





# EDITO



C'est un fait prouvé : lorsque l'on joue aux RPGs, et en particulier lorsque l'on fait partie de l'équipe de Gameplay RPG, on est un peu frappés, déréglés, un peu givrés de la touffe... En bref, on est niqués de la tête !

Si vous voulez une preuve suffisante, je vous invite à regarder la photo de notre zolie équipe. Comme vous pourriez le constater, on est dans la rue et Kyo a proposé à tout le monde : «tiens, pourquoi on ferait pas les forces spéciales de Freezer ?» Ayant reconnu la subtile intelligence de notre ami jap, nous avons tous accepté avec joie de jouer aux cons. Le plus drôle, c'est quand même la question de notre ami par la suite : «Et tu te mets où, Jay ?»... trop drôle franchement, le gars...

Bon, passons sur cette explication de photo et intéressons-nous au menu de notre quatrième numéro de Gameplay RPG. Tout d'abord, avant de commencer à vous dire ce que vous pourriez trouver dans notre canard, il faut que je me libère d'un poids : Gameplay RPG est désormais MENSUEL !

Criez votre joie, bonnes gens... le seul magazine réservé à la vraie passion du RPG sera désormais en kiosque à la fin de chaque mois. L'époque archaïque où Kyo et moi-même bossions seuls est désormais révolue (tu m'étonnes, vu le temps qu'on a pour faire le mag...). L'équipe a donc sensiblement augmenté : je vous demande d'applaudir très fort nos nouveaux amis. Ben, que tout le monde connaît déjà - un mec blond qui rigole peu importe quoi mais qui aime FF IX et Skies of Arcadia. Bûche, un être hybride qui a mis plus de quatre mois à finir Chrono Cross, Thor une sorte de viking civilisé qui parle bien la France, et bien entendu l'incontournable Dr Wong, notre spécia-

liste de cinéma de Hong Kong. L'équipe s'est agrandie mais dans un seul but : vous donner le meilleur du RPG et réaliser le meilleur magazine possible.

Ce mois-ci, une fois de plus, vous tenez entre les mains un magazine bourré à craquer. À commencer par les nombreuses news sur votre univers préféré, et notamment les premières images de Shenmue 2 et de Devil May Cry, la prochaine bombe made in Capcom. On continue par un dossier complet sur Sega dans le RPG, avec quelques pages sur les jeux qui nous ont fait hurler de joie sur Saturn, les tests de Skies of Arcadia (un des meilleurs RPGs à l'heure actuelle) et de Shenmue, et enfin les previews de Phantasy Star On-Line et de Sakura Taisen 3. Le menu sera tout aussi alléchant dans les tests, malgré peu de titres. Zelda - Majora's Mask, Ogre Battle 64 et Final Fantasy IX sont les seuls représentants de la rubrique, mais QUELS représentants !

Rien à redire, ce mois-ci nous aura gâtés, et outre retrouver une petite sélection de ce que vous pouvez vous procurer en boutique, nous vous présentons des images inédites de Final Fantasy - Spirits Within, le film de Square mais aussi sur BioHazard, Tekken et Dungeons et Dragons. Comme on veut faire craquer le mag, on vous a rajouté en plus une galerie magnifique, un coup d'œil sur le monde très roller, une biographie de Masamune Shirow et tout ce qu'il faut savoir sur les mythes incas, aztèques et mayas. Pour finir, notre partie animation commence à s'offrir et pour vous le prouver, je vous parle de mon manga culte : Rurounikenshin. Le Dr Wong, quant à lui, nous a concocté un dossier méga complet sur HK, l'éditeur de films made in Asie.

Bref, un menu complet et agréable - tout du moins, c'est ce que j'espère.

Je vous souhaite une excellente lecture, en vous rappelant que le prochain Gameplay RPG arrivera aux alentours de Noël, avec toutes vos rubriques préférées et le test exclusif d'un jeu que nous attendons tous avec impatience : The Bouncer.

# SOMMAIRE

<b>First screen</b>	<b>5</b>
<b>Dossier</b>	<b>31</b>
<b>Critiques</b>	<b>57</b>
<b>On-Line</b>	<b>87</b>
<b>Boutiques</b>	<b>74</b>
<b>Le coin des lecteurs</b>	<b>78</b>
<b>Aide de jeux</b>	<b>84</b>
<b>Références</b>	<b>88</b>
<b>Animation</b>	<b>96</b>
<b>Ciné</b>	<b>90</b>
<b>Biographie</b>	<b>94</b>
<b>Apprendre</b>	<b>93</b>
<b>Coup d'oeil sur le monde</b>	<b>108</b>
<b>Galerie</b>	<b>110</b>
<b>Mythologie</b>	<b>112</b>
<b>Sortie des jeux</b>	<b>115</b>



Publié par FJM Publications (01 40 64 06 60)

3 ter rue d'Arsonval - 75015 Paris - Renseignements et Abonnements : 48 bd Pasteur 75015 Paris (01 43 22 00 35) - Directeurs et associés : Franck CHEMLA, Jean-Marc CHEMLA - Directeur Général, Directeur artistique : Franck CHEMLA - Directeur de la publication : Jean-Marc CHEMLA - Directeur Commercial : Laurent AMAR (01 43 22 00 35) - Responsable du projet & Rédacteur en chef : Georges GROUARD (Jay) - (01 40 64 06 57) - Rédacteurs : Grouard Georges (Jay), Cédric Takumi Devoyon

(Kyo), Bénjamin Lehmann (Ben), Eric Nuevo (Bûche), Jérémy Hertzog (Thor) - Maquettistes : Hervé Pécorne, Raphaël David, Guillaume Dubois - Correctrice : Céline Margala - Illustrations : William Ravin - Impression : Magnum Production - EmeraVille (77) - Distribution : TP - ISSN : en cours - Commission paritaire : 050279632 - Pour nous contacter : Jay - Lestat@journalist.com, FJM.Pub@irol.com



First Screen

First Screen



# First Screen



LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE HÉROS CHEZ CAPCOM PROMET BEAUCOUP : IL SUFFIT DE VOIR LA QUELLE DE DANTE POUR S'EN CONVAINCRE.



CETTE PHOTO NE VOUS DONNE PAS UNE VAGUE IMPRESSION DE SOUL REAVER ? MOI SI...

# Devil May Cry

Conception : Capcom - Distribution : Capcom - Genre : Survival-Horor de folie ! - Date de sortie : 2001 - Machine : PS2 - Pays : Japon

Si me faut vous parler de ce jeu au nom très particulier : «Devil May Cry». C'est un devoir mais aussi un plaisir que je voudrais vraiment partager avec vous tous. Hier, je vais me balader sur le net, histoire de chercher des news pour le sacro-saint magazine que vous tenez entre les mains, lorsque, tout d'un coup, je tombe sur un article sur le site nippon de Capcom qui parle de la prochaine bombe de l'éditeur : Devil May Cry. L'article ne précise pas grand-chose, si ce n'est que l'époque des BioHazard est révolue, que Capcom va encore innover, et que l'univers dans lequel se déroulera le jeu sera inspiré de l'histoire de Dante !

Déjà, je tiqails : un S-Horror dans l'univers de Dante, ça peut vraiment le faire ! Qu'elle ne fut pas ma surprise lorsque le lendemain (en fait, ce matin), en retournant sur ce site... Quelle surprise mes amis : non seulement j'ai des photos à vous présenter, mais en plus, grâce à un trailer vraiment excellent, j'ai pu me rendre



AU LIEU DE DÉFONDER DU ZOMBIE OU DU DINO, CAPCOM NOUS PROPOSE CETTE FOIS-CI DES ÉQUIVAUDAIS MAUDITS ET DES DÉMONS EN TOUT GENRE.

compte que c'est le jeu, désormais, que j'attends le plus ! Comme je suis sympa et que j'adore partager des choses inédites, j'ai appelé les gars de la rédac'. Pendant le trailer, seul des «putain, trop fort, ça déchire grave, ça va tuer» ou encore «mortel» ou bien «il me le faut, je le veux, ça va tout détruire !»... Bref, que des superlatifs et autres étonnements ! On a tous été subjugués par ce jeu qui s'annonce vraiment comme un des plus forts de l'année prochaine. Même si les photos qui ornent ces deux pages vous donneront de la satisfaction et vous émerveilleront, elles ne parviendront pas à rendre ce

que nous avons vécu grâce à cette magnifique bande-annonce de 3 minutes. Bon, revenons à notre jeu et parlons un peu de son contenu. L'histoire vous met dans la peau de Dante, un jeune tueur de démons, lui-même mi-homme/mi-démon. Son père (un démon très puissant) avait autrefois décidé de rejoindre la cause des mortels, et à l'aide de son épée vengeresse, pourfendait goules, fantômes et autres êtres diaboliques. Si son nom est devenu une légende, le prince du Mal, Satan, lui en voulait à mort. Un démon déchu (le contexte religieux est amusant, vous ne trouvez pas ?) qui lui résiste n'était pas une fierté pour lui. Il s'est donc arrangé pour détruire le légendaire

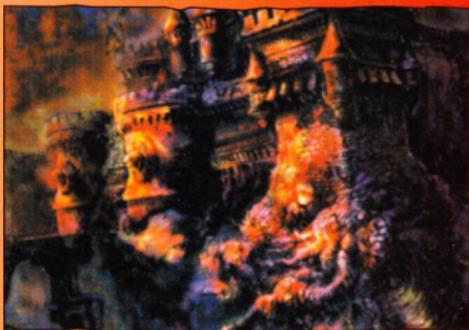


LES VISAGES SONT MAGNIFIQUES ET LES EXPRESSIONS STUPEFIANTES DE RÉALISME.



NUL DOUTE : DEVIL MAY CRY S'ANNONCE COMME UN DES PLUS GRANDS HITS DE LA PLAYSTATION 2, QUI EN PLUS UTILISERA L'ENSEMBLE DES RESSOURCES DE LA MACHINE.

Histoire de vous faire baver d'impatience et de vous donner une idée générale des décors que vous devrez traverser dans Devil May Cry, voici un petit thème qui regroupe un ensemble de planches qui ont servi à l'élaboration du background. Je ne sais pas, honnêtement ce que vous en pensez, mais ça a l'air grandiose. Ce petit côté Castlevania... en fera jouter plus d'un !



DANTE POSSEDE UNE ÉPÉE MONSTRUEUSE, CAPABLE DE POURFENDRE N'IMPORTE QUI, N'IMPORTE QUOI... À LA BERSERK, GUÏDI !



JE TENAIS À M'EXCUSER DE LA QUALITÉ DE CERTAINES PHOTOS, MAIS MALHEUREUSEMENT, LA PLUS PART PROVIENNENT DE SCÈNES...

héros, ainsi que toute sa famille. Toute, excepté son fils, Dante. Celui-ci a décidé de se venger, et après avoir attendu 2000 ans le réveil de Satan, il est bien décidé à l'envoyer une bonne fois pour toutes aux quatre coins de l'univers.

Si la ressemblance avec D, le héros de Vampire Hunter D (mi-homme/mi-vampire à la solde du Bien), notre héros est beaucoup plus charisma-

tique et moderne. En effet, il est jeune, élégant, rapide, puissant, et correspond à notre époque (en matière de fringues, j'entends). S'il met un point d'honneur à utiliser l'épée Dante (appartenant à son père), il utilise aussi toutes sortes d'armes, beaucoup plus modernes, comme des uzis, des automatiques ou encore des shotguns. Armé jusqu'aux dents, il vient aujourd'hui dans



DES SCÈNES DE COMBAT QUI PROMettent... ON IMAGINE D'AILLEURS LA BANDE-SON, À LA VUE DE CETTE PHOTO. VIVEMENT L'ÉTÉ 2001 !

la résidence du Mal défier son seigneur, et est bien entendu là pour se venger. Il aura bien évidemment affaire à toutes sortes de démons, sorcières, en bref, des créatures mauvaises, cruelles, et qui seront là pour lui faire rendre l'âme. La seule différence est que Dante n'est pas un héros comme les autres. En effet, il possède les extraordinaires pouvoirs des démons et il peut se transformer afin de décupler son pouvoir. Bref, c'est un héros comme on en rêve tous les jours. Le dernier qui nous a semblé aussi proche est bien l'in croyable Alucard, personnage principal de Dracula X Symphony of the night (PlayStation). Bref, vous l'aurez compris, avec un héros comme ça,

on ne peut que présager du meilleur. Surtout que les qualités de «Devil may cry» (le diable peut pleurer... ça veut tout dire) ne s'arrêtent pas là. Bien au contraire. L'aventure vous proposera un mixe efficace de recherche et d'action (comme dans un classique BioHazard), à la seule différence que la rapidité d'action et la fluidité semblent hors normes. Normal, me direz-vous, puisque vous verrez tout des yeux d'un démon. La perspective est réjouissante, d'autant plus que la réalisation est hallucinante. Finis les décors en précalculé qui ont fait les beaux jours de nos 32 Bits. Dans DMC, vous évoluerez dans des décors entièrement en 3D dans un tout nouveau moteur conçu



OUTRE SON EPEE, NOTRE CHASSEUR DE DEMONS BRISE UN PRINCIPE ARCHAIQUE : IL SE SERVIRA DE DEUX LIZIS, À LA JOHN WOO.



CES ESPÈCES DE PANTINS SERONT VOS PRINCIPALES VICTIMES.

par l'équipe à l'origine de la série des BioHazard et de Dino Crisis. Le chef de projet se nomme Shinji Mikami, et vu son expérience, on ne peut que se réjouir. D'un point de vue action, Dante possède de très nombreuses possibilités, et le tout est extrêmement nerveux et violent. Ainsi, notre héros puise certains de ses mouvements dans des classiques comme Soul Reaver (il peut s'accrocher à des parois, possède des sauts spectaculaires...). Il utilise également une épée démesurée qui nous rappelle le brave Berserk, et le tout en ayant la possibilité d'utiliser deux guns en même temps (à la John Woo, quoi). Le tout se déroule dans un univers glaouque et gothique, que les fans de



NUL DOUTE : DEVIL MAY CRY S'ANNONCE COMME UN DES PLUS GRANDS HITS DE LA PLAYSTATION 2, QUI EN PLUS UTILISERA L'ENSEMBLE DES RESSOURCES DE LA MACHINE.

Castlevania auront plaisir à découvrir. D'un point de vue animation, c'est sidérant. Tout bouge avec une fluidité sans précédent, et les mouvements de notre héros semblent réels ! Niveau sonore, autant dire que ça puise. La musique semble être un habile mélange de hard et d'orgue (comme dans Castlevania en gros). Ambiance garantie ! Bref, pas besoin d'être médium. Capcom s'apprête à nous livrer d'ici peu l'un de ses meilleurs titres et ce, sur PlayStation 2. Inutile de vous dire qu'on attend avec impatience cette merveille, qui devrait tout pulvériser lors de sa sortie, prévue pour l'été 2001 au Japon. On aura le temps d'en reparler !!!

Jay, halluciné !



JE NE VOUS EN DIS PAS PLUS : VOICI UNE DES NOMBREUSES POSSIBILITES DE NOTRE DANTE. N'OUBLIEZ PAS QU'IL EST MI-HOMME/MI-DEMON !

## Onimusha, le Survival féodal (PS2)

Avant de nous balancer une belle claque avec le nouvel épisode de Resident Evil et le fabuleux Devil May Cry, Capcom nous offre ce Survival d'un autre âge, dans lequel vous incarnez un samouraï au beau milieu d'une guerre féodale en 1560, et devrez empêcher le monde de sombrer dans le chaos. Une histoire fascinante à une époque qui l'est tout autant... voilà qui plaira à nombre de joueurs passionnés de Survival et d'ambiance médiévale nipponne (dont moi !). Il faudra attendre janvier 2001 pour profiter de cette expérience.



## Vn ange passe

Innocent Tears débarque bientôt sur Dreamcast. C'est une sorte de mélange entre Shenmue, D2 et Black Matrix. Dans un futur proche, à Tokyo, à la suite d'un cataclysme qui a ouvert le ciel, la ville est maintenant peuplée d'anges, des gentils et des méchants. Vous incarnez l'un d'eux, Haruki, qui va tenter de sauver l'esprit de sa copine Kagan, une gentille (Nathalie ?) qui se, en quelque sorte, basculé vers le côté obscur. On est impatients de voir ça.



## Toujours la Game Boy

Il se prépare un nouveau Lufia sur Game Boy, deux épisodes étaient déjà sortis sur Super Nintendo. Le deuxième opus, se passait 100 ans avant le premier, et ce nouvel épisode sur la portable se passera quant à lui encore un peu avant, où vous retrouverez le même héros, évidemment plus jeune. On espère ainsi avoir pas mal d'éclaircissements sur le scénario des anciens épisodes.



## Vn RPG prometteur pour la Game Boy

Mythri est le premier RPG de l'équipe de développement Kkalbur. Et tout ce qu'on peut dire, c'est que pour un jeu portable, ça a l'air de déchirer. L'histoire parle de 2 forces, l'amour et la magie, qui gouvernent l'univers. 2 gemmes proviennent de ces forces, celle de l'amour, nommée Mythri et celle de la magie, Arcana. Chaque personne dévoue sa vie à l'une de ces deux causes. Et bien sûr, il en sera de même pour vous. Selon, celle que vous choisirez, vos caractéristiques changeront. Voilà pour l'histoire, pour ce qui est des combats, cela ressemble énormément aux combats des Final Fantasy sur 16 bits.



# Dream Studio

Conception : Nextech/Imagination Science - Edition : Sega - Date de sortie : Courant 2000 - Genre : Sim RPG - Machine : Dreamcast - Pays : Jap

**A**vec le RPG Maker de la PlayStation, certains Segaphiles devenaient jaloux. Le problème est résolu avec la sortie de Dream Studio. Ce dernier vous offre la possibilité de créer votre propre jeu d'aventure entièrement en 3D. Même si les graphismes seront loin d'un Eternal Arcadia, vous aurez de quoi faire pour réaliser un bon Evolution. Si vous trouvez Jay charismatique, vous n'aurez aucun mal à trouver les différents héros du jeu splendides. Les possibilités sont

énormes, et dans certains magazines japonais, on pouvait voir des scènes des meilleurs jeux Dreamcast (Shenmue) version Dream Studio. On peut tout reproduire, mais le plus intéressant serait d'inventer un scénario bien complet, de créer une ribambelle de monstres et plein de persos qui vous suivront. Un jeu à suivre de très très près, même si l'on risque de ne jamais le voir en version française.

Kyo



Vous devrez tout créer vous-mêmes.



À VOUS D'INVENTER UN MONDE FOLKLORIQUE.



LES GRAPHISMES DU JEU SONT ASSEZ INÉGAUX. ICI, LA COMPLEXITÉ DES ARCHITECTURES DONNENT ENVIE DE S'Y ESSAYER AU PLUS VITE.

## Abarenbou Princess (PS2)

Voilà des artworks d'un nouveau RPG sur Play 2 sur lequel, je l'avoue, nous n'avons aucune info, seulement les visages des persos et c'est tout (remarque, c'est déjà pas si mal). Alors que dire ? Que ça a l'air très sympathique, qu'on devrait beaucoup s'amuser, que c'est bien, cool, intéressant, prenant, mais qu'en fait tout ça n'est peut-être pas vrai... ? On n'en sait rien, vu qu'on n'a aucune info sur le jeu lui-même. Sinon, vous ne trouvez pas que c'est étrange comme nom ? C'est vrai que Abarenbou, ça me semble assez spécial, non ? Voilà, j'ai réussi à gratter assez, je peux m'arrêter là. Comptez avoir quelques infos sur ce jeu dès que nous serons au courant de ce qui se passe.



## 一ズ最新・最高傑作!!



レイステーション2で

待望の発売決定!



## Biohazard à cinq ans !

Et pour fêter cet événement, Capcom a annoncé la sortie du nouvel opus pour le 22 mars 2001, au Japon sur PS2 et Dreamcast. Il s'agit en réalité d'une nouvelle version du dernier sur la console de Sega, appelée Code Veronica Complete, et qui contiendra de nouveaux événements, dialogues et décors absents de la mouture originale. Et ce n'est pas tout ! Ceux qui regrettaient de ne pas avoir leur Biohazard sur Play 2 devraient être deux fois comblés, car la première version du jeu devrait sortir sur la machine de Sony d'ici peu ! Que de bonnes nouvelles, dites-moi ! Voici, pour vous faire patienter l'esprit tranquille, les photos de ce dernier.





## Eithêa

Pas de nouvelles informations sur ce prochain RPG qui risque d'en surprendre plus d'un. Cela dit, voici quelques arts, pour vous montrer le soin particulier qui a été apporté aux différents protagonistes du jeu. On note que, à part le héros, il est surtout question de filles... TANT MIEUX !!! En plus, Kyo ne me contredira pas si je dis qu'elles sont super mignonnes.

## Front Mission (Wsc)

Le premier opus de la série des Front Mission viendra s'ajouter aux jeux de références prévus sur la WonderSwan Color. Après les trois premiers Final Fantasy, c'est donc la saga de Tactical RPG de Square qui devrait permettre aux nostalgiques de se rappeler leurs expériences sur Super Famicom. Pour ceux qui ne connaissent pas (et il y en a peu, j'espère), Front Mission vous offre de contrôler des wanzers dans des combats stratégiques du style Final Tactics, avec possibilité, bien sûr, de customiser les machines et d'installer tout plein d'armes ultra-puissantes. Bref, un plaisir pour les fans de méchas. Attendez-vous à des parties endiablées dans le métro.



## Final Fantasy IX en VS

Le président de Square Electronic Arts, Jun Iwasaki, pense que Final Fantasy IX aura un succès similaire à celui qu'il remporta au Japon. N'oublions pas que celui-ci était arrivé à un million de pré-ventes, et qu'il s'est vendu à 2,8 millions d'exemplaires. Il pense en même temps que la sortie d'un tel jeu agrandira convenablement la durée de vie de la PlayStation première du nom.



## Kessen 2 (PS2)

Après l'expérience Kessen, attendez-vous à revivre des sensations incroyables sur ce deuxième épisode, qui devrait beaucoup faire parler de lui. Au programme, toujours des graphismes hallucinants, toujours une déférente d'unités à contrôler, et des combats de folie dirigés de façon stratégique... À la simple vue des photos, on ne peut s'empêcher de lancer des cris de bonheur - alors imaginez quand vous serez devant votre écran avec le jeu à l'intérieur de la console !



## Sakura Wars 3 (DC)

La série purement japonaise des Sakura Taisen (ou Sakura Wars) revient avec un nouvel épisode, qui ne devrait pas beaucoup changer des deux précédents, du moins dans le principe. Vous pourrez toujours contrôler des méchas avec de jolies filles, et pas mal d'humour pour enrichir le tout. Bref, un univers réservé aux fans - d'ailleurs, aucun opus de la saga ne sortira jamais ni aux States ni en Europe, c'est pour dire. Apparemment, les inconditionnels (comme Kyo) ne devraient pas être déçus.



## Mystère, Mystère

Un des prochains RPGs de la Dreamcast s'appellera Frontier, mais c'est juste à titre d'information, car on ne sait absolument rien de ce futur jeu.

Rassurez-vous, même si le style est 200% nippon, le jeu n'est pas en japonais. Vous n'avez aucune excuse...

キミは生き残る覚悟があるか？

# ストライダー2



ストライダー2は室内の極限の状況をはるか彼方に押しやってしまう。超人的なキミの魔力と他を圧倒する底力で、キミはきっと難局を切り抜けるチャンスをもにしよう。スタイルは200%ニッポンのものだが、心配には及ばない。ゲームは日本語ではないから。言い訳は無用だ...\*\*\*



SOUS PL. RESERV.  
SOLUTIONS & ARTICLES  
06 36 66 84 83 - contact@virgin-games.com  
www.virgin-interactive.fr



CERTIFIÉ CONFORME  
PROMETTES DÉVELOPPEMENT  
CD, MAXI VINYL 61 87  
www.1000People.com

Strider 2 - Réincarnée - Virgin Interactive - Capcom

## On attend toujours

Malheureusement, vous n'aurez pas l'occasion de retrouver dans les pages de test le très attendu Tales of Eternia. Eh oui, encore un jeu repoussé, il sort le 30 novembre et donc, on l'a dans le c... On se contente de quelques images, histoire de nous donner encore plus envie. Voici donc quelques divinités que vous pourrez invoquer lors des combats, leur design est très réussi.



## Zill O'll

C'est un RPG des plus intéressants qui nous est proposé. Au début de votre aventure, vous choisissez entre une fille ou un garçon, puis vous devez répondre à une suite de questions, qui, selon vos réponses, ne changeront pas seulement votre statut, mais aussi le déroulement du scénario. Cinq histoires sont possibles, deux pour le garçon, deux pour la fille, et une commune aux deux persos. Quand vous terminerez une mission, vous recevrez des Soul Points, qui en plus d'augmenter différentes caractéristiques ou de vous faire gagner des magies, changera la façon d'agir de votre héros.



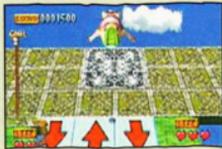
## Zone Of the Enders (PS2)

Ça fait longtemps qu'on vous en parle, nombre de news et previews lui ont été consacrées, mais il faut avouer qu'on ne s'en lasse pas ! ZOE s'annonce comme la future bombe de la Play 2, grâce à une qualité graphique impressionnante, une animation de fous, et une histoire captivante mettant en scène nos chers amis les méchas - vous comprenez pourquoi on bave devant une telle merveille. On ne peut pour l'instant vous fournir que des photos de cette hallucination virtuelle mais, rassurez-vous, bientôt de nouvelles infos toutes chaudes viendront égayer vos soirées hivernales.



## Monster Rancher sur PS2

Le jeu d'action-réflexion Monster Rancher Hop-A-Bout devrait sortir sur la nouvelle console de Sony d'ici quelques mois. Le jeu vous offrira une prise de tête sur plus de cent niveaux, dans lesquels vous devrez contrôler votre monstre et le déplacer à travers un environnement surnois, en évitant les pièges et en ramassant les options, le tout sur une sorte de ressort ! Rigolade et stress en perspective, espérons que ce type de soft trouvera sa place sur la puissante machine.



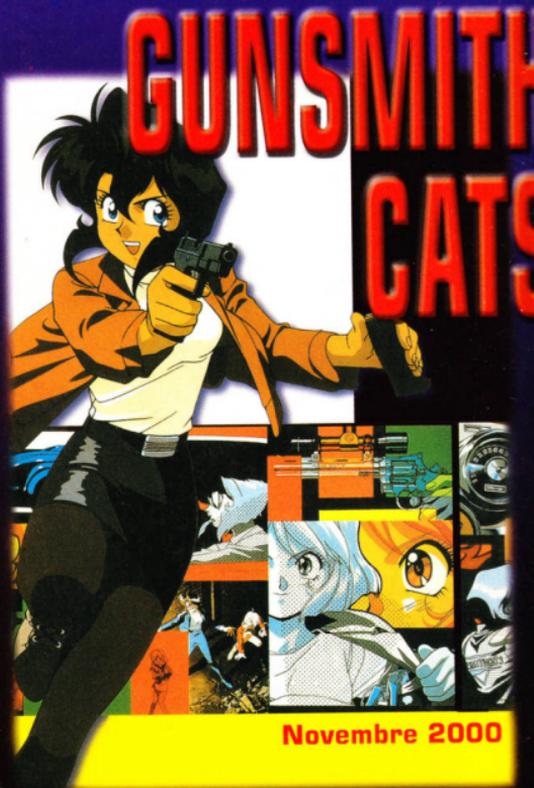
## Un RPG sur Neo Geo Pocket Color

Le dernier RPG de la portable se nomme Nigeronpa, et se présente déjà comme une mini-bombe (pour une mini-console). L'histoire prend place dans le monde mystérieux de Nigeronpa, où les hommes et la magie cohabitent. Au début de l'aventure, vous pouvez choisir l'apparence et la personnalité de votre héroïne, Lio ; de vos choix dépendront ses capacités et ses réactions vis-à-vis des persos que vous allez rencontrer... Plutôt intéressant, n'est-ce pas ? D'autres possibilités vous seront offertes au cours du jeu, comme engager vos compagnons et leur donner votre confiance afin qu'ils restent avec vous. La sortie de ce soft plutôt sympathique ne devrait plus tarder au Japon, et nous vous donnerons des nouvelles dès que possible.



DVD  
VIDEO

KAZE  
www.kaze.fr



prochainement...



Chroniques  
de la Guerre  
de Lodoss



LES VILLAGES RESTENT CLASSIQUES.



DES MAGES PLUS OU MOINS INÉGALES DANS LE STYLE GRAPHIQUE.

# Rhapsody of Zephyr

Conception : Softmax - Distribution : Softmax - Date de sortie : 25 Janvier - Genre : Tactical - Machine : Dreamcast - Pays : Japon

Après l'avoir montré au p'tit Jay, nous étions deux débiles coincés devant un magazine japonais à mater les petites photos que l'on nous proposait. Tout droit sorti du PC japonais, The Rhapsody of Zephyr est un Tactical qui a remporté

un énorme succès. Prévu pour le 21 janvier au pays du Soleil levant, nous avons failli acheter deux billets pour l'avoir en avant-première, mais comme d'hab', on n'avait pas de thunes pour le faire ! Les personnages sont superbes... Le character design n'a



JE VOUS RAPPELLE QUE LE JEU VIENT DU PC, MAIS QU'IL A ETE CONSIDERABLEMENT AMELIORE.

pas chômé, et le style graphique rappelle celui des anciens jeux PlayStation, tout en étant remis au goût du jour avec des effets de lumière bien pétants. Je suis tombé amoureux de la belle Kana Milanovitch, Jay préfère le héros (tout est une question

de bord). Côté histoire, je ne peux rien vous divulguer, vous n'aurez qu'à l'acheter et, si vous vous dites fan de RPG, ce dernier est un indispensable. Comme je vous l'expliquais, c'est un tactical, donc vous vous déplacerez par case durant les combats. Je l'ai vu sur PC, et je puis vous affirmer que les graphismes sont mille fois supérieurs sur Dreamcast. Il fera fureur au Japon, et permettra à la DC de remonter dans l'estime des gens. Merci Softmax. Vous pourrez retrouver quelques infos sur leur site.

Kyo



LES COMBATS SE DEROULENT A LA MANIERE D'UN TACTICAL RPG.



TRÈS TECHNIQUE, IL APPORTERA UN EXCELLENT STYLE DE RPG À LA DREAMCAST.



À LA REDAC', ON L'ATTEND AVEC BEAUCOUP D'IMPATIENCE



POUR LE MOMENT, UNE VERSION ANGLAISE N'EST TOUJOURS PAS PREVUE.



# Grand Jeu Concours

du 2 novembre au 7 décembre 2000

# Avec amazon.fr<sup>TM</sup>

## partez en Amazonie !

## GAGNEZ :

4 Séjours en Amazonie<sup>(1)</sup>

4 Lecteurs DVD

4 Consoles PlayStation<sup>®</sup>

1000 CD Audio

**ou 08 92 68 00 88<sup>(2)</sup>**

**ou 36 15 PLAYTEL<sup>(2)</sup>**



Photo non contractuelle

(BLCV - AMZCONC01PT)

(1) Séjour pour 2 personnes valable jusqu'au 31.12.2001 hors périodes scolaires, comprenant les vols aller et retour au départ de Paris, un entrée de location catégoire A, l'hébergement en hôtel de charme. Ne sont pas inclus: 3 repas de midi et le repas de soir.

Le règlement du jeu est disponible chez Mairie, Sous-préfecture, Tribunal de justice à Paris et peut être envoyé sur simple demande à: BLCV, Concours amazon.fr, 12 rue Barthes 92000 Levallois-Perret.

(2) BLCV 2.21 Film.

amazon.fr - 2 rue H Boucher - 78280 Guyancourt - RCS Versailles B 420

**Quelle que soit ta chance, amazon.fr t'offre un bon de réduction de 30F\*\* pour l'achat d'un CD\* ou DVD\*.**

- 1 Connectez-vous sur le site [www.amazon.fr](http://www.amazon.fr)
- 2 Choisissez le ou les CD / DVD que vous désirez et ajoutez-les dans votre panier.
- 3 Cliquez sur le bouton "Terminer la commande".
- 4 Tapez votre code de réduction lors de la commande.

**Modalités d'utilisation :**

- Ce bon ne peut être utilisé que sur le site internet [www.amazon.fr](http://www.amazon.fr) en vue de l'achat des produits figurant sur ce seul site.  
- Ce bon ne peut pas être utilisé sur les autres sites Amazon ([amazon.com](http://amazon.com), [amazon.co.uk](http://amazon.co.uk) ou [amazon.de](http://amazon.de)) ou sur d'autres sites d'achat en ligne.

- La somme du paiement du produit sera payée au moyen d'une carte de crédit au moment de la commande.

- Chaque acheteur ne peut donner lieu qu'à l'utilisation d'un seul bon et chaque foyer ne peut utiliser qu'un seul bon de réduction.

- Les conditions générales d'utilisation de bons et de vente du site [www.amazon.fr](http://www.amazon.fr) s'appliquent.

- Ce bon est valable jusqu'au 27 décembre 2000.

- Toute information complémentaire peut être obtenue à l'adresse [info@amazon.fr](mailto:info@amazon.fr).

pour l'achat d'un CD\* ou DVD\* sur [amazon.fr](http://amazon.fr)

# BON 30F\*\*

DE RÉDUCTION

code à saisir lors de votre commande

**GCDDVDNDGAP**

\* Pour un CD ou DVD d'un montant d'achat minimum de 100 F.  
\*\* Offre valable jusqu'au 28 décembre 2000.

# Hoshigami

Conception : Maxfiv - Distribution : Maxfiv - Genre : Tactical - Date de sortie : NC - Machine : Playstation - Pays : Japon

**S** je sais, cela fait des lustres que nous attendons cet Hoshigami. Prévu au départ pour le mois de janvier 2000, le produit avait été laissé de côté. Nous savons, de sources sûres (pfff !), que ce petit hit de Maxfiv n'a pas été annu-

lé. Preuve en sont les dernières photos. Véritable ersatz de Final Fantasy Tactics pour le style graphique, il ne nous manque plus qu'une bonne histoire et des musiques enchantées pour être comblés. Vous aurez toujours la possibilité de créer des combinai-



DES GRAPHISMES SUPERBES.



DES EFFETS DE LUMIÈRE DIGNES DE FINAL TACTICS. QU'OU BON !

sons de coups avec d'autres partenaires. Les effets sont plus que corrects, même si nous n'atteignons pas le niveau d'un Chrono ou encore d'un FF9. Le character Design est très infantile. Loin des personnages classiques de FFT, ce dernier se rapproche (il suffit de regarder les visages) de Rhapsody, sorti en us depuis peu.

Comme je ne vous apprend rien de nouveau, je vous laisse avec ces quelques images de jeu. Pour les reproches, téléphonez à Jay, c'est lui qui m'a demandé de vous écrire une preview.

Kyo

## DBZ, le retour

Infogrames travaille actuellement sur un nouvel épisode des aventures de Sangoku et de ses camarades, qui devrait tourner sur Play 1, Play 2 et Game Boy Color. Ça faisait longtemps que la série n'avait pas montré le bout de son nez sur console, et c'est une nouvelle à surveiller pour des millions de joueurs fans de l'anim. Vous pourriez vous transformer en Super Guerrier dans le courant de l'année prochaine.

## Y'en a marre

On était déjà dégoûtés de ne pas avoir pu essayer le premier épisode, cela risque de se reproduire avec le second épisode d'El Dorado Gate. Enfin bon, c'est la vie, et on se console comme on peut en regardant des photos. Qu'en sera-t-il pour le trois, personnellement, je ne me fais pas trop d'illusions...



## C'est bête, mais c'est pas grave

Je sais que c'est un titre un peu débile, mais je m'explique : vous n'aurez pas les tests de Orphen, Evergrace et Eternal Ring, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas reçu les jeux et que, sans les jeux, impossible de les tester, figurez-vous ! Voilà pourquoi c'est bête. D'un autre côté, vu que ces jeux n'ont aucun intérêt pour le mag vu leur qualité, leur absence n'est réellement pas un problème, donc c'est pas grave.

## Le 21 décembre, les magasins seront vidés (ha ha !)

Allez les gars, y'a plus longtemps à attendre avant de découvrir la bombe de Square (ça commence à devenir un pléonasme) ! C'est bien entendu de The Bouncer dont il est question. Et comme je vous sens impatients, une petite info, le jeu ne sera jouable que seul (désolé), mais un mode de jeu sera prévu, où quatre joueurs pourront se rencontrer. Pour le reste, voici de nouveau quelques photos, pour vous faire baver encore une fois.

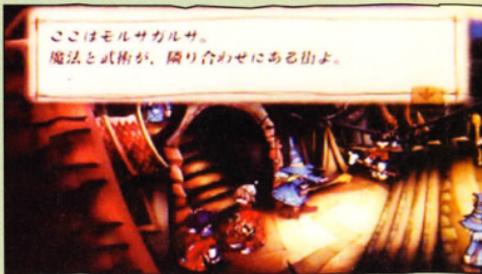


こゝより黄昏の森。  
満月の夜も、目高き村も、  
常に薄明の地。



CEST PAS LE MOMENT DE SE PERDRE...

こゝはモルサガルサ。  
魔法と武術が、隔り合わせにある街よ。



LES VILLAGES SONT LES LIEUX OÙ L'ON FAIT LE PLUS DE RENCONTRES.

# Seven

Conception : Namco - Distribution : Namco - Date de sortie : courant 2001 - Genre : T-RPG - Machine : PS2 - Pays : Japon

Il revient avec un style ancien pour faire du nouveau, tel est la formule de Namco pour son prochain RPG, un tactical pour être plus précis. En effet, les graphismes sont en 2D, et il est clair que le style graphique fait fortement penser à Saga Frontier 2, avec des couleurs pastel pour les décors, et des persos mignons tout plein. Le style de combat à lui aussi été pris d'un autre RPG, et pas n'importe lequel, puisqu'il s'agit d'Igwe Battle. Pour ce qui est de l'histoire, elle se passe en pleine période médiévale, et revient donc aux racines du RPG, avec une ambiance héroïco-fantasy. Vous incarnerez un jeune apprenti chevalier

qui, avec son pote, part à l'aventure dans le royaume d'Arumesera. Le système de combat, encore une fois inspiré d'Igwe Battle, propose une originalité, un système nommé «Rotation Battle System». C'est-à-dire que lors d'un com-



LES MAISONS ONT UN STYLE TRÈS CARTOON.



CE N'EST PEUT-ÊTRE QU'EN 2D, MAIS AVOUEZ QUE ÇA A DE LA GUEULE.



CE D'IGWE EST IMMENSE, ET SEPT COMBATTANTS NE SERONT PAS DE TROP POUR LE VAINCRE.

bat, votre équipe formera 3 rangs, le premier attaquera, le second les soutiendra et le troisième se concentrera, pour préparer une attaque plus puissante. Quand le tour est fini, les rôles sont inversés, le premier rang se retrouvera derrière, tandis que les deux autres s'avanceront. Pour l'instant, la sortie

n'est prévue qu'au Japon, mais espérons qu'il arrive au moins en version US pour que l'on puisse profiter pleinement de ce soft qui a l'air vraiment plus que réussi.

Ben



LA VILLE PARAÎT OCCUPÉE PAR L'ARMÉE.



DE TRÈS BEAUX EFFETS DE LUMIÈRE LORS DES MAGIES. IO, LA Foudre.

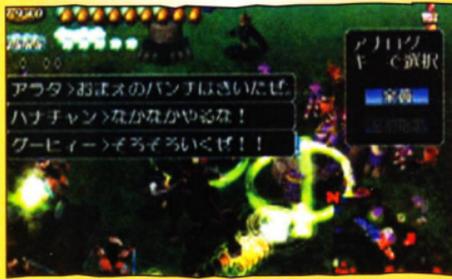
## C'est beau, et c'est sur une portable

On arrive enfin à avoir des softs carrément beaux sur les consoles portables, et ce Golden Sun en est bien la preuve. Bon, bien sûr, ce n'est pas sur n'importe quelle console, il s'agit en effet de la Game Boy Advance. Mais tout de même, avouez que ça déchire grave. Les combats sont magnifiques, nous proposant des zooms, et dans des décors ultra détaillés. Si vous voulez mon avis, cette console va faire très mal, tant elle surpasse largement les autres portables techniquement.



## Hundred Swords (DC)

L'équipe responsable de Jet Set Radio, Smilebit, nous a conçu un jeu de stratégie jouable en réseau nommé Hundred Swords (rien que le titre laisse présager du meilleur !). Il sera comparable à des softs comme Command & Conquer et le mythique Starcraft, c'est-à-dire qu'il vous proposera un mélange de stratégie et de simulation, et qu'il devrait tenir ses promesses (nous faire passer de longues heures sur notre paddle à faire la guerre).



## Harvest Moon et Harvest Moon

Ce jeu sortira sur deux consoles, un épisode sur PlayStation, Harvest Moon : back to Nature, qui reprend le même style graphique que celui sur N64, et un autre sur Game Boy Color, qui sera en fait le second sur cette plateforme, appelé tout simplement Harvest Moon 2 GBC. Celui-ci exploitera mieux la palette de couleurs de la portable.



## Illbleed (DC)

Après Blue Stinger, la folie Illbleed débarque très prochainement. Le principe reste le même, c'est-à-dire un univers censé faire peur (mais si Blue Stinger n'y parvenait pas, espérons que celui-ci vous procurera des sensations) avec une bonne dose de gore : par exemple, quand l'héroïne se fait toucher, une grosse giclée de sang vient repeindre le décor... Fin et délicat comme toujours. Il faudra attendre fin novembre aux USA pour se faire une bonne idée du jeu.





LA NEIGE POURRA VOUS POSER QUELQUES PROBLÈMES.



LES ENNEMIS SONT LES MÊMES QUE DANS LINK'S AWAKENING.

# Zelda: Mystical Seed

Conception : Nintendo/Ragship - Distribution : Nintendo - Genre : ARPG - Date de sortie : Coûtant 2001 - Machine : Game Boy Color - Pays : Japon

**3** elda ne fait pas seulement son retour sur NG4, mais aussi sur Game Boy. Ce n'est pas seulement un jeu qui est grand, mais carrément une trilogie, proposant un surprenant système de compatibilité. J'explique, en commençant une partie sur l'un des trois, vous pourrez changer certains événements en jouant à un autre, tout ça grâce à un système de password. Par exemple, réaliser une action dans le premier épisode pourra avoir une répercussion dans le second ou le troisième épisode, à condition de rentrer le code qui vous sera donné lorsque l'action sera réalisée. Mais bon, pour l'instant, intéressons-nous au premier épisode, *The Mysterious Seed Of*



CERTAINS VOUS AIDERONT À PASSER DES COURS D'EAU.



TU VOIS JAY, KYO EXISTE MÊME SUR GAME BOY...

Power: Une certaine princesse Zelda a été enlevée par Ganon, et sachant Link en chemin, il disperse la Triforce en huit morceaux, et comme si cela ne suffisait pas, la Baguette des quatre saisons se retrouve envoyée dans une autre dimension, déréglant ainsi l'ordre des saisons. Le premier objectif sera alors de retrouver cette baguette, qui une fois en votre possession, permettra de passer d'une saison à une autre; vous ouvrant ainsi certains endroits impossibles d'accès dans une certaine saison. Par exemple, la neige peut recouvrir l'entrée d'un donjon, qui sera alors inviolable en hiver. Des personnages viendront aider Link dans sa quête, comme un kangourou, une sorcière ou encore un ours. Certainement la future référence sur la portable de Nintendo.

Ben



LES DONJONS PROPOSERONT DE NOUVEAUX MÉCANISMES.

## Capcom et ses fonds de tiroir

Mettons-nous dans le cerveau du PDG de Capcom le temps d'une news. «J'ai beaucoup d'argent, ma firme est parmi les plus mieux placées au Japon, ma femme a de beaux cheveux car elle le veut bien, mon fils joue à King of Fighters 2000 mais je compte lui régler son compte un jour ou l'autre, j'ai mangé une pomme la semaine dernière et les crevettes japonaises sont meilleures que les crevettes californiennes. J'ai adapté notre fameux Street Fighter à toutes les sauces et je m'ennuie. Qu'est-ce qui marche fort au Japon ? Les RPGs ! Faisons un nouveau Street Fighter avec tous ses combattants dans un univers RPG !!! Pour la peine, je vais aller acheter une glace... Et si on mettait les persos de Breath of Fire dans un pur jeu de combat en 2D... À voir ». Selon les dernières rumeurs, vous l'aurez bien compris, la firme compte bel et bien adapter sa série au format RPG. Côté support, il ne parle que de la DC et de la Play 2, et nous devions en apprendre un peu plus sur Gouki et Shen Long, le maître de Ryu et amant de Ken, fils de boulanger. Les fans seront heureux, les autres mangeront des pop-corn. En revanche, rien à l'horizon en ce qui concerne un jeu de baston basé sur les héros de BOF. Souhaitons-leur la bienvenue en Europe !

## Square avec ?

Sur le site officiel européen de Square, un sondage a été fait, pour savoir sur quelle console les joueurs préféreraient voir tourner les futurs jeux de l'éditeur. Ainsi, la Gamecube arrive favorite avec 57,2 % ; surprenante seconde place, occupée par la Dreamcast, 37,3 % ; en troisième, c'est la Play 2, avec seulement 4,6 % ; et enfin, loin derrière, la X-Box et un misérable 0,9 %. Je rappelle que ce sondage a été fait seulement en Europe. Il montre en tout cas l'engagement des joueurs pour la future console de Nintendo.



## Vn thriller signé Konami

À côté de Metal Gear Solid 2, Konami travaille aussi sur le développement d'un thriller nommé Shadows of Memories. C'est pas vraiment nouveau, mais de nouvelles images ont été montrées. Pour ceux qui débarquent, sachez que vous incarnez un homme mort, qui retourne dans le passé, afin de découvrir la cause de son décès. C'est bien noté tout ça. Le jeu sortira sûrement dans la première moitié de l'année 2001.



## On appelle ça du favoritisme

Ce n'est pas en France que nous aurions droit à un tel honneur. M. Suzuki s'est déplacé aux States pour dédicacer les versions de Shenmue. Si vous l'achetez, vous en aviez pour 50 dollars, mais avec la signature du maître, pour le double. Vous pouviez immortaliser ce moment en vous faisant prendre en photo, mais cette dernière était gratuite. Nous, en France, on pourrait demander à Sim de venir signer des autographes le jour de la sortie du jeu, mais l'impact ne serait pas aussi médiatique ! A moins que Jay vous crache sa bave verdâtre sur le GD et vous le boussille pour moins de 50 dollars ! À prendre ou à laisser. Ne demandez rien à Ben, où il vous proposera de violer les quatre GD (c'est une longue histoire). Si vous le souhaitez, vous passez à la rédaction avec votre Shenmue français, et je vous offre une crevette made in Kyo...

## Suikoden sur Play 2

Suikoden nous revient, dans un épisode un peu à part, puisqu'il sera axé beaucoup plus sur la parole et moins sur l'action. Bien sûr, vous aurez tout de même des combats, mais le jeu se rapprochera plus d'un Sega Frontier II, et ça va pas plaire à tout le monde. Pour le scénario, il se passe toujours quelque chose dans le monde de Suikoden, et vous aurez même l'occasion de retrouver de vieilles connaissances, les héros du 2, Jowy, Nanami, et bien d'autres encore. Cet épisode sera en fait le premier d'une série, dont le deux est déjà en préparation. Voilà, il ne me reste plus qu'à vous dire le nom, SuikoGaiden vol.1 : Swordsman of Harmony.



# Final Fantasy

Conception : Squaresoft - Distribution : Squaresoft - Genre : Rpg  
 - Date de sortie : NC - Machine : Wonderswan Color- Papi : Jap



ON POURRA DE NOUVEAU ETRE QUATRE PAR EQUIPE ENFIN !

On en avait déjà parlé, Bandai sort sa nouvelle console portable, version couleur de la Wonderswan, ce mois-ci. Baptisée judicieusement Wonderswan Color, elle aura le bonheur (et nous aussi) d'accueillir les trois premiers épisodes de la saga ultramythique des Final Fantasy. Passés à la trappe dans l'adaptation US de la série, il aura la joie de voir débarquer les Final Fantasy 1 et 2 dans une version un peu plus compréhensible par nous autres

Occidentaux. Square a attendu la nouvelle version de la portable pour sortir ses trois jeux, et en a profité pour revisiter les programmes. Résultat : des versions qui sont au-delà de toutes nos espérances au point de vue graphique. Les programmeurs n'ont pas fait les flemmards et ont su tirer parti du moteur puissant de la Wonderswan. Cette console s'annonce de plus en plus comme celle que choisiront les RPGistes, puisqu'elle attend également Romancing Saga et Final 4.



LES GRAPHISMES ONT ÉTÉ CARRÉMENT AMÉLIORÉS



HEUREUX ENNEMIS D'UN COUP, ON AVAIT PLUS L'HABITUDE DE VOIR ÇA

# AYATO

**Vendez et achetez vos jeux et consoles imports :**  
 Néo Géo cart/cd Super famicom  
 Nec hucard/cd Sega Saturn  
 Playstation Playdia bandai  
 Dreamcast Famicom  
 et toutes les autres consoles...  
 commandez grâce à notre catalogue en ligne au <http://WWW.AYATO.FR>

AYATO c'est aussi

- Vente/achat/échange jeux, consoles et DVD.
- poster et cd audio jeux vidéo et mangas.
- tout les vidéos manga et HK vidéo !!!
- Réparation et modification en 10 min.

**AYATO** vous souhaite de  
**JOYEUSES FETES !!!**  
 et remercie tous ses clients et partenaires.

[www.ayato.fr](http://www.ayato.fr)  
 order your old video game !

KOF 2000 Néo Géo dispo le 21/12/2000 !

**AYATO .fr**  
 3 Rue Estelle  
 13001 Marseille  
 tél 0491556773  
 ayato@ayato.fr



**AYATO**  
 8 rue du dr Escat  
 13006 Marseille  
 tél 0491379154

**AYATO**  
 41 rue de la République  
 83140 SIX FOURS  
 tél 0494251925  
**AYATOUT CE QU'IL FAUT !!!**



Val ti amo !!!

# Groupe fjm Publications

## Les trophées FJM d'Or avec la participation des magazines



### Elisez le meilleur jeu par catégorie.

Course - combat - sport - aventure/action - RPG

Meilleur jeu de combat : \_\_\_\_\_

Meilleur jeu de sport : \_\_\_\_\_

Meilleur jeu d'aventure/action : \_\_\_\_\_

Meilleur jeu de course : \_\_\_\_\_

Meilleur jeu de RPG : \_\_\_\_\_

Question subsidiaire : Combien de personnes trouveront le meilleur jeu dans toutes les catégories ? \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

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

**Coupon à retourner à F.J.M d'Or : 48 boulevard Pasteur 75015 Paris.**

Si vous trouvez le meilleur jeu dans toutes les catégories, vous pouvez gagner une Dreamcast ou une PSX 2, et 10 abonnements d'un an à votre magazine (par tirage au sort). La remise des Trophées ISC de l'Imaginaire ainsi que celle des F.J.M d'Or aura lieu en direct sur le plateau télé de Multimanía, le Samedi 9 décembre à 18 h 00 (Espace CYBER EXPO du salon ISC de l'Imaginaire).

### Trophées ISC de l'imaginaire, Nominés trophées de l'Imaginaire :

- Diablo 2 de Blizzard ( PC )
- V\_Rally 2 d'Infogrames ( DC )
- Virtua Tennis de Sega ( DC )
- Vagrant Story de Squaresofts ( PS )
- Dead or Alive 2 de Tecmo ( DC )
- Perfect Dark de Rare ( N64 )

Votez sur [www.imaginaireisc.com](http://www.imaginaireisc.com) à partir du premier novembre et gagnez de nombreux lots.

# Salon de l'imaginaire

8  
9  
10 décembre 2000  
Espace Champerret

Organisé par L'ISCIS  
3 SALONS en 1

## Le Cyber Expo :

- > Jeux vidéo
- > Jeux de rôle
- > Internet
- > Multimédia
- > DVD

## Le Japan Expo :

- en partenariat avec Jade
- > Manga
- > Animation
- > Culture japonaise

## Le Comics Expo :

- > Dédicaces
- > BD européenne
- > Comics

Illustration et maquette: Mathieu LAUFFRAY



A l'occasion du lancement de sa chaîne de jeux vidéo, [www.MultiMania.fr/jeux](http://www.MultiMania.fr/jeux) video vous offre des centaines de places et de lots!



Espace CHAMPERRET  
Hall B&C

Vendredi 12h30-21h30  
Samedi 10h00-20h00  
Dimanche 10h00-18h00

Place de la porte  
de CHAMPERRET  
75017 PARIS

Metro  
Porte de Champerret  
Ligne 3

INFOLINE : 01 47 64 44 82  
[www.imaginaireisc.com](http://www.imaginaireisc.com)

Vente sur place pour  
l'ensemble du Salon  
la journée : 35 F  
Pré-vente avec accès direct :  
30 F / 80 F / 3 jours  
Magasins FNAC/CARE FOUR  
Niveau France Billet  
0 892 692 694 3635 BILLET  
[www.france-billet.com](http://www.france-billet.com)

## Eternal Darkness (N64)

Silicon Knights nous fait une bonne surprise en développant sur N64 *Eternal Darkness*, un jeu d'aventures dont l'ambiance est clairement inspirée de l'univers des romans de H.P. Lovecraft, ainsi que l'histoire : celle d'une race ancienne régnant autrefois sur la planète, et qui réclame aujourd'hui le renouveau de son pouvoir à travers des sectes glorifiant leur résurrection. L'action commence avec une jeune fille nommée Alex et à notre époque, mais vous aurez l'occasion de traverser de multiples périodes avec de nombreux personnages différents. Voilà un titre qui s'annonce fiévreusement intéressant !



## Au risque de paraître con...

D'après certaines rumeurs, *Final Fantasy 10* devait comporter quelques éléments On-line. Soyez heureux, chers lecteurs, car le prochain chef-d'œuvre signé SquareSoft ne demandera en aucun cas de se brancher sur le net. Nous aurons un véritable RPG comme à la bonne vieille époque. Pour les produits On-line, il faudra attendre la sortie du onzième opus. Ça peut paraître con aux yeux de certains qui doutaient que le jeu ne serait jamais On-line, mais d'autres s'inquiétaient pour l'avenir de leur note de téléphone !

# Legion : Legend of Excalibur

Conception : 7 Studios - Distribution : Midway - Genre : Wargames RPG - Date de sortie : Octobre 2001 - Machine : play2, PC - Pays : USA

Enfin, quand je parle de finesse, c'est pas tout à fait ça... *Legend of Excalibur* surfe allégrement sur la vague des jeux action/stratégie, du genre *Warcraft* ou *Kessen*, qui commencent à subir la conversion console inévitable. Maintenant, des millions de joueurs qui refusaient de toucher au PC pourront tenter l'expérience du wargame sur leur machine préférée, et ce n'est pas plus mal vu la qualité des jeux annoncés. Ce petit dernier semble d'ailleurs assez bien parti, puisqu'il vous permettra de mener des troupes à la bataille en tablant beaucoup plus sur l'aspect action, le tout en

temps réel bien sûr, et avec une profondeur technique qui semble hallucinante. Si vous aimez ce type de jeux (comme moi), vous devriez grave apprécier ! Surtout que le côté multi-joueurs ne sera pas en reste : la possibilité de jouer jusqu'à quatre chacun son tour, ou à deux en écran split, sera présente. Le seul problème notable est l'absence pour le moment de mode Réseau, mais on sait que le Play 2 va tarder quelques temps sur ce point, alors soyons indulgents, même si, c'est vrai, le principal dans les jeux de stratégie me paraît être l'expérience à plusieurs, et chacun devant son écran (ah... on a tous



UNE GRANDE GUERRE S'ANNONCE, ET C'EST VOUS QUI ALLEZ EN AVOIR LE CONTRÔLE



RIEN QUE CETTE IMAGE ME FAIT REVER... ET JE N'AI ENCORE RIEN VU DU JEU !



ON SE CROIRAIT DANS UNE SCÈNE DE FILM À GROS BUDGET, VOUS NE TROUVEZ PAS ?

fait ça, cinq PC dans une chambre de dix mètres carrés, avec pour seule nourriture des chips et des gâteaux, et des bouteilles de toutes les boissons possibles à portée de main... le pied !). N'empêche que le soft promet d'être terrible et qu'il s'annonce comme une référence du genre, avec le futur *Kessen 2*. Sortie prévue à la

retréne prochaine aux States, vous avez le temps de vous entraîner sur l'ordinateur de votre voisin (en lui empruntant contre son gré, par exemple).



QUI ? QU'EST-CE QUE TU DIG ? DESOLÉ, JE COMPRENDS PAS...



VOILÀ À QUOI RESSEMBLE UN GÉORAMA RPG

# Dark Cloud

Conception : Sony - Distribution : Sony - Genre : Géorama RPG - Date de sortie : Courant 2001 - Machine : PS2 - Pays : USA



UNE AMBIANCE TRÈS FAR WEST

Le RPG d'exception, qui promet de faire des merveilles depuis maintenant plusieurs mois, débarquera dans le courant de l'année 2001 aux États-Unis et devrait ensuite rejoindre notre beau pays. En attendant, voici de nouvelles images et quelques renseignements sur l'histoire : sachez que l'aventure commence dans le petit village de Nam. Durant un festival célébrant les récoltes, la fête est interrompue par l'armée de l'Est, menée par un terrible démon, dont la libération par le colonel Flag cause la destruction du village. Vous débutez alors avec le jeune Toan, l'un des seuls survivants de la catastrophe, et recevez du Roi des esprits une pierre magique servant à reconstruire votre foyer... Au cours du jeu, vous pourrez ren-

contrer de nouveaux personnages qui viendront ou pas avec vous dans votre équipe, tels que Shida, Goro ou Shao. Mais le plus original dans ce jeu est sans conteste l'aspect Géorama, qui vous permettra de construire votre propre monde et de voyager à l'intérieur, un peu à la Legend of Mana, en plus développé. Ouh là, je vous sens un peu perdus ! Explications : Dark Cloud présente tous les aspects d'un RPG classique, c'est-à-dire bastons, armes, points d'expérience et magie, et vous propose en plus un côté Sim City proposant de créer vos villages grâce à la pierre magique dont j'ai parlé plus tôt. Ces villages seront près de donjons maléfiques apparus par vos soins, et que vous devrez visiter afin d'y apporter un remède contre le Mal (exploser tous

les méchants, quoi). Retenez simplement que la possibilité vous sera offerte de créer votre univers (oui, je vois très large) et de le parcourir ensuite, le pied ! Et ce n'est pas tout, le jeu présente un autre aspect qui vous met dans la peau du spectateur de votre monde : vous pourrez regarder la populace évoluer sans interfé-

rer avec la vie quotidienne. Magique, non ? Le jeu s'annonce d'ores et déjà comme une bombe. Toutefois, il faudra attendre encore pas mal de temps pour pouvoir en profiter...

Bûche



LE HÉROS ET SES AMIS FACE À UNE TRIPOTÉE DE MONSTRES



AUJOURD'HUI, MESDAMES ET MESSIEURS, VISITE GUIDÉE DE LA GROTTE : N'OUBLIEZ PAS DE PRENDRE UNE ÉPÉE, DISPONIBLE À L'ENTRÉE



C'EST MAGNIFIQUE, MAIS CE N'EST PAS UNE PHOTO DU JEU LUI-MÊME...

# Shenmue 2

Conception : AM2 - Distribution : Sega - Genre : Free - Date de sortie : NC - Machine : Dreamcast - Page : jap

Moins que Dreamzone, dont je m'occupe, sorte avant Gameplay 4, vous êtes les premiers au courant ! Après moult inquiétudes au sujet de la disparition de Shenmue 2, voilà que l'on nous offre le Trailer du jeu rien que pour nous, joueurs. Aux dernières infos, Shenmue 2 ne s'appellera donc pas Shenmue chapitre deux puisque, vous le savez, il regroupera les chapitres deux, trois, quatre et cinq. C'est bien entendu confirmé par Maître Suzuki. En

revanche, la rumeur selon laquelle le jeu serait entièrement en cantonais et sous-titré en japonais a été démentie par Yu (oui, on est potes) en personne. Vous aurez la possibilité de visiter un château, une plage, une ville entière et bien d'autres sites encore inconnus. Tout le jeu se passera à Hong Kong. Sega a expliqué que la véritable histoire de Shenmue ne débiterait qu'à partir du second chapitre. Beau coup plus orienté action, on devrait faire enfin la rencontre des différents personnages



CELA FAIT DES LUSTRES QUE L'ON NOUS MONTRÉ CE MYSTÉRIEUX PERSONNAGE, QUI AURA CRU À L'ÉPOQUE QU'IL FASSE PARTIE DES HÉROS DU SECOND CHAPITRE ?



D'APRÈS MAÎTRE YU, LA DIFFÉRENCE GRAPHIQUE QU'IL Y AURA ENTRE SHENMUE UN ET DEUX, SERA ÉGALE AU CHANGEMENT QU'IL Y AVAIT EU ENTRE VIRTUA FIGHTER UN ET SA SUITE.



CHANGEMENT DE DÉCOR, BIENVENUE EN CHINE.

que nous voyons en photo depuis des mois. L'aspect graphique sera amélioré, à l'exemple de certaines textures de vêtements ratées du premier chapitre. Jusqu'à cinquante personnes pourront être visibles à l'écran. En revanche, ce n'est qu'à partir du troisième opus que nous connaîtrons le véritable sens du mot Shenmue. Bref, vous pouvez enfin

respirer, car nous aurons bien notre trilogie au grand complet. Quant à savoir si nous y aurons droit en France, ou si nous devrons encore subir le cas Shining Force 3, c'est une question à laquelle je ne pourrais pas vous répondre. À suivre...

Kyo

## Tsugunai (PS2)

Un nouveau RPG annoncé sur Play 2, et qui portera le doux nom de Tsugunai, vous mettra dans la peau d'un esprit qui hante le monde des humains à la recherche de son corps disparu. Vous aurez ainsi la possibilité de posséder les autres et d'utiliser leurs capacités, un peu comme dans Messiah sur PC. Un jeu à surveiller.



## The Eagle Shooting Heroes (PS)

Voici quelques photos du premier jeu d'un nouveau genre sur PS2 : en effet, The Eagle Shooting Heroes est qualifié de Kung-Fu RPG, littéralement un RPG dans lequel les combats vous demanderont d'utiliser des techniques de baston basées sur l'art du Kung-Fu ! L'histoire est fondée sur le célèbre roman chinois du même nom, et promet un gameplay impressionnant qui devrait plaire à tous les fans d'art martiaux et aux autres. Sortie le 30 novembre 2001 au Japon.

## Tales sur Game Boy Color

La série des Tales débarque sur la portable de Nintendo. Son nom ? Tales of Phantasia, Nanakiri Dungeon. Le principe de jeu est simple, vos personnages pourront revêtir différents costumes, qui leur permettront d'apprendre différentes techniques. Par exemple, avec le costume «sword-man», vous apprendrez les techniques d'épées, avec «healer», vous apprendrez les sorts de régénération, vous avez plus de 100 costumes à trouver, une petite variante des jobs, connus dans d'autres jeux. Le système de combat, est le même que les anciens opus, et vous traverserez une vingtaine de donjons, où vous rencontrerez environ 200 monstres différents.



NO. 2

みなさいけんし  
CP アスタ-



しゃじ 3  
しゃんしんの剣士  
みなさいなので あまりつよくない  
でも、しゃんはとてもだじ。

NO. 16

ヒーラー  
CP アスタ-



しゃじ 15  
ほうじゅけいけい しゃんしゃく。  
なかまのさずさいやす。



# CONCOURS

Lots offerts par **Squaresoft**  
et **Gameplay RPG**

1 jeu **Front Mission 3** (psx)

5 figurines **Front Mission 3** (Art-FX)

Quels sont les pays engagés dans la bataille de Front Mission 3 ?

Quel est le nom des méchas de Front Mission 3 ?

Sur quelle autre machine y a-t-il eu des épisodes de Front Mission ?

Comment se nomme le compositeur des musiques de Front Mission 3 ?



Envoyez vos réponses sur carte postale ou sur papier libre  
avant le 31 décembre 2000 à :  
**FJM - Concours Player, 48 Bd Pasteur 75015 Paris**

**SQUARE**

mecha aux possesseurs de PSX, Servant  
**Gameplay**  
Réalisation : A. J. PC, Développement : J. B. J.  
Membre du Groupe

**ARTFX**

Manufactured by Kotobukiya. Now available in France

# 5 avantages exclusivement réservés aux abonnés

## 1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :

30 % de remise sur le prix de vente au numéro.

## 2 - AUCUNE AUGMENTATION :

La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

## 3 - UNE LIVRAISON A DOMICILE :

La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

## 4 - UNE INFORMATION REGULIERE :

L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

## 5 - UNE LIGNE DIRECTE :

Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.

TON MAGAZINE  
POUR 30 F



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :

GAME PLAY - Service Abo.  
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

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

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

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

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

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

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

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

# DOSSIER SEGA

La PlayStation 2 sort bientôt ses griffes et à coup sûr, cette machine va faire un carton sans précédent dans l'univers vidéoludique. Pourtant, on est hardcore gamer avant tout, et ce que l'on recherche d'abord, ce sont les bons jeux. Ce dossier est dédié à Sega, qui depuis de nombreuses années a toujours su ravir un public de passionnés grâce à de magnifiques titres, des RPGs de qualité, et surtout en innovant à chaque fois. Aujourd'hui dans Gameplay RPG, contrairement aux autres fois, je vous propose de découvrir la firme d'Hanedra sous son aspect RPG. Le dossier se décomposera en trois grosses sous-parties. La première vous rappellera ce que la Saturn a proposé de mieux dans le domaine et vous fera verser une larme en titillant votre sens de la nostalgie. La seconde est une grosse partie présente qui sanctifie à juste titre la sortie de Skies of Arcadia sur le marché US et Shenmue sur le marché officiel... Deux bombes qui s'imposent sans aucun problème parmi les meilleurs RPGs, toutes consoles confondues. Enfin, pour finir, nous irons voir ce que Sega nous prépare pour le futur. Bref, un dossier qui, je l'espère, ravira les segamaniaques, et les autres qui ont vibré à l'époque de la Saturn. Sur ce, je voulais remercier Kyo pour son aide inestimable pour le test de Skies of Arcadia (nous l'avons réalisé à deux), et celui de Shenmue. Voili voilou... On se donne rendez-vous le mois prochain pour un nouveau dossier complet sur une boîte créatrice de RPG.

Jay

# LES JEUX ANCIENS

Vous avez tous pleuré pour avoir une rubrique rétro, la plupart d'entre vous ont râlé parce qu'il y avait trop de pages réservées aux jeux de Square... Eh bien, on peut dire que vous allez être ravis car dans ce dossier, vous ne trouverez aucune production Square et en plus, cela vous fera plonger dans une nostalgie pure Sega.

Voilà pour vous autres, amis de la firme au hérisson, un petit rappel de ce qui s'est fait de mieux sur une console d'exception - la Saturn (plantée malheureusement à cause de nombreuses lacunes). Vous y retrouverez notamment tous les RPGs Sega qui ont fait les beaux jours de la 32 bits noire, mais aussi les merveilles d'autres éditeurs, et qui vous ont fait frémir de plaisir. En bref, je vous souhaite une bonne lecture.

Jay

## Phantasy Star

**Machine :** Master System/Genesis/Saturn  
**Genre :** RPG - **Éditeur :** Sega

Comparable à Final Fantasy, la série des Phantasy Star est une des meilleures sagas RPG qui aient jamais été inventées. Pour commencer, on peut dire que cela n'est pas près de s'arrêter puisque Sega prévoit tout d'abord un épisode On-line qui sera le prochain gros hit Dreamcast et on ne doute pas qu'ils continueront à en développer d'autres. Il est clair que cette série est importante pour Sega et qu'elle a réussi à donner une excellente image au créateur de hardware en maître de RPGs. Pour cause, la société fondatrice de Sonic a innové et s'est aventurée dans un domaine auquel peu de boîtes se sont essayées : les voyages inter-dimensionnel. Ce principe est à peu près celui qui a séduit les millions de fans de Star Trek, mais un aspect RPG en plus et sans un scénario complexe abusif. Il faut savoir que, contrairement à la plupart des séries RPGs comme Final Fantasy ou encore Breath of Fire, Sega n'a pas hésité à offrir un saut au niveau histoire. Chaque épisode répond à des questions latentes en suspens dans les précédents opus : c'était une grande première dans le monde du RPG, et à ce que je sache aucune autre série à ce jour n'a repris ce principe simple, mais pourtant génial. De plus, si on jette un œil aux chartes de vente, on remarque que les Phantasy Star ont toujours un succès foudroyant. Commencé sur Master System (la première console de Sega), la saga naît en 1987. À l'époque, tout le monde est sous le choc, et pourtant la série ne fait que commencer. Sega, sûr de son filon, le développe sur sa prochaine génération de hardware : la Genesis. Ainsi, ils obtiennent un deuxième épisode considéré par beaucoup comme une référence absolue en 89. Puis un troisième (le meilleur de la série) qui introduit une notion de descendance, chose qui une fois de plus révolutionne le domaine. C'était pour finir sa route en développant un quatrième épisode, qui met tout le monde d'accord. Comme la société n'a pas eu les moyens d'en réaliser un sur Saturn, elle se plie en quatre et offre une des meilleures compil' jamais réalisées : Phantasy Star Collection ! On y retrouve les quatre premiers épisodes pour le même prix qu'un jeu normal ! Ces fans sont contents, et on comprend pourquoi : à seulement 500 balles, la perspective propose de posséder une des meilleures séries !

Pour la suite, nous venons dans le futur. Pour conclure, j'aimerais simplement dire que si vous ne possédez aucun de ces titres et que vous voulez découvrir une saga RPG extraordinaire, n'hésitez pas, vous ne le regretterez aucunement. Phantasy Star est une tuerie !



## Albert Odyssey

**Machine : Saturn - Genre : RPG - Éditeur : Working Design**

Premier RPG de Saturn à être localisé en langue de Shakespeare. Il a remporté un franc succès et pour cause, *Albert Odyssey* est une petite merveille que tout amateur de RPG se doit de posséder. Pour l'histoire, vous incarnez Pike, un jeune garçon qui vit tranquillement dans une ville de héros. Comme sa sœur adoptive Calia est transformée en pierre par l'armée de Radon, notre héros s'embarque alors dans une aventure sans précédent, histoire de trouver un remède pour redonner vie à sa frangine mais aussi pour soigner son village, étonnement victime d'une épidémie mortelle. *Albert Odyssey*, à l'heure actuelle, peut encore être considéré comme un des meilleurs RPGs jamais réalisés. Il suffit de voir la qualité de ses graphismes, l'animation de ses personnages, le character design, ou encore d'entendre les magnifiques thèmes qui parsèment notre aventure pour s'en convaincre. Il vous faut sans tarder jouer à cette bombe - qui, je vous assure, n'a pas pris une ride depuis sa sortie en 98! Un tour de force qui a manqué à tout jamais l'univers du RPG et qui avait sa donner ses lettres de noblesse à la Saturn au Japon!



## Magic Knight Rayearth

**Machine : Saturn - Genre : A-RPG - Éditeur : Working Design**

Si on a une autre grosse référence Saturn qui avait su marquer le monde du RPG en son temps : *Magic Knight Rayearth*. Si vous êtes fan d'animé ou plus particulièrement de mangas, vous connaissez forcément CLAMP, l'association de dessinatrices qui a mis au point à son actif des séries comme *Witch Hunter* ou encore *RG Veda*, *Magic Knight Rayearth* aussi... si vous n'avez jamais vu, alors foncez : c'est jouissif!

Donc revenons en à notre jeu. Working Design décide en 1997 d'offrir un jeu à la série et là, en à peine quelques mois, le jeu rencontre un succès foudroyant. À tel point qu'il devient incontournable dans les boutiques. La raison de ce triomphe ? des graphismes magnifiques, des personnages attachants, l'ambiance de la série, de nombreuses scènes animées tirées de la série TV et un système de combat aussi simple qu'efficace. À essayer si seulement vous parvenez à mettre la main dessus...



## Princess Crown

**Machine : Saturn - Genre : A-RPG - Éditeur : Atlus**

Je me souviens de mes jeunes années, à mes grands débats dans un ancien magazine qui s'appelaient *Consoles News* (vous n'êtes pas sans savoir que celui-ci se nomme désormais *Playeur*), d'un jeu, exceptionnel par son ambiance, avec un graphisme d'une beauté unique à l'époque et un gameplay



révolutionnaire qui parvenait à mélanger habilement le beat them all et le RPG (principe qui sera bientôt repris par un jeu que j'attends avec la plus grande impatience du monde : *The Bouncer*, son nom *Princess Crown*. Comment l'oublier, franchement, vu sa qualité ! impossible... C'est pour cela, que je vous en parle brièvement dans ce dossier consacré à Sega, car voilà encore un jeu à posséder avec la Saturn, si toutefois vous parvenez à vous le procurer. Il faut savoir qu'à l'heure actuelle, trouver une telle rareté relève de l'exploit !

# Lunar

**Machine : Mega CD/Saturn**  
**Genre : RPG old schools - Éditeur : Working Designs**

Comment parler de RPG à succès sur Saturn, sans évoquer le cas des Canar... impensable ! Sur-tout que cette série est une des meilleures qui aient été réalisées, dans un style différent des grosses productions. Comprenez par là que le commun des mortels qui y jette un œil balancerait froidement un « c'est moche », alors que l'intérêt est ailleurs et que lorsqu'on y regarde de plus près, c'est relativement beau. Mais revenons-en au principe. Comme tout RPG qui se respecte, vous faites des rencontres, devez repousser un ennemi, et bien entendu devez acheter de l'équipement dans des villages. Bref, du classique et rien que du classique. Mais là où Canar sort de l'ordinaire, c'est au niveau de son système de combat, ou plutôt en ce qui concerne l'interface. Tout est d'une simplicité enfantine. Chaque action est symbolisée par une icône. On ne peut pas faire plus simple de toute façon...

Pour le reste, sachez qu'il y a eu trois épisodes. Le premier se nommait Canar Silverstar Story, et racontait l'histoire d'Alex, un jeune garçon chargé de sauver le monde, avec l'aide d'un esprit de la nature, Canar. Ce second - Eternal Blue - proposait de diriger deux potes, Hinto et Ruby, dans le but d'aider la jeune Cacia, une mystérieuse et pourtant charmante jeune femme, qui est la seule à connaître le secret concernant le culte protecteur de Canar et sur la déesse Athena. Proposant un méchant génial, Galileo (pour ceux qui ne connaissent pas), et une foule de rebondissements, Canar 2 est une bénédiction qui d'ailleurs ne devrait plus mettre très longtemps à sortir en version tricolore sur PlayStation. Bref, on l'attend avec impatience, d'autant plus qu'il est vraiment excellent. Enfin, un troisième épisode - A magic School - prévu à l'origine sur Game Gear, et avec pour héros uniquement des personnages féminins.



# Shining Force

**Machine :** Genesis/Saturn - **Genre :** T-RPG - **Éditeur :** Sega

Cela faisait un bon bout de temps que je voulais vous parler de cette série enchantresse : *Shining Force*. Elle a commencé sa vie en 93 sur Genesis (*Mezadirev*). À l'époque, ce jeu réalise un véritable carton et une mini-révolution dans le domaine. Grâce à lui, naît réellement le Tactical-RPG dans toute sa splendeur, et tout le monde à ce moment-là ne jure plus que par le nouveau titre de Sega. Ces raisons en sont simples : un gameplay génial, une musique terrible, un scénario hallucinant et une qualité graphique indiscutable. Quelques années plus tard, c'est la *Sonic Team* qui réalise le deuxième épisode, lequel a un succès retentissant et qui accroche toujours autant les joueurs de RPG. Puis vient la consécration à 97, avec la sortie de *Shining Force 3 Part 1*. Exploitant bien la Saturn et inoubliable par le charisme de son héros et ses thèmes musicaux (signés *Atsui Sakaraba*), SF 3 réalise un carton et devient une référence dans le milieu. On ne jure plus que par Sega et notamment le petit studio de développement «*AMECOT*», qui s'est chargé de donner naissance à ce troisième opus. Afin de satisfaire les joueurs, Sega propose un add-on baptisé SF 3 Part 2, où cette fois, vous dirigez un nouveau héros que vous avez croisé tout au long du premier opus. Ce succès est équivalent et le jeu toujours aussi bon. Enfin, pour conclure en beauté, Sega sort un Part 3 qui achève l'histoire en réunissant les deux premiers héros et un nouveau, pour une ultime aventure. Un collector set sort et si vous ne connaissez pas la série, je vous conseille de vous l'acheter vivement - ne serai-ce que pour la musique ! On peut Sega pour voir un quatrième épisode débarquer sur Dreamcast ! Une pépinière a d'ailleurs été mise en place sur le net, tant la série plait aux joueurs !



# Tengai Makyō "Far East of Eden" Apocalypse

**Machine :** Saturn - **Genre :** RPG extra - **Éditeur :** Red Company

Mon p'tit coup de cœur, je dois l'avouer. Cette série en elle-même, «*Tengai Makyō*», est un petit bijou d'aventure et d'amour. L'aspect des voyages dans le temps est excellentissime, et rappellerait de bons souvenirs aux fans de *Chrono Trigger*. Techniquement, c'est superbe et du niveau des derniers gros jeux S-Fantcom (comme *Seiken Densetsu 3*).



Seul petit point en sa défaveur : les combats. On regrette que le style subjectif y soit, car voir les héros pendre les bastons aurait été jouissif. Enfin, vu la qualité du jeu en lui-même, son aspect technique, sa durée de vie hallucinante et ses nombreuses scènes en D.A (l'intro est, à ce propos, fabuleuse), on ne peut pas dire que cela gâche énormément l'intérêt de jeu. En bref, *Tengai Apocalypse* est une œuvre qui vous offrira plus de cinquante heures de plaisir intense et un scénario démentel, qui vous réserve bien des surprises...



# Sakura Taisen

**Machine :** Saturn - **Genre :** T-RPG - **Éditeur :** Red Company

Une des séries Tactical la plus réussie sur Saturn. Il faut savoir que la série des *Sakura Taisen* est à Sega ce que *Dragon Quest* représente au Japon, à savoir une série puissante, qui a un don pour se vendre comme des petits pains. Pour le principe, c'est simple : vous incarnez Ouyami, un jeune homme adepte de jeunes donzelles et qui a un talent que peu de gens possèdent. Il sait faire fonctionner des méchas. Lorsqu'un barjot a décidé d'asservir le Japon et de répandre la désolation, notre fier Ouyami décide forcément de le contrer. En résulte un T-RPG très sympa, à l'interface fournie et surtout à l'humour ravageur. Un deuxième aspect de la série, et qui la rend plus intéressante qu'une autre, est sans aucun doute son système «*aler*». Vous rencontrez des filles qui ont des problèmes, et qui sont surtout plus charmantes les unes que les autres. En bon chevalier servant que vous êtes, vous allez donc les aider... et les draguer.

*Sakura Taisen* est une série fraîche, amusante et vraiment passionnante. Si vous ne la connaissez pas encore, je vous conseille de vous procurer les deux premiers épisodes, qui ont été réédités sur Dream, en attendant le troisième opus (voir partie précédent du dossier).



# Dragon Force

**Machine :** Saturn - **Genre :** T-RPG - **Éditeur :** Working Designs

*Dragon Force. Je pense que tous les chanceux qui ont la primauté de pouvoir mettre la main dessus seront d'accord avec moi : Dragon Force 1&2 sont deux Tactical RPG d'exception, que n'importe quel fan de RPG se doit de posséder. En tout cas, je ne sais pas vous, mais personnellement, lorsque je l'ai vu débarquer en 95, j'ai halluciné. Halluciner est un terme faible face à la révolution technique que nous a apportée Dragon Force. Il est clair que tous les éléments avaient été réunis pour créer une série puissante, et qui en aucun cas ne décevrait les habitués de RPGs. La seule différence était dans le principe. Working Designs voulait autre chose qu'un classique RPG. Ils désiraient des éléments tactiques et un aspect stratégique qui soit la clé de votre réussite. On peut dire, après avoir achevé les deux épisodes de cette série fantastique, qu'ils y sont parvenus sans mal.*

*Pour ceux qui n'ont pas eu la chance d'y jouer, voici en quelques mots Dragon Force. C'est un Tactical RPG, mais qui abuse plus des grandes batailles comme un JF Tactics par exemple. Comprenez par là que si le principe général est à peu près similaire à la série des Castles, l'aspect réalisation lui, est nettement supérieur, et cette série est surtout la seule qui a prétendu à l'époque afficher 200 personnages en simultané qui se livrent bataille. D'un point de vue caract, tout ce que je peux vous dire pour ne pas vous glêcher le plaisir, c'est que vous devez choisir votre héros parmi huit monstres - afin de sauver Legendra du diable en personne - Mardack.*

*Pour y parvenir, vous devez recruter des géniaux et différents types d'unités, réparties en classes et représentant des castes bien connues des joueurs de RPG. En bref, Dragon Force est une réussite absolue que vous devez essayer tôt ce n'est déjà fait.*



## Panzer Dragon «Azels» RPG

**Machine : Saturn - Genre : RPG - Éditeur : Sega**

Considéré par beaucoup comme le RPG ultime de la Saturn, il faut savoir que c'est ce jeu qui a été l'origine d'un projet aussi ambitieux qu'Final «Skies of Arcadia». En effet, le principe même vient de ce magnifique RPG, qui, à l'époque, nous avait tous bluffés. Il faut dire que les saisons sont nombreuses, à commencer par l'intro : 20 minutes de cinématiques, évitant l'«D'une part, on n'avait jamais vu une telle chose, mais en plus on ne l'a jamais revue ! Incroyable, d'autant plus que les mouvements de caméra, ainsi que la mise en scène, faisaient réellement penser à une œuvre propre au 7ème Art. De plus, il innovait chose rare en 97) en proposant une mise «shoot/RPG du meilleur goût, avec des phases de combat aériennes de toute beauté. D'un point de vue musical et richesse du background, on ne pouvait pas non plus se plaindre : l'équipe avait réalisé ce qu'il y avait de mieux à l'époque. Ce plus fort est que l'intérêt de jeu était gigantesque et que, pour une fois, l'histoire était excellente, avec notamment une amitié entre un héros (Edo) et un dragon (arrivé de nulle part), une jeune femme étrange - Azel, et un complot explosif. Bref, Panzer Dragon a été et reste un hit en puissance, que tout possesseur de Saturn se doit d'avoir. Si ce n'est pas déjà chose faite...



## Grandia

**Machine : Saturn - Genre : A-RPG - Éditeur : Game Arts**

Il y a très longtemps, le monde était partagé en deux grandes zones par un mur gigantesque. D'un côté, l'espèce humaine, occupé à développer sa force et sa technologie, alors que de l'autre côté, grouillent des créatures douées de pouvoirs magiques et correspondant à ce que décrivent les relations : des anges et des démons. Cernée de Garyl se est mobilisée pour retrouver un mystérieux artefact de l'autre côté du mur, lequel révélait le secret des anciens...

Basé sur un héros naïf, répondant au doux nom de Justin, on ne peut pas dire que j'ai réellement aimé Grandia. Pourtant, en restant purement objectif, il faut bien dire qu'il fait partie des meilleurs RPGs sortis sur Saturn. Il faut savoir qu'à l'époque de sa sortie, les possesseurs de PlayStation qui avaient pourtant Final Fantasy VIII en venant presque à regretter de ne pas avoir acheté une 32 Bits de chez Sega. Pourtant, le jeu de Game Arts avait tout pour plaire : graphiquement sublime, haut en couleurs, thèmes musicaux relativement bons dans l'ensemble, durée de vie conséquente. Si vous êtes possesseurs d'une Saturn ou d'une PlayStation, n'hésitez pas, vous ne le regretterez pas.



## Falcom Classics

**Machine : Saturn - Genre : compil'géniale - Éditeur : Victor**

Attention TRÈS gros morceaux ! Falcom Classics est en fait une des meilleures compil' qu'il nous ait été donné de voir sur console. Si vous aimez le RPG, que vous n'avez jamais eu la chance de pouvoir finir les merveilles sorties il y a quelques années sur NEC, alors il vous faut absolument acheter cette anthologie du RPG. Falcom Classics vous propose à un prix normal : Ys, Dragon Slayer et Legend of Xanadu. Si vous avez été possesseur d'un PC Engine, vous savez assurément que ces trois sorts sont des bombes qui ont marqué le domaine. Si au contraire, vous êtes novices, que le scénario et la musique sont les deux éléments clés dans



un RPG et que vous êtes prêts à faire une impasse sur l'aspect technique (il faut dire que ces jeux datent de quinze ans), alors il vous faut ABSOLU-  
MENT Falcom Classics !

# Skies of Arcadia

Vous l'avez vu en couverture, la plupart d'entre vous se sont procuré le jeu en version japonaise et maintenant racine. De l'avis de tous, il fait partie des meilleurs RPGs jamais sortis sur une console et parvient même, selon les grands connaisseurs, à talonner de près le fantastique Final Fantasy IX. Qui est-t-il ? Eternal Arcadia bien sûr, ou plutôt Skies of Arcadia (en version US). Bref, vous l'aurez compris, Gameplay RPG a également craqué pour ce jeu incroyable et, comme il se doit, nous allons vous présenter un test complet afin de vous faire baver et de vous donner envie de vous le procurer si ce n'est pas déjà fait. Pour l'occasion, et vu vos nombreuses demandes, j'ai décidé qu'à partir de maintenant, tous les gros tests seraient réalisés par deux membres de l'équipe afin que vous puissiez avoir deux avis complémentaires et ainsi retirer le maximum de choses possibles sur des grosses bombes. Ce mois-ci donc, Kyo et moi-même avons travaillé main dans la main pour vous offrir le meilleur test de toute la presse spé, et pour découvrir pourquoi, je vous invite à lire le contenu de ces dix pages.

**PS :** j'ai failli oublier. Afin de vous faire le test le plus juste, celui que nous allons vous présenter a été réalisé à 50 % sur la version jap et à 50 % en US.



COMME JE N'AVAIS PLUS DE PLACE POUR VOUS PRÉSENTER UN THÈME COMPLET, VOICI TROIS PHOTOS ISSUES DE LA FURIE À QUATRE, QUE VOUS POURRÉZ RÉALISER SI VOTRE BARRE EST À FOND...

Avant de commencer le test, nous avons décidé, Kyo et moi-même, d'un commun accord, de rompre avec les tests habituels et ainsi de le réaliser sous forme de questions. Ne vous étonnez pas si vous voyez cette critique sous une forme bizarre... c'est voulu. On s'est demandé ce qu'on allait se poser comme questions, et voici les thèmes que nous allons aborder :

**1. Eternal Arcadia renoue avec le «old RPG», en proposant une extraordinaire chasse au trésor dans un univers de rêve, jonché de pirates. Ça l'évoques quoi, comme sentiment ?**

Jay - J'ai rarement vu un scénario aussi accrocheur que celui d'Arcadia. Du début à la

fin, on nage en plein rêve. Cette notion me plaît d'autant plus qu'elle nous permet de retourner quelque peu dans l'enfance et de renouer avec les films de capes et d'épées, contes et autres légendes qui ont marqué mon enfance. Le scénario en lui-même est relativement classique quand on y réfléchit. Une jolie princesse est kidnappée par un énorme vaisseau et vous, bon chevalier servant, allez tout faire pour l'aider mais bon... c'est efficace et ça marche. Je n'ai pas trouvé une seconde de chianté dans Eternal Arcadia, tant le scénario est riche en rebondissements et le gameplay est exceptionnel. De plus, les histoires de pirates, ça m'a toujours branché, alors lorsque j'ai vu que c'était l'équipe dernière Phantasy Star, Panzer Dragon et Shi-



UNE SUPERBE IMAGE QUI, JE PENSE, DÉPINT PARFAITEMENT L'AMBIANCE ET LA BEAUTÉ INCROYABLE DE ETHERNAL ARCADIA.



LE PERE DE VISE A BEAUCOUP D'HUMOUR.



LES EFFETS DE LUMIERE SONT SUPERBES.



NON BEN, N'Y PENSE MEME PAS.



TELLE UNE ANNE FRANCK EN HERBE, VOUS TIENDREZ VOTRE PETIT JOURNAL.



## Mifa

Farouche et heureuse, elle vous enverra tout au long du jeu. Cette coiffure assez extravagante en choquera plus d'un, mais dès qu'elle se lâchera les cheveux, vous ne pourrez que l'adopter. Elle possède des funes de feu dévastatrices, mais n'est pas spécialisée en combat rapproché. C'est pour cela qu'elle utilise un boomerang et reste souvent en arrière plan. Âgée de 17 ans, c'est une fille extrêmement jalouse et impulsive. Un des meilleurs persos du jeu.



## Une âme de paysagiste

Au début du deuxième GD, l'île où le héros s'était retrouvé une fois qu'il fut séparé de ses compagnons, lui servira à lui et à son équipage, de quartier général. Rien d'extraordinaire jusque-là, mais au fur et à mesure que votre bande s'agrandira, vous pourrez payer certains d'entre eux, pour qu'ils s'adonnent à différents travaux, transformant ainsi une simple île déserte en un véritable village. Vous pourrez même faire construire une fontaine, ça sert à rien, mais ça a nettement plus de gueule.

## Des combats classiques mais efficaces

ON NE S'ATTENDAIT PAS À MOINS BIEN, NI À MIEUX... LES COMBATS SONT LES COMBATS, ET HONNÊTEMENT, VU LA PERFECTION ATTEINTE PAR CERTAINS TITRES (FF IX ET CHRONO CROSS, POUR NE CITER QU'EUX), JE NE VOIS PAS COMMENT ON POURRAIT AVOIR UN TOUT NOUVEAU SYSTÈME DE COMBATS QUI DÉCOÛRE TOUS LES AUTRES. DONC, C'EST CLASSIQUE. VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE FRAPPER, DE VOUS PROTÉGER, D'UTILISER DES ITEMS, DES MAGIES OU DES FURIES. CELLES-CI SERONT D'AU-DESSUS POSSIBLES SI VOUS POSSÉDEZ UNE JAUGE SUFFISAMMENT HAUTE (QUE VOUS POUVEZ RÉGÉNÉRER GRÂCE À LA DERNIÈRE OPTION DE COMBAT). DÉTAIL AMUSANT : VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ D'ASSOCIER UN AUTRE ÉLÉMENTAL À VOTRE ARME ET TOUS LES MEMBRES DE VOTRE ÉQUIPE SE BATTENT POUR « DE FALUX » EN ATTENDANT LEUR TOUR - ÇA DONNE UNE IMPRESSION RÉELLE DE SE TAPER, C'EST SYMPA. SINON, À PART ÇA, PAS DE QUOI CASSER TROIS PATTES À UN CANARD.



IL EST PAS MIGNON, NOTRE TRIO (AIKA - VAISE) ? EN TOUT CAS, SACHEZ QUE LE MOT AMITIÉ, IL CONNAÎSSENT VRAIMENT, ET QUE TOUS AUTANT QU'ILS SONT SÉRIEUX CAPABLES DE DONNER LEUR VIE POUR SAUVER LEURS PROCHES.



FINA EST UNE SILVITE AGÉE DE 17 ANS. CETTE JEUNE FILLE NE CONNAÎT RIEN DE NOTRE MONDE (ELLE NE CONNAÎT PAS LE SENS DU MOT ARGENT !) ET DÉBARQUE POUR JE NE SAIS QUELLE RAISON DANS L'UNIVERS D'ARCADIA. CAPTURÉE PAR L'ARMÉE DE VALLIA, VYSE ET AIKA VIENDRONT LA DÉLIVRER ALORS QU'ILS ÉTAIENT VENUS DANS LE BUT DE PILLER LE NAVIRE. ELLE EST SPÉCIALISÉE EN MAGIES DE GUÉRISON, OUI EN AURAÎT DOUTÉ... IL NE ME MANQUE QU'UNE BELLE MOONBERRIE POUR CONNAÎTRE SA DERNIÈRE FURIE, MAIS JE N'AI PAS ÉTÉ DEÇU POUR LE MOMENT. SON COMPAGNON, CUPIL, LA SUIT DEPUIS TOUTOURS. TOUTE L'HISTOIRE EST BASÉE AUTOUR D'ELLE.

ring Force (une partie seulement), je ne pouvais que me laisser tenter. En définitive, que dire d'autre, si ce n'est qu'Eternal Arcadia propose un excellent scénario, accrocheur, puisant, et qui vous fera vraiment tripper.

**Kyo** - À mes yeux, Eternal est le deuxième meilleur RPG auquel j'ai pu jouer à ce jour. Eh oui, je trouve Chrono Cross profond, attendrissant, passionnant et doté d'une histoire parfaitement menée, un must. Le titre de Sega qui nous intéresse se sera fait attendre, mais je me retrouve aux anges et, je confirme que la Dreamcast est LA console à posséder aujourd'hui, ne serait-ce que pour goûter à l'expérience Arcadia. Le scénario est bourré en rebondissement. Les différents personnages sont attachants, Aika est sublime, Vaise, même s'il est à l'opposé d'un être renfermé sur lui-même, est très intéressant

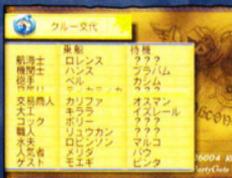
dans sa manière d'agir. Fina est la base de l'histoire et Ramirez, bras droit de Galcian, est LE personnage cruel dans toute sa splendeur. Les programmeurs ont su créer des héros qui resteront dans le cœur des joueurs. Comme je sais que c'est un point qui est pour nous tout important, je préfère vous rassurer ! Ce que cela évoque comme sentiment ? Un monde où le rêve est si profond et si bien travaillé qu'il en devient réel, et où l'on se noie avec plaisir.

### 2. Eternal Arcadia propose une réalisation hors du commun, non ?

**Jay** - C'est clair ! De mémoire de joueur et habitué du support Dreamcast, je peux affirmer que j'ai rarement vu plus beaux et plus techniques. C'est affolant ! Chaque décor surprend les rétros, on en prend plein les yeux



(Aika)  
Ugh... uh...



## À l'abordage

QUE SERAIT UN VÉRITABLE PIRATE SANS SON ÉQUIPAGE DE JOYEUX MATELOTS ? DANS SKIES OF ARCADIA, VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ, EN EXPLORANT LE CIEL, DE RECRUTER DIVERS HOMMES, QUI VOUS SUIVront SUR VOTRE GALÈRE. ILS NE SONT PAS LÀ POUR RIEN, ET VOUS AUREZ MÊME LA POSSIBILITÉ D'Y RECOURIR PENDANT UN COMBAT. POUR CELA, CHARGEZ VOTRE JAUGE À FOND, AFIN DE DÉBLOQUER LA DERNIÈRE OPTION, QUI VOUS PERMETTRA DE DÉCLANCHER VOTRE FURIE ULTIME. DANS LES OPTIONS, VOUS POURREZ DÉTERMINER L'ORDRE DANS LEQUEL VOUS VOULEZ QU'ILS APPARAISSENT. SACHEZ QU'UNE FOIS ASSEZ NOMBREUX, CETTE FURIE SE RÉVÈLE TRÈS INTÉRESSANTE, PUISQUE D'UNE PART ELLE EST DESTRUCTRICE, ET QUE D'UNE AUTRE ELLE VOUS RÉGÈNE.



## L'armada

C'EST LE NOM DE L'ORGANISATION QUI VEUT ABSOLUMENT METTRE LA MAIN SUR LES PIERRES DE LUNE, ET PAR EXTENSION SUR FINA. COMME VOUS ÊTES AUSSI À LA RECHERCHE DES PRÉDIEUX OUBLIS ET QUI VOUS PROTÈGEZ LA MISS, ATTENDEZ-VOUS À LES VOIR TRÈS SOUVENT EN TRAVERS DE VOTRE ROUTE. POUR VOTRE INFORMATION, ILS SONT DING GÉNÉRAUX AVEC DES HABILETÉS DIFFÉRENTES (DE LODO, VIGORO, ALFONSO, BELLEZA, GREDORIO) + LE GÉNÉRAL GALDIAN ET SON FILS RAMIREZ (VOIR THÈME). BREF, UNE TROUPE QUI VA VOUS FAIRE SOUFFRIR ET QUI VOUS RÉVÈLERA UN BON NOMBRE DE CHOSSES SUR L'HISTOIRE. NOTEZ QUE CHAQUIN DE CES PERSONNAGES POSSÈDE UN NAVIRE ET QU'IL VOUS FAUDRA BIEN ENTENDU LES AFFRONTER UNE FOIS SANS, UNE FOIS AVEC. BREF, LES ENNUS NE FONT QUE COMMENCER.



FAUT PAS L'ENERVER VYSE, SINON IL DECORE TOUT DE CE QU'IL SE TROUVE À L'ÉCRAN, MAIS EN PLUS IL CALME N'IMPORTE QUELLE HÉTÈRE POSEÉ SUR L'ÉCRAN.



VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE TRAVERSER LE DÉSERT GRÂCE À UNE DRÔLE DE BESTIOLE. PETITE PRÉCISION : LA BÊTE EN QUESTION VIENT AUSSI DE PANZER DRAGON RPG.



## Indomptables et indispensables

CE SONT LES BOSS MES AMIS, DES CRÉATURES QUI VOUS ATTENDENT AU DÉTOUR D'UNE ALLÉE, CES ENFLURES QUI VOUS ENLEVENT UNE BARRE DE VIE ALORS QUE VOUS VOUS ÊTES BIEN DÉBROUILLÉS DURANT LE STAGE, CES GROS MOLLUSQUES QUI N'HÉSITENT À VOUS RENTRER DEDANS SANS AVOIR À SE REMETTRE DE LA VIE ET ENFIN, L'INÉVITABLE BOSS FINAL QUI SERA MILLE FOIS SUPÉRIEUR À TOUS CEUX QUE VOUS AUREZ RENCONTRÉS DURANT LE JEU. ENTRE NOUS, JE PRIE POUR QUE RAMIREZ NE SOIT PAS DE BOSS FINAL CAR IL EST TROP PUISSANT, NE SERAIT-CE QU'AU MILIEU DU JEU... JE NE L'IMAGINE PAS VERS LES DERNIÈRES HEURES DE JEU.

et ce, tout au long de l'aventure. Contrairement à la plupart des produits du genre, et notamment en 3D, on ne sent pas une différence de qualité entre les décors. Les villages sont sublimes, tout comme les donjons, et je ne vous parle même pas des textures. Certains niveaux parviendront à vous faire verser une larme tant l'équipe d'Overworks a approché la perfection. En ce qui concerne l'affichage, vous aurez la possibilité de voir une foule de détails au loin, et aucun effet de flou ou quelconque clipping. On a rarement vu un produit aussi abouti d'un point de vue technique, c'est indiscutable. D'autant plus que le reste aussi (voixes, musiques, environnements, personnages) a été quantifié d'une qualité équivalente, à savoir hors normes. Bref, on peut déclarer que Eternal Arcadia propose les plus beaux graphismes vus dans un RPG, et certainement les plus impressionnants réalisés sur Dreamcast.

**Kyo** - Comme le dit si bien Jay, Arcadia en met plein les rétines ! À ce jour, EA est le plus beau RPG jamais créé. Les effets de lumière déchirant, les textures sont nickels, le profondeur de champ est époustouflante (comparée à celle de Grandia 2), on voit à des kilomètres Shennue est dépassé. L'animation des différents Gigas a été extrêmement soignée, ils sont terrifiants et prennent une telle place à l'écran qu'ils en deviennent effrayants comparés à votre navire. Et le tout ne rime pas ! Oser me parler d'un quelconque clipping serait déplacé... Les différences furies apportent son lot d'effets spéciaux, et c'est avec plaisir et grande hâte qu'on cherche à toutes les découvrir. Pour ma part, j'ai vu la dernière attaque de Aika qui est à couper le souffle, mais à des kilomètres de celle de notre héros qui déballe toute sa haine sur l'ennemi lui faisant face, et c'est avec un plaisir immense que l'on se la remate des dizaines de fois.



NE VOUS ÉTONNEZ PAS DE VOIR DES PHOTOS ISSUES DES VERSIONS JAPONAISES, PUISQUE CE TEST EST 50 % JAP - 50 % FRANÇAIS.

## Innovation et rêve d'enfants

C'EST LA MEILLEURE FAÇON DE DÉCRIRE CETTE FORMIDABLE NOUVELLE POSSIBILITÉ - LES COMBATS DE NAVIRES. TOUT D'ABORD, IL FAUT SAVOIR QUE C'EST LA PRINCIPALE INNOVATION DU JEU, MÊME SI L'IDÉE À LA BASE VIENT DIRECTEMENT DE PANZER DRAGON RPG (BIEN VOULU, DES COMBATS À DOS DE DRAGON, VOUS VOUS DOUTEZ BIEN QUE C'EST DANS LES AIRS).

IMAGINEZ, NON SEULEMENT VOUS ÊTES À LA POUPE D'UN BATEAU VOLANT PENDANT TOUT LE JEU, MAIS EN PLUS, VOUS RENCONTREZ D'AUTRES PIRATES QUI ONT DE MOINS BONNES INTENTIONS QUE LES VÔTRES. IL FAUT SAVOIR QUE PREMIÈREMENT, VOUS LES RENCONTREZ UN PEU AU HASARD, MAIS QUE VOUS DEVREZ ÉGALEMENT SAUVER VOS MICHES LORS DES COMBATS CONTRE LES «BOSS» - LES MECS DE L'ARMADA ET LES GIGAS. VIGUELEMENT, AUTANT LE DIRE, ÇA DÉCHÈRE GRAVE. C'EST SUBILIME, C'EST DYNAMIQUE ET C'EST SURTOUT LA PROJECTION MÊME DE CE QUI COMPOSE NOS RÊVES D'ENFANTS : LES ANGLES DE VUE SONT NOMBREUX ET SONT LÀ POUR METTRE EN EXERGIE LES MOINDRES EFFETS SPÉCIAUX... PAS DE PANIQUE, DONC, POUR CE QUI EST DE L'INTERFACE ET DU PRINCÈPE, VOUS N'AVEZ QU'À RÉAGIR PAR RAPPORT À UN CODE DE COULEURS. C'EST TRÈS BIEN EXPLIQUÉ DANS LE LIVRET D'INSTRUCTION. SI L'IDÉE EST GÉNÉRALE, JE REGRETTE UN PEU QUE CES COMBATS LAISSENT LIBRE CHAMP AU HASARD... C'EST DOMMAGE MAIS BON, C'EST PAS LA CATÀ NON PLUS.



### 3. Eternal Arcadia est un RPG plutôt classique dans le déroulement, mais il innove en pas mal de points. Qu'en pensez-vous ?

**Jay** - Les grands amateurs de RPGs le reconnaîtront : s'ils prennent un pied équivalent à chaque nouvelle bombe lancée sur le marché, il faut quand même avouer que le RPG s'est toujours cantonné dans un esprit unique et a rarement proposé de l'innovation (si l'on exclut Xenogears ou encore Legend of Mana) au domaine. Eh bien figurez-vous que l'équipe d'Overworks a pris des risques et a su proposer un produit exceptionnel et pourtant très audacieux, en ajoutant des «bits trucs» qu'on ne trouve nulle part ailleurs. Je pense notamment au déplacement sur la carte (uniquement en bateau), tout en 3D, et bien entendu aux batailles avec les autres navires. Il est certain que Sega innove une fois de plus et, chose remarquable, on y adhère totalement. Pourtant, d'un point de vue personnel, je ne pensais pas voir un jour un RPG réussi, entièrement en 3D. Si Arcadia me satisfait entièrement, je dirais quand même que l'in-

terface (lors des combats entre bateaux) aurait pu être plus soignée. Mais bon, c'est un petit détail...

**Kyo** - L'innovation est bien présente. Plusieurs chefs-d'œuvre ont apporté au RPG, à l'exemple de Chrono Trigger (et ses combinaisons de coups) et Final Fantasy (et ses invocations). Aujourd'hui, EA, avec ses affrontements en navire, la barre de runes et de magies en haut de votre écran, les déplacements sur carte, libres et entièrement en 3D, et bien entendu, l'évolution de Cupil qui se morphie en différentes armes, offre encore un soupçon d'innovation. Il est clair que cela semble peu, mais n'oublions pas qu'il est difficile de nos jours d'apporter beaucoup au style RPG. Je vous assure, vous êtes entre de bonnes mains. Les programmeurs n'en sont pas à leur premier hit, et vous en aurez la preuve tout au long du jeu. Peu d'innovations, mais un cocktail 100 % RPG comme on les aime.



L'HUMOUR EST OMBRESSENT DANS ETHERNAL ARCADIA. AINSI, VOUS RETROUVEREZ NOMBRE DE GAGS HABITUELS AUX PRODUCTIONS NIPPONES.



VOUS REMARQUerez C'EST FORKLE D'AKA ? VIGUELEMENT, ELLE N'EST PAS TRÈS HEUREUSE DE VOIR QUE VOUS PRENEZ PLAISIR À MATTER CETTE SUPERBE DANSEUSE ORIENTALE...



## The Thing

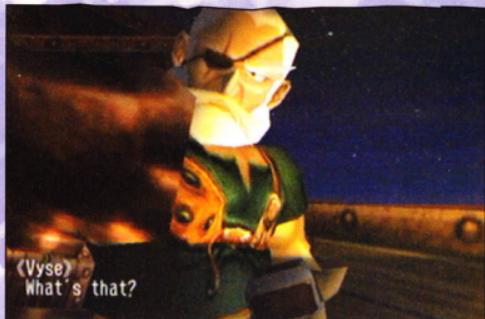
EH OUI, CET ÉTRANGE ANIMAL QUI SURT FINA TOUT AU LONG DU JEU N'EST AUTRE QUE SON ARME DE PROJECTION. IL SE MATÉRIALISE EN DIFFÉRENTES ARMES DES OÙ IL AUGMENTE EN FORCE. POUR CELA, IL VOUS FAUDRA LE NOURRIR DE CHAM, CES CHOSSES INVISIBLES QUI FONT BONNIER VOTRE VM DES QUE VOUS EN ÊTES TOUT PROCHE. ATTENTION, LES CHAM, DIFFÉRENTS DES CHAM, VOUS RONT VOMIR, À NE PAS LUI ADMINISTRER. CUPIL EST VOTRE NOUVEAU POKÉMON...



C'EST LE HÉROS D'ETERNAL ARCADIA. CONTRAIREMENT À LA RIUPART DES HÉROS, IL N'Y A PAS GRAND-CHOSE À DIRE SUR LUI, CAR IL DÉROGE COMPLÈTEMENT À LA RÉGLE ET S'IL CONSERVE SON STATUT EN TANT QUE PERSONNAGE PRINCIPAL GRÂCE À SES COUPS ET SON DESIGN, IL N'EN RESTE PAS MOINS UN PERSO ASSEZ «LÉGER». TOUT D'ABORD D'UN POINT DE VUE PSYCHOLOGIQUE, ON NE PEUT PAS DIRE QUE L'ON EST EN FACE D'UN FEI OU ENCORE D'UN SQUALL. VYSE EST UN PIRATE SYMPA, QUI A TOUJOURS LE SOURIRE ET QUI EST TOUJOURS PRÊT À AIDER LES GENS, QUEL QUE SOIT LEUR PROBLÈME. IL EST UN PEU NAÏF ET POSSÈDE UN BON NOMBRE DE DÉFAUTS. POURTANT, BIZARREMENT, IL EST TRÈS ATTACHANT ET ON LE KIFFE POUR SA SYMPATHIE. C'EST QUAND MÊME RARE DANS UN RPG. COMME QUOI, ON EST TOUS QUELQUE PART (HANS DE RPG) ATTIRÉS PAR LE CÔTÉ OSCUR DE LA FORCE...



POUR CERTAINS COUPS, VOS HÉROS TRAVERSSENT UN ESPACE TEMPOREL DES PLUS IMPRESSIONNANTS SUR LE PLAN GRAPHIQUE !



PERSONNE NE L'APPRECIÉ, IL A UN CARACTÈRE DUR, RENFERMÉ, ET POSSÈDE UN PASSÉ ASSEZ LOUDR. MAIS IL A UNE GRANDE FORCE ET VOUS VIENDRA SOUVENT EN AIDE.

**4. Le système de combat est classique et innové peu. Vous avez l'impression de voir un sous Final Fantasy ?**

**Jay** - Absolument pas. Il est certain que le système de combat d'Eternal Arcadia est classique mais honnêtement, comment faire autrement ? Frapper, se protéger, envoyer des magies, utiliser un objet ou bien déclencher une fuite, c'est sûr que ça a déjà été vu partout, mais si on change ne serait-ce qu'un tout petit peu cette norme, les gens se plaindront. Il suffit de voir les plaintes formulées à l'encontre de Final Fantasy VIII. Donc, que dire d'autre à part «c'est classique mais efficace». J'aimerais quand même ajouter que je trouve excellent le principe du changement de couleur de l'arme en fonction de l'élémental associé. Le confort de jeu est optimal, et c'est tout ce qui compte. De plus, avoir ajouté l'impression d'une vraie bataille (vous voyez vos personnages inactifs, frapper «pour de faux») est une très bonne idée, qui nous a beaucoup plu.

**Kyo** - Ce serait cruel de le qualifier de sous Final Fantasy. Même s'il n'a pas la pêche d'un Grandia 2, qui maîtrise ce domaine à la perfection, les quelques nouveautés, comme les a si bien cités le p'tit Georges, le rendent unique. Devoir vérifier sa barre de furies et de magies durant un long affrontement est bien trouvé. De connaître les points faibles de son ennemi en utilisant une arme de couleur différente est indispensable, car elle rapproche de la réalité, ce qui n'était pas le cas de certains RPGs que je ne citerai pas. En revanche, je suis déçu de voir cet acharnement à l'encontre de FFB qui est un très bon opus. Je n'intèrnerai pas dans le débat, mais vous pleurniez la première fois où vous l'avez fini car vous étiez sur le cul devant tant de prouesses. Il a fallu, pour certains, quelques

mois pour le descendre en flèche, pour je ne sais quelle raison... À voir dans un futur débat !

**5. Eternal Arcadia est entièrement en 3D (de la carte jusqu'au donjon, en passant par les villages), ça vous gêne ? Vous ne préférez pas la 2D ?**

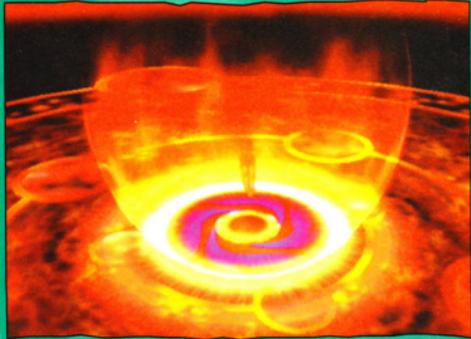
**Jay** - Disons que cela fait très longtemps que je joue aux RPGs et qu'évidemment, j'aime la 2D. Pourtant, la qualité de la fameuse 3D est telle que je ne peux qu'adhérer pleinement à Arcadia. La 2D, c'est bien, mais j'ai pas moyen de réaliser des choses vraiment super impressionnantes alors que là, on n'est à fond immergés dans l'ambiance et dans les décors. Plusieurs fois, j'ai eu les rétines lèves de plaisir, et c'est bien là tout l'intérêt. Maintenant, pour répondre à la question, je préfère quand même la 2D, mais si dans l'avenir on nous propose un RPG en 3D d'une telle qualité, cela ne m'empêchera pas de l'acheter !

**Kyo** - Je ne suis pas entièrement d'accord avec Jay. On peut faire des choses vraiment impressionnantes avec de la 2D, preuve en sont Legend of Mana, Saga Frontier 2 et bien d'autres, qui sont des prouesses graphiques. Moi qui suis allergique à la 3D dans les jeux d'aventure (il suffit de voir ma haine devant un titre comme Zelda 64 comparé au troisième opus sur Super Nintendo), j'avoue avoir été bluffé par celle de EA. Tout y est parfait, on ne se perd jamais comme dans un Grandia premier du nom, rien n'est flou comme dans un Zelda 64, et tout est sublime, comme dans un Legend of Mana que l'on aurait transposé en 3D. Je suis un nouvel adepte de ce style graphique, et attends beaucoup de Dark Cloud et, pourquoi pas, de Zelda sur Game Cube, qui me réconcilierait avec ce person-

## Magie... magies, et vos idées out du génie !

SI LES FURIES DE ETERNAL ARCADIA DÉCHIRENT GRAVE, ON NE PEUT PAS EN DIRE AUTANT À PROPOS DES MAGIES. ELLES SONT BELLES, C'EST CLAIR, MAIS BON, UNE FOIS DE PLUS, LE DOMAINE N'EST PAS RÉVOLUTIONNÉ. ÇA RESTE CLASSIQUE MAIS EFFICACE. JE NE VOIS PAS OÙ AJOUTER D'AUTRE, VU QU'IL N'Y A PRATIQUÉMENT RIEN À DIRE DESSUS. AH SI, ELLES REPRÉSENTENT LES HABITUDES FORCÉS ÉLÉMENTALES ET D'UN POINT DE VUE ESTHÉTIQUE, ELLES RESEMBLENT COMME DEUX GOUTTES D'EAU À CE QUI SE FAISAIT DANS SHINING FORCE. AMUSANT, OUI...

NOTEZ QUE POUR LES UTILISER, COMME POUR LES FURIES, VOUS DEVEZ AVOIR VOTRE JAUGE À UN CERTAIN SEUIL, ET BIEN ENTENDU QUELQUES MP EN RÉSERVE.



nage. Link, à combien mythique.

**6. Les personnages d'Eternal Arcadia sont relativement classiques, ils n'ont pas subi de syndrome «tourmenté», ils ne sont pas «dark» et le héros, contrairement à d'habitude, est jovial et sympathique. Les aimez-vous malgré ce manque de «souffrances» ?**

**Jay** - C'est vrai que j'adore les personnages tourmentés, et plus particulièrement ceux qui ont des psychologies ultra complexes. Je kiffe aussi les héros dark, violents et que l'on doit dinguer pour exorciser leur souffrance. Pour-

tant, je dois avouer que ce manque de fond ne m'a absolument pas gêné dans Arcadia. Les héros sont sympathiques et semblent vraiment réels. Ils sont contents de vivre et sont très humains. Quelque part même, on s'y attache très vite pour leur bonne humeur, leur sourire et leur caractère. On a rarement vu plus attachant !

Wyse est plaisant et constitue le héros parfait, mais j'aurais quand même aimé une seconde personnalité car il est «trop gentil». Fina est très intéressante et réserve de très nombreuses surprises (je n'en dirai rien).



## Gigas

ILS SONT AU NOMBRE DE SIX ET REPRÉSENTENT LA PLUS GRANDE FORCE DU MONDE D'ARCADIA. AUCUN HUMAIN NI AUCUNE ARME N'EST APTE À EN DÉTRUIRE NE SERAIT-CE QU'UN SEUL. IL Y A PLUSIEURS MILLIERS D'ANNÉES, SIX HOMMES RESSEMBANT SUR LE MONDE. CES DERNIERS DEVENUS, AU FIL DU TEMPS, ANGES DE POUVOIR. PAR GRANDE, CHACUN CREA UNE ARME BASÉE SUR SA PROPRE LIGNE. CONTRÔLÉS PAR DES PÈRES, CES MONSTRES AVAIENT ÊTE UTILISÉS DURANT UNE GUERRE QUI SE TRANSFORMA EN VÉRITABLE GÉNOCIDE. PAR LA SUITE, LES SIX DEUS ONT ÊTE ENSEVELIS PAR LEUR FORCE ÉTANT DEVENUE INCONTOURNABLE. AUJOURD'HUI, L'ARMÉE DE VALIA TIENS À S'EN EMPARER POUR DOMINER LE RESPECT DES AUTRES ROYAUMES. VOUS DEVEZ VOUS EMPARER DES CRISTAUX EN PREMIER, IL VOUS FAUTRA TOUT DE MÊME LES AFFRONTER TOUS LES SIX ET JE VOUS CONSEILLE DE FAIRE LE PLEIN EN POTIONS DE VIE. IL EXISTE 5 GÉANTS ET UN DRAGON, BON COURAGE...



MEILLEUR QUE SPACE MOUNTAIN, VOUS COMPRENDEZ QUAND VOUS Y SÉFÈZ.



CERTAINS COUPS SPÉCIAUX SONT D'UNE GRANDE ORIGINALITÉ. ENRIQUE, PAR EXEMPLE, INVOCUE UN SEUF-PIÈCE LÉGENDAIRE DANS UNE SORTIE D'ARÈNE EN FOULÉ ! ORIGINAL ET VIVIFIANT !



VEYS A UNE SORTIE DE BANDEAU QU'IL ASSIMILE TOUT DE SUITE À UN FLIBUSTIER. LA SEULE PETITE DIFFÉRENCE EST QU'IL SON «CACHE-CEL» EST EN FAIT UNE LUNETTE TRÈS PERFORMANTE, QUI A DE NOMBREUSES VERTUS - NOTAMMENT LA POSSIBILITÉ DE ZOOMER...



L'ARRIVÉE DE VALUA N'A AUCUNE PIÈTE. IL VOUS FAIT DÉJÀ VOUS EN DÉBARASSER AU PLUS VITE.



UNE ÉTRANGE COMPLICITÉ ET UNE GRANDE AMITÉ UNISSENT NOS DEUX HÉROS PRINCIPAUX : VEYS ET SON AME D'ENFANCE AIKA.

L'équipage est sympa et campe parfaitement son rôle (à savoir secondaire). Quant aux autres, Gyld est super beau, amusant, et campe bien son rôle de pirate riche et jovial. Drachma est, le bon gros bourrin, bien craignos et bougon (comme on les aime). Applaudissements en revanche pour Aika (mon perso préféré) et Ramirez, un des méchants les plus classes jamais réalisés !

**Kyo** - Que voulez-vous ajouter à cela ! Comme Jay, j'aime les personnages «tourmentés» et «dark» (nouveau terme jeune) comme ont pu l'être Fei, Serge et Squall. Mais cette nouvelle équipe ne cherche pas à être tout le temps triste, limite morts nés. La première qualité de nos héros est de pouvoir voyager, partir à l'aventure et ce, à n'importe quel moment. La porte leur est ouverte le jour où ils rencontrent pour la première fois la belle Fina. Quoi de plus jousif que de pouvoir enfin réaliser son rêve ! Bref, pourquoi les rendre tourmentés puisqu'ils sont heureux ainsi ! Au contraire, vous ferez face à un nouveau style de héros qui tient parfaitement la route. Le seul point qu'il ne fallait pas rater était la présence d'un boss charismatique et sur ce point, on a été gravement gâtés ! Et, puis, les trois chapitres de Shining Force 3 n'offraient pas de héros tourmentés, et cela ne nous a pas empêchés de les adorer.

bienvenus. Le thème principal, ainsi que celui de la carte, est très plaisant. Même si perso, je trouve qu'on est pas encore au niveau de Mitsuda ou d'un Uematsu, nos sens auditifs sont quand même en éveil du début à la fin !

En ce qui concerne les bruitages, ils sont parfaits et les voix digit' très réussies. À ce propos, si vous désirez bénéficier de la qualité maximale, vous feriez mieux de vous procurer la version jap. Les voix digit' y étant, comme d'habitude, nettement meilleures !

**Kyo** - Cela fait des semaines que je cherche à me procurer la musique du jeu. J'ai été bluffé jusqu'à présent par ses différents thèmes. Celui des combats est assez déroutant au départ, puis excellent par la suite. Le thème des boss n'est pas génial mais donne la pêche nécessaire pour leur exploser la gueule (si je puis me permettre). Quand vous ferez face à Ramirez dans un premier affrontement, vous comprendrez la véritable qualité musicale du jeu. Les instruments sont bien choisis, les compositeurs ont été trop bien inspirés, et cela vaut à lui seul l'achat du disque. Bien évidemment, vous retrouverez d'autres musiques somptueuses.

**8. Et pour ce qui est de la durée de vie, est-elle satisfaisante ?**

**Jay** - Il est évident que vous en aurez pour votre argent. Eternal Arcadia est doté d'une durée de vie impressionnante et tient sur 2 GD, bourrés à craquer. On ne l'a pas encore fini malheureusement, mais on peut prévoir une bonne cinquantaine d'heures, vu que rien que le premier GD contient une trentaine d'heures. Bref, c'est long, c'est bon et c'est passionnant. Que demande le peuple ?

**Kyo** - Clair, le jeu était si parfait que je min-

# Ramirez



COMME D'HABITUDE, LE PERSONNAGE LE PLUS CHARISMATIQUE ET LE PLUS IMPRESSIONNANT DU JEU EST UN MÉCHANT. ET QUEL MÉCHANT... RAMIREZ EST LE TYPIQUE BAD GUY, QUI REJOINT SANS AUCUN PROBLÈME KILUA, KEFKA OU ENCORE SERPHIROTH. C'EST LE FILS DE GALDIAN, LE GÉNÉRAL DE L'ARMÉE ARMADA (VOUS SAVEZ LA BANDE DE CONNARDS QUI VOUS METTRA DES BÂTONS DANS LES ROUES PENDANT TOUTE L'AVENTURE). IL EST CLASSÉ, TRÈS CLASSÉ. COMME TOUTS LES MÉCHANTS CLASSÉS, IL NE PARLE PAS BEAUCOUP ET SAIT PARFAITEMENT INTIMIDER SES ADVERSAIRES. SA FURIE, À CE PROPOS, DÉHORE, ET L'ON SENT QUE CE PERSONNAGE FROID EST SUR DE LU, QUELLE QUE SOIT LA SITUATION. BREF, RAMIREZ A BÉNÉFICÉ DU PLUS GRAND SON ET HONNÊTIÈREMENT, CELA NE NOUS GÊNE PAS. IL APPARAÎT RAREMENT DANS LE JEU, MAIS GRÂCE À SON DESIGN (IL EST SPLENDIDE), IL EN IMPOSE ET GRÂCE À SA PUISSANCE, IL MARQUE. BREF, UN SACRÉ MÉCHANT QUI, COMME JE LE DISAIS PLUS HAUT, EST DIGNÉ DES MEILLEURS BAD GUY DE SQUARE... D'AUTANT PLUS QU'IL EST, TOUT COMME VOUS, HUMAIN.

# Offets garantis

MÊME SI ON PEUT REPROCHER AUX COMBATS LEUR MANQUE DE TENSION, LES FURIES RATTRAPERONT CETTE ERREUR. CES DERNIÈRES SONT BIEN AGRESSIVES, ET LE VOK DIGIT QUI LES ACCOMPAGNE SONT NICKELS. JE REGRETTE SIMPLEMENT CETTE DIFFÉRENCE AVEC LES ACTEURS AMÉRICAINS, QUI N'ARRIVENT PAS À SE PLONGER DANS LEUR RÔLE AUSSI BIEN QUE LES JAPONAIS. LES DÉFORMATIONS DE VOIX SERONT MOINS INTENSES EN VERSION US. VOUS DEVREZ COLLECTIONNER LES MOONBERRIES POUR APPRENDRE DE NOUVELLES FURIES. LES DERNIÈRES VOUS EN DEMANDERONT QUATRE. MAIS VOUS POURREZ EN DÉNicher DANS LES COFFRES OU PARFOIS DURANT LES AFFRONTEMENTS.



qu'étais de sa durée de vie. Alors que j'ai terminé Grandia 2 en moins de 25 heures, je n'ai toujours pas fini le premier GO de EA au bout de 27. Ben à pu avancer un peu plus, et l'a terminé au bout de 32. Non, ne vous inquiétez pas, le jeu ne s'arrête pas au bout de dix minutes par la suite. Oui, il vous faut retrouver six pierres de lune et vous n'en trouvez que trois durant le tout premier GO. Soit, Ben et moi-même avons un peu buté sur certaines énigmes car le jeu était entièrement en japonais et sa difficulté, assez élevée. Dans sa version anglaise, vous devriez arriver au bout du premier GO en un peu moins de 32 heures, si tout se passe pour le mieux dans le meilleur des mondes ! Souriez, vous n'avez aucune photo du boss final, même pas d'un boss du second GO !!!

**Kyo** - Comme je vous l'expliquais, je préfère encore Chrono Cross, mais Eternel Arcadia est, à mes yeux, le deuxième meilleur RPG de tous les temps. Je sais, FFG est une véritable bombe, Chrono Trigger est un indispensable, FFG est terrible, mais j'ai totalement craqué pour ce dernier, qui propose une histoire passionnante, des héros craquants et une réalisation époustouflante. Ce ne sont que des mots, ce ne sont que des avis de deux testeurs, mais je vous demande de nous faire confiance et de vous l'acheter de toute urgence, au risque de passer à côté de la seconde plus belle merveille de ces dix dernières années. Des titres comme celui-là ne coulent pas de source. Puisque je vous aime bien, je vous annonce en avant-première qu'une suite est d'ores et déjà en prévision, et sur Dreamcast. Ce qui réjouit les futurs accrocs de ce chef-d'œuvre. Il n'a pas 100 %, car ce n'est pas un Final Fantasy (ha, ha) mais ce 98 % est amplement mérité et vous n'aurez pas pu lui mettre en dessous en restant objectifs. Plus aucune excuse pour ne pas vous offrir une Dream...

**9. Alors au final, quel est votre verdict ?**  
**Jay** - Eternel Arcadia est un RPG d'exception que je classerais personnellement au même niveau qu'un Final Fantasy. De par son innovation, sa réalisation tout bonnement bluffante, sa bande sonore excellente, sa durée de vie hallucinante et son scénario aussi accrocheur que passionnant, on peut déclarer sans aucun problème qu'il rejoint le panthéon des meilleurs RPGs et qu'il saura vous divertir de la meilleure façon qui soit. Bref, une bombe à ne loucher sous aucun prétexte, d'autant plus que les fêtes de Noël approchent à grands pas et que les bons titres (en RPG tout du moins) ne sont pas légions sur Dreamcast.

Big Brothers...

Jay & Kyo



## Billages

C'EST L'UNE DES BASES DE TOUT BON RPG, DES TONNES DE VILLAGES À VISITER. DANS ARCADIA, CES DERNIERS SONT SUPERBES. VOUS VISITEREZ DES CONTRÉES PLUS OU MOINS BIEN FOURNIES EN 3D MAIS EXPLOITANT LES CAPACITÉS DE LA MACHINE. LE VILLAGE ASIATIQUE VA VOUS EN METTRE PLEIN LA VUE. BREF, SI VOUS AIMEZ GAMBADER, PARLER À DES INCONNUS ET AFFRÉCHIR UNE BELLE 3D, VOUS SEREZ SERVIS. LES PHOTOS SERONT PLUS EXPLOITÉS, JE VOUS CONSEILLE D'Y METTRE UN COUP D'ŒIL.

**Dreamcast (US)**  
**Conception :** Overworks  
**Distribution :** Sega  
**Dispo en :** jap  
**Genre :** RPG new génération  
**Compatible avec :** Puru Puru Pack  
**Nombre de GO :** 2  
**Blocs mémoire :** 25 blocks

## Graphismes : 98%

Rien à dire. Le Dreamcast est plus exploitable. On a ramené, si des graphismes aussi beaux dans un RPG et de tous, il est incontestable que Eternel Arcadia remporte la palme. Si les plus vives seront surprises par le 3D, il faut reconnaître qu'il apporte un peu de nouveauté et de fraîcheur à l'ensemble. Bref, on se rince l'œil et c'est tout ce qui compte.

## Musiques : 941%

Si on n'arrive pas encore au niveau d'un Masuda, d'un Uematsu ou même de Salazar, il est clair que l'équipe qui a réalisé les nombreuses compositions de Eternel Arcadia est parvenue à un très bon niveau. Les mélodies sont toutes plus belles les unes que les autres, et certains thèmes ressortent dans les années, et même notamment à côté qui accompagne les combats ou encore au thème de Ramirez. Un régal auditif !

## Durée de vie : 96%

2 GO pleins à craquer. On a ramené un premier GO qui se terminait assez lentement. C'est simple, il se passe mille trucs autour des îles flottantes, et les rebondissement sont légions. De plus, le jeu est bien équilibré et il vous faudra pousser dans vos ressources et dans votre expérience dans le domaine si vous voulez pousser sur une au monde hostile de Eternel Arcadia. En gros, c'est long et quel est ce qui est bon !

## Accessibilité : 96%

Accessible la version jap est plus retournée à la compréhension de la langue est quasi indéchiffrable, autant la version romaine (français) compréhensible pour le plupart des joueurs permet une approche assez de l'aventure. Les menus sont clairs et accessibles, le livre d'instruction à été soigneusement conçu et l'on ne bloque quasiment jamais. Bref, on progresse avec plaisir, c'est ça l'accessibilité !

## Scénario : 94%

Si l'histoire est assez basique dans le principe, le scénario est complet et il ne manque pas de lien appelé à votre aide d'ailleurs, d'autant plus que les rebondissement sont nombreux et, qui ne se passent pas une minute sans qu'un élément du scénario ne soit dévoilé. En deux mots, c'est pas très remarquable, mais on ne ramènera pas une seconde, c'est bien là le principal, non ?

## Présentation : 96% (jap) 60% (US)

En ce qui concerne l'aspect esthétique, on ne peut pas dire que Sega se soit vraiment fait... tout du moins par le scénario. Aucune belle présentation, une petite checklist et sans franchement réussi, et un livre en noir et blanc, moche et sans attrait. Pour ce qui est des gravures sur le CD, ce n'est plus rien. Bref, pas grand-chose, dommage à la version jap et surtout à l'absence de collecter l'histoire, un jeu, un bardo... ! myrtille !

## Psychologie des personnages : 80%

Une fois de plus, on ne peut pas dire que Sega ait pué dans des personnages plus intéressants. Si, en effet, les personnages sont relativement basiques et d'un point de vue personnellement ne sont pas très intéressants. Ils font tout de même, et nous nous n'ont pas de troubles psychologiques. Bref, c'est dommage. Néanmoins, si vous regardez, ils font partie des plus sympathiques et des plus attachants qui nous ait été donné de voir.

# 98%

# Shenmue

Dernière fois que j'écrirai un article sur Shenmue jusqu'à la sortie du second chapitre. Donc, j'accepte de vous rédiger ces quatre pages car ce dernier est la bombe de la Dreamcast en version officielle. Soyons honnêtes, je ne compte pas le blâmer sous prétexte qu'il est entièrement en anglais. Vu les quelques mots qui ont été traduits dans notre langue, je suis ravi qu'il n'est pas gâché le jeu en le traduisant entièrement. Sinon, n'attendez pas de sortie en février pour cause de changement de sous-titres, ce n'était qu'une affreuse rumeur. Tout est dit, les remarques, vous les gardez pour vous... Nous sommes le 29 novembre 1986, il est 16 heures...



VOUS AUREZ DROIT AU DÉBUT DU JEU À BEAUCOUP DE FLASHBACK.

Ryo Hazuki, jeune étudiant japonais, apprend que son père fait face à un terrible adversaire expert en arts martiaux chinois. Ce dernier, venu récupérer le miroir du dragon, n'hésite pas à se débarrasser de son adversaire sous les yeux d'un fils incapable de le défendre. Notre héros devra faire face à son destin, retrouver le meurtrier de son père, Lan Di (oui, Souryu ne devait pas plaire aux Américains).

Shenmue, anciennement appelé Project Berkley, a vu le jour grâce à l'imagination de maître Yu Suzuki. Déjà auteur de hits tels que After Burner, Hang On et plus récemment, Virtua

Fighter, ce programmeur de génie voulait à tout prix créer un produit novateur, et c'est sur la Dreamcast qu'il trouva les outils nécessaires à sa réalisation. Shenmue a demandé plusieurs mois de développement. Au fil du temps, il se rendit compte qu'il ne pouvait inclure tout le scénario en un seul épisode. C'est pour cela que nous ne possédons que le premier chapitre pour le moment. Le prochain en regroupera quatre autres, et c'est dans un troisième volet que nous pourrions assimiler toute la trame complexe du scénario. Un pari osé qui a failli tomber à l'eau. Suite aux critiques des magazines et joueurs japonais, la tri-



QUELQUES ENIGMES BIEN QUE VOUS RESOLUEREZ SANS TROP DE MAL.



L'ALCOOL, NE VOUS EST PAS AUTORISÉ, VOUS ÊTES MINEUR...



SI VOUS VOULEZ PERDRE DU TEMPS, RIEN DE MEILLEUR QU'UNE BONNE SALLE D'ARCADE AVEC DES VIEUX TITRES D'ÉPOQUE.





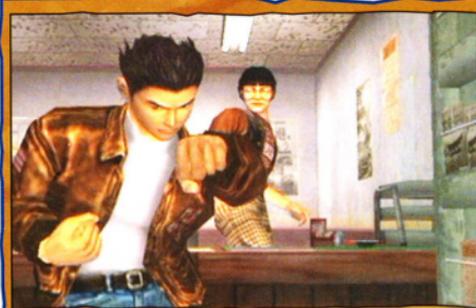
OH ! DIT RYO DEVANT LA PETITE FILLE. EST-IL ÉTONNÉ PAR LA COURTE JUPE QU'ELLE PORTE OU PAR LE CONTENU DU CARTON À SES PIEDS ? VOUS LE SAUVEZ EN JOUANT À SHENMUÉ...



CET HOMME VOUS POSERA QUELQUES PROBLÈMES TOUT AU LONG DU JEU.



PENSEZ À NOURRIR VOTRE ANIMAL, C'EST UN PRÉCIEUX COMPAGNIN.



## Quiet Time Event

VOUS CONNAISSEZ LE PRINCIPÉ, VOICI QUELQUES CLICHÉS PRIS À L'IMPROVISTE. LA SCÈNE DU BAR EST MEMORABLE MAIS TROP COURTE, ET LA MEILLEURE SE TROUVE AU PORT (UNE SCÈNE DANS UN ENTREPÔT CONTRE PLUSIEURS ADVERSAIRES). C'EST UNE BONNE IDÉE QUI RAJOUTE UN PEU D'ACTION AU JEU.

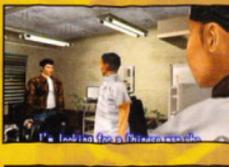


## Yofosufa

COMME JE VOUS L'EXPLIQUE, DANS MON TEXTE PRINCIPAL, LA VILLE EST COUPÉE EN QUATRE QUARTIERS BIEN DIFFÉRENTS. LE PREMIER, YAMANDŌ, EST BIEN TRANQUILLE, ET VOUS Y FEREZ LA CONNAISSANCE D'UNE CHATTE ABANDONNÉE (AUCUNE ALLUSION) (NDC : MÊME, ÇA FAISAIT BIEN LONGTEMPS...). SAKURADAKA EST BOURNE DE RÉSIDENCES. SOBUTA EST LE QUARTIER DES COURSES, UN ENDOIT OÙ VOUS RENCONTREZ DE NOMBREUX PROBLÈMES ET OÙ VOUS PASSES LE PLUS CLAIR DE VOTRE TEMPS POUR VOTRE ENQUÊTE. ET ENFIN LE PORT, VOTRE FUTUR LIEU DE TRAVAIL. IL EST IMPORTANT DE CONNAÎTRE LA VILLE PAR CEUX.



## Enquêter tu devras

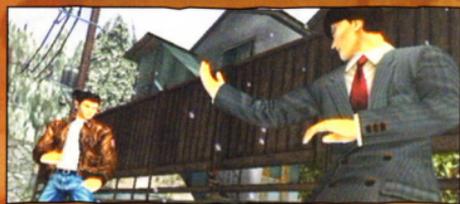


SHENMUE NE PEUT PAS ÊTRE CATALOGUE PARMI LES DIFFÉRENTS RPGS EXISTANT. C'EST UN JEU D'AVENTURE, À L'EXEMPLE DE THE NOMAD SOUL, MÊME SI LE PRINCIPE N'A RIEN À VOIR. VOUS PASSEREZ VOTRE TEMPS À INTERROGER DES PERSONNES ET À PRENDRE DIFFÉRENTS RENDEZ-VOUS. BREF, CELA VOUS CHANGERA DES HABITUDES FINAL FANTASY ET AUTRES ETERNAL ARCADEA. C'EST UN PRODUIT TRÈS RÉALISTE QUI APORTE SON LOT D'INNOVATIONS. QU'EST-CE QUE JE PEUX RACONTER COMME CONNÉRIES...



## Pour Zanaka, mon shidoshi !

GRANDE TIRADE DU FILM BLOODSPORTS AVEC JEAN-CLAUDE VAN DAMME NOTRE BELGE AMÉRICANISÉ DEPUIS PEU (LE PLUS GRAND ACTEUR DE CETTE GÉNÉRATION... OH, ÇA VA !!). C'EST BEN QUI M'A DEMANDÉ DE CITER CLAUCLAU CAR IL EST SON PLUS GRAND FAN. BREF, SI VOUS VOULEZ ÊTRE IMBATTABLES EN MODE FREE BATTLE, IL VOUS FAUDRA APPRENDRE AVEC LES PLUS GRANDS MAÎTRES. QU'ILS SOIENT CLOCHARDS OU MANCHOTS, ILS CACHENT MAGNIFIQUEMENT BIEN LEUR JEU. PLUS FORT QUE VAN DAMME VOUS DEVIENDREZ...



## Le point fort du jeu

SES GRAPHISMES ! DÈS LA PREMIÈRE SECONDE, VOUS SEREZ ANÉANTIÉS PAR DES KILOs DE GRAPHISMES SPLENDIDES (JE NE SAIS SI VOUS ARRIVÉ À ME SUIVRE). LES PROGRAMMEURS ONT RÉALISÉ UN TRAVAIL DE FOUS QUI EXPLOSE TOUS LES JEUX EXISTANT SUR LE MARCHÉ DU JEU VIDÉO. LA PLAY 2 PEUT ALLER SE RHABILITER, TANT QUE DARK CLOUD N'EST PAS DISPONIBLE, VOUS TENEZ UNE MERVEILLE ENTRE VOS MAINS.



logie a bien failli s'arrêter net. L'un des responsables du jeu s'en est allé, d'autres projets ont demandé plus de temps que prévu... Bref, le second opus de Shenmue verra tout de même le jour en 2001, mais avec beaucoup d'imprévus. Passées ces quelques anecdotes, voyons l'intérêt de ce véritable chef-d'œuvre. Son but premier est de vous permettre de vous évader dans un autre monde, réaliste mais plus passionnant. Chaque jour amène son lot d'interrogations, d'affrontements et de recherches. Ryo doit me-

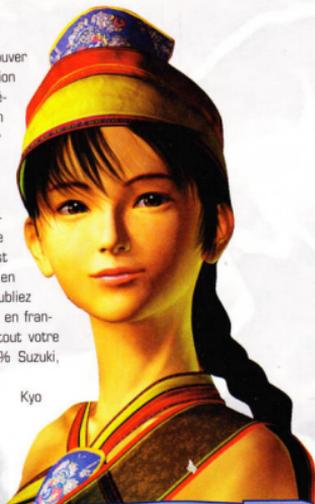
ner une véritable petite enquête dans Yokosuka. D'après certains dires, cette ville existerait vraiment au Japon. J'avoue ne pas m'être renseigné, honte à moi, mais dans ce genre de cas précis, nous aurions eu droit à une phrase type du style « tous les personnages sont fictifs etc... », ce qui n'est pas le cas. La ville se partage en quatre segments (Yamanose, Sakuragaoka, Dobuita et le port). Vous resterez coincés dans ces quatre quartiers tout au long du jeu. Mais la ville est gigantesque, et vous mettrez du



temps avant d'en connaître tous les recoins. Dommage que certains endroits soient fermés, à l'exemple du cinéma qui est en rénovation (comme si c'était compliqué de créer un véritable cinéma avec la possibilité de mater un film à chaque séance...). Le jeu est court si vous vous précipitez comme un ejaculateur précoce (si je puis me permettre). Vous pouvez rater 50 % des événements en voulant le terminer au plus vite. Je ne vous conseillerai jamais assez de le faire une seconde fois. Le thème principal est très agréable. Je me suis offert la bande-son version orchestrée, et c'est un petit régal. Loin des symphonies envoûtantes de M. Uematsu, le compositeur a fait tout de même du très bon travail. Les dialogues anglais sont assez simplistes, même si vous ne comprenez que très peu de mots,

vous devriez vous y retrouver plus facilement qu'en version japonaise. Au niveau des événements, je préfère de loin ne rien vous raconter, car c'est toujours un plaisir de tout découvrir. Pour l'avoir fini deux fois en japonais, une fois en français et recommencé en américain, je puis vous assurer que c'est un achat indispensable en cette fin d'année. Alors, oubliez que Time Stalkers est sorti en français et veuillez consacrer tout votre temps à ce produit 100 % Suzuki, 100 % japonais.

Kyo



## Free Battle

J'AI DÉCIDÉ DE NE PAS CHERCHER DES TITRES À LA CON DURANT TROIS HEURES. BREF, SI VOUS AIMEZ LA SÉRIE DES VIRTUA FIGHTER, VOUS NE SÉREZ PAS DÉÇARÉS PAR CE MODE. LES AUTRES N'AURONT QU'À FAIRE UN PETIT TOUR AU PARKING OU AU PARC POUR SE PERFECTIONNER, UN BOUTON POUR LES POINGS, UN AUTRE POUR LES PIEDS, UN POUR LES CHOPES ET UN DERNIER POUR LES CONTRES. AVEC DE L'EXPÉRIENCE, VOUS DEVREZ ARRIVER À FAIRE DE BELLES CHOSES. C'EST EN BOOSTANT SES COUPS QUE VOUS LES VERREZ ÉVOLUER.



**Dreamcast (pal)**  
**Conception :** AM2  
**Distribution :** Sega  
**Dispo en :** US, Jap  
**Genre :** FREE  
**Compatible avec :** Puru Puru Pack  
**Nombre de GO :** 4  
**Blocs mémoire :** 80 blocks

## Graphismes : 98%

Promis, vous n'avez jamais rien vu de tel sur une console de salon. Les graphistes ont réalisé un travail monstrueux sur Yokosuka. Le tout est bourné de détails et les différents habitants sont plutôt bien modélisés. Dommage que toutes les textures des vêtements n'aient pas été travaillées avec le même soin.

## Musiques : 91%

C'est plus qu'appréciable, le thème principal est très agréable.

## Durée de vie : 94%

Soit vous finissez le jeu en une dizaine d'heures et vous resterez la moitié du jeu, soit vous faites vivre à Kyo une belle année pleine de surprises.

## Accessibilité : 91%

Un Français sur deux comprend l'anglais selon les statistiques. C'est peu, donc vous risquez d'avoir quelques problèmes à certains passages du jeu. Mais les dialogues sont simplistes et les personnages qui auront travaillé un moment la langue devraient s'en sortir sans trop de mal.

## Scénario : 93%

C'est un grand classique, mais c'est toujours efficace. Le père meurt, le fils part se venger, mais le tout est bien travaillé.

## Présentation : 96%

Que voulez-vous, il n'y a pas de synthèse, mais le moteur du jeu est tellement parfait que l'on s'en passe sans aucun mal.

## Psychologie des personnages : 91%

Kyo a vu son père crever. Malgré cela, il n'a rien de torturé comme personnage, et ne pleure donc pas à l'heure de son père et ses fans. En revanche, Kyo montre une belle confiance face aux différents adversaires que l'on se crée invincibles durant tout le jeu !

# 97%

# Phantasy Star On-Line

Conception : Sonic Team - Distribution : Sega - Genre : 1er RPG console on-line - Date de sortie : 21 janvier (fr)



VOUS POUVREZ UTILISER DE NOMBREUX ITEMS, ET EN PARTICULIER CRÉER TOUTES SORTES DE PASSAGES TEMPORÉLS



Temporarily creates a teleport gate to the city. All teammates can use it, until the



NEUF GASTES, PAS MOINS, ET TOUTS RESPONSABLES SOUS TROIS «RACES» (HUNTER, RANGER ET FORCE).

Pour finir en beauté le dossier consacré aux productions RPG de maître Sega, nous allons maintenant parler de la prochaine révolution de la firme d'Haneda : Phantasy Star On-Line. Si vous décomposez son nom, vous y trouvez tous les renseignements qu'il vous faut. Nous aurons affaire au cinquième épisode de la saga, le tout en utilisant (j'aimerais ajouter à fond !!) les capacités Réseau de la machine !

En effet, oubliez tout ce que vous avez vu voir dans le style sur Dream pour le moment (ne parlons pas de Chu Chu Rocket) et concentrez-vous sur cette nouvelle possibilité unique que nous propose la machine de Sega. Pensez, vous, joueurs sur console, que le on-line est enfin l'une des caractéristiques principales de notre bonne vieille 128 Bits de Sega, et que des programmeurs de génie, qui ont entre autres à leur actif la merveille Eternal Arcadia, sont actuellement en train de finaliser l'un des projets les plus ambitieux qui aient vu le jour sur une console de jeux vidéo. Un RPG entièrement jouable sur le net. Comprenez par là que vous incarnerez un personnage que vous aurez créé selon

vos soins (voir encadré), et non une équipe (comme cela est coutume dans le RPG). Non, votre équipe, vous la constituerez de plusieurs joueurs qui comme vous, se seront connectés pour jouer. Imaginez le délire ! Vous êtes le héros de votre aventure, mais également un allié pour d'autres joueurs, autant fans que vous du style bêté des dieux. Pour une première, c'est une première ! Nos rêves vont enfin devenir réalité ! Je sais qu'une bonne partie d'entre vous aime le RPG parce que c'est le seul style qui permet d'être seul pendant plusieurs jours et d'affronter un destin idéal ! Mais croyez-moi, cette nouveauté, à savoir jouer à plusieurs, sera une véritable progression pour l'objet de notre passion commune. En effet, vous serez seul derrière votre écran et échangerez des tonnes de sentiments et d'émotions avec d'autres joueurs comme vous et moi, au même moment, dans la même partie, contre les mêmes ennemis. Un système qui va sans doute encore plus renforcer les liens d'amitié qui existent entre tous les aficionados de RPGs. Maintenant que nous avons parlé de l'aspect le plus réjouissant de Phantasy



UN PAYSAGE TRÈS FUTURISTE QUI RAPPELLERA DE BONNS SOUVENIRS AUX VÉTÉRANS QUI S'ÉTAIENT ISOLÉS À PHANTASY STAR IV.



COMME DANS MARCHÉ DE LA FURIE, AU FUY ET À MESURE DE VOTRE PROGRESSION, VOUS GAGNEZ DES POUVOIRS ET DE L'EXPÉRIENCE.



MÊME SON ÉCRAN DE RPG On-Line, Phantasy Star n'en reste pas moins un RPG avec des combats et tout et tout.

Star On-Line, nous allons quand même éclaircir quelques détails sur le jeu en lui-même. Outre son principe (uniquement jouable sur le net), sachez qu'avant de concevoir votre héros (selon vos propres critères), vous devez choisir la caste qu'il représente. Sega a fait les choses en grand, puisque vous pourrez choisir parmi neuf différentes, lesquelles sont regroupées en trois types particuliers : les hunters, les Forces et les Rangers. Ces trois «races» représentent en fait ni plus ni moins les humains, les cyborgs et les mages. Vous vous en doutez, chaque type a ses capacités distinctes et particulières, et cela influera forcément sur l'équipe que vous aurez choisie de rejoindre. À vous de savoir si vous préférez foncer dans le tas ou si au contraire, vous désirez apporter votre contribution en étant un stratège expert ou un redoutable mage. C'est vous qui choisissez !

D'un point de vue technique, on peut d'ores et déjà se rassurer, vu la qualité des graphismes. C'est superbe, le 3D est magnifique, et l'on a rarement vu aussi beau sur Dreamcast (mis à part Shermus et Eter-



## CREATE

OUTRE SES NOMBREUSES POSSIBILITÉS RÉSEAU ET SON CONFORT DE JEU, PHANTASY STAR ON-LINE SE DÉMARQUE VRAIMENT DE LA CONCURRENCE EN OFFRANT UN MODE INÉDIT, QUI PERMET DE CRÉER DE A À Z VOTRE HÉROS. POUR COMMENCER, VOUS DEVEZ LUI CHOISIR UNE «CASTE» PARMI LES NEUF PROPOSÉES, PUIS LUI DONNER DES REPÈRES PSYCHOLOGIQUES. ENSUITE, VOUS DEVEZ CHOISIR SON APPARENCE PHYSIQUE ET ENFIN LA COULEUR DE SES VÊTEMENTS, AINSI QUE DE SA PEAU, DE SES CHEVEUX, DE SES YEUX... Bref, un mode complet qui vous permettra, pour une fois, de diriger un héros comme vous en avez toujours rêvé !



PLUSIEURS POSSIBILITÉS, NOTAMMENT CELLE DE «CHATTER» (CAUSER AVEC LES MEMBRES DE VOTRE ÉQUIPE), MAIS AUSSI CELLE DE CONCEVOIR DES TECHNIQUES ET D'UTILISER DES OBJETS.



L'AMBIANCE ATTIRE VOTRE ATTENTION SUR LA BEAUTÉ DES GRAPHISMES, ET DE CE MAGNIFIQUE PAYSAGE POSTÉRIEUR AU PREMIER PLAN.



ÇA FAIT PLAISIR, NON ? TOUT EST EN ANGLAIS... RAGUSINEZ-VOUS, DANS LA VERSION FRANÇAISE, TOUT SERA DANS LA LANGUE DE MOÏSE.

nal Arcadia, bien évidemment). Niveau musical, pour le moment, on ne sait rien, mais par contre la prise en mains devrait être excellente. Les menus sont nombreux et vous avez même la possibilité de «chatter» avec les membres de votre équipe. Le seul petit bémol est que l'ambiance choisie ne plaira pas à tout le monde. En effet, l'histoire vous plonge dans un futur chaotique avec des épées laser (genre Star Wars)... Néanmoins, l'ambiance très Starship Troopienne devrait quand même en accrocher plus d'un.

Bien, pour que votre information soit complète, sachez que ce petit bijou arrivera fin décembre sur Japon et un mois après en France. La version japonaise bénéficiera d'une édition limitée dans un pack à 800



VOUS VOYEZ... ON PEUT ARRIVER À DES RÉSULTATS SATISFAISANTS AVEC UN PEU DE PRATIQUE. MÂTÉZ-MOI LA LONGUEUR DE CETTE ÉPÉE !



# Sakura taisen 3

Machine : Dreamcast - Conception : Red Company - Distribution : Sega - Genre : Tactics - Date de sortie : Fin 2000 (jap)



LES COUPS SPÉCIAUX ET AUTRES PUNIS SERONT TOUJOURS DE LA PARTIE. ON NOUS PROMET DES MAGIES MAGNIFIQUES.



ICHIROU DOGMA, LE HÉROS DES DEUX PRÉCÉDENTS SAKURA TAISEN, REPREND DU SERVICE. CETTE FOIS-CI, IL DOIT SAUVER PARIS D'UNE MENACE DÉMONIAQUE.



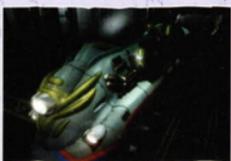
Connaissez-vous la série mythique des Sakura Wars ? Figurez-vous qu'au Japon, à chaque fois qu'un nouvel épisode sort, c'est de la pure folie. Pour preuve, les rééditions Dreamcast des deux premiers épisodes, qui avaient remporté un franc succès à l'époque, ont compté parmi les plus grosses ventes sur la 128 bits de Sega. C'est vous dire... Pour en apprendre un peu plus sur les «pièces» de la saga, je vous conseille fortement de vous intéresser à la première partie de notre dossier Sega, lequel traite de la plupart des gros hits sur Saturn et Genesis. Voilà pour le coin historique. Pour le reste, sachez que Red, en accord avec Sega, est actuellement en train de finaliser le troisième épisode de la série : Sakura Taisen 3 qui, pour l'occasion, sera sous-titré «Paris burning ?». Comme le dévoile le titre, l'action, pour une fois, ne se passera pas au Japon, mais dans notre zolle capitale : Paris ! Et comme Red ne fait jamais les choses à moitié (promis, un de ces quatre, on vous présentera un dossier complet sur cette magnifique société), il faut savoir qu'ils ont non seulement fait plusieurs voyages pour se renseigner sur les bâtiments, mais ont en plus effectué un travail de recherche important sur les années 30, afin de reproduire le plus fidèlement possible l'ambiance qui pouvait régner à cette époque là. Bien, maintenant que vous savez tout cela, sachez que vous retrouverez toute l'ambiance propre à la série, à savoir aventure, combats Tactics et drague de jolis minettes. Pour le premier point, il vous faudra bifurquer dans différents endroits afin de trouver du soutien et élucider certains mystères propres

au scénario. Pour le deuxième point, à chaque fois que vous rencontrerez un ennemi ou un boss, vous serez alors transportés dans une sorte de zone où vous devrez combattre, dans un pur esprit Tactical. C'est simple, non ? Pour le reste, vos «amies», ceux qui vous aideront dans les batailles, sont surtout féminines. Ainsi, je vous invite à vous référer à l'encadré «de jolies filles» pour découvrir les nouveaux talents de ce Sakura Taisen 3. En ce qui concerne la réalisation, tout a été revu à la hausse. Les graphismes ont été nettement améliorés, c'est désormais superbe et d'une qualité équivalente à un dessin animé. Les filles que vous rencontrerez sont magnifiques et possèdent toutes un charme particulier qui les rend craquantes, voire irrésistibles. Le plus gros changement, les fans le ressentiront au niveau des combats. Si le principe reste inchangé, à partir de maintenant, tout y est en 3D (et plus en isométrique), et les robots tout comme les surfaces ont subi un véritable lifting. En bref, Sakura Taisen 3 s'impose comme une future référence et un jeu fort sur la machine de Sega, pour l'année 2001.

Jey



POUR VOUS PROUVER DE QUÉ JE VOUS DISAIS DANS LE TEXTE PRINCIPAL, VOICI PLUSIEURS PHOTOS QUI Prouvent LA FOIE DES JAPONAIS EN CE QUI CONCERNE CETTE SÉRIE. SI ON FAISAIT UN SONDAJE DANS L'ARCHAÏE, JE SUIS À PEU PRÈS CERTAIN QUE 70 % DES POSSESSEURS DE DREAMCAST S'OPPRIMERAIENT DE PRECIEUX METS.





Le mecha de notre personnage principal n'a pas bougé d'un poil. Enfin si, il est quand même mieux réalisé, mais à part ça...



LES MECHAS ONT TOUTJOURS UN ASPECT 3D AMBIANT ET MÉCANI.



ERICA DANS SON MECHA, PRÊTE À DÉFENDRE PARIS ET COSMOS, HEUR QU'ELLE A UN PETIT FAIBLE !

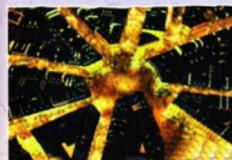


## DE JOLIES FILLES

Il est clair que Sakura 3 plaira à Kyo. Jugez plutôt : 5 superbes créatures, rien que pour vous, avec lesquelles vous devrez converser. Omgami (le héros) est plutôt d'une nature charmante et adore draguer ses «partenaires» de combat. Cela tombe plutôt bien, puisque Erica Fontaine (une naine habillée en rouge), Glycine Bleumer (la blonde en bleu), Hanabi Kitao-ji (la petite Jap en noir), Lebelia Carlini (la jolie militaire en vert) et enfin Coquelicot (le petit bout de chou en rose) seront là non seulement pour vous épauler grâce à leur méchas, mais également pour vous détendre, grâce à leurs atouts féminins et leurs différents caractères. Les petits viciés seront aux anges !



LES DÉCORS LONGS DES COMBATS ONT ÉTÉ NETTEMENT AMÉLIORÉS. IL SUFFIT DE VOIR LE RÉALISME ET LA QUALITÉ DE L'ARC DE THÉÂTRE DERRIÈRE LE MECHA D'ONGAMI POUR S'EN RENDRE COMPTE.





*The king of fighters 2000 (21/12)*

*Sunrise Import, 14 rue des messageries 75010 Paris*

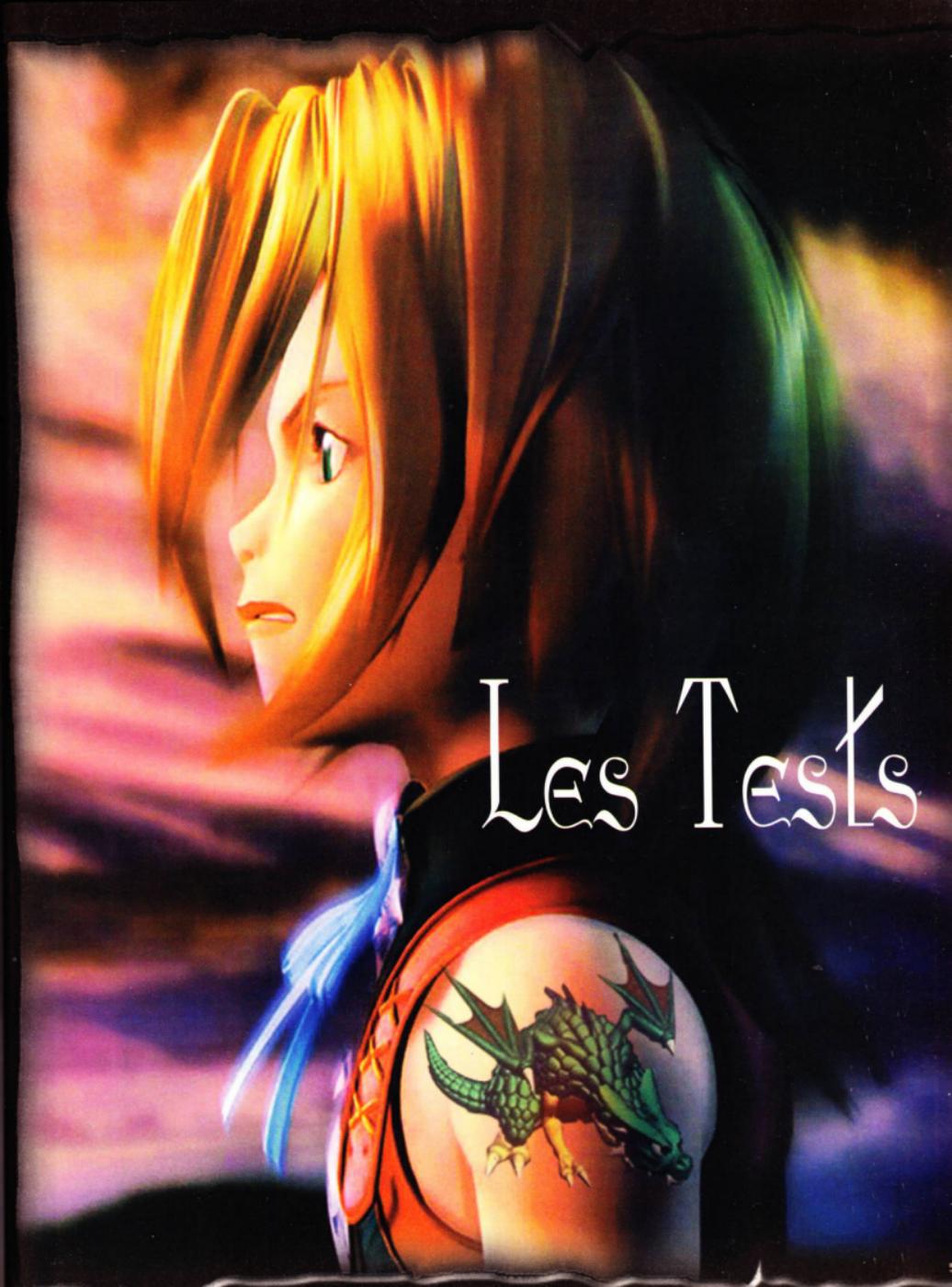
*Tel : 01 47 70 27 04/44 Revendeurs : 01 42 47 10 32*

*VPC uniquement*

*[www.sunrise-import.com](http://www.sunrise-import.com)*

*Good karma  
Has come to ...*

**SUNRISE**  
IMPORT

A character with long, layered hair, the top part being yellow and the bottom part green. They are shown in profile, looking to the left. They have a tattoo of a green dragon on their right shoulder. The background is a blurred, colorful sky with purple and blue tones.

LES TESTS

Do you need my skills?

Yes  
No

WAR FUNDS

0006825

Gibb

CETTE VIEILLE FEMME VOUS PERMET DE RESSUSCITER VOS PERSONNAGES MORTS AU COMBAT.



L'ŒL, C'EST UN BOSS (À CÔTÉ, SES BESTIOLES DOMESTIQUES) ET MOI, JE LE SENS TRÈS, TRÈS MAL... !!

# Ogre Battle 64

La console de Nintendo manquait cruellement de RPGs, l'épisode de Zelda sorti il y a quelques années ne suffisait plus à combler le manque des joueurs, et Jay ne parvenait pas à rentabiliser l'achat de la machine : tout était réuni pour que la firme répare son erreur et nous envoie ce magnifique Ogre Battle 64, suite de la série du même nom parue sur les précédentes plates-formes. C'est donc heureux et comblé que, aujourd'hui, je vous décortique ce sublime jeu qui m'a énormément plu malgré toutes mes réticences (non, mais ça, c'est la faute de Kyo, depuis que je le fréquente je ne peux m'empêcher de critiquer tout ce qui me passe entre les mains).



JE TROUVE LE SYSTÈME DE CARTE / COMBATS TRÈS SYMPA, MÊME SI ON A DU MAL À S'Y FAIRE AU DÉBUT.

Je parlais donc de mes réticences à l'égard de ce jeu... C'est vrai, il ne me disait rien qui vaille au début ; cela venait surtout du fait qu'il tournait sur Nintendo 64, et que cette console ne combait malheureusement pas mes attentes, alors évidemment... Je demandais à voir, ne pouvant rien exprimer tant que je n'y avais pas essayé mes doigts... C'est maintenant chose faite et je peux dire, en toute objectivité, que Ogre Battle 64 est un vrai bon RPG comme il se doit, accrocheur et agréable pour nos cinq sens (à part

peut-être pour le goût, je n'ai pas encore tenté de croquer la cartouche). Pourquoi ? Comment ? Quand ? Et où ? En bref, qu'est-ce qui en fait un excellent soft, toutes consoles confondues ?

D'abord parce que c'est un RPG, et que qui dit RPG dit souvent longues heures de plaisir, scotché devant son écran de télé, et ensuite parce que l'histoire épique, persos intéressants et combats sympas. C'est du moins l'idée que l'on se fait de ce type de jeu, en sachant pertinemment à chaque fois qu'on risque de retrouver les mêmes éléments que dans tous les autres, ce qui fait la recette de la réussite, sans y apporter de nouveaux ingrédients. C'est pourquoi beaucoup de titres se ressemblent, et c'est là que Ogre Battle sort du lot : ce n'est pas un jeu comme les autres et vous allez le ressentir en jouant.

On peut qualifier Ogre Battle de RPG Tactique, c'est vrai dans un sens,



VOUS AUREZ PARTIR DES SCÈNES UN PEU CHAOTIQUES : BEAUCOUP DE MONDE, BEAUCOUP D'ÉVÉNEMENTS EN MÊME TEMPS, ET UN BON NOMBRE DE QUESTIONS EN PEU À SE POSER.



COMME TOUT BON HÉROS, MAGNUS DÉFEND UNE NOBLE CAUSE ET COMBAT POUR SES IDÉAUX.



mais je le trouve bien plus porté sur l'aspect stratégique et wargame, puisqu'il s'agit de diriger ses troupes sur une carte, et d'aller ensuite attaquer l'ennemi avec tactique de façon à gagner sans trop de mal. Vu que les affrontements en eux-mêmes restent assez passifs (voir encadré), l'intérêt se trouve surtout dans la gestion de vos unités sur la carte ou dans les phases intermédiaires : vous pouvez changer leurs équipements, les faire évoluer dans les classes, les transférer dans d'autres troupes, les faire dormir pour qu'ils se reposent, leur permettre de faire des achats dans les villes rencon-

trées sur le chemin, réorganiser leur place dans chaque escouade, et bien plus encore. Les possibilités sont immenses et vous demanderont une bonne dose de préparation si vous voulez sortir vainqueur. Au début, ces phases de combat sur la carte (dont les objectifs vous sont présentés auparavant par votre mentor) peuvent paraître ennuyeuses et rébarbatives, mais dès que vous pourrez contrôler plusieurs unités en même temps et gérer une vraie armée, il y a de grandes chances que vous preniez votre pied. Quoi de plus plaisant que d'aller guerroyer contre les mé-



LES DÉCORDS SONT TOUT SIMPLEMENT SUBLIMES POUR DE LA N64



## Des combats originaux

COMME LE TITRE CI-DESSUS L'INDIQUE SI BIEN, LES COMBATS DE OGRE BATTLE ONT QUELQUE CHOSE DE PAS SI ÉVIDENT QUE ÇA. JE M'EXPLIQUE. VOUS DÉPLACEZ VOS UNITÉS SUR UNE CARTE, COMME DANS TOUT JEU DE STRATÉGIE, ET EN RENCONTRANT UN ENNEMI, VOUS PASSES EN PHASE DE COMBAT. DURANT CELLE-CI, VOUS NE POUVEZ RIEN FAIRE, SINON REGARDER VOS BONSHOMMES TRUCIDER L'ADVERSAIRE (OU SE FAIRE OCCIRE), ET CHANGER DE TEMPS EN TEMPS LA CIBLE DESIGNÉE, ENTRE TROIS DÉJÀ DÉFINIES : LA PLUS PUISSANTE, LA PLUS FAIBLE, ET LE CHEF DE GROUPE. MAIS IL Y A AUTRE CHOSE : LES COMBATS SONT LIMITÉS DANS LE TEMPS, ET VOUS DEVEZ LAISSER L'ADVERSAIRE AVEC LE MOINS DE HP POSSIBLE AVANT LA FIN, SINON VOUS ÊTES CONSIDÉRÉS COMME PERDANT... LA POSSIBILITÉ VOUS EST ENSUITE OFFERTE DE RETOURNER EN COMBAT POUR TUER VOS ADVERSAIRES, OU DE VIDER LES LIEUX. ORIGINAL MAIS DÉSTABILISANT.

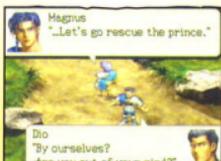


## Des magies discrètes

ELLES NE SONT PAS EN GRAND NOMBRE, N'ONT RIEN DE VRAIMENT SPECTACULAIRE ET NE REPRÉSENTENT PAS LE PRINCIPAL INTÉRÊT VISUEL DES COMBATS, LOIN DE LÀ. POUTANT, ELLES SONT TOUT DE MÊME PRÉSENTES, ET IL EST NÉCESSAIRE DE LES PRENDRE EN COMPTE. VOUS Y RETROUVEREZ LES ÉLÉMENTS CLASSIQUES (FEU, GLACE, TERRE, Foudre, POISON...) QUE VOS PERSOS UTILISERONT DE TEMPS À AUTRE. EN OUTRE, LORSQUE LES AFFRONTEMENTS DURERONT ASSEZ LONGTEMPS ET QUE VOTRE JAUGE SE REMPLIRA, VOUS AUREZ ACCÈS À UNE MAGIE SPÉCIALE DONT VOUS CHOISISSEZ L'ÉLÉMENT AU DÉBUT DU JEU, LORS DU PROLOGUE.



## Y sont pas beaux mes persos ?



PERSONNELLEMENT, JE TROUVE LE HÉROS ASSEZ CHARISMATIQUE, SURTOUT PARCE QUE MORALEMENT IL RESSEMBLE BEAUCOUP À SON CAMARADE RAMZA BOEWULF : SES IDÉAUX RESTENT PLUTÔT CONFORMISTES MAIS TRÈS HUMAINS, ET IL SE BAT POUR UNE NOBLE CAUSE - CE EN QUOI IL CROIT. SES COLÈGUES DE JEU NE SONT PAS EN RESTE NON PLUS : ENTRE DIO, LEIA (PAS LA PRINCESSE DU MÊME NOM), RHADE LE GRINCHEUX, TOUJOURS EN TRAIN DE SE PLAINDRE ET D'ENNUYER LES AUTRES, ET TOUS LES PERSOS QUE VOUS POURREZ ENRÔLER DANS VOS UNITÉS, VOUS ALLEZ RENCONTRER DU MONDE.



LE BUT ME SEMBLE ASSEZ SIMPLE : VOUS APPRENDREZ LE QUARTIER GÉNÉRAL DE L'ADVERSAIRE.



DES SCÈNES COMME ÇA, VOUS EN VERRÉZ DE TEMPS EN TEMPS DANS LE JEU.



À TOUT MOMENT, EN-DEHORS DES COMBATS, VOUS POUVEZ ACCÉDER À CE TYPE DE MENUIS AFIN DE GÉRER VOTRE TACTIQUE.



L'ENNEMI EST ENVOYÉ PAR MES TROUPES ET JE VAIS GÉNÉRIQUEMENT LUI EXPLOSER LA FIGURE.



LA CARTE DU MONDE : UN ASPECT TRÈS «VANDAL HEARTS».



LES SCÈNES INTERMÉDIAIRES FONT AVANCER LE SCÉNARIO ET VOUS REPOSENT ENTRE DEUX AFFRONTEMENTS.

chants pas bô et de les pourfendre, tout en criant «vus à l'ennemi ! ? Question scénario, attendez-vous à une histoire captivante (et pour cause, elle ressemble beaucoup à celle de FF Tactics). Vous incarnerez Magnus, un jeune homme qui rentre dans une sorte d'école militaire afin d'apprendre l'art de la guerre, et qui se voit confronté à des événements dont les enjeux le dépassent de beaucoup, mais sur lesquels il ne peut

s'empêcher d'interférer; croyant à juste titre qu'il en va de la sécurité du royaume. Vous aurez ainsi droit à tout ce qui régit les bons RPG Tactics : guerre, trahison, amour; avec des aspects relationnels et sociaux très développés. Tout ça digne d'un bon gros roman. Enfin, chose plutôt rare sur la console, le jeu est très beau, les graphismes sont superbes, et les textures lisses à souhait ; on ne se croi-

## Un petit côté à la Final Fantasy Tactics...

C'EST FOU LE NOMBRE DE RESEMBLANCES QU'IL EXISTE ENTRE LES DEUX SOFTS ! POUR VOUS DIRE, ON A PARFOIS L'IMPRESSION DE REJOUER AU TITRE DE SQUARESOFT ! TANT AU NIVEAU DU STYLE DE GRAPHISMES QUE DE LA BANDE-SON ET DU SCÉNARIO, C'EST À PEINE SI VOUS N'AUREZ PAS L'IMPRESSION DE CONTRÔLER RAMZA AU CŒUR DU ROYAUME D'VALICE... NORMAL, DREZ-VOUS, C'EST JUSTEMENT LA MÊME ÉQUIPE QUI A CONÇU LES DEUX JEUX, ALORS ÉVIDEMMENT... REMARQUEZ SIMPLEMENT QUE CELA N'A RIEN D'UNE CRITIQUE ET QUE, AU CONTRAIRE, C'EST À MON AVIS UN «PLUS POUR OGRE BATTLE, QUI FAIT CLAIREMENT RÉFÉRENCE À L'UN DES PLUS GRANDS RPGS DE LA PLAYSTATION, ET QUI RAPPELLE AGREABLEMENT DE NOMBREUX SOUVENIRS. UN BON POINT.





rait vraiment pas sur N64, c'est dire ! Même le nouveau Zelda ne parvient pas à atteindre cette qualité, il s'agit sûrement du plus abouti graphiquement sur la machine. Le seul petit point noir, c'est cette espèce de flou constant un peu frustrant au début, puisqu'il vous empêche de bien percevoir les textures dans toute leur splendeur - mais bon, on s'y fait assez vite, et puis ça ne gêne absolument pas l'intérêt du soft. Quant aux musiques, on n'a jamais rien entendu de si bon et varié sur la console, ça se rapporte fortement à du Tactics,

ça garde la même atmosphère et ça colle on ne peut mieux à l'ambiance médiévale du jeu. Ces envolées lyriques donnent réellement envie de se lancer dans la bataille ! La qualité de cette bande-son vient également du fait qu'elle reste relativement discrète quand le besoin s'en fait sentir, je veux dire par là qu'elle n'incommode jamais nos oreilles sensibles de joueur délicat. Un vrai plaisir comme l'ensemble du jeu, d'ailleurs, véritable symphonie musicale et graphique que je conseille à tous ceux qui aiment de près ou de loin les



DURANT LES COMBATS, VOUS RESTEZ PASSIF. INSTALLEZ-VOUS CONFORTABLEMENT ET REGARDEZ.

## Tout est dans la finesse

ET POUR UNE FOIS, CE N'EST PAS IROUQUE ! OGRE BATTLE SE PRÉSENTE COMME UN RPG TACTIQUE MÂTINÉ DE STRATÉGIE, PUISQUE VOUS DÉPLACEZ VOS TROUPES SUR UNE CARTE EN CHOISSANT ITINÉRAIRE, ENNEMIS ET NOMBRE D'UNITÉS À UTILISER. CES PHASES PRENDRONT LA PLUS GRANDE PARTIE DE VOTRE TEMPS, NORMAL POUR CE TYPE DE JEUX, ET SONT PUREMENT PASSIONNANTES : L'ASPECT BOURRIN EST LAISSE DE CÔTÉ ET VOUS DEMANDE DE METTRE EN AVANT VOTRE CÔTÉ TACTICIN, AINSI QUE VOTRE FINESSE... DU MOINS DANS UN CERTAIN SENS, VU QUE LES COMBATS EN EUX-MÊMES CONSISTENT SIMPLEMENT À ATTENDRE QUE VOS PERSOS DÉTRUISSENT ALLÈGÈREMENT LEURS ADVERSAIRES - C'EST CEPENDANT LA PRÉPARATION QUI IMPORTE LE PLUS LORS DES AFFRONTEMENTS.



ÇA C'EST COOL : LA POSSIBILITÉ D'ATTAQUER VOS ENNEMIS PENDANT QU'ILS DORMENT ! C'EST LEUR FAUTE AUSSI, ILS N'AVAIENT QU'À PAS INSTALLER LEUR CAMPMENT EN PLEIN MILIEU !

RPGs. Nous voilà convaincus que Nintendo est capable de grandes choses, puisque à mon avis le titre vaut à lui seul d'investir dans l'achat de la machine (surtout que vous pouvez la trouver en occaz pour une poignée de cacahuètes), ainsi que pour le nouvel épisode de Zelda. À essayer absolument sous peine de rater une grande aventure (et sachez que certains auraient donné n'importe quoi pour pouvoir y mettre les mains, demandez donc à notre camarade Thor ce qu'il en pense...).

Bûche

**Nintendo 64 (NTSC)**  
**Conception :** Atlus  
**Distribution :** Atlus  
**Dispo en :** jpp, us  
**Genre :** T-RPG  
**Compatible avec :** rien  
**Blocs mémoire :** pile

**Graphismes : 95%**

Pour de la N64, c'est plus que sublime ! Les décors sont dans le ton d'un Tactics et rendent, par leur variété, bien l'ambiance générale du jeu. Une merveille pour les yeux, malgré une impression de flou un peu stressante.

**Musiques : 97%**

Capitantes et entraînantes, elles vont non seulement diablement bien avec le jeu, mais en outre s'inspirent, fortement de la bande-son de Tactics, une référence non négligeable.

**Durée de vie : 96%**

Ça dépend si vous comptez en nuits blanches ou en bouteilles de coca achetées (la peu près une par heure, sans compter les paquets de chips). Dans tous les cas, vous en avez pour un bon moment de plaisir et ne verrez pas le temps passer.

**Accessibilité : 97%**

Tout est en anglais et facilement compréhensible. De plus, du fait qu'il s'agit d'un RPG aux aspects de Tactics, vous ne serez jamais bloqués sur l'endroit où aller ou la personne avec qui discuter. Et les combats sont largement faciles, sans avoir besoin d'un diplôme en stratégie militaire.

**Scénario : 94%**

Encore une fois, beaucoup de ressemblances avec le fabuleux Tactics de Square. Donc c'est bien, c'est long, c'est passionnant, et on y trouve de tout : amour, amitié, trahison, guerre. C'est mieux qu'un bouquin de Danielle Steel, en tout cas (sauf peut-être pour Kylo).

**Présentation : 84%**

On est sur Nintendo 64, n'espérez pas une magnifique intro tout en images de synthèse. En fait, n'espérez pas d'intro tout court.

**Psychologie des personnages : 90%**

Le héros semble particulièrement ressembler à Ramon Sainza, c'est bizarre et présente tous les aspects d'un type contrôlé à tout plein de choses inadmissibles. Jay dirait qu'il est torturé, moi je reste sur ma première impression. Quant à ses amis, à part peut-être les machos de l'histoire, ils restent dans le même style.

**96%**



VOILÀ UN VRAI-MÉCHANT-MÉCHANT, MAIS PAS TOUT-À-FAIT MÉCHANT : LE PAUVRE SKULL KID EST EN FAIT POSSEDE PAR LE DEMON MALEPIQUE VIVANT À L'INTÉRIEUR DU MASQUE.



C'EST ÉTRANGE ÉNERGUMENT EST LE MARCHAND QUI RECHERCHE SON MASQUE VOLÉ ? IL EST INPENSABLE CAR VOUS RETROUVÉREZ VOTRE FORME INITIALE GRÂCE À LUI...



# Legend of Zelda : Mask of Majora

**Pour mon premier numéro de Gameplay RPG, on m'a fait un grand honneur : me permettre de tester le nouveau Zelda. C'est en effet un honneur et un cadeau car, grand fan de cette série (allez donc voir la rubrique référence), il me tardait de voir à quoi allait bien pouvoir ressembler ce nouvel opus, et conclusion, c'est une bombe. Vous allez finir par vous dire qu'il n'y en a que pour la N64, avec le test de Ogre Battle et maintenant celui-ci, mais c'est tant mieux si l'actualité permet à la machine de Nintendo de sortir de l'armoire où elle commençait à prendre la poussière, si c'est pour profiter de jeux comme Zelda... Explication du pourquoi du comment.**

Avant d'entrer dans l'aventure Zelda proprement dite, petit retour en arrière : à travers les années, le personnage créé par Shigeru Miyamoto, le jeune et courageux Link, n'a cessé de faire rêver des millions de joueurs de par le monde en proposant une aventure originale, longue, passionnante, et synonyme de rêve. Ocarina of Time était la suite logique de la saga sur N64, mais, de l'avis des inconditionnels, on n'y retrouverait pas tout ce qui faisait la magie et l'ornisme d'un vrai Zelda : ce n'était qu'une transposition du soft ancienne génération en 3D, sans innovation, et sans le thème original ! Bref, l'univers du jeu n'était pas entièrement respecté et on pouvait s'en tirer déçu(e)s, mais quand même déçu(e)s. L'erreur est aujourd'hui réparée avec ce nouvel opus, sous-titré Le Masque de Majora, qui débarque au milieu d'une flopée de hits comme Final Fantasy 9, Chrono Cross ou encore Skies

of Arcadia, mais qui s'en sort plus que bien malgré tout, grâce à un gameplay impressionnant et, surtout, un retour aux sources : voilà un vrai bon épisode de Legend of Zelda. Décortiquons de cette cartouche petite mais très costaud. Sachez d'abord que vous allez voir du pays, c'est-à-dire que vous risquez d'être totalement dépayés par cet opus un peu spécifique... Cette fois-ci, il n'est plus question de princesse Zelda, de Triforce, du méchant Ganon, de sauver Hyrule et de traverser la montagne de la Mort. Pour utiliser une expression bien connue et très usitée : oubliez tout ce que vous avez vu de Zelda auparavant et attendez-vous à reprendre un nouveau principe très loin des aventures tranquilles dans un monde peinar. Le prologue du jeu vous montre Link chevauchant Epona, sa jument, au cœur d'une forêt, alors qu'il profite de ses vacances (certaines rumeurs disent qu'il est



VOILÀ UNE IDÉE QUI REVIENT SOUVENT DANS LES RPGS : CES GAMINS VONT SE CACHER DANS LA VILLE ET VOUS DEVEZ LES RETROUVER, AFIN D'OBTENIR UN COÛR SECRET.





Narr: Kyô, ne va pas t'imaginer l'importe quoi... c'est juste un ocarina !

parti d'Hyrule pour un voyage personnel et solipsiste; à la suite de ses vicissitudes sur le Mal, mais il ne faut pas croire tout ce qu'on dit dans les bars où l'on consomme des litres d'hydro-mell. Au cours de sa promenade, il est arrêté par un être étrange appelé Skull Kid, qui porte un masque. Ce personnage le fait tomber de cheval et lui vole son ocarina, avant de se précipiter: Epona. Malgré sa résistance frénétique, Link ne parvient pas à le stopper et le poursuit, jusqu'à

tomber dans une sorte de porte magique qui le transporte dans un univers différent (ou peut-être pas, c'est assez ambigu). Le jeu commence alors, vous mettant dans la peau d'un Link transformé en Peste Mojo par ce Skull Kid, qui vous devez retrouver. Déjà, on se sépare des règles habituelles de la série en proposant comme première quête, non pas de retrouver son épée ou de sauver la princesse enfermée, mais de récupérer sa forme originelle. Après la ren-



## Un prologue à l'aventure

COMME JE L'EXPLIQUE DANS LE TEXTE PRINCIPAL, LE PROLOGUE DE ZELDA UTILISE LE MOTEUR DU JEU ET VOUS PLONGE DE SUITE DANS L'AMBIANCE PARTICULIÈRE : CHEVAUCHANT EPONA, LINK EST ATTAQUÉ PAR UN ÉTRANGE BONHOMME MASQUÉ QUI LUI PREND SON OCARINA ET SON CHEVAL. LORSQU'IL LE RETROUVE ENSUITE, LINK EST TRANSFORMÉ EN PESTE MOJO PAR L'AFFREUX ET SEMBLE BIEN DÉSESPÉRÉ... N'AIÉ CRAINTÉ, JEUNE AVENTURIER, TU POURRAS REPRENDRE FORME HUMAINE SI TU RATTRAPES CE DÉMON DE SKULL KID, MAIS IL FAUDRA FAIRE PREUVE DE FORCE ET DE COURAGE ! PRÉPAREZ-VOUS, ZELDA COMMENCE...



LE SYSTÈME DE COMBAT DE L'ÉPIQUE PRÉCÉDENT A ÉTÉ CONSERVÉ.



À TOUT MOMENT VOUS POURREZ VOIR OÙ VOUS ÊTES ; NOMBRE DE QUARTIERS DE CŒUR, MÉLODIES, ÉQUIPEMENT.



GRÂCE À LUI, VOUS POURREZ LAISSER VOS RUBIS À LA BANQUE, ET LES RÉCUPÉRER EN REVENANT DANS LE TEMPS.



## L'arsenal d'un bon link

QUI DIT A-RPG DIT BIEN SŒR ÉQUIPEMENT, ET CELUI DE LINK VOUS PERMETTRA D'AVANCER DANS LE JEU SANS TROP SOUFFRIR. VOUS TROUVEREZ AUSSI BIEN DES ARMES, ÉPÉE, BOMBES, ARC ET FLÈCHES, QUI VOUS AIDERONT À VOUS DÉBARRASSER DES ENNEMIS, QUE DIFFÉRENTS OBJETS DONT CERTAINS VOUS SERONT INDISPENSABLES. VOUS POURREZ AINSI UTILISER L'OCARINA, DES GRAINES DE HARICOT (PAS TRÈS DIFFICILE DE DEVINER LEUR UTILITÉ), DES BÂTONS, ET MÊME UNE BOÎTE À IMAGES AVEC LAQUELLE VOUS DEVREZ PRENDRE UNE PHOTO LORS DE LA CROISIÈRE DANS LE MARAIS.



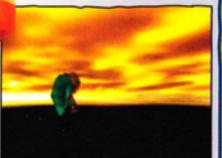
## Entrez dans l'univers Zelda



SI VOUS NE CONNAISSEZ PAS LA SÉRIE MAGIQUE DE NINTENDO, C'EST QUE VOUS AVEZ PASSÉ LES DIX DERNIÈRES ANNÉES EN EXPÉDITION À Tombouctou... INUTILE DONC D'EN FAIRE UN DÉBAT. SACHEZ QUE DANS CET ÉPISODE, VOUS RETROUVÉREZ PAS MAL D'ÉLÉMENTS DÉJÀ PRÉSENTS DANS Ocarina OF TIME, COMME L'UTILISATION INDISPENSABLE DE L'OCARINA ET DES MÉLODIES, LES OBJETS, LES PEUPLES ET L'AMBIANCE. QUANT AUX ÉPISODES PRÉCÉDENTS, ON EN RETROUVE ÉGALEMENT QUELQUE CHOSE QU'IL N'Y AVAIT PAS DANS Ocarina : LA MAGIE DE L'AVENTURE, LE PLAISIR DU JEU, AVEC EN PLUS UNE HISTOIRE FABULEUSE QUI IMPOSE CERTES DES CONTRAINTES, MAIS QUI SE RÉVÈLE PARTICULIÈREMENT EFFICACE. ET BIEN SÛR, VOUS INCARNEZ TOUJOURS LE JEUNE HÉROS INDÉMODABLE LINK, AVEC SA TUNIQUE VERTE ET SES LONGUES OREILLES...

## Un, deux, trois,... Une !

VOICI UN APERÇU DE CE QUI SE PASSERA SI VOUS LAISSEZ Skull Kid mettre à exécution ses projets : LA LUNE MALÉRIQUE S'ÉCRASERA SUR LA TERRE, LES FLAMMES BRÛLERONT TOUT AUTOUR D'ELLES, TOUTE FORME VIVANTE DISPARAITRA DE LA SURFACE DE LA PLANÈTE ET AUCUNE VIE NE POURRA Y RÉSISTER, DANS UN CATASTROPHE PIRE QUE DANS LES LIGNES DE LA BIBLE. SEUL LINK PEUT ARRÊTER SKULL KID ET LUI ÔTER MAJORA, AFIN QUE LE DÉMON QUI SOMMEILLE DANS L'OBJET CESSE DE CONTRÔLER SA VICTIME... BREF, LE DESTIN DU MONDE REPOSE SUR VOS FRELLES ÉPAULES.



LINK ENDOSSÉ UN MASQUE... UNE SCÈNE D'UNE DU FILM THE MASK

LA VISÉE PERMET DE DONNER UN COUP D'ÉPÉE SAUTE

contre avec un marchand qui vous donne trois jours pour lui ramener son masque volé, vous contrôlez donc ce cher Link rétréci dans un village inconnu, où vous finirez par attraper cette peste de Skull et reprendre votre ocarina, alors que se prépare un terrible événement... Ne pouvant pas l'empêcher, vous jouez la mélodie apprise sur votre instrument et là... Retour en arrière, trois jours plus tôt. Il ne s'est rien passé pour les autres, vous êtes le seul à vous rendre compte du changement, le monde tourne normalement et tout va bien. Voilà en quoi le principe de ce Zelda est extraordinaire : votre ennemi, le pauvre Skull Kid possédé par

le masque de Majora qu'il a volé puis endossé, au bout des trois jours qui vous sont impartis, invoque la Lune maléfique suspendue au dessus de votre tête et la fait s'écraser, provoquant l'apocalypse... Sombre scénario mais idée géniale. Vous avez donc trois jours à peu près une heure de jeu) pour gagner assez de puissance et détruire l'affreux avant, la fin du monde, l'intérêt de cette idée étant de vous permettre, à n'importe quel moment du jeu et quelle que soit l'heure, de jouer la mélodie du Temps et de revenir à l'aube du premier jour pour tout recommencer. Vous pouvez ainsi avancer dans l'histoire, gagner de nouveaux objets et armes, rencon-



VOUS RETROUVÉZ Epona, LA FÈRE JUMENT DE LINK

## Visite guidée

LE MONDE QUE VOUS PARCOUREZ DANS ZELDA N'A RIEN DE CELUI D'HYRULE ET DEVRAIT VOUS OFFRIR DU DÉPAYSEMENT. VOUS POURRIZ TRAVERSER DES GROTTES, VISITER DES MAISONS POUR VOUS RECHAUFFER DEVANT LE FEU DE CHEMINÉE, PROFITER D'UNE PETITE BAINNÉE, VOUS PROMENER DANS DES DONJONS AUX COULOIRS SOMBRES OU MÊME VOLER GRÂCE À LA CAPACITÉ DU MASQUE MOLO, HISTOIRE DE VOIR L'ENPRONNEMENT DE PLUS HAUT. Bref, vous ne risquez pas de vous ennuyer. Le tout reste dans l'esprit d'un bon Zelda, en plus varié et plus vaste (décors en 3D obligent).



PETIT FLASH-BACK SUR LA PÉCUN OONT SKULL KID S'EST PROCURÉ LE MASQUE MAUDIT



UNE BELLE PHOTO : LA LOURD MALEFIQUE À CÔTÉ D'UN MONT ENTOURÉ DE NEIGES, QUI RÉSEMBLE ÉTRANGÈREMENT À LA MONTAGNE DE LA MORT...



EN FRAPPANT CETTE PIERRE, VOUS SAUREZ COMBIEN DE TEMPS IL VOUS RESTE AVANT LE CATACLYSME



trer de nouvelles personnes, puis retourner au début et constater que rien n'a changé : les personnages réagissent comme si elles vous voyaient pour la première fois, vous vous retrouvez devant la porte d'entrée du village... Un concept génial. Et vous l'aurez compris, dans ce nouveau Zelda le temps joue contre vous à chaque moment... vous devrez faire en sorte que vos actions ne soient pas dénuées d'intérêt, sous peine de constater qu'il est déjà presque minuit et ce n'est le dernier jour. À chaque fois, vous garderez heureusement les objets récupérés à l'exception des munitions (bombes, flèches, bâtons...) et de vos rubis, qui vous avez cependant la possibilité de mettre dans une sorte de banque afin de les récupérer, après être revenu dans le temps. Bref, une idée parfaite et des possibilités hallucinantes.

Au niveau technique, Zelda déchire tout ce qui s'est fait auparavant sur la console de Nintendo : les graphismes sont beaux, colorés, sympas, et ne froissent jamais l'œil ; ils savent se faire discrets parfois dans les donjons, ou se révéler dans toute leur splendeur dans les plaines et les villages. On voit que l'équipe ne se

fout pas de la gueule des joueurs en proposant l'un des plus beaux jeux de la machine. L'animation est également excellente, et diriger Link dans le décor tout en 3D peut paraître difficile pour les non-initiés, mais se révèle bien vite agréable, et la caméra est rarement gênante. Les mouvements du perso répondent à la perfection, et l'utilisation du joystick permet un contrôle plus instinctif. Quant aux musiques, elles n'ont rien de fabuleux en elles-mêmes, mais on retrouve avec joie un remix du thème original, et le plaisir s'en voit décuplé ! Le tout vous plonge dans l'ambiance générale du soft et contribue à vous faire passer un excellent moment. Pour le gameplay, préparez-vous à une borne vingtaine d'heures de jeu, et beaucoup plus si vous désirez effectuer toutes les quêtes annexes, trouver tous les masques, récupérer toutes les fées des donjons... Des recherches qui vous prendront du temps. Il n'est ni plus court ni plus long qu'un Zelda traditionnel, il faut l'avouer, mais je peux vous assurer que vous savourez chaque seconde passée sur votre paddle, et ce pour deux raisons. Pour les fans tout d'abord, qui vont retrouver l'aspect

## L'Éternel retour



IL ÉTAIT UNE FOIS UN JEUNE HOMME QUI POSSEDAIT UN OCARNA OFFERT PAR UNE MAGNIFIQUE PRINCESSE DANS UN AUTRE MONDE. BIEN DES LINES APRÉSENTANT, AVEC CET INSTRUMENT MAGIQUE, IL AVAIT LA POSSIBILITÉ DE JOUER UNE MÉLODIE PARTICULIÈRE ET ANGI DE REVENIR DANS LE TEMPS, TROIS JOURS PLUS TÔT, AFIN DE GAGNER ASSEZ DE POUVOIRS POUR ALLER AFFRONTER LE DÉMON MALEFIQUE ET L'EMPECHER DE METTRE FIN À TOUTE VIE. IL ÉTAIT UNE FOIS L'AVENTURE D'UN HÉROS COINÇÉ DANS LE TEMPS QUI DEVAIT SANS CESSER REVENIR EN ARRIÈRE ET REVIVRE LES ÉVÉNEMENTS... IL ÉTAIT UNE FOIS LE NOUVEAU ZELDA, TOUT SIMPLEMENT.

## Choisissez les masques

LE PRINCIPAL INTÉRÊT DANS MAJORA'S MASK EST DE TROUVER ET D'UTILISER LES MASQUES. CERTAINS SONT INDISPENSABLES ET VOUS PERMETTENT D'OBTENIR DE NOUVELLES CAPACITÉS ET DE PÉNÉTRER DANS QUELQUE ENDOIT SPÉCIFIQUE (C'EST LE CAS DES QUATRE PRINCIPAUX : DIEKU, GORON, ZORA, ET LE DERNIER UN PEU SPÉCIAL), D'AUTRES NE SONT PAS ESSENTIELS MAIS NÉCESSAIRES POUR UN PASSAGE DONNÉ, ET UTILES AFIN DE TROUVER DE NOUVEAUX OBJETS, OU D'UTILISER UNE CAPACITÉ BIEN PRATIQUE. VOUS POURRÉZ GAGNER CES MASQUES EN AIDANT DES GENS OU EN TERMINANT DES SOUS-QUÊTES. IL Y EN A VINGT-QUATRE EN TOUT, ET VOUS POUVEZ FINIR LE JEU SANS, MAIS NE LES NÉGLIGEZ PAS : CHACUN À SON IMPORTANCE !



chronique des premiers épisodes, et pour tous les autres ensuite, parce que ce jeu est aventure et qu'il vous propose une gentille fabuleuse et pleine de vie, pleine de surprises, pleine de tout. Pour ceux qui n'imaginent même pas la comparaison avec les titres cités au début (ceux d'un certain Square par exemple), sachez que Zelda tient aisément la barque et vaut facilement autant, que les hits sortis récemment sur d'autres plates-formes, grâce à un concept original et un gameplay toujours renouvelé. De plus, le tout est entièrement en français et devrait profiter même aux plus jeunes.

Pour le reste, jetez un coup d'œil aux thèmes, qui vous en apprendront plus sur certains aspects du jeu qu'il est inutile de développer ici. Mon but était de vous convaincre de la qualité de cet opus, et j'espère l'avoir atteint avec succès : Zelda Majora's Mask est une petite merveille, plaira aux initiés comme aux débutants, fait agréablement resurgir les souvenirs de nuits blanches passées sur les précédents épisodes, procure des sensations épiques... ne peut laisser personne indifférent, en tout cas. Nintendo s'est coupé en quatre sur

ce jeu, nous offre un beau cadeau de Noël, et nous prouve que la firme est encore capable de sortir de pures perles rares et de rivaliser avec les consoles plus puissantes d'un côté, et avec les différents softs du genre de l'autre. C'est fou ce qu'on peut trouver dans une si petite cartouche, si frêle si innocente... ! Croyez-moi, malgré son prix assez élevé (même en officiel), votre achat sera largement amorti - vous pourriez le constater à la température de la console, qui a tendance à chauffer lorsqu'on passe trop de temps dessus... Voilà, j'ai épuisé tous les adjectifs méloritiques du dictionnaire, à vous maintenant de vous faire plaisir.

Bûche



UNE PETITE COURSE DE GORONS, ÇA VOUS OUI ? SACHEZ QUE SI VOUS ARRIVEZ PREMIER, VOUS GAGNEREZ L'OBJET NÉCESSAIRE POUR OBTENIR LA DERNIÈRE ÉPÉE

## Le jour et la nuit

DANS ZELDA, TOUT EST QUESTION DE TEMPS : VOUS DEVEZ SANS CESSER VOUS SOUCIER DE L'HEURE QUI PASSE ET FAIRE ATTENTION À NE PAS TROP TARDER. L'ALTERNANCE ENTRE LE JOUR ET LA NUIT AURA ÉGALEMENT SON IMPORTANCE PUISQUE LE MOMENT DE LA JOURNÉE DÉCIDERA DE CERTAINES RENCONTRES ET DE CERTAINS PASSAGES DU JEU. PAR EXEMPLE, VOUS DEVEZ AIDER UNE JEUNE FILLE DANS UN ENDOIT SPÉCIFIQUE À UNE HEURE PRÉCISE, ET SI VOUS VOUS Y RENDEZ À UN AUTRE MOMENT, RIEN NE SE PASSERA. À VOUS DE GARDER LES YEUX OUVERTS ET DE JETER DES COUPS D'ŒIL RÉGULIERS À L'HEURE QUI PASSE.



Nintendo 64 (Pal)

Conception : Nintendo

Distribution : Nintendo

Dispo en : jap, us, France

Genre : A-RPG

Compatible avec : Rumble Pack

## Graphismes : 94%

Je reste objectif et prends en considération les capacités de la console, qui malheureusement sont assez limitées. Les décors sont beaux, colorés, agréables à l'œil, et se promener au cœur de cette 3D est saisissant. De plus, l'atmosphère générale est celle d'un bon vieux Zelda et c'est parfait.

## Musiques : 80%

Il y a deux choses qui comptent dans un bon Zelda : la magie dégagée par l'aventure, et le thème original du premier opus. Hélas, avec succès dans le troisième. En laissant tomber les musiques du jeu, laissez-vous emporter par la beauté de ce thème, qui vous, largement, tous les autres réunis.

## Durée de vie : 98%

Par rapport aux autres jeux du même genre, une vingtaine d'heures peuvent paraître courtes, mais en considérant qu'il s'agit d'un nouvel épisode de Zelda (les autres étant courts aussi) et qu'en plus il vous faudra un certain temps avant de découvrir tous les secrets, soyez rassurés.

## Accessibilité : 97%

Tout est en français, les dialogues sont clairs, vous n'aurez aucune difficulté à comprendre ce que vous devez faire ni où vous devez aller : le principe général du jeu est vraiment difficile au début, mais on s'y fait très vite et le plaisir prend le dessus rapidement.

## Scénario : 98%

Ne vous attendez pas à une histoire de princesse, de Ganon, ou d'Hyrule, ici rien de tout cela, sinon une aventure toute neuve, originale et efficace, qui vous plongera de suite dans une ambiance extraordinaire. Il ne manquait aux autres qu'un bon scénario, ce Zelda peut s'en vanter.

## Présentation : 93%

La seule intro à laquelle vous aurez droit est la présentation de l'histoire doublée avec le résumé du jeu, mais il y en est sur N64 et ce ne faut pas l'oublier, et 2) cette façon de faire présente l'avantage de vous immerger dès le départ dans une époque merveilleuse.

## Psychologie des personnages : 70%

Link reste Link, mais on dénote un effort, particulièrement dans les dialogues et les caractères des personnages : les différents peuples, en particulier, sont bien dessinés et possèdent tous leurs caractéristiques propres, qui les rendent intéressants.

98%

DVD  
VIDEO

KAZE  
www.kaze.fr

# Chroniques de la Guerre de Lodoss

volume 1, épisodes 1 à 5

- reportage et interviews
- géographie des lieux
- bibliographie
- galerie d'images
- bandes annonces
- le + Kaze

• version française • version originale • sous-titres français et malentendants •  
• boutiques spécialisées • extrapole • fnac • virgin megastore •  
• également disponible en vhs •

## Magie remplacée par Ability

Dans FF IX, chacun possède sa propre palette de pouvoirs. Vivi est expert en magie noire, Garnet et Eiko en pouvoirs de régénération, Amarant, en plus d'être un ninja, disposera des pouvoirs de moine... En tout cas, la plupart des attaques ont un rendu visuel assez impressionnant et tout est là, pour que chaque combat soit agréable à regarder, effets de lumière, de transparence, déformations...



# Final Fantasy IX

Je remercie Jay de m'avoir donné le test de Final Fantasy IX, car cela m'aura aidé à faire un choix. En effet, je ne savais pas par quel RPG commencer. FF IX ou Skies of Arcadia ? Désormais, la question ne se pose plus, c'est Final qui passera en premier. Maintenant je peux vous assurer que j'ai eu autant de plaisir, sinon plus, à le faire en us que j'en avais eu lors de sa sortie jap. Pour résumer, Final Fantasy IX, c'est 4 CD de pur bonheur. C'est parti pour le dernier Final de la PlayStation première du nom.

Autant commencer par savoir avec qui vous allez parcourir cette fabuleuse aventure. On commence par le héros, Zidane Tribal (ou Jitan pour les allergiques au foot). Il est très loin de la psychologie d'un Cloud ou encore d'un Squall, c'est plutôt un bon vivant, qui court surtout après les filles, qui possède une queue de sirène et fait partie de la troupe de théâtre Tartalus, dirigée par Baku. Viennent ensuite la princesse Garnet, qui pour passer inaperçue se nommera Dagger. C'est la fille de la reine Brhgne, et donc l'héritière du trône ; c'est une jeune fille de 16 ans sensible qui aimerait découvrir le monde. Adelbert Steiner est le garde du corps de la princesse et le capitaine des chevaliers de Pluto. Il n'aime pas beaucoup Zidane, mais derrière cette masse un peu mal-



LA TROUPE COMMANDEE PAR BAKU SE PREPARE A ENVAHIR LE CHATEAU D'ALEXANDRIA.

adroite se cache un gros cœur. Le scénario tourne aussi autour d'un personnage, c'est un black mage du nom de Vivi Ornitier ; il n'a que 9 ans, mais possède une maîtrise des sorts hors du commun. Il rejoint la troupe et aimerait en savoir plus sur son passé, c'est un peu l'élément comique du groupe. Freya Crescent est une amie de longue date de Zidane ; elle fait partie de la race des chevaliers dragons et recherche son amour perdu, Guina Quen est un personnage qui peut paraître inintéressant au début, mais au bout du compte il se révèle assez marquant, et sa technique pour manger ses ennemis afin d'apprendre leur pouvoir est terrible. Eiko Carol est une petite fille de 6 ans qui a grandi en compagnie de mogs, c'est la dernière des « surmoners », et tout comme Garnet, elle

peut faire appel aux fameux Eidolons. Elle tombe amoureuse de Zidane. Enfin reste Amarant Corral (Salamandre en jap), un personnage froid, qui est toujours en compétition avec Zidane. Il peut paraître assez hostile, mais c'est un être qui possède un grand sens de l'humour. Des personnages secondaires se joiindront à vous de temps à autre, la troupe Tartalus, formée de Cenna, Marcus et Blank, et Beatrix, le général de la garde de la reine.

### Quant au scénario...

Je préfère ne pas trop vous en dire dessus, ce serait vous gâcher le plaisir. Sachez seulement, que vous ne serez pas déçus, et qu'il est riche en rebondissement. Tout commence avec la troupe de Tartalus qui débarque à Alexandria pour donner une représen-



## Après les Espers, les Eidolons

Autant vous le dire tout de suite, c'est exactement la même chose. Si vous n'avez pas joué au VI, sachez que les Espers, ce sont en fait les invocations (c'est plus clair maintenant). Dans le IX, elles ont pris le nom d'Eidolons, et seules Garnet et Eiko peuvent y avoir recours. Lors de ces invocations, on reconnaît tout de suite la patte de Square, et c'est un déluge d'effets spéciaux qui s'offre à vous. On regrettera seulement le faible nombre d'invoc, mais les principales sont là.



tabation de la pièce «I want to be your cary», ce qui est en fait une couverture pour pouvoir infiltrer le château afin de kidnapper la princesse Garnet, qui permettra par la suite de trouver un arrangement avec la Reine qui fout un peu la m... dans le royaume. Dans la même foulée, la princesse, elle, voudrait bien découvrir le monde, et va proposer à Zidane, faisant partie de la troupe, de simuler un kidnapping. Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, sauf que cela ne va pas calmer la reine, ça va même l'énerver encore plus. Mais une menace bien plus sérieuse se prépare, avec une histoire de Black mages contrôlés par une certaine personne. Allez, je ne vous en dis pas plus.

### Que c'est beau

Pour la machine de Sony, on atteint des sommets en matière de graphismes.

Les décors sont grave beaux et ultra-détaillés. Chaque tableau est un enchantement pour les yeux, et je ne vous parle pas des scènes cinématiques, merveilleuses, incroyables et inégales. Les protagonistes sont très bien modélisés et eux aussi très détaillés, ce qui soit lors des déplacements ou lors des combats. En parlant des combats, on se bat désormais à quatre, ils sont très bien rendus, la musique est un remix du VI, et les effets lors des attaques spéciales sont fabuleux. Et je ne parle pas des invocations, aussi belles que dans le VIII.

### À chacun son truc

Final Fantasy IX est un peu plus difficile que les autres, étant donné que chaque personnage possède sa

## Il n'y a plus de limites

La limite propre aux épisodes VII et VIII fait place dans cet opus à la transe. Une jaugue se remplit au fur et à mesure des attaques encaissées, et quand celle-ci arrive à maturité, votre personnage passe alors en mode Transe. Selon le perso, différentes actions vous sont alors proposées. Zidane se verra une nouvelle palette de coups dévastateurs. Vivi et Eiko pourront utiliser deux sorts en un tour, Steiner sera deux fois plus puissant... J'avoue que je n'ai pas compris à quel sert la Transe de Garnet, à part que celle-ci est carrément trop mignonne une fois transformée.



## Toujours plus beaux

Décidément, Square nous étonnera toujours. Les décors de FF IX sont les plus beaux, et de loin, qu'il nous ait été donné de voir sur cette console. C'est bien simple, le choix a été dur à faire, car tous les tableaux sont un véritable bonheur pour les yeux. Je vous laisse avec cette sélection, en vous disant qu'il y a encore plus beau.



CE MOMENT VOUS RAPPELLERA DE BONS SOUVENIRS, AU NIVEAU DE LA MUSIQUE.

propre palette de coups. Seules Garnet et Eiko pourront se régénérer grâce à sa magie. Zidane, quant à lui, possèdera les facultés d'un voleur, Amarante celles d'un Ninja, Steiner est un chevalier (les techniques d'armes n'ont donc aucun secret pour lui), Vivi est le seul à utiliser des sorts d'attaques, et Quina, elle, utilisera les pouvoirs des créatures qu'elle aura bouffées. Enfin reste Freya, qui utilisera les techniques propres aux lancers, entre autres, la commande *viump*. En quoi est-il plus difficile, donc ? Eh bien, à partir du moment où vous n'avez ni Garnet... ni Eiko, récupérer de la vie sera nettement plus difficile, de même si vous n'avez que des magiciens, attaquer, physiquement n'aura pas beaucoup d'effet. En ce qui concerne l'interface, c'est assez simple à comprendre, chaque arme ou armure achetée vous permettra d'apprendre des ability. À partir du moment où vous avez équipé l'objet, vous pourrez l'utiliser, et une fois que vous aurez fait assez de combats,



BEATRICE EST UNE ENNEMIE, MAIS PAS POUR LONGTEMPS.

Terme sera arrivée à maturité, et le personnage aura appris l'ability. Vous pourrez ainsi déséquiper l'arme. Certaines abilities pourront être combinées dans FF VII, par exemple, vous pourrez combiner Cover-Counter-Auto-potion, ce qui aura pour effet de prendre tous les coups de l'adversaire, pour ainsi contre-attaquer et en même temps de vous régénérer. Le nombre de possibilités est hallucinant. La limite, quant à elle, fait place ici à la transe, mais c'est sensiblement la même chose (voir encadré).

## Comme avant... en bien meilleur

Si je vous dis que les scènes de FF VIII sont dépassées, vous n'allez pas me croire, et pourtant, on remarque une légère amélioration des scènes que l'on pensait déjà parfaites dans l'épisode précédent. C'est beau, c'est magnifique, c'est long et ça arrive bien sûr sans aucun temps de chargement. Vous aurez même l'occasion de voir certaines invocations, si je vous dit, Bahamut ou encore Alexander, ça donne envie d'avancer dans le jeu, non ?



## Wannnnggggh !!!

Tel est le cri que pousse Jay, à chaque fois que ce personnage apparaît à l'écran. Il faut dire qu'en tant que méchant de service, Kuja en impose. Rarement un boss m'avait autant impressionné depuis Sephiroth. Tout est génial dans ce perso, tant physiquement que mentalement. Physiquement, les photos parlent d'elles-mêmes, et mentalement, c'est un être se sentant largement supérieur aux autres, et étant sûr de lui. Il ira même jusqu'à servir de cible à Bahamut, afin de... allez, je vous laisse la surprise.



LE CHÂTEAU D'ALEXANDRIA DANS TOUTE SA SPLENDEUR



ACTIVE TIME EVENT SE PASSE LA PREMIÈRE FOIS QUE VOUS RENTRÉZ DANS UN NOUVEAU VILLAGE

## Chocobo

On ne se lasse pas de ces oiseaux qui ont fait le succès de la série. Dans cet épisode, la quête des chocobos se révèle très intéressante. Une fois en votre possession, amenez le volatile dans la forêt des chocobos, et un mog vous proposera un jeu «Hot & Cold», vous devrez creuser afin de trouver divers items. Parmi eux, vous trouverez parfois des chocographs, qui sont en fait des photos représentant des endroits de la carte où un trésor est caché. Au bout d'un certain nombre de trésors découverts, le chocobo fera un rêve dans lequel il se transformera, pouvant alors visiter de nouveaux lieux.



## Les transports

Pour éviter des combats, ou encore visiter de nouveaux continents, il vous faudra un nouveau moyen de locomotion. Outre les chocobos, un bateau sera à votre disposition, ainsi qu'un vaisseau beaucoup plus tard dans le jeu. Mais ce n'est pas tout, ainsi dans les villes, des berges vous permettront d'arriver d'un point à un autre, et même une sorte de métro où les wagons sont remplacés par des gargants, une sorte de gros insecte craignant l'eau.



### Pas seulement pour les yeux

La musique de FF IX est merveilleuse, le thème de la carte, celui de Lindblum Grand Castle ou encore la musique de Kuja est une merveille pour les oreilles. Eh oui, FF IX n'est pas seulement un enchantement pour les yeux, et de tous les points de vue, ce jeu est une tuerie.

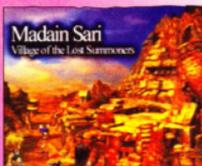
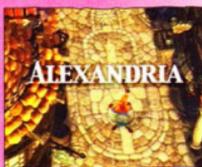
### À posséder d'urgence

Que vous l'ayez fait en version jap ou pas, Vous devez absolument essayer le neuvième épisode de Final Fantasy, proposant une ambiance hors du commun. De plus, c'est le dernier de Square sur cette machine, alors aucune hésitation si il vous faut, un RPG, c'est celui là, et de loin !

Ben

## Bienvenue

Lors de votre arrivée dans un nouveau lieu, que ce soit un village, un continent, une grotte... Le nom de celui-ci vous est indiqué. J'ai trouvé l'idée bonne, surtout que la police change selon le lieu ainsi que la façon dans laquelle le titre se place. Et puis comme ça, vous êtes sûrs de savoir où vous mettez les pieds.



GARNET EST VRAIMENT MIGNONNE

**Platforme (US)**

**Conception :** Square

**Distribution :** Squaresoft

**Dispo en :** jap

**Genre :** Unique

**Compatible avec :** Dual Shock

**Nbre de CD :** 4

**Blocs memory :** 1

**Graphismes : 100%**

C'est tout simplement le plus beau jeu de la PlayStation. Pour ce on en avait pris plein la gueule avec FF VII et Chrono Cross. Les décors sont superbes et très vivants, les personnages sont incroyablement bien modélisés et ultra détaillés, et s'intègrent parfaitement aux décors.

**Musiques : 97%**

Square est là, ça se voit et ça s'entend. Les différents thèmes sont de purs merveilles. Attendez d'entendre celui de Kuja et vous allez comprendre, sublime.

**Durée de vie : 86%**

Autant vous dire, malgré ces 4 CD, Final Fantasy IX est assez court... Comptez minimum 35 heures pour en voir le bout, mais il regorge de quelques annexes qui allongent considérablement sa durée de vie, et fera reprendre toutes les années de vos parents vous prendra un certain temps.

**Accessibilité : 97%**

Il est plus dur que les anciens épisodes, mais reste à la portée de tous. Le système pour apprendre est assez simple, mais est génial.

**Scénario : 98%**

Simple et efficace, tournant autour de l'étrange Kujia et de ces mystérieux Black Mages. L'intrigue est riche en rebondissement et ne déçoit pas. Choisissez vous tenir en haleine du début jusqu'à la fin.

**Présentation : 99%**

L'intro est incroyable ! En fond musical, c'est une musique douce qui vous est proposée. Chaque scène cinématique vous mettra sur le cul. Quant aux boliers, il est comme beaucoup de boliers US superbe, mais ne vous attendez pas à avoir des tas de dessins d'Amuro, personnellement, tant mieux.

**Psychologie des personnages : 98%**

Chacun de vos personnages possède son propre caractère. On s'attache à tous, et même à Kuja. En jsp, je ne supportais pas ce perso, mais je le trouve finalement assez marrant. Quant à Kuja, c'est la clique.

**99%**

IT'S THINKING



NEUF & OCCASION



**TOUS LES JEUX**  
*et Accessoires*  
**Atelier S.A.V.**  
**Puces pour DC**  
**modifs**  
**et**  
**Réparations**  
**toutes consoles**



**Nous réparons aussi les dégâts**  
**causés par les "bidouilleurs"**

# HOBBY ONE

**Vous allez enfin être traités en "Client"**

**Paris République**  
**15, bd. Voltaire**  
**M° Oberkampf**  
**T.: 01 402 11 402**

**V.P.C.**  
**Gros & Détail**  
**Fx: 01 402 11 401**

**Paris Jussieu**  
**26, rue Monge**  
**M° Cardinal Lemoine**  
**T.: 01 55 42 12 11**

**CLUB**  
**DVD**

**DÉZÛNAGE**  
**DVD DVD DVD**

**CLUB**  
**DVD**

**TOUS LES FILMS EN STOCK**

**▼ SUR PRÉSENTATION DE CETTE PARTIE, UNE RÉDUCTION VOUS SERA CONSENTIE ▼**

Bien maigre. Voici la meilleure façon de décrire les nouveautés en boutique ce mois-ci. D'une part, les jeux en japonais ne se sont pas bousculés au portillon, et le moins que l'on puisse dire, c'est que les BO Soundtracks non plus. Bref, j'ai pas grand-chose à vous proposer ce mois-ci. Du coup, vu que les dossiers de mois concernent les anciens jeux sur Saturn et Rurounikeshin, nous allons vous parler des meilleures bandes sonores à leur propos. Pour égarer un peu la rubrique, vous retrouverez une BO de Dragon Quest VI. J'ai tenté de me procurer celle de Zelda : a link to the past, mais malheureusement, elle arrivera trop tard.

En plus de ces quelques CD, vous retrouverez un petit encadré sur la nouvelle offensive de Square : les Square Millenium. Vous n'êtes pas sans savoir que la société est à l'origine de Final Fantasy IX. Donc, contrairement à d'habitude, je n'aurai pas grand-chose à dire, si ce n'est qu'il vous faut vous procurer la BO Soundtrack de Final Fantasy IX que nous vous avons présentée le mois dernier, mais aussi celle de Shenmue, qui est une des meilleures qui aient été réalisées. Pour le reste, je ne vois pas ce que je peux ajouter, si ce n'est qu'un de ces quatre, nous ferons peut-être un petit dossier sur monsieur Nobuo Uematsu (compositeur number-one chez Square)...

Nous espérons que le mois prochain, la rubrique sera plus fournie. Normalement, il ne devrait pas y avoir de problèmes, étant donné la sortie de la BO de Eternal Arcadia, de Tales of Eternia et de bien d'autres surprises...

Si vous avez des remarques concernant la rubrique, que vous souhaitez que je parle de quelque chose en particulier, n'hésitez pas à m'en faire part dans votre lettre, j'essaierai alors de trouver des solutions.

Jay

## Azel : Panzer Dragon RPG

### Mini OST



**Editeur :** Marvelous Entertainment  
**Composition musicale :** Saori Kobayashi & Mariko Nanba  
**Nombre de plages :** 18  
**Nombre de CD :** 1  
**Disponible en version Japonaise**

Si vous aimez la qualité, si vous appréciez les mélodies cinématographiques et si vous connaissez ces deux compositeurs hors pair (Kobayashi et Nanba), alors foncez : cette

soundtrack est phénoménale !

On sent que Azel a représenté un des plus gros jeux de la Saturn pour Sega. La qualité des musiques en témoigne... Disons que dans l'ensemble, la plupart des thèmes sont épiques et tentent d'imposer une atmosphère lourde et ténébreuse. Ne vous inquiétez donc pas, vous en prendrez plein les oreilles. Si vous avez lu le dossier Sega, vous avez pu vous rendre compte de la grandeur de ce jeu. Pensez que le principal aspect qui le rend génial, c'est avant tout sa bande sonore. Tout d'abord, les bruitages, à l'époque, étaient des plus impressionnants mais aussi et surtout l'ensemble des compositions. Ici, on ne vous livre pas tout. Le CD que je vous présente est en fait une compilation de ce qu'il y a de mieux dans la véritable OST de Azel Panzer Dragon.

Si vous préférez néanmoins posséder l'intégralité, je ne vous le déconseillerai pas.

Bref, vous l'aurez compris, Panzer Dragon RPG est un jeu à avoir sur Saturn et son OST à sa hauteur - il vous faudra donc l'acheter ! De toute façon, rien que la dix-huitième piste devrait vous pousser à acheter cette soundtrack différente de ce qui se fait habituellement, mais néanmoins de qualité.

## La folie des packs



Comme vous avez pu le constater ces derniers temps, les éditeurs font les choses en grand pour leurs grosses sorties. En effet, on a vu un pack Persona 2 (excellent et dont on vous parlera le mois prochain, si tout se passe bien), un pack Eternal Arcadia (magnifique). Aujourd'hui, les prochaines bombes qui arriveront sur le marché - à savoir Tales of Eternia de Namco et Lunar : Eternal Blue, bénéficieront eux aussi de sublimes packs.

Pour Eternia, il se nommera le Premium Box et il comprendra trois CD de jeux, une horloge, 5 figurines, un arbook et un bracelet. Il sera vendu au prix de 9800 yens (environ 800 balles).

Pour ce qui est de Lunar, le pack s'appellera COMPLETE (comme pour Silverstar Story) et comprendra le jeu (3 CD), un CD Making of, un CD des musiques du jeu (critiqué dans cette rubrique), une carte du monde Lunar, un jeu de société (?!) qui ressemble à «qui est-ce ?», un bracelet, un arbook et un médaillon. Comme d'habitude, il vous faudra déboursier un peu moins de 600 fcs pour avoir la merveille.

Dernière remarque : quand est-ce que

Square fera une pareille action pour ses nouveaux titres... ? Ils ont encore du boulot à ce niveau-là.

## Dragon Force 2

### Original Soundtrack



**Editeur :** Victor  
**Composition musicale :** NC  
**Nombre de plages :** 54  
**Nombre de CD :** 1  
**Disponible en version japonaise**

C'est rare que je ne connaisse pas le compositeur d'une bande sonore d'un RPG - qui plus est lorsque l'homme en question a réalisé Dragon Force. J'ai des gros trous de mémoire en ce moment, rien ne va plus. Vous allez me dire, j'ai des excuses : je suis à quelques minutes de mon bouclage et il faut évidemment que je me grouille. Bon, a priori, le compositeur, vous vous en foutez un peu, ce qui vous intéresse, c'est bien sûr de savoir si ce CD vaut le coup ou non. Il est clair que si j'ai choisi de vous en parler dans cette rubrique, c'est que, forcément, il veut le détour. Alors si vous voulez une réponse nette et précise : oui, il est génial et oui, il vous le faut.

Les divers thèmes marquent bien l'ambiance guerrière des Tactical. Si vous avez aimé les œuvres de Sakimoto et d'Iwadare (Final Fantasy Tactics entre autres), alors il est certain que vous apprécierez la plupart des compositions. Relativement variées, elles parviennent à donner une idée du jeu, qui est bien entendu extraordinaire. Certains morceaux frisent le génie et ont de «faux airs» de ce que vous pourriez entendre dans WarCraft !

Bref, c'est un gage de qualité. Achetez-le, vous ne serez pas déçus. En plus, 54 mélodies de bonne qualité pour environ 100 balles, ça vaut vraiment le coup !

# Shenmue

## Orchestra Version



**Editeur :** Polygram K.K  
**Compositeurs :** Toshiyuki Watanabe, Ryuji Iuchi, Tadahiro Nitta, Takenobu Mitsuyoshi, Tsuyoshi Yanagawa, Hayato Matsuo  
**Nombre de plages :** 8  
**Nombre de CD :** 1  
**Dispo en version japonaise**

Après des lustres d'attente interminable, on l'a enfin : Shenmue en version française. Même si on ne peut pas parler d'une adaptation parfaite

(Kyô vous en parle suffisamment dans son test), on peut néanmoins dire que le jeu reste extraordinaire et que ce serait un crime de ne pas le posséder. La plupart d'entre vous l'ont déjà, mais nous allons quand même soulever quelques mots à propos de la bande-son exceptionnelle de ce jeu qui ne l'est pas moins. Les thèmes sont magnifiques (surtout le main à vrai dire) mais sont un «cran» au-dessus de ce que le RPG propose d'habitude. En effet, vous n'aurez pas l'impression que cette musique est tirée d'un jeu, tant les envolées symphoniques sont remarquables et tant elles vous permettront de rêver éveillés. Pas de problème, Shenmue, Orchestra Version est un petit bijou qu'il vous faut absolument vous procurer !

# Lunar Eternal Blue

## Original Soundtrack



**Editeur :** Future Land  
**Composition musicale :** Noriyuki Iwadore  
**Nombre de plages :** 16  
**Nombre de CD :** 1  
**Disponible en version japonaise**

Je vous en ai parlé dans le dossier Sega et attendez-vous à voir le test de la version PlayStation en US dès le prochain numéro. A priori, on l'attendait pour ce numéro, mais à quelques jours près, on le loupe. Dommage...

mais le magazine est suffisamment complet, non ? Bon, pour vous permettre d'attendre comme il se doit ce chef-d'œuvre, nous allons parler de son OST, qui, lui, est sorti.

Tout d'abord, première question : connaissez-vous la série ? Si non, je vous conseille de vous y mettre car elle est excellente. Tenez, un de nos potes (à Kyô et à moi) préfère les Lunar au Final Fantasy, c'est vous dire. Bon, passons sur le cas de ce jeune homme perturbé, et passons à la critique de notre bande sonore.

Si vous aimez le RPG old school et les thèmes anciennes modes (à savoir épiques, magiques et stimulants), vous adorez sans aucun doute ceux de Lunar : Si les habitats des thèmes bien orchestrés pourront les travailler basiques, les anciens, quant à eux, kifferont à mort. On retiendra particulièrement les pistes 10, 13, 14... voilà tout.

À acheter donc, sauf si vous comptez acheter le pack, dans quelques jours.

# Game Music Best Collection RPG Volume



GAME MUSIC BEST COLLECTION  
RPG VOLUME



**Editeur :** Fataly  
**Composition musicale :** Multiple  
**Nombre de plages :** 14  
**Nombre de CD :** 1  
**Disponible en version japonaise**

C'est la première fois que je vous présente une compile de musiques propres aux RPGs. Saviez-vous que cette pratique est assez courante au Japon, pour le plus grand bonheur des fans ? Il faut savoir que leur constitution est identique aux autres compil' - à savoir des morceaux sélectionnés parmi les meilleurs sur quelques soundtracks de jeux qui ont eu du succès. Pour ce «Game Music Best Collection : RPG Volume», on retrouve le thème musical «Melodies of Life» de Final Fantasy IX en trois versions. Mais aussi le fabuleux «Galway» d'Emiko Shiratori (chanteuse de Melodies of Life). Ce thème n'a strictement rien à voir avec les jeux mais en tout cas, c'est très plaisant à entendre. On continue avec un remix sympathique (et-assez planant, il faut dire) du thème de Grandia 2, suivi du main theme (seul véritable bénédiction musicale dans ce jeu, d'ailleurs), lui aussi remixé. Malheureusement, là, on ne peut pas dire que cela soit bénéfique... J'ai rarement vu un tel massacre... enfin passons. Pour finir avec Grandia 2, on se prend un p'tit thème niais, mais qui plaira aux plus nases d'entre vous.

Ensuite, vous retrouverez avec plaisir le thème d'intro de Tales of Destiny «Deen» - que nous kiffons bien à la nédac -, suivi de son grand frère de Tales of Phantasia, très dance move nippon... faut aimer (perso, je trouve ça sympa). Après les Tales, j'ai été surpris de retrouver le thème d'intro - génial d'Alundra 2 (seul truc terrible dans le jeu avec l'intro - en jap seulement, bien entendu) suivi d'une chanson sympa, sans plus. Suivi d'une composition magnifique (dont je ne me rappelle pas l'origine). Pour finir, on a le droit aux deux meilleures chansons, composées pour Popolocrois, dans le pur style des trucs qui bougent au Japon. Une compil' en définitive vachement sympa, qui vaut bien une oreille attentive.

# Suikoden 2



**Editeur :** Fataly  
**Composition musicale :** Miki Higashino  
**Nombre de plages :** 12  
**Nombre de CD :** 1  
**Disponible en version japonaise** mais en OST vol 1 & 2

Un CD excellent que l'on ne croirait pas tiré d'un jeu vidéo. Pour cause, la plupart des mélodies semblent représenter un folklore breton ou celte. Le genre de truc que vous pouvez entendre au Fest-Noz - avis aux amateurs, ma copine est bigoudène, je connais !

Donc je disais... ah oui, l'ensemble des compositions est différent de ce que vous pouvez entendre d'habitude, et extrêmement dépayant. Tous ceux qui se plaignent de la qualité moindre des compositions de Suikoden 2 (un air midi assez gênant, c'est bien vrai) vont se prendre une grande claque avec de véritables morceaux, qui plus est orchestrés ! Les fans du jeu s'y retrouveront assurément, et je leur conseille vivement de se procurer cette petite merveille pour les sens auditifs. Petits clins d'œil : le dernier thème chanté et véritablement magnifique, est en fait le thème de la carte. Écoutez, ça vaut le détour ! Seul petit regret : il y a trop peu de morceaux, 12 c'est bien maigre...

# Ruronikenshin

## OST I, II, III, IV + Theatrical Animation, OAV OST



**Éditeur :** Victor BMG / Sony Music (Theatrical Animation OST)  
**Compositeurs :** NORIYUKI Asakura (OST I, II, III, IV) / Taku Iwasaki (OAV OST) / Taro Iwashiro (Theatrical Animation)  
**Nombre de plages :** 25 (OST I, II, (OST2), 13 (OST3), 12 (OST4), 14 (Theatrical Animation OST), 16 (OAV OST)

**Nombre de CD :** 1 - au total 6  
**Disponible uniquement en version japonaise**

### Ruronikenshin OST - vol 1

Si vous aimez les thèmes sans prétention mais quand même sympas, alors ce premier volume de l'OST de Ruronikenshin vous satisfera. Attention, en aucun cas je ne le recommande, car sur 25 compositions, il doit y en avoir trois-quatre de vraiment excellentes. À ce propos, je voudrais signaler une mention particulière pour le thème de Kaoru (en original) et les pistes 19 et 20. Pour le reste, vous aurez le droit à un ensemble de musiques sympas... sans plus. En revanche, si vous aimez la variété et la guitare électrique japonne, alors ce CD peut représenter un bon achat. Mais il est clair qu'il reste inférieur et constitue le plus mauvais volume de l'Original Soundtrack, tiré de la série animée.



### Ruronikenshin OST - vol 2

Une fois de plus, on ne peut pas parler d'extase, l'ensemble reste très basique, même si une nouvelle fois, on peut noter quelques thèmes vraiment chouettes. Plus sombre et plus travaillé que le premier volume, il vous permettra quand même une bonne écoute et de passer un agréable moment mais bon, rien de véritablement extra. On s'en contentera pourtant, car à moins de 100 balles le CD, on peut quand même parler d'un achat rentable - certaines mélodies valent vraiment le détour et en particulier le superbe «Departure» ; on peut aussi relever le joli «dancing with devils», le très calme «starless». Rien de très sensationnel, quoi...



### Ruronikenshin OST - vol 3

Nettement plus abouti que les deux premiers OST, ce troisième volume, sans être indispensable, est vraiment bon et propose de superbes thèmes. Il est aussi plus noir que les deux précédents et est comploté dans les ballades et les thèmes tristes. Néanmoins, on ressort de cette écoute avec des émotions et avec un bon souvenir. C'est assez tragique mais néanmoins superbe. Mention particulière aux pistes 7, 8, 10 mais aussi au très beau Nagami (piste 12) et l'excellent thème Heart of The Sword en piste 13. En bref, ce troisième volume est relativement inégal, mais, pour notre plus grand plaisir, propose beaucoup plus de bon que de mauvais.



### Ruronikenshin OST - vol 4

Incontestablement le meilleur volume de l'OST de la série animée. Si on constate toujours un manque de constance dans le génie des compositions, ce quatrième volume s'en sort bien, avec de très beaux thèmes et en particulier le «Welcome to my nightmare», l'ouverture. Je ne dirais pas qu'il laisse un souvenir impérissable, mais on passe un bon moment d'écoute. Certaines mélodies étant vraiment superbes et agréables à l'écoute.

En définitive, on peut dire que ces quatre volumes d'OST ne sont pas indispensables mais que, chacune à leur façon, elles vous permettront de passer un moment agréable. Néanmoins, si vous aimez la grande musique et en particulier les thèmes de RPG, vous serez quelque peu déçus de ces quatre OST... tournez-vous plutôt vers les deux CD qui suivent, et qui sont d'une qualité autre...



### Ruronikenshin OAV OST

Comme je vous le disais quelques lignes plus haut, il existe un véritable monde entre les OST tirés de la série et les magnifiques soundtracks, réalisés pour les OAV. Pour ces derniers, le niveau est très haut et je dirais même que ce CD est indispensable pour n'importe quel fan de belles et grandes musiques. Ça reste relativement classique et triste, mais c'est tellement beau, à l'image du morceau d'ouverture. Chose étonnante : ce CD présente quelques similitudes avec les œuvres de Joe Hisaishi ou de Mizoguchi et il n'y a aucun morceau vraiment gai. On reste dans le tragique et dans le pleurnichard, mais franchement quelle pureté, quel travail, quelle harmonie... Rien à redire, cette bande-son est géniale, et saura vous satisfaire au plus haut point. De plus, contrairement à d'habitude (avec un OST de japonais), rien à jeter : tout est sublime !  
 Pour tout vous dire, je me la suis procurée...

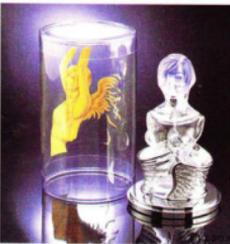
### Ruronikenshin Theatrical Animation OST

Attention chef-d'œuvre ! Si vous ne devez acheter qu'un seul OST sur Ruronikenshin, c'est celui-ci qu'il vous faut (et si vous pouvez, prenez aussi celui de l'AV). Là, rien à dire, on est au niveau des plus belles compositions de Mizoguchi ou encore de Hisaishi : c'est mortel ! Chaque thème rivalise en beauté et en composition - on sent la patte Taro Iwashiro, un très grand compositeur, malheureusement méconnu du grand public.

Une fois de plus, ne vous attendez pas à trouver de la grande variété avec des thèmes qui bougent et autre, on est au même niveau que ce que nous a pondu Mizoguchi pour Jin Rôh - du triste sublime, qui parvient à nous faire frémir tant c'est beau. Tout du moins en ce qui concerne la première partie, car on notera la présence de morceaux un peu plus «agressifs» et carrément sublimes, tels que la piste 5 et le très beau «Futility» (piste 9). On finit en trombe avec les splendes «Light Shadded Dream» et «Days To Remember». Mention particulière à «No Way out», qui est l'un des thèmes tristes les plus beaux et les plus longs (13.57) qu'il m'ait été donnés d'entendre. Pour le reste, on peut dire que la qualité est équivalente. Un CD à se procurer au plus vite !

## Square Millenium Collection

Le Square Millenium Collection continue à bien marcher. Ainsi, le 30 novembre au Japon, une nouvelle pléiade de rééditions des anciens hits de Square reversa le jour sous forme de pack limité. Les jeux concernés sont Chrono Cross, Parasite Eve II et deux versions différentes de Xenogears. Comme vous pouvez le constater donc, que du bon, que dis-je ? Que de l'excellent ! Mais parlons un peu de ce qui nous attend avec ces magnifiques packs. On commence par Chrono Cross, qui en plus de proposer une fabuleuse jaquette bleue, se verra posséder un mini-calendrier en plexiglas et une statuette transparente d'Aya, superbe, et des photos d'un mannequin japonais la représentant (oui, je sais qu'elle est brune, mais bon). Enfin, le choix sera dur pour les deux pack de Xenogears, le premier à l'effigie de Fei, comprendra une statuette De Fei en SD (Super Deformed) et une de Bart. Le deuxième, Ely version, comprendra, une statuette de la belle Ellehymé, et celle du ridicule mais tellement mignon Chu-chu. Les Japonais sont quand même des petits veinards.



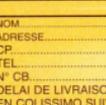
RESINES SD  
79FRS  
Pièce



RESINES A  
MONTÉE ET A  
PEINDRE



RESINES B  
MONTÉE ET A  
PEINDRE



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

CD Musique de jeu 99F pièces 5cdis achetés même cds gratuit  
Prix des coffrets de cd (2cdis=170f) (3cdis=245f) (4cdis=299f) nombreux d'autres titres disponible



- DISQUES CD MUSIQUE ANIME (199F)**
- Final Fantasy 12M CD-ROM-GM201
  - Final Fantasy Play-GM208
  - Final Fantasy Mix-GM211
  - Final Fantasy 3-GM202
  - Final Fantasy 4 OST-GM213
  - Final Fantasy 4 Piano Collection-GM209
  - Final Fantasy 4 OST 2cdis-GM214
  - Final Fantasy 4 Dear Friends-GM217
  - Final Fantasy 4 OST 3cdis-GM204
  - Final Fantasy 5 Grand Final-GM207
  - Final Fantasy 5 OST 4cdis-GM213
  - Final Fantasy 5 Harmonic Tracks-GM223
  - Final Fantasy 5 Piano Collection-GM206
  - Final Fantasy 5 OST 4cdis-GM193
  - Final Fantasy 5 OST 4cdis-GM348
  - Final Fantasy 5 Synchonic Suite-GM203
  - Final Fantasy 5 1994-GM210
  - Final Fantasy 5 Best Moon-GM216
  - Final Fantasy 5 Live With Grom-GM218
  - Amr Combat 3 Electrothea Disc-GM385
  - Are The Last Piano Album-GM325
  - Are The Last Song Track Book-GM320
  - Are The Last 3 OST-GM270
  - Asst Planner Dragon RPG-GM101
  - Beast Of Fire OST 4cdis-GM331
  - Castle Vanis-GM102
  - Castle Vanis 2 OST-GM103
  - Crest-GM86
  - Orono Tragger OST-GM343
  - Orono Tragger BGM 2cdis-GM378
  - Orono Cross OST 3cdis-GM246
  - Dreamcast Sonic Adventure 2cdis-AG251
  - Dance Revolution 91 Me 2cdis-GM253
  - Dead Or Alive 2 OST-GM317
  - Discula X OST-GM60
  - Discula X Remakes-GM173
  - Dragon Quest 1cdis Vol.2-GM282
  - Dragon Quest 2 Synchonic Suite-GM227
  - Dragon Quest 2 Synchonic Suite-GM227
  - Dragon Quest 1cdis Vol.1-GM281
  - Dragon Quest 2cdis-AGM205
  - Dragon Quest In Concert-GM281
  - Dragon Quest 3 On Piano-GM282
  - Dragon Quest 3 On Piano-GM283
  - Dino Crisis OST-PH180
  - Ensigns BGM 2cdis-AG303
  - Final Fantasy Wild Ambition Arrange-GM148
  - Front Mission 3 OST 2cdis-GM191
  - Genshoukoken 3 OST 1 2cdis-GM272
  - Genshoukoken 3 OST 2 2cdis-GM274
  - Ghost In The Shell Game Music-AG35
  - Guilty Franks 2nd Mix OST-GM196
  - Granro Turango OST-GM13
  - Granro Turango 2 selected score-GM322
  - Granro Turango 2 OST-GM300
  - Gridia 4 OST-GM145
  - Gridia 5 OST 1 2cdis-GM360
  - Gridia 2 Deus OST-GM363
  - Gridia 3 OST 2 2cdis-GM362
  - Genesonic Garden OST V1 2cdis-AG336
  - O-Garus Zurtato Original score-GM88
  - Kessen OST-GM 289
  - King Of Fighters Best Arrange-AG333
  - King Of Fighters 2000 2cdis-GM346
  - King Of Fighters 2000 Arrage King 7 Discs
  - King Of Fighters 98 OST 2cdis-GM334
  - King Of Fighters 99 OST 2cdis-GM182
  - King Of Fighters 99 Arrage from 1-GM180
  - King Of Fighters 94 Arrage from 1-GM180
  - Langrisser Millennium OST-GM236
  - Parasite Eve Remakes-GM20
  - Parasite Eve OST 2cdis-GM15
  - Parasite Eve 2 OST-GM24
  - Resident Evil 2 OST-GM201
  - Resident Evil 2 OST-Verona 1cdis-GM206
  - Resident Evil 3 Last 2 OST 2cdis-GM258
  - Ridge Racer Type 4 Direct Auto-GM394
  - Ridge Racer 5 OST-GM284
  - Saga Frontier 2 Piano Pieces-GM162
  - Samurai Spirit PEX 2cdis-GM284
  - Samurai Spirit 64 Arrange BGM-AG256
  - Sekien Derivative Legend Of New Age-AM16
  - Secret Of Mana 3 OST 2cdis-GAME108
  - Shermu Chichita Visions-GM131
  - Shermu Jake Box-GM257
  - Shermu Chap 1 OST-GM295
  - Shermu Force 3 OST-GM100
  - Street Copcom Neo-Geo Pocket-GM279
  - Street Fighters 30 Strike 2cdis-GM180
  - Street Fighters 3 Action Album-GM96
  - Street Hit OST-GM128
  - Star Ocean 2 Arrange Album-GM54
  - Star Ocean 2 OST 2cdis-GM55
  - Star Ocean 2 Fantasy Megami-GM359
  - Star Adventure 1cdis-Verona-AG168
  - Star Edge Khan Super Sessan-GM1
  - Soul Edge 5 Battle Sound Attack-GM44
  - Soulcalibur OST-GM200
  - SNK VS CAPCOM 2000-GM355
  - Tenchu OST-GM174
  - Tekken Tag Tournament-AM187
  - Tekken Tag Tournament mix-AG320
  - Legend Of Zenda OST-GM78
  - Legend Of Zenda Arrange Album-GM258
  - Legend Of Zenda Live in music 2cdis-AG23
  - Lunar Songs 1-GM28
  - Lunar Songs 2-GM29
  - Macross VF-X2 OST-GM184
  - Metall Gear Solid OST-GM40
  - Metall Gear Solid Live in music 2cdis-AG71
  - Onymus PS 2 2cdis-AGM41
  - Phyche Profile Voice Mix Arrange-GM218
  - Phyche Profile Arrange Album-GM288
  - Phyche Profile OST 2cdis-GM211
  - Virtual Fighter 3 OST-GM280
  - Very Best Of Y's Faction Label 1cdis-AG27
  - Wild Arms OST-GM118
  - Wild Arms 2nd Ignition OST-GM180City
  - City Hunter Special OST-G2207
  - City Hunter OST Vol.1-AG284
- DISQUES CD MUSIQUE ANIME (199F)**
- City Hunter OST Vol.2-AG285
  - City Hunter OST Vol.3-AG286
  - City Hunter Dynamic 1cdis-AG89
  - City Hunter Dynamic 2 2cdis-AG267
  - City Hunter Best Collection-AG39
  - City Hunter Secret Service OST-AG42
  - City Hunter Good Bye Sweet Home-GQ23
  - Conchey Belp OST-AG132
  - Conchey Belp OST-AG133
  - Conchey Belp Live-A191
  - Conchey Belp Music-AG33
  - Conchey Belp Visionaries-AG26
  - Enchanteur OST Vol.1-GQ11
  - Enchanteur OST Vol.2-GQ19
  - Enchanteur OST Vol.3-GQ20
  - Enchanteur OST Movie-AG20
  - Enchanteur OST Vol.4-Lovers Day-GQ73
- SONG TO FILM VOIX KANNO ARTIST NEW**
- Evangelion OST Vol.1-GA264
  - Evangelion OST Vol.2-GA465
  - Evangelion OST Vol.3-BGM-551
  - Bataille du Sauterire V 1 BGM-551
  - Bataille du Sauterire V 2 BGM-552
  - Bataille du Sauterire V 3 BGM-553



- DISQUES CD MUSIQUE ANIME (199F)**
- Evangelion Refrain Song-cd-cd
  - Evangelion Live Song-GG49
  - Evangelion Film 1 OST-GG43
  - Evangelion Sound-AG42 New
  - Evangelion 3 Walks Audio-GG11
  - Evangelion Film 1 Death OST-GG28
  - Evangelion Concert Symphonic 2cdis-GQ32
  - Kenshin GMS OST-A177
  - Kenshin GMS Vol.1-GA15
  - Kenshin Song-GA76
  - Kenshin Song 2-GQ27
  - Kenshin Vol.1-GG34
  - Kenshin Vol.4 BGM-GQ28
  - Kenshin Departure OST 2-GA98
  - Kenshin Director Collection-GG15
  - Kenshin Best Theme Collect-GG24
  - Kenshin Theatrical Collety Song-GG83
  - Kenshin The Best Collect-GG119
  - Kenshin Premium Collety 2cdis-GG365
  - Kenshin Brillant BGM 2cdis-GG29
  - Uzma OST 1-A08
  - Uzma OST 2-A43
  - Uzma OST 3-A88
  - Uzma Move OST-A262
  - Uzma Revival Medium Arrive-A347
  - Uzma The Illustre revolutionaire-A200
  - Cadriacap 3 OST 1-A08
  - Cadriacap 3 OST 2-A138
  - Cadriacap 3 OST 1-AG244
  - Cadriacap 3 OST 4-A384
  - Cadriacap 3 Film 1 BGM-A270
  - Cadriacap 3 Film 2 OST-A137
  - Cadriacap 3 Best Of-GA231
  - Cadriacap 3 Songs Collection-A137
  - Cadriacap 3 Songs Book-A131
  - Cadriacap 3 Christmas Concert-GQ260
  - AGAY GYM BGM-554
  - AGAY GYM BGM-555
  - AGAY GYM BGM-556
  - Si Senya Best Of-GA46
  - Si Senya 1998 Songs-GA56
  - Si Senya 1997 Songs-AG6
  - Si Senya Boys Be Songs-AG59
  - Si Senya Make Up-AG62
  - Si Senya Make Up 2-AG60
  - Evangelion OST Vol.1-GA264
  - Evangelion OST Vol.2-GA465
  - Evangelion OST Vol.3-BGM-551
  - Bataille du Sauterire V 1 BGM-551
  - Bataille du Sauterire V 2 BGM-552
  - Bataille du Sauterire V 3 BGM-553



RESINES C  
MONTÉE ET A  
PEINDRE



RESINES D  
MONTÉE ET A  
PEINDRE



STORE EN BAMBOU: 90x112 cm (129FR) EN TISSUS : 82X110 cm (99FR) nombreux d'autres modèles disponible



POSTERS : 38X53 cm (15FR) / Unité : commande minimum par 5



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

NOM	PRENOM	TITRE	REF	QTE	PRIX	MONTANT
ADRESSE	VILLE					
CP						
TEL						
N° CB	DATE EXP LE					
DELAI DE LIVRAISON 2 JOURS PAYS A RECEPTION DE VOTRE COMMANDE						
EN COLISSIMO SUIVI ET RECOMMANDE (Frais de Port Etranger et DOM-TOM 60F)						
<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat cash <input type="checkbox"/> CB TOTAL						

RESINES E  
MONTÉE ET A  
PEINDRE



RES140  
649fns

Au risque de me répéter, je voulais une fois de plus déclarer que je suis vraiment un homme heureux et comblé. Merci, merci mille fois pour la tonne de missives que j'ai reçues. Je suis également satisfait de voir que vous évoluez avec le magazine et qu'ainsi tous types de courriers se frayent un chemin jusqu'à la rédaction. Et qui prouve d'une que le mag n'est pas parfait (je le sais bien, à mon grand dam, mais nul n'est parfait, hélas) et deux, que vous avez envie de réagir car ce magazine vous implique. C'est la plus belle des récompenses, croyez-moi. Si je suis également énervé par certains messages que je trouve injustes, je me fais une raison, c'est la vie et y'a des bons et des conards partout. Maintenant, j'aimerais vraiment vous sensibiliser à un paquet de choses. La première et la plus importante est que Gameplay passe désormais en édition mensuelle ! C'est une excellente nouvelle, bien sûr, mais pour que le coin des lecteurs continue de vivre de la même façon, il vous faudra vous dépêcher pour envoyer vos réactions car il ne me restera plus autant de temps qu'avant pour classer vos lettres, les sélectionner et tout le tourbillon... je compte donc sur vous pour continuer à animer cette rubrique qui est la vôtre. La seconde chose est un message qui me tient à cœur. Comme je l'ai dit à la ligne au-dessus, Gameplay RPG est votre magazine, il évolue en fonction de vos commentaires et de vos propositions. Certains lecteurs l'ont aisément compris, ce qui me réjouit. C'est le cas par exemple de Moudma, qui m'a soumis l'idée d'une rubrique expliquant aux novices ce qu'est un RPG, l'histoire de ce style et tout un tas de notions qui, pour la plupart d'entre vous, seront inutiles mais qui, pour ces nouveaux-nés, seront d'un grand secours. Dans les mois qui suivront donc, nous mettrons en place une rubrique qui leur sera consacrée (rien de très important en termes de pages, je vous rassure - mais suffisamment pour qu'eux aussi puissent prendre un grand plaisir à lire Gameplay). Voilà, plus... je ne vois pas ce que je pourrais dire d'autre, si ce n'est que je suis désolé pour le retard du magazine et encore plus de la non-présence de la rubrique rétro que je vous avez promis. Ça met plus de temps à préparer que ce que j'crois et il vous faudra patienter pour la voir apparaître dans le sacro-saint magazine que vous tenez entre vos mains. Pour ce qui est de la proposition de sources des anciens titres, je veux bien, mais il me faut votre avis. Malheureusement, à l'heure actuelle, avec les nouvelles technologies de

capture, on ne peut plus faire grand-chose en photo - si vous êtes près à simplement avoir les sources sous forme de texte - alors promis, on vous en balancera de la solution pour des jeux magiques tels que FF VI, Chrono Trigger et autres...

Je ne vois pas ce que je peux dire d'autre, sachez simplement que vous ne devez pas voir de barrières entre vous et moi, comme certains le pensent sur le forum de Cybersofts.com... Nous sommes tous unis par la passion et sommes tous frères de combat. J'aimerais vraiment que vous saisissiez cette notion. Je suis jeune comme la plupart d'entre vous, j'aime le RPG et j'ai un magazine - c'est tout ce qu'il faut retenir. Le reste, on s'en fout... on est du même sang et nous possédons les mêmes tripes envers cette passion qui nous ruine chaque mois. Alors de grâce, arrêtez de balancer que je suis un dieu, un maître ou que je me la pète de trop... j'essaie simplement de vous faire partager mes idées et de vous renseigner au mieux sur ce style. Voilà tout... Bon pour le reste, sachez que le site Gameplay RPG naitra - c'est promis. Mais que vu le budget qu'il nécessite, pour le moment, je n'ai pas la possibilité - il vous faudra donc patienter encore un peu. Vous arrivez très bien à le faire puisque beaucoup d'entre vous possèdent déjà leurs sites - pour la plupart convaincants.

Bien, est venu le temps pour moi de vous quitter et de vous donner rendez-vous au mois prochain pour de nouvelles aventures dans le coin des lecteurs !

Jay  
PS : continuez à envoyer vos missives à  
Jay - RPG Mag  
3 Ter rue d'Arsonval  
75015 Paris

Ainsi que vos courriers électroniques aux adresses suivantes :  
Jay@journalist.com / Lestat@journalist.com et Jay-rpgmag@hotmail.com  
Si en revanche, vous êtes éditeurs, boutiques ou attachés de presse, vous pouvez me contacter à JaygameplayRPG@hotmail.com



## Clad

Je t'écris pour savoir quelques petites choses.

Bon, d'abord, la partie lèche-cul : ton mag est le meilleur qui existe pour le moment. D'après moi bien sûr !! Je t'aime d'abord parce qu'il propose des rubriques vraiment bien sélectionnées par notre p'tit Jay et cette espèce de crevette rose nommée Kyo (mais on l'aime bien quand même) !!!

Pour ma part, ma rubrique préférée est le dossier sur un éditeur bien à part !!!!! Et puis la rubrique manga, c'est sublime, génial, et plein d'autres choses encore à propos... pourrais-tu faire la prochaine rubrique manga sur mon manga préféré dessiné par le génial Yukito Kishiro (c'est mon dieu) : GUNNM. ça, c'est ce que j'appelle du manga de chez ce mag !!!

**On verra pour Gunnm... mais sache ce c'est prévu**

Les rubriques biographie et on-line sont deux très bonnes idées aussi.

Et pour finir la partie lèche-cul, ton magazine et tout simplement encore plus génial car il évolue au cours des numéros. C'est pour toutes ces raisons que ton mag est mon préféré.

**Thanks...**

Bon, maintenant les questions !!!!!!!!!!!!!  
Tout d'abord, à quand une sortie française de Valkyrie Profile ???

**Pour le moment, aucune nouvelle.**

Ensuite, Dragon Quest VII vaut-il le coup, car vu les graphismes que j'ai vu dans le test de Kyo, je crois que je vais pas l'acheter.

**Ben... pour le moment, il est clair que DO VII n'est pas une bonne affaire. 1) parce que Enix se foute de la queue du monde, niveau technologie (ils auraient pu faire un effort supplémentaire) et surtout 2) car la compréhension du jap est indispensable et enfin 3) car il y a mieux sur le marché et que le VI est nettement supérieur !**  
**Lorsque la version US sera dispo, on en reparlera...**

Est-ce que je devrais acheter Parasite Eve 2 à ton avis ?? Et Galeries, vaut-il le coup ?

**Si tu aimes les S-Horror ambiance RPG ou classiques, alors force, ce sont deux articles de choix...**

Je voulais acheter la Play 2 dès sa sortie, mais je la trouve un peu trop chère. Quand même, 2999 frs pour une console, c'est un peu osé, tu crois pas? Moi, en tout cas, je le trouve trop chère. 2999 frs, ça se trouve pas en cliquant des doigts. Franchement, j'ai 12 ans, ça fait 3 ans que j'économise en mettant des sous sur mon compte, et j'ai maintenant 2356.50 exactement. En espérant avoir le reste à Noël. Si j'ai ce qui me manque, ça ira, sinon, je suis nické en



beauté !!!!!!!

**Alors oui, la Play 2 SERA un bon investissement lorsqu'il y aura suffisamment de titres excellents pour vous tenir en haleine. Pour la France, il va falloir patienter un bout de temps... Maintenant, à la vue de ton cas (je te plains franchement), je te conseille d'acheter une Dreamcast avec Eternal Arcadia et Shenmue. Sinon, si tu possèdes déjà une Play, achetez Chrono Cross (si tu le trouves), Final Fantasy IX et Xenogears - là, tu auras de quoi être satisfait.**

Par contre, il faut que je te dise un truc, c'est vachement important !!!!!!!!!!!!!\$ !~@%&#  
C'est à propos de ta liste de référence des RPGs, tu cite : Chrono Cross, Vagrant Story (pour ma part, je l'ai, et je trouve que l'air raison, c'est de la balle ce jeu, mais il est vachement dur), Final Fantasy IX (que j'ai pas encore, j'attends la sortie française avec impatience, j'ai pas envie de l'attaquer en nicain, j'ai la fllemme), Chrono Trigger, Xenogears (j'ai ni l'un, ni l'autre, et ça m'émmerde trop grave) et Legend of Mana (j'ai pas non plus).

Mais je comprends pas pourquoi tu mets pas Final Fantasy VII, qui, pour ma part, s'impose comme mon jeu culte depuis que j'ai la Play. Rien qu'au niveau des musiques, ce jeu est plus que splendide, il est imbattable. Ensuite, deuxième argument, le scénario, imbattable une fois de plus, il est si dément qu'on en tombe par terre. Enfin, troisième et dernier argument : le système de combat. Ne me dis pas qu'il est merdique ou que t'arrache la tête. Franchement, le système de FF VIII, il me trop grave, alors que les matériaux et tout le bordel, c'est de la balle. Franchement, il faut y penser: Avec les armes avec plus ou moins de poches à maténas, combinées ou non. Les AP pour «éduquer» les maténas, ensuite quand la maténas monte au niveau supérieur, la magie est plus belle et fait perdre plus de points à l'ennemi, enfin, ça, c'est dans tous les RPGs. Mais franchement, les magies sont les plus belles que j'ai jamais vues !!!!!!!!!!!!!





filé un petit mais appréciable coup de main. Pour le troisième, on a salué l'arrivée de Ben - ce qui a fait grimper notre effectif à trois. Pour le numéro 4 (celui que tu tiens entre tes mains), on est 6 (Kyo une semaine, Thor une semaine, Ben deux semaines, Bûche deux semaines, moi évidemment pendant une semaine et demi et le Dr Wong qui nous a pondu un pur dossier sur HK). Voilà...

Ensuite, je voudrais savoir si vous ne pourriez pas faire la solution de vieux RPGs, dans un hors-série par exemple, car je suis bloqué dans Seiken Denetsu 3 et dans Breath of Fire 2... Je pense que ce serait donc une bonne idée !  
**Vu le nombre de demandes, je pense que l'on va finir par en faire un...**

Maintenant, le coup de gueule : Vagrant Story est une merde. Je m'explique, le jeu est mou, le système de combat n'est pas dynamique du tout, l'expérience est donnée seulement après avoir tué un boss et de manière aléatoire, et le comble, les fusions d'armes sont très mal expliquées. Une arme qui régresse, c'est nul ! Je pourrais argumenter encore longtemps sur cette daube mais je préfère attendre un jeu digne de Square, genre FF IX.

**Bon alors, sache que je ne suis pas d'accord mais c'est vrai que Vagrant est un peu dur. Un bon sens de la gestion s'impose...**

Pourquoi les jeux tels que Chrono Cross ou Legend of Mana n'arrivent pas en version française, sommes-nous si peu importants aux yeux des géants japonais ?  
**Non, pas du tout, rassure-toi - preuve : Square s'est installé en Europe, Capcom et Bandai ne vont pas tarder à faire pareil... Non, le réel problème concerne une sombre histoire de droits... le reste, c'est trop secret.**

Seiken Denetsu 3 - Secret Of Mana 2  
Seiken Denetsu 2 - Secret of Mana  
Seiken Denetsu - ?



À quoi ressemble le premier épisode de la série ?

**À un Action-RPG sorti sur Game Boy et qui s'appelait à l'époque Final Fantasy Adventure. Satisfait ?**

Salut et longue vie à Gameplay !

Jake

## Moudma

Quech, como esta Jay

(Si bien, es bien muchacho)

Je suis tombé sur votre mag n'après-midi d'été en flânant dans les longs rayons de Carrefour, au début (j'ai même pas grillé que c'était axé sur les RPGs, ce qui m'a attiré, c'est le test de FF IX qui nique tout d'ailleurs ! comme le dossier Square II). Enfin bref, après avoir lu le mag en long, en large, en travers (même à l'envers), je l'ai trouvé excellent (si ce n'est pas magnifique !) en ce qui concerne la façon d'écrire, de noter, les rubriques (respect pour mythologie soit dit en passant)... Étant novice en ce qui concerne les RPGs, certaines de vos références à des jeux n'avaient pas de sens pour MOI parce qu'y faut avouer que votre mag est destiné aux pros. Sinon, personnellement, je dirais que les RPGs, ça me fait kiffer (en rime en plus !) et que j'ai envie de m'y mettre réellement depuis que j'ai taté du FFVII (ce n'est pas le meilleur mais c'est mon premier) mais comme mon savoir sur ce genre est limité, j'aimerais que votre mag soit plus accessible pour des personnes comme moi, mais je ne pense pas que cela entre dans vos projets (c'est pas grave, je m'en contenterai parce que votre mag, c'est trop de la putain de bombe qui nique tout !)

**Bon, c'est vrai qu'on parle un peu « technique » parfois mais n'exagères pas, on essaie d'être le plus possible à la portée des novices. Regarde par exemple dans les dossiers, les nombreuses annotations du style si vous ne connaissez pas...**

Bon, passons à l'interrogatoire :

Je compte normalement acheter une Play 2 (je dis « normalement » parce qu'elle ne m'a pas convaincu pour l'instant) et je voulais pécho des RPGs : FF VIII, Vagrant Story, Summoner, Orphen et FF IX, ça te paraît bon comme choix et si non, que me conseilles-tu ?

**Alors tout d'abord, il faut que tu saches que le système rétroactivité de la PlayStation 2 française ne supporte que les jeux french (pour le moment en tout cas, en attendant une puce...). Ensuite, pour ton choix, on est ok si on enlève Summoner (une merde sans nom) et Orphen**

Par la même occasion, j'aimerais savoir si il est possible de trouver FF Anthology, Chrono Trigger (et cross) et Xenogears en version française ou en ricain ?

**Chrono Trigger, non, il est seulement en**

**jpg sur Play (en SNES oui), sinon les autres c'est bon, mais encore faut-il que tu aies la chance de les trouver et la thune aussi. Y'en a un paquet qui circule, mais à 800 balles l'unité, ça fait un peu cher, non ?**

Je voulais savoir aussi si y avait moyen de m'offrir une nouvelle rubrique consacrée aux novices du genre, comme moi, qui permettrait de mieux comprendre les origines du phénomène, les termes propres au genre, les personnes qui ont fait évoluer le genre ?

**Ça, c'est pas possible comme idée, et ça s'inscrit comme débile pour des prochains numéros !**

Je ne pense pas que les lecteurs actuels de Gameplay RPG seraient intéressés par cette rubrique, car d'après le courrier du numéro précédent, j'ai pu comprendre qu'il n'en ont pas besoin, mais ils ont aussi dit que c'était un genre très peu connu et peu apprécié.

**Je t'ai dit que j'allais y penser. Moi, ça me semble une excellente idée pour vous permettre, à toi et aux autres novices, de pouvoir vous y retrouver. L'inconvénient est que je ne suis pas des masses pédagogue - mais bon, j'essaierai c'est promis. Si je me plante, je me plante, voilà tout.**

Je sais que c'est une lettre saoulante et pas forcément intéressante pour vous, mais j'aimerais sincèrement être publié pour prouver qu'il y a du monde qui s'intéresse aux RPGs.

**Non, je t'ai trouvé intéressant ta lettre, et elle m'a permis de mettre le doigt sur une réalité que j'ai négligée : il y a aussi des novices qui lisent Gameplay RPG...**

Moudma

## Darkyll, Korn et S bir

L'heure du réveil a sonné !

Avant de commencer, on sait très bien que tu arriveras à tourner toutes les phrases à ton avantage et qu'on ne sera que deux mauvais lecteurs à effacer, mais on sait aussi que ce qu'on dit est sensé, et c'est pour ça qu'on est là. De toute façon, c'est pas bien dur de gagner un combat contre une lettre alors qu'il le faut, on réécrit.

**Alors pour commencer, notez que j'ai le courage de vous publier tel quel, histoire de remettre en doute votre manque de confiance en ma bonne foi...**

Passons aux choses sérieuses. Quand on vous entendait parler de Final Fantasy VII à l'arrivée du VIIIème opus, le système des matières ne plaisait pas et le VIII al-

lait tout révolutionner. Maintenant que le IXème arrive, le VIII ne plait plus alors que le VII est soudainement bien plus apprécié.

**Bon alors, je déments tout de suite votre accusation : je n'ai jamais dit que FF VII était à chier - BIEN AU CONTRAIRE, si tu prends GP RPG 2 à la page 36, tu peux lire « FF VII : un épisode condamné mais pourtant bluffant » - ça t'était ton appréciation personnelle par rapport aux avis des lecteurs. Qui a dit que FF VII était mieux que FF VIII, que FF VIII était une merde inoffensible, digne de « amour, gloire et beauté » - CERTAINEMENT PAS MOI, mais vous, mes chers lecteurs. Moi, je kiffe Final Fantasy, certes je m'emporte un peu au niveau des notes, mais ça fait partie de ma personnalité. Ils m'ont tous pu et je soutiens mon jugement : FF VI et FF IX sont les meilleurs de la série.**

Il y a aussi cette histoire de note : 100 %, c'est pas exagéré pour un jeu ? On parle bien de FF IX, d'accord, il a l'air vraiment bien, mais faut tout de même pas nous prendre pour des cons. A croire qu'il a atteint la perfection alors que c'est faux, aucun jeu n'est parfait ! On voit plutôt dans cette note un symbole qu'une véritable appréciation.

**Exactement, tu viens de comprendre. Comme quoi, quand vous faites fonctionner votre cerveau plus de deux minutes et que vous pensez à autre chose que casser, vous arrivez à trouver vos réponses vous-mêmes...**

**Bon je me calme et je vais t'expliquer clairement la raison de ma note. Je crois me rappeler qu'il y a quelques années, un magazine baptisé Jopayd avait administré un 100 % gagnant au premier Resident Evil - pourtant il était bourré de défauts... pourtant ça n'a choqué personne, et moi non plus du reste (je tiens à dire que je ne m'insurge pas contre Jopayd) - il était clair qu'on venait de franchir un nouveau cap et que l'on découvrait de nouvelles possibilités à notre PlayStation chérie. Il était plus question d'un symbole - histoire de l'immortaliser parmi tous les autres titres. Eh bien, figurez-vous que le principe est le même pour la note de FF IX. C'est simple, je pense qu'actuellement, aucun jeu ne peut se permettre de déclarer être aussi abouti sur PlayStation que le dernier épisode de la série fétiche de Square. Une sorte de point ultime atteint et que, quoi qu'il adienne aucun jeu ne pourra dépasser sur cette machine. Tu as la preuve : elle arrive à la fin de sa vie et je doute qu'un autre éditeur que Square parvienne à un résultat équivalent. Voilà la raison de cette note...**

A présent, parlons argent : pensez-vous franchement que nous soyons richissimes. A vous entendre, pour être un «hardcore gamer», il faudrait avoir vu et

touché à tous les RPGs... mais imagine-toi. Georges, que si seulement il fallait acheter les jeux que vous notez + 92 % tous les mois, on serait depuis longtemps sous les ponts, il faudrait voir à séparer les jeux amusants des bons et des bombes, ce que vous avez l'air d'avoir du mal à faire.

**Bon alors encore une notion que personne n'a comprise.** Le terme HCC ne signifie en aucun cas avoir touché à tous les RPGs, c'est un état d'esprit (that's all) qui vise à mettre sa passion avant toute autre chose. Ensuite, vous semblez nous reprocher nos notes. Est-ce de ma faute, si dans le RPG, en ce moment, il n'y a pas de daubes ?

Tu avais encore râler avec les notes de *Zelda: Majora's Mask*, *FF IX*, *Shermoo* ou encore *Eternal Arcadia*... mais que voulez-vous y faire, ce sont tous des bombes dans des registres différents. Je vois pas ce que l'on pourrait faire de plus, dire que *Shermoo* était une merde et lui faire 20 % pour vous éviter de l'acheter. Encore une fois, j'ai la preuve que vous ne lisez que la bande-note des tests - si vous les lisez mieux, vous verriez qu'on vous prévient de tout cela. Alors bazart qu'on vous reproche, il faut qu'ils soient justifiés.

Quent à toi, Georges (IndJay : t'as un problème avec mon prénom ?). T'as touché à beaucoup de RPG (IndJay : et alors, ça te gêne ?) et ça a l'air de te motter sérieusement à la tâche. Cet envol soudain serait-il dû à ton fameux *Gameplay* ?

**Putain mais j'hallucine là... je fous 100 % à un jeu, dis que ça c'est bien et fais mon possible pour communiquer le maximum de trucs sur le domaine, et tout ce qu'on trouve à me dire, c'est t'es un connard qu'il se la pète de trop... vous déconnez les gars, là... moi je pense surtout que vous ressentez une frustration ultime et que vous êtes jaloux.** Maintenant, sachez que moi aussi alors, dans ce cas-là, je suis un faux HCC, parce que j'ai une copine, que j'ai une vie hors RPG et que je ne me touche pas devant les films de boules sur Canal +, ou je ne have pas devant des mangas de cul (comme certains dont je ne citerai pas le nom). Alors t'es satisfait, je suis humain, je suis une merde comme tout le monde sur cette planète, j'aime jouer aux RPGs, c'est ma passion et c'est tout... RPG, c'est ce que vous voulez tous entendre ?

Cela dit, on avoue qu'il est plein de bonnes idées et assez riche en information, et que ses rubriques sont très intéressantes tout comme cette idée de créer un RPG, mais encore une fois, il faut penser aux autres, nous parlons de ceux qui n'ont pas d'ordinateur.

**Oui, je suis d'accord sur ce point, mais malheureusement, rien qu'en mag, c'est trop difficile à gérer...**

À présent, on espère que tu auras le courage de lire cette lettre et d'y répondre, si seulement tu trouves les réponses (ce dont nous serions contents). Autant te dire que nous attendons de voir tes réactions avec impatience. Alors, tu prends tes couilles à deux mains ou pas ?

**Putain, mais à croire que vous avez un problème avec vos instruments phalliques. Vous avez besoin de mettre le mot couille pour vous donner une pseudo virilité. J'ai pas les choquettes de répondre, je peux même dire que cela me fait du bien et que contrairement à ce que vous croyez, c'est moi qui vais passer pour le méchant mais je m'en fous, je suis honnête, je dis ce que je pense et je vous révèle ma petite faiblesse : je suis humain.**

DarkKyll, Khom et Spir

PS Pour continuer la critique, tes goûts musicaux sont à retravailler sérieusement ! Au fait, c'était quand l'époque du *Black Metal* ? Oh, après tout, tous les goûts sont dans la nature !

**Ouais parfaitement et saches que mes goûts, ils vous emmerdent... j'écoute ce que je souhaite et ce que je trouve digne de me faire tripper. Si à en juger par vos pseudos (vachement originaux - bonjour l'originalité (Khor)...), vous aimez vous exciter sur du hard commercial à mort, c'est votre problème. Pour ma part, la musique de RPG, j'ap et le Hardcore me conviennent tout à fait...**

## Dsd

Hellow Jay !

Comment allez-vous toi et toute l'équipe, après 3 numéros (ivement le trimestre !)

Je tiens vraiment à vous dire que votre mag est excellent, et rare surtout...

Je suis fan de RPGs depuis très très longtemps (le premier auquel j'ai joué étant *Defenders of Oasis* sur leu ma Game Gear) et j'ai énormément apprécié de trouver devant moi le seul magazine traitant exclusivement de RPGs consoles et tout ce qui s'y rattache.

Je l'ai immédiatement acheté en découvrant malheureusement que c'était le Numéro 2... Ma collection était donc incomplète, soupi facheux pour le collectionneur que je suis... Je vais de ce pas commander le numéro 1... J'espère qu'il y en a encore... Enfin, tout ça pour dire que votre mag est définitivement le meilleur et le seul que j'achète parmi tous ceux qui existent... Je vous souhaite une longue vie et j'espère que vous nous donnerez encore beaucoup de magie aux travers de vos pages sur les meilleurs jeux que l'industrie ludique peut nous offrir... Bon, passons à mes quelques

questions :

FF7 et FF8 sont sortis sur PC... qu'en est-il de FF9 ? Le verra-t-on un jour en français sur cette plate-forme ou faut-il s'acheter une Play pour en profiter ?

**A priori, on dit jamais deux sans trois...**

Est-ce que *Bleemcast*, l'émulateur Play pour Dreamcast, accepte FF9 ? et *Chrono Cross* ? Pour faire plus simple : quels sont les bons RPGs qui fonctionnent et le fonctionnent pas avec *Bleemcast* ?

**Tous, normalement...**

Est-ce que tu as joué à *Zelda 2* sur N64 ? Combien de temps as-tu mis pour le finir et comment le trouves-tu comparé à *Zelda Ocarina* ? Moi, je ne sais pas, je vais me l'acheter demain, mais j'ai lu beaucoup d'articles disant qu'il est mieux à tout point de vue que *Zelda Ocarina*, et je voulais avoir ton avis. J'espère que vous lui consacrerez un dossier dans votre prochain numéro... Peut-être un dossier spécial sur tous les *Zelda* ? Qu'en pensez-vous ?

**Oui, j'y ai joué... non, je ne l'ai pas fini...**

**Zelda: Majora's Mask** est nettement supérieur à *Ocarina of Time* et à tous les niveaux. Un dossier ? Non... un test et une référence, oui.

Que pensez-vous de *Samourai Shodown* RPG sur Neo Geo CD ? En fait, je viens de l'avoir (je n'y ai pas du tout joué encore) et je me demandais s'il était (à peu près) jouable, ne connaissant pas le japonais (peut-être est-ce différent d'un RPG «classique»... je ne sais pas...)

**Alors Samourai Spirits RPG est une bombe mais il faut que tu aimes la série, et surtout il te faut des notions de jap. Sinon, c'est du tout bon.**

Qu'en est-il de votre site ?

**J'attends d'avoir les fonds et je me lance, mais pour le moment, c'est en stand by.**

Est-ce que vous pouvez parler de mon site :

<http://rpg.emuplayer.com>

C'est un site de RPG Console ; des soluces, des images et plein d'autres surprises à venir !!  
Merci pour tout.

Que les vents vous soient favorables et que vous attendiez pendant longtemps vers les terres inoubliables du RPG.

Ciao

DSO.

## Jay

Salut à toute l'équipe de *Gameplay* magazine. Tout d'abord, il est normal devant un tel magazine de prendre sa plus belle plume pour féliciter le travail accompli et pour vous remercier de la diversité et de la qualité qu'il propose. Je dois également mentionner m'excuser auprès de vous, car je n'ai pas dénié me procurer le premier exemplaire, car inconnu à mes oreilles ; mais j'espère me rattraper et combler ce manque insupportable ; reste-t-il des premiers exemplaires de votre œuvre ? Où puis-je les me procurer ?

**Non, malheureusement, nous n'avions pas évalué un tirage assez important. Sinon, tu peux toujours aller demander dans le forum de Cybersofts.com, certains lecteurs ayant acquis le mag de «torchon», ils te le revendront sûrement.**

De plus, j'aimerais savoir s'il existe des sites spécialisés pour les soluces de RPGs en import ? Je ne sais pas du genre à vouloir connaître la fin mais la bannière de la langue est parfois difficile à franchir. En ce qui concerne votre so-





**Pour le reste, sache que j'en ai parlé au DA, et on change la police des intros des tests, car tu n'es pas la seule à te plaindre de l'illegibilité !**

Petite question : Pourrais-tu nous en dire plus à propos de cette sombre histoire de droit qui nous attriste de ne pas avoir Chrono Cross en français ?

**Ben en fait... Square Europe est resté discret sur le sujet, mais le verdict est tombé : il ne sortira pas en Europe !** Si tu sais-tu si les rumeurs qui parlent de FFX et FFXI raccrochés à Internet sont vraies?

**FFXI sera un épisode qui a priori ne se jouera qu'en on-line. Damage... Pour ce qui est du X, ce sera un Final Fantasy comme les autres, et les possibilités réseau prévues ont été officiellement démenties par Square.**

Est-ce qu'on pourra y jouer en solitaire ?  
**Je viens de répondre, je pense.**

Mettez-vous dans le prochain numéro une page concours pour nous faire gagner des objets (porte-clés), ça serait sympa ?

**Ben, c'est prévu pour ce mois-ci. Square va vous permettre de gagner un jeu Front Mission 3 et 5 figurines de wanzers, c'est pas grand-chose mais c'est pas mal pour un début, non ?**

Moi et plusieurs amis attendons tes réponses avérées, en espérant avoir l'honneur d'être publiés dans le magazine, pour nous, en or !!!

**Chose faite... alors, heureuse ?**  
«Continuez à nous donner du révé dans ce monde qui n'en donne plus autant.»  
**(ndJay : jolie formule...)**

Tiph@

## Tokageroh

Salut Jay!

Je t'envoie un mail car j'ai plusieurs choses à te dire.

Tout d'abord, je tiens à te dire que ton mag est génial ! C'est la première fois que je joue libre un mag concernant les jeux vidéo sans être noyé dans les jeux comme Tomb Raider, qui commencent vraiment à me prendre la tête.

J'aimerais faire une petite remarque à Nicolas, qui dans le Gameplay No 2 ose prétendre (maudit soit-il) que Saga Frontier 2 et Legend of Mana ne sont que des suites de combats. Personnellement je trouve ces jeux magnifiques !

Leur système de jeux apporte du nouveau

au monde des RPGs, et je trouve ça génial. Mais peut-être qu'ils sont trop compliqués pour lui. Dans ce cas, qui aller jouer à Mario Kart en version officielle, il comprendra

**peut-être...**

Passons à autre chose. Je me suis acheté il y a quelque temps la version PSX de Chrono Trigger. Démontiel !! Evidemment, c'est en japonais, donc ce n'est pas très facile d'avancer dans le jeu, et j'aimerais savoir si vous

comptez sortir une soluce. J'aimerais savoir ce que tu penses de Wild Arms 1 & 2. Car à part les intros et les musiques que je trouve superbes, j'ai été plus que déçu par ces deux jeux, et surtout par le 2. Je trouve le scénario sans intérêt, les graphismes plutôt moches (pour WA 2 uniquement), et le système de jeu tout sauf innovateur.

Bonne chance pour la suite.

Tokageroh

**Alors pour répondre à tes questions. Merci pour les compliments. Ensuite, je suis entièrement de ton avis en ce qui concerne Legend of Mana et Saga Frontier 2. Chrono Trigger est effectivement un des meilleurs RPGs sortis, si on excepte sa durée de vie relativement courte. Pour une soluce, faut voir - peut-être dans un prochain numéro de Gameplay RPG Soluces.**

**Wild Arms est une série que je trouve vraiment moyenne. Seuls les thèmes musicaux et les introductions (tout comme toi) m'ont vraiment plu. Pour le reste, je préfère ne rien dire de peur de choquer les fans.**

## Vincent

Salut à toi, grand guerrier du RPG.

Toutes mes sincères félicitations pour avoir eu le courage de créer un magazine très complet (tests, imports, mythologie, musique...). De plus de 110 pages pour un prix parfait. Cette revue est une révélation pour moi !! Jamais je n'ai eu autant de plaisir à jouer quelque chose !

**(ndJay : tu m'en vois sincèrement ravi !)**

Je suis fan de RPG depuis Final Fantasy VII. Je remercie Squaresoft de m'avoir fait découvrir ce genre de jeu. Tu vas me dire que j'en ai loupé pas mal, et c'est malheureusement vrai, mais j'essaie quand même de me procurer les

meilleurs. J'ai donc toute la série des Final Fantasy (du 1er au 8ème) en possédant par Legend, Adventure, Tactics, je possède aussi le fabuleux Bahamut Lagoon et le merveilleux Chrono Trigger. J'ai aussi joué à Seiken Denetsu 1 & 2, Romancing Saga 3 et je suis coincé à Vagrant Story ainsi qu'à Xenogears. Et c'est tout... pour ainsi que je possède aussi Star Ocean 2, qui est bien mais atrocement dur. Il y a moi en France Final Fantasy IX car je l'attends en français. D'ailleurs, je ne comprends pas très bien l'intérêt d'acheter un jeu en japonais pour peut-être comprendre les menus, mais en aucun cas l'histoire, qui est primordiale dans un RPG. Je parle évidemment pour un modeste citoyen français comme moi. Et tu notes accessibilité 89%, je ne pige pas... m'enfin.

**C'est simple, contrairement à d'autres RPGs comme Dragon Quest VII, où la compréhension est INDISPENSABLE pour avancer, tu n'as pas besoin de notions de jap pour finir FF IX... tu loupas plein de trucs, certes, mais tu pourras l'achever.**

Je ne comprends pas non plus le choix de Square en ce qui concerne Chrono Cross. Il suffit de le faire sortir en Europe pour gagner plein de pépètes, étant donné que tous ceux qui ont joué à Final Fantasy VII et bien d'autres encore se le procurent. Alors on dit qu'il faut stopper le piratage mais bon : ou je l'achète en français mais y'a pas, ou en import et j'y comprendrais absolument rien (moi et l'anglais...) et le prix est bien trop élevé, ou je me le fais donner à 10 F. Faut quand même pas déconner.

**Ce que vous ne comprenez pas, c'est que cette notion de piratage, c'est CA qui a fait le succès de la PlayStation... le principe n'était pas encouragé mais pendant ce temps, les consoles se vendent, et ça Sony l'a bien compris.**

Tu t'en fous peut-être (ndJay : pourquoi tout le monde me prend pour un tortionnaire ?) mais je vais te dire pourquoi j'aime les RPGs. Tout d'abord, j'aime les histoires longues et passionnantes, c'est-à-dire environ 80 heures de jeu. (ndJay : tu exagères car rares sont les RPGs qui peuvent prétendre offrir autant d'heures de jeu... à moins que tu ne sois nase...)

J'aime la liberté de mouvement, le choix. Si je veux faire un tour en train ou acheter une baraque, je peux. Ensuite, je suis un passionné de musique. Je travaille sur ma batterie, sur un synthé et sur un Cube VST sur ordi. La musique dans un jeu est pour moi essentielle. Jamais je ne pourrais jouer à un jeu en coupant le son. Je possède d'ailleurs toutes les musiques de Nobuo Uematsu sur CD en format midi, et j'ai beaucoup de PC de musiques de jeux.

Puis, j'aimerais travailler dans l'imagerie de synthèse car je suis émerveillé devant une cinématique bien faite. Et enfin,

j'aime les décors sublimes, que ce soit en 2D ou en 3D, précalculé ou non. Et voilà.

Tu peux remarquer que les Final Fantasy répondent à tous ces critères. Je suis donc comblé de bonheur à chaque sortie d'un Final. D'ailleurs, est-ce qu'il y a une image de synthèse à la fin du jeu ? parce que j'ai entendu dire que non...

**Tu veux que je te dise, je ressens exactement la même chose et tu es parvenu à le décrire nettement mieux que ce que je m'efforce de faire à chaque nouvel article ou test ! Pour répondre à la question, termine le jeu, sinon on va pas arrêter de dire que je balance spoilers sur spoilers.**

Je trouve que l'idée du caméscope formidable dans le générique de FF VIII. C'est hallucinant comme c'est de + en + réel ! Il suffit de regarder attentivement les élèves de Balamb au second plan... c'est incroyable. Est-ce que Square a eu recours à la motion capture ?

**Non, même si je suis tout à fait d'accord avec toi.**

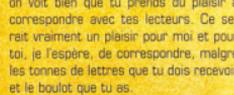
As-tu fini Vagrant Story ?  
**(ndJay : ouais) car je suis complètement bloqué. Impossible de continuer le jeu. Il me décrit son problème. Peux-tu m'aider s'il te plaît ?**

**Il te suffit d'acheter GP RPG soluce...**  
Pour finir, comment faire pour me procurer le numéro 1 de Gameplay RPG ?  
**Ça va être chaud... je crois qu'il est en rupture...**

Voilà. Désolé d'avoir fait aussi long mais tu es tout à fait le type de mec que je trouve génial (ndJay : si je peux me permettre, moi aussi je te trouve génial...). Tu ne fais pas une revue pour gagner de l'argent mais pour faire partager ta passion et rendre heureux des tonnes de gens, et on voit bien que tu prends du plaisir à correspondre avec tes lecteurs. Ce serait vraiment un plaisir pour moi et pour toi, je l'espère, de correspondre, malgré les tonnes de lettres que tu dois recevoir et le boulot que tu as.

**Pas grave... j'aimerais bcp correspondre avec toi aussi !**

J'espère à la prochaine.



**Pass grave... j'aimerais bcp correspondre avec toi aussi !**

J'espère à la prochaine.



J'espère à la prochaine.



J'espère à la prochaine.

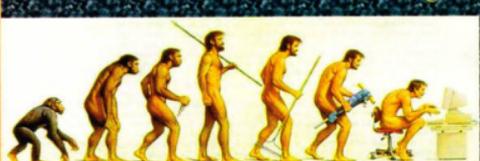


J'espère à la prochaine.



J'espère à la prochaine.

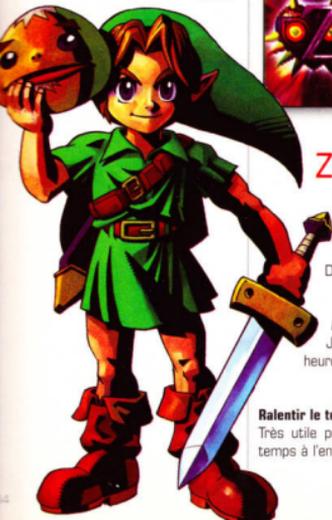
## L'évolution de l'Homme à travers les Ages



# Aides de jeux

Hello ! Ce mois-ci, célébrons l'arrivée de Final IX par une astuce géniale : vous pourrez contrôler le Général Beatrix (investissez d'abord dans un Action Replay, sauf si vous êtes contre ! Moi, c'est pareil, c'est physique, je peux pas !). Nous vous donnons aussi quelques indications sur FF 6. Vous trouverez également un complément à la solu de Legend Of Mana : toutes les techniques pour toutes les armes ! Bon entraînement et au mois prochain...

Thor



## Resident Evil 3

PlayStation - version française

### Munitions explosives pour shotgun

Si vous mixez huit poudres B pour shotgun, vous aurez assez d'expérience pour créer des munitions explosives, parmi les meilleures du jeu.



## Zelda Majora's Mask

NS4 - version française

### Refixer les enseignes

Jouez le chant de l'apaisement (C-Gauche, C-Droite, C-Haut). L'enseigne se fixera d'elle-même.

### Avancer le temps

Jouez cette musique pour avancer de douze heures : C-Droite, C-Droite, A, A, C-Bas, C-Bas.

### Ralentir le temps

Très utile pour passer les donjons ; jouez la mélodie du temps à l'envers.

### Bonus victoire Nemesis

Vous pouvez battre Nemesis si vous avez le lance-missiles et la mitrailleuse que vous pourrez gagner dans le mode Mercenaries. Voici ce qu'il vous donnera à chaque fois :

- 1ère fois : Eagle Part A
- 2ème fois : Eagle Part B
- 3ème fois : Trousse de sprays
- 4ème fois : Benelli M3S Part A
- 5ème fois : Benelli M3S Part B
- 6ème fois : Trousse de sprays
- 7ème fois : Munitions illimitées pour l'arme de votre choix.

### Bonus temps mode Mercenaries

Pour avoir de gros bonus temps, tuez les Nemesis : le normal vous donnera 10 secondes si vous l'assommez, 20 si vous le tuez. Le muter vous donnera 2 minutes supplémentaires !

### Bouteilles

- 1- Donnez le médicament au malade dans les marais du sud.
- 2- Complétez le carnet de notes de Romani dans le ranch pour avoir une bouteille pleine de lait.
- 3- Gagnez la course des Gorons pour une bouteille remplie de poussière d'or
- 4- Gagnez la course des Beavers.
- 5- Complétez la quête du cimetière
- 6- Complétez le carnet de note de Madame Arome.

### Objets utiles

Portefeuille d'adulte : donnez 200 rupies au banquier  
 Portefeuille géant : Finissez le second donjon de l'araignée.  
 Grand carquois : Bataz le record au concours de tir à l'est de Bourg Clocher.  
 Bombes : achetez un sac à bombes à l'ouest de Bourg Clocher.  
 Missiles teigneux : Vous les trouvez à dans un trou à l'est de Bourg Clocher (vers l'entrée du cimetière) et un autre dans un trou le long de la falaise sur la côte de la grande baie.  
 Appareil photo : Sauvez la sorcière dans les marais du sud.  
 Miroir de vérité : Poursuivez le fantôme sur les plates-formes cachées dans la ville des Gorons. Il vous permet de voir les objets cachés.  
 Baril de poudre : Achetez-le à un Goron dans le magasin de bombes de Bourg Clocher en portant le masque Goron.

# Aides de jeux



## Final Fantasy Anthology

PlayStation - version US

Éliminer facilement les ennemis dans FFB  
Faites Vanish puis X-Zone, ou Doom s'il n'y a qu'un ennemi.

### Economizer Relic dans FFB

Trois moyens pour avoir cette relic, qui vous met tous vos sorts à 1 MP !!!

Allez dans la Phoenix Cave avec Locke dans votre équipe et volez Aquila (tentez plusieurs fois car il donne généralement Fenix Down)

Allez dans la forêt à l'est de la maison de Gau. Parfois, vous trouverez un Brachiosaur, combattez-le (TRES DUR) et il vous lâchera un Economizer.

Allez au Coliseum et pariez une Gem Box.

### Moogles Charm dans FFB

Quand vous rencontrerez Mog pour la première fois, parlez-lui et il se joindra à vous. Allez devant le mur derrière lui et cherchez. Avec cet item, vous ne pouvez plus vous faire attaquer par les ennemis invisibles.

### Tuer le Ghost Train dans FFB

Donnez-lui un Fenix Down



## Final Fantasy IX

PlayStation - version jap

### Jouer au Black Jack

En écoutant le «Crystal Theme», entrez ce code à l'écran «The End» après tout : R2, L1, R2, R2, Haut, X, Droite, Rond, Bas, Triangle, L2, R1, R2, L1, Carré, Carré. Vous devriez entendre un bruit comme si vous utilisiez un item. Appuyez sur Start et vous pourrez jouer au Black Jack.

### Contrôler Beatrix

Ce code fonctionne avec la version jap.  
Vous aurez besoin d'un Action Replay

- Entrez le code 801F4736-0208
- Commencez une partie sauvegardée

- Quand vous apparaissez, sauvez immédiatement
- Éteignez votre Action Replay et faites un Reset (L1, L2, Start, Select)
- Reprenez votre sauvegarde et allez dans l'écran de votre équipe, et vos neuf icônes seront présentes, un pour qui vous savez...

**Suite à vos milliards de coups de téléphone à la rédaction, je vous redonne les codes gameshark complets vérifiés par moi-même.**

HP infinis perso 1  
80108724 9999  
HP infinis perso 2  
8008FBBC 9999  
65535 points d'exp pour les persos 2 et 4  
801F783C FFFF  
801F7824 FFFF  
801F77FC FFFF  
Str/Def et ATB toujours au max pour Freya  
8008BFC0 FFFF  
Str/Def et ATB toujours au max pour Steiner  
8008BFC0 FFFF  
Str/Def et ATB toujours au max pour Garnet  
8008BFDD FFFF  
Str/Def et ATB toujours au max pour Zidane  
8008FAB0 FFFF  
Str/Def et ATB toujours au max pour Vivi  
8008FB40 FFFF  
Str/Def et ATB toujours au max pour Quina

8008FD80 FFFF  
Str/Def et ATB toujours au max pour Eiko  
8008FE10 FFFF  
Str/Def et ATB toujours au max pour Coral  
8008FEA0 FFFF  
535 AP après chaque combat  
800FF0DD FFFF  
MP infinis pour Eiko  
8008DFE 0999  
Gill infinis  
8008FFB0 FFFF  
MP infinis pour Garnet  
8008FBBE 9999  
Tous les items  
80FF0002 0001  
Toutes les abilities pour tous les persos  
800FF0DD 03E7  
Pas de rencontre aléatoire  
8007BDFB 0000  
Sauvegarder n'importe où  
800781A9 0005  
Toutes les cartes  
80100045 0000  
80078AC0 000B  
Tous les persos au lv 99  
80FF0002 0001  
8008FFC4 6301



# Aides de jeux de



## Legend of Mana

PlayStation - version US

Jump : J  
 Defend : D  
 Lunge : L  
 Retreat : R  
 Crouch : C  
 Push : P  
 Cheer : C  
 Spin : S  
 Grapple (G) : Defend, Push  
 Whirl (W) : Grapple, Spin  
 Bash (B) : Whirl, Push  
 Somersault (So) : Lunge, Jump  
 Back-Roll (BR) : Retreat, Jump  
 Back-Flip (BF) : High-Jump, Back-Roll  
 Moonsault (M) : High-Jump, Somersault  
 High-Jump (HG) : Crouch, Jump  
 Double-Jump (DJ) : High-Jump, Jump  
 Tackle (T) : Lunge, Push  
 Counterattack (Ca) : Defend  
 Counterstrike (Cs) : Counterattack  
 Taunt (T) : Retreat, Cheer  
 Evade (E) : Lunge, Retreat  
 Toss (To) : Crouch, Bash  
 Defensive Lunge (DL) : Defend, Lunge  
 Slide (S) : Crouch, Lunge  
 Flip-Kick (FK) : Back-Roll, Back-Flip

### Keys

Admonition : L  
 Rising Eagle : J  
 Vortex of Death : S  
 Vapor Blade : So  
 Sonic Wave : BR  
 Rising Dragon : HJ  
 Crescent Moon : M  
 Eclipse : BF  
 Backstab Slide : DJ  
 Puppet : R, Ch  
 Cobra Fang : P, R  
 Ninja Drop : G, P  
 Pouncing Cat : BR, So  
 Back Slasher : W, L  
 Rising the Mist : BR, BF, L  
 Dark Assassins : E, S, C  
 Dance of Roses : D, E, HJ  
 Locking Glass : W, B, T

Aerial Reaver : FK, S, C, HJ  
 Phoenix : Ch, E, DJ, DL

### Sword

Ice Strike : L  
 Cutting Bamboo : J  
 Maelstrom : S  
 Rising Sun : C  
 Triple Tiger : So  
 Blade Launcher : BR  
 Cutting Pine : HJ  
 Bird of Prey : M  
 Corkscrew : BF  
 Cross Strike : H, J, L  
 Tiger Claw : So, BR  
 Clean Sweep : Sl, R  
 Dragon's Tail : Tl, BF  
 Orbiting Blades : S, DL  
 Motion of Truth : Tl, B, M  
 Smashing Blade : P, W, So  
 Invisible Death : G, L, R  
 Dynamite X : J, C, Ch  
 Terminal Velocity : W, BF, S, L  
 Golden Dragon : To, E, C, HJ

### Axe

Deep Slice : L  
 Axe Bomb : J  
 Tornado : S  
 Electronic : Yo-Yo So  
 Retribution : BR  
 Bird of Prey : M  
 Salmon Upstream : BF  
 Rising Sun : C  
 Cutting Pine : HJ  
 Axe Bomber : E, B  
 Black Wings : To, B  
 Boulder Dash : BF, Tl  
 Orbiting Blades : S, DL  
 Cross Strike : H, J, L  
 True Strike : W, So, M  
 Dynamite X : J, C, Ch  
 Time Burst : P, S, E  
 Karma : Ch, H, E, Cs

### 2 Handed Sword

Lunging Arc : L  
 Rising Crush : C  
 Spiral Wave : So  
 Shish Kabob : BR  
 Impulse : HJ  
 Shield Breaker : J  
 Windslasher : S  
 Windwalker : M  
 Splashblade : BR, BF  
 Ring of Blood : To, DJ  
 Bring It On : R, T  
 Marble Stream : E, L  
 Skullsplitter : W, J  
 Beautiful Three : Tl, BF, L  
 Quakebringer : Ch, M, C  
 Triple Offense : E, So, HJ  
 Deep Swinge : C, D, Ca, Cs  
 Raging Pain : E, FK, J, T

### Handed Axe

Sideswipe : L  
 Rising Claw : J  
 Flying Sawblades : S  
 Rolling Throw : So  
 Blurred Axe : BF  
 Rising Crush : C  
 Spiral Wave : So  
 Impulse : HJ  
 Divine Right : P, BR  
 Snowfall : To, S  
 Snig Hawk : BF, FK  
 Tidal Wave : E, DL  
 Splishblade : BR, BF  
 Angelic Lumberjack : So, M, BF  
 Buzzsaw of Doom : DJ, So, L  
 Spikesstrike : W, Sl, M  
 Sparkling Rage : R, H, J, S, Tl

### Hammer

Super Slugger : L  
 Big Bang : J  
 Blammo : S  
 Mole-Hunting : So  
 Ground Zero : HJ  
 Rising Crush : C  
 Windwalker : M  
 Retribution : BR  
 Blazing Hammer : R, Tl  
 Double Impact : So, M  
 Thor's Hammer : To, HJ  
 Skullsplitter : R, L  
 Tidal Wave : E, DL  
 Ultra Slugger : To, R, L  
 Intervention : DJ, S, So  
 Volcano : C, Ch, J  
 Pearly Gates : To, R, L, S

### Spear

Lancer : L  
 Mighty Javelin : J  
 Twister : S  
 Dragon's Bite : So  
 Furious Copter : HJ  
 Nebulous Saucer : M  
 Lancerator : Tl, C  
 Cyclone Racer : S, L  
 Rewind : BR, M  
 Fool's Play : To, E  
 Holy Light : HJ, So  
 Triple Supremacy : L, C, S  
 Deadly Branding : B, T, S  
 Chrome Ray : BR, DL, G  
 Raging Fury : Tl, E, L  
 Lo and Behold : C, M, DJ, S  
 Blue Dragon : E, R, S, DL

### Staff

Gust : L  
 Paint it Black : J  
 Aftershock : M  
 Golden Pyres : C  
 Bubbles : HJ  
 Blaze : E  
 Halo : M

Purgatory : Tl, Ch  
 Flower of Gold : E, R  
 Fire and Ice : So, BF  
 Gates of the Fall : S, M  
 Song of the Spirits : S, E, T

### Gloves

Bloody Knuckles : L  
 Lightning Kick : J  
 Whirlwind Kick : S  
 Jawbreaker : C  
 Rolling Slam : So  
 Flip-Thrust : BR  
 Moonsault Stomp : M  
 Giant Swing : G, S  
 Tiger Driver 91 : G, C  
 Northern Lights : G, J  
 Mental Barrier : Ca, Cs  
 Sparkly Feet : To, E, DJ  
 Cough Drop : G, H, B  
 Flat of the Norse Star : L, G, E  
 Fists of Thunder : BR, BF, Back-Kick  
 Power Combo : G, B, R, L  
 Gravity Drop : To, C, H, J, G  
 Earthquake : BR, BF, M, C

### Foil

Dragon Teeth : L  
 Setting Sun : J  
 Phoenix Wings : S  
 Chainsplitter : C  
 Drunken Monkey : So  
 Twilight : HJ  
 Psycone : M  
 Double Dragon : M, E  
 Back Slasher : W, L  
 Enter the Tiger : Sl, R  
 Avalanche : C, BF  
 Puppet : R, Ch  
 Challenger : Tl, T, Ca  
 Demon's Howl : FK, H, J, L  
 Extreme Conditions : E, T, DJ  
 Looking Glass : W, B, T  
 Malevolence : C, E, J, HJ  
 White Tiger : DL, G, E, S

### Bow

Trueshot : L  
 Forward Artillery : J  
 Spinshot : S  
 Needle Shower : BR  
 Tri-Shot : HJ  
 Trickshot : M  
 Hypershot : To  
 Change-Up : R  
 Backshot : B  
 Flying Swallows : Tl, DJ  
 Rain of Death : H, J, S  
 Sureshot : FK, BF  
 Carpet Bomber : E, HJ  
 Mastershot : W, BF, S  
 Wildshot : G, BR, DJ  
 Main Gun : E, R, L, Ca

Bienvenue dans cette rubrique On-line, qui s'est vue exceptionnellement raccourcie vu le nombre de nouveautés qui ont débarqué ce mois-ci. Il n'empêche que vous aurez droit au site officiel du film trop attendu Final Fantasy, et à l'adresse d'un super site bourré d'interviews exclusives. Comme vous êtes pour la plupart amateurs d'anime, j'allais pas me priver de vous faire profiter d'un des (et sûrement du) meilleurs sites d'animation du net. Bon surf, et gare à la noyade !

Thor

## Final Fantasy

[www.finalfantasy.com](http://www.finalfantasy.com)

Un site complet sur la sortie prochaine de l'énorme production de Square America, distribuée par la Columbia Pictures. Vous aurez droit à toutes les coulisses du film : réalisation, doublages et la bande-annonce de ce... film ? (Vous me ferez jamais dire Toy Story-Like, jamais !!!)



## Anipike

[www.anipike.com](http://www.anipike.com)

YAAAAAAHHH !!! Le site d'anime ultime ! Vous y trouverez tout ce que vous recherchez sur le genre : news, liens, Art-works, images, vidéos, fanzines. C'est vraiment le pied de se balader sur ce site. Plus de soixante mangas répertoriés... rien qu'à la lettre A !!! Sans oublier une grosse partie Hentai avec toutes vos héroïnes préférées, dans des situations qui font regretter l'existence de Familles de France...



## Dragon quest

[www.Chez.com/enixlibrary](http://www.Chez.com/enixlibrary)

Un site bien utile pour tous les fans de la série Dragon Quest, pas assez mythique en France, qui cherchent un max d'infos. Il établit aussi un lien avec le gros site pas officiel de Philip Hair, bourré de photos et de précisions sur la série animée et les jeux.

Je laisse maintenant la place à Jay en ce qui concerne les propos du détenteur du site :

«Bon, je ne vais pas être méchant mais écoutez bien ce que j'ai à dire... 1. Sache que oui, nous avons pris les photos sur le site de Hair; 2. Je pense que tu as effectivement tiré des conclusions trop hâtives; 3. Oui, nous parlons de ton site car il est clair qu'il est très bon; Enfin, 4. Ecoute bien. Sache que tu as le droit d'écrire ce que tu veux sur toi, tes faits et gestes et même sur ta société. Pour le reste, cela ne doit être que de l'information et aucun cas, tu ne dois donner de jugements (hâtifs qui plus est), en ce qui concerne un magazine, quelle que soit ton opinion. Sache que pour les nombreuses choses que tu as écrites à l'encontre de GP RPG, j'ai le pouvoir de t'assigner devant un tribunal pour dégradation de l'image de mon produit; Pour le reste, je ne le ferai pas car je n'ai pas envie de te foutre dans la merde. Autre raison, sache que chaque journaliste possède des droits sur ses textes mais pas sur les photos qu'il envoie délibérément sur son site. À moins de posséder une autorisation signée de ENIX en ce qui concerne les droits sur les images de Dragon Quest, en aucun cas, tu ne peux interdire l'utilisation des visuels présents sur ton site. Voilà, donc je parle de ton site comme prévu, mais sache que je ne tolérerai plus tes réflexions personnelles sur mon magazine.»

Sur ce, sans rancune, et je te souhaite une bonne continuation.»



Yuza Koshira, créateur des musiques d'Actraiser et de DQ



## Coremagazine

[www.coremagazine.com](http://www.coremagazine.com)

Un site simple mais qui a l'avantage de proposer les news les plus fraîches, souvent mises à jour, et qui a un penchant presque avoué pour les jdr. Des bonnes photos et de nombreuses interviews.



Dans chaque Gameplay, depuis le numéro un, nous vous proposons la rubrique référence, mettant en valeur les meilleurs RPGs toutes consoles et toutes générations confondues, afin de vous guider dans ce monde très vaste en vous présentant les jeux références en la matière. Ce mois-ci, il est tout à mon honneur de vous parler d'un soft qui m'a fait rêver de longues nuits durant, et je ne suis sûrement pas le seul dans ce cas : *Zelda III*, sorti sur la Super Nes de M. Nintendo. C'est à mon avis le seul fabuleux, le plus magique, le plus transcendant, bref le plus magnifique de toute la série à ce jour (à l'heure qu'il est, je n'ai pas encore joué à *Majora's Mask* sur N64). Présentation d'une légende que tout bon joueur se doit de connaître.



# The legend of Zelda

## A link to the past

Quand j'ay m'a demandé de réaliser la rubrique Référence à sa place en me laissant le champ libre, j'ai immédiatement repensé- aux jeux qui m'ont pris de mon temps quand j'étais jeune (ce qui étaient la cause de lourds cernes sous mes yeux lorsque j'arrivais en cours le matin). Je me suis alors rendu compte que ce serait très difficile, pour la bonne et simple raison que j'ai eu beaucoup de mal à choisir le jeu que j'allais décortiquer ici pour votre plus grand plaisir... Le choix s'est finalement porté sur l'un des meilleurs titres de l'ancienne console de Nintendo, la plus grande aventure d'une saga reconnue de part le monde au même titre que Mario, j'ai nommé le troisième épisode de *Zelda*. Sorti en 1992 et toujours par-

rainé par le génial Shigeru Miyamoto, ce soft me paraissait le plus pertinent à l'égard de l'arrivée du nouvel épisode sur la 64 bits de Nintendo : une rétrospective sur le meilleur opus semblait idéale pour ce numéro. Par où commencer ? Il serait inutile de vous raconter à quel point j'ai pris mon pied lorsque ce jeu s'est enclenché dans ma console, il y a de cela quelques années. Ce serait une pure perte de temps que de vous rabâcher des adjectifs mélioratifs pour définir ce soft génialissime, alors que vous y avez sûrement déjà joué et que vous avez dû le terminer de fond en comble depuis longtemps... Mais il faut bien débiter par quelque chose, n'est-ce pas ? Techniquement, pour l'époque, *Zelda* était ce qui pouvait se faire de mieux, considérant le fait que la



EN DESSOUS : VOUS APERCEVEZ LA FORÊT, AVEC UN MAGNIQUE EFFET DE NUAGE



LE DERNIER PALAIS OU JEU DANS TOUTE SA SPLENDEUR. AVANT D'EN ARRIVER LÀ, VOUS AUREZ VECU UNE AVENTURE MAGIQUE

console était récente et que des jeux comme *Final 5* étaient loin d'arriver. Si par malheur vous n'avez jamais eu l'occasion de le voir, matez donc les photos ici présentes, et faites-vous une idée de la qualité graphique incontestable : c'est simple, coloré, varié, beau. Link est toujours le héros de

l'aventure, et les événements n'ont pas tellement changé depuis le premier *Zelda*, c'est-à-dire que vous devez encore une fois traverser des donjons afin de récupérer les morceaux de tritonca, pour au final pouvoir affronter le terrible Ganon et mettre fin à son règne de terreur. Si



L'AVENTURE COMMENCE PAR UN MYSTÉRIEUX APPEL DANS LA NUIT



AH... ÇA ME RAPPELLE TÈLLEMENT DE SOUVENIRS AGRÉABLES...

# Deux mondes à visiter



L'aventure de Zelda se décompose en deux mondes distincts, qui sont celui de la lumière et celui des ténèbres. Vous découvrez au cours de l'aventure la raison de cette division, qui n'est autre que le but de votre quête, puisque c'est votre ennemi Ganon qui a causé ce trouble et cherche à abaisser la frontière entre les deux mondes afin de régner sur toute la population. Coincé dans les ténèbres, il doit mettre la main sur le pouvoir des sept sages, et vous êtes là pour l'en empêcher. Pour cela, il est indispensable de visiter les deux endroits et de trouver l'infâme dans sa forteresse au milieu des ténèbres... Quand je vous dis que Zelda procure de véritables sensations de rêve, je ne mens pas !



cet épisode procure autant de plaisir et de magie, ce n'est pas tant pour son scénario, relativement classique mais efficace, que pour sa ressemblance avec le premier épisode sur Nintendo. Quand je parle de ressemblance, je veux dire que le jeu vous emporte totalement dans un monde de rêve jusqu'à temps que vous éteigniez la console. (si vous en avez le courage), à l'instar du Zelda original et au contraire du second opus. Une fois l'aventure commencée, vous ne pouvez plus vous en défaire, et c'est ça le plus important, c'est ça qu'on demande à un RPG - le rêve, l'innocence, la sensation de sortir de sa peau et de vivre réellement les événements... Et la musique, reprenant le thème original, n'a jamais été égalée dans un épisode de la série autre que le premier... Souvenez-vous de cet air que vous fredonnez dans les cours de récré et pendant les repas de famille, quand on vous demandait de quoi il s'agissait et que vous mettiez immédiatement à penser au jeu, à ses merveilles, au bonheur...

Vous croirez peut-être que j'en fais trop, mais pour moi ce Zelda III est de loin le meilleur de la saga et procure les plus grandes sensations. Il a fait rêver des millions de joueurs à travers le monde, et continue encore de les faire rêver... Ce qui est appréciable, avec ces jeux d'anthologie, c'est qu'ils vous accompagnent dans le temps et ne cessent jamais d'exister dans votre esprit. Ils sont toujours présents et vous les ressentez quand vous jouez à d'autres softs plus récents. La comparaison est inévitable et à chaque fois pertinente, car si vous avez joué à ce jeu et que vous vous êtes essayé aux suivants, vous savez aussi bien que moi que la question qui revient souvent à l'esprit quand on essaye un nouveau titre est la suivante : «Est-ce que je vais ressentir les mêmes sensations extraordinaires que lors de l'aventure Zelda III ?»



LES DONJONS ÉTIENT VASTES, PASSIONNANTS, AVEC PLEIN D'OBJETS À RECHERCHER... ET UN GENTIL BOSS VOUS ATTENDAIT TOUJOURS À LA FIN.



UNE PETITE MAGIE, L'UNE DES SEULES DU JEU, D'AILLEURS.



L'ATTAQUE DES PÉULES, UN MOMENT D'ANTHOLOGIE.

Bûche



## News

Souvenez-vous. Le mois dernier, nous vous avions rapidement parlé de Tekken - the movie... En bien figurez-vous que Namco a rejeté le projet du réalisateur du film - Wong Jing. En effet, si vous avez jeté un œil aux photos, il est clair que les personnages du jeu n'ont pas été respectés et que cela donnerait une image plutôt négative de sa production. Tu m'étonnas... Néanmoins, le réalisateur, trop attaché à son projet, continuera de tourner son film et l'a renommé «The god of the fist». Pas de mega coup publicitaire donc, mais un film que le Dr Wong et moi-même attendons avec impatience. Vous en doutiez ? Avec un tel casting (Samo Hung, Yuen Biao) et une chorégraphie signée Corey Yuen Kwai (le nouveau mec qui s'occupe des derniers Jet Li)... comment ne pas saliver d'impatience ?



Après Squaresoft qui se lance dans la production de films en images de synthèse, un autre éditeur réputé pour la qualité de ses scènes cinématiques se lance aussi dans ce filon, qui bien entendu sera un véritable gagne pain. Vous ne vous y attendez pas, mais c'est Capcom, la boîte responsable de hits tels que Street Fighter 2 ou encore l'excellente série des BioHazard. Figurez-vous d'ailleurs qu'avant de se lancer dans le long, Capcom a proposé un court-métrage, baptisé BioHazard 4D Executer au Tokyo Film Festival. 30 minutes de pur bonheur qui ont bien entendu ravi les nombreux fans de la saga. Pour la suite, on vous en reparlera dès qu'on aura de nouvelles infos.



## Final fantasy



**Producteur :** Hironobu Sakaguchi  
**Avec les voix de :** Ming-Na, Alec Baldwin, James Wood, Donald Sutherland, Ving Rhames, Steve Buscemi, Peri Gilpin  
**Musique :** Nobuo Uematsu  
**Durée :** environ 120 minutes  
**Sortie :** fin 2001



Outre Devil May Cry, que vous pourrez retrouver dans la partie news de ce nouveau numéro de Gameplay RPG, la chose qui m'a le plus impressionné ce mois-ci, c'est sans conteste le trailer de Final Fantasy - le film, renommé à propos Spirits Within. Ne me demandez pas pour quelle raison... je n'en ai absolument aucune idée. Ce qui est sûr, c'est que le scénario vous plonge dans un univers apocalyptique, au lendemain d'un conflit qui a tout détruit sur Terre. Il ne reste pas grand-chose et peu de survivants... En revanche, il semble qu'une race d'aliens particulièrement belliqueuse ait décidé de bouffer du survivant. Et c'est sur ce point que j'aimerais vivement intervenir. Même si le scénario, et tout le reste dont nous allons parler un peu plus loin, semble vraiment tuant, je ne comprends pas pour quelle raison Square Picture a utilisé la licence Final Fantasy alors que leur film d'animation n'a strictement aucun rapport avec la saga. C'est un peu dommage d'utiliser un nom si prestigieux juste pour un aspect purement commercial, mais bon, c'est la dure loi du commerce ! Bon, après ce petit aparté qui me



semblait nécessaire, tant certains d'entre vous hurleront lorsqu'ils apprendront que le film n'utilise ni ambiance, ni personnage, ni style, bref absolument rien de Final Fantasy. C'est quand même révoltant pour un fan de la série. Reffermons cette parenthèse pour mieux nous concentrer sur ce que nous avons appris, et surtout sur ce qui nous a marqués dans le trailer.

Premièrement, de mémoire, nous n'avons jamais vu une telle qualité d'image de synthèse. Square prouve une fois de plus sa maîtrise absolue de la technologie, et pour la première fois, elle le prouvera à de grosses boîtes comme Dreamworks ou encore Disney. Il est clair que lors de sa sortie, Final Fantasy prouvera au monde entier que les meilleurs artistes en

# The Spirits Within



matière d'images et de longs-métrages d'animation, travaillent chez Square Picture. Ça nous fait bien marrer d'ailleurs, car déjà que les intros ou fins de leurs jeux nous ont toujours émerveillés, on ose à peine imaginer le "grand public" qui ne connaît pas encore Square... Les gens vont certainement halluciner !

Et il y a de quoi, car lorsque l'on remarque la perfection de la réalisa-

tion, on ne peut que s'agenouiller. Si techniquement, le film Final Fantasy va utiliser des moyens très importants (on parle de plusieurs millions de francs), le rendu sera certainement le plus incroyable que n'importe quelle personne ait jamais vu ! Il suffit de voir la qualité des visages ou encore la gestuelle des personnages principaux, on croirait voir un véritable film avec de véritables acteurs. Le pire



étant que rien n'existe vraiment, tout provient d'un ordinateur et de l'incroyable imagination des concepteurs de Square Picture.

A priori, le graphisme et la qualité visuelle ne seront pas les seules armes de Final Fantasy - Spirits Within.

En effet, d'un point sonore, on va encore s'en prendre plein la tête. Tout d'abord, au niveau thèmes musicaux, il semblerait que ce soit le célèbre compositeur de la série FF, Nobuo Uematsu, qui les a signés. En tout cas, la musique accompagnant le trailer le trahit (on reconnaît son style très enlevé et ces envolées lyriques), même si on décèle quelques traits caractéristiques des compositions de John Williams. On découvrira certainement une nouvelle facette dans le talent d'un des meilleurs compositeurs au monde. Les personnages, quant à eux, parleront bien évidemment et lorsque l'on voit le nom des acteurs qui les doublent, on se dit que Square fait vraiment les choses en grand ! Jugez plutôt, à l'affiche, on retrouve des noms prestigieux tels que Donald Sutherland, Alec Baldwin, Steve Buscemi ou encore Ving Rhames et James Wood. La voix de l'héroïne (eh oui, le héros sera une

femme) sera quant à elle assurée par la sublime Ming Na. Bref, un casting d'enfer pour un film qui promet de dévoiler les limites du réalisme que l'on peut obtenir grâce à de la synthèse. De toutes les façons, je ne vous cacherai pas que l'on attend avec impatience cette petite merveille, qui devrait s'imposer comme une nouvelle anthologie du cinéma de science-fiction, et devenir au film d'animation ce que Star Wars est au cinéma.

Pour le reste, nous ne manquerons pas de vous en reparler dans un dossier ultra complet, vu qu'il ne doit sortir dans les salles obscures nicaines qu'en été 2001.

En attendant, je vous invite à regarder les dernières images disponibles, et exclusives !

Jay



# Dungeons And Dragons



**Producteur :** Joel Silver  
**Réalisateur :** Courtney Solomon  
**Acteurs :** Jeremy Irons - Profion, le dark archimage -, Justin Whalin - Ridley -, Bruce Payne - Lord Damodar -, Thora Birch - Altesse Sarina -, Zoe Mc Lellan - Marina -, Marlon Wayans - Snails -, Kristen Wilsons - Norda -, Lee Arenberg - Elwood -  
**Musique :** Jutin Caine Burnett  
**Durée :** environ 120 min  
**Sortie :** 20 décembre

Vous en avez rêvé ? Un film sur Donjons & Dragons, la base du RPG ? Eh bien, figurez-vous que dans peu de temps (le 20 décembre en fait), vous allez enfin pouvoir mater un long-métrage basé sur le célèbre jeu de rôle de Gary Gigax et son entreprise TSR. Bien, maintenant, que vous savez, parlons un peu du scénario, qui semble

être à la hauteur des joueurs de RPG plateaux, et qui devrait intéresser la plupart d'entre nous, à savoir joueurs de RPG consoles. Royaume d'Izmer, la famille royale possède depuis toujours un artefact d'une puissance insoupçonnée - un bâton magique contenant le pouvoir d'invoquer le dragon d'or.

Dans la capitale - Sumdall - la nouvelle impératrice décide de se débarrasser de la rune mais le haut conseil des mages d'Izmer s'y oppose. Leur rôle est très important dans la vie politique d'Izmer, ils parviennent donc après réunion à obtenir la chute de l'impératrice, la jugeant trop jeune et trop faible, pour assumer une telle charge de pouvoir dans le royaume. Le plus puissant des archimages, Profion (joué par Jeremy Irons) réussit même à fixer

un ultimatum à la princesse, en lui expliquant qu'elle doit livrer le bâton magique sous trois jours, sinon les mages (tiens, ça vous rappelle pas vaguement un certain Vagrant Story... ?) viendra le récupérer de force. L'école des magiciens de Sumdall se met alors en tête de retrouver le bâton de Saville, qui réveillerait les dragons noirs. Profion pense alors s'emparer du sceptre afin d'invoquer aussi le dragon d'or; histoire de mettre un terme définitif au règne de la famille royale sur Izmer. L'impératrice apprend le plan machiavélique par un de ses amis, le sage Vildan. Elle contacte alors Norda, une archère loyale, pour retrouver cette carte. Pendant ce temps, deux voleurs - Ridley et Snails - parviennent à entrer dans la guilde des mages à la recherche d'un objet de valeur; ils sont stoppés par Damodar, le dirigeant de l'armée des «Crimson guard» (ça vous rappelle pas un certain Vagrant Story... ?), engagés par Profion pour protéger la précieuse carte.

Malgré tout, ils arrivent à se procurer la carte et sont alors poursuivis par Damodar et son armée...

Pour le reste, il vous faudra aller voir le film, qui semble extrêmement audacieux tant sur le point de vue visuel (certaines scènes, et notamment les dragons, ont été conçues via images de synthèse) que pour certains morceaux de bravoure (avec notamment des combats entre dragons)...

Bref, on n'en sait pas plus pour le moment, si ce n'est que le casting semble bon avec notamment un Jeremy Irons plus méchant que jamais, un Justin Whalin (Jimmy Olsen dans les nouvelles aventures de Superman) aussi maladroit que gentil, un Bruce Payne cruel et dark, et un respect absolu des castes représentées.

Le réalisateur est un passionné, et cela se voit. Néanmoins, on attend le film au tournant, car s'attaquer à Donjons & dragons représente un challenge des plus difficiles. Pour le moment, le peu que nous en avons vu semble donner un film sympa mais pas assez dark... et avec des effets spéciaux qui donnent dans la série B. Certains pensos sont également clichés, et on a peur du kitsch... mais ne vendons pas la peau de l'ours avant de l'avoir vu !

Dans tous les cas, on est rassuré au niveau de la photographie, puisque c'est le formidable Doug Milcome (Highlander, Full Metal Jacket, Sunchaser, Robin Hood : Prince of the thieves, Shining...) qui en sera chargé. En deux mots, on attend de le voir (la semaine prochaine en avant-première, si tout va bien) pour vous en parler dans le prochain numéro !



# 本知見屋の見

Eh oui chers lecteurs, la rubrique qui vous pousse à acheter ce magazine tous les deux mois n'est autre que APPRENDRE, tout le monde le sait ! Vous vous moquez des tests que nous écrivons, des news que nous cherchons et de l'humeur de M. Jay. Hélas, vous n'aurez qu'une courte page car nous avons trop de choses à faire ce mois-ci. Bref, j'étais droit au but, si vous espérez apprendre cette langue si combien complexe, je vous conseille d'aller voir ailleurs ! Sinon, moi je vais bien et je prie pour retourner un jour à Shinjuku, Shibuya ou encore Akihabara, trois quartiers de Tokyo sublimes où règnent technologie, geisha et jeûne vidéo. Comme je suis malade et que je n'ai plus envie d'écrire, je vous laisse à présent et me tourne vers un autre horizon moins cosmique.

Kyo

ホテル <i>l'hôtel</i> HO TE RU	トイレ <i>les toilettes</i> TO I RE	ハンバーガー <i>le hamburger</i> HA N BĀ GĀ	フライドチキン <i>le poulet frit</i> FŪ RA I DO CHI KI N
フロント <i>la réception</i> FŪ RON TO front-desk	ロビー <i>le hall</i> RO BI lobby	ビール <i>la bière</i> BI RU beer	ウィスキー <i>le whisky</i> U I SŪ KĪ
レストラン <i>le restaurant</i> RE SŪ TO RA N	スナック <i>le snack (bar)</i> SŪ NA K KU	ミルク <i>le lait</i> MI RŪ KŪ milk	コーヒー <i>le café</i> KŌ HI coffee
ビヤガーデン <i>le biergarten</i> BI YA GĀ TE N	喫茶店 <i>le café</i> KISSATEN	ジュース <i>le jus de fruit</i> JŪ SU juice	ミネラルウォーター <i>l'eau minérale</i> MI NE RA RU U Ō TĀ
オムレツ <i>l'omelette</i> O MU RE TSU	サラダ <i>la salade</i> SA RA DA	モノレール <i>le monorail</i> MO NO RĒ RŪ	ケーブルカー <i>le téléphérique</i> KĒ BU RŪ KĀ cable-car
カツレツ <i>la côtelette</i> KA TSU RE TSŪ	カレーライス <i>le riz au curry</i> KA RĒ RA I SŪ curry-rice	地下鉄 <i>le métro</i> CHIKATETSŪ	バス <i>l'autobus</i> BA SŪ
		タクシー <i>le taxi</i> TA KŪ SHĪ	

テーブル <i>la table</i> TĒ BU RŪ	ベッド <i>le lit</i> BE DDO bed	サラリーマン <i>l'employé</i> SA RA RĪ MA N	アパート <i>l'appartement</i> A PĀ TO	ビル <i>l'immeuble (building)</i> BI RŪ
ナイフ <i>le couteau</i> NA I FŪ knife	フォーク <i>la fourchette</i> FŌ KŪ fork	カメラ <i>l'appareil photo</i> KA ME RA camera	ラジオ <i>le transistor</i> RA JIO radio	
商店街 <i>vendre boutique rue</i> SHŪTENGAI	alleye marchande	時計 <i>la montre</i> TOKEI	メガネ <i>les lunettes</i> ME GA NE	
カラオケ <i>le karaoké</i> KA RA O KE	フォークソング <i>le folk-song</i> FŌ KU SO N GŪ	コート <i>le pardessus</i> KŌ TO coat	セーター <i>le sweater</i> SE TĀ	
スポーツ <i>le sport</i> SŪ PŌ TSŪ	スキー <i>les skis</i> SŪ KĪ	ワンピース <i>la robe one-piece</i> WA N PĪ SŪ	スカート <i>la jupe</i> SŪ KĀ TO skirt	
ゴルフ <i>le golf</i> GO RŪ FŪ	プール <i>la piscine</i> PŪ RŪ pool	オーケストラ <i>l'orchestre</i> Ō KE SŪ TO RA	ジャズ <i>le jazz</i> JA ZŪ	
テニス <i>le tennis</i> TE NI SŪ	コート <i>le court</i> KŌ TO			

芸者

# Masamune Shirow

*Ce mois-ci, c'est un véritable challenge que je me suis proposé : j'ai deux pages pour vous parler de l'œuvre d'un des plus grands mangakas de cet univers, j'ai nommé Masamune Shirow. Auteur célébrissime de mangas cultes tels que Ghost in the Shell ou Applesed, d'autres de ses compositions sont un peu moins connues, mais Ô combien passionnantes. Voilà un aperçu de la vie du dessinateur/scénariste qui, je dis ça dans votre intérêt, vous fera vous pencher sur l'œuvre de cette future légende de l'univers des mangas...*

Thor

Bon, on va se la faire classique parce que j'ai des tonnes de trucs à vous dire. Sensei Shirow, de son vrai nom Masamori Ota, est donc né le jour béni du 29 novembre 1961 dans un village près d'Osaka, qu'il quitte après sa destruction par un tremblement de terre. Il s'installe à Kobe et y étudie l'art, dont il finit par être diplômé, avec une maîtrise totale de la sculpture.

Il débute dans le dessin à 19 ans, sous le pseudonyme de Masamune Shirow. Masamune, vous le savez peut-être, est le nom de la plus célèbre épée des légendes japonaise ; quant à Shirow, le nom vient de Shi, samouraï, et Rôo, homme, ou mescalun (d'autres traduisent son nom par shi, dix et un, et

rôo, né, d'où né le onzième mois, novembre !). Son premier essai, Black Magic M-66, sort dans le fanzine Atlas où son style fantaisie-méchas ressort déjà. Il ne publie rien pendant trois ans, jusqu'à la sortie en 83 du premier volume de la série exceptionnelle Applesed ; il sort rapidement les trois tomes suivants et enchaine avec la série Dominion (commencée en 92), et de l'excellent Onion (91-92). Il sort en 95 au cinéma ce qui sera sa consécration : Ghost in the Shell.

Il définit lui-même son style par cinq grandes lignes : 1- des dessins dans la tradition de l'anime d'avant-garde japonaise (jolies jeunes filles un peu distrait) 2- des méchas pas



COMME TOUS LES MANGAKAS CÉLÈBRES, SHIROW N'AIME PAS MONTRER SON VISAGE. ET PRÉFÈRE SE DESSINER : VOICI LA SEULE PHOTO QUE L'ON AIT DE LUI...



1995 日本エニックス株式会社・バンダイエンターテインメント

## Graine de Star

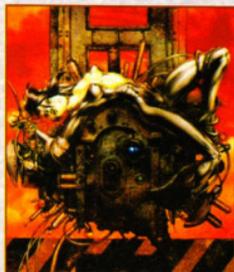
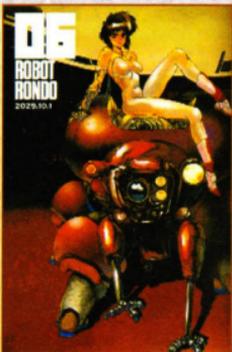
Tiré d'un livre d'Aldous Huxley, *Brave New World*, *Appleseed* (pépin de pomme, bah oui...) fait partie de mes mangas de prédilection. Je les ai lus plus de fois que les dos des paquets de Frosties le matin, et j'y retourne à chaque fois avec le même enthousiasme. Dans un monde ravagé par la Troisième guerre mondiale, les gouvernements subsistant se réunissent pour bâtir une mégapole appelée Olympos, dans laquelle Orion, le groupe responsable de la communauté, a mis en place le système Utopia. Tout y est géré par des bioroids, humains créés à la chaîne possédant tous le même génome, à qui l'on a ajouté des extensions cybernétiques afin d'améliorer leurs capacités. L'héroïne Dunan est la fille de l'ancien chef de la police, le SWAP, et suit les traces de son père avec Briareos, son partenaire bioroid. Ils ont pour mission de freiner la montée du terrorisme, et plongent rapidement dans des guérillas sur fond d'affaires cyberpolitiques, mais je vous laisse le soin de découvrir le déroulement des événements...



absurdes 3- une histoire précise en éléments techniques, tant visuels que textuels (des annotations super précises en bas des pages) 4- un scénario divertissant, sans trop d'émotion, mais souvent ancré dans une trame très politisée 5- souvent des femmes policières, dans le genre SF.

Le moins que l'on puisse dire de lui, c'est qu'il est discret : on ne le voit dans aucun salon, jamais de photos et très peu d'interviews. Il préfère laisser parler ses créations et ne juge pas utile de faire de la pub avec son image. Eh ben, c'est raté, puisqu'il devient victime de sa célébrité : les récentes publications dans lesquelles il n'apporte qu'une petite participation sont déjà assurées de faire un tabac, et son nom fait vendre : musique classique, magazines, etc... Mais Masamune Shirow, malgré quelques tentatives qui ont avorté (Gundress est passé à la trappe et Bounty Dog et Landlock n'ont servi que de couvertures à des fanzines), tient à produire des œuvres dans lesquelles il s'im-

plique, et vous pouvez vous attendre à une suite de *Dominion* pour l'année prochaine. Le volume 6 d'*Apple Seed* est en phase de finition, et Masamune Shirow projette de donner une suite à la série Orion. Il parle de créer un nouveau manga pour l'année 2001.



# DOSSIER HK VIDEO

Nous consacrons ce mois-ci un petit dossier à la collection HK Vidéo et à son magazine aujourd'hui disparu. Il était normal, dans cette rubrique dédiée au cinéma de genre asiatique, de revenir sur l'une des collections de films les plus fournies dans le domaine, au standing imparable et à l'éclectisme bienvenu. Vous présenter HK Magazine, la revue qui a accompagné cette collection tout au long de ses 14 numéros, était tout aussi nécessaire tant sa tenue rédactionnelle, la qualité de ses articles et de sa mise en page faisaient honneur à ses ambitions. Ces propos vous semblent peut-être trop enthousiastes ? Mais il y a de quoi lorsqu'on a le plaisir de découvrir quelque chose de nouveau, de radicalement différent comme peut l'être le cinéma hong-kongais. Pour une série de lecteurs, la disparition de HK Magazine marque la fin d'une période, celle où ils allaient tous les mois se procurer, en plus de leur mag, les deux ou trois nouveautés pleines de la promesse d'un bon moment de cinéma à passer, loin des grosses explosions et de la prétention des blockbusters, au plus près des prouesses martiales d'acteurs et d'actrices magnifiées par des réalisateurs au style dynamique, nerveux, baroque et romanesque. En espérant que cela vous donnera l'envie d'aller plus loin dans la découverte...

Dr. Wong



Quelques films à ne pas manquer.

Nous n'avons pas la place d'être exhaustifs en ce qui concerne la liste de films disponibles. C'est pourquoi je mettrai l'accent sur quelques titres, histoire de vous donner une idée du catalogue et de son éventail. Je ne manquerai pas d'y revenir dans les prochains numéros de Gameplay RPG, et si vous avez des questions, eh bien prenez votre plume ! Mais que cette petite liste ne vous induise pas en erreur : ce ne sont pas forcément que les bons titres dont il est question, et beaucoup de surprises vous attendent encore si vous décidez d'explorer ce catalogue, de très bonnes surprises...



Blade of Fury

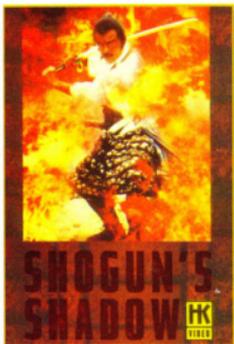
Si vous avez l'habitude de voir Samo Hung comme quelqu'un de sympa à l'aspect débonnaire, si vous pensez qu'il est seulement l'auteur de quelques-unes des Kung Fu comédies les plus hilarantes de ces 20 dernières années, préparez-vous à réviser votre jugement. Blade of Fury est un film sombre, politique et violent. Le discours nationaliste de Samo n'éclipse pas la performance ciné : la caméra est nerveuse et les effets visuels nombreux. Mention spéciale pour le tournoi d'arts martiaux et sa superbe scène sur les parasols ! Une intrigue qui mêle faits historiques et complots politiques.

Année : 1993

Réalisateur : Samo Hung

Acteurs : Yeung Fan, Ti Lung, Cynthia Kahn...

Chorégraphie : Samo Hung



Shogun's Shadows

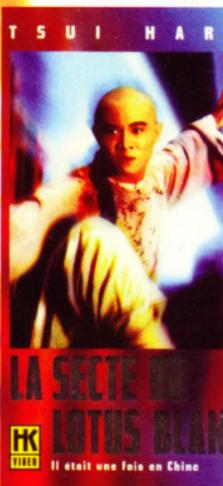
Le seul film de samouraï édité aux éditions HK pour le moment ! On est loin de chefs-d'œuvre comme Sword of Doom ou Harakiri, mais cette superproduction de la fin des années 80 n'en demeure pas moins un bon spectacle avec un casting de luxe. Toutes les figures de style du genre sont présentes, du combat dans une forêt de bambous aux complots d'un Shogun fou ! En espérant en voir arriver d'autres un de ces jours.

Année : 1989

Réalisateur : Yasuo Furuhashi

Acteurs : Ken Ogata, Sony Chiba, Tetsuro Tamba !

## IL ÉTAIT UNE FOIS EN CHINE



Grande saga produite et réalisée par Tsui Hark, cette série est le vrai lancement de la carrière de Jet Lee. Mais plus qu'un véhicule pour la star qu'il allait devenir, il s'agit d'une fresque retraçant un pan de l'histoire de Chine à travers les aventures du personnage le plus connu du cinéma hong kongais : Wong Fei Hung. Eh oui, c'est mon homonyme. Jet Lee n'en est pas le premier interprète, puisque depuis la fin des années 40, époque des premiers films de kung fu, plus d'une centaine de versions cinématographiques du personnage ont vu le jour... sans compter celles mettant en scène tel ou tel de ses disciples. La série compte actuellement six épisodes de qualité inégale mais au fun constant. L'histoire nous narre les aventures du Dr. Wong, spécialistes des arts martiaux, et de ses disciples dans une Chine du siècle dernier en proie au doute et la guerre civile. Pour la petite histoire, sachez qu'un Wong Fei Wong, médecin et artiste martial, a bel et bien existé au siècle dernier.

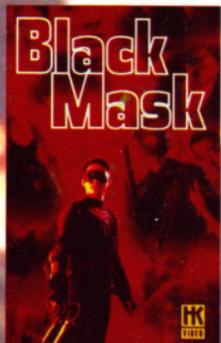
Année : 1993/1997

Réalisation : Tsui Hark (I, II, III), Yuen Buen (IV), Tsui Hark (V), Samo Hung (VI)

Acteurs : Jet Lee, Rosamund Kwan, Hung Yan Yan...

Chorégraphes : Yuen Wo Ping (I, II, III), Yuen Buen (IV, V), Samo Hung (VI).

## BLACK MASK



Produit par Tsui Hark et réalisé par Daniel Lee, ce film retrace les aventures d'un super-héros tiré d'une BD locale. C'est Jet Lee qui tient encore la vedette, et malgré des défauts de construction au niveau du scénario, on passe un bon moment à suivre les péripéties et combats du héros contre un groupe d'anciens collègues convertis dans le trafic de drogue. Ah oui, le Black Mask, tout comme ses ennemis, ne ressent pas la douleur. Si vous voulez savoir où s'est élaboré le look et l'attitude de Keanu Reeves...

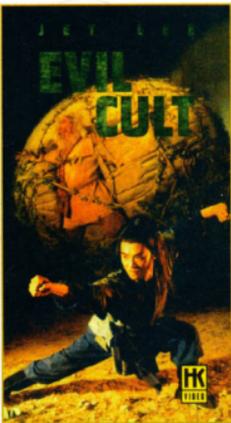
Année : 1996 - Réalisation : Daniel Lee

Acteurs : Jet Lee, Lau Ching Wan, Françoise Yip...

Chorégraphe : Yuen Wo Ping

Evil Cult (Kung Fu Cult Master)

Produit et réalisé (officiellement) par Wong Jing, nabab de Hong Kong, ce film est un cas à part pour une simple raison : à l'origine, il devait avoir une suite qui, à cause du faible score d'entrées, ne sera jamais lancée. Mais il n'empêche que nous avons là une histoire qui met encore en avant le charisme de Jet Lee, embringué dans une aventure matinée d'héroïc fantasy à la sauce chinoise (pouvoir, techniques secrètes et kung fu). Bon, c'est vrai que ça part un peu dans tous les sens, avec des personnages secondaires à ne plus savoir qu'en faire, mais la chorégraphie, assurée ici par Samo Hung, est de haute volée et les exploits succèdent aux exploits. En plus, il y a même



quelques boules d'énergie à la sauce Dragon Ball. L'intrigue brasse les thèmes classiques de la vengeance et de l'initiation du héros, à la recherche de son héritage...

Année : 1994  
Réalisation : Wong Jin  
Acteurs : Jet Lee, Samo Hung, Chingmy Yau...  
Chorégraphie : Samo Hung



Perfect Blue

Il n'y a pas énormément de films d'animation dans la collection, mais les deux présents ne sont pas des titres mineurs. Cette édition de Perfect Blue en version originale sous-titrée est vraiment de bonne facture, et si vous n'avez pas de DVD et que la version en VF vous rebute, cette K7 est pour vous !

Année : 1997  
Réalisateur : Satoshi Kon  
Character Designer : Satoshi Kon, Hideki Hamasu.



THE BLADE



Ce film de 95 est l'un des plus sombres de la filmographie de Tsui Hark, mais aussi l'un des plus marquants. D'une très grande densité de scénario, ce film de sabre revisite l'histoire du sabreur manchot, autre figure du cinéma de genre hong kongais. Dans une ville inconnue, à une époque indéterminée, un homme cherche à venger la mort de son père. Sous l'apparence d'une intrigue simple se cache un des monuments de l'histoire du cinéma de ces dernières années. Violent, baroque et déstabilisant, *The Blade* prouve encore, s'il en était besoin, le talent de Tsui Hark. Vous ne pourrez pas oublier le combat de fin. Et puis le montage et la réalisation sont d'une telle inventivité...

Année : 1995  
Réalisation : Tsui Hark  
Acteurs : Chiu Man Chuk, Hung Yan Yan  
Chorégraphie des combats : Yuen Bun

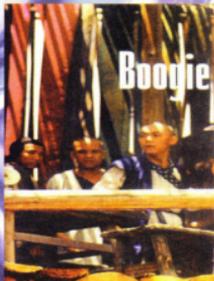
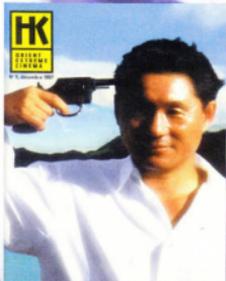
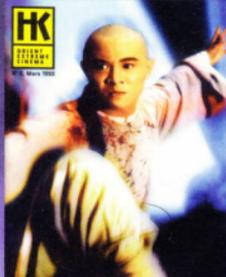


Avec plus de cent films à son actif et 14 numéros d'une revue qui risque bien de devenir objet de collection dans quelque temps, la ligne HK (magazine et vidéo) a atteint en grande partie ses objectifs : faire connaître le cinéma asiatique, en particulier de genre, au grand public. Ses fondateurs ont ainsi participé au mouvement de reconnaissance de ce cinéma, à leur niveau et à leur façon. Pensez qu'il y a quelques années à peine, les noms de Jet Lee, Yuen Wo Ping ou Michelle Yeoh étaient quasiment inconnus dans nos contrées. Aujourd'hui, de plus en plus de spectateurs connaissent la fonction de chorégraphe dans un film d'action, et les grosses productions américaines se sont découvert un amour immodéré pour les câbles. Car il n'y a plus beaucoup de ces superproductions calibrées qui échappent à cette règle depuis qu'un certain Matrix est sorti sur les écrans, un certain Matrix et ses combats de kung fu orchestré par l'un des plus grands chorégraphes à l'heure actuelle. Aujourd'hui, c'est Tigre et Dragon qui enfonce le clou, mais dans un registre complètement chinois, se réclamant du cinéma d'arts martiaux et de sabre. Ces deux réussites du cinéma d'action occidentale ne doivent pas pour autant masquer la source d'où elles tiennent leur réussite... et cette source est remplie à ras bord. La collection HK nous donne un bon aperçu de cette richesse à travers leur catalogue, qui va aussi bien de l'intégrale Godzilla à la série des II Était une fois en Chine, en passant par quelques animés comme Perfect Blue ou Ghost in the Shell. Autant de VHS qui à l'heure où le DVD s'impose, n'en gardent pas moins toute leur valeur : en général de bons films, d'une qualité très bonne compte tenu de leur provenance, et accompagnés

de très belles jaquettes cartonnées (un peu fragiles) au visuel soigné. Le contenu est du même tonneau, avec de nombreuses bandes-annonces à chaque fois plus alléchantes les unes que les autres (il faut dire que leur montage est fait pour). Beaucoup de styles de film sont ici représentés, recouvrant pas moins d'une vingtaine d'années de cinéma, principalement hongkongais, mais avec quelques titres japonais comme certains Kitano en plus des animés et de Godzilla. La gros du morceau est tout de même constitué par les films de kung fu, de chevalerie et autres fantaisies tenant de ces deux genres mêlés de fantastique. Le polar a également ses représentants (John Woo, Kirk Wong...) mais je ne l'aborderai pas dans ces pages. Les vidéos sont structurées en collections, soit d'ordre thématique (Polar Hong Kong, Fantasy, Super Héros, Gouls and Ghosts...), soit au nom du réalisateur ou acteur à qui elle est consacrée (Jet Lee, Tsui Hark, Jackie Chan, Samo Hung...). Pour ceux qui désirent aller plus avant dans la découverte de ce cinéma, il y a la revue qui ne s'apparente pas du tout à un catalogue de vente avec, au contraire, de longs articles ou dossier agréables à lire et riches d'enseignements, si ce n'est de renseignements. Et puis l'aspect visuel n'est pas en reste non plus, et les photos sont des plus belles, notamment celles retouchées par ordinateur, avec des effets de flou... Franchement, si jamais vous passez à côté d'un des numéros de HK Magazine, ne loupez pas l'occasion d'en acquérir un car c'est un investissement. Aujourd'hui, l'équipe de HK prépare la sortie de son catalogue DVD, et nous ne manquerons pas de vous tenir au courant de son actualité.



## LE MAG



Voici quelques couvertures de numéros de HK Magazine. Comme vous pouvez le constater, leur aspect laisse présager d'un contenu alléchant. Esthétiques sans trop en faire, ces couvertures feront le bonheur de tout amateur de belles images. D'un format assez grand, le magazine est composé d'une centaine de pages pleines de contenu. L'équilibre entre les images et le texte est bien dosé, pour une plus grande clarté de lecture. Les sujets abordés sont ici plus variés que la collection, et l'on y parle régulièrement d'animé (ne pas manquer le dialogue rapporté entre Miyazaki et Kurosawa, ainsi que le dossier sur l'animation japonaise) et de cinéma de genre japonais. dommage que la collection vidéo ne soit pas à l'aventure avec seulement un film de samouraï et deux animés. Mais pour qui veut non seulement apprendre mais aussi réfléchir sur le cinéma de genre asiatique, il n'y a pas meilleur outil d'initiation.



Je n'ai pas la place et le temps de vous en parler en détail, mais la collection Kaiju Eiga vaut aussi le détour. Les amoureux de gros monstres apocalyptiques seront aux anges en redécouvrant ces films qui couvrent plus de 30 ans de cinéma. VOST et bonne qualité de l'image sont au RDV. Pour les autres, si vous voulez un bon aperçu de ces figures mythiques au Japon que sont les grands monstres, il n'y a pas meilleure initiation. Mais ne cherchez pas les super effets digitaux et images de synthèse, car la patte de ces films est constituée par le travail de la photo et des maquettes, afin de donner l'impression de grandeur. Aux sources du cinéma fantastique pour des sommets de plaisir.

## DRUNKEN MASTER 2



Un des meilleurs Jackie Chan, toutes catégories confondues, si ce n'est le meilleur ! Il reprend ici le rôle de Wong Fei Hung après plus dix ans. En effet, *Drunken Master* premier du nom (réalisé par Yuen Wo Ping) est le film qui avait vraiment lancé sa carrière ainsi que son style à la fin des années 70. On est loin ici du ton de la saga de Tsui Hark et c'est bien entendu dans le registre de la Kung Fu Comedy que s'illustre encore une fois Jackie Chan. Ce film est une référence à ne pas manquer : on hurle de rire pour ensuite s'estomaquer devant les chorégraphies et la représentation de la boxe de l'homme ivre par J. Chan. Une source d'inspiration évidente pour le personnage de Lei Wu Long dans la série des Tekken.

Année : 1994

Réalisation : Liu Chia Liang

Acteurs : Jackie Chan, Anita Mui, Ti Ling...

Chorégraphie : Liu Chia Liang, J. Chan

# INTERVIEW DE DAVID MARTINEZ

**Voici une interview de David Martinez, rédacteur en chef de feu HK Magazine, qui a bien voulu nous faire de part de quelques réflexions sur l'actualité du cinéma asiatique et ses figures marquantes du moment.**

**Q : Bonjour, peux-tu nous indiquer quel a été ton parcours jusqu'à la création de HK Magazine ?**

**D. Martinez :** J'ai commencé par faire un fanzine, et puis comme j'avais envie de travailler dans la presse cinéma, j'ai écrit pour des magazines comme le Cinéphage (qui n'existe plus), j'ai pigé un peu partout dans des journaux spécialisés comme Mad Movies et aussi quelques piges télé à Libération.

**Q : Comment on es-tu venu à co-créer la revue HK ?**

**D. Martinez :** On avait le projet, avec mon ami Julien Carbon, de créer une revue spécialisée sur le cinéma asiatique, à une époque où l'animation commençait à prendre son essor et où le cinéma de genre n'était pas très connu du grand public en Occident. C'était aussi le moment de l'explosion de gens comme J. Woo et Tsui Hark, le moment où Hong Kong était à son top. Parallèlement, Christophe Gans (réalisateur du Pacte des Loups), qui était de nos amis, était en train de tourner *Crying Freeman* et il avait envie de lancer une collection vidéo sur le cinéma de genre asiatique, en collaboration avec le producteur/distributeur Samuel Haddida. Ils ont donc mis sur pied cette collection et nous ont proposé de venir les rejoindre pour créer, à l'intérieur de cette structure, notre magazine. Voilà comment sont nés, en parallèle, la collection HK et le magazine. Ensuite, Julien Carbon est très vite parti travailler à Hong Kong, où il est devenu un scénariste relativement coté, puisqu'il travaille sur certains gros projets comme *Black Mask 2* par exemple. Nous avons continué HK avec C. Gans pour développer la collection et atteindre aujourd'hui près d'une centaine de titres en VHS.

**Q : Et le magazine ?**

**D. Martinez :** Il compte 14 numéros en tout. Au départ, c'était plus un objet de luxe pour introduire ce ciné-

ma auprès des gens et je pense que l'objectif a été atteint. Comme ça restait dans une niche, nous avons décidé d'arrêter le magazine, et puis avec le passage de pas mal d'acteurs et de réalisateurs aux États-Unis, le cinéma asiatique est devenu «mainstream». Aujourd'hui ce n'est plus un truc d'initiés, tout le monde voit des films de HK, des films japonais, avec le jeu vidéo et le développement de toute cette sous-culture asiatique qui y participe... c'est pourquoi nous avons décidé d'arrêter le magazine et de nous concentrer sur l'édition de DVD avec un mini-magazine spécialisé.

**Q : En quoi le cinéma de genre HK se différencie-t-il du cinéma de genre occidental, en particulier américain ?**

**D. Martinez :** Hong Kong reste un lieu de cinéma vraiment particulier. C'est un endroit des plus riches en termes de cinéma. Il arrosait toute l'Asie du Sud-Est de ses productions, ce qui permettait de faire beaucoup de films tout en gardant une identité très forte. Cet Hollywood asiatique avait ses propres codes, son histoire, son système de production, ses genres comme le film de chevalerie, le film de kung fu, qu'on pourrait comparer au western américain... des choses comme ça, très très fortes. Et puis Hong Kong est si petit que tout le monde se connaît, il y a un rythme si frénétique, une rapidité d'exécution, de production, de diffusion... qu'à Hollywood on ne pourrait pas tenir ! Les réalisateurs hong-kongais se permettent donc plus de choses et leur cinéma s'en trouve moins formaté, plus déviant, étrange pour le spectateur occidental... avec des costumes, des gens qui volent... un peu difficile à comprendre au début, et c'est ce qui faisait un peu le charme de ce cinéma, ça allait plus loin, c'était plus trivial et en même temps plus foisonnant.

**Q : Qu'as-tu pensé de Tigre et Dragon ?**

**D. Martinez :** Parce que c'est réalisé par Ang Lee, un auteur qui n'a pas une vision purement commerciale, Tigre et Dragon est un produit qui se veut très honnête par rapport au cinéma asiatique, à la culture chinoise, par rapport du cinéma de sabre, mais ça reste quand même un film formaté pour le public occidental. C'est un film

très sage qui prend le temps de raconter son histoire parce qu'il va à la vitesse du public auquel il est destiné, pour ne pas aller trop vite et le perdre. Aujourd'hui, il a fait un million et demi d'entrées en France, ce qui est gigantesque et permet à des gens qui ne seraient jamais allés voir un film de sabre de découvrir cet univers et d'y prendre plaisir. En cela, c'est un film intéressant. Maintenant, mon appréciation personnelle est que c'est un mauvais film parce qu'Ang Lee est un mauvais cinéaste. Le film est mal raconté et sur ce plan, il y a de grosses erreurs, il perd le fil de son histoire à trop vouloir en raconter. Les combats sont magnifiquement chorégraphiés par Yuen Wo Ping, mais massacrés par la mise en scène qui est plate et statique. la bande-son qui est molle... En termes technique, il est bien en dessous de très grands films de Hong Kong comme Zu ou l'Auberge du Dragon... L'auberge du Dragon est un film dans le même registre et qui avec dix fois moins d'argent parvient à un résultat dix fois plus magnifique et stimulant. Maintenant, si c'est grâce à Tigre et Dragon que les gens auront envie de voir les vrais films de Hong Kong, ceux qui en ont les qualités intrinsèques, et bien je trouve que c'est formidable qu'un film comme ça existe.

**Q : Que penses-tu de Jet Lee et de son travail en Occident ?**

**D. Martinez :** C'est un peu la même chose. Jet Lee a été un acteur magnifique parce que bourré de charisme, d'une souplesse et d'une telle virtuosité physique... Là où Bruce Lee était très animal et violent, là où Jackie Chan fait dans la cascade et le cirque, Jet Lee a apporté une espèce de grâce, de noblesse, au cinéma d'arts martiaux. Et puis on le transporte dans le cinéma américain et on lui fait faire n'importe quoi avec des effets spéciaux à Romeo doit Mourir : c'est exactement tout ce qu'il peut y avoir de pire dans le cinéma américain. On dévalue cet acteur, on lui enlève tout charisme parce qu'il est habillé n'importe comment, parce qu'on lui fait jouer n'importe quoi. On le met dans des situations grotesques, dans un scénario invraisemblable et ridicule, et on lui fait faire des arts martiaux

avec des effets spéciaux si voyant que nous n'avons même plus l'impression de voir des arts martiaux, alors qu'à Hong Kong la prouesse physique était un des moteurs de ce cinéma ! Aujourd'hui, Cameron Diaz peut faire la même chose dans *Drôles de Dames*, alors pourquoi amener Jet Lee ?

**Q : Et Yuen Wo Ping, le chorégraphe de Tigre et Dragon, de Matrix... ?**  
**D. Martinez :** C'est un des plus grands chorégraphes du cinéma de Hong Kong, simplement parce qu'au départ, il n'avait pas de style ! Alors que la grande majorité des chorégraphes viennent de l'Opéra de Pékin (le cirque) où ils ont appris les arts martiaux dans le cadre de leur enseignement général. Yuen Wo Ping, lui, vient directement des arts martiaux, il fait partie d'une très grande famille avec de nombreux frères et demi-frères, tous chorégraphes. Ne possédant pas de style particulier au départ, il a emprunté un peu à tout le monde, et du coup c'est lui qui s'est le mieux adapté aux exigences du cinéma parce qu'il était capable de s'adapter au style des metteurs en scène, de rentrer dans leur univers. C'est sans doute pourquoi il est celui qui réussit le mieux aujourd'hui à Hollywood en tant que chorégraphe. Il est capable de s'adapter à l'univers des frères Wachowski, de passer ensuite à Ang Lee... Il est en quelque sorte un ambassadeur des arts martiaux chinois dans le cinéma hollywoodien.

**Q : Cite-nous trois films de genre à conseiller à nos lecteurs.**

**D. Martinez :** L'Auberge Du Dragon, *The Blade* et la saga des *Itai* une fois en Chine (6 épisodes).

**Q : Trois Animes ?**

**D. Martinez :** Mononoke Hime, Ghost in the Shell et Memories, en particulier le sketch Magnetic Rose.

**Q : Enfin, comment s'annonce le Pacte des Loups, de Gans ?**

**D. Martinez :** Très bien ! Mieux que *Crying Freeman* qui était déjà bien. Ce film risque d'être une révolution en France...

# BURONIKENSHIN

Je suis très heureux de voir que vous avez apprécié mon dossier sur Escallowne dans le dernier numéro. Car même si ma connaissance en matière de japanim' est assez limitée, il y a quand même deux-trois trucs que je connais bien et dont je rêve de vous parler. Puisque le dernier numéro vous présentait ma série animée préférée, on va passer à mon mangas culte (avec Dragon Ball Z, cela va de soit) : Buronikenshin. J'adore Kenshin et c'est donc un plaisir pour moi de vous parler de ce que je considère comme le manga le plus réussi à ce jour - tant au niveau de l'histoire que de l'esthétique, sans oublier le charme et la personnalité des différents protagonistes qui y évoluent. Si vous ne connaissez pas encore ou si, tout comme moi, vous kiffez à mort, un seul conseil, lisez les pages qui suivent afin de vous faire plaisir !

Jay



UNE IMAGE QUI PROUVE TOUTS LES TALENTS DE NOTRE EXPERT EN SABLE À L'ÈRE MEIJI.

Kenshin. Cela fait un bout de temps que ce jeune samouraï balafre fait des siennes et des adeptes, un peu partout dans le monde. Notre jeune héros a, il faut le dire, contrairement à la plupart des personnages principaux, une véritable existence, un esprit, un passé et une psychologie des plus travaillées. \* Mais pour mieux comprendre l'histoire hallucinante de cette « victime » du système, je vous invite à lire les lignes qui vont suivre et qui vont, bien entendu, vous apprendre tout ce qu'il faut savoir sur ce personnage mais aussi sur le manga, son créateur et sur l'esprit « de reproduction historique », fortement affirmé à travers les nombreuses références mais aussi parce que ce mangas est tiré de faits réels et historiques. Mais avant de s'enfoncer dans toutes ces explications, découvrons qui est KENSHIN ?

#### Shinta Hitoriki

De son vrai nom, Shinta Hitoriki, ses parents sont morts suite à une épidémie de choléra. Il a alors été recueilli dans un village voisin, où des gens serviables l'ont éduqué. Jusqu'au jour où des troupes de bandits sont arrivées dans son village et ont tout dévasté. Il échappa à la mort de justesse grâce au sacrifice de sa mère adoptive, mais aussi et surtout grâce à la lame de Hiko Seijuro, un redoutable



EN OUL... NOTRE HÉR SAHOURAI À ÉGALMENT EN LE DROIT À UN JEU SUR PLAYSTATION (ENI-RPG/MI-BASTON). SI LE SŌJŌ NE LAISSE PAS UN SOUVENIR IMPARRISSABLE, DISONS QU'IL SAURA COMBLER LES FANS DU MANGA ET DE KENSHIN.

samouraï. À partir de ce jour marquant (Shinta à quand même vu l'intégralité de ses semblables se faire tuer dans d'atroces conditions), Shinta a été recueilli par Hiko, qui est d'ailleurs devenu son maître d'armes et son « père spirituel ». Ce dernier lui a d'ailleurs donné le nom de Kenshin. Après quelques années d'entraînement, de sacrifices mais aussi d'enseignements, Kenshin est devenu un adolescent. Mais contrairement à la plupart des garçons de son âge, il développe un



你的死是绝对的！

LA POSITION DE BAITŌ OU LA TECHNIQUE SECRÈTE DE KENSHIN, QUI L'A APPRISSE AVEC L'ART DE HITEN MITSUBURUGI.



MISAO, UN PERSONNAGE QUI A ÉTÉ CRÉÉ À PARTIR DE MAI SHIRANUI DE GAROU DENSETSU.

incroyable pouvoir et surtout une maturité hors normes. Il est également tourmenté par son passé et un peu perturbé sur le plan psychologique. Est arrivé le temps pour lui de réaliser son rêve le plus cher : instaurer une nouvelle ère de paix en se battant pour la justice et en défendant les faibles et les opprimés. Lorsque Kenshin décide de parler de son vœu à son maître, ce dernier est réticent et lui apprend qu'il le forme pour des buts précis et qu'il n'a pas de temps à perdre avec le peuple. Les deux «hommes» se fâchent et Kenshin décide de quitter cette vie. Il part donc, en ayant bien présent à l'esprit son rêve de paix. Sur sa route, il fait la connaissance de deux hommes, Katsura Kogoro et Takasugi Shinsaku. Ces deux personnages font partie des dirigeants de «The Kihetai», une organisation de rebelles qui se bat contre l'oppression d'Édo, pour des raisons politiques.

Kenshin, encore jeune et influençable, les rejoint et s'entraîne sous leur tutelle afin de faire partie des «The Kihetai». Après un certain nombre d'événements (trop longs à expliquer), notre jeune Kenshin grandit et il fait désormais partie des Choshu Ishinshishi, un groupe d'assassins destinés à agir dans l'ombre. Une nuit, Kagoro lui demande s'il a déjà tué quelqu'un. Kenshin répond négativement. Son instructeur ruse alors, et lui demande s'il serait CAPABLE de tuer. Le jeune homme, ne se doutant pas de son futur, répond que

si c'est pour parvenir à instaurer une nouvelle ère de paix, il serait effectivement capable de donner la mort. C'est alors qu'on lui confie son premier «contrat», avec la promesse de restaurer une ère de paix. Il doit tuer Shigekura Jubei, l'administrateur de Kyoto. Lorsqu'il se retrouve en face de l'homme, ses années d'expérience lui servent et il ne perd pas de temps : en moins de quelques secondes, il se débarrasse de l'homme et d'un de ses gardes du corps. Il se retrouve alors face à Akira Kiyosato, un jeune samouraï sans expérience, tétanisé par le meurtre de celui qu'il devait protéger. Après quelques échanges, Kenshin parvient à le tuer. Malheureusement, cet acte va sceller à jamais son destin, et l'image de la mort de cet homme le hantera toute sa vie. De plus, son action lui vaudra une marque physique : une balafre sur la joue gauche.

#### Battosai, l'assassin

À partir de ce jour, Kenshin devient Battosai, un assassin redouté qui tue des gens haut placés dans le gouvernement d'Édo. Un jour, alors qu'il est en train de boire, une jeune femme s'assoit derrière lui et se fait embaïter par des ninjas. Il intervient et poursuit son combat à l'extérieur : il se débarrasse sans aucun problème de ses opposants, mais toutefois en envoyant du sang sur la jeune personne. Pas terrible comme approche... Pourtant, les deux personnages sont

#### Aoshi Shinomori

Aoshi est l'okashira du groupe Oniwaban Shû, ou le chef de ce groupe, défenseur du shogun.

Son destin l'obligeait donc à rencontrer Kenshin un jour, vu que notre héros est diamétralement opposé. C'est un personnage qui évolue peu mais qui pourtant constitue l'un des plus intéressants du manga. Il est froid, impassible, secret. Il ne montre jamais ses sentiments, et ne vit que dans l'espoir d'affronter Kenshin et d'améliorer ses techniques de combat. En bref, c'est un adversaire redoutable, qui opposera une sacrée résistance à Kenshin. Pour la suite, je ne vous dis rien, vous n'avez qu'à acheter la série.

Sachez simplement qu'Aoshi, sous ses airs méchants, a un cœur d'or, toujours prêt à défendre les siens. Il aime secrètement Misao, mais ne l'avouera jamais. Un personnage vraiment intéressant, d'autant plus qu'il est sombre, ténébreux mais aussi et surtout hyper classe.



#### SHINJI «KENSIN HIMURA» HICOKIRI / BATTOSAI HIMURA



Le personnage central de notre histoire mais aussi le plus travaillé. Intéressant ? C'est le moins que l'on puisse dire. Kenshin est le type même de héros qui démontre les deux côtés de la force. Celle du cœur et celle de la fureur. Le plus impressionnant est que «deux lui» cohabitent en permanence, et le bon - à savoir Kenshin, doit constamment se battre contre les événements extérieurs et sa nature violente, pour éviter de devenir incontrôlable.

Kenshin est un personnage puissant, magnifique, hyper classe et surtout très humain. C'est un héros assez dévoué puisqu'il est (lorsque l'on réfléchit mal) méchant. Disons qu'il se bat pour un idéal et au début de son existence (alors qu'il n'a qu'une quinzaine d'années), il deviendra un assassin hors pair, à la solde d'une puissante organisation de rebelles, s'opposant au pouvoir du Shogun. Lorsqu'il se rendra compte qu'il a été manipulé et que cette activité a brisé à jamais son existence et son psychisme, il errera en tant que vagabond afin d'échapper à des personnes TRES mal intentionnées. S'il fait le mal, il ne le veut pas. Il possède d'ailleurs dans sa période de vagabond, un sabre à lame inversée, qui ne peut en aucun cas tuer ses adversaires. C'est aussi un combattant extrêmement puissant qui maîtrise de nombreuses techniques propres aux arts du samouraï, qui plus est loyal. Il le dit lui-même : «je ne combattrai jamais un adversaire qui ne soit pas armé». Attachant, passionnant, le succès du manga est en partie dû à son charisme, assez particulier.

## Kaoru Kamiya

Comme dans tous les mangas, notre héros vivra une histoire d'amour. Et il se trouve que la femme en question est Kaoru. Simple jeune fille (elle n'a pas loin de 12 ans de moins que lui) lors de leur rencontre. Elle a pris le relève de son père et est désormais maître adjoint du dojo de l'esprit vivant Kamiya. Attachante, drôle, passionnée, jalouse, Kaoru a tous les attributs d'une femme forte en apparence, mais faible dès qu'il s'agit de son cœur. Volcanique, elle est très attendrissante et n'hésite pas à déclarer ses véritables sentiments pour Kenshin. Elle l'aime, c'est certain, et lors d'un passage au cours duquel notre héros s'en ira, elle aura du mal à s'en remettre. Mais, à défaut de tout vous révéler, je vous rassure : ils se retrouveront car Kenshin est lui aussi épris de la jeune femme.

D'un point de vue physique, Kaoru est une superbe fille - elle a tout ce qu'il faut où il faut (si je puis me permettre) et s'habille souvent de la meilleure façon qui soit. Bref, Kaoru est un personnage vivant qui à coup sûr vous plaira.



UN BAISER QUI EN DIT LONG SUR LA NATURE DES RELATIONS ENTRE KAORU ET KENSHIN.

voûté à se rencontrer. La jeune fille en question se nomme Tomoe. Et après quelques paroles, Battousai décide de la cacher afin de la protéger.

À force de tuer des personnes d'Edo, le groupe Ishinshishi finit par se faire repérer par le shogun et sa troupe de «police» - les shinsengumi. Une nuit, ils décident d'ailleurs d'attaquer les rebelles. Ils sont 3000. Cela vaudra 400 victimes chez les assassins contre 60 pour les shinsengumi. Le massacre est conséquent et scellera la rencontre de Kenshin avec Saïto Hajime, dès lors capitaine de sa section.

Les Ishinshishi presque tous morts, Kagoro décide de calmer le jeu et officialise l'union de Battousai et de Tomoe. Notre héros épouse alors la jeune femme, qui a quand même trois ans de plus que lui (15 et 18).

Afin que personne ne le trouve, il quitte Kyoto pour aller vivre dans une petite ferme où il cultive à longueur de journée. Lorsque les Kithetai ont besoin de lui, ils envoient un messager.

Alors qu'il remonte sur Kyoto, notre héros et son escorte se retrouvent aux prises avec un groupe de ninjas de Tokugawa qui se font appeler The Yaminobu.

Il rentre en leur échappant, et c'est alors que le couple se confie ses petits secrets et notamment sur leur passé, leur appartenance. Notre héros apprend alors que Tomoe fait partie de la famille royale d'Edo et que son ex-fiancé s'appelait Akira Kiyosato... La nouvelle choque notre héros et le hante. Il décide alors d'aller à Kyoto. Pendant ce temps, Tomoe rencontre les ninjas de Yaminobu (je ne vous dis pas pourquoi, vous n'aurez qu'à comprendre vous-mêmes). Ceux-ci par chantage prétendent qu'ils la tueraient si elle ne leur sert pas d'appât pour amener Battousai (en gros). Notre héros, lorsqu'il reçoit la lettre, au péril de sa vie, n'hésite pas à revenir et à traverser la forêt, où bien entendu les ninjas lui ont tendu un piège mortel.

Après deux combats, Battô est sur le seuil de la mort. Il rencontre alors le leader des Yaminobu. Un combat violent avec un Battousai épuisé, aveugle et blessé à mort, débute alors. Pour sauver son mari, Tomoe s'interpose entre les deux hommes. Malheureusement, Battousai, victime de sa vision, ne remarque pas l'arrivée imprévue de celle qu'il aime et il le tue par accident (he vous inquiétez pas, il ne loupe pas non plus le ninja).

Voici le triste et funeste destin de notre héros. Et le pire est que tout ce que je viens de vous dire n'est que la pré-série Kenshin - le vagabond, que vous pouvez trouver dans tous les magasins !

C'est ce que l'on appelle une DAV, qui présente l'avant manga.

Pour ce qui est des détails techniques et de mon appréciation sur la série de DAV, veuillez consulter la partie DAV en fin de dossier. Pour le reste, continuez ici.

Le premier DAV s'arrête donc là. La suite raconte l'instauration de l'ère Meiji, le renversement de Edo - la victoire de Kenshin et des siens. Seulement, notre homme, gravement attristé, décide de devenir un vagabond afin d'échapper à son funeste destin et sa réputation de «meilleur tueur». C'est ainsi que commence l'époque «Kenshin - le vagabond».



UNE FOIS DE PLUS, ON NE PEUT RIEN DIRE SUR CETTE IMAGE, SI CE N'EST QUE KENSHIN ET KAORU FORMENT UN COUPLE PARFAIT.



**SANS COMMENTAIRE... C'EST BEAU, C'EST TOUCHANT, C'EST SENSIBLE - BREF C'EST GRAND !**

#### Kenshin : le vagabond

Le commencement du manga, tel que tout le monde le connaît. Celui qui est édité par Glénat, en gros.

Si les Japonais ont la chance d'avoir eu la série complète, nous autres petits Français devront encore attendre pour connaître l'issue du destin de Kenshin. Moi, je la connais, mais je ne dirai rien... na na nère. Après cette réflexion qui prouve l'étendue de ma maturité, revenons-en à l'histoire de notre héros. Car si vous voulez connaître mes impressions sur le manga papier, je vous invite à vous reporter à la section mangas à la fin du dossier: Tokyo, 1878. Kenshin Himura, arrive à Tokyo et est de suite agressé par une jeune, jolie et pétillante jeune fille, qui l'appelle Battosai (en version française). Il lui explique qu'il ne comprend pas et qu'il n'est qu'un simple vagabond. Elle s'excuse en expliquant qu'un assassin répandant au nom de Battosai est en train de terroriser la ville. Kenshin, interloqué (vu que c'est lui Battosai, c'est bien vous suivez...), va donc tenter de tirer les choses au clair. Commence alors pour lui une enquête qui lui permettra de rencontrer ses futurs amis... si, vous le voulez. Bien, vu le nombre de pages qui sont allouées au dossier, je ne peux me permettre de tout vous raconter. On va donc opter pour le système «entre les lignes». En gros, dans les 10 premiers volumes de cette magnifique série, Kenshin rencontrera d'abord Kaoru (sa future compagne), puis Yahiko (un jeune garçon issu de la dernière caste de samouraïs) qu'il délivrera des mains d'un groupe de yakuza. Fera suite son combat avec Sanosuké Sagara, qui deviendra son meilleur ami. Kenshin devra ensuite retrouver le faux Battosai (qui s'appelle en fait Jiné Udô). Puis ils devront faire face à Dniwaban shô, un groupe de ninjas qui protège le Shogun, dirigé par Aoshi Shinomori (un des personnages clés du manga). Ils rencontreront Megumi et après un combat impitoyable contre Aoshi, il se passera un événement (dont je ne vous parlerai pas, bien évidemment). Puis Raijita Isurugi se mettra en travers de leur route. Après des

rentrouilles avec Saito Hajime, il apprendra qu'un assassin a pris sa relève et cherche à prendre le contrôle du Japon. Son nom : Makoto Sishio. Son réel but est de réveiller le Battosai qui sommeille en Kenshin. Pour éviter que ses amis ne soient attaqués et sur les conseils de Saito (devenu son «ami»), il part pour Kyoto, seul, afin de régler ses comptes avec ce nouvel adversaire. Sur sa route, il rencontre Misao, une jeune fille qui a un rapport avec Dniwaban Shô. Elle deviendra sa compagne de route. Visiblement, Kenshin attire beaucoup de monde (en bien ou en mal). Saito, Yahiko et Kaoru, Sanosuké, mais aussi les hommes de Sishio et Aoshi, auront la même réaction : retrouver Kenshin à Kyoto. Là, les attendent Sishio et sa «garde personnelle»... Pour la suite, je ne peux rien vous révéler - c'est trop bon.

#### Pour conclure...

Voilà en quelques lignes, la façon la plus juste de résumer le manga, ou tout du moins les premiers exemplaires.

Je suis finalement content de m'en être arrêté là car 1) cela a dû vous donner envie de savoir la suite, 2) vous vous posez une tonne de questions et 3) j'aurai gagné mon pari, à savoir vous intéresser à ce manga exceptionnel qu'est Kenshin : le vagabond.

J'espère que le dossier du mois dernier vous a sensibilisé au pouvoir Escalflowne... Mon but, avec ce nouveau petit dossier (que la plupart des fans trouveront incomplet - c'est voulu... pas d'inquiétude), est de vous faire connaître et apprécier absolument cette série, qui est vraiment (avis perso) la meilleure qui ait été réalisée en la matière. Les fans de jeux vidéo et surtout de RPGs exulteront... ça tombe bien remarquez, il n'y a qu'à eux qui lisent Gameplay RPG !

Jay



**SÂJIRÛ SETA, LE BRAS DROIT DE MAKOTO SISHIO, UN REDOUTABLE ADVERSAIRE. NE VOUS FIEZ PAS À SON APPARENCE DE JEUNE HOMME SOURIAN, IL NE RESSENT AUCUN SENTIMENT...**



**CONTRAIREMENT À CE QUE BEAUCOUP ONT DÉCLARÉ, LA SÉRIE ANIMÉE NIPPONE EST DE QUALITÉ ÉQUIVALENTE AU MANGA.**



## LE SAVIEZ-VOUS ?



**Outre la série animée, les mangas et la série d'OAV, un film a été pondu sur Kenshin. D'une qualité navrante, on pourra au moins reconnaître une bonne intention. Malgré ce qu'on m'a dit, j'aimerais quand même bien le voir... Si l'un d'entre vous a la chance de le posséder, de grâce, pensez à votre pauvre serviteur !**

# KENSHIN : LE VAGABOND - LE MANGA



Je ne savais pas vraiment par où commencer. Mais nous allons faire simple : que vaut vraiment la série de mangas, comptant la deuxième période de vie de Kenshin Himura ?

**EXCEPTIONNELLE.** Je ne vois que ce mot. Grand fan de Dragon Ball, j'ai rarement retrouvé autant de passion et d'émotion avec un simple petit bouquin noir & blanc de 185 p. !

Nobuhiro Watsuki est un génie, et le succès que remporte sa série est une excellente façon de le démontrer. Car si Kenshin s'apparente à un petit bijou en matière d'esthétisme, de combat mais aussi d'humour - il pousse une réflexion sur l'époque, le tout en respectant scrupuleusement des faits historiques.

Comment faire mieux, je vous le demande... ?

Si on commence par le début, disons que l'histoire est riche, passionnante et avec des scènes de baston d'une rare intensité. De plus, tout y est dans les doses. On ne s'emmerde pas une seule seconde. Les phases de combat s'enchaînent avec facilité, tout en laissant une bonne part d'histoire proprement dite entre les personnages, leurs relations, une notion de passé très présent et des phases d'humour typiquement japonaises avec les personnages en SD. Que dire de plus ? Le trait est fin et l'utilisation du contraste arrive toujours au bon moment pour marquer une action particulière. On hallucine : on est sur papier et

on a pourtant l'impression d'assister à un dessin animé !

On peut également ajouter que chaque nouveau volume apporte un plus par rapport aux autres, et que l'on en apprend un peu plus à chaque nouveau chapitre sur les personnages centraux. Ces derniers sont d'ailleurs très classes et représentent à chaque fois parfaitement une idée ou une psychologie, que l'auteur a voulu mettre en avant.

Kenshin, c'est aussi le seul manga qui a été réalisé par un mec humble, qui non seulement reconnaît ses inspirations, mais explique aussi de quelle façon ont été construits ces personnages. À ce propos, les lecteurs qui ont aimé *Samurai Spirits*, la célèbre série baston 2D de SNK, s'y retrouveront.

En bref, tout ce que je peux vous conseiller, c'est de vous procurer les volumes de cette série géniale. Chacun coûte la modique somme de 50 F... vous ne regretterez pas votre achat, c'est moi qui vous le dis.

Si la série est achevée au Japon, nous autres attendons encore un bon paquet de mangas.

Nous en sommes au treizième tome. Si vous ne connaissez pas ou que vous avez envie de vous y mettre, je vous conseille donc très fortement de vous procurer l'ensemble de ce qui est sorti sous nos latitudes.



# RURONIKENSHIN : LES OAV



Maintenant que nous avons fait le tour de l'histoire et du manga, nous allons évoquer le meilleur et surtout le plus dark de tout ce qui touche à Kenshin : la série d'OAV. Vous qui êtes fans de mangas et de japonim', n'êtes pas sans savoir ce qu'est une OAV... Dans le cas de Kenshin, on peut parler de rétrospective.

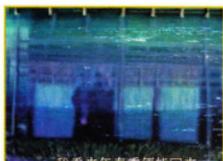
Le premier nous le présente à l'aube de sa vie, mais aussi son identité de Battousai. Son histoire d'amour avec Tomoe. La série continue à la suite de cette histoire, en faisant intervenir les personnages du manga, ou notre fier Battousai redevenu Kenshin, devra affronter son passé sous la forme de Inichi, le frère de Tomoe, toujours persuadé que notre héros est un meurtrier «volontaire» de sa défunte frangine. Je ne vous en dis pas plus, en ce qui concerne cette œuvre.

Pour le reste, sachez que techniquement, les OAV de Kenshin sont extraordinaires ! On a rarement vu un tel esthétisme. C'est impressionnant ! Comme dirait le Dr Wong, les OAV sont de qualité cinématographique. Tant au niveau graphismes (les personnages, les décors, les couleurs) qu'en matière d'animation. Les batailles sont fluides et une sorte de ralenti fait apparaître les moments dramatiques. À vrai dire, on a l'impression d'être devant un véritable film. Le doublage à ce propos est un des meilleurs qu'il m'ait été donné de voir dans la japonim'. Les acteurs sont

présents et exécutent leur tâche de la meilleure façon qui soit : on a réellement l'impression de voir nos cellulosa animés parler. D'un point de vue musical, là non plus rien à dire. Les thèmes sont sublimes et s'ils ne collent pas vraiment au cinéma contemporain, ils ont la primauté de nous plonger à fond dans l'univers féodal nippon. Les mélodies correspondent parfaitement aux actions et aux événements.

En bref, les OAV de Kenshin sont de véritables bijoux - d'autant que Ton y voit et entend le «bad» Kenshin - Battousai dans toute sa splendeur. On remarque également à quel point souffre notre héros et également la violence qu'il garde en lui. On y découvre également le vrai visage du Japon, tel qu'il était à l'époque. Qu'ajouter à cela, si ce n'est que, comme pour le manga, il vous faut absolument voir ces OAVs. D'autant plus que pour une fois, elles sont réellement utiles au scénario du manga. Une grande première. Sachez que vous avez la possibilité de les trouver en K7 vidéo, mais également en format DVD. La qualité y est excellente et l'interface est vraiment sympa.

En bref, si vous ne savez pas quoi vous offrir pour les fêtes de fin d'année, n'hésitez plus : procurez-vous la collection complète des mangas de Kenshin, ainsi que les OAVs.



## LE SAVIEZ-VOUS ?

**Hiko Seijuro est le maître de Shinta Hitokiri. Sachez que c'est lui qui le baptise Kenshin. Mais savez-vous ce que signifie KENSHIN ?**  
 Ken - Sword (épée)  
 Shin - Heart (cœur)

**Kenshin, lors de sa «période» assassin, est surnommé Hitokiri Battousai. Avez-vous une idée concernant la signification de ce terme ?**

**La phrase japonaise Battou-jutsu se réfère au niveau de la vitesse de combattant à frapper plusieurs ennemis en un coup. Le surnom de Battousai se traduit alors par «le maître assassin capable d'utiliser la technique du Battou-Jutsu». Kenshin a le pouvoir de juger la psychologie de son adversaire afin de déterminer quels seront ses prochains mouvements. En utilisant son incroyable rapidité, il a la possibilité de préparer une contre-attaque avant même qu'un adversaire ne l'ait frappé...**

**Le Battou-Jutsu est une technique de l'école Hiten Mitsurugi, et la plus puissante de Kenshin. Lorsque cette technique est utilisée avec la rapidité, la précision et la puissance de Kenshin, aucun ennemi ne peut en rattraper - c'est pour cette raison qu'il est surnommé le «Battousai».**

Que vous soyez possesseur d'une Dreamcast ou d'une PlayStation, ce mois-ci, vous avez de quoi faire, avec les sorties US de Final Fantasy IX et de Skies of Arcadia, mais bon, cela ne veut pas dire que vous devez vous couper du reste du monde. Alors lâchez un petit peu votre RPG, de toute façon il va pas s'envoler, pour vous tenir au courant de ce qui sort en dehors des jeux de rôle. Ce mois-ci, c'est Jet Set Radio qui est à l'honneur, un excellent titre, qui mérite vraiment le détour. Allez, je vous laisse, moi je retourne sur Final Fantasy.

Ben



MAIS LÂCHEZ-MOI, C'EST PAS MOI !!!



LES CRS S'Y METTENT, IL NE VAUT MIEUX PAS TRAINER.



VOUS POURREZ CHOISIR VOTRE TAG.

# Jet Set Radio

VOILÀ UN JEU QUI A FAIT BEAUCOUP PARLER DE LUI LORS DE SA SORTIE AU JAPON, ET QUI RISQUE BIEN DE FAIRE UN CARTON AUSSI EN EUROPE. JE PARLE DE JET SET RADIO, LE JEU OÙ LE BUT EST DE TAGGER LES MURS DE LA VILLE SANS SE FAIRE CHOPER PAR LA POLICE, LE PARFAIT PETIT DÉLINQUANT, OUI. MAIS QU'A-T-IL DE SI SPÉCIAL EN DEHORS DE SON PRINCIPE ? VOUS LE SAUREZ AU PROCHAIN ÉPISODE... SE TROUVANT JUSTE EN DESSOUS.

Il n'y a pas que le principe qui est original, les graphismes ont un style très particulier et vraiment accrocheur. Les personnages sont modélisés en 3D, mais la texture qui leur est appliquée leur donne un aspect 2D. C'est assez spécial, je vous l'accorde, mais ça fait tout le charme du jeu. Outre les persos, Jet Set propose des décors fabuleux, chaque niveau est immense,

et le seul point que je pourrais reprocher est un léger clipping, mais il faut vraiment faire attention. La jouabilité est excellente, un bouton pour sauter, un pour accélérer et un pour tagger, voilà, trois boutons pour vraiment tout faire, grinder, faire un tag en plein saut, s'accrocher aux voitures... Vous disposez de trois persos au départ, ayant chacun leurs propres caracté-

## L'union fait la force



UN SEUL REPROCHE SUR LES TAGGEURS. LE HÉROS, SUR CE POINT-LÀ, ILS N'ONT VRAIMENT PAS ASSURÉ, MAIS À PART LUI, ILS ONT TOUT UN DESIGN ASSEZ SYMPA. POUR LES GAGNER, IL SUFFIT DE REMPORTER LES DÉFIS QU'ILS VOUS LANCENT, QUI SE DÉROULENT EN TROIS MINI-ÉPREUVES, OÙ IL SUFFIRA DE COPIER LA SÉQUENCE DE VOTRE ADVERSAIRE. VOUS ALLEZ VOIR QUE VOTRE GARAGE VA TRÈS VITE SE REMPLIR, ON EST JAMAIS DE TROP CONTRE LA POLICE.



DES SAUTS TRÈS IMPRESSIONNANTS.



POUR FAIRE DES TAGS PLUS GROS, IL FAUT UTILISER PLUSIEURS BOMBES ET RÉALISER DES SÉQUENCES.

ristiques, celles-ci se situant au niveau de l'amplitude des sauts, de la vitesse à laquelle les tags peuvent être faits et au nombre de bombes qu'ils peuvent porter. D'autres voyous viendront se joindre à votre bande, à condition de réussir les défis qu'ils vous lancent. Malheureusement, la vie de tagger est difficile, et ne croyez pas que vous serez tranquilles pour réaliser vos œuvres d'art. Ainsi, ce n'est pas seulement la police qui viendra vous mettre des bâtons dans les roues, mais aussi la mafia et même les forces militaires, qui n'hésiteront pas à utiliser des chars d'assaut et des hélicoptères pour arrêter le vandalisme. C'est un peu exagéré, mais c'est voulu, ce qui donne un côté complètement délirant au jeu. Ce dernier est assez long, et des niveaux ont été rajoutés par rapport à la version jap ; on vous propose même un éditeur de tags, afin de créer vos propres fantaisies.

Ben



VOICI VOTRE MENTOR, UN DJ EXCENTRIQUE.



ON PEUT MÊME S'ACCROCHER AUX CAISSES



ÇA, ÇA S'APPELLE UN GRIND DE FOLIE.

93%

## Le Bandicoot est de retour



Il fallait s'y attendre, Crash Bandicoot sortira bien sur Play 2, et sera peut-être converti sur X-Box et GameCube. Cette fois, le jeu sera dans un monde entièrement en 3D. Notre ami Crash a toujours une gueule délectante, et ces mimiques sont excellentes. D'autres persos seront jouables, comme sa sœur Coco. Le jeu n'en est encore qu'au début du développement, et devrait voir le jour courant 2001.

## La PlayStation n'est pas oubliée



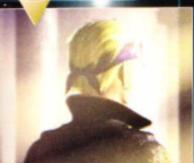
Ready 2 Rumble 2. Après une version presque achevée sur Play 2, Midway n'oublie pas les possesseurs de la première Play et le convertit donc sur cette machine. Bien sûr, le jeu sera nettement moins beau et proposera moins de boxeurs, 30 contre 33. À part ça, le soft reste sensiblement le même.



## Super Street Fighter II X



Ce titre commence à se faire vieux, et l'on nous le ressort sur Dreamcast. Cet épisode reste très limité, mais intéressant pour les collectionneurs. Tout simplement car il n'est sorti que sur 3DO, et que c'est le premier Street Fighter à proposer un système de furie. Sachez aussi que c'est dans cet épisode qu'est apparu un personnage qui est devenu une légende dans la série, j'ai nommé Gouki (Akuma en France).



C'est reparti pour deux pages d'images de RPGs qui ont marqué. Beaucoup de Square, avec Chrono Cross, Final Fantasy VIII et Final Fantasy VI, dont l'intro sur PlayStation est tout bonnement somptueuse. Vous retrouverez aussi Tales of Destiny, qui en guise de présentation nous proposait un dessin animé de grande qualité, et le plus récent Dino Crisis 2 de Capcom, avec une intro digne des plus grandes productions hollywoodiennes. Pour finir, quelques artworks, car je sais que vous adorez ça. Au fait, désolé Kyo, je n'ai toujours pas trouvé des arts hentai de Garnet.

Ben



EN ATTENDANT LE TRÈS PROMETTEUR TALES OF ETERNIA, VOICI UNE IMAGE DU DESSIN ANIMÉ SPLENDIDE SERVANT D'INTRO À TALES OF DESTINY, LE TOUT SUR UNE BELLE CHANSON DONT LES PAROLES ONT ÉTÉ AMPUTÉES POUR LA VERSION AMÉRICAINE.

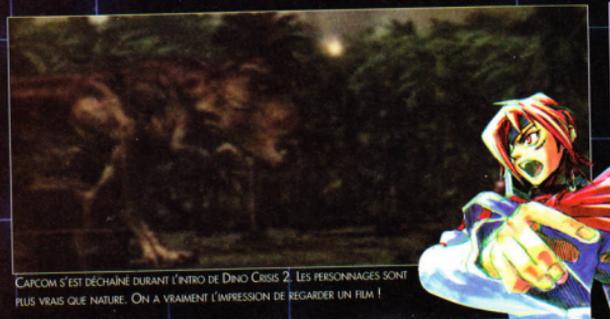


L'INTRO DE FF IX NOUS PRÉSENTE LA CARTE DU MONDE AVEC EN FOND LES DIFFÉRENTS ÉVÉNEMENTS DU JEU.



L'INTRO DE FINAL FANTASY VIII RESTE ENCORE AUJOURD'HUI L'INTRO LA PLUS BELLE JAMAIS CRÉÉE; NOUS MONTRANT UN COMBAT MAGNIFIQUE AU GUNBLADE, ET LA SUBLIME RINOA DANS DIVERSES SITUATIONS.





CAPCOM S'EST DÉCHAÎNÉ DURANT L'INTRO DE DINO CRISIS 2. LES PERSONNAGES SONT PLUS VRAIS QUE NATURE. ON A VRAIMENT L'IMPRESSION DE REGARDER UN FILM !



L'INTRO DE CHRONO CROSS EST DANS LA LIGNÉE DE SOVIAR, C'EST-À-DIRE SUPRÊME. DE PLUS, LA MUSIQUE DURANT CETTE SCÈNE EST EXCELLENTE.



# LA MYTHOLOGIE PRÉ-COLOMBIENNE

À VOIR VOS TOMBREUSES RÉACTIONS À TRAVERS LE COURRIER, ON EN JUGE QUE VOUS APPRÉCIEZ TOUT PARTICULIÈREMENT CETTE RUBRIQUE DESTINÉE AVANT TOUT AUX PAYS D'ÉTRANGER, MAIS AUSSI AUX AFICIONADOS DE MONSTRES, DE HEROS, DE DIEUX ET AUTRES REFLEXES DE LA CULTURE DES PAYS, PENDANT LES TEMPS ANCIENS. PERSONNELLEMENT, JE SUIS TOUJOURS AUSSI HEUREUX DE VOUS FAIRE PARTAGER MON SAVOIR (C'EST UN BIEN GRAND MOT, NOUS DIRONS BIENTÔT SECONDE PASSION).

C'EST AVEC PLAISIR DONC QUE NOUS ABORDERONS DE NOUVELLES LEGENDES ET DE NOUVEAUX RITES. AUJOURD'HUI, NOUS SORTIRONS DU CONTEXTE FABRIQUEL \* POUR RAPELLER À CEUX QUI N'ONT PAS ACHETÉ LES TROIS PREMIERS NUMÉROS, NOUS AVONS ENCORE AUTRES DÉTAILS LES CROYANCES DES NOROQUIES, DES JAPONAIS, MAIS AUSSI DES HINDOUCES - ET ÉVOQUER LES PRÉ-MYTHOLOGIES. ALORS OÙ'EST-CE QUE C'EST EXACTEMENT, DIZONS QUE C'EST UNE FORME DE CULTURE QUI A COMPLÈTEMENT DISPARU DE LA SURFACE DE LA TERRE, MAIS QUI EST QUAND MEME RESTÉE ENCORE DANS LA CIVILISATION. LE MEILLEUR EXEMPLE EST SANS CONTEXTE LES MYTHES PRÉ-COLOMBIENS : AZTÈQUES, MAYAS ET INCAS \* AUCUN DE PEUPLES QUI ONT VECU UN CERTAIN BOUT DE TEMPS ET QUI AVAIENT DE SOLIDES CROYANCES, QUI SONT D'AILLEURS PEU-ÊTRE À L'ORIGINE DE LA PLUPART DES NÔTRES. ÉCONNANT, NON ? JE VOUS INVITE À LES DÉCOUVRIR EN LIANT LES TROIS PAGES QUI Y SONT CONSACRÉES !

JAV, GLOBE TROCCER DES COSMOLOGIES



Avant de parler de ce qui vous intéresse, à savoir la cosmogonie et les ritus eux-mêmes, faisons un peu d'histoire afin de restituer le contexte - tant géographique qu'évo- nementiel.

Il faut savoir que l'homme a toujours eu une peur obsessionnelle de l'inconnu. C'est encore présent à notre époque - tout ce qui est différent et qui arrive sans dans certains rituels (religieuses ou autres), relève de l'étrange, du malpropre, du mal. Ses bases ont été celles du racisme et il semblerait que certaines civilisations, peut-être trop évoluées pour un genre humain pri-

naire, aient été discréditées, voire annihilées, pour avoir eu des modes de vie différents de la "masse". La preuve est flagrante lorsque l'on constate l'aveuglement et le manque de compassion évident de certaines personnes soi-disant civilisées à l'égard de croyances de pays, considérées comme "inférieures". Du je veux en venir (me voyez inquietez pas, cela à un rapport direct avec notre sujet), c'est que certains hommes, voire groupes de gens, se sont octroyé le droit de piger ce qui est bon ou pas sur la planète, soi-disant au nom de Dieu ou de l'église. C'est donc là qu'intervient nos peuples mayas, incas et aztèques - leur différence, la force de leur croyance ont effrayé les Occidentaux, venus pour les "civiliser". Vous connaissez tous la suite, les conquérants ont quand même eu le dernier mot et peu à peu, le monde s'est enté dans des doctrines bibliques souvent erronées d'ailleurs. Certains écrivains réputés d'ailleurs, dont le très fameux Paul Claudel lui, ou, le frère de Camille) ont déclaré que les dieux de l'Amérique pré-colombienne étaient "des affreux dieux du sang et des tonnerres". Les envahisseurs névins d'Espagne, les "héros" Cortez et Diaz, ont même réussi à convaincre l'église que le diable et les démons existaient. En 1500, le chroniqueur Salsazar a affirmé que Lucifer (un des noms du diable au même titre que Satan ou Belzebuth) avait jeté les bases de la religion mayaïque. Bref, les croyances pré-colombiennes dérangèrent et vont même finir par être reléguées à l'état de créatures imaginaires (pas le ton vaudrait des conquéradors), mais par là même, certains chercheurs finiront par expliquer que toutes ces créatures étaient le support d'un ordre social et politique, et étaient donc preuve d'une mythologie complexe et d'une très grande puissance. Après maints enseignements, l'église abandonnera et finira par céder à cette explication. Ouf ! le patrimoine est sauf et croyez-moi, l'église ne va pas finir par croire que j'ai une dent contre ce "système" ne s'en est pas tenu plus mal puisqu'il semblerait que certaines explications et légendes bibliques, comme le mythe de Noël, viennent directement des civilisations aztèques et mayas !

Bien entendu, on nous empêchera toujours d'avoir des preuves suffisantes pour exposer ce genre de propos, qui remettrait en cause la bonne parole.



Bon, tirons un trait, le dessus, et parlons de ce qui nous intéresse au plus haut point, les fameuses croyances.

Tout d'abord, il faut savoir qu'en fonction des régions, les cultes étaient quelque peu différents. Avant toute chose, il faut savoir que le cadre géographique se sépare en deux parties distinctes :

• La Mésomérique (Mexique, Guatemala, Honduras, Nicaragua) et l'Andine (Pérou).

Ces deux «cétones» ont donné naissance à deux types de pensées, deux «religions», deux cosmogonies, mais étrangement à peu de différences au niveau du panthéon divin : les peuples aztèques et mayas parlent le même langage que les Incas pour l'Andine. Notre but maintenant est de connaître leurs différences, mais aussi les rites qui les rapprochent. Les mythes précolombiens s'ordonnent autour de plusieurs thèmes :

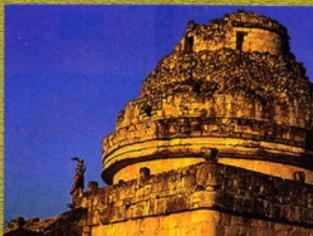
- le mythe de la création
- l'importance des panthéons ainsi que les cultes qui y sont consacrés
- le mythe de la maladie, de la mort et de la vie future

#### Au commencement

Tout le monde s'accorde (de par le monde) à essayer de trouver une explication rationnelle à la création du monde. Que ce soit le pauvre péquin qui habite en face de chez vous, les religieux ou encore les grands scientifiques, tout le monde s'est déjà posé cette question qui, il est vrai, dépasse notre propre compréhension des choses. Là où certains ont cédé à la facilité (l'évolution, le «big bang», explication un peu trop simpliste à mon goût et pourtant enseignée partout), d'autres ont cherché des traces et des preuves qu'un dieu existait. La question n'est pas de savoir si tel est le cas, mais de trouver par quel moyen les civilisations précolombiennes ont expliqué Le plus grand mystère de l'humanité.

Lorsqu'on se penche sur le problème, on se rend compte (ce qui soit par les représentations élimées ou la pierre du soleil, véritable cœd) qu'il existe une instabilité dans ce mythe de création et une dualité du dieu créateur. Chez les Mayas toltèques par exemple, le mode de croissance et l'importance vitale du maïs ont tant frappé qu'il attribue la création à Quetzalcoatl, l'homme à deux visages, explication un peu trop simpliste à mon goût et pourtant enseignée partout).

Quetzalcoatl, tiens d'ailleurs parlons en car il représente une des divinités les plus importantes chez tous les peuples de Mésomérique (Azèques compris). Il est représenté sous la forme d'une créature hybride, mi-serpent (ce qui à expliquer très facilement par le symbole de la terre et de l'air). Homme historique, il marqua son peuple par un enseignement religieux d'une spiritualité élevée, base de la culture de Nahuatl. Il est également assimilé au début du temps. Notre era est censée prendre naissance avec le Christ, est bien celle des Mésoméricains avec Quetzalcoatl.



Homme ou dieu ? On ne sait pas très bien et cela restera toujours flou dans les rites mayas et aztèques, à tel point que Acat Topiltzin (qui fut aussi avant beaucoup de prudence et de justice) lui considère comme la réincarnation de Quetzalcoatl ! Chez les Nahuas, Quetzalcoatl apparaît aussi en dieu créateur de l'humanité, à la différence près qu'il les a conçus à partir de poudre d'os mêlée à son propre sang. Les hommes de cette tribu, pour le remercier de ce sacrifice (ce vous rappelle pas un rachat du monde par le Christ avec son sang ?), ont établi une pratique rituelle qui est de se mordre le pénis en témoignage de gratitude. Heureusement, nous ne possédons pas le même genre de remerciements, j'en ai mal aux os.

Chez les Aztèques, Quetzalcoatl apparaît également, mais on retrouve un esprit du double - le grand oiseau n'est plus le seul créateur, il y a aussi Tezcatlipoca, l'un des dieux les plus puissants chez ce peuple. Il peut prendre diverses formes, il incarne à la fois le bon et le mal. On le représente souvent avec les yeux entourés par des sortes de lunettes et de grands crocs entourés de la bouche.

Néanmoins, le dieu Quetzalcoatl représente tant, qu'il est vite accepté par les Aztèques comme leur dieu le plus puissant. Précisons que les Mayas célébraient aussi Hunab, le créateur du monde (le double) et son fils Itzam, donateur de l'écriture, du code et du calendrier. Chez les Incas, le mythe de création est différent. C'est le dieu Viracocha qui créa la terre et le ciel, mais aussi les hommes, qui vivaient selon certains récits dans l'obscurité. Il semblait que ces mêmes hommes n'aient desoiés à leur créateur (on ne sait pas de quelle façon, hélas) et pour se venger provoqua alors un déluge et ne sauva qu'un homme et une femme. Viracocha créa alors des statues d'argile auxquelles il donna vie - c'est ainsi qu'il façonna les principes du peuples et de nations. Il fit alors brûler le soleil et appela le chef des Incas, Manco Capac, en lui expliquant qu'une terre «paradisiaque» existait et qu'il devait y conduire son peuple. C'est ainsi que Manco Capac obéit et mena la tribu guerrière des Incas jusqu'à l'endroit où il fonda la ville de Cuzco. Alors, pour se souvenir, il se fit adorer jusqu'à la fin de ses jours par son peuple, comme fils du Soleil.

#### Parallèles et réflexions

Dans un tel regard de plus près, impossible de ne pas penser au mythe de Noé (le déluge) mais aussi celui de Moïse, qui a fait traverser la Mer Rouge aux Israélites, dans le but de trouver une terre «paradisiaque» (promesse par Dieu lors de l'écriture des tablettes de la loi sur le Mont Sinaï - Canaan !)

Tout comme la Bible et ses «jours», les mythes aztèques et mayas relatent la possibilité qu'il y ait eu plusieurs âges. Le premier s'assemblement été celui de l'eau. On y retrouve la création et la destruction de l'homme par



Quetzalcoatl, par une inondation mondiale. Le deuxième âge se termine par une éclipse de soleil, mangé par des jaguars ?

Le troisième âge est celui du vent et de la transformation des hommes en singe (tiens tiens, ça me rappelle quelque chose, une théorie baptisée «évolution»). Le quatrième est celui de la pluie, enfin le cinquième est notre époque actuelle, marquée par les catastrophes naturelles, le déchaînement de la Nature contre ses «pollueurs».

Le mythe maya, lui, ne comptait que trois âges où apparaissait à chaque fois un cataclysme. Le quatrième ou cinquième, à l'époque la civilisation était sur le point de menacer du même sort, une pensée qui poussait à la peur du cataclysme (que l'on retrouve aussi chez les Celtes et le fameux ciel qui tombe sur la tête) et qui s'est traduite



par des rituels souvent sanglants et des sacrifices pour plaire au dieu à rester conciliants.

Ainsi, dans le rituel toltèque, le sang est offert en cas de pluis ou de sécheresse trop importantes. Ainsi, un peu plus cruel) pour mériter le dieu Tonahuitl d'éclairer le monde et d'éviter les sécheresses, les Mayas offraient le sang et le cœur d'un homme sacrifié !

Contrairement au panthéon grec, il n'y a pas de hiérarchie proprement parler entre les dieux (il est très peu question de frère ou de sœur). D'une manière générale, le panthéon répond aussi aux besoins de la civilisation, agricole. Ainsi les deux les plus importants, chez les

Azèques notamment, sont les puissances qui règne sur l'eau (Tlaloc chez les Aztèques ou Chaak chez les Mayas), sur le maïs (Itz'atol et Chicomecàtl ou encore Yum Kax) ainsi que sur la lumière. À ce propos, Huitzilopochtli était considéré comme le dieu suprême devant qui tous devaient courber le front, même l'empereur. Né miraculeusement sur les montagnes des Serpents, d'une déesse fécondée par une balle de plumes tombée du ciel, il ordonna en 1325 de fonder une ville où un oiseau serait dévoté par un serpent. Les Aztèques obéirent, et ainsi naquit Mexico. L'importance que les Aztèques portaient à Huitzilopochtli était incroyable. C'est en son nom et dû à la



manifestation du soleil que ce peuple s'est engagé dans de nombreuses guerres, dans lesquelles on ne compte plus le nombre de victimes. Le fanatisme religieux avait, une fois de plus, frappé.

Au sommet du panthéon aztèque, on trouve aussi Tlaloc un très vieux dieu et principal rival de Huitzilopochtli, dieu de la guerre. Surnommé le prince magique, il appelle les nuages à l'aide d'une sonnette de brume. A Teotihuacan (la cité des dieux), il est considéré comme l'un des plus importants. D'ailleurs, un temple y a été érigé en son honneur !

Les Incas, quant à eux, considéraient Inti comme le dieu au sommet de leur panthéon. Leur religion reflète la tolérance et la puissance spirituelle. En effet, en cas de victoire sur un autre peuple, l'Inca (sorte de commandant des guerriers) appelé aussi fils du Soleil, imposait la culte du Soleil mais tolérait également les dieux tribaux. La vie religieuse et économique était organisée autour du culte d'Inti. Certaines femmes consacraient leur vie et leur mort (elles étaient souvent sacrifiées après une catastrophe naturelle ou la mort de l'Inca) au Soleil. Ses terres conquises par ce peuple étaient réparties équitablement

entre le Soleil, l'Inca, sa tribu et la communauté des paysans. Malheureusement, sous le règne de Tlino (1438-1471), cet équilibre vint à être perturbé par la réapparition du culte de Viracocha. D'après certains rites, il aurait disparu dans une barque après leur avoir enseigné la façon de vivre. A priori, on explique cette pensée par la présence des conquistadors... ils seraient d'ailleurs appelés comme ça - Viracocha.

Pourtant, le panthéon inca s'inscrit dans une vision temporelle et spatiale de l'univers. Il existait des cycles, rigoureusement réglés par un calendrier solaire, reposant sur l'observation des astres et des fonctions religieuses précises. Sur chaque jour s'exerçait l'ascendant de l'un des treize dieux diurnes ou nocturnes, on désignait les jours aussi selon un signe et un chiffre. Les points cardinaux sont d'ailleurs au nombre de cinq : Nord, Sud, Ouest, Est et, bien entendu, le Centre ou règne le dieu Soleil.

Pour le reste des cultes, c'est un peu trop complexe à vous expliquer.

Il faut simplement savoir que tous ces peuples étaient dans une instancance religieuse, et qu'ils avaient constamment besoin de se rassurer et de s'approprier le dieu des terres conquises, pour renforcer leur pouvoir. En effet, l'importance des cultes a permis de créer des sociétés très fortement hiérarchisées au sein des peuples précolombiens. Dans toutes ces civilisations, la religion de l'élite et celle du peuple se différencient pratiquement. L'élite cumulait pouvoirs religieux et civils, deux attributs généraux provenant d'une origine sacrée.

De façon générale, un prêtre accepté de partout, procédait aux rites afin de renforcer le pouvoir établi. Il existait deux types de cérémonies : celles qui accompagnaient les récoltes, les moissons, bref de la joie, et les autres qui marquaient les événements raris (comme les catastrophes naturelles) afin de conjurer la colère des dieux.

Des sacrifices d'animaux (souvent des lamais) faisaient office de rachat du peuple aux yeux des divinités.

Chez les païques Toltèques, l'homme se résuait à l'offrande de fleurs. Les Mayas, nettement plus violents, pratiquaient la mutilation de leurs oreilles ou de leur langue (il est d'ailleurs intéressant de constater à quel niveau les fameux «origins» nous ramènent... !). La période maya-toltèque connut également quelques sacrifices de prisonniers. Le plus violent de tous, le peuple aztèque développait le sacrifice humain à grande échelle, visant à offrir suffisamment de «nourriture» au Soleil pour qu'il ne disparaisse pas, et le monde avec lui.

En outre, chaque cycle de cinquante-deux années donnait naissance à un culte un peu extrême, puisque les prêtres devaient allumer le Feu Nouveau sur la poitrine d'une victime - histoire encore une fois de prouver leur valeur guerrière à leur dieu Soleil. Je vous rassure de suite, cela n'existe plus depuis 1507.

L'art précolombien nous renseigne sur leur croyance en la vie et la mort. Par exemple, chez les Olmèques on trouve des sculptures d'un dieu mi-hébré/ mi-humain, issu d'un adulte entré un jaguar et une femme. Souvent des statues à cette effigie accompagnaient des morts dans leur tombeau.

### La pyramide précolombienne

Je suis persuadé que vous vous demandez tous en quoi consistaient ces imposants monuments, comparables aux fameuses pyramides égyptiennes. Bien, dites-vous que c'était des genres de temples, mais bien souvent un lieu mortuaire puisque les sacrifices aux dieux y avaient lieu. On appelait ça des Téocalli (ou maison des dieux). La conception de la vie éternelle chez les Aztèques, Mayas ou Incas se rapproche des croyances grecques ou égyptiennes. Chez les Toltèques par exemple, la mort devait accomplir quatre années de voyage dans le monde souterrain jusqu'à arriver à Tlalocan, demeure de Tlaloc, située au centre du ciel (autrement dit une représentation du «paradis» chrétien).

Chez les Incas, la continuité entre les deux mondes (celui des vivants et celui des morts) était réelle. Chaque communauté avait ses ancêtres et lui rendait un culte (aussi important que pour les chinois - dont nous ne manquons pas de parler un de ces quarts). On consultait régulièrement les morts et les offrandes étaient nombreuses. Une certaine notion d'équilibre s'instaurait avec les morts, afin qu'ils n'oublient pas les vivants.

Enfin, les Aztèques parlaient de différents morts. Ceux qui montaient au ciel comme compagnons du Soleil (ça ressemble étrangement à la notion des «anges» dans le Bible et au contraire, les autres qui descendrait chez Michlancuàtl, le dieu de la Mort, dans le 9ème enfer (9 est le chiffre néfaste dans toutes les religions... !). Les guerriers au revanche sur Terre, renaissent en oiseaux-mouches (la fimage de Quetzalcoatl).

*Voir valou... en gros, ce que l'on peut apprendre sur les différents mythes précolombiens, j'en ai juste une remarque à faire, plus on vieillit, plus les notions propres à la hiérarchie, le pouvoir d'une élite et bien entendu la notion de «guerre» s'intensifient. En clair, l'homme est le fabricant de ses plus angoisses et de son mal-être. C'est le seul responsable de son péché et de ses malheurs.*

*Pour finir, je terminerai avec une phrase biblique qui fera plaisir à tous ceux qui ont suivi la campagne présidentielle aux Etats-Unis et les fameuses élections toujours pas finies d'ailleurs entre Al Gore et Bush Jr. : «l'homme domine l'homme, à son détriment.»*

Jay

## LISTE DES DIEUX ET TERMES PROPRES A LA MYTHOLOGIE PRECOLOMBIENNES

### Divinités des Aztèques :

- Chicomecàtl :** déesse du Maïs.
- Quetzalcàtl :** serpent à plumes, maître de l'Air.
- Huitzilopochtli :** dieu du Soleil et de la Guerre.
- Miclantecucilli :** dieu de l'au-delà, père de Quetzalcàtl, représenté par un squelette aux dents protubérantes.
- Ométeotl :** dieu supérieur. On ne peut pas le représenter.
- Tezcatlipca :** dieu de la Nuit, du Froid et de la Mort.
- Tlaloc :** dieu de la Pluie et de la Végétation.
- Tonantzin :** déesse mère.
- Xipe Topec :** dieu de la Végétation printanière.

### Divinités des Mayas :

- Ah Puch :** dieu de la Mort.
- Chac :** dieu de la Pluie, très populaire.
- Hunabku :** père des dieux.
- Itzamná :** dieu du Ciel, important pour les prêtres.
- Ikchel :** déesse mère, compagne d'Itzamná.
- Yumkaax :** dieu du Maïs.

### Divinités des Incas :

- Inti :** dieu-soleil, ancêtre des empereurs.
- Viracocha :** dieu adoré à partir du règne de Pachacútec (1438-1471).





# CYBERSOFTS.COM

Le plus complet des sites de jeux vidéo

Et pour vous le démontrer

une image vaut mieux qu'un long discours

NEWS EN DIRECT 24H/24

PREVIEWS

TESTS

SOLUCES

DEMO PC

TIPS

CHAT

FORUM

ENCHERES

ARGUS

OFFRES D'EMPLOI

DEMANDES D'EMPLOI

JEUX SHAREWARE

FONDS D'ECRAN

VIDÉO

The screenshot shows the Cybersofts.com website interface. At the top, there's a browser window with the address bar showing 'http://www.cybersofts.com/'. Below the browser window, there's a navigation menu with categories like 'Précédente', 'Suivante', 'Accueil', 'Démarquer', 'Favoris', 'Historique', 'Rechercher', 'Remplissage automatique', 'Plus grande', 'Plus petite', 'Imprimer', and 'Courrier'. The main content area features a header with 'CYBERSOFTS.COM' and 'LE SITE DE COMMUNICATEUR DU JEUX VIDÉO'. Below the header, there's a navigation bar with 'Téléchargement', 'Demos PC', 'Jeux Shareware', 'Fonds d'écran', and 'Vidéos'. The main content area is divided into several sections: 'News', 'Derniers Articles DREAMCAST', 'News en Direct', 'Derniers Articles PLAYSTATION 2', 'Demos PC', and 'Actualité du Site'. The left sidebar contains a navigation menu with categories like 'CONSOLES', 'PC', 'AIDES DE JEUX', 'SOLUCES', 'TIPS', 'AGORA', 'PETITES ANNONCES', 'BOUTIQUES', and 'VIDÉO'. The 'News' section features a search bar and a list of articles with titles like 'Le nouveau Consoles News est sorti' and 'Mario Paper n'est pas le nouveau connecteur blanc...'. The 'News en Direct' section features a list of articles with titles like 'La Driver de la Play2?' and 'Les personnages...'. The 'Demos PC' section features a list of articles with titles like 'Le Play2: le recycleur des vieux jeux...' and 'Le faux Snake sortira avant le vrai...'. The 'Actualité du Site' section features a list of articles with titles like 'C'est quoi le nouveau jeu de la semaine?' and 'Le jeu de la semaine...'. The bottom of the page shows the 'Data Internet' logo.