hommes qui sont souvent dépassés par les substances avec lesquelles ils s'amuse et que c'est la panique la plus totale lorsqu'ils ne comprennent pas un dysfonctionnement.

## CANON FODDER

Le plus « sans but » des trois sketches. Canon Fodder « raconte » (c'est un bien grand mot) la vie d'une famille de trois personnes qui travaillent tous les jours de leur vie à l'élaboration d'un canon géant et à des essais nucléaires, qui ne servent à rien car rien ne les entoure. Un sketch sans but donc mais qui prouve quelque chose. Le quotidien et le classique cycle de la vie sont parfois des plus ennuyeux. Mais on a beau s'en rendre compte et tenter de réfléchir à changer d'optique, lorsque l'on se trouve sous un régime totalitaire, on ne peut que continuer à exercer de la même façon chaque jour de sa vie. Un puissant message qui démontre l'absence totale de liberté sous certains gouvernements.

Memories est en définitive une belle satire de la vie sociale japonaise, trois œuvres distinctes à la réalisation originale et soignée que je vous conseille vivement !

sur support papier : c'est réussi à tromper l'œil du lecteur en lui faisant croire à une action rapide. En fonction des productions, cela revêt une importance différente, mais les grands spécialistes de ce genre de procédé sont sans aucun doute monsieur Akira Toriyama et bien entendu monsieur Katsuhiro Otomo. Force est de constater que le «leur» fonctionne sans aucun problème, et ce pendant tout le manga. Pour tout vous dire, lorsque l'on arrive aux dernières pages et au conflit final, on a l'impression de voir bouger les pages tant l'animation y est parfaite. J'exagère quelque peu, bien entendu, mais pour tout vous dire, on a rarement atteint une telle qualité d'animation et il fallait ne pas oublier ce point qui, à mon humble avis, permet à Akira d'être LE meilleur manga.

### DES REBOUNDISSEMENTS PAR LEGIONS

Une autre des grandes forces d'Akira est sans conteste son scénario (nous y reviendrons plus tard) mais aussi les nombreux rebondissements qui le font vivre. Il se passe énormément de choses dans Akira, si bien qu'on ne se souvient plus très bien du premier volume, lorsque l'on vient d'achever le dernier, c'est vous dire. Il n'y a pas un moment de trêve, l'action est perpétuel-





## AKIRA : LE FILM

Tous les amateurs de janimation le savent : Akira est un grand film. C'est certainement cette œuvre réalisée de main de maître par Katsuhiro Otomo lui-même (avec l'aide de Mamoru Oshii) qui a démocratisé le manga et l'animation japonaise. C'est aussi grâce à ce film que le courant japonais s'est autant infiltré dans le monde. On peut émettre des réserves sur la qualité scénaristique de l'animé lorsque l'on connaît le chef-d'œuvre sous sa forme première, à savoir en manga. Figurez-vous que malgré nombre de différences avec l'original (que nous citerons plus loin), Akira : The movie reste une référence en matière d'animation. On peut même comparer la qualité à un Miyazaki, dans un style différent. Tout d'abord, l'aspect design est très soigné. On retrouve les personnages principaux du manga avec toujours un Kanada sûr de lui et légèrement bout-en-train, un Tetsuo vénère et puissant, un colonel dépassé par ce qui lui arrive mais toujours aussi persévérant, une Kei manipulée par les trois enfants «numéro» et de légères variantes. A ce propos, Akira ne fait qu'une courte apparition et c'est pour tout détruire. Bref, le déroulement est différent, les personnages qui interviennent sont les mêmes que dans le manga mais certains qui ont un rôle très important dans le support papier ne sont ici que de vulgaires figurants. Je pense notamment à Lady Miyoko. Certains personnages tels que le lieutenant Yamada disparaissent carrément et d'autres, comme Kaori, ont des origines différentes. Esclave sexuelle de Tetsuo dans le manga, elle est sa copine du bahut dans le film. Bref, les véritables fans du manga seront quelque peu déçus, mais soyons honnêtes : résumer 2160 pages, un scénario aussi dense en une simple petite heure et demie est du domaine de l'impossible. Je trouve quand même qu'Otomo s'en est relativement bien sorti et nous propose un scénario qui tient la route, mais incompréhensible pour ceux qui n'ont pas lu le manga. Techniquement, Akira reste encore aujourd'hui un très beau film et les divers effets restent eux aussi honnêtes. Les scènes violentes sont très nombreuses et on note également quelques allusions au sexe et à la drogue, ce qui place d'emblée ce long-métrage comme réservé à un public averti. N'empêche, Akira reste un très bon film qui sait susciter de nombreuses émotions et que je cherche toujours depuis plusieurs années en version originale (jap sous-titrée anglais). Mais visiblement cette foutue K7 est introuvable. Heureusement, récemment, Otomo a fait une déclaration visant à adapter son film culte en DVD. A priori il sortira à la fin de l'année 2001 et contiendra nombre de bonus très intéressants tels que la création du film à partir du manga et les nombreux portfolios utilisés pour l'animation. Bref, j'attends ça avec impatience...



## KAORI

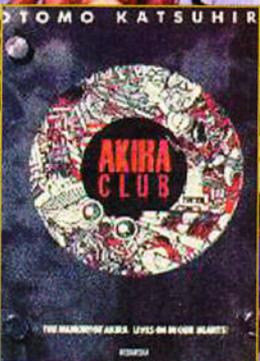
Cette jeune fille s'est approchée du grand empire de Tokyo dans l'espoir de ramener quelque chose de comestible à son père, handicapé. Tetsuo s'en fait au début de sa rencontre une esclave sexuelle, mais au fur et à mesure, il va la prendre sous son aile et elle sera la seule personne qui lui apprendra à être doux et attentionné. Il trouvera auprès d'elle du réconfort et de l'amitié véritable - un amour malsain. Malheureusement, la jeune fille sera victime de la folie des hommes.



UN REDOUTABLE FACE-À-FACE ENTRE KEI, UTILISÉE PAR KIYOKO, ET TETSUO, ENCORE EN TRAIN DE GAGNER DE LA PUISSANCE.



TRUC BÉNÉ, C'EST DE BIEN PAS ? C'EST QU'ELLE EST BANG DE SALES DRAPS, HA HA HA KEI.



L'ÉPIQUE DU FORT ET DU FAIBLE - AKIRA CLUB - UN ANNONCEUR MACHINISTE, UN GÉANT ENFANT GÉNÉRALISTE N'IMPORTE QUEL ADAPTATION D'AKIRA.



## KEI

L'un des personnages principaux de la série. On ignore quasiment tout d'elle. Elle fait partie de la guérilla urbaine, le groupe de Nezu opposé à l'armée, avec son frère Ryūsaku (tout du moins c'est ce qu'elle prétend). Elle développe un potentiel de médium certain. Kiyoko, l'un des «numéros», l'utilisera d'ailleurs, en prenant son corps, pour combattre Tetsuo sous sa forme monstrueuse et aider Kaneda à survivre à tous les événements.

Kei est une fille pas comme les autres, capable de tuer de sang froid. Derrière ses apparences de femme dure et impitoyable se cache en fait une jeune fille fragile et en proie à ses craintes. Vous l'aurez compris : elle développera bien rapidement des sentiments pour Kaneda, qu'elle trouve à la fois insupportable et à la fois adorable.



lement en mutation. Tout d'abord, on constate le point clé - Tetsuo. Il ne cesse de se muter, de changer, de gagner en pouvoirs...

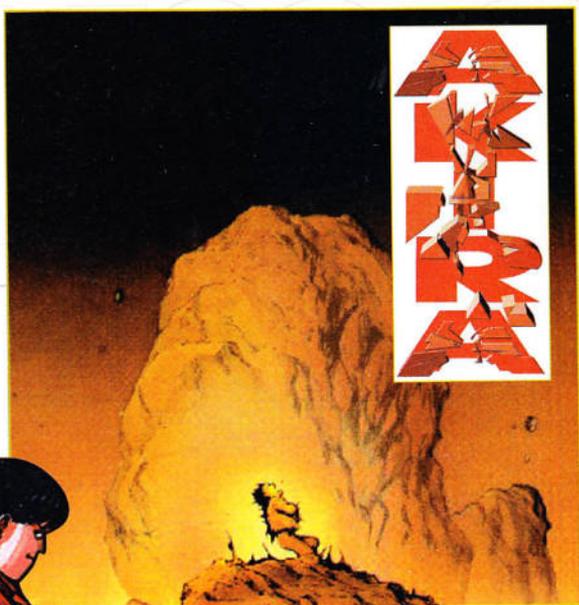
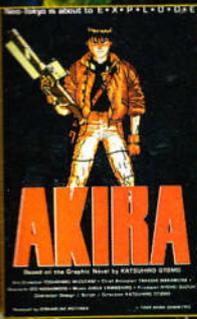
Au début de l'aventure, ce n'est qu'un «simple» motard et ami de Kaneda. Tout du moins, on le pense. C'est un caractère fort et il refuse tout ce qui peut le détruire. Puis, vient sa rencontre avec Takeshi - le numéro 25. Suite à son accident, il est transporté à l'hôpital, où il reçoit des soins très spéciaux. Comme le patient réagit parfaitement à toutes sortes de drogues, l'armée décide de lui faire subir des expériences, perpétuant ainsi leurs recherches biologiques pour le projet Akira. De plus en plus, le jeune garçon est soumis à des traitements vraiment spéciaux et peu à peu, il commence à développer d'impressionnants pouvoirs psychiques. On lui fait subir toutes sortes d'expériences chimiques, ce qui a pour effet de modifier son corps et son esprit. Lorsqu'il s'échappera de l'hôpital d'ailleurs, de nombreuses «victimes» en feront les frais. Finalement, il sera récupéré par l'armée, seule capable de lui administrer sa drogue dont il est maintenant dépendant. Les expériences

reprëndront de plus belle et Tetsuo sera rapidement hors de contrôle. Grâce aux nombreux dons qu'il développe, il peut lire dans les pensées et se sert alors du scientifique qui s'est occupé de lui pour savoir si d'autres cas existent et si l'un existe un personnage plus puissant que lui (les ambitions sont celles-ci, dues à un passé plutôt tortueux et triste, Tetsuo veut se venger et montrer qu'il est le plus fort et le meilleur). Il en vient à apprendre l'existence des autres «numéros» et surtout d'Akira. Après avoir tenté de leur soustraire des informations sur son seul «vrai» potentiel - Akira et avoir affronté son ex-ami Kaneda, il se rend au site où dort le projet Akira. Malgré Kaneda, la résistance et l'armée, il parviendra à son but et ainsi à réveiller Akira. Néanmoins, avant que le garçon n'ait pu tirer la moindre information de ce petit garçon appelé Akira, il est gravement touché par un tir d'un satellite «SOL» et perd son bras. Kaneda et Kei, unis pour combattre l'injustice, s'enfluent en prenant Akira avec eux. Malheureusement, Akira est la cible principale de tous les organismes. Certains veulent le tuer par crainte,



# LADY MIYAKO

Si dans le film, ce personnage ne revêt aucune importance - simple gourou d'une secte qui annonce la fin du monde, Miyako a l'un des rôles-clés dans le manga. Cette vieille femme naine est le résultat d'une expérience biologique qui a mal tourné. Elle a conservé la vie, mais s'est réveillée 13 ans après un coma traumatique. Elle possède d'étonnants pouvoirs et entraîne les «bonzes», sorte de moines, à défendre la planète. Derrière ses agissements de leader d'une secte, elle ne fait que gagner du temps pour prévoir l'arrivée massive des forces de Tetsuo, le réveil d'Akira et ainsi la réponse à ses questions : la réalisation de la prophétie.



UN CHI DE DÉSÉSPER POUR UN GÂÇON EN PROIE À SA PEUR ET SA PUISSANCE GRANDISSANTE.

d'autres veulent l'utiliser. Une bataille et une course-poursuite s'engagent alors pour récupérer le projet. Finalement, le colonel aidé des «numéros» va réussir à retrouver Akira. Nezu, le policier véreux (voir les personnages) arrive enfin face au gamin responsable de la première destruction, il tente de le supprimer mais le manque et tue Takashi, ce qui a pour objet de réveiller les pouvoirs d'Akira qui en un instant détruit un peu plus Tokyo. Le vortex ravage tout, mais il reste des survivants. Hélas, Kaneda est emporté dans le tourbillon et nul ne sait ce qu'il advient de lui. Tetsuo rejoint Akira et s'incline devant sa puissance. Il l'instaure souverain de Neo-Tokyo et rameute «le grand empire de Tokyo» dont il devient le Premier ministre. Il s'en passe des choses, hein ? Et encore je ne vous ai rien dit ? Figurez-vous que nous ne sommes qu'à la moitié du manga et que j'ai omis certains détails intentionnellement. J'espère que j'ai réussi à vous prouver que les rebondissements étaient nombreux ! Si vous voulez savoir la suite, il va vous falloir acheter l'autre moitié. Pour tout comprendre, je vous conseille

néanmoins de tout acheter. Les six volumes sont selon moi le meilleur investissement. En effet, pour la série complète : vous en aurez pour moins de 500 F ! Maintenant que nous avons quelque peu «traversé» le sujet, nous allons entrer dans le vif à savoir le fond. Quels sont les thèmes, les sujets abordés, en quoi Akira est-il une œuvre philosophique, en quoi peut-il nous pousser à la réflexion ? c'est ce que nous allons voir dans le dernier sous-titre de ce dossier.

### CONSECRATION

Pour me lancer dans cette réflexion, j'ai jugé utile de baptiser ce dernier paragraphe comme l'a fait Otomo pour son dernier volume de la saga. N'y voyez aucune prétention, c'est plutôt un hommage à ce grand bonhomme que je souhaitais faire, moi, humble petit rédacteur en chef de Gameplay RPG. Pour tout dire, la seule comparaison honnête qui me vient à l'esprit, vu que nous notre passion avant tout est le RPG, ce serait Xenogears. D'un point de vue scénario, j'entends. Car Akira est si réel que cela fait peur. Les thèmes abordés sont graves et surtout d'actualité. Pensez que les toutes premières planches du projet Akira ont été publiées en 1982 dans Young Magazine 1 Je

# CHIYOKO

C'est ce que l'on peut appeler une femme forte. Chiyoko fait partie de la résistance «la guérilla urbaine» menée par Nezu. Elle est responsable de l'armement pour l'organisation. Après la trahison de Nezu, elle deviendra de plus en plus proche de Kei et aidera la jeune fille - qu'elle considère comme sa petite sœur - dans sa «mission». Chiyoko est une bourrine en combat, mais elle possède d'un cœur tendre. Un personnage humain, quoi.



# LE LIEUTENANT YAMADA

Arrivé de nulle part, ce personnage a une mission capitale, mais ne la révélera à aucun prix. Il est là pour obéir aux ordres, peu importe les retombées, même sur les citoyens. Il utilise des armes bactériologiques et a pour objectif de détruire Tetsuo et d'arrêter Akira. On découvre par la suite que c'est un envoyé de l'armée américaine, elle aussi, dépassée par les événements. Il s'associera avec Ryôsaku pour mener à bien ses projets mais sera piégé dans son propre jeu.





TETSUO, APRÈS SA «CURE DE DESINTOXICATION», PLUS FORT ET PLUS SÉRÈNE QUE JAMAIS... MAIS CELA CACHE QUELQUE CHOSE.

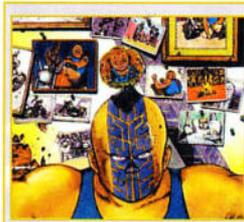


UNE ARME BIEN ÉTRANGE, EXPÉRIMENTATION DE L'ARMÉE QUI VA SERVIR à KANEDA POUR AFFRONTER SON MEILLEUR AMI.

## LE COLONEL



*Le personnage paradoxal dans toute sa splendeur. On ne sait pas vraiment quoi penser de cette grande masse. C'est un personnage secret qui semble constamment sous pression. D'un côté il est ignoble, on lui doit toutes les expériences biologiques, le projet Akira et autres méfaits comme le contrôle de l'armée et l'importance de celle-ci face au gouvernement. D'un autre côté, on le sent dépassé par les événements et personne responsable qu'il est, il tente tout pour réparer ses erreurs. Bref, un personnage intéressant qui représente lui aussi un caractère atypique.*



## LE JOKER

*C'est le leader de la bande des clowns - les rivaux par excellence du gang de Kaneda. C'est un garçon un peu bizarre, mais qui n'est pas un mauvais bougre ou fondu. Il se liera d'ailleurs d'amitié avec Keisuke et Kaneda, suite à un ennemi commun : Tetsuo. Il est très doué en mécanique et aidera bien notre groupe de héros à la fin pour remporter la bataille contre Tetsuo.*

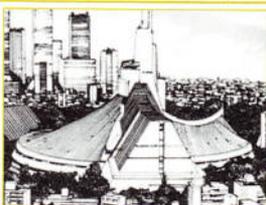
vous préviens tout de suite, les lignes qui vont suivre vous révéleront des choses sur la fin car il n'y a qu'en achevant le manga que l'on parvient à comprendre tout le scénario, mais également le propos du film (si vous n'avez vu que l'animé). Les deux derniers tomes donnent toutes les réponses à nos questions en désordre, mais on en ressort comblé et lorsque l'on ferme la dernière page, on est sur le cul tant le message y

est étudié et tant c'est puissant. Dans le désordre, les sujets abordés sont aussi bien le patriotisme, la fraternité, l'amour, l'amitié, la destruction, la vie, la mort, la renaissance, l'espoir, le désespoir, le chaos et bien entendu le thème central : la folie humaine, ainsi que les capacités étonnantes qui sommeillent en nous. Ce que je veux vous dire, c'est qu'Akira est un des rares mangas à partir dans un délire psychologique, philosophique et qui ne s'intéresse qu'à la nature humaine et à ce que l'on est capable de faire. Ainsi, il n'est ici nullement question d'anges, de démons ou encore de forces occultes. En gros, ce qu'Otomo tente d'expliquer est qu'après tout, l'humain est bien capable de faire le mal par lui-même et qu'il n'a nullement besoin d'être aidé par une quelconque puissance. Comme le dit si bien la Bible : «l'homme domine l'homme à son détriment» (Écclésiaste ch 8 vers 9). Mon but n'est certainement pas de vous apprendre le livre saint des Chrétiens, mais juste d'attirer votre attention sur le combat d'Otomo. Il l'explique clairement en ces mots tout à la fin du tome 8 (ne lisez pas si vous ne voulez pas savoir la fin).

Je reprends donc, lorsque Tetsuo libère sa puissance et qu'Akira commence à l'absorber, Kaneda est alors projeté (parce qu'avalé par Tetsuo) et il parvient à voir par vision extra sen-



LE COLONEL AVEC UNE KIYOKO PRESQUE ÉPUISÉE.



## LES DIFFÉRENTS PARTIS

*Voici une petite aide - histoire que vous compreniez exactement qui se bat contre qui et surtout pour quelles raisons. Avant le réveil d'Akira, on dénote trois organisations qui agissent chacune dans l'ombre pour contrer l'autre. Tout d'abord, il y a l'armée bien présente, d'une incroyable puissance, qui tente de limiter les dégâts, mais qui est responsable de tout ce qui se passe. Pour lui nuire, on trouve une organisation clandestine - la guérilla urbaine dont font partie Ryūsaku, Kei et Chiyoko - sous le contrôle de Nezu, un ex-homme politique véreux qui tente de percer le mystère Akira, pour on ne sait quelles raisons. Pour recevoir ses ordres, Nezu s'adresse à Lady Miyako, la grande prêtresse d'une secte très puissante mais qui semble dotée de bonnes intentions.*

*Une fois qu'Akira est réveillé, le gouvernement n'est plus et tout le peuple se retrouve livré à lui-même. Ainsi apparaît le grand empire de Tokyo, dirigé de main de maître par Akira en personne, avec l'aide de Tetsuo, face auquel la secte de Lady Miyako s'oppose. L'armée n'est plus qu'un résidu et seul le colonel continue d'agir dans le secret pour tenter de supprimer Tetsuo. Kaneda et Kei s'associent avec Miyako, le colonel et la bande des clowns avec pour même dessein de stopper le cataclysme, prévu pour bientôt. Enfin, l'armée américaine entre en jeu sous les ordres de l'ONU, dans le même but, mais sans prêter attention aux survivants : leur mission est de détruire Tetsuo et Akira même s'il faut raser Néo-Tokyo pour y parvenir.*



## KIYOKO, TAKASHI, MASARU

*Les trois enfants-tests de l'armée. Respectivement numéro 25, 26 et 27, Takashi, Kiyoko et Masaru sont les trois derniers spécimens restants des expériences biologiques et qui ont continué à vivre dans la chambre-cellule pour ne pas mourir. Ils possèdent tout comme Akira et Tetsuo des pouvoirs paranormaux des plus puissants mais ont été grandement affaiblis à cause de la troisième guerre mondiale. Il représente l'un des seuls espoirs pour vaincre Tetsuo et calmer Akira dans sa folie destructrice.*





MAÏGRÉ UN AIR DE VIOLENCE ET UNE HISTOIRE ÉMOTIONNELLEMENT NOIRE, IL EXISTE UNE HISTOIRE D'AMOUR ENTRE LES DEUX PERSONNAGES PRINCIPAUX DE L'HISTOIRE: KANEDA ET KEI.



LE SIGNE SYMBOLIQUE D'AKIRA: «QU'EST-CE QUE CELA SIGNIFIE ? A VOUS DE LE DÉCOUVRIR EN LISANT L'ŒUVRE D'OTOMO.



## STEAM BOY

Sous ce nom bizarre se cache le prochain chef-d'œuvre de Katsuhiro Otomo. Attendu comme le messie, il n'est pas question d'un manga mais d'un animé. Nous n'avons aucun renseignement sur ce manga, mais on devrait retrouver la hantise habituelle de l'auteur par rapport au contrôle du gouvernement sur le peuple et, bien entendu, quelques effets paranormaux, comme sait si bien les mettre en scène Otomo. On ne sait donc rien, mais voici les deux premières images (les seules) sur cette future tuerie !



## AKIRA EN JEUX VIDEO ? Si, Si...

Eh oui, en réalisant un dossier, on apprend décidément plein de choses. Si je savais qu'Akira avait vu le jour sur Famicom pour y avoir joué, je n'aurais pas connaissance d'une version sur PC Engine. Tirées toutes deux du film, ces deux versions sont quelque peu différentes dans le principe de jeu, mais ont un point commun : elles respectent toutes deux scrupuleusement le long-métrage.

La version Famicom est un dijkusey bateau où vous avancez en ayant affaire aux divers événements. Ce n'est pas un jeu d'action, il vous suffit simplement de répondre à des questions, c'est tout. Les fans apprécieront : l'aspect technique est de qualité pour une Famicom et le scénario suit exactement celui du film.

La version Amiga, elle, vous propose une sorte de jeu d'action en vue de profil, comme les légendaires Robocop et autres... Un mélange de plate-forme et de shoot, sympa pour l'époque, surtout qu'il permettait d'emprunter les modes de transport du film (avec entre autres la superbe moto de Kaneda) et des effets graphiques honnêtes pour l'époque. Bref, si vous voulez voir à quoi ça ressemble, jetez un œil aux photos ci-dessous.



sorielle toutes les émotions refoulées de son ami - sous sa forme monstrueuse. Il voit ainsi l'intérieur de l'âme et de l'esprit de Tetsuo. Comme Kaneda fait précisément parti de la prophétie, alors tout lui est révélé. «Enfouie au plus profond de la matière... se trouve perpétuée la mémoire de la vie...». «L'évolution a donné naissance aux formes de vie les plus complexes... Ce processus ne peut être expliqué... uniquement par la seule adaptation à l'environnement... De simples cellules... constituées de millions d'atomes, comportent... en elles... la mémoire de l'univers tout entier...». «Au tout début de la vie, une énergie immense... s'est répandue à travers l'univers à la recherche de son but ultime... jusqu'à son paroxysme. A présent, cette énergie s'est bien sûr dispersée, mais son souvenir est encore profondément enloui au fond de chacun de nous, car nous sommes tous faits de la même matière première...». Kaneda demande alors : «C'est donc de là qu'Akira et Tetsuo tirent leur fabuleuse puissance ! Mais pourquoi utilisent-ils toujours cette énergie pour détruire ?». L'entité répond : «Akira a peut-être dévié le cours de l'évolution humaine... pour y parvenir, il lui a fallu rompre des équilibres depuis longtemps stabilisés...». Kaneda de répondre : «bon... ET ALORS ? Notre code génétique s'adapte tout seul, il sait ce qui est bon pour lui, non ?». «Ne crois-tu pas que nous pouvons changer le cours des choses par notre propre volonté ? Tu doutes de la capacité de l'esprit humain à se choisir la voie qu'il veut suivre...». Kaneda : «Mais... vous voulez dire que l'espèce humaine voudrait de son propre gré évoluer et donner naissance à quelque chose de différent, quelque chose qu'elle aurait... prévu ? ». «Nous n'héritons pas de notre futur, en fait... nous l'impruntons à nos enfants : eux seuls verront les conséquences de nos actes...». Kaneda : «Non, ça c'est des conneries ! Les humains ne voudraient jamais devenir des rats de laboratoire comme Tetsuo

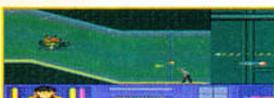


LE FACE À FACE ENTRE LE BRUVE KANEDA ET LE DÉMONIAQUE TETSUO.

ou ces enfants-veillards enfermés dans des cages en verre !... j'y crois pas ! ». «Les premiers signes d'évolution étaient infimes... alors pour précipiter la croissance et faire germer le grain... on a eu recours à des apports chimiques... voici la première chambre où ils ont accueilli les enfants qui montraient des signes... à partir de là, les expériences commencèrent. La majorité d'entre eux n'a connu d'autre sort que la mort ou la folie... et certains de ces enfants qui virent se développer la force en eux... furent abandonnés, infirmes pour toujours, faute d'avoir pu la supporter». Kaneda : «cette force n'a apporté que misère...». «Nous avons pu nous faire des amis. Des amis intimes qui savent communiquer sans passer par les mots... en s'adressant directement à l'esprit dans une parfaite communion». «Miyako et les gens du temple... Kei... Chiyoko... Tetsuo... et toi, Kaneda ! Je vous laisse la surprise quant à la suite, mais sachez que Kaneda survit et qu'à la fin, il prononce la phrase qui prouve qu'il a acquis le développement spirituel



その時、わたしは、この瞬間に命を、あつて、きりかいたことせつとらる、ほしかった。



URKS IN HOSPITAL  
FACING VISIONS OF  
EN AS HUGE ANIMAL



BATAILLE DE POUVOIRS PSYCHIQUES ENTRE DEUX ENFANTS-TESTS QUI ÉVOLUENT EN FIN DE COMPTE DANS UN MÊME OUI.



UNE BONNE VISION DE CE QU'EST AKIRA POUR LA COUVERTURE DU DERNIER VOLUME JAPONAIS.

ultime : «Akira est encore vivant en chacun de nous». Sur ce, le jeune homme fonce avec sa bande dans un Tokyo en ruine, qu'il reconstruit sous le simple effet de sa pensée. Une fin magnifique lourde de sens... je vous laisse y réfléchir. Dans tous les cas, le raisonnement d'Otomo est des plus crédibles et ses dénonciations sont justes et inspirées. Si on entre dans ses pensées, on pourrait presque remettre en cause tout ce qui touche de près ou de loin à la spiritualité ou la religion. Tout ce qui arrive sur terre serait de NOTRE responsabilité. C'est lourd comme message, surtout lorsque l'on constate la misère dans le monde, les guerres et ces millions de gens qui crévent de faim chaque année. Bref, je pense que je vais arrêter mon raisonnement là, vous êtes suffisamment intelligents pour comprendre la suite et découvrir qu'Akira est le plus grand manga qui ait jamais été conçu, et une sacrée leçon pour plein de choses et notamment l'honneur des expériences bactériologiques et chimiques sur des êtres humains, et ce que cela pourrait produire si cela venait à dérapé : un réveil de nos sens inconnus et une destruction de la planète. C'est cohérent surtout lorsque l'on sait que nous ne connaissons que 30% des capacités de notre corps... Je ne dis pas que l'on serait tous capables de devenir des Tetsuo, mais qui est capable de nous apporter une réponse satisfaisante à cette question ? Personne... ce qui prouve bien que le chemin est encore long avant d'aboutir à la connaissance et ainsi à la paix dans le monde. Voilà, je vais finir sur cette note car je serais capable de disserter encore des heures sur Akira et sur l'esprit de ce manga incroyable. J'espère que vous vous êtes régalez avec la lecture de ce dossier... tout du moins que vous avez pris un pied énorme comme moi pour écrire ce texte.

Jay, boulevard

# MERCHANDISING



Comme toute série réussie et au pouvoir marketing incontestable, Akira a subi la loi du merchandising. Ainsi, le fabricant de jouets Toy Mc Farlane a sorti des figurines de Tetsuo (avec son bras mutant) et de Kaneda avec son fidèle bolide. Deux sublimes objets de collection qui rejoignent les résines sorties il y a quelques années au Japon. En plus de ces figurines, présentées ici, il faut savoir que la série a été déclinée en toutes sortes d'objets comme des vêtements (tee-shirt, blouson etc...), mais aussi des trading cards ou encore des posters, des montres... Bref, le fan d'Akira peut être aux anges; l'industrie a tout prévu pour faire de lui un homme comblé !



# YOUNG MAGAZINE

C'est le nom de la publication qui a édité pour la première fois les planches d'Akira. C'était en 1982, en noir et blanc, conformément à la version originale. A cette époque, Katsuhiro Otomo venait de remporter un prix SF pour sa série Dômu, et le manga commençait tout juste à être connu de tous au Japon. Enfin, voilà, juste histoire de faire plaisir aux fans, voici les toutes premières photos d'Akira, à l'époque...



# LANFEUST DE TROY



Amis lecteurs, bien le bonjour à vous tous ! Aujourd'hui, notre partie dossier animation sera quelque peu bouleversée puisque, outre un dossier complet sur Akira, le chef-d'œuvre de Katsushiro Otomo, nous nous intéresserons à une petite merveille venue d'un pays très lointain, appelé la France. C'est avec un plaisir incommensurable que je vous présente l'une des meilleures BD de ces dix dernières années. Il reste des éditeurs courageux dans notre beau pays et des dessinateurs de talent (non, vraiment) et le dossier qui va suivre va vous présenter quelque peu la nouvelle tendance de la BD française (enfin depuis quelques années, quand même) : un certain Lanfeust de Troy, considéré par beaucoup comme la référence en matière d'heroic-fantasy.

Bienvenue dans un monde imaginaire, magique et où les trolls flirtent avec les déesses ; bienvenue dans un univers propre à notre talent de petits franchouillards ; bienvenue dans une BD pas comme les autres ; bienvenue dans Troy !

Jay

Qui ne connaît pas Lanfeust ? Ne serait-ce que de nom ? Personne... C'est bien ce qui me semblait. Mais on ne sait jamais, il reste peut-être une centaine d'entre vous qui n'ont jamais entendu parler de cette BD au sang neuf.

C'est pour vous et pour faire plaisir aux nombreux fans de l'œuvre d'Arleston et de Tarquin que je vais vous réaliser un petit dossier, histoire de vous présenter Lanfeust. Comme dans toute chose, il faut un début à tout. Nous allons donc commencer par expliquer les bases de l'univers de Lanfeust de Troy.

## INITIATION

Troy est un monde surprenant : grâce aux sages d'Eckmül qui, jusqu'au fond de chaque village, relaient la force de la magie, chaque individu possède un, et un seul pouvoir. Celui-ci peut être anodin ou utile, ridicule ou redoutable. Notre histoire raconte les aventures de Lanfeust, un jeune homme qui a pour don de faire fondre le métal juste avec son regard. Il est donc devenu apprenti forgeron de Troy. Sa vie est bouleversée le jour où il entre en contact avec l'épée d'un chevalier des baronnies : il se rend compte qu'il peut posséder le pouvoir absolu. Sur les conseils de Nicolède (un des sages d'Eckmül), il va se rendre à Eckmül pour découvrir la vraie nature

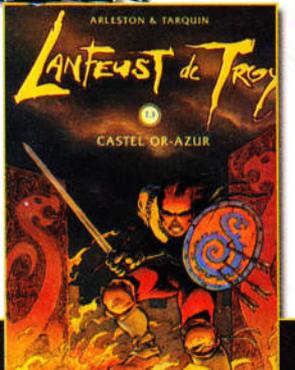
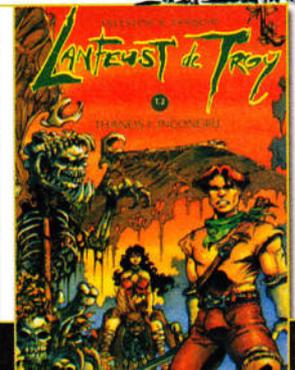
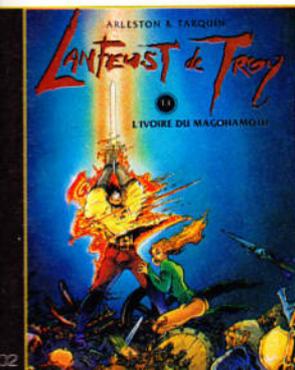


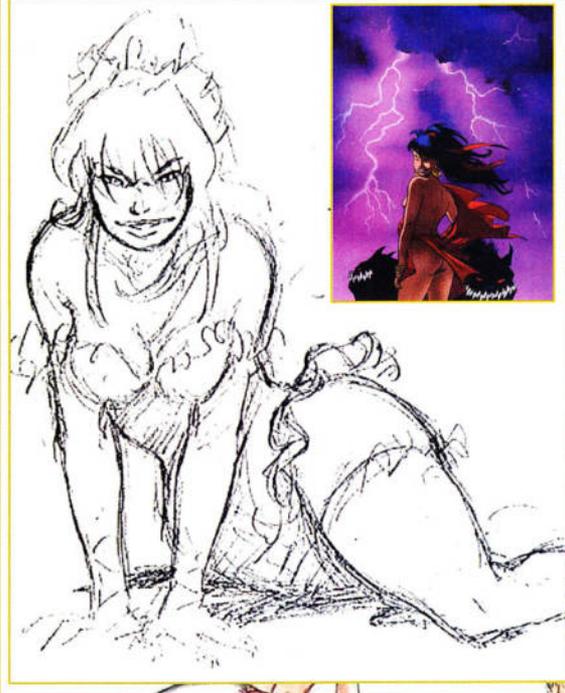
CIXI T'ES BONNE ET BEN AIMERAIT ÊTRE À LA PLACE DE LANFEUST.

de son pouvoir. Il y apprendra qu'il doit trouver le Megahomoth, une entité légendaire capable de lui conférer le pouvoir absolu, justement.

Commence alors une aventure jonchée de dangers, d'aventures, d'humour et de combats bien sanglants pour Lanfeust, Nicolède, ses deux filles C'ian et Cixi (ah...Cixi) et Hébus, un troll enrôlé par le vieux sage d'Eckmül.

Vous l'aurez constaté dans cette brève introduction, on nage en plein RPG ! Le principe est de vous faire voyager dans un univers typique de ceux que l'on foule tous les jours à travers notre





**C E X I**

Incroûtablement le personnage le plus intéressant, le plus drôle, le plus vivant, le plus vivifiant aussi. C'est la deuxième fille de Nicolède. Elle représente l'opposé de ce qu'est sa sœur. Elle est dégourdie, plantureuse, provocante, limite politiquement incorrecte. Elle s'habille d'ailleurs à ce titre plus comme une sauvageonne que comme une «dame». Elle ne supporte pas qu'on ne lui prête sa attention... Derrière ses airs d'emmerdeuse finie et de jeune femme insupportable se cache une véritable combattante pour l'honneur et pour la justice. Certes, ses moyens pour mettre à genoux ses adversaires sont des plus des redoutables et pernicieux (ses formes, justement) mais ses objectifs sont nobles. Elles veulent une jalousie maladroite à sa sœur qui, malgré sa bêtise, a réussi à obtenir Lanfeust, l'homme qu'elle aime. Heureusement, il y a une justice... Son don est unique et bien pratique. Elle peut geler l'eau... Ovi, Ben... Elle est bonne !



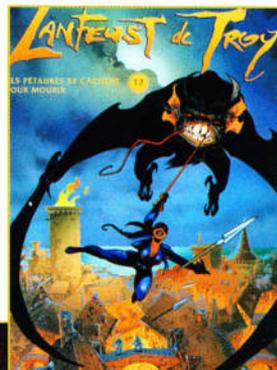
passion. Outre le même type de décors (on louvre d'ailleurs Tarquin pour son trait hors du commun et pour la cohérence et la beauté de la carte de Troy made in Arleston) que dans les RPGs traditionnels, il faut préciser qu'on retrouve l'ambiance heroic fantasy que nous aimons tant. D'une part grâce au langage des personnages et à leur façon de se vêtir mais également par rapport à la situation politique et sociale. Tout est là pour nous combler de joie ! Du pur heroic fantasy, fait appuyé par la présence de bestioles imaginaires et monstrueuses ainsi que de divinités mais aussi de magies en tout genre ainsi que de «jobs». En bref, un vrai RPG, l'aspect interactif en moins.

**ENTRONS PLUS ABILLEMENT DANS LE SUJET**  
Maintenant que nous connaissons les bases de l'univers de Troy, entrons plus dans le vif du sujet et voyons exactement de quoi traite cette aventure et quelles sont les particularités de cette



## L'UNIVERS

Comme le dit si bien Arleston (voir interview), Lanfeust est une BD grand spectacle. Une sorte de Star Wars de la BD française. Car si la conception est des plus classiques (ce n'est qu'une BD après tout), le propos vous propose de voyager dans un univers magique, proche des RPGs qui nous tiennent en haleine des heures durant. Les décors sont majestueux, gargantuesques devrais-je dire et sont riches de millions de détails. Tarquin ne laisse rien au hasard. Chaque détail a son importance. Les paysages que Lanfeust et ses compagnons traversent sont sublimes et riches en couleurs. L'action y est nerveuse et omniprésente. Néanmoins, l'univers est composé de lieux mythiques, comme la fameuse citadelle des dieux - un palais gigantesque, superbe et qui s'approche le plus possible de notre approche du sujet. Bref, un univers cohérent, anémique, magique, qui fera triper, à plus d'un titre, n'importe quel fan de RPG, vous en l'occurrence !





## LANFEUST

Le héros de cette BD (qui porte son nom d'ailleurs). Lanfeust est un gentil garçon, un peu naïfs qui n'a aucune idée de ce qu'est la vie et de ce qu'elle offre. Il n'est d'ailleurs pas conscient de ce qui se passe autour de lui, ni des dangers que sa «force» peut lui amener. Sinon, on peut dire de Lanfeust que c'est un jeune garçon plutôt naïf mais qui n'hésite pas à sortir le glaive pour se venger de ses ennemis. Lanfeust, tout bien réfléchi, ne peut pas vraiment être considéré comme le héros de l'aventure car il est entièrement manipulé par la volonté des autres. On se demande d'ailleurs s'il ressent des choses (il se fait piquer sa copine par un trou du cul en armure...), mais, derrière ce visage d'innocence et qui rappelle somme toute notre enfance à tous, Lanfeust est un personnage courageux qui pourrait donner sa vie pour ses amis. Son pouvoir est contenu dans ses yeux : il est capable de faire fondre le fer grâce à ses pupilles !



BD, outre explorer un univers que nous adorons tous : Heroic fantasy.

**Un scénario classique mais efficace**  
Si le scénario est des plus classiques il ne faut pas s'attarder à énormément de la part de la BD de toute façon vu que l'attention doit être portée aux images et aux visuels avant le fond, il met en scène un «bouseux» doté de pouvoirs étranges et qui cherche le pouvoir absolu. D'avance, on sait que l'on va vivre une grande aventure où de très nombreux dangers vont tenter d'empêcher notre brave héros d'achever sa quête. Même si l'ensemble n'arrive pas vraiment à nous surprendre, certains événements sont inattendus et relancent l'intérêt en permanence. Résultat : on découvre les tomes les uns après les autres, avides de savoir ce qui va se passer.

### Un univers magique

J'ai déjà quelque peu abordé ce sujet dans un encadré, mais j'aimerais apporter une petite précision. La magie est l'élément central de Lanfeust de Troy. Si les sortilèges ne peuvent nous apparaître aussi impressionnants que dans un jeu, certains effets de style et graphiques parviennent quand même à rendre la puissance des dits sorts. De plus, l'univers est habité par une multitude de créatures étranges et de bêtes bizarres. Ce qui n'enlève rien et même ajoute à la magie qui s'exprime au travers des décors et des personnages.

### DES PERSONNAGES ATYPIQUES

Pour vraiment tout savoir sur les personnages principaux de notre aventure, je vous conseille de jeter un œil aux divers encadrés qui habillent ces quelques pages. Néanmoins, j'aimerais préciser une petite chose : les personnages répondent à des critères que nous avons l'habitude de rencontrer dans le RPG. Ainsi, on retrouve un jeune héros qui apprend au fur et à mesure de l'aventure à forger son caractère et qui évolue grandement d'un point de vue magique.

Ses compagnons sont également atypiques, une fille emmerdante au possible mais magicienne experte et combattante hors normes, une autre toute effacée, guérisseuse de son état, un vieux mage qui connaît tout sur tout et qui a de nombreux pouvoirs et enfin une force de la nature, peu rustre mais



UN ART REFLÉTANT LE GORE DES BATAILLES TRÈS ANIMÉES

agréable compagnon. Bref, des personnages atypiques, mais que l'on ne reniera pas : toutes les histoires sont basées sur cet équilibre des forces.

### UN TON SACCUELÉ ET OUI SE JOUE DE L'ANCIEN LANGAGE

Le plus étonnant dans Lanfeust reste encore le langage des personnages. Un mixe étonnant d'anglais dialectes et de mots tombés en désuétude depuis bien longtemps et de franc parler qui fait penser à notre langage actuel.

À ce propos, les diverses chansons de Cixi ou les disputes donnent souvent naissance à des mots aussi inhabituels que châtisés et ainsi amusants à l'oreille. Je ne pense pas me tromper en disant que certaines expressions employées deviendront des classiques au même titre que les ectoplasmes, bachi bouzouk ou tonnerre de Zeus dans Tintin. Un style vivant et vivifiant mais qui reste dans un esprit vic. Édifiant !

### UNE ACTION NERVEUSE ET BEAUCOUP DE VIOLENCE

L'histoire ne brille pas par son originalité, nous l'avons déjà dit, mais elle donne quand même naissance à de très nombreux combats. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il dégage une certaine violence et surtout pas mal d'éléments



## C'IAN

C'est une des filles de Nicolède, le sage d'Eckmül, qui va aider Lanfeust dans sa quête. La blonde typique (je ne dis pas ça pour toi, ma chérie) un peu naïve, impressionnable, sans réel caractère, douce, bête et vraiment pas futée. Fiancée de Lanfeust, elle se promet de l'épouser, mais au cours de l'aventure, elle rencontrera un certain Or Azur, un chevalier des baronnies aussi bête qu'elle et s'en éprendra pour on ne sait quelle raison. Sa plastique la rend toutefois intéressante, mais elle m'apparaît comme une jeune gamine prétentieuse qui protège ce «qui lui appartient». Ainsi, elle en viendra aux mains pour qu'une autre fille ne touche pas à SON Lanfeust. Son pouvoir magique est de pouvoir guérir les blessures, une fois la nuit tombée, ce qui la rend indispensable dans un périple.



## LA MAGIE



Comme vous avez pu le constater dans le texte principal, Lanfeust est une BD basée sur un univers héroïque fantasy. Comme les auteurs sont des amoureux de ce style si cher à notre cœur, il est donc normal de retrouver tous les ingrédients propices à une bonne histoire HE. La magie n'est pas absente, je dirai même plus, elle tient une place capitale dans Troy. Non seulement, tous les habitants du village de Glinin possèdent des pouvoirs innés, mais, en plus, on retrouve les habituels sortilèges, incantations et autres invocations. Les quatre élémentaires sont, bien entendu, présents et représentent un symbole en fonction des personnes. Les couleurs utilisées sont également là pour démontrer l'âme d'un personnage.



## THANOS

Le « méchant » de l'histoire et évidemment le plus grand rival de Lanfeust. Comme notre héros au grand cœur, il est sensible au pouvoir du Magahomoth. C'est le frère d'un des érudits du conservatoire d'Eckmül et surtout un des ex-éèves du conseil. Il développe une puissance phénoménale et de très nombreux pouvoirs magiques. Il peut, entre autres, se téléporter dans des endroits qu'il a déjà visités. Il semble, en plus, posséder une capacité étonnante...

Bref, vous l'aurez compris, ce flibustier de tous les diables sera la plus grande menace pour votre groupe et tentera, à un moment, de mettre un terme à la vie sur Troy.



## HÉBUS

Le troll de l'équipe. Le bourrin, devrais-je dire. Hébus est un puissant et très agréable compagnon. Un peu rustre et dégoutant mais doté d'une puissance indispensable au combat. À l'origine, c'était un troll méchant qui tentait de tuer n'importe qui. Depuis qu'il a été ensorcelé par Nicolède, il est devenu le meilleur ami de Lanfeust. Son pêché mignon ? Les bonnes tavernes. Il se pourrait que certains de ses ennemis profitent de cette faiblesse pour le désensorceler et ainsi le retourner contre ses amis. Hébus faisant partie de la race des trolls, n'a pas de pouvoirs magiques spécifiques, mais sa force est indubitablement un atout majeur dans l'équipe. Il est toujours accompagné de quelques mouches dont la fameuse FININE qui sera victime de Glöööf.



gore. On ne compte plus le nombre de fois où le héros se fait couper un bras, arracher une jambe, perforer les entrailles ou autres délices du genre. Pourtant, comme Arleston le dit, le tout n'est pas glauque et reste amusant. Tant dans le trait que dans la façon dont les protagonistes abordent les batailles. Gotterdam ! À ce sujet, la bestialité et l'empressement d'Hébus dans les batailles sont torfants !

et les indifférents, tout rappelle l'appréciation des dieux de l'Olympe par rapport aux « mortels ». C'est mortel ! On retrouve, qui plus est, tout un ensemble de races de monstres sur terre comme les Trolls, le Glöööf ou encore, les deux « chiens de garde », Scollie et Apostille de Thanos. En bref, rien ne manque à mon bonheur !

### UNE QUÊTE PRINCIPALE PROCHE DU RPG

Le découpage de la BD est exactement celui d'un RPG. En effet, le héros apprend ses pouvoirs. Ensuite, un sage va l'aider en lui donnant la directive de sa mission et en lui spécifiant ce qui l'attend dans sa quête. Notre héros part alors pour en découvrir plus et est accompagné de quelques amis. Sur la route, il doit se battre et rencontrera de nombreux personnages qui rejoindront son groupe. Puis, il fera une rencontre avec le méchant principal de l'histoire. Le groupe sera « disloqué » et des événements feront intervenir des thèmes habituels comme la trahison, la fraternité, l'amour, l'amitié etc... Le héros, à force de bouger, finira par tomber dans des guerres, y prendra parti et s'attirera des faveurs et, en même temps, desoudres. Il fera appel à des forces occultes pour l'aider dans sa mission et finira par rencontrer le méchant de l'histoire qui a déjà versé beaucoup de sang. Une structure classique, donc, et proche d'un RPG mais qui ne vous laissera pas indifférent, croyez-moi.

### DES DIVINITÉS ET UN ASPECT MYTHOLOGIQUE

Eh oui, je reste le même et suis toujours aussi passionné de mythologie et de civilisations anciennes et Lanfeust est une ode à ce niveau : une mythologie propre, des divinités dans tous les sens et, surtout, une bonne petite morale à leur niveau. Entre Sphax, le dragon chinois qui aide Lanfeust, les dieux contre le pouvoir humain

### UNE QUALITÉ ESTHÉTIQUE CERTAINE

Tarquin est un dieu du dessin. Il suffit de voir ses décors et ses personnages pour s'en convaincre. Son style est impressionnant mais pas unique. En effet, si vous êtes un gros consommateur de mangas, vous pourrez remarquer pas mal de points communs entre les productions de Tarquin et ce qui nous abreuve chaque mois : les mangas. Nempêche : les filles sont magnifiques et des plus... comment dire... affolantes. Vous ne trouvez pas ?

Toutes les raisons citées ci-dessus font de Lanfeust de Troy une BD à découvrir pour tous les fans de RPG et qui peut nous rassurer sur deux points. L'héroïc fantasy est en grande forme et reste un domaine encore très vaste d'exploration et d'imagination, pour tous les médias. Il reste des Français capables de nous faire ressentir des émotions et de nous captiver par un simple support papier.

Je vous avoue avoir quelque peu peiné pour réaliser ce dossier car l'univers de la BD n'est pas mon fort. Néanmoins, j'espère avoir assez bien retraversé ce que peut donner la BD de Tarquin et d'Arleston, ou tout du moins vous avoir fait découvrir ce pur moment de bonheur qu'est Lanfeust de Troy.

Un grand merci encore à toutes les personnes qui m'ont aidé en me fournissant de nombreux éléments, comme monsieur Scott Arleston en personne, Laetitia de Soleil Productions et Maxime de Lanfeust.com

## LE SITE

Lanfeust est une BD mortelle. Preuve en est que de très nombreux fans ont tenté de s'exprimer sur le sujet et de parler de leur univers culte. Je voulais rendre un hommage particulier à Maxime, un jeune homme de 23 ans qui, depuis les débuts de Lanfeust, réalise un site. La reconnaissance est venue puisque c'est devenu LE site officiel de la BD d'Arleston et de Tarquin. Vous y retrouverez toutes les informations concernant la BD, les auteurs, Soleil Productions, et une tonne d'images insolites et de planches jamais publiées. D'un point de vue technique, on peut dire que le site est très agréable, bénéficie de polices géniales et d'une interface vraiment plaisante. Bref, un site rare de qualité et d'humilité. Vraiment, Maxime, chapeau et continue ainsi pour notre plus grand plaisir ! Pour vous y connecter, c'est très simple : <http://www.lanfeust.com>



## LE MAGAZINE

Pour vous démontrer à quel point Lanfeust a eu du succès : un magazine (10 numéros par an) consacré à l'univers de la BD heroïc fantasy française et baptisé Lanfeust MAG sort depuis 1999. Je ne connaissais pas cette information avant de réaliser le dossier et je vous avoue que, pour avoir jeté un œil sur cette publication, elle est très bien conçue. Vraiment pour les fans de BD. Il faut savoir, d'ailleurs, qu'avant que le premier cycle de Lanfeust soit complet, la série était régulièrement publiée dans Lanfeust mag, un peu comme DRZ dans V-Jump, il y a des lustres. Bref, si vous avez apprécié ce dossier, que vous aimez l'heroïc fantasy, les histoires de trolls ou de monstres imaginaires et que vous avez une grande sensibilité pour le talent artistique, faites moi plaisir : achetez ce magazine. Une vraie mine d'or pour les fans de ce style !



# INTERVIEW :



Scotch Arleston

Avant d'entendre le maître parler, je vais vous rappeler deux ou trois détails sur ce scénariste de génie. Il est né à Aix-en-Provence le 14/08/1963. Avant d'être scénariste pour de très nombreuses BD, notre homme vient du même milieu que nous : il était journaliste ! Mais pas journaliste comme il le comprend (voir interviews), il s'occupe de divers travaux et travaille même pour France Inter (les maîtres du mystère). Désigné par la profession comme « le mercenaire en écriture », il fait tout et n'importe quoi pour financer ses véritables ambitions : devenir auteur de BD. Avec son ami Paul Glaudel, ils se lancent dans l'aventure en publiant Manie Swing, une BD dans un pur esprit Spirou, en 1989 chez Alpen. Il continue à exercer d'autres talents et en 1992, il décide de consacrer sa vie à scénariser des BD. La même année, il crée « Les maîtres cartographes » chez Soleil Productions. À partir de là, son œuvre va s'étendre à plusieurs styles et il écrit des séries humoristiques comme Léo Loden, Tandori, et achève plusieurs BD basées sur l'heroïc fantasy : les feux d'Askell et Lanfeust de Troy. Quant au futur de notre homme, il est des plus - comment dire - animés...  
Maintenant que vous avez quelques renseignements sur ce scénariste pas comme les autres, voici une petite interview qui vous aidera à mieux cerner le bonhomme et son esprit.

Interview

### I : L'homme

1. Mon pseudo est Jay, le tien est Scotch. Pour quelle raison ?

Eh bien, disons que lorsqu'on a dix-huit ans, on ne réfléchit pas trop, et comme à l'époque, je buvais beaucoup de whisky, on m'a vite apposé une étiquette de Scotch.



2. Tu étais journaliste avant. Quel a été le dédicé qui t'a envoyé dans le monde de la BD ?

En fait, j'ai toujours voulu faire de la BD. Journaliste, c'était en attendant de. Ce n'est pas tant le travail de journaliste en lui-même qui me déplaçait, mais je ne concevais pas de représenter ma profession dans un journal du coin, genre « Le Provençal ». Pour moi, ce n'est pas du vrai journalisme, et comme si je voulais m'exprimer comme je le souhaitais, il fallait que je monte sur Paris et quitter cette ville que j'adore - Aix-en-Provence, j'ai choisi de rester dans le Sud. J'ai donc dû m'occuper de tout un tas de travaux, comme de la communication pour les entreprises. Ce genre de boulots chiant, quoi... Du coup, j'ai fini par réaliser mon rêve : travailler dans la BD. Tu sais, c'était mon premier objectif et je ne travaillais à l'époque que dans le but de gagner ma vie, et ainsi pouvoir débiter des projets plus sérieux.

3. Manie Swing, ça te dit quelque chose. Ça a vraiment été le premier choc dans cet univers ?

Le mot est bien choisi, c'est clair que Manie Swing a été mon premier choc dans la BD. J'étais lecteur de Spirou, enfant, et je voulais vraiment créer quelque chose dans ce style pour les enfants. Vu qu'avec Paul, on avait la même vision des choses, on s'est lancé dans Manie Swing. Je voulais absolument réaliser une BD classique dans un esprit tout public. On était vraiment ravis de faire ça pour des enfants. Mais le choc est intervenu et on s'est vite rendu compte que le public actuel - même parmi les enfants - avait beaucoup changé. On avait en fait trente ans de retard ! On s'est même aperçu que les mecs qui lisaient Manie Swing étaient plutôt de notre âge...

4. Tu exerces encore d'autres activités ou l'essentiel de ton travail repose sur le scénario ?

Depuis 1992, je ne suis plus que scénariste. Pour quel raison ? Parce que ça me plaît, tout simplement, et que je gagne très bien ma vie en m'adonnant à ce type de travail. Vu ma situation actuelle, je n'ai plus aucune raison d'accepter des boulots chiant. Car je peux te dire que décrire des rapports commerciaux pour Shell, la vie de chefs d'entreprise, faire des reportages pour Paris Match ou encore travailler pour des encyclopédies, ça ne m'a jamais passionné. Je te l'ai déjà dit, je faisais ça pour gagner de l'argent et c'est tout. On m'appelait d'ailleurs le « mercenaire en écriture ». Ça veut tout dire.

### II. LANFEUST

1. D'où t'est venue l'idée de Lanfeust ?

Sans paraître prétentieux, je pense que l'on peut parler de plusieurs idées.

2. Enfin, je voulais dire : comment t'est venue l'idée Lanfeust ?

En fait, je suis parti d'une première série qui s'appelle Les feux d'Askell, avec Jean-Louis Mourier. Il voulait une histoire se déroulant dans un univers heroïc-fantasy, mais il aime bien tout ce qui touche aux bateaux, à l'univers maritime. J'ai donc commencé à gamberger dans ce sens, et j'en suis venu à plein d'idées différentes. Une histoire se déroulant dans un monde maritime où le héros chercherait un pouvoir absolu et où toutes les personnes de ce monde posséderaient des pouvoirs magiques différents. Mais le scénario en devenait si chargé, si dense... J'avais trop de matière. Du coup, j'ai gardé sous le coude mon histoire de héros, et j'ai gardé ma jeune et jolie fille dans

## SCOTT ARLESTON

un univers maritime - ça a donné les feux d'Asklell. Deux ou trois ans plus tard, on voulait travailler ensemble avec Didier (ndlr : Tarquin) et j'ai ressorti mon histoire. Ça a donné Lanfeust.

### 3. D'où te viennent tes idées, habituellement ?

Je suis, de nature, quelqu'un de très curieux. Je regarde beaucoup de reportages et de documentaires à la télé ; je lis également beaucoup de revues - dites culturelles - tous les mois. J'en achète une dizaine, sur des sujets divers. Je suis curieux, je cherche donc énormément. Je lis aussi bien des revues d'astronomie, que sur la nature, les animaux, la science... De Geo à Ciel et Espace. Je pense que s'enrichir culturellement (pas au sens de l'enseignement) est très important. D'ailleurs, je pense ne pas me tromper en disant que tous les scénaristes, quels qu'ils soient, ont besoin de posséder une culture générale (au sens large du terme) très importante. Le mélange de tout ça, par la suite, me donne des idées. Je suis passionné par l'ethnologie et les civilisations antiques, par exemple. Je puise beaucoup dans ce genre de choses pour écrire.

### 4. Tu viens de me proposer l'herbe sous le pied. J'allais te demander si tu jouais tu n'étais pas passionné d'Histoire et de mythologie.

Ma maman était prof d'histoire/geo. C'est le genre de truc qui marque et qui m'a vraiment aidé dans mon travail. Tant le côté géographe que celui d'historien. Tu sais, avant d'écrire quoi que ce soit, je dessine une carte du monde telle que je l'imagine. J'ai besoin de repères cartographiques et géographiques avant de penser à une idée, à une histoire, cela va déterminer tout ce qui va suivre, et entre autres le scénario. Quand on y réfléchit, la géographie amène l'histoire (il me donne ensuite un exemple pour me prouver ce qu'il dit). En ce qui concerne les civilisations antiques, j'ai grandi dedans : dans la mythologie gréco-romaine. Pour moi, la mythologie contient toutes les histoires fondatrices du monde, mais aussi de ce qui se fait actuellement. Ça marque et inspire. Regarde : la première œuvre en matière d'heroic-fantasy remonte à cette époque-là : Prométhée, etc... Plus tard, j'ai découvert les mythes celtiques, qui ont bien évidemment été, eux aussi, une sacrée source d'inspiration.

### 5. Tu es un excellent scénariste BD. Tu n'aimerais pas écrire pour des jeux vidéo ou des films ?

Le jeu vidéo, j'ai déjà eu des propositions. Mais ça me



s'est pas fait (ndlr : pour cause d'accord sur un contrat, je reste discret là-dessus, pour ne pas nuire à Arleston). Mais j'ai d'autres projets dans ce domaine. Actuellement, on est en train de penser à une adaptation de Lanfeust. Mais nous n'en sommes qu'aux premiers balbutiements, et nous ne savons pas si cela aboutira à quelque chose. Du cinéma, j'en fais déjà ! Je suis actuellement en train de travailler sur une adaptation de Lucky Luke au cinéma. Tu sais, avec la folle emmenée par Astérix, on m'a contacté pour écrire le scénario d'une version live. En ce moment, je suis en train de terminer les dernières modifications.

Mais le cinéma reste un truc pour m'amuser. J'ai trop de contraintes dans ce média. C'est pour cela que je resterai à travailler dans la BD : tu peux y trouver tout ce que tu veux, sans de contraintes particulières au niveau budget. Dans un film, tout se calcule. Dès que tu penses une scène, il faut aussi penser à son coût. Alors que la BD me confère une liberté totale : découverture, acteurs, décors, budget... Et pourtant, je ne fais jamais dans la petite production. Lanfeust, c'est de la grande production. C'est comparable à du Lucs et du Spielberg en BD, sauf que nous n'avons pas les inconvénients du cinéma. Je suis un amoureux de la BD et je le restera.

### 6. Es-tu un joueur de RPG ?

On ne peut pas vraiment dire ça comme ça. Disons que j'ai touché à Donjons et Dragons au lycée vers la fin des années 70. C'était le seul jeu de rôle qui existait. La partie a duré deux ans ! C'est pour ça que je m'en souviens, mais je n'en ai fait qu'une seule. Je trouvais le principe fascinant mais beaucoup trop lourd à jouer (des règles à l'infini). Sinon dans la vie, je suis un grand joueur. Un véritable drogué même. Je joue à toute sorte de jeux : aussi bien aux jeux de société genre Monopoly jusqu'à de très nombreuses heures au Casino. J'ai aussi acheté une PlayStation. Mais je manque de temps pour jouer et puis j'évite de toucher à certains jeux en présence de mes enfants. Mais j'apprécie particulièrement Tomb Raider et Final Fantasy.

### 7. Ah tu joues à Final Fantasy ! Tu en penses quoi ?

C'est franchement bien l'aise. Par contre, certains jeux me mettent mal à l'aise. Resident Evil par exemple : c'est du gore glauque. Cette notion me gêne. Je suis partisan du gore mais à partir du moment où c'est utilisé dans un esprit de dérision. Le gore glauque, j'aime pas. C'est clair lorsque j'avais vingt ans, j'adorais les productions avec du sang. Tu réfléchis pas vraiment à la portée des choses à cet âge là. Mais lorsque tu commences à vieillir et voir vraiment des choses gore dans la vie, tu commences à réfléchir autrement. Par contre, les trucs exagérés et vraiment gore comme Evil Dead, ça me fait rire. Je trouve ça amusant. Mais je le répète pas de gore sans humour, sinon ça me plait pas.

### 8. C'est pas aussi un peu grâce à tes enfants que tu es ce raisonnement ?

C'est certain. Lorsque tu as des enfants, tu commences à réfléchir autrement et tu vis d'une autre manière.

### 9. Que penses-tu des courants venus du Japon ? mangas, jipponim ?

En fait je n'ai rien contre le principe. Tu tombes sur du sublime comme sur de la vraie merde. Le problème avec ce genre de choses, c'est que le Japon nous envoie plein de merdes. Par contre, tu prends un



Otomo dans le dessin ou un Miyazaki dans l'animation : c'est des génies ! Y en a peu, je trouve mais y en a quand même des mecs de talent. D'ailleurs, si tu es bien remarqué, Tarquin s'inspire un peu des mangas pour ses dessins.

Tiens pour te donner un exemple, Princesse Mononoke est le plus beau film d'animation que j'aime jamais vu. En terme de créativité, de beauté et d'animisme. En terme d'animation pure, le plus chef d'œuvre c'est Porco Rosso. Miyazaki c'est comme un fist fucking à Disney jusqu'au coude !

### 10. Tu as vu «le tombeau des lucioles» d'Isao Takahata ?

Non, mais j'aimerais bien le voir. Tout le monde m'en a dit du bien. Mais tu sais vu mon travail et ma famille, je n'ai pas trop le temps.

### 11. Ah ouais. C'est quoi tes horaires ?

Vu qu'on est en train de monter un atelier en ce moment, je vais au bureau vers 9h00 après avoir emmené mes enfants à l'école et je finis vers 18 h 00. Des horaires de fonctionnaire quoi. Mais le soir quand je rentre, je me mets au travail vers 21h 00 jusqu'à 1h du mat !

## III. LE FUTUR

### 1. Tu as des projets pour l'avenir ?

J'ai énormément de projets ! Je peux pas exactement dire lesquels pour l'instant mais j'ai plein de choses en attente ! Un nouveau projet de film, trois projets BD sur le feu et encore plein d'autres trucs. Le problème c'est que sur 3 projets par exemple seulement un seul aboutira... autant en avoir pas mal, tu ne crois pas ?

### 2. C'est sûr. Mais en ce qui concerne Lanfeust, tu as prévu une suite ?

En fait, la suite de Lanfeust est prévue depuis le début. Lanfeust de Troy n'était que le premier cycle de la série. Je peux te parler un peu de cette suite. Le deuxième cycle s'appellera Lanfeust des étoiles. Je me dirigerai nettement plus vers un délire SF. Mais attention, pas le genre de SF que l'on se représente. On dira plutôt Planet Fantasy. Tu sais ce genre d'histoire de voyages entre plusieurs planètes, le tout en restant dans un univers heros fantasy.

### 3. Ah ouais, je vois le genre Star Trek quoi.

Non pas exactement. Star Trek c'est encore trop de boutons partout, d'écrans tactiles. Bref, de technologies visibles. Ça n'est pas là mon but. Lanfeust et ses amis voyageront dans un vaisseau en bois.

### 4.!!!!

Mais ça restera de la SF car c'est l'expression même de ce qui nous touchera dans quelques années. C'est en parlant de l'idée de ce qui nous attend dans cent ans voire plus que j'en suis venu à me dire que la technologie ne sera pas aussi apparente dans le futur. Il te suffit de voir autour de nous à l'heure actuelle, elle commence à s'effacer. Disons qu'elle fait parti de notre quotidien et nous offre un certain confort. Pourtant, elle devient de plus en plus «invisible». L'exemple typique : les écrans deviennent de plus en plus plats et prennent de moins en moins de place. Tu sais, l'homme malgré les structures les plus technologiques, les plus soignées, aura toujours besoin de mettre le boxon. C'est un besoin de l'homme. Je trouve d'ailleurs que cette notion est bien représentée dans le cinquième élément. Cette histoire de petit appartement tout est réglé sur mesure (la douche, les toilettes, les meubles) - pourtant c'est le bordel partout. Ce qui prouve que l'homme aura toujours besoin d'affirmer sa personnalité en foutant son merdier. Je trouve que la SF actuelle est trop clean, trop propre. Moi, j'aime faire dans la grandiose et dans l'humain. Certains films ou même BD s'évertuent à te montrer comment fonctionne tel ou tel moteur ou à t'expliquer la technologie. Moi, je m'en fous, je préfère privilégier le côté relationnel et humain, la psychologie, les relations sociales.

### 5. Tu es donc sur la même longueur d'ondes que moi. Tu préfères les civilisations antiques et l'intérieur au parait et à la technologie.

C'est une chose certaine. La technologie ça évolue mais au bout de dix ans ça en devient ridicule. Les civilisations antiques, c'est indémodable... même si l'homme a évolué avec son temps, de l'intérieur, il n'a pas changé.

### Merci pour tout, Scott Arleston. J'espère discuter à nouveau avec vous. Ce fut un vrai plaisir !

Remerciements pour la réalisation de ce dossier à Scott Arleston, Loëttia de Solal Productions et bien sûr à Maxime et son sublime site Lanfeust.com ainsi qu'à Antoine, mon gentil beaufrère qui cherche à taper à la radio et à Claire, la sœur de Bon pour m'avoir prêtés leurs albums !

Ce mois-ci, on se détend comme on peut et moi, quand je me détends, ça veut dire que je dois tuer, détruire, désintégrer et défoncer tout ce qui bouge... Virtuellement, car, à part ça, je suis tout gentil, moi. Euh, où j'en étais ? Ah, oui ! Alors pour tout détruire, tout bien comme y faut, je vous propose une petite partie de Gigawing 2, un magnifique Shoot'em Up de chez Capcom. Sinon, on ne change pas nos habitudes, et on complète cette rubrique grâce à des news non-RPG.

Ben



CHOISISSEZ VOTRE BOULIER AVANT DE PARTIR AU COMBAT.



UNE BELLE INTRO EN IMAGES DE SYNTHÈSE.



DES MOUVEMENTS DE CAMÉRA TRÈS BIEN PENSÉS.

# Gigawing 2

## SPAAARK BOMBAAA !



EN GRID, ON ENTEND À PEU PRÈS ÇA LORSQU'ON DÉCLENCHE SA FURIE. AH ! LES VOIX DIGITS, C'EST L'EXTASE. CINQ VAISSEAUX, ÇA VEUT DIRE, CINQ SUPER ATTAQUES DIFFÉRENTES, QUI ONT TOUTES DEUX POINTS COMMUNS. LES ENNEMIS N'EN AIMENT AUCUNES ET ELLES DÉCHIRENT LES YEUX. POUR PREUVE, CES QUELQUES PHOTOS. SEUL REGRET : À PLUSIEURS, ON NE PEUT PAS EN DÉCLENCHER EN MÊME TEMPS, MAIS BON, ÇA AURAIT PEUT-ÊTRE ÊTÉ ABUSÉ ET, EN Y PENSANT BIEN, UN PEU INUTILE.

Vous vous souvenez, dans la même rubrique du dernier numéro, je faisais allusion à un shoot du nom de Gigawing 2. Il fallait que je vous en dise plus sur ce shoot spectaculaire de Capcom. Spectaculaire, c'est le mot. En effet, Gigawing 2 propose une mise en scène des plus impressionnantes ; il s'agit toujours d'un shoot en 2D mais, cette fois, les décors ont subi un lifting entièrement en 3D. Ce qui sera l'occasion d'admirer de splendides mouvements de caméra, zooms, rotations... Et tout ça dans des décors très fins. Cinq pilotes sont disponibles au départ, Kart, Cherry, Romi, Limi et Ralugo ; chacun possède son propre vaisseau de combat. Selon le vaisseau, la forme de tir change, celui-ci pouvant être un laser, un tir multi-directionnel, des missiles à tête chercheuse... La forme

de la furie change aussi, même si, au final, elles donnent toutes le même résultat (tout détruire à l'écran pendant quelques secondes). Cinq autres vaisseaux bien plus puissants sont à débloquer ; pour ce fait, il suffit de terminer le jeu avec chaque perso sans perdre de continu, et vous allez comprendre que ce n'est pas chose aisée. Le point le plus important de Gigawing 2, tout comme son prédécesseur, c'est d'avoir la possibilité d'utiliser un bouclier en restant appuyé sur A. Ce bouclier aura pour effets de vous protéger pendant quelques secondes, mais surtout de renvoyer les tirs sur toutes formes ennemies.



DES EFFETS TRÈS IMPRESSIONNANTS.



UNE BELLE PHOTO, N'EST-IL PAS.

L'utilisation du bouclier (appelé Reflect Laser ou Reflect Force) est primordial si vous voulez vous sortir d'un niveau sans perdre de vie. Le tout est de bien savoir quand utiliser un bouclier, et quand utiliser une furie. Reste maintenant la durée de vie, c'est vrai qu'il est beaucoup trop court - environ 20 minutes, mais 20 minutes de pur bonheur, accompagné d'une musique absolument somptueuse.

Ben



LE DERNIER BOSS VOUS DONNERA DU FIL À RETOURDRE, SURTOUT SI VOUS ÊTES SEUL.



Une galerie est à débloquer, avec pas moins de 110 images.



A vous les bonus quand vous détruisez un bon paquet d'ennemis.

## Déjà Roland Garros

Et oui, on y pensait plus, mais il manquait bien un jeu de tennis sur la PlayStation 2. Ce manque sera bien comblé (t'as vu Céline, cette fois, je ne me suis pas planté) par WTA Tennis. Le soft a l'air d'être beau, il veut



mieux quand on voit Virtua Tennis sur Dreamcast. Néanmoins, il part avec un petit avantage, c'est-à-dire que vous pourrez jouer avec les filles. Ah Kournikova, Hingis, Sanchez... Euh, non, pas Sanchez.



## Il arrive...



SoulCalibur 2 est certainement l'un des jeux les plus attendus du moment. Cela se comprend quand on voit à quel point le un était abouti. Voici la toute première photo (grrr !, ce n'est pas une femme) ; espérons qu'il garde ma Seung Mina.

## Vroooooom !!



Quelques nouvelles photos de Gran Turismo 3, nous montrant de nouveau les zoffies voitures qui brillent un peu trop. Bon, plaisanteries à part, Gran Turismo 3 va faire très mal et est l'un des jeux qui montrent le plus ce que la machine de Sony est capable de faire. Bon, c'est bon, arrêtez de bavarder !



## Mort de rire !

Bah oui, ils ressortent deux nouveaux jeux sur la Lynx d'Atari. Ah ! Vous l'avez déjà oublié.

Pour vous rafraîchir la mémoire, c'est la portable d'Atari. On pourrait alors se dire que s'ils ont choisi de ressortir cette console du placard c'est pour nous montrer ce qu'elle a dans le ventre, il serait temps. Ah ben maintenant, on voit bien, et ça confirme ce qu'on pensait déjà de cette portable... c'est de la merde. Pour vous en convaincre, voici les photos du jeu de Rally et du Shoot. Je vous épargnerai leur nom, vous vous en foutez.



... Dollet dukedom.  
 ... war with the Galbadia Army  
 ... requested "Garden" to dispatch "SeeD".  
 ... world renowned  
 ... special team "SeeD" from "Garden"  
 ... high-speed vessels in which they ride  
 ... about to land in Dollet dukedom.



Alors, qu'est-ce que j'ai de beau à vous proposer pour ce mois-ci... ? Et bien désolé, mais encore beaucoup de Square, Garnet et Zidane, la scène du bal de FF VIII, et Aya Brea dans une position à faire baver le moins pervers d'entre nous. Au fait, si vous ne voyez pas d'où sort la photo avec Vivi, pleine de couleurs, il s'agit juste de la pub Coca-Cola qui est sortie au Japon quelque temps avant le phénomène FF IX. Pour ce qui est de la bande, histoire d'être original (je fais ce que je peux), voici l'intro de la démo de FF VIII, offerte avec le jeu Brave Fencer Musashi Den, une scène qui diffèrait un peu de la version originale au niveau du costume de Squall, mais surtout de la musique.



ON ARRÊTE DE TIRER LA LANGUE ET ON ADMIRE.



© 2000 GAME ARTS

LES TROIS HÉROS DE GRANDIA II.



Ben

UN PEU DE ROMANTISME AVEC LUNAR.



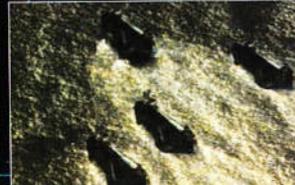
L'UNE DES PLUS BELLES SCÈNES AU MONDE, LA DANSE DE SQUALL ET RINOA.



テイオ (cv. 若原由子)



SHANA EN CHEVALIER DRAGON.





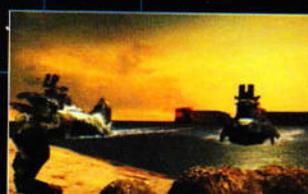
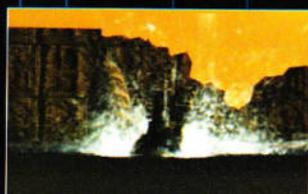
LE HÉROS FERA TOUT POUR SA DULCINÉE.



FFX VU PAR JOE MADUREIRA



LA FAMEUSE PUB COCA-COLA REPRÉSENTANT LES HÉROS DE FF IX.



## LA MYTHOLOGIE

## CELTES

LA RUBRIQUE MYTHOLOGIE EST UNE DES PLUS APPRECIÉES DANS LE MAG SELON VOS NOBLES RÉACTIONS PAR COURRIER OU PAR MAIL. VOUS M'EN VOYEZ TAVI CAR, COMME JE VOUS L'AI DÉJÀ PRÉCISÉ, AVANT D'ÊTRE FAN DE RPG, JE SUIS UN FAN DE JEU, AVANT TOUT, D'ANTIQUES CIVILISATIONS ET, EN PARTICULIER, DE COSMOLOGIES. BREF, APRES CETTE INTRO TRÈS PEU INTERÉSSANTE, ABORDONS LE VIF DU SUJET, À SAVOIR QU'EST-CE QUI VA COMPOSER LES PROCHAINS PAGES QUI VONT SUIVRE ?

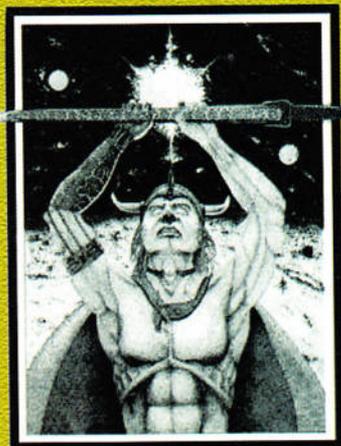
NOUS AVIONS COMMENCÉ À PARLER DE LA VIE DE CŪCHULAINN, LE PRINCIPAL HÉROS DES CELTES IRLANDAIS, NOUS ALLONS CONTINUER À VOUS PARLER DE CE PERSONNAGE TOUT DU COMMUN. ENSUITE, VU QUE NOUS AVONS VU LES PRINCIPALES LÉGENDES DES MYTHOLOGIES GAULOISE ET IRLANDAISE, NOUS NOUS ATTACHERONS AUX AUTRES CONCERNANT LES CELTES, À SAVOIR LE PAYS DE GALLES, VOIRE QUELQUES LÉGENDES PROPRES À LA BRÉTAGNE ARMORICAINE, COMME CELLE DU ROI MARC' QUI SE RÉCOUVRE ÉTRANGÈREMENT DANS UNE LÉGENDE IRLANDAISE, DU FESCE. EN BREF, NOUS ALLONS ABORDER LA TROISIÈME PARTIE DE LA MYTHOLOGIE CELTE QUI EN VERRA UNE DERNIÈRE CONSACRÉE AU CYCLE ARTHURIEN ET LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE, DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE GAMEPLAY RPG. EN ESPÉRANT QUE VOUS AIMEZ TOUJOURS AUTANT FOUILLER DANS LES VESTIGES DE NOTRE PASSÉ...

JAY, GLOBE TROTTER DES COSMOLOGIES

Nous allons commencer cette rubrique en évoquant une pensée qui n'a absolument aucun rapport avec ce qui va suivre, mais je me dois de répondre à votre inquiétude (dans le courrier) : qu'est-ce qui remplacera la rubrique mythologie, une fois que nous les aurons toutes épuisées (c'est pas demain la veille, je vous rassure) ? Disons que nous resterons dans le domaine de la civilisation et tenterons d'expliquer des facteurs propres aux cultures avec entre autres (américains, en tout cas) l'histoire de l'écriture. Je ne sais pas si ce sujet vous branche, mais vu l'importance que cela a dans notre vie de tous les jours et ce, depuis que le monde est monde, il me semble

vraiment important. Je pense donc qu'au lieu de baptiser cette rubrique mythologie, j'aurais dû rappeler culture avec des grands thèmes que nous développerons en fonction des années (si toutefois, le mag reste en vie... je touche du bois en espérant que oui). Bon, maintenant que je vous ai fait part de mon désir, faites moi savoir ce qui vous ferait plaisir et je tenterai de répondre au mieux à votre demande, en respectant toutefois mes capacités (n'oubliez pas que je ne suis pas un puits de science et que je ne connais pas tout sur tout... Ce qui me demanderait donc un certain temps d'apprentissage). Bref, réagissez... Merci.

Revenons à notre sujet principal : Cūchulainn. La mois dernier, nous avons abordé quelques étapes de sa vie, et notamment pour quelle raison a-t-il été surnommé de la sorte. Maintenant, voyons ce qu'il est devenu notre héros, une fois sa majorité atteinte.



Cūchulainn, deuxième partie

Pour vous replacer dans le contexte, notre héros du cycle Ulster, il est né chez Brichu, ainsi que Conchobar (son oncle) et les plus grands héros d'Irlande tels que Lugain. Connal Carnach. Avant de les inviter, Brichu leur rendit une visite et leur parla d'un concours qui désignerait le plus grand héros d'Irlande et, bien entendu, le souverain de l'Irlande magique, ainsi que quelques péchés qui leur permettraient une belle vie jusqu'à la fin de leur...

Le jour J, les trois héros, ainsi que de nombreux invités, arrivèrent et lorsque Brichu eut donné le coup

d'épée, il se retira et les laissa tous les trois seuls dans la même pièce. S'ensuivit alors une sacrée dispute et nos trois personnages en vinrent rapidement aux mains jusqu'à l'intervention de Conchobar et du plus vieux et fidèle homme d'Ulster, Ulster - un certain Senchú. Celui-ci déclara que la récompense serait partagée entre eux trois le soir même et qu'il valdrait mieux attendre que le roi de Connaught règle leurs différends dès le lendemain. Tous acceptèrent la décision empreinte de sagesse et la fête fut grande et se poursuivit jusque très tard dans la nuit. Pendant ce temps, retiré dans sa chambre, Brichu se demanda de quelle façon il pouvait monter les femmes les plus importantes du royaume d'Ulster les unes contre les autres. Il leur dit à chacune : "Je vous entends dans la cour, en ce moment même, vous serez la femme la plus importante du royaume d'Irlande". La nuit avait marché et Emer, Fedelm et Landair se précipitèrent

Elles se mirent même à courir. À l'écouloir de cette cavalcade, croyant être attaqués, les gens d'Ulster se barricadèrent et les femmes eurent beau frapper aux barricades, elles ne purent entrer. Seule Emer, aidée par la force de son Cúchulainn de mari, put entrer. Elle demanda son prix, mais rejointe par les deux autres, une querelle éclata à nouveau. De plus, les trois hommes se disputèrent à propos de la valeur de la récompense. Bref, un brochant innommable provoqué par Briuic.

Pour les départager, il fut convenu que les trois héros devraient se rendre auprès du char de CúRoí (le roi de Munster) et auprès d'Ailill de Medb - (un d'eux devant régler le différend).

Ils se rendirent en char à Dúrachur, le royaume d'Ailill. Arrivés là-bas, ils demandèrent à Ailill de les départager dans l'affaire du prix. Celui-ci leur explique qu'il ne pouvait pas faire une telle chose et finit par expliquer la ruse de Briuic. Les trois hommes furent fureux, contre l'homme qui les avait invités mais se résignèrent à y retourner le lendemain. Ils avaient décidé de prêter des cinquante femmes mises à leur disposition ainsi que du succulent dîner préparé. À la fin du repas, Medb pilla d'ailleurs les voir chacun leur tour en leur promettant le trône d'Irlande et en leur remettant à chacun une coupe en or particulier. Le lendemain, ils partirent et s'en retournèrent sur les terres de Briuic. Conall et Cúchulainn furent quelque peu retenus par des affaires, mais, après avoir combattu côte à côte, ils rentrèrent indemnes. Lorsqu'ils arrivèrent, pourtant, toute la cour était en deuil et pour cause, Lóegaire, arrivé avant, les avait déclarés morts. Les querelles furent stoppées par Suldam, le père de Cúchulainn, qui les invita tous à festoyer pour fêter leur retour. À la fête, une des personnes d'Ulster leur demanda s'ils ne devaient pas se retirer et laisser la place à quelqu'un car aucun n'était rentré avec une preuve du jugement d'Ailill. C'est là que nos trois héros sortirent la coupe donnée par Medb. Cúchulainn fut désigné vainqueur grâce à son coupe qui concrétaient la base de sa coupe. Mais les deux autres l'accusèrent d'avoir couché avec Medb pour la corrompre. Les gweiss se levèrent et une guerre se prépara. Mais, une fois de plus, le vieux Sencha les arrêta et leur demanda de se rendre, dès le lendemain, à CúRoí qui leur donnerait le verdict final. Les héros acceptèrent et se calmèrent, ils se rendirent donc, comme leur avait conseillé le sage, chez le roi de Munster, CúRoí. Lorsqu'ils arrivèrent, ils constatèrent que le souverain n'y était pas. Néanmoins, celui-ci avait prévu leur arrivée et ordonné à sa femme de les recevoir comme il se doit. Bliadn s'éleva et leur confia la protection de sa vie

chacun une nuit pour voir lequel était le plus apte. Lóegaire fut le premier à relever le défi, étant le plus âgé des trois. Il remplit sa mission, mais vers le début de la journée, un géant s'approcha du fort et, alors qu'il tentait de le repousser en lui envoyant des trunks d'arbres, en vain, le géant réussit, malgré tout, à attraper le malheureux Lóegaire qui sembla devenir tout petit face à la supériorité de son adversaire. Il se fit jeter par-delà le mur et, lorsque les deux autres le trouveront le lendemain, ils pensèrent qu'il avait tenté de franchir le fort par défi. Mais Lóegaire leur expliqua qu'il avait victime d'un géant. Le soir même, ce fut au tour de Conall et il fut victime de la même chose. La nuit d'après, ce fut au tour de Cúchulainn de garder le fort du roi de Munster. Le même géant revint mais Cúchulainn fit un saut prodigieux, entra dans sa gorge et lui arracha le cœur. Il n'eut plus le temps de se remettre de ses émotions puisqu'un deuxième géant tenta de le saisir. Il n'y parvint pas et, au moment où le héros d'Irlande allait donner le coup final, son adversaire abdoqua et fut dit, «époque ma vie et le vôtre me fait que tu voudras». Cúchulainn répondit qu'il voulait devenir champion d'Irlande et donc roi, et qu'ensuite deviendrait la dame la plus respectée de tout le royaume. Le géant accepta et disparut dans les brumes matinales.

CúRoí arriva le lendemain et, après avoir eu connaissance des exploits de Cúchulainn, il le déclare grand vainqueur et donc nouveau roi d'Irlande. Néanmoins, les deux autres continuent de se rebeller. Aussi, Cúchulainn qui ne supportait plus cette histoire, décida qu'il en était assez. Pourtant, quelques jours après, un ogre hideux vint à Emain Machae et défia quiconque au jeu de la décapitation. Il lança d'une seule voix : «ce soir, quelqu'un me coupera la tête et demain, je lui couperai la tête». Les trois héros refusant pas la et prenant l'ogre pour une bête primitive insensée, Muinremur accepta. Il lui trancha donc la tête, mais à la stupeur générale, l'ogre se leva et alla ramasser sa tête. Il revint le lendemain soir et ne trouva pas Muinremur. Il récompensa plusieurs fois avec des quermans différents, mais le schéma se reproduisit. Jusqu'au jour où Cúchulainn releva le défi. Il revint le lendemain et, lorsqu'il hurla le nom de Cúchulainn, le héros se présenta. Il posa sa tête et l'ogre, au moment de lever la hache, la retourna, de sorte que c'est le manche qui rencontra le cou de Cúchulainn. Aussi l'ogre leva à nouveau sa hache et, déclara de vive voix : «Maintenant, lève toi Cúchulainn, car de tous les héros de l'Ulster et même de toute l'Irlande, tu es le plus grand en termes de vaillance et



d'honneur. Tu es le champion des champions et le prix de Briuic, toi seul le mérites. To femme Emer est la première dame d'Ulster. Et celui qui le contestera verra sa vie en danger... Sur ces mots, l'ogre quitta la selle et redevint CúRoí, fils de Daire et souverain de Munster. Il assura ainsi que son jugement sur les trois héros serait définitif. C'est ainsi que Cúchulainn devint le plus grand héros d'Irlande et est désormais connu comme étant un demi-dieu dans les îles britanniques.

Maintenant que nous avons vu les trois rites les plus importants concernant l'Irlande (Dangus, Lug, Cúchulainn et le Thuatha Dé Danann), voyons les similitudes et les différences avec les dieux du Pays de Galles.

#### Pays de Galles

Les premiers celtes Goidels se seraient installés au Pays de Galles vers le VII<sup>e</sup> siècle avant notre ère. Aux îles et îles s'établirent dans la même région deux nouvelles races, les Britons (ou plus tard bretons) et les Belges. Deux branches importantes sont donc issues de ces invasions : les Irlandais et les Britons ou Bretons. La principale source de renseignements sur la mythologie galloise remonte au moyen âge, mais perçue pour le plupart, des traditions beaucoup plus anciennes. Les textes souvent cités sont d'ailleurs Pwyll, Penfedig, Dyfed, Branwen ferch Llyr, Manawydan fab Llyr, Math fab Mathowg. La littérature galloise, plus récente que l'irlandaise, est toutefois plus imprégnée de la religion chrétienne. Il existe néanmoins de très nombreuses ressemblances tant dans le contexte qu'au niveau des identités entre les deux mythologies.

Ainsi, les Enfants de Don sont comparables aux Tuatha Dé Danann, tout comme ceux de Llyr sont assimilés aux Fomorés. Certains dieux et héros ont également un per-





ours et une vie similaires. Gwyddion est Dama, Lug et Uis, Morrigan et Morrigan, le Dagda et Math, Mider et Medyr et Balor à Yspaddaden et bien d'autres encore.

On peut également remarquer une certaine ressemblance avec certains héros du cycle arthurien (les chevaliers de la Table Ronde) que nous verrons le mois prochain. Gwyddion est le fils de Dôn et on pourrait facilement l'assimiler à la déesse Danu.

Il a toutes les qualités : c'est un véritable génie. Néanmoins, ce héros dieu n'est réputé que dans deux contrées au Pays de Galles. C'est le dieu civilisateur, protecteur de la culture, des arts, et dieu bienfaisant. Il lui manquait donc un aspect guerrier ? Non, pas du tout, c'était également un chef d'armée exemplaire. Il excelle également en magie et est un bon créateur. Bref, tout pour plaire. Sauf que notre dieu a perdu son fils. Étant païliste, pour combler son manque, il créera les humains à partir de fleurs et de plantes.

Anarrod est l'unique fille de Dôn et la déesse protectrice de la constellation de Boréalès Corona. Elle a des relations spéciales avec son frère, doit naître un enfant. Lieu ou Llew, selon les dialectes. Celui-ci semble assimilé au Lug irlandais. Pourtant, on ne voit pas énormément de rapports, vu que Lieu est un héros peu employé dans la mythologie galloise. Les enfants de Dôn (les Tuathes gallois) donc sont les dieux des cieux. Ainsi, si Anarrod est la déesse de la Lune, Llys Dôn, la constellation de Cassiopeï et avec Gwyddion, la voie lactée, ils sont la dynastie galloise concurrente des Enfants de Llyr. Contrairement aux Enfants de Dôn, ceux de Llyr représentent

les éléments de la terre et du royaume marin. Ainsi, Bran et Manawyddan, les deux plus importants dans la mythologie galloise, sont respectivement les dieux des eaux et des tempêtes. Bran est sans conteste le dieu le plus important de cette mythologie. Découvrons-le.

**Bran**

C'est un géant dont la taille ne lui permet pas d'entrer dans une maison ou d'aller sur un bateau. C'est aussi un héros redoutable, particulièrement contre le royaume d'Irlande. Il aime voyager et ne craint aucun danger. Il est d'ailleurs constamment à la recherche de nouvelles terres et a même franchi les barrières de l'Au-delà grâce à la magie. Manawyddan, son frère, est très différent de lui. Il prépare les plaines propices à ses terres. C'est un excellent agriculteur et un conquérant hors pair. Il a aussi construit avec des os humains une forteresse capable de l'accueillir sur la presqu'île de Gower. Bran et Manawyddan ont également une sœur, Branwen. Dans le conte gallois, c'est ainsi que l'on explique la rupture entre le Pays de Galles et l'Irlande.

Le roi d'Irlande, Matholwch, accompagné de treize navires arrive à la cour de Harlech (au pays de Galles) et vient demander la main de Branwen. Après avoir délibéré avec son conseil, Bran accède à la requête du roi d'Irlande. Un seul conseiller de la cour n'a pas été consulté : Efnisien. Fureux, il mobilise les chevaliers d'Irlande. Avant que Matholwch se prépare à retourner en Irlande, mais le bon peuple gallois lui offre des présents d'or et d'argent qui calment ses colères. On lui donne même le fameux chaudron de résurrection qui permet de faire revivre les morts (vous savez, je vous en ai parlé dans le dernier numéro de Gameplay). Matholwch et Branwen quittent donc le pays de Galles et Branwen devient la reine d'Irlande. Malheureusement, la nouvelle à propos des chevaux mutilés se répand dans tout le pays. À cause de cet affront, Branwen s'occupe des cuisines. À partir de ce jour, les liens qui unissaient le pays de Galles et l'Irlande se rompent... Et pour de bon.

**Une guerre effroyable**

Branwen, mal traitée, veut avorter son frère. Elle confie une lettre à un otombeau. Bran reçoit le message et décide de réunir son armée et d'attaquer l'Irlande. Comme Bran était un géant, il fut obligé de traverser la mer à la nage, aucune embarcation n'étant suffisamment grande pour l'accueillir. C'est un des épisodes les plus connus de la mythologie galloise : celle où les Gallois traversèrent la mer sur son corps et gagnèrent ainsi la guerre. Une maison colossale fut construite pour le géant par les Irlandais vaincus. À l'intérieur, des piliers énormes pour la soutenir. Au sommet de chacun, des sacs remplis de victuailles. Efnisien, toujours aussi méfiant, examina les sacs et y découvrit, sans surprise, des hommes armés. Il les étrangla tous, les uns après les autres. Malgré

cet incident, l'Irlande et le Pays de Galles se réconcilièrent et, d'un commun accord, on décida que Gwern, le fils de Branwen, deviendrait roi d'Irlande. Mais Efnisien qui ne voulait décidément pas la paix jeta tantant dans les flammes. La guerre reprit presque aussitôt. Les soldats des deux côtés s'entre-tuèrent. Toutefois, les Irlandais conservaient l'avantage du chaudron magique, qui permet de relever les morts. Efnisien, toujours aussi vil et malin, se fit passer pour un mort, côté irlandais et détruisit le fameux chaudron. Les Gallois gagnèrent, mais à quel prix ? Des morts partout. Bran gravement blessé et une grande partie du pays de Galles dévastée. Le bon géant, triste et fatigué, demanda une dernière faveur à ses compagnons : qu'on lui tranche la tête et qu'on l'enterré sous la colonne blanche, à Londres. Une légende déclare d'ailleurs que tant que la tête de Bran s'y trouvera, l'Ile ne subira jamais de malheur. Elle est en quelque sorte protégée. Branwen, folle de chagrin, retourna au Pays de Galles où elle mourut.



Si le rite que je viens de vous raconter est le plus connu et le plus représentatif de la mythologie galloise, il faut encore savoir deux, trois petites choses sur les diverses divinités de ce pays. Outre les fameux Enfants de Dôn et de Llyr, on trouve, entre autres, pas mal d'autres divinités qui ont eu un rôle important dans les légendes locales. Math, le frère de la déesse Dôn, possédait le chaudron de l'opulence. Grâce à lui, il ne manquait jamais de nourriture, ni de femmes. Il jouait également des airs de harpe qui symbolisaient l'arrivée des saisons. Medyr, est le dieu des enfers et certains rituels contiennent des exploits en tant qu'ancien Yspaddaden (qui équivalait du géant irlandais Balor). Allié des Enfants de Llyr dans leur lutte contre ceux de Dôn, Pwyll, prince de Dyfed qui s'est rendu dans l'Anwn (l'au-delà), fut apprécié pour sa bravoure. Il tua, entre autres, le rival d'Arwen, le maître des lièvres. Puis il épousa Rhiannon, aussi appelée "la grande reine", celle qui chevauchait un cheval magique. Elle lui donna un fils, Pryddan. Celui-ci succéda à son père et devient roi de Dyfed mais aussi de l'autre monde.

Voilà, voilà... C'est tout pour aujourd'hui. On se retrouve le mois prochain pour la fabuleuse légende du roi Arthur, Excalibur, Merlin, Brocéliande, et tout le bordel. J'attends ça avec impatience.

Jay



**Liste des dieux et termes propres à la mythologie celtes**

**Les enfants de Dôn** : dynastie galloise en lutte contre les enfants de Llyr

**Gwyddion** : Fils de la déesse Dôn, Dieu bienfaisant et protecteur de la culture et des arts

**Arianrod** : Sœur et épouse de Gwyddion, Déesse de la fertilité et des cieux.

**Bran** : géant, Dieu des tempêtes marines.

**Manawyddan** : Frère de Bran, Dieu des eaux.

**Branwen** : Sœur de Bran et Manawyddan, épouse du roi d'Irlande Matholwch.

**Math** : Frère de la Déesse Dôn.

**Medyr** : Dieux des enfers.

**Yspaddaden** : Géant, allié des Enfants de Llyr.

**Enfants de Llyr** : Famille de géants, opposés aux Enfants de Dôn.

**Pwyll** : Prince de Dyfed, roi d'Anwn (ténébres).

**Rhiannon** : Epouse de Pwyll appelée aussi "la grande reine".

**Pryderi** : Fils de Rhiannon et de Pwyll.



## Consoles

Titre	Editeur	Genre	Machine	Date Jap /Date US /Date
Arcatera	Ubi Soft	RPG/Adv.	DC	NC/dispo/NC
Mercurius Pretty : End of Century	NEC Interchannel	RPG	DC	dispo/NC/NC
Never 7 : The End of Infinity	Kid	RPG	DC	dispo/NC/NC
Phantasy Star Online	Sega	RPG online	DC	NC/dispo/1er quart 2001
Quest of the Blademasters	Ripcord games	RPG	DC	NC/début 2001/NC
Rhapsody of Zephyr	Softmax/Falcon	RPG	Ps2	jan 2001/NC/NC
Sakura Taisen 3	Sega	TRPG	DC	janvier 2001/NC/NC
Shermoe 2	Sega	RPG	DC	janvier 2001/NC/NC
Tricolor Crisis	Victor Interactive	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Art collection	Working Design	RPG	PS	NC/1er quart 2001/NC
Black Matrix Cross	NEC Interchannel	RPG	PS	dispo/NC/NC
Eithea	Atlus	RPG	PS	dispo/NC/NC
Emblem Saga	ASCII	RPG	PS	dispo/NC/NC
Final Fantasy X	Square	RPG	Ps2	juillet 2001/fin 2001/NC
Final Fantasy XI	Square	RPG	Ps2	fin 2001/NC/NC
Hoshigami : Ruining Blue Earth	Maxtive	RPG	Ps	dispo/NC/NC
ICD	SCEI	RPG	Ps2	NC/dispo/NC
Summon Night 2	Banpresto	RPG	Ps	été 2001/NC/NC
Rune Jade	Hudson	RPG	Dc	dispo/NC/NC
Ragnacube	ArtDink	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Mystic Dragoon	Xing	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Favorite Dear 2	Epoch	TRPG	Ps	dispo/NC/NC
Survival Kids 2	Konami	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Medalot	Imagineer	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Zuku Zuku Hero	Media Factory	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Soul Zetter	Microcabin	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Harvest Moon : Back to the nature	Hudson	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Tomoko : New Hope	Enix	Adv RPG	Ps	dispo/NC/NC
Scobydoo	THQ	S Horror	Ps N64	NC/dispo/NC
Breath of Fire IV	Capcom	RPG	Ps	dispo/dispo/NC
Dark Cloud	SCEA	RPG	Ps2	dispo/dispo/NC
Jedi Copcon 2	Crave	RPG	Ps2	NC/NC/NC
Evil Dead	THQ	S-horror	Ps	NC/dispo/NC
Alone in the Dark IV	Infogrames	S-horror	Ps Dc	NC/début 2001/début 2001
Buffy the vampire Slayer	Fox Int	S-horror	Ps Dc	NC/début 2001/début 2001
Project X	Namco	RPG	Ps2	début 2001/NC/NC
Fear Effect : Retro Helix	Eidos	S-Horror	Ps	NC/début 2001/début 2001
1906 antarctique odyssey	Infogrames	S-horror	Ps2 X-Box	NC/2001/2001
Kamheral	Namco	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Star Ocean 3	Enix	RPG	Ps2	2001/NC/NC
Suikoden 3	Konami	RPG	Ps2	2001/NC/NC
Aldyn Chronicles : The First Mage	THQ	RPG	N64	NC/dispo/NC
Golden Sun	Nintendo	RPG	GB Advance	2000/NC/NC
Chocobo Mysterious Dungeon 2	Square	RPG	Wonderswan	2001/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	dispo/NC/NC
Nigeronpa	SNK	RPG	Neo Geo Pocket	NC/dispo/NC
Carrier	Jaleco	S-horror	Ps2	dispo/mars 2001/NC
Onimusha	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	dispo/NC/NC
Arc the Lad : collection	Sony	TRPG	Ps	NC/NC/NC
The Legend of Zelda	Nintendo	A-RPG	GameCube	NC/NC/NC
Resident Evil Zero	Capcom	S-horror	N64/GameCube	courant 2001/NC/NC
Aldyn Chronicles : the First Mage	THQ	RPG	N64	NC/16 Mars/NC
Mysterious Dngson : Shiren the Wanderer 2	Nintendo	RPG	N64	dispo/NC/NC
Earthbound B4	Nintendo	RPG	N64	NC/NC/NC
Paper Mario	Nintendo	RPG	N64	dispo/début 2001/NC
Legend of the Sea King	Victor Interactive	RPG	N64	NC/NC/NC
Ring of Red	Konami	T-RPG	Ps2	Dispo/Mars 2001/NC
Silent Hill 2	Konami	S-horror	Ps2	Début 2001/Aout2001/NC
Lunatic Dawn Tempest	ArtDink	RPG	Ps2	NC/NC/NC
Dark Cloud	Sony	A-RPG	Ps2	Dispo/courant 2001/NC
Tales of Eternia	Namco	RPG	Ps	dispo/début 2001/NC
Volfoss	Namco	RPG	Ps	NC/NC/NC
Eternal Eyes	Sunsoft	RPG	Ps	Dispo/début 2001/NC
Dragon Warrior VII	Enix	RPG	Ps	Dispo/début 2001/NC
Record of Lodoss War	Conspiracy Games	T-RPG	DC	Dispo/dispo/NC
LQL	ASCII	RPG	DC	Dispo/NC/NC
Pokémon Crystal	Nintendo	RPG	GBC	Dispo/NC/NC
Magi-Nation	Interactive Imagination	RPG	GBC	NC/Printemps 2001/NC
Napoléon	Nintendo	T-RPG	GBA	Début 2001/Juillet 2001/NC
Quest 2	Imagineer	RPG	N64	NC/NC/NC
Atelier Lillie	Gust	RPG	Ps2	NC/NC/NC
Shadow Hearts	Sacnoth	RPG	Ps2	NC/NC/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 (Consol...)". The address bar shows "http://www.cybersofts.com/". The website header features the logo "CYBERSOFTS.COM" and the tagline "LE SITE DE COMMUNAUTÉ 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", "News en Direct", "Derniers Articles PLAYSTATION 2", "Derniers Articles (Autres supports)", "Demos PC", and "Actualité du Site". The left sidebar contains a vertical navigation menu with categories like "CONSOLES", "News", "Previews", "Tests", "PC", "AIDES DE JEUX", "SOLUCES", "TIPS", "AGORA", "PETITES ANNONCES", "BOUTIQUES", and "VIDÉO". The bottom of the page includes a "Zone Internet" logo.