

LA RME ABSOLUE

**4500 JEUX
+ 55.000
TIPS
& GAME SHARK
REFERENCES**

Tous les tips PlayStation 1&2, Dreamcast, N64, Gameboy, Game Gear, Neo Geo Pocket

LA BIBLE DES TIPS & Game Shark

39 F
Seulement

**4500 JEUX
DONT**

COVERT OPS: BUCKLE UP DAWN	(PLAY)
CHOCOBO DUNGEON 2	(DC)
CHU CHU ROCKET	(PLAY)
COOLBOARDERS 4	(DC)
CRAZY TAXI	(PLAY)
CYBERTIGER	(PLAY)
EAGLE ONE ATTACK	(DC)
EVOLUTION 2	(PLAY)
FINAL FANTASY 8	(PLAY)
FINAL FANTASY TACTICS	(PLAY)
FUTURE COP LAPD	(NG4)
F-ZERO X	(PLAY)
GRANDIA	(PLAY)
GRAND SESSION	(PLAY)
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER	(NG4)
LESER N ZEIM - RAINBOW RACE	(DC)
MDK 2	(PLAY)
NIGHTMARE CREATURES 2	(DC)
NHL2K	(NG4)
PERFECT DARK	(DC)
POKEMON YELLOW	(DC)
POWER STONE 2	(DC)
QUEST FOR CAMELOT	(DC)
RAINBOW SIX	(PLAY)
RAINBOW SIX HAMPAGE 2	(DC)
RAYMAN 2	(DC)
READY 2 RUMBLE	(DC)
RIDGE RACER 5	(PS2)
ROLLCAGE STAGE 2	(PLAY)
SAMBA DE AMIGO	(DC)
SILENT BOMBER	(PLAY)
STARCHRAFT	(NG4)
STAR OCEAN 2	(PLAY)
STREET FIGHTER 3 W IMPACT	(DC)
SUIKODEN 2	(PLAY)
SYPHON FILTER 2	(PS2)
TEKKEN TAG TOURNAMENT	(DC)
TOMB RAIDER 4	(DC)
TONY HAWK'S PRO SKATER	(PLAY)
TONY HAWK'S PRO SKATER	(PLAY)
TRACER - CREAT AND DESTROY	(NG4)
TUROK 2	(DC)
TRICKSTYLE	(PLAY)
URBAN CHAOS	(DC)
VIRTUA STRIKER 2	(PLAY)
WARCRAFT 2	(DC)
WORMS ARMAGEDDON	(PLAY)
XENOGears	(PLAY)
ZOMBIE REVENGE	(DC)

4500

+55.000 TIPS

PlayStation 1&2

Dreamcast

N64, Game Boy

Game Gear, Neo Geo Pocket



EN VENTE ACTUELLEMENT



C'est avec un plaisir incommensurable que nous vous retrouvons une fois de plus pour un troisième numéro explosif de Gameplay RPG. Tout d'abord, avant de vous en dire long sur la vie, les chats, les kyo et autres délires du genre, sachez que nous tenons à nous excuser du retard que votre magazine a pris. Bon, sur ce, sachez que le rythme de magazine sera conservé et que tous les mois et demi, vous retrouverez un nouveau numéro plein de RPG, d'artworks qui font baver et de rubriques, comme nulle part ailleurs.

Ce mois-ci, on ne peut pas dire que nous n'avons pas été gâtés par l'actualité. En effet, si la tornade Final Fantasy IX est passée et a tout ravagé sur son passage, d'autres jeux dans la même lignée sont arrivés et comme notre boulot est de vous en parler, voici ce que vous trouverez dans ce nouveau numéro...

Petite devinette à trois francs : qu'est-ce qui arrive à son septième numéro, déclenche des folies au Japon, sauve l'économie nipponne et s'impose comme, à chaque fois, la meilleure vente de l'année ?

Réponse : Dragon Quest. Enix a enfin sorti son petit dernier, qui comme vous vous en doutez, a réalisé un véritable carton au-delà de nos frontières. Comme Valkyrie Profile (version us) sortait dans le même mois, on s'est dit «pourquoi ne pas faire un dossier Enix ?». C'est Kyo qui s'y est collé et c'est sur treize pages.

Rébus à trois francs : mon premier peut représenter les dents d'un chien, mon second «non» en anglais, mon troisième veut dire «croix en anglais» - avec mon tout, on obtient tout simplement le meilleur RPG de la PlayStation, aux côtés de Final Fantasy IX et la suite d'un des meilleurs RPG de la Super Famicom.

Réponse : Chrono Cross. Huit pages de test pour tout savoir et saliver sur la version américaine d'un des plus gros hits de Square. Rendez-vous à la page 40 pour une critique aux petits oignons.

On va arrêter les jeux nases et vous dire ce que vous réserve la suite. Les tests de Suikoden 2, Parasite Eve 2 (version french), Grandia 2, Mario Story, Sakura Taisen 2 (version jap) et enfin Threads of Fate et en exclu Dino Crisis 2 (version us). En plus de tout cela, vous découvrirez les premières images des futures bombes sur toutes les machines du marché ainsi que la nouvelle console made in Bandaï, qui fera sensation auprès des férus de RPG - la WonderSwan Color.

Selon vos courriers, vous adorez la rubrique animation. Eh bien, celle-ci s'agrandit, avec ce mois-ci une critique d'un chef d'œuvre - Jin Roh ainsi qu'un gros dossier sur Escaflowne. Pour tout savoir sur la série et voir les premières images du film, sorti au Japon depuis peu.

En plus de toutes ces surprises, vous retrouverez vos rubriques habituelles comme «le coin des lecteurs», «mythologie», «on-line», «boutique», «apprendre» et «biographie», qui cette fois-ci traite du génie Nobuteru Yûki. Mais aussi «aides de jeux» et «référence» qui ont pour thème l'un des meilleurs Action-RPG de tous les temps, j'ai nommé «Seiken Densetsu III».

Enfin, comme un bon magazine est un magazine qui évolue, j'ai l'honneur de vous présenter deux nouvelles rubriques : Galerie (avec plein de zolies photos) et coup d'œil sur le monde, pour découvrir, sur deux pages, ce qui se passe à l'extérieur du RPG.

Voilà, ces six points, je pense, contiennent l'essentiel de ce numéro 3 de Gameplay RPG, qui je l'espère, répond toujours autant à vos attentes. D'ailleurs, pour vous montrer que nous écoutons vos supplications et que GP RPG est votre mag avant tout, dès le mois prochain, nous accueillerons une nouvelle rubrique baptisée RETRO, où nous vous présenterons une petite liste de tous les bons RPG (sur toutes les machines) à posséder absolument.

Sur ce, je vous donne également rendez-vous pour un nouveau magazine fin octobre-début novembre, nommé Gameplay RPG Soluces, dans lequel vous trouverez tout ce qu'il faut pour vous en sortir dans les RPG version étrangère les plus retors.

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. En espérant vous revoir le mois prochain pour le numéro 4 du magazine, qui nous fait vider l'intégralité de nos tripes tous les mois.

Bien, l'heure est venue pour moi de vous quitter, je vous souhaite une excellente lecture et de nombreuses nuits sur les derniers RPG sortis.

SOMMAIRE

First screen	05
Dossier	25
Critiques	39
On-Line	68
Boutique	70
Le coin des lecteurs	76
Aides de jeux	82
Référence	86
Cinéma Hong Kong	88
Biographie	90
Apprendre	92
Animation	94
Coup d'œil sur le monde	108
Galerie	110
Mythologie hindouiste	112
Sortie des jeux	115



Publié par FJM Publications (01 40 64 06 60)

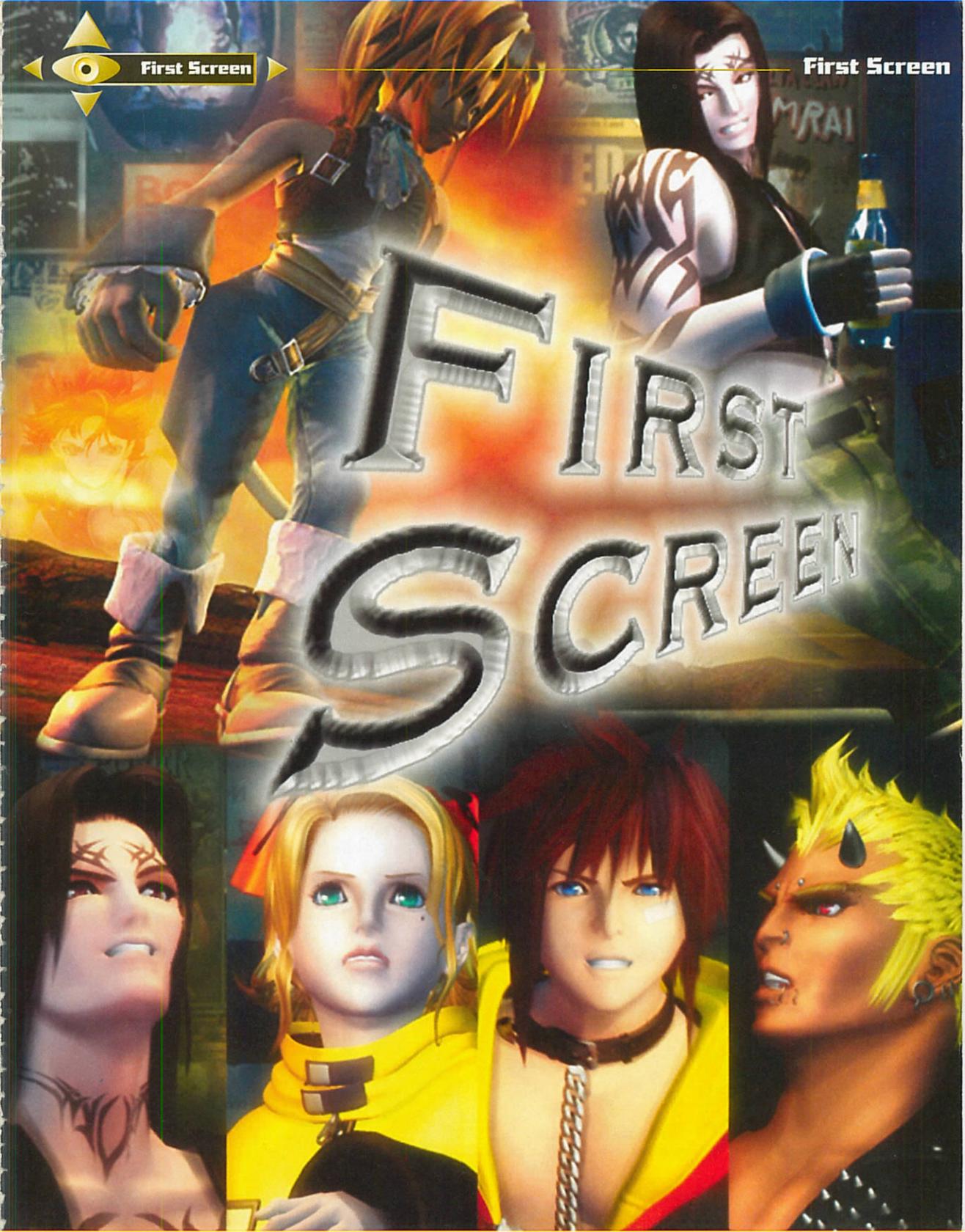
3 ter rue d'Arsonval - 75015 Paris - Renseignements et Abonnements : 48 bd Pasteur 75015 Paris
(01 43 22 00 35) - Directeurs et associés : Franck CHEMLA, Jean-Marc CHEMLA - Directeur Général,
Directeur artistique : Franck CHEMLA - Directeur de la publication : Jean-Marc CHEMLA - Directeur
Commercial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

(Kyo), Benjamin Lehmann - Responsable PAO : Raphaël David Maquettistes : Thierry Malpel, Hervé Pécome - Correctrices :
Celine Margala et Anne-Laure Dalloz - Illustrations : William Ravin - Impression : Magnum Production- Emerainville (77) - Distribution :
TP - ISSN : en cours - commission paritaire : en cours - Pour nous contacter : Jay - Jay-rpgmag@hotmail.com
FJM Publication - FJMPub@aol.com



First Screen

First Screen



FIRST
SCREEN

The background features a collage of characters from Final Fantasy VII Remake. In the top left, Aerith Gainsborough is shown in her signature outfit, holding a flower. In the top right, Tifa Lockhart is depicted in her black and white dress, holding a blue bottle. The bottom section contains four character portraits: Aerith Gainsborough on the far left, Aerith Gainsborough in her yellow raincoat in the center-left, Barret Wallace in his yellow raincoat in the center-right, and Don Corneo on the far right. The central text 'FIRST SCREEN' is rendered in a large, metallic, 3D font.

Le Square Europe

Millenium Tour 2000

Événement à la capitale !

Bous êtes tous au courant : depuis plusieurs mois, Square Europe fait son show dans toute l'Europe - histoire de nous montrer que la maison-mère pense à nous et que la division européenne bouge pour nous, pauvres joueurs (et joueuses) européen(ne)s. Après l'Angleterre et l'Allemagne, et avant l'Espagne et l'Italie, le Square Millenium Tour est passé par chez nous, à Paris. C'était le 23 septembre, on y était. Compte-rendu.

Après avoir attendu plus d'une demi-heure ce cher Kyo (à la bourre comme d'hab) - remarquez cette nuit-là (bouclage de Gameplay RPG oblige), on a dormi respectivement 1 heure (moi) et 5 heures (lui). Donc, je l'excuse. Nous sommes ainsi arrivés



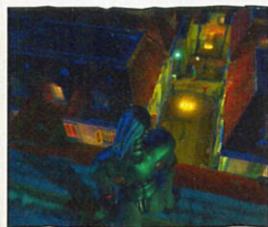
LE SQUARE EUROPE MILLENNIUM TOUR 2000. C'ÉTAIT ÉCRIT SUR UN ÉCRAN GÉANT. ON NE POUVAIT EN AUCUN CAS SE PERDRE.

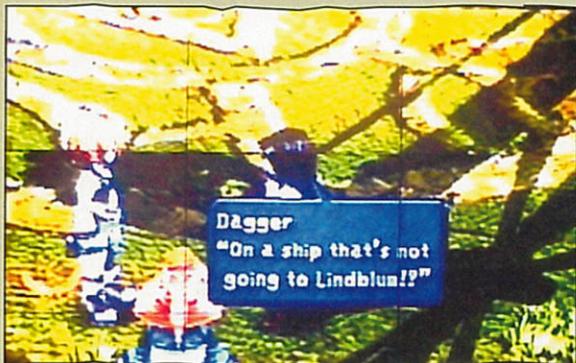
pile à l'heure, lorsque tout à coup, une hôtesse charmante nous indique le fond du couloir, dans l'hôtel Meridien de Montparnasse. On arrive et direct, on est frappés par l'ambiance : partout où l'on pose les yeux, on ne voit que des gens passionnés de jeux vidéo, et en particulier de Square. J'aimerais



TIENS, JUSTE UNE IMAGE - HISTOIRE D'AGRÉMENTER LA JOLIE MISE EN PAGE D'HERVÉ.

Voici les dernières photos de The Bouncer, en version ricaine qui plus est. En bref, c'est super beau, mais on attend quand même de voir autre chose que de la vidéo avant de vous donner un avis totalement objectif. En attendant, régalez-vous les rétines avec ces quelques images et artworks.





LA TOUTE PREMIERE PHOTO DE FINAL FANTASY IX VERSION FRANÇAISE. DÉSOLÉ POUR LA QUALITÉ DE LA PHOTO, MAIS ELLE EST TIRÉE D'UNE VIDÉO QUI A TOURNÉ SUR ÉCRAN GÉANT.

d'ailleurs signaler que les demandes ont été nombreuses mais que seuls les fans ultimes étaient présents. Ce qui nous a grandement facilité la tâche pour s'adapter au lieu. Enfin bref, le Square Millennium Tour était une sorte de conférence de presse, légèrement bordélique (à ce propos, on ne félicitera pas l'organisation) avec démo tournante, quelques écrans avec Final Fantasy IX en américain et une borne de The Bouncer tournante, proposant 14 minutes de cut-scenes. Bref, on

avait tout pour être heureux, surtout que la firme a présenté tous ces anciens jeux sur écran géant, a blablâté sur FF IX pendant un quart d'heure et nous a permis de voir la vidéo du PlayOnLine. Bref, c'était très sympa. Les gens de Square ont même organisé un concours sur Ergheiz (en version officielle - mon dieu, quelle horreur !) auquel j'ai refusé de participer.



ED VALIENTE, LE JEUNE HOMME DE SQUARE EUROPE, CHARGÉ DE RÉPONDRE À TOUTES LES QUESTIONS DES FANS.



YUJI SHIBATA, LE BOSS DE SQUARE EUROPE, QUI N'ÉTAIT MALHEUREUSEMENT PAS PARMI NOUS (IL ÉTAIT MALADE, JE CROIS).



Une borne faisait tourner en permanence une vidéo tournante de The Bouncer, le prochain événement signé Square.



PLUS DE DEUX CENTS PERSONNES ÉTAIENT PRÉSENTES : DES FANS DE SQUARE VENU DE LA FRANCE ENTIÈRE ET SÉLECTIONNÉS SELON LEUR DEGRÉ DE FOLIE, AINSI D'UNE QUARANTAINE DE JOURNALISTES JUGÉS «BANDE DE SALES GOSSES» PAR MON POTE VINCENT (GEN4).



C'EST BEAU, HEIN ? BEN, C'EST FINAL FANTASY IX, PRÉVU POUR FÉVRIER 2000 EN FRANCE.

SQUARE EUROPE
MILLENNIUM TOUR 2000
A PARIS

SAMEDI
LE 23 SEPTEMBRE, 2000
OUVERTURE À 14 HEURES

LE MERIDIEN
MONTPARNASSE

19 Rue du Commandant
Mouchotte 75014 Paris
Tel : (33) 01 44 36 44 36

Située près du métro
Gare Montparnasse



CETTE INVITATION EST VALABLE POUR UNE PERSONNE SEULEMENT LE TRANSPORT ET L'HÉBERGEMENT NE SONT PAS PRIS EN CHARGE PAR SQUARE OU PAR BVO.

LA CARTE D'INVITATION QUI NOUS A PERMIS DE PÉNÉTRER DANS LE SQUARE EUROPE MILLENNIUM TOUR 2000.

D'ailleurs, je le regrette amèrement car les deux premiers prix étaient un blouson Square et une figurine Front Mission 3. Grr... si seulement, j'avais un meilleur caractère. Bref, après ces émotions fortes, Ed Valiente (qui bosse chez Square Europe au 6G à Londres), a répondu à une dizaine de questions, posées par des fans en furie. Et notamment, la plus giangante fut : «On veut Chrono Cross en français, pourquoi on l'a pas ?». Notre homme a eu du mal à trouver un prétexte, surtout que les fans se sont accrochés à l'interrogation et on surenchérit avec Xenogears, Legend of Mana et FF Anthology. Pour ceux qui n'étaient pas

au Square Millennium, voici la réponse officielle de Square Europe : «Ces jeux ne sortiront jamais en Europe parce que 1) ça fait chier les équipes japonaises de traduire un jeu qu'ils ont fini depuis deux ans, 2) des problèmes de traduction dus aux différents langages utilisés et enfin 3) problème de marketing...»

Enfin, voilà ce qui ressort en gros de ce salon, où on s'est bien marrés et où nous avons été ravis de rencontrer certains d'entre vous et de revoir nos potes des autres mags.

Voilà voilà... Pour vous laisser en beauté, voici quelques clichés exclusifs de The Bouncer et quelques images du «salon» qui a eu lieu dans notre jolie ville.

Jay



UN TOURNOI AVAIT ÉTÉ ORGANISÉ SUR ERGHEIZ - HISTOIRE DE REMPORTER DES PRIX COLLECTORS.

WonderSwan Color

La console ultime pour tout les RPGistes

En effet, frères amoureux du RPG, lisez bien les lignes qui vont suivre car en dehors de toutes les autres machines qui vont bientôt se succéder et nous en mettre plein les yeux (Play 2, GameCube ou encore X-Box), un éditeur - Bandai - prend le temps à revers et va incessamment sous peu nous offrir une machine dont on se souviendra longtemps. En effet, au lieu de proposer des softs tels que Metal Gear 12, Mario 53 ou encore Soni 78 - la WonderSwan Color sera équipée de tous les titres qui ont fait les beaux jours des consoles spécialisées import avec entre autres des productions comme Final Fantasy 1, Romancing SaGa ou encore certains titres NEC qui nous ont fait rêver des heures durant. C'est pas une bonne nouvelle, franche-



LA WONDERSWAN DANS TOUTE SA SPLENDEUR : TOUT UN SYMBOLE POUR LES FANS DE RPG.



CINQ MODÈLES DE COULEURS POUR LA FUTURE RÉFÉRENCE DES PORTABLES, TOUT DU MOINS, POUR LES HARDCORE GAMERS.

ment ?

Si à ce passage du texte, vous vous dites : «Putain, c'est trop fort... Je vais pouvoir revivre mes meilleurs moments en compagnie de mes RPG favoris !», c'est que vous vous devez de lire la suite.

Caractéristiques techniques

Avant de continuer à vous parler de l'actualité de la bécane et de ses possibilités, jetons un œil à sa fiche technique.

Taille - 74,3 x 121 x 24,3mm

Poids - 95g

Dimensions de l'écran - 2,8 en écran LCD

Capacités - 4096 palette de couleurs /241 en simultanée

Résolution - 244 x 144 x RGB

CPU - 6-bit/3.074 Mhz

Mémoire - 512 Kbytes VRAM/WRAM

Connexion modem

9600bps/38.4kbps

Son - 4 chaîne - Son Stéréo

Couleurs - Bleu cristal/Noir/Orange, Bleu poudre/Rose

Capacité max pour les cartouches - ROM or FLASHROM de capacité max :

512 Mbytes, RAM max : 512 Mbytes

Dimensions des jeux/ Poids des jeux - 42 x 67 x 6mm, 12g

Price - 6.800 Yen - environ 450 Fr

Date de sortie - Décembre 2000 (Jap)/ Fin 2001 (US)/ ? (Europe)

Impressionnant ? Non, pas vraiment vu les capacités de sa future «fausse concurrente : la Game Boy Advance».



GUNDAM SUR PORTABLE ? VOUS EN RÊVEZ - BANDAI L'A FAIT !

Mais ce qui est sûr, c'est qu'à défaut d'être ultra-performante, cette machine a été créée pour des fans de la première heure, pour des hardcore gamers en puissance et pour un seul but : le plaisir.

Il suffit de s'imaginer jouer à un Final Fantasy 1 dans le métro, tout en couleurs, avec des graphismes relookés et des musiques quelques peu retouchées, pour atteindre un niveau de satisfaction proche de l'orgasme !





Je pense que vous serez davantage intéressés par la bête, une fois que vous connaîtrez l'éventail entier des possibilités qu'elle offre.

Possibilités

Outre vous offrir des heures de plaisir et les premiers jeux Square remaniés, la WonderSwan Color aura un certain



ROMANCING SAGA SUR WONDERSWAN COLOR : UNE AUBAINE POUR TOUS LES FANS DE SQUARE.

nombre d'avantages, fort agréables pour les consommateurs. Elle sera légère et relativement petite (elle tient dans la main). Elle offrira une possibilité de connexion à la PlayStation 2 (grâce au câble USB) avec une interface personnalisée sur votre téléviseur. Elle proposera une connexion Internet, en la reliant à un téléphone portable, équipé de l'option. Grâce à sa connexion avec la Play 2, la console de Bandai proposera - selon ses dirigeants lors d'une conférence de presse - de télécharger (dans le futur) de nouveaux softs ou add-on. On pourra visiblement stocker ses



informations (sauvegarde, personnalités...) grâce au disque dur de la Play 2.

La plupart des jeux qui tourneront dessus seront relookés entièrement.

Derniers points :

La WonderSwan Color sera disponible au Japon et dans toutes les boutiques spécialisées import le 30 décembre, en cinq modèles de couleurs et pour la modique somme de 450 Fr. Pour célébrer la sortie de la plus import de

toutes les machines, Bandai s'associera à Square pour sortir un pack spécial comprenant la console + Final Fantasy, premier du nom. En ce qui concerne les éditeurs, pour le moment 19 ont signés, mais rassurez-vous, ils forment la crème du jeu vidéo. Pour les jeux prévus, jetez un œil ci-dessous.

Les jeux

Kaga Tek Sorobangu

Bec

Dokodemo Hamster 3

Omega

Another Heaven

Bandai

Gunpey EX, Raimu Rider, Digimon Adventure 2 : D1, Tamer Terrors II, Princess Maker, Senkaidenni Animation, Namco Wonder Classic Mobile Gundam Dark Eyes Battleship Yamato SD Gundam Hero Legend, Knight Chapter SD Gundam Hero Legend, Warrior Chapter Wizardry Scenario

Square

Final Fantasy I, Final Fantasy II, Final Fantasy III, Working Chocobos

Sammy

Guilty Gear King Breeder



UNE CONSOLE COMPATIBLE À LA PLAYSTATION 2 ET QUI EN UTILISE LES PRINCIPALES SPÉCIFICITÉS, FALLAIT Y PENSER !



HISTOIRE DE VOUS MONTRER LA QUALITÉ GRAPHIQUE DE LA CONSOLE.



Argatha

Conception : No Cliché - Distribution : Sega - Genre : S-Horror - Date de sortie : NC - Machine : Dreamcast - Pays : France

Après Toy Commander et Toy Racer, No Cliché est sur le point de nous ressortir un autre titre sur la console de Sega. Apparemment il l'aime bien, la Dreamcast. Contrairement à ces deux premiers titres, l'ambiance bonne enfant fait ici place à l'atmosphère lugubre et malsaine des survival-horror. Argatha vous fera frissonner à la façon d'un Resident Evil. Les concepteurs nous annoncent un titre en 3D temps réel, novateur, surtout au niveau du gameplay. En tout cas, et au vue des



IL Y A QUELQUES MOIS, NO CLICHÉ DÉCLARAIT RÉVOLUTIONNER LE S-HORROR, DÉSOLÉ MAIS JE NE VOIS TOUJOURS PAS OÙ ?

premières images, ça a l'air très prometteur, et les graphismes sont assez fabuleux ; rajoutez à ça des effets de lumière somptueux et vous tenez un titre qui fera certainement parler de lui le jour de sa sortie. A suivre de très près.

BEN



ÇA RESSEMBLE À D2, ÇA A L'ODEUR DE D2, ÇA A L'ATMOSPHÈRE DE D2 MAIS VU LA PRÉSENCE DU VIEUX, CE N'EST CERTAINEMENT PAS D2.



NO CLICHÉ A SOIGNÉ PARTICULIÈREMENT L'AMBIANCE ET LES REBONDISSEMENTS.



Gadget made in square

Pour tous les fans de Square, après avoir sorti le réveil Chrono Cross, c'est au tour d'Aya Brea de Parasite Eve 2 d'être à l'effigie de toutes sortes d'accessoires inutiles. Ici vous avez le droit à des fermetures éclair. Destinée essentiellement aux marchés japonais et américains, ne vous attendez donc pas à voir débarquer ces gadgets sur le marché français.



Enfin une date ! (PS)

Souvent retardé, RPG Maker version ricaine arrive enfin au prix de 39.99 dollars. Vous pourrez créer des RPG aussi laids que Dragon Quest 7, Beyond the Beyond, et pleins d'autres encore. Mais les fans devraient être ravis de pouvoir enfin exploser les titres de Squaresoft, hum !





UNE NOUVELLE VENUE TORDANTE ET SUPER MIGNONNE.



VOICI L'ÉCRAN D'INTRO DE LA DÉMO DE SAKURA 3.

Sakura Wars 3

Conception : Red Company - Distribution : Sega - Genre : Tactics - Date de sortie : fin 2000 - Machine : Dreamcast - Pays : Japon

Nous arrivons bientôt au troisième opus des Sakura Wars. Le mois dernier, je vous avais réalisé un court test de la réédition du premier, et ce mois-ci de la réédition du second. Le second propose une démo non-jouable du troisième, voyons ensemble ce qu'il propose. Vous arriverez directement à un menu. La première option vous propose de découvrir les nouvelles filles du jeu. Beaucoup de nouveaux visages pour notre plus grand plaisir. Hélas, le tout reste comme avant. Exemple, vous passez toujours votre temps en écran fixe à taper la discute avec tout le monde. La démo ne proposait pas de combats, mais à

mon humble avis, rien n'a changé. Les personnages apparaissent plus grands à l'écran. Les nouvelles venues sont toutes plus charmantes les unes des autres. Amusant, le mecha de la bonne sœur possède une croix. Cette dernière se révèle être une mitrailleuse géante. Un peu



ENCORE UNE JEUNE ÉTUDIANTE JAPONAISE COINCÉE DE LA TÊTE.



ET LE RETOUR EN PLEINE FORME DE NOS PETITS MECHAS. CE DERNIER EST TOUT NOUVEAU MAIS NE DÉPAY-SERA PAS LES FANS DES ANCIENS.



VOILÀ LA JEUNE BONNE SŒUR DONT JE VOUS AVAIS PARLÉ. PLUTÔT SYMPATHIQUE COMME NONNE !

comme dans «Une nuit en enfer» avec le fusil à pompe d'Harvey Keitel. Une autre option vous propose de faire apparaître au menu des VM un personnage du jeu. Enfin, de courtes interviews des personnes à l'origine du jeu, sans grand intérêt pour les non-fans. Doit-on l'attendre avec impatience ? Je ne sais guère, mais je pourrais vous en parler très bientôt puisqu'il débarquera avant la fin de l'année.

Kyo



VOILÀ DEUX MECS COMPLÈTEMENT BOUVRÉS ET JE VOUS ASSURE QUE CE N'EST PAS MOI AVEC JAY.





此戸
けど、怒ったりしてLAVが
高まれば、それに応じて攻撃を
防ぐ力は強くなるの。

ELLE POSSÈDE DE NOMBREUX AOUTS... ELLE SE BAT TRÈS BIEN (QU'EST-CE QUE VOUS IMAGINEZ COMME COMMENTAIRE DE MA PART ?).



LES VILLAGES GARDENT UN STYLE « TALES OF » FORT SYMPATHIQUE.

Eithéa

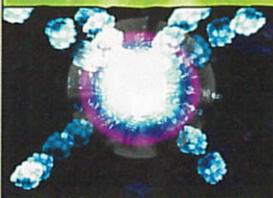
Conception : Tam Tam - Distribution : Atlus - Date de sortie : courant 2000 - Genre : RPG - Machine : PlayStation - Pays : Japon

Atlus n'est pas le distributeur des plus grands RPG au monde. Mais j'avoue adorer la plupart de leurs produits, à l'exemple de Thousand Arms, Growlanser et aujourd'hui Eithéa. Réalisé par la petite équipe, responsable de Assault Suits Valken 2 et de Evangelion : Girlfriend of Stelle sur PlayStation, Tam Tam est en passe de créer un nouveau RPG sur 32 bits des plus sympathiques. Avec Aoi Nanase comme character design (son chef d'œuvre, Angel / Dust est publié dans le Kadokawa Shonen), vous pouvez être certains que les persos auront beaucoup de charisme. D'ailleurs, faisons une rapide présentation des divers

personnages que vous manierez tout au long du jeu. Shou est le perso principal d'Eithéa. Agé de 17 ans, Shou est un jeune étudiant responsable mais susceptible. Il prend des cours de karaté dans son lycée. Yuka est la fille du jeu, comme l'est Rinoa dans FFB. Elle est experte en karaté et judo, et peut prendre soin d'elle sans l'aide de qui que ce soit. Hikaru est la plus jeune du groupe. Elle excelle en musique et sait parfaitement manier l'arc. Akiho est prof d'anglais et de sport. Comme Hikaru, elle manie l'arc parfaitement. Elle sera une partenaire idéale. Rue n'est pas étudiante. Elle est membre du Moonlight Tribe, un groupe en opposi-

Système novateur

Comme je vous l'expliquais dans le texte principal, Eithéa propose de nouvelles techniques de combat. Rien ne sert de vous en reparler, je vous laisse donc avec ces quelques photos de différents affrontements. Je vous rappelle que vous ne pourrez pas trouver d'armures ou de boucliers spéciaux pour vous protéger.



UN AUTRE EXEMPLE DE VILLAGE QUI DÉCHIRE.



UNE FAUSSE 3D POUR DES GRAPHISMES FINS ET PROCHES DE CE QUE L'ON POUVAIT TROUVER SUR SUPER NES.



C'EST SOMBRE, MAIS C'EST SUPER BEAU. EITHEA EN METTRA PLEIN LA VUE, MAIS SERA INFÉRIEUR À FF9 EN TERMES DE GRAPHISMES, JE VOUS AURAIS PRÉVENU.

tion à celui des scientifiques. Elle a du mal à comprendre ses propres sentiments mais est une combattante impitoyable et charmante. Reste Nemuria, jeune princesse âgée de 18 ans. Inexpérimentée, elle garde espoir avec l'aide de sa mère et de sa famille royale. En ce qui concerne l'histoire, tout se



JE RAPPELLE QUE LE CHARACTER DESIGN N'EST AUTRE QUE ADI NANASE. IL EST CLAIR QUE LES HÉROS ONT DE LA GUEULE.



JE SUIS D'ACCORD AVEC ELLE, CET ENDRIT EST ASSEZ LAID.



UN TITRE QUI PLAIRA À MANU, ET QU'ON ATTEND VACHEMENT AVEC JAY. ESPÉRONS QU'ILS NE LE LOUPE- RONT PAS CELUI-LÀ.

passé à la suite d'un tremblement de terre proche d'une école. Des événements étranges dérangent la vie paisible des habitants d'Eithea. Des créatures menacent la vie du continent. L'important dans ce nouveau RPG est l'apparition d'un système appelé Latent Ability Voltage (LAV). Ce dernier a un rapport direct avec les sentiments des

héros. Quand ces derniers sont forts, le LAV augmente, et diminue quand ils sont déprimés ou fatigués. C'est la clé de la réussite durant les combats. Vu qu'ils ne pourront pas porter de bouclier ou d'items de protection, ils devront parer les coups des adversaires à l'aide de l'esprit défensif, manifesté par le LAV. Un item, appelé TIP, vous permettra d'augmenter votre puissance d'attaque. Si vous mixez un TIP avec un arc, vous obtiendrez une arme magique capable de jeter des flèches explosives. Vous pourrez discuter avec les autres personnages qui vous accompagnent, cela peut changer leur LAV si vous leur faites confiance ou si ces derniers ne vous apprécient guère. La présence de deux disques est synonyme de voix digit, de scènes animées et d'une durée de vie honnête, que demandent les fans de RPG... Prévu pour la fin de l'année, Eithea risque d'en surprendre plus d'un. Pour le moment, il n'est pas question d'une conversion américaine, encore moins française, je préfère vous prévenir. Bref, je l'attends avec impatience et je prie pour qu'il ne soit pas repoussé à l'année prochaine.

Kyo



C'EST LE HÉROS DU JEU, CLASSE, ET VOUS POUVEZ MÊME OBSERVER UNE LUMINOSITÉ EN ARRIÈRE-PLAN DIGNE DE LUCKY LUKE EN ÉGYPTE.



CE N'EST PAS GRAVE SI TU NE COMPRENDS RIEN BELLE RUE.

Hundred Sword

Conception : Sega - Distribution : Sega - Genre : RPGSG - Date de sortie : fin 2000 - Machine : Dreamcast - Pays : Japon

Sega a appelé Hundred Swords le premier jeu d'arcade d'action/stratégie. Grâce au Net (au Japon), quatre joueurs pourront commander des troupes pour livrer des batailles, 1 contre 3, 2 contre 2, ou encore chacun pour sa peau, c'est à vous de choisir. A la manière d'un Warcraft, vous pourrez créer votre propre armée, ainsi, vous pourrez très bien commencer une bataille avec 100 hommes, et finir victorieux au commandement de 400 soldats, à condition d'agir stratégiquement, collecter des



VOUS AVEZ VU LA TAILLE DE CES UNITÉS ET LEUR NOMBRE. IL SEMBLERAIT QUE LE CAMP ADVERSE VA SE PRENDRE UNE BONNE CLAQUE.



C'EST SUPERBE ET IL SEMBLERAIT QUE L'ANIMATION SOIT DÉMENTE. UN WARCRAFT À LA SAUCE HÉROÏC-FUTURISTE POUR DREAMCAST ?



LE DESIGN UTILISÉ EST PROCHE DES MANGAS.

ressources, entraîner votre armée, acheter des hommes, puis attaquer votre ou vos ennemis. Je disais soldat, mais vous vous en doutez, vos troupes pourront être constituées de cavaliers, de sorciers ou encore de golems. Une bonne nouvelle pour ceux qui n'ont pas de PC et qui n'auront donc pas la joie d'essayer le fabuleux Warcraft 3. Une version ricaine est sur le point de sortir prochainement, on vous tient au courant.

BEN

Une suite prometteuse (PS2)

J'avais adoré Kessen sur Play 2, et voilà que sa suite est d'ores et déjà prévue, le pied. Alors qu'il fut l'un des seuls à exploiter la Play 2, j'avais trop halluciné sur les différentes possibilités durant les affrontements. Voici quelques photos qui vous montrent les capacités de cette future bombe. Ce dernier, d'après Kou Shibusawa, sera plus dynamique et dramatique à la fois. On aura un nouveau système de combat et plus de 500 soldats à l'écran pour des batailles plus



intenses. Attention, ce dernier proposera des magies, comme dans les RPG. Il prendra en compte les catastrophes naturelles à l'exemple des tremblements de terre, des tornades et bien d'autres. Bref, un titre prometteur que j'attends avec grave impatience.



LE HÉROS DURANT L'INTRO EST BIEN CLASSÉ, COMME ON LES AIME.



LES VILLAGES SONT EN 3D AUSSI, MAIS CE N'EST PAS LA MEILLEURE IDÉE DU JEU.

Eldergate

Conception : KCET - Distribution : Konami - Date de sortie : courant 2000 - Genre : RPG - Machine : PlayStation - Pays : Japon



LA CARTE DU JEU EST CLASSIQUE PAR RAPPORT À CELLE DES FF.

Studio Gonzo est sur le point de nous préparer un jeu bourré de scènes vidéos, comme dans Lunar. Konami, déjà responsable des deux excellents Suikoden, nous sort un petit RPG fort sympathique sur Play. Hélas, le gros



UN EXEMPLE DE MAGIE, CE N'EST PAS IMPRESSIONNANT, MAIS CELA RISQUE DE CHANGER EN AVANÇANT DANS LE JEU. QUI A DIT, SANS BLAGUE ?

défait a été de choisir la 3D comme style graphique dans les donjons, les villages, les combats et les personnages. L'intro est de très bonne qualité, comme nous a habitude Konami avec Suikoden 2. Quelques plans fixes, mixés à des décors superbes avec quelques passages animés, du grand art. En ce qui concerne les affrontements, prenez exemple sur Lunar, mais en 3D. Le jeu se définit par des cartes de continents et des scénarios infinis. Car, par rapport aux décisions que vous prendrez, le jeu prendra une tout autre tournure. Comment ils y arriveront ? Je ne sais guère, mais j'espère vous éclaircir un peu plus avant la fin de l'année, date de sa sortie sur

PlayStation. Dans un passé lointain, huit esprits combinèrent leurs pouvoirs pour créer un monde appelé Eldora, un continent dans lequel ils pourraient s'installer. Hélas, ils n'arrivèrent pas à le contrôler. Le dieu suprême prit la décision d'en créer un deuxième qu'il baptisa Rosel, afin d'équilibrer les deux continents, mais sans grand résultat. Vous vivez dans l'un de ces continents et devez surmonter de graves problèmes. Voilà pour l'histoire, je ne vous en dis pas plus, on se retrouve pour le test.



Kyo

LES MAISONS SONT GROSSIÈREMENT TRAVAILLÉES ET ILS AURAIENT DÛ CHOISIR LA 2D.



LES COMBATS SONT EN 3D, POURQUOI PAS...

Fort sympathiques, les bougres (PS)

Famitsu, le magazine le plus étrange de sa génération, vient juste de noter le sympathique Dragon Quest 7. Un total de 38 / 40 (9, 10, 10, 9), ce qui lui offre la possibilité d'arborer une jolie étiquette Famitsu Gold sur son boîtier. Ils ont tout de même admis la pauvreté des graphismes, mais le reste est splendide, à l'exemple du scénario. Vous êtes prévenus, Dragon Quest est la série référence au Japon. Pour d'autres infos, dirigez-vous vers le dossier qui est consacré à la firme.



Fans de musique

Savez-vous ce qu'est un tribute en musique ? C'est une sorte de mixage de toutes les plus belles musiques d'un compositeur dans une même compilation. Souvent, ce sont d'autres musiciens qui les reprennent en hommage au personnage décédé, mais là n'est point la question. Bref, vous retrouverez les meilleures musiques des différents Final Fantasy et le tout guidé par l'orchestre symphonique d'Hollywood, ça ne va pas être triste... mais bon, on fera avec. Voici le programme :

- 1 Final Fantasy VI / 1994 - Opening Theme
- 2 Final Fantasy VI / 1994 - Tina
- 3 Final Fantasy VI / 1994 - New Continent
- 4 Final Fantasy VII / 1997 - Prelude
- 5 Final Fantasy VII / 1997 - Main Theme
- 6 Final Fantasy VII / 1997 - Cosmo Canyon
- 7 Final Fantasy VII / 1997 - Shinra Army Wages A Full-Scale Attack
- 8 Final Fantasy VIII / 1999 - Liberi Fatali
- 9 Final Fantasy VIII / 1999 - My Mind
- 10 Final Fantasy VIII / 1999 - The Spy
- 11 Final Fantasy VIII / 1999 - Mods de Chocobo

Mario Story en US

Mario Story sur N64 sera adapté pour le marché ricain. Je rappelle que ce RPG est assez novateur, puisqu'il utilise une sorte de 3D où tous les éléments sont en 2D. Pour plus de renseignements, référez-vous au test dans ce même numéro. Pour ce qui est de la date de sortie US, le jeu devrait voir le jour pendant le premier trimestre 2001.

Ring of Red (PS2)

Ring of Red est un Tactical RPG mélangeant le style d'un tactical normal, avec une grille de déplacement, et celui d'un Ogre Battle. Dans ce jeu, il est question de méchas et quand l'un d'eux rencontre une troupe ennemie, une scène d'action se déroule dans un environnement en 3D dans lequel vous donnez vos ordres. En ce qui concerne les graphismes, sans vraiment exploiter entièrement les capacités de la Play 2, le jeu s'en tire honorablement.





Et 1, et 2, et 3... (GBC)

Je vous ai annoncé la sortie des premier et second chapitres des Dragon Quest : sachez que le troisième est prévu aussi et toujours sur Game Boy Color. Sortie à l'époque en 1996, cette nouvelle version proposera des tas de mini-jeux et les mêmes graphismes que sur Super Nintendo, pourquoi pas ! En tuant les monstres, vous gagnerez des coins et il y en a 150 à collectionner. Il sera présenté lors du Tokyo Game Show.



Enix Online

Enix a annoncé le développement de deux titres online qui sortiront courant 2001. Le premier sera un RPG produit par Yuji Horii, connu pour sa série des Dragon Quest. Le jeu permettra à 4000 joueurs de se connecter simultanément. Quant au second soft, il est un peu moins ambitieux : 100 joueurs se connecteront et essaieront de s'entraider pour réaliser un puzzle. À ce jour, on ne sait pas encore sur quel support tourneront ces deux jeux. Enix a aussi annoncé la création de leur propre infrastructure online avec un partenaire encore inconnu.

GBA et les tacticals

Les futurs possesseurs de la Game Boy Advance vont être aux anges. En effet, deux jeux de stratégie sont en cours de développement. Le premier sera Nintendo's Napoléon et le second la conversion du tactical RPG de la Super Nintendo, j'ai nommé Tactics Ogre. Ce Tactics Ogre Gaiden sortira dans le courant de l'année prochaine.

Encore Castlevania

Après le très décevant Castlevania 3D sur N64, une version Game Boy Advance est sur le point de débarquer, ainsi que Fire Emblem. Castlevania : Circle of the Moon, risque bien de réconcilier les fans de Castlevania restés sur leur faim après l'épisode de la N64. Quant au plus obscur Fire Emblem, il risque bien de créer la surprise pour une portable.

Angel Marie's Kingdom

Conception : nipponichi - Distribution : nipponchi software - Genre : nipponichi - Date de sortie : NC - Machine : PlayStation 2 - Pays : Japon

Angel Marie's Kingdom est le troisième de la série des Marie. Le second épisode était sorti sur la première playstation, sous le nom de Rhapsody en US. Comme dans celui-ci, vous aurez toujours droit à des musiques nippones très sympas, et cette fois, c'est un monde entièrement en 3D qui s'offre à vous. Le style graphique est conservé, et espérons qu'il y aura toujours des splendides artworks. Le scénario trop linéaire des derniers épisodes est ici



JE NE VOIS PAS D'ENORMES DIFFERENCES AVEC LA PHOTO DU DESSOUS MAIS SACHEZ QUE LES VILLAGES SERONT NOMBREUX ET QUE L'AMBIANCE DU PRECEDENT (TESTÉ PAR KYO DANS CE NUMÉRO) SERA CONSERVÉE.

remplacé par de nombreuses histoires, vous pourrez ainsi choisir de multiples scénarios dans lesquels vous rencontrerez différents figurants. Comme toujours, la musique a une part très importante dans chaque aventure.



BON OK, ON A PAS DE SUPERBES DÉCORIS AVEC EFFETS SPÉCIAUX QUI TUENT LEUR RACE MAIS N'EMPÊCHE, L'UNIVERS SEMBLE VRAIMENT SYMPAS !

BEN



UN FABULEUX ARTWORKS QUI NOUS FAIT SALIVER D'IMPATIENCE.



C'EST TOUJOURS LE HÉROS DU PREMIER ÉPISODE.



ET DIRE QUE TOUT EST EN 3D TEMPS RÉEL.

Silent Hill 2

Conception : Konami - Distribution : Konami - Date de sortie : courant 2001 - Genre : S-Horror - Machine : Playstation 2 - Pays : Japon



C'EST GORE ET MALSAIN, LE JEU VOUS PLONGE DANS UNE AMBIANCE UNIQUE.

Les bons titres commencent à arriver en masse sur la playstation 2 tant critiquée, et les Survival-horror ne sont pas mis à part. Ainsi, on a entendu parler d'un futur épisode de Resident Evil, mais surtout de la suite de Silent Hill 2, qui s'annonce totalement démentielle. Les graphismes sont fabuleux et l'am-

bianche malsaine (déjà forte dans le premier) a l'air, au vu des premières images, plus oppressante que jamais. Le soft ressemble énormément à son prédécesseur,

mais grâce à la puissance de la bécane, il est plus fin, plus beau ; enfin, il a l'air de déchirer grave. Vous aurez bien sûr droit à des passages vraiment gores qui vous donneront des sueurs froides. Les décors sont quasi les mêmes mais, encore une fois, bien plus beaux. Les détails sur ces derniers sont si nombreux qu'on se demande vraiment si le jeu est en 3D. Si vous ne me croyez pas, regardez ces quelques images, c'est bluffant. L'intelligence artificielle est assez incroyable et les différents humains que vous rencontrerez au cours de l'aventure réagissent de façon naturelle, et ils ressentent de telles émotions de peur, qu'on croirait rencontrer de véritables personnes. Les angles de vue sont très bien choi-



C'EST TOUJOURS LOUCHE QUAND ON VOIT UNE PERSONNE SEULE DANS LA RUE.



LES DÉCORS SONT TOUJOURS TRÈS LUGUBRES



LA PHOTO PARLE D'ELLE MÊME, LES DÉTAILS SONT HALLUCINANTS.



LE RÉALISME DE CERTAINES SCÈNES SONT ASSEZ INCROYABLES.

sis, et chaque caméra a été placée de façon à faire ressortir le côté stressant du jeu. En définitive, Silent Hill 2 risque bien de faire beaucoup parler de lui à sa sortie, et de devenir la nouvelle référence, explosant les Resident Evil, en matière de Survival-horror. La Playstation 2 après un départ moyen, commence enfin à devenir intéressante en nous proposant des jeux de qualité.

BEN

DVD
VIDEO

KAZE
www.kaze.fr

THE COCKPIT

3 FILMS REMASTERISES

Interview exclusive
de l'auteur
Leiji Matsumoto
créateur d'Albator



• interviews inédites des réalisateurs • galeries d'images • filmographies • documents historiques •
le + Kaze • version française • version originale • sous-titres français et malentendants •
• boutiques spécialisées • extrapole • fnac • virgin megastore •



Histoire de faire patienter...

Beaucoup l'ont fini en version japonaise, la majorité l'a adulé, le temps est venu de le voir apparaître en Amérique, c'est Final Fantasy 9. Prévu pour le mois de novembre, il devrait être disponible pour Thanksgiving. Tout le monde s'en bat les roupettes, mais il fallait bien le mentionner... Le 7 octobre 2000, rendez-vous au magasin spécialisé PlayStation au Sony Metreon building pour avoir une démo jouable de FF9 en ricain.

Silent Hill sur portable (GBA)

Décidément, la Game Boy Advance risque bien de faire un carton à sa sortie. Le nombre de conversion sur la nouvelle portable de Nintendo est assez incroyable, et des conversions de qualité qui plus est. Pour donner un exemple, Silent Hill sortira sur GBA, mais le plus incroyable c'est qu'ils ont conservé la cinématique d'intro du jeu. Celle-ci tournera à 15 images secondes. La première Game Boy est prête à passer la main.

Une date pour Rhapsody 3 (PS2)

Vous avez aimé le premier opus sur PlayStation, voici quelques photos et une bonne information pour sa sortie sur Play 2. Alors que nous venons juste d'apprendre une future sortie du second, le troisième devrait pointer le bout de son pif dès le mois de décembre au Japon. Il sera entièrement en 3D et reprendra le système de musiques et combats qui a fait sa renommée. Les graphismes sont mignons, mais n'exploitent pas les capacités de la bête. Qui a dit comme d'hab' ?



Tales of Eternia (PS)

Le dernier jeu de la série Tales de Namco, Tales of Eternia a finalement une date de sortie. Les premières rumeurs flottaient autour d'une éventuelle sortie en Hiver 2000. Il est avancé et sortira donc en Novembre 2000. Comme Tales of Destiny a été très bien accueilli aux States il faut s'attendre très prochainement à une version ricaine de Tales of Phantasia et donc plus tard du petit dernier.





LES COMBATS ONT L'AIR VRAIMENT CLASSE



ENCORE ET TOUJOURS DES BOSS

Phantasy Star On Line

Conception : Sonic Team - Distribution : Sega - Genre : RPG - Date de sortie : Fin 2000 - Machine : Dreamcast - Pays : Japon

De nouvelles informations en ce qui concerne le nouvel épisode de la série Phantasy Star. La Sonic Team s'est surpassée : ce jeu aux graphismes fabuleux nous proposera un RPG jouable en réseau. Mais ça, vous le saviez déjà. Ainsi un joueur européen, comme vous, pourra coopérer avec un joueur américain ou japonais, pour réaliser différentes quêtes dans le jeu. Une question se pose néanmoins. En effet, il y aura sûrement un petit problème de communication entre les joueurs, dû à la barrière de la langue. C'est pour ça qu'a été conçu un systè-

me vraiment simple, mais il fallait y penser : vous ne dialoguez pas avec des phrases, mais grâce à des symboles. Exemple, la phrase «attaquons le dragon» sera construite avec une série d'images. Un système ingénieux



LA SONIC TEAM A FAIT VRAIMENT DU BON TRAVAIL



C'EST SUPER BEAU

en cours de finalisation, on en sait pas plus en ce qui concerne le jeu en réseau. Par contre, pour ce qui est de l'histoire, il semblerait que Phantasy Star Online se situerait dans le même univers que ses prédécesseurs : le scénario parlerait d'une mystérieuse explosion sur la planète et le joueur incarnerait alors un personnage qui tenterait d'élucider cette énigme. La Dreamcast tient enfin peut-être son RPG, car à part Grandia 2 c'est un peu maigre.

BEN



ET DIRE QUE ÇA SE JOUE EN RÉSEAU

Des nouvelles de Summoner(PC) (PS2)

Le prochain jeu PC, prévu aussi sur PlayStation 2, est sur le point d'arriver. Nous avons la possibilité d'y jouer lors du salon de l'ECTS, mais il ne m'avait absolument pas impressionné. La particularité du soft est de pouvoir invoquer divers monstres qui batailleront à vos côtés. Le produit n'est pas vraiment beau, mais le principe est sym-



pathique. Lorsque nous avons interrogé la personne qui s'occupait de présenter le jeu, elle nous avait dit qu'elle ne serait pas jouable à plusieurs, dommage. Il n'est pas vraiment terminé, encore heureux, alors patientez tranquillement avant sa sortie prévue courant 2000.



Onimusha

Conception : Capcom - Distribution : Capcom - Genre : S-Horror - Date de sortie : fin 2000 - Machine : PlayStation 2 - Pays : Japon

Lors celui-là, on l'attend avec impatience, car Onimusha s'annonce bien comme étant la prochaine référence du survival-horror. C'est tout de même Capcom qui développe cette future bombe. Pour les quelques personnes qui n'en auraient pas entendu parler, si elles existent, le jeu est une sorte de Resident Evil à la

sauce samouraï. A la place des agents des STARS, vous avez un samouraï connu sous le nom de Samanosuke, et des ninjas de différents clans remplaceront nos chers zombies. Quant aux décors, vous aurez le droit à de fabuleux paysages japonais. En parlant d'eux, ils ne sont pas en 3D comme on pourrait le croire mais en pré-calculés, et grâce à



L'ARMÉE DES TÉNÉBRES... TU SERAS ELIMINÉ. OUAIS, ENFIN CONTRAIREMENT À LA CHANSON D'I-AM, VOUS ÊTES UN SAMOURAÏ, PLUTÔT DOTÉ QU'NE REULE DEVANT RIEN.



LA SCÈNE D'INTRO SOUFFLE TANT LA QUALITÉ VISUELLE DÉCHIRE. ON ÉTAIT PAS HABITUÉ À UN TEL SOIN DE LA PART DE CAPCOM.



LE HÉROS EST CLASSE, NON ? CE QUE VOUS NE SAVEZ PAS, C'EST QU'IL EST DÉJÀ RESPONSABLE DE PLEINS DE MORTS.



SAMONOSUKE (NOTRE HÉROS) EN PLEINE BATAILLE CONTRE LES LÉGIONS DU MÉCHANT SHOGUN.

la puissance de la Play2, ils sont magnifiques et d'une rare finesse. Et bien qu'en 2D, certains éléments seront animés somptueusement, les arbres sous l'effet du vent, les cours d'eau. Enfin je peux vous assurer que c'est du jamais vu. L'horreur sera bien présente, et l'ambiance de l'époque est retranscrite à merveille. Des cinématiques seront là pour vous montrer la violence et l'atmosphère particulière du temps du Japon féodal.

BEN

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 pen-
dant 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 pro-
blèmes 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

The ENIX logo is positioned at the top center of the page. It features a stylized, metallic-looking 'E' symbol above the word 'ENIX' in a bold, blocky, metallic font. The background of the entire page is a dark, atmospheric illustration of a forest with gnarled tree branches and a misty, blue-toned sky. In the foreground, several characters are depicted: on the left, a tall, ornate figure with long white hair and blue and gold armor; in the center, a young boy in a green hooded cloak with a green lizard on his head; in the middle, a small girl in an orange hooded cloak; and on the right, a young man with spiky green hair in a red and black outfit holding a gun.

ENIX

Je ne m'attendais guère à recevoir le Dossier Enix ce mois-ci. Trop occupé à attendre Eternal Arcadia en version japonaise, j'en avais presque oublié la présence maléfique et perfide de notre Jay national. M'attendant au tournant, il m'offrit 13 pages pour réaliser un résumé de la firme. Je ne compte pas commencer mon intro avec une charade à deux balles, comme celle du mois dernier, désolé. Vous retrouverez donc quelques références et bien entendu, le test de Dragon Quest 7 et celui de Valkyrie Profile. Je ne pense pas être le mieux placé pour vous en parler, mais je ferais mon possible pour combler votre attente. Le mois dernier, « la chose hiérarchisée par l'Oréal » vous avait réalisé un dossier spécial SquareSoft, j'ai décidé de changer quelque peu la mise en pages en espérant que cela ne vous décevra pas.

Bref, cessons de suite tous ces débitages d'excuses et de craintes à l'égard du consommateur et concentrons-nous sur la première firme avec celle de Square en matière de RPG. Bonne lecture...

Kyo

Enix

Fiche Technique

Nom : **ENIX**
Date de création : **22 septembre 1975**
Président : **Yasuhiko Fukushima**

• Capital : 6.931.142.400 yen (chiffre datant du 31 mars 2000)
• Nombre d'employés : 120 hommes, 22 femmes
• Adresse :
Etablissement principal : 4-31-8, Yoyogi, Shibuya-ku, Tokyo, 154-8540 Japan
Tel : 03-5352-6411

Branche à Osaka :
Yotsubashi Central Bldg, 1-3-12, Shinmachi, Nishi-ku, Osaka
550-0013 Japan
Tel : 06-6535-0671

• **ENIX Laboratory**
11-2, Minamikurokawa, Asao-ku, Kawasaki-shi, Kanagawa
215-0034 Japan
Tel : 044-989-5511

• **Associés :**
Digital Entertainment Academy Corporation
Satou Bldg, 1-5-2, Kitashinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo,
169-0074 Japan
Tel : 03-5330-2670

• **ENIX AMERICA INC.**
1520 Eastlake Ave. E. Suite 205, Seattle, WA 98102-3717 U.S.A.
Tel : 206-861-1274

• Histoire de la Compagnie :

septembre 1975 : création de l'Eidansya-Bosyu Service Center
août 1981 : naissance de Jay, futur calamité d'FJM.
août 1982 : création de ENIX Corp.
mars 1983 : 13 jeux PC sortis.
mai 1986 : sortie Dragon Quest sur Family Computer
janvier 1987 : sortie de Dragon Quest II.
février 1988 : sortie de Dragon Quest III.
février 1990 : sortie de Dragon Quest IV.
mars 1991 : le premier magazine humoristique «Monthly Shonen GanGan» était publié.
mars 1992 : je suis allé au Mc Donald avec ma tante et j'ai mangé trois frites.
septembre 1992 : sortie de Dragon Quest V sur Super Famicom.
avril 1994 : capital augmenté de 68.456 bil.yen.
décembre 1995 : sortie de Dragon Quest 6 sur Super Famicom.
août 1996 : le siège d'ENIX Corp déménage de Shinjuku-ku à Shibuya-ku.
décembre 1996 : sortie de Star Ocean 2 pour la PlayStation.
septembre 1998 : sortie de Dragon Quest Monsters pour la Game Boy.
septembre 1999 : sortie de Dragon Quest 1 & 2 pour la Game Boy .



Dragon Quest

le mythe



Machine :

Family Computer (NES)

Super Famicom

PlayStation

Genre : RPG

La série des Dragon Quest et des Final Fantasy représente la crème du Role Playing Game japonais. Alors que les FF s'exportent sans trop de mal vers les États Unis et l'Europe, qu'en est-il de son concurrent direct ? Cette saga est un hymne au bonheur vidéoludique pour la plupart des joueurs japonais. Ne se vendant jamais à moins d'un million d'exemplaires, Entix tenait là une licence en or massif. Malgré la prédominance de SquareSoft dans le domaine

graphique, la sortie de l'exceptionnel Final Fantasy 6 ou de Chrono Trigger, les DQ restent une plus grande référence au pays du soleil levant. Graphiquement laid, tout l'intérêt du produit était focalisé dans le scénario. Toujours très travaillés, bien approfondis et bourrés de rebroussements, les histoires des différents DQ avaient de quoi faire pâle certains best-sellers américains.

Un trio gagnant

Comment donner envie aux jeunes de s'attaquer à un tout nouveau genre de jeu. Il suffit d'un peu d'imagination et surtout de trois stars connues de tous. Ce premier n'est autre qu'Akira Toriyama, créateur de Dragon Ball, de Dr Slump et autres mangas célèbres publiés dans des magazines hebdomadaires tels que Shonen Jump ou Weekly Jump. Il s'est occupé des dif-

férentes jaquettes, héros et monstres du jeu. Arrive ensuite le compositeur qui a fait du thème de Dragon Quest, l'hymne des jeunes nippons. Plus connu que n'importe quel morceau de classique ou de pop anglaise, la mélodie de Kotchi Sugiyama (c'est lui !) est chantonnée dans toutes les écoles. Ce triangle se reforme avec Yuuffi Horii, l'homme à l'imagination surdéveloppée puisque c'est lui qui s'occupe d'embarquer les joueurs dans des arènes de plaisir scénarisé.



Dragon Quest : le précurseur

Première apparition de la série en 1986 au Japon. A cette époque, peu de japonais pouvaient se vanter de connaître quelque chose au RPG. Certains irréductibles s'étaient essayés au premier Ultima, mais sa difficulté en rebutait plus d'un. Il fallait donc inventer un produit simple d'accès, aux personnages attachants, aux musiques envoûtantes et au scénario travaillé. De

là est sorti le premier jeu d'aventure japonais, celui qui allait sauver l'entreprise Square de la faillite et celui qui allait faire le bonheur des joueurs du monde entier. Un an après, le second chapitre débouche sous l'acclamation de la foule. Première apparition des queues de plus de trente mètres à l'extérieur des magasins spécialisés avant même leur ouverture. Ces écoliers déboussent une fortune pour se procurer leur nou-



Belle licence

Quand on trouve le moyen de vendre son produit à des millions d'exemplaires, on en profite un maximum. C'est ainsi que l'on a vu apparaître différents objets basés sur la série et même un anime dont voici quelques photos.



Nostalgie

Voici un petit récapitulatif de tous les Dragon Quest sortis à ce jour avec quelques photos histoire de se rappeler de bons souvenirs. Ces photos du troisième chapitre proviennent de la version ré-mixée sortie sur Super Nintendo. Sinon, il n'y a que le cinquième et sixième opus qui sont sur Super Famicom et le septième sur Play. Pour les fans, sachez que le premier et le second sont sortis sous forme de box collector sur Super. Ces deux en un ! Deux jeux pour la Game Boy color et un autre basé sur l'élevage de monstres (rien de bien transcendant).



voici bfoj sur Family Computer, la NES japonaise. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les deux premiers DQ ne possédaient pas de mémoires pour sauvegarder. A cette époque, on reprenait une partie en cours à l'aide de passe-words (les deux premiers chapitres en version américaine, Dragon Warrior, ont par la suite intégré le système de sauvegarde). Toujours un an plus tard (cela change de la sortie du septième opus.) le plus connu des DQ sortait dans les bacs, Dragon Quest III. Comme, non pour son intérêt, mais pour le bordel qu'il a fouiné au Japon. Ces collègues s'échantaient les cours pour obtenir un exemplaire du jeu. C'est d'ailleurs à cette période qu'il y eût de nombreuses plaintes pour vol. Ces lycéens attendaient au tournant pour leur piquer leur DQ III. Un article apparut ensuite dans un journal japonais comme quoi les futurs Dragon Quest n'auraient droit de sortie que le dimanche ou pendant les vacances. Au journal révisé, ce troisième chapitre avait été défini comme problématique et inquiétant. Par la suite, le nom «Dragon Quest» devint connu par la globalité de la population japonaise (deux ou trois ermites n'en ont jamais entendu parler). Au Japon, la prononciation d'un jeu est «DraQuea. DQ est à part et n'est plus considérée comme un simple jeu, mais comme CA référence nipponne. Prenez exemple sur la magie

de quérison dans les DQ. Cette dernière s'appelle «Holmita». Cela ne veut rien dire contrairement au «Meal» en version américaine qui se traduit par quérir en anglais. Depuis, quand les jeunes japonais parlent de quérison, de blessures qu'ils se sont faites à l'école, ils disent «Holmita». Les programmeurs ont inventé un nouveau mot utilisé par des milliers d'écoliers encore à ce jour !

J'espère que ces quelques lignes vous en auront appris un peu plus sur la série des Dragon Quest et que cela vous donnera envie d'acheter le septième opus, rien que pour entendre les différentes mélodies ou pour connaître la passion des jeunes venant du soleil levant.

Xyo





Les délires d'Enix

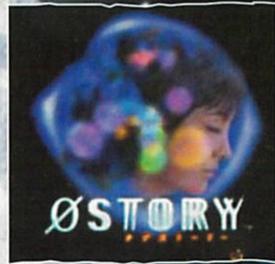
Alors qu'Enix proposent des dizaines de RPG monstrueux et plus connu les uns des autres, ils ont trouvé le moyen de s'embarquer dans des délires plus ou moins réussis. On peut trouver sur le marché des jeux étranges comme *O Story* sur PlayStation 2, un *Feux de l'Amour*-like et bien d'autres. Mais Enix a réussi à faire d'un soft de danse, un méga hit vendu à des milliers d'exemplaires : *Bust a Move* à Groove en dehors du Japon). Sa suite est sortie peu de temps après, mais sans réel succès. Sinon, il fallait bien vous parler de *Nintendô 64* au risque de passer pour un gros détracteur de *Nintendô 64*. Donc j'ai décidé de vous montrer la bonne grosse daube de *Wonder Project 12*.



Bust a move



Wonder Project 12

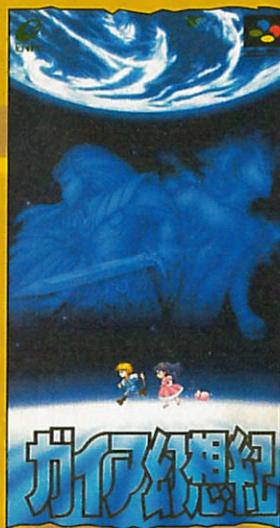


Zero story



Illusion of Gaïa, Soul Blader

Machîne : SuperFamcom Genre : RPG



Illusion of Gaïa est la suite non-direct de Soulblader. Une différence gra-



phique impressionnante entre les deux titres, mais un intérêt équivalent. D'ailleurs, le second opus était livré en français avec un book fort sympathique. Ces deux ont vieilli, mais on ne



s'en lasse pas. Rien ne sert de vous écrire le nom des jeux sous chaque photo, vous serez assez intelligent pour voir la différence.

Actraiser 1,2



Il y a plusieurs années, je m'étais offert une Super Nintendo au Micro Manta des Champs Elysées. A cette époque, on nous donnait une cassette vidéo avec les sorties des prochains jeux. C'est là que j'ai découvert Actraiser et bien d'autres. Je me souviens encore du thème du premier stage, divin. Cette possibilité de pouvoir jouer à deux

styles de jeux en un était une première sur console. Ce mixage simulation-action avait si bien marché que ça suite arriva bien vite. Actraiser 2 ne proposait que de l'action pur et dur et sa version américaine ne passait même pas sur une console française avec adaptateur. Sa difficulté était de taille, au moins, on en avait pour notre argent. Bref, que de souvenirs. Aujourd'hui, vous pouvez soit les trouver dans des magasins spécialisés à un prix exorbitant, soit à l'aide d'un émulateur sur PC !



Star Océan 1 & 2



Croyez-vous qu'une firme comme Entix peut tenir aussi longtemps sans sortir un seul Dragon Quest en plusieurs années ? Ben non ! C'est grâce à la firme la plus talentueuse d'Entix qu'ils arrivent encore à résister à l'invasisseur Square. Tri-Ace, à qui l'on doit les trois Star Ocean (un sur Super Famcom, la suite sur Play, une version spéciale sur Game Boy Color) et le récent

Valkyrie Profile, est en quelque sorte une bouée de sauvetage. D'ailleurs, moi qui ne supporte pas les portables, j'avoue avoir été impressionné par la version de Star Ocean. Graphiquement sublime, les programmeurs ont réalisé une prouesse sur cette console. Les musiques des deux Star Ocean sur console non-portable ont été réalisées par le meilleur élève de Mr Sugiyama (Dragon Quest), Motof Sakuraba.



Last but not least

Je finirais par ces quelques jeux qui ont fait sensation lors de leurs sorties sur Super Famicom. Ces deux 7th Saga que peu de joueurs connaissent, Dark Half, Robotreck qui n'a pas du tout le même prénom en jap' et Terranigma, un jeu qui possède toujours autant de charme. Ce dernier a un potentiel infoui. Voilà voilà comme dirait le p'tit Georges. Je vous laisse avec ces quelques images.

Terranigma, 7th Saga, Robotreck, Dark Half

Terranigma

Machine : SuperFamicom Genre : RPG



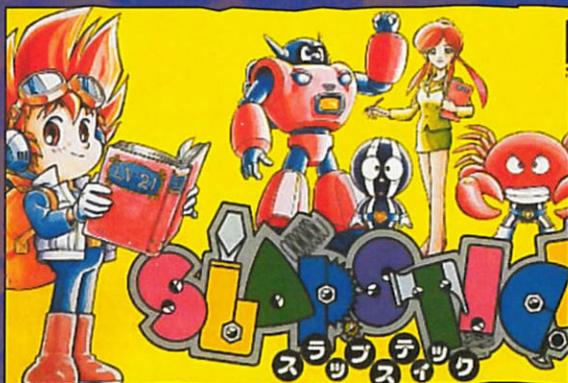
7th Saga

Machine : SuperFamicom Genre : T-RPG



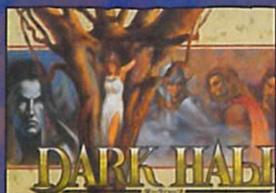
Robotreck

Machine : SuperFamicom Genre : RPG



Dark Half

Machine : SuperFamicom



Dragon Quest VII



C'est par un beau matin de septembre que sorti Dragon Quest 7. Sous quelques grammes de plastique, la pochette du jeu dessinée par notre ami Toriyama. Sur ces quelques grammes, son prix à faire pâlir les dernières sorties sur cette console. Tant de tout pour vendre un jeu, Enix nous a prouvé qu'il était possible de repousser durant des années un produit, mais aujourd'hui, il est entre mes mains et je ne le lâche plus. En quelques semaines, il atteint le chiffre record de plus de 3,9 millions d'exemplaires vendus, explosant tous les chiffres de SquareSoft. Pari gagné haut la main, entrons dès maintenant dans l'univers d'une série au combien mythique.



QUAND VOUS LUI PÉREZ FACE, NE LA FRAPPEZ PAS. ÉVITEZ LE COMBAT, ALLEZ LA PARLER ET METTEZ-VOUS DEVANT ELLE POUR LA PROTÉGER.

Si vous êtes aussi lecteur de Consoles News, vous avez pu remarquer dans le dernier numéro qu'on ne lui avait consacré qu'une demi page. Réalisé en quelques minutes, je vous avais promis un test plus complet dans Gameplay. Je m'excuse une nouvelle fois de n'avoir pu réellement avancer dans le jeu (une dizaine d'heures), mais j'ai assez d'éléments pour vous en parler en toute objectivité.

Septième opus de la série, on retrouve l'unique équipe à la réalisation, le monstrueux Toriyama pour le design de tous les persos et monstres du jeu et ce cher Kotchi Sugiyama, responsable de nos envolées mystiques tout au long

du scénario, bercés par ses compositions uniques. Les fans ne seront donc pas déçus. Je tiens de suite à mettre un terme aux détracteurs qui risquent de crier au scandale à la vue des graphismes du jeu. Qu'attendez-vous de la part d'un Dragon Quest, aucun chapitre n'a été capable de nous fournir de meilleurs rendus qu'un Final Fantasy et ce, depuis l'arrivée de la Super Nintendo. Foutage de gueule ! Probablement, mais le jeu est identique aux photos que l'on nous montre depuis des années et je ne vois pas comment en quelques mois, ils auraient pu entièrement changer leur jeu. Nous arrivons au terme d'une console ayant

supporté le poids des années, des kilos de monstruosités mais des tonnes de nuits blanche à s'explorer les rétines comme dirait ce cher Jay. Et nous l'aurons eu notre Dragon Quest septième du nom. Après une légère frayeur comme quoi il ne sortirait au final que sur Play 2, nous allons pouvoir croquer le fruit de plusieurs années de travail.

Pour la trame de l'histoire, je ne vous raconterais rien de plus, préférant vous laisser la surprise. À savoir, vous êtes un jeune fils de pêcheur et vous vous retrouvez embarqué dans une longue aventure après avoir découvert une mystérieuse ruine proche de votre village. Vous devrez retrouver des pierres mystérieuses qui, en les rassemblant, vous permettront de voyager à travers le temps.

Seul regret, ils auraient dû penser à une subtile intro en dessin animé plu-



POUR LES OBJETS DANS L'ORDRE COMME SUR LA PHOTO POUR PASSER CETTE COURTE ÉVÉNEMENT.



**Une 3D
agréable mais
pas
révolutionnaire**

Des RPG en 3D sur Play, il n'y en a pas des masses. En dehors de Xenogears ou encore Breath of Fire 3 & 4, peu de firmes osent s'y essayer. Enix a tenté et a réussi une 3D honnête mais qui ne déchire absolument pas les produits précédemment cités. Voyez par vous-mêmes sur les différentes photos proposées.

Des combats indigestes

Restons objectif, les combats sont nombreux et sont loin de valoir ceux d'un Grandia 2 ou d'un FF. On ne voit toujours pas nos héros à l'écran et les magies ne sont guère aguçées. A moins d'être un fan incondicional, vous aurez quelques difficultés à accepter la pauvreté des affrontements.



マリベル「な...なんなの〜?」

ENFIN UNE PREMIERE RENCONTRE APRES PLUS DE CINQ HEURES DE JEU !

tôt que de nous réaliser de la synthèse vieille de cinq ans (comme avait fait Square pour la réédition de Chrono Trigger sur Play). Ce jeu est très, par-

fais trop, difficile mais il vaut le coup. Le premier donjon est une suite d'énigmes à résoudre.



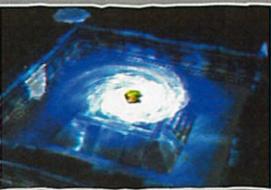
AMUSANT, QUAND VOS HEROS SONT MORTS, ILS RESTERONT DANS UN CERCLE JUSQU'À CE QUE VOUS LES AMENEZ VOIR UN PRÊTRE.

mais je vous donnerais quelques aides dans les photos. 650 francs, c'est cher, mais c'est un collector que tous les fans de RPG se doivent de posséder.

Xyo

Pourquoi l'acheter ?

Primo, le titre, c'est tout de même la série qui a lancé le RPG console dans le monde. Secundo, le jeu n'est pas si laid, quelques effets de lumière viennent redonner un peu de prestige aux graphismes. Le soft est bien long et ceux qui trouvaient les derniers RPG trop linéaires seront servis. Mais c'est surtout avec un bonheur sans fin que nous retrouvons l'ambiance trop rapidement perdue de nos Super Nintendo.



PlayStation (jap)
Conception : Enix
Distribution : Enix
Dispo en : rien
Genre : RPG
Compatible avec : Dual Shock,
 fonction vibration
Nombre de CD : 2
Blocs mémoire : 1

Graphismes : 75%

A première vue ignoble, c'est en avançant que l'on sent enfin les capacités 3D de notre PlayStation. Les programmeurs ont mis du temps à le faire, c'est donc plus loin que vous verrez une différence graphique.

Musiques : 94%

Les premières heures ne sont pas terribles, mais passé la première porte temporelle, vous entendrez des compositions grandioses. Ils ont même repris le thème principal de tous les Dragon Quest.

Durée de vie : 97%

Entre la difficulté de certaines énigmes, les deux CD et le peu de cinématiques, je vous promets des heures de jeu.

Accessibilité : 24%

Le produit est difficile, j'ai pensé pas mal de temps à me perdre au début du jeu même avec mes notions en japonais. Heureusement, la suite est moins compliquée. Arrachage de cheveux à la clé.

Scénario : 94%

Les Dragon Quest sont réputés pour la qualité de leur scénario. On ne change pas une telle habitude et c'est avec plaisir que je vous annonce un scénario des plus sympathiques, supérieur à pas mal de Final Fantasy.

Présentation : 15%

Si vous aimez les premières cinématiques de vos PlayStation, vous serez sûrement comblés. Hélas, Square a tout exploité avec les deux derniers FF. Le bolter est bien, le mode d'emploi est correct, mais rien de plus.

Psychologie des personnages : 89%

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

93%



Valkyrie Profile

Versez une larme et concluez en beauté avec le test de Valkyrie Profile. Renouant avec la 2D, ce produit signé Tri-Ace vous plonge dans un univers envoûtant où la mort prend une toute autre ampleur. Qui n'a jamais entendu parler d'Odin, des Valkyries, du Ragnarok ou encore d'Asgard ? Ces quelques noms représentent à eux seuls l'une des plus belles mythologies de notre monde, la mythologie nordique. Surement trouvable en version japonaise lors de sa sortie, il n'était pas prévu qu'il débarque dans une autre langue. Et c'est une belle surprise de pouvoir tout comprendre car Valkyrie Profile est complexe. Même avec quelques notions de japonais, vous auriez en du mal pour assimiler parfaitement le déroulement du scénario. Dernière ligne droite avant la fin de ce dossier consacré à Enix; ne perdons pas une minute et entrons dans la légende.



MAIS QU'ARRIVE-T-IL À CETTE CHÈRE LENNETH, VOUS LE DÉCOUVRIREZ EN JOUANT À VALKYRIE PROFILE. JE SAIS, CELA FAIT TRÈS BANDE ANNONCE DE FILM, MAIS JE N'AVAIS QUE ÇA EN TÊTE. AU FAIT, MOI JE SAIS CE QU'IL M'AIT ARRIVÉ, AHHAHAHAHAHAHA !!!

Pour tout savoir sur la mythologie nordique, reportez-vous à la page 112 du premier numéro de Gameplay RPG. Grossièrement, VP se déroule sous forme de périodes et chapitres. Plus

précisément, 24 périodes par chapitre (huit en tout), ce qui nous fait un total de 192 périodes avant la bataille finale. Lenneth, pendant ce court laps de temps, devra partir à la recherche

de grands guerriers défunts et créer une puissante armée qui combattra au côté de Odin (dieu des vikings). Voyager dans les contrées de Midgard et écouter les voix des âmes déchues, telle est la destinée de notre valkyrie. Au départ, vous serez guidé par la déesse Freya. Cette dernière est invincible et ne pourra donc succomber sous les coups de vos différents assaillants. Bien vite, vous vous retrouverez seul face à la cruauté humaine et devrez faire certains choix que vous pourrez regretter par la suite, je ne vous en dis pas plus. Le jeu se déroule en deux parties. Une première où vous serez une véritable guerrière et participerez à la conquête de plusieurs donjons où vous attendent diverses âmes perfides que vous devrez détruire à jamais. Et une seconde où vous deviendrez simple mortel et devrez vous intégrer parmi les êtres inférieurs. Contrairement à ma première impression, le jeu n'est pas linéaire. Vous au-

rez la possibilité de revenir dans les anciens stades comme bon vous semble et découvrir de nouveaux objets indisponibles auparavant. Il est d'ailleurs conseillé de vous aventurer dans les différents villages pour découvrir d'autres combattants et ce, dès le début du deuxième CD. Sinon, vous avez toujours le choix de continuellement appuyer sur le bouton Start pour suivre un scénario bâtarde. Valkyrie Profile n'est pas simple à

Item	Transfer	Status	Party	Ability
1110			Relia	
18	10095	12159	LV	54
18225			DAMAGE	5480
			EXP	197204
			ATP	9746
1110			Lenneth	
67	12221	14463	LV	60
	12217		DAMAGE	1142
	12267		EXP	2794
			ATP	8882
			ATP	13329
Time 12:00:00 Materialize point 7495				
1st & 2nd 15/04 Eval 91				

C'est à cet endroit précis que vous pourrez acheter de nouvelles armes et boucliers (Divine Item) ou vérifier l'état de votre petite armée.





VOILÀ À QUOI RESSEMBLE UN PLAN DE DONJON : LONG, MOUCHE ET DIFFICILE DE S'Y RETROUVER.

prendre en mains. Alors que d'autres ne font que plagier les différents Final Fantasy (à l'exemple de Wild Arms 1 & 2), Tri-Ace innove avec un renouveau dans les combats et un style graphique simple, mais féerique. Le fait d'envoyer vers Vahalla des combattants compétents tout en gardant une équipe équilibrée pour les donjons est un défi de taille. Freya vous fera un résumé de votre chapitre tout en vous demandant une certaine catégorie de guerriers à lui fournir pour le futur d'Asgard.

Même si vous avez fait l'acquisition de Final Fantasy 9 en version polonaise et de Chrono Cross récemment, il serait



Bent mieux faire

C'est incontestable, les monstres ou boss du jeu auraient pu être travaillés d'avantage. Que l'on ne vienne pas me titiller le bout du pad en m'expliquant que la 2D ne permet pas autant d'excentricités que dans un Final Fantasy car il vous suffit d'observer les boss de Legend of Mana pour vous en persuader. Bref, un petit carton rouge (nouvelle expression kyostyle ratée) aux programmeurs dans ce domaine.



Trop long pour être apprécié

Et c'est fort dommage. Certains stades ne durent pas plus de cinq minutes alors que d'autres peuvent prendre plus de deux heures. N'en déplaise à certains, moi ça me fait ch... de déambuler pendant des heures à la recherche de boss facile à battre. Certains individus sont plus compliqués à battre que d'autres, mais cela reste dans la limite du concevable. Les phases de plate-forme sont parfois lourdes, mais faut faire avec. En fait, cela ne serait pas si ennuyeux si la musique était divine, mais ce mixage techno-féodal-futuriste (comme dirait notre ami Lambert dans Beowulf, le seul film que l'on mate en vitesse accélérée) est des plus inaudible.





Un système de combats innovants



Comme je vous l'expliquais dans mon thème principal, les programmeurs ne se sont pas contentés de récupérer le style SquareSoft (la série des FF) pour la réalisation des combats. Non, ce nouveau principe est totalement novateur. A chaque bouton correspond un personnage de votre équipe. Ainsi, vous pourrez créer différents combos mortels pour l'ennemi qui vous fait face. Attention, si vous envoyez un adversaire dans les airs, il sera impossible pour un de vos guerriers de le renfrapper avec une balayette. A vous de bien gérer vos enchaînements.



UN DES NOMBREUX POUVOIRS DE LA BELLE VALKYRIE : ENTENDRE LES ÂMES DES ÊTRES EN DANGER.

tout de même dommage de passer à côté d'un tel titre. Le design des héros est fort sympathique, il vous suffit de jeter un coup d'œil aux différents artworks présents sur ces quatre pages pour vous en convaincre. Pour le reste de la visite, suivez le guide et passez aux thèmes.



Kyo



Come with me Gaiherjar

Une phrase que vous entendrez souvent puisque c'est le nom donné aux guerriers qui vous accompagneront tout au long du jeu. Vous devrez augmenter leur niveau d'expérience et les booster en skill si vous ne voulez pas qu'il meurt devant Odin. Chacun possède sa spécialité. Attention, si vous mettez un chevalier avec une épée en arrière, il sera incapable d'attaquer. Tous doivent être sur votre gauche ou votre droite, seuls les archers ou magiciens restent en retrait. Et vue leur nombre de point de vie, ce n'est pas plus mal.



En route vers le Valhalla

Votre but est donc d'envoyer les meilleurs guerriers à Asgard pour lutter au côté d'Odin. Sur place, ils subiront un entraînement bien complexe. A chaque fin de chapitre, vous aurez une possibilité de voir leur évolution dans le monde divin. Ils devront rencontrer plusieurs dieux pour augmenter leur niveau mental et psychologique. Si vous tenez à voir la meilleure fin des trois, je vous conseille de ne pas y envoyer des Jay ou autres Ben au risque de créer une émeute au sein de Valhalla. Tout le monde sait qu'Odin ne connaît pas le sens du mot belek, il pourrait se vexer.





Fournisseur de nostalgie



Tri-Ace nous fait revivre l'essence du RPG en choisissant la bonne vieille 2D. Dans les villages, c'est un bonheur de se balader dans des décors sublimes, envoûtants et bercé à l'aide d'une musique dramatique. Les différentes architectures que vous visiterez sont à l'opposé d'un Final Fantasy 8, ici, pas de toiles à n'en plus finir, mais de la paille, de la pierre, tout ce que l'on est censé trouver dans un RPG

ancienne génération. Loin des mondes apocalyptiques post-moderne, Valkyrie Profile redonne goût à la nostalgie.



De quoi faire pâlir Fantavision

Fantavision, pour les rares habitants du Yémen, est un jeu Play 2 dans lequel vous devez créer divers feux d'artifices. A chaque seconde, nous applaudissons sans trop savoir le véritable intérêt caché dans ce soft (un peu comme Laetitia, nous ne connaissons guère son sexe sauf que tout le monde s'en moque !). En revanche, les effets de lumière étaient réussis. Dans VP, c'est le même principe durant les magies. Elles sont superbes, bien longues et n'ont rien à envier aux autres produits existants sur console. Pour les réaliser, il vous faut bourriner intelligemment l'ennemi afin d'atteindre la barre fatidique des cent sur la jauge à gauche de votre écran. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur l'un des boutons pour choisir celui qui aura l'honneur de faire en premier sa furie.



PlayStation (US)
Conception : Enix
Distribution : Tri-Ace
Dispo en : jap
Genre : RPG
Compatible avec : Dual Shock,
fonction vibration
Nombre de CD : 2
Blocs mémoire : 2

Graphismes : 93%

Gros point fort du jeu. Le fait de retrouver notre bonne vieille 2D pour les phases de plateforme est un bonheur absolu (sans trop tragédie). On revient à l'ancienne tradition qui rebute peut-être les nouveaux venus dans le monde du RPG, mais qui fascinera les anciens.

Musiques : 73%

Certains thèmes deviendront sûrement des incontournables mais celui des combats est à mettre aux chiottes et d'autres ne sont guère meilleurs, dommage.

Durée de vie : 91%

Une cinquantaine d'heures d'après ce qui est écrit au dos du boîtier. Je n'en sais rien car je n'ai point eu le temps de le finir pour le test. En revanche, j'ai passé une vingtaine d'heures avant de finir le premier CD (en prenant mon temps).

Accessibilité : 82%

Les combats sont relativement simples à gérer, tout le contraire des autres guerriers à envoyer vers Asgard.

Scénario : 93%

Une histoire bien menée, certaines phases palpitantes, un prologue génial, que demande le peuple, je vous le demande.

Présentation : 73%

Assez moyenne pour un produit sorti après Final Fantasy 8. Et je ne vous parle même pas des rares synthèses que vous verrez durant le jeu, assez triste.

Psychologie des personnages : 95%

Alors, les persos sont hyper tourmentés et charismatiques. Tout ce que je fasse gaffe, j'commence à imiter le p'tit Jay. En gros, le sort réservé aux différents combattants est des plus tragiques. Le principe est génial et tous sont irrésistibles.

93%



LES TESTS



Chrono Cross

Final Fantasy X le mois dernier. Chrono Cross ce mois-ci. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Squaresoft se la joue père Noël. Les avertis et ceux qui ont lu mon dossier le mois dernier le savent : Square parvient toujours à offrir deux à trois jeux par mois d'une qualité incroyable. Celui qui nous intéresse maintenant, c'est la suite du formidable Chrono Trigger. Vous connaissez, forcément tous ce jeu d'exception...

Maintenant, laissez-moi vous présenter le meilleur RPG de la PlayStation, le plus beau, le plus incroyable qui soit aux côtés de FF X cela va de soit : Chrono Cross.



UNE MAGIE QUI PROUVE LA QUALITÉ DU JEU.

Si je vous disais dans l'intro que Chrono Cross était la suite directe de Chrono Trigger... oui, eh bien pas tout à fait. Disons qu'en 1996, une machine appelée Stellaview (une sorte de réseau satellite Nintendo qui permettait à plusieurs personnes de consulter une sorte de chaîne web et de jouer à plusieurs) accueillait un jeu nommé Radical Dreamers. Eh bien, figurez-vous que ce jeu est, en fait la VRAIE préquelle de Chrono Cross. A commencer par la présence de Yamneko (Lynx en us) et Kid... deux des principaux persos de Radical Dreamers. Enfin, je ne vois pas pourquoi je vous dis ça, vu que très peu de personnes ont eu la chance de s'y essayer, et pour cause : seulement en vivant au Japon et seulement en possédant la bête, qui avoisinait à l'époque les 3000

balles. Enfin bon, je disais ça simplement pour votre information et pour que vous soyez au courant des véritables origines du jeu qui va être débortiqué dans les pages suivantes.

Bref, après ce petit rappel, voyons ce qui rend Chrono Cross aussi particulier et aussi génial. Les points sont nombreux, l'encre va couler mais ce n'est point grave étant donné qu'à partir de la fin de cette ligne, j'aurai mis mes écouteurs pour écouter la formidable bande sonore du jeu, afin de me concentrer au mieux sur le sujet. Ça y est, j'y suis... D'ailleurs, une fois n'est pas coutume, nous allons commencer notre critique par parler de la bande sonore qui caractérise le formidable Chrono Cross... inutile de vous présenter son compositeur... tout du moins, je ne pense pas. Pourtant vu

que certains lecteurs ne connaissent pas et vu que certains d'entre vous achètent Gameplay RPG pour la première fois, on va faire un petit point sur cet artiste de génie.

Il s'appelle Ysuniro Mitsuda, c'est le compositeur number two chez Square (derrière Nobuo Uematsu) et il est à l'origine des plus belles mélodies de jeu vidéo. Ainsi, il a à son actif les excellentes mélodies de la série des Chrono (Trigger et Cross bien entendu) mais aussi de Xenogears.

Bref, un p'tit gars qui est loin de débiter dans le métier et comme vous vous en doutez, le résultat est impression-





Plusieurs chemins = fins différentes

En effet, Square semble apprécier les multiples fins. Vu que Chrono Cross est la suite de Chrono Trigger, il était a priori normal que la société nous remette ça. Souvenez-vous, Chrono et ses potes proposaient neuf façons différentes d'achever l'aventure... Rassurez-vous, Chrono Cross n'en offre que trois. Mais comme vous vous en doutez, il vous faudra emprunter des chemins différents, sauver certaines personnes, en achever d'autres et prendre certains chemins pour pouvoir apprécier l'une des trois fins. Autant vous prévenir de suite car si vous tombez sur la mauvaise (comme Kyo), vous pourriez être déçu d'avoir parcouru un jeu aussi terrible pour un dénouement aussi minable. En revanche, si vous avez la vraie fin, à vous les larmes de joie !!!

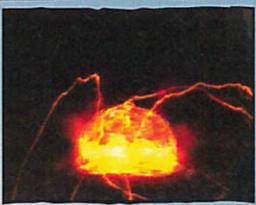
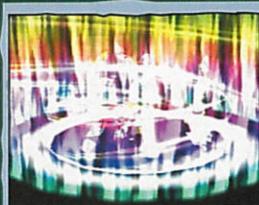


nant : les thèmes sont originaux, changent de ce que l'on a habituellement, et sont suffisamment variés et soignés pour conserver l'intérêt. Je pense notamment au thème principal, mais aussi à celui des boss.

Niveau bruitages, on ne peut que s'enthousiasmer. Comme d'habitude, Square a mis les voix digit' au placard mais nous a servis un plateau magnifique en guise de bruitages. De plus, Chrono Cross (c'est suffisamment rare pour être signalé) tourne en stéréo. Croyez-moi, si vous vous équipez d'une chaîne ou tout du moins d'enceintes spécialisées avec caisson de basse, vous ressentirez vraiment la puissance de ces mélodies, qui accompagnent parfaitement chaque lieu.



ÇA FAIT DU BIEN DE VOIR ÇA : LES TEXTES ENTièrement TRADUITS EN ANGLAIS !



Magies de folie

Même s'il est difficile de comparer les magies de Chrono Cross avec celles que proposent des jeux comme Final Fantasy, les différents sortilèges que vous pourrez envoyer au cours de l'aventure respectent la patte Square et nous permettent de pousser des : «waouh, c'est vachement beau» à répétition. L'avantage de ces «éléments» magiques (nom donné dans le jeu), c'est qu'ils sont tous de la même qualité et qu'il permette à nos rétines de se régaler.





LE PETIT EFFET DE DISTORSION DE LA MISE EN PLACE DES COMBATS EST SAISSANT

et chaque situation. En bref, une musique hallucinante pour un jeu qui ne l'est pas moins. Vous commencez à me connaître : vous savez donc que les deux points clé (en ce qui me concerne en tout cas) dans un jeu sont la musique et le scénario. Chrono Cross fait partie de mes jeux préférés et pour cause, nous venons de glorifier sa bande son... Eh bien figurez-vous que le scénario est incroyablement fouillé et riche en surprises. Il ne se passe d'ailleurs pas une heure sans que quelque chose n'arrive. De plus, j'aimerais attirer votre attention sur ce point : Chrono Trigger et Chrono Cross sont liés. Le joueur féru du premier épisode comprendra certains détails et se dira «putain, c'est trop génial!». Je ne

vous en dit pas plus mais sachez que vous allez tomber sur le cul lorsque vous apprendrez certaines parties de

l'histoire ou que l'on vous révélera certaines identités.

Bon, je vais m'arrêter là en ce qui concerne ce point car je sens qu'une fois de plus, je ne vais pas réussir à contrôler ma langue. Ce qui serait fort dommage vu la complexité et le génialisme du script que nous ont pondu l'équipe de développement de Chrono Trigger et de Xenogears. Remarquez, vu que ce dernier propose le meilleur scénario jamais imaginé, on comprend pourquoi. Outre une histoire démentielle et des thèmes musicaux terribles, que peut-on ajouter sur Chrono Cross ? Enormément de choses et c'est là le problème, je ne sais pas par où commencer et je vous avouerai que mon esprit est légèrement embrouillé (normal, il est 04 h 33 du matin !). Enfin, passons...

Nous allons parler de sa réalisation, car contrairement à beaucoup de RPG qui privilégient la forme au fond ou l'in-



Un p'tit coup de main ?

Même si le jeu est intégralement traduit en anglais, je doute que vous compreniez tous (du premier coup, tout du moins) la complexité des menus de gestion de Chrono Cross. Pourtant, c'est très simple.

Lorsque vous appuyez sur le bouton carré, vous pénétrez alors dans un menu avec six possibilités.

La première vous permet de voir les «status» - comprenez une présentation complète de vos personnages avec entre autre une représentation à l'écran et une possibilité de voir vos nouvelles armes ainsi que votre perso sous tous les angles. La seconde vous permet de gérer vos «éléments». Ceux-ci sont de deux ordres : matériels (l'indiqué par des icône X1) ou spirituels (magies quoi). Le menu se sépare alors en deux sous menus, l'un se nomme «use» (vous pouvez alors vous guérir ou vous régénérer) alors que le second est «allocate». Ici, vous avez la possibilité de répartir vos éléments sur vos persos (en fonction de votre niveau d'expérience et votre équipement).

La troisième option «equip.» vous offre la possibilité d'équiper vos persos en respectant plusieurs critères (force, défense, puissance magique, force de frappe, capacité à s'évader des combats et enfin votre résistance aux éléments «spirituels»). La quatrième vous permet d'aller jeter un œil aux key items - ou objets-clé, qui vous permettent de débloquer certaines choses et de faire avancer le scénario. Enfin les deux dernières sont les options classiques à savoir le config et la sauvegarde (uniquement grâce à un point ou sur la carte).

En espérant vous avoir été utile...



UNE P'TITE BALADE DANS LES ÉCOUTS - HISTOIRE D'ÉCHAPPER AUX HOMMES DE LORD VIPER





STEENA PEUT INVOQUER UNE SORTE DE MILLE-PATTES GÉANT, DÉVASTATEUR POUR LES ENNEMIS.

verse, Chrono Cross offre un équilibre parfait. Je vous le disais plus haut, le fond (en somme) est génial. Qu'en est-il de la partie visuelle ? Réjouissez-vous car les graphismes sont somptueux et choquant rarement. Conformément à sa patte, Square a dû encore nous proposer des paysages somptueux, aux teintes splendides et texturées à merveille. Bien sûr on ne touche pas encore à de la « pure 3D » mais malgré le précalculé, on ne peut qu'être satisfait du résultat et être impressionné par le

talent des graphistes de Square. Les décors dans lesquels vous évoluerez se suivent et ne se ressemblent pas, chacun d'eux disposant d'une atmosphère complètement différente. Je vous invite d'ailleurs à vous reporter à l'encadré pour vous rendre compte - image à l'appui - que mes propos sont véridiques. Si les décors étaient le seul point positif en matière de réalisation... mais non, l'équipe de développement a aussi réussi les personnages. Tout d'abord, il faut savoir que le travail en matière de caractère design est revenu à maître Nobuteru Yuki (reportez-vous à la rubrique animation et biographie pour en savoir plus sur ce créateur de génie). J'imagine que vous avez été lire les articles que je vous ai indiqués - maintenant vous savez que notre homme est une bête et que chacune de ses créations marque à jamais les esprits. Chrono Cross en fait partie. Si Toriyama avait fourni le meilleur de lui-même pour Chrono Trigger, Yuki a fait

preuve d'une imagination et d'un talent fantastique. Il suffit de voir certains persos comme Tsukayomi, Yamaneko ou encore la superbe Kid pour se rendre compte du boulot que ça a dû lui demander. Le plus impressionnant est que non seulement Yuki a réussi sa partie design, mais en



(C)スクウェア



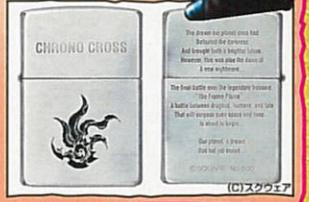
(C)スクウェア



(C)スクウェア

Un merchandising développé

Square le sait bien - disons mieux que personne - lorsque l'un de ses RPG parvient à gagner un carton au Japon, il lui faut forcément toute une ribambelle de produits dérivés - histoire de réaliser un peu d'argent sur le dos de la franchise. Une fois de plus, on peut affirmer que la société créatrice de Final Fantasy n'a pas lésiné sur les moyens vu qu'un bon nombre d'objets commerciaux Chrono Cross sont disponibles : une montre, une horloge, une boîte à musique, des porte-clés, des tapis de souris, des posters et bien d'autres choses encore... Je vous laisse en voir quelques-uns.



(C)スクウェア





Serge & Yamaneko



Quels liens les unissent ? Ces deux personnages occuperont tour à tour la place du rôle principal de l'aventure. L'inconvénient est que l'on ne sait quasiment rien sur eux, ni sur leur passé, ni sur leur relation et encore moins sur la raison pour laquelle ils se sont rencontrés ? Pourquoi prétendent-ils se connaître ? Pourquoi sont-ils ennemis jurés ? Autant de questions auxquelles vous trouverez des réponses au fur et à mesure du jeu. Tout ce que je peux vous dire, c'est que l'équipe qui s'est chargée du scénario de Chrono Cross a réussi à nous pondre deux héros magnifiques en tout point, complexes au niveau de leur personnalité et surprenants du début à la fin.



LE DRAGON BLANC EST LE PLUS VIEUX ET LE PLUS SAGE DE TOUS, MAIS ATTENTION, MÉFIEZ-VOUS DU DESTIN ET DE SES DANGEREUX PRÉDATEURS.

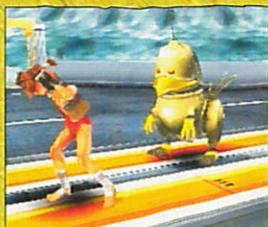
plus, les animateurs de Square sont parvenus à animer le tout avec une perfection encore rarement atteinte dans un jeu vidéo (sauf avec FF IX). J'aimerais à ce propos vous faire remarquer la cohésion et le réalisme des mouvements au cours des combats. Ceux-ci sont d'ailleurs excellents (mais pour

tout savoir à leur propos, je vous invite à vous reporter au thème «combats géniaux». En ce qui concerne l'accessibilité et la jouabilité, il faut savoir que le jeu a été entièrement traduit dans la langue de Shakespeare, ce qui facilitera grandement votre quête. Pas de soucis donc pour avancer (si tel est le cas, je vous rappelle que nous sortirons un numéro spécial de Gameplay RPG avec la solution complète). A propos de cette traduction, les programmeurs ont réalisé un boulot hallucinant : chaque personnage a sa façon de parler, ce qui vous renseignera sur son caractère, son statut social ou encore sa personnalité. Impressionnant... Vous l'aurez compris, tous les facteurs cités ci-dessus, au final, offrent les meilleurs ingrédients qu'un RPG puisse rêver. De plus, si j'ajoute que le sys-



MIKI, UN DES PERSONNAGES LES PLUS SOIGNÉS DU JEU, SON DESIGN EST IRRÉSISTIBLE... TOUT COMME SES COUPS SPÉCIAUX (VOIR PHOTO).





CHRONO CROSS N'EST PAS DÉNUÉ D'HUMOUR... IL SUFFIT DE VOIR CERTAINES POSTURES DES PERSONNAGES POUR S'EN CONVAINCRE.

Des décors riches de millions de détails



A part Final Fantasy IX, on ne peut pas dire qu'un seul RPG puisse se permettre de faire face à l'incroyable réalisation de Chrono Cross. Il suffit de jouer et vous comprendrez réellement ce qu'il en est. Les paysages se suivent, ne se ressemblent pas et ont un sérieux goût pour les milliers de détails. On louera les textures ainsi que les teintes utilisées. De plus, en fonction des différentes îles, on ressent bien les différences de classe. Bref, du grand art, qui a certainement dû demander un sacré travail.



Variés et géants



Ce sont les boss de Chrono Cross. Car comme tout bon RPG qui se respecte, vous rencontrerez souvent des boss, qui 1) vous offriront un bon paquet d'expériences, 2) des objets rares et utiles pour la bonne continuité de votre quête, 3) un niveau supplémentaire (pour la plupart avec des points de vie en plus) et enfin 4) de nouveaux éléments spirituels ou matériels. Pour les vaincre, il vous suffit juste de repérer la couleur qu'ils défendent et utiliser l'inverse, ou bien les enchaîner tout en prenant garde à votre état de fatigue et votre santé. Bref, simple sur le papier, mais plus difficile à l'écran.





Des coups très spéciaux



Chaque personnage dispose de coups spéciaux (éléments qui respectent la couleur qu'ils défendent) qui à l'écran, déchirent grave. Pensez que ces supers coups ne peuvent être utilisés qu'une fois par combat, et si je puis me permettre, gardez-les toujours de côté : ils pourront vous servir à achever un boss retors, qui arrive à la fin de sa vie. D'un point de vue utilisation, vous les gagnez au fur et à mesure de votre progression et que vous gagnez des points d'expérience. En ce qui concerne leur rendu visuel, c'est magnifique. Je penserai toujours à la beauté incroyable de «Eternal Zero», la dernière furie de notre bon vieux Yamaneko (Lynx en us). Voici une petite sélection qui vous en dira long sur la qualité des dits coups spéciaux !

Combats géniaux

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'un des points les plus importants dans un RPG est contenu dans les phases de combats. Il faut reconnaître à ce propos qu'une fois de plus, Square a exécuté un travail d'orfèvre. Si le système proprement dit est nettement moins évolué que celui de Chrono Trigger et si les attaques groupées sont plus difficiles à déclencher (en fait, elles n'apparaissent qu'en fonction de votre niveau de force et l'affinité qui réside entre certains membres de votre groupe), on ne peut s'empêcher de penser que Square a une fois de plus bien pensé les batailles. Pour vous expliquer en deux mots en quoi ils consistent, c'est simple. Vous avez la possi-



bilité de frapper, d'utiliser un élément (en fonction de votre jauge d'action) ou bien simplement de vous protéger. Si vous choisissez la première option, vous pouvez alors choisir entre trois niveaux de puissance (faible, moyenne et forte). Le but est donc de réussir à trouver les meilleures combinaisons possibles, sans toutefois vous crever (car chaque coup vous fait dépenser de l'énergie). Si vous parvenez à toucher votre ennemi, votre jauge d'action grimpera d'un ou plusieurs niveaux (en fonction de votre expérience) et une fois les niveaux atteints, vous avez la possibilité de continuer à enchaîner ou d'utiliser un «éléments» matériel ou non, respectant le niveau de la jauge que vous avez atteint. Bon, je sais ça paraît pas très clair, mais avec ces quelques indications, une fois le pad en main, vous comprendrez mes propos.





Playstation (US)
Conception : Square
Distribution : Squaresoft
Dispo en : jap
Genre : RPG ultime
Compatible avec : Dual Shock, analogique et vibration
Nbre de CD : 2
Blocs memory : 1

Graphismes : 97%

C'est beau, c'est superbe même. Les décors rivalisent de beauté et les détails pullulent à l'écran. Les personnages sont magnifiquement modélisés, surtout lors des combats. En revanche, je tiens à le dire : malgré une très haute qualité, Chrono Cross n'est en aucun cas mieux réalisé que Final Fantasy IX.

Musiques : 97%

Yasunori Mitsuda n'est pas un débutant. Après avoir signé des compositions magnifiques dans Chrono Trigger ou encore Xenogears, le compositeur numéro 2 chez Square est parvenu une nouvelle fois à réaliser des mélodies vraiment splendides. Variées ? elles le sont. A la fois épiques, magiques et célestes, elles forment un cocktail détonnant qui offre au final une bande son qui décoiffe.

Durée de vie : 93%

Il faudra une bonne cinquantaine d'heures pour en venir à bout, en comptant tous les secrets et la quête des personnages. Malgré 2 CD, vous en aurez donc vraiment pour votre argent et les nuits à dormir devant vos consoles se comptent non par dizaines len comptant que vous êtes un joueur normal. Par ailleurs, pas moins de trois fins différentes vous attendent en fonction de votre réussite et de votre envie... d'affronter le dernier boss. Bref, avant de voir la vraie fin (splendide), va falloir travailler !

Accessibilité : 94%

Le jeu est désormais tout en anglais, ce qui facilitera grandement votre compréhension du scénario mais aussi votre parcours. Je pense que maintenant, vu que tout est traduit, vous ne devriez plus bloquer pour rien du tout. En revanche, je tiens à avertir les novices : Chrono Cross n'est pas simple et il vous faut une bonne maîtrise du RPG avant de pouvoir espérer l'achever.

Scénario : 96%

Chaque jeu Square répond à un thème particulier. Il faut savoir que pour le cas de Chrono Cross, c'est le thème de la surprise. Vous comprendrez donc aisément que les rebondissement sont nombreux, que les coups de théâtre interviennent tous les heures et qu'évidemment de surprises vous attendent, en particulier au niveau de la relation qui existe entre Chrono Trigger et Chrono Cross.

Présentation : 99%

D'un point de vue intro, on ne peut que verser une larme au vu de la qualité de ce dessin animé d'exception. La qualité est proprement incroyable et je ne vous parle pas du thème musical qui l'accompagne. Les scènes vidéo sont nombreuses et à chaque fois vous mettront des chapeaux sans nom. D'un point de vue packaging, Square a une fois de plus réussi un balais superbe et des gravures de CD très classe. Bref, tout va bien dans le meilleur des mondes.

Psychologie des personnages : 96%

Il serait difficile de parler de chaque personnage du jeu, tant ils sont nombreux. En revanche, ils possèdent tous une histoire solide, des passions des plus fortes, et de nombreux mystères résident sur leur personnalité jusqu'à la fin du jeu. On applaudira quand même les quatre persos principaux : Serge, Kid, Yamaneko (Lynn en US) et Tsukuyomi (Harlequin en US) qui ont été traités à l'extrême. Bravoissimo !

99%

De Trigger...

A ma gauche, Chrono Trigger, RPG d'exception sorti en septembre 95 sur Super NES. Ce RPG, qui restera dans toutes les mémoires, avait la particularité de vous proposer une aventure originale, se déroulant sur plusieurs époques, dans lesquelles vous devez régulièrement intervenir pour changer le cours des choses et empêcher à tout prix que la sorcière Zeal ne réveille l'horrible Lavos, monstre programmé pour détruire le monde en l'an 1999. Pour cela, un héros comme tant d'autre, baptisé Chrono, se doit de retrouver la trace des affreux, et à l'aide de ses amis (et de ceux qu'il se fera au cours de l'aventure), sauver le monde et les époques. Si vous devez vous rappeler de quelques détails à propos de cette bombe vidéoludique, pensez que Square a réalisé un travail de folie en proposant notamment des personnages magnifiques (désignés par Akira «DBZ» Toriyama), un système de combat novateur (première apparition d'attaques groupées dans un RPG) et un scénario génial. Voilà pour ce qui s'est imposé comme mon jeu culte pendant des années.

A Cross...

A ma droite, Chrono Cross, RPG ultime sorti le 18/11/99 (en version nipponne) et 15/08/2000 (en version us) sur PlayStation. Je ne vois pas ce que je pourrais vraiment ajouter à tout ce qui est déjà écrit dans ce test. Je pense avoir suffisamment décoré la bête pour éviter d'en rajouter. Mais bon... pour correspondre au texte de Chrono Trigger, voici en gros ce qu'il vous faut retenir à propos de la nouvelle référence du RPG sur 32 Bits. Une réalisation hallucinante (décors magnifiques, personnages somptueux), une animation d'enfer, un système de combat génial, un scénario magnifique, bourré de rebondissement et jonché de surprises. Contrairement à Chrono Trigger, je ne vous révélerai rien sur le scénario puisque logiquement, après le test, vous irez courir l'acheter. En bref, un très grand RPG, qui restera une référence anthologique.

tème de gestion (voir thème correspondant) est très bien pensé, que la durée de vie avoisine les cinquante heures de jeu, que plus de quarante persos rejoindront votre équipe et enfin que de nombreuses scènes animées (sublimes, soit dit en passant) viendront égayer votre aventure...

Vous répondez quoi ? Que vous allez acheter le jeu sans réfléchir ! Et vous aurez raison car celui qui se dit aimer les jeux vidéo, et en particulier les RPG, se doit de posséder ce chef d'œuvre, qui rejoint sans aucun doute le panthéon des RPG et qui s'affirme comme étant le meilleur RPG de la PlayStation aux côtés de Final Fantasy IX.

Jay



Another = Home

La plus grande particularité de Chrono Cross est sans aucun doute de vous proposer deux mondes différents. Comprenez le mot «différent» comme époques différentes, ambiance différente, personnages différents, mais aussi architecture quelque peu bouleversée, ce qui est dû à des événements un peu spéciaux. En revanche, d'un point de vue «géographie» (au sens propre du terme), on ne peut pas dire que les deux mondes soient réellement différents.

L'un est votre monde d'origine (mais lequel), quant à l'autre, vous devez y jouer un rôle capital (mais dans lequel ?)... Je vous laisse y jouer et apprécier le soft à sa juste valeur pour découvrir tous les mystères qui résident entre ces deux mondes et surtout quels «liens» les unissent...





AYA EST ENCORE PLUS BELLE QU'AVANT



CÉ MONSTRE A VRAIMENT UNE TÊTE RIDICULE.

Parasite Eve 2

Après Vagrant Story, c'est au tour de Parasite Eve 2 de sortir en version officielle et de montrer aux petits Français le talent indéniable de Square. Car ce second Parasite Eve est un chef-d'œuvre qui pourrait bien faire de l'ombre au maître du genre, Capcom et sa série des Bio Hazard (Resident Evil en France). Alors si vous en avez marre de blaster du zombie à toutes les sauces, essayez-vous aux créatures «mitochondriques», et si vous n'êtes toujours pas convaincus, lisez ce qui suit.

En lisant l'intro, j'en connais déjà qui vont se demander : « Mais c'est quoi ces mitochondries, chose ? ». Il est vrai que si vous n'avez pas connu le premier épisode, ce terme peut vous paraître assez énigmatique. Les mitochondries sont une sorte de virus qui, quand il touche un être vivant (que ce soit un animal ou un humain) le transforme en une horrible créature. J'ai peut-être un peu simplifié l'explication, mais en gros, c'est à peu près ça. En ce qui vous concerne, vous incarnez Aya Brea (déjà héroïne dans le premier épisode), une jeune femme sublime appartenant à un groupe spécial de la police, appelé MIST,

chargé essentiellement d'enquêter sur la possibilité d'une nouvelle épidémie de mitochondries. Pour être plus clair, quand il y a un truc pas normal du tout, on fait appel à ce groupe d'intervention. Et c'est là que votre aventure commence. En effet, vous apprenez qu'un building a été attaqué par des monstres. Aya se rend donc sur place, et c'est à vous de jouer. Voilà pour la partie scénario, j'espère que c'est un peu plus clair maintenant. En ce qui concerne le jeu, techniquement, c'est excellent. Les décors en précalculé sont magnifiques, détaillés à l'extrême et très variés ; il n'y a pas que des décors sombres et vous aurez le plaisir de

visiter un bidonville en plein désert, et aussi une réserve biologique (qui a dit Jurassic Park ?). Resident Evil est dépassé, de peu, mais il faut bien avouer que les décors sont nettement plus fins, et les personnages s'y intègrent très bien. Ces derniers sont bien modélisés, bien qu'Aya soit un petit peu un gros cul (hein Kyo !!), mais c'est pas bien méchant. Je regrette juste la gueule de certains monstres qui ont une tête assez ridicule ; ceux qui se déplacent à quatre pattes, par exemple, ressemblent étrangement à Kyo, sans la queue de cheval. C'est pour dire, car il est très moche Kyo. Plaisanterie à part, revenons à nos moutons. Les musiques



De fabuleux décors

Les différents décors sont, en plus d'être magnifiques, très variés. Votre aventure commencera donc dans un building, façon « Piège de cristal ». Puis vous visiterez Dryfield, une ville paumée dans le désert. Enfin vous trouverez un étrange labo et sa réserve biologique. Bien que pompée à fond sur « Jurassic Park », cet endroit est l'un des meilleurs moments du jeu.





C'est quoi ce boss?

A la fin du CD 1, vous aurez l'occasion, après la splendide scène de la douche, d'avoir affaire à un boss monstrueusement gros. Rien qu'à sa façon d'arriver à Dryfield, en cinématique, on sait qu'on va sérieusement en baver. Pendant ce long combat, vous pourrez voir le décor se détruire petit à petit, sous l'impact des coups du géant. Un boss qui restera dans les annales de Square, une véritable prouesse technique pour notre petite play.



N°9 VOUS CAUSERA PAS MAL DE PROBLÈMES DURANT TOUTE VOTRE AVENTURE.

du jeu, bien que discrètes, nous plagent dans l'ambiance des survival-horror, autant dire que celle-ci est flippante, mais contrairement à un

Resident Evil, vous ne sauterez pas de votre fauteuil à cause d'une action brève. Dans Parasite Eve 2, vous vous trouvez constamment en



UN PETIT PEU DE PUB.

stress, dû à son ambiance malsaine et glauque, même l'héroïne devient inquiétante à certains moments du jeu. Pour ce qui est de la traduction, elle est excellente, les personnages s'expriment de manière naturelle, et la censure n'a aucunement touché les dialogues qui parfois sont un peu crus. Avant que vous partiez acheter cette petite merveille, si ce n'est déjà fait, il me reste à vous dire que Square nous a encore concocté des cinématiques époustouflantes qui n'ont pas vieilli pour un sou. Eh oui, la



PAS D'ESPRIT MAL PLACÉ.

version jap date tout de même de décembre 99.
BEN

Playstation (pal)
Conception : Square
Distribution : Square Europe
Dispo en : Jap, US
Genre : survival-horror
Nbr de CD : 2
Blocs : 1



93%

Grandia 2

Vous connaissez tous Grandia, n'est-ce pas ? Une aventure épique (selon certains) qui conte les aventures d'un héros moche comme pas deux, au nom ridicule, dans un RPG qui donne dans la 3D. Vous avez bien évidemment tous reconnu Grandia. Oh bien, figurez-vous que Game Arts, fort du succès de son premier opus, a décidé de nous préparer une suite, en conservant le monde, en le transposant mille ans plus tard et en lui offrant de nouveaux héros. Bienvenue dans le monde de Grandia 2.



C'est avec une certaine impatience que j'attendais le second épisode de cette série, qui, personnellement, ne m'a finalement pas attiré le moins du monde. Pourtant, alléché par l'idée d'un résultat dopé à 128 Bits, je me suis laissé aller à rêver d'un RPG ultime. Quelle ne fut ma déception lorsque le jeu arriva sur mon bureau, et vingt-cinq heures de jeu plus tard...

J'ai vraiment été déçu par rapport à ce à quoi je m'attendais, mais je dois avouer que quelque part, j'ai quand même bien apprécié ce Grandia 2, seul véritable RPG sur la 128 Bits de Sega. En gros, ce que j'essaie de vous expliquer c'est que le bilan est des plus mitigés. D'un côté, nous avons un RPG aux nombreuses qualités, aux graphismes irréprochables (partant du principe que les jeux 128 Bits sont, techniquement parlant,

meilleurs que les titres 32 Bits) et qui, quoi qu'on en dise, comble un vide absolu sur Dreamcast. D'un autre côté, nous avons un RPG qui n'exploite en rien l'appellation, au scénario relativement creux, ultra-linéaire, relativement court et loin d'être passionnant. Pourtant, cet équilibre réussit à nous faire flancher et à apprécier le destin de nos héros, attachants, comme nul autre. La musique n'améliore rien puisque les thèmes sont assez moyens dans l'ensemble (à part quelques-uns qui s'en sortent vraiment bien). C'est vrai que le tableau n'est pas des plus réjouissants, tout du moins par rapport à ce que l'on attendait de notre Dreamcast favori, mais Grandia 2 reste intéressant et se laisse jouer. Disons que si vous êtes un acharné du paddle et que vos nuits ne comptent que du Square, du Erix ou encore du



LE DÉBUT DE L'HISTOIRE : UN COMBAT PÉRIÉTIEL ENTRE LE BIEN PUR ET LE MAL ABSOLU.

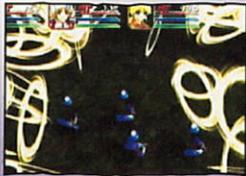
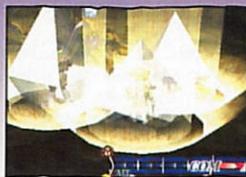


INDOUBTEMENT, LA MAGIE LA PLUS BELLE ET LA PLUS IMPRESSIONNANTE DE TOUTE L'AVENTURE : MI-DESSIN ANIMÉ/MI-MOTEUR DU JEU, HALLUCCINANT !!

Magique !

Grandia 2 est excellent pour trois choses : ses sortilèges (sommptueux), les capacités que vous apprenez à maîtriser, ainsi que les furies, que vos personnages peuvent déclencher une fois un certain niveau de Mp et d'exp atteint.

Du point de vue de la magie, on a rarement vu un tel feu d'artifice : mi-dessin animé/mi-réalisé avec le moteur du jeu. Le résultat à l'écran est ainsi des plus impressionnants. Les capacités d'armes sont aussi du plus bel effet : bref, lorsque l'on prononce le mot magie dans Grandia 2, on est point déçu.





LES BOSS SONT PEU NOMBREUX DANS GRANDIA 2, MAIS VOUS DONNERONT BEAUCOUP D'EXPÉRIENCE ET D'OBJETS UTILES À VOTRE QUÊTE, UNE FOIS ANÉANTIS.

Konami, vous trouverez la dernière production de Game Arts sympathique, sans plus. Mais en pensant aux non initiés, on peut dire qu'ils vont se régaler. En fait, Grandia 2 est une parfaite initiation au RPG. Il est beau, marrant et propose de nombreux rebondissements ainsi que deux personnages vraiment excellents : Elena et Millenia. En bref, dernière une forme au plus haut point (les graphismes sont vraiment à

tomber par terre), le fond est plus que contestable. Et n'importe quel fan de RPG le sait bien : il n'y a rien de plus important que le fond (scénario, psychologie, intrigue, rebondissements, boss) dans un RPG. C'est assez dommage, d'autant que Game Arts n'est pas novice en la matière. Enfin, reste deux ou trois idées vraiment bonnes ainsi que des systèmes vraiment sympas. Parmi ceux-ci, on peut parler des combats : dyna-



LA CARTE DU JEU. COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, VOUS SEREZ GUIDÉS EN PERMANENCE. JE VOUS LE RAPPELLE : GRANDIA 2 EST UN RPG ULTRA-LÉNAIRE.

miques, fluides et... en temps réel ! Si on devait faire un bilan, on dirait donc que malgré un certain nombre de défauts et une aventure qui n'est certainement pas à la hauteur de tout hardcore gamer qui se respecte, Grandia 2 est amusant et vous fera passer de bons moments.

Jay



Les spécificités qui font de Grandia 2 un bon RPG

Tout d'abord, on signalera un système de combat très simple et assimilable par tout type de public, notamment les néophytes. Tout se déroule en temps réel et vous frappez selon un certain degré d'initiative. Les monstres bénéficient du même traitement que vous, ce qui au final, rend les combats dynamiques et des plus intéressants. Imaginez : si vous avez des personnages à peu près au même niveau, ils peuvent frapper en simultanée un monstre en commun. Excellent, non ?

Outre cet aspect, on retrouve l'ambiance bouffe du premier opus. Vous devrez souvent vous restaurer à l'hôtel pour prendre connaissance de la santé de votre groupe, mais aussi pour trouver des solutions à vos problèmes. Enfin, dans le registre des bonnes idées, on trouve une interaction poussée avec les décors (indiquée par des points d'exclamation à l'écran). Bref, Grandia 2 dispose de bonnes idées.

DC (jap)

Conception : Game Arts

Distribution : Game Arts

Dispo en : jap

Genre : RPG

Compatible avec : rien

Nbre de CD : 1

Blocs memory : 65

Graphismes : 90%

On est sur Dreamcast et ça se voit. Les décors sont superbes, tout comme les effets de lumière du reste. Tout est en 3D et si les persos ont été très peu soignés, le reste donne du poids. Néanmoins, on reste quelque peu déçu du résultat. Final lorsqu'on sait ce dont le 128 Bits de Sega est capable.

Musiques : 68%

Le point négatif du soft. Si deux ou trois thèmes sortent vraiment du lot, l'ensemble est beaucoup trop médiocre pour espérer donner du plaisir à un vrai fan de RPG. La musique des combats est, par contre, très sympa. Les bruitages, quant à eux, sont acceptables avec de bonnes voix digit.

Durée de vie : 80%

Environ 25 heures pour finir la quête principale, c'est assez court, mais les rebondissements et les scènes tragiques font légion, ce qui vous poussera à continuer d'avancer. Les sous-quistes sont nombreuses et vous obligeront à y jouer une dizaine d'heures de plus pour toutes les achever.

Accessibilité : 92%

Impossible de bloquer à cause d'un défaut de compréhension. Grandia 2 est ultra-lénaire et il suffit de parler régulièrement avec les autochtones ainsi que dormir et manger pour se débloquer.

Scénario : 79%

Sans être exceptionnel, le scénario de Grandia 2 est bon et propose de bonnes surprises. Les rebondissements sont très nombreux et chose très positive : il ne se passe une heure sans que quelque chose n'arrive. Bref, on ne s'ennuie pas et c'est là tout l'intérêt d'un RPG.

Présentation : 80%

Les scènes vidéos sont ignobles, mais la présentation (chantée) est superbe. D'un point de vue packaging, rien d'exceptionnel : le boîtier est simple et n'attire pas vraiment l'œil, quant au CD, il est moche mais ça, passe encore... grâce à la qualité technique du jeu, proprement dite.

Psychologie des personnages : 73%

Les caractères des personnages sont assez peu travaillés, mais Elena et Millenia confèrent toute la puissance au jeu grâce à leurs caractères opposés et leurs états d'âme.

80%



JE VOUS JURE QUE QUELQUES SECONDES PLUS TÔT, ELLE ÉTAIT APPÉTISSANTE.



UN BOSS RELATIVEMENT SIMPLE À BATTRE, MAIS FRANCHEMENT PAS ATTRAYANT POUR UN SQUAD.

De Spiria

On voilà un jeu bien compliqué ! Alors que je ne pensais trouver qu'un exemplaire de *Sakura Wars 2*, je fis face à une jaquette inconnue portant le doux nom de *DeSPIRIA*. C'est donc avec empressement que j'ai demandé à ce cher Patrick de me le sortir vite fait de sa vitrine. Je ne savais pas qu'Atlus éditait un jeu sur Dreamcast. Puis, en me projetant un peu plus à l'arrière de la pochette, j'ai reconnu une des photos que j'avais chopé lors d'une ancienne news de G-News. Quelle surprise, alors que vaut-il au final ?



LES COMBATS SE DÉROULENT DE CETTE MANIÈRE. À SAVOIR, VOUS AU CENTRE (ON NE VOIT PAS L'HEROÏNE) ET VOS DEUX SAÏRES QUI VOUS AIDENT. CES DERNIERS POURRONT ÊTRE CHANGÉS AU FIL DE L'HISTOIRE. ET LE TOUT, COMME UN RPG BIEN ÉVIDEMMENT.

Réalisé par l'équipe responsable de *Maken X* (sauf pour le caractère design), *DeSPIRIA* s'inspire très librement des premiers jeux PC tel que *D*. Vous faites

du click and play en quelque sorte. Vous regardez autour de vous, observez un passage, cliquez sur le bouton A et l'on vous y amène directement avec un mouvement de caméra relatif

vement fluide. Si vous avez connu le mystérieux *Kowloon's Gate*, vous ne serez pas dépayés. Parfois, on vous entraîne dans une courte scène de combat style RPG avec votre barre de vie et de magie. Graphiquement assez sympathique, j'en connais plus d'un qui sera déstabilisé par ce système de mouvement. La musique n'est pas géniale, mais l'ambiance est unique. Des femmes qui hurlent, du sang partout, des cris de bébé et des âtres plutôt lugubres. Un genre se rapprochant de ce que l'on peut trouver à la rédac', surtout grâce à la présence inutile mais jouissive pour nos pieds de Ben le blond ou de la belle (faut savoir mentir quand on parle de la gent féminine) Laëtibia (quoi que dans ce cas précis, ce n'est pas trop grave). Vous augmenterez en points d'exp à chaque combat remporté, mais tout cela reste bien ennuyeux. Heureusement, quelques cris viennent vous réveiller quand le sommeil vous guette. *DeSPIRIA* n'est donc pas à conseiller à tous et encore moins à ceux pour qui le japonais n'est qu'une suite de mots incompréhensibles ou une sorte de volaille en décomposition (ce qui, dans ce cas, est assez inquietant et je leur conseillerais vivement d'aller à l'école). Je vous laisse vous faire votre propre jugement, mais n'allez pas vous plaindre par la suite de sa difficulté.

Kyo



UNE BIEN BELLE MAGIE QUI FAIT MAL À TOUS LES ENNEMIS À L'ÉCRAN.



NON, VOUS N'ÊTES PAS EN TRAIN DE JOUER À HOUSE OF THE DEAD 2, NI À BEN ZE BLOND.

Dreamcast (Jap)
Conception : Atlus
Distribution : Atlus
Dispo en : rien
Genre : D-like
Compatible avec : médoc
Nombre de CD : 1
Blocs mémoire : 8

63%



UNE NOUVELLE VENUE-QUI EN FERA CRAQUER PLUS D'UN. ATTENTION, SON CARACTÈRE N'EST PAS DES PLUS SIMPLES, ALORS NE LA VEHEZ PAS !



TOUJOURS LES MÊMES DÉPLACEMENTS DANS LA MAISON, MAIS CETTE FOIS-CI, ILS SONT LÉGEREMENT AMÉLIORÉS.

Sakura Taisen 2

La série des Sakura Wars est réputée au Japon. Par un principe très simple, vous dialoguez avec des femmes tout en les draguant durant la journée. À chaque fin de chapitre, un combat vous attend sous forme de Tactics fort sympathiques. Les fans ont sûrement vu l'annee qui lui était consacrée, sans compter les différents objets à acheter pour les collectionneurs. Après une réédition du premier opus, le second vient enfin pointer le bout de son nez. Alors, simple formule ou mega hit à part entière que les fans doivent se procurer au plus vite ? Suivez le guide.



DE NOUVEAUX MÉCHANTS POUR CE NOUVEL ÉPIQUE DES SAKURA TAISEN, QUI EN FAIT, N'EST PLUS SI NOUVEAU QUE ÇA, MAIS ON FAIT AVEC.

On nous avait promis une démo jouable de Sakura troisième du nom : c'est avec déception que je vous annonce qu'ils se sont bien foutus de notre gueule. Il n'est toujours pas jouable. En revanche, vous avez la

possibilité de parler avec les nouvelles femelles du jeu. Toutes aussi belles les unes que les autres, on sent une différence graphique légère, mais appréciable. Mais vous le savez déjà puisque je vous en ai déjà parlé



EN PLEIN BOUCLAGE DE GAMEPLAY, CELA DONNE À QUELQUE CHOSE PRÈS CELA.

dans la preview qui lui est consacrée au début du magazine. Ceux qui s'y étaient essayés sur Saturn n'y verront pas grande différence. En dehors des combats en haute résolution et des quelques utilisations supplémentaires de l'icône, si chère à cette série, il y a peu de changements. L'intro n'est pas en plein écran, ce qui est justifié par les paroles de la chanson inscrite au bas de votre téléviseur. À vous les soirées karaoké à vous re-mater l'intro plusieurs fois de suite... L'histoire est moins triquante que dans le premier opus, mais cela ne nous empêchera pas d'y jouer. Je trouve tout de même dommage qu'ils aient pris autant de temps pour nous le rééditer. Alors qu'une superbe compilation regroupant les deux premiers chapitres du jeu aurait été la bienvenue, on se retrouve à acheter deux jeux à un prix exorbitant en import.

Kyo



DÉSORMAIS, LES ATTAQUES ENTRE DES DEUX HÉROS SONT POSSIBLES ET INFLUENT À L'ENNEMI DES DÉBATS PLUS SÉRIEUX.

Dreamcast (Jap)
Conception : Red Company
Distribution : Sega
Dispo en : jap Saturn
Genre : Dōkyūsei Tactics
Compatible avec : Puru Puru
 Pack
Nombre de CD : 4
Blocs : 5

79%

Ephemeral Phantasia



UNE DES SEULES PHASES AMUSANTES DE CE RPG À DEUX BALLES.

Playstation2 (NTSC)

Conception : Konami

Distribution : Konami

Dispo en : jap

Genre : RPG comique

Compatible avec : guitar Freaks pad

Nombre de DVD : 1

Blocs mémoire : ?

20%



DONNE MOI CETTE GUITARE ! NON AVEC QUOI, JE VAIS ME GRATTER APRÈS ? VOUS VOYEZ LA QUALITÉ DES DIALOGUES...

Imagine que vous vous êtes demandés pourquoi nous l'avons inscrit en face de l'espace blocs memory. C'est tout simplement parce que le jeu est tellement à chier que nous n'avons même pas pris la peine d'avancer pour savoir combien de

blocs prend la sauvegarde. Cela en dit long, je pense. J'ajoute que les graphismes sont vraiment pitoyables pour une PlayStation 2, que les persos sont hyper moches (et plus particulièrement le héros nommé

Mouse (allez on rigole de bon cœur)) et qu'à la longue, on s'ennuie ferme. En gros, on se retrouve devant un RPG sans intérêt, chiant, avec beaucoup trop de dialogues, mais avec une musique de combat démentielle - malgré des batailles vraiment soporifiques. Reste la possibilité de pouvoir jouer avec le pad conçu pour 'Guitar Freaks', lors de certaines phases.

Jay



LES COMBATS SONT SOPORIFIQUES MAIS LE THÈME MUSICAL EST EXCELLENT.

Orphen



VOUS GAGNEZ DES POUVOIRS, APRÈS CHAQUE BOSS ABATUE.

Faux-jeu de A jusqu'à Z. Pour la simple et bonne raison que c'est un faux A-RPG qui ose entrer dans la catégorie des RPG au Japon. Y a un énorme problème, car je l'ai fini et franchement, de RPG il n'en a que les combats... et encore. C'est honteux : non seulement, il n'y a aucun aspect gestion de personnages (juste au niveau de l'équipement et encore c'est faiblard - juste histoire de changer d'armes), il y a énormément

de dialogues - mais sans but, la musique est affligeante et le scénario n'a ni queue ni tête. Bref, on s'ennuie surtout lorsque l'on voit The end apparaître au bout de six heures de jeu. Je vais vous dire ce que j'en pense vraiment moi de cet Orphen : certes il est superbe (faut voir cer-

tains décors ou effets spéciaux...), que les combats sont dynamiques et que les sorts sont superbes. Mais désolé, faut pas pousser : nous avons affaire à un vulgaire Tomb Raider-like aux phases de combat ultra simple (vous ne gèrerez que trois boutons - donc aucun type d'attaques, aux

nombreuses phases de plate-forme et, aux dialogues soporifiques. En gros, Orphen est une déception totale, sauvée par ces scènes animées de bonne qualité et son ambiance nipponne, très sympa.

Jay



CERTAINS DÉCORS SONT VÉRITABLEMENT MAGNIFIQUES ET OFFRENT LA PART BELLE AUX EFFETS DE LUMIÈRE ET AUX SUPERBES TEXTURES. C'EST VRAIMENT TOUT DE BON DANS CE JEU, DU RESTE.

Playstation 2 (NTSC)

Conception : Shade

Distribution : Kadakowa Shoten

Dispo en : jap

Genre : faux action-RPG

Compatible avec : rien

Nombre de DVD : 1

Blocs mémoire : -

45%

Dino Crisis



CERTAINS COMBATS AURONT LIEU À L'AIR LIBRE, MAIS JAMAIS EN DEHORS DU COMPLEXE : UN DÉFAUT QUI NE PARDONNE PAS.

Dreamcast (Jap)

Conception : Capcom

Distribution : Capcom

Dispo en : jap, us, french (play)

Genre : Survival horror

Compatible avec : Puru Puru Pack

Nombre de GD : 1

Blocs : NC

87%

La déferlante Capcom n'aura pas épargné les sphères de la Dreamcast. Capcom créa... et Capcom adapte : Dino Crisis connaît à son tour son heure de gloire sur 128 bits. Dans un premier temps, il faut reconnaître en ce soft une simple transposition et non une véritable transformation de son homologue sur Sony : les capacités de la machine ne sont donc pas exploitées au maximum et aucun nouvel extra n'aura intégré cette version. En dépit du choix initial d'un moteur graphique en semi 3D, moins esthétique visuellement que le précalculé mais vindicatif sur la jouabilité, le rendu final est agréable, à l'exception toutefois des scènes cinématiques en temps réels laissées pour compte, et de la stature des personnages, encore trop rigide. La patte 128 bits est toutefois reconnaissable : les contours ont été relissés et les di-



DE JOLIES PETITES CINÉMATIQUES ON EN AURAIT SOUHAITÉES UN PEU RETOUCHÉES POUR LA VERSION DREAMCAST.

vers backgrounds ont gagné en profondeur. Côté intérêt, les aficionados du genre survival horror n'y auront pas trouvé l'équivalence d'un Resident Evil : une atmosphère tendue mais pas morbide, des phases de combats ardues mais peu fréquentes, des énigmes certes, mais

trop pointues. N'est-ce pas là justement la marque d'une réalisation plus intelligente ? Un peu moins d'action, plus de réflexion : le survival horror serait-il enfin à même d'activer vos petites cellules grises ?

Laëtitia

Koudelka

Le concept Koudelka n'a pas son pareil dans l'histoire du jeu vidéo et pour définir la composition, nous ne saurions dire qu'il s'agit véritablement d'un survival-horror ni même d'un RPG d'ailleurs. En fait, je diagnostiquerais pour l'heure une sorte de symbiose entre les deux symptômes : un hybride recalculant de tout type prédefini. Notre héroïne, la jolie et impétueuse Koudelka (dont

la voix digit se révèle fort agréable par ailleurs), a revêtu son faciès d'aventurière et ses quêtes inspirations gothiques pour s'adonner à la chasse au trésor au cœur d'une sombre forteresse. Au 15ème siècle, Nemesis ne statuait pas encore à l'état embryonnaire (un peu comme le cerveau de Kyo (C'est vu tes seins ? ndkya)), mais vous l'aurez compris, la toile de fond n'a rien à envier à celle d'un Resident Evil. Un léger coup d'œil sur l'atmosphère



LES DÉCORS SONT EN PRÉCALCULÉ ET SONT DIGNES DES TOUT DERNIERS RESIDENT EVIL.

pixel fou, propre aux combats RPG, notons que l'aspect graphique est irréprochable : les scènes cinématiques et décors en précalculé sont de nature à en décoiffer plus d'un (même si certains le sont déjà en temps normal...).

Laëtitia

Playstation (Pal)

Conception : Sacnoth

Distribution : Infogrames

Dispo en : jap, us, french (play)

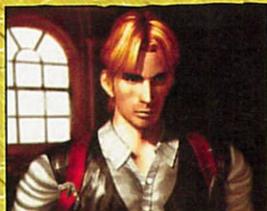
Genre : Survival horror/RPG

Compatible avec : Dual Shock

Nombre de GD : 4

Blocs : 1

91%

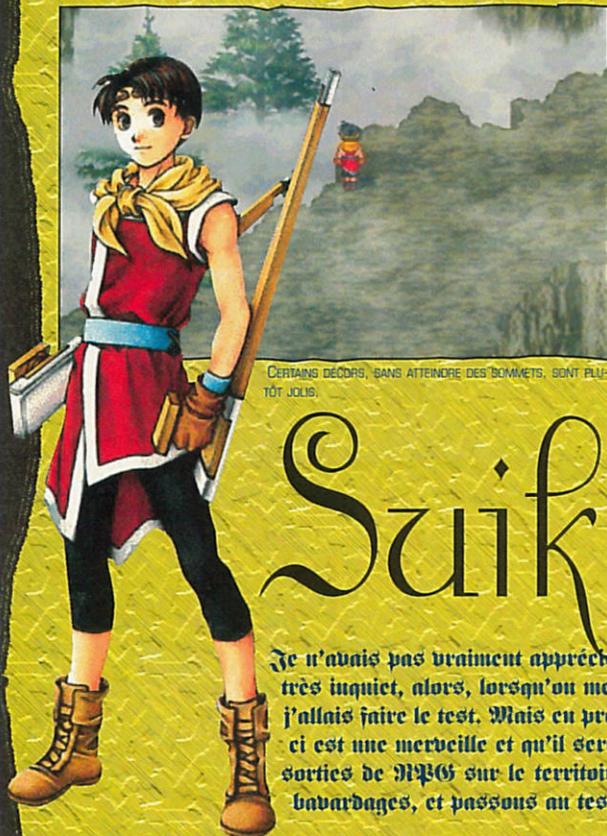


LES CINÉMATIQUES SONT D'UNE FINESSE REMARQUABLE ET RETRACENT À MERVEILLE L'ÉPOQUE ET L'ATMOSPHÈRE DU SOFT.

générale et une rapide prise en main du personnage vous conforteront instantanément dans cette évidence. Le modèle Capcom prend ici fin : le système de gestion des menus et combats adopte presque point par point les théorèmes Squariens, et plus précisément Final Fantasien... À l'exception faite d'une perspective plus tactique pour Koudelka : déplacements et munitions sont pris en compte dans l'évaluation de vos possibilités et des dégâts infligés. Hormis l'emblématique syndrome du



Voilà à quoi ressemblent les phases de combats : l'aspect tactique a été approfondi, avec notamment un déplacement des persos par cases. On regrettera cependant la pauvreté des décors.



CERTAINS DÉCORS, SANS ATTENDRE DES DOMMETS, SONT PLUS TÔT JOUÉS.



LE CRACHEUR DE FEU FERÀ, AVEC SES DEUX SŒURS, BIENTÔT PARTIR DE VOTRE ÉQUIPE.

Suikoden 2

Je n'avais pas vraiment apprécié le premier Suikoden, je l'avais trouvé ennuyeux. Je fus très inquiet, alors, lorsqu'on me mit entre les mains le second épisode, en me disant que j'allais faire le test. Mais en prenant du recul, je me suis rendu compte à quel point celui-ci est une merveille et qu'il serait vraiment dommage de passer à côté. D'autant que les sorties de RPG sur le territoire français sont plutôt pauvres. Mais bon, cessons ces bavardages, et passons au test proprement dit du soft en question.



LA CARTE N'EST PEU-ÊTRE QU'EN 2D, COMME LE RESTE DU JEU. CELA N'EMPÊCHE PAS QU'ELLE SOIT BELLE ET DÉTAILLÉE.

Je disais donc que je n'avais pas aimé le premier Suikoden, bizarre donc que je trouve quelque chose à ce second épisode. Il est vrai que, sur un plan technique, le jeu n'a pas tellement évolué, attention, je dis pas

tellement, mais il est quand même un peu plus beau, heureusement. Il est toujours en 2D, l'esprit est donc le même, et les combats n'ont pas changé d'un poil. Alors pourquoi ? Pourquoi j'ai tant accroché ? Je ne me l'explique même pas. À peine j'avais commencé une partie, que je n'avais déjà plus envie de le lâcher. L'intro est somptueuse (voir encadré) et on sent tout de suite que le soft dégage une certaine atmosphère. Le scénario est bien conçu et sa compréhension est facile, ça nous change des histoires un peu trop compliquées. C'est pas que je n'aime pas



NANAMI EST UN PERSONNAGE AMUSANT ET TRÈS ATTACHANT.

Une intro fabuleuse

L'intro est très explicite en ce qui concerne le début de l'histoire. La première partie de celle-ci nous montre un pays en guerre, sur fond de musique classique. Puis la musique s'adoucit et la seconde partie commence alors, nous montrant l'espoir. Et là, c'est le défilement de tous les héros de l'aventure qui se présente à vos yeux. Une excellente intro, nous prouvant qu'on peut faire quelque chose de très beau sans forcément utiliser des images de synthèse.



les purs scénarios à la Xenogear ou à la Chrono Cross, mais j'avoue que ça fait vraiment du bien de jouer à un RPG sans avoir mal au crâne. Pour vous résumer, vous incarnez un jeune soldat qui avec son ami va devoir faire face à une horrible machination. En effet, un traité de paix devant être signé, la Ville-État va compromettre ce traité ; un individu est caché derrière, le cruel Prince Luca. Le reste du scénario, c'est à vous de le dé-

couvrir, mais je peux vous assurer qu'il est palpitant. Dommage, que la traduction ne suive pas : elle est par moments vraiment ridicule et ne colle vraiment pas à l'histoire. Mis à part ce petit défaut, souvent retenu dans un RPG, Suikoden 2 est un bijou, et de



Pine III



Des batailles intéressantes

Comme dans le premier épisode, vous aurez l'occasion de livrer quelques batailles. Le plus souvent, vous vous défendrez contre une attaque ennemie. Ces batailles ne sont pas bien compliquées et ne demandent pas un esprit stratégique hors norme. Elles ont tout de même le don de nous plonger dans l'ambiance d'une vraie guerre et sont donc des passages très intéressants dans le jeu.



Attaques combinées

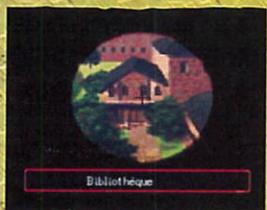
A l'instar du premier opus, certains persos possèdent des attaques ayant la possibilité d'être combinées (Chrono Trigger, vous vous souvenez ?). A vous de trouver ceux qui vont ensemble pour faire une équipe du tonnerre. Bon courage !



Persos = 108



Ceux qui ne s'étaient pas essayés au 1 vont sûrement trouver le nombre de persos hallucinant. Et pourtant non, vous ne rêvez pas, il s'élève bien à 108, mais encore faut-il que vous les trouviez. Mais je peux vous dire qu'ils sont tous différents et que certains d'entre eux possèdent un charisme assez fort.



GRÂCE À UN TÉLÉSCOPE, VOUS POURREZ OBSERVER VOTRE CHÂTEAU SOUS TOUTS LES ANGLES.

nombreux points forts, outre le scénario, sont à noter, à commencer par les combats. Tout d'abord, et contrairement à Final Fantasy pour ne citer que lui, la fréquence des combats est supportable, et vous n'en aurez pas tous les trois pas et puis ils sont vraiment passionnants, et ne durent pas trois plombes. Il y a même une commande « auto » qui fera agir vos persos automatiquement, pour les fainéants. Lors de ces combats, vous pourrez bien sûr avoir accès à de nombreux sorts, et là, ça devient très beau (voir encadré), les différents pouvoirs magiques sont vraiment superbes et, bien que courts, nos jolis yeux ont de quoi se régaler. Autant que pour les attaques combinées, certains de vos persos peuvent associer leurs attaques, grâce à la commande « unir », afin d'augmenter les dommages sur un ennemi, ces techniques spéciales peuvent être déclenchées à deux ou à trois, et sont souvent fatales pour le

ou les adversaires se trouvant en face. Autre point fort, le nombre de personnages jouables, 108, c'est du jamais vu. Et n'allez pas croire que si ce nombre est grand, les persos doivent être inintéressants : ils possèdent tous leur propre personnalité, leurs propres caractéristiques au combat et sont plus ou moins attachants. Mais une chose est sûre, vous trouverez parmi eux votre ou vos personnages préférés, pour former une équipe unique, car imaginez le nombre de possibilités. Enfin bon, je vous laisse faire le calcul. Cela dit, il faut la trouver cette petite armée, et ce n'est pas chose facile, vous croyiez tout de même pas que toutes

cette pléiade de combattants vous était assurée, car en aucun cas vous n'êtes obligés de finir le jeu avec l'équipe au grand complet. Pour tout dire, on pourrait appeler ça de la durée de vie artificielle, mais c'est vraiment passionnant de tous les chercher. Mis à part la traduction, je regrette une seule chose, malgré ce que disent Kyo et Jay : la musique n'est pas terrible, elle n'est pas à jeter, mais on est très loin des thèmes qui se font en ce moment sur d'autres RPG. Qui a dit Chrono Cross ? Non franchement, personnellement je n'ai pas

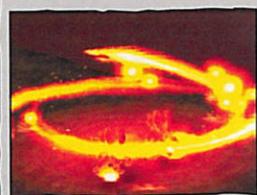


PARFOIS, UN SECOND PLAN DU PLUS BEL EFFET VOUS EST PROPOSÉ.



L'intérieur des maisons est soigné.





Oui dit rpg, dit magies



Autant les combats ne sont pas fabuleux graphiquement, autant on s'en prend plein les yeux lors des déclenchements des sorts. Les effets de lumières sont excellents, et on se rend bien compte de la puissance qu'ils dégagent.



UNE AUBERGE POUR SE REPOSER APRÈS DE DURS COMBATS.

acroché et j'aurais préféré des musiques aussi fortes que celle de l'intro, parce que là, il n'y a rien à dire, elle est parfaite. Bon et bien tout est dit, Saikoden 2 est une merveille, aussi bien pour les fans du premier, que pour les autres, qui seront peut-être repoussés par son style graphique un peu simpliste. Mais essayez-le tout de

même, vous ne le regretterez pas, car passé le cap de la réalisation, c'est du tout bon.

BEN



Apple

"Oui, ça été horrible. Il a pillé tout ce qu'il a pu et ensuite il a tout brûlé. Cet enfant est l'unique survivant."

A L'ENTENDRE, ELLE NE PARLE PAS DE QUELQU'UN DE TRÈS GENTIL. ET EN EFFET, C'EST DU PRINCE LUCA QUI L'AGIT.



PlayStation (Pal)
Conception : Konami
Distribution : Konami
Dispo en : jap, us
Genre : RPG
Compatible avec : Dual Shock, fonction vibration
Nombre de CD : 1
Blocs mémoire : 2

Graphismes : 85%

Sans être affreux, les décors auraient pu être un petit peu plus travaillés. Les personnages sont un peu petits mais bien détaillés. Pour ce qui est des combats, ils sont assez dynamiques et les sorts sont vraiment très beaux.

Musiques : 87%

Le thème de l'intro est sublime. Quant aux musiques dans le jeu, elles se laissent écouter mais ne sont pas inoubliables.

Durée de vie : 90%

Le jeu est plus long que le premier. De plus, vous en avez pour un bon bout de temps avant de récupérer les 100 persos.

Accessibilité : 94%

On est vraiment très rarement bloqué car les différents protagonistes expliquent bien où l'on doit se rendre. Les combats ne sont pas extrêmement difficiles.

Scénario : 94%

L'histoire parle de trahison et de l'amitié entre le héros et Jowy. Elle est riche en rebondissements et la majorité des personnages se sent concernée par la guerre.

Présentation : 95%

Bien qu'il ne s'agisse que d'une succession d'images fixes, l'intro est vraiment somptueuse.

Psychologie des personnages : 96%

Chacun des personnages possède sa propre personnalité et je rappelle qu'il y en a 108. Par contre, je trouve le héros assez ordinaire et je lui préfère son pote, Jowy.

93%

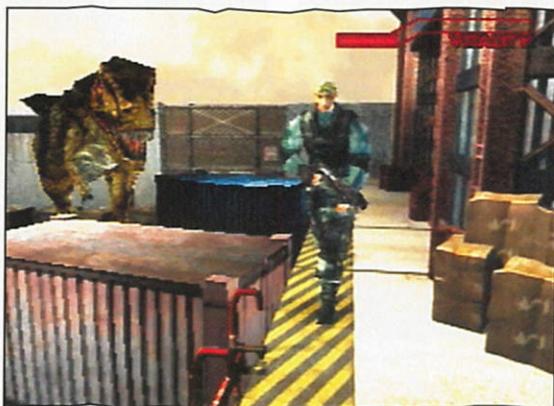
Dino Crisis 2

Après un premier épisode controversé - notamment à cause d'un nombre d'ennemis trop réduit, d'un manque d'ambiance et d'action, Capcom a décidé de revoir complètement sa série Dino Crisis en offrant un deuxième épisode, bien plus proche d'un BioHazard 3 que d'un pseudo jeu d'aventure tout en 3D. Le résultat ? Il est plus que satisfaisant, puisque nous faisons face au dernier grand jeu de la PlayStation. Enfin, si vous voulez savoir de quoi il retourne, lisez les lignes qui suivent.



LA RÉALISATION A VRAIMENT PROGRESSÉ : DÉSORMAIS, VOUS VOUS BALADEZ DANS DES DÉCORS TOUTS PLUS MAGNIFIQUES LES UNS QUE LES AUTRES. NORMAL... LE MOTEUR UTILISÉ EST CELUI DE BIOHAZARD 3 EN TOUT POINT !

C'est avec beaucoup de joie que je vais maintenant vous parler de la dernière bombe de Capcom. Je dis bombe, car jamais on ne se serait attendu à une telle progression entre un numéro 1 et un numéro 2. Il est d'ailleurs difficile de parler de « progression », vu la « révolution » apportée dans un premier temps à la série et dans un second temps aux survival-horror. Même si on ne peut raisonnablement pas parler d'événement équivalent au premier BioHazard, on peut en tout cas dire que Dino Crisis 2 apporte beaucoup à la simplicité de l'action et au plaisir de ce type de jeu. Je m'explique. Dans Dino Crisis 2, vous avez la possibilité de porter autant d'armes que vous le souhaitez (vous n'avez donc plus le système des « box » pour les poser puis retourner



LES SCÈNES CHOCS, CONTRAIREMENT AU PRÉCÉDENT ÉPISODE, SONT TRÈS NOMBREUSES. LA POURSUITE DU T-REX AU DÉBUT EST, À CE TITRE, VRAIMENT EXCELLENTE !

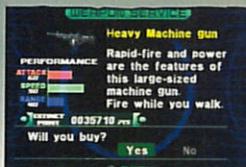
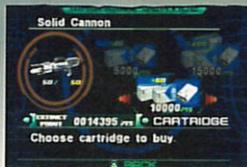


L'ANIMATION DES DINOSAURES EST STUPEFIANTE DE RÉALISME. ILS SONT DEUX FOIS PLUS GROS, DEUX FOIS PLUS IMPRESSIONNANTS ET SURTOUT DEUX FOIS PLUS INTELLIGENTS... BREF, ILS ONT SUBI UNE VÉRITABLE SINCÉRIÉ.

les chercher) mais vous devez veiller à vos munitions. Une fois que vous en manquez, autant dire que vous êtes dans la merde - il vous faut retrouver au plus vite une borne de sauvegarde pour pouvoir refaire le plein (voir c'est nouveau et c'est génial !). A part ça, vous n'aurez pas non plus besoin de rubans (ou quoi que ce soit dans le style) pour mettre en mémoire vos parties. Il sera bien assez difficile d'y arriver comme ça pour en plus rajouter un aspect recherche de sauvegarde ! En effet, contrairement au premier Dino Crisis, les ennemis

se trouvent partout et vous attaquent en groupe. Il sera rare de jouer quatre minutes sans voir au moins trois présences néfastes. Autant le dire : vous allez en buter du dino ! En plus d'être superbement réalisés, ils ont aussi bénéficié d'une animation époustouflante et d'un réalisme hallucinant : on croirait voir bouger de véritables bêtes. Les monstres préhistoriques ont d'ailleurs été dotés d'une intelligence artificielle surprenante, qui leur permet de s'organiser, de se planquer et de vous sauter dessus au moment où vous vous y attendez le moins - ce qui, je ne vous le cache pas, vous fera sursauter plus d'une fois. A propos d'ambiance, vous pouvez noter une bande sonore

**C'est
nouveau et
c'est génial**



Comme vous avez pu le lire dans le texte principal, Dino Crisis 2 change résolument du premier opus. Des petites nouveautés ont fait leur apparition pour notre plus grand plaisir. La première (et pas des moindres) est l'ajout d'une « boutique ». A certains endroits du jeu, vous trouverez une sorte d'écran incorporé dans les murs où vous pourrez sauvegarder mais aussi acheter des armes, trousse de soins, objets divers et même recharger vos armes et leur permettre de porter plus de balles. La monnaie utilisée ? Les points que vous gagnez à force de buter des dinosaures.



CETTE CUT-SCÈNE LE PRODUIT BIEN : LES DINOS SONT DÉSORMAIS EN SURNOMBRE ET NE VOUS LÂCHERONT QU'È TRÈS RAREMENT. LA TENSION EST DANS TOUTS LES COULEURS...



Le monde perdu

Le titre est équivoque : Dino Crisis 2 a tout de la parfaite adaptation de la séquelle de Jurassic Park. La présentation met d'ailleurs directement dans l'ambiance puisqu'on y voit un groupe de raptors, envahir votre base et y déchieter tous vos hommes. Les seuls survivants étant les deux héros du jeu - Dylan et Regina mais aussi David, un soldat spécialisé dans les interventions spéciales au look de cow-boy. D'un point de vue visuel, ça déchire grave, tout comme au niveau son.



VOICI LE PETIT ÉCRAN QUI VOUS PERMET DE SAU-VEGARDE ET DE FAIRE VOS «COMMISSIONS».

discrète, mais qui accompagne parfaitement l'action - stressante et glauque à souhait. Pourtant la peur est différente d'un BioHazard 3. Dans



LES ANGLES DE VUE SONT NOMBREUX ET VARIÉS ET PERMETTENT D'APPRÉCIER LES DÉCORS À LEUR JUSTE VALEUR.

Dino Crisis 2, vous sentirez la tension monter : lorsque les ennemis vous feront face et que vous n'avez plus de munitions, ou encore lorsque vous vous retrouvez seul dans un couloir, vous demandant d'où va surgir votre prochaine victime. Le plus hallucinant avec la dernière production de Capcom, c'est que l'on y adhère rapidement et, passées quelques minutes de jeu, on entre à fond dans l'atmosphère - on ressent la même chose que les héros : les dinos sont partout, soit je leur fais la peau, soit ce sont eux qui ont ma peau...

Le choix est alors vite fait : vous allez

blaster comme un malade, suer de tout votre corps et souvent courir dans le but de semer cinq ou six bestiaux qui vous poursuivent. Vous l'aurez compris, Dino Crisis 2 est un excellent jeu d'action, dans lequel de nombreuses phases d'aventure et de recherche, permettent un équilibre parfait et un plaisir de jeu sans cesse renouvelé. On récapitule : l'ambiance est démentielle ; techniquement, nous avons affaire à l'un des plus beaux jeux de notre bonne vieille «petite boîte grise» et l'animation est incroyablement réaliste : il suffit de voir bouger les héros ou les monstres pour s'en rendre compte. Ajoutez de nouveaux systèmes de jeu, beaucoup plus de variété (que ce soit dans les situations ou les paysages), beaucoup de sang et de nombreuses scènes chocs (où vous frissonnerez vraiment), et vous obtenez l'un des meilleurs survival-horror (si ce n'est le meilleur) jamais réalisés sur consoles. Dans tous les cas, ne serait-ce que pour dire au revoir à votre PlayStation - première du nom, avec panache, vous vous devez de l'acheter car sans aucun doute, il constitue le dernier gros jeu de la console qui nous a tant fait triper ces dernières années.



DOMMAGE QUE VOUS NE PUISSIEZ PAS VOIR LA QUALITÉ DES MOUVEMENTS DES DINOSAURES : HAL-LUCINANTE !

Playstation (US)
Conception : Capcom
Distribution : Capcom
Dispo en : US
Genre : Survival-horror Jurassic Parkien
Compatible avec : Dual Shock
Nbre de GD : 1
Blocs memory : 1

95%

Threads of Fate



DewPrism est un jeu qui, à mon goût, n'a pas reçu les honneurs mérités. Pour cette simple raison, mais surtout vu que cet exceptionnel Action-RPG vient de sortir en version ricaine sous le titre de Threads of Fate, je tenais à faire justice et à vous donner mon avis perso sur la chose. Threads of Fate est excellent et je vais prouver pourquoi, comment et surtout grâce à quelles caractéristiques...

Sur ce, pour tous les lecteurs qui n'aiment pas Square ou qui sont néophytes, vous pouvez lire ce test : pour cause, ce jeu est adressé à toute sorte de cible grâce au mélange détonnant qu'il propose et à son interface ultra simple.

Pourquoi DewPrism (pardon, Threads of Fate) est-il terrible et aurait amplement mérité une sortie sur le marché européen ? C'est ce que nous allons voir grâce aux trois pages qui vont suivre. Tout d'abord, avant de commencer à entrer dans les détails, ne pensez pas que ce jeu de Square soit de l'importance d'un Final Fantasy ou d'un Chrono Cross. Non, il fait partie des petites productions made in Square. Qu'est-ce que ça veut dire exactement ? Tout d'abord, qu'aux States tout comme au pays du Soleil levant, l'éditeur n'a pas réalisé une campagne de pub monstrueuse, mais seuls les habitués des productions des papas de Final Fantasy, ont été au courant de son existence. Et croyez-moi, il aurait été dommage de louper un tel jeu. Personnellement, il m'a fait un peu penser à Mushu. Un petit jeu très sympathique qui ne paie pas de mine, mais qui propose suffisamment de contenu et un scénario assez génial pour réussir à me scotcher à

mon paddle et réussir à m'émerveiller au même titre qu'un FF. Dans Threads of Fate, tout a été simplifié à l'extrême. Ainsi du RPG, on se retient que le type de scénario habituel, la progression, l'expérience et le déroulement. Les combats passent à la trappe, ou plutôt sont semblables à ce que propose habituellement un Action-RPG, à savoir fluide, efficace et loin d'être prise de tête. En fait, lorsque l'on joue à Threads of Fate pour la première fois, ou tout du moins lorsque l'on a seulement une heure de jeu à son compte, on est vachement étonné : on a l'impression d'être devant un titre initiateur de néophytes du RPG. Pourtant, plus on creuse et plus on tripe. Il vous suffira de passer trois heures de jeu (fatidiques, comme la plupart du temps) pour vraiment commencer à vous passionner pour l'histoire et en particulier pour les deux héros, résolument différents (voir encadré). Rue est, à ce propos, ultra-travaillé, et on ne sait quasiment rien de lui (de son passé, de ses proches, de sa psychologie) au début du jeu. Toutes les informations le concernant étant soigneusement distillées au fur et à mesure de votre progression. Je ne vous dit rien le concernant mais je vous assure qu'il vous réserve de TRES nombreuses surprises, tout comme, l'intégralité du casting, qui sont eux aussi, mis à nu au fur et à mesure des heures qui passent. Voilà pour l'aspect fond de Threads of Fate. Vous l'aurez compris, on se passionne et on prend son pied. Maintenant, qu'en est-il de la forme ? Eh bien, figurez-vous que Square a frappé très fort dans les deux critères phares. Les graphismes



BELL ET DUKE - DEUX MERCENAIRES QUI TENTERONT, TOUT AU LONG DU JEU, DE VOUS SUBTILISER DES OBJETS - MAIS OUI, AU FOND, NE SONT PAS SI MÉCHANTS QUE ÇA...



MAÎGRÉ VOS EFFORTS ET VOTRE VOLONTÉ, LE DOLL MASTER A RÉUSSI À RÉSUBICITER LA FORTERESSE LÉGENDAIRE DE VALEN. IL NE VOUS RESTE QUE PEU DE TEMPS POUR EMPÊCHER QUE CELUI-CI NE SE RÉVÉLLE ET DÉTRUISE LE MONDE.



AVANT QUE WHYAF NE DEVIENNE VOTRE AMI, IL VOUS FAUDRA LE COMBATTRE POUR LUI PROUVER LA NOBLESSE DE VOTRE CŒUR. LE COMBAT LE PLUS IMPRESSIONNANT DU JEU, SANS AUCUN DOUTE.



VOUS DEVREZ AFFRONTÉ UN ENORME CHAT POUR RÉCUPÉRER LE POUVOIR «LIGHTNING» - SEULE SOURCE CAPABLE DE DONNER SUFFISAMMENT D'ÉNERGIE À PRIMA DOLL POUR VIVRE.

Les quatre emmerdeurs

Ils sont quatre, ils disposent de pouvoirs impressionnants et ils vous poseront de très gros problèmes tout au long de votre quête. Certains vous connaissent et ont des choses à vous reprocher. Leur leader, quant à lui, ne vous est pas étranger mais qui peut-il bien être ? Mode Master, Trap Master, Psycho Master et Doll Master. Qui sont-ils, que vous veulent-ils et pourquoi vous suivent-ils, savent-ils des choses sur votre passé... ? Il faudra y jouer pour le savoir mes amis !!!



POUR REJOINDRE LAKESEDE, VOUS DEVREZ EMPRUNTER LA VOIE MARITIME GRÂCE À LA PRÉCIEUSE AIDE DE ROD BLADE STAR.

sont somptueux. Les décors, tout d'abord (en semi-3D) mais aussi et surtout les personnages : ils sont certes simples (peu de traits), mais chacune de leurs émotions apparaît sur leur visage qui, quoi qu'on en dise, font partie des plus détaillés, jamais créés dans un RPG. On hallucine devant la qualité de modélisation et encore plus au vu de l'animation de ces mêmes personnages. Ils paraissent provenir d'un dessin animé tant leurs attitudes reflètent, les sentiments réels et tant leur façon de bouger semble naturelle. On peut également applaudir la réalisation des boss - qui eux aussi, ont été très soignés, bien que très peu dans le jeu. La bande sonore est, en revanche et surtout contrairement aux habitudes de Square, le point le plus noir du soft. Non pas qu'elle soit mauvaise, mais simplement l'ensemble des thèmes est beaucoup trop inégal pour espérer satisfaire le fan moyen de RPG. Je voudrais quand même signaler deux ou trois mélodies vraiment réussies, à commencer par le main thème et celui dans le temple



SQUARE A TOUJOURS AUTANT LE GOÛT DE LA MISE EN SCÈNE. CERTAINS PASSAGES DU JEU FONT PENSER À UN FILM.



C'est beau et ça pète dans tous les sens

Pour vous prouver la qualité de la réalisation de Threads of Fate, j'ai tenu à vous réaliser un petit thème vous montrant quelques-uns des endroits les plus remarquables du jeu. Vous noterez également la qualité des effets de lumière et le choc remarquable en ce qui concerne les teintes et les textures. Profitez aussi pour découvrir à quel point la modélisation a été soignée. En deux mots, Threads of Fate est magnifique et j'espère que cet encadré vous le prouvera.

Mint

Cette jeune fille vient du royaume céleste de l'Est. Après un désagrément, notre héroïne se fait subtiliser sa place d'héritière du trône par sa jeune



sœur - Maya. Cette dernière commence alors à régner avec un objectif précis : retrouver un mystérieux artefact, avec pour bras droit un mystérieux personnage appelé «Doll Master». Mint ne supportant pas cette trahison, et ayant entendu parler d'une relique magique, s'empresse de parcourir les mers à la recherche de celle-ci, dans le but de s'acquiescer de se venger et de récupérer sa vraie place.

Mint, au contraire de Rue, est une fille désinvolte, un rien énervante, qui prétend tout savoir mais qui en revanche, possède un cœur en or. Sa personnalité, à l'inverse de Rue, a été moins travaillée et, contrairement à d'habitude, c'est elle la bourrine dans le jeu.

D'un point de vue combat, notre jeune Mint repousse ses ennemis à l'aide de deux cerceaux et elle connaît la magie. Ainsi, contrairement à Rue (et sa fameuse capacité d'absorption des ennemis), Mint apprendra tout au long de l'aventure des sortilèges pour se débarrasser de ses opposants. Moins puissants que Rue mais tout aussi attachante, Mint fait aussi figure de clown et de bonne vivante du jeu. Un personnage agréable à jouer et à écouter parler (ses réflexions sont souvent à pisser de rire).

fantôme. A ce propos, sachez que votre recherche de la «relique magique» vous mènera dans toutes sortes de lieux, aussi magiques que dangereux. La variété est de mise et pour ne pas nous déplaire, les ennemis qui y pullulent ont eux aussi été nombreux. Tout à l'heure (un peu plus haut en fait), je vous signalais la présence de deux héros. Figurez-vous que l'aventure proposée est différente en fonction de

deux protagonistes - même s'il serait plus raisonnable de parler de croisée de deux destins plutôt que de quêtes réellement différentes. Malgré deux façons de jouer différentes, le jeu reste assez court (environ une dizaine d'heures pour boucler les deux aventures) mais on ne passe pas une seconde sans se dire qu'on a bien fait de se l'acheter. Ce qui est tout de même hautement positif. Bref, pour conclure,

nous dirons que derrière son aspect «petite production Squarienne», Threads of Fate est un jeu puissant, qui certes ne plaira pas à tout le monde, mais qui, grâce à son lot de qualité, parviendra à passionner les plus aventuriers d'entre vous.

Jay

Rue

Si on devait donner un prix au personnage le plus intéressant de Threads of Fate, on le donnerait sans aucun doute à Rue, le héros masculin du jeu. Je vous explique en deux



mots : dès le début du jeu, il affronte un monstre appelé «Arms of death», mais sa meilleure amie - Claire - en s'interposant, périt. Trois ans s'écoulent et notre fier héros, affecté par le décès de celle qu'il considérait comme sa sœur, arrive à Carona, une ville portuaire où réside un sacré mystère, qui serait capable de rendre la vie à son amie. On ne sait alors, à ce passage du jeu, aucune information sur le passé de Rue, ni sur sa psychologie du reste. L'aventure débute avec ce qui commence comme une odyssée pour sauver sa belle, mais qui va vite se transformer en une quête d'identité et un but ultime : sauver le monde de la plus grande menace qui ai jamais existé. En combat, Rue se défend comme un bon diable et possède une capacité excellente dû à sa nature (chuuut...) : il peut se transformer en n'importe quel monstre qu'il tue. Ainsi, une fois un ennemi assassiné, une pièce, contenant sa force vitale et ses pouvoirs, tombe à terre. Il vous suffit de la ramasser et de sélectionner une icône correspondant au monstre en question pour bénéficier de ses coups spéciaux, de son enveloppe corporelle et, bien entendu, de ses pouvoirs. Edifiant !!!

Graphismes : 95%

On a rarement vu des décors, des effets spéciaux et des personnages aussi beaux sur PlayStation. Les protagonistes sont énormes et leurs traits sont d'une finesse incroyable. En deux mots, on peut dire que Square a encore réussi un travail exceptionnel.

Musiques : 78%

Assez moyenne. Malgré certains thèmes vraiment excellents, certaines mélodies sont des plus lassantes. Elles sont donc inégales, et on a toujours aucune digité à se mettre sous la dent.

Durée de vie : 50%

On la termine assez vite. Si chaque aventure requiert à peu près dix heures de jeu, on ne bloque jamais mais la quête se suit avec passion, tant les rebondissements sont nombreux et le scénario, excellent.

Accessibilité : 95%

C'est en américain, les commandes sont simples et tout a été fait pour vous permettre de ne jamais bloquer. En bref, accessible à n'importe quel type de joueurs !

Scénario : 94%

Excellent. Si Threads of Fate ne paie pas de mine de prime abord et que l'on se dit : «ouais, c'est un bit Square», l'équipe s'est quand même déchainée pour vous offrir de sacrés moments, de nombreuses surprises et une histoire démentelle.

Présentation : 90%

Aucune image de synthèse - uniquement des cut-scenes basées sur le moteur du jeu. Néanmoins, le packaging a été vraiment soigné : les différentes illustrations et artworks ornent le livret d'instructions et la gravure du CD sont superbes.

Psychologie des personnages : 83%

Si Mint et les autres personnages n'ont pas été extrêmement travaillés, Rue et Doll Master, quant à eux, ont bénéficié d'une psychologie des plus impressionnantes.

90%



De nombreux amis

Malgré l'importance de votre quête et la puissance de vos ennemis, rassurez-vous, vous n'êtes pas seuls pour affronter le mal. Vous disposez heureusement d'amis sur lesquels vous pouvez compter et qui, selon leurs possibilités, vous permettront d'apprendre des choses, de développer vos pouvoirs, de gagner de l'argent, de vous restaurer, de vous permettre de sauver, garder ou encore de vous révéler des choses sur votre passé. Klaus, Mira, Elena, Rod Blade Star, Mel, Prima Doll, Wylaf... ce sont leurs noms.



LES DÉCORS SONT SUPERBES ET REDONNENT GOÛT À LA FANTAISIE.



ÇA LUI PREND DES FOIS À LA PETITE CORNET. ELLE SE STOPPE ET SE MET POUR N'IMPORTE QUELLE RAISON À CHANTER.

Rhapsody

Les RPG musicaux ne sont pas choses fréquentes, c'est pour cela que Rhapsody est un titre à observer de très près. Merci à Atlus de nous l'avoir traduit en anglais et voilà ce petit bijou de graphismes et de fantaisies. J'avoue l'avoir rejeté dès sa sortie, je ne trouvais aucun intérêt à envoyer des paucates à la figure des ennemis, mais son potentiel est grand et plaira aux amateurs d'RPG. Il conseille aux plus jeunes ou aux fans de musiques vraiment japonnes.



C'EST À CET ENDROIT DANS LE PREMIER VILLAGE QUE VOUS POURREZ RETROUVER TOUTE VOTRE FORCE.



trouver une option pour mettre les chansons 'en jap' ou en américain durant le jeu.

Kyo



DE NOUVEAUX MÉCHANTS POUR CE NOUVEL ÉPISODE DES SAKURA TAISEN, QUI EN FAIT N'EST PLUS SI NOUVEAU QUE ÇA, MAIS ON FAIT AVEC.

Vous entrerez dans la peau d'une jeune fille, rêveuse à ses heures mais véritable battante. Accompagnée de sa petite fée, elle devra traverser divers contrées et rencontrer d'autres compagnons. Elle adore chanter, et vous devrez souvent supporter ses chansons mignonnes mais

loin d'être appréciées par tous les joueurs. Étrange, ils vous arrivent souvent de vous balader en forêt et de vous stopper net, en chantant une chanson sous prétexte qu'une fée vous le demande ? Personnellement non, mais



c'est ce qui fait le charme du jeu. Durant les combats, vous aurez toutes les possibilités qu'offrent les habituels RPG. L'intérêt se trouve dans les divers magies mais je vous laisse le soin de le découvrir. On se déplace par case comme dans les Tactics. Le tout reste infantile, n'espérez pas voir du sang à chaque fois que vous frapperez un ennemi. N'attendez pas un épique Final Fantasy B avec ses déluges d'effets spéciaux. Mais il sera initié les plus jeunes au jeu d'aventure. Sa durée de vie n'est pas des plus longue mais les mini-quêtes sont présentes. Ceux qui, comme moi, aiment écouter les musiques originales seront ravis de



LES MAGIES SONT ASSEZ FOLKLORES, MAIS ON FAIT AVEC. QUAND ON PENSE QUE PAR LA SUITE ON ENVOIE DES MÉTÉORS DE GÂTEAUX.

Playstation (US)
Conception : Atlus
Distribution : Atlus
Dispo en : jap
Genre : Musical RPG
Compatible avec : Dual Shock
Nombre de CD : 1
Blocs : 1

83%

Mario Story



CECI EST UN POINT DE SAUVEGARDE, JE PENSE QUE VOUS SAVEZ COMMENT L'ACTIVER.



LE POLYÈDRE DU FEU EST TOUJOURS SYMBOLISÉ PAR UNE FLEUR.

Mario est de retour dans un RPG des plus originaux. Mélangeant à merveille 2D et 3D, Mario Story est une excellente surprise bourrée de bonnes idées. Il y avait déjà eu un RPG ayant pour héros Mario, celui-ci était développé par Square et n'avait jamais vu le jour en France (ou se demande pourquoi, car ce Mario RPG sur Super Famicom était vraiment une petite merveille). Espérons que celui sur N64 sortira en Europe, car les petits français risqueraient bien de passer à côté d'un des meilleurs jeux de la machine.

Voilà donc une nouvelle aventure pour le célèbre plombier de Nintendo. Et quelle aventure, puisqu'il n'est plus question de plate-forme, mais d'un véritable RPG. Pourtant, j'avoue que j'avais pas mal décroché Mario, il me saoulait un peu, et le dernier à m'avoir fait bien tripe était Yoshi's Island sur Super Nintendo. Ça date pas d'hier ! Mais dans Mario Story, je retrouve exactement la même ambiance que dans ce dernier, c'est-à-dire une atmosphère bon enfant et unique. Cela se ressent surtout au niveau des graphismes : en fait, on pourrait comparer ce jeu à un livre pour enfants, et les différents niveaux aux pages de ce livre. Les couleurs choisies sont d'ailleurs très vives et on a vraiment l'impression

d'accord sur le fait que c'est un certain style qui ne plaira peut-être pas à tout le monde, mais pour ma part, j'ai tout de suite accroché. Bien sûr tout le jeu est mis à une sauce 3D, mais une 3D un peu spéciale. En effet, tous les éléments, que ce soient les différents personnages, les murs ou les arbres sont en 2D, c'est-à-dire qu'ils sont en 3D, mais sous forme plate, c'est pas très clair, mais pour mieux expliquer, les graphismes sont comme dans le jeu Parappa the Rapper (en bien plus beaux, évidemment). Pour donner un exemple, quand vous déplacez le héros, vous le voyez normalement en 2D, et quand il se retourne c'est comme si vous tourniez une feuille de papier. Ça peut paraître déroutant au début, mais on

Un air de Yoshi's island

Ce qui frappe au premier coup d'œil, c'est la ressemblance frappante avec le jeu Yoshi's Island, l'un des meilleurs jeux de plate-forme jamais sorti sur console. Les décors sont dans le même style, et bien qu'ils déplairont à certains, il faut avouer qu'en plus d'être originaux, ils sont magnifiques. Vraiment, au niveau technique Mario Story est une réussite totale.





Souvenirs, souvenirs

Bien que je n'aime pas spécialement ce héros, ça fait quand même du bien de le voir débarquer dans un RPG. Et de revoir aussi tout ce petit monde, qui m'avait accompagné dans mes premières parties de jeux vidéo, procure un réel plaisir. Ainsi vous aurez la joie de retrouver de vieilles connaissances, Luigi, tua Peach, les goombas et l'ignoble Bowser.



LE PREMIER BOSS EST UN GOOMBA GÉANT.



LES POUVOIRS MAGIQUES SONT VRAIMENT TRÈS JOLIS.



APRÈS AVOIR VAINCU UN BOSS, VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ D'AMÉLIORER UNE CARACTÉRISTIQUE.

s'habitue très vite et on finit même par trouver ce procédé vraiment génial, car vraiment bien foutu. A niveau de l'animation, les personnages sont tirés de l'univers de Mario, ils ne sont donc pas tellement animés, par contre la 3D est très bien gérée

et on ne remarque aucun ralentissement. Un petit point noir, la musique, mais bon encore une fois c'est l'univers de Mario, et les thèmes musicaux ne vous seront certainement pas étrangers. On aime ou pas, comme les bruitages devenus légendaires aujourd'hui. En ce qui concerne le jeu proprement dit, c'est donc un petit RPG-sympa très facile d'accès, je veux dire par là qu'il n'y a pas des tonnes de trucs à gérer. Les combats sont eux aussi assez simples mais ne sont pas ennuyeux. Par contre, là où ça risque de bloquer, c'est dans les phases de recherche, car en effet, il faut parler à pas mal de persos, et en jap, vous voyez ce que je veux dire. En définitive, Mario Story est un excellent

RPG qui me ferait presque acheter cette console que je ne porte pas dans mon cœur, espérons maintenant qu'il sorte un jour en français.

BEN



C'EST UN RPG, IL FAUT DONC PARLER AVEC LE PLUS DE MONDE POSSIBLE.

N64 (jap)
Conception : Intelligent System
Distribution : Nintendo
Dispo en : jap
Genre : RPG
Compatible avec : -
Nbre de cartouches : 1(haha)
Blocs memory : -

Graphismes : 95%

On aime ou pas, mais au niveau technique, on tient là l'un des plus beaux jeux de la bécane, si ce n'est LE plus beau.

Musiques : 70%

Les musiques sont celles d'un Mario. C'est gentillet, mais bon...

Durée de vie : 94%

Le jeu est long, Mario n'est plus un jeu de plate-forme, et ça se sent.

Accessibilité : 96%

Pour un RPG, c'est vraiment très simple. Les habitués de ce genre n'auront aucun problème. Quant aux autres, le jeu est excellent pour faire ses débuts dans le jeu de rôle.

Scénario : 85%

Ce n'est pas du Square, vous vous en doutez. Il est toujours question du méchant Bowser, et de la gentille princesse Peach.

Présentation : 70%

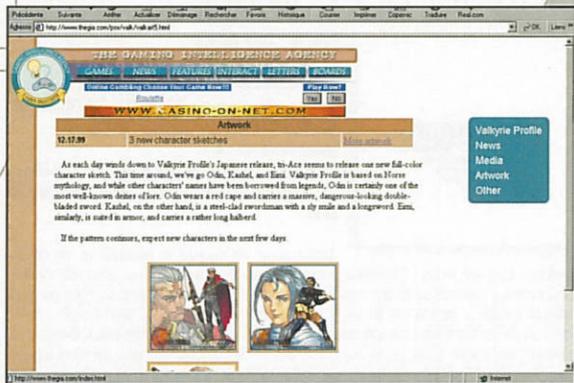
On est sur N64, ne vous attendez pas à voir Mario débouler en image de synthèse. Le packaging est en carton.

Psychologie des personnages : -

Encore une fois, c'est du Mario : l'aspect psychologique des persos n'est pas très poussé (si, si Bowser et Wario sont grave torturés au niveau de leurs charismes respectifs...nan).

94%

The GIA

<http://www.thegia.com>

Le meilleur site pour les fans de RPG. Vous y trouverez un maximum d'artworks et wallpapers sur vos jeux préférés. C'est là que nous rendons une courte visite chaque jour pour connaître quelques raretés. Bref, si vous ne cherchez pas de hentai, c'est à cet endroit précis que votre main doit cliquer.

Gamefaqs

<http://www.gamefaqs.com>

La bible des faqs (so-luces et tips en anglais). Vous y trouverez toutes les soluces de tous les jeux existants à ce jour (les plus connus) et des Gamesharks à profusion. Si vous êtes fans de baston, cliquez sur votre console puis sur votre jeu. Vous y trouverez tous les tips sur ce dernier et les coups de chaque perso ! Je n'ai rien de plus à ajouter.



Rpg Fan

<http://www.rpgfan.com>

RPGfan n'est pas réellement un site spécialisé en preview et dans les dernières news possibles. En revanche, vous y trouverez de beaux artworks, des jeux récemment cités comme Eithéa ou Eldergate et, bien évidemment, de belles vidéos à télécharger.

Animanga

<http://www.gamefaqs.com>

Salut les nazes, pensez-vous que j'ai le temps d'écrire un texte alors que j'ai faim et que Thierry a faim aussi... Qu'est-ce que j'écris mal quand j'ai faim (tiens, je me répète, j'ai dit deux fois j'ai faim...). Jay est bête, tout le monde le sait, c'est pour cela qu'il ne va pas sur Animanga.com. Ce site est consacré à l'ani et aux mangés, d'où le nom trop bon du site. Mais, vous y trouverez plein de femmes nues, donc il vaut la peine d'être visité. Que dis-je, vous y trouverez des femmes peu vêtues, désignées par ce cher Urushihara (qui s'est occupé entre autres des héros de Langrisser et de Growlanser). Bourrage de tofs, vous y trouverez moins de 1000 dessins, mais plus de deux. Bref, j'vais aller au Leader, sponsorisé par Patator et par les Quiches Grouard. Bon appétit... Un site exclusivement exclusif...



La rubrique boutique revient une fois de plus. Il faudra vous y habituer car tant que le RPG existera, il y aura des goddies, des droits dérivés, des BO soundtracks, des figurines et tout ce qui s'ensuit. Et évidemment, tant qu'il y aura ce genre de choses, je me ferai un plaisir de vous en parler. À l'heure où j'écris ces quelques lignes, j'attends toujours impatiemment la BO de Final Fantasy IX. Je ne sais donc si je pourrai l'inclure dans ces pages. Je vous aurai prévenus...

En revanche, j'ai encore un excellent choix à vous proposer ce mois-ci. Tout d'abord, celles des jeux critiqués dans ce numéro de Gameplay RPG - Threads of Fate, une nouvelle version de Valkyrie Profile, Suikoden 2, Zelda...

En plus de ces bandes sonores inoubliables, vous retrouverez ce que beaucoup considèrent comme le must absolu - la critique de la formidable BO de Shining Force 3.

Ce mois-ci, vu que le magazine propose plus d'animation (et ce sera crescendo les prochains mois), vous retrouverez également les BO d'Escaflowne avec notamment la somptueuse, réalisée pour les besoins du film. Vous découvrirez également le troisième CD de Turn a Gundam, une petite merveille, signée Yōko Kanno. Mais aussi celle de Jin Roh, pour célébrer la sortie du film en DVD et K7 vidéo (voir animation pour la critique). Enfin, grosse surprise : pour achever le dossier Escaflowne (que vous retrouverez plus loin dans la rubrique animation), je vous propose de découvrir toutes les soundtracks qui sont disponibles sur la série.

Bref, que du bon... avec les figurines de Legend of Dragoon, Front Mission 3, des goodies Square et les porte clés Escaflowne - The movie. On dit merci qui ?

Jay

Final Fantasy IX

Original Soundtrack



Editeur : Ever Anime
Composition musicale : Nobuo Uematsu
Avec la participation vocale de Emiko Shiratori
Nombre de plages : 32 (CD1), 26 (CD2), 26 (CD3), 26 (CD4)
Nombre de CD : 4
Disponible en version japonaise et en «collector limité»/ Single «quatre titre» (Melody of Life)

J'avais peur de ne pas la recevoir et en fin de compte : ça y est je l'ai ! Bien heureusement. Déjà pour moi (je peux ainsi me régaler avec tous les thèmes qui m'ont vraiment détruit) et pour vous (je suis sûr que ça vous rassure de savoir qu'elle est sortie et qu'elle est excellente). C'est bien simple : rarement un ensemble musical a été aussi parfait dans un jeu vidéo. Certains thèmes sont vraiment des petits bijoux et on ne remerciera jamais Nobuo Uematsu pour cet exceptionnel travail. Disons que la bande son est largement à la hauteur du jeu proprement dit. La raison est bien simple : tout est équilibré et je le répète, certains morceaux sont de véritables petites merveilles. De plus, contrairement à un certain Final Fantasy VIII, les quatre CD se valent et rivalisent de beauté. Comme pour les anciens FF, le dernier reste tout de même le plus puissant et pour cause : il contient deux des meilleurs morceaux jamais réalisés pour un RPG : le thème de Kuja en furie et celui du dernier boss, un enchantement.

En ce qui concerne les autres galettes, on retiendra aussi le premier qui offre entre autre le thème des combats, des boss, la présentation et le main theme et la carte du monde (tout deux magnifiquement calmes). Le deuxième CD quant à lui commence avec le thème de Lindblum Castle, on retiendra aussi le thème de Quina (excellent, je trouve), des chocobos et bien entendu les thèmes relatifs à Kuja et Tantalus qui sont vraiment démentiels. Le troisième CD viste les nombreux thèmes d'Alexandria et de Garnet mais aussi Steiner et Béatrix. Vous retrouverez les diverses musiques des villages ainsi que les excellentes compositions qui accompagnent Pandemonium et Ceil Vert. Le quatrième et dernier compact, comme je le disais plus haut, contient les musiques de fin du jeu avec entre autre le thème final de Kuja, celui d'Eternal Darkness (le dernier boss) et bien sûr toutes les versions de Melody of Life (en japonais, anglais et deux symphoniques) chantée par la talentueuse Emiko Shiratori. Enfin, pour parfaire le tout, on a le droit à une version du magnifique thème principal de la série.

Bref, un CD en or, auquel on pourrait juste reprocher un packaging un peu léger - comparé à celui qui avait été réalisé pour Final Fantasy VIII. En revanche, l'édition collector est un bonheur absolu pour les yeux. Quoi qu'il en soit, vous vous devez, amateur de RPG, vous procurer cette incroyable soundtrack, qui, à coup sûr, restera dans les annales !

The legend of Zelda : Majura's Mask



Original Soundtrack

Editeur : Ever Anime
Compositeur : Yoji Kondo/ Yoji Yoshimura
Nombre de plages : 59 (CD1), 53 (CD2)
Nombre de CD : 2

Alors non, je rassure les fans des épisodes N64, cette soundtrack n'est pas merdique. En revanche, comparé aux petites merveilles que nous vous présentons dans ces pages, il est incontestable que Nintendo et plus particulièrement monsieur Yoji Yoshimura ont des progrès à faire. Ce que je ne comprends pas, c'est comment ils ont pu autant régresser vu la bande son incroyable de Zelda 3. À croire que plus l'action-RPG vedette de Nintendo évolue, plus sa musique devient nase. Pour être totalement objectif, certains thèmes sont sympas et notamment les compositions des morceaux de flûte de notre fier Link. Le thème de Zelda est bien là, quelque peu remixé mais c'est pas grave, on s'en fout : il est excellent. Pourtant, je regrette amèrement de ne plus entendre cette somptueuse musique qui avait été composée par Yoji Kondo pour le monde darkness de Zelda 3, qui restera à mon avis personnel, le meilleur de la série. Bon, sur ce, si vous avez aimé le jeu sur N64 (que je vous conseille fortement soit dit en passant), vous apprécierez sans plus la bande son. Qu'on se le dise...

Escaflowne

Original Soundtrack



Editeur : Ever Anime
Composition musicale : Yōko Kanno/ Hajime Mizoguchi
Avec la participation vocale de Gabriela Robin, Maaya Sakamoto, Shanti Snyder
Nombre de plages : 26
Nombre de CD : 1
Disponible en version : japonaise

Incontestablement la meilleure soundtrack du mois. La compositrice Yōko Kanno (Macross Plus, Brain A Powered, Turn A Gundam, Cowboy

Beebop...) prouve une fois de plus son talent indéfinissable.

Ce CD est à l'image du film - magnifique, riche, varié et visant aussi bien dans l'expérimental que dans les grandes envolées épiques. Niveau musical, vous l'aurez donc compris : on se prend une sacrée claque. Même si je possède toute la collection des soundtracks, développés pour la série, j'ai une fois de plus réussi à être enthousiasmé ! Je ne me lasse pas d'écouter cette soundtrack, tant elle est magnifique. Pourtant, si les morceaux restent dans une ambiance proche de ce que Kanno propose d'habitude, ils sont tous inédits - sauf le 1B, qui est une version quelque peu arrangée de Dance of Curse 2. Ainsi, on notera quelques morceaux qui frisent le Joe Hisaishi - et notamment un passage qui ressemble énormément au thème de Mononoke Hime (qui, rappelons-le est le meilleur film au monde) ou même le Danny Elfman ! On hallucine devant une telle richesse - laquelle est confirmée par des morceaux chantés, sublimes, dans le ton de ce qu'avait déjà réalisé mademoiselle Kanno pour les besoins de la série. Bref, vous l'aurez compris : l'original soundtrack d'Escaflowne - the movie est un pur chef-d'œuvre qu'il vous faut vous procurer au plus vite. Surtout que le packaging a été aussi soigné que le reste - le visuel de la pochette est fabuleux et signé Nobuteru Yūki !!

DewPrism

Original Soundtrack



Editeur : SM Records
Composition musicale : Junkya Nakano
Nombre de plages : 26 (CD 1), 28 (CD2)
Nombre de CD : 2
Disponible en version : japonaise et américaine

Autant le jeu est excellent (il suffit d'aller jeter un œil sur le test de la version américaine - Threads of Fate - dans ce numéro de Game Dream, pour le comprendre), autant la bande sonore est moyenne. Moyenne - pas à cause d'un manque de qualité... Je dis ça juste parce que le très bon (certains thèmes sont géniaux) côtoie le passable - voire le carrément casse burnes. Pour exemple, on dira que le thème principal est très bon mais que celui du monde d'Arle est à chier. En moyenne, le deuxième CD est quand même plus complet et plus agréable à écouter, avec notamment l'excellente musique du château maudit.

Que dire d'autre sinon ? À part que cette soundtrack ne laisse pas un goût impénétrable et ce malgré quelques morceaux démentiels, notamment les pistes 22 et 23 (le dernier boss) du second compact. En gros, cette BO de DewPrism est trop inégale pour valoir le coup. En revanche, si vous avez aimé ces mêmes thèmes au cours du jeu, vous pouvez vous procurer sans problème ces deux galettes, qui restent de la musique de jeu vidéo...
 Bref, à vous de voir...

Tenkku no Escaflowne

OST I, II, III, IV (For Lovers only)



Editeur : Ever Anime
Compositeur : Yōko Kanno/ Hajime Mizoguchi
Nombre de plages : 16 (CD1)/ 17 (CD2)/ 15 (CD3)/ 20 (CD4)
Nombre de CD : 1
Disponible en version japonaise

The vision of Escaflowne - Over the sky

Le premier et certainement le meilleur de tous. C'est aussi le seul et unique CD où vous pouvez trouver le générique de la série (entonné par la ravissante

Maaya Sakamoto) - en entier. C'est aussi celui qui réunit les meilleurs thèmes de la série. Ainsi, vous retrouverez Flying Dragon, Dance of Curse, Escaflowne, Angel ou Wings pour la partie musicale. Et les excellents Eyes, White Dove et Mystic Eyes pour les chansons. Bref, un pur bonheur qui satisfera les amateurs de la série et tous ceux qui aiment les grandes compositions - habituelles à Yōko Kanno. En plus pour moins de cent balles, vous aurez 14 thèmes excellents pour à peu près une heure de plaisir audatif.

The vision of Escaflowne - Original soundtrack 2



Le deuxième CD basé sur la série est ingénieux : il commence par le meilleur thème de la série : The vision of Escaflowne (vous savez lorsque Van survole la ville de Dornkirk à la fin avant qu'il n'affronte son... je me tais, vous n'avez qu'à regarder la série). Après, cette seconde soundtrack ne révèle que des musiques d'ambiance - ce qui justement crée l'atmosphère excellente d'Escaflowne. On notera quand même une reprise de Cradle song, 4 thèmes chantés par Gabriela Robin et Aceilux et bien sûr le thème d'Hitomi.

Un deuxième CD donc plutôt centré sur l'ambiance avec notamment quelques morceaux jazzy comme sait si bien les faire Yōko Kanno et qui valent le détour.

The vision of Escaflowne - Original Soundtrack 3



Ce troisième CD basé sur la série plaira sans aucun doute aux amoureux de musique classique et de ballades magnifiques (dans le style film Disney mais en jap). Outre l'ensemble vraiment abouti et plaisant à l'écoute, on retiendra certains morceaux comme anthologiques, et notamment la piste 2 «Arcadia» avec une Gabriela Robin plus en forme que jamais : on se croirait dans un véritable opéra. Les autres morceaux (pour la plupart tranquille, genre slow) chantés par Gabriela Robin ou Maaya Sakamoto sont de véritables ravissements pour peu que l'on soit un peu romantique. En ce qui concerne la piste 7, où Julia Wilson se livre à un solo remarquable : on a rarement vu une voix aussi belle. Bref, un CD qui est indispensable tout comme les autres.

The vision of Escaflowne - Lovers only



Comme l'indique le titre de ce CD, il faut être un fan complet pour se le procurer pourtant d'un point de vue perso, c'est mon préféré car certainement le plus varié et le plus complet de tous. On y retrouve entre autre le générique (en version TV cette fois), Dance of Curse, The vision of Escaflowne, Cradle Song, Flying Dragon, Epistle, Blaze, Angel. Niveau mélodie chantée, on retrouve Perfect World, l'excellent Arcadia, deux autres thèmes par Gabriela Robin et même la version TV de Mystic Eyes. Bref, que du bon qui s'achève par le magnifique The story of Escaflowne et qui en plus nous propose deux thèmes inédits - Zaibach (piste 5 et Chain en piste 10). Bref, un incontournable qui résume à lui seul le génie de Yōko Kanno, la voix de Gabriela Robin et surtout le génialisme d'Escaflowne.

Voilà, maintenant que vous savez tout sur les quatre soundtracks, à vous de faire votre choix mais si vous voulez mon avis, achetez-les toutes avec en plus le dernier sur le film. Ainsi, pour environ 500 F, vous aurez des sensations inédites, vous ressentirez beaucoup d'émotion et connaîtrez à travers la meilleure chose qui soit - la musique - la série la plus incroyable jamais conçue !

Final Fantasy VIII

Piano Collections



Editeur : Ever Anime
Composition musicale : Nobuo Uematsu/
 Shiro Hamaguchi
Nombre de pages : 13
Nombre de CD : 1
Disponible en version : japonaise

Vous y êtes habitué depuis quelques épisodes, Nobuo Uematsu signe toujours ses compositions en plusieurs fois. L'original soundtrack - les musiques originales du jeu,

le grand collection (généralement ré orchestré) et enfin le Piano Collections, où certains thèmes (choisis) sont joués uniquement au piano. Les compositions de FF VIII étaient excellentes, elles affirment encore plus de caractère en version piano. Croyez-moi, ce CD est sublime et vous rappellera qu'entre la cinéma et le jeu vidéo, il n'y a pas grand-chose. Les thèmes sont d'ailleurs à la hauteur de ce qu'un grand compositeur est capable de proposer. Bref, je ne connais que très peu cet instrument de musique (si toutefois, on peut appeler ça comme ça) mais tout ce je peux vous dire, c'est que les mélodies de ce CD flatteront vos sens auditifs... et c'est bien tout ce qui compte! J'oubliais : le CD est vraiment classe (tout de gris vêtu comme pour le Fithos Viscos...)

Shining Force III

Original Soundtrack

Editeur : Ever Anime
Compositeur : Motoi Sakuraba
Nombre de pages : 13
Nombre de CD : 1
Dispo en version : japonaise



Comme tous les mois, je me permets de vous parler d'une soundtrack - relativement vieille et qui donnait une véritable âme à un jeu. Eh bien, ce mois-ci, j'ai choisi de vous parler de la formidable bande sonore de Shining Force III, un véritable bijou sur Saturn, dont nous traiterons un jour dans la partie référence de Gameplay RPG. Ce qu'il faut savoir, c'est que le compositeur à l'origine des thèmes démentiels de ce Tactical-RPG d'exception s'appelle Motoi Sakuraba. Et comme vous vous en doutez, le résultat est tout bonnement génial! Sakuraba (déjà à l'origine des musiques de Star Ocean ou encore de Valkyrie Profile) signe encore une fois un chef-d'œuvre, ébouriffant pour les sens auditifs. Le CD que je vous propose ici est en fait une compilation des meilleurs thèmes des trois épisodes de Shining 3. Vous comprendrez aisément que ce qui en ressort est fabuleux. 13 pistes, mais quelles pistes : entre les morceaux épiques et tristes, accompagnés de chœur... on s'en prend plein les oreilles et pour moins de cent balles, on en a réellement pour son argent. Si vous aimez le style Sakuraba (assez épique, il faut le dire), procurez-vous d'urgence cette merveille (surtout pour la piste 8, un des thèmes les plus incroyables jamais composés).

Gensosuikoden 2

Original Game Soundtrack vol 1 & 2



Editeur : Ever Anime
Composition musicale : Miki Higashino
Nombre de pages : Vol 1 - 6 (CD1), 18 (CD2)/
 Vol 2 - 21 (CD1), 37 (CD2)
Nombre de CD : 4
Disponible en version japonaise (séparé ou en box)

Jje dois avouer qu'entre l'arrivée du démentiel Capcom vs SNK et l'écoute prolongée de la soundtrack d'Escallofne, j'ai eu beaucoup de mal à trouver le temps nécessaire pour critiquer les quatre



CD qui composent la BO de Suikoden 2. Je pense ne rien vous apprendre en vous disant que ce box est disponible depuis au moins deux ans, mais vu la sortie récente en version officielle, je me suis dit : «tiens pourquoi pas en parler!».

Avant que vous ne disiez quoi ce soit, je sais ce que vous allez me dire : «y a beaucoup de morceaux, y en a plein qui doivent être merdiques». Je vous donnerai entièrement raison mais la plupart sont quand même de qualité. À commencer par l'excellent thème du jeu ou la musique qui accompagne l'intro (magnifique - soit dit en passant) de Suikoden 2. Certains thèmes sont tautés de nippon médiéval et l'intervention d'instruments aux sons bizarres ne fait que renforcer l'intérêt de cette soundtrack - qui ne coûte que dans les deux cents balles. Si vous aimez le jeu, la musique vous a forcément plu et je ne saurai que trop vous conseiller de vous procurer la soundtrack au plus vite, ne serait-ce que pour l'aspect celtique de certains morceaux ou pour le packaging, très travaillé, pour une fois. On retiendra notamment les visuels sur les CD et sur les deux boîtes. En un mot, superbe !

Turn a Gundam 3

Original Soundtrack



Editeur : Ever Anime
Compositeur : Yōko Kanno
Avec la participation vocale de
Nombre de pages : 21
Nombre de CD : 1
Disponible en version japonaise

Avant de commencer à vous parler de cette troisième soundtrack sur le très bon Turn a Gundam, j'aimerais rappeler que deux CD sont déjà sortis sur cette japanim' de qualité. Un conseil : procurez-vous d'urgence la toute première soundtrack, la deuxième étant relativement moyen ne par rapport à la 1 et à la 3. Ça tombe bien vu que c'est celle qui nous intéresse ici. Sachez que celle-ci diverge complètement des anciennes. Le style est beaucoup plus complet et on sent moins d'envoies symphoniques (style habituel de mademoiselle Kanno). Les thèmes se suivent et ne se ressemblent pas. L'avantage de cette galette est sans aucun doute la variété : tant au niveau des tempos que des thèmes, mais également au niveau de l'instrumentation. Comprenez que certains morceaux (magnifiques pour la plupart) sont joués au piano, d'autres testent des sons expérimentaux (apparents sur les pistes 8, 11 et 16). Les morceaux chantés avec brio par Kaoru Nishino font parti des grands moments de ce CD. On notera également des morceaux jazzy proches du travail de Yōko Kanno sur Cowboy Bebop. Enfin, pour combler les fans de la série, la demoiselle a inclus plusieurs versions des thèmes récurrents de la série tels que The song a stone, Black History ou encore le magnifique Moon Light Prelude. En définitive, même si vous ne connaissez pas la série de Yoshiyuki Tomino et de Hajime Yada (que l'on retrouve entre autre dans le staff d'Escallofne - voir dossier dans animation), si vous aimez la grande musique et particulièrement le travail de Yōko Kanno, vous adorerez

KONCI-Japanimation

123 Bd Voltaire, 75011 PARIS

Métro Voltaire, Ligne 9

Tel: 01 44 93 03 26 ou 01 44 93 51 30

Fax: 01 44 93 51 34 Internet: www.KONCI.COM

Classement

Lun. à Ven. 10h30-19h30
Sam. 10h-19h30

SANS INTERRUPTION

CD AUDIO A 99frs le cd. 5 achetées, le 6ème cd GRATUIT, sauf les box.

NOMBREUX AUTRES TITRES RENSEIGNEZ-VOUS PAR TEL., FAX, SITE INTERNET, COURRIER.
Venez visiter le magasin vous trouverez des produits sur les jeux, mangas et animations: des POSTERS, PORTES CLES, FIGURINES, RESINES des personnages peints ou à monter et à peindre, STORES, MAQUETTES, VCD, LD, DVD, K7 vidéo, LIVRES Manga, MUSIQUE des Mangas et des JEUX

POSTERS



STORES



COMMANDER sur papier libre ou avec ce bon de commande, par courrier (payer avec CB, Chèque, Mandat Cash Postale), par fax (CB), par internet (CB) ou par téléphone (CB).

Pour recevoir le catalogue général des produits de 68 pages tout en couleur, envoyer 25 francs en timbre ou un chèque. Si vous le possédez déjà, 6 francs pour les pages des nouveautés.

N° TEL (pour vous joindre en cas d'anomalie):

NOM Prénom

Adresse

C.P. Ville

Age

N° CB (VISA)

Date EXP. le / /

Délai de livraison 48h en COLISSIMO SUIVI Recommandé, dès la réception de votre commande et la disponibilité des produits. PENSER AUX TITRES DE REMPLACEMENT sur papier libre

TITRE et désignation du produit	REF	QTE	RIX	MONTANT
Frais de port 30frs. (France: offert à partir de 500fr d'achat) Etranger et DOM TOM 6Fr				
<input type="checkbox"/> CHQ <input type="checkbox"/> Mandat Cash <input type="checkbox"/> CB				
TOTAL				

Du côté de chez Square



En plus d'avoir lancé la série des Square Millenium - les anciens jeux dans de tout nouveaux packs avec de zolis objets en prime, pour le même prix - Square continue son commerce sur le net. L'éditeur vient en effet d'ouvrir une section boutique sur le Playonline.com. Vous pourrez y récupérer toutes sortes de goodies concernant les jeux suivants : Parasite Eve, Chocobo Racing, Vagrant Story, Front Mission, Chrono Cross et bien sûr Final Fantasy. Et ces produits dérivés sont sous toutes les formes : figurines, statues en bronze de collections, vêtements aux couleurs des icônes Square, porte-clés, montre et zippo... le tout en édition limitée. Attention néanmoins, ça taxe. Mais comme le dit le célèbre adage : lorsque l'on aime, on ne compte pas...



Valkyrie Profile

Voices Remix Arranged



Editeur : Ever Anime
Compositeur : Motoi Sakuraba
Nombre de plages : 15
Nombre de CD : 1
Disponible en version : original soundtrack (déjà testé le mois dernier) et arranged

Il arrive que les plus grands compositeurs aient des faiblesses, certainement attirés par un appât du gain. Il faut croire que Motoi Sakuraba, que

nous vous avons mille fois recommandé pour son travail exceptionnel sur Star Ocean ou encore d'anciens jeux tels que les Shining Force, en fasse partie. Ce «Voice Remix Arranged» est une bonne grosse merde que l'on peut classer au même rang que les derniers CD de Ricky Martin ou de Britney Spears. Une fausse danse à deux balles qui a quand même le mérite de proposer quelques voix en jap.

Néanmoins, on ne voit pas trop l'intérêt d'écouter ce genre de choses... qui peut être toutefois intéressantes avec des images à l'écran. Vous l'aurez compris, ce Voic Remix Arranged est une insulte à la superbe bande son originelle (testée le mois dernier) et surtout au jeu (que vous pouvez retrouver dans le dossier de ce mois-ci).

À éviter...

Jin Roh

original motion picture soundtrack



Editeur : Ever Anime
Compositeur : Hajime Mizoguchi
Avec la participation vocale de Gabriela Robin
Nombre de plages : 22
Nombre de CD : 1

Hajime Mizoguchi - ce nom doit forcément vous dire quelque chose, non ? Figurez-vous que ce compositeur de génie est un des meilleurs amis de Yoko Kanno et qu'il a entre autre travaillé avec elle sur Please Save my Earth, Escaflowne et Memories. Ce qui vous donne une idée de la qualité de son travail. Ce compositeur, contrairement à Kanno, ne fait pas trop dans les grandes envolées et les morceaux spectaculaires - son truc à lui est de véhiculer de l'émotion à travers le son. Ainsi, Mizoguchi a réalisé très peu de morceaux dits violents. Il préfère les petites mélodies toutes douces. On lui doit entre autre la plupart des thèmes calmes d'Escaflowne et le fond musical qui accompagne Kanno au piano et la voix dans Memories. En gros, cet artiste complète parfaitement Yoko Kanno avec qui il forme un duo légendaire, et certainement un des plus grands qu'est connu le monde de la musique et pas seulement au niveau de la japonais. À eux deux, ils parviennent à réveiller des sons fantastiques.

Pour Jin Roh, la magie opère directement. Les thèmes sont mélancoliques et tristes au possible mais qu'est-ce que c'est beau ! Ne vous attendez pas en tout cas à trouver des morceaux impressionnants, ici ce qui impressionne, c'est le message que transmettent les douces mélodies, tristes au possible, je vous le rappelle. Un CD à se procurer de toute urgence d'autant plus que son packaging a été très agréablement soigné.

Wanzers en plastique pour le plaisir des yeux

En effet, vous ne rêvez pas. Tous les amateurs de Front Mission 3 vont pouvoir se réjouir grandement car les méchas (appelés wanzers dans le jeu) que propose l'exceptionnel Tactical-RPG de Square, vont se voir décliner en figurines. Nous n'avons malheureusement



pas beaucoup d'informations en ce qui les concerne, mais tout ce que l'on sait c'est qu'elles sont superbes et que le détail y est roi.



Dart sur votre cheminée

Pour correspondre à nombre de RPG sorti sur la machine et comme la plupart des hits qui se vendent à plus de 10 exemplaires, le célèbre RPG de Sony Japon, The Legend of Dragon, s'apprête à accueillir toute une gamme de produits dérivés, à commencer par des figurines. En plastique certes mais vraiment classées, je vous ai trouvé quelques photos, histoire de vous montrer à quoi elles ressembleront. Je trouve celle de Loyd et de Dart particulièrement réussies. Pas vous ?



Adresses utiles

City Games, 1 rue de Lanterne 69801 Lyon
Tél. : 04.72.40.08.53
Spécialisé dans la vente de jeux import, goodies et japanimation.

Ayato, 3 rue Estelle 13100 Marseille
Tél. : 04.91.55.67.73
Le quartier général des jeux import à Marseille. Pas d'hésitation, vu le grand nombre de jeux d'occasion en jap qu'il possède.

Sunrise Japanimation, 14 rue des messageries 75010 Paris
Tél. : 01.47.70.27.04
La meilleure boutique d'import selon moi dans la région parisienne. Tout ce que voulez, vous l'obtenez. Détail qui a son importance. Sunrise ne vend que des jeux en version import.

Maxxi-Games, 6 rue d'Arras 75005 Paris
Tél. : 01.44.07.03.77
Tous les jeux import à mini-prix

Game Station, 10 rue de la Grange aux belles
Tél. : 01.42.45.63.63
Possède un grand stock de jeux import, reçoit régulièrement les derniers nouveautés et goodies en provenance du Japon.

Konci, 123 bd Voltaire 75011 Paris
Tél. : 01.44.93.51.30
Une excellente boutique pour se procurer toutes sortes de goodies. Vous pouvez y trouver toutes sortes de CD, CD vidéo, Original Soundtrack, figurines, posters, DVD en provenance directe du Japon. Possède également un très gros stock de japanimation.

Tonkam, 29 rue Keller 75011 Paris
Tél. : 01.47.00.78.38
Spécialisé dans la japanimation et tout ce qui est en rapport avec les mangas et la culture asiatique.

Game's Sun, 35 place des Carmes 76000 Rouen
Tél. : 02.35.88.52.42
Un excellent choix en matière de jeux import. Un grand choix également en ce qui concerne les jeux des anciennes machines. Boutique spécialisée en RPG, toutes machines confondues.

Hobby One, 15 bd Voltaire 75011 Paris
Tél. : 01.40.21.14.02
Une excellente boutique qui se procure régulièrement les plus grands hits en matière de RPG. Un bon choix pour faire ses achats.

Power Games, 31 rue de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01.43.79.12.22
Encore une très bonne boutique, régulièrement livrée en jeux import, avec notamment un grand choix de RPG en version NTSC.

Manga Distribution, 17 bd Voltaire 75011 Paris
Tél. : 01.47.00.99.57
Tout, absolument tout ce que vous souhaitez en mangas, japanim et art-books. Une très bonne adresse pour un fondu d'animation japonaise, en gros.

AGK Import, 116 rue du général Leclerc 76 000 Rouen
Tél. : 02.32.76.62.50
Un grand choix de jeux import, toutes machines confondues.

Van in the pocket

Bonne nouvelle : avant même que vous ne voyiez le film en salle et pour correspondre à la sortie au Japon du film Escaflowne : A girl in Gaea, Banpresto et Sunrise se sont associés pour sortir une série de porte-clés concernant les héros du film. Vous pourrez trouver 7 figurines différentes : Van, Hitomi, Folken, Allen, Merle et enfin les deux transformations de l'Escaflowne (en Guimelef ou en Dragon). Ne coûtant que 30 F l'une, ça peut être sympa pour accompagner vos clés !



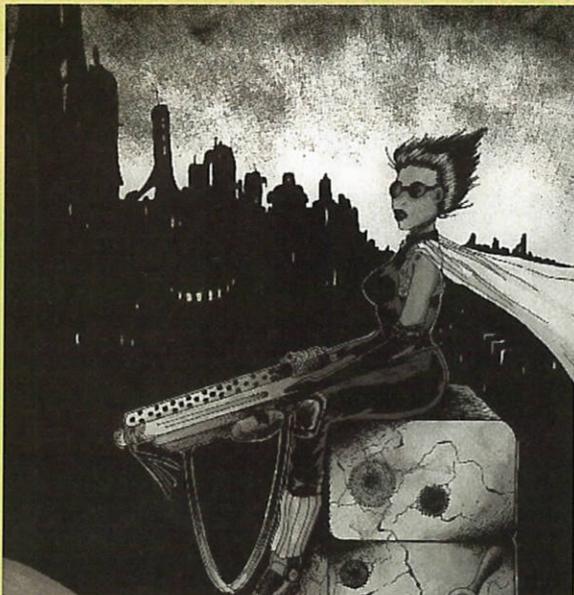


Voilà, le numéro 3 de Gameplay RPG est sorti, pour notre plus grand plaisir à tous. Et je voulais vous dire que, de plus en plus, je suis content de cette aventure que nous vivons ensemble à travers le merveilleux monde des RPG. Pour preuve : la tonne de lettres que je reçois à chaque nouveau numéro, ça fait vraiment chaud au cœur. Surtout, continuez à nous écrire et persévérez si vous n'êtes pas publié - c'est juste à cause d'un manque de place. Sinon, je voulais également vous faire part de ma satisfaction générale : Gameplay RPG est un mag qui certes vous procure du plaisir mais qui, également, vous fait réagir et vous pousse à donner vos idées. Ce qui me prouve, à moi, que mon idée de départ a été acceptée et comprise : ce mag est le vôtre et je n'hésiterai pas à changer les choses qui lui font défaut. Tout d'abord, grâce aux nombreuses demandes de votre part, vous verrez de nouvelles rubriques apparaître dans les futurs numéros du sacro-saint magazine que vous tenez entre vos mains athlétiques. A commencer par une rétro qui fera un point sur ce qui est sorti il y a longtemps et qui, malgré tout, vaut le coup. C'est promis dans le prochain numéro. Pour une rubrique littérature, je réfléchis encore. Quant aux idées de dossier (entre autres l'histoire du RPG, ou sur les traductions de ROMs, c'est promis, vous les verrez très bientôt). J'espère que vous continuerez à nous écrire autant (sur le net ou en envoyant des missives) et que vous n'hésitez toujours pas à nous faire parvenir vos œuvres. D'ailleurs, envoyez en plus ! Il faut faire craquer toutes les boîtes aux lettres - à commencer par mes adresses E-mail.

A ce propos, beaucoup d'entre vous ont rencontré des problèmes avec mes comptes Caramail... pas de problème. Désormais, envoyez vos mails sur Jay@journalist.com ou Lestat@journalist.com mais aussi sur Jay-rpgmag@hotmail.com. Voilà, ça vous laisse du choix, sachant que vous pouvez aussi m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante
Jay - RPG mag
3 Ter rue d'Arsonval
75015 Paris

En ce qui concerne «le jeu dont vous êtes les héros», continuez à envoyer vos idées - mon boulot est de les stocker et de les ressortir plus tard tout en animant un futur site qui se nommera, si tout se passe bien, Gameplay RPG.com. Voilà, je vous laisse et @ la prochaine pour un nouveau «coin des lecteurs».

Jay, toujours aussi ravi !



Apocalypsius

JHé Jay, comment ça va ?

Comme on n'est pas connecté sur le net, on pensait t'envoyer tout ça sur disquette, avec du son, des images et un tas de trucs rigolos; mais bon, ce sera peut-être pour la prochaine fois, si on est toujours pas connecté. Mais bon, passons aux choses qui nous intéressent le plus : le RPG et ton mag. Il faut dire que dès qu'on le lit, on ressent que c'est fait par des fans et dès la lecture finie, on force sur un RPG.

C'est le but !

Pour moi, c'est le meilleur bouquin de jeux sorti avec Game On (faut être franc), le contenu est génial, la présentation impeccable...

Merci, merci...

Salut, c'est Bellal, je suis accro au RPG, mais je suis déçu de voir que la plupart des dossiers sont sur des jeux PlayStation.

N'est crainte, on vous fera plein d'autres dossiers sur la Slam, la Sat, la Nec et tout le bordel.

En risquant de passer pour un inculte, j'ai remarqué, dans le n°2 que dans le dossier «Square Soft», tu ne parles pas de «Secret of Evermore». Serait-ce parce que ce n'est pas une production de la maison-mère ?

En fait, à l'origine oui, mais après j'ai revu mon jugement et j'ai complètement oublié de le mettre dedans.

Au fait dans «Secret of Mana», où est cette fameuse armure cachée ? Faudrait me dire de quoi tu parles et à quoi tu fais réfé-



rence.

L'idée de faire une grande réunion, entre fans de RPG, nous paraît intéressante, ça pourrait se faire ?

J'y réfléchis encore, mais pour répondre à la question : bien sûr.

Sinon, je trouve que mettre à la fin un reportage sur la mythologie est une bonne idée

Moi aussi. Et oui, nous parlerons de la culture celtique bientôt.

Après les cheveux en pétard, tu te fais pousser le bouc, serais-tu lycanthrope ?

C'est bien possible...

On est d'accord avec JD, mort à maison de France !!

Si ça t'intéresse, j'ai joint à la lettre le début d'un scénario que je sors dans un petit journal, si tu pouvais me dire ce que tu en penses.

C'est pas mal, mais soignes plus tes dialogues, et fais bien attention à ne pas tomber dans le ridicule. Sinon, j'aime bien le nom de ton héros - Chaméan, ça tape.

Apocalypsius & Bellal

Ash

Bonjour à Jay et à Kyo

Et félicitations pour ce magazine qui déchire tout. Dans Gameplay RPG 2, tu annonces que Valkyrie Profile n'est pas prévu en français et dans le dernier C News, tu dis qu'il va sortir, qu'en est-il vraiment ? De toute façon, il sort demain en US et je me jette dessus.

Bonc pour répondre à ta question, nous n'avons aucune information précise sur une quelconque sortie. En revanche, il serait possible qu'il sorte en français...

Je viens de finir Front Mission 3, que je conseille à tous les fans de Tactical RPG et de méchas, et aussi Legend of Dragoon en US (bien, mais pas transcendant), les scènes cinématiques ont beau être superbes, elles ne font pas oublier l'inégalité des musiques mais on passe quand même un bon moment avec Chrono Cross (le meilleur RPG play à mon avis... je n'ai pas fait FF IX, j'attends la sortie US). J'aurais pas l'air d'avoir encore fini, mais je n'ai jamais passé un aussi bon moment depuis Xenogears. Mais bon, je vais pas vous raconter mes vacances. Je voudrais émettre une petite idée pour enrichir votre mag : pourquoi ne pas faire un top ? vous pourriez faire 4 classements : 1. RPG, 2. A-RPG, 3. T-RPG et 4. S-Horror (ndJay : un peu comme je l'avais fait dans le numéro 40 de Consoles News en somme...). Je pense que ça serait le bon moment car l'ère 32 Bits se termine et je pense que les meilleurs jeux de ce genre sont déjà sortis. Vous pourriez faire un petit résumé sur chaque jeu (2 ou 3 lignes). Cela pourrait faire connaître aux plus jeunes joueurs de RPG les titres qui ont marqué les «vieilles» consoles. Mais ceci n'est qu'un avis subjectif.

Je trouve ton idée excellente. Et promis, j'y penserai pour le prochain numéro de Gameplay RPG.

Dans la softographie de Square, tu as annoncé 59 jeux. Or, lorsque l'on compte, on en trouve 60 et je pense que tu as oublié DewPrism qui est sorti en jap (est-ce volontaire ?)

Oui, parce que je l'ai classé dans son sous son nom ricain : Threads of Fate. A propos de la bombe, tu peux lire le test dans ce numéro de GP RPG.

Allez, sur ce, à ciao et bonne continuation. Et surtout MERCI !



Babass

Ash

Salut Jay,
Tout d'abord, je tiens à m'excuser de squatter cette adresse perso pour des questions qui n'ont rien de personnel, mais j'ai essayé d'envoyer mon mail sur le site général et je ne sais pas pourquoi, on me l'a renvoyé... C'est sûrement moi qui suis une grosse merde, mais j'essaie cette adresse-là en espérant qu'elle fonctionne mieux. Pour commencer, j'aimerais sincèrement faire le bla bla habituel, du lecteur séduit par ce nouveau magazine... mais je me rendrais, vu le nombre hallucinant de baratin que tu dois recevoir. Intuitif donc de préciser que je suis fan de RPG et de littérature héroïque-fantasy et de mangas... si je ne l'étais pas je ne t'écrirais pas. Je préfère rentrer dans le vif du sujet. Tout d'abord, je suis vachement étonné par l'info que tu donnes dans le numéro 2. Tu dis par-ci par-là que LoM doit sortir en version européenne, mais que tu ne sais pas quand. Or si je me souviens bien, au mois de juin dernier Square faisait ses excuses officielles (cf. overgame) de ne pas faire distribuer 3 de leurs meilleurs jeux, à savoir C.Cross ToF mais aussi LoM. Que se passe-t-il, ont-ils changé d'avis et si oui, en sera-t-il de même pour Chrono Cross?

Alors Square n'a pas changé d'avis, mais laisse entendre une éventuelle sortie de Lom en France. Maintenant, c'est sûr, 'a pu de Seiken 4 pour l'Europe.

Autre question... est-il vrai que Chrono Cross 2 est prévu sur play 2 ? et si oui quand ? 2002 2003?

Nous n'avons aucune info sur une éventuelle suite au must du RPG...

Toi qui t'y connais mieux que personne, à part Phantasy Star online, y aura-t-il enfin des RPGs qui se dérouleront dans le futur ? C'est vraiment dommage que le style héroïque fantasy représente environ 70 % des RPGs et que rien de plus original ne fasse son apparition.

Des RPGs dans le futur ? Oui, certains utiliseront sans aucun doute ce type d'univers ; en revanche, pour le moment, je ne peux rien affirmer sur quoi que ce soit et pour cause, comme tu le dis, à part Phantasy Star Online rien ne ressemble au type de jeux que tu recherches.

À part les noms des deux persos principaux (qui sont cheena et yuna) si je me rappelle bien, a-t-on une quelconque info sur l'univers du très prometteur FF X? Il me semble avoir lu quelque part que l'univers serait proche de FF VIII mais on n'en sait pas plus. En sais-tu plus que nous ?

Non, à mon grand dam.

À ton avis, est-ce que Square prévoit de faire, pour FF IX, un système d'abonnement comme Everquest où le jeu sera gratuit (à partir du moment où on l'a acheté évidemment) ?

Non, le jeu sera gratuit et utilisera le serveur Play On-Line. Seuls les communications téléphoniques seront payantes... bien évidemment !

Autre question à la con (qui concerne toujours Square d'ailleurs), j'ai lu quelque part que la boîte avait l'intention de porter leur saga mythique sur x-box... vrai ou intox ?

Intox. En revanche, la société est en train de réfléchir à porter FF X et XI sur GameCube. Nintendo fait les yeux doux à Square et ça semble leur plaire...

Je sais je sais, mes questions sont aussi intéressantes qu'il est difficile d'y répondre, je vais m'arrêter. Rassure-toi, je ne vais pas non plus te poser la question à propos de la date de sortie et du prix de la play 2 en France !

24 novembre 2000 à 2990 F
Une petite suggestion, puisque je vois que vous êtes vraiment le premier mag que je connais qui s'adapte à la demande du lecteur, pourquoi ne pas laisser les lecteurs prendre le contrôle de quelques pages du journal... ne t'affoie pas. Je m'explique : les sujets et les thèmes que vous abordez dans le mag sont tellement larges qu'il serait étonnant qu'on n'ait rien à apprendre d'autres lecteurs passionnés. Je veux dire que vous devriez peut-être laisser une tribune libre aux lecteurs pour qu'ils puissent parler d'un livre qu'ils ont adoré et dont vous n'auriez pas parlé ou d'un jeu vidéo que vous auriez oublié, ou encore de la musique (black métal tant qu'à faire !) que cette personne aurait envie de faire découvrir aux autres ? Je sais, c'est hyper dur à gérer, mais ça ne serait pas sympa de faire le boulot par des gens qui ne demanderaient que ça ? Ça renforcerait encore le contact entre les lecteurs...

Ca c'est une idée. Hyper difficile à gérer, mais vu qu'un site Gameplay RPG naîtra incessamment sous peu, je laisserai libre cours à chacun de s'exprimer et reprendrai certains articles et les publierai. Ça peut le faire...

Voilà voilà, en te remerciant de m'avoir lu, j'arrête mes questions à la con et je dis juste que pour le jeu que tu projettes de réaliser, ce serait mega top qu'on ait des animaux hyper charismatiques du genre chocobos qu'on rebaptiserait Kyocobos (non, cette venne-là j'en ai vraiment honte !!!) - nJay : sans commentaire...
Je ne me suis même pas présenté car je



suis intimement convaincu que même si tu es vachement sympa, tu as autre chose à foutre que de lire la vie de tes lecteurs. (nJay : ça fait partie de mon boulot : être à votre écoute, pour preuve t'es publié !). Continue déjà à bien faire ton boulot comme tu le fais en ce moment et ce sera déjà génial !

Salut et merci !!

Babasse

Babeloub

Salut Jay, bon, comme beaucoup, je trouve ton mag excellent et encore, c'est peu dire. Moi-même, je possède un site de RPGs et je venais te demander si tu pouvais me faire un peu de pub dans la rubrique Online. Je ne sais pas si tu auras le temps d'aller y jeter un œil, mais si tu pouvais me donner ton avis, ça serait cool ! J'avais une dernière question : j'aurais voulu connaître le nombre de ventes de ton mag...
Top secret, mon ami...

Allez, A+ - One of the many Square Fan.

>>>My URL :

<http://www.babeloub.com/vrpgxtrem>

Gandalf

Salut Jay! D'abord un immense merci pour ton mag génialissime, enfin un magazine qui ne parle que de RPG ou presque. Tous les hardcore gamers attendaient ça depuis longtemps, surtout vue sa qualité, quasiment irréprochable. Et puis ça fait du bien de voir qu'on n'est pas tout seul à vénérer le RPG. Bon, maintenant je vais quand même te faire un ou deux reproches : pourquoi t'as dit que Kuja était méchant dans ton test de FFG de Console News ?! Tes vraiment le dernier des abrutis sur ce coup-là, en lisant le test dans Gameplay RPG, je me disais «ah cool il a pas révélé si Kuja est avec nous ou avec la reine Brahine, c'est bien, il garde le suspense» (bon ok c'est parce que tu le savais pas encore que tu l'as pas dit mais quand même). Mais PAF en lisant CNews, je vois marqué en gros «Kuja, le meilleur méchant jamais conçu». Alors même si on n'en lit pas plus, on sait qu'il est méchant et ça casse tout le suspense qui planait autour de lui. T'as vraiment mal joué sur ce coup-là, je pensais pas que tu pourrais faire une connerie pareille.
Désolé mais il fallait que je vous dise mon admiration pour ce personnage !

Bref, à part ça, j'ai remarqué que tu avais oublié un jeu dans ton dossier Squaresoft : Secret of Evermore, un A-RPG un peu dans le genre de Secret of Mana pour l'interface mais se déroulant dans 4 univers différents (préhistoire, antiquité, moyen-âge et futur) et paru en France en 1995 sur Super Nintendo (et donc sans doute en 94 au Japon sur Super Famicom).

Je connais merci. Mais tu as raison : navré de cet oubli.

Mais bon, vu le nombre de jeux, ça reste un oubli minime. Sinon, pour le mag, bravo



pour la rubrique mythologie très instructive et originale et pour les rubriques biographie, référence, boutique et cours de japonais. Ce serait bien aussi de rajouter une rubrique bouquins avec pourquoi pas, un article de temps en temps sur les auteurs que tu voudrais nous faire découvrir.
Oui, j'y pense de plus en plus...

Et comme disais El Diablo dans le numéro 2, tu devrais créer une rubrique sur les RPG faits par les amateurs.

Ca on verra...

Bonne idée aussi de noter la psychologie des personnages dans les tests, mais tu crois vraiment que la note présentation sert à quelque chose ? Noter les scènes vidéo, ok, mais le mode d'emploi et le packaging, on s'en fout un peu, non ? Ce qui nous intéresse, c'est le jeu...

Tu as raison mais saches que certains fans de RPG achètent aussi pour le boîtier et le packaging en général : exemple Kyo et moi-même.

Au fait c'est quoi ton classement des meilleurs jeux toutes consoles confondues ? Moi ce serait Zelda 64 (d'ailleurs dis à Kyo qu'il arrête d'insulter ce jeu magnifique), FFG, Breath of Fire 2 (il faudrait que tu en parles dans la rubrique références un de ces jours). Chrono Trigger, FF7... Ceci dit je n'ai pas eu la chance de terminer FFG et je n'ai pas encore acheté Chrono Cross vu que j'étais en vacances.

Jay : Final Fantasy VI et Final Fantasy IX, Chrono Cross et Chrono Trigger, Seiken Denetsu III et Bahamut Lagoon, Xenogears et Tengai Makyo Apocalypse

Kyo : Chrono Cross, Final Fantasy VI, Shenmue, Dragon Quest VII, Langrisser IV et V
Aussi, j'ai vu ce que tu disais du film Lord of the Rings : ok, techniquement il en jette mais j'espère que la finesse et la magie de l'univers de Tolkien seront respectées et que le film ne sera pas qu'un enchaînement d'effets spéciaux (d'ailleurs j'ai les mêmes

crainces pour le film Final Fantasy).
A propos de Lors de la rîngs, je suis d'accord avec toi. Pour Final Fantasy : The movie, j'ai confiance.

Tiens, un dernier truc: je sais pas si t'as lu Hamlet de Shakespeare mais en ce moment je le lis pour mon lycée et dedans il y a 2 mecs qui s'appellent Rosencrantz et Guildenstern. Ça te rappelle rien ?

Oui, j'ai lu Hamlet mais je ne me rappelle pas avoir vu Guildenstern et Rosencrantz... merci pour nos amis lecteurs.

Voilà, c'est à peu près tout et encore merci pour avoir fait cet excellent mag sur le meilleur genre du jeu vidéo.

Mais de rien mon ami...

Candalf

Gui

Salut,
 Ayant lu dans le dossier Square du dernier numéro, que tu comptais parler d'Enix (un dossier Enix ?) dans le prochain numéro, je me suis dit que tu peux être intéressé par mon site www.chez.com/enixlibrary qui est probablement le seul (?) à vérifier mais après avoir fait

des recherches sur plusieurs moteurs de recherche, j'ai rien trouvé) site francophone traitant uniquement d'Enix. Le site est récent et il est très loin d'être complet, mais il propose déjà beaucoup d'informations AMHA.

Mon avis sur Gameplay : Entre nous tu devrais plutôt le renommer en «Square mag». Franchement, j'ai pas compté, mais je suis persuadé que sur plus de 3/4 des pages du

mag (le dernier sorti en tout cas) on voit les mots «Square», «FF», «Chrono», etc... Sur 5 «grand test» (des tests de 2 pages ou +), 4 sont des jeux de Square... quand je

vois Sakura Taisen, qui mérite largement au moins 2 pages d'explications et possède uniquement 1/4 de page !? qu'est-ce que ça laisse supposer, que Red ne fait pas le poids face à Square ou Sony?

Rien à voir mais si tu es un défenseur d'Enix, tu va être ravi car Kyo a réalisé un dossier sur la société «créatrice» du RPG. Dommage que Dragon Quest VII soit à chier... heureusement, la version ricaine de Valkyrie Profile est là pour rééquilibrer les choses.

De ce côté là, le premier gameplay était bien mieux équilibré, de même pour la rubrique «références»:

- 1) FFG (OK)
- 2) Xenogear
- 3) Chrono Trigger (selon ce que t'as marqué

dans la rubrique courrier)

4) FF Tactics (?)

On se fout de qui???

Plutôt de parler des titre ultra connue de Square, ce ne serait pas mieux de traiter d'autres séries qui méritent largement leur place dans cette rubrique?

Bien sûr mais autant te rappeler qu'on est au troisième numéro...

Plutôt de parler de jeux que tout le monde connaît ou qui a déjà entendu parlé X fois, tu ne crois pas que «Dragon Quest G», «Far east of eden 2», «langrissier 5»(etc...) serait plus intéressant, histoire de montrer qu'il n'y a pas que Square dans la vie?

Si mais ça viendra... patience mon petit.

Franchement, lorsque j'achète un mag, ce que j'attends moi, c'est d'être informé sur des trucs que je ne connais pas (de plus un peu difficile à vrai dire)... et non de lire des infos sur des jeux que tout le monde connaît.

T'as pas trop mal au cul ? Bon, sinon la réflexion est juste mais je suis sûr que je te parle de Live à live, tu connaissais pas avant le dernier dossier de Gameplay RPG

Merci d'avoir lu jusqu'au bout

A+

Gui

Hooper

Salut Jay,

Je viens d'acheter à un mec qui se trouve au Japon les jeux suivants : (le chiffre après est le prix de chaque jeu en FF).

- Bahamut Lagoon 350;
- > - Romancing Saga 1 300
- > - Romancing Saga 2 300
- > - Romancing Saga 3 300
- > - Final Fantasy 4 350
- > - Final Fantasy 5 350
- > - Final Fantasy 6 350
- > - Dragon Ball RPG 1 350
- > - Dragon Ball RPG 2 350
- > - Front Mission 1 300
- > - Front Mission 2 300
- > - Dragon Ball (NEC) 350
- > - Chrono Trigger (PSX) 350
- > - Breath Of Fire 500
- > - Treasure Hunter G 600
- > - Xenogears 300
- > - Alcahest 450
- > - Alcahest No Hitou 450
- > - Ys 2 300
- > - Ys 3 300
- > - Ys 4 300
- > - Ys 5 400
- > - Phantasy Star 1 350
- > - Phantasy Star 2 350
- > - Shining Force 1 350
- > - Dragon Quest 1, 2(pack) 350
- > - SFG Jap complete 300
- > - Ogre Battle 64 (NG4) 350
- > - Dvd MGS 2 300
- > - Super Mario RPG 200
- > - Seiken Denetsu 3 250
- > - Tales Of Phantasia 450
- > - Dragon Quest 5 450
- > - Ogre Battle 350

> TOTAL : 12000 f

Comme tu peut le voir, il n'y a pratiquement que des jeux SFC, le tout est avec boîte/notice et en parfait état.

En fait, ce que je voudrais savoir c'est le prix de ces jeux au Japon pour voir si le mec m'a nické ou pas.

Lui il me dit qu'il ne prend pas plus de 50 balles sur chaque jeux mais quand je vois le prix de la démo de l'E3 de MGS 2, je me pose des questions...

Alors oui, il t'a nîké en beauté. Chaque jeu coûte environ 150 balles au Japon. Seul Xenogears et la Super Famicom sont à des prix honorés. En gros, tu aurais dû casquer environ 6000 F.

PS : Les Game play sont formidables, bravo et continue !! (dans un prochain numéro, tu devrais parler de l'émulation PC et des groupes comme «Terminus traduction» qui font un boulot colossal).

On y pense...

Hooper

Jalk

Oyo ! Hosanna Alleluia mes frères ceci est un grand jour ! Depuis des années je désespérais que l'on consacre un jour un mag aux RPG, la quintessence des JV, mais toi, Jay, valeureux paladin des forces de la lumière, tu l'as fait ! Euh... bon, en décrypté, bravo (faut que j'arrête le coca, moi...). Bon, après ces éloges, quelques questions :

1. Je n'ai découvert ce mag que depuis le n°2. J'aimerais bien trouver le 1 (en particulier pour l'article sur FFG et la leçon de jap !). Est-ce possible ?

Oui en appelant le 01.43.22.00.35 en fonction de ce qui reste.

2. Sur FFG, j'ai un défaut, je suis toujours vachement pessimiste avant de jouer à un nouveau FF mais... C moi, ou FFG a beaucoup de similitudes avec FF IV et VI... Par exemple, petit jeu, à qui ces persos te font-ils penser dans FFG ? Locke, Celes, Rydia, Shadow, Caith Sith... Tu ne dirais pas Jitan, Garnet, Eiko, Salamander et Quina ?... Bref, j'ai un peu peur: Rassure-mooooooooo !

Vu sous cet angle, c'est possible d'un point de vue design alors... mais crois-moi ils n'ont rien à voir entre eux et cela ne gêne en rien l'intérêt de jeu.

3. Consacreras-tu quelques pages à la fabuleuse série des Phantasy Star dans un numéro à venir (j'aime presque autant que FF) ?



Bien sûr, d'ailleurs, on commence avec un preview de Phantasy Star On-Line.

4. Sais-tu quand princesse Mononoke sortira en K7 ou DVD ?

Pour le savoir, rends-toi à la rubrique animation...

Voilou voilou... Donc bonne continuation et encore bravo !

Jalk

Jean-mi

Comme tu dois en avoir marre d'entendre toujours des compliments/félicitations et autres courtoises de pommade pour ta revue, je m'abstiens donc (caramba, c'est déjà trop STOP ! !) je présente d'avance mes excuses pour cette lettre-fléuve !. J'ai lu avec un grand intérêt le coin des lecteurs et je trouve que c'est vraiment le pig : tous ces gens qui rêvent de faire un RPG qui ont des tas d'idées, des tas de questions, des tas de commentaires. Je constate qu'il y a des gens tout aussi frappés que moi de RPG.

Moi qui croyais que la race française d'hard-core gamer était rare, me voici rassuré. Bien sûr, j'aime aussi les autres styles de jeu, mais il faut bien reconnaître que le meilleur de tous les genres : c'est le RPG. Ah, le RPG c'était un style très rare qui est devenu beaucoup plus courant. Trop courant :

certains jeux sont tellement mauvais, qu'ils ne méritent même pas l'argent investi pour les faire (le plus grave c'est que les gens les achètent). Heureusement il existe des perles, qui mettent malheureusement



dessine moi aussi et bien sûr je suis passionnée par les manga, la japanim et les jeux vidéo... je voudrais devenir chara-designer !! Tiens si tu veux, tu peux avoir voir mon site pourri :

http://www.multimania.com/kuwagirlu
C'est pas un chef d'œuvre mais c'est déjà ça...dessins il y a quelques uns de mes dessins, pas les plus récents...

En ce moment je suis sur «Galerians» (ouich je sais depuis le temps qu'il existe... mea culpa, mea culpa!!) quand j'ai lu ton test je me suis tout de suite dit que je pouvais pas le louper!! Je t'apprends rien mais il est vraiment pas mal du tout. Vraiment quel concept terrible les injections et les furies mentales!! Waoooo!!! Je vais le finir aujourd'hui

Penses-tu qu'il y ait du mérite à gagner sur un jeu bourrin? Il y a quelques jours à la salle d'arcade j'ai enchaîné les victoires sur DOA2, mes doigts s'en sont toujours pas remis mais au fond, c'est juste maltraiter les commandes non?

Effectivement, les gens qui gagnent aux jeux bourrins (style Kyo) n'ont aucun mérite étant donné qu'il suffit justement de défoncer la manette pour gagner.

Enfin peu importe du moment que je les ai battus! Le gars qui m'a défié on aurait dit Keanu dans Matrix! Il avait un charisme de boss lol!!! Il atteignait pas Kuya, c'est sûr mais il était impressionnant quand même. Ça m'a fait 30 minutes de tapage supplémentaire aux frais du perdant puisque c'est lui qui a mis les jetons...voilà, c'était un répit des fantastiques aventures de Lorelei au pays des gamers !!! (ah ouich au fait je m'appelle Lorelei) J'ai l'impression que personne ne connaît «Blame»...pour ma part je trouve ce manga tout simplement sublime, planant certes mais original et puis juste...magnifique!! Tu ne trouves pas ça impressionnant la façon dont Tsutomu Nihei parvient à captiver son lecteur avec seulement une phrase toutes les 20 pages? C'est ça qui le rend si particulier...

Je ne connais pas, mais je vais m'y mettre. Enfin je sais pas...peut être que je te saoule, ça va tu tiens le coup?? Parce que quand je re trouve dans un délire otakupa ça peut durer pendant trèèèèè trèèèèè long-temps



J'ai encore quelque chose de très important à dire.....
FINAL FANTASY IX C'EST DE LA FOLIE!!!!!!!

J'ai enfin pu me le procurer et j'en ai la larme à l'œil... de toute beauté !!! C'était pas une exclu, mais il fallait que je le dise...je suis si émotionnée.

Sur ce.....vive les hardcore gamers!!!!!! otaku forever!!!!!!
Et puis une dernière chose : en ce moment, un nouveau virus du nom de «CALIFORNIA IBM» ou «GIRL THING» est en circulation sur le net...il est encore plus dévastateur que «ILOVEYOU», il mange toute l'information de ton disque dur et détruit Internet explorer et netscape navigator...il se propage par e-mail alors fais bien attention

Je te souhaite de bonnes heures d'évasion devant ton écran, dans ce monde de féerie et d'imagination qui nous est si cher...

Domo arigato, et puis bon courage pour le mag, ou pour ce tu veux.
Gambette kudassai, sensei!!

bye Lorelei. Je tiens d'ailleurs à adresser un petit message à nos lectrices : n'hésitez pas à nous écrire, mesdemoiselles, et évitez vos délirants psychotiques du style : Jay si tu me répond pas, je te tue ou je t'arrache la tête. Ça m'amuse mais ma copine, non.

Lorelei (Princesse_de_Lu)

Morpheus

Je t'écris car je viens d'acheter ton mag'. Etant un fan de rpg, je peux te dire que c'est le meilleur mag' que j'ai vu... L'idée de la mythologie et des cours de japonais est sublime, surtout dans un magazine dédié aux rpg... Pareil pour la page mangas... Bref, bravo ! Le seul point négatif est la partie survival-horror... mais bon, il en faut pour tout le monde... Après cette partie leche cul, je voudrais que tu me donnes ton avis sur certains RPGs... Que penses-tu de Grandia... Car il m'a plutôt déplu... Et FF8, l'as-tu aimé, car j'ai été déçu par le système de magies à voler à l'ennemi (alors que les materies de FF7 ça tue...).

Alors Grandia, premier du nom m'a fait chier mais le 2 sur Dreamcast m'a plu (tu peux d'ailleurs voir le test dans ce numéro). FF VIII, j'ai kiffé et j'ai bien aimé le système de combat même si d'un point de vue perso, le meilleur jamais inventé est dans Chrono Trigger et Chrono Cross.

Pourrais-tu me transmettre l'adresse du site où télécharger FFG et Seiken Densetsu, et le logiciel The Game Factory...

Dans un prochain numéro vu qu'on parlera... A quand la sortie de FFG en France ? Début février 2001...

Au niveau manga, serait-il possible que tu consacres une page au meilleur japonais connu : Escalfloone(stp)...

Tu seras certainement ravi, vu que j'ai réalisé un petit dossier sur la meilleure série de tous les temps avec en prime un gros article sur le film.

Voilà, j'crois que c'est tout. Peut-être qu'un jour on se croisera sur le chat de caramail... Longue vie à Gameplay rpg.

Morpheus.

Musashi

Bon voila c'est un mail que je t'ai écrit depuis quelques temps mais il m'a été impossible de te l'envoyer donc il se peut qu'il y est quelques anachronismes...gomen. Sinon j'aimerais beaucoup pouvoir parler avec toi soit par le chat de cybersoft (tu peux me voir sous le pseudo de guenchou-kun) soit par email. Un petit conseil ne reste pas sur caramail ou un jour comme par magie ta boîte aux lettres aura disparu (ça m'est arrivé 2 fois...)

Bon c'est parti pour la lettre!

Ohayo Jay-san !!!!

J'espère que tu liras mon message car je t'admire beaucoup (tu es l'un des testeurs que je préfère) en plus tu est en train de corriger ton défaut qui de ne pas aimer la doc...enfin personne n'est parfait.

Je tiens à dire que comme toi les RPGs, j'adore. Je pense ne pas faire partie de ceux que tu appelle les «pseudo RPGist» puisque je n'ai pas découvert les RPG à FF7 et que pour moi rien de belle qu'un bon FFG.

Je remarque que je joue beaucoup encore aux vieilles consoles (là je fais pour la 7 ou Berne fois FFG sinon Bahamut Lagoon et Der Langnisser).

Déjà tu pars bien : je t'apprécie énormément...

J'aimerais savoir où je pourrais trouver Dragon Force 2 puisque je sais pas mais c'est un de mes jeux fétiche, je suis très TR-RPG. Il est bon mais je préfère le premier... sinon pour répondre à ta question dans une boutique import. J'aime beaucoup Cnews, encore plus Gameplay! a vrai dire c'est le mag que je préfère, je vais m'abonner...bonne idée non!
Tu dois sûrement lire d'autres magazines, moi j'aime beaucoup Joypad et toi ??

Joypad, ouais j'aime bien car en plus je connais les mecs qui y bossent et y en a deux ou trois qui sont vraiment excellents. Au passage, je voudrais passer un coucou à

monsieur Gollum et à Jean !!

J'apprends le Jap depuis pas très long-temps grâce au cned et à des bouquins, à il faut dire qu'à force on est obligé, et toi qui t'y connais très bien

comment tu as appris, de quelle manière. Je sens que les Kanjis vont me gonfler y'en a vraiment trop!
C'est clair les kanjis, c'est chiant mais crois-moi, je ne suis pas encore super au point, je connais les katakanas et les hiraganas. Le spécialiste ici, c'est KYO (il est jap, tu vas me dire...).

Sinon j'aimerais bien connaître ton parcours, même si tu as dit que tu as été très chanceux. Tu as pu le deviner, mon rêve, c'est de devenir comme toi, testeur. Je pense que j'ai mes chances même si pour la plupart, c'est impossible. Tout le monde me dit tu n'y arrivera pas, il faut du piston, de la chance...mais je suis confiant. J'aimerais avoir de tes conseils. J'aime beaucoup parler jeux, conseiller, écrire des articles, je suis en train d'essayer de faire un site Internet concernant le Japon, il sera bientôt en ligne. Je pense avoir une bonne connaissance vidéoludique en partant des plus anciennes consoles, je me débrouille en français, en anglais pas trop de problème non plus et j'ai comme objectif de pouvoir comprendre le Japonais à j'aime beaucoup la culture japonaise, j'ai quelques connaissances en PC aussi...et puis le plus important c'est ma passion, je ne pourrais pas vivre sans, impossible! Je pense que ça...tu dois pouvoir comprendre... Alors si dans 2 ans je viens à Paris (j'ai 16 ans) est-ce que tu pense que j'aurais une chance de rentrer dans une rédaction, je ne demande pas de devenir riche, c'est juste mon rêve, mon but, ma passion, ma raison de vivre...Bla-bla-bla Ton avis please???

Ouais, ça peut être possible... tu me rappelleras à ce moment-là...

Au fait j'allai oublier je suis testeur sur www.rpgline.com tu dois sûrement connaître et sur rpg magazine, celui là, tu dois pas connaître...mais tu ne pourras pas encore voir mes tests car cela fait très peu de temps que je m'y suis mis.

Je connais bien Appliir... effectivement.

Vous voulez pas une fille dans votre reda' qui s'y connaît énormément en rpg ?? (c'est ma sœur!) elle me fait halluciner toujours en train de jouer soit a un émulateur soit a la play...bref elle fait que call!

Je change de sujet, comme beaucoup de personne j'ai un émulateur, je ne connais pas ton avis là dessus??

Ben j'en avais des tonnes avant, mais je préfère jouer sur consoles, rien à faire.

Petite question : tu préfère Uematsu, Saki-



moto ou Mitsuda ??

Les trois... j'ai franchement du mal à choisir entre ces trois-là même si la balance pencherait plus pour Sakimoto.

Je suis d'accord avec toi pour Mononoke Hime, cet animé est fantastique ! Tu t'y connais bien en mangas ou juste comme ça ??

Bah ça va... je me débrouille, on va dire.

Voilà, je vais te laisser et j'espère beaucoup que tu me répondra, je demande pas une réponse 24H chrono...mais une réponse me ferait tant plaisir ! C'est vrai que je t'ai bombardé de question, désolé mais je pense que toi tu me répondra mieux que quiconque. Pas de problème et en plus t'es publié !

SAYONARA WATASHI NO SENSEI !!!!!!!!!!!!!

PS : Tu reçois combien de mails par jour ??? Plus de quatre-vingt-dix : c'est une folie pure !!!

Suis la voie du Samurai.

Nicolas

Salut Jay !

Comme toi, je suis un grand fan de RPG. J'ai quelques questions à te poser.
1) Commentons par la PS2. Ne penses-tu pas que 2990F pour acquérir une PS2 est un prix ahurissant quand on sait qu'à la sortie de la machine très peu de bons jeux seront disponibles.

Ne vaut-il mieux pas attendre la sortie de quelques bombes vidéoludiques pour se la procurer et peut-être bénéficier d'une baisse de tarif.

Mon avis sur cette machine est le suivant : j'attends le courant 2001 pour voir ce qu'elle a réellement dans le ventre avant de ma la procurer.

2) D'autre part, nous savons que la PS2 accepte les jeux PS mais qu'en est-il des jeux imports tels FF Tactics ou Xenogears ? Sommes-nous obligés de conserver notre PS pour pouvoir y rejouer ou une fois la console modifiée, pourra-t-elle les lire ?

Les versions japonaises tournent sans aucun problème. Si tu es un petit malin et que tu as des jeux gravés en revanche, tu l'as dans le...

3) Changeons de sujet et parlons de mon



type de jeu préféré, les Tactical-RPG. J'attends depuis plusieurs mois des news de Hoshigami, un tactical qui avait l'air très prometteur. Quand sortira-t-il ? Est-il prévu en américain ?

Hoshigami : Ruined the blue earth semblait effectivement très prometteur. Néanmoins, depuis la previews du premier numéro de Gameplay RPG, nous n'avons eu aucune nouvelle.

4) Arc The Lad Collection est en préparation en américain. Cette série vaut-elle vraiment le coup ?

Si ton style de jeu préféré est le T-RPG, fonce dessus

5) Pourrais-tu m'indiquer d'autres tactical-RPG qui valent le détour sachant que je ne suis pas japonais et que je possède une PSX, une Dreamcast, une NG4 et une GBC. Je possède déjà FF Tactics, Front Mission 3, Tactics Ogre et Kartia.

Tu possèdes les meilleurs sur ces machines respectives. Mais si tu veux un petit conseil, procure-toi Black Matrix : il est excellent malgré une musique à chier.

6) Je m'apprête à acheter Chrono Cross US et j'aurais aimé essayer la réédition de Chrono Trigger sur PS. Est-elle prévue en américain ?

Chrono Cross est le meilleur RPG de la PlayStation, première du nom (aux côtés de Final Fantasy IX), tu peux te le procurer sans hésitation. En ce qui concerne Chrono Trigger, aucune version américaine n'est prévue pour le moment.

7) Growlanser est-il prévu en américain ? Il l'était... mais nous n'avons pas d'autres informations pour le moment.

8) Valkyrie Profile vaut-il la peine d'être acheté ?

Oui, sans aucun problème. Va au test de Kyo pour t'en rendre compte.

Passons maintenant à la critique que j'ai à émettre : j'aimerais que vous soyez plus objectifs vis-à-vis des jeux de Square ; je suis d'accord que certains titres sont des bombes mais chacun de leur jeu ne l'est pas forcément, je pense notamment à Saga Frontier 2 et Legend of Mana, que je me suis procuré et par lesquels j'ai été très déçu : il ne propose aucune intrigue principale et ne sont qu'une suite de combats sans fin.

Faux... mais il est vrai que le principe est assez déroulant.

Pour conclure, je suis quand même ravi que vous fassiez un magazine entièrement consacré aux RPG et je vous souhaite bonne continuation.

Merci.
A+

Nicolas

Nothing

Salut Jay, tu ne me connais pas encore, je n'ai jamais écrit à Cnews ou à gameplay ; mais j'en suis fan (surtout de gameplay) et je profite de l'occasion pour te remercier et te féliciter pour tout le travail que tu fournis afin de



nous combler.

Enfin, le vif du sujet maintenant. En fait je t'écris parce qu'il m'est arrivé quelque chose d'assez étrange ce dernier samedi après-midi... tu vas voir, c'est assez curieux. J'étais sur le chat de cybersofts.com, espérant ta venue et celle de Kyo entre 14 et 15 heures. On n'était que deux sur le chat, moi (Nothing) et un certain frankkg. Ce dernier m'a dit qu'il était le directeur de FJM Publication, et qu'il venait pour vérifier comment se passait le travail sur votre site partenaire.

J'ai eu bien évidemment beaucoup de peine à le croire, et il m'a dit de t'envoyer un mail en te disant que son surnom est DG, et que tu m'enverrais gratuitement le prochain numéro de gameplay... Sache que je ne m'attendais pas du tout à ce que tu le fasses, ne t'en sens donc vraiment pas obligé. Ça m'in-

téresserait quand même que tu me dises si c'est bien au directeur du groupe que j'ai parlé.

Effectivement, tu as bien parlé à notre DG : Franck Chemla.

Voilà pour la petite histoire. Puisque j'y suis, j'en profite pour te poser 2 ou 3 questions. Tout d'abord, vous présentez des B.O. de jeux-vidéos dans le gameplay qui sont toutes sur CD avec mention Jap' ; peut-on les lire normalement ou faut-il, comme pour les consoles, modifier sa stéréo (c'est un peu ridicule comme question, j'en ai conscience) ?

Meuh non, ça fonctionne comme des CD normaux sur des chaînes stéréo normales.

Ensuite, existe-t-il déjà un moyen de modifier la play 2 afin qu'elle lise universellement les jeux ?

Non pas pour le moment mais cela ne saurait tarder.

Quels jeux sont prévus avec la sortie de la play 2 en France le 24 novembre ?

Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V et Fantavision. Pas terrible comme lancement, non ?

Qu'est-ce que tu penses réellement de Valkyrie Profile ?

Un excellent titre, bien trippant et que Kyo et moi-même avons adoré.

Et de Grandia 2 ?

Un très bon RPG qui n'a rien de magique mais qui se laisse découvrir sans aucun problème et le meilleur RPG sur Dreamcast.

Merci de m'avoir accordé quelques minutes de ta précieuse existence.

Tu es mon Dieu... (ndJay : lol)

Nothing



Aides de jeux

Comme vous ne pouvez pas vous passer de codes ou d'aides en tout genre, je vous ai préparé, non sans mal quelques codes afin d'avancer plus facilement dans vos jeux préférés. Ainsi, vous trouverez plein de tips pour le tout nouveau Dino Crisis 2, et aussi des codes pour Final Fantasy IX. À plus, bande de tricheurs.

BEN



Dino Crisis 2

PlayStation - version us

Débloquer le « dino coliseum »
Finissez le jeu une fois, vous pourrez battre tous les dinosaures rencontrés dans le jeu.

EP max : 800AEE10 967F
800AEE12 0098

avoir les items : 300AEDCB

0001

quantité infini : 800AEDDD 0009

quantité max : 800AEDD2 0009

Super mega rapid fire :
D00488F0 0006
800488F2 2400

munitions infinies :
D00524F4 0C60
800524F6 2400

avoir le mode Extra Crisis :
800AECAB 0100

800AECAB 0101

800AECAC 0101

débloquer tous les persos (extra crisis mode) : 800AECAC OFFF



Chocobo Dungeon 2

PlayStation - version jap

Fin bonus

Une fois le jeu terminé, laissez passer le générique de fin, vous pourrez continuer à jouer, finissez cette partie, et vous pourrez voir une nouvelle fin.



Tales of Phantasia

PlayStation - version jap

Sauvegarder n'importe où : D00DCC8C 0200
300DCC8D 0000
D0088726 6000
80088726 6200

argent infini : 8008740C 0098
8008740E 967F

Level up à chaque combat :
80086F00 0000

80087180 0000

usage des items illimité :
D0014A40 52AD

80014A5A 00E0

items infinies :
B00FF0002 0000

8008747C 6363



Aides de jeux



Chrono Cross

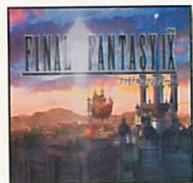
PlayStation - vers us

1 : Souvenez-vous de toujours utiliser, durant les combats, le level 1, puis le

level 2 et enfin le level 3. Ainsi vous augmenterez vos chances de toucher l'ennemi pour lui infliger un maximum de dégâts.

2 : Essayez de mettre à votre avantage les effet du bouclier, l'icône en haut à gauche. Vos sorts seront ainsi plus puissants.

3 : N'oubliez pas d'utiliser la commande voler de Kid, pilfer's tech, car c'est grâce à elle que vous trouverez les items les plus rares du jeu.



Final Fantasy 9

PlayStation - vers jap

- HP infini pour le premier perso : 80108724
- HP infini pour le second perso : 8008FBBC
- 65535 points d'expérience pour les troisième et quatrième persos : 801F783C 801F7824 801F77FC
- 33535 points d'expérience pour les deuxième et quatrième persos : 801F783C 801F7824 801F77FC
- Force et défense max pour Freija et la jauge de temps toujours à fond : 8008FCF0
- Force et défense max pour Steiner et la jauge de temps toujours à fond : 8008FC60

- Force et défense max pour Garnet et la jauge de temps toujours à fond : 8008FBDD
- Force et défense max pour Jitan et la jauge de temps toujours à fond : 8008FAB0
- Force et défense max pour Vivi et la jauge de temps toujours à fond : 8008FB40
- Force et défense max pour Quina et la jauge de temps toujours à fond : 8008FD80
- Force et défense max pour Eiko et la jauge de temps toujours à fond : 8008FE10
- Force et défense max pour Salamander et la jauge de temps toujours à fond : 8008FEAD
- Gagner 535 AP après chaque combat : 800FF0D0
- MP infini pour Eiko : 8008FDDE
- MP infini pour Garnet : 8008FBBE
- Argent infini : 8008FFB0
- Avoir tous les items (armes, armures...) : 80FF0002
- Avoir toutes les habilités, pour chaque perso : 800FF0D0
- Aucun combat : 8007BDF8
- Sauvegarder n'importe où : 800781A9
- Avoir toutes les cartes : 80100045
- Tous les persos au level 99 : 80FF0002



Legend of Mana

PlayStation - version us

Pour avoir un chocobo

Avant de récupérer votre premier animal vers le début du jeu, assurez vous que votre carte mémoire dispose d'une sauvegarde de Final Fantasy VIII, cet animal sera alors un chocobo.

Celui-ci est la plus forte des créatures que vous pourrez élever.

Duels

Quand vous trouverez Geo, vous pourrez inviter un ami à se battre avec vous dans un endroit appelé « Underground Battle Arena ».

La meilleure épée

Allez à Domina pour vous rendre dans la maison vide au centre de la ville. Vérifiez que vous avez une sauvegarde de Saga Frontier 2, puis dirigez-vous vers Bone fortress pour parler à un squelette. Vous devrez battre un boss et ainsi récupérer l'épée de Saga Frontier 2.

Vous pouvez renommer vos armes ou vos protections en cliquant deux fois dessus dans le menu des items.



Suikoden 2

PlayStation - vers pal

-Voici les différents personnages que vous pouvez « unir » lors d'un combat.

Par deux :

- Le héros et Joey
- Le héros et Nanami
- Gengen et Gabocha
- Meg et Karakuri
- Viktor et Flik
- Kinisun et Stallion
- Rikimaru et Amada
- Chai et Tomo
- Tengaar et Hix
- Kasumi et Mondo

- Furiido et Yotsuno
- Chako et Tsudo
- Maikuroifu et Camus
- Zekki et Azezuboa ou Ruroradeia
- Zeekufuudo et Fueza
- Azezuboa et Ruroradeia
- Sen et Genjiyu
- Vincent et Simon
- Ronchanchan et Wakaba
- Flik et Nina
- Le héros et Hoi
- Hanna et Ouran
- Shiro et Gengen ou Gabocha
- Valeria et Anita
- Kinissun et Shiro

Par trois

- Airi, Riina et Borugan
- Tengaar, Minii et Meg
- Borugan, Gantechi et Ronchanchan
- Flik, Camus et Maikuroifu
- Shiera, Bobu et Borugan
- Fushishi, Sasuke et Rushiku
- Gijimu, Kouyuu et Rouen

Par quatre

- Lorelei, Riina, Karen et Kasumi

Aides de jeux



Saga Frontier 2

PlayStation - vers pal

- JP max : 800103D4 FFFF
- Attaques spéciales illimitées : 801F4D96 6327 D0105D66 2484
- CR max : 80010638 423F
- CR max pendant un combat : 800107F8 423F

- Argent infini : 801F0070 00000000 80010408 FFFF
- Toutes les habilités : 801F0001 00000000 300103C 00FF
- Les codes qui suivent marchent pour tous les persos
- HP max : 801F0070 00000000 8001040C 03E7 801F0070 00000000 8001040E 03E7
- LP max : 801F0070 00000000 80010410 FFFF
- WP max : 801F0070 00000000 80010414 FFFF
- WP-S max : 801F0070 00000000 30010417 0063
- JP max : 801F0070 00000000 80010418 FFFF
- JP-S max : 801F0070 00000000 3001041B 0063
- Level max : 801F0070 00000000 3001041D 00FF



Vagrant Story

PlayStation - vers pal

- Vitesse : D001F8BC FFE9 8001FE8C 0001
- Temps toujours à 00:00:00 : D004267E 0062 80042682 ACAD
- HP max : D0008528 0000 8011F258 03E7
- HP large : D0008528 0000 8011F25A 03E7
- MP max : D0008528 0000 8011F25C 03E7
- MP large : D0008528 0000 8011F25E 03E7
- Le risk constamment à zéro : D0008528 0000 8011F260 0000



Threads of Fate

PlayStation - vers us

- Commencer au stage final : 8009B2F0 00FF

- Argent infini : 8009B2D8 FFFF
- Argent max : 8009B2D8 967F 8009B2DA 0098
- Temps toujours à 00:00:00 : 800A7AA0 0000
- HP infini : 8009B368 03E7
- MP infini : 8009B36A 03E7
- HP max : 8009B36C 03E7
- MP max : 8009B36E 03E7
- Force max : 8009B370 03E7 8009B372 0000
- Defense max : 8009B374 03E7 8009B376 0000



Front Mission 3

PlayStation - vers pal

- Argent infini : 8011EE34 967F 8011EE36 0098

premier perso

- body HP max : 8011A4F8 270F
- L-Arm HP max : 8011A558 270F
- R-Arm Hp max : 8011A588 270F
- Leg HP max : 8011A528 270F

Second perso

- Body HP max : 8011A764 270F
- L-Arm HP max : 8011A7C4 270F
- R-Arm HP max : 8011A7F4 270F
- Leg HP max : 8011A794 270F

Troisième perso

- Body HP max : 8011A9D0 270F

- L-Arm HP max : 8011AA30 270F
- R-Arm HP max : 8011AA60 270F
- Leg HP max : 8011AA00 270F

Quatrième perso

- Body HP max : 8011 AC3A 270F
- L-Arm Hp max : 8011AC9C 270F
- R-Arm HP max : 8011ACCC 270F
- Leg HP max : 8011AC6A 270F

Cinquième perso

- Body HP max : 8011AEAB 270F
- L-Arm HP max : 8011AF08 270F
- R-Arm HP max : 8011AF38 270F
- Leg HP max : 8011AED6 270F

- Missiles infinis : D0055758 001D 8005575A A080

- AP infini : D005DB04 0003 8005DB04 0006 00057D4C 009C 80057D4E A204

- pas de tour pour l'ennemi : D001877C 00FC

- 80018784 0005



Rhapsody

PlayStation - vers Jap

- Exp max : 8004BFF4 E0FF 8004BFF6 05F5
- HP infini : 8004BFFC 03E7
- MP infini : 8004BFFE 03E7

- HP max : 8004C000 03E7
- MP max : 8004C002 03E7
- Attaque max : 8004C004 03E7
- Défense max : 8004C006 03E7
- Agilité max : 8004C008 03E7
- Intelligence max : 8004C00A 03E7
- Level max : 3004C00C 0063
- Mouvement max : 3004C00E 00FF

8 SOLUCES COMPLETES POUR FINIR VOS JEUX A 100%

Hors-Série Dreamzone n°2

Le magazine des solutions complète sur Playstation Dreamcast PC - N64

N64 - PLAYSTATION - DREAMCAST - PC



Tenchu 1&2

(Play)

De Sang Froid (Play)

Operation WinBack (N64)

Parasite Eve 2 (PLAY)

Devil inside (PC)

ECCO (DREAMCAST)

R.E. Code Veronica (DREAMCAST)

© 1999 Sega Corporation. Tous droits réservés. Sega, le logo Sega et Dreamcast sont des marques de Sega Corporation.



EN VENTE ACTUELLEMENT



Je sais ce que vous allez me dire : encore un jeu Square dans la rubrique référence mais je vous rétorquerai que 1) ce n'est pas n'importe quel titre et que 2) c'est un des meilleurs jeux de la Super Famicom. Enfin, 3) vu que dès le prochain numéro, vous retrouverez une rubrique rétro, il faut bien continuer à glorifier les meilleurs softs du genre dans la rubrique référence. Seiken Densetsu 3 en fait parti et relève s'impose sans aucun doute comme le meilleur Action-RPG de tous les temps. Pour quelle raison ? ça, je vous invite à le découvrir en dévorant ces deux pages des yeux.



Seiken Densetsu 3



L'ARBRE MANA EN PÉDITION, GRAVEMENT MENACÉ PAR DES FORCES OBSCURES N'A PLUS QU'UN SEUL SALUT ! QUE SES FÉES SE DÉPECHENT DE TROUVER LES HÉROS DE LA LÉGENDE.



LES ÉLÉMENTS RÉCURRENTS À LA SÉRIE (PETITS ROBOTS, LAPINS, BONBONS, CHAT-CHAT) ... SONT DE LA PARTIE DANS CE SEIKEN DENSETSU 3.

musique des boss et de l'intro retentissait dans ma tête, inlassablement. Je me suis alors promis de vous réaliser un petit article dessus avec en prime mon avis. C'est donc chose faite : sachez qu'en restant parfaitement objectif : Seiken Densetsu 3 est un très grand jeu, bourré de qualités, magnifique et qui, d'un point de vue graphique, exploite au mieux les capacités de la machine. N'oubliez pas que les screen-shots qui ornent ces deux pages



LE CANON : UN INSTRUMENT BIEN PRATIQUE POUR SE DÉPLACER SUR LA CARTE.



L'INTERFACE GÉNÉRALE EST EXCELLENTE ET VOUS PERMET DE TOUT GÉRER AU DOIGT ET À L'ŒIL.

Figurez-vous que ce qui m'a donné l'idée de traiter de Seiken 3 dans cette rubrique relève de la responsabilité de Kyo. En effet, cet abruti de base m'appelle tranquillement un samedi après midi et me balance d'un ton enjoué et

limite moqueur : tiens Jay, je viens de récupérer un Seiken 3 neuf, excellent état. Sachant qu'on m'a piqué mon exemplaire, il y a quelques années de cela, il m'envoie un « si tu veux, je te le prête... ». Je l'ai remercié et après avoir raccroché le téléphone, je me suis souvenu de toutes ces soirées passées devant mon écran, à essayer de vaincre la pourriture de dernier boss ou à tenter d'achever les six scénarios du jeu. Une foule de souvenirs m'a alors envahie et pour éviter de sombrer dans la déprime, à cause de cet énergumène de Kyo, je me suis alors vengé en prenant Chrono Cross en ricain et en y jouant. Pourtant, le lendemain, la

proviennent d'un jeu 16 Bits ! Que peux-t-on dire à part c'est sublime et il fait parti des beaux jeux de la Super Famicom ? je ne vois pas...

Outre la réalisation, on notera un système de combat des plus appréciables et qui à, quelques peu changé de celui du précédent opus. En effet, dans Secret Of Mana (Seiken Densetsu 2), avant de frapper, il vous attendre que la barre de power monte à 100% puis si vous maintenez le bouton d'attaque appuyé, une petite jauge se remplissait peu à peu et, en fonction de votre niveau, vous pouviez déclencher des super attaques. Dans Seiken 3, vous pouvez frapper directement et au bout de trois coups donnés, votre barre de power vous permet de déclencher une super attaque. En fonction de votre grade et de votre niveau, vous pouvez alors déclencher des attaques de plus en plus dévastatrices. La réelle progression de ce troisième opus n'est donc pas simplement contenu dans son aspect graphique. Son ambiance, son scénario (qui est en fait une sorte de croisée de six





destins tortueux), sa bande sonore : tout a été fait pour plonger le joueur dans un état de béatitude total. Je pense qu'une fois toutes ces informations données, vous ne m'en voudrez pas trop d'avoir voulu vous faire partager l'un de mes jeux favoris, qui, par la même, constitue l'un des jeux les plus marquants de la console. Souvenez-vous également de sa durée de vie (impressionnante) et des nombreuses sous-quêtes. Et encore ce n'est rien face aux innovations tels que l'alternance jour-nuit qui a réellement un rôle dans l'aventure. Certains ennemis dor-

ment la nuit, ce qui vous permet de mieux vous en débarrasser... l'un de vos personnages (Kevin) peut se transformer en loup garou à la tombée de la nuit ou encore certains lieux se débloquent en fonction de l'heure. Impressionnant...

Seiken 3 outre toutes ses qualités peut être reconnu comme le jeu de tous les détails : rien n'a été laissé au hasard et surtout pas la progression de vos personnages. Au fur et à mesure de votre avancée, vous gagnez des niveaux d'expérience qui vous offre des points, que vous pouvez alors utiliser pour augmenter



critère en particulier (force, dextérité, constitution, intelligence, pouvoirs mana, chance). Ainsi, vos héros changeront également de caractère et devront choisir entre la lumière et le côté obscur vers le milieu du jeu. A vous de bien choisir (Duran peut devenir paladin ou gladiateur, Angela sorcière ou guérisseuse etc...) afin de vous constituer une équipe béton, aussi forte que résistante et douée en magie.

Bref, pour toutes ces qualités, auxquelles j'ajouterais un intérêt monstrueux (notamment grâce à une possibilité de jouer à deux), des lieux étonnamment variés et des thèmes musicaux magnifiques, Seiken Densetsu est une anthologie du RPG que tout un chacun se doit de posséder.

En bref, à acheter au plus vite !

Jay



LA RÉALISATION DE SEIKEN DENSETSU 3 EST IMPECCABLE : ON A JAMAIS VU UNE TELLE QUALITÉ SUR SUPER FAMICOM.

Six destins

Contrairement à beaucoup de RPG qui ne propose qu'une seule et unique aventure où votre équipe vous rejoint au fur et à mesure, Seiken 3 vous propose de débiter le jeu en choisissant un scénario parmi six qui correspond à la vie d'un héros en particulier. Pour vous les présenter, sachez que chacun des héros vit un drame et ont dû s'exiler de leur patrie pour échapper à leur destin mais à cause de leur rencontre avec la fée mana et une tonne de rebondissements, il seront obligés tôt ou tard d'affronter les démons de leur passé. Hawkeye, Angela, Duran, Charlotte, Kevin ou encore Risez... à vous de choisir pour le meilleur et rien que pour le meilleur !





Ce mois-ci nous inaugurons une nouvelle rubrique consacrée exclusivement au cinéma de genre asiatique et à tout ce qui tourne autour. En effet, cela fait déjà quelques temps que ce dernier accède à une reconnaissance mondiale à travers, notamment, le recyclage dont il fait l'objet dans l'industrie hollywoodienne (en

France HK vidéo a joué un grand rôle dans ce domaine). Nous n'allons pas ouvrir dans ces colonnes (encore que) la polémique sur la viabilité d'une telle « mutation », mais plutôt essayer de vous tenir au courant de l'actualité de ce cinéma. D'autant plus que les connexions/emprunts entre films de genres et jeux vidéos sont nombreux : ainsi en est-il des figures de styles fondamentales dans les softs de combats comme de la structure narrative d'une grande partie des RPG japonais (voir Storm Rider où la boucle est bouclée). Mais outre cet alibi culturel, il y a le plaisir des images et le choc des combats ! J'espère donc que vous prendrez autant de plaisir à lire cette rubrique que j'en ai eu à l'écrire.

Dr. Wong

News

Il est le seul qui puisse rester !

Une info rapide concernant Donnie Yen (Iron Monkey, Il était une Foie en Chine 2...) : il jouera le rôle d'un des méchants dans Highlander 4 et sera opposé à Christophe Lambert et Adrian Paul. Il est également en charge des chorégraphies et si ça ne constitue pas un gage de qualité scénaristique on peut tout de même s'attendre à des combats un peu plus speed que dans les épisodes précédents. Pour ceux qui ne connaissent pas



Donnie Yen, sachez qu'il est aussi fort que Jet Lee mais dans un style plus « violent ».



La meute arrive !

Initialement programmé pour une sortie fin 2000, Le Pacte des Loups du réalisateur Christophe Gans s'est vu repoussé pour Janvier 2001. Ce film est particulièrement attendu des amateurs de cinéma de genre tant les échos à son sujet son élogieux. L'histoire se situe au 18ème siècle et nous conte l'enquête du chevalier de

Fronsac (Samuel Lebihan) et de son frère de sang Manie (Marc Dacascos), un indien rencontré lors des campagnes en Amérique, concernant de nombreux meurtres et disparitions survenu dans la région du Gévaudan. Oui, il s'agit bien d'une déclinaison du mythe de la bête du Gévaudan traité dans le cadre du film de genre ! Ainsi les chorégraphies des cascades et combats seront assurés par Philip Kwok (A Toute Epreuve, The Bride With White Hair) et les effets spéciaux (pour la Bête) par le Creature Shop de Jim Henson. Les premières images du film laissent augurer du meilleur et c'est avec impatience qu'on l'attend. Nous y reviendrons plus en détail à l'occasion de sa sortie.

Tigre et Dragon



Tigre et Dragon

Producteurs : Bill Kong, Hsu Li Kong et Ang Lee.

Réalisateur : Ang Lee

Acteurs : Chow Yun Fat, Michelle Yeoh, Zhang Zi Yi, Chang Chen...

Musique : Tan Dun

Sortie : le 4 Octobre

Voilà un Wu Xia Pian (film de chevalerie chinois) qui promet énormément et dont j'attends la sortie avec impatience. Réalisé par Ang Lee (The Ice Storm) dont c'est la première incursion dans le film de genre, l'histoire nous narre les relations entre trois personnages —deux femmes et un homme— en Chine, au début du 19ème siècle. Li Mu Bai (Chow Yun Fat), un maître en arts martiaux, part à la recherche de son épée volée, la légendaire Green Destiny vieille de 400 ans, en compagnie de Shu Lien. Amour, haine et trahison constituent le cocktail scénaristique de ce qui s'annonce comme un excellent film. Rien qu'à voir les images on se rend tout de suite compte du potentiel qu'il recèle. Il

est évident que la présence de Yuen Wo Ping (Iron Monkey, Il était Une Foie en Chine, Matrix...) à la barre pour tout ce qui concerne les scènes d'actions et de Michelle Yeoh (Wing Chun, Police Story 3, James Bond...) est une bonne garantie de réussite. Les affrontements sont filmés comme des ballets aériens dans des décors sublimes (pas mal de plans en extérieur) et les sentiments ne sont pas en reste non plus. Normal quand on sait que le genre est principalement porté par les histoires de cœur qui lient ses protagonistes et dont les batailles en sont une expression exacerbée. A voir de toute urgence !



Roméo doit mourir

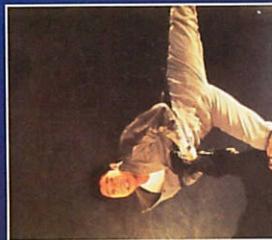


Producteurs: Joel Silver et Jim Van Wyck

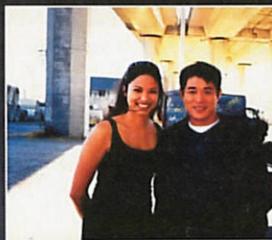
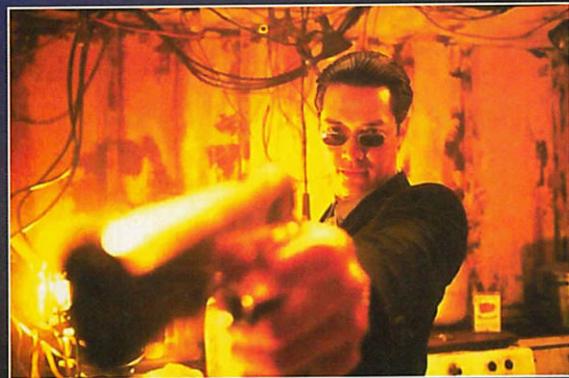
Réalisateur : Andrzej Bartkowiak
Acteurs : Jet Lee, Aaliyah, Isaiah Washington, Russel Wong, DMX, Delroy Lindo...

Musique : Stanley Clarke
Coréographie des combats : Corey Yuen

Sortie : le 25/10/00



Seconde sortie hollywoodienne pour Jet Lee, *Romeo Must Die* (RMD), est un film attendu au tournant par les fans de l'acteur et les passionnés de cinéma asiatique. Après sa discrète prestation dans *L'Arme Fatale 4* (dans tous les sens du terme), il était intéressant de voir comment celui-ci gérait une production reposant entièrement sur ses épaules. C'est qu'il avait fait forte impression pour sa prestation de « bad guy » face aux vieux Mel et Danny, à tel point qu'il était devenu l'une des principales attractions du film. C'est dire le charisme de l'acteur et son potentiel, si ce n'est artistique, du moins commercial. Et là je suis très gêné pour aborder RMD sans heurter les plus fanatiques (ou les moins critiques ?) tellement ce long (trop long) métrage est raté. Le passage à la moulinette américaine a fait son office et ce qui dans le bon -et même moyen- cinéma HK, laisse une impression de légèreté, de maîtrise et de virtuosité (au niveau des chorégraphies bien entendu) se transforme en quelque chose de bourrin, voir vulgaire, chez nos amis les mangeurs de hamburgers. Il faut dire que le réalisateur ne fait pas vraiment preuve de bon goût dans ses choix de mise en scène, comme dans le choix de ses filtres ! C'est simple, on a l'impression de



se retaper un épisode de *Miami Vice* tellement les couleurs sont flashy et tape à l'œil. Côté scénario, l'histoire tourne autour de l'opposition de deux familles, deux mafias pour être plus exact, qui s'affrontent pour de sombres embrouilles de territoire. Là dessus vient se greffer une histoire de famille avec l'arrivée du personnage de Jet Lee venu venger la mort de son frère assassiné. Bien sûr, il trouve le moyen de tomber amoureux de la fille du parrain ennemi (d'où le titre), ce qui ne fait que compliquer

les choses. Bref, on ne nage pas dans l'originalité mais, même là, le film trouve le moyen de s'enliser et les longueurs succèdent au longueurs. Un film vulgaire et calibré pour les minorités américaines, d'où la présence de nombreux transfuges du monde du Rap. Seul ceux qui ne connaissent rien de la filmo de Jet trouveront à s'extasier sur les scènes d'action, quant aux autres, ils attendront sagement sa sortie vidéo (on dirait de la vidéo de toute façon) s'ils ne veulent pas claquer leur argent.



Nobuteru Yûki

Nous avons commencé la rubrique biographie avec Satoshi Urushihara, continuer avec Yoshitaka Amano, je ne voyais pas à part Nobuteru Yuuki, qui était digne de figurer ce mois-ci dans cette rubrique, que vous appréciez beaucoup. Je dis Nobuteru Yuuki, non seulement parce que c'est un véritable artiste mais aussi et surtout parce que l'actualité, pour une fois s'accorde parfaitement avec la volonté. Je vous ai réalisé un dossier sur Escaflowne... figurez-vous que monsieur Yuuki est le character designer d'Escaflowne. Pour savoir un maximum de choses sur ce dessinateur et ce directeur artistique de génie, lisez les deux pages suivantes.

Plutôt que de refaire comme le mois dernier avec beaucoup de textes, j'ai préféré vous parler du bonhomme vu par ses œuvres, sous forme de petits encadrés. J'espère que ça vous conviendra...



Jay



Record of Lodoss War

C'est l'œuvre qui a fait connaître Nobuteru Yuuki au grand public. Lodoss, est, en effet une des seules séries de qualité en matière de japanimation à ambiance fantasy. Et naturellement, c'est Yuuki, l'excellent qui a inventé les personnages et qui surtout leur a offert leur design. Et dieu sait que des héros comme Pirotes, Deadlit ou encore Ashram resteront à jamais graver dans nos mémoires. Je pense d'ailleurs qu'un de ces quatre, je n'hésiterai pas à vous faire un petit dossier sur cette série de qualité, qui pour une fois a un réel lien avec le RPG.



Macross Plus

La première collaboration de Nobuteru Yuuki avec Yoji Kawamori (avec qui il inventera plus tard Escaflowne). Seulement character designer et directeur de l'artistique, son travail n'est pas passé inaperçu - en effet, Macross Plus à défaut d'être le meilleur de la série, a été reconnu comme le plus esthétique et le mieux animé de toute la série. Remarquez lorsque l'on voit le design de certains personnages et la qualité général du graphisme, on ne peut que reconnaître la patte et le talent de Nobuteru Yuuki et la puissance de monsieur Kawamori.



Yûki et les jeux vidéo

Comme les plus grands character designers de ce siècle - Akira Toriyama, Yoshitaka Amano, Satoshi Urushihara - Nobuteru Yuuki a bien évidemment déjà travaillé dans le design de certains jeux vidéo et notamment RPG. Il a déjà fait «ses dents» sur Seiken Densetsu 3, une merveille absolue, reconnue comme le meilleur Action RPG de tous les temps. Puis il a bossé sur Tail Concerto, un mignon petit jeu d'aventure qui met en scène une histoire de chat et de méchas. Enfin, sa consécration est venue grâce (une fois de plus grâce à

Square Soft) son travail sur les personnages et le background de Chrono Cross (en test ce mois-ci)... qui a probablement les plus beaux persos et constitue avec FF IX le meilleur RPG de tous les temps.



Gunnm : Battle of Angel

Je pense que vous connaissez tous le formidable manga de Yukito Kishiro (que personnellement, je n'apprécie pas trop). Eh bien, figurez-vous qu'un film d'animation a été réalisé, racontant brièvement quelques bouts du mangas, avec pour auteur, character designer et bien entendu directeur artistique notre Nobuteru Yuuki. Comme d'habitude, le maître est parvenu à un niveau hallucinant tant en design qu'au niveau de la qualité de l'animation - impressionnant. Je



vous conseille d'ailleurs de vous procurer ce Battle of Angel, connu dans notre pays simplement sous le nom de Gunnm - The movie.



X : The movie

Je pense que n'importe quel fan de 'japanim' connaît forcément le magnifique mangas de Clamp (rappelons-le formé uniquement par des jeunes filles, ultra habile de leurs doigts et dont nous parlerons dans une prochaine interview) qui compte la bataille entre les dragons of heaven et les dragons of earth, deux tribus d'anges (pour certains déçus) qui cherchent par tout les moyens à éradiquer le clan qui leur est opposé. Problème : les créatrices de chacun des



clans sont sœurs et chacune montera les deux meilleurs amis du monde Fuuma et Kamui l'un contre l'autre pour une bataille sans précédent. Personnellement, disons que X est une de mes séries cultes, je ne manquerais donc pas de vous en parler un de ces quatre... chaque chose en son temps. Sachez simplement que le directeur artistique et le responsable du design pour X : The Movie s'appelle Nobuteru Yuuki !



本知見住見主

Troisième numéro de Gameplay et troisième cours de japonais, le temps passe vite. Plongeons donc à nouveau dans cette langue au combien riche et pleine de pièges. Je vous offre quelques mots de vocabulaire qui vous serviront à avancer dans vos jeux préférés. Comme ça, si vous êtes bloqués dans des RPG trop compliqués, comme Dragon Quest 7, vous pourrez peut-être vous dépatouiller à l'aide de cette rubrique ! Cela dit, je vous conseille vivement de vous offrir quelques cours avec un professeur spécialisé, car ce que je vous propose n'est guère suffisant. Il vous faut absolument apprendre à prononcer les mots et pour cela, rien ne vaut un bon prof de jap' ! On se retrouve le mois prochain. Je vous apprendrai quelques gros mots (souvent cités dans les jeux de combat) et vous donnerai la traduction du mot crevette, très utile pour comprendre Gameplay (qui a dit que je pêtais les plombs ?)

Kyo

入口 <i>entrée</i>	出口 <i>sortie</i>	押す <i>pousser</i>	引く <i>tirer</i>
東 <i>est</i>	西 <i>ouest</i>	南 <i>sud</i>	北 <i>nord</i>
右 <i>gauche</i>	左 <i>droite</i>	前 <i>devant</i>	後 <i>derrière</i>
便所 <i>les toilettes</i>	お手洗 <i>les lavabos</i>	化粧室 <i>la « powder room »</i>	
男 <i>hommes</i>	紳士 <i>messieurs</i>	女 <i>femmes</i>	婦人 <i>dames</i>
洋式 <i>style occidental</i>	和式 <i>style japonais</i>		
使用中 <i>occupé</i>	中止 <i>hors-service</i>		
営業中 <i>ouvert</i>	準備中 <i>va bientôt ouvrir</i>		
禁煙 <i>ne pas fumer</i>	立入禁止 <i>ne pas entrer</i>		
注意 <i>attention</i>	危険 <i>danger, en les dans les passages</i>	厳禁 <i>strictement interdit</i>	
	非常口 <i>sortie de secours</i>		

— Oui
hai, ee— Non
ie— Je vous en prie
dōzo— ..., s'il vous plaît
... kudasai— Pardon
sumimasen— Merci
arigatō— Pas de quoi
dō itashimashite

— Est-ce bien ?

— C'est bien

— Donnez-moi..., s.v.p.
... o kudasai— Je voudrais...
... o negaishimasū— Y a-t-il... ?
... arimasūka— Il n'y en a pas
arimasen— Je ne comprends pas
wakarimasen— J'ai compris
wakarimashita— Voulez-vous répéter, s.v.p. ?
mō ichido itte kudasai— Écrivez, s.v.p.
kaite kudasai

Rencontres

— Bon matin
ohayō gozaimasū— Bonjour
konnichi wa— Bonsoir
konban wa— Au revoir
sayōnara— Comment allez-vous ?
o genki desūka— Il fait beau
ii o tenki desu ne— Quel est votre pays ?
o kuni wa— Je suis français
furansu jin desu— Quel est votre nom ?
o namae wa— Je m'appelle...
... to moshimasū— Quelle est votre profession ?
o shigoto wa— Faites-vous du tourisme ?
kankō o shimasūka— Où habitez-vous ?
doko ni sunde imasūka— J'habite Paris ?
Paris ni sunde imasū到着 *Arrivée*— A quelle heure arrivons-nous à Tokyo ?
tōkyō chaku wa nan ji desūka— Y a-t-il un avion pour Sapporo ?
sapporo yuki no hikōki wa arimasūka— A quelle heure part l'avion ?
hikōki wa nan ji ni tachimasūka— Où est la station de taxis / de limousines ?
takūshi / rīmujin no noriba wa doko desūka— Allez à... s'il vous plaît
... made itte kudasai市内ターミナル 到着
*city terminal arrivée*出発
*départ*空港
*aéroport*国内線
*lignes intérieures*国際線
*lignes internationales*名前
*nom*仕事
*profession*住所
adresse

ホテル L'hôtel

- Où y a-t-il... ?
... doko ni arimasūka
- Un hôtel — Un hôtel japonais — Une pension de famille
hoteru ryokan minshuku
- Où est... ?
doko desūka
- La réception — La salle à manger — L'ascenseur
fūronto uketsuke shokudō erebētā
- Avez-vous une chambre ? — Single — Twin — Double
heya-ga arimasūka shingūru tsuin dabūru
- Quel étage — Avec bain — Avec douche — Télévision
nan kai furotsuki shawatsuki terebi
- Quel est le prix par nuit ? — Le petit déjeuner est-il inclus ?
ippaku wa ikura desūka chōshokutsuki desūka
- Écrivez, s'il vous plaît — Puis-je voir la chambre, s.v.p. ?
kaite kudasai heya o misete kudasai

ホテル
hōtel ibis

旅館
hōtel style nippon

民宿
la pension de famille

Cher Grand Long Epais
takai ōkii nagai atsui

Lourd Petit Court Fin
omoi chiisai mijikai usui

— Les couleurs
Noir Rouge Vert Gris
kuroi akai midoriro haiiro

Blanc Bleu Jaune Brun
shiroi aoi kiiro chairō

— Quand ?
Maintenant Aujourd'hui Demain
ima kyō ashita

Cette semaine La semaine prochaine Plus tard
konshū raishū ato de

店
la boutique

屋
la boutique de (ça change tout)

会計
la caisse

百貨店
le grand magasin

商店街
l'allée marchande

レストラン Au restaurant

- Donnez-moi ceci, s.v.p. — Donnez-moi la même chose que cela, s.v.p.
kore o kudasai kore o onaji mono kudasai
- Une bouteille de bière, s.v.p. — A votre santé !
bīru ippon kudasai kanpai
- Café — Thé — Eau — Lait — Couteau
kōhī kōcha mizu mirūku naifu
- Pain — Jus de fruit — Sucre — Sel — Fourchette
pan jūsu sato shio fōkū
- Ceci est... — Très bon — Mauvais — Froid
kore wa... desū oishii mazui tsumetai
- Un peu plus — Pas plus — Non, rien
mo sukoshi mo takusan desū iie kekkō desū
- Ceci est-il... ? — Sucré — Salé — Chaud
kore wa... desūka amai shiokarai atsui

刺身
sashimi

寿司
sushi (trop fort)

鮓
sushi
(fait pas chercher à comprendre)

天ぷら
tempura (beignets salés)

焼き鳥
yakitori (brochettes)

鋤焼き
sukiyaki (plat Jap. mais pas chinois ni indien)

— S'il vous plaît !
dōzo

— Où est-ce, ici ?
koko wa doko desūka

— Je suis perdu
michi ni mayoimashita

— Expliquez-moi
oshiete kudasai

— Où est... ?
... wa doko desūka

— Le métro
chikatetsu

— La station de taxis
takūshī noriba

— La banque
ginkō

— Le bureau de poste
yūbinkyoku

— Le poste de police
kōban

— Le temple
o tera

— Le sanctuaire
jinja

— Le parc
kōen

JIN RÔH



UNE DES SCÈNES CHOCS DU FILM : UN DES RÉSISTANTS SE DRESSE CONTRE L'ARMÉE, ARMÉ D'UN « SIMPLE » SAC D'EXPLOSIFS.

Tokyo, quelque temps après la Seconde guerre mondiale. Le mécontentement populaire a donné naissance à une unité spéciale de policiers-soldats (très lourdement armés) - la POSEM. Le but de cette élite est de faire respecter la justice au sein d'une population menacée par des agisse-

ments terroristes, perpétrés par un groupe qui se fait appeler « I a

secte», prête à tout pour semer la désolation et monter les honnêtes gens contre la police.

Vu l'efficacité de cette unité spéciale, la secte ne compte plus que des rares mouvements et la police s'interroge au sujet de la POSEM, afin d'éviter la dissolution, elle pense intégrer ces forces spéciales aux autres, dites normales. Cependant, cette intégration sera impossible tant qu'une sous-division de la POSEM (les

Jin-Roh, ce qui signifie en japonais les hommes-loups) - sorte de commandos intouchables, existera et continuera d'agir - ce que les dirigeants des forces armées jugent indésirable pour leur image. Une conspiration visant à les discréditer et ainsi dissoudre la POSEM est alors mise en place. Néanmoins, «la brigade des loups» aux méthodes radicales, sent le vent tourner et s'organise dans le but de conserver leur «meute».

Fusé Kazuki, un des soldats de la POSEM est une véritable machine à tuer. Il ne ressent ni sentiment,



UNE PHOTO JUSTE POUR ILLUSTRER L'UTILISATION PARFAITE DE LA LUMIÈRE DANS LE FILM.

Producteurs : Shigeru Watanabe & Mitsushita Ishikawa
 Réalisateur : Hiroyuki Okiura
 Scénario : Mamoru Oshii
 Character designer : Takashi Watabe
 Durée : environ 100 min.
 Format : K7 vidéo, DVD (Zone 1)
 Disponible en version : française ou V.O sous titré

NOTE : 9,5/10



ni émotion lorsqu'il exécute les opposants qu'il est chargé de tuer. Pourtant, lors d'un mouvement terroriste - encore signé la secte, il se retrouve face à une petite fille qu'il ne peut tuer. La jeune fille réalise alors sa mission et se suicide en tentant d'anéantir le soldat face à elle, grâce à de puissants explosifs qu'elle dissimulait dans son sac. Il survit, mais cet événement va marquer le début d'une longue réflexion. Pris de remords et «touché» par sa propre insensibilité, le jeune homme se rend sur la tombe de «cheveux-courts» (nom de code de la fillette victime de sa propre bombe). Il apprend tout d'abord que la petite s'appelait Nanami



UNE EXPLOSION, VERS LE DÉBUT DU FIL, QUI PROUVE BIEN LE TALENT DES GRAPHISTES DE JIN ROH. PENSEZ QU'AUCUNE SCÈNE N'A BÉNÉFICIÉ D'UNE QUELCONQUE AIDE INFORMATIQUE - ÇA CALME.

Agawa, et y rencontre une jeune femme qui prétend être sa sœur aînée. C'est ainsi que débute la troublante histoire de Jin-Roh.

Digne d'une œuvre du septième art

C'est ainsi que l'on pourrait correctement résumer le travail d'un homme, visiblement torturé par l'histoire de son pays, et génial dans sa conception et dans son explication de théories qui, malgré leurs airs simplistes, se révèlent être d'une grande complexité, mais aussi d'une véritable leçon



LE LOUP DANS SON ENVIRONNEMENT NATUREL, PRÈS DE SES PROCHES, TOUT AUSSI CRUEL QUE LUI.

pour l'humanité. Ce créateur génial, écrivain de renom, vous le connaissez : c'est Mamoru Oshii. Pour vous rafraîchir la mémoire, nous lui devons entre autres l'incroyable scénario de Ghost in the shell. Ça vous donne une idée suffisante de son talent ?

J'espère que non car cela vous poussera à voir Jin-Roh au plus vite pour comprendre la réelle richesse de cet homme plein de ressources. J'imagine que comme tous les lecteurs, avant de lire ce

texte réalisé avec tous ce que je peux avoir dans les tripes (tant le film m'a bouleversé), vous avez forcément regardé les visuels. Imaginez-vous, en regardant les photos de ces quelques pages, et notamment la jaquette du film, que son scénario est une «simple» métaphore du «Petit chaperon rouge». Le conte de Grimm ? Oui, parfaitement. C'est impressionnant, n'est-ce pas ? A aucun moment dans le visuel, on aurait pu croire à un tel scénario. Eh bien, croyez-moi, en voyant le film, vous comprendrez et réfléchirez. Car Jin-Roh, n'est pas, contrairement à la plupart des japanimations, dépourvu de sens et ne privilégie pas l'action à la réflexion. (ne me faites pas dit ce que je n'ai pas dit : j'ai dit contrairement à «la plupart». Mononoke Hime reste pour moi la plus belle chose conçue à ce jour...).

Jin-Roh est un dessin animé certes mais uniquement dans le traité du visuel et encore... Si nous avons effectivement affaire à des planches de dessins en guise de graphique, c'est peut-être la seule chose que l'on pourrait trouver de ressemblant à un DA. Car tout à été conçu pour vous donner l'impression de voir un film. Déjà, par la complexité et l'intelligence du scénario, mais aussi et surtout par le travail (exceptionnel) des traits du visage des personnages (on a l'impression de voir de véritables acteurs par certaines réactions palpables sur leur visage).

LES DÉCORS



Un petit thème simplement pour attirer votre attention sur le respect des décors et leur réalisme. Constatez par vous-même. Si Oshii avait une idée plus sombre d'un Japon parallèle après les années 39-45, Okiura a su donner une image cinématographique et donner un véritable «rôle» aux décors - acteurs indirects du magnifique scénario mis en place par Mamoru Oshii.



JIN ROH, D'UN POINT DE VUE VISUEL, EST CERTAINEMENT UNE DES PLUS GRANDES RÉUSSITES DE LA JAPANIMATION.

Jin Roh est un film magnifique qui a su prendre un recul suffisant avec les œuvres habituelles nippones et qui démontre, une fois de plus, que les grands mangakas sont des visionnaires du cinéma de demain, des génies et des esprits aussi torturés que géniaux. Pour entrer un peu plus dans le vif du sujet et pour approfondir un peu plus la métaphore entre Jin Roh et «le petit chapeyron rouge», lisez ce qui suit.

A acheter d'urgence

Fusé et la «jeune fille» vont vivre comme vous vous en doutez, une histoire d'amour mais une histoire pas comme les autres - empreinte de difficulté. Pour cause, leur destin premier n'était, en aucun cas, de vivre une passion commune. On peut d'ailleurs à juste titre les considérer comme des sortes d'instruments, utilisés par de puissants groupes,



Fusé et «la jeune fille» (puisqu'elle n'a pas d'identité) - deux personnages proches mais beaucoup trop manipulés pour espérer une histoire.

aux objectifs totalement différents. Bref, je vais tenter de ne

pas vous gâcher la surprise et vous conseille fortement de voir ce magnifique chef-d'œuvre, auquel on ne peut pas reprocher grand chose, si ce n'est d'être trop complexe pour certaines âmes, butées par une image du manga violent et pornographique. Si vous ne faites pas partie de cette catégorie de gens qui, personnellement, m'irritent, je ne saurais que trop vous conseiller de vous procurer cette ode, qui nous pousse dans des thèmes tels que «la bête qui sommeille en nous» ou «jusqu'où peut-on aller pour conserver sa liberté?», «la passion est-elle dangereuse pour le mental?» ou encore «comment affirmer sa quête d'identité... autant de sujets soulevés, qui font de Jin-Roh un chef-d'œuvre absolu. Absolu car derrière un scénario béton (je vous assure que c'est dur de ne rien vous révéler tant ce film m'a bouleversé et que rester en surface des choses est loin d'être ma spécialité...), on trouve une réalisation proprement hallucinante. Lorsque l'on pense qu'aucune scène n'a été réalisée avec l'aide d'un quelconque ordinateur ou encore que nous n'avons affaire qu'à de simples planches animées, la plupart des personnes vous diraient «c'est pas possible...». Impossible n'existe pas dans le langage nippon et Mamoru Oshii nous le prouve d'une part par cette histoire troublante et redoutablement intelligente, mais également Okiura (dont Jin Roh

est la première réalisation - pour un coup d'essai, c'est un coup de maître) qui signe ici le seul dessin animé que l'on pourrait vraiment qualifier de film et qui, en tout cas, est le seul (aux côtés d'autres chefs-d'œuvre comme Hotaru no haka ou Mononoke Hime) à pousser à une réflexion profonde - emprunte de poésie. On signalera à ce propos les magnifiques compositions du magicien Hajime Mizoguchi, qui a parfaitement réussi à créer une ambiance triste et désespérée, à l'image de ses deux protagonis-

tes principaux, qui sont des victimes (chacun pour leur raison) d'un système étouffant et de leur propre démon intérieur.

Un cadeau à ne louper sous aucun prétexte, d'autant plus que le film sortira sous deux formes : K7 vidéo et DVD. A propos de ce dernier, reportez-vous à l'encadré pour tout savoir sur ces possibilités.

Je vous rappelle la date de sortie: 4 octobre 2000.

A ne louper sous aucun prétexte !

Jay

SPÉCIALITÉS DE LA VERSION DVD



Comme je vous le signale dans le texte principal, Jin Roh sort sur deux supports: le format K7 vidéo qui contient l'œuvre (soit en VF, soit en VO sous-titré) et le format DVD. C'est certes un média que je ne connais pas beaucoup pour le moment, mais voici ce que j'ai pu retenir des spécificités de cette version. Tout d'abord, l'interface est remarquable: les menus sont très esthétiques (dans l'ambiance du film) et accompagné de deux thèmes, tirés de la bande son du film (signés, je vous le rappelle par Hajime Mizoguchi).

Ensuite, on arrive sur un menu avec les intertitres suivants: Film, Chapitres, langue et bonus.

Sous le premier, vous pouvez apprécier le film dans son intégralité (le truc normal d'une K7 quoi), sous le second (le film est découpé en chapitres et vous pouvez choisir d'aller directement à un chapitre en particulier), sous le troisième, vous avez la possibilité d'avoir votre film soit en VF, soit en VO sous-titré (trop fort!).

Pour les bonus, vous arrivez à un nouvel écran avec les possibilités suivantes: Making Of (un petit reportage de 38, 28 minutes avec interview d'Oshii, Okiura, Mizoguchi et un petit reportage sur

l'origine de Jin-Roh, Dessins originaux et musique (quelques planches et thèmes relatifs à Jin Roh) Bande annonce (le trailer que vous avez pu apprécier au cinéma) Affiche (les deux affiches du film - version jap et française)

Dolby Digital
Norme audio 5.1
Format cinéma respecté 1.85
16/9 Compatible 4/3



Escaflowne

Cela faisait longtemps que je rêvais de vous communiquer mon admiration pour cette incroyable série. Je voyais mal comment faire. Arriba Gameplay RPG (magazine où je traite de ce que je veux). Pourtant, il faut toujours un élément déclencheur. Cet élément que j'attendais tant est enfin arrivé, pour mon plus grand plaisir. Non seulement, vous allez tout savoir sur le film, qui est sorti il y a peu de temps dans les salles obscures nipponnes, mais en plus, je vais enfin pouvoir réaliser un petit dossier sur Van et son entourage. Que demande le peuple ? Mais la question est : «est-ce un rêve ou la réalité ?» Bienvenue sur Gaïa, planète déchirée par les guerres qui opposent les peuples entre eux. Bienvenue dans une série magnifique, capable de susciter autant d'émotion que de respect. Bienvenue dans Escaflowne !

Jay





Escaflor

Hitomi Kanzaki

C'est le personnage central de l'histoire. Hitomi est «la fille qui vient de la lune mystique» et qui agit directement sur l'histoire. Au début, c'est une jeune et jolie adolescente, qui comme toutes les lycéennes, s'inscrit à des leçons de 100 m avec sa meilleure amie (Yukari) afin d'attirer l'attention du bel athlète (Amano) qui va être leur professeur. Elle est passionnée par le destin et aime particulièrement tirer les cartes et révéler l'avenir aux gens. Jusqu'au jour où un jeune homme, prince de son état et faisant parti du peuple dragon, va venir la chercher pour qu'elle accomplisse sa réelle destinée - beaucoup plus importante - et sur une autre planète, Gaia.

Hitomi est une fille sensible, limite cœur d'artichaut, toujours de bonne humeur mais qui se laisse facilement impressionner. Elle aime en secret Van mais n'osera pas le lui avouer avant que le destin ne l'y oblige.



UN POSTER SUPERBE QUI RÉSUME À LUI SEUL LA SÉRIE : HITOMI, VAN, LE MÉDAILLON DU DESTIN ET L'ESCAFLOWNE - OU LES QUATRE CLÉS AUX ENIGMES CONCERNANT L'HISTOIRE DE LA SÉRIE.

Un dossier sur Escaflowne. Que rêver de mieux ?

Peut être que Final Fantasy X arrive demain ou que le troisième épisode de la série des Chrono ne tarde pas à se pointer ? Non sans blague, parlons peu, parlons bien. Cette série est sans conteste la production TV la plus impressionnante que le pays du soleil levant nous a proposée depuis ces cinq dernières années. Les raisons de cet engouement et de son succès sans précédent et mondial, s'expliquent facilement. C'est ce que je vous invite à découvrir dans les quelques pages qui vont suivre.

Tout d'abord avant de découvrir tous les petits détails genre histoire, personnages, thèmes abordés ou encore l'actualité la concernant, voyons qui sont les gens qui se cachent derrière.

Une Dream Team pour une série de butor !

Bien avant la réalisation, la production, le chara design et autres, il y a bien évidemment des créateurs. Vous allez enfin savoir qui sont les deux génies qui ont décidé de créer Escaflowne et ce scénario si dément !

Hajime Yodate et Shoji Kawamori. Ce dernier a d'ailleurs, seul, imaginé l'intégralité du scénario. Lorsque vous aurez vu tous les épisodes, vous vous direz sûrement : «putain, il est balaise, ce mec...». Et ce n'est certainement pas moi qui vous contredirai vu la complexité du script, les nombreux rebondissements ainsi que l'évolution des personnages au cours de l'intrigue... Précisons que Kawamori a été chef de projet et mecha designer sur Macross Plus, dans le passé... C'est pas rien, hein ? À part cet homme, on trouve Kazuki Akane en tant que directeur et Jun-ichi Higashi,





Flowne : la série

chargé de superviser le background. On va vite passer sur eux car ceux qui nous intéressent le plus, ont un rapport avec le design.

L'élément clé de la réussite d'Escaflowne, et en particulier le principal responsable du character design a été Nobuteru Yūki. Je pense qu'il est inutile de vous parler de ce créateur, vu l'article dans la rubrique biographie. Pour l'assister, une autre personne s'est chargée de la partie mecha design. Il ne vous est pas inconnu puisqu'il a officié sur le film de Spriggan; son nom : Kimitoshi Yamane. Pour les aider, on trouve à la supervision de l'animation, des grands noms comme Hiroshi Ohsaka (qui a travaillé sur Gundam 0083, V-Gundam et G-Gundam). Enfin, niveau musical, on trouve deux génies, à commencer par Yōko Kanno (responsable principale des musiques chez Koei il y a quatre ans, Cowboy Bebop, Memories, Ma-

cross Plus, Brain Powerd, Turn a Gundam), un auteur-compositeur de folie, qui plus est féminin. Ne voyez aucune réflexion machiste dans ces propos, j'ai simplement voulu dépendre l'esprit nippon : croyez-moi une compositrice qui réussit au Japon, c'est rare... Ce détail, au contraire, est là pour vous prouver que Kanno est un véritable génie et que sa réussite est totalement due à son talent... Aux côtés de cette grande dame, on trouve, un autre compositeur excellent - Hajime Mizoguchi, qui a entre autre à son actif Please Save My Earth, ou encore la bande son de Jin Rōh (une réussite absolue !). Bref, avant même de connaître la moindre chose sur la série, je pense que vous êtes d'emblée rassuré sur la qualité, vu la Dream Team impres-



AU FUR ET À MESURE DE LA SÉRIE, VAN DÉCOUVRIERA PEU À PEU SA VÉRITABLE ORIGINE ET SES RÉELS POUVOIRS...



VAN ENTOURÉ PAR LES DEUX «PERSONNES» QUI COMPTENT LE PLUS AU MONDE POUR LUI : SA TENDRE HITOMI ET SON REDOUTABLE GUIMELEF - L'ESCAFLOWNE.



Cellulos...

Vous vous êtes toujours demandé à quoi ressemble un celluloïd servant à l'animation, avant colorisation ?

Eh bien, je vous invite à découvrir quelques planches de l'artiste Yuuki avant et après l'ajout de la couleur et avant la mise en animation. Vous allez voir, on s'attend vraiment pas à ce genre de résultat. Yuuki est une véritable brute en design et il vous le prouve...



Van Slanzar de Fanel

Le héros de la série. Mais héros malgré lui, si j'ose dire ou plutôt contre son gré. Il est victime de son destin : roi de Fanelia, devant fuir sa patrie (pour ne pas mourir justement), il a perdu tous ses proches (ses parents, ses amis et même son maître d'arme, le magnifique Valgas) et n'a nulle part où aller. La seule chose qu'il sait, c'est que sa vie est rattachée à l'Escaflowne, Guimelef hispanique légendaire et à «la fille qui vient de la lune mystique».

Van est un passionné, un personnage qui se laisse souvent submerger par ses émotions et ses problèmes. C'est un grand guerrier mais qui va traverser toute une série d'épreuves dont il ressortira plus fort et qui lui rappelleront sa vraie nature, à savoir membre de l'ancien peuple dragon...

sionnante dressée pour réaliser le projet.

Une histoire magnifique

Outre une équipe de tueurs, la réusite d'Escaflowne est également le produit d'un scénario génial, mêlant habilement rebondissements, philosophie, méchas et jeu divinatoire. En effet, tout le script tourne autour d'une vieille légende, d'un Guimelef légendaire, des rapports entre les personnages et autres délices du genre. L'aventure est d'ailleurs rythmée par les visions d'Hitomi, personnage central, et les liens qui unissent Van et

Escaflowne. «L'interface» a d'ailleurs été conçue comme un jeu de tarot. En effet, Hitomi (l'héroïne) sait tirer les cartes pour prédire l'avenir et à un rapport avec l'Escaflowne (mais chut... ça vous obligera à regarder cette magnifique série). Seulement, à chaque fois que la jeune fille se sert de son don, elle a des visions exceptionnelles de ce qui va arriver, elle peut ainsi prévenir les dangers et prévenir l'être qu'elle va aimer de plus en plus au cours de la série, sans toutefois l'admettre, le prince Van Fanel. Pourtant, l'histoire qui va unir les deux héros ne va pas être simple à se déve-



UNE SUPERBE PHOTO QUI DÉMONTRE BIEN LE TALENT DE YUKI ET LES SENTIMENTS QUI UNISSENT NOS DEUX HÉROS : HITOMI ET VAN.

Dilandau Albatou

Certainement le personnage le plus intéressant et le plus détestable de la série. Tout d'abord, à cause de sa voix - stressante au possible -, son acharnement à faire le mal et à tenter de tuer Van et surtout de détruire l'Escaflowne. Pourtant, on ignore tout de son passé - qui va se révéler au fur et à mesure du jeu. Dilandau est un guerrier fier, vraiment ignoble et qui mène toute une armée de Guimelefs (les dragon slayers) contre l'Escaflowne.

Bref, Dilandau passionné de bout en bout et lorsque l'on découvre enfin tout sur sa vie, on est comme soufflé...



opper. Pour cause, pendant toute la série, il survient tant d'événements dirigés contre leur relation qu'ils vont bien avoir du mal à exprimer leur sentiment. Jusqu'à la fin, où ils vont se protéger mutuellement (une fois de

Staff

Inutile de vous parler pendant des heures - voici les photos de quelques membres du staff de Sunrise, qui ont travaillé sur la série et le film d'Escaflowne. Vous noterez également quelques photos de Yôko Kanno (la compositrice de génie dont nous n'arrêtons pas de vous parler) ainsi que de Maaya Sakamoto (la chanteuse de la plupart des thèmes de Kanno). Quant à Gabriela Robin, nous ne vous livrons pas sa tête tout simplement parce que Robin est Kanno (une sorte de nom de scène pour le chant). En gros, Yôko Kanno sait tout faire et remarquablement bien !





LA POCHETTE DU TOUT PREMIER CD SORTI SUR LA MUSIQUE D'ESCAFLOWNE. C'EST LE THEME PRINCIPAL (LE GÉNÉRIQUE) - YAKUSOKU WA IRANAI, CHANTÉ PAR MAAYA SAKAMOTO.



UNE PHOTO QUI PROUVE BIEN LA FOLIE DESTRUCTRICE DE DILANDAU. SEULEMENT, COMME VOUS VOUS EN DOUTEZ : LE JEUNE CHEVALIER A UN PASSÉ DES PLUS TORTUEUX... CE QUI EXPLIQUE SA VIOLENCE.



Folken Lacour de Fanel

L'énigmatique bras droit de Dornkirk. On ne sait rien de ce personnage, si ce n'est qu'il agit sur tout avec une facilité déconcertante. On ne sait pas vraiment s'il est pour la cause de Zaibacher ou si, au final, il soutient les pensées de son pire ennemi et pourtant frère, Van. Folken est un personnage très intéressant puisqu'impassible. Il démontrera pourtant au cours de la série beaucoup de sensibilité, et que son passé n'est pas aussi enfoui qu'il le prétend. Un méchant en or !

plus, je me tais, vous apprécierez par vous-même).

À part ce petit résumé de ce qui vous attend, expliquons brièvement la trame principale.

Hitomi Kanzaki est une jeune fille qui comme toutes les filles de son âge rêve d'aventure et de vivre une histoire d'amour avec l'élève le plus doué de son lycée - Amano Susumu.

Pourtant, un soir que la jeune fille tente de battre un record (elle fait de la course de 100 m), un dragon apparaît et tente de tout réduire en cendre, un jeune garçon, à l'aspect d'un fier chevalier arrive à son tour et sauve la jeune femme. Il disparaît ensuite avec Hitomi...

La jeune fille se révèle sur une nouvelle planète avec deux lunes et d'où on voit la terre.

Elle rencontre alors Allen Schezar, un holy knight, chef d'une bande de pirates qui combattent l'empire de Zaibacher. Quelque temps après, elle est frappée d'une vision,

grâce à laquelle elle comprend

la détresse du jeune garçon qui l'a sauvée sur terre. Son nom, c'est Van Fanel. Notre fier prince cherche ardemment le légendaire Escaflowne, un guimelf, qui ne fait qu'un avec lui et qui lui aidera à découvrir son destin et à révéler sa réelle personnalité...

Commence alors pour ce trio de choc un nombre important de rencontre, des batailles contre leur passé mais aussi leur avenir et leurs émotions. En deux mots, une série riche, qui aborde tous les thèmes essentiels à une bonne histoire et notamment le destin, pierre angulaire du script principal de la série.

En bref, une série riche, profonde et qui aborde certains sujets délicats comme aucune autre ne l'a fait auparavant. À vous procurer d'urgence, avant de voir le film, sorti il y a peu de temps au Japon et que je vous invite à découvrir dans les pages suivantes.

Bien, après vous avoir relaté de façon brève de quoi il retourne, j'aimerais vous exposer mon avis personnel sur la question.

Disons que Tenkuu No Escaflowne (The vision of Escaflowne en version ricaine) est la série la plus impressionnante qu'il m'a été donné de voir. Les personnages sont réellement atta-



UN JEU SUR ESCAFLOWNE ? ABSOLUMENT, IL VOUS PERMETTAIT D'INCARNER VAN ET DE SUIVRE LE COURS DE LA SÉRIE. MI-BEAT THEM ALL, MI-RPG, CE SOFT EST POURTANT PASSÉ INAPERÇU AUPRÈS DU GRAND PUBLIC MALGRÉ UN PACKAGING SUBLIME ET PLUS D'UNE DEMI-HEURE DE DESIN ANIMÉ ! MALHEUREUSEMENT, C'EST LA SEULE PHOTO QUE J'AI RÉUSSI À VOUS CHOPPER... NAVRÉ !



L'ÉTERNEL COMBAT ENTRE LE BLOND ET LE BRUN, QUE VAN ET ALLEN TENTERONT DE REFUSER, JUSQU'À CE QUE LE DESTIN REPRIENNE SES DROITS...



TOUTS POUR HITOMI, HITOMI POUR VAN. UNE ILLUSTRATION QUI MET BIEN EN AVANT LA PRESTANCE DES DEUX CHEVALIERS (VAN ET ALLEN) ET DE LEUR GUIMELEF RESPECTIF (ESCAFLOWNE ET SCHERAZADE).



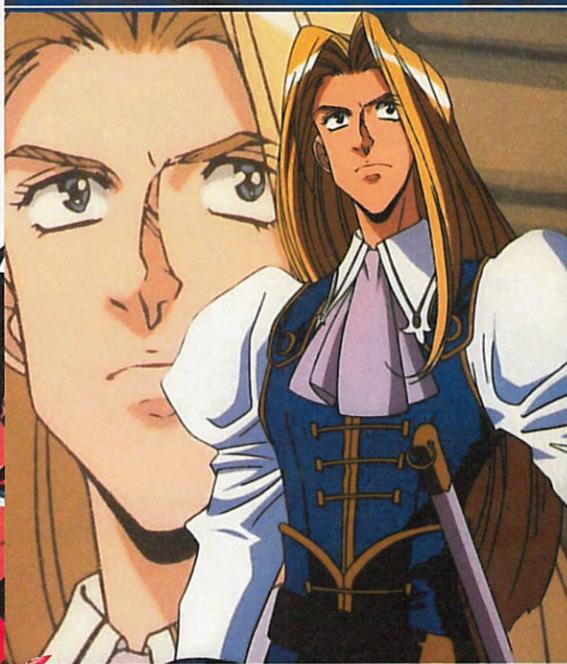
SI CE DOSSIER VOUS A DONNÉ ENVIE DE TOUT VOIR ET TOUT CONNAÎTRE SUR LA SÉRIE MYTHIQUE, JE VOUS INVITE À VOUS ACHETER LES SUBLIMES ART-BOOKS, RÉALISÉS DE MAIN DE MAÎTRE PAR NOBUTERU YUKI ET SUNRISE.

chants, puissants et au fond démontrent parfaitement la part d'humanité qui réside en chacun de nous. Les rebondissements et surprises sont très nombreux et rythment vraiment l'histoire. On ne s'emmerde pas une seconde et il vous arrivera plus d'une fois de développer des sentiments (de haine ou de compassion) à l'égard de certains protagonistes, tant ils vous sembleront proches de vous.

D'un point de vue réalisation, on ne peut qu'être admiratif. Déjà, de par la qualité du trait de Yōki, mais aussi grâce aux magnifiques décors que nos héros arpenteront fièrement. Les Guimelefs sont également magnifiques et les combats qui opposent à Escaflowne à l'Alseidis de Dilandau (perso génial soit dit en passant) resteront parmi les plus beaux et les plus riches en sens, qu'il nous a été donné de voir dans une série de japonais (même si je ne remets certainement pas en cause Macross ou encore Gundam...). D'un point de vue musical, les grandes envolées de Yōko Kanno sont sidérantes, mais vous de-

vez déjà connaître mon avis sur cet auteur exceptionnel (si toutefois, vous avez lu les critiques des CD dans la rubrique boutique).

Quoi qu'il en soit, c'est pour toutes ces raisons que j'adore Escaflowne, et affirme haut et fort n'avoir jamais rien vu d'aussi puissant depuis (tout du moins en matière de série «TV», Mononoke Hime étant le chef-d'œuvre le plus absolu qu'il m'a été permis de voir !).



Allen Schezar

Il représente la pureté et la force d'un jeune chevalier confirmé qui se bat pour les honneurs du roi. Seulement, ce personnage doté d'une assurance incroyable et beaucoup trop présomptueux, va, au cours de la série, découvrir ses faiblesses (dûes en grande partie à la disparition de sa sœur - Serena), et notamment de nombreuses trahisons et péchés de son passé. Un personnage qui, enfin de compte, se révèle humain et même relativement faible. Pourtant, il sait se battre et il possède des valeurs, qui le pousseront d'ailleurs à aider Van, malgré de nombreux différends...



Escaflowne:

Créé par : Hajime Yodate & Shouji Kawamori Mécha design : Kimitoshi Yamane Character design : Nobuteru Yuki Direction de l'animation : Nobuteru Yuki / Hiroshi Ohsaka Musique : Yoko Kanno / Hajime Mizoguchi



UNE DES NOMBREUSES PUBLICITÉS QUI SILLONNENT LES MAGAZINES NIPPONS SPÉCIALISÉS EN CINÉMA ET JAPANIMATION (BREF, DANS BEAUCOUP...).



UNE DES RARES IMAGES DU FILM...

Les films concernant les grandes séries de japanim commencent à pulluler sur le marché des salles obscures. A commencer par les adaptations reprenant les personnages et les principes fondateurs d'une saga, toutefois

en rendant le tout plus «grand public». C'est le cas de cet Escaflowne : A girl in Gaea. On prend les mêmes persos, on les développe beaucoup moins, on change les données temporelles, le scénario et on impose forcément moins de fond mais beaucoup plus d'action. Je dis forcément car la série comprenait 9 cassettes d'une heure et demi (à peu près) chacune - ce qui nous emmène à plus de onze heures... Comparé à un film qui «ne» dure que deux heures - forcément, il y aura moins de profondeur. Mais attention, cela ne veut en aucun cas dire que le film sera une pâle copie, voire moins bon que le reste de la série. Nous dirons simplement que l'approche est différente mais que le niveau de qualité atteint avec la série est présent. En revanche, autant pré-



UNE DES PLANCHES D'HITOMI FOURNIE PAR SUNRISE POUR AIDER LA PRESSE À COMPRENDRE LES CHANGEMENTS FONDAMENTAUX AVEC LA SÉRIE.

A girl in Gaea



Ce film



LA PROMO D'ESCAFLOWNE : A GIRL IN GAEA AUX ÉTATS-UNIS. COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, NOUS AVONS DROIT À UN VAN NETTEMENT PLUS TRAVAILLÉ AU NIVEAU DE SON DESIGN.



LE HÉROS DU FILM RESTE LE MÊME. NOTRE PRINCE VAN DE FANELIA EST REPRÉSENTÉ CETTE FOIS-CI SOUS LA FORME D'UN MÉRCENAIRE GUERRIER, LIMITE BARBARE. EN DEUX MOTS : BEAUCOUP PLUS PROCHE DE LA VISION DE NOBUTERU YŪKI.

venir les fans de ce que personnellement je considère comme la meilleure série animée jamais conçue (aux côtés de Serial Experiments Lain cela va de soit) : le film est nettement plus glauque et violent que la série. En effet, on y découvre des personnages moins « gentils », beaucoup plus « sauvages et adultes ». Van n'est plus un jeune chevalier, habitué par la peur et la pitié pour son frère - il est dans le film sans pitié et n'hésite jamais avant de lever l'arme. Sa sensibilité est moins transparente. Les liens qui l'unissent à Hitomi sont également moins évi-



FOLKEN A LUI AUSSI GRANDEMENT ÉVOLUÉ : IL SEMBLE PLUS VIEUX, PLUS MÉCHANT, PLUS FOU ET PLUS IMPRESSIONNANT. DORNKIRK A D'AILLEURS DISPARU, LAISSANT LE RÔLE DE « MÉCHANT » À SON PUISSANT BRAS DROIT.



C'EST BIEN HITOMI SUR CES DEUX PHOTOS. COMME VOUS L'AVEZ TRÈS CERTAINEMENT REMARQUÉ, ELLE A VRAIMENT ÉVOLUÉ ET SEMBLE BEAUCOUP PLUS ADULTE ET DURE QUE DANS LA SÉRIE.

dents, mais l'histoire d'amour entre les deux êtres a néanmoins survécu. Une fois de plus, le film représente nettement plus la vision de Yōki - ainsi les personnages se cherchent moins, ils font face aux réalités et les affrontent ensemble et pas seulement parce que le destin le veut ainsi... Hi-

Sketches

En plus des celluloids, voici quelques planches de travail de Nobuteru Yuki concernant les personnages, leur position et leur caractère. Les adeptes de Chrono Cross reconnaîtront des similitudes entre certains persos du jeu et certains protagonistes d'Escaflowne - A girl in Gaea. Ce qui correspond à la dernière évolution du style de Nobuteru Yuki.



tomi et Van s'aiment vraiment... Enfin, vous vous en rendez compte par vous-même en voyant le film. Pour complètement changer de sujet, nous n'avons pas encore abordé le mot histoire. Je sais bien que la plupart d'entre vous ne veulent rien savoir (pour ne pas gâcher leur surprise), mais je me vois dans l'obligation de vous préciser deux-trois petites choses. Plutôt que de vous le faire vivre par mes yeux, voici l'introduction officielle. L'histoire se passe sur un monde ap-

peilé Gaïa, une planète où la Terre est visible dans le ciel. Sur Gaïa, le Clan du Dragon Noir commence à envahir les territoires voisins afin de conquérir et dominer la planète. Parmi les royaumes détruits par le Dragon Noir se trouve celui du jeune prince Van. Furieux de cette invasion, ce descendant du peuple Dragon se bat contre le Dragon Noir pour tenter de sauver Gaïa. Van se trouve sous la protection d'Abaharaki, le chef d'un pays voisin qui lutte lui aussi contre le Dragon Noir. Mais Van est rebelle et solitaire, et reste fermé aux autres. Le Dragon Noir vient de découvrir une arme terrible : une armure-dragon qui, selon la légende, aurait dévasté Gaïa lors d'une ancienne guerre. Le Dragon Noir projette de retrouver et de ranimer cette arme puissante. Afin d'empêcher le Dragon Noir de s'emparer de cette force extraordinaire, Abaharaki attaque. Pendant ce temps, sur Terre, une jeune fille souhaite disparaître. Quelque chose a blessé Hitomi, et elle semble avoir perdu toute envie de vivre. Quand son attitude finit par blesser sa meilleure amie, Hitomi

est complètement dégoûtée d'elle-même. «J'aimerais pouvoir disparaître...» Comme en réponse à sa prière, elle entend une voix. Une force mystérieuse arrache Hitomi de la Terre et la mène sur Gaïa. Que verra Hitomi dans ce monde étrange ? La destruction totale ou une renaissance ? Hitomi ne sait pas qu'elle est la clé du destin de ce monde. Et l'autre clé du destin de Gaïa, la légendaire armure-dragon, ressuscite maintenant devant Van. La légendaire armure blanche... Son nom est Escaflowne. Alléchant, n'est-ce pas ? Il faut que vous sachiez que ce scénario reprend en fait, chronologiquement parlant, au début de la série mais explique les choses sous un aspect différent. Ainsi, certains personnages ont changé. Ils correspondent désormais beaucoup plus à ce que voulait Nobuteru Yuki au début de la réalisation de la série. Le sublime guerrier Allen Schezar, n'est plus que le commandant d'un vaisseau «pirate» et au lieu d'arborer une tenue magnifique, il présente un style rebelle. Mirana, la gentille princesse dans la série, a



LE DESIGN DES PERSONNAGES EST PLUS FIN QUE DANS LA SÉRIE. CERTAINS EN RESORTENT AMÉLIORÉS - À L'EXEMPLE DE DILANDAU, BEAUCOUP PLUS SOIGNÉ AU NIVEAU DESIGN.

également adopté un look nettement plus trash, à tel point qu'elle en devient méconnaissable. Elle n'est d'ailleurs plus du tout princesse, mais juste membre de l'équipage d'Abaharaki. Ces personnages qui avaient quand même une assez grande impor-

Cellulo comes back...

Comme pour la série, je vous montre quelques planches de celluloids qui ont servi à l'élaboration des personnages du film ainsi que leur animation. Vous pourrez remarquer le trait et la finesse des dessins de Nobuteru Yuki. Je vous montre ici les premiers travaux sur les héros, enfants. Dans les prochains numéros de Gameplay RPG lorsque nous réaliserons des dossiers (peut-être un jour sur Toriyama, qui sait...), je m'efforcerai à chaque fois de vous trouver ce genre de planches.



Coup d'œil sur le monde... C'est quoi ça ? Eh bien, c'est la dernière rubrique en date sur Gameplay RPG. Mais en quoi consiste-t-elle ? C'est simple, son but est de vous avertir (sur seulement deux pages) sur ce qui se passe dans l'univers vidéoludique, en dehors du RPG. Je sais que vous tous, n'achetez que des RPGs ou quasiment que ça mais j'imagine que de temps à autre, vous achetez bien un petit jeu de baston ou un beat them all ou encore un quake-like, histoire de vous détendre, non ? Si oui, alors vous êtes comme nous. Et comme Gameplay RPG est avant tout le magazine où on se fait plaisir et où on essaye de vous donner le maximum de nous-même, cette rubrique s'imposait.

Tous les numéros, vous retrouverez donc les news essentielles sur les futures consoles et un test ou deux de deux références. Je vous rassure, on ne vous servira jamais de jeux officiels, ni de jeux de foot et encore moins de Tomb Raider. Pour prendre la crémaillère, SNK vs Capcom et des nouvelles sur la GameCube, Game Boy Advance et sur deux-trois petits jeux qui s'annoncent vraiment bien ! C'est parti !

Jay



DUEL AU SOMMET, C'EST LE CAS DE LE DIRE.

CAPCOM vs SNK

LA PREMIÈRE FOIS QUE J'AI ENTENDU PARLER D'UN CROSS-OVER ENTRE LES DEUX MEILLEURS DÉVELOPPEURS DE JEUX DE BASTON 2D, À SAVOIR SNK ET CAPCOM, J'AI PENSÉ TOUT D'ABORD À UN ÉNORME CANULAR, MAIS PLUS LE TEMPS PASSAIT, ET PLUS LA RUMEUR PERSISTAIT, JUSQU'À CE QU'ON M'ANNONCE UNE DATE DE SORTIE POUR UN CERTAIN CAPCOM VS SNK. IL Y A PEU DE MOTS QUI POURRAIENT EXPLIQUER LA JOIE QUI M'ENVAHIT LORSQUE J'AI APPRIS LA NOUVELLE, ET LE 5 SEPTEMBRE 2000, JE M'EMPRESSAI D'ALLER ACHETER CETTE FUTURE BOMBE.

Eh bien je ne fus pas déçu, Capcom vs SNK est bien la bombe qui était prévue, attention il reste encore quelques imperfections à noter, mais sinon c'est une petite merveille que tout fan de Street fighter ou de King

of Fighters - faites un combat Chunli contre Mai et vous allez comprendre -, c'est dommage car personnellement j'ai une petite préférence pour les Street. Mis à part ça, la musique, sans être à jeter, n'est pas terrible, et on aurait préféré les anciens thèmes des deux boîtes, la musique de Kyo par exemple manque terriblement. Mais bon arrêtons de blâmer ce jeu, car tous les autres points sont plus que positifs. Tout d'abord, les décors sont certainement les plus beaux jamais réalisés pour ce genre de jeu, une petite animation du plus bel effet nous le présente différemment selon le stage. Pour ce qui est de la conversion des personnages SNK en un style capcomien, c'est une véritable réussite et il reste, sinon plus, toujours



MAI ET CHUNLI, ELLES SONT ENFIN RÉUNIES DANS UN MÊME JEU, MERCI CAPCOM.

UN DÉCOR DÉFOULANT



Parmi les décors, il y en a un qui m'a vraiment marqué, pas que celui-ci est le plus beau, loin de là, mais figurez-vous que ce chantier se détruit petit à petit, au fur et à mesure des chutes. Le nombre d'éléments qui s'écroulent est assez incroyable, ça commencera par un panneau qui se décroche sur le mur, et finira par la charpente du toit qui s'effondrera.



of Fighters se doit de posséder. Enfin vous allez pouvoir tenter de prouver qui est le plus fort, et ça, je sais que ça vous dérangeait les doigts. Des matchs comme Mai/Chunli, Terry/Ken ou encore entre les héros de leur série, Ryu/Kyo, qui n'en a jamais rêvé ? Je parle de quelques imperfections, en effet l'animation aurait pu être revue, mais on devient un peu exigeant une fois qu'on a joué à Street Fighter III, donc passons l'animation qui reste tout de même au-dessus d'un Kof et donc largement acceptable. Non, en fait, ce que je regrette vraiment, c'est que je trouve que les combattants de Capcom ont été légèrement bâclés comparé à ceux de



ON TESTE LES ABOS DE KYO.



UN EXCELLENT MODE POUR POUVOIR CRÉER VOS PROPRES COULEURS.

monde s'y retrouvera, avant de choisir vos persos, vous aurez le choix d'opter pour un style SNK ou un style Capcom, dans le premier, votre jauge de furies doit être rechargée en pressant deux boutons, de plus si votre jauge de vie arrive dans le rouge vous pourrez déclencher autant de furies que vous voulez, quand à la jauge de Capcom, elle se rapproche de la série des « alpha », votre jauge monte petit à petit et vous pourrez stocker trois

levels. Au niveau de la durée de vie, vous en aurez pour votre argent, si vous êtes assez patient pour tout débloquent. En effet vous avez 77 secrets à trouver, (5 persos cachés, des nouveaux décors, des couleurs...) en moyenne elle coûte 2 000 pts, sachant que vous gagnez 300 pts en finissant le jeu... Je crois que je suis assez clair. Vous savez ce qu'il vous reste à faire, car rien ne vaut une petite baston pour se défouler entre deux sauvegardes d'un Chrono Cross. BEN



KIM, ET POUR LES CONNAISSEURS, SA CÉLÈBRE PHOENIX DANCE.



JE NE SAIS PAS CE QUE SAGAT A BIEN PU DIRE À TERRY, MAIS APPAREMMENT IL EST ENNERVÉ.

GameCube ou révolution selon Nintendo

La prochaine machine de Nintendo - vous n'êtes pas sans le savoir - sera un 128 Bits et gèrera la 3D comme aucune autre. Pour le moment, nous en avons vu peu mais les jeux prévus dessus sont des plus alléchants - à commencer par Zelda, Metroid, un nouveau Mario et bien entendu les prochains Final Fantasy, qui seront également présents sur PlayStation 2. Sans vous faire chier avec des tableaux compliqués, pensez simplement que cette machine va déchirer tout comme le démontre une image de Rebirth (qui semble être un des premiers titres de la GameCube).

Guilty Gear X



Comme chacun le sait, les jeux autres que RPG les plus « fantasyste » qui existent sont souvent à classer dans le domaine de la baston. Vous connaissez tous Guilty Gear sur PlayStation, jeu de baston 2D de Sammy avec un design magnifique dans un esprit typiquement japanimation et surtout à la musique épique et hard. Bref, un soft que nous attendons tous avec impatience et qui, pour le moment, est prévu pour Dreamcast dans quelques mois.

La Dreamcast encore capable d'innover ?



C'est ce qui semble avec l'annonce de Gun Valkyries. Si ce jeu, n'a rien de véritablement marquant, c'est au niveau de sa maniabilité que l'on prendra notre pied. Vous pourrez jouer en même temps avec votre pad et le gun DC (amusant, non ?)... bien, sinon le soft s'annonce marrant, magnifique et avec une bonne durée de vie. Sympa, non ?

Un Snake... ...avertis en vaut deux...



Vu que Gameplay RPG est un magazine exclusivement réservé au RPG et à la japanimation, nous ne pouvions décemment pas vous proposer d'articles sur Metal Gear Solid 2, ce qui est désormais chose possible

grâce à l'ajout de « coup d'œil sur le monde... ». Donc parlons peu, parlons bien : le prochain événement de Konami tient dans ses trois lettres - MGS. Bénéficiant d'une réalisation incroyable, d'une ambiance géniale (on a entendu la musique, on se croirait dans un grand film Hollywoodien et le scénario s'annonce des plus sympas. Bref, même en étant fan de RPG, j'attends avec impatience cette petite merveille qui devrait débarquer selon toute probabilité sur PlayStation 2 en 2001. Autant vous dire qu'on attend Kojima et toute sa bande au tournant...



Chers lecteurs, dans l'optique de vous satisfaire le plus possible, nous avons jugé utile d'ajouter une nouvelle rubrique à Gameplay RPG. Nous savons tous que l'essentiel dans un RPG n'est pas l'aspect graphique mais bel et bien le fond. Pourtant, comment résister lorsqu'en guise de présentation ou de fin, un éditeur nous propose une superbe scène animée ou en images de synthèse. Je sais pertinemment que tout comme nous, vous raffolez de cela. Eh bien, pour flatter vos rétines, la rubrique galerie vous présentera à chaque numéro quelques-unes des scènes légendaires, ainsi que certains artworks (comprenez illustrations) magnifiques, que l'on vous a trouvés avec amour. Rincez-vous bien les yeux...

Jay

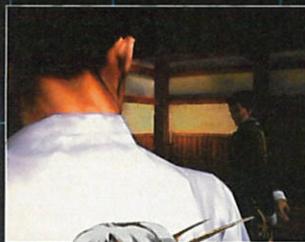


UNE PHOTO DE LA VERSION PLAYSTATION DE CHRONO TRIGGER - ON REMARQUE LA PATTE DE SQUARE ET SURTOUT CELLE DE TORIYAMA.

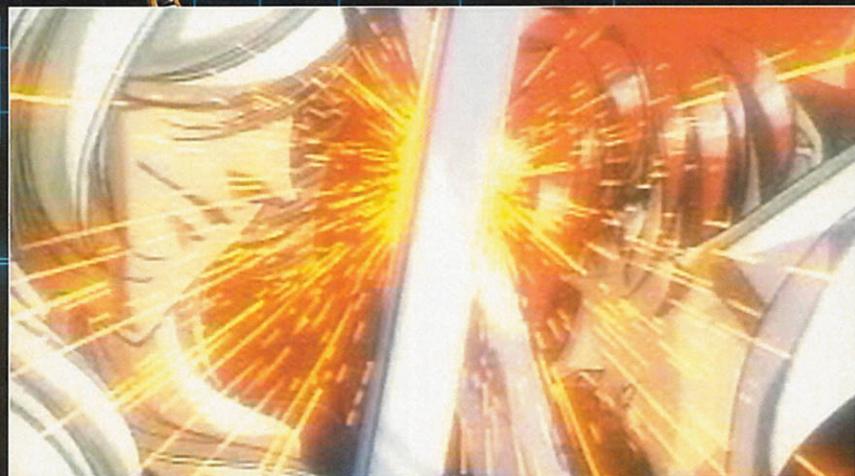


GROWLANSER EST SORTI IL Y A À PEINE UN AN. JE VOUS LE CONSEILLE VIVEMENT, MAIS BON COURAGE POUR LE TROUVER À PARIS.

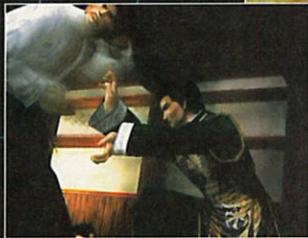




AH... LA SCÈNE DE LA DOUCHE DANS PARASITE EVE 2. ON Y DÉCOUVRE UNE AVA VRAIMENT BELLE, ET QUI PLUS EST NUE. ENFIN, ON VOIT RIEN, MAIS C'EST SI BEAU !



LANGRISSER 5 EST SORTI EN BOX AVEC LE QUATRIÈME OPUS. IL PROPOSAIT UNE BELLE INTRO DONT VOICI UN EXTRAIT. DOMMAGE QUE VOUS NE PUISSEZ PAS ENTENDRE LA MUSIQUE DU JEU.



LA MYTHOLOGIE HINDOÛE

LA MYTHOLOGIE HINDOÛE FAIT SON COME BACK. COMME JE NE SAUVAIS PAS VOUS FAIRE EN CE DÉBUT DE NOUVELLE ANNÉE, JE ME SUIVIS BIEN À LIRE DES ŒUVRES DIVERSES ET PLUS PARTICULIÈREMENT UN BOUTOIN RELATANT L'HISTOIRE DE VISHNOU. CE QUI M'A DONNÉ ENVIE DE VOUS PARLER DE LA MYTHOLOGIE HINDOÛE, TRÈS RICHE.

COMME POUR LES RITES JAPONAIS, IL Y A BEAUCOUP DE NOMS À RETENIR, DES TRADITIONS FORMATION, DES BRANCHES FAMILIALES, DES RÉINCARNATIONS ET BEAUCOUP DE MYSTÈRES ET D'ÉCARTS DIVERSES.

COMME POUR LES PRÉCÉDENTS NUMÉROS DE GAMEPLAY RPG, JE VOULAIS VOUS AVERTIR QUE NOTRE BUT N'EST AUCUNEMENT DE VOUS LIVRER UN VÉRITABLE COURS D'HISTOIRE MAIS JUSTE DE VOUS OFFRIR UNE MYTHOLOGIE, QUI S'EN SUIVANT, VOUS INTÉRESSERA. DE PLUS, SURVEILLEZ BIEN VOS RPG CAR LORSQUE J'AI ÉCRIT L'ARTICLE QUI VA SUIVRE, J'AI RECONNU UNE DIZAINE DE NOMS QUE J'AVAIS DÉJÀ CROISÉS À QUELQUE PART... BONNE LECTURE ET AU MOIS PROCHAIN, OÙ LA MYTHOLOGIE DEVRAIT ÊTRE LÉGÈREMENT MODIFIÉE.



(divinité suprême) qui repose sur le serpent Ananta (symbole de l'éternité). Tous deux flottaient sur un océan de lait. Puis Vishnou eu l'idée de se créer une épouse - Lakshmi - déesse de la beauté, de l'abondance et de l'harmonie. Du nombril de Vishnou sortit alors une tige de fleur de lotus, sur laquelle se trouvait Brahmâ. Les quatre bras de Brahmâ tenaient les Veda et ses quatre bouches lui recitait les principes fondamentaux. Dans sa méditation et inspiré par Vishnou, le dieu créa les dieux (qui ont pour roi Indra) et les démons (qui sont sous le commandement de Vairocana). Vishnou prit alors forme d'une tortue - Kurma - et plongea dans l'océan de lait primordial pour servir de support au Mont Mandara (axe de l'univers). Le serpent de l'éternité - Ananta - a alors entouré son maître. Les dieux et les démons saisirent alors chacun une des mille têtes et une des mille queues de l'animal à sang froid. Puis, respectant un ordre de Brahmâ, ils se mirent à tourner autour du mont afin de remuer l'océan de lait. Le soma (principe d'immortalité) en sortit tout comme toutes les notions propres à la vie et à la mort (maladie, médecine, douceur, joie, force vitale, force physique...).

C'est en prenant connaissance des Veda, (et plus particulièrement le Rigveda et le Brâhmana) que l'on apprend les mythes fondateurs des doctrines hindouistes. Tout comme la bible, les écrits sacrés n'ont été complétés qu'en 300 ap JC, avec l'ajout des commentaires de la smirti et les grandes épopées de Mahâbhârata (dont le Bhagavad-Gîtâ fait parti). De 300 à 1200, d'autres textes vinrent s'ajouter aux 18 pûranas (sorte de «livres» comme dans les saintes écritures).

L'hindouisme compte un bon million de dieux, chacun d'eux peut porter un nom différent ou bien assurer une fonction différente. Cette doctrine fondamentalement tournée vers le polythéisme est en fait une sorte de renfort le monothéisme du au principe le plus important : tout se ramène au Brahman.

Au commencement

La création du monde est une notion des plus étranges chez les hindouistes. Selon les écrits sacrés, avant que les univers naissent et meurent de façon cyclique, tous les mondes étaient contenus dans le ventre de Vishnou

Pour finir, un poison pour lequel il n'existe pas d'antidote est apparu.

Selon les régions et les rites, on explique différemment la création du monde dans l'hindouisme. Au début, il n'y avait rien sauf un œuf d'or - Hiranyagarbha et le seigneur éternel. Ce dernier se mit alors à diviser l'objet en deux et en fit naître les sphères célestes d'un côté et les sphères terrestres de l'autre Purusha, l'être suprême en sortit. Tout l'univers naquit d'ailleurs de son corps. De sa bouche sortirent les chèvres, les brahmanes et la plupart des dieux. De ses aisselles, les saisons; de ses bras, Indra, les guerriers et les moutons; de son ventre, les démons; de ses cuisses, les marchands et le bétail et la notion de commerce; de son œil, le soleil; de son arme, la lune et de sa tête le ciel; de ses cheveux, les nuages...

La différence qui existe entre ses deux doctrines repose sur une différences de croyances par rapport à la trinité hindouistes. Laquelle est symbolisée en la person-

ne de Brahmâ le créateur, Vishnou le conservateur et Shiva, le destructeur.

Vishnou : le dieu suprême dans les doctrines hindouistes



Vishnou est le dieu suprême des hindoues. Tout le monde le sait. Il correspond en gros à Amaterasu chez les nippons ou encore Odin chez les nordiques (c'est ce que vous avez vu dans les précédents numéros). Sachez qu'à l'instar de Zeus (dieu suprême dans la mythologie grecque - que nous ne tarderons pas à voir), Vishnou peut se matérialiser et incarner d'autres formes de vie pour aller sur terre.

Vishnou est en tout intervenu dix fois dans le monde, il s'est donc choisis dix incarnations ou avatars. Nous allons voir cela en détail.

Il choisit son premier avatar afin d'aider Manu, le premier homme. Il prit la forme de Matsya, un petit poisson que le Noé hindou (Manu bien sûr) pêcha. Le poisson lui demanda alors de lui laisser la vie sauve. Manu obéit. Le poisson se mit alors à grandir puisa au fur et à mesure que le temps passait, il grandissait, grandissait jusqu'un jour où Manu du le rejeter dans la mer. Matsya avertit alors Manu qu'un déluge sans précédent allait frapper la terre. Il finit alors à construire un bateau très important et d'y prendre un couple de chaque race animale avec lui et des semences de chaque espèces végétales. Le déluge arriva et l'homme ainsi que tout ce qu'il avait emmené, survécut.

Son deuxième avatar fut la tortue Kôrma qui, comme nous l'avons vu plus haut, servit en quelque sorte à équilibrer l'univers et faire naître les principes.

Son troisième avatar, il s'en servit en pleine période de déluge. Il prit l'apparence du sanglier géant Varâha pour affronter un démon nommé Hiranyaksha, qui retenait la terre aux fonds des mers. Une fois incarné en Varâha, il tua le démon et s'empara de la terre qu'il ramena à la surface entre ses défenses !

Pour son quatrième avatar il choisit Narasimha, le colosse à la tête de lion. Pour comprendre ce choix, il faut revenir à l'époque où Indra s'est fait renversé par Hiranyakashipu, le roi des démons.

Il s'empara alors du ciel et se déclara roi suprême dont personne ne peut contester son autorité, sous peine de mourir. Mais son propre fils, Prahlâda, le conteste en adorant publiquement Vishnou. Lorsque le roi des

démons entend son fils, il décide de l'assassiner. Mais la protection de Vishnou rend inefficace les traitements de son père. Comprenant que quelque chose protège son fils, Haranyakashipu demande à son fils de lui expliquer sa foi. Celui-ci rétorque que Vishnou est en toute chose. De façon ironique, le roi des démons déclare que si Vishnou est vraiment en toute chose, il devrait alors le trouver dans le pilier central de sa salle de trône. Son gosse lui répond « bien sûr ». Haranyakashipu blasphème alors et frappe dans le pilier, c'est alors que Vishnou sous la forme de Narasimha en sort et lui déchire les entrailles. Prahlâda accède alors au trône et fait régner les préceptes de son dieu, Vishnou. Mais lorsque son petit-fils - Bali - arrive au pouvoir, les dieux se plaignent de son arrogance et demande à Vishnou d'intervenir. Ce qu'il fait en prenant son cinquième avatar - le nain brahmane Naramadâ. Il va alors trouver Bali et lui demande de lui offrir son terrain s'il arrive en trois enjambées à franchir le terrain. Bali ricane en son fort intérieur et accepte le défi. Quelle ne fut sa surprise lorsqu'en une seule enjambée, Naramadâ traverse la terre entière. Bali s'incline et implore la pitié de Vishnou. Celui-ci lui accorde alors le royaume du troisième monde, Patâlâ (les enfers).

La sixième fois que Vishnou intervient sur terre, il prend l'apparence de Parashurâma, Jamagdâni, son père découvre que son épouse a des pensées impures, il ordonne alors à son fils d'exécuter sa propre génitrice. Parashurâma obéit alors mais obtient par la suite la résurrection de sa mère, cette fois-ci non souillée par des pensées immorales. Plus tard, le chef de la caste de guerriers Kshatriyas, Kâtavîrya offensa Jamagdâni, portant l'opprobre sur son nom. Parashurâma-Vishnou venge alors l'honneur de son sage père brahmane en massacrant littéralement toute la caste Kshatriyas.

Vishnou choisit pour septième avatar, Râma, le guerrier héros de Râmâyana. Fils du roi Dasharatha et suite aux nouvelles aventures de la nouvelle femme de son père, il est écarté de la succession au trône. De plus sa femme - Sita - est enlevée par Râvana, le roi du Lanka. Pour retrouver le dieu Hanumân et des ours l'aident à bâtir un pont de rochers et d'arbres afin de franchir l'océan. Râma combat alors Râvana et lui coupe ses dix têtes. Malheureusement, à cause d'un maléfice, celles-ci repoussent automatiquement. Il saisit alors une flèche fixée au mantras (sorte d'eau bénite sacrée) qu'il lui envoie en pleine tête. Lorsque Râma revint avec Sita, elle était souillée par Râvana (selon l'opinion publique). Il dut alors répudier son épouse. Celle-ci pour prouver son innocence se jeta alors sur un bûcher, dont elle sortit indemne.

Râma et Sita forment le couple le plus populaire de la mythologie hindouiste. D'ailleurs on continue dans certaines provinces d'Indes à chanter des vers de Râmâyana en l'honneur de la septième incarnation de Vishnou.

Krishna

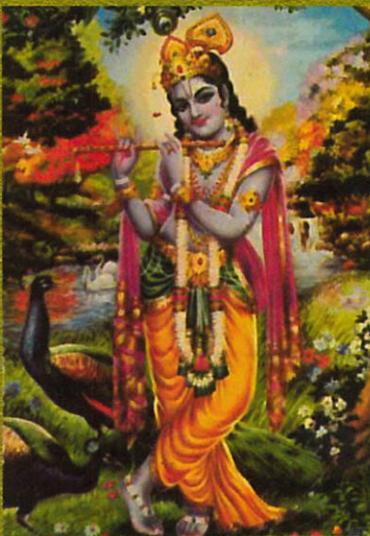
C'est le huitième avatar de Vishnou. Il naquit à Mathura, au sud de Delhi. Kamsa, son oncle reçut une sorte d'avertissement, lui promettant qu'un nouveau né le tuerait. Il est d'ailleurs intéressant de faire le rapprochement avec Pharaon lors des douze commandements dans la bible). Prémant peur, il décide d'invoquer le dragon légendaire Kaliya afin d'exécuter tous les micoches. Seul Krishna, caché dans un petit village et élevé par une

famille de vachers, survécut. Plus tard, il décida d'affronter le fleuve et plongea dans la rivière où sévissait Kaliya. Krishna dansa alors sur toutes les têtes du dragon et lui en écrasa certaine, ce qui poussa le monstre à partir. Une autre fois, il protégé tout un village d'un dieu avare qui lança des trombes d'eau pour se venger d'une offense.

Adolescent, Krishna s'amusa une fois à voler les sâris des Gopis (voir liste des termes), qui se baignaient dans la rivière. Les Gopis comprenant qu'on leur faisait une mauvaise blague cherchaient du regard l'auteur de cette méprise et virent Krishna, suspendu dans un arbre, les languant, les sâris dans ses mains. Elles le supplèrent alors de leur rendre leurs vêtements mais le jeune Krishna les invita une à une à venir récupérer leur sâris. Les gopis, toutes amoureuses de Krishna obéirent et sortirent nues de l'eau pour récupérer leur vêtement. Krishna à ce jour dansa avec elles au clair de lune et le Gita Govindan, un poème érotique et mystique raconte leur histoire « d'amour ».

Devenu adulte, Krishna quitta le village et partit se venger de son oncle. Il le tua et se lança dans la guerre qui opposait les Pandaravas et les Kurus; à l'issue de laquelle il ne resta que peu de survivants.

Krishna se retira alors dans la forêt pour entrer en méditation. Il fut alors tué par un chasseur dont la flèche vint se planter dans le talon gauche de Krishna, son seul



point faible. Krishna mourut et rejoint alors les dieux au ciel.

Kâli commença alors à régner mais ce dernier porteur de catastrophe et foncièrement mauvais, répandait le mal sur terre et les hérésies.

Bouddha fut le neuvième avatar de Vishnou. Il prit le jeune homme pour créer le bouddhisme, pure hérésie et ainsi à convertir les démons, afin de s'assurer leur défaite. Vishnou a d'ailleurs déclaré que le bouddhisme ne fait qu'annoncer la fin du monde.

Il s'incarna alors en son dixième avatar - Kalkin, un terrible chevalier chevauchant un destrier blanc qui massa

cre les envahisseurs de l'Inde, les hérétiques et toute forme de mal, ne laissant survivre qu'un petit nombre d'humains qui rebâtiraient un nouveau monde, où la paix régnerait (une fois de plus, il est intéressant de comparer Kalkin au Christ dans la bible lors du livre de la Révélation (ou Apocalypse selon certaines traductions). Celui prend aussi les allures d'un guerrier sur un cheval blanc, venu venger les justes en détruisant les méchants et en laissant une petite poignée de gens «sensés reconstruire une société dans un paradis terrestre).

Shiva



Kalkin a beau avoir finalement détruit la société des injustes - implantés par Kâli, c'est Shiva qui représente le plus la destruction dans la mythologie hindouiste.

Il lui arriva d'ailleurs de tuer le dieu de la mort - Yama. Il épousa Sati, fille de Daksa. Celui-ci organisa un sacrifice solennel mais refusa d'y inviter Shiva. Sati, pour protester de l'exclusion de son époux se jeta dans le feu, inaugurant par la même occasion le rite actuel pour les veuves de s'immoler, en Inde.

Shiva vengea Sati en décapitant Daksa. Les dieux pourtant supplèrent le dieu de le faire revivre. Il y consentit mais y posa la tête d'une chèvre au lieu de lui rendre son vrai visage. Sati, quant à elle, se réincarna en Pârvatî, fille de l'Himalaya. Shiva chercha alors la réincarnation de son épouse et du même tuer par son troisième œil, le dieu Kâma. Il épousa ensuite Pârvatî mais malheureusement, celle-ci était devenue stérile ? Le dieu du feu, Agni, prit alors le sperm (appelons une montagne, une montagne et un chat, un chat) de Shiva et l'envoya dans le Gange. En naquit Skanda, le dieu aux six têtes.

Un jour Brâhma et Vishnou se disputèrent pour savoir lequel était le plus important. Soudain une colonne de feu se dressa devant eux, sortant de l'océan de lait et se perdant dans les cieux. Ils voulurent alors en découvrir les limites (certainement en se disant un truc du style : «le premier qui arrive au bout est le plus important»).

Brâhma se transforma alors en cygne et vola pendant mille ans, sans succès. Vishnou reprit l'apparence de son troisième avatar (en sanglier géant) en nageant pendant mille ans lui aussi rentrant bredouille.

Shiva apparut alors (la colonne de feu ne représentait uniquement que la pureté ultime). Brâhma et Vishnou s'inclinèrent devant Shiva mais celui-ci leur apprit qu'il n'était que leur égal et qu'il faisait parti de la trinité hindouiste, qui compose dès lors le Brahman.

Une autre fois, Shiva s'intéressa au cas de sept sages qui faisaient preuve d'un dédain impressionnant pour les personnes du peuple. Il apparut en tant que mendiant et

séduisit leurs épouses. Les sages, furieux, castrèrent l'incarnation de Shiva. Mais celui-ci en vengeance fit tomber la nuit sur l'univers. Les sept sages le supplèrent alors de remettre le jour en promettant qu'il agirait avec plus de sentiments. Le lingam devint alors sacré.

Il reste quelques notions mais le principal réside dans ces trois pages. En revanche, si ça vous intéresse, n'hésitez pas à vous renseigner les divers récits relatant les histoires concernant la mythologie hindouiste sont passionnant et puis n'oubliez pas non plus que l'origine du Kâma-Sutra provient des légendes en rapport avec Shiva et son lingam sacré !

Jay

Vishnou et ses dix avatars ou incarnations

Vishnou est le dieu suprême des hindoues, ça vous le savez tous. Bien entendu, vous avez appris les formes de Vishnou, mais voici un petit rappel, histoire de vous y retrouver car, comme toutes les mythologies, les rites hindous sont assez complexes.

Premier avatar : Le poisson Matsya qui sauva Manu du déluge.

Deuxième avatar : La tortue Kûrma qui servit de socle au barattement de l'océan de lait primordial.

Troisième avatar : Le sanglier Varâha qui sortit la terre de l'océan entre ses défenses, après avoir tué le démon Hiranyâksha.

Quatrième avatar : Le colosse à tête de lion, Naramisha, qui tua le démon Hiranyakashipu, suite à une non reconnaissance du pouvoir de Vishnou par ce dernier.

Cinquième avatar : Le nain brahmane, Narmâda, qui en deux pas franchit la terre et le ciel, suite à un défi de Bali.

Sixième avatar : Parashômana, qui massacra la caste des Kshatriyas, pour venger l'honneur de son père et l'assassinat de sa mère.

Septième avatar : Râma, époux de Sita et héros principal de la mythologie hindoue et du Râmâyana.

Huitième avatar : Krishna, dieu de l'amour et du salut. Assimilé au Achille grec, pour n'avoir qu'une partie de son corps invincible : son talon gauche.

Neuvième avatar : Bouddha (? ? ? !), fondateur d'une doctrine sensé assurer la défaite des démons.

Dixième avatar : Kalkin, cavalier destructeur, représenté sur un blanc destrier, qui conduira la fin du monde.



Liste des dieux et termes propres à la mythologie hindouiste

Brahman : L'absolu. Il représente la trinité hindouiste : Brâhma (le créateur), Vishnou (le conservateur) et Shiva (le destructeur).

Ananta : Serpent à mille têtes qui représente l'éternité. Vishnou repose sur lui.

Vishnou : Dieu suprême des hindoues et fondateur de l'hindouisme. Il est à l'origine de toutes choses et se repose entre les périodes marquant les cycles de l'univers. Il est connu sous la forme de dix incarnations (ou avatars).

Lakshmi : Epouse de Vishnou. Déesse de la beauté, de l'harmonie et de l'abondance. Pour chacune des incarnations de son mari, elle a aussi incarné d'autres déesses ou femmes.

Brâhma : Dieu créateur du monde, inspiré par Vishnou.

Shiva : Dieu de la destruction, de la fertilité et de l'ascétisme. Il est aussi le dieu de la danse, lorsqu'il incarne Natâna.

Destructeur de l'univers.

Mahâ-Sati : Mère divine, déesse associée au Brahman.

Sati : Epouse de Shiva. Une fois assassine, elle se réincarne en Pavatî, fille de l'Himalaya. Elle est également Mâ Kâlî (déesse de la destruction) et Durgâ (celle qui combat les démons Maheshâ).

Sarasvatî : Epouse de Brâhma

Indra : Roi des dieux. Sa mission est de combattre les démons.

Sûrya-Savitri : Dieu du soleil, associé à Indra.

Ushas : Fille du ciel, déesse de l'aurore.

Agni : Dieu du feu et des sacrifices purificateurs.

Soma : Dieu de la lune et de l'ivresse divine.

Varuna : Dieu de l'océan.

Mitra : Frère jumeau de Varuna. Dieu de la lumière et de la sagesse.

Les ashvins : Fils du soleil. Guérisseurs de l'humanité.

Ganesha : Fils de Shiva et Pârvatî. Dieu à tête d'éléphant, des scribes et des marchands.

Skanda : Frère de Gnesha et fils de Shiva. Dieu de la guerre à six têtes.

Yama : Dieu de la mort.

Veda : Textes sacrés dans lesquels sont contenues les principes fondamentales de l'hindouisme.

Pûrana : récits antiques.

Gopis : jeunes vachères

Kaliya : Dragon lancé par Kamsa pour dévorer tous les nouveaux nés.

Manu : premier homme, assimilé à Noé dans les théories hindoues.

Lingam : Phallus sacré : emblème de Shiva.

Gita-Govindan : poème à la fois érotique et mystique.

Bali : Fils de Prahlâda, vaincu par Vishnou sous la forme de Naramâda, le nain brahmane.

Kâma : dieu du désir amoureux

PC

Titre	Editeur	Genre	Mâchine	Date de sortie
Divinity	Larian studios	RPG	PC	fin 2000
Dungeon Siege	Microsoft	Adv RPG	PC	courant 2001
Legend of might and magic	3DO	RPG	PC	fin 2000
Wizards and Warriors	Activision	RPG	PC	fin 2000
Rune	Take Two	A RPG	PC	fin 2000
Sacrifice	Virgin	S RPG	PC	oct 2000
Warcraft 3	Blizzard	RPGS	PC	fin 2000
Blair Witch Project	Take Two	S Horror	PC	fin 2000
Arcanum	Microsoft	Adv RPG	PC	fin 2000
Neverwinter Nights	Virgin	RPG	PC	courant 2001

Consoles

Titre	Editeur	Genre	Mâchine	Date Jap / Date US / Date Euro
Shadow of memories	Konami	S-horror	PS2	dispo/courant 2000/NC
Zelda Majora's Mask	Nintendo	ARPG	N64	dispo/dispo/fin 2000
Mario Story	Nintendo	RPG	N64	dispo/26 dec 2000/NC
Dragon Quest VII	Enix	RPG	Ps	dispo/oct 2000/NC
RPG Maker	Ageotec	RPG Maker	Ps	dispo/2 oct 2000/NC
Valkirie profile	Enix	ARPG	Ps	dispo/dispo/NC
Final Fantasy IX	Square	RPG	Ps	dispo/7 oct 2000/début 2001
Final Fantasy X	Square	RPG	Ps2	printemps 2001/fin 2001/NC
Final Fantasy XI	Square	RPG	Ps2	fin 2001/NC/NC
Legend of Dragoon	Sony	RPG	Ps	dispo/dispo/nov 2000
Rhapsody	Atlus	RPG	Ps	dispo/dispo/NC
Grandia 2	Game Arts	RPG	Dc	dispo/nov 2000/NC
Eternal Arcadia	Sega	RPG	Dc	sept 2000/oct 2000/NC
Eldorado's Gate vol 1	Capcom	RPG	Dc	dispo/dispo/NC
Rune Jade	Hudson	RPG	Dc	dispo/NC/NC
Ragnacube	Artidink	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Mystic Dragoon	Xing	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Favorite Dear 2	Epoch	TRPG	Ps	dispo/NC/NC
Ephemeral Phantasia	Konami	RPG	Ps2	dispo/NC/NC
Velvet File	Dazu	TRPG	Ps2	dispo/NC/NC
Primalistalization	Arc System	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Survival Kids 2	Konami	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Medalot	Imagineer	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Zuku Zuku Hero	Media Factory	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Soul Zetter	Microcabin	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Harvest Moon : Back to the nature	Hudson	RPG	Ps	dispo/NC/NC
Tales of Eternia	Namco	RPG	Ps	automne 2000/fin 2000/NC
Torneko : New Hope	Enix	Adv RPG	Ps	nov 2000/NC/NC
Scoobydoo	THQ	S Horror	Ps N64	NC/Sept 2000/NC
Countdown Vampires	Bandai	S-horror	Ps	dispo/dispo/NC
Lunar 2	Working Design	RPG	Ps	dispo/sept 2000/NC
Breath of Fire IV	Capcom	RPG	Ps	dispo/oct 2000/NC
Dino Crisis 2	Capcom	S Horror	Ps Dc	dispo/nov 2000/début 2001
Evil Dead	THQ	S-horror	Ps Dc	NC/oct 2000/NC
Alone in the Dark IV	Infogrames	S-horror	Ps Dc	NC/fin 2000/fin 2000
Buffy the vampire Slayer	Fox Int	S-horror	Ps Dc	NC/fin 2000/début 2001
Fear Effect : Retro Helix	Eidos	S-Horror	Ps	NC/hiver 2000/début 2001
1906 antarctique odyssey	infogrames	S-horror	Ps2 X-Box	NC/2001/2001
Orphen	Activision	ARPG	Ps2	dispo/fin 2000/fin 2000
Kamhrai	Namco	RPG	Ps	automne 2000/NC/NC
HM Falk 2	Take Two	Adv/action	Dc	NC/fin 2000/fin 2000
Dark Cloud	Sony	RPG	Ps2	automne 2000/NC/NC
Eternal Ring	From Soft	RPG	Ps2	dispo/oct 2000/NC
Evergrace	From Soft	RPG	Ps2	dispo/oct 2000/NC
Acongagua	Sony	S-horror	Ps	dispo/oct 2000/NC
Carrier	Jaleco	S-horror	Ps2	reentrée 2000/fin 2000/NC
Summoner	THQ	RPG	Ps2	NC/fin 2000/NC
Onimusha	Capcom	S-horror	Ps2	reentrée 2000/fin 2000/NC
Eternal Blade	NC	RPG	Ps2	fin 2000/NC/NC
One Fourth	NC	RPG	Ps2	dispo/NC/NC
Shadow of destiny	From Soft	RPG	Ps2	reentrée 2000/NC/NC
ZOE	Konami	S-horror	Ps2	fin 2000/début 2001/NC
Arc the Lad : collection	Konami	ARPG	Ps2	2001/NC/NC
Dinosaur Planet	Sony	TRPG	Ps	dispo/NC/NC
Record of Lodoss War	Nintendo	ARPG	N64	fin 2000
	Virgin	Adv RPG	Dc	dispo/oct 2000/NC

CYBERSOFTS.COM

Le plus complet des sites de jeux vidéo

Et pour vous le démontrer une image vaut mieux qu'un long discours

CYBERSOFTS.COM

LE SITE DE COMMUNAUTÉ DU JEU VIDÉO

RAPIDO NEWS

5 000 tips. Cybersofts.com → Le 1er site a vous proposer

RECHERCHER

go

NEWS

PlayStation 2
Nintendo 64
Dreamcast
X-Box
Dolfin

PREVIEWS

PlayStation 2
Nintendo 64
Dreamcast
X-Box
Dolfin

TESTS

PlayStation 2
Nintendo 64
Dreamcast
X-Box
Dolfin

AIDES

BONLUCE

TIPS

AGORA

Chat
Forum
Echans
Argus

PETIRES ANNONCES

Achat
Vente
Rencontre
Offre d'emploi
Demande d'emploi

DOWNLOADS

VIDEOS

BOUTIQUE

Jeux imports
Jeux europeens

Le nouveau Consoles News est sorti



News en Direct

Nombre total d'articles : 282

1/9/2000 17:48 >> Un

nouveau jeu X-box

en préparation.

Le jeune studio I-

Imagine développe

un jeu de course répondant au doux

nom de Chase...

News COMPLETE X

31/8/2000 17:45 >>

Cybersofts ouvre sa

Boutique:

La boutique de

cybersofts est

ouverte, profitez en pour faire un

petit tour...

News COMPLETE

31/8/2000 14:49 >>

Jouez aux jeux Play

Station sur PC ou sur

Dreamcast !

Bleem pour PC et

Dreamcast, what is Doc ?...

News COMPLETE

31/8/2000 14:36 >>

N64, Turok 3

Shadow Of Oblivion

Acclaim ouvre la

chasse aux

dinosaures sur N64...

News COMPLETE

31/8/2000 14:35 >> Snk vs Capcom:

la sortie Jap

Sortie Japon de Snk vs Capcom...

News COMPLETE

31/8/2000 14:32 >> le SDK X-box se

démocratise

Un développeur de plus pour la X-

box...

News COMPLETE X

31/8/2000

14:23

Jakémon, Métrôid, Zelda et Mario

arrivent les premiers...

30/8/2000

13:22

la firme Acclaim laisse tomber le

développement de...

13:20

Dragon Quest VII est sorti sur la

playstation que ...

13:19

les droits de publication US de Red

Dog prévu sur ...

13:15

annonce un nouveau Mortal Kombat I

Derniers Articles DREAMCAST

Nombre total d'articles : 39

>> SF Rush 2049

Les développeurs de la

série des San Francisco

Rush ne s'arrêtent plus...

Preview COMPLETE

Preview ESPN International Track &

Field

Preview Boarder Zone

Preview Aerowings 2

Test Star Gladiator 2

Test Virtua athlete

Test Import: Giant Gram 2000

Test Street Fighter III 3rd strike

Test Fight for the future

Test Import: Cool Cool Toon

Test Sega Extreme Sports sur DC

Test Test Grandia 2

Test Import: Spavn sur DC, la

bonne surprise de la

semaine.

Test Le test rapide de F355 sur

DC.

Preview Preview de Maken X

Preview Preview : Virtua Athlete 2K

Test Virtua tennis: LE jeu de

tennis de la DC

Preview South Park Rally

Preview Ready to Rumble 2

Preview Street Fighter 3 Double

Impact

Preview World's Scariest Police

Preview Chase

Preview Denis The Kangaroo

plus de DREAMCAST...

Derniers Articles PLAYSTATION 2

Nombre total d'articles : 60

>> Moto GP

Le nouveau titre Namco

prévu sur PlayStation 2,

Moto GP (anciennement

500GP), est basé sur le

véritable FIM Road Racing World

Championship Grand Prix...

Preview COMPLETE

Preview 4x4 Evolution

Preview Young Olympians

Preview The Bouncer

Preview Seven Blades

Preview World Destruction League :

Thunder Tanks

Preview 1906 : An Antartica Odyssey

Test Import: Orphen

Test Import: Hresvelgr

Test Import: Velvet File

Test Import: Ephemeral fantasia

Test Import play 2-Jap: X-fire

Test Import: Gun quiffon Blaze

Votez pour ce site au

Weborama

weborama

MESURE LE WEB

Votez pour nous !!!

Hi!

Hi!