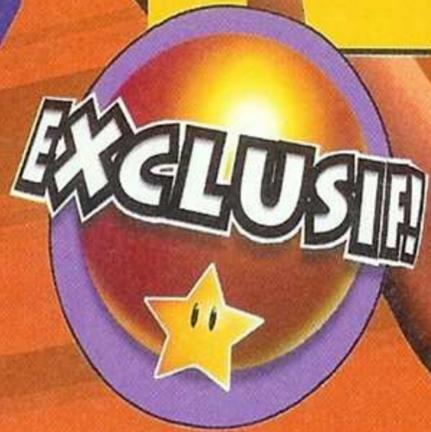


**Exclusif !  
Découvrez le chef-  
d'œuvre footballistico-  
RPG de Konami !**

# ISS MILLENNIUM



Ce mois-ci, nos experts du ballon rond et des shorts acryliques ont infiltré l'équipe de Major A à Osaka, Japon, pour tester le prochain ISS...



INFOS	
<b>ISS MILLENNIUM</b>	
ÉDITEUR :	Konami
GENRE :	Football
NOMBRE DE JOUEURS :	1-4
CONTROLLER PAK :	✓
SAUVEGARDE CARTOUCHE :	✗
SAUVEGARDE CODES :	✗
EXPANSION PAK :	✓
VIBREUR :	✓
PÉRIPHÉRIQUE :	✗
DISPONIBILITÉ	
Printemps 2000	



◀ Similaire au titre précédent, l'interface d'avant-match reste simple à manipuler.

Les joueurs de cette nouvelle version contestent encore les décisions de l'arbitre...



▶ Attention Fabien... Les Allemands adorent ce genre de coup franc.



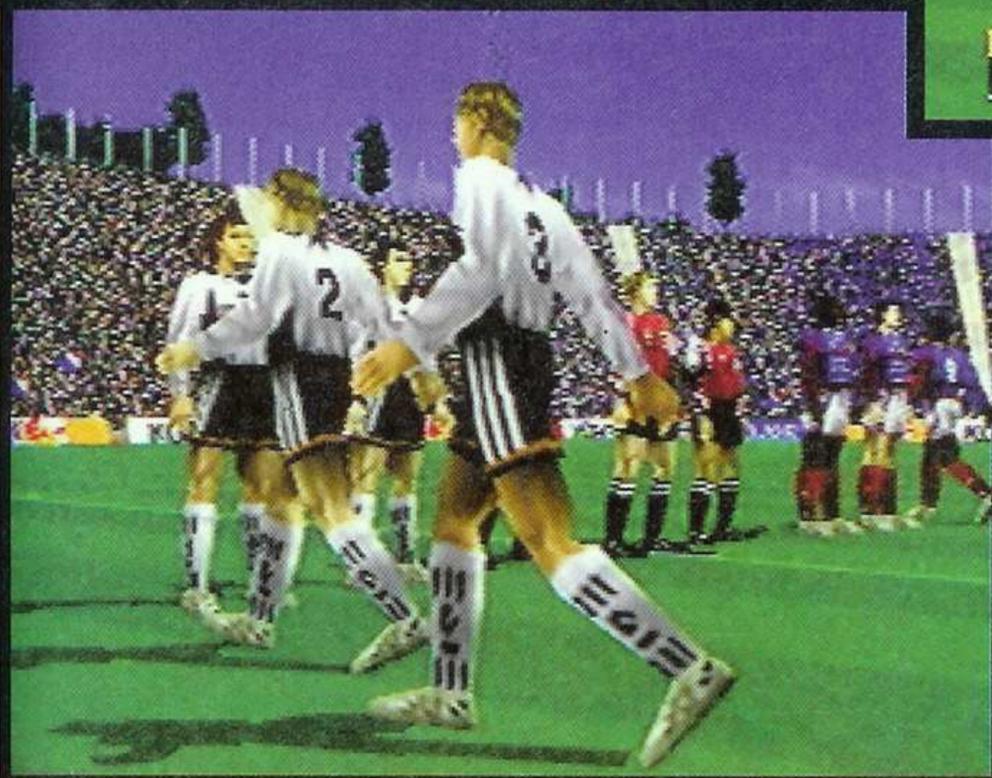
▶ Beau plongeon, Fab ! Les gardiens de but d'ISS Millennium sont à la hauteur de leurs alter ego humains.



◀ Des noms japonais dans la version européenne ? Mais non, juste des traductions qui manquent encore à ce jour.



**STADE DE FRANCE... ET DE NAVARRE**  
Étant donné que EA Sports a décidé de s'accrocher à la licence officielle de la FIFA pour un bon millénaire encore, la série des ISS n'est pas prête de pouvoir utiliser les véritables noms des joueurs... Mais ce genre de détails n'arrête pas des designers soucieux du réalisme : la plupart des stades d'ISS Millennium sont conçus à partir des grands temples du football actuels, comme le superbe Stade de St Denis, le mythique Maracana, ou encore le sulfureux San Siro. Une bonne nouvelle pour ceux qui croyaient devoir évoluer éternellement sur des pelouses japonaises, très exotiques mais beaucoup moins impressionnantes...



# EMULIUM

## Bonnes résolutions

Comme à son habitude, la cartouche d'extension mémoire joue pleinement son rôle dans la qualité graphique d'ISS Millennium, en offrant la possibilité de l'affichage en « haute résolution ». Le jeu étant déjà exigeant avec les microcircuits de la N64, le mode « haute résolution » peut tressauter en raison d'une perte de vitesse d'affichage. Mais la différence graphique est telle qu'elle vaut bien ces petits ralentissements. Plaisir de jeu ou des yeux ? À vous d'en décider. Observez donc les deux types d'affichage...



△ Contestation de l'arbitrage... Mauvaise résolution

◀ Aile de pigeon avant une reprise de volée. Bonne résolution.



△ Extérieur pied gauche, en pleine lucarne : excellente résolution !

▽ Frappe canon sous la transversale sans aucun effet. Pas bonne résolution...



# Plan de carrière

ISS Millennium est la toute première simulation de football de l'histoire proposant un mode « carrière ». Un RPG de foot ? Vous ne rêvez pas. Voici comment débute votre carrière de pro.

## Choix du joueur



Commencez par sélectionner le visage de votre protégé. Contrairement aux autres titres de la série, ISS Millennium propose de véritables photos, en lieu et place des trombines façon manga. Athlètes à la pilosité surdéveloppée, crânes légèrement dégarnis ou complètement chauves, blancs, blacks, beurs... Le choix est vaste. Mais choisissez bien votre tête, car vous allez passer quelque temps ensemble !

## Des racines et des mollets

Pour donner une véritable identité à votre joueur, vous avez la possibilité de lui construire un passé sportif. Choisissez votre club d'origine, parmi les équipes de promotion d'honneur, de collège, ou de championnat. Tout y est !



## Le onzième homme



Il est temps de déterminer votre position sur le terrain. Numéro un, dix ou neuf et demi, votre poste reste un élément déterminant dans la suite de votre carrière. Mais quel que soit votre numéro, vous continuerez à contrôler l'ensemble des membres de votre équipe sur la pelouse, durant les matchs... Y compris si vous décidez de revivre la carrière de Barthez !

## Les copains d'abord

Un footballeur professionnel doit savoir s'entourer. Choisissez votre manager, votre préparateur physique et votre diététicien avec intelligence, et vos statistiques grimperont rapidement. Vous pouvez toujours demander à votre frère de devenir votre agent, mais l'expérience nous prouve que ce n'est pas toujours le choix idéal...



## DIFFÉRENCE DE STYLE

J-League Perfect Striker 2, version japonaise dont ISS Millennium s'inspire largement, possède un mode « carrière » assez différent de la version européenne, du moins concernant son apparence : fidèle au goût toujours aussi prononcé des petits nippons pour le style manga, les personnages, dessinés à la main, possèdent tous de grands yeux et de grandes bouches sans lèvres. ISS Millennium a été largement repensé pour correspondre davantage au marché européen, qui considère ça comme une affaire très sérieuse. La description des lieux et les visages des joueurs sont donc tirés de photos réelles et ne ressemblent plus à un épisode de Candy. Nous sommes reconnaissants à Konami de cette attention...



Une belle passe en profondeur de l'attaque française... Allez Duga ! Droit au but !



Terrain gelé : balle jaune fluo et tacles glissés de vingt mètres en perspective !

La transition du ralenti fonctionne bien mieux en résolution standard.

Cette mouture d'ISS reste le meilleur jeu de foot... Plus besoin d'acheter une énième version de FIFA.



L'équipe japonaise s'apprête à être gobée en sushis par les Brésiliens...

Le mot magique qui déclenche des séances d'empilages délirantes...



Aussi brillant soit-il, ISS '98 a un point faible : le manque d'options en mode « solo »... Bien sûr, il existe un championnat, une coupe, des scénarios, comme dans d'autres jeux de football... Mais c'est tout. Konami voulant surpasser la concurrence, ISS Millennium comble cette lacune en offrant le premier mode de gestion de carrière dans une simulation de football. Voici les détails de cette innovation fantastique... Lors de notre « Test Import » du brillant ISS 2000 (X64 n°22), le mode « carrière » et son flot de textes japonais, nous paraissaient trop incompréhensibles pour émettre un avis définitif. Mais le temps passe, et le développement d'ISS Millennium, prochaine version européenne, touche à sa fin... Et ce fameux mode de gestion de carrière devient enfin accessible ! Tout débute par un système de création de joueurs très complet.

Vous pouvez déterminer tout un ensemble de caractéristiques, allant des traditionnels paramètres physiques (taille, poids, puissance, rapidité, précision...) jusqu'au choix de sa ville d'origine. Donnez à votre poulain un joli nom, un visage de top model méditerranéen ou de sanglier des Ardennes, puis décidez de sa position sur le terrain. Enfin, trouvez-lui une équipe pour débiter. Mais inutile de rêver à la Champions' League pour l'instant. Votre protégé est tout juste bon à taper la balle dans les jardins publics... Vous allez d'abord devoir vous entraîner. Pour cela, vous disposez de plusieurs sortes d'entraînements qui agissent sur une combinaison de plusieurs paramètres. Et plus vous vous entraînez et meilleur vous serez. Au bout de centaines de séances, votre joueur, autrefois incapable de tenir plus de dix minutes de jeu sans tomber en arrêt cardiaque, se transformera peut-être en

athlète aux cuisses d'acier et aux pieds d'or... Car finalement c'est bien d'or dont il s'agit : en devenant plus fort, vous attirerez la convoitise de clubs renommés, prêts à vous faire un pont de dollars (de lires ou de pesetas) pour vous récupérer. Et qui dit meilleur club, dit également système d'entraînement plus efficace et coéquipiers plus talentueux ! Ce mode de gestion de carrière est une brillante innovation qui donne un nouveau souffle au vieux format des simulations de foot. Pourtant, ce n'est pas une première pour Konami : la série des Power Pro Baseball, qui n'a jamais quitté le Japon, possède déjà ce système de gestion. Et si les européens adhèrent à ce concept, nous retrouverons ce mode « RPG » dans la plupart des futurs titres de sport. ISS Millennium propose aussi une simulation de la prochaine Coupe d'Europe des Nations. Une belle manière de patienter jusque-là !

# PARLONS FOOT

Trois ans déjà... L'équipe de Major A, qui s'occupe du développement d'ISS Millennium pour Konami, est à l'origine de toute la série des ISS. Belle carte de visite ! Ces japonais amoureux du football ont bien voulu répondre à nos questions et dévoiler tout ce qui se cache derrière leur prochain petit bijou...

**X64: Combien de développeurs ayant conçu le premier ISS travaillent encore sur Millennium ?**

**Major A :** Il reste deux personnes du groupe de départ. Elles travaillent maintenant comme superviseurs. Mais il n'existe pas de barrière entre nos différents projets. De nombreux membres ont participé aux titres ISS, d'une manière ou d'une autre, sur un domaine particulier.

**Major A:** Comme nous utilisons déjà toute la mémoire disponible de la console pour faire tourner le jeu, le fait d'augmenter la définition de l'affichage provoque forcément un déséquilibre dans l'exécution des autres tâches. Et nous avons donc dû prendre des mesures pour empêcher cela. C'est pourquoi nous avons décidé de diminuer un peu la fréquence d'affichage lorsque vous passez en mode haute résolution.

**X64: Quel est le point d'ISS Millennium dont vous êtes le plus fier ?**

**Major A :** Nous avons fait d'énormes efforts pour rendre le jeu le plus réaliste possible au fil des séries, et nos efforts ont vraiment payé. Nous sommes toujours en train de tester des améliorations pour accroître le plaisir de jeu. C'est ainsi que nous avons réussi à intégrer un mode de gestion de carrière.

**X64: Avez-vous conçu le mode « carrière » en vous servant de joueurs existants ?**

**Major A :** Il n'existe pas de profil type de joueur dans notre jeu. Concernant les visages disponibles, nous avons effectué des montages à partir de photos de sportifs du monde entier et d'acteurs, sans distinction.

**X64: Quels aspects des séries précédentes avez-vous décidé d'améliorer ?**

**Major A :** En cherchant à augmenter la vitesse de jeu, nous nous sommes aperçus que les contrôles manquaient d'équilibre. Nous avons donc revu ce point pour ISS Millennium.

**X64: Que reste-t-il d'ISS 64 dans Millennium ?**

**Major A :** La série n'a pas cessé d'évoluer au cours des différents développements, mais l'ossature du premier titre est toujours présente. Dans quelle proportion ? Difficile de donner une réponse précise... Une chose est sûre, il n'y a plus grand chose de commun entre les deux titres à l'écran !

**X64: Quels sont les autres jeux de football que vous appréciez ?**

**Major A :** Chaque simulation de football contient ses points forts et ses faiblesses... Il est donc difficile de donner un titre que nous admirons totalement ! Disons seulement que les FIFA, Virtua Striker, ou Winning Eleven proposent de bonnes choses.

**X64: Quelles différences existe-t-il entre ISS Millennium et sa version japonaise ?**

**Major A :** Les équipes de la première division japonaises ont été remplacées par les sélections nationales, et il existe un mode « européen », pour coller au prochain Euro 2000.

**X64: Avez-vous tenté d'incorporer ces bonnes idées dans ISS Millennium ?**

**Major A :** Nous ne copions pas simplement les autres pour faire comme eux, mais nous cherchons toujours à innover. Ceci dit, nous pouvons utiliser les idées des autres titres comme point de départ à notre propre réflexion.

**X64: Jouez-vous durant vos heures de loisir, et si oui, quels sont vos titres préférés actuellement ?**

**Major A :** Bien sûr ! J'apprécie particulièrement Dragon Warrior Monsters sur Game Boy, et Resident Evil 3 sur PSX.

**X64: Quelles sont les difficultés rencontrées pour faire tourner ISS Millennium en haute résolution ?**

**X64: Pensez-vous avoir poussé ISS aussi loin que vous le pouviez avec cette version ?**

**Major A :** Nous avons le sentiment d'utiliser la quasi-totalité du potentiel technique de la N64 avec ISS Millennium...

## Options

À n'importe quel instant, vous pouvez appeler l'écran de menu principal. Il vous permet de visualiser le niveau de vos différentes statistiques, de discuter de votre évolution de carrière avec divers agents de recrutement qui tentent de vous embaucher, ou plus trivialement d'aller vous reposer...



## Entraînement



L'entraînement reste le meilleur moyen de faire progresser vos compétences sportives.

Différents types d'exercices sont disponibles, comme la série de coups francs à partir de diverses positions. Bien entendu, la qualité de vos résultats à l'entraînement détermine le nombre de points gagnés pour telles ou telles caractéristiques.



France-Allemagne : un grand classique de la planète Football...



France-Italie : Toujours 0-0 ? Pas pour bien longtemps encore, apparemment !



N'hésitez pas à désactiver la cible de placement de la balle lors des penalties, pour donner un peu plus de piment à l'épreuve.

Le reste du jeu reprend ISS 2000, lui-même tant une révision partielle d'ISS '98. Comme on ne change pas une équipe qui gagne, les grands changements se trouvent au niveau du moteur du jeu. Il n'y a pas beaucoup de nouveaux mouvements ou de nouvelles possibilités. Mais les vétérans d'ISS noteront une amélioration de l'intelligence artificielle de leurs équipiers (en particulier du comportement des défenseurs et des gardiens de but). Hormis la présence du mode « carrière », les différences entre ISS Millennium et ISS '98 sont moins flagrantes qu'entre ce dernier et le premier titre de la série. Néanmoins, les possesseurs de versions précédentes trouveront de quoi toucher leur soif de nouveauté dans ISS Millennium. La possibilité d'utiliser l'Expansion Pak pour un affichage en haute résolution est également une première dans les ISS. De nombreux joueurs préféreront

certainement rester en résolution standard, moins nette mais plus fluide. Le grand nombre de footballeurs à l'écran requiert une bonne partie de la puissance du processeur, et l'équipe de développement a dû sacrifier la qualité d'animation pour afficher proprement les graphismes haute définition... Enfin, il s'agit seulement d'une option, un cadeau aux amoureux du beau et du détail, qui peuvent se passer d'une fluidité parfaite... Tout cela nous amène à penser qu'ISS Millennium va devenir la meilleure simulation de football jamais conçue. La présence d'une gestion de joueurs, de nouvelles équipes, de nouveaux stades et l'élévation du niveau de jeu sont des éléments qui permettront à ce titre de surpasser ses prédécesseurs concernant les parties solos... Gardez vos crampons pour la suite du développement d'ISS Millennium...