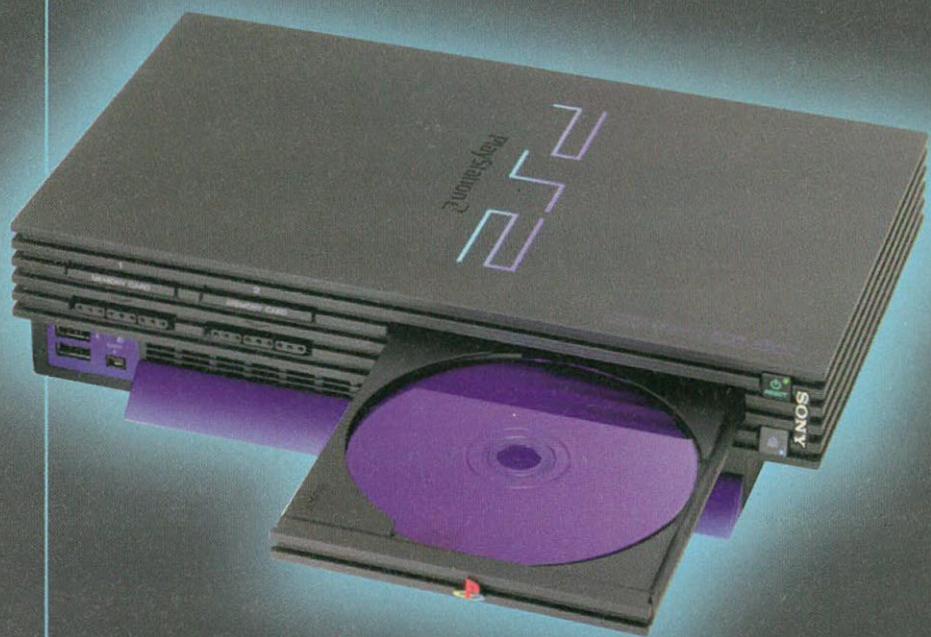


Spécial PlayStation 2

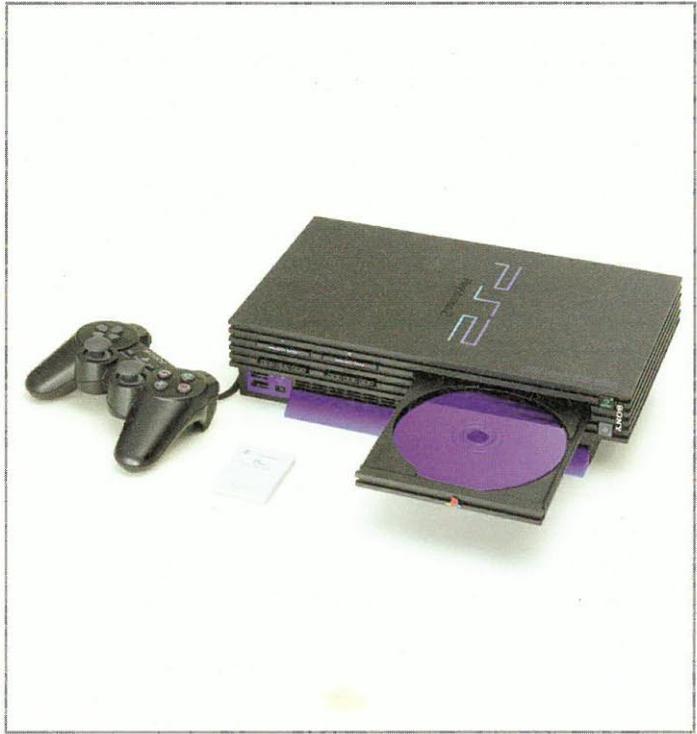
# Joypad

PlayStation 2



**PlayStation 2  
elle est là...**

Supplément gratuit à Joypad 90. Ne peut être vendu séparément.



**C**omme pour la Dreamcast le mois dernier, nous consacrons un fascicule spécial à la nouvelle console de Sony. Faute de temps et pour cause d'impératifs de bouclage, nous ne pouvons toutefois vous proposer « que » 32 pages. Pourtant, l'essentiel est bien là. Sony se lance dans un nouveau défi et veut imposer sa machine, plutôt sa marque, encore plus profondément au sein du grand public. Un nouveau look pour la PS2, une technologie de pointe, et des jeux d'ores et déjà très prometteurs. Le combat qui va s'engager avec Sega et Nintendo vaudra son pesant d'or ! Bonne lecture.

## PRÉSENTATION PS2

4

C'est le 13 septembre dernier qu'eut lieu la fameuse conférence au cours de laquelle fut présentée officiellement la PlayStation 2. Le Tokyo Game Show qui suivit (17 au 19 sept.) permit à nos rédacteurs de goûter aux jeux en avant-première ! Reportage.

## TECHNIQUE

8

La PlayStation 2 est-elle LA console la plus aboutie techniquement ? C'est ce qu'a tenté de savoir notre « Caféine » préféré, au fait de ces choses généralement abscones pour la majorité des mortels.

## ZAPPING

14

Comme pour la PlayStation première du nom, Sony a voulu d'emblée que la logithèque de la PS2 soit fournie en jeux. Joypad fait le tour des titres actuellement en préparation, photos à l'appui.

## PLANNING DES SORTIES

22

Il est toujours rassurant de connaître le nombre de développeurs qui travaillent effectivement sur une console. Voici une liste non exhaustive des titres en préparation et des éditeurs qui travaillent d'arrache-pied pour notre plaisir.

## RÉACTIONS DES DÉVELOPPEURS

24

Que pensent les principaux acteurs de la nouvelle console de Sony ? Les réponses à cette question existentielle se trouve dans les 6 pages qui leur sont consacrés. Idéal pour briller dans les soirées mondaines.

## HISTORIQUE

30

La guerre des consoles aura bien lieu. Sony, Sega et Nintendo, toujours en décalage de sortie de machine, sont loin d'avoir baissé les bras. Le 21<sup>e</sup> siècle nous réservera encore bien des surprises et, plus près de nous, les années 2000 et 2001 risquent d'être très chaudes entre les trois géants.

## Présentation

Depuis le mois de mars dernier, Sony nous faisait langoureusement patienter sur l'avenir de la PlayStation 2. Deux conférences plus tard, le rêve peut enfin devenir réalité...

# PlayStation la vitesse

Pour ceux qui en doutaient encore, avec la présentation de la PlayStation 2, Sony prouve une fois de plus sa maîtrise en matière de communication. Une conférence technique et économique en hors-d'œuvre, puis une présentation au public quelques jours plus tard. Désormais, la PlayStation 2 est née et c'est toute l'industrie du jeu vidéo qui s'en trouve irrémédiablement bouleversée ! La conférence initiale du 13



Les Naughty Dog et Crash Bandicoot étaient eux aussi de la partie !



## PlayStation®2



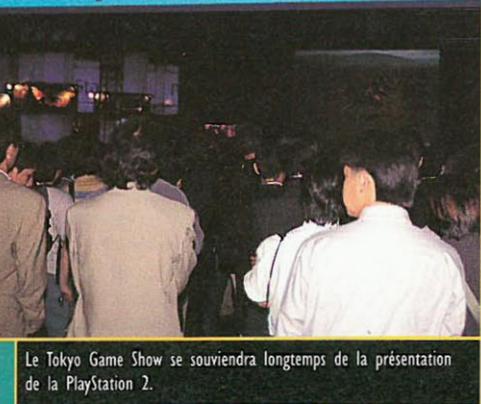
PAR COLLUM

# on 2 supérieure



Le stand Koei était pris d'assaut

## PlayStation 2



Le Tokyo Game Show se souviendra longtemps de la présentation de la PlayStation 2.

septembre dernier aura au moins permis de dissiper les dernières incertitudes. A commencer par le nom de cette machine de rêve, que nous pouvons désormais officiellement nommer PlayStation 2 ! C'est une évidence, tout comme le design général de la console, Sony a ici préféré la sobriété aux effets de style. En outre, comment se résoudre à abandonner le nom original, synonyme du succès ? Ce dernier a donc été maintenu et la console se voit juste affublée d'un petit 2 marquant le passage à une nouvelle étape. Une nouvelle génération. Un nom finalement logique... en espérant simplement que l'hypothétique prochaine console ne soit pas baptisée « PlayStation 3 », parce que, bon, faut pas abuser non plus ! Mais nous n'en sommes pas encore là. En ce qui concerne les certitudes suivantes, la date de sortie et le prix japonais ont été annoncés.

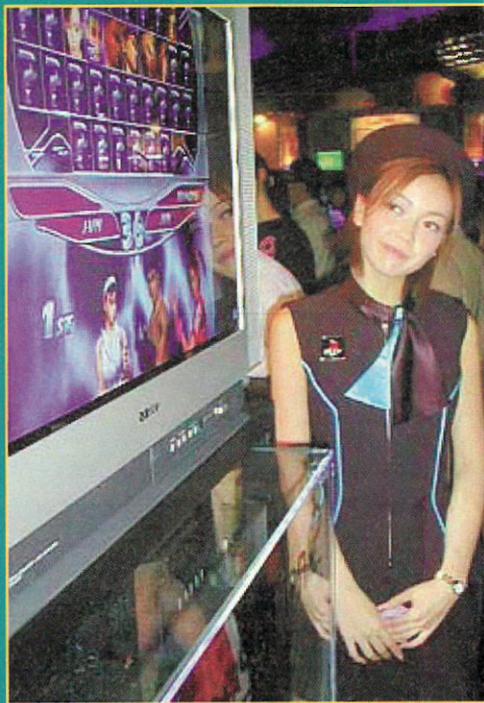
**Sortie le**  
4 mars 2000

Réjouissez-vous car, malgré les rumeurs de report, Sony tiendra ses délais et c'est le 4 mars 2000 que la bête sortira définitivement de sa tanière, au Japon dans un premier temps. Une arrivée massive puisque Sony compte commercialiser pas moins d'un million de consoles dès le premier week-end de vente. Une sorte de record, histoire de se mettre en jambe. Mais ne nous arrêtons pas en si bon chemin car, en effet, la console est désormais

prévue pour l'automne en Europe (et aux Etats-Unis), soit un délai assez court entre les différentes sorties internationales. C'est certain, Sony ne veut pas faire trop de jaloux, une attitude que nous ne pouvons que louer ! Mais là, je vous vois arriver avec vos grands yeux avides d'informations. Ok, la réponse à la fatidique question du : « Ben, c'est cool tout ça, mais ça me coûtera combien ce monstre de technologie ? » approche. Imaginez un peu, la plus puissante console du marché combinée à une platine DVD de haute tenue (eh oui, c'est officiel, la PlayStation lira les DVD vidéo), le tout pour un prix avoisinant les 2 000 francs (39,800 yens) ! La console sera, en outre, livrée avec un Dual Shock 2 (identique dans la forme au premier mais dont toutes les touches sont désormais analogiques), ainsi qu'une Memory Card nouveau cru (capacité de stockage de 8 MB et taux de transfert grandement accéléré) et un CD de démos. Argh ! Tout bonnement incroyable, surtout lorsqu'on connaît le prix particulièrement élevé des lecteurs DVD de Sony à l'heure actuelle... Franchement, il faudra qu'on nous explique (la branche hi-fi de Sony devrait se concentrer dans la commercialisation des lecteurs DVD haut de gamme). Quoi qu'il en soit, la PlayStation 2 prouve son ambition de quitter la chambre du joueur pour venir, à l'image de votre téléviseur et magnétoscope, se blottir délicatement dans les salons familiaux.

### Au-delà du jeu

Pour Sony, l'équation est évidente : 70% console, 20% lecteur DVD, 10% bel objet ! Abordons, en effet, la question du design. Soyons francs, deux camps se livrent une rude bataille. Taxée de vulgaire radiateur par certains, de monolithe spatial à la 2001 pour d'autres, dans le fond, la PlayStation 2 aux lignes épurées et à la forme diablement géométrique (un pavé, voilà quoi !) rappelle un design typique Bang & Olufsen (une société de hi-fi danoise réputée pour son approche novatrice du design) ! Un bel objet, surtout lorsqu'il est posé sur la tranche, auquel on ne pourra en fait vérita-



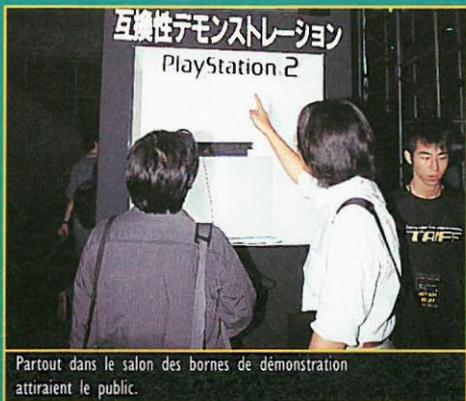
blement reprocher que sa relative asymétrie au bas de la machine. Dépassé le rang de simple console de jeux, désormais la PlayStation veut représenter l'image de la machine de divertissement par excellence en regroupant : jeu, film et musique. Sony vient enfin de réaliser son rêve et croyez-nous, joueurs, cinéphiles et mélomanes seront les premiers à le remercier. Une belle consécration.

### Nos premiers essais

Il fallut alors attendre quatre jours avant de pouvoir définitivement avoir la chance de poser ses petits doigts pleins d'espoir sur les manettes du nouveau bébé de Ken Kutaragi. Ainsi, le 17 septembre au matin, le Tokyo Game Show ouvrit ses portes. En ce premier jour traditionnellement réservé à la presse et aux professionnels du métier, les allées du salon regorgeaient toutefois de monde... Une foule qui, dans l'ensemble, se pressait en masse vers le



stand Sony, bien évidemment. Pour l'occasion, le constructeur avait installé une vingtaine de bornes PlayStation 2 en démo tournante (The Bouncer de Square Soft et Kessen de Koei entre autres), ou jouable pour des titres tels que Gran Turismo 2000, Dark Cloud de Sony ou Tekken Tag de Namco et Eternal Ring de From Software. Globalement, l'accueil réservé à la console fut des plus chaleureux, même si quelques voix firent désordre. Des jeux graphiquement moins impressionnants qu'escompté, un signal vidéo parfois imparfait, des textures pas toujours inoubliables de richesse, voici les principales critiques adressées. Alors, même si on ne peut occulter ces propos, n'oublions pas que, pour la plupart, les titres présentés ne se situaient qu'au balbutiement de leurs développements et déjà les premières impressions se révèlent plus que positives ! Surtout en ce qui concerne les animations, toujours ultra réalistes, l'Emotion Engine dévoile déjà sa force. Alors, s'il faudra être encore un peu patient pour juger de la qualité exacte de ces jeux, quoi qu'il en soit, il subsiste une certitude : on ressent immédiatement la puissance de la PlayStation 2. Pour les programmeurs, la courbe d'apprentissage pourrait se révéler infinie ! Pas de baffe sensationnelle, donc, mais ne vous inquiétez pas, le nouveau bébé de Ken Kutaragi risque bien de muter rapidement du poupon maladroit à l'ogre surpuissant. Les développeurs que nous avons rencontrés nous l'ont confirmé : la révolution est en marche !



Partout dans le salon des bornes de démonstration attirerait le public.

# PlaySt

Après des mois de rumeurs, la petite sœur de la PlayStation nous dévoile enfin ses formes.

Après la claque de la découverte, c'est l'heure d'un examen à froid, histoire de savoir si Sony nous a réellement préparé LA machine du nouveau millénaire.

## au cœur du rêve



Il n'est pas inutile de vous faire baver pendant six pages : vu les démos et les spécifications techniques, il semblerait bien que Sony nous refasse le coup de la PlayStation première du nom. La PlayStation 2 a, sur le papier, tout ce qu'il faut pour s'imposer comme la console de choix de l'an 2000 : des jeux sublimes, des capacités hors normes et, surtout, une vision « made in Sony » qui en fait bien plus qu'une simple machine de jeu. Cette fois, les inventeurs du walkman sentent qu'il est temps

# ation 2



Un look résolument  
high-tech pour une  
sortie prévue  
le 4 mars 2 000  
au Japon.

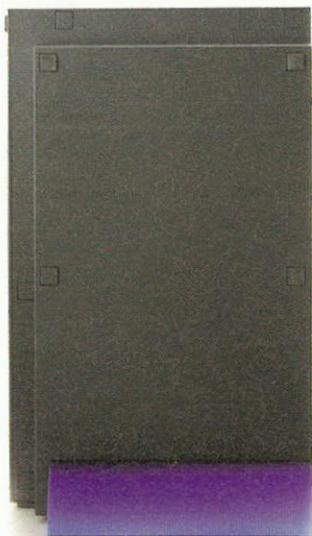
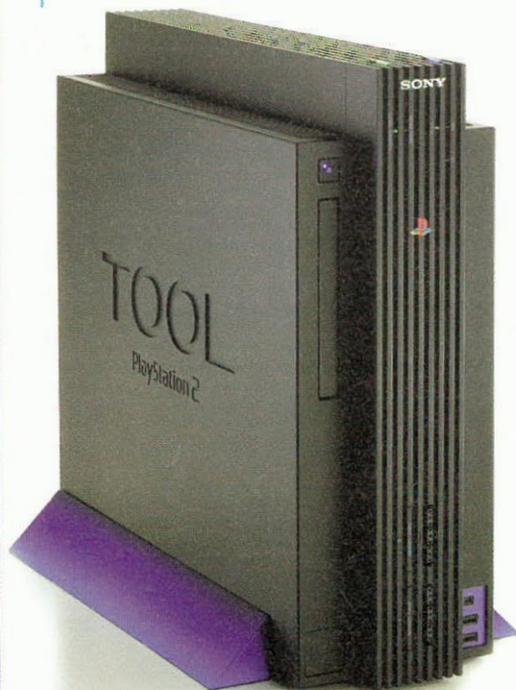
PAR CAFEINE

d'aller plus loin... Beaucoup plus loin. Tout comme la Dreamcast, cette machine tente d'être au cœur de la convergence entre les mondes de la télévision, des jeux vidéo et d'Internet. Ses armes pour y parvenir sont phénoménales. Après avoir balayé la concurrence côté console, Sony semble vouloir s'attaquer à un gros morceau, à savoir le PC.

### Un super ordinateur dans votre salon

Contrairement à la Dreamcast de Sega et à Nintendo pour le projet Dolphin, la PlayStation 2 n'utilise aucun composant qui ne soit pas conçu par Sony. Une réelle prouesse quand on connaît la complexité de la tâche. On s'accroche aux branches, ça va devenir un peu technique. La

Le kit de développement PS2 :  
on l'aurait bien vu en console aussi !



# Spécifications de la PlayStation 2

- CPU 128 Bit « Emotion Engine » à 294.912 MHz
- Mémoire principale : 32 Mo Direct RDRAM
- Processeur vidéo « Graphics Synthesizer » à 147.456MHz
- Mémoire cache intégrée VRAM 4Mo
- Processeur sonore SPU2 (48 voix, plus logiciel)
- Mémoire pour le SPU2 : 2Mo
- Processeur IOP I/O intégrant le « CPU Core PlayStation CPU+ » à 33.8688MHz ou 36.864MHz (au choix)
- Mémoire pour IOP : 2Mo
- Support de stockage : CD-ROM (24X) et DVD-ROM (4X)
- Interfaces : ports manette (2), slot Memory Card (2), sortie audio / video, sortie optique digitale, ports USB (2) et iLink (1), slot PC Card PCMCIA Type III (1).
- Poids : 2,1 Kg
- Dimensions : 301 mm (Longueur) x 178 mm (Largeur) x 78 mm (Hauteur)

PlayStation 2 n'est pas puissante pour rien, elle utilise de nombreuses nouvelles technologies qui méritent explication.

Le processeur principal (CPU), poétiquement nommé « Emotion Engine » (EE), est le chef d'orchestre de cette machine. Développé en collaboration avec Toshiba, il fonctionne à 295 MHz (294,912 MHz si vous êtes tatillons) et dispose d'une architecture 128 bits. Pour vous donner une idée du bond technologique par rapport à la PlayStation de base, rappelez-vous que celle-ci est 32 bits et son processeur est cadencé à 34 MHz. Les capacités de calcul annoncées renvoient les PC les plus chers pleurer au fond de leurs cartons. Ce processeur intègre en fait plusieurs unités indépendantes, chargées chacune d'une tâche spécifique. L'une d'entre elle s'occupe, par exemple, du décodage MPEG 2, ce qui permet à la PS2 de lire les films sur DVD. Le nom « Emotion Engine » de ce CPU laisse également entendre que son rôle n'est pas seulement axé sur le calcul des images 3D, mais bel et bien sur un rendu toujours plus réaliste des jeux. Ses capacités devraient permettre aux développeurs de créer des simulations plus complexes (comme par exemple des voitures encore plus crédible, par exemple) ou de largement renforcer l'intelligence artificielle des personnages gérés par la machine.

## Rien que pour VOS YEUX

Les graphismes seront gérés par un processeur créé spécialement pour la PlayStation 2. Nommée « Graphics Synthesizer » et fonctionnant à 147,5 MHz, cette bestiole explose tout ce qui existe actuellement. Les photos et vidéos des premiers jeux en développement le prouvent facilement. Une des techniques employées pour sa conception ne devrait pas apparaître dans le monde des PC avant six mois voire un an. Cette puce intègre en effet 4 Mo de mémoire cache, ce qui lui permet d'accéder très vite aux informations utilisées le plus souvent. Couplé aux 32 Mo de mémoire « Direct Rambus DRAM » (la mémoire principale du système, basée sur une technologie dernier cri très rapide), il y a de quoi combler tous les créateurs de jeux. Grâce à cette architecture, ce sont eux qui partageront la mémoire selon leurs besoins entre les graphismes et les autres données du jeu.

Côté chiffres, Sony annonce une capacité de 55 millions de polygones à l'écran avec un nombre raisonnable d'effets spéciaux. Quand tous ces effets sont utilisés, le nombre de polygones affi-

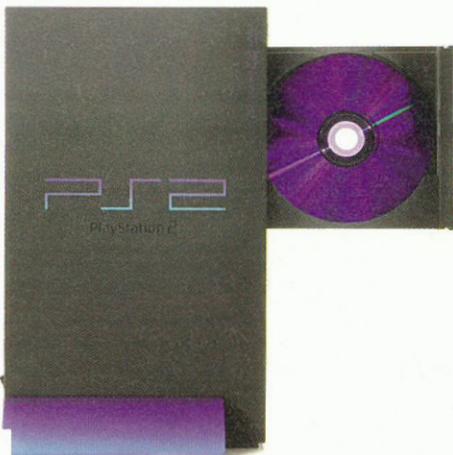
chables tombe à un peu moins de 20 millions. Largement de quoi s'amuser, quand on sait que la Dreamcast plafonne à 4 millions et que les tout derniers processeurs graphiques pour PC comme le GeForce256 de la société américaine Nvidia sont, pour le moment, capables de gérer 15 millions de polygones maximum (et encore, sans tous les effets). Mais vu la vitesse d'évolution du marché des PC, la PlayStation 2 risque d'être dépassée de ce côté quand elle sortira. De plus, personne n'a pu vérifier les chiffres de Sony pour le moment...

## Le double effet Sony

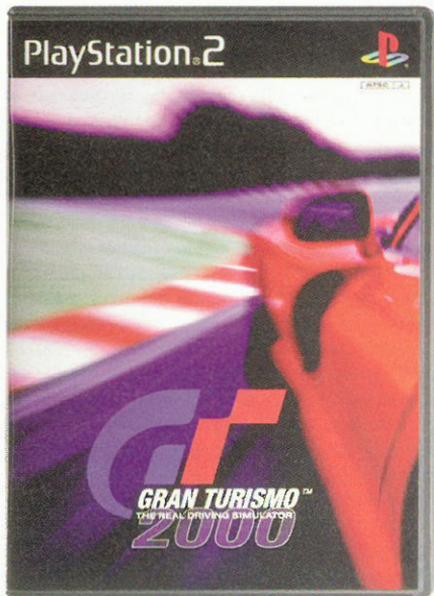
Le constructeur japonais donne une leçon fabuleuse à ses concurrents en intégrant dans sa nouvelle machine une compatibilité totale avec les jeux et périphériques de sa grande sœur. Une première rendue possible par l'évolution des technologies et une volonté de la part de Sony de fidéliser ses clients. Après tout, vous ne jetez pas vos CD quand vous changez de platine laser ! Les ingénieurs de Sony (avec l'aide de LSI Logic) ont, en plus, réussi ce tour de force d'une manière superbe : ils ont conçu un pro-

cesseur spécial (IOP I/O) qui intègre en fait tout le cœur d'une PlayStation normale (amélioré pour l'occasion), chargé de gérer en plus toutes les fonctions d'entrée/sortie de la PlayStation 2. Les manettes, les prises USB et iLink (aussi appelée FireWire) sont ainsi prises en charge par cette puce.

Nos oreilles seront soignées par le SPU2, un processeur sonore capable de gérer 48 voix en hardware avec 2 Mo de mémoire pour stocker ses échantillons sonores (soit quatre fois plus que les



Comme pour les DVD traditionnels, les jeux auront le même style d'écrit. Notez le CD... à couche bleue, et non plus noire !



512 Ko de la PlayStation). Les amateurs de DVD seront ravis d'apprendre que les formats audio Dolby Digital et DTS sont supportés.

## Une place à prendre

Inutile de paniquer devant l'absence de modem, vu le nombre de prises disponibles (voir fiche technique), Sony peut transformer complètement son nouveau bébé pour en faire le cœur de votre salon et suivre les dernières technologies (modem câble). Jeux, Internet, lecture de films

DVD et même, à terme, écoute de musique digitale (dérivée du MP3) et affichage de films télé-chargés par Internet lui sont accessibles. Même son look est étudié pour lui permettre de prendre place sans complexe à côté de la TV, verticalement s'il le faut. Une telle machine remplacerait ainsi avantageusement un PC dans de nombreux foyers. Equipée d'un clavier, d'une souris et d'un disque dur au format PCMCIA, elle pourrait devenir la première plate-forme multimédia polyvalente, là où la 3DO et le CDI de Philips ont lamentablement échoué. Un statut en or que vise également Sega avec sa Dreamcast, qui risque d'avoir un peu de mal à résister à la déferlante PlayStation 2...

## Comparatif

	PlayStation 2	Dreamcast	Nintendo 64	PlayStation
<b>Processeur (CPU)</b>	Emotion Engine (Sony - Toshiba) 295 MHz	Hitachi SH-4 200 MHz	MIPS 64 bits 94 MHz	MIPS 32 bits 34 MHz
<b>Puissance CPU</b>	500 MIPS*	360 MIPS*	125 MIPS*	30 MIPS*
<b>Mémoire</b>	32 Mo de RDRAM +2 Mo son +4 Mo cache vidéo +2 Mo processeur IOP	16 Mo de RAM +2 Mo son +8 Mo vidéo	4 Mo au total	2 Mo de RAM +1 Mo vidéo +512 Ko son
<b>Puissance graphique</b>	Entre 20 et 55 millions de polygones/seconde	4 millions de polygones/seconde	1 million de polygones/seconde	360 000 polygones/seconde
<b>Nombre de voix sonores</b>	48 + logiciel	64	Non limitées**	24
<b>Système de stockage/vitesse</b>	CD-Rom / DVD (de 4,7 Go à 8,5 Go)	GD-Rom (1 Go, 12X)	Cartouche / nc	CD-Rom (660 Mo, 2X)
<b>Modem</b>	A venir	33,6 Kbps (upgradable)	non	non

\* : MIPS = millions d'instructions par seconde

\*\* : chaque voix utilise 1% de la puissance du CPU

# Les jeux en développement

Fidèle à sa politique depuis le lancement de la PlayStation, Sony récidive avec sa nouvelle future console de rêve : les jeux seront disponibles en grand nombre, si tout va bien, dès le lancement de la PS 2, le 4 mars 2000 ! Voici un - faible - échantillon de chaque titre actuellement en cours de développement, histoire de patienter en beauté.

## A Train 6

DÉVELOPPEUR : **ARTDINK**

GENRE : **SIMULATION**



Voici donc la nouvelle mouture de ce Sim City version chemins de fer, dans laquelle vous démarrez petit cheminot et finissez grand patron, riche et adulé. Une 3D remise à jour pour la version PS2, pour un titre qui ne devrait toutefois pas sortir en Europe.

## Billards Master 2

DÉVELOPPEUR : **ASK**

GENRE : **BILLARD**

Incroyable ce que cette image a pu susciter comme enthousiasme au sein de la rédaction !



Un coin de billard plus vrai que nature, des boules d'une beauté rare et des textures à couper le souffle. Tenons-nous enfin le jeu de billard ultime sur console ?

## Oni Musha

DÉVELOPPEUR : **CAPCOM**

GENRE : **A DÉCIDER**

Terminé à 50% sur PlayStation, puis reporté sur PS2, Oni Musha était, à la base, prévu pour être un Resident Evil-like se déroulant au temps des



Samuraï. Aujourd'hui, rien n'est moins sûr, puisque le genre n'a pas encore été défini. Une belle surprise à l'horizon ?

## Drum Mania

DÉVELOPPEUR : KONAMI

GENRE : MUSIQUE



Konami continue sur sa lancée des jeux musicaux à base d'instruments réels. Cette fois-ci, il s'agit de batterie ! Plus que jamais, il faudra avoir un rythme d'enfer pour pouvoir espérer faire un bœuf à la Kandy. Un jeu d'ambiance qui semble pourtant négliger la qualité graphique, même sur PS2.

## L'Arc-en-Ciel

DÉVELOPPEUR : SONY MUSIC

GENRE : MUSIQUE



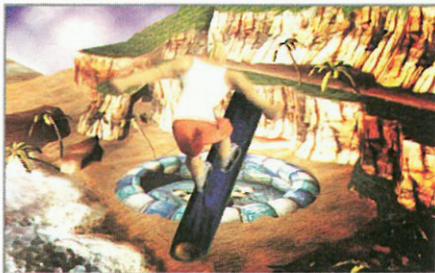
On ne sait encore rien de ce qui pourrait être un karaoké plus vrai que nature, dont la musique a certainement un rapport avec ces quatre jeunes dans le vent made in Tokyo (cf photo). A suivre.

## Sky Surfer

DÉVELOPPEUR : IDEA FACTORY / CONSPIRACY

GENRE : SPORT

Une simulation de surf aérien, voilà qui est une

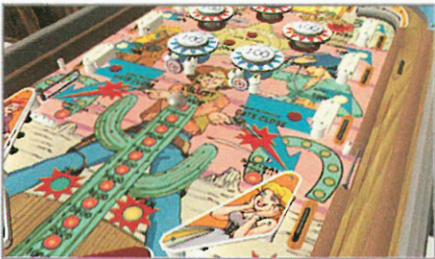


première ! Les développeurs sont d'illustres inconnus, mais au vu de l'unique image reçue, cela semble bien parti graphiquement. Il ne reste plus qu'à le découvrir !

## American Arcade

DÉVELOPPEUR : ASTROLL

GENRE : FLIPPER ETC.



Mis à part un jeu dont le titre ne fleure rien de bon (Cocktail Harmony), Astroll n'a, à ma connaissance, rien développé d'autre sur console. Quelque part, ce n'est pas plus mal. Avec ce premier vrai titre, il espère peut-être se faire connaître un peu mieux du grand public.

## Street Fighter EX 3

DÉVELOPPEUR : CAPCOM

GENRE : COMBAT 3D



La série des Street Fighter continue de plus belle sur PlayStation 2 ! Qui aurait pu oser croire le contraire ? Les textures se sont affinées (normal) et les héros sont toujours aussi impatients d'en découdre. Un Street Fighter, quoi.

## Shangai 5

DÉVELOPPEUR : SUNSOFT

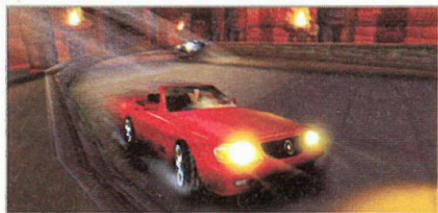
GENRE : MAHJONG

Rien de particulier à signaler sur ce Mahjong sorti d'outre-tombe. Le principe reste le même, et tout comme les débuts japonais de la PlayStation, il faudra s'attendre à voir débouler un maximum de jeux de la sorte sur PS2. Au début, du moins.

## Roadsters Trophy 2000

DÉVELOPPEUR : TITUS

GENRE : COURSE



Alors que les versions PlayStation et Nintendo 64 de Roadsters ne sont toujours pas sorties en Europe, Titus pense déjà à l'adapter sur PlayStation 2. Il sera curieux de voir comment l'éditeur français s'en est sorti avec le nouveau hardware.

## AI Igo 2001 / AI Shogi 2001

DÉVELOPPEUR : i4 CORPORATION

GENRE : JEUX DE PLATEAUX

Amateurs de prise de crâne, bonjour ! N'espérez surtout pas voir des effets démentiels sur ces titres types « neuronaux » ! Jeu de Go, Mahjong etc., i4 Corp. nous pond tous les produits du genre !

## Wild Wild Racing

DÉVELOPPEUR : RAGE GAMES /

IMAGINEER

GENRE : COURSE



Même si ce jeu de rallye ne semble pas très avancé, il n'en demeure pas moins assez réussi. Du moins sur l'unique image en notre possession.

## Kessen

DÉVELOPPEUR : KOEI

GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL



Kessen fut certainement l'un des jeux les impressionnants, techniquement parlant, proposés au Tokyo Game Show. Des cavaliers au nombre de 80 (on parle de 200 pour la version déf !) dévalant une colline dans un grand fracas. Cela restera toutefois du Koei, à savoir de la stratégie pure et dure !

## Go By Train !

DÉVELOPPEUR : TAITO

GENRE : SIMULATION

Et une autre simulation de train, une ! Vous incarnez là aussi un cheminot de base et devez, au fil des étapes, progresser, pour parvenir à construire un véritable empire.

## XFire

DÉVELOPPEUR : SQUARE

GENRE : ACTION-TIR

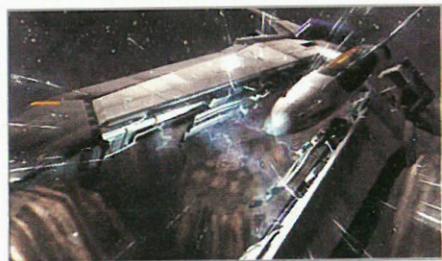


Square se lance dans l'action pure et dure ! Dans ce jeu aux accents de guerre des gangs, vous allez devoir survivre dans un monde hostile et glauque. Armes à gogo, baston à tout va, il va y avoir de l'action c'est une certitude, d'autant que l'on pourra se défouler jusqu'à 4 en même temps.

## Gradius III et IV

DÉVELOPPEUR : KONAMI

GENRE : SHOOT'EM UP



Les jeux de tirs revivent ! Ces shoots mythiques (sur NEC), Konami les fait renaître sur la PS 2. On s'attend bien sûr à du très grand spectacle, comme l'éditeur nippon sait en proposer. Préparez les doigts !

## 1 on 1 Government

DÉVELOPPEUR : JORUDAN

GENRE : BASKET ?

Ça ressemble à du basket-ball, ça en a le goût, mais un mot dans le titre me laisse penser que ça pourrait bien renfermer autre chose ! Jusqu'à

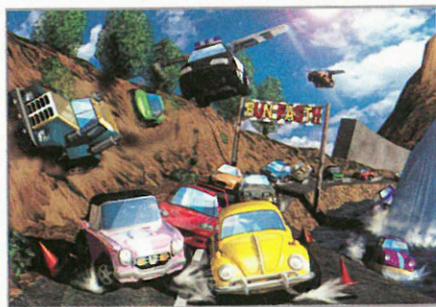


preuve du contraire, on va se contenter de regarder l'image reçue.

## Choro Q HG

DÉVELOPPEUR : TAKARA

GENRE : COURSE



Les mini-caisses complètement délirantes sont de nouveau de la partie sur PS2. Une réactualisation qu'on attend plus belle et plus aboutie. Le gameplay aura-t-il également évolué ? Cela reste encore à démontrer.

## Fly High

DÉVELOPPEUR : GUST

GENRE : COURSE DE VAISSEAUX

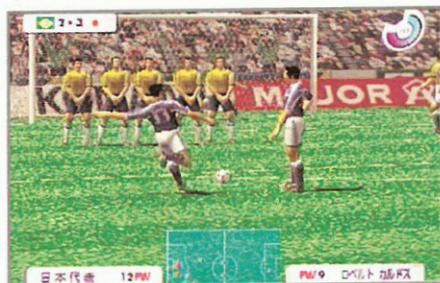
Fly High pourrait bien être une course type WipEout, si l'on se réfère au visuel ci-contre. Aucune info n'a filtré, nous ne nous avancerons donc pas trop pour le moment.



## World Soccer 2000

DÉVELOPPEUR : KONAMI

GENRE : FOOTBALL

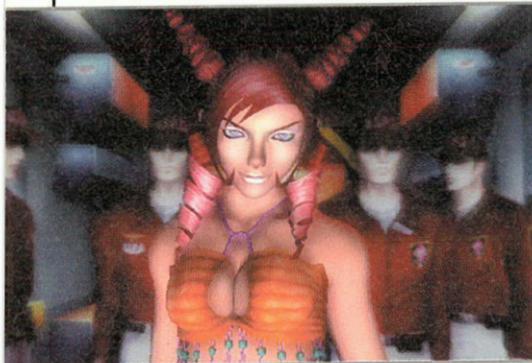


Une adaptation de ISS Pro Evolution (Winning Eleven 4 en japonais) sur PlayStation 2, on en rêvait ! Même si le résultat est pour l'instant assez mitigé, le développement n'en étant qu'à ses balbutiements, il demeure intéressant de savoir ce qu'un jeu de foot pourrait donner sur une console de ce calibre.

## The Bouncer

DÉVELOPPEUR : SQUARE /  
DREAM FACTORY

GENRE : PLAYING ACTION MOVIE (SIC)



Avec Dark Cloud, The Bouncer était l'autre jeu-phare du salon. Un mélange de scènes en 3D dignes de cinématiques avec de l'action, des passages à la Matrix, des effets techniques éblouissants, c'est le cocktail détonant que proposait les créateurs des Tobal et de Ergheiz. Certainement la première bombe sur PS 2 ! On en reparlera.

## Lakemasters EX

DÉVELOPPEUR : 2000 DAZZ

GENRE : JEU DE PÊCHE

Bientôt, il ne manquera plus que les sensations physiques pour vraiment s'immerger dans les jeux de ce type. La PlayStation 2 est capable d'effets de rendu d'eau incroyables, et les programmeurs de chez 2000 DaZZ s'en sont aperçus ! Plouf !

## UNISON

DÉVELOPPEUR : TECMO

GENRE : DANSE-MUSIQUE



Dans la vague des jeux musicaux, Tecmo veut lui aussi mettre de l'ambiance dans les foyers. Le jeu s'annonce d'ores et déjà assez décalé et va encore faire suer les rédacteurs de Joypad ! Les Spice-Girls sont de retour sur scène !

## Armored Core 2

DÉVELOPPEUR : FROM SOFTWARE

GENRE : ACTION-TIR



Encore une suite pour un jeu de combat-tir en 3D qui, espérons-le, rattrapera quelque peu la

version n°1 parue il y a maintenant plus d'un an sur PlayStation. Gageons que le jeu saura habilement tirer parti des avantages techniques qu'offre la PS2.

## Den-Sen

DÉVELOPPEUR : SONY COMPUTER

GENRE : ACTION



Incarner une charmante demoiselle passant sa vie suspendue à un câble électrique, voici à quoi vous convie le délirant Den-Sen. Mélange d'action/réflexion, ce petit jeu assez dynamique et résolument débile devrait en tout cas attirer les amateurs de japonaiserie.

## Baki the Grappler

DÉVELOPPEUR : TOMY COMPANY

GENRE : CATCH



Une console nipponne sans jeu de catch, ce n'est pas possible. Voici donc le tout premier à faire son apparition et il est signé Tomy. Le rendu graphique se veut lui aussi plus réaliste, de même que la motion capture, certainement retravaillée à fond.

## Eternal Ring

DÉVELOPPEUR : FROM SOFTWARE

GENRE : RPG

Après les deux King's Field sur PS1, From



Software propose Eternal Ring, qui semble se dérouler lui aussi dans l'univers glauque de donjons moyenâgeux. Une sorte de Quake-like version héroïc-fantasy qui pourrait bien en surprendre quelques-uns.

## IQ Remix

DÉVELOPPEUR : SONY COMPUTER

GENRE : PUZZLE



Jeu de réflexion à succès au Japon, IQ a l'honneur de se voir remixer sur PlayStation 2. Pourtant, outre le lifting graphique, ne vous attendez pas à de réelles améliorations de gameplay. Passer votre temps à faire exploser des blocs verdâtres, tel sera votre destin.

## Fantavision

DÉVELOPPEUR : SONY COMPUTER

GENRE : ACTION

Rien n'était présenté sur ce jeu, dont la seule photo entraperçue semble montrer un simulateur de feu d'artifice ! On vous en dira un peu plus lorsque nous aurons d'autres précisions.

## Tekken TAG Tournament

DÉVELOPPEUR : NAMCO  
GENRE : COMBAT 3D



Déjà sorti en arcade, Tekken Tag Tournament offre sur PS2 toute une variété d'effets visuels assez impressionnants comme les textures des rochers, de l'herbe ou encore des visages, de plus en plus réalistes. Mis à part cela, ça reste du combat à la Tekken.

## Gran Turismo 2000

DÉVELOPPEUR : POLYPHONY/ SONY  
COMPUTER  
GENRE : COURSE



Soyez conscients d'une chose : Gran Turismo 2000 n'en est encore qu'aux balbutiements de son développement. Néanmoins, la simulation phare de Sony en met déjà plein la vue avec des effets graphiques saisissants et une modélisation quasi parfaite des véhicules. Alors, nous croirez-vous si nous vous parlons de titre prometteur ?

## The King and I

DÉVELOPPEUR : SONY COMPUTER  
GENRE : RPG



Transposé dans un univers mignon, presque manga, The King and I se veut être un jeu de rôles à contre-courant des productions habituelles. Est-il destiné avant tout aux plus jeunes ? Peut-être s'agit-il de l'adaptation du film/dessin animé ?

## New Ridge Racer

DÉVELOPPEUR : NAMCO  
GENRE : COURSE



Que dire sur Ridge Racer, sinon que le style demeurera certainement le même dans la mouture PS2, que les dérapages seront super exagérés et que Namco possède un grand savoir-faire dans le domaine, pour nous procurer encore des sensations extrêmes.

## Koshien 2000

DÉVELOPPEUR : MAGICAL COMPANY  
GENRE : BASE-BALL

Difficile de se faire une idée sur un jeu de sport avec, pour unique élément, une photo d'écran...

du logo ! En tout cas, il est en préparation et on vous en reparle dès que l'on a de nouveaux éléments.

## Splash Dive

DÉVELOPPEUR : SONY COMPUTER

GENRE : ACTION



Nos amis les dauphins viennent nous rendre visite sur PS2. Avons-nous là un jeu où il faudra trouver des trésors enfouis, ou bien allons-nous réellement incarner un de ces sublimes mammifères ? Un Ecco PS2 ?

## Popolocrois III

DÉVELOPPEUR : SONY COMPUTER

GENRE : RPG



Avec des graphismes tout en rondeur et son aventure à l'eau de rose, Popolocrois III est un RPG tout mignon, limite gnagnan. Rappelons qu'au Japon, ses prédécesseurs avaient surtout cartonné auprès du public féminin. Ce troisième opus rééditera-t-il cette performance ? Très probablement.

## F-1

DÉVELOPPEUR : VIDEO SYSTEM

GENRE : COURSE F1

Le premier jeu de Formule 1 officiellement présenté possède la licence FIA, ce qui est



plutôt de bonne augure. Après les F1 GP sur Super Nintendo, Video System reprend du service. Pour le meilleur ?

## Dark Cloud

DÉVELOPPEUR : SONY COMPUTER

GENRE : RPG (GEO-RAMA)



Sans esbroufe, Dark Cloud a rapidement émergé comme le jeu le plus novateur et poétique présenté sur PlayStation 2. Ici, votre quête vous amènera à créer de vos propres mains de nombreux univers riches et variés, avant d'y évoluer. Un titre à la beauté enchanteresse et qui devrait vous plonger dans une aventure aussi féérique que passionnante.

## ProGolfer

DÉVELOPPEUR : MAGICAL COMPANY

GENRE : GOLF

Inconnu au bataillon, Magical Company propose d'emblée trois jeux de « sport » sur PS2. Après la pêche (Catch Bass Club2) et le base-ball, voici donc le golf. Impossible de savoir pour le moment ce que donneront ces trois produits.

# Les développeurs et

Voici la liste officielle - certainement non exhaustive - des développeurs qui envisagent de produire des jeux sur PlayStation 2. Pour des raisons de place, nous ne citerons ici que les plus connus d'entre eux avec, le cas échéant, un ou plusieurs noms de leurs futurs titres, tout en sachant qu'ils ne sont, pour la plupart, pas définitifs.

Editeur	Jeux	Genre
Artdink	A-Train 6	Simulation
Ascii corp.	Panic Surfing	Sport/action
Asmik Ace	Sidewinder Max	3D flight-shooting
Bandai	Mobile Suit Gundam	Action 3D
Capcom	Oni Musha Street Fighter Ex3	A décider Combat
Electronic Art/Square	X-Fire	Action-tir
Enix corp.	BBD 2000 Bust a move 3 Exotica Fighting QTs Star Ocean 3	Simulation Danse Action-RPG TV game RPG
From Software	Armored Core 2 Eternal Ring	Action RPG
Genki	Jade Cocoon 2	RPG
Hudson Soft	Bloody Roar 3 Bomberman 2001	Combat 3D Action
Idea Factory	Sky Surfer	Sport
Imagineer	Wild Wild Racing	Course
Jorudan	I on I government	Action
Koei	Kessen	Simu. temps réel
Konami	Drum Mania Gradius 3 et 4 ISS 2000	Musique Tir Football
Namco	500 GP New Ridge Racer Tekken Tag Tournament	Course moto Course arcade Combat 3D
Riverhillsoft	World Neverland 3	RPG
Sony Computer	The king and I Dark Cloud Den-Sen	RPG RPG (geo-rama) Action

LES JAPONAIS  
SQUARE ENIX

# les premiers jeux

LES JAPONAIS

Sony Computer	Fantavision GT 2000 IQ Remix Popolocrois III Splash Dive	Action Course Puzzle RPG Action
Sony Music	L'arc-en-ciel Tenchu 2	Musique Action
Spike	WRC	Rallye
Squaresoft	The Bouncer	Action-film
Sunrise	Panzer G-Breaker	Simulation
Taito	Go by train !	Simulation
Takara	Choro Q HG	Course
Tecmo	Ninja Gaiden UNISON	Action Action
Titus Japon	Roadsters 2000 Robocop	Course Action
UEP Systems	New Cool Boarders	Snowboard
Video System	FI	Course FI
VR-I Japon	3D Real Drive	Simu conduite
Xing	Fighting Illusion KI	Combat

LES Américains

7 studios  
Acclaim  
Activision  
Agetec  
American Softworks  
Atlus USA  
Bungie  
Capcom  
Cerny Games  
Crave  
Entertainment Digital Anvil  
DreamWorks Interactive  
Eidos  
Electronic Arts  
Fox Interactive  
GT Interactive  
Hasbro  
Infogrames  
Insomniac Games  
Interplay

Konami of America  
LucasArts  
Midway  
Mindscape  
Namco Hometek  
Naughty Dog  
Neversoft  
Oddworld  
Inhabitants  
Red Storm  
Shiny  
Sierra on line  
Sunsoft  
Take 2 Interactive  
The 3DO Company  
THQ  
Titus Software  
Ubi Soft  
Universal  
Interactive Studios  
Working Designs

LES EUROPÉENS (studios et filiales)

3DO Europe  
Acclaim  
Activision UK  
Argonaut Software  
Codemasters  
Core Design  
Disney Interactive  
Eden Studios  
Eidos  
Electronic Arts  
Eurocom  
GT Interactive  
Hasbro  
Infogrames  
Kalisto  
Konami of Europe  
Lego Media  
Lionhead Studios  
Rage Software  
Reflections  
Revolution Software  
Square Europe  
Take 2 Interactive  
Ubi Soft  
Virgin Interactive Europe



# Paroles de créateurs

La PlayStation 2 a réussi, de la plus belle des manières, son baptême du feu. De simples démos techniques, des entrailles de la bête ont surgi les premières ébauches de jeux. Des titres pour la plupart déjà particulièrement attirants. Mais n'oublions pas que, derrière ces créations, se dissimulent toujours des hommes dont le métier et la passion est de nous faire rêver (et jouer !). La présentation de la PlayStation 2 est, pour nous, l'occasion de vous faire découvrir la vision de ces développeurs amenés à devenir les véritables artistes du XXI<sup>e</sup> siècle.

## Ken Kutaragi (président de Sony Computer Entertainment)

A l'occasion de l'annonce de la PlayStation 2, je ne peux vous cacher mon enthousiasme. Comprenez-moi, présenter une nouvelle PlayStation n'arrive qu'une fois tous les cinq ans ; ce qui explique mon excitation.

L'heure est venue de se réjouir. Mais, avant tout, je pense que le moment est également venu de voir réaliser tous les espoirs en matière de jeu vidéo.

« Computer Entertainment » est un terme qui fait désormais partie de notre vie. Et je suis persuadé que c'est un mot qui va enfin prendre tout son sens. De plus, n'oubliez pas que le « Computer Entertainment » que nous souhaitons réaliser avec la PlayStation 2 sera une fusion du cinéma, de la musique et des jeux. Ainsi, par exemple : dans Final Fantasy VIII, il y a des parties de jeu et des parties de film. Sur la PlayStation 2, cela n'a plus aucun sens. Chercher à trouver où se situe le film, la musique et le jeu dans le soft



relèvera du non-sens. Essayez d'y penser un instant. Que ce soit dans les films, la musique ou les jeux, il n'y a pas de changement dans le divertissement car, quelle que soit la forme que cela prend, cela relève du loisir. La PlayStation 2, par ses seules capacités immenses, dépassera toutes les formes de divertissement. Essayons d'éclaircir ce point. Imaginez Resident Evil 5. Si vous allez le voir au cinéma, vous verrez un Resident Evil 5 réalisé pour un public avec une optique hollywoodienne. Alors que si vous vous amusez à la maison sur console, Resident Evil 5 devient un jeu. Resident Evil 5 sera alors aussi jouable

en réseau. Franchement, selon la forme sous laquelle vous l'utiliserez, n'y a-t-il pas une différence de qualité de divertissement ? Et si tout est fait de manière digitale, il devient possible de s'amuser sous n'importe quelle forme. C'est ce que représente la PlayStation 2

et ce que nous souhaitons créer en termes de « Computer Entertainment ». La PlayStation actuelle s'est vendue à plus de 60 millions d'exemplaires, dépassant les différences d'âge, de sexe et de culture. Je pense que même ceux qui ne s'intéressaient pas spécialement

aux jeux vidéo m'ont fait l'honneur d'acheter notre console. La PlayStation 2 lit les DVD Vidéo et les premiers CD-Rom PlayStation, je souhaite sincèrement que vous me fassiez l'honneur de prendre du plaisir avec le « Computer Entertainment » que j'ai pensé.

## Chris Deering

(président de Sony Computer Entertainment Europe)

L'accueil réservé à la PlayStation 2 m'a beaucoup touché. Le public a immédiatement ressenti la puissance de notre machine, mais surtout les possibilités inédites que nous allons offrir grâce au DVD, puis, par la suite, grâce aux connexions Internet. Très sincèrement, nous souhaitons que le jeu vidéo prenne de l'ampleur et se développe en tant qu'art à part entière. Rassurez-vous, nous tiendrons à la fois nos

promesses de qualité et nos échéances de lancement. A ce sujet, je suis persuadé que, parmi les titres présentés aujourd'hui, c'est The Bouncer (Square) qui aura le plus d'impact en Europe, tandis que Dark Cloud (Sony), avec son concept novateur et son univers poétique, me semble particulièrement bien adapté au marché nippon. Les capacités de la PlayStation 2 sont immenses, à nous de les exploiter et de vous émerveiller.



## Tom Yoshikai

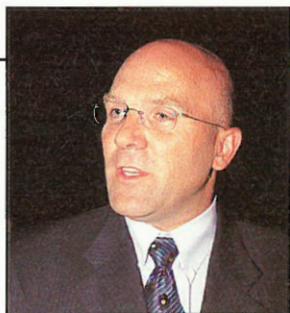
(Président de Square Europe)

Pour le moment, Square ne propose sur PlayStation 2 que The Bouncer, mais il s'agit déjà de l'un des jeux les plus remarquables du salon ! Et nos autres titres en préparation marqueront encore une nouvelle étape. En tout cas, il paraît évident que Sony vient de nous donner la possibilité de faire, enfin, s'unir définitivement cinéma et jeu vidéo. Ainsi, même si, dans un futur

immédiat, je reste persuadé que tous les éditeurs ne pourront pas tirer le maximum des capacités de la PlayStation 2, cette console fascinera tellement les développeurs et les joueurs qu'elle ne pourra donner naissance qu'à des titres exceptionnels. Bien évidemment, comme sur la PlayStation actuelle, Square aura un rôle déterminant sur cette nouvelle superbe console.

## Bruno Bonnell

(président d'Infogrames)



Incontestablement, le public a été séduit par la PlayStation 2. Tout d'abord par son design noble qui donne envie de la posséder, ne serait ce que pour sa beauté. Ensuite, la qualité des titres présentés émerveille déjà, même s'il ne s'agit que de jeux de première génération. Sony a mis la barre très haute et je pense que cette machine sera la première console à dépasser les 100 millions de ventes dans le monde. Reste à voir combien de temps cela

prendra. Pour Infogrames, nous comptons publier des titres tels que *Alone in the Dark* et un jeu de football avec Ronaldo, dès le lancement européen. D'autres suivront, bien évidemment. En tout cas, mon sentiment reste qu'une fois de plus, Sony a montré la voie. Le jeu vidéo est le média du XXI<sup>e</sup> siècle, tout comme l'a été le cinéma au XX<sup>e</sup> siècle. L'intégration de la lecture des DVD Vidéo est, à ce sujet, aussi intéressante que révélatrice.

## Uchiyama San

(vice-président exécutif de Polyphony Digital)



La particularité de la PlayStation 2 vient de son extraordinaire équilibre. Ses capacités graphiques et d'animation lui permettent de produire des jeux qui excellent dans ces domaines. Pour Polyphony Digital, notre thème est de transformer une technologie brute en sensations ludiques et ce n'est pas l'apparition du DVD qui nous fera sombrer dans la facilité. Plus de place mémoire signifie pour nous la possibilité de proposer un contenu supérieur

en quantité et surtout en qualité. Nous voudrions trouver des concepts amusants et faire des jeux qui traduisent ces propos. Comme la PlayStation 2 n'est qu'une machine qui ne peut donner lieu qu'à des expériences amusantes sans se soucier de l'âge et du sexe, j'espère qu'à partir de maintenant vous attendrez avec impatience la sortie de la console. Je crois que même ceux qui n'ont jamais touché une console deviendront accros à la PlayStation 2.

## Kô Shibusawa

(producteur chez Koei)

Grâce à ses capacités réellement révolutionnaires, nous allons imaginer puis créer de nouveaux types de divertissements. C'est pourquoi, nous avons décidé très vite de participer à l'aventure PlayStation 2. Kessen est un nouveau type de jeu de stratégie en temps réel qui met l'accent sur les batailles et qui,

contrairement à Nobunaga Ambition (un jeu de simulation historique avec des chiffres), permet de s'amuser en proposant de l'émotion, des sensations de batailles regroupées et de vivre un scénario humainement intense. Ce n'est pas le seul titre de Koei actuellement en développement, soyez patients.



## Yôichi Haraguchi

(chargé de direction chez Namco)

La PlayStation 2 est une machine dont on perçoit immédiatement la puissance. Nous avons d'ores et déjà mis nos meilleures équipes de développement à l'œuvre et nous allons énormément nous concentrer sur cette console. Ainsi, en plus d'utiliser les séries Tekken et Ridge Racer, qui constituent le cœur de notre catalogue, nous allons aussi nous lancer dans la bataille avec de nouvelles armes, des titres novateurs et

inédits. Nous pensons, par exemple, à de nouveaux projets pour l'arcade utilisant une puce à base de PlayStation 2. La partie développement, qui donne tout pour faire des jeux amusants, et la partie vente, qui souhaite diffuser l'amusement made in Namco au plus grand nombre, se rassembleront sans conflit d'intérêt. Je pense que c'est ça la position PlayStation 2 : amener l'industrie du jeu vidéo à maturité !

## Okamoto San

**(producteur en chef chez Capcom)**



Les exceptionnelles qualités graphiques et les innovations gigantesques de la PlayStation 2 m'ont charmé... et j'attends beaucoup de l'Internet. Chez Capcom, nous allons mettre en place une nouvelle série de jeux qui utiliseront les capacités de communication de cette console. A la manière de Resident Evil, au temps de la PlayStation, je souhaite

vivement que cette production devienne notre nouvelle série phare. Mais, bien évidemment, il y aura aussi des jeux de séries existantes. Nous sommes en train de tout planifier. Nous pensons sortir environ cinq titres, au cours de la première année, mais j'espère personnellement que nous serons capables d'en sortir une dizaine.



## Kitauze San

**(chef de la section développement chez Konami)**

Pour la première fois, une console permet une compatibilité descendante. Même si on attend beaucoup des titres PlayStation 2, cette compatibilité fait de cette console une machine centrale. Nous avons l'intention de mettre sur PlayStation 2

quasiment 100 % des jeux que nous préparons sur la PlayStation actuelle. Je peux vous assurer que nous continuerons notre politique de développement ambitieuse et que nous ferons des efforts pour faire des jeux amusants et variés.

# Tsuyumi Toyoda

(Responsable du département promotion de Namco)

Bien que certains nous le reprochent, nous n'avons pas trahi Sony, en développant Soul Calibur sur Dreamcast. Il s'agit là d'un unique jeu et nous pensons, a priori, en rester là pour nous concentrer à 100 % sur la PlayStation 2. Pour vous révéler le fond de notre pensée, il s'agit pour Namco de porter à bout de bras cette console, comme

nous l'avions fait avec la PlayStation actuelle. Ainsi, je ne vous cacherai pas que de très nombreux projets sont en développement. Pour ce qui est de nos titres de lancement, nous songeons, si c'est réalisable, à sortir en même temps nos nouveaux Ridge Racer et Tekken. Quant à GP 500, il suivra peu de temps après.



# Shoji Yamamoto

(vice-président exécutif de Sugar and Rockets)

Le charme de la PlayStation 2 émane évidemment de son écrasante puissance de calcul et des capacités graphiques qui en découlent. Les joueurs apprécieront le Graphic Synthesizer qui permet de mettre en mémoire des effets en temps réel, ainsi que l'Emotion Engine obtenue grâce à un calcul très rapide des algorithmes. Les deux combinés permettent d'atteindre une qualité d'affichage explosive. Je pense que c'est complètement différent de tous les jeux et films que nous avons vus jusqu'à présent. Nous assistons à la naissance

de nouvelles sensations. En outre, l'USB offre plus de possibilité de divertissement que vous ne pouvez l'imaginer. Nous pouvons désormais planifier les choses que nous n'avons jamais pu expérimenter en arcade ou sur PC. Tout comme la PlayStation à son époque, la PlayStation 2 et ses capacités apportent un grand nombre d'innovations dans le monde du jeu vidéo. En tant que producteur, j'en attends beaucoup. Lorsque je pense à la PlayStation 2, les idées fourmillent. Il ne faut pas craindre sa puissance.

# Consoles nouvelle ton univers impitoyable

Sega, Sony, Nintendo. Les trois géants du jeu vidéo continuent leur lutte de plus belle. Sur un marché de plus en plus étendu, chacun pourrait bien tirer son épingle... du jeu. Le match des Titans, annoncé à maintes reprises, est lancé !



La Dreamcast a déjà fait son trou aux Etats-Unis... en une semaine !

Depuis le mois de novembre 98 et le lancement de la Dreamcast au Japon, tous les éditeurs semblent s'orienter plus ou moins activement vers les plateformes de jeu 128 bits. Ainsi, après le cuisant échec de la Saturn, Sega a choisi de dégainer en premier. Quoiqu'il advienne, le constructeur aura au moins eu l'honneur d'initier le mouvement et d'apporter un peu d'espoir à ceux qui commençaient à trouver le temps long sur PlayStation. Malheureusement (pour Sega !), Sony ne comptait bien évidemment pas laisser s'échapper son rival. S'endormir tranquillement sur ses lauriers reste toujours le plus redoutable faux pas possible. Après quelques annonces fracassantes (en mars dernier principalement), le géant dévoile enfin sa vision du jeu vidéo pour le 21<sup>e</sup> siècle. La PlayStation 2 est née et il n'y aura plus qu'à attendre sagement le 4 mars 2000 pour pouvoir caresser enfin le rêve du bout de son Dual Shock 2 ! Dans l'histoire, Sega en a pris un coup, c'est certain. Imaginez un peu... Alors que vous lancez votre console sur les territoires américains et européens, votre concurrent vous vole la vedette. Ennuyeux pour la santé de Sega ? Hum, et bien, peut-être pas tant que cela, en tout cas pas à courte échéance. En effet, à l'heure où nous écrivons ces lignes, la Dreamcast a déjà conquis plus de 400 000 foyers américains et ce en moins d'une semaine de vente. Un record, tout simplement ! En outre, lors du Tokyo Game Show, des titres tels que l'inénarrable Shen Mue ou le très énigmatique D2 ont fait très forte impression, sans parler des Virtua Striker 3 et autre Eternal Arcadia. Ainsi, malgré sa différence de puissance face à la PlayStation 2,

# génération



Sega ne semble toutefois pas décidé à baisser les bras, pas si tôt en tout cas. De ce côté, Sony peut donc s'attendre à une lutte des plus acharnées.

## Nintendo attendrait-il son heure ?

Comme à l'accoutumé, Nintendo reste en effet en retrait pour l'instant. Ainsi, en-dehors de l'annonce faite au dernier E3, rien de sérieux n'a encore filtré concernant le mystérieux projet Dolphin. Le nom est agréable, les performances affichées visiblement impressionnantes (jeux sur DVD, processeur graphique aux capacités identiques à la Play2) mais, contrairement à ses camarades de jeu, Nintendo n'a encore rien montré de concret. Alors, même si on peut compter sur Shigeru Miyamoto, le père de Mario et Zelda, pour nous mijoter de belles surprises, la prudence est donc de mise à l'heure actuelle. En espérant que Nintendo ne réitère par son erreur de la Nintendo 64, car partir trop tard à chaque génération de console finirait par devenir ennuyeux. Vous savez, suivre à la lettre les préceptes de La Fontaine n'est peut-être par la meilleure des attitudes dans une industrie aussi concurrentielle ! Ainsi, sur les trois combattants, même si seuls deux d'entre eux ont pour le moment abattu leurs premières cartes (à savoir Sega et Sony), un seul s'est vraiment investi dans la bataille. Il s'agit

d e Sega. Son avance d'un an et l'expérience que sont en train d'acquérir les développeurs sur la Dreamcast pourraient peut-être payer, en tout cas dans les premières années. En ce qui concerne le sort de Sony et Nintendo, ce dernier repose donc pour l'instant surtout sur une guerre des chiffres, une course à l'armement technologique. Sony, grâce à la puissance de son nom et au soutien sans faille que lui accordent pour l'instant la plupart des éditeurs, ne devrait toutefois pas éprouver trop de difficulté à se faire une place au soleil. Quant à Nintendo, pourquoi ne créerait-il pas la surprise avec sa Dolphin ? En tout cas, pour le moment, tous les scénarii sont envisageables mais il existe déjà une certitude : au final, les gagnants seront inévitablement les joueurs.



Nintendo abandonnera définitivement le support cartouche au profit du DVD, pour sa future « Dolphin ».





PlayStation®2

LE CATALOGUE OFFICIEL





PlayStation.2

*Beaucoup plus qu'une machine à jouer: une machine à rêver.*

# PlaySta le rêve dev



• UN CONCEPT RÉVOLUTIONNAIRE



**E**n quelques années, le jeu vidéo s'est imposé comme l'un des loisirs favoris des adolescents. Depuis sa naissance, en 1995, la PlayStation a amplifié ce mouvement en s'imposant comme la référence auprès du grand public, tous âges confondus. Pour prendre la relève de sa console légendaire, Sony se devait d'offrir aux millions de passionnés un

nouveau concept révolutionnaire. C'est chose faite. La PlayStation 2 est bien plus qu'une machine à jouer: lecteur de DVD ROM compatible DVD Vidéo, ports USB, sorties numériques pour l'image et le son et processeur Emotion Engine 128 bits avec décodeur MPEG2 intégré. La PlayStation 2 constitue le lien parfait entre l'univers du jeu vidéo et celui du multimédia.

# tion 2

# ent réalité

*Le premier  
système  
de loisir  
interactif  
ouvert au  
monde du  
multimédia.*

• **UNE IMAGE  
DE QUALITÉ NUMÉRIQUE**

**L**e DVD, qui peut contenir jusqu'à 7 fois plus d'informations qu'un CD classique, vous offre des jeux plus longs, des scénarios plus complexes mais également des scènes interactives plus nombreuses et des décors plus riches. Le DVD, c'est aussi le nouveau support de la vidéo et du Home Cinema et le plaisir de découvrir en qualité numérique des milliers de films.

• **UN SON  
FÉRIQUE**

**G**âce au son surround 5.1 et au Digital Theatre Sound, la PlayStation 2 est la seule console qui offre une immersion totale dans l'univers des jeux vidéo, de la musique et du cinéma.





PlayStation.2

# PlayStation branchée sur

*Aujourd'hui  
et demain...*

## • RÉTROCOMPATIBILITÉ PREMIÈRE MONDIALE

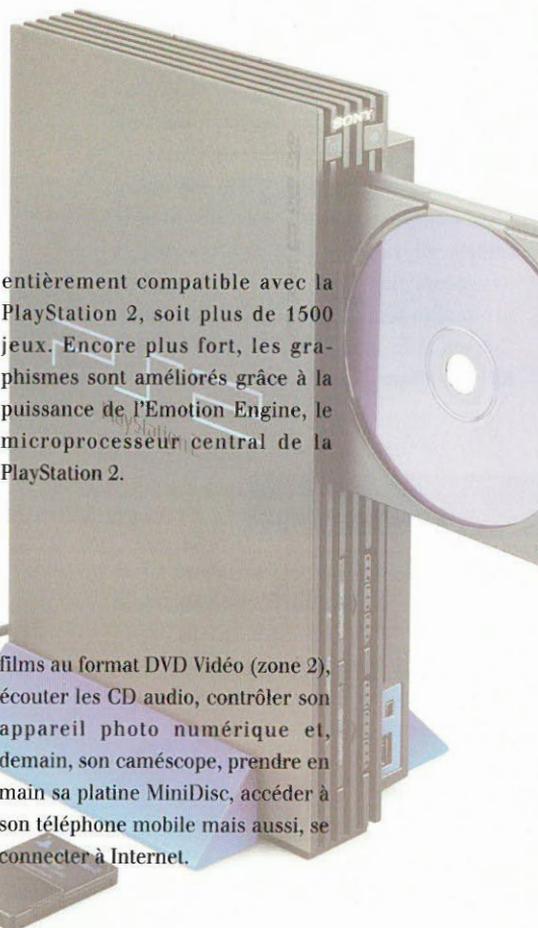
**P**our la première fois, une console nouvelle génération accepte aussi bien les accessoires que les jeux développés pour la version précédente. Ainsi, l'ensemble de la ludothèque de la PlayStation est

entièrement compatible avec la PlayStation 2, soit plus de 1500 jeux. Encore plus fort, les graphismes sont améliorés grâce à la puissance de l'Emotion Engine, le microprocesseur central de la PlayStation 2.

## • UNE OUVERTURE SUR L'AVENIR

**L**e tout digital, chez Sony, c'est pour tout de suite! La PlayStation 2 ce sont: des sensations inédites offertes aux joueurs, une compatibilité avec les jeux PlayStation de première génération, la possibilité de visionner les

films au format DVD Vidéo (zone 2), écouter les CD audio, contrôler son appareil photo numérique et, demain, son caméscope, prendre en main sa platine MiniDisc, accéder à son téléphone mobile mais aussi, se connecter à Internet.



# tion 2

---

# l'avenir

**M**ultiTap. Grâce à cet adaptateur multi-manettes, tous les défis sont possibles : matchs entre amis, courses multi-joueurs, doubles mixtes... Indispensable à tous les amateurs de jeux à plusieurs et de sport d'équipe.

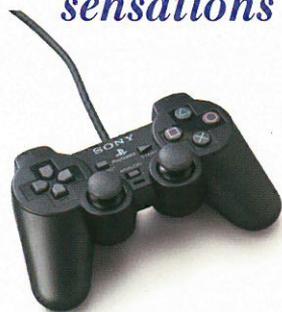


**M**emory Card 8 MB. Avec l'arrivée des jeux de nouvelle génération, la Memory Card 8 MB dispose désormais de plus de place pour sauvegarder un score ou une position dans un jeu.



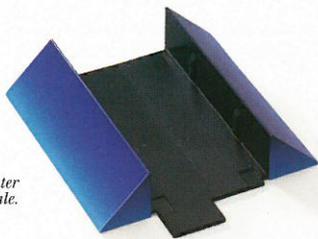
La vitesse de transfert, 250 fois plus rapide qu'avec l'ancienne carte mémoire, permettra à l'avenir d'enregistrer les données téléchargées sur Internet.

## *Accessoires à sensations*



**M**anette Analogique DualShock2. La nouvelle manette DualShock2 permet un contrôle plus intuitif des commandes. Plus vous appuyez sur une touche, plus cette impulsion produit un effet progressif sur le personnage que vous dirigez. Autant vous dire que vous n'allez plus jamais jouer comme avant.

*Socle pour présenter votre PS2 à la verticale.*



**S**ocles pour PlayStation 2. Ces socles permettent de présenter la PlayStation de manière horizontale ou verticale. Leur design high-tech ne déparera pas dans votre salon.

► • Vous avez aimé  
(ou détesté) un jeu ?

Donnez votre avis, votez,  
laissez vos commentaires !

• Vous voulez acheter un jeu ?

Venez consulter les avis des tes-  
teurs et des autres joueurs !

# LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

# micromania.fr

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

## GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous  
les 3 jeux que vous voulez acheter...  
et gagnez\* peut-être chaque semaine  
vos jeux préférés ainsi que  
des Bons de Réduction de 100 F.

## CODES ET ASTUCES

20000 codes et astuces à consulter :  
Tenchu 2 (PSX), Spiderman (PSX),  
Virtua Tennis (DC)...

Et les soluces des tops :

Parasite Eve 2 (PSX), Perfect Dark (N64),  
Ecco Le Dauphin (DC), Diablo 2 (PC)...

## SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?

Lancez votre SOS et obtenez l'aide de  
milliers de Micromans !

## E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine  
toute l'actualité du jeu vidéo  
en nous laissant votre adresse e-mail.

**2 PlayStation 2 à gagner**  
sur micromania.fr chaque mois !!!

**Les Infos Micromania**  
GAGNEZ UNE PLAYSTATION 2. Les gagnants du mois de septembre...

**Les jeux du 09-10-2000**

- La licence Pokémon tu n'attends pas !
- Command And Conquer - Red Alert 2 est lancé !!
- Electronic Arts lance son nouveau jeu en 3D !!
- WWE Yu Kwai... et au travail la version 3D !!

**Le dossier PlayStation 2**

**GAGNEZ DES AVOIRS DE 100 FR**  
CLIQUEZ ICI

**PROCHAINES SORTIES**

**SUR PLAYSTATION:**

- Actec
- Alle Mega
- Mortal Kombat Special Forces
- Rampage Through Time
- Tombs Raider Ricochet
- Les Futurs Sorties PC

**SUR DREAMCAST:**

- Wrest Royal Rumble
- Utha 2001
- Arwing's 2: Air Strike
- Extreme Sport
- Midway's 2: Arcade Hit
- Les Futurs Sorties DC

**SUR PC:**

- Corvus Su Ep1 Collector
- Compt Au: Revolution Soft
- Conquest On Line
- Horremotic-gatcharm
- La Menace Fantome Kol

**Les Futurs Sorties PC**  
OU BIEN DE SORTIR

**SUR PLAYSTATION:**

- Doom Classic
- Mr. Strangetown
- Odinoid Classic
- Rainald recherche Reptar
- One Classic
- Die Hand Classic
- Master Of Honor Platinum
- Les Futurs Sorties PC

**SUR DREAMCAST:**

- Space Channel 5
- Rush 2040
- Urban Chase
- Bangai
- Street Fighter Alpha 3
- Deep Fighter
- Michemano Creativity 2
- Les Futurs Sorties PC

**SUR PC:**

- Dino Crisis
- Madden NFL 2001
- Wall Street Trader 2001
- Pack Shoot Off Racing
- Heavy Metal Fists 2
- Alexandra Ledermann Equitez
- Deep Fighter
- Les Futurs Sorties PC

**Le dossier PlayStation 2 est une réalité... ou presque, le compte à rebours jusqu'à sa sortie a commencé et nous disposons de tous les éléments pour vous la présenter comme il se doit. Vous le verrez, nous avons organisé notre dossier en grands thèmes de manière à être le plus clair possible.**

**Chapitre 1 : La machine**  
Présentation, spécifications, DVD...

**Chapitre 2 : Les accessoires et périphériques**  
Manettes, Cartes mémoire, Disque Dur

**Chapitre 3 : Les jeux**  
Tous les jeux arrivés sur la console.  
Les jeux qui partent le jour J.  
Les autres titres

**Chapitre 4 : Compatibilité avec la PlayStation 2**  
Ce qu'on peut faire entre sa PS1 et sa PS2

**Chapitre 5 : Problèmes de compatibilité**  
Vous n'y comprenez rien ? Nous sommes là pour vous expliquer.

# *moto*gp

  
**MICROMANIA**  
les nouveautés d'abord

*Les fondus de motos vont être aux anges. Avec Moto GP, ils pourront se frotter au gratin de la catégorie reine du championnat du monde de motos.*



**S**ous le parrainage de Yamaha, Honda et Suzuki, 32 motos authentiques et customisables sont prêtes à vous botter les fesses. Comme le jeu bénéficiera des licences de la Fédération internationale, vous pourrez défier les plus grands champions de la discipline: Mick Doohan, Kenny Roberts, ou encore Max Biaggi, les connaisseurs retrouveront leurs idoles. Des grands noms, et de quoi se donner des crampes aux pouces, vu ce que ce MotoGP vous réserve. Les circuits les plus prestigieux de la planète vous attendent: Suzuka, Donington, Jerez ou le Paul Ricard. A vous de démontrer votre talent. Chaque circuit a été modélisé fidèlement, et le comportement des motos a été particulièrement soigné pour donner l'impression d'être réellement au guidon d'une bête de course.

- LA LICENCE DU CHAMPIONNAT DU MONDE ET LES VRAIS PILOTES
- LES CIRCUITS FIDÈLEMENT REPRODUITS



**NAMCO**  
**COURSE DE MOTOS**  
**1-2 JOUEURS**  
**DÉBUT 2001**



PlayStation 2

# RIDGE RACER

*Depuis le premier volet, paru pour la sortie de la PlayStation en 1995, la série des Ridge Racer est entrée dans la légende.*



- L'IMPRESSION DE VITESSE ENIVRANTE
- DES EFFETS VISUELS ÉBLOISSANTS

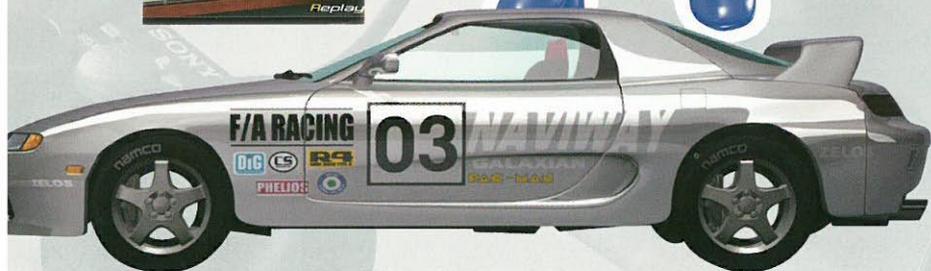


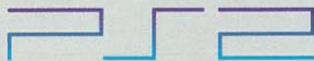
NAMCO  
1-2 JOUEURS  
COURSE ARCADE  
NOVEMBRE

# RIDER V

**micromania.fr**  
Le site qui donne la parole aux joueurs

**I**l était évident que ce cinquième volet vient à son tour mener la danse dans la toute jeune ludothèque de la PlayStation 2. Toujours doté d'une maniabilité exemplaire, ce Ridge Racer V offre le graphisme le plus élaboré de la série. D'une puissance à faire rougir de véritables Formule 1, les bolides de cet épisode n'ont jamais été aussi rutilants. Leurs carrosseries sexy n'ont d'égale que l'adorable Ai Fukami, la nouvelle poupée japonaise qui sert de mascotte au jeu. Raser le bitume au volant de votre bolide vous grisera rapidement, mais attention aux effets spéciaux, reflets et autres animations en arrière-plan, ils risquent de déconcentrer les plus distraits. Quant aux différents modes de jeu, ils lui assureront une durée de vie irréprochable. En effet, remporter le mode Grand Prix demandera beaucoup d'adresse. Ensuite, les plus furieux pourront se mesurer à deux en écran splitté. Avec toutes ses qualités, autant dire que les acquéreurs de la PlayStation 2 seront gâtés dès le début des festivités.





PlayStation.2

*Retrouvez  
les héros  
emblématiques  
de la série des  
Tekken enfin  
réunis en un  
seul jeu.*



# TEKKEN TAG TOURNAMENT

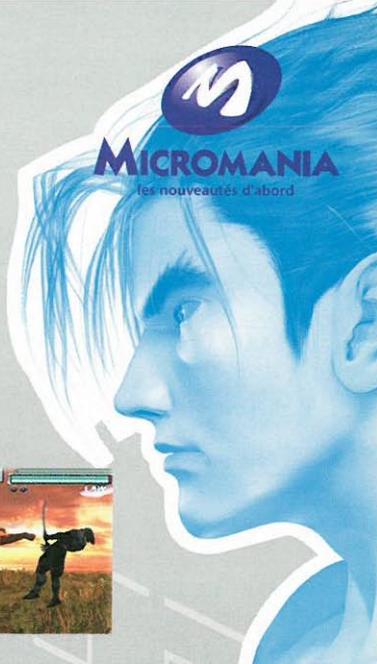
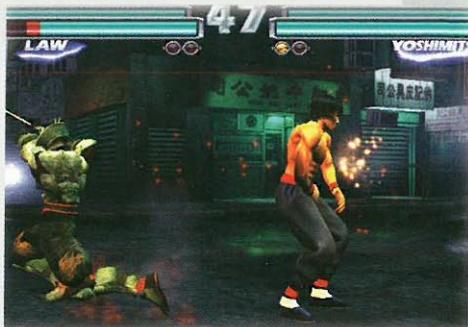
- PLUS DE 20 PERSONNAGES PRÊTS À EN DÉCOUDRE
- LE COMBAT EN DUO

**T**ekken Tag Tournament est un gigantesque tournoi qui réunit des combattants hauts en couleur, que l'on connaît depuis les précédents épisodes. Mais, cette fois-ci, les règles ont changé. Désormais, il faudra combattre en duo pour vaincre, et non plus seulement avec un seul personnage. Choisissez vos favoris parmi plus de 20 personnages, dont les légendaires Jun, Kazuya et Michelle, sans oublier les incontournables Lei, Nina et Heihachi. Mais pour gagner le droit de jouer avec eux, il faudra le mériter, car beaucoup ne se dévoileront qu'au fil du jeu, contribuant au suspense, et assurant ainsi une durée de vie plus qu'honorable. Les combats ont conservé la veine de la série, ce



10

NAMCO  
1-4 JOUEURS  
COMBAT  
NOVEMBRE



qui ravira les nombreux passionnés déjà conquis par Tekken. Jamais la série n'aura connu d'aussi beaux décors. La modélisation des personnages est recherchée, et les coups sont d'un réalisme à couper le souffle. Le tout est bien sûr accompagné de scènes cinématiques d'une qualité impeccable et fidèle à la réputation des Tekken. Encore une fois, Namco a frappé un grand coup.





PlayStation.2

*Des nymphes à la beauté fatale, des coups destructeurs à donner la chair de poule, de la musique hard bien violente, pas de doute, Dead or Alive est de retour.*



- DES TAS DE NOUVEAUTÉS POUR LA VERSION EUROPÉENNE
- UNE QUALITÉ TECHNIQUE IRRÉPROCHABLE

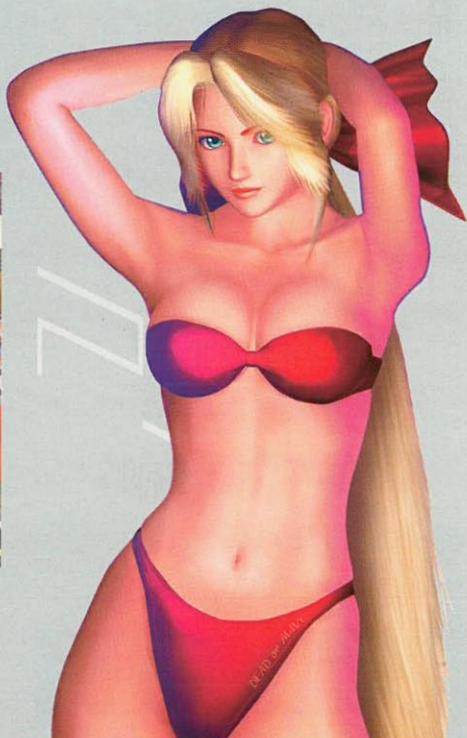
## DEAD OR ALIVE 2

Ce jeu de baston en 3D avait beaucoup fait parler de lui lors de ses sorties américaine et japonaise, grâce à un graphisme et un plaisir de jeu rarement égalés. Les combats prennent souvent des tournures inattendues, avec des contre-attaques intensives et des projections stupéfiantes, très inspirées des prises de catch. Pour accentuer ce côté spectaculaire, la majorité des décors s'étale sur plusieurs niveaux, permettant ainsi de projeter l'adversaire à l'étage en dessous. Mais ce qui démarque définitivement Dead or Alive 2 des productions actuelles, c'est l'importance peu commune accordée aux personnages féminins. Lei-Fang, Kasumi, Helena, Tina et Ayane n'hésitent

SCEE/TECMO  
1-4 JOUEURS  
COMBAT  
DECEMBRE



pas une seconde à montrer leurs petites culottes avant de flanquer des roustes humiliantes aux messieurs trop entreprenants. Cette version européenne de Dead or Alive 2 risque de faire encore plus mal que celles destinées aux autres territoires. De nouveaux costumes, des niveaux inédits, une animation encore plus travaillée, des attaques toutes fraîches et, surtout, des personnages supplémentaires, tel est le programme qui vous attend.





PlayStation.2

*Fidèle à la philosophie des deux premiers volets, ce Gran Turismo 2000 comblera les amateurs de simulation.*

- PLUS DE 500 MODÈLES DE VOITURES
- UN RÉALISME TRÈS ÉTUDIÉ

# GT

## GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

# 2000



**A**vec la puissance de calcul de la PlayStation 2, le comportement des voitures sera plus réaliste que jamais. Que ce soit dans les déplacements physiques, la conduite ou les sensations de vitesse, Gran Turismo 2 pousse le réalisme jusqu'aux limites de la console. Le comportement de chaque modèle est reproduit fidèlement, et avec la présence de constructeurs du monde entier, dont Renault, le jeu comptera plus de 500 modèles de voitures différentes à collectionner. TVR, Dodge, Honda, Nissan, Chrysler ou Mitsubishi, chacun trouvera la voiture de ses rêves.





**MICROMANIA**  
les nouveautés d'abord



PS2

PlayStation.2

# Summoner

*Quand la magie,  
maîtresse du monde,  
vous envoie en l'air...*

- DES DÉCORS  
MAGNIFIQUES
- DES PERSONNAGES  
HAUTS EN COULEUR



**L**es dragons, les élémentaires, les démons et la magie sont choses courantes dans l'univers de Summoner. Avec votre troupe d'aventuriers sans peur et sans reproche, vous devrez surmonter un tas d'épreuves destinées à contrer les forces du Mal. Dans la grande lignée des jeux d'aventure de légende, Summoners vous fera aussi verser des larmes d'émotion. Ce titre magnifique pourra se jouer en multijoueur, grâce à sa connexion réseau.

THQ  
AVENTURE  
1 JOUEUR / MULTIJOUEUR  
2001

- LA POSSIBILITÉ DE  
CONDUIRE DES VÉHICULES
- DES JEUX DE LUMIÈRE  
EN TEMPS RÉEL

## RED FACTION

*Un Doom-like qui  
s'annonce aussi beau  
que destructeur.*



16



**L**'arrivée de la PlayStation 2 permet aux joueurs sur console de goûter à des jeux autrefois réservés aux possesseurs de PC. Avec Red Faction, Doom-like par excellence, c'est dans la peau d'un agent secret que vous serez chargé d'effectuer différentes missions pour le compte d'un gouvernement obscur. Des dizaines d'armes sont à votre disposition et vous devrez parcourir pas moins de vingt niveaux infestés d'ennemis en tout genre. L'environnement 3D est d'une rare qualité graphique avec des effets de lumière inédits. Voilà qui promet!



THQ  
DOOM-LIKE  
1 JOUEUR  
2001

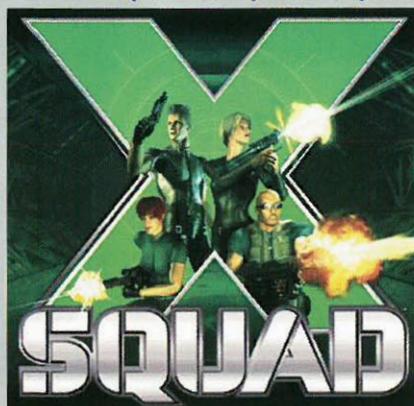
## Bienvenue dans le futur...

- GESTION D'UN COMMANDO DE 4 MERCENAIRES
- DE L'ACTION 3D À GOGO

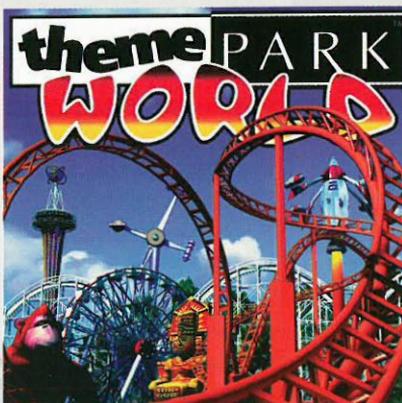
**N**ous sommes en 2037. Des terroristes menacent de larguer une arme chimique sur une métropole. Votre rôle : sauver la population et annihiler la menace. Ce jeu d'action en 3D vous entraînera dans des décors aussi variés que réalistes : égouts, métro et autres paysages urbains.

# micromania.fr

Le site qui donne la parole aux joueurs



E. A. GAMES  
AVENTURE/ACTION 3D  
1 JOUEUR  
NOVEMBRE



E. A. GAMES  
RÉFLEXION  
1 JOUEUR  
NOVEMBRE



## Gérer un parc d'attractions n'est pas de tout repos.

**T**heme Park avait fait parler de lui il y a quelques années tant il était innovateur. Dans cette nouvelle version, la 3D est désormais au rendez-vous. Si le graphisme a considérablement évolué, le principe du jeu est conservé : il s'agit toujours de gérer au mieux un parc d'attractions et de le faire évoluer dans le temps. A vous d'engager du personnel, d'entretenir les manèges, de fixer le prix d'entrée et surtout de définir votre stratégie de développement. Mais attention, vos financiers veillent...

- GESTION DYNAMIQUE DE LA MÉTÉO
- UN PRINCIPE TRÈS SIMPLE ET CAPTIVANT



PlayStation.2

*Amateurs de sensations fortes et de tricks périlleux, vous allez voir du pays...*



- NEUF CIRCUITS DÉLIRANTS
- LE COMPORTEMENT RÉALISTE DES PLANCHES

# SSX



**D**évaler les pentes enneigées, imprimer sa trace sur la poudreuse toute fraîche, glisser sur les plus belles montagnes de la planète, mais aussi dans des décors totalement imaginaires ou encore foncer à toute vitesse sur les tremplins avant de s'envoler, voilà ce que SSX vous propose. Avec neuf circuits au programme, SSX vous fera connaître le fun à l'état pur : sensations fortes garanties et une impression de vitesse hallucinante. SSX vous offre aussi un mode "Tour du monde" dans des décors aussi exotiques que glacés. Dans la peau d'un des huit surfeurs proposés, tous au look et au karma très typés, vous pourrez goûter au plaisir de la glisse, en solitaire ou contre d'autres allumés de la glisse extrême.



18

E.A. SPORTS BIG  
1-2 JOUEURS  
GLISSE  
NOVEMBRE



EA  
SPORTS™

# F1 CHAMPIONSHIP

SEASON  
2000



MICROMANIA  
les nouveautés d'abord

*Vivez la saison  
2000 de F1  
comme si vous  
y étiez, en  
concourant  
contre les plus  
grands pilotes  
du moment.*

- LA LICENCE OFFICIELLE DE LA F1
- MODE SCÉNARIO ET ÉCOLE DE PILOTAGE



**M**ika Hakkinen, Michael Schumacher, Jean Alesi, David Coulthard, ils sont tous là, au volant de leurs bolides aux couleurs officielles. Simulation, tel est le maître mot de F1 Championship Saison 2000. Le réalisme a été poussé jusqu'à capturer les gestes des mécaniciens de l'équipe Benetton, quand ils s'activent lors des arrêts aux stands. De plus, Jean-Louis Moncet, un grand habitué des Grands Prix en direct, assure les commentaires du jeu. Le compte rendu des courses et les ralentis seront bien sûr montés dans le style des retransmissions télévisées. Les meilleures conditions de course sont au rendez-vous, mais serez-vous de taille à affronter sur leur terrain les meilleurs pilotes et, pourquoi pas, devenir champion du monde ?

E.A. SPORTS  
FORMULE 1  
1-2 JOUEURS  
DECEMBRE



PlayStation.2

EA  
SPORTS™

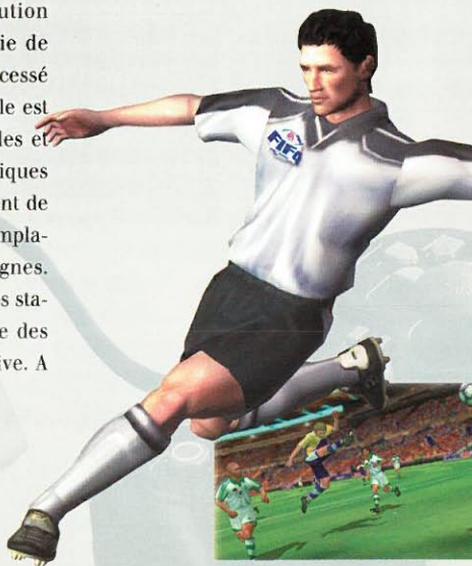
# FIFA 2001

*La simulation  
de football la  
plus célèbre  
s'offre une suite  
digne de ce  
nom. Jamais un  
jeu de foot n'a  
atteint une telle  
perfection ni un  
tel réalisme.*



- DES ANIMATIONS AUSSI VRAIES QUE NATURE
- UNE PRISE EN MAIN IDÉALE

**D**epuis le premier Fifa, et avec l'évolution constante des consoles de jeu, la série de football la plus célèbre au monde n'a cessé de s'améliorer. Avec la PlayStation 2, elle est à son apogée: graphisme détaillé, textures incroyables et d'une rare finesse, mouvements hyper réalistes, tactiques de jeu aussi nombreuses que variées et environnement de match soigné. Le stade s'anime, les joueurs et les remplaçants se parlent entre eux et se donnent des consignes. Bien évidemment, pour cette nouvelle cuvée, toutes les statistiques ont été remises à jour ainsi que l'ensemble des équipes sélectionnées. Du grand football en perspective. A consommer sans aucune modération.





- LE RÉALISME TOTAL DES ANIMATIONS
- LA GRANDE FINESSE DES GRAPHISMES



*Quand la glace prend feu...*



Avec NHL 2001, vous allez découvrir les sensations d'une saison complète de hockey sur glace : vitesse, puissance et émotion seront au rendez-vous. PlayStation 2 oblige, le graphisme en haute résolution permet d'obtenir une qualité visuelle jamais atteinte!

**E. A. SPORTS**  
**HOCKEY SUR GLACE**  
**1-4 JOUEURS**  
**DÉCEMBRE**



*Bien dans ses baskets*



- UN RÉALISME JAMAIS ATTEINT
- TOUTES LES ÉQUIPES DE LA NBA



Smashes en tout genre, dribbles, passes aveugles, contres... toutes les plus grandes stars du basket US sont réunis dans cette simulation inoubliable.

**E. A. SPORTS**  
**BASKET-BALL**  
**1-4 JOUEURS**  
**DÉCEMBRE**



*Découvrez les joies de la camaraderie virile*

- UN JEU HYPER RÉALISTE
- UNE MULTITUDE DE COMBINAISONS

Madden 2001 est une simulation de football américain, l'un des sports les plus violents du monde. Cette version en est la preuve grâce au réalisme de l'animation. Cette version atteint un niveau de perfection incroyable! Des dizaines de combinaisons sont proposées et on peut créer sa propre équipe. Un sacré choc en perspective.

**E. A. SPORTS**  
**FOOTBALL AMÉRICAIN**  
**1-4 JOUEURS**  
**NOVEMBRE**



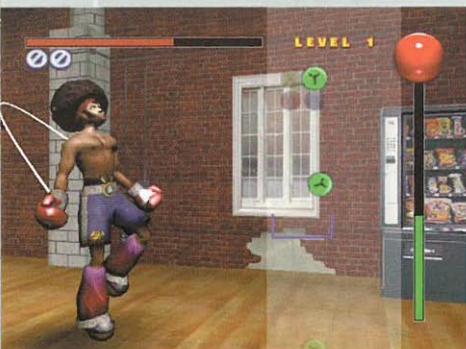
PlayStation.2

- LA PRÉSENCE DE MICHAEL JACKSON ET SHAQUILLE O'NEAL
- LA CAMÉRA DYNAMIQUE

*Les boxeurs les plus délirants du monde des jeux vidéo sont de retour, et cette fois-ci ce sera sur PlayStation 2.*

# READY 2 RUMBLE BOXING

ROUND 2



**A**fro Thunder, Lulu Valentine, Butcher Brown, et leur look ravageur reviennent en force pour fêter la sortie de la PlayStation 2. Le jeu a bien sûr gagné en qualité technique et visuelle, mais, surtout, il a gardé son humour décapant, ses dialogues à se tordre de rire et les chorégraphies frimeuses des boxeurs avant les combats. Grâce à une maniabilité étudiée pour être la plus instinctive, le plaisir est immédiat. Pas besoin d'apprendre des enchaînements techniques interminables pour s'amuser. Cela dit, les plus forts seront récompensés à leur juste valeur, car ils pourront accueillir sur leur écran, des invités surprises aussi prestigieux que Michael Jackson ou Shaquille O'Neal. Alors, si vous êtes prêt... Let's get ready to rumble!

Disney  
DONALD  
"Cou@K"  
Att@K?!



MICROMANIA  
les nouveautés d'abord

Retrouvez les  
personnages de  
Walt Disney!

**D**aisy, la célèbre journaliste, est faite prisonnière au cours d'une mission spéciale au château de Merlock. Son fiancé, Donald, se met donc en route pour sauver sa bien-aimée. Dans le même temps, Gontran, le cousin de Donald, part lui aussi à la recherche de Daisy afin de tenter de gagner son cœur. Lequel de nos deux protagonistes parviendra à ses fins? C'est à vous de répondre à cette question! 5 mondes et 50 niveaux sont à visiter: la ville, le château hanté, le temple inca ou la forêt pour ne citer qu'eux.



©Donald 2

UBI SOFT  
AVENTURE/ACTION 3D  
1 JOUEUR  
NOVEMBRE

- 50 NIVEAUX IMMENSES À VISITER
- UN JEU BOURRÉ D'HUMOUR

Disney  
DINOSAURE

- 14 MISSIONS VARIÉES
- UN UNIVERS EN 3D ET EN TEMPS RÉEL

L'adaptation du  
prochain film de  
Walt Disney

**D**inosaure est un jeu d'action et d'aventure inspiré du prochain dessin animé de Walt Disney. Le joueur se retrouve plongé dans un monde préhistorique hostile afin de revivre les principales scènes du film. Trois personnages sont disponibles: un iguanodon, un lémurien et un ptéranodon. Le jeu comporte 14 missions aux objectifs bien différents, comme sauver un ami ou retrouver sa horde... Quelques éléments, inspirés des jeux de rôles, feront évoluer les caractéristiques de votre personnage. De quoi assurer à ce titre une grande variété.



© Disney

UBI SOFT  
ACTION/AVENTURE  
1 JOUEUR  
NOVEMBRE



PlayStation.2

# F1 Racing

CHAMPIONSHIP

*Attention, ça va dépoter avec cette licence officielle de Formule 1!*



**G**âce à sa licence officielle Formula One Administration Ltd., F1 Racing Championship vous permet de retrouver tous les pilotes de Formule 1 du championnat du Monde 1999 FIA, ainsi que toutes les écuries et circuits du championnat du monde. Grâce au choix très large de réglages, vous pourrez optimiser les performances de votre voiture. Avec leur intelligence artificielle révolutionnaire, les adversaires vous mèneront la vie dure. Eh oui, terminer la saison sur la plus haute marche du podium n'est pas donné à tout le monde.

- DES VOITURES ULTRA RÉALISTES
- PLUS DE 60 IMAGES PAR SECONDE !

VIDEO SYSTEM  
FORMULE 1  
1 JOUEUR  
NOVEMBRE

- LE SHOOT TIRÉ DE STAR WARS EPISODE 1
- 20 VAISSEAUX AU CHOIX

# STAR WARS STARFIGHTER

*Il y a longtemps, dans une galaxie très lointaine...*

**L**e premier titre de LucasArts sur PlayStation 2 est un shoot'em up tiré du célèbre film de George Lucas : *Star Wars Episode I*. Vous incarnez au choix l'un des trois pilotes de la Confédération, Rhys Dallows, Vana Sage et Nym. A bord de l'un des vingt vaisseaux proposés, votre mission consiste à repousser les attaques des forces ennemies. Chaque mission accomplie vous ouvre les portes d'un nouvel environnement et vous récompense par de magnifiques scènes cinématiques. Un vrai régal pour les yeux. Puissance de la PlayStation 2 oblige, les animations sont d'une fluidité incroyable et d'un réalisme époustoufflant. La Force est avec nous.

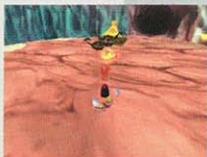


UBI SOFT  
ACTION  
1 JOUEUR  
NOVEMBRE

# RAYMAN REVOLUTION™

**micromania.fr**

Le site qui donne la parole aux joueurs



- UNE AVENTURE INÉDITE  
BOURRÉE DE NIVEAUX  
SECRETS
- 3 MAPS MULTIJOUEURS  
EXCLUSIVES

**U**ne horde de robots pirates, originaires des confins de l'espace, vient de débarquer dans le monde des Ptizêtres. Leur but : réduire leur planète en esclavage. Rayman, seul rescapé du raid hostile, ne l'entend pas de cette oreille et décide de poursuivre le combat. L'heure n'est plus à la rigolade. A vous les explorations de niveaux tout en 3D ! Mais attention, les dangers guettent. Rayman devra utiliser tout son savoir et ses nouveaux pouvoirs pour se sortir des pièges tendus par ses adversaires. Ce nouvel épisode, totalement inédit, devrait séduire tous les amateurs de jeu d'action aventure.



**UBI SOFT  
ACTION  
1-2 JOUEURS  
NOVEMBRE**



© 2000 Ubi Soft Entertainment.  
The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment.

**25**

*C'est sur la  
Playstation 2 que  
Rayman a choisi  
de fêter son  
grand retour. Avec  
un univers de jeu  
inédit qui s'étend  
sur plus  
de 20 niveaux.*

PS2

PlayStation.2

ARMORED  
CORE

**D**ans ce jeu d'action en 3D, votre but est d'intégrer un corps d'élite constitué des meilleurs éléments de l'armée. Pour y parvenir, vous devrez faire vos preuves, en accomplissant nombre de missions. Vous empêcherez alors de l'argent qui vous servira à améliorer votre équipement et à monter en grade. Le scénario, à multiples branches, tiendra compte de vos décisions.

- LES PARTIES À 2 SUR LE MÊME ÉCRAN
- UN SCÉNARIO À MULTIPLES BRANCHES



*Être le meilleur n'est pas donné à tout le monde*

CRAVE ENTERTAINMENT  
ACTION  
1-2 JOUEURS  
NOVEMBRE



POWER 0%

CRAVE ENTERTAINMENT  
AVENTURE  
1 JOUEUR  
NOVEMBRE



- 2 SCÉNARIOS QUI SE CROISENT
- UNE AVENTURE UNIQUE

EVER  
GRACE

*Gare à celui qui se dressera sur le chemin de ces enfants.*

**I**l y a fort longtemps, sur les terres d'Edinbury, vivait un peuple connu sous le nom de Crests. Persécuté, il fut rapidement décimé. Le temps a passé, et cette histoire n'est plus qu'une vieille légende. Jusqu'au jour où apparaît Yuterald, un enfant marqué du blason ancestral des Crests. Au même instant, une jeune fille subit un destin identique et voit son village pillé et brûlé. Commence pour eux, et par conséquent pour vous, la plus fantastique des aventures...

- DES POURSUITES AHURISSANTES
- UNE TOTALE LIBERTÉ DE CONDUITE ET DE DÉPLACEMENT

## SMUGGLER'S RUN



**MICROMANIA**  
les nouveautés d'abord



### Pédale douce

**A**mateurs de folles poursuites, vous allez être comblé! Avec Smuggler's Run, vous piloterez un bolide pour le compte de contrebandiers. Mais attention, la police ne vous lâchera pas d'une semelle et vous mènera la vie dure. A vous de les semer.

TAKE 2  
COURSE DE VOITURES  
1 JOUEUR  
NOVEMBRE



## 湾岸 MIDNIGHT CLUB STREET RACING

### Hors la loi

- 75 COURSES DIFFÉRENTES
- 10 MODES DE JEU



**M**idnight Club vous propose de participer à plus de 75 courses clandestines à travers deux gigantesques villes au milieu du trafic, des piétons et des flics à l'affût.

TAKE 2  
COURSE DE VOITURES  
1 JOUEUR  
NOVEMBRE



## ONI

TAKE 2  
ACTION  
1 JOUEUR  
NOVEMBRE

- UN UNIVERS INSPIRÉ DES MANGAS
- UN MÉLANGE HABILE DE COMBATS ARMÉS ET À MAINS NUES

### Le crime ne paie pas

**2**052, au sein des mégacités, la haute technologie règne. Le crime organisé aussi. Pour mettre fin aux sombres agissements du Syndicat, un groupe d'intervention est mis en place, le TCTF (Technology Crime Task Force), et vous en êtes le meilleur agent. Combats armés ou à mains nues, ce mélange d'action et d'arts martiaux va vous en mettre plein les dents.



PlayStation.2



*Des sensations garanties... sans danger!*



- DES GRAPHISMES ÉPOUSTOFLANTS
- DES SENSATIONS EXTRÊME

**VIRGIN**  
**1 JOUEUR**  
**SIMULATION SPORT EXTRÊME**  
**DÉCEMBRE**

**C**roisez des sports extrêmes, tel que le Snowboard avec le saut en parachute et vous obtenez l'un des sports les plus dangereux au monde : le Skysurf. Un sport trop dangereux pour être pratiqué sans un entraînement intense... mais qui vous empêche de repousser vos limites sur la PlayStation 2 ? Personne. Et c'est ce que vous propose de faire *Sky Surfer* la simulation d'un des sports les plus dangereux au monde ! Avec *Sky Surfer*, surfez sur les nuages et taillez la route au travers des courants ascendants. Projetez-vous hors de l'avion... vous sentirez monter l'adrénaline ! Foncez ! vous n'avez rien à perdre sauf la maîtrise de vos sensations ! Courage, saisissez votre planche et éjectez-vous de l'avion puis foncez vers le sol en effectuant de dangereuses figures totalement hallucinantes !

- 24 CIRCUITS DE FOLIE
- DES EFFETS VISUELS DE TOUTE BEAUTÉ



*Petits, mais costauds...*



**D**ans ce jeu de course, vous avez le choix entre 16 petits bolides radioguidés, que vous pourrez améliorer avec des pièces plus performantes au fil des championnats. Loopings, rampes, tremplins, cascades et autres fantaisies évoquent plus les montagnes russes que les courses de F1. Irrésistible !

**VIRGIN**  
**1-2 JOUEURS**  
**COURSE DE BUGGYS**  
**NOVEMBRE**



# TIMESPLITTERS

*Un jeu  
d'action tout  
en 3D, dans  
lequel la pitié  
et la clémence  
n'ont pas  
leur place.*



**D**e 1955 à 2055, un groupe disparate formé de héros et de bandits en tout genre s'affronte; chacun cherchant à relever ses propres défis.

Cependant, bien malgré eux, ils ont attiré l'attention des Timesplitters. Cette race démoniaque sème la terreur partout où elle se rend et s'apprête à combattre nos héros. L'affrontement peut commencer! Les créateurs de GoldenEye, une référence en la matière, signent ici un véritable chef-d'œuvre d'action en 3D!

- JUSQU'À 4 JOUEURS EN SIMULTANÉ
- UN ÉDITEUR DE NIVEAUX



EIDOS  
DOOM-LIKE  
1-4 JOUEURS SIMULTANÉ  
NOVEMBRE



PlayStation.2

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

*La nouvelle référence  
des jeux de foot place la  
barre très haut.*

- UNE PRISE EN MAIN RAPIDE
- UN GRAPHISME ULTRA RÉALISTE

**I**SS 2000 est le premier jeu de football de Konami sur PlayStation 2. Comme de coutume dans la série des ISS, la prise en main très rapide procure un plaisir de jouer immédiat. Grâce à la puissance de la PlayStation 2, l'environnement graphique a considérablement évolué et tend vers une qualité quasi photographique! Epaulée par un nouveau moteur d'animation 3D, cette mouture propose des mouvements ultra réalistes d'une fluidité à toute épreuve.

**KONAMI  
FOOTBALL  
1-4 JOUEURS  
NOVEMBRE**



**ESPN**  
the games

INTERNATIONAL  
**TRACK & FIELD**

*Les Jeux  
olympiques  
dans votre  
salon.*

**I**nternational Track & Field est l'un des premiers jeux Konami à disposer de la licence ESPN. De nombreux athlètes, dont le champion olympique du 100 mètres Maurice Green, ont prêté leur corps pour réaliser des animations hors du commun en motion capture. Douze épreuves attendent l'athlète qui sommeille en vous: 100 mètres, natation, saut en longueur... De quoi revivre sereinement, et sans décalage horaire, les derniers Jeux olympiques.



- DES ÉPREUVES RÉALISTES
- UNE DIMENSION SONORE ET GRAPHIQUE EXCEPTIONNELLE



**KONAMI  
ATHLÉTISME  
1 À 4 JOUEURS  
NOVEMBRE**

**ESPN**  
the games

**X Games**  
snowboarding

**MICROMANIA**  
les nouveautés d'abord

**P**armi les compétitions annuelles de snowboard, il en est une qui fait l'unanimité: les X Games. Cette nouvelle licence ESPN permet à Konami de proposer le seul jeu officiel de snowboard qui reprend toutes les épreuves des X Games: half pipe, slalom, course, acrobatie... Grâce aux performances inouïes de la PlayStation 2, les joueurs auront droit à un graphisme d'une incroyable variété, avec une profusion de détails d'un réalisme surprenant.

**KONAMI  
SPORT  
1-2 JOUEURS  
NOVEMBRE**

- UNE RÉALISATION TECHNIQUE EXEMPLAIRE
- LA LICENCE OFFICIELLE ESPN

*Prêt pour la plus spectaculaire épreuve de snowboard?*



# SILENT SCOPE



- DE NOMBREUSES MISSIONS DANS DES DÉCORS VARIÉS
- LA LUNETTE DE VISÉE

*Les jeux de sniper sont en vogue et la PlayStation 2 n'échappe pas à la règle.*

**A**dapté du célèbre jeu d'arcade du même nom, Silent Scope vous verra incarner un tireur d'élite chargé de neutraliser une bande de terroristes tout en épargnant la vie des innocents otages. Avec la présence d'une mire représentant la lunette de visée d'un fusil de haute précision, personne ne pourra vous échapper.

**KONAMI  
ARCADE  
1 JOUEUR  
NOVEMBRE**

PS2

PlayStation.2

# RC Revenge

*Une course de véhicules miniatures dans un univers gigantesque.*



- LA GRANDE DIVERSITÉ DES CIRCUITS
- LE MODE 2 JOUEURS EN SIMULTANÉ

ACCLAIM  
COURSE  
1-2 JOUEURS  
NOVEMBRE



**R**C Revenge est une course d'engins radiocommandés à travers les gigantesques studios de cinéma d'Hollywood. Différents décors sont ainsi proposés, tous en rapport avec des films célèbres : *Jurassic Park*, *King Kong* ou encore *Godzilla*. Sur le parcours, différents gadgets viennent gonfler les caractéristiques de votre véhicule : turbo, aimant, huile... Que ce soit sur terre ou sur les eaux, voici une simulation qui ne vous laissera pas le temps de souffler.

- INDÉMODABLE ET PASSIONNANT
- ENCORE PLUS DE TABLEAUX



*La PS2 aura aussi sa version de Bust a Move. Les petites boules sont de retour!*

**A**ligner des boules de couleur, quoi de plus enfantin, diront certains. Mais, ne vous fiez pas à son aspect, Bust a Move est un jeu passionnant, qui monopolisera toutes vos soirées de Noël. Le principe est simple : alignez côte à côte trois boules de la même couleur, à l'aide du viseur en bas de l'écran, afin de les éclater. Si ces boules envahissent l'écran, vous aurez perdu. Une formule élémentaire, mais efficace. Des petites nouveautés font leur apparition. Parfois, pour pimenter le jeu, des toutes petites bulles viendront semer la zizanie, ainsi que des bulles prisonnières, qui ne demandent qu'à se libérer.



ACCLAIM  
CASSE-TÊTE  
1-2 JOUEURS  
NOVEMBRE

# Fantavision

*Une simulation  
de feux  
d'artifice, voilà  
un jeu bien  
étrange...*

- DES ILLUMINATIONS DE TOUTE BEAUTÉ
- UN PRINCIPE ACCROCHEUR

**F**antavision fera sûrement parler de lui dans les salons de thé les plus chics. Le but de ce jeu, décidément hors des sentiers battus, consiste à coordonner des feux d'artifice. A l'aide d'un curseur, vous sélectionnez les fusées dès leur lancement, et vous déclenchez les explosions à la chaîne. En vous appliquant à réaliser des "combos", vous mélangerez plusieurs types de figures. En prime, vous pourrez même donner un spectacle au-dessus de la ville de Tokyo. Jean-Michel Jarre peut aller se rehabiller.



SCEE  
CASSE-TÊTE  
1-2 JOUEURS  
NOVEMBRE



# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

# micromania.fr

Le site qui donne la parole aux joueurs !

