

Joypad

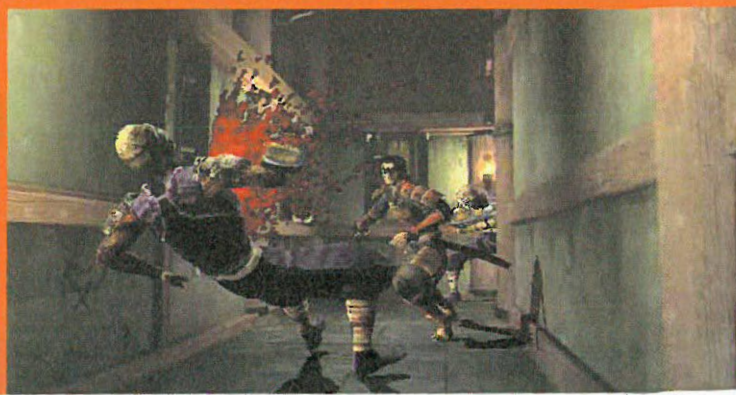
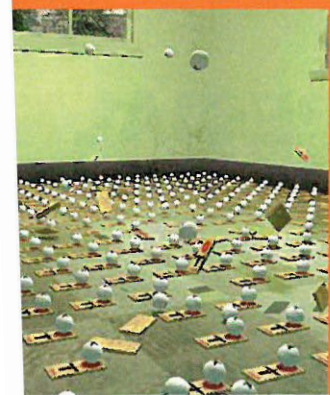
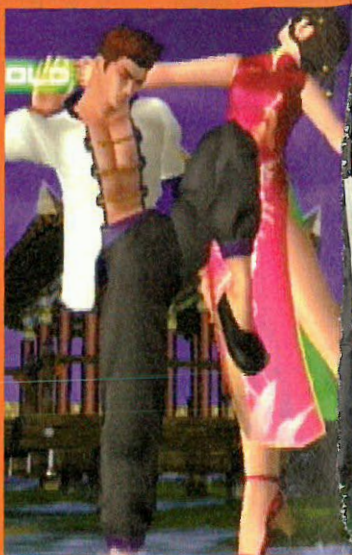
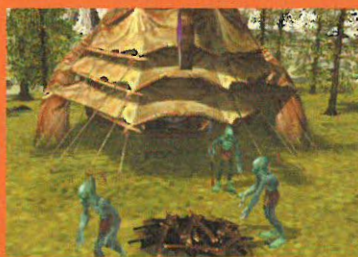
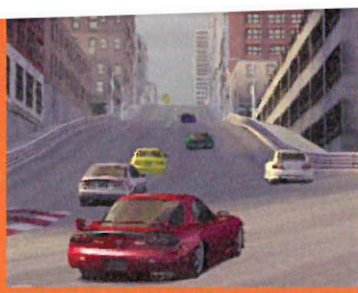
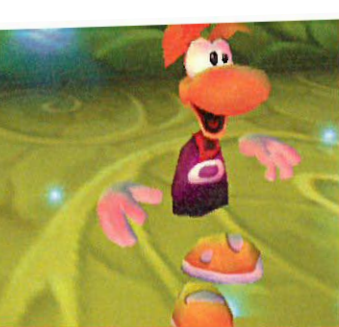
N° 97 Mai 2000

- Dreamcast
- PlayStation 2
- X-Box

**Quelle est ?
la meilleure**

NOTRE DOSSIER SPÉCIAL
Les développeurs répondent
et prédisent l'avenir du jeu vidéo

Supplément gratuit à Joypad 97. Ne peut être vendu séparément.



Les consoles



LA DREAMCAST : p. 4



LA PLAYSTATION 2 : p. 8



LA X-BOX : p. 12

Les interviews



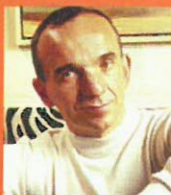
B. Bolcato : p. 16



G. Caturano : p. 18



T. Hawkins : p. 20



P. Molyneux : p. 22



D. Perry : p. 24



F. Raynal : p. 26

Le verdict : p. 28

LES

Leur arrivée est imminente. Les nouvelles consoles emboîtent le pas de la Dreamcast. Les joueurs se retrouvent une fois encore devant un dilemme cornélien : que choisir ? Faut-il attendre ? Si oui, combien de temps ? Etc. Il convenait donc de faire le point et de dresser le profil de ces serial gamers, ces consoles qui devraient nous en montrer de toutes les couleurs ou qui, comme la Dreamcast ou la PlayStation 2 en import, tentent d'imposer de nouveaux standards de jeu. Pour l'occasion, différents développeurs nous ont aidés dans notre démarche. Après tout, ces derniers sont aux premières loges ! Ils nous éclairent ainsi sur les forces et les faiblesses des nouvelles machines, sur leur potentiel, sur leurs chances dans un avenir déjà proche. Peut-on alors répondre à la fatidique question du : quelle est la meilleure ? La réponse ne doit-elle pas prendre en compte les différents publics, les différentes façons de jouer aujourd'hui ? A vous de vous faire votre idée. Nous vous livrons ici les éléments de réflexion d'un sujet bien plus complexe qu'il n'y paraît.

LES CONSOLES

SEGA DREAMCAST



Simple
ET EFFICACE



Soul Calibur



Power Stone

Sortie la première parmi les consoles nouvelle génération, la Dreamcast est équipée de technologies principalement issues du monde PC, moins évoluées que celles de ses concurrentes. Pourtant, les jeux actuels montrent qu'elle ne va pas se laisser battre facilement !

Chez Sega, l'histoire se répète. Une fois de plus, le constructeur japonais est le premier à attaquer le marché d'une nouvelle génération de consoles, avec tous les avantages et inconvénients que cela apporte. Mais là, les ingénieurs nippons de Sega ont bien bichonné leur bébé. Après tout, il paraît que la Dreamcast est l'une des dernières chances de Sega de rester l'un des grands du monde de la console ; pas question donc de rater son coup. Le cœur de la console est composé d'un processeur Hitachi SH4. Cette bestiole fait office de chef d'orchestre pour tous les autres composants de la machine.



Shenmue

Cadencé à 200 MHz, on ne peut pas dire que ce processeur soit le top de la technologie actuelle, mais cela reste un excellent choix en termes de prix/performances. Une comparaison grossière avec la puissance d'un PC lui donne quatre fois les capacités de calcul d'un



NFL 2K



NBA 2K



Rayman 2



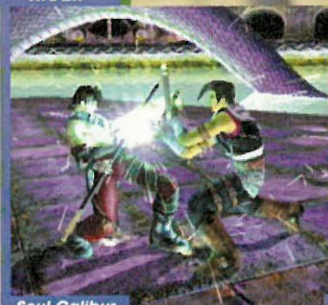
NFL 2K



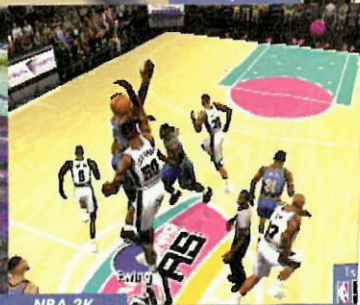
Crazy Taxi

Pentium II 266 MHz. Autre avantage non négligeable, il n'est pas difficile à programmer et les documentations pour en tirer le maximum sont nombreuses et facilement accessibles pour les programmeurs. Comme ses concurrents, Sega met en plus au service des développeurs de jeux toute une équipe de programmeurs qui connaissent la machine sur le bout des doigts afin de les aider à surmonter la moindre difficulté technique.

Epaulés par le processeur 3D PowerVR CLX1 de VideoLogic (fabriqué par NEC), les graphismes 3D dont est capable la Dreamcast supportent sans problèmes la comparaison avec les derniers titres PC et les premiers jeux PlayStation 2. Soul Calibur, Dead



Soul Calibur



NBA 2K

or Alive 2 ou Shenmue sont les preuves de la puissance de ce tandem de puces. Pourtant, techniquement, le processeur CLX1 ne fait pas le poids face aux dernières cartes 3D pour PC. Mais sur une télévision où le nombre de points composant une image est bien moindre que sur un moniteur d'or-

dinateur, ses performances suffisent largement pour l'instant. Ses capacités en termes d'effets sont de plus assez étendues pour offrir aux concepteurs de jeux de quoi s'amuser et nous en mettre plein les yeux. Surtout que la qualité de la sortie vidéo, qui dispose d'un processeur pour « laver » les signaux qui partent vers la télé, est d'un niveau rarement vu. On est loin de la Nintendo 64 et de ses couleurs qui bavent. Même la PS2 semble inférieure, mais on peut difficilement en juger avec les jeux disponibles.

Côté sonore, la puce Yamaha de la Dreamcast (nommée AICA) est un petit bijou. Capable de gérer 64 voix, elle sait aussi générer des effets complexes comme la reverb (sorte d'écho) et le son 3D. Le cœur de cette puce est en fait un excellent processeur RISC de la

FICHE TECHNIQUE DE LA DREAMCAST

PROCESSEUR : Hitachi SH7750 (famille SH-4) à 200 MHz délivrant 360 MIPS/1.4GFLOPS

MEMOIRES : 16 Mo de RAM centrale, 8 Mo de RAM vidéo et 2 Mo de RAM dédiées aux sons.

PROCESSEUR GRAPHIQUE : VideoLogic/Nec PowerVR CLX1

PROCESSEUR SONORE : Yamaha AICA

SUPPORT DE STOCKAGE : GD-Rom (Gigabyte Disc). 1 Go de données maxi. Lecture 12X

EXTENSION INCLUSE : modem 33.6 kbps, upgradable.

SYSTEME D'EXPLOITATION : Windows CE et SegaOS.

PRIX PUBLIC : 1 690 F TTC

société anglaise ARM.

Même si la Dreamcast ne possède pas de DVD, le GD-Rom (également fourni par Yamaha) permet de stocker 1 Go de données. Presque deux fois plus qu'un CD classique. Largement de quoi contenir la plupart des jeux tout en limitant le piratage. Malheureusement, impossible de regarder des films avec cette console, et cela risque de jouer rapidement en sa défaveur lorsque Sony et Microsoft commercialiseront leurs modèles. En revanche, le fait d'intégrer un modem dès le départ garantit que la Dreamcast va rapidement disposer de nombreux jeux online. Et ça, c'est

un gros point positif. Les jeux sur Internet contre de vrais humains, c'est passionnant et vraiment nouveau sur console.

Le seul véritable problème de cette machine va apparaître dans les 12 prochains mois. Au moment où les programmeurs atteindront la limite de ses capacités, la qualité des prochaines générations de jeux PlayStation 2 et des premiers titres X-Box risque de creuser l'écart. La qualité visuelle des produits des dernières consoles devrait logiquement dépasser sensiblement ce qui se fera alors sur Dreamcast. Cela dit, le problème n'apparaîtra pas forcément sur tous les jeux, car, comme sur PC, de nombreux titres

seront développés en parallèle sur toutes les consoles. Et pour économiser les frais de développement, ces jeux baseront leurs graphismes sur la console la moins puissante (a priori la Dreamcast) et donc n'exploiteront pas toute la capacité des autres machines. A la fin des années 80, on avait connu le même problème quand les jeux étaient adaptés de l'Atari ST vers l'Amiga500. Bien que ce dernier était plus puissant, les jeux ne le mettaient pas vraiment en valeur puisqu'ils étaient convertis rapidement et à moindre coût depuis les versions Atari.

Si Sega arrive à réellement promouvoir l'aspect Internet de sa machine et continue à proposer suffisamment longtemps des jeux qui soutiennent la comparaison avec la PlayStation 2, la Dreamcast devrait réussir à se faire une place au soleil malgré la lutte sans merci qui va l'opposer à la PS2 à Noël prochain.



Shermue Soul Calibur



Ready 2 Rumble



Rayman 2

LES CONSOLES

SONY PlaySTATION 2



LA PUISSANCE
À L'ÉTAT BRUT

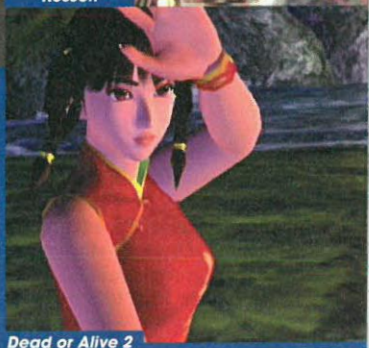


Onimusha

Pouvoir toucher avant tout le monde ce bijou de technologie, appuyer sur le bouton Power et savourer le logo qui s'affiche font partie des plaisirs de notre métier. Mais quand les premiers jeux déçoivent, il n'est pas facile de faire la part des choses. Alors, la PS2 est-elle une console décevante ou encore mal connue des développeurs ?



Kessen



Dead or Alive 2

Déjà plus d'un million de consoles vendues au Japon. Pas de doute, la PlayStation 2 avait déjà convaincu les joueurs nippons avant même de montrer de quoi elle était capable. Et malheureusement, les premiers produits disponibles sont loin d'être les bombes que l'on attendait tous. D'un point de vue technique, ils sont même assez décevants. Non seulement les graphismes d'un Ridge Racer V sont pauvres par rapport aux capacités techniques annoncées par Sony mais en plus le look de tous les premiers jeux souffre d'un mal commun : l'aliasing. On a l'impression que les décors et les personnages ont été dessinés par des graphistes ne connaissant que les traits verticaux et horizontaux. Les lignes sont hachées, les diagonales ont des allures d'escalier et les textures (sur le sol surtout) donnent l'impression de bouger toutes seules. Si ça n'empêche pas les jeux d'être funs, cela déçoit. Dead or Alive 2 sur Dreamcast bénéficie de

graphismes plus fins, ce qui, évidemment, hérisse les fans de la PS2. Mais n'allez pas croire que la nouvelle création de Sony soit une console ratée...

En fait, cette machine est complexe, très complexe. Rien que son processeur principal

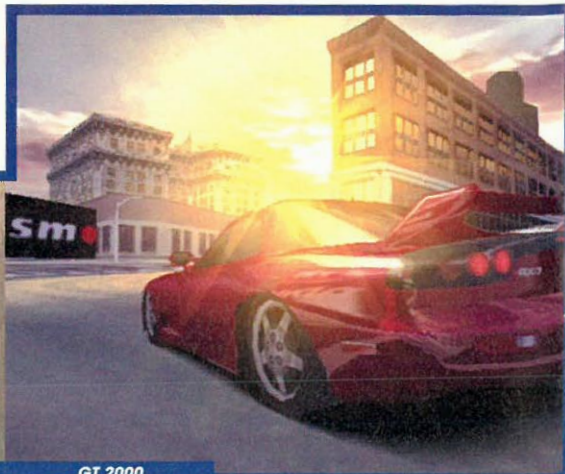
(l'Emotion Engine) est divisé en 5 parties, chacune chargée d'une tâche spécifique. Apprendre à contrôler chacune d'elles et maîtriser toutes les capacités de la console vont prendre du temps à tous les développeurs, actuellement en pleine formation. Du coup, les premiers jeux n'exploit-



Tekken Tag Tournament



Onimusha



GT 2000

tent pratiquement que le cœur de l'Emotion Engine, relativement connu des programmeurs (basé sur le processeur MIPS III), mais laissant de côté les unités vectorielles, véritables piliers de la puissance de la PlayStation 2. Appelées VU0 et VU1, ces dernières seront chargées, à terme, de calculer les millions de polygones à afficher. Pour le moment, les programmeurs ont le nez dans les bouquins de Sony pour apprendre à tout faire fonctionner. Bref, on n'a encore rien vu.

Pourtant, grâce à ce processeur central à 295 MHz, développé par Toshiba et entièrement dédié au calcul d'images 3D, les deuxièmes et troisièmes générations de jeux devraient remettre les pendules

à l'heure. Si tout se passe bien, les titres disponibles lors de la sortie européenne feront honneur à la console. Certains développeurs pensent même qu'à terme, la PS2 sera capable de rivaliser avec la future X-Box de Microsoft dont les composants seront pourtant plus modernes. Evidemment, tout ça reste théorique : on aimerait déjà bien voir de quoi est capable la PS2. Le fossé devrait être encore plus grand que pour la première PlayStation, même si l'écart entre un Ridge Racer et un Gran Turismo 2 est déjà frappant.

Le processeur graphique est également sous-exploité pour le moment. Sa technologie devrait lui permettre d'afficher des images aussi fines que ce qui

existe sur PC ou Dreamcast et d'éviter les effets d'aliasing. Mais tout comme l'Emotion Engine, le Graphics Synthesizer est encore une énigme pour les programmeurs qui commencent seulement à entreprendre son potentiel. D'après les dernières rumeurs, certains titres ne l'exploiteraient même pas et n'utiliseraient que l'Emotion Engine pour calculer les images 3D ! En tout cas, vu la qualité d'affichage des films en DVD, on est rassuré sur un point : la PS2 peut afficher des images très nettes, sans couleurs qui bavent façon N64.

Le fait de pouvoir stocker des jeux en DVD devrait également apporter des améliorations notables : séquences cinématiques d'une qualité irréprochable, nouvelles fonctions directement incluses dans le jeu, etc. On peut ainsi imaginer trouver des interviews des développeurs filmées, la bande sonore du jeu en qualité CD (Dolby Digital dans le meilleur des cas) voire des indices pour un jeu d'aventure sous forme de séquences vidéo. Les possibilités sont énormes et tout tiendrait sur un seul disque. Pour le moment, les jeux PS2 sont toujours sur de simples CD (sauf Dead or Alive 2).

FICHE TECHNIQUE DE LA PLAYSTATION 2

PROCESSEUR : CPU 128 bits Emotion Engine à 294,912 MHz

MEMOIRES : 32 Mo Direct RDRAM + 4 Mo de mémoire cache VRAM pour le processeur graphique.

PROCESSEUR GRAPHIQUE : Graphics Synthesizer à 147,456 MHz

PROCESSEUR SONORE : Sony SPU2 (48 voix, plus logiciel) avec 2 Mo de RAM
Processeur IOP I/O intégrant le CPU Core PlayStation CPU+ à 33,8688 MHz ou 36,864 MHz (au choix)

SUPPORT DE STOCKAGE : CD-ROM (24X) et DVD-ROM (4X)

INTERFACES : ports manette (x2), slot Memory Card (x2), sortie audio/vidéo, sortie optique digitale, ports USB (x2) et iLink (x1), slot PC Card PCMCIA Type III (x1)

SYSTEME D'EXPLOITATION : OS spécial de Sony

PRIX PUBLIC : 2 400 F TTC (environ)

Tableau comparatif

	PLAYSTATION 2	DREAMCAST	X-BOX	PLAYSTATION
Processeur (CPU)	Emotion Engine (Sony - Toshiba) 295 MHz	Hitachi SH-4 200 MHz	Custom Pentium III à 600 MHz	MIPS 32 bits, 34 MHz
Puissance CPU	500 MIPS*	360 MIPS*	Non disponible	30 MIPS*
Mémoire	32 Mo de RDRAM + 2 Mo son + 4 Mo cache vidéo + 2 Mo processeur IOP	16 Mo de RAM + 8 Mo vidéo + 2 Mo son	64 Mo de RAM DDR	2 Mo de RAM + 1 Mo vidéo + 512 Ko son
Puissance graphique	entre 20 et 55 millions de polygones/seconde	4 millions de polygones/seconde	150 millions de polygones/seconde texturés	360 000 polygones/seconde
Nombre de voix sonores	48 + logiciel	64	64	24
Système de stockage/vitesse	CD-Rom/DVD 4X (de 4,7 Go à 8,5 Go)	GD-Rom (1 Go, 12X)	DVD 4X	CD-Rom (660 Mo, 2X)
Modem	A venir	33,6 Kbps (up-gradable)	A venir	non

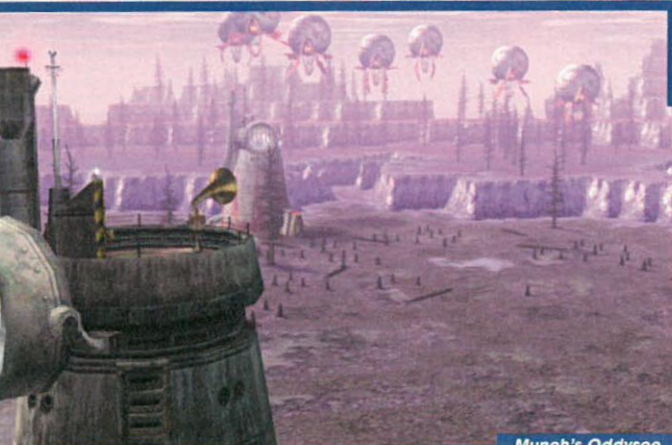
* : MIPS = millions d'instructions par seconde

Autre point important : le son. La PS2 est équipée d'un processeur nommé SPU2 qui gère 48 voix. Il est possible d'en gérer plus mais il faut alors faire appel à la puissance de calcul du reste de la console. Pour stocker les sons, les musiciens disposent de 2 Mo de RAM ce qui devrait largement suffire, surtout quand on les compare

aux 512 Ko de la première PlayStation. Pour bien profiter des DVD, cette puce sait aussi décoder les formats audio Dolby Digital et DTS. Ces formats Home Cinéma permettent de distribuer le son sur 5 enceintes et de rencontrer vos voisins plus facilement...

Considérant tous les ports dispo-

nibles, l'avenir de la PS2 s'annonce riche en périphériques de toutes sortes. Les deux plus importants seront sans doute le modem et le disque dur, qui devraient permettre à cette console d'exploiter tous les aspects d'Internet dont évidemment le jeu online. Sony compte bien devenir un des leaders dans ce domaine et fait en sorte que la seule machine dont vous ayez besoin soit une PlayStation 2. Quand je vous dis qu'on n'a encore rien vu...



Munch's Oddysee

ESPN Snowboarding

L
ES CONSOLES

Microsoft X-Box



LA BOÎTE À FUN
DE BILL GATES



Démo technique



Démo technique

Malgré l'annonce de Microsoft et la présentation de quelques démos, la X-Box reste encore bien mystérieuse. Prévue pour fin 2001, elle n'existe en fait pas encore. Mais une chose est claire : Microsoft veut manger du Sony au petit déjeuner et fait tout son possible pour que la digestion se passe bien.

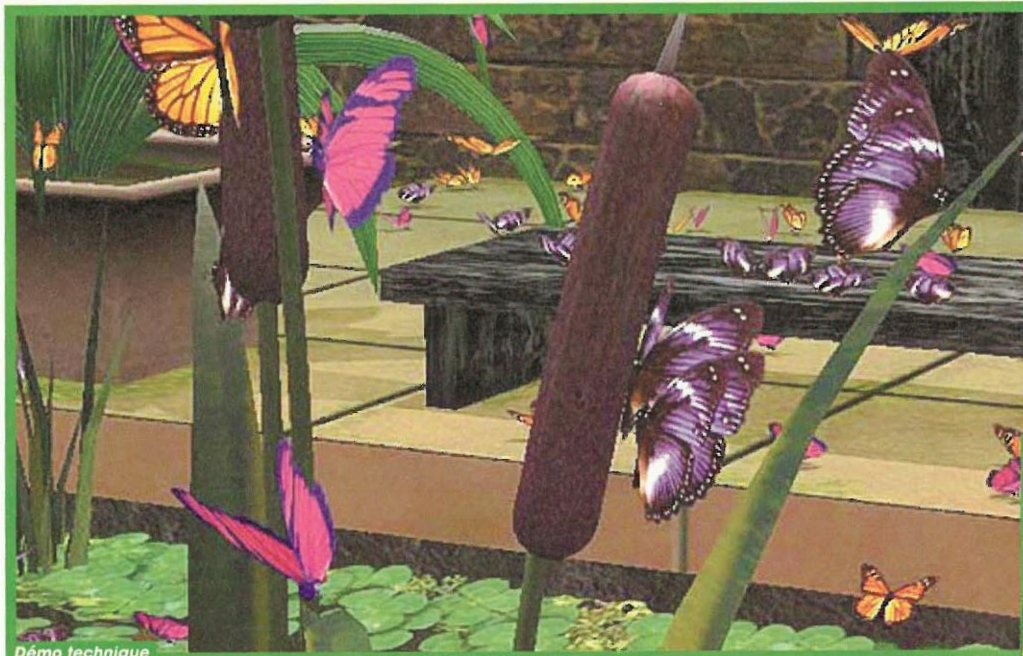
Quand on s'appelle Microsoft (MS), que l'on règne sur l'empire des PC et que l'on est occupé à mettre la main sur tout ce qui touche de près ou de loin à Internet et à l'informatique, les nouveaux marchés à conquérir peuvent se faire rares. Les bonnes idées, ça n'est pas si courant. Du coup, la possibilité de voir une société de la taille de Sony faire de l'ombre à ses projets n'a pas dû plaire à Bill Gates et à sa troupe. Car, lors de l'annonce de la PlayStation 2, il est clairement apparu que Sony allait devenir un concurrent sérieux pour les futurs projets de MS. Les jeux et Internet sont les deux utilisations

les plus courantes des PC à la maison. Laisser Sony installer tranquillement sa PS2 dans les salons pour remplir ces mêmes rôles n'était donc pas possible.

Du coup, Microsoft s'est lancé dans le développement d'une console de jeu, largement basée sur l'architecture des PC. Mais contrairement à ce que l'on pourrait croire, ça n'a pas été simple. La X-Box est en fait le bébé d'un groupe d'ingénieurs qui travaillaient sur la WebTV de Microsoft (un boîtier permettant d'utiliser Internet sur une simple TV). Cette idée de console était loin d'être un projet important pour Microsoft, ces

derniers ont même dû convaincre leurs patrons de les laisser s'engager dans cette voie. Pour la petite histoire, sachez qu'un bon nombre d'entre eux viennent, en fait, de chez 3DO. Après l'échec du projet M2 et la revente à Samsung de toute l'équipe, c'est à WebTV (et donc à Microsoft) que Samsung a vendu à son tour cette technologie. Même si la X-Box n'utilise rien du M2, ils ont enfin, après toutes ces années d'attente, la possibilité de faire réellement une console de jeu.

Le cœur de la X-Box a pour base un Pentium III à 600 MHz intégrant de nouvelles fonctions.



Démo technique

On peut même penser que ce sera en fait une évolution du Pentium III dont le nom de code est Willamette et qui arrive sur PC à la fin de cette année. Sa fréquence sera éventuellement supérieure en fonction des technologies disponibles dans un an. Comparé

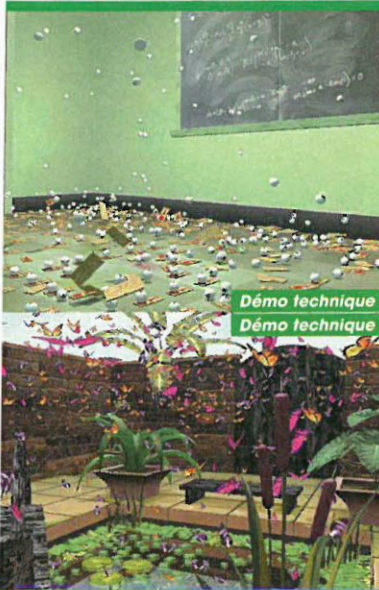
aux 295 MHz de l'Emotion Engine (EE), on pourrait croire que rien qu'avec ça, la X-Box va écraser la PlayStation 2. En fait, les PIII sont des processeurs généralistes, conçus pour faire fonctionner aussi bien un traitement de texte qu'un jeu. Alors que dans le cas

de l'EE, le processeur n'a qu'un seul but : calculer des scènes 3D affichées par un processeur dédié. Cela dit, l'avantage pour Microsoft est que les développeurs PC devraient mettre très peu de temps à maîtriser le cerveau de la X-Box, même si Intel modifie un peu la bête pour l'adapter au marché des consoles.

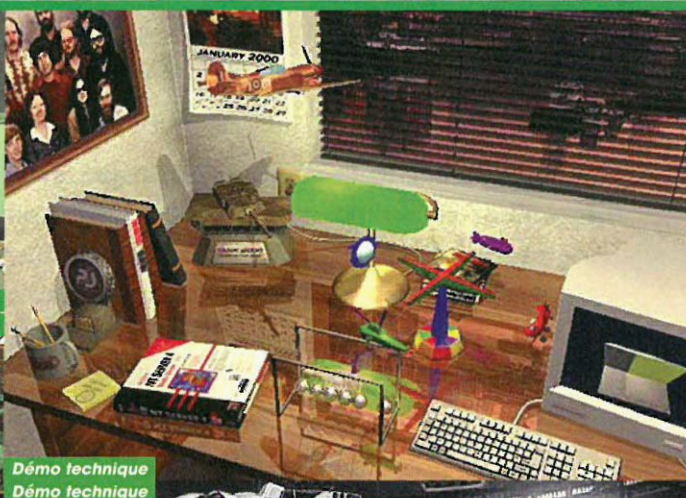
FICHE TECHNIQUE DE LA X-BOX

PROCESSEUR : Intel Pentium III custom (600 MHz ou plus)
MEMOIRES : 64 Mo DDR 200 MHz (400 MHz en DDR) unifiée
PROCESSEUR GRAPHIQUE : NV25 custom de Nvidia à 300 MHz (150 millions de polygones texturés annoncés)
PROCESSEUR SONORE : processeur sonore custom (gestion du son 3D et de 64 voix)
SUPPORT DE STOCKAGE : DVD 4X
DIVERS : Disque dur 8 Go, 4 ports jeu, un port d'extension, interface Ethernet, connecteur audio/vidéo, memory card de 1 Mo.
SYSTEME D'EXPLOITATION : noyau de Windows 2000 + DirectX8
PRIX : 300 \$ (non confirmé)

Pour les graphismes, on retrouve une autre star du monde PC : Nvidia. Cette société californienne est devenue le numéro deux des processeurs vidéo pour PC, en l'espace de trois ans. Détrôner 3dfx de la place de leader de la 3D sur PC est une chose, fabriquer une puce pour une console en est une autre. Mais c'est une version modifiée du NV25 qui sera dans la X-Box chargée des images 3D.



Démo technique
Démo technique



Démo technique
Démo technique

Ce processeur n'existe pas encore, puisque, sur PC, le NV15 (nom commercial : GeForce2 GTS) est annoncé pour fin avril, début mai. Le NV25 sera, lui, disponible dans un an, soit six mois avant la sortie de la X-Box. De plus, la version destinée à Microsoft devrait intégrer une partie multimédia supplémentaire. Et étant donné que Nvidia vient d'embaucher tous les ingénieurs chargés du développement des processeurs sonores d'Aureal (une société du monde PC qui vient de fermer), j'ai ma petite idée sur le rôle de cette partie multimédia... En plus, la seule puce dont on ne connait pas le nom ni le fabricant est justement le processeur sonore ! On sait seulement que le cahier des charges prévoit qu'il gère 64 voix et les effets 3D.

Comme pour la PS2, la X-Box sera capable de lire les DVD-Vidéo. Mais la vraie révolution concerne l'intégration, pour la première fois dans une console, d'un disque dur. L'utilisation exacte de ce dernier n'est pas encore très claire mais la plupart des développeurs sont



ravis de sa présence. Pour Internet, Microsoft a prévu directement une prise réseau, pour brancher un modem câble ou ADSL, des techniques bien plus rapides qu'un modem classique. Ce dernier sera tout de même disponible en option pour ceux qui n'ont pas accès aux réseaux rapides.

Si Microsoft arrive à convaincre des grands noms du développement de jeux japonais et que la X-Box dispose pour de bon de la puissance d'affichage annoncée (150 millions de polygones texturés, soit 7 à 8 fois plus que la PS2), il est clair que le monde de la console va être sévèrement secoué pour Noël 2001.

JBB a fait beaucoup de chemin... Psygnosis, Infogrames et maintenant Sony Computer en Angleterre ; il aura travaillé sur PlayStation, sur Dreamcast et sur PS2 ces derniers mois. Rencontre avec un touche à tout.



JEAN-BAPTISTE BOLCATO

Producer SCEE (Sony Computer Entertainment Europe)

Joypad : Dreamcast en tête, les nouvelles machines sont prévues pour exploiter le jeu online. Que pensez-vous des politiques respectives de Sony, Sega et Microsoft à cet égard ?
Jean-Baptiste Bolcato : Le jeu online n'en est qu'à ses balbutiements... Bientôt cela sera totalement incontournable, une partie intégrante de la vie de

chacun que ce soit pour jouer en multi-joueur limité ou massif, sauver des scores, trouver des cheats, discuter sur des forums, mais aussi surfer, lire les critiques, les previews, et directement acheter voire downloader des jeux. Sony, Sega et Microsoft s'arment pour le futur, et tous seront bientôt des compagnies principalement online...

D'après vous, quelles sont les motivations qui ont poussé Microsoft à créer la X-Box ?

Grossir encore et encore... Envahir le marché juteux du jeu console, où il y a des royautés à reverser au constructeur à chaque logiciel vendu ! Encore un moyen d'engranger des millions pour Microsoft, j'en ai peur. En effet, sur PC, tout le bénéfice était pour le développeur/publisher. Ça va, je pense, en partie calmer les développeurs américains qui piaffent d'impatience de convertir leurs jeux PC sur la X-Box...

La puissance accrue des nouvelles machines peut-elle conduire à un manque de créativité (technique ou game design) ?

Non, je ne le pense pas. A partir du moment où la technologie plafonne, on se concentre sur le contenu. Par contre, tout va être plus détaillé, compliqué et long à réaliser, donc coûter plus d'argent... et ainsi devenir moins « accessible » aux petits développeurs. Mais c'est une tendance qui s'est amorcée avec la PlayStation : pour un jeu moyen, on est passé d'équipes de





ODT

3 personnes pendant 10 mois à des équipes de 10 pendant 18 mois, et on passera rapidement sur PS2 à des équipes de 25-30 pendant 2 ans... démultipliant encore plus un budget déjà conséquent. Le jeu vidéo fait son cinéma !

On parle beaucoup de la lecture DVD-Vidéo sur PlayStation 2, annoncée aussi pour la X-Box. En quoi cela peut-il favoriser les joueurs ?

Pouvoir visionner les DVD du vidéo-club du coin est un plus non négligeable, mais c'est aussi la preuve que les différents médias ont tendance à converger : la machine du futur sera le cerveau du home cinéma de demain, capable de lire les CD audio, les DVD-Vidéo, surfer sur le Net et bien sûr... jouer ! Mais le joueur pur, avec son logiciel DVD PS2 ou X-Box, pourra enfin voir les films d'introduction (et autres cut-scenes) en vraie qualité home cinéma, avec une image haute définition et un son surround voire Dolby digital 5.1 !

Les choix techniques de chaque constructeur sont très différents. Qui à votre avis a fait les meilleurs choix et pourquoi ?

Les choix techniques ne sont pas à

« LA PLUS PUISSANTE ET SEXY EST... DEVINEZ ! »

mon avis si différents pour la Dreamcast et la future X-Box. Toutes deux sont des projections de technologies PC, survenues à des époques différentes. Sony avec sa PS2 a opté pour des chipsets propriétaires, ultra puissants, ultra parallèles, designés pour travailler ensemble dès le départ. Plus pénible à maîtriser, moins pratique pour les conversions... mais magique dès qu'on lui fait sortir ce qu'elle a dans le ventre. La PS2 est donc loin devant si on s'en donne les moyens.

L'avance de la Dreamcast en termes de disponibilité par rapport aux autres machines est-elle à votre avis un avantage ou un inconvénient ?

Sans aucun doute un avantage technologique sur la PS1 et la N64... Mais le hardware évolue toujours plus vite, et cet avantage a été difficile à négocier, estropié par les

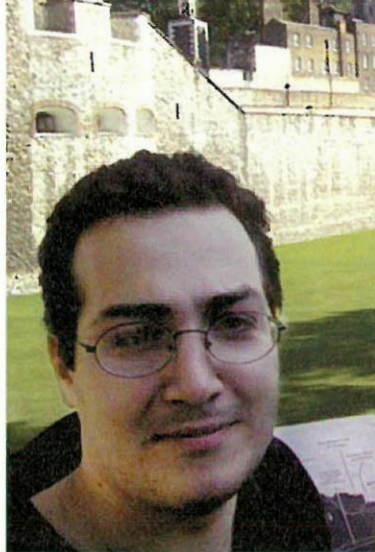
pré-annonces destructrices de Sony, Nintendo et enfin Microsoft. Même chose avec le online : le modem intégré était une très bonne idée, permettant de se connecter facilement au Net en téléphonie... Mais avec le broadband (modem câble) arrivant à grands pas, tout sera très vite obsolète... Pour conclure, un an d'avance ne suffira pas : elle aura juste gagné le cœur des impatients, des hardcore gamers non estampillés Sony.

Quelle est, pour vous ou votre équipe, la machine la plus agréable à programmer pour le moment, Dreamcast ou PS2 ?

Même si je ne suis pas (plus) programmeur, j'ai travaillé d'assez près sur les deux plates-formes. La plus facile est sans contester la Dreamcast, et la plus complexe est la PS2. Mais la plus puissante et sexy est... devinez !



Giovanni est la tête pensante de ce petit studio encore inconnu qu'est Zetha Gamez. Peaufinant son jeu, DroneZ, sur Dreamcast et PC, il est, ainsi que Carmine, issu de la « demo scene » : ce mouvement de programmeurs émérites qui s'amuse à faire des démos extraordinaires en quelques kilo octets. Ils ont franchi le stade supérieur et développent maintenant un jeu dont les premiers éléments nous ont tapé dans l'œil !



GIOVANNI CATURANO ET M. CARMINE

Chef de projet et programmeur de Zetha Gamez

Joypad : Dreamcast en tête, les nouvelles machines sont prévues pour exploiter le jeu online. Que pensez-vous des politiques respectives de Sony, Sega et Microsoft à cet égard ?

Les connexions Internet devenant de plus en plus rapides et bon marché, chaque joueur veut en profiter. Mais quelle que soit la politique appliquée, les acheteurs de console se sentent encore peu concernés. Cela changera lorsqu'on n'aura plus à payer les communications nulle part...

D'après vous, quelles sont les motivations qui ont poussé Microsoft à créer la X-Box ?

D'un côté, Microsoft a toujours voulu « mettre un ordinateur dans chaque foyer (au moins !) », et de l'autre, les développeurs ont toujours voulu un standard de manière à leur éviter un mal de crâne trop important. Côté jeux, les utilisateurs veulent de plus en plus posséder autre chose qu'une simple machine de jeu. Internet, les albums photos en digital, les DVD... LA X-Box combine la puissance d'une machine nouvelle génération et le « touche-à-tout » du PC, mais avec la facilité d'utilisation d'une console. Le Commodore 64 du nouveau millénaire ? On verra...

La puissance accrue des nouvelles machines peut-elle conduire à un manque de créativité (technique ou game design) ?

Je ne pense vraiment pas. Les GPU

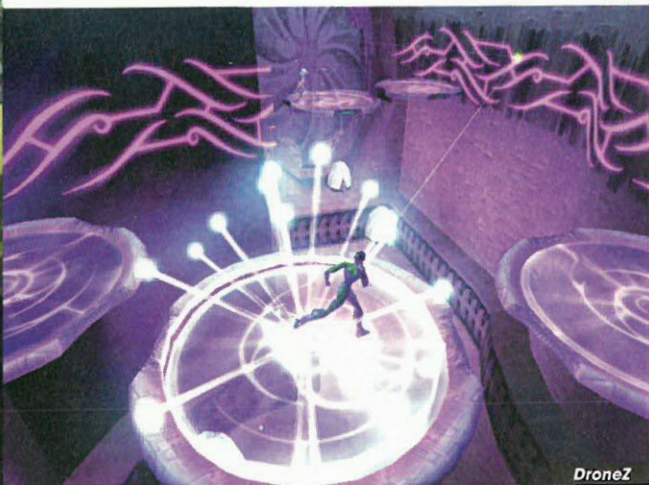
(NDLR : Graphic Processing Unit) ne font du T&L (NDLR : Transform and Lightning) et le T&L ne fait pas un moteur 3D. Au fur et à mesure qu'ils auront plus de ressources à exploiter, les programmeurs travailleront sur la physique, les ombres, l'I.A. et les effets spéciaux : ils continueront à s'exciter tous seuls, tout comme les game designers. S'ils sont bloqués sur les mêmes idées éculées, c'est leur problème, pas celui de la technologie !

On parle beaucoup de la lecture DVD-Vidéo sur PlayStation 2, annoncée aussi pour la X-Box. En quoi cela peut-il favoriser les joueurs ?

Principalement, les parents seront heureux parce qu'ils n'auront à acheter qu'une seule chose à leur gosse au lieu de deux. Les gens achetant des consoles pour eux-mêmes seront toujours contents d'économiser. Et ceux désirant se



DroneZ



procurer un lecteur DVD se diront : « hey, pour le même prix, je peux m'acheter un truc avec lequel je vais jouer, mater mes films et aller sur le Net... Pourquoi pas ? » En tant que développeur, je ne souhaite pas que les jeux contiennent plus de films : je préfère les cut-scenes en temps réel.

Les choix techniques de chaque constructeur sont très différents. Qui à votre avis a fait les meilleurs choix et pourquoi ? Dans ce type de technologies, pas besoin d'être prophète pour dire que la plus récente est la plus rapide. Mais les utilisateurs évaluent les consoles suivant les jeux. Ils se moquent de savoir celle qui est la plus facile à programmer : ça, c'est mon boulot, et puis de toute façon, à la fin, c'est toujours de la silicium...

L'avance de la Dreamcast en termes de disponibilité par rapport aux autres machines est-elle à votre avis un avantage ou un inconvénient ? Je ne pense pas que Sega aurait eu intérêt à retarder davantage la Dreamcast, même pour renforcer sa puissance. Dans mes jeux Dreamcast préférés, je ne vois pas beaucoup de faiblesses, même aujourd'hui. En plus, ils ont tout de

même vendu des millions de machines sans concurrence.

Techniquement, pensez-vous que la PS2 est aussi puissante que le dit Sony et dépasse de loin les capacités de la Dreamcast ? La PlayStation 2 a de meilleures performances, mais la différence perceptible en qualité n'est pas si flagrante entre une Dreamcast et une PS2 qu'entre un Soul Calibur et un Soul Edge. De plus, les gens n'achèteront pas la PS2 pour voir les mêmes jeux avec plus de polygones. La compétition se situera au niveau de la lecture DVD, la compatibilité PS1 et les jeux à venir.

Sony devrait proposer un disque dur en option sur la PS2 et la X-Box l'intégrera directement : comment pensez-vous utiliser cette nouveauté ? Pour les développeurs, ça ne signifie qu'une seule chose : de la mémoire virtuelle. On peut y stocker des informations dont on n'a pas besoin tout de suite pour les loader ensuite à la volée, sans les temps de latence d'un DVD. Tous

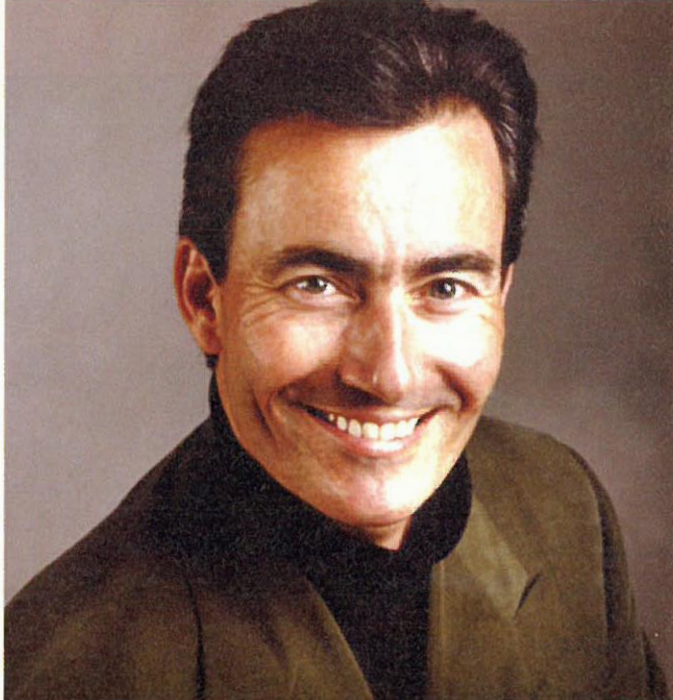
ces polygones ont besoin d'être stockés quelque part ; et on ne peut pas utiliser des NURBS pour tout.

Quelle est, pour vous et votre équipe, la machine la plus agréable à programmer pour le moment, Dreamcast ou PS2 ? La Dreamcast est plus facile pour nous, parce qu'elle est plus proche du PC. La PS2 sort pas mal des sentiers battus. Elle nécessite des efforts spécifiques pour être correctement exploitée. Quoi qu'il en soit, les difficultés techniques sont juste des points avec lesquels on apprend à vivre au début.

Si vous n'aviez qu'un avantage et qu'un inconvénient du développement sur Dreamcast et PS2 à citer, quels seraient-ils ? Avantage de la Dreamcast : une architecture proche de celle du PC. Désavantage : mmm... peut-être seulement la mémoire, mais ce n'est pas bien grave. Avantage de la PlayStation 2 : la puissance graphique, et le double pipeline orienté 3D du CPU. Désavantage : pas de modem (pour le moment).

« LA PS2 SORT PAS MAL
DES SENTIERS BATTUS. »

3DO, inutile de vous le présenter ! Après avoir voulu lancer une console, puis s'être finalement reconverti dans le développement de jeux, 3DO est aujourd'hui mené par Trip Hawkins. 3DO fut parmi les premiers à proposer des jeux online en 3D. On lui doit aussi la fameuse saga des Might and Magic.



Trip Hawkins

PDG de 3DO Company

Joypad : Dreamcast en tête, les nouvelles machines sont prévues pour exploiter le jeu online. Que pensez-vous des politiques respectives de Sony, Sega et Microsoft à cet égard ?

Trip Hawkins : J'aime celle de Sony. D'abord ils se concentrent sur la vente d'un maximum de machines, pour avoir une base bien installée. Ils comprennent que c'est la clé pour les développeurs. Avec le soutien de Sony, nous avons vendu plus d'un million de jeux Army Men sur PlayStation. Ils savent ce qu'ils font. Un an après le lancement de la PS2, ils lanceront un périphérique avec un disque dur et un modem broadband, c'est vraiment une bonne solution. Sega se débat avec des problèmes similaires à ceux de la Saturn et de Catapult (NDLR : extension réservée aux Etats-Unis),

les deux dernières fois qu'ils ont essayé de faire du jeu online. La base DC est trop faible pour motiver les développeurs, c'est le bon vieux problème de l'œuf et de la poule. Quant à Microsoft, pour le moment, leur stratégie n'est pas très claire...

D'après vous, quelles sont les motivations qui ont poussé Microsoft à créer la X-Box ?

Je suis attaché à la version qui soutient que leur première motivation est de mettre un peu de désordre dans l'industrie et de s'occuper l'attention des joueurs face à Sony. C'est plausible. L'autre raison évidente, c'est qu'ils n'aiment pas voir sortir des machines qui ne sont pas basées sur un OS Microsoft. Ils ont bien sûr remarqué également les bénéfices de Sony...

La puissance accrue des nouvelles machines peut-elle conduire à un manque de créativité (technique ou game design) ?

La technologie devient si bonne qu'elle sera bientôt tout à fait secondaire. Ce qui paraîtra important, c'est l'histoire, les personnages... et un gameplay malin. La technologie sera toujours là, mais elle cessera de faire la différence sur le marché. Dans le cinéma, on ne choisit plus un film suivant la technologie qui se trouve derrière... Et, à la manière du cinéma, les années 1975-2000 ont vu beaucoup de progrès chez nous, même si ce n'est pas encore assez bon, assez bon marché et assez facile à utiliser pour tout le monde. La PlayStation 2 : c'est le moment de prendre la vague et de changer cela. Dans le futur, on verra ce moment présent comme celui de la maturité de notre industrie.

On parle beaucoup de la lecture DVD-Vidéo sur PlayStation 2, annoncée aussi pour la X-Box. En quoi cela peut-il favoriser les joueurs ?

C'est avant tout un bon moyen de convaincre femmes et mères des joueurs de mettre des sous de côté pour acheter la machine ! Ensuite, le lecteur utilisé pour les DVD est plus rapide, offre plus de capacité, et on saura toujours comment remplir plus de mémoire...

Les choix techniques de chaque constructeur sont très différents. Qui, à votre avis, a fait les meilleurs choix et pourquoi ?

La Dreamcast a eu son moment, et c'est une machine agréable. Mais ce moment est presque passé. Elle ne peut pas soutenir la compétition face à la PlayStation 2, de même que Sega ne peut pas faire face à Sony. Les autres machines, elles, ne sont pas encore réelles, et il n'y a pas d'intérêt à comparer des MIPS et des vitesses d'horloge.

L'avance de la Dreamcast en termes de disponibilité par rapport aux autres machines est-elle à votre avis un avantage ou un inconvénient ?

Le problème pour la Dreamcast, c'est que Sega n'a pas les finances de Sony. La fenêtre d'opportunité pour le niveau technologique de la Dreamcast était bien trop étroite. Nous avons suivi ce chemin aupa-



Army Men

« SEGA NE PEUT PAS FAIRE FACE À SONY »

avant. Etre le premier n'est un avantage que si vous avez tout ce qu'il faut pour en profiter.

Techniquement, pensez-vous que la PS2 est aussi puissante que le dit Sony et dépasse de loin les capacités de la Dreamcast ?

Il n'y a même pas de quoi se poser la question. Sony est en plus une marque si forte qu'elle attirera bien plus de grands jeux. Je vais avoir à travailler dur face à mes concurrents, pour imposer des jeux 3D0 meilleurs !

Sony devrait proposer un disque dur en option sur la PS2 et la X-Box l'intégrera directement : comment pensez-vous utiliser cette nouveauté ?

Nous avons de grands plans pour le futur du jeu online. J'espère particulièrement un monde où tous les joueurs pourront jouer sans les barrières des plates-formes. Ce type de périphérique est indispensable pour cela !

Quelle est, pour vous et votre équipe, la machine la plus agréable à programmer pour le moment, Dreamcast ou PS2 ?

Je ne peux pas vraiment en parler, puisque nous avons décidé de ne pas développer sur Dreamcast. Mais nous sommes satisfaits des outils PS2. J'ai vu 250 plates-formes introduites sur le marché et chez nous, et je pense que c'est aussi rapide et fluide que possible avec la PS2. Nous avons 9 jeux en cours de développement sur PS2...

Si vous n'aviez qu'un avantage et qu'un inconvénient du développement sur PS2 à citer quels seraient-ils ? Un des avantages évidents de la PS2, c'est le DVD.



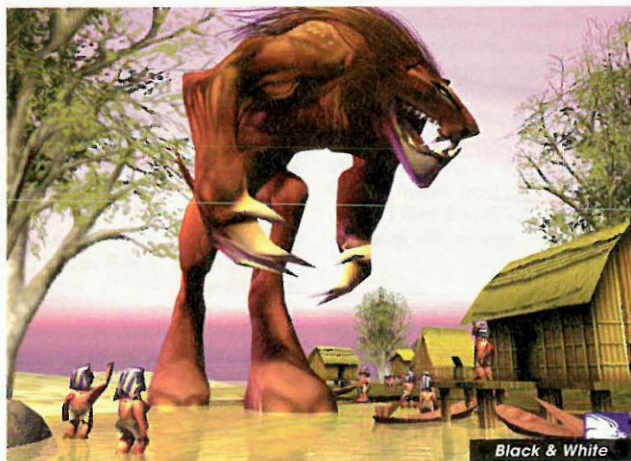
Heroes of Might and Magic III

Peter Molyneux, c'est la fondation de Bullfrog, la création du genre des god games, dont Populous, Power Monger, Dungeon Keeper, mais aussi des jeux comme Syndicate, Magic Carpet... Un génie qui a toujours su surprendre la communauté des joueurs, avec des idées originales et des technologies de pointe. Son prochain jeu PC, prévu également sur Dreamcast, sera Black & White : le god game ultime ?



PETER MOLYNEUX

PDG de Lionhead Studios



Joypad : Dreamcast en tête, les nouvelles machines sont prévues pour exploiter le jeu online. Que pensez-vous des politiques respectives de Sony, Sega et Microsoft à cet égard ?

Peter Molyneux : Aucun doute pour moi : Broadband ou pas, il y aura un choix considérable de jeux online

dans un futur proche, particulièrement quand le talent japonais, plus évident par le passé sur console, s'y mettra. On verra alors sûrement de grandes avancées dans ce domaine. Quant aux politiques des fabricants, je pense que, comme toujours, c'est le contenu qui mène le tout : ce sera pareil pour les jeux online.

D'après vous, quelles sont les motivations qui ont poussé Microsoft à créer la X-Box ?

Je pense que tout un chacun dans l'industrie pense que les jeux vidéo sont en train de devenir une partie intégrante du loisir à la maison. Du coup, le nombre de jeux joués partout dans le monde sera bien supérieur à celui d'aujourd'hui. Partant de là, il est facile de comprendre que Microsoft pense vendre beaucoup de machines répondant à cette demande.

La puissance accrue des nouvelles machines peut-elle conduire à un manque de créativité (technique ou game design) ?

Initialement, la tentation de sortir des jeux rapidement, dès les débuts d'une console, donne des jeux fantastiquement beaux mais sans l'intérêt qu'ils devraient proposer. Quand les développeurs en connaîtront plus sur les nouveaux systèmes, on aura de très bons gameplays. Et particulièrement lorsque les gens réaliseront que les jeux les plus profi-

tables sont ceux aussi bons, côté graphismes et sons, que côté jeu.

On parle beaucoup de la lecture DVD-Vidéo sur PlayStation 2, annoncée aussi pour la X-Box. En quoi cela peut-il favoriser les joueurs ?

Le principal, c'est que cela va offrir au monde du jeu une audience potentielle renforcée, puisque le DVD encouragera les gens qui n'achèteraient pas une console à se procurer ces nouvelles machines. Après, ils pourront même se mettre à jouer !

Les choix techniques de chaque constructeur sont très différents. Qui, à votre avis, a fait les meilleurs choix et pourquoi ?

Eh bien, la PS2 est un rêve pour codeur, avec toute cette puissance, mais je sens qu'il va falloir attendre pas mal d'années avant que quelqu'un ne la pousse au bout de ses limites. Je suis sûr qu'il y aura quelques jeux incroyables dessus. La X-Box m'est plus familière (c'est un PC), mais tous les nouveaux systèmes m'excitent...

L'avance de la Dreamcast en termes de disponibilité par rapport aux

« TOUTS LES NOUVEAUX SYSTÈMES M'EXCITENT... »

autres machines est-elle, à votre avis, un avantage ou un inconvénient ?

C'est un avantage pour Sega, puisque les développeurs commencent maintenant à s'habituer au système et à ses capacités. Il va y avoir de grands jeux pour cette console, alors que sur les autres, il nous faudra encore quelque temps et quelques sorties avant de voir de quoi elles sont capables.

Techniquement, pensez-vous que la PS2 est aussi puissante que le dit Sony et dépasse de si loin les capacités de la Dreamcast ?

Certainement, les processeurs sont plus puissants, et la PS2 est basée sur une technologie plus récente.

Sony devrait proposer un disque dur en option sur la PS2 et la X-Box l'intégrera directement : comment pensez-vous utiliser cette nouveauté ?

Le disque dur est excellent pour paginer (i.e : stocker) des

graphismes et des niveaux de jeu, ce qui veut également dire que sur une X-Box, les jeux auront des textures de plus haute résolution. C'est un excellent outil de stockage d'éléments temporaires.

Quelle est, pour vous et votre équipe, la machine la plus agréable à programmer pour le moment, Dreamcast ou PS2 ?

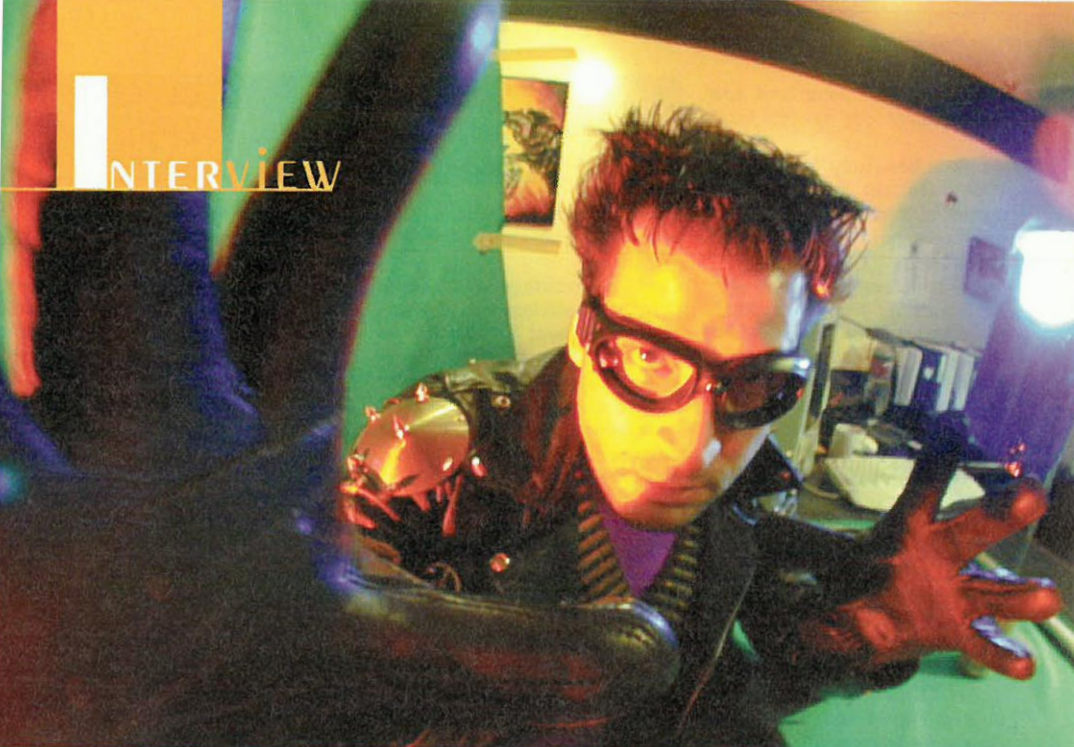
Je ne me sens pas très bien placé pour répondre. La version Dreamcast de Black & White est en cours de réalisation en dehors des studios et, pour le moment, il n'y a pas eu d'annonce d'un Black & White sur PlayStation 2 ...

Si vous n'aviez qu'un avantage et qu'un inconvénient du développement sur Dreamcast et PS2 à citer, quels seraient-ils ?

La Dreamcast est là depuis plus longtemps, on commence à savoir de quoi elle est capable. Pour le moment, la PS2 semble offrir le plus de puissance.



Black & White



David Perry

PDG de Shiny Entertainment

David Perry est un vieux de la vieille dans le monde des consoles. Remarqué sur Megadrive avec des titres comme Aladdin, il a fondé Shiny Entertainment il y a quelques années maintenant. On lui doit aussi MDK et, plus récemment, Messiah, sorti sur PC et annoncé sur PlayStation... Un développeur talentueux à l'esprit créatif et retors !

Joypad : Dreamcast en tête, les nouvelles machines sont prévues pour exploiter le jeu online. Que pensez-vous des politiques respectives de Sony, Sega et Microsoft à cet égard ?

David Perry : Sega a finalement compris combien c'était important et travaille dur pour combler ce déficit dans ses jeux. Sony parle Broadband (NDLR : connexion haut débit de type câble), mais ça ne veut rien dire à l'échelle mondiale, aujourd'hui. La bonne nouvelle, c'est que la X-Box a un disque dur (Sur PS2, il faudra l'acheter à part)... Combien de jeux online ont été lancés en CD et n'ont jamais eu besoin d'être mis à jour ou modifiés ? C'est pour ça que le disque dur est crucial !

D'après vous, quelles sont les motivations qui ont poussé Microsoft à créer la X-Box ?

Chez Microsoft, ils pensent toujours à l'avenir... Ils voient que les jeux ne sont pas une mode, ils causent toujours d'avoir Internet dans le salon. Ils ont les poches plutôt profondes et n'aiment pas perdre. Attendez-vous à un bain de sang...

La puissance accrue des nouvelles machines peut-elle conduire à un manque de créativité (technique ou game design) ?

Non, ça veut juste dire que le temps passé sur le gameplay est réduit à cause de celui passé sur la technologie. Au fur et à mesure que les programmeurs maîtriseront la machine, les game designers vont devenir très créatifs.

On parle beaucoup de la lecture DVD-Vidéo sur PlayStation 2, annoncée aussi pour la X-Box. En quoi cela peut-il favoriser les joueurs ?

De belles séquences vidéo dans les jeux et la possibilité de mater The Matrix dans sa chambre !

Les choix techniques de chaque constructeur sont très différents. Qui, à votre avis, a fait les meilleurs choix et pourquoi ?

Le prochain choix technique est toujours le meilleur... Celui que je peux acheter aujourd'hui est le plus important pour les joueurs. Aujourd'hui, c'est la Dreamcast... cet hiver, ce sera la PlayStation 2.

L'avance de la Dreamcast en termes de disponibilité par rapport aux autres machines est-elle à votre avis un avantage ou un inconvénient ?

C'est un GRAND avantage... Le Hardware est tellement cool, aussi... Sega a fait du bon boulot.

Techniquement, pensez-vous que la PS2 est aussi puissante que le dit Sony et dépasse de loin les capacités de la Dreamcast ?

Pas de si loin que ça, non... mais elle a le potentiel pour creuser le fossé, si elle est programmée avec le plus grand soin.

Sony devrait proposer un disque dur en option sur la PS2 alors que la X-Box l'intégrera directement : comment pensez-vous utiliser cette nouveauté ? Que va-t-elle apporter concrètement dans les prochains jeux ?

Cela va nous permettre de sortir des démos de nos jeux facilement, et également de pouvoir modifier de grosses quantités de données... comme garder des environnements complètement persistants (si vous rasez un building, il sera rasé pour toujours).

Quelle est, pour vous et votre équipe, la machine la plus agréable à programmer pour le moment, Dreamcast ou PS2 ?

Nous sommes focalisés sur la Dreamcast, et l'équipe l'adore...

Côté PlayStation 2, nous n'en sommes qu'à la phase de design. Donc « no comment » pour le moment !

Si vous n'aviez qu'un avantage et qu'un inconvénient du développement sur Dreamcast et PS2 à citer, quels seraient-ils ?

Dreamcast : c'est ici, c'est maintenant, c'est cool, mais ne mettez pas 3 ans pour faire un jeu. PlayStation 2 : ça va déchirer, mais ne faites pas de portages de jeux dessus. Ce n'est pas là qu'est sa force.

M. Perry, je vous remercie !

« LA GUERRE DES CONSOLES ?
ATTENDEZ-VOUS À UN BAIN DE SANG... »



Messiah

FRÉDÉRIK RAYNAL

Fondateur de No Cliché (Sega)



Avec entre autres la création d'Alone in the Dark et de Little Big Adventure à son actif, Frédéric Raynal est un des rares développeurs français connu jusqu'au Japon. Depuis le début des années 80, ce développeur de talent a programmé sur toutes les générations de machines. Une expérience bien utile quand il s'agit d'évaluer les possibilités de nouvelles consoles qui arrivent.



Alone in the Dark

Joypad : Dreamcast en tête, les nouvelles machines sont prévues pour exploiter le jeu online. Que pensez-vous des politiques respectives de Sony, Sega et Microsoft à cet égard ?

Frédéric Raynal : Depuis que les consoles existent, les accessoires autres que manettes ou cartouches de sauvegardes ne se sont jamais bien vendus. Les éditeurs, pour des raisons évidentes, font les jeux pour la machine standard. Seule la Dreamcast se branche sur le téléphone de M. Tout le Monde à la sortie du carton. La connexion à Internet y est immédiate et l'abonnement est gratuit. Pour les

machines qui n'ont pas de modem en standard, peut-être que l'attrait du online créera une demande du grand public pour aller acheter cette extension. J'espère qu'il n'y aura pas plusieurs modèles replongeant les développeurs dans l'enfer des drivers comme à l'époque du DOS.

D'après vous, quelles sont les motivations qui ont poussé Microsoft à créer la X-Box ?

Microsoft est maintenant le 2^e éditeur mondial de jeux PC. Pour conquérir un nouveau marché pour les softs tout en intéressant les éditeurs en rentabilisant le développement des jeux sous Windows

quoi de mieux que de construire un mini-PC avec Windows bien sûr !

La puissance accrue des nouvelles machines peut-elle conduire à un manque de créativité (technique ou game design) ?

Non ce n'est pas la puissance accrue des machines qui freine la créativité, c'est la frilosité des éditeurs devant les jeux différents. Au contraire, elle offre de nouvelles possibilités. Plus de calculs veut dire plus de vie. En ce qui concerne les performances en nombre de polygones, qui s'en plaindrait ? Un logiciel de jeu doit avant tout être un jeu, si en plus il est

plus beau que celui d'avant, tout est parfait.

On parle beaucoup de la lecture DVD-Vidéo sur PlayStation 2, annoncée aussi pour la X-Box. En quoi cela peut-il favoriser les joueurs ?

Les jeux ou encyclopédies contenant de longues séquences vidéo et musicales tiendront en entier sur un seul disque, c'est déjà plutôt agréable.

Les choix techniques de chaque constructeur sont très différents. Qui à votre avis a fait les meilleurs choix et pourquoi ?

Une console doit avant tout être facile à programmer. C'est ce que j'ai constaté depuis que je fais de l'informatique. Les grandes innovations sont :

- Le modem en standard de la Dreamcast : cette fin 2000 devrait démontrer ses capacités de jeu online grand public.

- Le DVD de la PS2 : la lecture des films DVD. Oui, mais d'autres appareils moins chers le font aussi, et on sort du domaine des jeux.

- Le disque dur de la X-Box : enfin des jeux où l'on crée plein de ressources, des sauvegardes géantes.

L'avance de la Dreamcast en termes de disponibilité par

« UNE CONSOLE DOIT AVANT TOUT ÊTRE FACILE À PROGRAMMER »



Little Big Adventure

rapport aux autres machines est-elle à votre avis un avantage ou un inconvénient ?

Cela n'a pas toujours été un plus... Mais dans la situation actuelle, étant donnés les avantages de la machine (au niveau de sa programmation, du modem en standard, et des GD (CD de 1 Giga) difficile à copier), son avance fera qu'il y aura déjà de nombreux jeux quand les autres sortiront une grande ludothèque de jeux de 2^e génération, la plupart avec des possibilités de connexion Internet. Son prix sera toujours inférieur aux autres.

Techniquement, pensez-vous que la PS2 est aussi puissante que le dit Sony et dépasse de loin les capacités de la Dreamcast ?

Non, une fois finis, les jeux se ressembleront tous. Sans parler du fait que beaucoup d'éditeurs sortiront leurs jeux sur tous les supports en même temps.

Sony devrait proposer un disque dur en option sur la PS2 et la X-Box l'intégrera directement : comment pensez-vous utiliser cette nouveauté ?

Le disque dur va permettre de stocker plus de sauvegardes de parties, qui elles-mêmes contiendront plus d'informations. J'ai peur que cela apporte son lot de problèmes. Un disque dur, ça peut avoir des erreurs d'écriture ou de lecture, ça finit toujours par être plein. Enfin bref, cela va nécessiter un système d'exploitation, où l'utilisateur pourra mettre ses doigts...

Quelle est, pour vous ou votre équipe, la machine la plus agréable à programmer pour le moment, Dreamcast ou PS2 ? La plus facile à programmer est de loin la Dreamcast.



Toy Commander

QUELLE EST LA MEILLEURE ?



En définitive, il faudra bien trancher, sans tergiverser. Que faut-il véritablement retenir ? Tout d'abord, que nul n'est extralucide et qu'il est difficile, sur un marché aussi fluctuant, d'anticiper sur ce qui aura lieu à la fin de l'année 2001, date à laquelle la X-Box ou la Project Dolphin devrait être disponible chez nous. Les développeurs eux-mêmes ne se prononcent pas de façon catégorique et ce pour une

Trois consoles en préparation ; quatre, si l'on ajoute la mystérieuse Dolphin de Nintendo. Au milieu de tout cela, votre cœur balance. L'heure du bilan a sonné. Un rapide regard panoramique sur les acteurs en lice s'impose.



raison simple : ils ne peuvent raisonnablement pas se brouiller avec un constructeur avec qui ils pourraient être amenés à travailler demain. C'est une prudence naturelle pour qui aime son travail et espère le conserver. On le sait depuis longtemps, la meilleure

façon de ne pas dire de bêtise reste encore de ne pas parler du tout. On peut toutefois déceler les atouts et les faiblesses des acteurs présents et, du même coup, réussir à distinguer ce que seront les grandes tendances du jeu vidéo dans les années à venir.



Kessen (PS2)

PREMIER ARRIVÉ, PREMIER SERVI

Dans un monde où les révolutions technologiques se succèdent rapidement, on se doute que la dernière console arrivée sera de ce point de vue la plus aboutie. Disons donc que la X-Box et la Project Dolphin (cette dernière étant particulièrement bien tenue secrète) seront de façon fort logique les machines les plus performantes. Il faut aussi que les développeurs soient capables d'exploiter le potentiel d'une console. A ce titre, les premiers jeux PlayStation 2 ne supplantent pas du tout les derniers jeux Dreamcast comme Shenmue, Dead or Alive 2 (présent sur les deux formats) ou Soul Calibur. Les jeux de seconde génération Dreamcast (Phantasy Star Online, Grandia 2...) tiennent sans rougir la comparaison avec les jeux PlayStation 2. Outre l'aspect purement technique, Sega tente aussi de multiplier les genres avec des titres comme Ecco le Dauphin (voir Joypad n° 96) ou Samba de Amigo, un jeu musical véritablement novateur. On le sait, les jeux de qualité sont déterminants dans le succès d'une machine, ce qui

n'empêche pas la Dreamcast de rencontrer au Japon - terre de prédilection du jeu vidéo - un accueil mitigé. Sans doute est-ce la raison qui a poussé Sega à lancer cette grande opération Seganet aux Etats-Unis, où la Dreamcast connaît un vif succès. Profitant de son avance sur ses concurrents, le constructeur a, en effet, décidé d'offrir la Dreamcast à qui s'abonnerait à Seganet. Une démarche aussi audacieuse qu'intelligente, qui permettra peut-être à Sega de sortir financièrement la tête de l'eau. Les bonnes idées et les bons jeux (la tendance reste récente) lui permettront-ils d'enregistrer enfin des bénéfices ? La santé financière de la société n'est aujourd'hui pas des meilleures. Sans doute est-ce d'ailleurs là le point faible de Sega, contrairement à Sony, Nintendo (qui grâce à la Game Boy et Pokémon enregistre des bénéfices records) et Microsoft, qui n'hésiteront pas à investir des millions pour s'assurer du succès de leur console. Autant dire que, pour de nombreux acheteurs, Sega n'inspire pas forcément confiance, le passif baptisé Mega CD, 32X, Saturn, Game Gear de la société n'aidant pas à les rassurer.

Tekken Tag Tournament (PS2)



Démo technique (X-Box)

Difficile à PROGRAMMER

On le dit et on le croit volontiers, le succès de la machine dépend de la qualité des jeux. Pour cela, il faut que les développeurs puissent donner libre cours à leur talent sans trop de contraintes. La Dreamcast, tout comme la X-Box proposent des environnements de développement très proches de ceux du PC. D'où une très grande accessibilité pour les créatifs qui se trouvent ici en terrain connu. La PlayStation 2, quant à elle, innove. Une fois n'est pas coutume, la nouveauté inquiète certains développeurs qui ne parviennent pas à maîtriser ni comprendre la programmation des jeux sur PlayStation 2. Il faudra donc attendre, avant de voir des jeux tirant vraiment parti des spécificités de la machine. On peut



Ready 2 Rumble (DC)



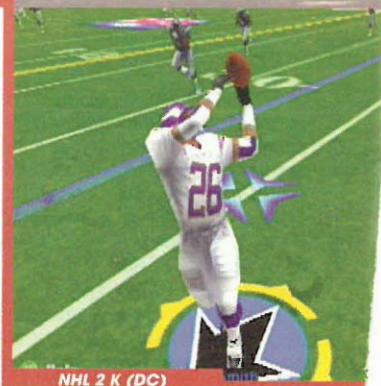
GT 2000 (PS2)

raisonnablement espérer que, lors du lancement européen en fin d'année, les jeux de seconde génération PlayStation 2 feront la démonstration de son extraordinaire potentiel. Une PlayStation 2 devenue stratégique pour le groupe Sony qui, on lui fait confiance, fera tout pour que le succès connu au Japon trouve un écho lors des lancements américains et européens. En d'autres termes, et parce que Sony fait de la PlayStation 2 sa priorité, l'avenir du jeu vidéo sera très certainement radieux chez le constructeur. Et cela même si la PlayStation 2 ne proposera pas nécessairement les meilleurs jeux, Sega et sa Dreamcast ayant leur mot à dire. Alors que Sony espère investir les foyers grâce à cette console/lecteur DVD, Sega table une fois encore sur un public adepte du jeu vidéo avant tout et de jeux vidéo online en particulier. La Dreamcast propose, et c'est une première, un accès Internet aux joueurs consoles, même s'il tarde à prendre forme en Europe. Les deux machines pourraient donc cohabiter. La console de Sony dans le salon, DVD-Vidéo oblige, celle de Sega dans la chambre

pour jouer si possible avec des amis rencontrés sur le Net. Reste la X-Box. Avec ses nombreux potentiels (on attendra d'en savoir plus avant de se prononcer de façon plus catégorique), elle n'arrivera qu'en fin d'année 2001. Qui attendra plus d'un an pour jouer ? Le marché 2000 n'oppose donc deux challengers : Sega et Sony. Chaque console ayant de sérieux atouts et de significatives faiblesses. Le plus important étant très certainement que ces deux consoles s'adressent à des publics différents. Inutile de rêver, vous ne parviendrez pas à ce que votre mère utilise la Dreamcast ; la PlayStation 2, c'est une autre histoire.

Le jeu vidéo de demain

Les mots-clés du jeu vidéo de demain sont là : DVD, DVD-Vidéo, jeu online, broadband et, surtout, plaisir de jeu et innovation. Pour les adeptes de la première heure, pas question d'acheter un énième jeu de combat ou de course. Il faudra aussi - et c'est peut-être là que se situera la différence - que les développeurs, quelle que soit la machine, apportent des idées.



NHL 2 K (DC)

Le fameux Emotion Engine de Sony montre la voie sans inventer un quelconque concept. Les émotions seront sans doute le moteur des jeux de demain. Seul ou bien online. Reste à savoir quel constructeur réussira à nous proposer cette nouvelle expérience que tous les joueurs espèrent vivre un jour. On appelle ça de la réalité virtuelle, dans les années 80, on parle aujourd'hui uniquement de jeu vidéo. Même si la lutte entre les constructeurs risque avant tout d'être financière, les joueurs, les esthètes du jeu vidéo, seront aussi là pour faire la différence.

**PAS 1 CONSOLE,
PAS 2 CONSOLES,
PAS 3 CONSOLES...**

**... MAIS
TOUTES LES
CONSOLES SONT
À LA FÊTE SUR**

3615 JOYPAD

Astuces - Soluces - Actualités - Concours
Tous les jours, à toute heure

