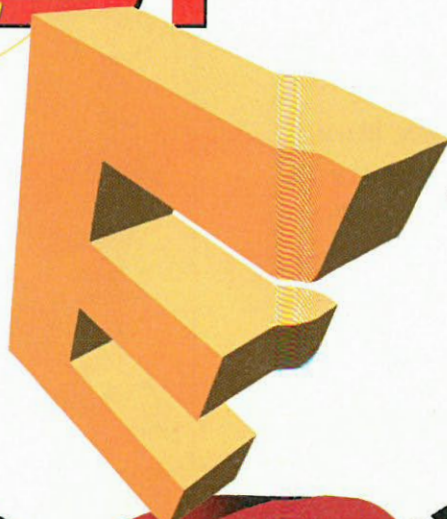


Joypad

N° 98 juin 2000

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Tout sur
l'E3 2000

Supplément gratuit à Joypad 98. Ne peut être vendu séparément.

Edito

Nous y revoilà. L'E3. Le plus grand salon au monde consacré aux jeux vidéo. Sur quatre jours, tout l'avenir du 8^e art (osons !) se dévoile. Jamais autant que voulu mais toujours assez pour tracer une tendance. Avant de revenir plus en détail dans notre prochain numéro sur cet E3 2000, voici les temps forts de ce salon pas comme les autres. Des infos ramenées fraîchement de Los Angeles pour que vous aussi vous puissiez lire ici l'avenir de notre passion commune.

PlayStation 2



Le premier contact avec le nouveau bijou d'Hideo Kojima eut lieu dans l'une des salles de projection privée des studios Universal, sur les hauteurs ensoleillées de Los Angeles. L'obscurité emplit la pièce, le thème principal de Metal Gear, arrangé avec percussion par Harry Gregson-Williams, le compositeur des BO de The Rock et Ennemis d'Etat entre autres, se fit entendre. Pendant les 8 minutes 59 que dura la vidéo, la bande son explosive parvint à créer une atmosphère où tension et lyrisme alternaient avec maestria, avant qu'un déluge d'images ahurissantes n'exploient nos rétines. Combien de jeux peuvent se targuer de vous donner la chair de poule, de vous décrocher un sourire béat d'admiration, et même de vous donner envie de retourner prendre des cours de maths ? Soyons francs,



La vidéo se conclut par une explosion phénoménale accompagnée d'une bande son surpuissante.

Metal Gear Solid 2

Sons of Liberty

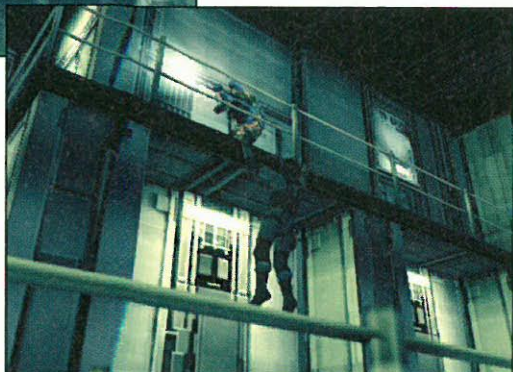
Genre : action infiltration Éditeur : Konami

Sortie Europe : automne 2001



Une claque monumentale. Une preuve irréfutable de la puissance colossale de la PlayStation 2. Une pure démonstration des talents de l'équipe d'Hideo Kojima. Avant tout cela, Metal Gear Solid 2 s'annonce comme le jeu le plus abouti jamais créé.

Jamais un jeu n'avait proposé une telle immersion, avec un rendu de la pluie simplement sidérant.



Rien que l'Intelligence Artificielle des soldats utilise déjà près d'un tiers de l'Emotion Engine de la PlayStation 2.

Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty surpasse tout ce que nous espérions. Et en termes clairs, cela pourrait donner quelque chose comme : « Aah, c'est une tuerie monumentale ! »

UN APERÇU DE LA PERFECTION

« One day, Metal Gear Solid changed the game's world. Now, the world changes Metal Gear Solid ! » C'est un fait, Metal Gear Solid 2 va, et a déjà, changé à tout jamais notre perception du jeu vidéo. Franchement, si ce n'est déjà fait, précipitez-vous pour dévorer

les images qui ornent (c'est le mot !) ces deux pages et laissez libre cours à votre imagination. Je suis en train de réaliser combien il va être complexe de retranscrire les émotions qui ont assailli tous ceux qui ont eu la chance voire l'honneur d'assister à cette première mondiale. Je jubile doucement. Montée par Hideo Kojima en personne, la vidéo alterne les plans d'anthologie. La réalisation technique est si incroyable, la mise en scène si bien dirigée qu'on se croirait vraiment devant un film. L'effet le plus hallucinant reste néanmoins l'impression d'humidité constante.

L'orage gronde avec rage, la pluie est partout, les murs suintent et on sentirait presque Snake trempé jusqu'aux os. Voir les gouttelettes s'écraser sur le sol ou sur les personnages restera pour longtemps gravé dans nos mémoires tant l'effet est saisissant de réalisme. Les fusillades incroyables, l'impressionnante gestion des ombres, les explosions titanesques, le rythme imprimé à ce jeu, tout cela paraît quasi-irréel tant la réalisation possède plusieurs années d'avance sur tout ce qu'on avait vu jusqu'à présent, même sur la scène PC. Les expressions des



Les gardes pourront se protéger derrière des boucliers de plexiglas. Les impacts de balles sont ici hallucinants.

« Otacon, it's too bad ! » Pas faux, lorsqu'on découvre pour la première fois le redoutable Metal Gear Ray.



visages réalisées en NURBS, les jeux de lumière hallucinants dans l'obscurité, l'utilisation d'effets de particules pour la pluie, la modélisation des différents protagonistes en enveloppes souples, ok, c'est bon, les gars de KCEJ sont juste des dieux.

L'APOTHEOSE

Hideo Kojima est un amoureux des salles obscures et il le prouve. Les références cinématographiques se télescopent. L'apparition de Snake dans un tonnerre d'éclair avec la



Du balcon du stand Konami, Hideo Kojima contemplant la foule massive admirant son chef-d'œuvre.

Interview

Hideo Kojima, réalisateur de Metal Gear Solid 2

Joypad : Comment vous est venue l'idée du scénario ?

Hideo Kojima : L'intrigue principale a été bâtie en une semaine, peu de temps après avoir achevé les conversions de Metal Gear Solid pour l'Europe. Il restait encore à définir si ce que j'avais imaginé pouvait être réalisé, tout en restant intéressant et divertissant. Nous avons alors envisagé plusieurs pistes, puis une fois le cœur de l'histoire bien cerné, nous pouvions bâtir l'ensemble du scénario.

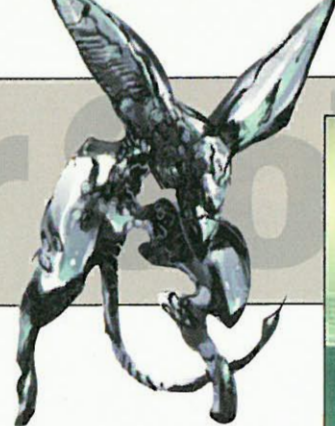
Metal Gear Solid 2 est-il vraiment le jeu dont vous rêviez depuis toujours ?

Par le passé, il y avait toujours beaucoup de choses que je ne pouvais pas réaliser et qui sont désormais possibles grâce à la PlayStation 2. Mais d'un autre côté, je suis de plus en plus exigeant, ce qui me pousse à vouloir réaliser des choses qui ne m'étaient jusqu'alors jamais venues à l'esprit. Vous savez,

lorsque j'ai commencé, je dessinais au fusain, ensuite j'ai eu 8 crayons de couleur, mais j'en voulais toujours plus. Même quand on en a 100, on en veut toujours plus. Mon souci d'exigence est ainsi sans limites.

Pourquoi votre jeu est-il si différent ?

Vous et de nombreux développeurs trouvez probablement que Metal Gear Solid 2 est bien plus abouti que ce qui existe actuellement, mais je préfère dire qu'il est différent. La plupart des jeux se concentrent sur les graphismes en travaillant sur des images les plus chargées possibles en textures. Dans Metal Gear Solid 2, au contraire, les décors ainsi que les personnages sont constitués de polygones assez simples, ce qui nous permet de garder de la puissance pour inclure des effets encore inédits comme l'humidité, le motion blur ou un portage d'ombres très précis. Ce sont ces éléments qui, en altérant en fait l'image,



fameuse position fatale du Terminator, l'arrivée musclée de groupes de Swat comme dans *The Rock*, avant une conclusion époustouflante inspirée de *Godzilla* où on découvre le nouveau Metal Gear, désormais baptisé Ray ! Hop, pendant que j'y suis, un intelligent clin d'œil à *Matrix* a été glissé. Question gameplay, les principes de base ne semblent pas avoir été bouleversés. On notera toutefois que les groupes d'interventions s'organisent chacun disposant d'un rôle bien défini. Chef, sous-chef, les gestes sont précis, les mouvements



Les jeux d'ombre restent renversants de précision.

vraiment trop classes, tandis que les ordres fusent pour mieux traquer Snake. Que les fanatiques se réjouissent dès à présent en apprenant que dans les rôles principaux, Le Colonel Campbell, Otacon mais aussi Les implacables Revolver Ocelot et Liquid Snake

feront leurs réapparitions. En attendant, il est 5h12 du mat', de retour à Paris, loin de Los Angeles, loin d'Hideo et de son joyau : instant nostalgie. Bon, allez, je vais me remettre à siffler la musique. Automne 2001, arf, vite, vite, vite...

donnent ce sentiment de vie au jeu. Notre approche est différente car nous travaillons toujours en gardant la notion de mouvement à l'esprit.

Comment réagissez-vous en voyant tout l'engouement exceptionnel que suscite votre jeu ?

Très sincèrement, je ne m'attendais pas à un tel accueil, mais je suis aussi excité que fier. Vous savez, 35 personnes de l'équipe m'attendent au Japon. C'est pour eux que nous avons filmé plusieurs fois les réactions de la foule, pour leur prouver combien leur travail a été apprécié. Au téléphone, ils ne me croient toujours pas, mais quand ils verront, ils ne vont pas en revenir (sourire).

Parlez-nous de votre rencontre avec Harry Gregson-Williams.

Grâce au succès du précédent volet, nous avions désormais plus d'argent pour réaliser cette suite, ce qui nous a permis de travailler avec de véritables compositeurs de cinéma comme Hans Zimmer et tout particulièrement Harry dont nous aimons tous le style musical. Pour lui, il s'agissait d'une expérience nouvelle car la manière de composer pour un jeu diffère de celle employée au cinéma. Il nous fallait de la musique dynamique qui puisse bien retranscrire l'interaction à l'écran.

Retranscrire à la fois la tension et les émotions.

Certains éléments laissent à penser que ce nouveau Metal Gear s'oriente plus vers la science-fiction...

Hum, je ne pense pas. En revanche si vous vous souvenez bien de Psycho Mantis, nous avons souhaité inclure beaucoup d'éléments et de personnages poussant l'interaction en dehors du jeu comme le coup de la Memory Card. Il était très important que chaque personnage développe un caractère vraiment unique comme le faisait précédemment Psycho Mantis.

De nombreux développeurs se plaignent d'une relative difficulté de développement sur PlayStation 2...

En effet, développer sur PlayStation 2 n'est pas chose aisée. Bien évidemment, à chaque fois que nous rencontrons un obstacle d'ordre technique, mon équipe tente par tous les moyens de le surmonter. Parfois, je vous avouerais qu'ils frôlent le masochisme. Ils s'acharnent toujours et finissent généralement par trouver des moyens de résoudre, ou contourner le problème. C'est ainsi que nous progressons sans cesse. Tout est question de ruse.

Jeu et cinéma se rapprochent de plus

en plus. Songez-vous un jour à développer une version cinéma de Metal Gear Solid ?

En tant que passionné de cinéma, j'aimerais vraiment pouvoir réaliser un film si j'en avais le temps. Pourtant, *Metal Gear* est avant tout un jeu vidéo et je n'ai jamais eu l'intention d'en faire un film. Personnellement, je préférerais plutôt réaliser un film indépendant, à petit budget.



Après la projection privée dans les studios Universal, c'est un Kojima San visiblement soulagé qui répond aux questions de la presse.

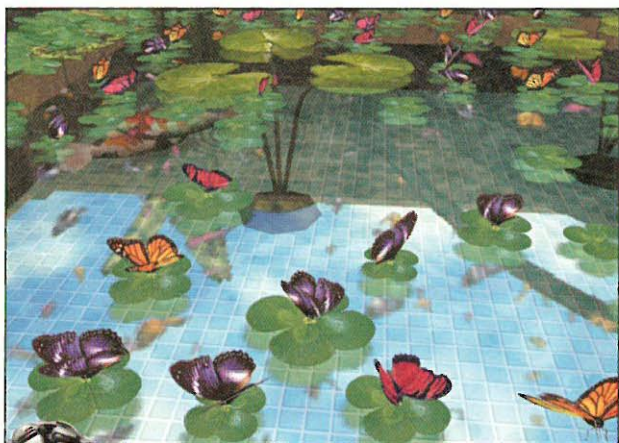
la X-Box à l'E3

En plein virtuel

Disponibilité : fin 2001

La X-Box pouvait-elle être véritablement à l'E3 ? Disponible dans plus d'un an et demi, cette nouvelle console faisait une apparition sous la forme d'un prototype destiné à montrer en termes techniques quel pourrait être le programme l'année prochaine.

Quid de la X-Box sur cet E3 2000 ? Peu et beaucoup à la fois. La console dans son design définitif n'existant pas encore, les spécialistes techniques de chez Microsoft organisaient des séries de démos techniques autour d'un boîtier plastique en forme de X, censé contenir l'architecture de base de la fameuse créature. On se doute toutefois, au regard de la date aujourd'hui tardive de lancement, que les composants abrités ici n'auront pas grand-chose à voir avec les ingrédients qui composeront le cocktail X-Box fin 2001. C'est une simple question de bon sens dans une industrie qui connaît tous les 3 mois de nouveaux bouleversements. Autrement dit, la composition technique de la X-Box ne peut à ce jour être claire-



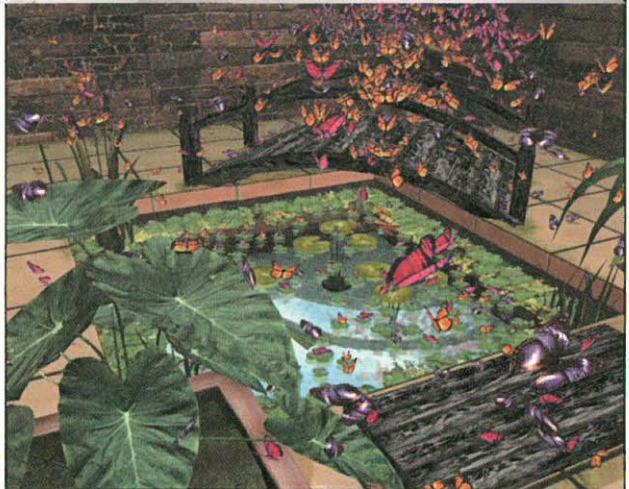
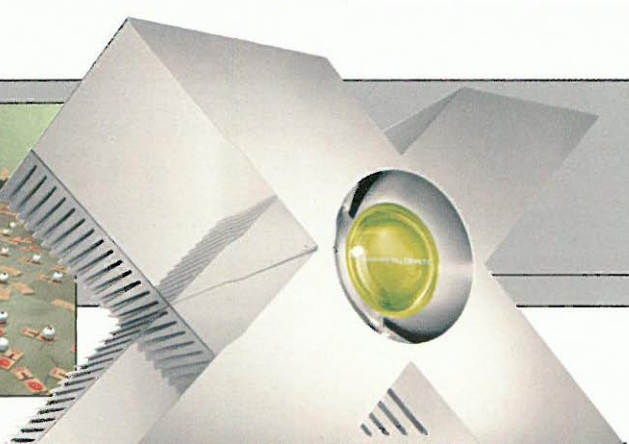
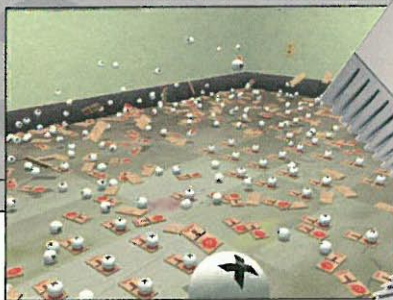
ment arrêtée. En d'autres termes, parce qu'il ne peut y avoir de fiche technique précise et détaillée, la X-Box n'existe pas.

Microsoft montre la voie dans laquelle il s'engage, rien de plus. Plus qu'une illustration parfaite des capacités de sa future machine, les démonstrations techniques visaient à donner une idée de ce que pourrait être la technologie console de la fin 2001.

PLEIN LA VUE

Les démonstrations techniques visent à mettre en exergue les points forts de la future machine. En l'occur-

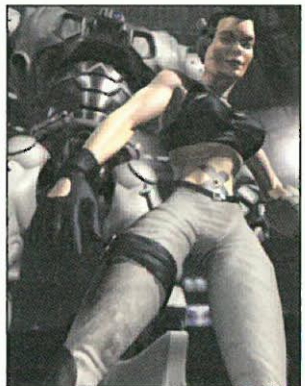
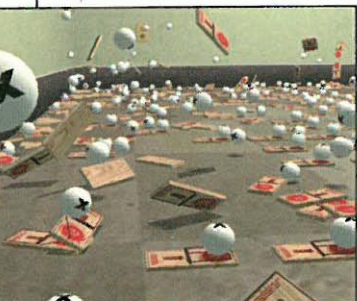
rence, il s'agissait de montrer les capacités de calcul, de mémoire vidéo (affichage de textures détaillées très lourdes, gérant le bump mapping par exemple) et sonores de la X-Box (un système de fondu enchaîné selon les genres musicaux aussi audacieux qu'efficace). Dans ces domaines, il est certain que la X-Box - virtuelle - domine tout ce qui se fait à l'heure actuelle, PlayStation 2 incluse. Toutefois, on se persuadera aisément qu'une machine sortant un an et demi après la console de Sony sera bien plus puissante d'un strict point de vue technique ; le contraire serait inquiétant pour les raisons évoquées plus haut. Bref qu'il s'agisse d'un petit jardin où s'envolent un millier de papillons richement texturés et se reflétant dans l'eau d'un petit bassin ou d'une chorégraphie comique entre un mecha chromé et une jeune femme, le tout en temps réel, Microsoft exposait une partie



du potentiel de la console et d'une façon plus générale, ce que pourra être le rendu graphique des jeux de la fin de l'année 2001. Reste à savoir si la PlayStation 2 une fois apprivoisée ne sera pas capable de pareilles prouesses techniques ? Reste aussi à voir enfin des jeux véritables destinés aux joueurs sur console, domaine dans lequel Microsoft n'a aucune expérience. Les démonstrations techniques ont pour vocation d'impressionner le spectateur ce que Microsoft aura réussi de façon magistrale lors de cet E3. Cette présentation qui se déroulait dans une

semi-confidentialité, ingrédient indispensable pour accentuer le côté grandiose de l'aventure X-Box, nous prouve clairement la volonté du géant américain de compter parmi les challengers sérieux plus d'un an et demi avant la sortie de la machine. Une manière d'occuper le terrain d'une façon certes virtuelle mais néanmoins efficace : les nombreux échos du salon vantant les performances prodigieuses de la X-Box suffisent à illustrer l'efficacité de la manœuvre. Une chose est sûre, il faudra compter avec Microsoft et le triptyque Sony-Nintendo-Sega verra entrer en lice un rival de poids et de talent (Microsoft pouvait se targuer de présenter les meilleurs titres PC du salon dans le même mouvement !). Plus que la démonstration technique, voyons dans cet E3 la volonté claire de Microsoft de s'imposer sur un marché où le nouveau constructeur à tout à prouver. Avec du talent, une

denrée rare ces derniers temps, tout est possible. Et Microsoft sait où le trouver, n'hésitant pas au besoin à payer (les puissants moyens financiers de la société ne sont pas un mystère) pour les acquérir.



EA Sports

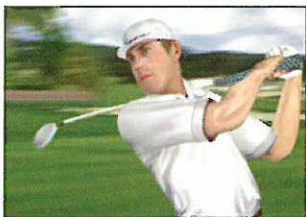
Une forme de champion

Electronic Arts et Sony main dans la main. Cette nouvelle édition de l'E3 montrait à quel point les deux leaders mondiaux, software et hardware, comptaient désormais s'épauler efficacement.

Mercredi 10 mai 2000. Difficile de se rendre à la conférence de presse de Sony. Pour suivre l'aventure PlayStation, près de 1 000 journalistes ont fait le déplacement. Autant dire qu'il n'y a pas forcément de place pour tout le monde. Une fois entré, la conférence peut commencer, les différents interlocuteurs de Sony se succèdent (pour les annonces PlayStation 2, reportez-vous à la section le « Show Chaud » en fin de booklet). Entre deux responsables Sony, un représentant d'Electronic Arts montre des vidéos de la gamme EA Sports destinées à la PlayStation 2. Cette gamme sera



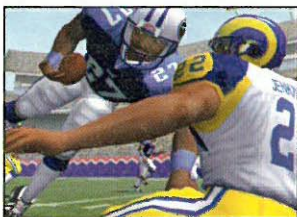
FIFA 2001 (PS2)



Tiger Woods PGA Tour 2001 (PS2)



NBA Live 2001 (PS2)



Madden NFL 2001 (PS2)



Nascar 2001 (PS2)

bien entendue disponible sur les autres supports (PlayStation 2, PC, Game Boy Color...) mais les démonstrations des versions PlayStation 2 étaient judicieusement mises en avant. Une façon pour Sony, devant le scepticisme général accompagnant la sortie des premiers titres au Japon, de montrer que la nouvelle venue en a dans le ventre. On remarquera surtout la nouvelle politique EA Sports. Pour la première fois de son histoire, le leader mondial de la simulation sportive (activement concurrencé de toutes parts – Konami, Infogrames Sports etc. – mais toujours n°1) accompagne dès sa sortie une nouvelle machine. EA fut en d'autres temps plus frileux. La PlayStation 2 semble ainsi curieusement constituer

la priorité de l'éditeur/développeur. Une vingtaine de titres devraient ainsi être disponibles entre le 26 octobre prochain et la fin mars 2001 (EA Sports et EA). Une nouvelle attitude qui témoigne de l'actif soutien du leader software à Sony. On se doute qu'il ne s'agit là que de la partie immergée d'un iceberg que l'on imagine énorme.

DE VRAIS JEUX PLAYSTATION 2

Enorme, tout comme les différentes versions des jeux EA Sports présentés en vidéos ou en versions jouables sur le salon, FIFA Soccer World Championship sera ainsi l'une des



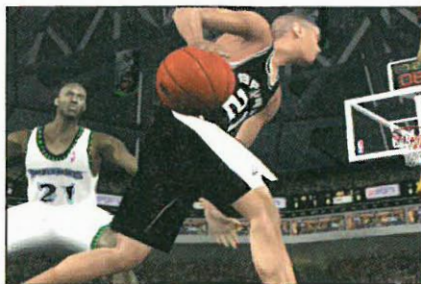
K.O. Kings 2001 (PS2)



Un nouveau logo pour le label EA Sports, histoire de se donner une seconde jeunesse sans doute.



N.H.L. 2001 (PS2)

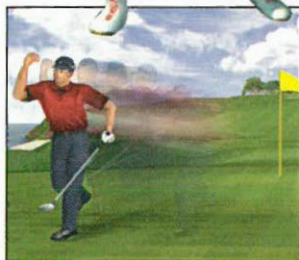


NBA Live 2001 (PS2)



premières simulations de football de la PS2, un titre qui sortira dans un premier temps au Japon, puis aux Etats-Unis et qui sera remplacé par un FIFA 2001, licence FifPro en plus, en Europe. Des graphismes somptueux pour un titre qui pourrait bien être l'un des plus réalistes de la série. Suivait un extraordinaire Madden NFL 2001, lui aussi criant de réalisme mais qui ne devrait probablement jamais voir le jour en Europe. Développée par Black Op, la version PS2 de Knockout Kings 2001 vous permettra de retrouver Muhammad Ali, Julio Cesar Chavez ou encore Joe Frazier pour des combats de boxe dynamiques. Pour l'occasion, l'éditeur a mis au point (poing !) le Dynamic Punch Control qui permettra d'enchaîner ses frappes avec plus d'aisance. Passons rapidement sur le Tiger Woods PGA Tour 2001 et le traditionnel Nascar 2001 pour s'arrêter un instant sur la version de NBA Live 2001. Avec ce titre, les simulations de basket franchissent un grand pas dans le réalisme

visuel. C'est Kevin Garnett de la NBA qui aura pour l'occasion sacrifié à l'exercice de la motion capture. Enfin, parce qu'il faut qu'une légende se perpétue, NHL 2001 verra aussi le jour sur PlayStation 2. Au menu : les 30 équipes NHL et 20 équipes internationales. Difficile de se prononcer plus avant sur ce titre qui n'apparaissait pas sur le salon. Quoi qu'il en soit, on s'aperçoit que EA Sports joue la carte PS2 à 100 %. Peut-être faut-il s'attendre à d'autres surprises d'ici peu de temps.



Tiger Woods PGA Tour 2001 (PS2)



Madden NFL 2001 (PS2)



FIFA 2001 (PS2)

GT 2000

Le chef-d'œuvre de Polyphony

Genre : course auto

Éditeur : Sony C.E.

Sortie Europe : fin octobre 2000



Après plusieurs présentations sur les salons japonais, GT 2000 faisait son apparition sur le sol américain. Présenté dans l'antre du stand Sony, le bébé de Kazunori Yamauchi ne fut pourtant pas LE jeu vers lequel tous les regards se tournaient. Étrange, lorsque l'on connaît la cote de popularité de la série... Remarquez, à y regarder de plus près, GT 2000 n'est qu'une version plus évoluée de GT2 : hormis ses graphismes beaucoup plus fins et ses différents effets visuels, il n'apporte finalement pas beaucoup de sang neuf à la série. Pourtant, lorsque l'on se saisit du paddle, on tombe quand même grave sous le charme.

DU SANG NEUF

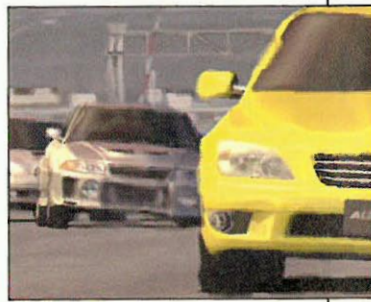
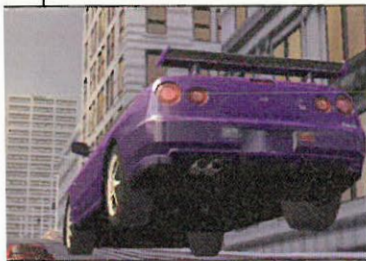
Les voitures, tout d'abord, n'ont plus grand-chose à voir avec celles de GT2. Entre leur modélisation parfaite, les reflets innombrables sur les carrosseries et le dynamisme des réactions physiques, on se prend une grande claque dans la tronche. Les replays ensuite : si ceux de GT2 étaient déjà très classes, ceux de GT 2000 sont carrément



Avec 15 millions d'exemplaires vendus dans le monde, la saga Gran Turismo est à ce jour l'un des plus gros succès de la PlayStation. Et GT 2000 risque bien d'enfoncer encore un peu plus le clou...



hallucinants ! Et que dire des effets de lense flare qui vous aveuglent au détour d'un virage, ou encore de ces vagues de chaleur, qui déforment la piste lorsque les voitures sont sur la ligne de départ... Non, ce troisième épisode est graphiquement un véritable bijou. Certes, il ne semble pas bénéficier d'innovations majeures en termes de modes de jeu, et les problèmes d'aliasing de la PS2 sont assez visibles, mais qu'importe : pour les amoureux de belles mécaniques, GT 2000 reste la perle rare qu'ils attendaient tous !



Onimusha : Warlords

Au cœur du Japon médiéval

Genre : action

Éditeur : Virgin

Sortie Europe : fin 2000



Onimusha, grande aventure ou habile prétexte à un cours accéléré de l'Histoire du Japon médiéval ? Je sais cela peut paraître un peu étonnant, mais pourtant je n'invente rien. Comme le souligne Keiji Inafune, responsable du projet : « J'ai constaté depuis longtemps le désintérêt des jeunes nippons pour le cinéma de maîtres tels que Kurosawa ou Kitano. Les jeux vidéo sont un vecteur d'intérêt très fort, et, grâce à Onimusha, nous avons l'ambition en quelque sorte de sensibiliser les jeunes à notre Histoire. Ils vont vivre dans la peau d'un samouraï fier et valeureux. » Une mission d'intérêt public, mais qui reste avant tout un jeu. Un très bon titre d'ailleurs.

DUELS AU SOLEIL COUCHANT

Question ambiance, les équipes de Capcom se sont une nouvelle fois surpassées. Bande son magistrale inter-



Lors des combats, l'utilisation des armes blanches ou des magies contenues dans les trois gemmes de pouvoir vous obligeront constamment à aller de l'avant.

Bien que peu innovant, Onimusha attire, grâce à la qualité de sa réalisation. En attendant de juger de l'intérêt de son scénario, la nouvelle superproduction de Capcom nous aura déjà impressionnés techniquement.



Les expressions du visage et les diverses animations sont criantes de vérité.



L'interaction avec les décors a été démultipliée.

prêtée par un orchestre symphonique de près de 200 musiciens, décors en 2D pré-calculée détaillés et d'une finesse encore rarement atteinte (l'ensemble tourne en haute résolution et à 60 images/seconde), animations remarquables (bien qu'un chouia lentes) et modélisation des protagonistes composés de 10 000 polygones (contre 2 000 dans Code Veronica) impeccable, c'est bon, ça commence à calmer doucement sur PlayStation 2. Sinon, pour ceux qui se poseraient encore la question, mis à part son style graphique, Onimusha n'a rien de commun avec la série des Resident Evil. La peur n'est pas un élément déterminant et l'atmosphère plus héroïque et moins glaquée

contribue beaucoup à cette sensation. Avec une équipe regroupant 50 programmeurs (alors que Metal Gear Solid 2 n'est développé que par 35 personnes !), Onimusha : Warlords semble actuellement l'un des plus ambitieux et prometteurs projets lancés sur PlayStation 2. Lors de notre rencontre, Keiji Inafune nous a révélé qu'il souhaite vraiment que son titre cartonne en Europe et plus particulièrement en France dont il apprécie la culture. Si Onimusha s'avère aussi intéressant qu'agréable à regarder, c'est avec plaisir que nous tenterons d'exaucer ses vœux !

Legacy of Kain : Soul Reaver 2

Suite logique

Genre : action/aventure

Éditeur : Eidos

Sortie Europe : été 2000 (DC)

Présenté seulement sur Dreamcast, Soul Reaver 2 se borne à continuer l'histoire du premier volet. Un très bon titre tout de même.

Rumeurs de Data Disk, craintes de l'absence d'une suite, espoirs ou frustrations de retrouver Raziel sur PlayStation 2... Le fin mot est enfin tombé : la suite sortira sur PlayStation et Dreamcast dans un premier temps, puis sur PlayStation 2, sous la forme d'un jeu complet. Certains hurleront à l'arnaque, mais attendons un peu avant de nous offusquer. Car ce que nous en avons vu promet encore de nombreuses heures de plaisir !

RENFORCE SUR DREAMCAST

Si les photos de cette page sont issues de la version PlayStation, nous n'avons vu tourner que la version Dreamcast. Version par ailleurs améliorée par rapport au premier opus, qui se contentait de reprendre la version PlayStation. Les monstres ont été clairement enrichis de quelques polygones supplémentaires, et les textures, déjà extraordinaires, exploitent désormais la machine de Sega à fond. Pour ce qui est de la technique, donc, que du bon. Côté histoire, Soul Reaver 2 fait directement suite au premier, qui se finissait un peu de manière abrupte... Raziel poursuit donc son génocide vampirique,



Ce bond dans le passé de Nosgoth offre des décors moins apocalyptiques, mais tout aussi réussis.

commençant visiblement le jeu avec tous les pouvoirs déjà acquis lors du premier épisode. Quoi qu'il en soit, si l'histoire fait effectivement suite au premier, celle-ci se déroulera dans le passé. En effet, à la fin de Soul Reaver, Kain et Raziel traversent un portail temporel... C'est donc un épisode qui se consacrera à l'histoire de Nosgoth, qui a mené l'humanité à sa perte, le monde à la déchéance, et les vampires à la dégénérescence. Enfin, nous aurons les réponses à de nombreuses questions ! Côté gameplay, de nouveaux ennemis feront leur apparition : chasseurs de vampires, esprits et démons côtoieront désormais les clans vampiriques que vous pourchasserez. Les pouvoirs et sorts mis à la disposition du joueur seront approfondis et renouvelés, bref, si rien de révolutionnaire n'est attendu, nous devrions tout de même avoir un titre très motivant !



De nouveaux types d'énigmes, ainsi que de nouveaux mouvements, relanceront l'intérêt.

Fear Effect : Retro Helix

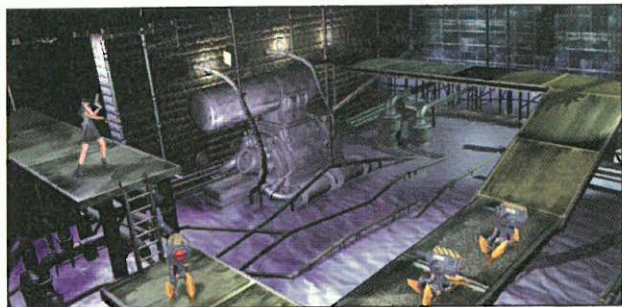
Le passé d'Hana,
Glas et Deke

PlayStation

Genre : action

Éditeur : Eidos

Sortie Europe : 1^{er} trimestre 2001



Cette « suite » que nous vous avons déjà annoncée contera les événements qui ont abouti à la rencontre des trois héros de Fear Effect.

Ces images sont des épreuves haute résolution du jeu... La version réelle ne sera bien sûr pas aussi fine.



Rain Quin, la petite nouvelle, portera le total des personnages jouables à 4.

Même formule, même moteur, même qualité ! C'est un peu ce qui résume de ce que nous avons vu de Fear Effect : Retro Helix. Les détails du scénario sont encore maintenus secrets. On a eu beau essayer de souler le père Stanley Liu dans un petit resto italien de Los Angeles, rien à faire ! Tout ce qu'on sait pour le moment, c'est que Retro Helix se déroule plusieurs années avant les événements du premier Fear Effect. A cette époque, Hana, Glas et Deke ne se connaissent pas encore, et c'est donc leur rencontre que Kronos Digital va nous compter cette fois-ci.

UNE BLONDE !

Par ailleurs, un nouveau personnage fait son apparition : Rain Quin. Amie proche d'Hana, cette magnifique blonde semble être au cœur d'un sinistre

secret, qui mènera les autres personnages à Hong-Kong, New York, en Chine dans la cité fortifiée de Xi'an, dans le tombeau du Premier Empereur de Chine et sur l'île des 8 immortels : Penglai Shan. On y apprendra également le sombre passé de Glas, les origines d'Hana et les penchants de Deke. Pour ce qui est du gameplay, Kronos Digital compte modifier plusieurs choses. En effet, Stanley Liu nous a au moins dit qu'« il y a de gros problèmes dans Fear Effect, qui m'énerment particulièrement. On va changer tout ça, cette fois ! » Le plus gros, sans conteste, reste les très inconfortables temps de chargements après un game over. En outre, l'équipe compte modifier le système d'inventaire pour le rendre encore plus intuitif et beaucoup plus « temps réel » (il fallait, en effet, une certaine habileté pour changer d'arme en



plein combat). Pour le reste, en vrac : nouvelles armes, 8 lieux différents, plus de 60 types d'ennemis à affronter et un gameplay plus jouable (de nouvelles choses apparaissant, si on refait le jeu). Un titre dont nous reparlerons sans doute très prochainement !

Big SSX

Le snowboard selon EA

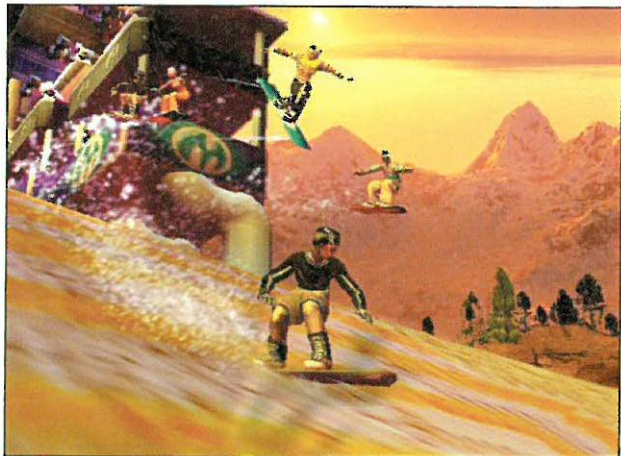
Genre : simu de Snowboard Éditeur : EA Sports Sortie Europe : fin 2000

Non, Big SSX n'est pas le titre d'un film signé Russ Meyer, mais une simulation de snowboard furieusement arcade signée EA Canada.

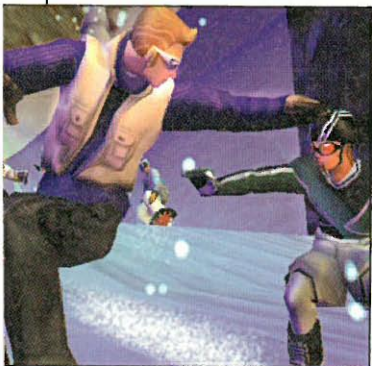
En marge de sa gamme sport « sérieuse » et très convenue, EA a dévoilé un jeu de snowboard des plus prometteurs. Aux antipodes d'une simulation réaliste, Big SSX procure en effet de très bonnes sensations de glisse et bénéficie d'une réalisation vraiment classe. Pistes super-longues aux dénivelés vertigineux, raccourcis tous azimuts, bosses démesurées, persos aux mouvements richement détaillés, graphismes assez classes, SSX est une production furieusement tendance qui vous assène de bonnes grosses poussées d'adrénaline.

DES SENSATIONS NEUVES

Avec ses 7 tracés aux environnements variés, ses 6 persos en pistes, ses nombreux modes de jeu (dont un mode Deux Joueurs) et son système de figures (un peu faiblard pour l'instant, il faut



le jeu s'avère réellement fun. Sinueux à souhait, les tracés alternent de longues sections de poudreuse, des passages périlleux blindés de précipices et des loopings de folie ! De plus, l'intégration des snowboarders dans les décors est en tout point réussie. La sensation de glisse et de liberté est excellente et les projections de neige vraiment bien rendues. Bref, avec quelques optimisations dans le gameplay et quelques bugs graphiques corrigés, SSX pourrait bien devenir un excellent titre...



C'est ça la snowboard attitude : des fringues cool et des dégaines de poseur !



l'avouer), nul doute que Big SSX devrait faire parler de lui... enfin, si EA corrige les quelques problèmes de jouabilité assez gênants sur la version vue à l'E3. En tout cas on l'espère très fort, car même dans l'état actuel des choses,



Les circuits sont tellement sinueux qu'il faut faire preuve d'une belle maîtrise pour ne pas se vautrer sans arrêt !

Zone of the Enders

Z.O.E. pour les intimes

Genre : aventure spatiale Editeur : Konami Sortie Europe : non communiquée

PlayStation 2

Réjouissez-vous mes frères, car vos rêves de conquêtes intersidérales ne seront pas vains. En effet, comme l'assène le grand prophète Grichnognou, au XXII^e siècle, le système solaire aura livré tous ses secrets et les hommes auront colonisé Mars. La prochaine cible : Jupiter et ses innombrables ressources naturelles. En orbite de Jupiter, sur la colonie d'Antilia vivent les ouvriers du bout du monde, les Enders. Leo Stenbuck, jeune garçon introverti (comme la plupart des héros jap' psychologiquement surpuissants) est l'un de ces Enders. Bien évidemment, comme dans l'espace, la vie n'est pas plus rose qu'ailleurs, un groupuscule paramilitaire, le Z.O.E., basé sur Mars tenta de renverser le pouvoir sur Antilia. N'écoulant que son grand cœur (une autre des caractéristiques des héros jap'), Leo embarqua dans son robot de combat baptisé Jehuty pour découvrir qu'Antilia n'était plus qu'un gigantesque champ de bataille.

JOUTES SPATIALES, BALLETS MORTELS

Présenté en avant goût à Metal Gear Solid 2, Zone of the Enders fut ironiquement annoncé comme « le premier jeu original de l'équipe KCEJ ». Jeter un rapide coup d'œil aux membres-clés de l'équipe de développement est assez révélateur. Hideo Kojima à la direction, Yoji Shinkawa au mecha design (il est aussi le designer principal de tous les Metal Gear !), Nobuyoshi Nishimura au chara design (ancien des projets



Dans un déluge de lumière, il est possible de balancer un robot à travers un building.



Kojima est fou ! Non content de donner naissance à l'un des jeux les plus exceptionnels qu'il nous ait été donné de voir, il participe aussi actuellement à l'élaboration de Zone of the Enders. Une aventure spatiale percutante.



Gundam et MGS), et pour finir Noriaki Okamura au scénar (membre actif de la fameuse « Kojima team »), une véritable dream team. Dans le fond, Z.O.E. reprend les principes d'un Virtual-On Oratorio mais en y ajoutant un scénario très abouti, ainsi qu'un aspect aventure plus appuyé. Le rêve pour les fans de Mechas. Mise en scène vraiment raffinée, touche graphique remarquable, dynamisme hallucinant, c'est une certitude Konami est en très grande forme en ce moment. Sinon l'utilisation des deux sticks analogiques permet de se mouvoir dans le ciel avec souplesse et précision. Une précision indispensable tant les combats, mis en valeur par un jeu de caméra sensationnel, semblent âpres. Un titre superbe pour des combats 100 % montée d'adrénaline. La classe tout simplement. Vivement une version jouable.



Probablement moins grand public que Metal Gear, ce titre possède aussi la patte unique de Kojima San.

Dinosaur Planet

Le concurrent de Zelda ?

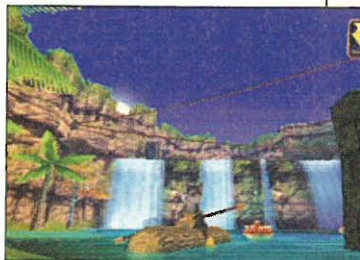
Genre : aventure/action

Éditeur : Nintendo

Sortie Europe : fin 2000

Rare se déchaîne. Après les femmes fatales et les écureuils déjantés qui provoquent les rires gras des Américains, Rare s'attaque à un nouveau challenge : l'aventure féerique dans la lignée d'un Zelda ! Rien que ça.

Dans Dinosaur Planet, vous pourrez suivre les quêtes de deux félins nommés Sabre et Krystal, tous deux respectivement aidés par Kyte le ptérodactyle et Tricky le triceratops. Élément assez rare pour un titre occidental, la touche graphique n'est pas sans rappeler le design nippon avec ses personnages aux formes arrondies et aux petites bouilles craquantes. En



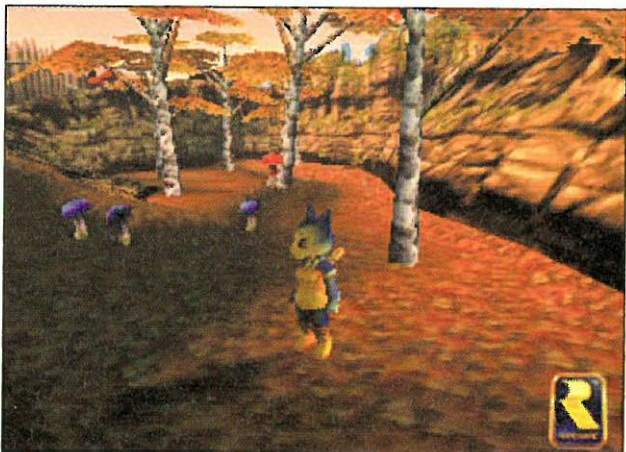
Les clins d'œil à Zelda sont légion. Une excellente référence, remarquez.

ce qui concerne le scénario, hum, eh bien, on reste dans la noble cause pas trop originale, allez, hop, je vous le donne dans le mille : sauver le monde des dinosaures. Supeeeer...

AMBIANCE ET AVENTURE

A grand coup de Ram Pak, les programmeurs de Rare sont parvenus à atteindre les véritables limites de la Nintendo 64. L'univers vaste et varié possède une atmosphère

soignée dans le fond assez proche de celui du maître Miyamoto San. Mais les similitudes ne s'arrêtent pas là. En effet, le jeu prend la voie de l'action/aventure et propose donc un gameplay assez dynamique axé autour de la recherche et du combat. A ce niveau, aucun problème, il s'agit d'une repompe pure et simple de Zelda 64 dont on retrouve le fameux système de lock. Si Dinosaur Planet suscite l'intérêt c'est donc tout simplement par la qualité de sa mise en scène et le côté épique de l'aventure qui semble vous attendre. Chose rare pour les titres N64, les différents protagonistes parlent, ce qui renforce particulièrement l'immersion dans cet univers qu'on croirait tout droit sortie d'un dessin animé. Un titre qu'on penserait destiné aux plus jeunes mais qui finalement devrait satisfaire les férus d'aventure bon enfant... à la Zelda en somme. Reste à savoir si Dinosaur Planet possèdera la profondeur et l'intérêt de son illustre modèle.



Teintes chaleureuses et décors riches qui s'illustrent par leur beauté.

Conker's Bad Fur Day

Rare pète
les plombs !

Genre : plate-forme

Éditeur : Rare

Sortie Europe : début 2001

Nintendo 64

Présenté l'année passée comme un simple jeu de plate-forme tout mimi pour gamins, Conker s'est recyclé en humour gras et sanglant...



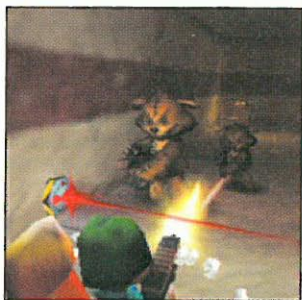
Les expressions de Conker sont réellement très réussies.



Va comprendre Charles. Alors que Rare préparait jusqu'à l'année passée un énième jeu de plate-forme 3D avec ce héros débile aux grands yeux bleus qu'est cet écureuil, Conker's Quest devient Conker Bad Fur Day, passant des papillons et des sourires à l'affrontement à la grenade et aux pets. Nintendo surprend !

MOUHAHAHA ! (UN RICAIN)

Présenté sur le stand Nintendo sous forme de film, pendant la conférence de Monsieur Pokémon, Conker's Bad Fur Day n'a plus grand-chose à voir avec l'original. Dans la grande salle de conférence, le trailer de 10 minutes présentant en détails ce qu'il convient d'appeler le pêtage de plombs de Rare a beaucoup amusé l'assemblée constituée en majorité d'Américains bien réceptifs au côté gore et scatologique qui caractérise le titre. Parmi les scènes majeures : les ennemis qui pètent du feu, les têtes



qui explosent dans une gerbe de sang lors d'une scène façon Soldat Ryan, Conker qui éteint des feux follets en urinant dessus, j'en passe et de bien grasses. Le jeu reste résolument plate-forme à la manière des productions Rare si réussies (Donkey, Banjo), mais avec une ambiance en décalage total avec le reste. Techniquement, le titre a fait de gros progrès sur les expressions faciales des personnages, très

réussies, et sur les divers effets spéciaux. Le soft final proposera, outre l'aventure solo, des modes pour 2 à 4 joueurs, avec jusqu'à 15 personnages en plus contrôlés par la machine. Et comme le dit le communiqué de presse : « Pas de plombier ou de singe ».



Graphiquement tout aussi époustouflant que les autres productions de Rare, Conker permettra aux plus vieux de le goûter avec joie.

Jet Set Radio

Une esthétique extraordinaire !

Genre : roller-street

Éditeur : Sega

Sortie Europe : fin 2000

Il y a des jeux qui ont du style, de l'allure, qui accrochent. Jet Set Radio en fait partie : visuellement extraordinaire, il traite aussi une discipline inédite.

Jet Set Radio reste probablement le jeu le plus novateur et le plus scotchant visuellement du stand Sega. Malheureusement, présenté seulement en vidéo, Jet Set Radio propose un challenge basé sur le street (roller in-line, hein), option cool plutôt que réaliste. Cependant, sa technique, mêlant avec une réussite sans partage la 3D temps réel et l'aspect 2D cartoon des personnages, s'attache à restituer fidèlement les mouvements des streeters. Evidemment, l'ensemble des sauts, figures grinds, etc. possibles sont clairement exagérés par rapport à la réalité, mais le tout passe à merveille et permet un gameplay bien plus varié et plus speed.

TAGGONS SA BAGNOLE !

Commençant sur un tutorial destiné à faire prendre en main vitesse, sauts, grinds et tags, Jet Set Radio propose



Vous aurez le choix entre 4 personnages pour tagger et rider dans la joie et la bonne humeur.



Lorsque l'ensemble bouge, l'intégration du côté DA aux décors plus classiques en 3D semble parfaite.

au joueur de s'éclater en ville avec ses rollers, tout en taggant avec sa copine, la bombe de peinture indélébile, une série de cibles désignées : voitures, murs, etc. Ultra fluide et rapide, Jet Set Radio semble faire partie de ces jeux à la Crazy Taxi, rapides et funs, avec le style et la classe en plus. La technique utilisée pour donner au jeu ce style DA (un peu comme Fear Effect mais en bien plus efficace) est tout simplement libre de tout reproche ! Un titre très excitant, que nous attendons avec impatience pour mieux juger de son gameplay et de sa richesse intérieure. Tout un programme !



Dino Crisis 2

Le retour !

Genre : action

Éditeur : Virgin

Sortie Europe : fin 2000

PlayStation

Si *Dino Crisis 2* ne révolutionnera probablement pas le genre, les changements n'en sont pas moins nombreux. Et puis flipper dans la jungle, y a pas à dire, c'est quand même plus classe qu'un vieux labo paumé sur une île déserte.

Bien que développé par les équipes de Shinji Mikami (responsable de la série des *Resident Evil*), *Dino Crisis* premier du nom ne nous avait pas laissé un souvenir impérissable. Un manque flagrant de rythme, un sentiment de peur permanente finalement peu convaincant. En bref, les dinos n'avaient pas remplacé dans nos cœurs les hordes de zombies d'un bon *Resident*. Un autre élément avait fini par rendre le jeu peu attachant : combattre des vélociraptors & Co. dans les couloirs d'un labo tout vide, euh, très franchement, question ambiance, c'est clair, on pouvait faire mieux. Désormais, vous passerez votre vie dans la jungle avec des cris de T-rex en fond sonore, plus classe déjà. Alors si cette suite réutilise les concepts fondamentaux



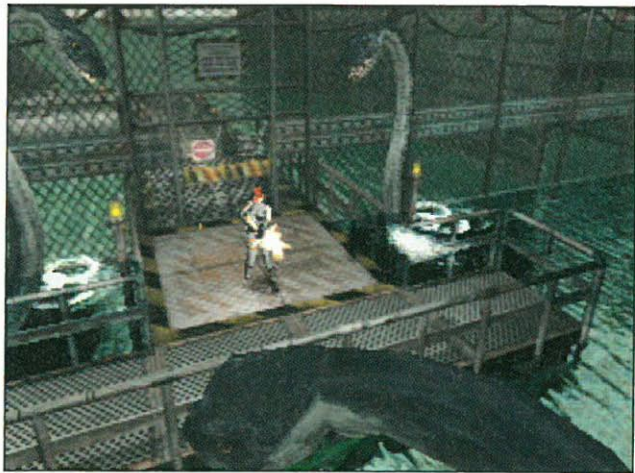
de son aîné et la même héroïne, à savoir la très rouquine Regina, *Dino Crisis 2* devrait pourtant en surprendre quelques-uns. On commence par le style graphique qui délaisse la 3D temps réel pour s'orienter du côté des décors en 2D pré-calculée avec intégration des persos en 3D à l'image d'un fameux *Resident Evil*.



Les vélociraptors sont plus vulnérables que dans le premier opus, ouf !

UN SAFARI SANS FINESSE ?

Outre Regina, un second personnage principal fait son apparition en la personne de Dylan. L'aventure semble devoir permuter entre les deux à plusieurs passages-clés de l'histoire, mais nous en saurons plus bientôt. Autre nouveauté notable : la possibilité de s'équiper de deux armes en simultané pour mieux repousser les assauts très nourris des dinos et effectuer des combos permettant d'obtenir de nouvelles armes. Très sincèrement, j'espère que le nombre assez hallucinant d'apparitions de dinos présentées dans la démo de l'E3 n'est pas représentatif du jeu final, sinon... au secours ! En effet, à peine avez-vous tourné le dos qu'un flot continu de bestiaux fond sans cesse sur vous. Stressant, mais pas vraiment dans le bon sens du terme. Si l'action du premier volet était plutôt lente, *Dino Crisis 2* fait plutôt dans l'action non-stop, le trip galerie de shoot sauce *Jurassic Park*. Mhum...



Il sera possible de combattre des monstres marins en plongeant dans les marécages. Beurk !



Shadow of Destiny

L'immortalité au bout du paddle

Genre : action/aventure

Editeur : Konami

Sortie Europe : N. C.

Alors que le jeu vient à peine de débuter, Eike Kusch décède brutalement, abattu sans raison par des inconnus. Tandis qu'il revoit toute sa vie défiler sous ses yeux, Eike perçoit une étrange voix. « Toi mon gars tu vas devenir un highlander » !



N'oubliez jamais que tous vos agissements influenceront le futur. Même dans le passé la mort peut encore frapper.



Changements architecturaux, évolutions des mœurs, succession des générations d'habitants, vous devez passer au crible tout votre passé pour mieux maîtriser votre futur.

Trouver la piste de vos assassins à travers les siècles, sans pour autant perturber votre destin, voilà qui devrait nous changer du train-train habituel des jeux d'action/aventure.



« Souhaites-tu changer ta destinée, défier la mort et obtenir le pouvoir de voyager à travers le temps ? » A la suite de ses énigmatiques paroles, Eike se réveilla avant de constater avec stupeur qu'il avait effectué un saut dans le temps. Il était désormais revenu quelques heures avant sa mort ! Pas trop perturbé par ce qu'il venait de vivre, le gars Eike décida alors de prendre son destin en mains et de profiter de cette « opportunité » pour éviter la mort qui l'attendait les bras ouverts. Hop, il opta pour une nouvelle conduite et évita le coup de faux fatal. Élément bien sympa aussi, désormais les portes du temps s'ouvraient devant lui. Pourquoi ne pas en profiter

pour remodeler la vie de ses ancêtres et ainsi placer sa propre existence sur de nouveaux rails ?

APPRENDRE A DOMPTER LE TEMPS

Pour ceux qui savent regarder et non pas se contenter de voir, les premières images de Shadow of Destiny sont riches en enseignements. Primo il est flagrant que l'équipe de Silent Hill revient ici en grande forme. Secundo l'ambiance du jeu à l'air juste excellentissime. Moins gore que leur première production, l'atmosphère semble néanmoins tout aussi étouffante avec des

personnages bien tourmentés et un scénario dense. A ce sujet, d'après le scénariste, le fil conducteur de l'aventure se rapprochera du Faust de Goethe. Nous verrons bien. Quoi qu'il en soit pour rester pragmatique, l'histoire se déroulera dans une seule et même ville imaginaire, mais réaliste, située en Europe. Au fil des routes temporelles empruntées par le héros, vous constaterez donc l'évolution de la cité, du moyen âge jusqu'à nos jours. Intrigant Shadow of Destiny n'en est pas moins alléchant avec ses graphismes exploitant à merveille la PlayStation 2. Comptez sur nous pour vous en reparler... de temps en temps.

Buffy the Vampire Slayer

Fox et les licences

Dreamcast

Genre : **Beat'em all**

Éditeur : **Fox Interactive**

Sortie Europe : **N. C.**



Les effets de brume sur le sol sont assez jolis ; ambiance, ambiance...

Grand spécialiste ès licence, Fox Interactive s'est lancé dans l'adaptation en jeu des aventures vampirico-crétines de miss Buffy...



On reconnaît la petite frimousse de Buffy. Preuve que la modélisation des persos est plutôt clean.

Chez Fox Interactive, la mode est plus que jamais aux adaptations systématiques de licences bien juteuses. Pour preuve, on pouvait découvrir sur leur stand un jeu de catch mettant en scène les Simpson, la version PlayStation de La Planète des Singes (un jeu « à la Tomb Raider » pas très avancé), Alien Résurrection (qui traîne dans les cartons de la Fox depuis des années), World's Scariest Police Chases (un jeu de caisse tiré d'une émission de courses-poursuites U.S.) et enfin Buffy... Mais si, vous savez, la gonze-se qui manie le pieu plus vite que son ombre et qui dessoude du vampire par paquet de 12 ! Y paraît même que cette série est devenue cultissime aux States et en Europe. Si, si, j'vous assu-

re ! D'ailleurs, la Fox ne s'y est pas trompée en décidant d'adapter cette licence sur Dreamcast et PlayStation ! Le jeu se présente sous la forme d'un beat'em all en 3D dans lequel les fans retrouveront toute la clique de la série : Buffy en tête, mais aussi Willow (pas le nôtre, hein), Cordelia ou encore Giles. Présenté uniquement sur PC, Buffy affiche des graphismes assez réussis et une ambiance glauque relativement prenante. Bon, maintenant de là à dire que nous sommes en présence d'un super bon produit, faut peut-être pas pousser. Mais une chose est sûre : les fans de la série vont très certainement accrocher au concept et Fox va encore se faire des thunes... Y a pas à dire, le marché des licences à encore de beaux jours devant lui !



Medal of Honor Underground

L'histoire
se répète...

Genre : action/shoot

Éditeur : EA Games

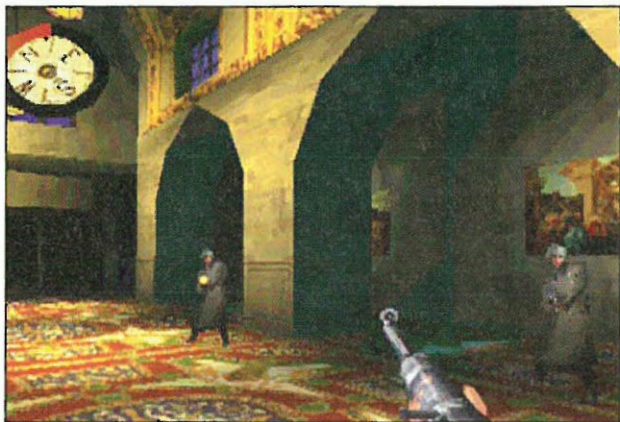
Sortie Europe : fin 2000

Medal of Honor était une excellente surprise. Sa suite l'est tout autant, même si les innovations ne semblent pas bien nombreuses.

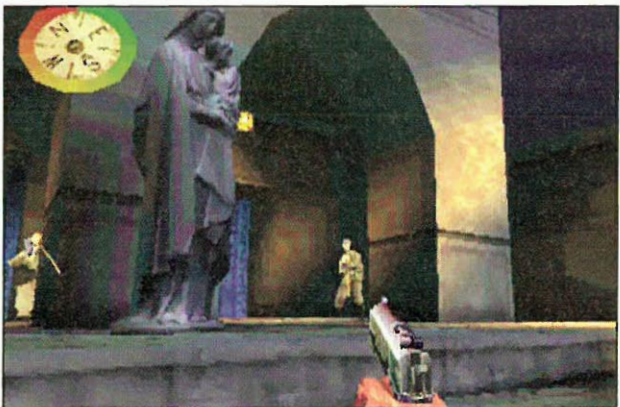
En janvier dernier, Dreamworks Interactive lançait, sur PlayStation, Medal of Honor, un Doom-like dont personne n'avait entendu parler et qui se révéla d'excellente facture. Six mois plus tard, la boîte de Spielberg (d'EA désormais) remet le couvert avec une suite qui, dans le fond, n'a pas foncièrement changé, mais qui - fort heureusement - conserve toutes ses qualités ludiques. Ce coup-ci, vous incarnez une certaine Manon et prenez part à une aventure se déroulant quelque temps avant celle du premier Medal of Honor. Vous serez à nouveau confronté à une bande de Nazillons bien revêches, et devrez remplir de nombreux objectifs au fil des 7 missions disséminées dans 22 environnements de jeu (situés en France, en Afrique du Nord, en Italie et en Allemagne).

QUAND LES AIGLES ATTAQUENT

Question nouveautés, on nous annonce 6 nouvelles armes typiques de la Seconde Guerre mondiale, une Intelligence Artificielle encore plus poussée (celle du précédent épisode était déjà assez impressionnante),



quelques scènes d'infiltration inédites, des décors que l'on pourra en partie détruire et quelques autres brouillies pas franchement significatives. Bref, Medal of Honor 2 ne bouleverse pas la donne et se révèle très proche de son aîné. Seulement voilà, avec ses décors un peu plus fins, sa jouabilité parfaite et ses missions apparemment très intéressantes, il semble bien parti pour devenir « le nouveau meilleur Doom-like de la PlayStation », devant son prédécesseur !



Pokémon

Un succès historique

Genre : RPG

Éditeur : Nintendo

Sortie Europe : fin 2000

Nintendo 64
Game Boy Color

Un jeu qui se vend à un million d'exemplaires en France. Du jamais vu et pourtant. Les Pokémon « bleu » et « rouge » établissent un nouveau record et ne sont pas près de s'arrêter là.

Impossible aujourd'hui de ne pas parler du phénomène Pokémon lorsqu'on jette un regard panoramique sur l'industrie du jeu vidéo. Les Pokémon ont envahi la planète via la Game Boy mais aussi la télévision, la B.D. ou encore le cinéma. En ce début 2000, tous les médias auront avec, plus ou moins d' emphase, commenté la déferlante Pokémon. Jamais un jeu vidéo ne s'était autant vendu en France de toute l'Histoire du jeu vidéo : plus d'un million d'exemplaires de cartouches bleues et rouges ont trouvé acquéreur. Voilà Gran Turismo battu à plates coutures. Alors que l'activité Pokémon représente selon Laurent Fischer de Nintendo France près de 25 % du



Pokémon Puzzle League (N64)

chiffre d'affaires de la société en France (les Pokémon ont rapporté plus de 1,8 milliards de dollars en 1999 à Nintendo et devraient en rapporter près de 3 milliards en 2000 !), le constructeur entend bien étendre son univers.

EN VEUX-TU EN VOILA

Avec 51 millions de jeux vendus, Pokémon devient le titre le plus populaire de toute l'Histoire du jeu vidéo. Ce mois-ci arrive en France la version Jaune de Pokémon (voir nos tests). Celle-ci sera suivie d'autres titres Game Boy et Nintendo 64. Il faudra ainsi compter rapidement avec les versions « Or » et « Argent » sur Game Boy, véritables suites des

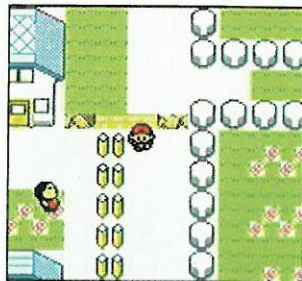


Hey You, Pikachu ! (N64)

Un top étonnant

Voici, de source Nintendo, les meilleures ventes de jeux vidéo sur le territoire Nord américain en mars 2000. Un classement qui en dit long sur le succès Pokémon.

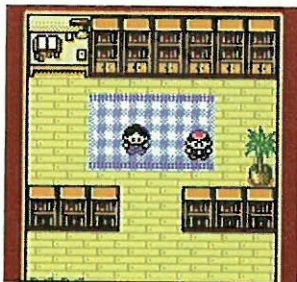
- 1 POKÉMON STADIUM N64
- 2 WWF SMACKDOWN PS
- 3 POKÉMON YELLOW GB
- 4 SYPHON FILTER 2 PS
- 5 POKÉMON BLEU GB
- 6 POKÉMON ROUGE GB



Pokémon Gold (GBC)



Pokémon Stadium (N64)



Pokémon Trading Card Game (GBC)

cartouches « bleu » et « rouge » pour compléter votre Pokédex. Celles-ci ne devraient arriver en Europe qu'au début de l'année 2001. Viendra entre temps aux Etats-Unis le Hey You, Pikachu ! jeu Nintendo 64 utilisant la reconnaissance vocale. On se doute qu'il sera difficile pour un tel jeu d'arriver en Europe, la multiplicité des langues étant un handicap certain. Viendra donc ensuite le Pokémon Puzzle League (aux Etats-Unis), le Pokémon Pinball (octobre en France) et le Pokémon Trading Card (décembre en France) sur Game Boy et enfin le Pokémon Snap (septembre en France) sur Nintendo 64. Autant de titres qui exploiteront l'univers des Pokémon tout en en approfondissant le concept. Les adeptes ont encore des heures de jeu en perspective !

PlayStation

Que peut-on réaliser en six mois de développement ? Pas grand-chose comme l'attestent les jeux PS2 du salon. Sur les véritables nouveautés, peu de titres véritablement achevés. Heureusement, il reste du temps avant la sortie en Europe, le 26 octobre prochain.



Dark Cloud

Genre : RPG
Editeur : Sony C.E.
Sortie Europe : fin 2000

Depuis sa première présentation lors du Tokyo Game Show de septembre 99, Dark Cloud n'a cessé de s'améliorer. Ambiance bon enfant à la Zelda, habile mélange des genres entre action/aventure et création d'univers à la Legend of Mana, ce titre de Sony est pour l'instant plus que prometteur, il possède une touche magique. Enchanteur.



Extermination

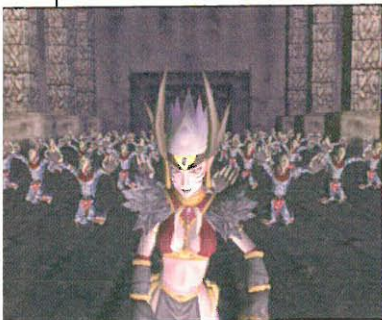
Genre : action/aventure
Editeur : Sony C.E.
Sortie Europe : N. C.

Toujours développé par une partie de l'équipe responsable du premier Resident Evil, toujours aussi impressionnant, mais toujours aussi mystérieux, Extermination est peut-être alléchant, il n'en est pas moins aux balbutiements de sa petite vie. Un titre

d'action/aventure musclé sur fond de guerre bactériologique qui ne devrait pas voir le jour avant la fin 2001. Arf.

Lotus Extreme Challenge

Genre : course auto
Editeur : Virgin
Sortie Europe : 1^{er} semestre 2001



2 en bref



Après NFS 2000 développé en collaboration avec Porsche, c'est au tour de Virgin de proposer un jeu de course entièrement dédié à une grande marque automobile. Développé par Kuju, Lotus Extreme Racing vous permettra de prendre le volant des plus célèbres modèles de la marque anglaise au fil des nombreux modes de jeu. Pour l'heure, c'est assez beau, les circuits sont d'assez bon goût, mais le pilotage n'est pas du tout réglé. Wait & see, donc...

Rayman 2

Genre : plate-forme
Éditeur : Ubi Soft
Sortie Europe : fin 2000

Dreamcast, N64, PlayStation, Game Boy, il ne manquait plus que la PS2 au tableau de chasse de l'ami Rayman ! Eh bien, c'est désormais chose faite. Rayman 2 devrait débouler en fin d'année sur Play 2 dans des aventures légèrement différentes de ce que l'on a déjà pu voir sur les autres machines. Nouveaux niveaux,



nouveaux mouvements pour le héros, nouvelles trouvailles dans le gameplay, cet épisode annonce clairement la couleur !

Star Wars Episode One : Starfighter

Genre : shoot spatial
Éditeur : Lucas Arts
Sortie Europe : fin été 2000

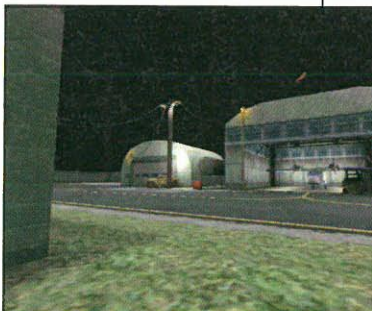
Voici du Star Wars Episode One sur PlayStation 2. Globalement très proche d'un Colony Wars, Starfighter s'annonce plutôt pas mal, au vu de la qualité des autres titres Lucas Arts présentés (Battle of Naboo N64, Demolition PS, etc.). Pour le moment



trop peu avancé pour être jugé, Starfighter est pourtant prévu pour une sortie rapide... nous verrons bien.

James Bond the World is not enough

Genre : shoot
Éditeur : EA Games
Sortie Europe : fin 2000



Après le très moyen Demain ne meurt jamais, EA récidive en exploitant une nouvelle fois une licence James Bond. Et plus précisément le très sympa The World is not enough. Alors voilà, c'est un shoot 3D à la première personne, et ça devrait sortir sur PS2 (développé par EA), PlayStation (Black Ops) et N64 (Eurocom). C'est ce qu'on appelle une licence exploitée jusqu'au trognon !

Dreamcast

Sega aura brillé lors de cet E3. Des jeux en grand nombre, variés et pour la plupart de qualité. La nouvelle génération de jeux Dreamcast est arrivée !

Reste à savoir si les joueurs suivront, ce qui ne semble pas être le cas au Japon. Joueurs d'Europe, à vous de jouer !



Alone in the Dark 4

Genre : survival horror
Editeur : Infogrames
Sortie Europe : novembre 2000

La très attendue suite du tout premier survival horror de l'Histoire sortira non seulement sur PlayStation mais également sur Dreamcast. Le truc original, c'est que l'aventure peut être parcourue avec deux personnages différents, qui suivront des scénarios parallèles. Comme dans Resident Evil... Hum, comme quoi tout se recoupe !



F1 Racing

Genre : Course F1
Editeur : Ubi Soft
Sortie Europe : 3^e trimestre 2000



Avec sa licence officielle FIA, F1 Racing Dreamcast est non seulement un jeu super beau mais également très agréable à jouer. Et le truc qui tue c'est qu'en plus, cette version DC est techniquement beaucoup plus impressionnante que son homonyme PS2. Preuve que la Dreamcast en a à revendre face à sa concurrente directe made in Sony !

Half-Life Dreamcast

Genre : Quake-like
Editeur : Havas Software
Sortie Europe : fin été 2000

Ce que l'on a vu tourner n'était qu'une vidéo de la version PC, mais Half-Life reste bien prévu sur Dreamcast. Compatible avec la

version PC pour le jeu on-line, il inclura également une mission inédite. Et on nous promet même des modèles avec plus de polygones pour les personnages. S'il est aussi bien que sur PC...



MSR

Genre : course urbaine
Editeur : Sega
Sortie Europe : 3^e trimestre 2000



en bref

Repoussé depuis plus d'un an, le projet MSR (Metropolis Street Racer) semble enfin être arrivé à son terme. Développé par Bizarre Creations (le premier Formula One sur Play'), cette simulation de caisse vous plonge dans des environnements urbains ultra classes. C'est beau, léché, fluide, mais peut-être un peu « mou » question sensations de conduite. Un jeu trop sérieux ? On espère que non...

Out Trigger

Genre : shoot
Éditeur : Sega
Sortie Europe : N.C.



Ce shoot 3D très nerveux oppose plusieurs persos surarmés dans des arènes fermées assez petites. Le résultat : des gunfights dantesques et une action menée tambour battant. Malheureusement, la jouabilité mal pensée et les déplacements un peu lourds gâchent le plaisir de jeu. On espère que ce défaut sera corrigé !

Phantasy Star Online

Genre : RPG on-line
Éditeur : Sega
Sortie Europe : N.C.

Enfin, nous avons pu voir tourner Phantasy Star Online. Je dois avouer que je suis perplexe : du peu qu'on a pu en voir, le jeu est certes



magnifique, mais me paraît fort limité. Ça ressemble à une immense chat-room, de laquelle les joueurs partent larrer du monstre ensemble. Mais pour le moment, il est évidemment bien trop tôt pour se prononcer. Sega promet le début de l'ère online française pour bientôt... reste à voir s'il sera de la partie.

Quake III Arena

Genre : Quake-like
Éditeur : Sega
Sortie Europe :
3^e trimestre 2000



Bon, après avoir tellement joué à Quake III PC, il est certain que le décalage graphique n'est visible. La version Dreamcast est évidemment bien moins fine et détaillée, mais reste tout à fait honorable. En revanche, il paraît manquer un peu de fluidité. Nous verrons la version finale, mais en tous les cas, il est prévu pour affronter les PCistes, et proposera de nouveaux niveaux inédits. Du tout bon sur Dreamcast !

Ultimate Fighting

Genre : combat barbare
Éditeur : Crave
Sortie Europe :
3^e semestre 2000



L'Ultimate Fighting est un « sport » ultra barbare où deux types se mettent sur la gueule dans une arène close jusqu'à ce que l'un des deux jette l'éponge. Ultra violent, ce spectacle pour Redneck américain gavé à la Bud déboule aujourd'hui sur Dreamcast. C'est assez beau, ultra bourrin et, mine de rien, assez marrant. Mais bon, faut aimer le genre, hein...

Vanishing Point

Genre : course auto
Éditeur : Acclaim
Sortie Europe : été 2000

Disponible aussi sur PlayStation, Vanishing Point vous propose de prendre le volant de véhicules de tourisme. La dynamique des voitures semble être le point fort de cette version Dreamcast par ailleurs plutôt aboutie d'un point de vue graphique. Parmi les premiers constructeurs présents, on citera BMW, Lotus, Audi et Alfa Romeo. Adeptes du réalisme absolu, ouvrez l'œil !



Nintendo 64

Fort de son succès historique avec la série des Pokémon, Nintendo ne présentait que des produits sans grande surprise, mais plutôt de très bonne qualité. Quant à la Dolphin, absolument rien n'a été montré ! Soyons patients...



Banjo-Tooie

Genre : plate-forme
Editeur : Rare Software
Sortie Europe : fin août/début septembre 2000

C'est toujours aussi beau, c'est toujours aussi sympa, et c'est encore plus riche. Désormais les deux héros



pourront agir séparément, certains niveaux seront en vue subjective, Banjo tenant Tooie comme un fusil, et on pourra même incarner Mumbo Jumbo. Un peu plus de délire aussi dans les transformations, avec un Banjo qui pourra devenir une machine à laver, ou un sous-marin. En vrac : 125 nouveaux personnages, 10 jeux multi-joueurs, et 40 mouvements au total !

Donald Duck Quack Attack

Genre : plate-forme
Editeur : Ubi Soft
Sortie Europe : fin 2000

Disponible sur N64, PlayStation et Game Boy (cela s'appelle rentabiliser une licence) ce jeu de plate-forme



mettant en scène le célèbre canard arrivera aussi sur PlayStation 2 plus tard. Des graphismes somptueux que nous avons pu admirer pour un jeu qui se destine aux plus jeunes joueurs. 4 mondes, 24 niveaux à découvrir dans quelques mois pour sauver Daisy.

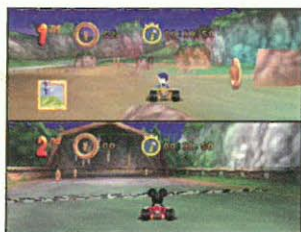
Mickey's Speedway U.S.A.

Genre : kart délire
Editeur : Nintendo
Sortie Europe : fin 2000

Développé par Rare sous licence Disney, Mickey's Speedway U.S.A. surfe



en bref

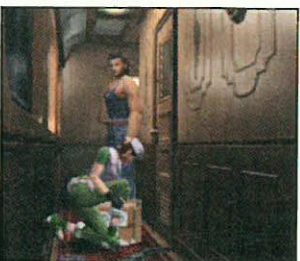


sur la vague décidément très à la mode des simulations de karting à la CTR. Ce coup-ci, on retrouvera le bon vieux mulot aux oreilles rondes et sa horde de comparses, pour une série de courses dans le plus pur style Mario Kart. En espérant que le jeu apportera quelques innovations intéressantes. Faisons confiance à Rare...

Resident Evil Zero

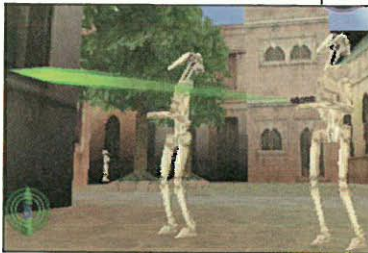
Genre : survival horror
Éditeur : Capcom
Sortie Europe : fin 2000

Juillet 98, un jour avant l'épisode de Resident Evil, Rebecca Chambers est envoyée en reconnaissance pour sa première mission. En survolant les montagnes d'Acklay non loin de Raccoon City, les agents S.T.A.R.S. découvrent un train abandonné. En son sein, outre les zombies, vous rencontrerez Billy Coen, ancien membre de la Navy avec lequel vous serez lié. Un système de Zap amélioré a été inclus pour alterner entre les deux héros. Décidément l'horreur n'épargnera aucune console.



Star Wars Episode One : Battle of Naboo

Genre : shoot
Éditeur : LucasArts
Sortie Europe : fin été 2000



Contrairement à Starfighter, ce jeu Star Wars ne m'enthousiasme pas beaucoup... A vrai dire, s'il se révèle plutôt bien réalisé (avec Ram Pak du moins), le gameplay est d'un classique et d'un ennuyeux rares, d'après ce que j'ai pu voir. Un bête shoot avec une licence forte, quoi... L'intérêt des missions se révélera lors d'un test prochain.

Ci Chaud

**Où sont les femmes...
C'est la plus grande déception du salon ! A côté,
l'absence d'annonces Dolphin ou d'une version
jouable de MGS2, ça tient du détail
Je m'explique : cet E3 2000 a été gâché par
le manque de pin-up siliconées habillées du
minimum syndical. Bon, ok, y en avait quelques-
unes quand même (tournez la page). Mais à côté
des éditions précédentes, c'était carrément du
foutage de gueule... Sale E3.**



26 octobre pour la PS2

La date et le prix

C'est officiel, la PlayStation 2 sortira aux Etats-Unis le 26 octobre prochain au prix de 299 dollars (soit environ 2 100 francs, et débrouillez-vous pour les euros). Les jeux, quant à eux, seront vendus 49 dollars soit 350 francs. La sortie européenne devrait avoir lieu à la même date mais le prix (au-dessus des 2 000 francs) reste totalement inconnu aujourd'hui. Une gamme d'accessoires (carte mémoire,

multitap, Dual Shock) sera vendue au prix de 34 dollars l'accessoire soit environ 250 francs. Il ne nous reste plus qu'à attendre de plus amples informations sur la sortie dans notre verte contrée !

Dolphin et GB Advanced

Pas pour tout de suite

Ne cherchez pas les informations relatives à la Game Boy Advanced ou à la Dolphin car il n'y en a pas. Nintendo n'aura pas communiqué sur ses nouvelles machines. Et pour cause : celles-ci ne sont pas prêtes et Nintendo n'a pas besoin de multiplier les annonces en plein succès Pokémon. Avec plus de 100 millions de Game Boy vendues aujourd'hui dans le monde, il suffit de faire de bons jeux GB (une trilogie Zelda par exemple) pour gagner rapidement de l'argent. De son côté, la N64 s'en tire très bien avec des titres comme Zelda Majora's Mask, Perfect Dark ou encore Banjo Tooie. Alors pourquoi vraiment songer à une autre console ? Hein, pourquoi ?



show

Halo sur PS2 ?

Espérons !

L'autre grosse claque du salon, avec MGS2, c'est le jeu de Bungie sur PC, Halo. Extraordinaire, même. De source développeurs, ils comptent d'abord se concentrer pour finir la version PC mi-2001 et considéreront peut-être ensuite le portage sur PS2. Espoir, espoir, mais attente, attente également !



La Dreamcast lit les jeux PlayStation !

Ils sont très forts !

Bleem ! le célèbre émulateur, a fait une apparition remarquée sur le salon : et pour cause, il sort sur Dreamcast ! Pour le moment, il fait tourner une centaine de jeux PlayStation sur la console de Sega, à une résolution de 640x480, mais on nous promet de nouvelles versions plus compatibles et renforçant encore la qualité visuelle des jeux. Ça tourne, on l'a vu, et c'est joli ! Par contre, pas de date ni de détails sur le fonctionnement.



La grogne des développeurs PS2

Avis partagés !

Pour tous, le problème d'aliasing de la PS2 devient de plus en plus gênant. Lorne Laning (Oddworld) : « Nous voulons utiliser notre argent dans le jeu. Pas pour résoudre les problèmes hardware de Sony. S'ils offrent une solution, tant mieux, sinon nous considérerons peut-être la X-Box. » Ce à quoi répond Jason Rubin de Naughty Dog (Crash Bandicoot) : « No Comment. Enfin, je ne veux pas dire, mais ça fait partie du boulot. Les développeurs ont toujours eu à résoudre des bugs d'OS et de hardware. C'est normal, faut arrêter... » En tout cas, le problème est désormais évident : si le render est bon, l'affichage l'est moins !

Les nouveaux joueurs PlayStation

Le péril jeune

La tendance est claire : les jeux PlayStation des années 2000/2001 s'adressent en priorité aux jeunes joueurs. D'où un très grand nombre de licences de Woody Woodpecker aux Fous du Volant en passant par Sesame Street, Donald, Dinosaures et Walt Disney, les jeux s'adresseront à

une cible plus jeune. Espérons que l'équation qui veut qu'un jeu à licence soit un sombre navet ne se vérifie pas encore. Autre tendance du salon : les suites comme valeur sûre. Soul Reaver 2, Fear Effect 2, Rayman 2, Medal of Honor 2... Les prises de risques restent une fois encore minimales dans le monde du jeu vidéo, au détriment de l'originalité. Les idées nouvelles se sont une fois encore comptées sur les doigts d'une main. Qui a dit MGS2 ? (même si c'est une suite !)

Sega et le online

On le promet pour mai !

Sega promet le lancement du jeu online en France pour fin mai (donc presque tout de suite à l'heure où vous lirez ces lignes). Le premier jeu à l'utiliser sera Chu-Chu Rocket. Nous vous en reparlerons dès le prochain numéro, cela va sans dire !

Dreamarena

arena

Soirée Sony E3 '2000

Du jamais vu !

Une fois de plus, les places pour la soirée E3 Sony ont été largement convoitées... Privilégiés que nous sommes, nous avons donc pu voir l'ampleur du phénomène. C'est du jamais vu : 4000 personnes, 2 millions de dollars, concert de Macy Gray, et une surface énorme au beau milieu des studios Sony Pictures L.A. ! Bouffe et boisson à volonté bien sûr, bref, Sony impressionne, et marque sa position à la veille du lancement de la PS2 !

