2
NINTENDO LE MAGAZINE OFFICIEL
JUIN 2002
NUMÉRO 2
SUPER SMASH BROS. MELEE
Belgique/Luxembourg : 7,50 € - Suisse : 13 FS

Nintendo®

Original Nintendo Seal of Quality

NUMÉRO 2
JUIN 2002 – 5,99 €

LE MAGAZINE OFFICIEL

100 % GAMECUBE & GAMEBOY ADVANCE

LES GUIDES DE JEU !

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE
12 pages : 100 % en missions Heros

STAR WARS ROGUE LEADER
Obtenez toutes les médailles d'or !

BREATH OF FIRE
Le plan du monde et les secrets !

ET AUSSI :
- SPIDER-MAN
- COUPE DU MONDE FIFA 2002
- GOLDEN SUN (2e partie)

EN TEST !

GameCube
- Pikmin
- Spider-Man
- James Bond 007
- Virtua Striker 2002
- NBA Courtside 2002
- SSX Tricky...

GBA
- Spider-Man
- L'Âge de Glace
- Britney's Spear Dance Beat...

LE TEST + LE GUIDE !

SUPER SMASH BROS. MELEE

Tous les modes, persos et secrets du jeu événement !

AVANT-PREMIÈRES !

- Soul Calibur 2
- Phantasy Star Online
- Beach Spikers

future france
Media with passion

L 12330 - 2 - F: 5,99 €

NINTENDO GAMECUBE™

PIKMIN™

Les pikmin font votre sale boulot.

LA VIE EST UN JEU

www.nintendo.fr

PIKMIN™ & © 2001 Nintendo. ™ and ® are Trademarks of Nintendo

Nintendo®

LE MAGAZINE OFFICIEL

Numéro 2 – Juin 2002

101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tél. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS
26, bd Paul-Vaillant-Couturier,
94851 Ivry-sur-Seine Cedex.
Tél. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 55 € - Étranger : nous consulter

Directrice de la publication : Saghi Zaimi
Directeur du magazine, éditeur : Vincent Alexandre
vincent.alexandre@futurenet.fr
Directeur du développement : Xavier Levy (38 04)
xavier.levy@futurenet.fr

RÉDACTION
Tél. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39
E-mail : lecteurs.nintendo@futurenet.fr

Rédacteur en chef : Julien Van de Steene (66 05)
julien.vandesteene@futurenet.fr

Rédacteur graphiste : Franck Moccozet
Première secrétaire de rédaction : Annick Chollat
Photographe : Benoît Moyen

ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO
William Audureau, Xavier Dominique, Arnaud Frey, Michel Henry, Maud Jardon, Nathalie Iosso, Phil Kilmari, Aymeric Lallée, Leflou, Nathalie Lecomte, Yann Pesenti, Stonehenge, Wonder.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 00

Responsable trafic : Maguy Édouard (38 17)
maguy.edouard@futurenet.fr
Ont participé à ce numéro : Sidonie Collet, Nicolas Letier-Lacaze, Guillaume Pontoire, Vincent Saulnier.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Assistantes de fabrication : Sabine Buchet (38 70), Bénédicte Hémery (34 50)

DIFFUSION
Responsable abonnements : Thibault Bechet
Chef de produit vente au numéro : Sylvain Duburquois

Nintendo Le Magazine Officiel est édité par Future France, S.A. à Directoire et Conseil de surveillance au capital de 45 750 euros.
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS Nanterre : B 388 330 417 -
Principal associé : Future Holdings 2002 Limited.

Présidente du Directoire : Saghi Zaimi
Directrice des magazines Business & Internet : Saghi Zaimi
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre
Directrice des ressources humaines : Catherine Bouvier
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier : Jean-Louis Capdeville
Directeur des systèmes informatiques : Georges Récontal
Directeur artistique adjoint : Nicolas Cany

Distribution : MLP - Réassorts
(uniquement pour les diffuseurs et les dépositaires de presse)
Plate-forme de Saint-Barthélémy-d'Anjou - Tél. : 02 41 27 53 12
Plate-forme de Saint-Quentin-Fallavier - Tél. : 04 74 82 63 04
Impression : Didier-Québécor, 77000 Torcy
Dépôt légal : à parution

Copyright Future France 2002

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *Nintendo Le Magazine Officiel* est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *Nintendo Le Magazine Officiel* publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'informations, sans aucun but publicitaire.

Ce numéro du *Nintendo Le magazine Officiel* contient : 1 supplément de 36 pages.

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc. The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des magazines et des sites Internet, offrant une information fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance est la plus forte dans le monde. Basé dans 8 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines dans 30 pays.
The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).

Media with passion
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.

Merci ! L'accueil que vous nous avez réservé à la sortie du premier numéro a dépassé nos espérances ! La sympathie exprimée par les lettres qui inondent la rédaction et continuent de pleuvoir chaque jour nous a confortés dans l'idée que « la différence Nintendo » est bien une réalité. Beaucoup d'entre vous se sont adressés à nous comme si nous en étions à notre numéro 150, nous annonçant fièrement s'être abonnés, comme si leur fidélité était déjà acquise.
À tous ceux-là, encore merci !
Au moment où j'écris ces lignes, toute l'équipe est dans l'avion entre Paris et Los Angeles. C'est là-bas que se tient chaque année le plus grand salon des jeux vidéo, l'E3, réservé aux professionnels.
Nous allons pouvoir y essayer la plupart des jeux qui sortiront sur GameCube et GameBoy Advance d'ici à la fin de l'année.

Un voyage dont rêve plus d'un joueur ! Aussi avons-nous décidé de vous le faire partager : à chaud, chacun des trois jours que dure le salon, nous rapporterons nos impressions, rechercherons les images des prochains jeux, puis enverrons le tout à Paris afin de vous les proposer… dès ce numéro !

UN BEL ACCUEIL !

Eh oui, ce que je décrivais au futur, quelques lignes plus haut, est pour vous, déjà du passé : le supplément de ce numéro est entièrement consacré l'E3. Mais cela ne vous aura certainement pas échappé !

Julien Van de Steene

Rédacteur en chef

EN COUVERTURE !

SUPER SMASH BROS. MELEE

Des pains à tout-va dans des niveaux délirants : oui, mais pas n'importe comment ! p. 24

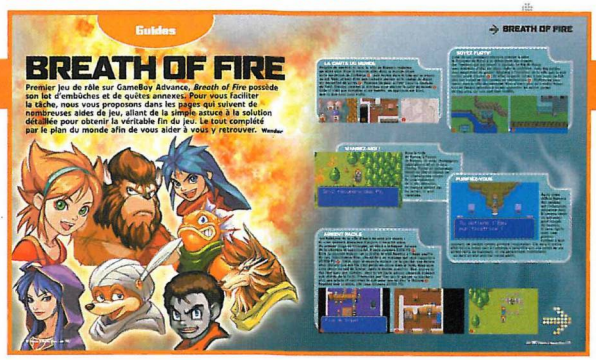
GUIDE DE JEU

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Première partie du guide de ce vaste jeu de plate-forme. p. 34

GUIDE DE JEU

BREATH OF FIRE



BoF, pour les intimes, vous révèle ses meilleurs secrets. p. 52

CE MOIS-CI DANS Nintendo LE MAGAZINE OFFICIEL

Les toutes dernières Actualités avant l'E3 !

Pikmin et Super Smah Bros. Melee : ça roule pour le Cube !

Découvrez dès maintenant votre rubrique, rien qu'à vous !

Actulités ..... p. 06

LES GUIDES DE A À Z

- Aggressive Inline ..... p. 8
- Beach Spikers ..... p. 16
- Droppy's Tennis Open ..... p. 13
- Freekstyle ..... p. 12
- Mortal Kombat Deadly Alliance ..... p. 13
- NBA 2K2 ..... p. 8
- Phantasy Star Online Versions I et 2 ..... p. 18
- Pinky and the Brain ..... p. 8
- Smuggler's Run : Warzones ..... p. 13
- Soul Calibur 2 ..... p. 14
- Splinter Cell ..... p. 10
- Star X p.12
- Top Gun Combat Zones ..... p. 10
- Turok Evolution ..... p. 6
- Wolfenstein ..... p. 12
- Zoocube ..... p. 10

Guides de jeu p. 24

LES GUIDES DE A À Z

- Breath of Fire ..... p. 52
- Coupe du Monde Fifa 2002 ..... p. 48
- Golden Sun ..... p. 66
- Sonic Adventure 2 Battle ..... p. 34
- Spider-Man ..... p. 60
- Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron II ..... p. 76
- Super Smash Bros. Melee ..... p. 24

Contact ..... p. 84

- Courrier ..... p. 84
- Challenge ..... p. 86
- Hi-Scores ..... p. 88
- Tops Lecteurs ..... p. 89
- Astuces ..... p. 90

Tests ..... p. 93

LES TESTS DE A À Z

- Coupe du Monde Fifa 2002 ..... p. 98
- Dark Summit ..... p. 100
- James Bond 007 : Espion pour Cible ..... p 101
- NBA Courtside 2002 ..... p. 100
- NHL Hitz 2002 ..... p. 100
- Pikmin ..... p. 96
- Spider-Man ..... p. 103
- SSX Tricky ..... p. 99
- Super Smash Bros. Melee ..... p. 94
- Virtua Striker 2002 ..... p. 104
- Britney's Dance Beat ..... p. 102
- L'Âge de Glace ..... p. 102
- Spider-Man ..... p. 102

Et aussi...

- Accessoires ..... p. 106
- Prochain numéro ..... p. 108
- Prochaines sorties ..... p. 20

SPÉCIAL E3

Exceptionnellement ce mois-ci, la rubrique Actualités est réduite, car vous retrouvez les actus les plus brûlantes dans le supplément qui accompagne ce numéro !

GameCube

GameBoy Advance

LA PEUR AU VENTRE !

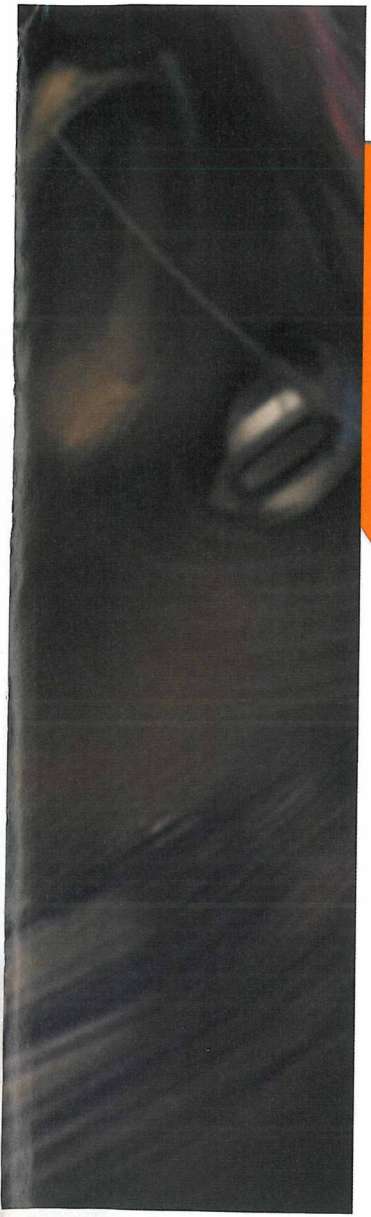
TUROK EVOLUTION

L'évolution ! Vaste domaine qui nous ramène à de bas instincts avec ce *Turok* sur GameCube ! Pour preuve, Tal'Set, le héros, revient à ses origines pour un carnage sans concessions…

L'indien déjanté fait son grand retour, cette fois sur GameCube. Une excellente nouvelle qui nous rappelle de bons souvenirs, puisque la série avait débuté sur la défunte N64. Mais la puissance du Cube fait maintenant la différence ! Les niveaux auxquels nous avons goûté sont tout simplement splendides et criants de réalisme, à l'image de la cinquantaine de dinosaures, tous aussi beaux et bien animés que ceux d'un *Jurassic Park*… Nos premiers pas dans cette végétation luxuriante nous ont donné des sueurs froides. Et ce que vous croyiez être une simple balade en forêt se transforme bien vite en une chasse à… l'homme. Illustration. Vous voilà littéralement enfoui sous les arbres, les feuilles et autres plantes vertes, modélisées dans les moindres détails. Imaginez la stupeur quand, à quelques mètres de vous, plusieurs feuilles se mettent à bouger.

OBSERVATION…

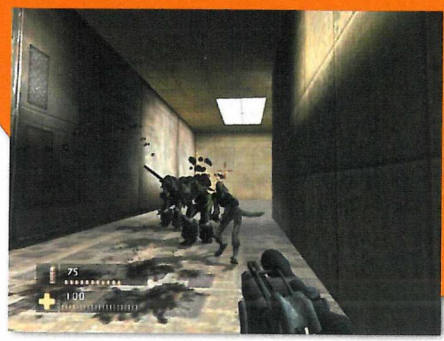
• La fonction Sniper permet d'admirer l'armada ennemie. Vous pouvez aussi en profiter pour voir vos adversaires se cacher, ou vous contourner sur les flancs.



• Si vous voyez une tête de Raptor sortir des fougères, c'est que vous êtes déjà entouré...

• Les environnements sont très réalistes. Et encore, vous ne voyez pas les animations.

• Vous pouvez tout détruire, même ce singe pourtant pas malveillant. Hé, hé !



Quelque chose est tout proche et vous pouvez à peine le voir... Comme le dit David Dienstbier, le chef de studio, « le but est de mettre la pression. » Est-ce un inoffensif Compis, un hargneux Véliciraptor, ou bien un énorme Tyrannosaure Rex ? Quitte à ce qu'il y ait surprise, autant que l'indésirable soit le premier étonné ! Aussitôt, vous tirez dans l'arbre à votre droite pour qu'il s'abatte sur la créature non identifiée. Vous avancez de quelques pas, le Raptor est mort, écrasé par l'énorme tronc. L'interaction avec l'environnement est poussée et vous pouvez utiliser les décors dans les combats. Sachez d'ailleurs que l'IA est particulièrement développée, il n'y aurait donc rien d'étonnant à ce que vous receviez, vous aussi, un arbre sur le coin de la figure... D'ailleurs, ce Raptor étendu était-il vraiment seul ? Alors que vous inspectez la dépouille, deux autres créatures vous attaquent sur les flancs. Fuyez à dos de Ptérodactyle !

• Le sang coule à flots et laisse des traces sur les murs. Tout comme le lance-flammes et les impacts de balles.

UN INDIEN DANS LA VILLE

Si *Turok Evolution* se déroule en vue subjective, environ 20 % du jeu se présente sous forme de shoot'em up. Armé jusqu'aux dents, vous pénétrez des bases ennemies et bombardez les zones tout en évitant les tirs foudroyants de vaisseaux futuristes. La réalisation est à couper le souffle et on reste pantois d'admiration de voir tant d'éléments bouger à l'écran en même temps. Toujours dans l'optique de varier les situations, notre héros devra envahir diverses villes à l'aide de comparses dirigés par la machine. Organisation et stratégie constitueront vos meilleures alliées. Si toutefois, ces deux qualités ne sont pas votre fort, l'attirail de combat proposé devrait suffire à vous séduire. Une douzaine d'armes disposant chacune de deux modes d'attaque, des triples tirs de roquette à tête chercheuse, l'assaut nucléaire, le très classique Tomahawk : vous aurez vraiment de quoi répondre face à des hordes ennemies aux comportements réalistes, capables de se cacher et de vous contourner pour prendre l'avantage !

• L'arsenal est bien fourni et les réactions de vos ennemis à la vue de certaines armes ne manquent pas d'humour.

Aymeric Lallée

GENRE : DOOM LIKE
ÉDITEUR : ACCLAIM ENTERTAINMENT
SORTIE : SEPTEMBRE 2002

PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON RIT !

Les modes Multijoueurs n'ont pas été oubliés dans *Turok Evolution*. Il sera ainsi possible de participer à diverses épreuves. Outre les modes classiques du genre, tels que Capture The Flag et Deathmatch, on trouve le Protect Monkeys, le but étant ici d'attraper un singe pour l'amener dans un lieu protégé sans se faire descendre et sans utiliser d'armes. Toujours à plusieurs, des duels aériens à dos de Ptérodactyles donnent lieu à des rixes dantesques dans des lieux énormes. Malgré une maniabilité ardue dans les airs, l'arsenal d'armes devrait donner lieu à quelques subtils coups tordus. L'accent semble donc avoir été porté sur la convivialité, mais le Online est une fonction oubliée de *Turok Evolution*. Dommage...

EN BREF...

Donjons et Dragons

La licence *Donjons et Dragons* détenue par Infogrames va être exploitée dans un jeu de rôle/action. Le titre sera basé sur la troisième édition des règles du jeu de rôle papier. Une info que les connaisseurs apprécieront.

Sega sur GBA

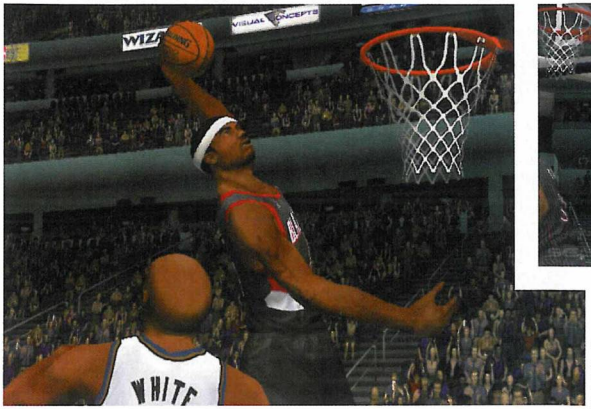
Les annonces ne cessent de tomber ! *Space Channel 5*, le jeu de danse, *Shinobi*, le titre de plate-forme dans lequel vous incarnez un ninja, et *Altered Beast*, l'inoubliable Beat'em all fourni en lycanthropes, arrivent tous sur GBA dans le courant de l'année.

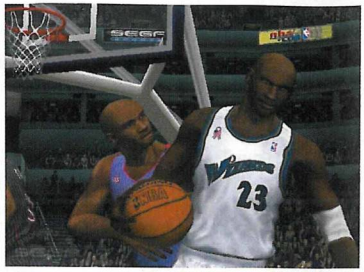
Onze Gagnant

Nous l'évoquions le mois dernier, Konami l'a, entre-temps, officialisé : un *Winning Eleven* (*Pro Evolution Soccer*) est en développement sur le Cube. Voilà qui rassurera les fans de foot. En effet, cette série est, à ce jour, considérée comme la simulation de référence pour ce sport.

UN CUBE AU PANIER !

NBA 2K2





• Même si globalement on reconnaît les stars, la modélisation n'est pas excellente.

• Des actions spectaculaires pour un titre à la jouabilité simplifiée !

La série fétiche de basket-ball de Sega débarque sur le GameCube. En challenger de *NBA Courtside 2002*, *NBA 2K2* ne devrait pas avoir trop de mal à s'imposer, notamment grâce à de superbes animations. Cela étant, le rendu graphique du titre semble quelque peu décevant et l'harmonie des corps peu respectée. Certains joueurs ressemblent à des orangs-outangs avec leurs longs bras et leurs mouvements simiesques. Tous les modes de jeu du genre sont disponibles. Statistiques et effectifs ont été remis au goût du jour. Éditer et échanger n'importe quel joueur vous permettra de créer vos propres champions et de constituer une *Dream Team* bien à vous. Sur *NBA 2K2*, les coups d'éclat ne manquent pas, la prise en main est plus aisée que celle de *NBA Courtside 2002* et toutes les actions du sport fétiche des Américains seront au rendez-vous.

GENRE : BASKET BALL
ÉDITEUR : SEGA
SORTIE : FIN 2002

DOH !

Arrivé trop tard à la rédaction, *Simpsons Road Rage* a raté le train de la rubrique Test. Malgré les nombreuses références à l'univers du dessin animé, ce clone de *Crazy Taxi* souffre d'une maniabilité approximative. Par ailleurs, les missions proposées sont répétitives et particulièrement creuses. À éviter, vous êtes prévenu.

MINUS ET CORTEX

PINKY AND THE BRAIN THE MASTER PLAN

Une bonne nouvelle pour les fans de la Warner : le dessin animé à l'humour décapant mettant en scène deux souris de laboratoire déjantées, Minus et Cortex, sera décliné sous la forme d'un jeu de plates-formes sur la console portable de Nintendo. Comme chaque soir, l'imbécile de Minus et son acolyte, le génialissime Cortex, veulent conquérir le monde. Malheureusement leurs plans machiavéliques consignés sur papier ont été dérobés par deux rats particulièrement malveillants. Il faudra utiliser les diverses capacités de nos deux héros pour arriver au bout de la vingtaine de niveaux proposés et retrouver les fameux plans. La variété devrait être de mise puisqu'ils seront même capables de conduire différents types de véhicules sur terre, mer et air.

• Les lieux explorés seront variés. Ô que la vie de souris n'est pas de tout repos !

GENRE : PLATE-FORME
ÉDITEUR : FULLAT
SORTIE : JUIN 2002

ROLLER EN LIGNE

AGGRESSIVE INLINE FEATURING TAÏG KHRIS

Fort de son succès, le roller-blade prend d'assaut nos salons dans cette simulation tout ce qu'il y a de plus agressive ! Le titre se présente de la même manière qu'un *Tony Hawk 3* et la jouabilité semble excellente. Si Acclaim le présente comme un titre réaliste avec les stars de la discipline en bonus, les grinds à plusieurs mètres de haut et les cascades les plus hallucinantes seront de la partie. Taïg Khris est le Français champion du monde de rampe en roller en ligne. Si, dans le jeu, on peut se lâcher autant que lui sur ses rollers, on ne devrait pas s'ennuyer !

• Qui n'a pas un jour rêvé de grinder devant les minettes ?

GENRE : ROLLER EN LIGNE
ÉDITEUR : ACCLAIM
SORTIE : ÉTÉ 2002

[plongez dans le fun]*

- Carte mémoire 59 blocs

- Firestorm™ Powershock Controller

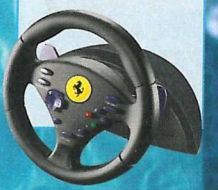
- Console Rack

- Ecran LCD 5.4"

- Games Holder

- Move n'Play Bag

- Challenge2 Racing Wheel



Starter Kit et séries de câbles également disponibles

La gamme complète d'accessoires pour GameCube™

THRUSTMASTER®

* Immersion totale dans le "fun"

Thrustmaster est une division du groupe Guillemot Corporation
Guillemot France S.A. – BP 2 – 56 204 La Gacilly Cedex
Tél. 0892 690 024 fax. 02 99 08 94 17

www.thrustmaster.fr

© Guillemot Corporation 2002. Thrustmaster® et FireStorm™ sont des marques et/ou des marques deposées de Guillemot Corporation S.A. GameCube™ est une marque de Nintendo Co Ltd. Ferrari® est une marque déposée de Ferrari S.p.A. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

GOLDEN SUN 2

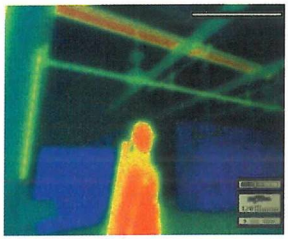
• L'annonce de la suite du jeu de rôle de référence sur GBA par l'équipe de Camelot fait grand bruit. Pour vous confirmer cette déclaration, voici quelques photos de ladite version, directement envoyées par nos amis japonais. Apparemment, nous retrouverons des héros connus... Espérons qu'une traduction rapide nous permettra d'y jouer d'ici à Noël.

UBI S'INFILTRE DANS LE CUBE

SPLINTER CELL

En gestation depuis plusieurs mois dans les locaux canadiens d'Ubi Soft, *Splinter Cell* s'annonce comme un jeu d'action-aventure-infiltration décapant. Inspiré de l'univers très controversé de Tom Clancy, ce titre verra Sam Fischer, un agent très spécial, lutter contre des terroristes particulièrement agressifs. La première démo qui nous est parvenue ne laisse augurer que du bon.

D'un point de vue technique, le jeu utilise le moteur de *Unreal 2*, une référence. Le rendu des décors, très réaliste, est meilleur grâce à une gestion hors pair des lumières et des ombres. Notre agent infiltré accomplira plus de trois cents mouvements, histoire de parer à toute éventualité. L'arsenal de combat de cette bête de guerre sera des plus complet, avec des vrais modèles de fusils et de pistolets, ainsi que des gadgets très efficaces.



• La vue infrarouge donne lieu à de beaux effets graphiques.

• Le rendu des flammes est criant de réalisme ! On a chaud pour Sam...

Pour exemple, la micro-caméra que l'on pourra glisser sous les portes pour observer ce qui se trame dans la pièce suivante sera très utile. Autre détail important, l'interaction avec les décors et objets sera poussée à l'extrême, puisque chaque contact modifiera l'environnement. L'IA des ennemis s'annonce à la hauteur de nos espérances, puisque vos adversaires utilisent de vraies techniques de déploiement de l'armée. Fini la vie facile à la sauce *James Bond*, Ubi Soft vous emmène sur le front avec *Splinter Cell*.

• La barre au-dessus de votre arme indique votre exposition à la lumière. Gardez l'œil dessus.

• Le plus grand soin a été apporté aux ombres projetées sur l'environnement.

GENRE : ACTION/INFILTRATION
ÉDITEUR : UBI SOFT
SORTIE : DÉBUT 2003

ARCHE DE NOÉ

ZOOCUBE

Original dans son concept, ce titre d'Acclaim pourrait bien changer la face du Cube dans le registre des jeux de réflexion/action. Placé aux commandes d'un cube (!), vous devez aspirer, avec chacune des faces, des animaux risquant d'être transformés en monstres par le diabolique Dr Buc Ooze. On nous promet de nombreux niveaux, une prise en main aisée, une profondeur inégalée dans le domaine et, surtout, des parties à quatre trépidantes. Le jeu sera aussi dispo sur GBA.

• Les bêtes s'entassent sur le cube comme sur l'Arche de Noé.

GENRE : PUZZLE
ÉDITEUR : ACCLAIM
SORTIE : ÉTÉ 2002

MAVERICK

TOP GUN COMBAT ZONES

Incarner Tom Cruise, ça vous tente ? *Top Gun Combat Zones* reprend les meilleurs moments du film dans un jeu de tir très arcade. Hormis les classiques F-14, F-18 et F-22, Virgin Interactive nous propose de découvrir d'autres appareils, ainsi que différents styles de pilotage, en nous projetant dans plusieurs époques contemporaines. Une trentaine de missions aux objectifs variés, allant de la simple poursuite à l'attaque d'objectifs au sol ou sur mer, devraient assurer le challenge. Vos incursions en territoires ennemis vous laisseront découvrir quelques parties du Globe, tels que le golfe Persique ou la célèbre base de Miramar.

• Pour le pilotage en ville, il sera impératif de verrouiller vos cibles avant de tirer.

• De nombreuses acrobaties sont au programme et promettent des sensations uniques.

GENRE : JEU DE TIR
ÉDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE
SORTIE : 3e TRIMESTRE 2002

NINTENDO GAMECUBE™

SUPER SMASH BROS.™ Melee

Vos héros préférés vous cassent le cube.

LA VIE EST UN JEU

www.nintendo.fr

Super Smash Bros.™ Melee ® 2001 Nintendo/HAL Laboratory, Inc. Characters ® Nintendo/HAL Laboratory, Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc.™ and ® are Trademarks of Nintendo.

BAM !

STAR X

Il ne s'agit pas d'un *Starfox* sur la GameBoy Advance, mais bien d'un jeu original développé par les studios de Bam Entertainment. Ce titre risque d'être une petite révolution comme le fut le *Starwing* (connu mondialement sous le nom *Starfox*) de la Super Nintendo en son temps. En effet, ce jeu de tir spatial est tout en 3D ! Celle-ci peut sembler désuète, mais pour une console portable, c'est un véritable luxe. Les 22 niveaux aux environnements variés de ce titre devraient satisfaire les fondus de la gâchette. Notez que si vous pouvez vous balader comme bon vous semble dans les niveaux, on vous forcera à faire demi-tour pour retourner dans l'arène si vous vous éloignez trop de l'action. Enfin, un mode Quatre joueurs, *via* le câble link, devrait assurer des duels enflammés avec vos amis.

• Malgré des textures simplettes, ce jeu de tir en vraie 3D risque de faire du bruit.

GENRE : JEU DE TIR 3D
ÉDITEUR : UBI SOFT ENTERTAINMENT
SORTIE : JUIN 2002

FONDS DE TIROIR

WOLFENSTEIN

On vous en a parlé en bref dans le Numéro 1, la version originale de *Wolfenstein* revient sur GameBoy Advance pour les plus grands fans des shoots labyrinthiques ! Les vieux de la vieille vont fondre en larmes de nostalgie tant cette conversion est proche de la version PC de l'époque. Du grand art orchestré de main de maître par Activision. Vous revoilà aux trousses de hordes de nazis déchaînés avec toujours ce but ultime : abattre un Hitler caricaturé, planqué dans un gigantesque robot mécanique. La maniabilité reprendra celle de l'original, elle-même identique à celle de *Doom*. Revenir aux bases du jeu de tir en vue subjective avec un tel titre a de quoi séduire la plupart d'entre nous.

• Comme dans la version originale, le sang coulera à flots, et l'arsenal sera conséquent.

GENRE : JEU DE TIR
ÉDITEUR : UBI SOFT ENTERTAINMENT
SORTIE : JUILLET 2002

LE CARTON

• Un véritable engouement ! Le Nintendo GameCube s'est vendu comme des petits pains. En Europe, 400 000 unités ont trouvé preneur sur les premiers jours de lancement. Un score qui parle de lui-même. Nintendo a prévu dans la foulée, et pour le continent européen, un stock de 500 000 machines supplémentaires afin de satisfaire tout le monde. Autre info : l'âge moyen des premiers acheteurs français est de 22 ans ; signe que le Cube séduit nombre de joueurs et que Nintendo a réussi son pari d'ouverture à tous.

TOUJOURS PLUS VITE !

FREEKSTYLE

• La vitesse est telle que vous serez propulsé à des hauteurs vertigineuses !

BIG remet le couvert ! Voilà que les petits génies soutenus par Electronic Arts remettent le couvert avec une version motocross allumée, de la même veine qu'un *SSX Tricky* et loin du très médiocre *Sled Storm*. On commence avec des circuits de toute beauté et plus gigantesques les uns que les autres. Tous semblent bourrés de raccourcis en tout genre, encore plus étoffés que ceux de *SSX Tricky* ! Ça promet. Comme si cela ne suffisait pas, on y trouvera tout autant de figures avec, en plus, la possibilité d'effectuer des tricks spéciaux qui immobiliseront l'image pour donner lieu à de magnifiques effets à la *Matrix* (la caméra tourne autour de votre biker). Le rendu est saisissant, et permet surtout de se reposer un peu tant le rythme des courses est intense. Heureusement, puisqu'une fois votre figure spéciale achevée et votre atterrissage réussi, vous obtenez un superboost de quelques secondes absolument foudroyant ! Chez BIG, on aime décoiffer la clientèle ! C'est chose faite avec ce *Freekstyle* qui nous apparaît comme un titre fun, accessible et superspeed. De quoi satisfaire, à la fin de l'été, les fans de sensations fortes.

• Comme dans *SSX Tricky*, les replays vous donnent le loisir d'observer les bikers.

• La réalisation est étonnante, et les textures plus fines que sur les autres plates-formes.

GENRE : COURSE
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE : AOÛT 2002

JUSQU'À LA MORT !

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Le retour des forces obscures chez Midway se concrétise par un nouvel opus de son célèbre jeu de combat, *Mortal Kombat*. Les premières images nous laissent admirer des graphismes particulièrement fins combinés à un design totalement nouveau. Les fans risquent d'être perdus. Les anciens personnages ont pris de l'âge d'après ces premières images. Notre pauvre Sub-Zero n'est plus tout jeune, mais reste un combattant de poids à ne pas sous-estimer.

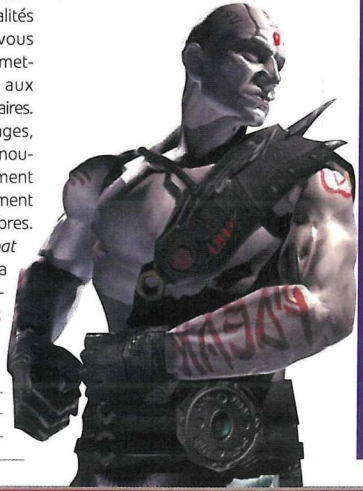
• Kung Lao pourrait bien remporter le match avec ce geste.

Le gameplay devrait avoir mûri lui aussi. En effet, la médiocre jouabilité des épisodes précédents semble avoir été totalement remaniée pour assurer une prise en main aisée et des combos à la fois plus riches et plus variés qu'auparavant. Que les fans de cette série mythique – et ils sont nombreux – se rassurent, des fatalités encore plus gore vous permettront de mettre un terme aux matchs sanguinaires.

En ce qui concerne les personnages, nous savons que plusieurs petits nouveaux seront de la partie, notamment Blind Gi, un combattant complètement aveugle venu du royaume des ombres. Nous attendons un *Mortal Kombat* tout beau tout nouveau dans la forme que nous présente, ici, Midway. Heureusement, il garde ses spécificités qui en ont fait un titre à succès.

GENRE : COMBAT 3D
ÉDITEUR : MIDWAY
SORTIE : FIN 2002

• Sub-Zero a pris quelques années. Après tout, ça lui donne un certain charme...



L'ALLIANCE NOIRE

• Après un succès plus que mérité sur d'autres supports, la série *Baldur's Gate* sera déclinée sur GameCube. Ce jeu d'action nommé *Dark Alliance* vous met dans la peau d'un archer, d'un elfe ou d'un nain aux capacités spécifiques pour casser du méchant et révéler au grand jour ce qui se trame dans la ville de Baldur. À vous d'utiliser au mieux vos points d'expérience et l'argent récolté pour faire un perso puissant. Les graphismes très beaux et l'on peut jouer l'aventure à deux, en équipe !

HORS-LA-LOI

SMUGGLER'S RUN : WARZONES

Le métier de contrebandier n'est pas de tout repos, comme vous allez vous en rendre compte avec ce titre. Placé au volant de huit véhicules (buggy, quad, etc.), vous allez devoir assurer la livraison de colis dont la légalité est douteuse. Le tout, bien sûr, sans compter les assauts de rivaux et des forces de l'ordre ou, plus simplement, avec le risque de se faire piéger par le relief escarpé du terrain (il existe cinq environnements).

En ce qui concerne ce dernier, il faut préciser son impressionnante étendue, ainsi que l'absence de tout tracé ou circuit : le joueur va où bon lui semble avec une liberté de déplacement jamais vue. Une particularité qui devrait faire son petit effet.

• Inutile de chercher des itinéraires balisés, tout n'est que hors-piste.

GENRE : COURSE/ACTION
ÉDITEUR : ROCKSTAR
SORTIE : NON COMMUNIQUÉE

ÇA CARTOONE SUR GBA

DROPPY'S TENNIS OPEN

Les stars de dessins animés en tout genre prennent d'assaut la console portable de Nintendo. Après Minus et Cortex, c'est au tour de Droopy et de ses acolytes de se retrouver dans un jeu de tennis annoncé comme étant totalement délirant. Entre le classique mode Arcade et le farfelu mode Cartoon, chacun devrait y trouver son compte. Dans le deuxième, des tonnes de bonus rendent les parties plus attrayantes. Bombes diverses, filets géants, raquettes marteaux, etc., accélèrent le rythme des échanges. Tous les héros du cartoon, de Droopy à la séduisante Bubbles Vavoom, en passant par le loup bourreau des cœurs McWolf, veulent remporter le tournoi pour assouvir leurs rêves les plus fous. Ce petit jeu de tennis arcade s'annonce très fun et sera jouable à quatre via le câble link de la console.

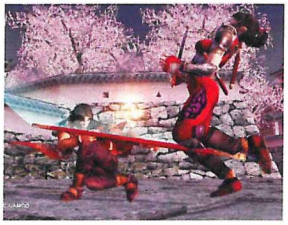
• En mode Cartoon, des bombes peuvent détruire le terrain de votre adversaire.

GENRE : TENNIS
ÉDITEUR : LSP GAMES
SORTIE : ÉTÉ 2002

EMPALEURS ESTHÈTES

SOUL CALIBUR 2

Namco fait doucement monter la sauce auprès des fans de baston. Avouons que *Soul Calibur 2* ne manque pas d'atouts pour y arriver.



• Le château d'Osaka au printemps.

• Nightmare est en mauvaise posture.

• Faites comme lui, intimidez votre adversaire.

Lors du dernier Jamma Show, Namco a enfin montré une version jouable de *Soul Calibur 2* tournant sur le Triforce (voir encadré). L'occasion de voir enfin ce que vaut vraiment le successeur d'un des meilleurs jeux de combat à armes blanches. La jouabilité a très peu évolué par rapport au premier épisode. Quatre boutons sont toujours d'actualité : garde, coup de pied et deux types d'attaque avec l'arme de son combattant. S'il est vrai que l'écart technique avec les personnages du premier opus est discutable, on ne peut pas en dire autant des décors, tout simplement fabuleux.

CHARGEZ !

Il est désormais possible de se servir des murs pour attaquer son adversaire. Quand les armes s'entrechoquent, les différents protagonistes sont repoussés par l'impact. Il faut charger son adversaire à nouveau pour espérer prendre l'avantage. Vos réflexes et vos nerfs vont être mis à rude épreuve. On sait que tous les modes de jeu propres au genre seront présents : Arcade, Time Attack, Survival, etc.. Namco réfléchit également à l'implémentation de petits bonus *via* le link NGC-GBA. Vous voilà abreuvé de bonnes nouvelles. Passons donc à la mauvaise, gardée spécialement pour la fin : *Soul Calibur 2* a vu sa date de sortie repoussée au Japon jusqu'à janvier 2003. Il faudra s'armer de patience…

Arnaud

• Espérons qu'un mode Quest sera de la partie.

• Astaroth veut envoyer Nightmare hors du ring.

• Voldo vient de rater son attaque, parée à temps par Astaroth. C'est le moment de contre-attaquer.

GENRE : BASTON 3D
ÉDITEUR : NAMCO
SORTIE : NON ANNONCÉE

→ QUESTION DE HARD

Soul Calibur 2 va être finalement développé sur le Triforce, la carte d'arcade réalisée par Nintendo, Sega et Namco. L'intérêt de développer sur ce hardware très proche de celui de la NGC est de garantir une conversion sur console quasi identique à l'arcade. Ça va être dur d'attendre l'année prochaine pour jouer à cette merveille annoncée.

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec astuces ?

sans astuces	avec astuces
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU	OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AÏE, UN MOT DE PASSE	AH MAIS JE LE CONNAIS!
'RAME CETTE CAISSE	TIENS? UN TURBO!
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ	LA PORTE EST OUVERTE
PLUS DE MUNITIONS	AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DUR À BATTRE, LUI	DÉSINTÉGRÉ, LUI
2 CIRCUITS, C'EST TOUT?	YES! 5 CIRCUITS SHADOW
COINCÉ	DÉCOINCÉ
ETC...	SUPER ETC...

3615 astuces®

08 923 50 923

Depuis la BELGIQUE 0900 70 200

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 600 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE

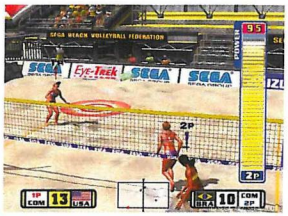
Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - 3615 **astuces** - ou téléphone - **08 923 50 923**.

Pixtel **3615**, **0892**: 0,34 €/MN **0900**: 0,45 €/MN. Astuces est une marque déposée Pixtel.

FORCÉMENT, VU COMME ÇA...

BEACH SPIKERS

Entre les jeux de course, de baston et de sport, Sega affiche une forme on ne peut plus athlétique.



• Un cercle indique où va tomber la balle.

• À quatre joueurs, l'émotion est garantie.

L'annonce a été faite lors du dernier Sega Jam 2 qui s'est tenu récemment à Tokyo. En plus de développer le tout nouveau *Virtua Fighter Quest* sur NGC (cf. notre précédent numéro), l'équipe de Yu Suzuki va adapter son jeu de beach volley : *Beach Spikers*. Ce titre met en scène des équipes constituées de deux jeunes demoiselles qui devront jouer au volley sur des plages de sable fin et sous un soleil de plomb. Tout un programme ! Il vous faudra un timing très précis afin d'ajuster au mieux vos passes, et réaliser des smashs puissants en vue de décrocher la première place. Petits détails sympathiques, il faudra gérer le jeu en équipe et échanger ses impressions avec son partenaire pendant les pauses.

DES MODES INÉDITS

Prévu à la base uniquement pour les salles d'arcade japonaises, ce titre a connu un tel succès que le département AM2 a décidé de le convertir. Comme toujours, Sega va y ajouter de nombreux modes de jeu inédits. Par exemple, il vous sera possible de créer votre joueuse en intégralité (*Beach Spikers* fourmille d'habits cachés, comme les lunettes de soleil, dont on dénombre plus de 80 paires…) et de l'entraîner pour en faire une championne toutes catégories. Très orienté arcade, *Beach Spikers* ne déçoit pas, et permet même de s'affronter jusqu'à quatre simultanément.

Arnaud Frey

• La plage, le soleil, les filles en maillot de bain… sacré Yu Suzuki !

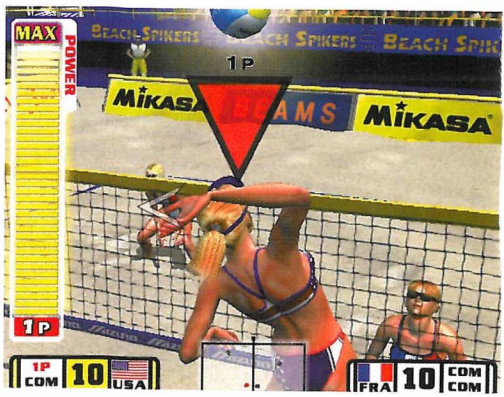
• Quand la jauge est pleine, appuyez sur A.

• Choisissez un bon endroit pour servir.

→ L'ARCADE SUR CONSOLE

Les différences de technologie entre une borne d'arcade et une console de salon sont *a priori* sensibles. Mais quand on voit le travail réalisé sur *Virtua Striker 3* et la première version jouable de *Beach Spikers*, on peut être confiant quant à une conversion de qualité. Et ce, sans compter les bonus exclusifs à la version GameCube.

GENRE : ACTION/AVENTURE
ÉDITEUR : NINTENDO
SORTIE : ÉTÉ



• Quand votre jauge est au maximum, envoyez une attaque dévastatrice très dure à contrer.

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

Nouveautés - Actualités
Boutique en ligne - Tests...
WWW.SCOREGAMES.COM
36-15 SCOREGAMES*
08 92 6B5 686*
*0,34€/MN

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO
*Voir modalités en magasin

Liste des Magasins

Paris
- (5ème) ST LAZARE — 6 rue d'Amsterdam — 01 53 320 320
- (5ème) JUSSIEU — 46 rue des Fossés Saint Bernard — 01 43 29 59 59
- (6ème) ST MICHEL — 56 boulevard St Michel — 01 43 25 85 55
- (7ème) VAUGIRARD — 365 rue de Vaugirard — 01 53 688 688
- (8ème) VICTOR HUGO — 137 avenue Victor Hugo — 01 44 05 00 55

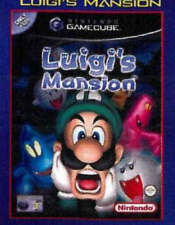
Région Parisienne
- (77) CHELLES — C. Ccial Chelles 2 - N34 — 01 64 26 70 10
- (78) ORGEVAL — C. Ccial Art de Vivre Niv.1 — 01 39 08 11 60
- (78) PLAISIR — C. Ccial Plaisir Sablon — 01 46 735 735
- (78) VERSAILLES — 16 rue de la Paroisse — 01 39 50 51 51
- (78) VELIZY — 37, avenue de l'Europe — 01 30 700 500
- (91) CORBEIL-VILLABE — C. Commercial VILLABE A6 — 01 60 86 28 28
- (91) ANTONY — 25 Av. de la Division Leclerc - N20 — 01 46 665 666
- (92) BOULOGNE — 60 Av. du Général Leclerc - N10 — 01 41 31 08 08
- (92) LA DEFENSE — C.Ccial Les Quatres Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2 — 01 47 73 00 13
- (93) AULNAY SOUS BOIS — C. Ccial Parinor - Niv. 1 — TEL : 01 48 67 39 39
- (93) MONTREUIL — C. Ccial La Grande Porte — 01 48 97 05 54
- (93) PANTIN — 63 Avenue Jean Lolive - N. 3 — 01 48 441 321
- (93) ST DENIS — C. Ccial St Denis Basilique 6 Passage des Arbalétriers — 01 42 43 01 01
- (93) DRANCY — C. Ccial Drancy Avenir 220, rue de Stalingrad - N.186 — 01 43 11 37 36
- (94) CHENNEVIERES — C. Ccial Pince-Vent N. 4 — 01 45 939 939
- (94) CRETEIL VILLAGE — 5 rue du Général Leclerc — 01 49 81 93 93
- (94) CRETEIL SOLEIL — C. Ccial Creteil Soleil Niv. 1 — 01 49 56 06 06
- (94) KREMLIN BICETRE — 30 RIS AV. DE FONTAINEBLEAU NAT. 7 — 01 43 901 901
- (94) FONTENAY SOUS BOIS — C. Ccial Val de Fontenay — 01 48 76 6000
- (95) CERGY — C. Ccial Cergy 3 Fontaines — 01 34 24 98 98
- (95) L'ISLE ADAM — C. Ccial Grand Val — 01 34 69 17 96
- (95) SANNOIS — C. Ccial Carrefour — 01 30 25 04 03
- (95) ST BRICE — C. Ccial Carrefour — OUVERTURE JUIN 2002

Province
- (13) MARSEILLE — C. Ccial Grand Littoral — 04 91 09 80 20
- (14) HEROUVILLE ST CLAIR — C. Ccial St-Clair — 02 31 951 952
- (26) VALENCE — C. Ccial Valence 2 — OUVERTURE MAI 2002
- (31) TOULOUSE — 14 rue Temponières — 05 61 216 216
- (35) RENNES — 30, rue du Maréchal Joffre — 02 99 78 25 25
- (51) REIMS — 44, rue de Talleyrand — 03 26 91 04 04
- (59) LILLE — 52 Rue Esquermoise — 03 20 519 559
- (59) DOUAI - FLERS — C. Ccial Carrefour Douai-Flers RN 43 — 03 27 98 05 05
- (60) COMPIEGNE — 37, 39 cours Guynemer — 03 44 20 52 52
- (69) LYON — 5, rue Victor Hugo — 04 72 409 405
- (80) ST GENIS LAVAL — C. Ccial St Genis 2 — OUVERTURE JUIN 2002
- (72) LE MANS — 44, 48 av. du Général De Gaule — 02 43 23 4004
- (73) ALBERTVILLE — C.Ccial Géant Casino - Z.A. du Chiriac — 04 79 31 20 30
- (80) AMIENS Console — 19 rue des Jacobins — 03 22 97 88 88
- (80) AMIENS PC — 1, rue Lamarck — 03 22 80 06 06
- (84) AVIGNON — C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille — 04 90 87 00 77
- (86) POITIERS — 12 rue Gaston Hulin — 05 49 50 58 58
- (87) LIMOGES — C.Ccial St Marcial - Avenue Garibaldi — OUVERTURE JUIN 2002

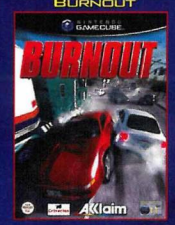
✪ Salle de jeu en réseau
● Ouvert le Dimanche

Photographies non contractuelles - Pour sous réserve d'erreur typographique

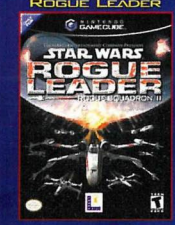
JEUX GAMECUBE



Luigi's Mansion



Burnout



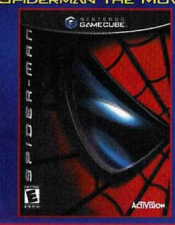
Rogue Leader

Super Smash Bros Melee

Pikmin

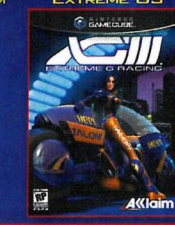
NBA CourtSide 2002

Sonic Adventure 2



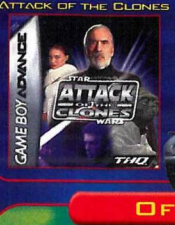
Spiderman The Movie

Wave Race BlueStorm



Extreme G3

GAME BOY ADVANCE



Attack of the Clones

V-Rally 3

Spiderman The Movie

OFFRE SPÉCIALE

Un Podometer Pikachu Color acheté
=
3 Paquets de Cartes Pokémon Jungle OFFERTS*

*Dans la limite des stocks disponibles

GAME BOY ADVANCE

Nouvelle Couleur !

Console 32bits 99€
Prix maximum pratiqué

GAME BOY ADVANCE & 1 Jeu Achetés
=
3 boîtes de rangement OFFERTES*

*Dans la limite des stocks disponibles

9 Nouveaux Magasins !

Avignon (84), Montreuil (93), Creteil Soleil (94), L'isle Adam (95), Plaisir (78), St Brice (95), St Genis Laval (69), Limoges (87), Valence (26)...

Commande supérieure à 50€ Frais de port GRATUITS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Les prix affichés sont valables uniquement en VPC. Dans la limite des stocks disponibles

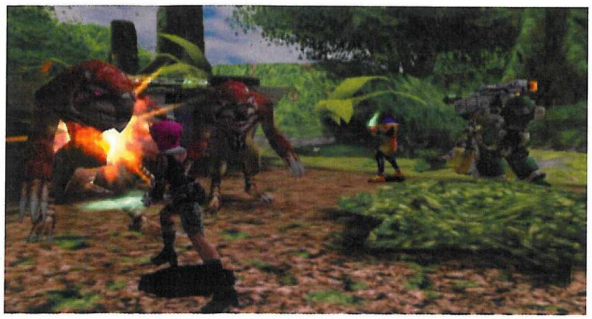
Vous pouvez commander
Par Téléphone
01 46 735 720
Par Fax
01 46 735 721
Par Minitel
36-15 SCOREGAMES*
Par Internet
SCOREGAMES.COM
*0,34€/mn

Nintendo Magazine Juin 2002

PLUS ON EST DE FOUS...

PHANTASY STAR ONLINE VERSIONS 1 ET 2

Déjà sorti sur d'autres supports, *PSO* débarque logiquement sur NGC, avec son lot de nouveautés et de surprises !



• Sachez profiter des compétences de vos coéquipiers.

Lors du dernier Sega Jam 2 (le salon du développeur au Japon), Sega nous a démontré, une fois de plus, sa volonté de s'imposer sur la console de Nintendo. Ceci en dévoilant la première version jouable de *Phantasy Star Online* versions 1 et 2 sur le GameCube. S'il est possible de jouer tout seul à ce jeu de rôle au travers de combats en temps réel, c'est sans nul doute en réseau que *PSO* prend toute son ampleur : vous pouvez faire équipe avec des Japonais ou des Américains pour combattre ensemble dragons et autres créatures diaboliques dans un monde fantastique.

CONVIVIAL

La version NGC sera une compilation des deux premiers volumes sortis sur la défunte Dreamcast mais dotée de quelques bonus exclusifs : trois classes de personnages en plus de la dizaine d'origine et deux mondes supplémentaires (la jungle et la plage). La firme au hérisson bleu a déjà prévu plusieurs packs pour le Japon, avec et sans modem, afin de satisfaire tous les fans de ce splendide RPG Online. À noter également la compatibilité avec un accessoire presque indispensable, le clavier, qui vous permettra de communiquer en temps réel avec d'autres joueurs à l'autre bout de la planète.

• Essayez d'harmoniser au mieux vos équipes.

→ LA MAGIE DU ONLINE

Là où la version NGC creuse l'écart avec les opus précédents, c'est au niveau de l'exploitation du réseau. En effet, sur NGC, il est possible de jouer jusqu'à quatre simultanément sur le même écran, avec une seule connexion ! Nous vous fournirons des détails sur le sujet dès les précisions pour l'Europe connues.

PSO sera disponible cet été au Japon, en même temps que le modem et le clavier. Le jeu est prévu en France d'ici à la fin de l'année.

Arnaud Frey

GENRE : RPG ONLINE
ÉDITEUR : SEGA
SORTIE : AUTOMNE 2002

• Lors de l'apparition de boss, les cinématiques sont identiques pour tous les joueurs.

bigben interactive

VOUS PRESENTE

Manettes

LA GAMME CUBE !

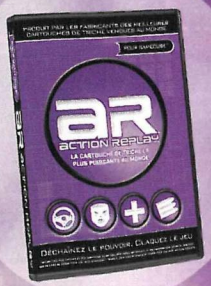
Joystick

Speakers 2.1

Ecran

Rangement

Action Replay

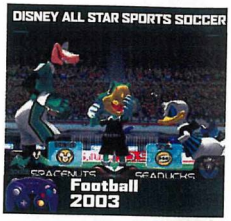


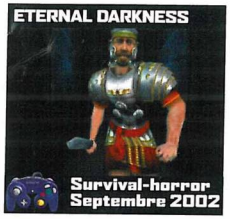
Game Cube est une marque déposée par NINTENDO

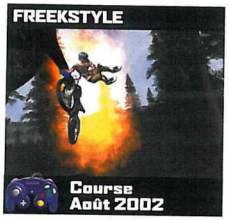
bigben interactive

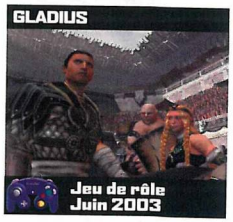
PROCHAINES SORTIES

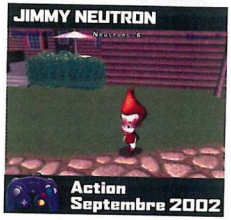
Des jeux, il en pleut sur GameBoy Advance et sur GameCube ! Et ce n'est pas fini, pour preuve ce simple aperçu des sorties de ces prochains mois…

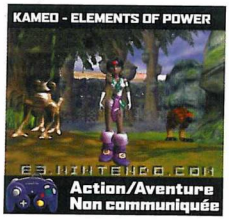


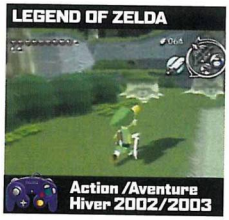


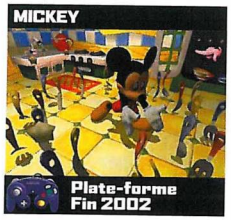


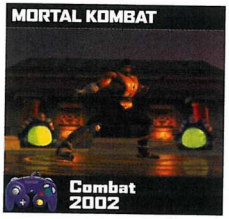


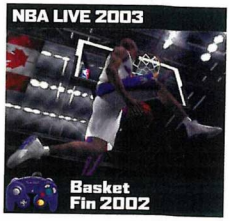


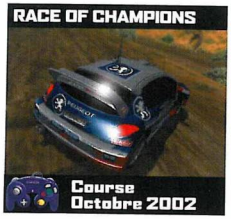




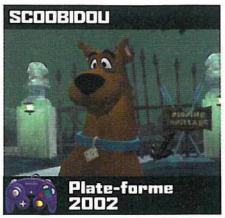








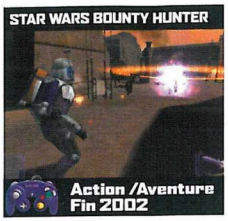
RTX RED ROCK
Action/Aventure
Juin 2003


SCOOBIDOU
Plate-forme
2002

SOULCALIBUR 2
Combat
Fin 2002

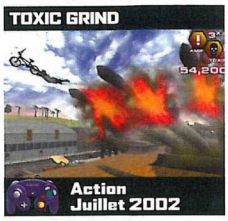
SPY HUNTER
Course/Action
Fin mai 2002

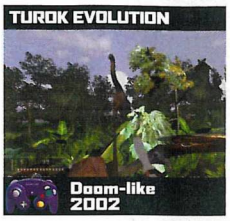
STARFOX ADVENTURE
Action/Aventure
Fin 2002

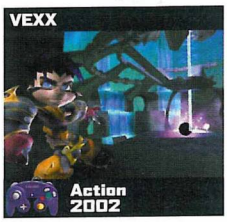

STAR WARS BOUNTY HUNTER
Action /Aventure
Fin 2002

SUPER MARIO SUNSHINE
Plate-forme
Fin 2002

TOP GUN COMBAT ZONE
Tir
2002


TOXIC GRIND
Action
Juillet 2002

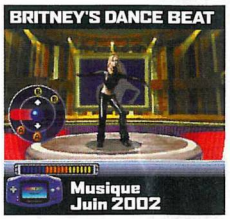

TUROK EVOLUTION
Doom-like
2002

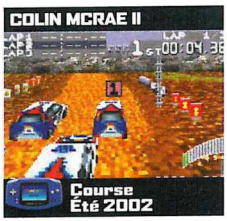

VEXX
Action
2002

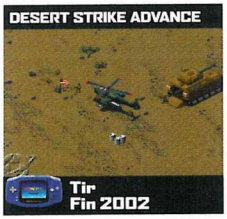
X-MEN : NEXT DIMENSION
Combat
Septembre 2002

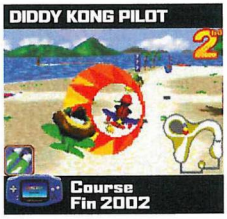
AERO THE ACROBAT
Plate-forme
Automne 2002

BANJO ET KAZOOIE
Aventure
2002

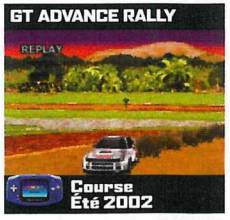

BRITNEY'S DANCE BEAT
Musique
Juin 2002

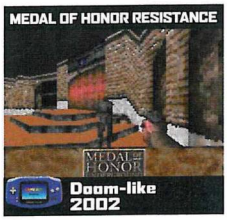

COLIN MCRAE II
Course
Été 2002

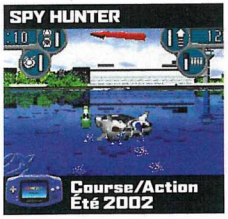

DESERT STRIKE ADVANCE
Tir
Fin 2002


DIDDY KONG PILOT
Course
Fin 2002

DISNEY ALL STAR SPORTS SOCCER
Football
2003


GT ADVANCE RALLY
Course
Été 2002


MEDAL OF HONOR RESISTANCE
Doom-like
2002

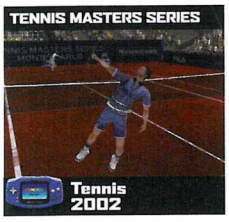

SPY HUNTER
Course/Action
Été 2002

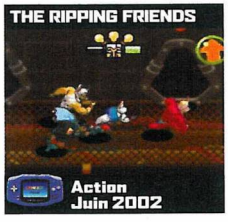
STAR WARS EPISODE II
Action
Juin 2002

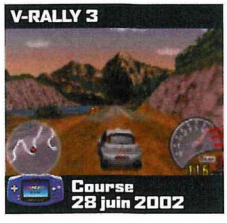
STUART LITTLE 2
Action
Septembre 2002

SUPERMAN
Action
2002

TACTICAL OGRE
Jeu de rôle
2002


TENNIS MASTERS SERIES
Tennis
2002


THE RIPPING FRIENDS
Action
Juin 2002


V-RALLY 3
Course
28 juin 2002

WINGS
Simu vol
2002

NINTENDO GAMECUBE™ 199 € 1305,35 F

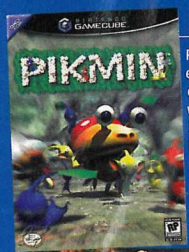
OFFERT* par votre Micromania

En CADEAU pour tout achat de GameCube le DVD-vidéo** présentant les meilleurs jeux vous sera offert !

**Offre valable dans la limite des stocks disponibles pour tout achat de GameCube. DVD non compatible avec Nintendo GameCube

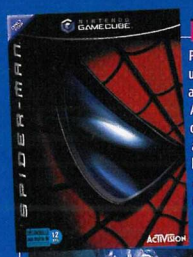
Nintendo GAMING 24/7

En juin, découvrez les jeux GameCube sur écran géant avec les démonstrations Micromania !



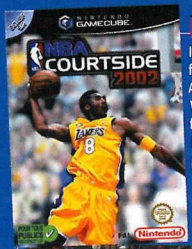
DÉMONSTRATIONS EN JUIN

Pikmin est un jeu de stratégie qui se déroule en plein milieu d'un monde végétal. Aidez le capitaine Olimar à remettre sur pied son vaisseau spatial en mettant la main sur les 30 parties éparpillées de la fusée à travers la planète, épaulé par de petites créatures végétales les Pikmin. Un concept innovant, trois catégories de Pikmin, jaune, rouge et vert, une gestion des tâches simplifiée, des graphismes éblouissants de réalisme, une jouabilité intuitive !



DÉMONSTRATIONS EN JUIN

Peter Parker, un étudiant, se fait piquer par une araignée génétiquement modifiée et acquiert des capacités surnaturelles. Apprenez à maîtriser vos pouvoirs et devenez Spiderman : un 6e sens qui vous avertit du danger, une force et une agilité hors du commun... De nombreuses animations, de multiples combos, un nombre impressionnant de supers-vilains, des missions variées mêlant des phases d'action et d'infiltration.



DÉMONSTRATIONS EN JUIN

Ils sont tous là, pour le bonheur de tous les fans du sport numéro un aux USA : K. Bryant, A. Iverson, S. O'Neal, T. Parker, T. Duncan... Vous pouvez élaborer votre basketteur favori grâce à un mode de création de joueur intégré : parfaite modélisation des personnages, nouveau système de contrôle, dunk et panier à volonté ! NBA Courtside 2002 met l'accent sur le fun et le beau geste technique. À quatre joueurs, c'est ce qui fera certainement la différence.

*Découvrez **REPLAY**, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !*

mcm — www.mcm.net

AVEC fun radio

*Écoutez **SUNSYSTEME** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !*

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE ÉOLE
Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
Tél. 01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE
Tél. 02 35 81 16 16

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

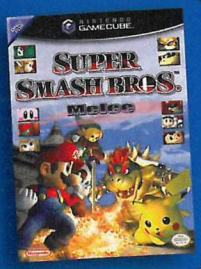
84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 38 08

DU 28 MAI AU 30 JUILLET TOUS LES MARDIS DE 18 H À 19 H 30 DANS VOTRE MICROMANIA

Participez au **CHAMPIONNAT DE FRANCE** AVEC MBK A NEW WORLD



SUPER SMASH BROS. Melee

EN EXCLUSIVITÉ DANS VOTRE MICROMANIA

...et gagnez* en Finale

1ER PRIX Un Scooter MBK série limitée GameCube 50cc + un GameCube + le jeu SSBM

DU 2E AU 5E PRIX Une TV 16/9 + un GameCube + le jeu SSBM

DU 6E AU 10E PRIX Un GameCube + le jeu SSBM

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. Règlement complet du jeu concours disponible sur simple demande à la caisse de votre Micromania.
Tous les détails du Championnat SSBM sur **nintendo.fr**, **micromania.fr** et auprès des **Conseillers de Vente** de votre **Micromania**.

La Mégacarte
5% de remise* différée sur les jeux et accessoires.
*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. Remise non applicable sur les Consoles.

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR
micromania.fr

Réservez vos jeux !
- dans votre **Micromania**
- sur **micromania.fr**

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

Ouverture de 11 + 7 = 18 nouveaux Micromania !

77 MICROMANIA BOISSENART
C.Ccial Melun Boissenart **OUVERT**
77247 Cesson - Tél. 01 64 19 00 36

76 MICROMANIA OUVERT GONFREVILLE L'ORCHER
C.Ccial Océane - 76700 Gonfreville L'Orcher - Tél. 02 34 47 41 14

56 MICROMANIA LORIENT OUVERT
C.Ccial K2 Lorient - 56100 Lorient
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES OUVERT
C.Ccial Carrefour La Fourchêne
56000 Vannes - Tél. 02 97 40 50 98

49 MICROMANIA OUVERT ANGERS GRAND MAINE
C.Ccial Grand Maine - 49000 Angers
Tél. 02 41 39 99 76

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
C.Ccial Régional Auchan Hautepierre
Place A. Maurois - 67200 Strasbourg
Tél. 03 88 27 72 51 **OUVERT**

37 MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS
C.Ccial Les Atlantes **OUVERT**
37700 St-Pierre des Corps
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA ST-ÉTIENNE
C.Ccial Régional Centre Deux
42100 Saint-Étienne **OUVERT**
Tél. 04 77 80 09 92

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Espace Ccial Val d'Europe **OUVERT**
77711 Serris-Marne La Vallée
Tél. 01 60 42 40 68

29 MICROMANIA QUIMPER
C. Ccial Géant - 29000 Quimper
Tél. 02 98 10 06 14 **OUVERT**

50 MICROMANIA OUVERT CHERBOURG LA GLACERIE
C.Ccial Cotentin - 50470 La Glacerie

44 MICROMANIA SAINT-HERBLAIN NANTES
C. Ccial Espace Océan **OUVERT**
Tél. 02 28 07 22 52 - 44800 St-Herblain

78 MICROMANIA CHAMBOURCY
C.Ccial Carrefour - RN 13
78260 Chambourcy **NOUVEAU**

06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE NOUVEAU
C. Ccial Carrefour
Route de Grenoble - 06200 Nice

91 MICROMANIA NOUVEAU LA VILLE-DU-BOIS
C. Ccial Continent
91620 La Ville-du-Bois

77 MICROMANIA TORCY
C. Ccial Val Maubuée
Route de Croissy **NOUVEAU**
77200 Torcy

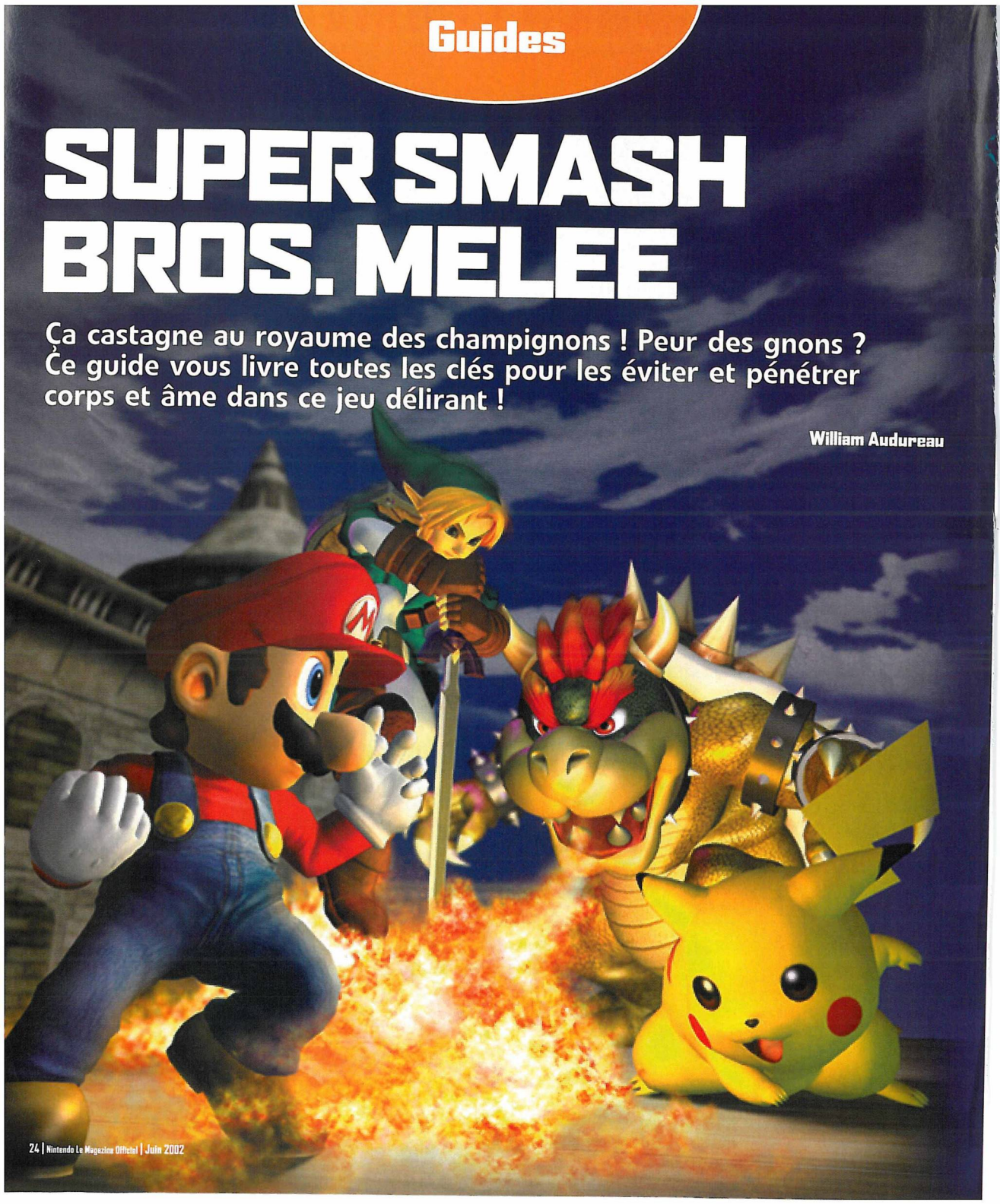
83 MICROMANIA NOUVEAU PUGET-SUR-ARGENS
C. Ccial Carrefour
83480 Puget-sur-Argens

64 MICROMANIA PAU
C. Ccial Auchan Pau
64000 Pau **NOUVEAU**

SUPER SMASH BROS. MELEE

Ça castagne au royaume des champignons ! Peur des gnons ? Ce guide vous livre toutes les clés pour les éviter et pénétrer corps et âme dans ce jeu délirant !

William Audureau



LES MODES DE JEU

Super Smash Bros. Melee est un jeu vaste, très vaste. Rien que pour le jeu en Solo, on compte six modes de jeu, plus un mode Secret. Jetez-vous dans la mêlée !

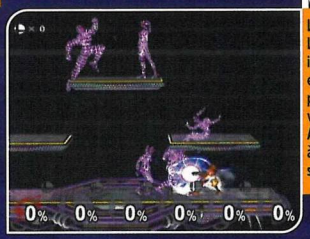
BREAK THE TARGET

Briser toutes les cibles demande de maîtriser les aptitudes de votre personnage. Il y a forcément un coup qui permet d'atteindre une cible apparemment intouchable. Certaines cibles ne pourront être atteintes qu'à la fin ; inutile donc de persévérer si vous ne pouvez éviter de mourir chaque fois que vous les touchez. Pour la plupart, il suffit de connaître ses aptitudes (pour Ness, par exemple : avec ▲ + A, vous lancez un missile que vous pouvez diriger), ou de comprendre quel coup spécial correspond à la situation de la cible (Avec Pichu, on atteint la cible en haut à droite en maîtrisant le saut éclair (▲ + A), et non en sautant de plate-forme en plate-forme). D'autres demandent surtout de la technique et du timing (pour Young Link : sortez du point de départ en sautant de mur en mur, en taquant sur la diagonale inversée dès que vous touchez le mur). Enfin, un truc est parfois nécessaire (toujours pour Young Link, il faut lancer le boomerang et éviter son retour en sautant, le laissant ainsi continuer sa course vers la cible encadrée d'un mur).

EVENT

51 situations de combat toutes plus dures les unes que les autres vous attendent ! Maîtriser chaque perso sera d'une aide précieuse. Notez également une tactique lâche, mais parfois efficace, qui consiste à se jouer de l'imbécillité de l'ordinateur… en sautant dans le vide ! De temps à autre, celui-ci vous suivra pour vous intercepter et s'assurer la victoire, mais, si vous parvenez à l'éviter et à remonter à temps, il chutera tout seul !

MULTIMAN MELEE



Le mode le plus pénible ! La tactique ne suffira pas ; il vous faudra une technique et une endurance du tonnerre pour éliminer plusieurs dizaines, voire centaines, de clones ! Attaques circulaires et smashs à terre obligatoires pour espérer survivre…

ENTRAÎNEMENT

Très bien fait, c'est un passage obligé pour apprendre à maîtriser son personnage et espérer épuiser toutes les richesses du jeu.

HOME RUN CONTEST

Le mode Record par excellence : vous devez expédier un punching-ball le plus loin possible. Mais, attention, ce n'est pas un test de puissance ! Pour parvenir à un bon score, il faut d'abord faire monter le pourcentage du punching-ball au maximum, puis vous pouvez utiliser la batte.

LE MODE CLASSIQUE

Il s'agit, comme sur N64, de surmonter 11 défis. 3 d'entre eux ne sont que des niveaux bonus : Break the Target, Snag the Trophy (tapez au bon moment et dans la bonne direction pour envoyer les 3 trophées dans le réceptacle rose), Race to the Finish (courez et ralliez la porte blanche la plus éloignée). Les 8 autres défis sont des combats classiques, où vous devez éjecter votre ou vos adversaires du ring. Lorsque vous avez des alliés, n'hésitez pas à les laisser faire pour vous épargner des dommages inutiles. Cherchez également les items et pokéballs pour terrasser vos ennemis sans vous exposer. Face à plusieurs adversaires, privilégiez les attaques circulaires et les smashs. Référez-vous au guide pour les combats simples.

LE MODE AVENTURE

C'est la nouveauté de ce *SSMB*. Des combats classiques, mais agrémentés d'épreuves par thème.

Niveau 1 : aucune difficulté particulière ; avancez et frappez les ennemis ! Pour le combat face à Mario et Peach, restez en mouvement et smashez-les l'un après l'autre depuis les bords.

Niveau 2 : le niveau consacré à Donkey est rapide. Les deux mini-DK sont faciles à éjecter à coups d'attaques smashs. Face au DK géant, jouez de son poids en l'attrapant près du rebord et balancez-le très loin.

Niveau 3 : un donjon labyrinthique. La sortie se trouve dans la salle avec le symbole de la Triforce, tout en bas du grand ravin, à droite. Le combat suivant vous opposera à Zelda dans le temple d'Hyrule. Une tactique simple consiste à l'attendre en haut à gauche, au bord du niveau, et à vous dégager au dernier moment pour la smasher ou la projeter contre la limite de l'écran.

Niveau 4 : vous voici sur Brinstar, dans un face-à-face classique avec Samus. Une fois vainqueur, sautez sans relâche de plate-forme en plate-forme jusqu'au sas de sortie pour survivre à l'explosion de la planète.

Niveau 5 : le DreamLand de Kirby, où vous l'affronterez sous toutes ses coutures. Il est léger et s'envole vite, donc n'ayez aucun complexe et smashez-le à tout-va.

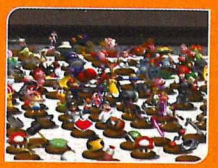
Niveau 6 : sur Corneria, combattez deux fois Fox (ou Falco). La niche à droite de l'aile est une bonne planque pour l'éjecter : cela permet de vous exposer aux tirs des arwings à peu de frais.

Niveau 7 : le stade Pokémon peut être une épreuve aisée si vous tenez les Pikachu à distance et si vous utilisez les nombreuses pokeballs.

Niveau 8 : Mute City, un niveau stressant. Courez et arrêtez-vous à une plate-forme sur trois, avant d'affronter en face à face Cpt Falcon. Faufilez-vous dans son dos pour esquiver ses attaques et le contrer.

Niveau 9 : tenez tête à 3 Ness. Profitez de l'étroitesse du niveau pour les smasher un à un contre l'écran.

Niveau 10 : la montagne des Ice Climbers. Suivre le scrolling en sautant rapidement suffit parfois pour éliminer le couple d'Ice Climbers. Sinon, séparez la nana du garçon, puis éjectez-les l'un après l'autre.

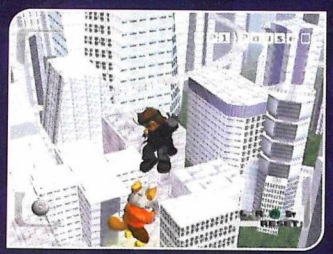


Niveau 11 : pour surmonter l'assaut des clones, servez-vous de vos attaques circulaires, ou, à défaut, smashez-les un à un.

Niveau 12 : l'affrontement final, face à Bowser. Faites d'abord augmenter son pourcentage (attaques aériennes bienvenues), puis glissez-vous derrière lui pour l'attraper et pour le projeter au loin, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus revenir.

MODE ALL-STAR

Le mode Secret. Vous n'avez qu'une vie pour battre tous les adversaires du jeu, plus 3 cœurs pour recouvrir de la santé. N'utilisez chacun de ceux-ci que lorsque vous êtes au-delà de 100 à 150 % de dommages pour ne pas les gâcher. Sur la fin du mode, il vous faudra faire face à 2, puis 3 personnages à la fois. On ne vit qu'une fois !



LES MODES DE JEU

14 personnages, plus 11 secrets, il y a du beau monde dans *SSBM* ! Chacun a ses particularités et mérite une tactique particulière. Quelques précieux conseils…

Mario

Équilibré, assez puissant et rapide.

Mauvaise réception, smashs moyens.

TACTIQUE

Les aptitudes de Mario, perso qui s'adapte à toutes les situations, font qu'il est idéal pour les débutants. Si votre adversaire vous presse au corps à corps, dégagez-vous avec le Tornado (▼ + B) pour l'enchaîner, ensuite, en l'air. Le Super Punch (▲ + B) permet de bouter hors d'atteinte les attaques aériennes tout en gagnant en hauteur. Attention, cependant, ce coup permet de sauter haut, mais non de revenir de loin. La cape (▶ + B) est un coup faible, mais pratique : il renvoie les missiles, retourne les ennemis proches et intercepte ceux qui s'approchent de votre plate-forme. Vous serez, alors, difficile à atteindre.

Bowser

Puissance hors norme, corps à corps.

Très lent, saute court et bas, vulnérable à distance.

TACTIQUE

Lourd et puissant, Bowser est très dur à éjecter. Mais il suffit que votre adversaire saute et attaque par-derrière pour que vous soyez pris au dépourvu. Soyez « catch » : empoignez votre adversaire (R), projetez-le au plus loin dès qu'il menace de trop près, et maintenez-le en respect avec vos flammes (A). Utilisez le Bowser Bomb (▼ + A en l'air) pour revenir sur votre terrain de prédilection, et smashez pour conclure le combat.

Donkey Kong

Puissance et projections hors norme.

Attaques lentes, aucun projectile.

TACTIQUE

Le timing est essentiel pour exploiter DK. Préparez votre poing (B maintenu) avant de lancer l'offensive. Au corps à corps, marteler le sol (▼ + B) est un coup efficace pour déstabiliser votre adversaire. Votre grab (Z) vous permet de l'empoigner et de l'éjecter d'où vous voulez. Vous pouvez même vous sacrifier avec votre ennemi sur le dos : poilant !

Peach

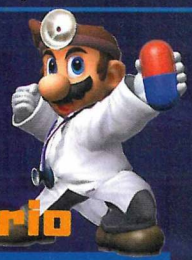
Réception tranquille, jeu aérien.

Fragile, légère, faible.

TACTIQUE

Peach est un perso orienté vers l'attaque. Prenez toujours l'initiative, grâce à vos coups vifs et variés, et sortez les combos. Votre navet (▼ + B) servira de projectile : il y en a de plusieurs types, cherchez les plus dévastateurs. Enfin, le coup de parapluie sauté (▲ + B) est très efficace pour dégager les airs, il peut même frapper plusieurs fois. Éjectez, flottez (▲ maintenu) pour revenir, même de très loin, en utilisant le parapluie.

Dr Mario



Équilibré, assez rapide, puissant.

Mauvaise réception.

POUR L'OBTENIR

Finissez le mode Classique avec Mario, à n'importe quel niveau et sans perdre une vie, puis battez-le.

TACTIQUE

Moins rapide, mais plus puissant, Dr Mario se joue comme Mario. Restez au centre et variez les coups.

Fox

- Très rapide, agile.
- Léger, faible en mêlée.

TACTIQUE

Fox convient aussi bien au débutant qu'au joueur chevronné, grâce à sa forte marge de progression. Roi du combo, sa rapidité et son agilité en font un adversaire dur à gérer, surtout pour les plus lourds. Une tactique efficace consiste d'ailleurs à courir d'un sens à l'autre en les pourfendant sans relâche (◀ + A, ▶ + A...). Shadow Fox (▶ + B) est un coup très utile pour surprendre votre ennemi, en l'air, ou en contre-attaque. Votre bouclier (▼ + B) renvoie les projectiles et freine votre chute, pensez-y ! Enfin, utilisez le FireFox (▲ + B) pour vous déplacer dans les airs tout en faisant le ménage. Fox est imprenable tant que vous restez en mouvement.

À SAVOIR

LES DOMMAGES

Éjecter votre adversaire serait simple, s'il ne se débattait pas. Pour arriver à vos fins, faites monter son pourcentage de dégât en le frappant. Au-dessus de 100 %, sa situation devient critique, et tout coup peut lui être fatal. Attention, le même coup répété cause moins de dommages que deux différents : jouez donc tactique et variez vos attaques !

Cpt Falcon

- Le plus rapide, coups très puissants.
- Mauvaise couverture, difficile à contrôler.

TACTIQUE

Explosif, condensé de vitesse pure et de puissance, Cpt Falcon demande beaucoup de tact pour être manié. D'autant que s'il se déplace vite, ses coups mettent du temps à sortir. Veillez au timing : le Falcon Punch (B) est très puissant, mais long à préparer. Son meilleur coup est le Falcon Dive (▲ + B), troisième saut qui surprendra vos ennemis par une prise finale dévastatrice. Le corps à corps doit rester votre priorité.

Samus

- Agile, puissante, rapide, large panel de missiles.
- Vulnérable au corps à corps et en mêlée.

TACTIQUE

Pour beaucoup de joueurs, l'un des tout meilleurs persos. Samus n'a pas vraiment de faiblesse, sinon d'être difficile à maîtriser et moins efficace en un-contre-un. Et encore ! Car son Ground Flame (▼ + A) la rend dure d'approche : il fait d'importants dégâts et... le ménage autour d'elle ! Taquinez l'opposant avec votre arsenal, et chargez votre gun (B) à l'occasion.

Ness

- Puissant, coups riches.
- Peu agile, dur à maîtriser.

TACTIQUE

Moins fort que sur N64, Ness reste un perso original et intéressant. De près, il a des smashs surpuissants, comme la batte (▶ + A). Mais son talent réside dans ses attaques psy : ainsi du PK Flash (B maintenu), boule d'énergie dévastatrice à diriger sur l'ennemi. Durant sa concentration, Ness absorbe tous les autres missiles psy qui l'attaquent, mais il est exposé aux attaques physiques. Soyez donc prudent et préparez-vous de loin !

Falco

- Rapide, agile.
- Léger, faible en mêlée.

POUR L'OBTENIR

Jouez 300 matchs en mode VS, ou réussissez le 100-Man Melee, puis battez Falco.

TACTIQUE

Moins rapide, mais avec plus d'allonge et quelques meilleurs coups, Falco se manie comme Fox. Blastez à volonté et jouez de votre agilité.

Kirby

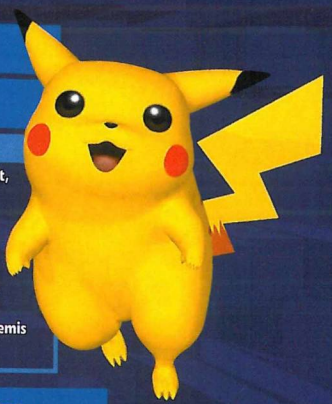
⊕ Petit, métamorphosable, excellente couverture.

⊖ Très léger, peu puissant, faible détente.

TACTIQUE

Le coup de cœur ! Les débutants pourront compter sur ses talents de parachutiste hors norme (▲ x 5, puis ▲ + B) ; et les joueurs confirmés sur sa vaste panoplie de mouvements aériens et ses projections infernales. Son insupportable faculté à gober ses adversaires (B) pour leur chiper leurs coups saura taper sur les nerfs de votre opposant. Ses mouvements portent sur le corps à corps, mais sa fébrilité vous demandera d'être vigilant, un coup vous serait fatal. Aussi, pensez sans cesse à esquiver ses attaques. Pour le plaisir, enfin, vous pourrez achever vos adversaires en vous transformant en enclume pour les assommer (▼ + B en l'air). Délirant !

Pikachu



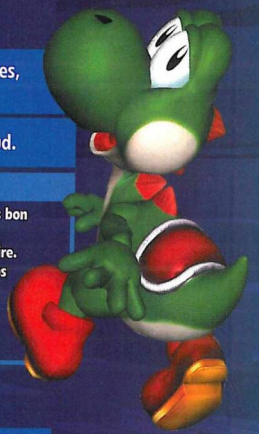
⊕ Petit, rapide, coups vifs.

⊖ Léger, peu puissant.

TACTIQUE

Un bon perso pour les débutants. Très vif et petit, il est une cible difficile si vous restez en mouvement. Ses coups sont peu puissants, mais intéressants, comme son Thunder Jolt (B). Son Quick Attack (▲ + B en l'air), aussi efficace qu'imprévisible, s'oriente et se révèle génial pour remonter en selle. Mais son meilleur coup reste le Thunder (▼ + B), une décharge surpuissante qui frappera, voire éjectera les ennemis au-dessus ou à côté de vous.

Yoshi



⊕ Puissant, attaques surprenantes, difficile à éjecter.

⊖ Pas de troisième saut, lourdaud.

TACTIQUE

Souvent sous-estimé, Yoshi est pourtant un très bon perso, puissant et imprévisible. Le gobbage (B) est un coup parfait pour énerver votre adversaire. Le Flutter Kick est, lui, idéal pour surprendre vos ennemis trop proches et, ainsi, faire le ménage. Sa Yoshi Bomb (▶ + B), à la maîtrise ardue, frappe plusieurs fois, cause de gros dégâts et éjecte loin. Abusez-en !

Pichu

⊕ Le plus petit, rapide, coups vifs.

⊖ Le plus léger, détente ridicule.

POUR L'OBTENIR

Réussissez l'Event n° 37, et battez Pichu.

TACTIQUE

Un Pikachu… hystérique. Plus frêle, mais plus puissant, il se manie à l'identique. Attention, il peut s'infliger des dommages !

Ice Climbers

⊕ **Ensemble :** complémentaires, sautent haut, surpuissants.

⊖ **Séparés :** médiocres, sautent mal, peu puissants.

TACTIQUE

Peut-être les meilleurs persos, mais médiocres quand ils sont séparés. Ensemble, Popo et Nana sont les plus puissants du jeu, car tous leurs coups sont doublés, même les smashs. De plus, l'un peut attaquer pendant que l'autre se fait rosser, ils peuvent tenir deux items à la fois, et ce sont les seuls à ne pas glisser. Mais, attention, si votre adversaire parvient à vous séparer, vous perdrez une partie de vos coups et la moitié de la puissance des restants. Aussi, restez proches.

À SAVOIR LES SMASHS

Mario, volleyeur ? La conclusion d'un match se fera en beauté par un smash. Pour les déclencher, pressez le stick d'un coup dans une direction, appuyez aussitôt sur le A, maintenez, puis lâchez. Chargez plus longtemps pour plus de force. Les paresseux peuvent également smasher juste avec le C-stick, en Vs, mais ça ne marchera pas avec les items. Entraînez-vous !

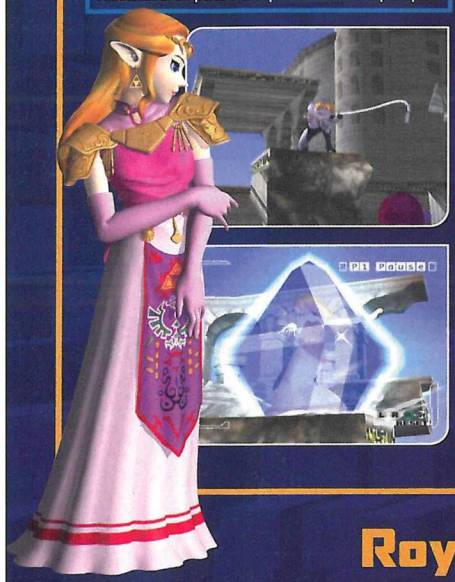
Zelda/Sheik

Riche, adaptable à la situation.

Ne sont pas interchangeables, dures à maîtriser.

TACTIQUE

Zelda a l'avantage d'être un personnage double (▼ + B pour changer), virtuellement adapté à chaque situation. Mais elle peut être sans intérêt si vous faites les mauvais choix. Zelda est plus lente mais puissante, et préfère le combat à distance et à plusieurs. Farore's Wind (▲ + B) est un excellent coup de rattrapage, qui la téléporte. Nayru's Love (B) renvoie les missiles et éjecte les opposants trop proches. Sheik est plus faible mais rapide, et correspond plus aux duels au corps à corps. Son grappin (B + maintenez et maniez avec le stick) est un coup très ardu à maîtriser mais très gênant pour l'adversaire. Un perso riche qui demande de la pratique.



Link

Puissant, bonne détente, attaques variées.

Lent, jeu aérien faible, ardu.

TACTIQUE

Link demande de la patience. Pour le maîtriser, mais aussi pour élaborer sa tactique. Ne foncez pas tête baissée, vous perdrez. *A contrario*, ne pas bouger bloque les missiles avec votre bouclier. Prenez du recul pour lancer vos projectiles avec acuité (▼ ou ▶ + B), ou pour charger votre boomerang (B). Au corps à corps, profitez de votre allonge et de votre Sword Slash (▲ + B) pour rester intouchable.

Young Link

Assez puissant, bonne détente, attaques variées.

Assez lent, jeu aérien faible, ardu.

POUR L'OBTENIR

Finissez le mode Classique avec 10 persos, dont Link et Zelda.

TACTIQUE

Link plus jeune est également plus léger et plus vif, mais perd en puissance. Ses flèches sont enflammées, et il a la capacité de rebondir sur les murs (diagonale opposée juste quand vous touchez le mur). Un perso plus accessible et plus riche.

Marth

Rapide, assez puissant, excellent en face à face.

Faible à distance et en l'air.

POUR L'OBTENIR

Finissez le mode Classique avec les 14 persos de base, puis battez Marth.

TACTIQUE

Tous les coups du prince Marth se font à l'épée ! Moins puissant mais plus rapide que Link, c'est le pro de l'offensive à mi-distance. Enchaînez vos adversaires à l'arme blanche, et achevez-les par un Shield Breaker (B chargé).

Roy

Puissant, assez rapide, excellent en face à face.

Le plus léger, détente ridicule.

POUR L'OBTENIR

Finissez le mode Aventure avec Marth, puis battez Roy. Prenez-le de vitesse.

TACTIQUE

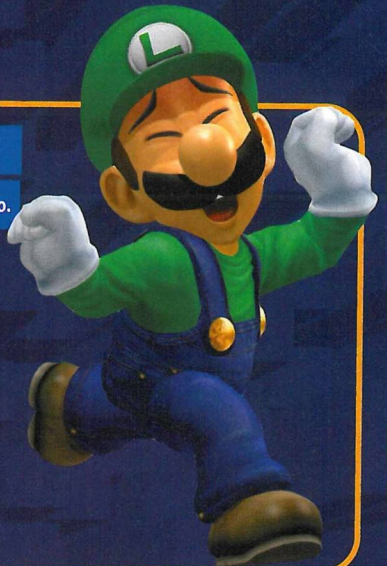
Roy se manie comme Marth. Il est moins vif, mais plus fort. Laissez davantage venir votre adversaire, sauf si projectiles. Votre Shield Breaker (B chargé) équivaut à un K.-O. direct !

À SAVOIR

Les grabs

Les boutons R et Z sont essentiels comme boucliers : le premier est plus solide et le second, moins éphémère. Pressez R, et le stick vous fera esquiver ; idéal pour contrer l'adversaire en passant dans son dos et pour ralentir votre propre chute ! Faites Z, puis le stick dans la direction voulue pour y projeter votre victime : mieux, vous pouvez même projeter un ennemi contre un autre.

Luigi



Équilibré, excellent parachutiste.

Loufoque à jouer, moins puissant que Mario.

POUR L'OBTENIR

À la fin du premier niveau du mode Aventure, franchissez la ligne d'arrivée (après le second Toad) alors que le timer affiche un 2 au second chiffre des secondes (xx : x2 : xx). Luigi vous affrontera alors à la place de Mario. Finissez le mode Aventure, puis battez Luigi en duel.

TACTIQUE

Luigi est un perso cocasse à jouer et très intéressant. Son coup de boule (▶ + B maintenu), en plus d'être hilarant, est un des meilleurs coups de réception. En chargeant le coup longtemps, vous pourrez presque traverser l'écran en longueur. Il surprendra également vos adversaires, et peut-être vous-même, si vous ne le maîtrisez pas. Ses projectiles sont plus lents, mais flottent. Une bonne alternative à Mario, plus sûre.

À SAVOIR

Battre le(s) boss

Une, voire deux mains flottantes vous attendent. Pour les frapper, postez-vous sous celles-ci, au bord du ring, et lancez vos smashs vers le haut, par salves de deux ou trois, puis dégagez en vitesse pour esquiver les coups sans enclencher le bouclier. Retournez aussitôt à votre poste d'attaque et frappez la main dès que vous en avez l'occasion. Répétez la manœuvre jusqu'à la fin.

Rondoudou

Excellent parachutiste, coups… surprenants !

Léger, faible, aucune envergure.

POUR L'OBTENIR

Finissez le mode Un Joueur dans n'importe quelle condition (mode, difficulté, stock de vies), puis battez Rondoudou.

TACTIQUE

La blague du jeu ? Pour beaucoup, Rondoudou est de loin le plus inintéressant du jeu. Et pourtant, il ravira les experts. Sa chanson (▼ + B) endort votre ennemi et vous-même, mais celui-ci restera assoupi plus longtemps s'il a plus de 100 % de dégâts ! Sa roulade (B plus ou moins chargé) est très utile, et sa sieste (▲ + B) des plus surprenante : chargée, et bien lâchée, elle peut éjecter un perso alors qu'il n'a que 30 % de dégâts !!!

Ganondorf

Très puissant et solide, bonne allonge, grabs.

Lent, mauvais parachutiste, dur à maîtriser.

POUR L'OBTENIR

Réussissez l'Event 27, puis battez-le.

TACTIQUE

Ganondorf se joue pour l'essentiel comme Cpt Falcon, dont il est la réplique en plus sombre, en plus puissant et en beaucoup plus lent. Ses coups mettent du temps à partir, il vous faudra beaucoup de timing. Mais quand ils sont lâchés, ils terrassent l'adversaire. Donc, sachez vous servir de la distance !

Mr Game & Watch

Attaques variées, assez puissant, imprévisible.

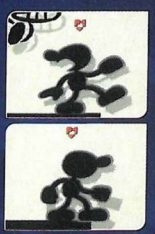
Très léger, déconcertant à jouer.

POUR L'OBTENIR

Finissez le mode Classique ou Aventure et Break the Target avec les 24 autres persos, puis battez Mr Game & Watch.

TACTIQUE

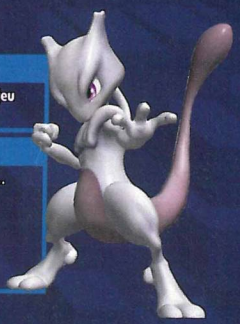
Ils ont osé ! Le dernier perso de *SSBM* est peut-être le plus loufoque de tous les jeux de combat. Malgré ses bip bip insupportables et son aspect ridicule, il s'avère très puissant si vous réussissez à le maîtriser. Un perso pour les accros.



Mewtwo

Saute haut, puissamment. Coups variés et originaux.

Lourdaud, facile à éjecter.



POUR L'OBTENIR

Jouez 700 matchs en mode Vs, ou atteignez 20 heures de jeu en Combined Vs Play Time Total. Battez ensuite Mewtwo.

TACTIQUE

Mewtwo flotte, se téléporte, envoie des boules d'énergie… un véritable héros de manga ! Il est difficile à maîtriser, et requiert de jouer surtout en défense. Sa téléportation (▲ + B) est un excellent moyen de s'esquiver, et son EPS Confuse permet d'endormir son opposant. Notez que ses projections sont surpuissantes, surtout s'il se retourne.

SECRETS ET BONUS

Quand y'en a plus, y'en a encore ! Les modes principaux ne sont que la partie émergée de l'iceberg *SSBM*. Quand vous les aurez finis, il vous restera encore à découvrir tous les bonus !

Niveaux

Brinstar Depths : jouez 50 matchs en mode Vs.
Fourside : jouez 100 matchs en mode Vs.
Big Blue : jouez 150 matchs en mode Vs.
Poke Floats : jouez 200 matchs en mode Vs.
Mushroom Kingdom II : obtenez le trophée Birdo (il apparaît aléatoirement).
Flat Zone : finissez le mode Classique avec Mr Game & Watch.
Battlefield : finissez le mode All-Star avec tous les personnages.
Dream Land (N64) : remplissez le mode Break the Target avec tous les personnages.
Final Destination : réussissez les 51 situations du mode Event.
Yoshi's Island (N64) : envoyez le punching-ball au-delà des 1 300 ft avec Yoshi. Pour ce faire, sautez sur le punching-ball et étrillez-le de coups de pied (bas + B en l'air). Répétez l'opération 4 fois en ôtant plus de 25 % de votre cible à chaque fois. Prenez alors la batte de base-ball et effectuez une attaque smash (taper le stick + B) sur le sac de sable.
Kongo Jungle (N64) : survivez au mode Multiman-Melee en « 15 min Melee ». Ne vous découragez pas : utilisez DK et frappez le sol (bas + A) pendant 15 minutes. Attention aux crampes…

Trophées secrets

Trophées des persos : il y a 3 trophées par perso. Le premier s'obtient en finissant le mode Classique, et raconte son histoire. Le second vous est offert en gagnant le mode Adventure, et détaille forces et faiblesses. Le troisième est la récompense du mode All-Star, et analyse ses coups spéciaux.
Giga Bowser : battez Giga Bowser sans utiliser de continu. Pour le faire apparaître, traversez le mode Aventure en niveau Normal ou Supérieur sans utiliser de continu.
Master Hand : finissez le mode Classique en niveau Hard sans continuer. Si vous y parvenez en moins de 15 minutes, vous affronterez Crazy Hand.
Crazy Hand : finissez le mode Adventure en niveau Hard sans continuer.
DK Junior, Mach Rider : finissez le mode Classique avec tous les personnages, en moins de 5 minutes.
F-Zero Racers, Wolfen : finissez le mode Aventure avec les 25 persos, en moins de 18 minutes.
Battle Field, Wario, Mew : terminez le mode All-Star, et sans utiliser de continu, finissez-le en niveau Difficile. Maximo Tomato, Kraid, Heart Container et UFO, Falcon Flyer.
Sudowoodoo, Food : jouez respectivement 10, 50, 100, 150, 200, et 1000 matchs en mode Vs.
Metal Box, Lip's Stick, Bunny Hood : réussissez respectivement un combo de 10, de 20, et de 125 en combiné, dans le mode Entraînement.
Motion-Sensor Bomb, Goomba, Entei, Game&Watch, Majora's Mask, Final Destination : réussissez les situations n° 3, n° 14, n° 26, n° 45, n° 47 et n° 51 du mode Event.
SandBag, Paper Mario, Unown : établissez un record de 984 ft, 1 476 ft, et 16 404 ft en combiné dans le mode Home Run.
Target, Lon Lon Milk, Sheriff : finissez le mode Break the Target, en moins de 26 minutes en temps combiné, en moins de 750 secondes en temps combiné.
Male, Fighting, and Female Wire Frames, MrResetti : finissez le 100-Man Melee en moins de 4 minutes, le 15-Minutes Melee, obtenez plus de 100 Ko en Endless Melee, et plus de 5 en Cruel Melee.
Celebi : trouvez une pokéball avec Celebi dedans.
Kirby Hat 5 : débloquez les 11 persos secrets.
Mute City : atteignez la distance parcourue de 10 000 mètres au total.
Marin : débloquez le Sound Test.
Cpt Olimar : insérez une carte mémoire avec des données Pikmin dessus.
Diskun : obtenez tous les trophées secrets précédents.

MODE EVENT : SITUATIONS

N° 20 à 29
Remplissez les 20 premières situations.

N° 30 à 39
Débloquez Luigi, Falco et Young Link.

N° 40 à 50
Débloquez tous les persos secrets.

N° 51
Réussissez les 50 premières situations.

OPTIONS ET MODE SECRET

Sound Test : réussissez la situation n° 51 du mode Event.
All-Star mode : débloquez les 25 persos.
Random Stage Switch : débloquez tous les stages secrets normaux (pas les niveaux N64, ni les niveaux des boss). Cette option vous permettra d'exclure certains niveaux du Random Select.
Score Display : atteignez un score total d'au moins 5 000 Ko (regardez dans les « records » du jeu). Vous pourrez ainsi suivre l'évolution du match et connaître le leader en temps réel.

LE MODE VS

Et c'est reparti ! Y'en a encore ! Le jeu à plusieurs décuple la durée de vie de *Super Smash Bros. Melee*. Maîtrisez ses finesses, et éclatez-vous !

MAÎTRE DU PADDLE, MAÎTRE DU MONDE

Vous pouvez effectuer des smashs rapidement avec le C-Stick. Les smashs standards ont cependant l'avantage d'être dosables et plus puissants.

N'abusez pas du bouclier ; il se brisera et vous laissera immobile et vulnérable plusieurs instants si vous le tenez enclenché trop longtemps. En revanche, les esquives sont idéales pour prendre un adversaire à revers.

Pris entre 3 adversaires déchaînés, vous êtes roué de coups et immobilisé ? Une solution peut être de se dégager grâce à une roulade, juste entre deux coups reçus, mais cela demande un timing heureux. Sinon, acharnez-vous sur le C-Stick (▼[C-Stick]) et priez pour réussir à faire le ménage !

La foire aux stratèges

Dès qu'un de vos opposants essaie de revenir après avoir été balancé au loin, postez-vous au bord de la plate-forme qu'il vise et interceptez-le avec un coup bien senti.

La technique du rapace est souvent la plus payante : attendez que deux joueurs se soient entre-tués pour lancer une attaque fatale contre le pauvre survivant, au pourcentage trop entamé pour espérer revenir.

En mêlée à 4 joueurs, faites le rusé : si vous sentez qu'un duel tourne à votre désavantage, précipitez-vous vers un troisième protagoniste, en espérant que celui-ci s'en prenne à votre poursuivant. Allons, ayez confiance…

Sus aux objets ! Ceux-ci détermineront souvent l'issue des combats équilibrés. Précipitez-vous sur les boîtes bien remplies. Attention tout de même aux bombes, elles enlèvent près de 40 % ! Alors, courageux ou téméraire ?

Soyez fou !

Vous pouvez varier les situations en enclenchant le mode Team Battle. Composez vos équipes selon votre choix et organisez ainsi des rencontres inédites. Alors, chiche pour survivre à 3 IceClimbers ou Ganondorf associés, en niveau 9, en prenant Rondoudou ?

Vous pouvez customiser le mode Vs dans le menu Option, profitez-en pour inventer des situations nouvelles. Par exemple, dans le menu Item Select, désactivez tous les objets, sauf les battes de base-ball, et mettez leurs probabilités au maximum. Improvisez un match de badminton en Kirby ou Rondoudou, en niveau 1, comme cible. Le premier à 15, un point par K.-O. !

Vous voulez vous faire une mêlée apocalyptique ? Choisissez l'un des niveaux de Samus, mettez les chances d'apparition d'items au maximum, et désactivez-les tous, sauf les bombes et les pokéballs. Bon courage !

C'EST À MOI QU'TU CAUSES ?

Contre les humains, tous les coups sont permis, surtout les plus fourbes ! Avec DK, Yoshi ou Kirby, lancez-vous dans le vide en emportant ou en mangeant votre adversaire pour vous suicider avec lui. Vous marquerez systématiquement un point de plus que lui.

Bien évidemment, il est inconcevable qu'un de vos amis vous batte. Il insiste ? Allons, mettez-vous à 2 contre lui : les bons comptes font les bons amis…

Enfin, astuce inutile donc primordiale, profitez des temps morts pour narguer vos opposants en lançant une provo (✚ dans n'importe quelle direction). C'est pas beau de tirer la langue…

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Perdu dans *Sonic* ? Incapable de trouver les boîtes chaos ou le collier qui permet à Knuckles de respirer sous l'eau ? Ce guide est là pour vous aider. Niveau par niveau, vous connaîtrez les emplacements de chaque objet important. Ce mois-ci, vous saurez tout sur les héros, en attendant le prochain numéro qui fera la part belle aux vilains.

Wonder

DES MISSIONS À LA PELLE

Sonic Adventure 2 Battle est un jeu à tiroirs, alors... suivez bien ! Dans le mode Story, vous choisissez d'incarner les héros (Hero Story) ou les méchants (Dark Story). Suivant ce choix et la mission qui en découle, des niveaux sont à accomplir. Quand vous avez terminé un niveau, vous pouvez le rejouer dans le mode Stage Select. Là, quatre nouvelles missions vous sont proposées, en plus de celle du mode Story. Ce sont les mêmes pour tous les niveaux : récupérer 100 anneaux, trouver un Chao perdu, effectuer le niveau dans un temps imparti et mode Hard.

Ce n'est pas tout. Chaque niveau renferme 6 objets cachés : un objet qui améliore votre personnage, 3 boîtes chaos, 1 scarabée doré et le Chao perdu de la mission. Trouver les boîtes chaos est très important, car elles contiennent, dans l'ordre dans lequel vous les trouvez, la clé du jardin des Chaos et, surtout, 4 animaux et 1 animal spécial ; tous ces animaux vous permettant d'améliorer votre Chao dans le jardin des Chaos. Dénicher le scarabée doré (notez que deux niveaux de Knuckles n'en ont pas) n'est pas anodin : en effet, il vous permet d'engranger des points ; or, à la fin d'une mission, vous êtes noté de A à E, note qui dépend, pour les missions 1, 4 et 5, du nombre de points gagnés, et, pour les missions 2 et 3, du chronomètre. Pour chaque niveau, ce guide vous explique donc comment obtenir les 6 objets et récapitule, au travers de tableaux, les points et les temps à effectuer pour obtenir les meilleures notes. Après tout ça, *Sonic* n'aura plus de secrets pour vous.

OBJETS BONUS

Nom de l'objet	Personnage	Fonction	Utilisation
Magic Gloves	Sonic	Capturer un ennemi.	Appuyez sur Y près d'un ennemi jusqu'à ce que Magic Gloves s'affiche à l'écran, puis appuyez sur B.
Light Shoes	Sonic	Voler à travers un passage d'anneaux.	Quand des anneaux sont alignés et que Light Dash est affiché, appuyez sur B.
Ancient Light	Sonic	Concentrer une attaque.	Appuyez quelques secondes sur B, puis relâchez-le pour déclencher l'attaque.
Bounce Bracelet	Sonic	Rebondir.	Appuyez sur B pendant un saut.
Flame Ring	Sonic	Briser les caisses en fer.	
Mystic Melody	Tous	Réactiver les petits autels.	Appuyez sur B en étant près d'un autel.
Laser Blaster	Tails	Accroître la puissance des missiles à tête chercheuse.	
Booster	Tails	Glisser sur l'air.	Appuyez sur A pendant tout le saut.
Bazooka	Tails	Casser les caisses en fer.	
Shovel Claw	Knuckles	Creuser dans un mur ou dans la terre.	Appuyez sur B en étant contre un mur ou pendant un saut.
Air Necklace	Knuckles	Respirer sous l'eau.	
Hammer Gloves	Knuckles	Détruire les caisses en fer.	
Sunglasses	Knuckles	Voir l'invisible.	Appuyez sur Y jusqu'à ce que les mots Sunglasses apparaissent en haut à droite, puis appuyez sur B.
Homing Attack	Sonic	Attaque à tête chercheuse.	Appuyez sur A pendant un saut.

CITY ESCAPE

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	18 000 pts	1'20	2'30	18 000 pts	19 000 pts
B	14 000 pts	1'40	2'50	16 000 pts	15 000 pts
C	11 000 pts	2'00	3'10	14 000 pts	12 000 pts
D	9 000 pts	2'30	4'00	12 000 pts	10 000 pts

LE SCARABÉE DORÉ

Allez jusqu'à la rampe qui mène à la deuxième boîte chao. Prenez de l'élan et envolez-vous. Le scarabée apparaîtra pendant votre envol *(photo)*. Vous n'aurez qu'un bref instant pour effectuer un Spin Dash, détruire le scarabée et récolter 1 000 points fort utiles pour obtenir une note de A.

LES BOÎTES CHAOS

Après la descente qui suit le premier point de sauvegarde, montez l'escalier et rebondissez sur le ressort. Grimpez un autre escalier jusqu'au tunnel. Allez sur le palier à droite ❶, sautez sur la caisse, puis sur l'alcôve située au-dessus : là se trouve la première boîte chao du jeu. Continuez votre chemin jusqu'au premier long escalier descendant. Grindez sur la rambarde du milieu pour prendre de l'élan. À la fin de la descente, escaladez la pente ❷ grâce à l'élan que vous avez pris. La boîte chao se trouve en haut de cette pente. Plus loin, après avoir descendu la façade de l'immeuble et rebondi sur le ressort, mettez la manette vers l'avant pour attraper la barre fixe. Attendez qu'il y ait un arc de cercle rouge pour sauter ❸ et envolez-vous vers une autre barre fixe. Recommencez pour atterrir près de la dernière boîte chao.

LE CHAO PERDU

Il vous faut l'objet Mystic Melody. Allez aux barres fixes qui mènent à la deuxième boîte chao. Revenez en arrière jusqu'au petit temple sur la gauche *(photo)*. Jouez la mélodie pour faire apparaître un ressort. Après avoir passé quelques ressorts, poulies et barres fixes, vous arriverez au Chao perdu.

L'OBJET DU NIVEAU

Gloves

En haut de l'escalier où se trouvent les barres fixes qui permettent d'accéder à la troisième boîte chao, 4 boîtes en fer affleurent *(photo)*. Il faut le Ring Flame et le Bounce Bracelet pour les casser. Détruisez les caisses, les Magic Gloves se trouvent juste en dessous.

PRISON LANE

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	28 000 pts	2'30	2'00	26 000 pts	26 000 pts
B	23 000 pts	3'00	2'30	23 000 pts	23 000 pts
C	17 000 pts	3'30	3'00	17 000 pts	17 000 pts
D	13 000 pts	4'00	4'00	13 000 pts	13 000 pts

LES BOÎTES CHAOS

Pour la première boîte chao, il vous faut le Bazooka. Détruisez les boîtes en fer posées à droite dans la pièce de départ ❶, la boîte chao est derrière. Pour la deuxième, il vous faut le Booster. Montez sur la quatrième plate-forme ascensionnelle ❷, puis allez sur le toit de gauche. Sautez par-dessus la barrière face à l'écran et détruisez tous les ennemis. Une grille en contrebas s'ouvre. Planez tout en descendant pour trouver la boîte chao derrière la grille. Ensuite, allez dans la pièce qui suit le premier point de sauvegarde ❸, attendez devant la plate-forme ascensionnelle qu'un ennemi atterrisse derrière la grille, sur la droite. Éliminez-le pour ouvrir la grille et trouver la troisième boîte chao.

WILD CANYON

LES BOÎTES CHAOS

La première boîte chao est simple à trouver : escaladez le pilier situé le plus au fond à gauche de la pièce de départ, la boîte se trouve en haut (1). Pour avoir la deuxième, utilisez la colonne d'air afin de vous retrouver à l'extérieur. Allez dans le canyon de droite (par rapport à votre position de départ) : la boîte est à droite de la tête de sphinx, le long du mur (2). Allez ensuite dans le canyon à gauche de la colonne d'air. Tout au fond, se trouve une statue pharaonique (3), au pied de laquelle il y a la troisième boîte chao.

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	16 000 pts	1'30	0'40	16 000 pts	17 000 pts
B	14 000 pts	2'00	1'00	14 000 pts	15 000 pts
C	10 000 pts	3'00	2'00	10 000 pts	10 000 pts
D	8 000 pts	4'30	2'30	8 000 pts	8 000 pts

LE CHAO PERDU

Il vous faut posséder les objets Hammer Glove, Shovel Claw et Mystic Melody. Descendez du point de départ et grimpez le long de la statue qui se trouve tout de suite à droite, le long du mur. Continuez à grimper le mur après être arrivé en haut de la statue, et ce, jusqu'à ce que vous parveniez à l'étage supérieur. Tout de suite à gauche se trouvent quatre boîtes métalliques *(photo)*. Explosez-les pour faire apparaître une peinture murale. Creusez au milieu de la peinture pour vous retrouver dans une pièce avec un petit autel. Jouez de la musique près de l'autel pour ouvrir une porte. Dans la pièce suivante, rejouez près de l'autel et sautez dans la sphère lumineuse qui apparaît pour arriver près du Chao perdu.

L'OBJET DU NIVEAU

Mystic Melody

Vous devez avoir l'objet Shovel Claw. Allez à la statue pharaonique où se trouve la troisième boîte chao. Grimpez le mur qui se trouve au-dessus de la statue *(photo)*. Au bout d'un moment, vous arrivez devant une peinture d'hiéroglyphes. Creusez au milieu de la peinture pour vous retrouver dans une pièce où se trouve la mélodie.

LE SCARABÉE DORÉ

Le scarabée doré apparaît derrière la tête de sphinx auprès de laquelle se trouve la deuxième boîte chao. Allez à droite de la masse métallique et sautez *(photo)*. Vous n'aurez qu'un bref instant pour le détruire et récupérer les 1000 points.

LE CHAO PERDU

Il faut le Booster et la Mystic Melody. Dans la première salle, après le deuxième point de sauvegarde, allez sur la plate-forme ascensionnelle à droite *(photo)* et sautez sur le toit à gauche. Regardez vers la gauche pour voir un petit autel en contrebas. Descendez en planant et jouez la mélodie à côté de l'autel. Rebondissez contre le ressort qui est apparu et détruisez tous les ennemis. Passez par la grille qui vient de s'ouvrir pour aller voir le Chao perdu.

L'OBJET DU NIVEAU

Laser Blaster

Il vous faut le Bazooka. Dans la salle du Goal, tuez tous les ennemis (dont celui caché sur la droite en entrant) pour ouvrir une grille sur la gauche. Détruisez les caisses en fer *(photo)* et allez au bout du couloir. Détruisez les deux robots. Le Laser Blaster est dans la pièce qui suit.

LE SCARABÉE DORÉ

Il apparaît quand vous êtes sur la troisième plate-forme ascensionnelle *(photo)* que vous devez emprunter après le deuxième point de sauvegarde (celle qui mène au Chao perdu ne compte pas). Lockez-le avec rapidité pour le détruire.

METAL HARBOR

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	20 000 pts	1'10	0'50	18 000 pts	18 000 pts
B	18 000 pts	1'20	1'00	16 000 pts	16 000 pts
C	16 000 pts	1'30	1'10	14 000 pts	14 000 pts
D	14 000 pts	1'50	1'20	12 000 pts	12 000 pts

LE SCARABÉE DORÉ

Après le premier point de sauvegarde et la série de ressorts, faites des Homing Attacks pour passer les ennemis qui flottent au-dessus de la mer *(photo)*. Lorsque vous en êtes au quatrième ennemi, tirez la manette en arrière et sur la gauche pour attaquer un ennemi caché, puis le 1UP. Après le rebond sur le 1UP, le scarabée apparaît sur la gauche. Faites une Homing Attack dessus, puis continuez sur les ennemis devant vous.

LES BOÎTES CHAOS

Après le premier ressort, allez sur le toit du hall devant vous. Faites une Homing Attack sur l'ennemi à droite ❶ suivie d'une autre pour arriver sur le toit d'un silo : la première boîte est là. Pour la deuxième, allez vers les hangars situés au fond à gauche du premier porte-avions. Le deuxième hangar contient la boîte chao ❷. Quant à la dernière, elle est devant le troisième point de sauvegarde, sur la droite ❸.

L'OBJET DU NIVEAU

Light Shoes

Après la série d'attaques qui permet d'obtenir le scarabée doré, attrapez la poulie sur la gauche *(photo)* et effectuez une Homing Attack pour arriver devant l'objet.

GREEN FOREST

LES BOÎTES CHAOS

Après la première plate-forme de saut, dans le tunnel qui suit les trois robots, détruisez celui qui possède des pointes comme un hérisson. Faites un roulé-boulé pour pouvoir passer sous l'étroit passage situé à droite ❶ : vous arrivez à la première boîte chao. Plus loin, après la première liane du troisième secteur, allez au bord le plus éloigné du terre-plein ❷ et laissez-vous tomber pour arriver juste à côté de la boîte. Enfin, après le looping qui suit le troisième point de sauvegarde, le deuxième ressort vous mène à une plate-forme sur laquelle se trouve la dernière boîte chao ❸.

LE CHAO PERDU

Il vous faut le Mystic Melody et le Bounce Bracelet. Après avoir rebondi contre les ressorts qui suivent la deuxième boîte chao, revenez vers l'écran, sur la gauche. En contrebas, se trouve une plate-forme avec un petit autel *(photo)*. Descendez et jouez le Mystic Melody près de l'autel pour faire apparaître des plates-formes. Remontez d'où vous venez et sautez sur la deuxième plate-forme. De là, faites des rebonds pour atteindre la plate-forme suivante. Faites également des Homing Attacks sur les deux ennemis qui flottent au loin puis vers la plate-forme où vous attend le Chao perdu.

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	15 000 pts	2'30	1'30	12 000 pts	12 000 pts
B	13 000 pts	3'00	2'00	10 000 pts	10 000 pts
C	12 000 pts	3'30	2'30	9 000 pts	9 000 pts
D	9 000 pts	4'00	3'00	7 000 pts	8 000 pts

LE SCARABÉE DORÉ

Après le premier point de sauvegarde, à la fin du saut qui suit le looping, vous arrivez dans une salle avec trois robots. Détruisez-les par des Homing Attacks pour faire apparaître le scarabée *(photo)*.

PUMPKIN HILL

LE CHAO PERDU

Il vous faut le Bounce Bracelet et la Mystic Melody. Devant le hangar où se trouve la deuxième boîte Chao, effectuez des rebonds pour accéder au hangar situé au-dessus *(photo)*. Jouez la mélodie face au petit autel pour faire apparaître, devant le hangar, une plate-forme.

De cette plate-forme, faites des rebonds pour aller sur le toit du hangar. Trois plates-formes se trouvent alors devant vous. Effectuez des Homing Attacks pendant les sauts pour atterrir dessus. Attention, l'atterrissage est difficile, le moindre écart vous fait tomber à l'eau. De la troisième plate-forme, allez sur la terrasse, puis sur le pont qui mène au Chao.

L'OBJET DU NIVEAU

Ancient Light

Dans la salle du scarabée doré, utilisez les dalles d'accélération pour arriver au dernier étage du lieu. Revenez vers l'écran et sur la droite pour voir un ennemi flottant dans le vide (Photo). Détruisez-le par une Homing Attack. Refaites-en une aussitôt puis une troisième pour attraper les items et atterrir sur la plate-forme où vous trouverez l'objet.

LES BOÎTES CHAOS

Pour la première boîte Chao, revenez vers l'écran à partir du point de départ jusqu'à ce que la caméra change de direction. Allez droit vers le ballon et continuez devant jusqu'à ce que vous arriviez sur Pumpkin Mountain. Grimpez en allant tout le temps vers le haut, sans tourner ni à droite, ni à gauche. Vous arrivez sur une corniche où se trouve la boîte chao ❶. Ensuite, continuez à monter jusqu'au sommet de Pumpkin Mountain. Faites un quart de tour vers la gauche et descendez en planant pour atterrir sur le sommet de Train Montain. Faites tourner la caméra pour être face aux ballons. Dirigez-vous droit sur eux en planant ❷ : vous arrivez au sommet d'une tour à tête d'Halloween. Descendez le long de la tour pour arriver sur une plate-forme où se trouve la deuxième boîte. Enfin, remontez au sommet de cette tour, détruisez le robot, puis planez droit vers les plates-formes situées en contrebas. Dépassez-les et vous apercevrez la dernière boîte sur une plate-forme un peu plus éloignée ❸. Cette plate-forme se trouve au milieu des trois montagnes.

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	12 000 pts	3'00	1'00	13 000 pts	16 000 pts
B	10 000 pts	3'30	1'30	11 000 pts	14 000 pts
C	8 000 pts	4'00	2'00	9 000 pts	12 000 pts
D	6 000 pts	5'00	2'30	7 000 pts	10 000 pts

L'OBJET DU NIVEAU

Showel Claw

C'est sûrement l'objet le plus facile à trouver dans le jeu. Dès le départ, allez droit devant *(photo)*, explosez le ballon et continuez jusqu'à la plate-forme sur laquelle est posé l'objet.

LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Allez au sommet de Pumpkin Mountain, faites-en le tour jusqu'à ce que vous trouviez le petit autel *(photo)*. Jouez la mélodie près de lui pour faire apparaître des plates-formes. Planez de plate-forme en plate-forme jusqu'à une île flottante, puis jusqu'à une deuxième et, enfin, jusqu'à la troisième où se trouve le Chao perdu.

MISSION STREET

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	25 000 pts	3'30	3'20	22 000 pts	30 000 pts
B	22 000 pts	4'00	3'40	20 000 pts	26 000 pts
C	17 000 pts	4'30	4'00	18 000 pts	22 000 pts
D	13 000 pts	5'00	5'00	15 000 pts	18 000 pts

L'OBJET DU NIVEAU

Booster
À la sortie du premier tunnel, après l'effondrement de la route, vous arrivez à un tournant vers la droite. Ne le prenez pas, mais sautez par-dessus la barrière sur la gauche *(photo)*. L'objet se trouve juste derrière.

LES BOÎTES CHAOS

Peu après avoir récupéré les Boosters, vous arrivez devant un énorme poids qui s'écrase sur le sol ❶. Montez dessus et attendez qu'il remonte. Quand il est en haut, sautez et planez en revenant vers l'écran pour atterrir sur une portion de route où se trouve la première boîte chao. Revenez au poids et continuez votre chemin jusqu'aux premiers blocs élévateurs du niveau ❷. Ne montez pas dessus, mais allez dans le coin à gauche où se trouvent des caisses en bois. Détruisez-les : derrière apparaît la deuxième boîte chao. Enfin, dans le deuxième secteur du niveau, après avoir envoyé le missile pour détruire les cages, et après avoir franchi le passage où vous détruisez les piliers, vous arrivez devant une portion surélevée de la route. Allez dessus et franchissez le fossé devant vous en planant. De l'autre côté, la boîte chao se trouve sur la gauche ❸.

LE SCARABÉE DORÉ

Allez aux blocs élévateurs, près de la deuxième boîte chao. Agrippez la poulie et allez de bloc en bloc. Le scarabée apparaît sur la gauche quand vous arrivez sur le cinquième bloc *(photo)*. Ne le loupez pas.

LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Quand vous êtes face au deuxième point de sauvegarde, revenez vers l'écran *(photo)* et laissez-vous tomber. Planez vers une plate-forme en contrebas où se trouve un petit autel. Jouez la mélodie et sautez dans la sphère lumineuse qui apparaît. Du toit où vous apparaissez ensuite, sautez et planez de bloc élévateur en bloc élévateur jusqu'au Chao perdu.

HIDDEN BASE

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	14 000 pts	3'15	2'50	12 000 pts	13 000 pts
B	12 000 pts	3'30	3'15	11 000 pts	11 000 pts
C	11 000 pts	4'00	4'00	10 000 pts	9 000 pts
D	10 000 pts	4'30	4'30	8 000 pts	8 000 pts

L'OBJET DU NIVEAU

Mystic Melody
Il vous faut le bazooka. Au deuxième secteur, après avoir été soulevé par le troisième crochet, détruisez les singes lanceurs de bombes et passez par le passage sur la droite. Abaissez la terrasse en détruisant le pilier qui la soutient et montez dessus. Au bout de la terrasse *(photo)*, descendez doucement en glissant sur l'air dans la salle en contrebas. Au fond, quatre caisses en fer sont placées contre le mur. Détruisez-les, l'objet se trouve dans la salle qui suit.

LE SCARABÉE DORÉ

Après le premier point de sauvegarde, descendez sur le pilier effondré sur la gauche en contrebas *(photo)*. Attrapez le premier crochet, le scarabée apparaîtra quand vous serez hissé par le crochet.

AQUATIC MINE

LES BOÎTES CHAOS

Grimpez le long de la colonne au centre de la salle de départ. Attrapez le crochet et faites le tour de la salle. La première boîte se trouve dans un coin, derrière un tas de poutres ❶. Ensuite, actionnez le switch placé non loin pour abaisser l'eau au niveau 3. Descendez à ce niveau et allez dans le couloir qui part d'un coin de la salle ❷. La deuxième boîte est juste après le tournant à droite. Pour la troisième, il vous faut les Showel Claws. Remontez au niveau 1 et laissez-vous tomber dans le puits dans un coin de la pièce ❸. Arrivé dans la première salle, grimpez au mur de droite en vous déplaçant vers la gauche pour apercevoir la boîte. Vous ne pouvez la détruire qu'en creusant tout en étant placé dessus (saut, puis B).

L'OBJET DU NIVEAU

Air Necklace

Abaissez l'eau au niveau 3 en actionnant le switch placé non loin de la première boîte chao. Ensuite, laissez-vous tomber dans le puits dans un coin du niveau 2 *(photo)*. Nagez très vite dans les tunnels jusqu'à atteindre celui qui remonte. Appuyez alors sur le bouton A pour pouvoir rejoindre rapidement la surface. Grimpez la paroi du puits pour récupérer l'indispensable collier.

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	14 000 pts	1'50	1'00	14 000 pts	15 000 pts
B	11 000 pts	2'30	1'30	12 000 pts	13 000 pts
C	10 000 pts	3'00	2'30	10 000 pts	10 000 pts
D	9 000 pts	4'00	4'00	8 000 pts	9 000 pts

LE SCARABÉE DORÉ

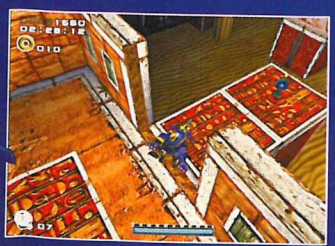
Il n'est pas difficile à trouver. Faites le tour de la salle de départ jusqu'au coin où se trouvent des poutres en bois. Le scarabée apparaît juste au-dessus de vous *(photo)*, et voilà 1 000 points facilement gagnés.

LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Faites remonter l'eau au niveau 1 grâce au switch situé dans la salle, derrière le point de départ. Jouez la mélodie près du petit autel placé non loin de la première boîte chao. Passez par la porte qui vient de s'ouvrir *(photo)*, continuez dans le couloir jusqu'au puits. Au fond du puits, nagez jusqu'aux anneaux et remontez dans la cheminée. Nagez jusqu'au crochet : il vous mène devant le Chao perdu.

LES BOÎTES CHAOS

Exception qui confirme la règle, ce niveau ne contient apparemment que deux boîtes Chaos. Quand vous sortez du premier couloir, traversez le pont jusqu'à la prochaine salle à l'air libre. La caméra se tourne automatiquement vers la gauche. Au lieu d'aller à gauche, détruisez la porte derrière vous. Vous trouverez la première boîte chao de l'autre côté ❶. Pour la seconde, allez récupérer la Mystic Melody et jouez-la près du petit autel pour ouvrir une porte devant vous. La boîte chao se trouve derrière ❷.



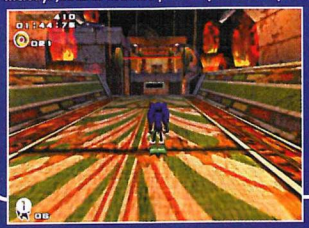
LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Après le troisième point de sauvegarde, sortez de la salle des statues par les crochets et détruisez la porte. Vous serez quasiment face à un petit autel *(photo)*. Jouez la mélodie pour ouvrir la porte à côté. Entrez dans la pièce et descendez tout en bas. Détruisez le robot qui garde la sortie et glissez vers le crochet au centre de la pièce suivante. Le crochet vous mène face au Chao.

PYRAMID CAVE

LES BOÎTES CHAOS

N'utilisez pas les premières barres fixes du niveau ❶, mais descendez sur la plate-forme en contrebas. La première boîte chao est au bout de cette plate-forme. La deuxième boîte, elle, est dans l'alcôve de droite, à côté du premier sablier qui suit le Bounce Bracelet ❷. Pour la troisième, il vous faut les Air Shoes et la Mystic Melody. Jouez la mélodie près du petit autel qui est juste devant le troisième point de sauvegarde ❸. Appuyez sur B près des anneaux qui apparaissent plus loin afin d'attraper un crochet qui vous amène devant un autre autel. Rejouez la mélodie et appuyez de nouveau sur B près des anneaux. Pendant votre envol, maintenez votre manette vers l'avant pour atterrir sur un rail qui vous amène devant la boîte chao.



LE SCARABÉE DORÉ

Après avoir pris la troisième boîte chao, retournez sur le passage principal et foncez sur les dalles accélératrices. Vous arrivez rapidement devant une plaque de 3 ressorts gardée par un robot. Détruisez-le et rebondissez sur les ressorts pour faire apparaître le scarabée *(photo)*.

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	15 000 pts	1'30	3'45	13 000 pts	14 000 pts
B	13 000 pts	1'45	4'00	11 000 pts	13 000 pts
C	11 000 pts	2'00	4'15	9 000 pts	10 000 pts
D	10 000 pts	3'00	4'30	8 000 pts	9 000 pts

L'OBJET DU NIVEAU

Bounce Bracelet

Il est impossible de le rater. Le bracelet est sur le chemin après la première phase d'accélération du deuxième secteur *(photo)*. Vous en avez besoin pour continuer votre chemin.

DEATH CHAMBER

LES BOÎTES CHAOS

Prenez les Hammer Gloves et continuez votre chemin. Cassez les caisses en fer un peu plus loin, actionnez le sablier et passez sous la porte au-dessus pour arriver au cœur de la pyramide. La première boîte se trouve sur le sol à gauche en arrivant ❶. Ensuite, actionnez le sablier dans la salle principale du secteur vert et passez par la porte de droite ❷. Continuez et cassez les caisses en bois qui vous bloquent le passage pour avoir la deuxième boîte chao. Enfin, actionnez le sablier situé à gauche dans la salle principale du secteur bleu ❸ et passez sous la porte. Creusez au centre de la peinture murale pour entrer dans la salle de la dernière boîte chao.

LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Jouez la mélodie près du petit autel sur le sol du cœur de la pyramide *(photo)*. Sautez dans la fosse et nagez. Actionnez le sablier sur le sol à gauche et nagez vite vers la gauche pour passer sous la porte. Traversez deux salles et remontez à la surface en arrivant dans la troisième. Actionnez le sablier dans l'alcôve. Sautez et planez jusqu'au mur situé en face de l'alcôve, grimpez un peu et planez de nouveau pour passer sous la porte au-dessus de l'alcôve. Le Chao est derrière.

L'OBJET DU NIVEAU

Hammer Gloves

Actionnez le sablier devant le point de départ *(photo)* et passez sous la première porte. Détruisez les caisses en bois contre le mur de droite pour trouver les gants.

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	12 000 pts	2'30	2'00	12 000 pts	12 000 pts
B	10 000 pts	3'00	2'30	10 000 pts	11 000 pts
C	8 000 pts	3'30	3'00	8 000 pts	10 000 pts
D	6 000 pts	4'30	4'00	6 000 pts	8 000 pts

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces	avec astuces
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU	OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AÏE, UN MOT DE PASSE	AH MAIS JE LE CONNAIS!
'RAME CETTE CAISSE	TIENS? UN TURBO!
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ	LA PORTE EST OUVERTE
PLUS DE MUNITIONS	AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DUR À BATTRE, LUI	DÉSINTÉGRÉ, LUI
2 CIRCUITS, C'EST TOUT?	YES! 5 CIRCUITS SHADOW
COINCÉ	DÉCOINCÉ
ETC...	SUPER ETC...

3615 astuces®

08 923 50 923

Depuis la Suisse 0901 701 501 Depuis la Belgique 0900 70 200

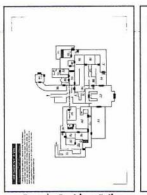
NOUVEAU

Sur **3617 ASTFAX**, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par **fax** ou dès le lendemain par **courrier**. Vous pouvez aussi recevoir une **copie** des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!

Exemple: **Metal Gear Solid 2, Synthèse** de la solution.

Exemple: **Final fantasy X, La carte!**

Exemple: **BOF 2, Carte du monde**



Exemple: **Resident Evil, Plan du manoir**

Exemple: **SM Sunshine, Plan de la place Delphino**

3617 AST FAX

ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

SOLUTIONS COMPLÈTES ET GUIDES DE 800 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC, MISE À JOUR PERMANENTE

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces**® est à votre service **7j/7, 24h/24**: par téléphone - **08 923 50 923** ou par minitel: **3615 astuces**.

Pixtel **0897**: 0,56 € L'APPEL **3615 0892**: 0,34 € MIN **3617**: 0,84 € MIN **0899**: 1,35 € + 0,34 € MIN **0900**: 0,45 € MIN. Astuces est une marque déposée Pixtel.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

0900 702 11

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)

LA PLUS GROSSE

61500 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel

les nouveautés les anciens jeux

tout pour vous débloquer

3615 ASTU

3615 SOLU

NUDGE Interactive 3615 0,34 €/mn
0892 0,34 €/mn
0900 0,45 €/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

ETERNAL ENGINE

LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Jouez la mélodie près du petit temple qui suit le premier sablier après le scarabée doré *(photo)*. Rebondissez sur le ressort qui vient d'apparaître et poursuivez votre chemin jusqu'à un sablier placé devant une barre fixe. Retournez le sablier, attrapez la barre et sautez de barre en barre le plus vite possible sans tomber. Si vous êtes assez rapide, vous pourrez vous glisser sous la porte qui suit les barres avant qu'elle ne se referme. Le Chao perdu est derrière.

LES BOÎTES CHAOS

Ce niveau ne contient apparemment que deux boîtes chaos. Peu après, le premier point de sauvegarde ❶, vous arrivez dans une salle avec une porte qui s'ouvre sur la droite, et une, en face de vous. N'allez pas à droite, la boîte chao est en effet dans la pièce située derrière la porte qui vous fait face. Ensuite, il vous faut le Bazooka. Après avoir passé le deuxième point de sauvegarde, vous pourrez trouver la seconde boîte placée au milieu des caisses de droite quand vous êtes dans la salle où 3 ennemis flottent dans l'air. Là, sont entreposées des caisses à droite et à gauche ❷.

LE SCARABÉE DORÉ

Après le cinquième point de sauvegarde, vous arrivez à l'extérieur. Allez sur la plate-forme du milieu, en suspension. Ne ratez pas le scarabée qui apparaît sur la gauche au moment où vous êtes emporté par un courant ascensionnel *(photo)*.

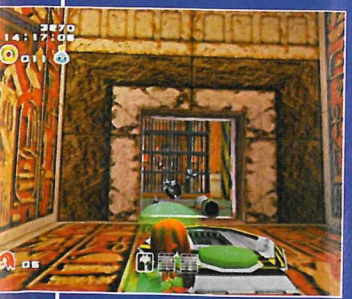
NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	35 000 pts	3'30	2'45	30 000 pts	35 000 pts
B	30 000 pts	4'00	3'00	28 000 pts	30 000 pts
C	25 000 pts	5'00	3'30	25 000 pts	25 000 pts
D	20 000 pts	6'00	4'00	20 000 pts	20 000 pts

LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Regardez vers la gauche au début du pont quand vous arrivez en extérieur après la première boîte chao. Sautez par-dessus la rambarde et planez vers le petit autel en contrebas *(photo)*. Jouez la mélodie et sautez sur les plates-formes qui apparaissent jusqu'à la porte de la station spatiale suivante. Traversez la pièce, montez sur les cages en fer, puis sautez en planant jusqu'à la plate-forme au centre. Sautez de nouveau et planez par-dessus les lasers. Le Chao se trouve de l'autre côté de la porte.

LE SCARABÉE DORÉ



Prenez les Hammer Gloves et revenez à la salle de départ. Détruisez les caisses en fer qui bloquent la sortie de gauche et creusez au centre de la peinture murale. Dans le couloir qui suit, actionnez le missile dans le passage de droite pour détruire les cages *(photo)*. Le scarabée doré apparaît quand vous vous dirigez vers l'endroit où étaient les cages.

L'OBJET DU NIVEAU

Bazooka

Après le quatrième point de sauvegarde, vous arrivez dans un passage à l'extérieur *(photo)*. De l'autre côté, la porte est verrouillée. Descendez vers la grande plate-forme en bas et actionnez le switch pour ouvrir la porte. Rebondissez contre un des ressorts sur le côté et planez vers la plate-forme en suspension devant vous. Elle vous mènera jusqu'à la porte. Le Bazooka est derrière.

METEOR HERD

LES BOÎTES CHAOS

La première boîte se trouve en bas de la plate-forme de départ sur la gauche ❶. Elle est placée entre les roues d'un véhicule. Ensuite, allez droit sur la structure centrale et donnez un coup dans une météorite pour qu'elle fracasse la porte du mur qui fait face au point de départ ❷. La première boîte est derrière. Pour la deuxième, allez sur la plate-forme au milieu du sommet de la structure centrale. Utilisez la roquette pour vous faire envoyer sur une nouvelle plate-forme. De là, rebondissez contre le ressort pour arriver sur une troisième. Placez-vous face à la plaque avec une étoile ❸, vous verrez 3 stations spatiales bleues en contrebas. Descendez en planant vers celle de gauche et entrez dedans pour trouver la boîte chao.

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	13 000 pts	2'00	1'30	14 000 pts	13 000 pts
B	12 000 pts	3'00	2'30	13 000 pts	11 000 pts
C	11 000 pts	4'00	3'30	11 000 pts	10 000 pts
D	8 000 pts	5'00	5'00	9 000 pts	7 000 pts

LE CHAO PERDU

Depuis la troisième boîte chao bleue, retournez vers la plate-forme d'où vous êtes arrivé. Utilisez la roquette au centre pour vous propulser encore plus haut. Dès que vous êtes agrippé au mur, grimpez le plus haut possible, puis allez vers la droite. Sur la deuxième corniche rencontrée, jouez la mélodie près du petit autel *(photo)*, puis sautez dans la sphère lumineuse qui apparaît. Jouez encore la mélodie près du nouveau petit autel où vous arrivez et sautez dans la sphère lumineuse pour arriver devant le Chao perdu.

L'OBJET DU NIVEAU

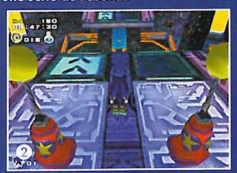
Sunglasses

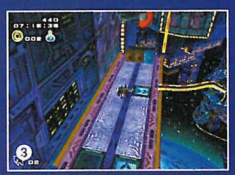
Allez à l'opposé du point de départ. Une plate-forme avec une météorite fait face à la structure centrale. Donnez un coup dans la météorite pour qu'elle fracasse la porte du mur de la structure centrale. Détruisez la caisse qui s'y trouve et actionnez le switch *(photo)*. Utilisez le ressort non loin pour aller en haut de la structure centrale et laissez-vous tomber au milieu. Au fond, il y a une plate-forme avec les lunettes.

FINAL RUSH

LES BOÎTES CHAOS

Sautez sur le rail de gauche à la fin du premier rail ❶, puis sur le rail vertical. Sautez sur la plate-forme à droite, prenez le rail devant vous et, quand vous êtes en l'air, dirigez-vous vers le rail à droite pour arriver à la première boîte chao. La deuxième se trouve sur le chemin juste après le premier point de sauvegarde ❷. La troisième est visible lors d'une série de rebonds sur des ressorts, après le quatrième point de sauvegarde ❸. Une fois sur le rail, revenez en arrière en faisant des petits sauts pour trouver la boîte sur la gauche.





NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	13 000 pts	1'30	4'30	13 000 pts	13 000 pts
B	11 000 pts	1'45	4'45	12 000 pts	12 000 pts
C	10 000 pts	2'30	5'00	10 000 pts	10 000 pts
D	9 000 pts	3'00	5'30	8 000 pts	9 000 pts

LE SCARABÉE DORÉ

En haut du deuxième rail vertical, après le deuxième point de sauvegarde, sautez avec un maximum de vitesse pour arriver le plus haut possible. Le scarabée apparaîtra devant vous *(photo)*.

CRAZY GADGET

NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	17 000 pts	3'00	5'00	16 000 pts	15 000 pts
B	15 000 pts	3'30	5'30	15 000 pts	13 000 pts
C	12 000 pts	4'00	6'00	14 000 pts	11 000 pts
D	10 000 pts	4'30	7'00	12 000 pts	9 000 pts

LE SCARABÉE DORÉ

Dans la salle où se trouve le troisième Tube Warp, détruisez les deux robots et revenez vers la rampe d'arrivée. Sautez vers la gauche pour faire apparaître le scarabée *(photo)*.

LES BOÎTES CHAOS

La première boîte chao est sur le sol, dans la pièce qui précède le quatrième point de sauvegarde ❶. Ensuite, allez près du Flame Ring et avancez vers l'écran. Faites un grind sur le rail pour franchir la fosse remplie de liquide vert ❷ et trouver la deuxième boîte. Enfin, peu après la sortie du troisième Tube Warp ❸, dans la salle avec une rampe rouge surplombant le vide, allez sur la rampe. Sautez par-dessus les boules à épines et faites une Homing Attack contre le robot, juste derrière, pour ouvrir la porte. Inversez la gravité dans la salle suivante, puis actionnez la roquette pour vider le bassin en contrebas. Allez au fond de la pièce, inversez de nouveau la gravité pour atterrir devant la boîte chao.

L'OBJET DU NIVEAU

Flame Ring

Après le deuxième Tube Warp, vous arrivez au plafond d'une grande pièce *(photo)*. Allez au fond de cette pièce et actionnez l'interrupteur de changement de gravité. Revenez vers l'écran et rebondissez sur l'un des ressorts. Le Flame Ring est au milieu de caisses en fer.

LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Vers la fin du niveau, quand vous êtes sur la plate-forme rouge dans l'espace, actionnez le changeur de gravité sur la gauche en arrivant *(photo)*. Il vous amène sur une plate-forme violette.

De là, revenez vers l'écran, puis sur la droite, pour arriver près d'un petit autel. Jouez la mélodie et appuyez sur B près des anneaux qui viennent d'apparaître. Maintenez le joystick vers l'avant pour atterrir sur une autre face de la plate-forme rouge où le Chao vous attend.

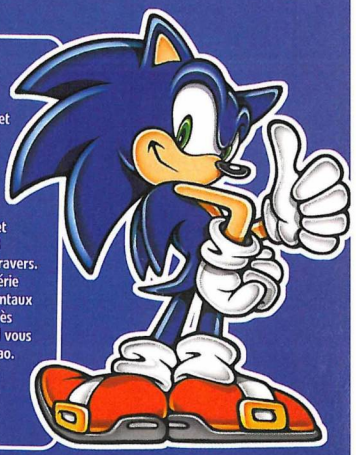
L'OBJET DU NIVEAU

Mystic Melody

Dans le sixième secteur, après le grand rail vertical suivi d'un ressort, vous avez deux rails devant vous *(photo)*. Prenez celui qui est orange et restez appuyé sur B. À la fin, pendant l'envol, mettez la manette vers l'avant pour atterrir sur une plate-forme. Utilisez la roquette et sautez vers une plate-forme avec un ressort. Après le rebond, grimpez le rail vertical, et vous serez devant la mélodie mystique.

LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Après les deux rails décrits pour arriver à la mélodie, prenez le rail violet afin de parvenir près d'un petit autel *(photo)*. Jouez la mélodie et allez sur les plates-formes sur la droite. Sautez sur le rail et faites des petites Homing Attacks pour prendre de la vitesse. Jouez encore la mélodie devant un autre autel. Allez près des anneaux et appuyez sur B pour voler à travers. S'ensuit une série de rails horizontaux et verticaux très techniques qui vous mènent au Chao.

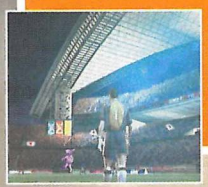


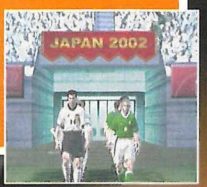
COUPE DU MONDE FIFA 2002

En pleine Coupe du monde, quoi de mieux que de se lancer soi-même dans la compétition ? Attention à ne pas négliger votre préparation…

Leflou

Le petit guide qui suit vous donnera quelques indices et conseils pour vous en sortir dans les modes de jeux les plus intéressants, à savoir le mode Pro et le mode International. Nous avons délibérément préféré nous concentrer sur ces deux niveaux de difficulté, car les deux premiers sont consternants de facilité. L'Intelligence Artificielle ne vous posera certainement aucun souci. En revanche, le challenge devient intéressant dès l'entame des niveaux de difficulté supérieure. Là, il devient nécessaire d'apprendre à maîtriser les dribbles, voire les jongles. Surtout, il faut savoir se servir des tactiques en fonction des adversaires que vous rencontrerez. En effet, les équipes respectent une certaine réalité de « terrain » : la France ou le Brésil sont ainsi faciles à mener en finale, ce qui est moins le cas du Sénégal ou de la Suisse. Enfin, n'oublions pas les aléas qui peuvent venir perturber un match, comme les expulsions ou les blessures. Des événements rares, mais qui peuvent influencer l'issue d'une partie. Certaines règles sont donc à respecter pour ne pas connaître trop souvent ces mésaventures. Tenez-le vous pour dit : en mode Pro ou International, vous ne pourrez plus foncer bêtement devant les buts, et les tacles sauvages sont à proscrire !

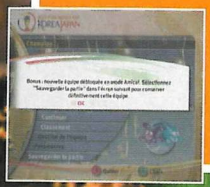




LES ÉQUIPES ALL STARS

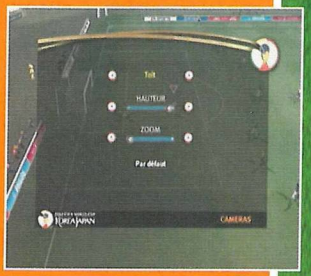
Coupe du Monde Fifa 2002 ne propose pas énormément de challenges, puisque seules cinq équipes spéciales sont à débloquer. Ces équipes de stars ne sont utilisables qu'en match amical, mais le plaisir de jouer avec des équipes composées de pointures du genre vaut bien un petit effort. Pour les débloquer, vous devez remporter la Coupe du monde avec une équipe faisant partie d'un des continents correspondants.
Voici un petit tableau récapitulatif. Pour les plus impatients, nous conseillons de débloquer les équipes en jouant les matchs en niveau débutant ou amateur.

POUR DÉBLOQUER	JOUER AVEC
Équipe All Star Europe	Europe, Océanie
Équipe All Star Amérique	Amérique du Nord, Amérique du Sud
Équipe All Star Afrique	Afrique
Équipe All Star Asie	Asie
Équipe All Star	Apparaît une fois toutes les équipes All Star débloquées



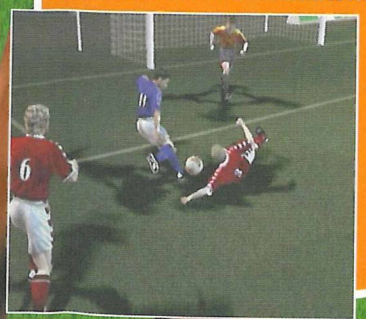
PASSES

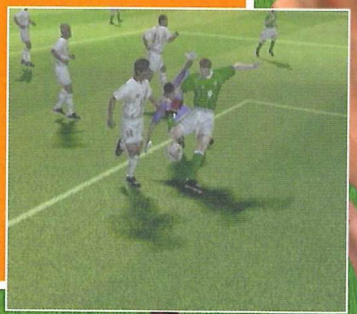
Une des particularités de *Coupe du Monde Fifa 2002* vient de son système de passes, affiné depuis *Fifa 2002*. Il faut de la pratique avant de parvenir à faire une vraie passe en profondeur ou un centre dangereux. C'est pourtant la clé du succès dans ce jeu, plus encore que la maîtrise des dribbles. Une passe bien reprise sera toujours plus dangereuse qu'un dribble fanfaron. Pour ce faire, il faut imprimer une direction avec le paddle analogique au moment où vous effectuez l'action. C'est pourquoi il est important d'avoir une bonne vision du jeu.
Choisissez donc une caméra placée en retrait pour bénéficier d'une vision optimale de l'action. En appuyant sur le bouton Z, vous pouvez aussi demander aux joueurs bien placés de se démarquer. Une ligne en pointillé apparaît alors : c'est le moment de faire la passe. Ne frappez pas à pleine puissance, il suffit de remplir la moitié de la jauge pour amener le ballon dans la course de l'attaquant. Ne perdez pas le rythme et tapotez le bouton de course Y pour finir en beauté avec un tir à mi-puissance lorsque vous êtes près des buts. Ce genre d'action spectaculaire est très difficile à effectuer, la concentration doit être au maximum.

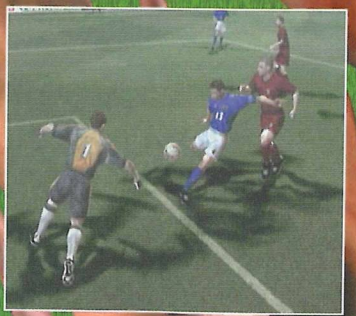


TIRS ET LOBS

Les tirs et les lobs fonctionnent comme les passes. Il faut orienter le tir avant de relâcher le bouton, à l'exception notable des tirs effectués dans votre moitié de terrain, qui sont automatiquement bien orientés. La touche de lob (B) sert également à centrer. L'exercice est, là encore, assez difficile, mais s'entraîner s'avère payant. Évitez de dépasser la moitié de la barre de puissance pour que votre centre soit bien efficace et n'hésitez pas à utiliser les boutons de flancs pour donner un effet au ballon.
À la réception, vous pouvez faire une passe de volée, un tir ou un autre lob. Un conseil : profitez du niveau Débutant pour vous familiariser avec les subtilités des tirs et des lobs. Les niveaux de difficulté Pro et International ne vous laissent pas le droit à l'erreur.







LES CORNERS

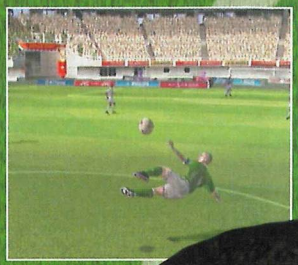
Lorsqu'il y a corner, le but n'est pas loin ! Trois actions sont possibles : centrer, faire une passe ou tirer. Comme vos tirs, quels qu'ils soient, ne sont pas assistés, il faut bien préparer l'action, viser juste et doser convenablement la frappe. Préférez toujours un tir à mi-puissance, ne frappez plus fort que lorsqu'il s'agit d'un centre. Les effets sont aussi les bienvenus pour mettre la panique dans la défense adverse.

TÊTES ET REPRISES DE VOLÉE

Pas évidentes, ces deux actions ! Elles nécessitent de votre part un timing excellent. Au moment de la réception du ballon, il faut appuyer sur X, A ou B. Le footballeur va de lui-même déterminer s'il peut faire une tête ou une reprise de volée.
On ne le répétera jamais assez, seul l'entraînement en mode Débutant est payant pour apprendre à maîtriser ces figures. N'hésitez pas à vous servir des ralentis pour observer les moments où vous manquez vos têtes ou vos reprises, vous comprendrez mieux vos erreurs.

LE UNE-DEUX

Grand classique du football, le une-deux consiste à faire une passe à un coéquipier qui vous redonne très rapidement la balle. L'avantage : permettre de se démarquer d'un adversaire et de se mettre en position favorable pour tirer. *Coupe du Monde Fifa 2002* a automatisé cette action. Pour la lancer, il faut utiliser le paddle analogique C (le jaune) en imprimant la direction vers le coéquipier avec qui vous souhaitez faire l'action. Inutile de dire que c'est une figure que vous utiliserez souvent tant elle est facile à déclencher et tant son résultat se révèle payant. Au point que cette solution est préférable à une simple passe en profondeur suite à un appel de balle.



DRIBBLES ET JONGLES

En cours de match, vous vous apercevrez que les jongles sont bien plus efficaces que les dribbles. En effet, dès les niveaux Pro et International, dribbler l'adversaire relève du miracle, alors que les jongles sont plus simples à pratiquer tout en permettant de mystifier l'adversaire. À la réception du ballon en vol, appuyez sur un des boutons de flanc, puis avant que la jauge ne redescende trop, appuyez sur Y, puis sur X. Cela aura souvent pour effet de contrôler la balle en l'air, puis de la frapper de volée. Or, c'est lorsque la balle est à terre que l'ordinateur peut facilement vous la prendre. Aussi, entraînez-vous en niveau Amateur avec les jongles. Pour lancer un jongle efficace en match, tirez un centre à mi-puissance et faites ce que nous venons de décrire à la réception de la balle. Pour les dribbles, une brève pression avec un des boutons de flanc, parfois combiné avec le bouton Y, permet de faire des passements de jambes. Mais très vite, vous verrez les limites des dribbles et préférerez de loin utiliser les jongles, plus spectaculaires et plus efficaces face à un ordinateur intelligent.

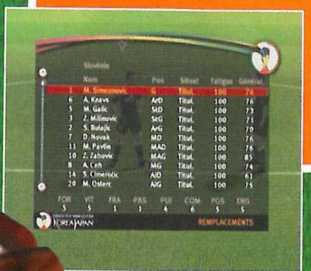
LES TACTIQUES

Si les choix stratégiques ne sont pas très importants en niveau Débutant ou Amateur, il en va autrement dans les niveaux Pro et International. À ce stade, en effet, il devient nécessaire d'étudier la composition de l'équipe adverse pour créer une stratégie qui vous mettra en position favorable de récupération de la balle. Pour commencer et avant même de vous lancer dans le premier match, observez bien la composition de votre équipe. Vous pouvez y choisir des joueurs parmi les remplaçants ou l'équipe réserve.

Prenez donc le temps de regarder les caractéristiques de vos joueurs. Ensuite, allez faire un tour dans le menu Dispositif. Vous y choisirez votre formation (4-4-2, 4-5-1, etc.), le positionnement de vos joueurs en attaque, milieu et défense, ainsi que le style de jeu (défensif ou offensif). Allez ensuite dans le menu Stratégie pour décider de la manière dont votre équipe va jouer. Vos joueurs peuvent conserver le ballon un maximum de temps, jouer la contre-attaque, aller au pressing ou contenir l'adversaire. Sachez-le : sur le terrain, les différences de choix tactiques se voient.

LES REMPLACEMENTS

Gardez souvent l'œil sur l'état de fatigue de votre effectif pendant les matchs. À partir d'une forme à 92 %, pensez à demander le remplacement de votre joueur. Les hommes en forme pourront garder une accélération plus longtemps, ce qui peut s'avérer décisif en fin de match. Et ce qui est vrai pour les 90 minutes réglementaires l'est encore plus lorsque vous êtes en prolongation, ce qui arrivera sans doute assez souvent dans les niveaux de difficulté élevée. Avant de procéder à un remplacement, regardez bien le score du joueur dans les caractéristiques Vitesse (VIT), Puissance (PUI) et Frappe (FRA) s'il s'agit d'un attaquant ou d'un milieu de terrain. Pour les défenseurs, privilégiez la Force (FOR), le Tacle (TAC) et la passe (PAS). Le score de Condition (CDT) est aussi un bon indicateur pour éviter les blessures lors des tacles adverses un peu appuyés. Et n'oubliez pas de provoquer vous-même un arrêt de jeu s'il tarde à arriver. Pour ce faire, lancer la balle en touche en faisant une passe ou un lob à fond de jauge. Ce n'est pas très honnête mais bon… vous ne serez pas sanctionné par l'arbitre pour cela.



À VOUS DE JOUER !

Maintenant qu'on vous a livré toutes ces petites astuces, c'est à vous de les mettre en pratique sur le terrain. Commencez à jouer avec des équipes fortes (classées entre 1 et 10) pour ne pas avoir trop de problèmes à récupérer les ballons. Si vous choisissez des équipes placées en bas de l'échelle, vous risqueriez d'être vite frustré. Au départ, réglez la durée des matchs à six minutes et jouez de préférence en vitesse rapide ou très rapide, vous enchaînerez mieux les passes et les reprises. Enfin, (chut, il ne faut pas le dire…), vous pouvez à tout moment changer le niveau de difficulté du jeu. Alors, si vous avez trop d'orgueil pour être battu, sélectionnez le moment venu le niveau Débutant ou Amateur, le temps d'égaliser…

BREATH OF FIRE

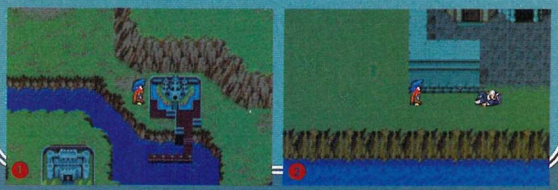
Premier jeu de rôle sur GameBoy Advance, *Breath of Fire* possède son lot d'embûches et de quêtes annexes. Pour vous faciliter la tâche, nous vous proposons dans les pages qui suivent de nombreuses aides de jeu, allant de la simple astuce à la solution détaillée pour obtenir la véritable fin du jeu. Le tout complété par le plan du monde afin de vous aider à vous y retrouver. Wonder

LA CARTE DU MONDE

Peuplée de zombies la nuit, la ville de Romero renferme un objet utile. Pour le trouver, allez dans la maison située juste au-dessus de l'auberge 1, puis sautez dans le trou qui se trouve au sol. Vous arrivez dans une cachette secrète où le couloir de droite est encombré de jarres 2. Poussez-les pour arriver jusqu'au tonneau du fond. Ensuite, poussez le tonneau pour obtenir la carte du monde 3. Celle-ci n'est pas complète et ne montre, en appuyant sur Start, que ce que vous avez visité.

SOYEZ FURTIF

L'une de vos premières missions consiste à aider le Royaume de Nanai à se débarrasser des dragons des Ténèbres qui ont investi la capitale. Le Roi de Nanai vous demande d'aller sur place régler le problème, mais des gardes vous empêchent de passer. Attendez à l'extérieur de la ville que la nuit tombe avant d'entrer 1. En effet, le garde qui est à son poste ne fait plus son travail et dort comme un bienheureux 2. Profitez-en pour entrer dans la ville discrètement. Vous n'aurez plus qu'à visiter Nanai, tout en faisant attention à ne pas approcher les autres gardes de trop près, car eux sont bien éveillés.



MANGEZ-MOI !

Dans la forêt de Karma, à l'ouest de Romero, de petits champignons apparaissent ici ou là dans l'herbe. Placez un personnage blessé en tête et cliquez sur les champignons rouges : ils vous redonnent de la vie. Attention, ne mangez surtout pas les jaunes, ils sont vénéneux.

PURIFIEZ-VOUS

Après avoir délivré Romero des zombies qui l'infestaient, retournez dans la caverne située au sud-ouest pour remplir de nouveau la jarre. Après quoi, vous pourrez l'utiliser à tout moment, en combat comme pendant l'exploration. Elle aura le même effet qu'une bonne nuit à l'auberge, c'est-à-dire que vos points de vie seront remis au maximum, et vos personnages inconscients ou dans un état anormal seront guéris.

ARGENT FACILE

Les habitants de la ville d'Auria ne sont pas avares : ils vous donnent beaucoup d'argent si vous les aidez. Au premier étage de l'échoppe, un client a le hoquet. Achetez de la vitamine et apportez-lui, il vous donnera 5 000 PO 1. Dans la seconde maison sur la droite, le vieil homme à l'étage souffre du dos. Sélectionnez Nina, elle lui fera un massage qui vous rapportera 20 000 PO 2. Enfin, dans la seconde maison sur la gauche, une femme vous déclare que son fils s'est perdu en allant dans la forêt. Allez dans celle située au sud de Tuntar, après la rivière asséchée. Vous trouverez des fées dans une clairière, ainsi qu'un jeune garçon ensorcelé traînant aux abords de la forêt. Promettez aux fées que le garçon ne touchera plus aux arbres et retournez le voir pour que les fées le libèrent 3. Revenez voir sa mère, elle vous donnera 20 000 PO.

BELLE PRISE

C'est à Tunlan que se trouve la Canne5, celle qui vous permet de pêcher des objets très importants comme les armes du dragon. Allez dans le château et empruntez l'escalier de droite 1. Arrivé dans la salle des trésors, allez vers le coffre de gauche. Les armures prennent vie et vous poussent dans un trou 2. Discutez avec l'homme et poussez la caisse de droite pour obtenir la Canne5 3.

VOIR CHUN LI

Eh oui ! *Breath of Fire* est un jeu Capcom, d'où ce clin d'œil à *Street Fighter*. À Tryste, allez dans la maison située juste au-dessus de l'échoppe et discutez avec l'homme qui s'y trouve. Acceptez de faire ce qu'il vous demande jusqu'à ce qu'il vous dise de regarder derrière vous. Répondez deux fois « non », puis une fois « oui », et vous aurez le plaisir de voir Chun Li en pleine démonstration.

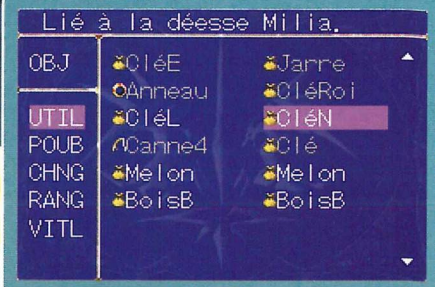
GOBI MARCHAND

À Prima, dans le grand bâtiment où se trouvent tous les marchands, une échoppe est vide. Allez-y avec Gobi et appuyez sur A. Au bout d'un certain temps, des personnes arrivent pour vous vendre un objet ou vous en acheter. Voici une liste, non exhaustive, des prix des objets que vous pouvez ainsi obtenir. Vous pouvez faire la même chose à Tunlan dans les échoppes situées sur la droite, à l'étage de l'armurerie.

PRIX DES OBJETS

StnF	12	RapLèg	48
Fumée	60	ArmMét	5 400
Fourmi x9	80	StnB	12
Canne2	1 200	Soin2	1 950
GantChas	2 700	TiareOr	12 000
ProtB	180	ArcAcie	2 400
		RobMal	5 994

BLACK AND WHITE



À de nombreux endroits dans le jeu, vous pouvez avoir besoin de faire avancer le temps pour être en plein jour ou en pleine nuit. Plutôt que de perdre du temps à attendre, utiliser la clé de Ténèbres (CléN) ou la clé de Lumière (CléL) pour obtenir respectivement la nuit ou le jour.

LA POTION DE MÉMOIRE

Voici où se trouvent tous les ingrédients nécessaires pour faire retrouver la mémoire à Nina après avoir récupéré la clé du Temps. Une fois cette quête aboutie, allez voir le docteur à Carmen, puis direction Tunlan pour donner la décoction à Nina. En retrouvant la mémoire, elle gagne le pouvoir du Vol.

Racine : au sud de Gramor, non loin de la caverne, se trouvent d'étranges plantes. Placez-vous devant celle qui est à gauche de la caverne et creusez avec Mogu. Il déterrera la racine 1.

Noix de coco : téléportez-vous à Tunlan et sortez de la ville. Placez Ox en tête et donnez un coup dans l'un des nombreux palmiers de l'île pour avoir la noix de coco 2.

Bois blanc : le meilleur moyen d'en obtenir un est d'aller dans la maison du docteur, à Carmen, et de monter au premier étage. Poussez le tonneau pour avoir un bois blanc. Vous pouvez en avoir aussi en chassant, si vous tuez un cerf blanc 3.

Poisson : retournez dans la forteresse où étaient Cerl et Alan. Continuez dans le passage qui longe les montagnes, puis suivez la piste dans les marais jusqu'à un pont détruit. Placez le héros en tête et allez au bout du pont. Faites une partie de pêche pour attraper le poisson 4.

MÉGA SOINS

Les transformations du héros et de Karn peuvent avoir pour résultat de leur administrer de super soins. Si vous êtes gravement blessé dans un combat, transformez-vous pour vous retrouver complètement soigné. De même, si vous commencez à perdre trop de points de vie lors d'une transformation, reprenez votre état normal et transformez-vous une nouvelle fois. Bien entendu, il faut avoir suffisamment de points de magie et faire attention à ne pas se faire tuer pendant l'opération.

LA VRAIE FIN

Il y a deux fins différentes dans *Breath of Fire*. Pour avoir le vrai générique de fin, il faut d'abord avoir récupéré la plus puissante forme du héros : Agni (voir Temples du Dragon) et il ne faut pas que Karn incarne l'une de ses formes. Lors du combat contre la déesse 1, transformez-vous en Agni 2. Le combat se terminera à l'instant et la déesse apparaîtra sous sa véritable forme 3. Transformez-vous de nouveau en Agni pour lui faire 999 points de dégâts à chaque coup. Une fois la déesse vaincue, vous pourrez admirer le générique de fin.

TEMPLES DU DRAGON

Les temples sont des lieux d'entraînement du héros. La plupart sont cachés et ne sont accessibles que sous certaines conditions. Ils permettent au héros de gagner des transformations en dragon, utilisables en combat. Il vous faudra trouver tous les temples pour voir la véritable fin du jeu.

Au sud de Tuntar, juste au-delà de la rivière asséchée, se trouve le premier temple 1. Entrez avec le héros en tête du groupe et discutez avec le vieil homme. Après le combat contre Serre, vous obtenez les formes de dragon de Neige 2, de Flamme et de Tonnerre.

Au nord de Gust, un temple est placé sur l'île au milieu du lac. Allez-y en volant avec Nina et faites discuter le héros avec le vieux Sage.
Vous devez avoir les quatre armes du dragon pour passer le Sage. Après le combat contre Yeh, la forme puissante de Rudra vous sera accordée 2.

Allez au-dessus de la forteresse des dragons (là où étaient enfermées les femmes de Gant) et prenez le passage juste à l'ouest 1. Suivez-le jusqu'au second temple. Vous devez avoir l'épée du dragon pour y entrer. Après le combat contre Bain, vous obtenez les formes de dragon de Glace, de Feu, d'Éclair et d'Or 2.

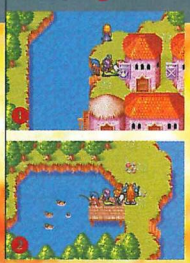
Le dernier temple est très bien caché, il n'apparaît que lorsque vous avez récupéré la forme de Rudra. Il se trouve à l'endroit où vous récupérez l'eau purificatrice 1 au sud-ouest de Romero. Allez dans l'eau et vous serez dans le temple. Allez voir le totem du dragon pour récupérer Agni, le plus puissant des dragons 2.

ARMES DU DRAGON

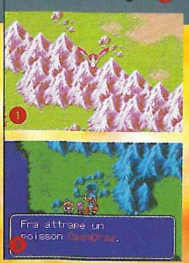
Ce sont les armes légendaires du héros. Vous devez les avoir pour accéder aux trois derniers temples. Ces objets, les plus puissants que le héros peut obtenir, sont indispensables pour accéder à la véritable fin du jeu.

Épée : à l'ouest de Romero et d'Agua, allez dans le passage situé entre les montagnes et la mer 1. Vous arrivez près d'un puits en ruine. Placez le héros en tête et utilisez votre canne à pêche. Au lieu d'avoir un poisson, vous obtiendrez l'épée du dragon 2.

Armure : à Printemps, allez à l'embarcadère 1, traversez le lac pour arriver à l'étang aux canards. Taquinez un peu le goujon et vous récupérerez alors l'armure du dragon 2.



Casque : il faut que Nina puisse voler pour l'obtenir. Allez en volant au sud-ouest d'Arad, passez les montagnes 1 et atterrissez près du puits. Pêchez avec le héros pour avoir le casque du dragon 2.



Bouclier : allez en volant avec Nina à l'ouest de Gust 1. Il y a un puits au beau milieu d'un cercle de montagnes. Faites une partie de pêche avec le héros pour récupérer le bouclier du dragon 2.

FUSIONS DE PERSONNAGES

La quête des fusions n'est pas nécessaire pour réussir à terminer le jeu, mais elle s'avère d'une grande utilité au niveau puissance de combawt. Ce sont des pouvoirs de transformation accordés à Karn, le voleur de Tryste, et qui le font fusionner avec les autres personnages. Certaines de ces fusions ont pour avantage de permettre d'accéder à des passages très secrets.

Shin (Karn, Bo et Gobi)
Allez à Gant dans la maison du chef (c'est celle qui est tout en haut) et poussez le meuble dans la pièce où se trouvaient les Biens 1.
Cassez les pierres avec Ox et discutez avec le vieil homme en plaçant Karn en tête pour obtenir la fusion. Shin chasse beaucoup plus rapidement que Bo 2 et il possède la capacité de traverser les forêts. En combat, il est puissant et très utile jusqu'à ce que vous récupériez Doof.

Debo (Karn, Gobi et Ox)
À Gust, entrez dans la seconde maison sur la gauche. Il y a une caisse sur la droite qui cache un trou 1. Poussez la caisse et sautez dans le trou. Déplacez les tonneaux et discutez avec le vieux sage pour obtenir la transformation. Debo n'est disponible que sous l'eau, où il est puissant 2. Mais vous ne pouvez pas vous transformer en poisson quand vous êtes sous cette forme. Il arrive un peu tard dans le jeu pour être intéressant.

Doof (Karn, Bo, Ox)
À partir de Camlon, allez vers Nanai. Juste après le second pont 1, partez au nord et creusez avec Mogu à l'emplacement de l'insigne de dragon. Parlez au Sage avec Karn pour avoir une nouvelle transformation. Doof est le plus fort des personnages et peut pousser les grosses armoires 2.
Un conseil : restez sous cette forme tant que vous le pouvez pour profiter de sa puissance dans les combats. Il ne peut pas aller sous l'eau.

Puka (Karn, Gobi, Ox, Bo)
À Tryste, entrez dans la maison située juste au-dessus du point de sauvegarde. Allez au fond de la pièce, transformez Karn en Doof et poussez sur le côté la grosse armoire au fond à gauche 1. Sautez dans le trou et parlez au Sage avec Karn. Puka est le seul qui peut ouvrir les sceaux de dragon situés contre les falaises 2. Mais à part ce pouvoir, il n'est guère intéressant, car il monopolise quatre personnages.

LE PLAN DU MONDE

Voici la carte complète du monde de *Breath of Fire*. Toutes les villes y sont situées, ce qui vous évitera des allers-retours inutiles à la recherche de l'endroit voulu. Puits, emblèmes et temples du dragon sont également indiqués.

GUST

CAMLON

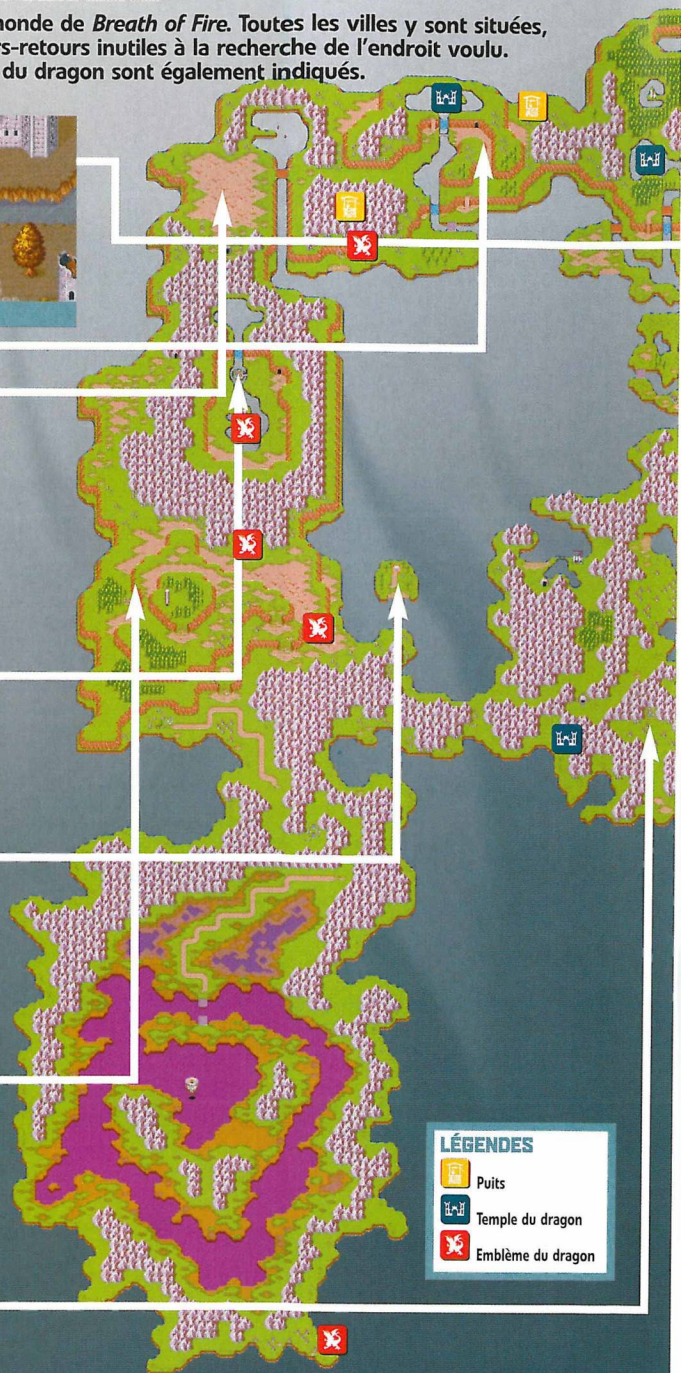
GRAMOR

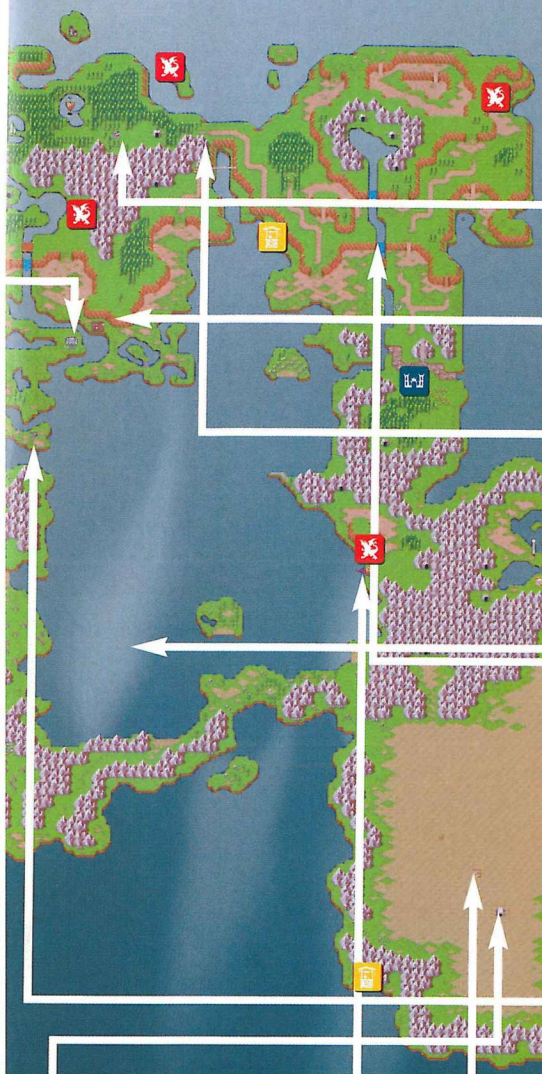
PRINTEMPS

TUNLAN

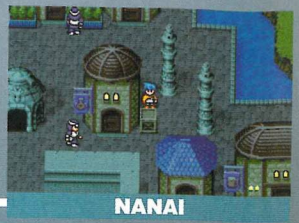
CARMEN

GANT





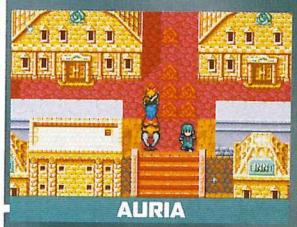
ROMERO


NANAI

WINLAN

TANTAR & TUNTAR

DROGON


AURIA

ARAD

WISDON

PRIMA

TRYSTE

SPIDER-MAN

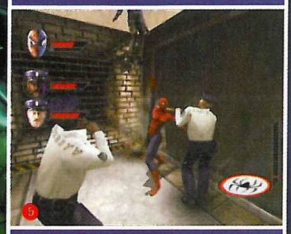
Parallèlement au film événement, Activision met à notre disposition le jeu *Spider-Man*. Un bon titre qui reste dans l'esprit du comics et qui se paye le luxe de compléter à merveille la version cinéma.

Aymeric Lallée

L'ombre et la proie

Spider-Man ne se limite pas à de l'action pure et dure, c'est aussi un jeu d'infiltration. Il vous faudra donc observer et réfléchir avant d'agir. Pour cela, un système de gestion de votre position par rapport à la lumière est à votre disposition. Sachez ainsi que Spider-Man ne peut être vu par ses ennemis lorsqu'il est dans la pénombre (1) ; rien ne vous empêche alors d'emprisonner dans votre toile les gardes des environs. Pour savoir si vous êtes visible ou non, regardez la figure de notre héros située à gauche de la barre de vie : elle est illuminée, partiellement assombrie (2), ou totalement dans l'ombre. Tâchez d'en profiter pour éviter les combats superflus et économiser votre énergie dans les niveaux de difficulté élevée.

La veuve et l'orphelin...



Vous n'y échapperez pas ! Spider-Man est un chevalier au cœur tendre et il se doit de sauver le moindre innocent en danger. Voilà qui entrecoupe les phases d'action du jeu. Parfois, il faut protéger des persos contre des attaques adverses (5). D'autres fois, c'est en prenant la victime dans vos bras et en la transportant dans un lieu sûr que vous jouez votre rôle de sauveur (6). Dans ce dernier cas, il est toujours possible d'utiliser votre toile pour vous déplacer, mais vous verrez que Spidey perd alors de sa mobilité.

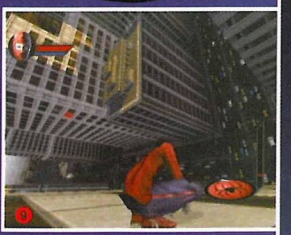
Le sixième sens...

Comme toute arachnoïde digne de ce nom, Spidey possède un sixième sens qui se manifeste dès qu'un danger est à proximité. Ce « spider sens » permet aussi de repérer les innocents en danger (3). Cette sensation ressentie par notre héros se concrétise à l'écran par une lumière autour de sa tête. Dès que ce halo apparaît, il est conseillé de vous mettre hors de danger grâce à votre toile (4). On ne sait jamais !

Locké ! Engagé !

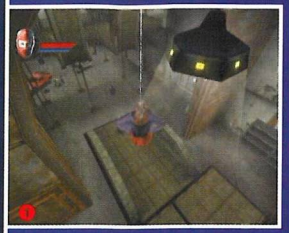
Grâce à ses sens très aiguisés, Spider-Man repère tous les ennemis qui l'entourent. Ce pouvoir est représenté dans le jeu par un système de ciblage qui bloque la caméra sur un ennemi. De cette manière, vous ne le perdez jamais de vue (7). Spidey reste également à l'écran, ce qui peut gêner au premier abord puisqu'on ne voit pas dans quelle direction va notre héros. Cependant, ce système se révèle particulièrement efficace dans la mêlée lorsque vous voulez atteindre un adversaire précis, armé, par exemple, de pistolets.

Profitez du paysage



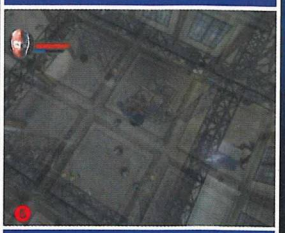
Si le fait d'être en permanence collé au plafond ne gêne en rien Peter Parker, nous, pauvres humains, avons du mal à le suivre. Heureusement, une fonction ciblage permet de viser, de se repérer et d'apprécier au mieux les différentes situations auxquelles notre mutant est confronté (8). Une bonne idée qui permet aussi de prendre le temps d'apprécier le travail effectué par les développeurs sur les environnements du jeu (9).

Pris dans la toile !



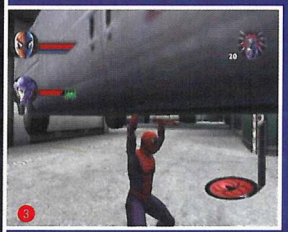
Être une araignée n'est pas de tout repos. Pour preuve, notre super héros est en permanence suspendu à sa toile. Outre le fait de lui permettre de se déplacer où bon lui semble, celle-ci s'avère un atout de taille dans les combats et les poursuites les plus difficiles. De même, elle sert à se placer dans des endroits stratégiques afin d'observer au mieux l'ensemble de la situation (1), et donc prendre le temps de monter la stratégie adéquate.

Restez collé



L'araignée a le pouvoir de se coller à n'importe quelle surface ! Avec ça, vous pouvez rester à l'abri des patrouilles et vous infiltrer dans n'importe quel lieu protégé. De même, en cas de danger, allez vous coller au plafond : l'endroit est souvent plus sûr. Notez d'ailleurs que, même s'ils vous ont repéré, vos adversaires ont plus de mal à viser si vous êtes scotché à un plafond élevé (5).

Une force herculéenne



Les araignées sont capables de soulever plusieurs fois leur poids. C'est pourquoi Spider-Man n'a aucune difficulté à balancer des véhicules de plusieurs tonnes sur ses ennemis. Évidemment, vous pourrez en faire autant dans le jeu (3). Interagir de façon limitée avec l'environnement est également possible. Ainsi, vous pouvez jeter divers objets sur vos agresseurs, tels des pneus ou des bonbonnes de gaz (4).

Le lancer de nains

Spider-Man regorge de pouvoirs en tout genre. Il peut faire tournoyer un adversaire autour de lui à l'aide de sa toile, pour finalement le transformer en projectile humain (2). Jeter le pauvre bougre sur ses comparses vous permet de faire de la place et de retrouver votre intimité. De quoi passer un peu de temps avec votre fiancée, Mary Jane Watson.

Spider dôme

L'un des pouvoirs de notre héros lui permet de s'enfermer dans un dôme de toile dans le but de se protéger des attaques (6). Cette action défensive est d'autant plus intéressante qu'elle peut devenir une redoutable attaque. En effet, après quelques secondes, Spidey fait exploser le dôme et les morceaux de toile touchent tout ce qui peut l'être dans la pièce (7). Comme dit le dicton, la meilleure défense, c'est l'attaque !

Gants en dentelle

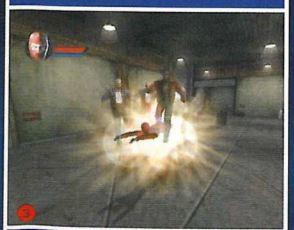
Un des autres pouvoirs de Spider-Man consiste à se faire des gants de boxe avec sa toile. Le rendu à l'écran est d'ailleurs très réussi. Bien entendu, ceci lui permet de faire encore plus de dégâts sur ses ennemis (10). Voilà une capacité à utiliser sans réserve contre les différents boss du jeu.

Des super-vilains...

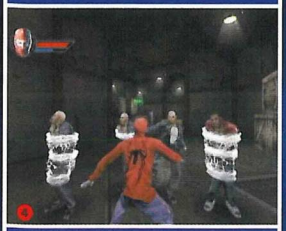
Les affrontements contre les boss sont souvent spectaculaires (8). Pour Le Bouffon vert et Vulture par exemple, les combats se déroulent en extérieur et la fonction Lock prend alors tout son sens. C'est en effet le seul moyen pour ne pas perdre ces ennemis de vue (9). En ce qui concerne Scorpion et Shocker, les duels se font en intérieur, mais cela ne les transforme pas pour autant en cibles faciles. Tâchez de vous cacher pour les déstabiliser et frappez-les au moment opportun.

Petit mais costaud !

Comme tout super héros, Spidey est un remarquable combattant. Le corps à corps est sa spécialité depuis qu'une piqûre d'araignée génétiquement modifiée lui a décuplé sa force. Résultat, pas moins de vingt et un enchaînements sont à votre disposition pour dérouiller tous les vilains du jeu (1). À l'usage, certains se révèlent plus efficaces que d'autres suivant le type de combat auxquels vous participez. Par exemple, si seulement deux ou trois ennemis tentent de vous arrêter, utilisez vos combos classiques tout en évitant les assauts à l'aide de la fonction Saut (2). Mais, parfois, plus de cinq adversaires viendront vous chercher des noises. Dans ce cas, utilisez les enchaînements qui frappent plusieurs ennemis à la fois (3).

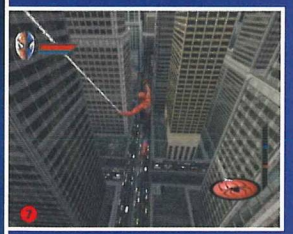


Tel un saucisson



Spider-Man peut, grâce à sa toile, ligoter ses adversaires. Un pouvoir qui se révèle très utile contre les nombreux groupes d'ennemis du jeu. De même, lorsque vous devez empêcher un bandit de nuire et que vous êtes déjà très occupé, prenez le temps de le bloquer en le ficelant à distance (4).

Prendre ses marques



Les phases en extérieur sont magnifiques et vous laissent déambuler dans New York à loisir. La ville est grande et pour se repérer, notre champion utilise un radar. En bas à droite de l'écran, se trouve donc la boussole vous indiquant la direction à suivre (7). De même, la hauteur à laquelle vous vous trouvez par rapport à l'objectif est matérialisée par une échelle au-dessus de la boussole. La hauteur de Spidey est indiquée en rouge tandis que celle de l'objectif est montrée en bleu (8). Allez-y, Manhattan est à vos pieds.

Une araignée au plafond

Voici une petite option que les fans du tisseur ne cesseront d'utiliser. Lorsque vous êtes accroché au plafond, il est possible, *via* une manipulation spécifique, de se suspendre à sa toile pour descendre doucement dans un conduit et d'observer ce qui se passe en contrebas (5). Voilà qui respecte au mieux l'esprit du comic.

Gardez la tête froide

Comme vous avez pu le remarquer, le jeu vous récompense aussi en fonction de votre capacité à rester discret. C'est pourquoi il est vivement conseillé d'éviter de se faire repérer par les différents systèmes de surveillance. Dans le laboratoire, des caméras de surveillance vous traquent et des lasers (9) vous bloquent le passage. À vous d'utiliser au mieux les capacités de notre héros pour atteindre la fin du niveau.

Trois jeux en un...

Comme vous avez pu le remarquer, *Spider-Man* n'est pas seulement un jeu d'action. On y trouve de l'infiltration et aussi de la plate-forme (6). Pour résumer, *Spider-Man* est un concentré de plusieurs types de jeu. Si la forme à l'image change, le contrôle reste identique. En résumé, avec *Spider-Man*, vous goûtez à différents styles sans pour autant devoir maîtriser plusieurs jouabilités.

TOUS LES NIVEAUX !

Maintenant que vous savez de quoi est capable notre héros et quels sont les dangers auxquels il sera confronté, nous vous présentons ici les 22 niveaux du jeu. Voyez donc à quelle sauce vous allez être mangé…

Niveau 1 - Déambulez entre les gratte-ciel afin de trouver les meurtriers d'Oncle Ben.

Niveau 2 - Faites tournoyer les voyous qui parsèment les lieux par où l'assassin est passé !

Niveau 3 - Finissez-en avec le criminel responsable de tous vos malheurs !

Niveau 4 - Alors que vous effectuez votre ronde quotidienne, des robots volants vous attaquent.

Niveau 5 - Le Shocker et son équipe de cinglés prennent la fuite dans le métro. Protégez les civils !

Niveau 6 - Poursuivez les sbires du Shocker dans les égouts de la ville…

Niveau 7 - Faites payer ses crimes au Shocker ! L'impunité n'existe pas quand Spider-Man veille !

Niveau 8 - Escaladez la tour pour atteindre le volatile Vulture. Un boss qui n'a pas froid aux plumes !

Niveau 9 - Ne laissez pas Vulture s'échapper, empêchez-le de produire des catastrophes.

Niveau 10 - Le second boss du jeu est à vous. Il risque d'y laisser quelques plumes !

Niveau 11 - Le pauvre Scorpion est aux prises avec les araignées mécaniques d'Oscorp. Aidez-le.

Niveau 12 - Fallait pas vous mêler des affaires des autres ! Maintenant, Le Scorpion veut votre peau…

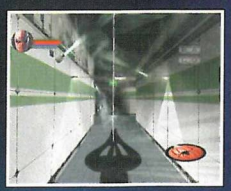
Niveau 13 - Le Bouffon vert entre en scène et enlève Mary Jane. Sauvez-la d'abord.

Niveau 14 - Le Bouffon vert est très mobile et il vous faudra être ingénieux pour en venir à bout…

Niveau 15 - Des bombes sont disséminées dans toute la ville ! Désamorcez-les vite.

Niveau 16 - Le Bouffon vert vous harcèle avec des missiles à tête chercheuse. Détruisez-les tous.

Niveau 17 - Une intense phase d'infiltration vous attend. Évitez les caméras pour rester en vie.



Niveau 18 - Dans le laboratoire, les systèmes de surveillance sont implacables ! Soyez sur vos gardes.

Niveau 19 - Pour éviter une catastrophe planétaire, détruisez les générateurs de la salle centrale.

Niveau 20 - Une véritable course-poursuite s'engage dans les locaux de la société Oscorp. Bon courage.

Niveau 21 - Le Bouffon vert s'en prend encore à votre bien-aimée. Ne le lâchez pas d'une semelle !

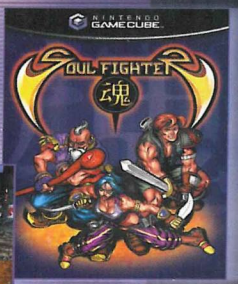
Niveau 22 - Finissez-en avec Le Bouffon. C'est ça de s'en prendre à la petite amie de Spider-Man !

NINTENDO GAMECUBE™

Choisis ton univers

Soul Fighter est un jeu d'arcade du type Beat'em Up, dans lequel trois héros tentent de sauver leur royaume des griffes des ténèbres dans un monde médiéval fantastique - de l'action pure !

Affronte la Bête

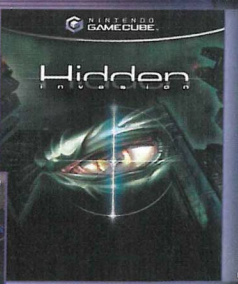


Prend place dans ton véhicule des cavernes, prépare-toi à appuyer sur le champignon et à y aller plein gaz de Bedrock à Rock Vegas au cours de la célèbre course du "Boulderball."

YABBA DABBA DOO!

Convoqué sur les lieux d'un acte terrorriste, tu t'attendais, avec ton cynisme typique aux agents des Forces Spéciales, à une nouvelle journée comme les autres..."

Sauve la planète !



© 2002

Des jeux de

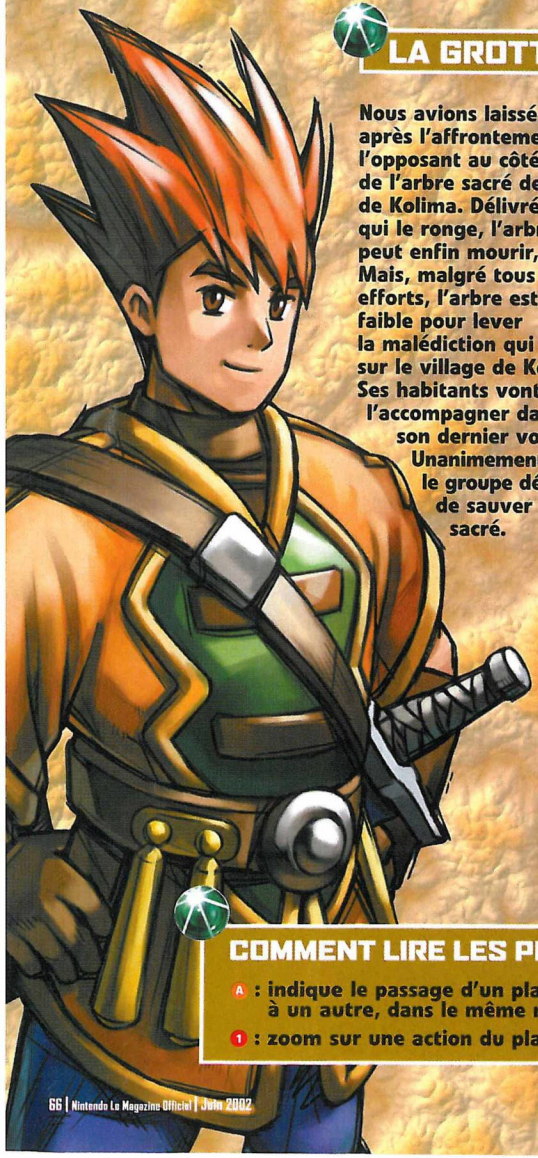
SWING! ENTERTAINMENT Media AG

www.swing-games.com

GOLDEN SUN

Deuxième partie du guide *Golden Sun*, long jeu de rôle, dont la taille des plans ne cesse de croître !

Stonehenge



LA GROTTE DE BILIBIN

Nous avions laissé Vlad après l'affrontement l'opposant au côté sombre de l'arbre sacré de la forêt de Kolima. Délivré du mal qui le ronge, l'arbre Tret peut enfin mourir, apaisé. Mais, malgré tous ses efforts, l'arbre est trop faible pour lever la malédiction qui pèse sur le village de Kolima. Ses habitants vont donc l'accompagner dans son dernier voyage. Unanimement, le groupe décide de sauver l'arbre sacré.

Avant de quitter la clairière des arbres sacrés, effectuez une lecture télépathique de l'esprit de la compagne de Tret pour prendre connaissance de votre prochaine destination : le phare de Mercure. Un long voyage en perspective ! Retournez à Bilibin prendre un repos bien mérité. Après une nuit à l'auberge, quittez la ville et prenez la route nord. Franchissez le pont, puis dirigez-vous plein ouest en traversant encore à deux reprises la rivière jusqu'à atteindre l'entrée de la grotte.

Dans la clairière, juste avant l'entrée de la grotte, vous remarquez un jeune plant de lierre à flanc de falaise. Associez le djinn Silex à Garet ou Yvan, ou bien Mars à Vlad. Ces personnages disposent du sort Bourgeon que vous utiliserez sur la plante. Elle subira une croissance spontanée qui formera ainsi une échelle de fortune. Longez la corniche, puis pénétrez dans la caverne par l'entrée supérieure. Faites quelques pas, et vous trouverez une rapière d'elfe.

COMMENT LIRE LES PLANS

- A : indique le passage d'un plan à un autre, dans le même niveau.
- 1 : zoom sur une action du plan.

LA GROTTE DE BILIBIN

Continuez à progresser vers le nord. Dans la seconde caverne, vous remarquerez des piliers de glace et des braseros. Déplacez celui qui est situé dans la zone en pointillé afin de faire fondre le pilier. Vous accédez ainsi à une petite caverne renfermant un coffre. Une fois ce dernier vidé de son contenu, quittez la caverne par l'issue au sud.

IMIL ET LE PHARE MERCURE

La grotte de Bilibin débouche sur la toundra des terres du nord. Le petit groupe part vers l'ouest et, après quelques combats de routine, arrive dans la ville d'Imil, au pied du phare Mercure.

Commençons par le djinn qui a élu domicile dans la caverne située derrière la cascade gelée. On accède à celle-ci par la rivière gelée : une véritable patinoire. Vous aurez beau essayer toutes les glissades possibles, vous accéderez au mieux au coffre situé sur la butte. Pour atteindre la grotte, il faut nécessairement un point d'appui supplémentaire. Il va vous être fourni par le bonhomme de neige qui domine la rivière. Pour le faire basculer, utilisez votre compétence Déplacer ! Dès lors, accéder à la caverne sera un jeu d'enfant.

Après avoir parlé aux villageois, il semble évident qu'il faut que vous rendiez visite au vieux couple habitant à l'entrée du village. Vous assistez à une brève scène se concluant par le départ précipité d'une dénommée Sofia en direction du phare. Avant de quitter la maison, prenez la bouteille vide dans le coffre.

Dirigez-vous vers le phare de Mercure réputé pour sa source de guérison. Vous y retrouvez Sofia qui ne peut pas entrer dans l'édifice à cause de la statue qui en bloque l'accès. Utilisez votre pouvoir Psy pour être agréable à cette charmante demoiselle en détresse : elle s'engouffrera dans le phare... sans même un merci.

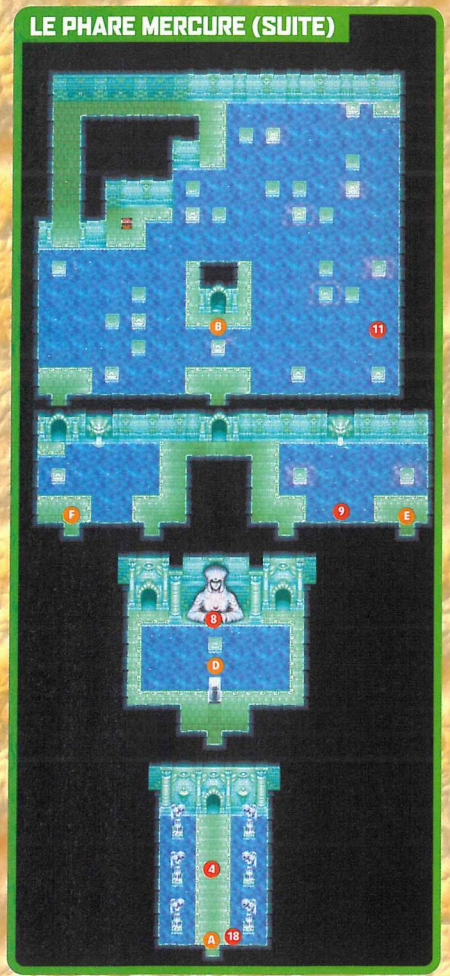
Dans le hall d'entrée, vous retrouvez l'ingrate aux prises avec un saurien qui se comporte comme un boss mais qui n'en est pas un. Quelques invocations auront rapidement raison de lui.

Malgré toutes les issues, le chemin est relativement linéaire. Vous retrouverez rapidement Sofia confrontée à un nouvel obstacle. Lassée par tant d'embûches, elle intégrera le groupe avec un djinn en sa possession. Faites basculer la statue pour continuer.

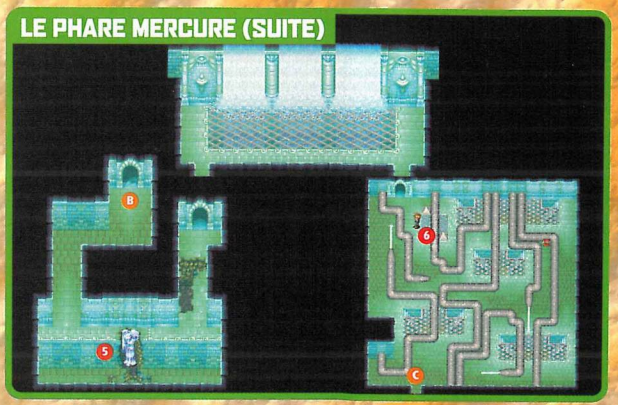
Le sixième étage de la tour renferme un astucieux mécanisme de canalisation. La première chose à faire est de rétablir le courant en poussant la canalisation qui vous empêche d'avancer. Progressez en suivant le flux jusqu'à faire le tour complet de la pièce. Une fois à votre point de départ, arrêtez le courant en replaçant la canalisation dans sa position initiale. Avant de gagner la sortie sud, videz le coffre qui est désormais accessible.

Pour ouvrir la porte, il faut déplacer la statue jusqu'à l'interrupteur. Pour arriver à la statue, il vous suffit de longer l'étroite corniche partant de l'extrémité droite de la salle. Après avoir franchi la porte, il ne vous reste plus qu'à utiliser le toboggan.

LE PHARE MERCURE (SUITE)



LE PHARE MERCURE (SUITE)



Après une longue glissade, vous vous retrouvez face à la déesse de ce lieu saint. Sautez dans ses mains et utilisez le sort Prière mineure de Sofia. Le piédestal commence à scintiller. Sautez dessus afin de recevoir la bénédiction de la déesse et le pouvoir de marcher sur l'eau. Cette faculté vous permet de prendre trois impulsions sur l'eau.

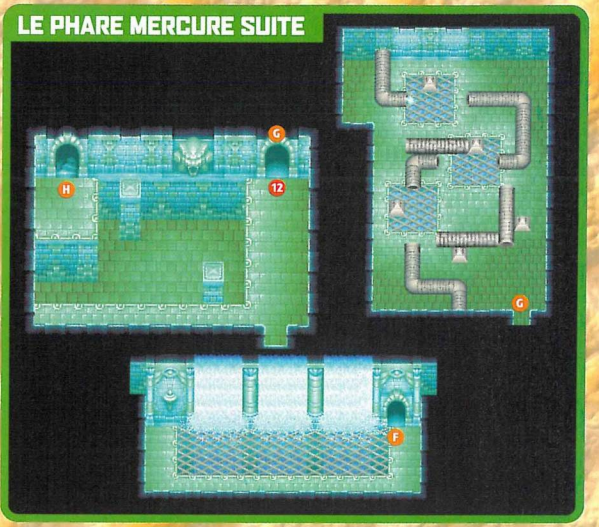
Dans la salle après la chute d'eau, vous ne trouverez qu'un coffre. Il vous dévoilera son « contenu » : une mimique qui constitue le boss de ce niveau. Entamez le combat en utilisant les pouvoirs défensifs des djinns, puis montrez-vous offensif. Au terme du combat, franchissez la cascade de droite pour vous emparer du trésor du boss.

Regagnez la berge et rendez-vous dans la salle située au nord. À droite de cette pièce, un piédestal vous permet de « recharger » la bénédiction et de gagner une nouvelle issue.

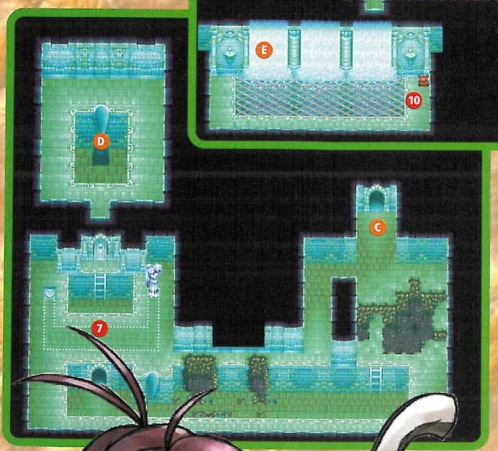
Retournez dans la salle qui précède l'antre du boss et prenez l'issue nord. Vous débouchez dans une vaste pièce, inondée en grande partie, et qui va mettre à contribution votre capacité à marcher sur l'eau. Rappelez-vous, vous n'avez le droit qu'à trois impulsions. L'itinéraire commence vers la droite et vous mène jusqu'à l'angle nord-est de la pièce. De là, gagnez l'une des rares portions sèches, puis filez droit vers le sud.

Dans cette pièce, l'objectif consiste à atteindre la porte nord-ouest. Pour ce faire, prenez l'issue de droite qui vous fait aboutir à une salle équipée d'une canalisation que vous devez réparer. La solution est encore plus simple que précédemment : poussez vers le haut les deux tronçons placés horizontalement, puis, vers la gauche, le tronçon orienté verticalement.

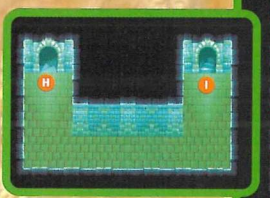
LE PHARE MERCURE SUITE



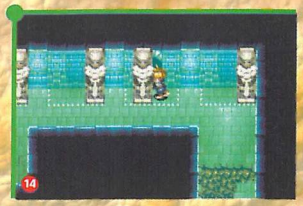
LE PHARE MERCURE (SUITE)



LE PHARE MERCURE



Faites le tour de la salle en partant vers le bas et empruntez l'escalier situé le plus au nord, jusqu'à vous retrouver juste au-dessus de la porte d'accès. Coupez la tuyauterie en poussant le tronçon vers la gauche, cela aura pour effet de déplacer un petit peu la statue centrale. Revenez sur vos pas et prenez le deuxième escalier situé dans la salle. Là, poussez la canalisation isolée vers le sud. Retournez vers le premier tronçon que vous avez préalablement déplacé et, cette fois, poussez-le vers la droite (nous appellerons cette configuration la position A). Replacez tous les tronçons dans leur position d'origine et admirez la statue se rapprocher un peu plus du trou. Répétez une nouvelle fois toute la procédure pour retrouver la position A : la statue bascule à l'étage inférieur. Redescendez d'un niveau et enfin, poussez la statue sur l'interrupteur central pour ouvrir la porte suivante.

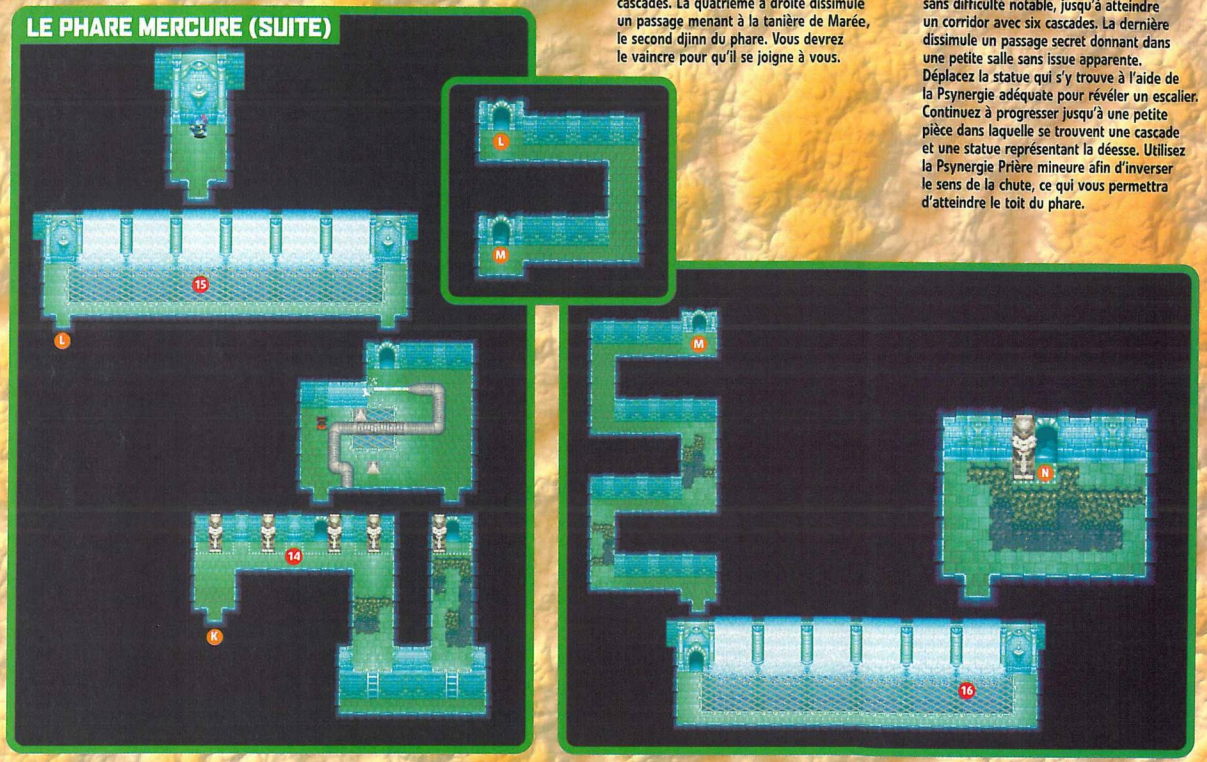


Cette salle renferme cinq statues pouvant être déplacées. Poussez d'abord la troisième statue et franchissez le passage pour piller un coffre, puis revenez dans la salle précédente pour déplacer la dernière statue (les statues sont comptabilisées de gauche à droite). Dans la pièce suivante, replacez simplement le tronçon de tuyauterie manquant.

Vous voici dans un long corridor doté de six cascades. La quatrième à droite dissimule un passage menant à la tanière de Marée, le second djinn du phare. Vous devrez le vaincre pour qu'il se joigne à vous.

L'ascension continue sur quelques niveaux, sans difficulté notable, jusqu'à atteindre un corridor avec six cascades. La dernière dissimule un passage secret donnant dans une petite salle sans issue apparente. Déplacez la statue qui s'y trouve à l'aide de la Psynergie adéquate pour révéler un escalier. Continuez à progresser jusqu'à une petite pièce dans laquelle se trouvent une cascade et une statue représentant la déesse. Utilisez la Psynergie Prière mineure afin d'inverser le sens de la chute, ce qui vous permettra d'atteindre le toit du phare.

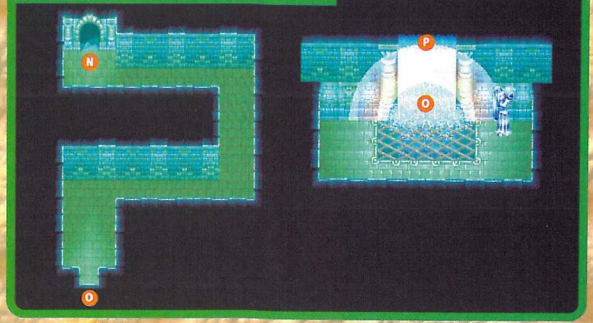
LE PHARE MERCURE (SUITE)



Au sommet du phare brillant de mille feux, une série d'événements réunissant une bonne partie des protagonistes se produit avec, à la clef, un combat contre Salamandar. C'est un lieu saint dédié à l'élément Eau. Étant, pour sa part, lié au Feu, Salamandar ne dispose pas de sa puissance habituelle. Lors du combat, vous admirerez une nouvelle invocation due au djinn Marée qui vous a rejoint.

Après cette glorieuse victoire, gagnez l'ascenseur par lequel ont fui vos adversaires afin de rejoindre la base du phare. La source de guérison s'est remise à couler et la bouteille vide récupérée à Imil vous permet d'en recueillir. Regagnez la ville qui s'est remise à vivre normalement. Vous pourrez y faire quelques courses pendant que Sofia fait ses adieux au temple.

LE PHARE MERCURE SUITE



Il est temps de se mettre en route pour la forêt de Kolima. En passant à la barricade, vous pourrez constater que vos adversaires ont commis quelques méfaits lors de leur passage. Retraversez la forêt de Kolima jusqu'à la clairière des arbres sacrés, puis donnez l'eau miracle à Tret. Sa guérison est instantanée et il lève aussitôt la malédiction qui pèse sur la ville de Kolima. Avant de partir, Tret oriente votre expédition vers le sud. Une fois encore, autorisez-vous un crochet par la ville de Kolima pour y visiter l'armurier. Vous pouvez également retourner à la barricade et à Bilibin pour bénéficier de la reconnaissance de tous. Lors de votre visite chez le maire, prenez le coffre de droite lorsque ce choix vous sera proposé.

LE PHARE MERCURE SUITE

LE TEMPLE DE FUSHIN

La rumeur fait état de la fuite vers le sud de Phoenixia, Salamander et leurs otages. Vlad et ses compagnons se lancent à leur poursuite. L'étape suivante est le temple de Fushin.

Pour vous rendre au temple de Fushin, vous devez emprunter le pont de Kolima, situé géographiquement au sud de cette ville. Il vous faut donc faire un détour par l'est pour contourner le lac. Le garde de faction ne fera aucune difficulté pour abaisser le pont.

En arrivant dans le jardin du temple, grimpez au sommet de la colline pour entrer dans le monastère. Vous y découvrez un moine en pleine méditation que vos paroles ne parviendront pas à troubler. Engagez la conversation grâce à la télépathie, à l'issue de laquelle une épreuve vous sera proposée.

LE TEMPLE DE FUSHIN

LE TEMPLE DE FUSHIN

Rendez-vous au pied de la cascade et parlez au moine qui en barre l'entrée. Celui-ci s'effacera, vous permettant d'accéder à la première salle. Vous pouvez franchir la rivière en utilisant les rondins. Le rondin de droite mène à une mimique, celui de gauche permet de continuer.

N'oubliez surtout par de piller le coffre au nord-ouest : il renferme une lame arctique. On y accède simplement en utilisant le rondin orienté verticalement.

LE TEMPLE DE FUSHIN SUITE

En arrivant dans cette salle, on ne manque pas de remarquer le djinn qui s'y trouve. Pour le rejoindre, utilisez le petit rondin pour gagner la rive sud. Décalez le long rondin vertical d'un cran sur la gauche et retournez sur la rive nord. Ensuite, retournez sur le rondin vertical *via* la petite souche. Enfin, rejoignez le djinn prêt à combattre. Utilisez vos meilleures invocations pour en finir rapidement. Votre adversaire dispose d'attaques très puissantes. À l'issue du combat, utilisez le rondin le plus au sud pour gagner la berge nord.

Dans cette salle, le challenge consiste à atteindre l'issue centrale. Pour ce faire, vous devez disposer les rondins afin de former la lettre C. Déplacez un rondin vers la rive nord, ensuite poussez le rondin vertical vers la gauche et, enfin, le dernier petit rondin vers le nord. Dans la petite salle suivante, collectez l'œil du dragon. Prenez ensuite le passage au nord de la salle.

Continuez jusqu'à un passage situé au pied d'un toboggan. Ce passage mène à une petite salle : ce sera le terme de votre épreuve. Au pied d'une dalle gravée, un coffre renferme l'orbe de Force. Une fois équipé, cet orbe confère le pouvoir de Force à son porteur. Utilisez le sort de Fuite ou regagnez la sortie et retournez voir le moine du temple.

LE TEMPLE DE FUSHIN (SUITE)

Vous arrivez dans une salle ténébreuse. Là se trouve une statue de dragon à laquelle manque un œil. Voilà qui devrait vous éclairer sur l'utilisation de l'œil de dragon ! Une fois cet œil remis en place, la salle se retrouve tout illuminée. Retournez dans la pièce dans laquelle vous avez formé la lettre C avec les rondins et prenez l'issue sud-ouest. Une fois que vous êtes revenu dans la salle inondée, pleine de souches, reprenez l'issue ouest et progressez jusqu'à parvenir à la falaise opposée à la salle du dragon. Empruntez la passerelle invisible pour gagner la partie nord-est de la salle.

LE TEMPLE DE FUSHIN (SUITE)

LA FORÊT MOGALL

Le groupe de Vlad n'aura pas un grand trajet à parcourir pour se rendre dans la forêt Mogall, située un peu plus au sud du temple. C'est une forêt labyrinthique avec le risque de tourner sans fin en rond. Un vrai cauchemar ! Seule solution : s'aider des animaux.

En arrivant à l'orée de la forêt, vous apercevrez brièvement un singe qui s'engouffre dans une souche creuse. Utilisez la Psynergie Force sur la souche afin d'effrayer le singe qui s'enfuira. Lancez-vous à sa poursuite.

Cette clairière est un peu plus vaste que les autres. Avant de déplacer les rondins, faites de nouveau appel à la Force afin de débusquer le singe réfugié dans la souche au sud-ouest. Il en a marre d'être dérangé sans arrêt, aussi vous attaquera-t-il sans autre forme de procès. Après ce combat, faites rouler le petit rondin au sud jusqu'à la rivière. Maintenant que vous avez franchi le cours d'eau, utilisez une nouvelle fois la Force sur la souche pour effrayer un nouveau singe qui prendra la fuite vers l'est.

À l'intersection suivante se trouvent deux souches, chacune abritant un singe. Bien entendu, ils ne sont pas d'accord quant à la direction à prendre. Faites un crochet par l'est pour vider un coffre, puis revenez vers les deux souches avant de filer vers le sud.

LA FORÊT MOGALL (SUITE)

Cette nouvelle clairière abrite un djinn. Naturellement, vous devez vous occuper de lui en priorité. La première chose à faire est de sauvegarder (nous nous sommes en effet retrouvés dans une configuration où le djinn fuyait en cours de combat...). Pour l'atteindre, vous devrez avoir recours à la Psynergie Déplacer, de façon à pousser la pierre empêchant le tronc de rouler. Descendez et poussez le rondin vertical dans l'eau pour atteindre l'île, mais, au préalable, affrontez le djinn. Ensuite, occupez-vous de la souche située sur l'île, puis de l'autre.

Voilà un nouveau carrefour où il est possible de prendre trois directions en plus de celle d'où vous venez. Une fois de plus, les singes ne sont pas d'accord entre eux.
Vous trouverez au nord une pierre Psynergie, utile si vous êtes faible en PP ; à l'ouest, une chemise d'elfe. Poursuivez ensuite vers le sud.

Alors que vous approchez d'une souche, un singe en sort avant même que vous n'utilisiez votre Psynergie de Force. Peu après, son grand frère en sort à son tour et vous bloque le passage. Il faut l'affronter en utilisant, une fois n'est pas coutume, les invocations les plus puissantes. Après l'avoir vaincu, vous pourrez enfin quitter cette forêt labyrinthique.

Vous arrivez sur une île où vous devrez accomplir plusieurs actions. Il vous faut d'abord pousser deux troncs d'arbre dans la rivière ; celui du nord est bloqué par une pierre que vous pousserez vers le bas à l'aide de la Psynergie Déplacer. Ensuite, poussez le rondin, accédez à l'île et utilisez la Psynergie Force sur la souche pour débusquer un nouveau singe. Le deuxième rondin vous permettra de gagner l'autre rive. Le singe réfugié dans la seconde souche indique le sud.

XIAN

À l'instar du temple Fushin, Xian est une ville de culture orientale. Berceau de la soie et des arts martiaux, elle constitue une étape importante dans la mission des sauveurs du monde.

Placez-vous contre la deuxième porte située à droite des escaliers menant à l'école de kung-fu. Lorsque la porteuse d'eau arrive à votre hauteur, parlez-lui pour qu'elle renverse son seau. Utilisez la Psynergie Frimas pour geler la flaque : elle se transformera en pilier de glace. Utilisez ensuite ce pilier pour rejoindre la falaise sur laquelle se trouve le djinn.

Rendez-vous à l'école de kung-fu et parlez à l'homme qui se tient debout près d'un tronc d'arbre. Suivez ses instructions et, en vous plaçant derrière la ligne blanche, utilisez la Psynergie Force pour faire tomber l'arbre. Le maître des lieux vous fera un exposé sur le kung-fu, tandis que sa fille quitte l'école. Vous retrouvez cette dernière à l'entrée de la ville. Elle vous encourage à partir vers l'ouest.

Quittez Xian et ne suivez pas les directives de Feizhi. Partez en direction du nord. Vous ne tarderez pas à atteindre un pont donnant accès à une île déserte située géographiquement au sud de Kolima. Déambulez quelques instants jusqu'à tomber sur un combat qui vous oppose à Cendre, un djinn de l'élément Feu.

Revenez sur vos pas, puis prenez plein ouest. Lorsque les montagnes se resserrent, vous atteindrez le passage Alpin. Feizhi arrive affolée et, devant trois misérables rochers obstruant la voie, décrète que la route de la soie est coupée. Avant de poursuivre vers le nord, utilisez la Psynergie Frimas sur la flaque d'eau, puis Bourgeon sur la pousse de lierre : vous pourrez alors atteindre le coffre.

LES DJINNS

L'une des bonnes idées de *Golden Sun* est la présence de djinns. Ces créatures fantastiques sont les esprits de quatre éléments libérés lors de la catastrophe au début de l'aventure. Lorsque vous rencontrez un djinn, il se joint à vous. Vous l'associerez ensuite à l'un des persos de votre groupe afin de bénéficier de ses pouvoirs. Cette section n'explique pas le fonctionnement des associations – le manuel du jeu le fait très bien – mais situe les djinns dans le monde du jeu.

QUARTZ

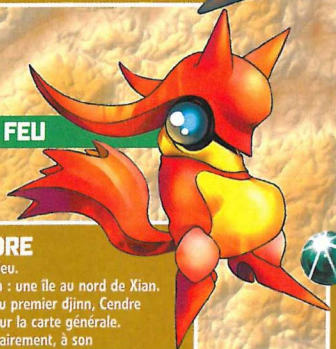
Élément : Terre.
Localisation : forêt Mogall.
Quartz a trouvé refuge dans une grande clairière au plus profond de la forêt Mogall. Utilisez la Psynergie Force sur les souches et suivez les singes qui en sortent pour rejoindre le djinn. Par sécurité, sauvegardez avant de l'affronter...

PEPS

Élément : Eau.
Localisation : phare Mercure.
Lors de votre visite du phare, vous rencontrez Sofia qui se joint à vous. Elle possède déjà les pouvoirs du djinn.

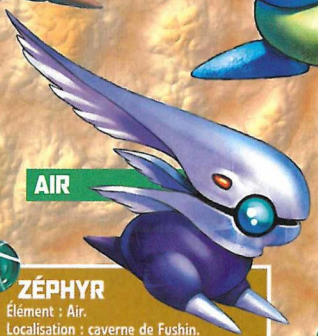
MARÉE

Élément : Eau.
Localisation : phare Mercure.
Marée est bien entendu un djinn de l'Eau. Il est caché derrière une cascade dans l'un des derniers étages du phare.



CENDRE

Élément : Feu.
Localisation : une île au nord de Xian.
À l'instar du premier djinn, Cendre se trouve sur la carte générale. Mais, contrairement, à son prédécesseur, il n'est pas visible. Il fait l'objet d'un combat déclenché par hasard en déambulant sur la petite île située au nord de Xian.



ZÉPHYR

Élément : Air.
Localisation : caverne de Fushin.
Ce djinn dédié à l'élément Air a trouvé refuge dans les grottes du temple de Fushin. Vous devez résoudre un petit puzzle à base de rondins à déplacer pour l'atteindre.

BRUME

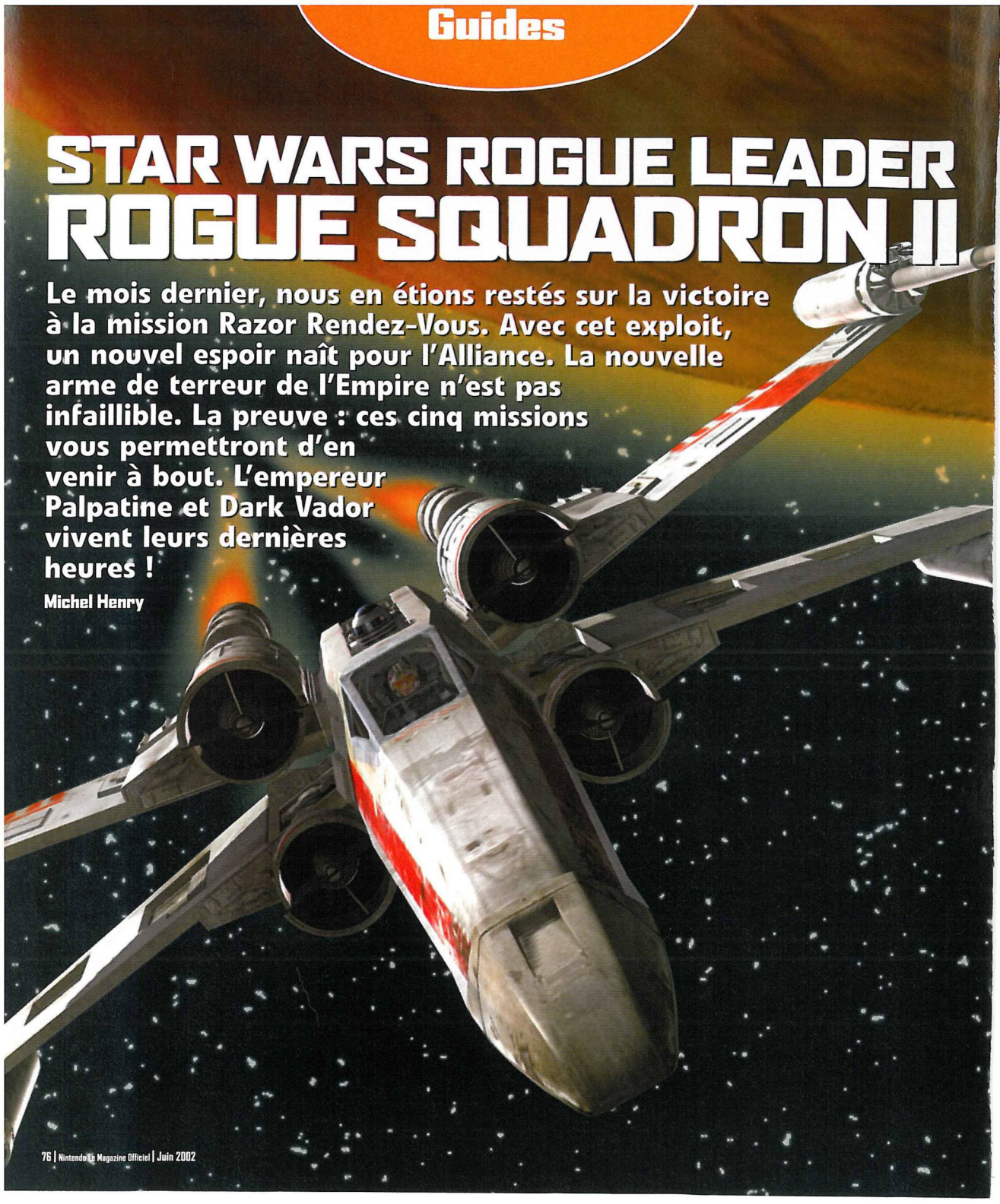
Élément : Eau.
Localisation : Xian.
Sur la falaise située à l'est du village, vous devez effrayer une porteuse d'eau, geler le contenu qu'elle a renversé et utiliser le pilier pour rejoindre le djinn.

Suite et fin du guide de Golden Sun le mois prochain.

STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

Le mois dernier, nous en étions restés sur la victoire à la mission Razor Rendez-Vous. Avec cet exploit, un nouvel espoir naît pour l'Alliance. La nouvelle arme de terreur de l'Empire n'est pas infaillible. La preuve : ces cinq missions vous permettront d'en venir à bout. L'empereur Palpatine et Dark Vador vivent leurs dernières heures !

Michel Henry



MISSION 6 : VENGEANCE ON KOTHLIS

BRIEFING

Le Star Destroyer de la mission précédente détient des informations ultra-confidentielles sur la prochaine arme secrète de l'Empire. Un commando est envoyé sur la planète Kothlis afin de fouiller l'épave... Une épave encore lourdement défendue.

OBJECTIFS

1 • PROTÉGER LE TRANSPORTEUR

Lors de son trajet vers le Star Destroyer échoué, le transporteur est harcelé par plusieurs escadrilles de TIE. Envoyez vos coéquipiers à l'attaque et, sans vous éloigner du transporteur, détruisez-en le maximum. En procédant rapidement, vous pourrez prendre de l'avance pour détruire quelques tourelles et récupérer l'amélioration.

2 • AMÉLIORATION : TORPILLES À PROTON À TÊTE CHERCHEUSE AVANCÉES

Lorsque vous avez rejoint l'épave, foncez vers l'arrière de la structure, puis dirigez-vous vers le pont. L'amélioration se trouve dans un orifice. Pour activer la fonction tête chercheuse dans les missions suivantes, appuyez sur B. Le viseur passe du vert au jaune. Lorsqu'une cible est verrouillée (curseur rouge), appuyez de nouveau sur B.

3 • DÉTRUIRE LES AT-AT

Foncez vers le transporteur dès qu'il se pose et troquez le X-Wing pour un Speeder. Les trois AT-AT ne doivent pas atteindre la plage. Occupez-vous du plus proche (comme dans la mission 3) en priorité. La difficulté réside dans le fait que ces mastodontes ont les jambes dans l'eau, réduisant ainsi la marge de manœuvre. N'hésitez pas à piquer du nez, car le Speeder ne peut s'écraser.

STATISTIQUES

Type de performance			
Temps de réalisation	13'00	11'30	9'50
Ennemis détruits	45	75	100
Précision	7 %	14 %	27 %
Alliés perdus	4	3	2
Vies perdues	2	1	0
Détecteur de cibles	12 %	42 %	85 %

4 • DÉFENDRE LE COMMANDO

Après avoir détruit le dernier AT-AT, le commando rebelle passe à l'attaque. Une deuxième icône apparaît à droite du transporteur. Allez-y pour récupérer le Y-Wing et ses bombes destructrices (la mission 5 a déjà dû vous donner l'une des améliorations). Faites tout d'abord un raid à l'avant de l'épave où les fantassins de l'Empire sont lourdement armés. Détruisez quelques tourelles au passage. Lorsque le commando attend vos ordres, demandez-leur de battre en retraite afin de réduire les pertes. Quant à vos coéquipiers, dites-leur de distraire les chasseurs.

Rapidement, des essaims de AT-PT sortent de l'eau. Placez vos bombes bien au centre d'un groupe pour être plus efficace. Vous pouvez aussi les avoir lorsqu'ils sont encore sous l'eau.

5 • DÉGAGER L'ACCÈS AU STAR DESTROYER

Enfin, lorsque la dernière vague de AT-PT est réduite à néant, le commando vous informe qu'il faut lui ouvrir un passage. Le détecteur de cibles vous montre le point faible sur l'épave. Quatre à cinq bombes suffisent. Ensuite, d'autres AT-PT apparaissent. Ne les laissez pas prendre le commando à revers.

L'OR

La mission est longue et compliquée et il s'agit d'être très rapide. Le plus simple est d'utiliser le Slave 1 (pour l'avoir, vous devez obtenir la médaille d'argent aux dix missions de base ainsi qu'aux deux premiers bonus) avec toutes les améliorations. Tirez les TIE à distance avec les missiles (un seul pour chaque escadron) et demandez à vos coéquipiers de rester avec vous. Puis réservez le reste pour les tourelles et les fantassins à l'avant du Star Destroyer. Ne vous approchez pas trop, car le Slave 1 est très fragile. Le reste est affaire de rapidité, mais il n'y a rien d'insurmontable.

MISSION 7 : IMPERIAL ACADEMY HEIST

OBJECTIFS

1 - DE JOUR

Mettez hors d'état de marche les détecteurs dans le canyon à l'aide du canon à ions. Il y en a exactement huit. Lorsque vous atteignez la bifurcation, allez à droite et prenez un peu d'altitude.

Mettez-vous en mode Bombes et détruisez les TIE sur les plates-formes (il y en a cinq) avant qu'ils ne décollent. Ne vous souciez pas des chasseurs qui sont en train de vous coller et suivez le radar. L'Académie est en vue.

2- DE NUIT

La furtivité est de rigueur lorsque vous abordez cette mission de nuit. Restez le plus bas possible, puisque le Speeder ne peut pratiquement pas s'écraser, et ne passez pas trop près des détecteurs. À la fourche, prenez à gauche.

BRIEFING

L'existence de l'Étoile noire est maintenant connue. Pour l'attaquer, il faut d'abord désactiver le bouclier généré sur Endor. Dans cette mission, l'Alliance rebelle a besoin de vous pour voler un vaisseau impérial dans une Académie qui permettra le sabotage du bouclier. Attention, la mission change en fonction de l'heure à laquelle vous jouez. Il y a ainsi deux améliorations : une à lieu de jour l'autre, de nuit.

STATISTIQUES

Type de performance			
Temps de réalisation	7'20	6'05	4'12
Ennemis détruits	15	29	51
Précision	7 %	25 %	49 %
Alliés perdus	0	0	0
Vies perdues	2	1	0
Détecteur de cibles	15 %	45 %	100 %

3 - VOL DU CHASSEUR TIE

Que ce soit de jour ou de nuit, il est possible de voler un chasseur TIE, mais ce n'est pas nécessaire. De jour, prenez toujours à droite. Le chasseur se trouve au fond du canyon. S'il a déjà décollé, forcez-le à se poser à coups de canon à ions. De nuit, prenez toujours vers la gauche et, lorsqu'une cinématique montre un hangar, ruez-vous sur le pilote. Après l'avoir tué, vous pourrez changer de vaisseau.

4 - AMÉLIORATIONS : MISSILES À CONCUSSION AVANCÉS ET BOMBES À PROTON À FRAGMENTATION AVANCÉES

Lorsque l'Académie est en vue, repérez les deux hangars situés aux extrémités est et ouest. De jour, vous obtiendrez l'amélioration pour les missiles à concussion (armes secondaires plus puissantes pour le A-Wing) dans le hangar est. De nuit, l'amélioration se trouve dans le hangar ouest. Les bombes du Y-Wing se fragmentent en touchant le sol après avoir validé la mission.

5 - VOL DU VAISSEAU IMPÉRIAL

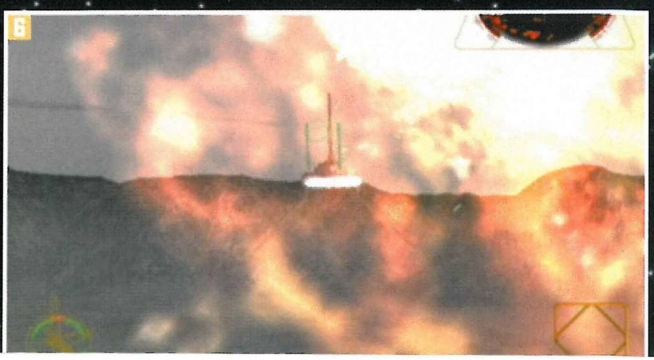
Votre objectif se trouve au fond de l'Académie. Mais avant de voler le vaisseau, détruisez d'abord les quatre tourelles qui le cernent. Sans cela, vous aurez bien du mal à décoller. Pour le voler, il suffit de passer à travers l'icône.

L'OR

Il est préférable de jouer la mission de jour. Dans le canyon, allez toujours à fond. Lorsqu'il s'agit de détruire les TIE, mémorisez l'ordre d'apparition des plates-formes afin d'aller le plus vite possible.
À l'approche de l'Académie, alignez-vous par rapport aux TIE parqués et dégommez deux ou trois rangées (pas plus) à l'aide du canon (bizarrement, les bombes sont inefficaces).
Détruisez aussi toutes les tourelles sur votre trajet vers le vaisseau. Le temps est vraiment crucial dans cette mission.

6 - RENDEZ-VOUS

Une fois que vous avez décollé, il s'agit de ne pas traîner dans le coin avec tous les TIE ! Suivez le radar et volez en zigzag. Le vaisseau impérial possède un canon à l'arrière qui s'active avec le bouton B. N'en abusez pas trop pour les statistiques.



MISSION 8 : RAID ON BESPIN

BRIEFING

L'attaque de l'Étoile noire se prépare. Pour cela, les rebelles doivent s'approvisionner en carburant sur Bespin. Surprise, l'Empire est là et pratique la politique de la terre brûlée en détruisant les dépôts de gaz Tibanna.

OBJECTIFS

1 - DÉTRUIRE LES DIRIGEABLES

Les dirigeables tirent les réservoirs de gaz comme à la foire. Il y en a exactement sept. La meilleure manière de les avoir est de les approcher par en dessous et de tirer dans l'un de leurs trois réacteurs. Assurez-vous de ne pas tirer sur les câbles. En ce début de mission, vous allez être harcelé par des TIE interceptors (les pires...). N'hésitez pas à envoyer aussi souvent que possible vos coéquipiers au charbon, d'autant que le bouclier du A-Wing est très faible. Autre difficulté : les nuages. Ces derniers sont si denses que vous ne verrez rien en les traversant. Il est impossible de se repérer une fois à l'intérieur, alors gardez bien votre cap et ne vous laissez pas attirer par les TIE.

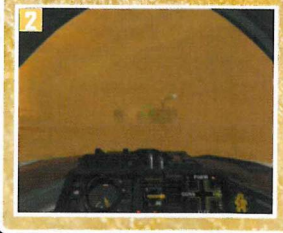
1

2 - AMÉLIORATION : MISSILE À CONCUSSION À TÊTE CHERCHEUSE AVANCÉ

Après avoir détruit la première montgolfière sur votre gauche, foncez vers la plate-forme la plus à gauche (vous traverserez un nuage) et abattez le cargo impérial qui y est stationné. Cela fera exploser une partie des réservoirs, découvrant ainsi la nouvelle amélioration.

Destinée à l'A-Wing, elle fonctionne de la même manière que les missiles proton à tête chercheuse du X-Wing (B, puis B une fois la cible verrouillée ; pour utiliser les missiles simples, il suffit d'appuyer plusieurs fois rapidement).

2



2

STATISTIQUES

Type de performance			
Temps de réalisation	11'00	8'55	6'40
Ennemis détruits	45	75	110
Précision	12 %	30 %	65 %
Alliés perdus	41	32	29
Vies perdues	2	1	0
Détecteur de cibles	10 %	32 %	72 %

3 - DÉTRUIRE LES GÉNÉRATEURS

Les soldats de l'Empire ayant pris le contrôle de la cité des Airs, ils se servent de ses générateurs d'énergie pour détruire ses plates-formes. Vous devez mettre ces générateurs hors fonction. Lorsque vous récupérez la main après la cinématique, fiez-vous au radar et au détecteur de cible.

Les générateurs, au nombre de trois, se trouvent dans des tranchées. Il est possible dans cette mission de changer le A-Wing au profit du Cloud Car, moins rapide mais plus maniable. Changer de vaisseau à trois endroits dans la ville est possible, mais nous vous le déconseillons.

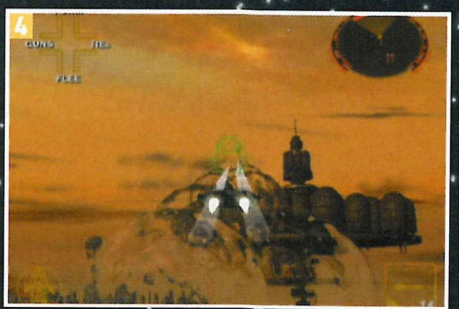
3

3

4 - PROTÉGER LES PLATES-FORMES

Une fois que vous en avez terminé avec le second générateur, des TIE Bombers rentrent en scène. Détruisez rapidement le troisième générateur, puis dirigez-vous vers les deux plates-formes à l'écart (radar). Descendez les deux montgolfières et concentrez-vous sur les Bombers à l'aide de missiles à concussion. Laissez les Interceptors à vos coéquipiers.

4



L'OR

Le meilleur vaisseau pour cette mission est le X-Wing en raison de sa puissance de feu, de sa rapidité et, surtout, de son blindage (il ne faut pas mourir pour obtenir l'or). Lors de la première phase, négociez bien les montgolfières (ne tirez pas sur les câbles) en établissant un trajet entre chacune. N'hésitez pas à accélérer. Ensuite, avant de vous attaquer aux générateurs, détruisez les montgolfières, en en épargnant deux. Il va sans dire qu'il faut connaître les emplacements des générateurs par cœur. La précision et le temps sont les principaux ennemis de cette mission.

MISSION 9 : BATTLE OF ENDOR

OBJECTIFS

1 • PROTÉGER LA FRÉGATE MÉDICALE

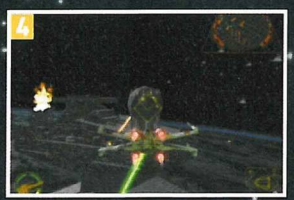
Dès le début, faites demi-tour et dirigez-vous vers la flotte impériale. Rapidement, le détecteur de cibles vous montre la horde de TIE qui approche. Foncez dans le tas en en dégommant le plus possible. Même si les TIE sont très fragiles, de par leur nombre et de par la fréquence des collisions, mieux vaut faire attention dans les virages.

2 • DÉTRUIRE TOUS LES TIE BOMBERS

Au bout d'un moment, l'un de vos coéquipiers annonce l'arrivée de TIE Bombers. Ces derniers criblent la frégate médicale de missiles. Ce sont de loin les plus dangereux (si la frégate est détruite, c'est la fin de la mission), aussi vous devez vous en occuper en priorité. Abandonnez les chasseurs en cours et foncez, missiles à tête chercheuse activés.

4 • DÉTRUIRE LES STAR DESTROYERS

Le bonheur !! Non seulement, les Star Destroyers sont défendus par d'innombrables tourelles, mais des escadrons entiers de TIE Interceptors sont lancés à vos trousses. Comme dans la mission 5, il faut détruire les trois générateurs (deux au-dessus du pont et un en dessous du destroyer) avant de pouvoir vous attaquer à la passerelle de commandement.
Il est quasiment impossible de ne pas mourir au moins une fois à ce stade de la mission. Alors lorsque votre bouclier est au plus faible, faites bon usage de tous vos missiles pour ne pas les gaspiller.



BRIEFING

À l'approche de l'Étoile noire pour l'assaut final, la flotte rebelle est prise en embuscade par l'Empire. Une bonne centaine de TIE et deux Star Destroyers : c'est l'une des missions les plus éprouvantes du jeu.

3 • AMÉLIORATION : CLUSTER MISSILES A TÊTE CHERCHEUSE AVANCES

Après la destruction des Bombers, dirigez-vous vers les Star Destroyers. Pour avoir la trajectoire, placez l'Executionner (le vaisseau plus gros que les autres à l'arrière-plan) dans le coin supérieur droit de votre écran. Scrutez bien l'écran à mesure que vous vous approchez du Star Destroyer de gauche. Cette amélioration est indispensable pour le Slave 1 (le vaisseau de Boba Fett) et le TIE Advanced (celui de Dark Vador que l'on joue dans les missions bonus). Les missiles, qui se séparent en six (amélioration de la mission 4), se dirigent automatiquement vers les cibles.

L'OR

La médaille tant convoitée n'est pas évidente à obtenir dans cette mission tant le début peut être aléatoire. Trois groupes de TIE attaquent. Commencez par abattre le plus possible de TIE qui vous font face. Puis, virez et prenez un autre groupe en chasse. Les escadrons s'éparpillent à l'approche de la flotte rebelle, alors, faites vite. Ne vous souciez pas des TIE qui vous prennent en chasse, continuez à en abattre le plus possible sans trop tirer dans le vide (le taux de précision requis est impensable). Lorsque arrivent les Bombers, utilisez tous vos missiles en les approchant, puis passez derrière, alors qu'ils sont encore groupés. C'est là que vous gagnerez du temps, car, ensuite, ils s'éparpillent. Il vous faut exactement 52 ennemis abattus à ce stade de la mission. Enfin, pour l'attaque des Star Destroyers, prenez les générateurs du haut par-derrière. Faites aussi attention au signal de R2-D2 pour la réparation (l'icône n'apparaît qu'une fraction de seconde). Il est judicieux, si les trois générateurs du premier Star Destroyer sont détruits et que votre X-Wing est dans un fâcheux état, de plonger ce dernier vers la passerelle. Il sera ainsi détruit et vous aurez un appareil tout neuf pour le second Star Destroyer.

STATISTIQUES

Type de performance			
Temps de réalisation	13'00	11'20	10'00
Ennemis détruits	31	46	60
Précision	8 %	20 %	31 %
Alliés perdus	10	9	6
Vies perdues	2	2	1
Détecteur de cibles	10 %	40 %	80 %

MISSION 10 : STRIKE AT THE CORE

BRIEFING

Le symbole de la domination de l'Empire vit ses derniers instants. Dans cette mission, vous allez devoir protéger Lando dans le Faucon Millenium et détruire le noyau du réacteur au centre de l'immense station.

OBJECTIFS

1 • PROTÉGER LE FAUCON MILLENIUM

Voilà une tâche qui n'est pas de tout repos. Le Faucon navigue au niveau des tourelles et quasiment en ligne droite. Préférez une altitude un peu plus élevée, car le X-Wing ne tient pas dix secondes au niveau des tourelles. De plus, des TIE prennent en chasse le Faucon. Si vous restez à son niveau, ces TIE ne manqueront pas de vous aligner aussi. Prenez donc de l'altitude et détruisez les TIE dès qu'ils approchent. Attention à ne pas laisser Lando vous distancer, car ce serait la fin de la mission. R2-D2 prévient aussi lorsqu'il a la possibilité de réparer. Ne ratez pas l'occasion.

2 • REJOINDRE LE CENTRE DE LA STATION

Dès le départ, tirez une bonne rafale pour détruire les premiers TIE. La clé de cette partie est de rester collé au Faucon et de tirer lorsque les TIE approchent. Suivez bien la trajectoire de Lando et n'hésitez pas à freiner si c'est nécessaire pour ne pas vous écraser contre les parois.

4 • DÉTRUIRE LE NOYAU

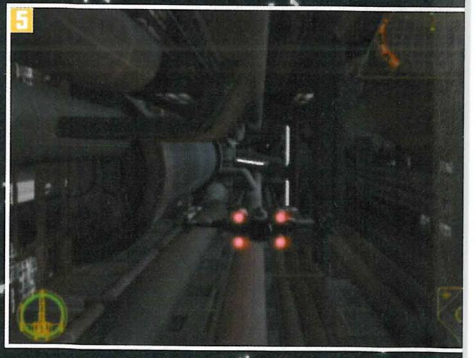
Le noyau du réacteur qui alimente l'Étoile noire se trouve plus loin qu'il n'y paraît. Attention, ce n'est pas la grosse boule bleutée qu'il faut viser mais le petit appendice luisant qui se trouve légèrement au-dessus. Attendez d'être à bonne distance, puis blastez-le !

3 • AMÉLIORATION : DÉTECTEUR DE CIBLES AVANCÉ

Dans la dernière ligne droite, presque tout au fond, vous remarquerez un ensemble de tuyaux en bas à droite. Assurez-vous qu'il n'y a plus de TIE, puis freinez. Glissez-vous sous les tuyaux pour récupérer le détecteur de cibles avancé. Ce dernier vous permet de ne plus avoir à maintenir le bouton Y pour afficher les cibles. Une option bien pratique, mais qui risque de réduire vos statistiques si vous ne faites pas attention.

5 • LA FUITE

L'Étoile noire est sur le point d'exploser. Suivez à nouveau Lando dans le tunnel sans vous laisser distancer. Il faut être très rapide, sinon le souffle de l'explosion ne tarde pas à vous rejoindre. Accélérez dès que vous en avez la possibilité. Voilà, vous venez de réduire à néant le dernier espoir de l'Empire.



L'OR

Lors de la première partie de la mission, mettez à contribution vos missiles à tête chercheuse et détruisez les tourelles pour augmenter le nombre d'ennemis détruits. Restez collé au Faucon tout en étant un peu au-dessus et abattez les TIE (attention au taux de précision qui doit être de 32 % !). Dans le couloir, mémorisez bien le trajet et les moments d'apparition des poursuivants.

Après le dernier virage et dans la ligne droite, n'attendez pas le signal de Lando pour vous lancer vers le noyau. Distancez-le dès que la hauteur du tunnel vous le permet. Maintenez les ailes fermées jusqu'à être à distance de tir. Pour le retour, fermez les ailes en ligne droite et rouvrez-les à chaque virage. À la fin, dépassez le Faucon. Après quelques essais, la médaille d'or sera vôtre.

STATISTIQUES

Type de performance			
Temps de réalisation	7'00	6'15	5'05
Ennemis détruits	29	36	41
Précision	10 %	21 %	32 %
Alliés perdus	0	0	0
Vies perdues	2	2	1
Détecteur de cibles	20 %	45 %	95 %

MISSIONS 1 À 5 : OBTENIR L'OR !

Suite à notre guide du mois dernier qui détaillait les cinq premières missions, voici des tactiques adaptées qui vous permettront d'y obtenir une médaille d'or.

MISSION 1 - DEATH STAR ATTACK

91 ennemis ! C'est le total à obtenir. En temps normal, vous n'en obtenez que la moitié. Dès le début, renvoyez vos coéquipiers alors que vous détruisez le premier déflecteur. Sur le trajet vers les suivants – dont vous veillerez à ne pas vous écarter, détruisez aussi les petites tourelles qui les entourent. Il en faut une bonne vingtaine. Lors de la phase avec les TIE, congédiez de nouveau vos coéquipiers. Il n'y a pas de secret : il faut être d'une précision redoutable. Chaque groupe de TIE doit être abattu en une seule passe. Détruisez quelques tourelles en rejoignant un nouvel escadron. Enfin, dans le corridor, foncez jusqu'à ce que votre premier coéquipier vous quitte. Dès lors, détruisez toutes les tourelles et accélérez dès que vous en aurez la possibilité. Si vous êtes rapide, Lord Vador n'apparaît qu'une seule fois.

MISSION 2 - ISION CORRIDOR AMBUSH

Si vous possédez le Slave 1 en ayant eu l'argent à toutes les missions de base ainsi qu'aux deux premières missions bonus, l'or est quasiment dans votre poche. En effet, avec le Slave 1, la méthode est simple : il vous suffit d'envoyer vos missiles à tête multiple et à tête chercheuse à distance raisonnable. Vous avez besoin de tous les TIE, alors renvoyez vos coéquipiers.

MISSION 3 - MOTH ESCAPE

Détruisez tous les droïdes et demandez à vos coéquipiers de partir. Donnez aussi l'ordre (deux fois) aux troupes au sol de battre en retraite. Explosez les quatre AT-ST, puis virez à gauche. Trois autres arrivent, mais continuez et détruisez la navette de débarquement ainsi que son chargement. Faites demi-tour et occupez-vous des trois derniers visiteurs. Prenez ensuite légèrement à gauche en direction d'autres AT-ST. Sur le trajet, tirez sur la tête des AT-AT pour augmenter votre taux de précision. Revenez vers la base et finissez les derniers bipèdes. Après la coupure, trois nouveaux AT-ST. Puis rapidement, occupez-vous des AT-AT. Une fois ceci fait, détruisez tous les droïdes (en une seule passe !) du canyon.

Enfin, à bord du X-Wing, prenez de l'altitude en virant à gauche. Repérez les deux Bombers complètement à gauche. Détruisez-les pendant leur approche. Retournez-vous et repérez les deux groupes de trois Bombers qui se suivent. Alignez-les aux missiles !

MISSION 4 - PRISON OF MAW

En allant vers le bouclier, détruisez un ou deux cargos impériaux. Sur la planète, ne ratez jamais les AT-PT qui se déplacent par groupe de trois et qui traînent sur le chemin des divers objectifs. N'hésitez pas, non plus, à bombarder des tourelles supplémentaires. Enfin, lorsque vous protégez la fuite des prisonniers, longer le rail pour trouver des cibles supplémentaires. Plusieurs groupes de AT-PT ainsi que des tourelles se trouvent sur le trajet.

MISSION 5 - RAZOR RENDEZ-VOUS

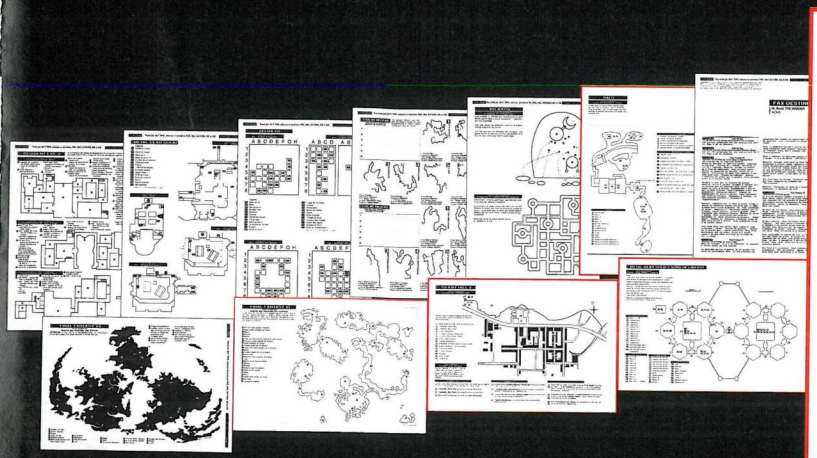
Dès le départ, foncez en direction des générateurs supérieurs. Lorsque vous avez dépassé la frégate, commencez à aligner les TIE et les tourelles qui tirent des rayons bleus à coup de torpilles. Il vous faut détruire au moins quatre ennemis. Dès que vous êtes à portée de laser, concentrez-vous sur les générateurs. Inutile de faire des zigzags pour éviter les tirs, car vous devez absolument détruire les deux du haut en une seule passe. À ce stade de la mission, le B-Wing est sévèrement amoché. Écrasez-le et repartez avec un bouclier neuf et une soute à torpilles pleine. Torpillez deux TIE pendant le trajet vers le générateur du bas. Enfin, lorsque ce dernier est détruit, écrasez le B-Wing sur le pont. Cette vie ne sera pas comptée.

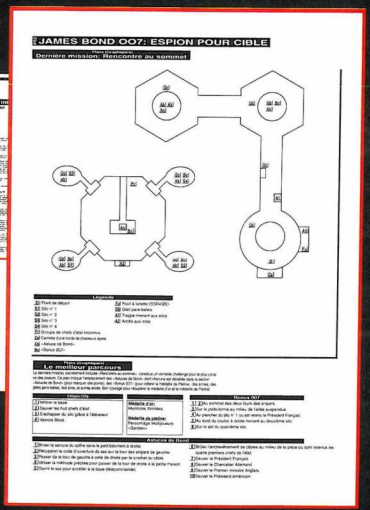
LE MOIS PROCHAIN

Suite au succès de ce jeu difficile, nous vous détaillerons également le mois prochain les cinq missions secrètes !

+700 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER !

3617 TIPS





COMMENT CA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

08 92 68 84 77
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)
0900 70 233

3615 TIPS
Astuces/solutions par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.

Pixtel 3615_089268 : 0,34€/MN. 3617 : 0,84€/MN. 0900 : 0,45€/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*
* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

Envoyez vos astuces à *Nintendo Le Magazine Officiel*. Les meilleures d'entre elles seront récompensées.

Nintendo Le Magazine Officiel – Courrier
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

COURRIER

Nous avons déjà reçu un grand nombre de réactions après la parution de notre premier numéro. Continuez à envoyer vos remarques, nous en débattrons ensemble.

Milouse

Je suis très heureux de retrouver un mag entièrement dédié à Nintendo, mon constructeur favori, et encore plus de retrouver une bonne partie de l'équipe du fabuleux *Nintendo Player* : WonderFra, Steph Leflou, Stonehenge et Milouse (je t'ai reconnu !), ça fait chaud au cœur de vous retrouver, si, si !
Pour un premier numéro, c'est une totale réussite. Un grand bravo ! Voici (si je peux me permettre) mes remarques. Vous n'êtes pas obligés d'être d'accord avec moi, mais si elles peuvent faire progresser le mag, j'en serais ravi.
1) La première chose qui m'a frappé, c'est la rubrique Tests. Je l'aurais placée avant celles des Guides, ce serait plus logique, non ?
2) Je pense que vous devriez trouver un système plus clair pour différencier du premier coup d'œil les jeux GBA des jeux GameCube : la petite manette grisée n'est pas suffisante. Peut-être écrire les titres des jeux dans une couleur pour chacune des consoles ou alors un coloris en haut de la page ?
3) Pour les titres, j'ai une autre suggestion : pourquoi ne pas mettre les titres « artworks » *(N.D.L.R. : comme sur la boîte du jeu)*, au moins pour les meilleurs jeux, en haut de la première page du test ? Ce serait plus sympathique.
4) Toujours à propos des tests, je trouve que le mag ne leur consacre pas assez de pages. Par exemple, une seule page de test pour *Luigi's Mansion* ! À mon sens, la moyenne devrait être de deux pages par jeu, quatre pages pour un hit, une page pour les jeux moyens et, après, une demi-page ou un tiers de page pour les jeux pas terribles voire nuls. Je sais que ceci reviendrait inéluctablement à augmenter le nombre de pages du mag (mais quand on aime, on ne compte pas !) ou alors à réduire un peu par-ci par-là (par exemple, quatre guides de jeu auraient peut-être été suffisants. Mais bon, au vu de leur qualité, c'était parfait).
5) Je trouve que la rubrique Actualités est un petit peu désorganisée, et pas très claire. Il doit y avoir moyen d'arranger ça, n'est-ce pas ? Pour la rubrique Sorties, vous ne devriez pas mélanger les jeux GBA et NGC : on s'y perd un peu, et ça rend la lecture plus difficile.
Bon, vous devez trouver que ça fait beaucoup de critiques, mais ne vous y trompez pas : votre mag est formidable, et il a beaucoup plus de qualités que de défauts ; j'essaye juste de contribuer modestement à son amélioration.

Alexandre Cannelle

Décidément, tu as bonne mémoire ! J'enchaîne sur tes questions…
1) Ce ne serait pas plus logique, ce serait plus habituel. Et encore : en apparence seulement : les guides n'ont pas pour seule vocation d'être des guides de jeu, mais aussi de faire découvrir ces titres, comme en témoigne le guide Spider-Man *de ce numéro.*
2) Suite aux nombreuses critiques (d'ailleurs justifiées) à propos des icones GBA/NGC, nous les avons corrigés dès ce numéro.
3) Ce serait joli mais pas lisible, donc pas pratique.
4) Je te renvoie à la réponse 1)
5) Ça se défend : nous allons corriger cela très vite.
Merci pour ta contribution ;-)

J'ai réussi le challenge de *Mario Kart*, j'en suis ravi, mais quelle est l'utilisation des points que l'on gagne ? À quoi servent-ils ?

Les challenges que nous allons présenter chaque mois sur GBA et GameCube ont un double intérêt. Tout d'abord, cela ajoute des challenges à des jeux que chacun possède déjà. Ensuite, les joueurs qui réussiront plusieurs de ces challenges, seront classés avec les autres lecteurs. Les meilleurs recevront, outre la gloire, des cadeaux, (en l'occurrence, des accessoires Thrustmaster). Pour affiner les résultats, rappelons que sont pris en compte les contributions aux autres pages Contact, mais cela restera du bonus de points.

Salut à toute l'équipe ! Félicitations pour ce premier numéro, qui, à part quelques petits défauts qui seront sûrement corrigés, est parfait. À propos de défaut : pourquoi ne pas avoir présenté l'équipe des rédacteurs dans le numéro 1 ? Il me semble reconnaître certains journalistes de *Player One* et de *Nintendo Player*, magazines mythiques !

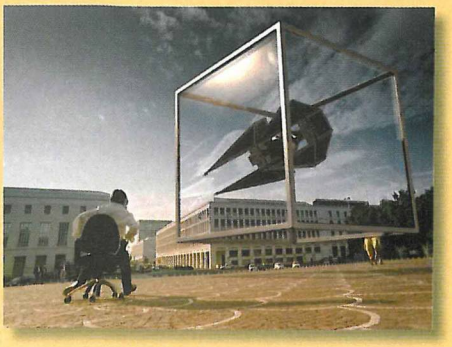
Damien Pellini

Hé, nous sommes repérés ! En effet, la plupart d'entre nous ont travaillé auparavant dans d'autres mags. Je ne vais pas faire, ici, le détail du parcours de chacun, mais, effectivement, cinq d'entre nous ont longuement collaboré aux magazines que tu cites (Wonder, Stonehege, Leflou, Bubu et Milouse). Vous avez été nombreux à le remarquer, bien que cela date de près de dix ans, ce qui tend à montrer que, le jeu vidéo, vous êtes « tombés dedans quand vous étiez petits »… et que, visiblement, ça vous a pas mal réussi. ;-)

Je ne comprends pas très bien le concept des pubs du GameCube, peux-tu m'expliquer ?

Anonyme

Ne m'en veux pas si je ne te réponds pas pour le moment, car je serais curieux de savoir comment chacun d'entre vous a interprété la campagne de pub du GameCube. Écrivez à la rédac pour nous le dire, nous compilerons vos avis le mois prochain !



Que penses-tu du nouveau style qu'a adopté *Zelda* ?

Quentin Lamb

Le style cel-shadding de Legend of Zelda, *tel qu'il a été présenté il y a quelques mois, a fait couler beaucoup d'encre. Ma première réaction : surpris, déçu. Mais, avec un peu de recul, et après avoir entendu Shigeru Miyamoto défendre cette orientation visuelle, je me dis que si ce dernier a fait ce choix, c'est pour mieux nous surprendre. Il faut savoir que ce genre de technique, qui se rapproche du dessin animé (en mieux !), permet d'avoir une action beaucoup plus dynamique à l'écran. Pour les férus de technique, c'est avant tout dû au fait que les objets et persos 3D ayant peu de textures, ils peuvent se déformer à loisir sans créer d'aberration visuelle. Pour en savoir plus sur ce* Legend of Zelda *du GameCube, reporte-toi au supplément de ce magazine.*

Bonjour à tous, et plus particulièrement à celui (ou celle) qui s'occupe du courrier. D'abord, je tiens à dire que je suis très content de pouvoir lire un magazine aussi sérieux que le vôtre et qui traite de mes consoles préférées (GBA et NGC, bien sûr). Votre mag est bien fait dans l'ensemble, et parle assez bien de l'univers Nintendo, mais (eh oui, il y a toujours un « mais ») j'ai quand même quelques petites remarques à vous faire. Premièrement, les photos : généralement, ce qui m'intéresse le plus dans l'actu, c'est les photos. Au niveau du nombre, pas de problème, au niveau des commentaires, on passe l'éponge pour les blagues douteuses de certains, par contre, au niveau de la taille, je trouve qu'elles sont parfois un peu petites. Sans être miraud, je trouve certaines photos un peu trop réduites pour qu'on y voie quelque chose (pas toutes, rassurez-vous), c'est surtout les photos qui accompagnent les encadrés de couleur, genre pages 6, 10, 12, 14, etc. Je sais que vous ne pouvez pas mettre des posters, mais un « cht'i » peu plus grand ça serait pas mal. Ensuite, la notation. Je suis pas trop pour la notation sur 10, ça restreint la variété, et ce serait peut-être plus simple de noter sur 20 : au lieu de mettre 7,5/10, vous mettriez... (euh 7,5 fois 2... vite, la calculette ! ah, ça y est) 15/20, c'est plus pratique, non ? C'est tout pour les reproches, maintenant, les compliments (ça va déjà mieux, hein ?). Ce qui m'a surpris en lisant le numéro 1, c'est le plan : les soluces et les contacts en plein milieu, et les tests à la fin, c'est pas banal. Au début, ça me semblait un peu douteux, mais après tout, pourquoi pas ? Ça nous change, et, finalement, c'est pas mal. Ensuite, les guides, c'est tout simplement... génial, enfin des soluces potables et détaillées (dommage que vous deviez les couper, le suspense est insoutenable... bon d'accord, j'exagère, mais quand même). Enfin, les challenges : quelle bonne idée ! Enfin un peu de nouveauté dans un mag, et en plus, ça nous donne encore plus envie d'acheter les jeux (c'est en partie à cause de vous que j'ai acheté Sonic GBA). Voilà, j'ai fini mon blabla, désolé d'avoir fait si long. Bonne chance pour la suite, et continuez à nous informer aussi bien sur les jeux et consoles de « notre » firme.

Gyolimber

Merci pour ce panorama quasi complet du magazine. Le système de notation est un éternel débat qui soulève souvent de faux problèmes. Noter sur une échelle plus grande (par exemple sur 100) laisserait entendre que nous aurions une méthode scientifique pour noter, ou que nous sommes capables de classer tous les jeux, même de genres différents ! Le but d'un test est de faire comprendre à chacun s'il doit ou non investir dans un jeu qui l'attire. Pourquoi vouloir inciter un amateur de plate-forme à préférer un Rogue Leader *à un* Sonic A2B, *comme tu nous le demandes ? En tout cas, il sera intéressant d'attendre les résultats de l'enquête à laquelle vous avez été si nombreux à répondre pour en savoir plus sur ce point et aussi à propos des cadeaux, comme les posters offerts.*

POUR NOUS CONTACTER : 2 SOLUTIONS

PAR COURRIER :
Nintendo
Le Magazine Officiel
101-109, rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret

PAR E-MAIL :
lecteurs.nintendo
@futurenet.fr

Vos lettres et e-mails nous sont arrivés par sacs depuis la sortie du numéro un ! Ces challenges ne vous ont pas laissés indifférents… Tant mieux, ça s'accélère !

CHALLENGE

Le principe des challenges est simple. Chaque mois, nous vous présentons 5 nouveaux challenges GameCube et 5 nouveaux challenges GBA. Une épreuve Challenge est composée de 15 challenges et court sur 3 numéros. Chacune des 2 épreuves de 15 challenges (une épreuve GameCube et une épreuve GBA) se déroule simultanément.

Que faut-il faire ?

Marquer des points en réussissant un maximum de challenges sur les 15 !

Comment marquer des points ?

1) Envoyez la preuve que vous avez réussi un ou plusieurs challenges. Chaque challenge réussi vous rapporte des points. Et pour plus de fun, sachez que moins il y aura de participants à réussir un même challenge, plus celui-ci rapportera de points bonus !

2) Envoyez une idée de challenge. Si celle-ci est retenue, vous obtiendrez encore plus de points bonus. La priorité sera donnée aux challenges originaux se tenant sur des jeux populaires (et sur GameCube et GameBoy Advance uniquement).

3) Participez aux autres pages de la rubrique Contact (Courrier, Astuces et Tops). Des points bonus seront accordés aux auteurs des meilleures contributions.

Comment se faire éliminer ?

Eh oui ! c'est possible : vous pouvez perdre à jamais toute chance de participer à ce challenge… si vous êtes reconnu coupable de tricherie ! Mais pourquoi vous abaisseriez-vous à de telles pratiques, au mépris de tous les autres lecteurs, nous direz-vous ?

POUR RÉUSSIR VOS PHOTOS

Sur **GameBoy Advance**, utilisez un flash, mais en évitant de diriger sa lumière trop directement sur la console.

Sur le **GameCube**, mettez-vous dans le noir complet et n'utilisez pas de flash. Posez l'appareil, car le moindre mouvement fera un flou à l'image.

Dans les deux cas, préférez les appareils photo numériques, qui vous permettent de vérifier vos clichés et de les reprendre autant de fois que besoin. Vous pourrez alors envoyer les preuves par e-mail (taille maximale de 100 Ko par image).

→ **Challenge GBA n° 1**
Résultat de l'épreuve 1 dans Nintendo Le Magazine Officiel n° 5.

→ **Challenge Game Cube n° 1**
Résultats de l'épreuve 1 dans Nintendo Le Magazine Officiel n° 6.

Pour garantir une équité maximale, nous nous réservons toutefois le droit de demander des explications supplémentaires à tout participant.

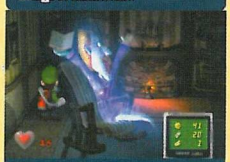
Quand les résultats sont-ils publiés ?

À l'établissement du classement final, réalisé tous les 3 numéros pour chaque console, chaque participant verra ses points additionnés et publiés.

→ **Challenge Game Cube n° 1**
Star Wars Rogue Leader

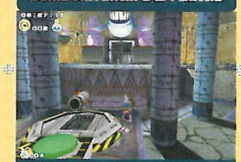
CHALLENGE : attention, il est relativement difficile sur le jeu leader du Top Lecteurs. Tentez d'obtenir au moins 5 médailles d'or. Que la Force soit avec vous !
PREUVE : allez sur l'écran du tableau des médailles et prenez une photo.
PREUVE : le 1er août 2002.

→ **Challenge Game Cube n° 2**
Luigi's Mansion



CHALLENGE : le manoir regorge d'or. Aidez Luigi à en trouver un maximum afin qu'il puisse acheter le manoir de rang A d'une valeur de 100 millions d'or à la fin du jeu.
PREUVE : allez dans la galerie de tableaux et prenez en photo le manoir de Luigi.
PREUVE : le 1er août 2002.

→ **Challenge Game Cube n° 3**
Sonic Adventure 2 : Battle



CHALLENGE : la quête des emblèmes est la plus longue du jeu, car vous devrez passer par tous les modes du jeu. Essayez de collecter 100 emblèmes pour réussir.
PREUVE : prenez une photo du tableau de résultat des Emblèmes du menu Extra.
PREUVE : le 1er août 2002.

→ **Challenge Game Cube n° 4**
Super Monkey Ball

CHALLENGE : les courses labyrinthiques de *Super Monkey Ball* cachent quelques secrets. En mode Débutant, effectuez les 10 niveaux sans perdre de vies pour ouvrir des courses supplémentaires.
PREUVE : prenez une photo du résultat de la course Extra 1.
PREUVE : le 1er août 2002.

→ **Challenge Game Cube n° 5**
Wave Race Blue Storm

CHALLENGE : prenez la bonne vague et déverrouillez les Trials (marqué « ??? » dans le menu Tutorial). Pour cela, vous devez effectuer tous les tricks et sauts de base et avancés.
PREUVE : entrez dans le menu Tutorial et prenez une photo.
PREUVE : le 1er août 2002

COMMENT PARTICIPER ?

Envoyez vos preuves, en indiquant, au dos de l'enveloppe ou dans votre e-mail, vos nom, adresse, ainsi que le challenge réussi (exemple : GBA n° 3). Seules les versions européennes des jeux peuvent être utilisées.

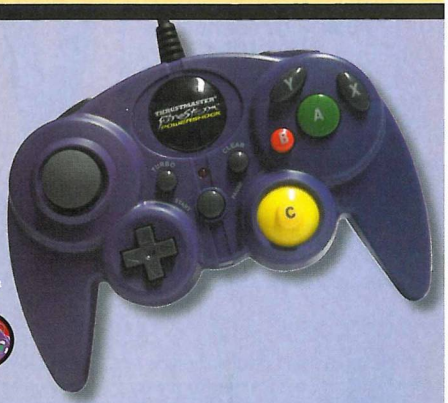
Par courrier :
Nintendo
Le Magazine Officiel
Challenge
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

Par email :
challenge.nintendo@futurenet.fr

GAGNEZ !

THRUSTMASTER

Accessory Pack Rayman Advance Edition - 18,99 €



FireStorm Powerschock Controller - 22,99 €

→ Challenge GBA n° 1
Super Mario World

CHALLENGE : à tout seigneur, tout honneur ! Pour ce premier défi, il vous faut compléter le monde Spécial pour gagner vos premiers points.
PREUVE : allez sur la carte du monde Spécial complet et prenez une photo.
PREUVE : le 1er juillet 2002.

→ Challenge GBA n° 2
Sonic Advance

CHALLENGE : pour le second, rapidité et dextérité sont de mise. Effectuez l'Acte 1-Zone 1 en moins de 50 secondes. Alors, foncez droit devant.
PREUVE : allez dans l'écran du score de l'Acte 1-Zone 1 en mode Time Attack et prenez une photo.
PREUVE : le 1er juillet 2002.

→ Challenge GBA n° 3
Mario Kart : Super Circuit

CHALLENGE : direction le bitume de *Mario Kart* pour la course du siècle ! Tentez d'effectuer le circuit Peach Circuit de la Mushroom Cup en moins de 55 secondes.
PREUVE : allez dans le menu Time Trial, section Record et prenez une photo.
PREUVE : le 1er juillet 2002.

→ Challenge GBA n° 4
Castlevania : Circle of Moon

CHALLENGE : ambiance gothique pour le 4e challenge. Obtenez 99 % ou plus en Rate dans ce monde de vampires, de loups-garous parmi les monstres.
PREUVE : appuyez sur Start pour afficher l'écran de statut du personnage et prenez une photo.
PREUVE : le 1er juillet 2002.

→ Challenge GBA n° 5
Breath of Fire

CHALLENGE : le dernier challenge est sur le RPG de Capcom. Il vous suffit d'arriver devant le boss de fin lorsqu'il a sa véritable transformation.
PREUVE : prenez une photo lors de la sélection des commandes de combat devant le boss de fin.
PREUVE : le 1er juillet 2002.

→ Challenge GBA n° 6
Golden Sun

CHALLENGE : *Golden Sun* est le jeu que vous préférez sur GBA ? Alors, vous avez déjà trouvé tous les Djinns ?
En tout cas, c'est le challenge qui vous est proposé.
PREUVE : allez au sous-écran des Djinns et prenez une photo.
PREUVE : le 1er août 2002.

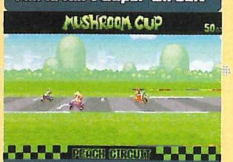
→ Challenge GBA n° 7
Super Mario World

CHALLENGE : pour réussir ce nouveau challenge, vous devrez trouver toutes les pièces de Yoshi. Si elles sont toutes collectées, elles deviennent des pièces à l'effigie de la princesse.
PREUVE : prenez une photo d'une pièce à l'effigie de la princesse n'importe.
PREUVE : le 1er août 2002.

→ Challenge GBA n° 8
F-Zero

CHALLENGE : l'un des tout premiers jeux de la GBA est toujours l'un des grands classiques du jeu vidéo. Effectuez le premier circuit (Blanca City) en moins de 2' 30" pour réussir.
PREUVE : allez à l'écran des records, au circuit correspondant, et prenez une photo.
PREUVE : le 1er août 2002.

→ Challenge GBA n° 9
Mario Kart Super Circuit



CHALLENGE : il vous faudra faire preuve d'une grande maîtrise pour ce challenge : vous devrez atteindre la Special Cup en 100 cc
PREUVE : prenez une photo à l'écran de sélection des coupes, positionné en 100 cc, Special Cup.
PREUVE : le 1er août 2002.

→ Challenge GBA n° 10
Kuru Kuru Kururin

CHALLENGE : pour ce challenge, il vous suffira de vaincre le record de la console sur le premier niveau de Jungle qui est de 24"60. Facile, non ? Alors, tous à vos GBA.
PREUVE : prenez une photo dans le mode Carte au premier niveau de Jungle.
PREUVE : le 1er août 2002.

POUR NOUS CONTACTER : 2 SOLUTIONS

PAR COURRIER :
Nintendo
Le Magazine Officiel
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

PAR E-MAIL :
lecteurs.nintendo
@futurenet.fr

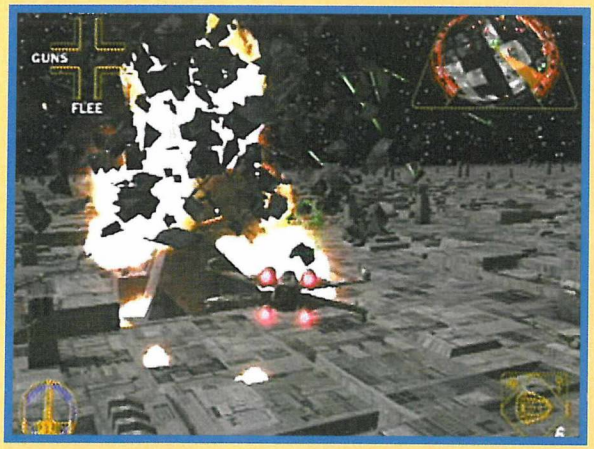
Vous êtes le meilleur à un jeu, cela ne fait plus aucun doute ? Ou, peut-être, êtes-vous curieux de savoir ce que vous valez... dans tous les cas, cette rubrique est faite pour vous !

HI-SCORES

Hé bien ! Ce premier mois n'a pas été très fructueux en hi-scores ! Trop peu de scores et de défis nous sont parvenus. Il faut dire que nous ne vous avions pas proposé de jeux sur lesquels faire vos scores. Enfin, la rubrique Challenge a, elle, très bien marché (ceci expliquant peut-être cela), et nous avons pris la décision de passer vos scores réalisés sur *Mario Kart Super Circuit* et Sonic Advance!!! Certes, ils ne sont qu'indicatifs, car le but était de battre un temps et non d'effectuer le meilleur possible. N'hésitez pas à nous envoyer vos scores réalisés sur tout type de jeu, et nous les passerons. Quant aux résultats du Défi du mois précédent, ils seront publiés dans le prochain numéro. Maintenant, place au Défi du mois!

DÉFI N° 2

Cette fois-ci, c'est sur *Star Wars Rogue Leader* que cela se passe.



Jouez à la mission 1 : Death Star Attack. Lorsque vous avez fini la mission, un tableau de résultats s'affiche avec divers challenges à réussir. Le défi porte sur la précision du tir, les autres statistiques nous permettant de départager les *ex æquo* le cas échéant. Celui qui obtiendra le meilleur pourcentage sera le gagnant de ce Défi. Alors, prenez en photo cet écran de résultats, et économisez vos tirs pour améliorer votre performance.

Date limite pour envoyer vos photos : le 30 Juin 2002.

Sur ce, bon jeu, je m'en retourne piloter mon X-Wing...

POUR RÉUSSIR VOS PHOTOS

Sur GameBoy Advance, utilisez un flash, en évitant de diriger sa lumière trop directement sur la console. Sur GameCube, mettez-vous dans le noir complet et n'utilisez pas de flash. Posez l'appareil, car le moindre mouvement fera un flou à l'image. Dans les deux cas, préférez les appareils photo numériques, qui vous permettent de vérifier vos clichés et de les reprendre autant de fois que nécessaire. Vous pourrez alors envoyer les preuves par e-mail (taille maximale de 100 Ko par image).

COMMENT PARTICIPER :

Par courrier :
Nintendo Le Magazine Officiel, Hi-Scores
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

Par e-mail : hiscores.nintendo@futurenet.fr

→ Mario Kart Super Circuit (Peach Circuit)

1	Fabien PESCI	49" 45
2	François KERIVEN	50" 16
3	Freddy BONISOLI	50" 28
4	Cédric MINOT	51" 28
5	Yannick BUONAGURIO	51" 63
6	Gaël HELSIN	53" 01
7	Basile CORNET	53" 41
8	Loïc TRANCHANDON	53" 61
9	Dorian COCHARD	54" 00
10	Florian PÉCHEUX	54" 41
11	Benjamin LE CYN	54" 46
12	Benjamin PUISNEY	54" 71
13	Quentin LAMB	54" 73
14	Victor SALAÜN	54" 75
15	Raphaël SCHAEFFER	54" 78

→ Sonic Advance (Zone 1 Acte 1)

1	Cédric PIENTON	37" 57
2	Loïc TRANCHANDON	38" 17
3	Yannick BUONAGURIO	39" 30
4	Florian TEIXEIRA	39" 83
5	Yohann LACAZE	40" 17
6	Raphaël SCHAEFFER	42" 57
7	Benjamin PUISNEY	43" 23
8	Emmanuel MARBŒUF	44" 43
9	Alexandre BORD	45" 65
10	Quentin LAMB	46" 67
11	William PETIT	47" 25
12	Cyril GUIDONE	48" 87
13	Sébastien VIZZACCHERO	49" 02
14	Marine CHARNET	49" 48
15	Arnaud VERGNE	49" 50

→ Sonic Adventure 2 Battle (City Escape)

1	Wilfried Schaeffer	3' 27" 85
2	Wonder	4' 16" 27

→ Super Monkey Ball (Monkey Target S challenges)

1	Milouse	630
2	Nath	340
3	Leflou	330

TOPS LECTEURS

Voici les premiers tops créés par vos soins. Les batailles ont été féroces, notamment en ce qui concerne les places d'honneur.

VOS JEUX PRÉFÉRÉS

1. Star Wars Rogue Leader
2. Luigi's Mansion
3. Wave Race Blue Storm
4. Sonic Adventure 2 Battle
5. Burnout
6. Bloody Roar Primal Fury
7. Tony Hawk's Pro Skater 3
8. Super Monkey Ball
9. Extreme-G 3
10. Coupe du Monde FIFA 2002

VOS JEUX LES PLUS ATTENDUS

1. Legend of Zelda
2. Starfox Adventure
3. Super Mario Sunshine
4. S. Smash Bros. Melee
5. Resident Evil
6. Metroid Prime
7. Perfect Dark Zero
8. Pikmin
9. Mario Kart GC
10. 1080° Snowboarding 2

VOS JEUX PRÉFÉRÉS

1. Golden Sun
2. Mario Kart Super Circuit
3. Super Mario World
4. Sonic Advance
5. Advance Wars
6. Wario Land 4
7. Bomberman Tournament
8. Breath of Fire
9. Rayman Advance
10. Castlevania – Circle of Moon

VOS JEUX LES PLUS ATTENDUS

1. Final Fantasy Tactics
2. Dragon Ball Z The Legacy of Gokhu
3. Metroid
4. Banjo & Kazooie
5. Pokémon Advance
6. V-Rally 3
7. Yoshi's Island
8. Diddy Kong Pilot
9. Golden Sun 2
10. Colin McRae 2

Remplissez entièrement ou partiellement ce coupon. Renvoyez-le nous, seul ou avec tout autre courrier destiné à la rubrique Contact (Hi-Scores, Challenge, Courrier ou Astuces). L'enquête Lecteurs fait l'objet d'un envoi séparé.

Par courrier
Nintendo Le Magazine Officiel
Tops
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

Par email
lecteurs.nintendo@futurenet.fr

GAMECUBE

Vos jeux préférés	Les jeux que vous attendez le plus...
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

GAMEBOY ADVANCE

Vos jeux préférés	Les jeux que vous attendez le plus...
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

ASTUCES

Le GameCube est à l'honneur dans ce deuxième numéro. La sélection de vos questions et de vos astuces commence finalement le mois prochain, mais les cinq meilleurs participants de ce mois-ci remportent déjà des points pour les challenges.

X. D.

Envoyez vos propres astuces à *Nintendo, Le Magazine Officiel*, et vous serez peut-être publié ! Les meilleures astuces seront récompensées par une surprise.

Nintendo Le Magazine Officiel – Astuces
101-109, rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret

GRADIUS

ARMES À FOND

Pendant une partie, mettez Pause, puis faites le code : Haut, Haut, Bas, Bas, L, R, L, R, B, A, Start. Vous obtenez alors toutes les armes et modules. De plus, tout est au maximum de capacité. Vous n'avez droit de recourir à ce code qu'une seule fois par partie.

STAR WARS : ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

INSCRIRE LES CODES

Allez dans le menu Code, puis procédez à chaque fois de la même façon : inscrivez le premier code et validez **Entrer Code**. Inscrivez dans la foulée le second code et faites **Entrer Code**. Un bruitage de R2D2 retentit. Faites alors **Retour** et lancez une partie.

Vies infinies

Inscrivez **JPVI?IJC**, puis **RSBFNRL**.

Toutes les missions

Inscrivez **!??QWTTJ** puis **CLASSIC**. Vous débloquez alors toutes les missions du jeu, sauf les missions bonus.

MISSIONS BONUS

Le Vol du Faucon
Inscrivez **PYST?OOO**, puis **DUCKSHOT**. Cette mission bonus est cachée au-dessus de L'Attaque de l'Étoile noire.

Le Champ d'astéroïdes
Inscrivez **TVLYBBXL**, puis **NOWAR!!!**. Cette mission bonus est cachée au-dessus de La Bataille de Hoth.

Le Triomphe de l'Empire
Inscrivez **AZTBOHII**, puis **OUTCAST!**. Cette mission bonus de l'Empire est cachée au-dessus d'Au cœur du Combat.

Revanche sur Yavin
Inscrivez **OGGRWPDG**, puis **EEKEEK!**. Cette mission bonus de l'Empire est cachée à droite du Triomphe de l'Empire.

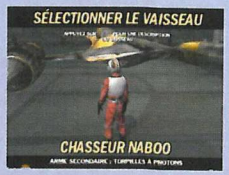
Endurance
Inscrivez **?WCYBRTC**, puis **??MBC???**. Cette mission bonus de l'Empire est cachée à droite de Revanche sur Yavin.

NOUVEAUX VAISSEAUX

Après avoir validé ces codes, lancez une partie. Attention, les vaisseaux ne sont pas débloqués pour tous les niveaux. Ils ont en commun le fait d'être débloqués pour : Piège dans le corridor d'Ison, Rendez-vous avec le Razor, Vengeance sur Kothlis, Raid sur Bespin, et La Bataille d'Endor. Certaines missions, notamment bonus, doivent être débloquées pour jouer avec. Vous trouvez ces nouveaux vaisseaux dans le hangar de départ, en cherchant un peu.

Chasseur TIE
Inscrivez **ZT?!RGBA**, puis **DISPSBLE**. Le chasseur TIE est disponible, en plus des missions ci-dessus, dans les 3 missions bonus de l'Empire. Le TIE se trouve derrière le mur de droite.

Chasseur Naboo
Inscrivez **CDYXF!?Q**, puis **ASEPONE!**. Le chasseur Naboo se trouve juste à droite du X-Wing.



Faucon Millenium
Inscrivez **MVPQIU?A**, puis **OH!BUDDY**. Le vaisseau de Han Solo est disponible, en plus des missions ci-dessus, dans la mission bonus Au cœur du combat.

TIE avancé
Inscrivez **NYM!UUOK**, puis **BLKHLMT!**. Le chasseur de Dark Vador se trouve à côté de l'autre TIE.

Navette impériale
Inscrivez **AJHH!?JV**, puis **BUSTOUR**. Attention, la navette impériale est uniquement disponible dans les missions bonus Le Triomphe de l'Empire et Revanche sur Yavin. Elle se trouve à gauche du TIE Fighter de Dark Vador.

Esclave 1
Inscrivez **PZ?APBSY**, puis **IRONSHIP**. L'Esclave 1 est disponible, en plus des missions ci-dessus, dans la mission bonus Endurance. Il se trouve à la gauche du Faucon Millenium.

BOXING FEVER

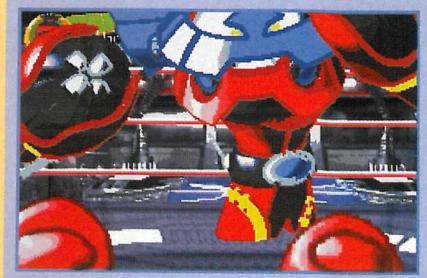
MOTS DE PASSE

Ces mots de passe vous amènent à chaque fois au combat final.

EN MODE CHAMPIONNAT

Série Amateur terminée
90HG6738

Série Top Contender terminée
H7649DH5



Série Pro Am terminée
2GG48HD9

Série Professionnelle terminée
8G3D97B7

Titre du Monde terminé
B3G58318

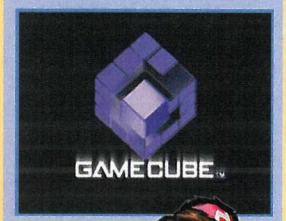
EN MODE SURVIE

Contre le boss
G51FF888

TOUS LES JEUX !

BRUITAGES DE BÉBÉ !

Voici une petite astuce sympathique que vous allez montrer à tous vos amis. Maintenez le bouton Z enfoncé en allumant votre console.
En avançant, le cube à l'écran fait alors des bruits de jouet, ponctués par un rire de bébé lorsqu'il « s'enfonce » ! Dans le même genre, mais version utile, maintenez cette fois le bouton A : le logo disparaît plus vite et laisse apparaître le menu d'options.



WAVE RACE : BLUE STORM

INSCRIRE LES CODES

Entrez dans le menu **Options**, puis pressez les boutons **X + Y + Start**. L'option **Password** apparaît alors en haut du menu. Inscrivez-y les mots de passe ci-dessous.
Les niveaux en question démarrent immédiatement. Il s'agit de nouveaux niveaux ou modes de jeu ou encore d'autres difficultés pour les niveaux.

Chevaucher un dauphin !

Entrez le code **DLPHNMOD** dans les mots de passe pour chevaucher un dauphin en mode Free Roam.

Lost Temple Lagoon Hard

Entrez le code **LQ3TRKTE** dans les mots de passe pour jouer le Lost Temple en difficulté Hard pour le mode Time Attack. Sale temps garanti !

Dolphin Park en Stunt

Entrez le code **KTUPWNPD** dans les mots de passe pour jouer dans le parc à dauphins en difficulté Normale, mais en mode Cascade !

La Razza Canal Hard

Entrez le code **MJV8LKL6** dans les mots de passe pour jouer à Venise en difficulté Hard pour le mode Time Attack.

Southern Island en Stunt

Entrez le code **WCX5WP5A** dans les mots de passe pour jouer à Southern Island en mode Stunt... mais en difficulté Expert !

Championnat en Expert

Entrez le code **AJXY8P53** dans les mots de passe pour jouer le championnat en mode Expert sur 7 niveaux, dont l'inédit Artic Bay !

NINTENDO GAMECUBE™

Luigi's Mansion™

N'ayez pas peur.

LA VIE EST UN JEU

www.nintendo.fr

Luigi's Mansion™ ©2001 Nintendo. ™ and ® are Trademarks of Nintendo.

PIKMIN

Le déjà célèbre jeu-OVNI, signé de Shigeru Myamoto, père des Mario, Zelda et autres Donkey Kong, nous a transportés dans un univers inconnu, tant géographiquement que... « ludiquement » !

SOMMAIRE

GameCube

- SUPER SMASH BROS. MELEE .... p. 94
- PIKMIN ..... p. 96
- COUPE DU MONDE FIFA 2002 ... p. 98
- SSX TRICKY ..... p. 99
- NBA COURTSIDE 2002 ..... p. 100
- NHL HITZ 2002 ..... p. 100
- DARK SUMMIT ..... p. 100
- JAMES BOND 007 ESPION POUR CIBLE ..... p. 101
- SPIDER-MAN ..... p. 103
- VIRTUA STRIKER 2002 ..... p. 104

GameBoy Advance

- BRITNEY'S DANCE BEAT ..... p. 102
- L'ÂGE DE GLACE ..... p. 102
- SPIDER-MAN ..... p. 102

BRANLE-BAS DE COMBAT !

SUPER SMASH BROS. MELEE

Original et explosif, *Super Smash Bros. Melee* apparaît comme un jeu à part, ce qui ne l'empêche pas d'être terriblement efficace…

Tous les persos emblématiques de Nintendo réunis en un seul jeu : l'événement est considérable sur GameCube ! Avec *Smash Bros*, non seulement les amateurs de l'univers de la firme japonaise y prendront leur pied, mais tous ceux friands de fun et de convivialité auront de quoi se réjouir. Axée sur le Multijoueur, cette suite de la version N64, conserve en effet son principe, simple mais jouissif : pousser ses adversaires en dehors de la zone de combat ; et tous les coups sont permis ! Un parti pris arcade et délirant qui s'avère vite efficace.

25 PERSOS !

• Vous ne risquez pas de vous ennuyer : avec 14 persos de base, plus 11 secrets, il y a de quoi faire ! D'autant que le système est très bien pensé : c'est en jouant que vous débloquez certains persos, puis, en utilisant ceux-ci que vous accédez à d'autres, etc. Ainsi, vous pourrez goûter à tous les persos, qui vous permettent d'expérimenter autant de styles de jeu radicalement différents, depuis le combattant aérien au lourdaud surpuissant. Vous n'êtes pas au bout de vos surprises.

FÉTICHISME

• Dans *Smash Bros*, vous serez récompensé par des… trophées. Mais pas n'importe lesquels : ce sont des figurines à l'effigie des personnages de l'univers Nintendo, avec leur histoire. Il y en a 300… Avis aux collectionneurs !

• Certains niveaux sont réellement splendides. Mais attention, ne vous laissez surtout pas déconcentrer par le spectacle…

• Dans certains combats en mode Classique, l'ordinateur vous assignera des alliés.

• Rouge, bleu, vert... Bioman ? Non, non, juste Ness, Luigi et Yoshi.

• En combat, ce monstre bouge, frappe le sol en fusion et fait basculer la plate-forme...

• Prenez garde aux items, ils peuvent exploser. Qu'importe, Mario fait alors un saut de cabri !

• Quand le pourcentage est au-dessus de 100, la moindre explosion peut vous être fatale...

Comme à son habitude, Nintendo mise sur le gameplay. Rien à redire, donc, côté maniabilité : les commandes sont ultra-simples et le stick répond au doigt et à l'œil. Certes, le grand nombre d'éléments à l'écran, notamment à 4 joueurs , pose parfois quelques problèmes de lisibilité, mais cela n'a rien de grave. L'aspect littéralement « mêlé » que prend parfois le jeu a aussi son charme, les coups fusent de partout, comme dans les meilleurs cartoons ! L'avantage, c'est aussi que le facteur chance a sa place dans le jeu, ce qui permet à un novice de s'amuser autant qu'un joueur chevronné. Mais, ne vous y trompez pas, il existe un réel aspect tactique, ne serait-ce que pour maîtriser les possibilités de chaque perso (cf. Guide p. 24). Il y a donc beaucoup à apprendre, d'autant que le jeu est vaste.

• Il peut vous arriver de devoir affronter consécutivement une ou plusieurs dizaines d'ennemis !

« Les coups fusent de partout, comme dans les meilleurs cartoons ! »

Techniquement, *SSBM* est, dans l'ensemble, très réussi. Les graphismes sont plutôt fins et colorés, allant de la guimauve au somptueux. Mais c'est surtout par son animation que *SSBM* en impose. Vive, fluide, celle-ci ne ralentit jamais et tolère l'affichage simultané d'un nombre impressionnant d'éléments, jusqu'aux transformations des arènes en temps réel ! Et, bonne surprise, Nintendo a remixé les musiques de ses grands classiques. Un régal pour les nostalgiques !

VIF, VASTE ET CONVIVIAL

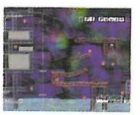
Et ça ne s'arrête pas là : les collectionneurs seront ravis d'apprendre que toute l'histoire des persos Nintendo est contenue dans des trophées à leur effigie, que vous devrez bien évidemment remporter. Mais pour tous les gagner, il va falloir vous accrocher. En effet, si la maniabilité est intuitive, le jeu est très vaste, et trouver tous les bonus prend plusieurs dizaines d'heures. D'autant qu'on se laisse prendre au jeu, car tous les secrets débloqués en mode Un Joueur ouvrent de nouveaux persos ou niveaux qui enrichissent le mode Multijoueur.

SAUTS MULTIPLES

• *SSBM* n'est pas un jeu de combat comme les autres : l'aspect plate-forme est très important. Chaque perso peut sauter, puis sauter une seconde fois en l'air. Mieux, la plupart ont également un « troisième saut », – en fait, une attaque aérienne qui les propulse plus haut. Idéal pour revenir. Mais, attention : certains sautent haut mais pas loin, ou *vice versa*. Pour d'autres, ce triple saut les rend vulnérables. Méfiez-vous du perfide qui vous attend à l'atterrissage...

Il y a donc de quoi faire ! Et c'est sans compter avec le fin du fin : les parties à quatre, épiques et pleines de possibilités. Diabolique !
La magie de *SSBM* opère donc : le challenge est prenant, et le mode Multijoueur, une véritable drogue. Seuls les puristes du jeu de combat rechigneront devant ce concept déconcertant et le style graphique. Les autres en auront pour leur argent avec une bonne trentaine d'heures de jeu minimale pour débloquer tous les persos, un attrait intarissable et une durée de vie en Multijoueur quasi illimitée. Quand vous rentrez dans *Smash Bros*, vous n'êtes pas près d'en ressortir !

William Audureau



BRISE-NERFS

• Les parties en mode Classique sont quelquefois entrecoupées de niveaux bonus adaptés à votre perso. Parfois très simples (briser des cibles), ces niveaux peuvent aussi se révéler extrêmement crispants ! C'est en tout cas une très bonne façon d'apprendre les subtilités du jeu.

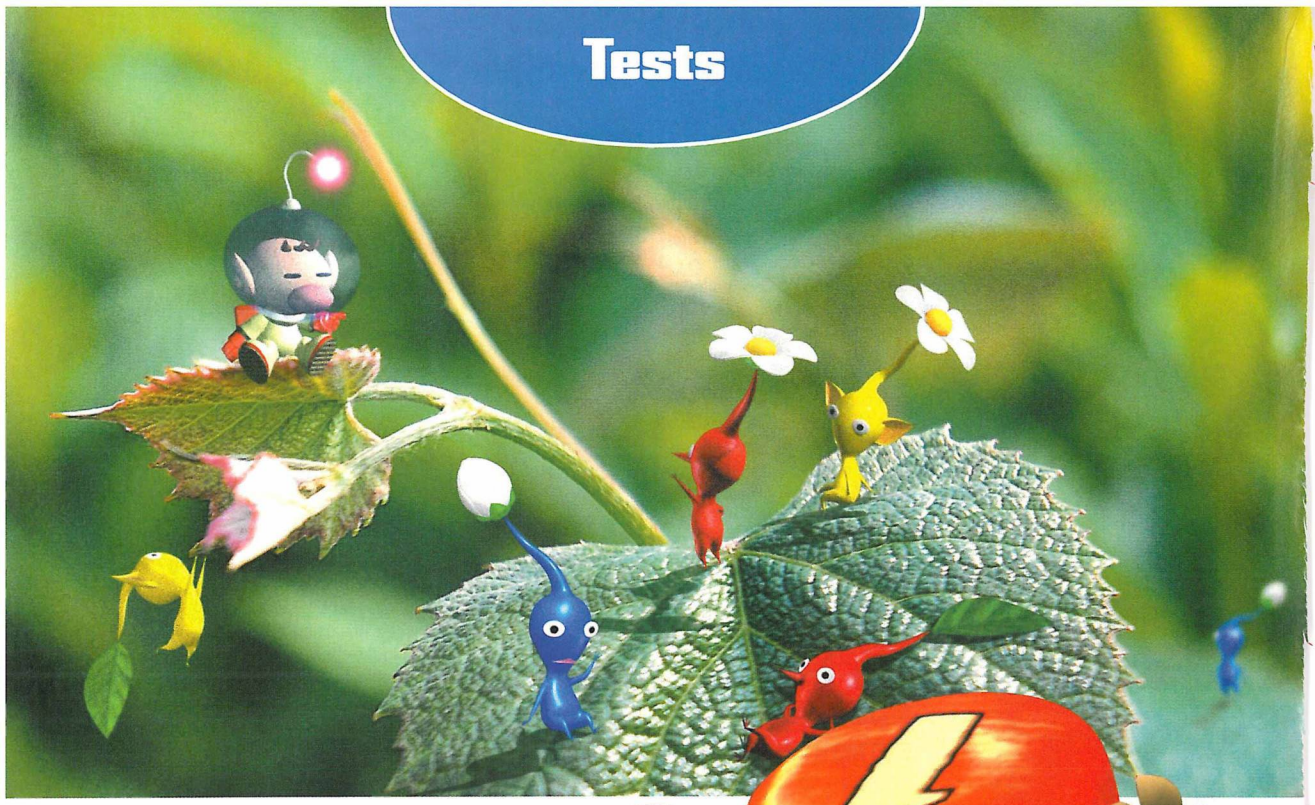
GENRE : COMBAT
ÉDITEUR : HAL LABORATORY/ NINTENDO
SORTIE : 24 MAI 2002
PRIX : ENVIRON 60 €
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SAUVEGARDE : 11 BLOCS AU MINIMUM

RÉSUMÉ

Servi par une animation détonnante et un gameplay intuitif, *SSMB* séduit par sa richesse, son fun et sa convivialité. Jouissif !

VERDICT

8/10



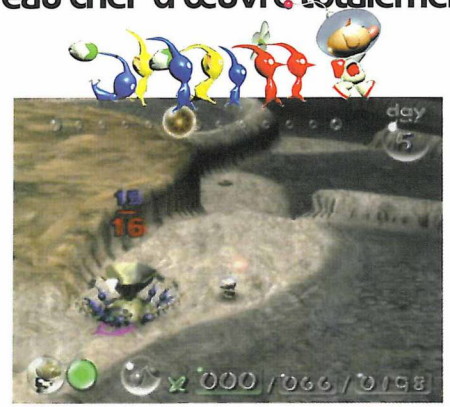
TROUVEZ-LES TOUS !

PIKMIN

Avec ce mariage parfait de la réflexion et de l'action, Myamoto signe un nouveau chef-d'œuvre totalement original.

VOUS ÊTES SUIVI

• Rouges, bleus ou jaunes, les Pikmins vous suivent à la trace. Les rouges sont de bons guerriers, les bleus nagent. Quant aux jaunes, ils peuvent porter des bombes et sauter haut. Très complémentaires, en somme.



• Lorsque vous envoyez un Pikmin sur un objet, une icône indique le nombre de Pikmins nécessaire pour le transporter ou l'utiliser.

Découvrir un jeu conçu par Myamoto, le père de Mario, de Donkey Kong et de Zelda, se révèle toujours excitant, d'autant plus lorsqu'il s'agit d'une création originale. *Pikmin*, surprenant à plus d'un titre, ne déçoit pas l'espoir qu'on mettait en lui. Loin de l'univers connu de Myamoto, le jeu offre d'incarner Olimar, un drôle de petit bonhomme haut à peine de quelques centimètres,

ILS PEUVENT ÉVOLUER

• Attendez un peu avant de vous précipiter pour arracher des Pikmins de la terre ! Ils peuvent évoluer et passer par 3 stades (feuille, bourgeon et fleur), gagnant ainsi en rapidité. Cet atout est essentiel, car le temps est précieux dans *Pikmin*. Si vous êtes plutôt du genre impatient, vous avez toujours la solution de trouver du nectar (un liquide jaune dont raffolent ces charmantes bestioles) pour faire évoluer vos Pikmins. À vous de choisir...

PIKMIN

à qui arrive la mésaventure d'échouer sur une planète verdoyante après avoir été percuté par une météorite. Sa seule chance de survie : récupérer les trente pièces éparpillées de son vaisseau, qui lui permettront de rentrer chez lui.

« Même avec 100 Pikmins sous ses ordres, le jeu n'est jamais confus »

Pour l'aider, Olimar ne peut compter que sur l'aide des Pikmins, petites créatures qui s'obstinent à le suivre. À l'origine de cette curieuse fidélité, la rencontre entre Olimar et un Pikmin rouge, planté dans la terre. En aidant ce dernier à sortir, le petit cosmonaute en a fait un indéfectible compagnon de route. Or, la contribution de ces Pikmins est précieuse. En bougeant Olimar avec le paddle analogique, vous orientez un petit viseur. Celui-ci vous permet de choisir la direction dans laquelle Olimar va lancer le Pikmin dès que vous appuierez sur le bouton A. En fonction de l'endroit où il atterrit, ce dernier effectue une action. Il peut ainsi couper une feuille pour en faire tomber une pastille qui, ramenée à la base, aura pour effet de produire d'autres Pikmins. C'est ainsi qu'il vous faut donc très vite constituer une armée pour détruire des portes, construire des passerelles, porter les pastilles ou récupérer les fameuses pièces qui permettront à Olimar de réparer son vaisseau.

UNE EXPÉRIENCE UNIQUE

Comme dans tous les titres signés Myamoto, on apprend toutes les subtilités du jeu au fur et à mesure de l'action. Entre autres finesses importantes à comprendre, la couleur des Pikmins. On en trouve de trois sortes : les rouges, les jaunes et les bleus. Chacune de ces couleurs reflète des caractéristiques particulières : les Pikmins bleus peuvent aller dans l'eau ; les jaunes peuvent porter des bombes et sauter plus haut ; enfin, les rouges, résistants, sont parfaits pour les combats… Des contraintes existent aussi : Olimar dispose de 30 jours pour retrouver les pièces de son vaisseau et chaque journée se déroule en un temps limité. Certaines énigmes sont à résoudre rapidement, car une fois la nuit tombée, les Pikmins qui resteront à l'extérieur de leurs « nids » seront perdus.

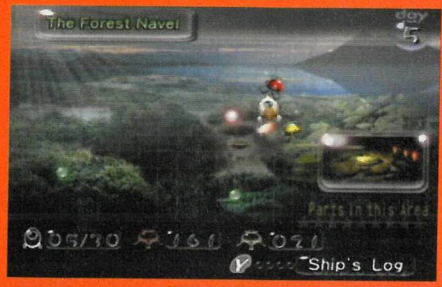
Pour affronter l'environnement hostile qui l'entoure, Olimar peut également compter sur la hargne de ses compagnons. Leur grand nombre fait leur force, d'autant qu'ils ne se laissent pas faire, et pour terrasser un ennemi, il faut les lancer par dizaines sur son dos, tout en surveillant une petite icône permettant de connaître l'état de santé du monstre attaqué.

Pikmin oscille donc entre jeu de stratégie, exploration et aventure, une expérience unique que tout joueur se doit de tenter. Mais le génie du jeu tient surtout dans son excellente maniabilité. En un mouvement de paddle, on envoie ses Pikmins à l'assaut des ennemis pendant que d'autres vont faire un pont.

Et même, lorsque l'on a 100 Pikmins sous ses ordres, le jeu n'est jamais confus. Un sacré exploit ! La difficulté des énigmes est bien dosée et on a le temps d'apprendre les commandes. Étonnant et mignon au point de paraître délicieusement décalé, même aux plus âgés, *Pikmin* est vraiment un jeu excellent qui devrait inspirer bien des développeurs de jeux.

Leflou

• Les combats sont parfois très violents et nécessitent un grand nombre de Pikmins. Il faut trouver le point faible avant d'attaquer.



• Cet écran vous permet de choisir sur quelle zone de la planète atterrir et combien de pièces vous aurez à y chercher.

• On peut choisir différents types de vues. Les plus éloignées permettent souvent d'appréhender une situation géographique.

• D'un coup de sifflet, on peut rappeler à l'ordre les Pikmins proches d'Olimar, qu'ils soient en combat ou en train de travailler.

FAITES RÉGNER L'ORDRE !

• Une pression sur le bouton X, et Olimar donne un grand coup de sifflet. Les Pikmins, facilement impressionnables, se figent, ce qui permet de les classer selon leur couleur et de détecter ceux transportant des bombes. Cette manip est très utile, car il faut envoyer les bons Pikmins aux bons endroits. On évitera ainsi de faire prendre un bain aux Pikmins jaunes et rouges… Bref, la touche X permet de mettre de l'ordre dans les rangs.

NIDS DE PIKMINS

• Si les nids peuvent contenir autant de Pikmins que vous voulez, le nombre de ces derniers est limité à 100 sur le terrain de jeu. Il est impératif de les faire rentrer avant la tombée de la nuit. Autrement, ils se font dévorer tout crus par la faune qui rôde.

GENRE : ACTION/RÉFLEXION
ÉDITEUR : NINTENDO
SORTIE : FIN MAI 2002
PRIX : ENVIRON 60 €
NOMBRE DE JOUEUR : 1
SAUVEGARDE : 19 BLOCS AU MINIMUM

RÉSUMÉ

Original, mignon, intelligent, maniable, *Pikmin* est une véritable réussite. Myamoto montre une fois de plus sa maîtrise du sujet.

VERDICT

8,5/10

FIFA ALLÉGÉ

COUPE DU MONDE FIFA 2002

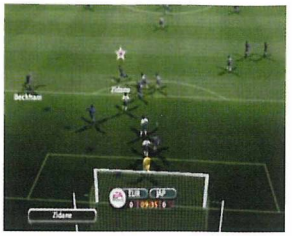
À l'approche de la Coupe du monde 2002, le GameCube s'offre une version de *Fifa 2002* relookée pour l'occasion.

• Les stars sont parfaitement modélisées. Monsieur Zidane est heureux sur GameCube... et nous aussi !

Electronic Arts suit le (mauvais) chemin de son rival Konami... À l'instar de *ISS2*, son *Coupe du Monde 2002* n'est, en effet, qu'une version « light » du jeu phare *Fifa 2002*. Il faudra donc attendre un *Fifa 2003* sur GameCube pour avoir la possibilité de jouer une saison de championnat entière, coupes de la ligue ou UEFA comprises. Car, ici, vous n'avez qu'un but : mener l'une des équipes qualifiées pour la Coupe du monde 2002 à la victoire.

Même incomplet, ce *Fifa* réserve quand même de bonnes surprises, en particulier grâce à ses nouvelles possibilités de jeu. Le système de passes se révèle plus subtil que dans les anciens *Fifa*, puisque vous pouvez mieux en doser la puissance et la direction imprimée par le paddle. Il vous est même possible d'imprimer un effet au ballon. Bref, si la balle arrive dans les pieds de l'adversaire, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous ! Même principe concernant les lobs et les tirs : une simple pression de bouton permet de démarquer vos attaquants. À vous ensuite d'ajuster une passe précise dans la course pour mettre le joueur en position de marquer.

• Malgré les 49 blocs (!) sur carte mémoire, les ralentis ne peuvent être sauvegardés. Dommage.



• Les pointillés indiquent qu'un joueur s'est créé une ouverture. Tentez la passe décisive !

DE L'ART DE SAVOIR DRIBBLER

Ce jeu n'a pas seulement un maniement excellent, il propose aussi un véritable challenge à partir du niveau de difficulté Pro, où votre salut dépendra de votre capacité à bien dribbler. Toujours aussi spectaculaires, les matchs se montrent nerveux et pleins de rebondissements. Reste qu'on ne peut que regretter l'absence d'un mode Entraînement et déplorer la musique genre péplum, ainsi que quelques saccades lors de certaines phases de jeu. À vous donc de choisir : opter pour ce *Fifa* allégé, mais déjà disponible et fun à plusieurs, ou attendre l'arrivée, d'ici peu, d'autres productions plus complètes.

Stef Leflou

• On peut créer cinq équipes uniquement avec des stars internationales. Sympathique...

DEVENEZ JONGLEUR

• Une des nouveautés de ce *Fifa* sauce Coupe du monde vient de la possibilité de jongler avec le ballon. Pour y parvenir, vous devez ne plus toucher au paddle de contrôle du joueur et faire quelques manipulations de boutons. Cela permet de mieux se placer pour frapper ou de mettre un adversaire trop collant dans le vent... Mais, avant de vous décarcasser pour faire ces mouvements, tentez les dribbles plus classiques. Ils sont plus faciles à réaliser.

• On retrouve les stades de la Coupe du monde 2002. Officiel, jusqu'au bout des pixels.

GENRE : SPORT
ÉDITEUR : EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS
SORTIE : 3 MAI 2002
PRIX : ENVIRON 60 €
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SAUVEGARDE : 49 BLOCS AU MINIMUM

RÉSUMÉ

Le maniement est instinctif et les matchs pleins de vie. Mais on déplore les faibles modes de jeu Solo et la mise en scène pompeuse.

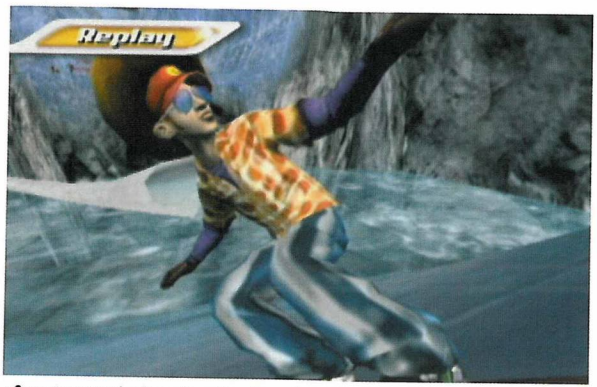
VERDICT

6,5/10

COMPLÈTEMENT GIVRÉ

SSX TRICKY

Doté d'un design splendide et d'une maniabilité sans faille, *SSX* s'impose comme l'un des meilleurs jeux GameCube. Vertigineux…



• On peut sauvegarder des replay entiers. Une option utile tant il est plaisant de revoir les courses.

Le snowboard déboule à peine sur GameCube que le genre semble déjà avoir trouvé un maître : *SSX Tricky*. Et si le titre d'Electronic Arts constitue une réussite, c'est en grande partie grâce à son World Circuit. Dans ce mode de jeu qui se décompose en deux parties (Race et Show Off), il s'agit de finir au moins troisième dans les classements afin de pouvoir débloquer de nouvelles pistes, de nouveaux snowboards et, surtout, de faire évoluer les caractéristiques du personnage que vous aurez choisi. Et c'est bien là, entre un mode Course où les adversaires sont coriaces et un mode Show Off où il faut aller chercher des multiplicateurs de points dans les endroits les plus fous, que *SSX Tricky* assure. D'abord par sa maniabilité. Parfaite, elle permet d'exploiter n'importe quel relief pour tenter les tricks les plus délirants ; ce qui est appréciable quand il s'agit d'aller visiter les passages secrets et autres raccourcis dont regorge chaque piste. Ce jeu, bien qu'il soit complètement arcade dans l'esprit, fait également montre d'une très grande cohérence dans les mouvements des snowboarders. Plus vous progresserez, plus vous serez capable de faire des figures toujours plus complexes en sautant de plus en plus haut.

LE MEILLEUR DE LA GLISSE

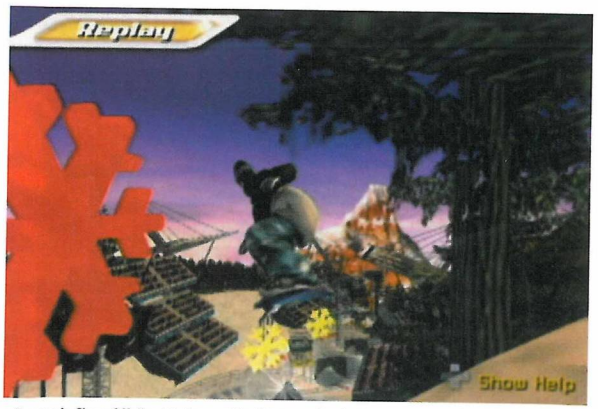
Autre grande qualité de *SSX Tricky*, la pêche qui s'en dégage, depuis la bande-son jusqu'aux voix, en passant par les graphismes superbes. À ces nombreux atouts s'ajoutent des pistes souvent très larges, d'une conception absolument hallucinante et où la sensation de liberté est absolue. On ne peut que tomber sous le charme de ce titre, d'autant que chaque action effectuée par votre snowboarder (à choisir parmi une dizaine) vous donne la sensation de faire quelque chose d'extraordinaire. Alors, prenez garde, car une fois que vous aurez entamé une partie, vous n'aurez aucune envie de l'arrêter.

Leflou

COUP DE BOOST

• À chaque figure effectuée, vous augmentez votre barre de Boost, jauge qui permet d'accélérer votre élan pour sauter plus haut. Lorsque la barre est totalement remplie, il est possible d'effectuer des Uber-tricks propres à chaque personnage. Si vous y parvenez, vous illuminez une lettre du mot « Tricky ». Allumez-les toutes afin de disposer d'un Boost infini… Il y a du challenge dans l'air !

• Le mode Deux Joueurs est tout aussi agréable à jouer que le mode Solo.



• En mode Show Off, il est indispensable d'attraper les étoiles pour gagner la médaille d'or.

GENRE : SPORT EXTRÊME
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS SPORTS/BIG
SORTIE : FIN MAI 2002
PRIX : ENVIRON 60 €
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
SAUVEGARDE : 5 BLOCS AU MINIMUM

RÉSUMÉ

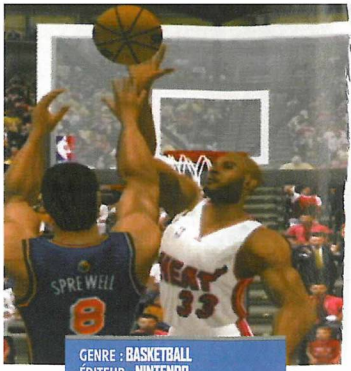
Absolument jouissif, *SSX Tricky* est magnifique, long, super maniable, regorge de passages secrets et d'astuces en tout genre.

VERDICT

9/10

PREMIER QUART-TEMPS

NBA COURTSIDE 2002



Au premier abord, *NBA Courtside 2002* a tout pour plaire. Un simple coup d'œil sur le menu principal révèle toute la richesse du jeu : saison complète (soit près de 82 matchs !), matchs d'exhibition ou d'arcade, séances d'entraînement, possibilité de créer ses propres joueurs et de recomposer les équipes. Tous les amateurs de NBA apprécieront surtout que les 29 équipes présentes aient été actualisées. Les débuts de match confirment cette première impression, avec une présentation complète des équipes en présence dont on reconnaît aisément les joueurs. Pourtant, une fois le ballon engagé, on se retrouve face à un jeu de basket somme toute assez classique, manquant sérieusement de pêche et de spectacle. C'est dommage, car *NBA Courtside 2002* regorge de bonnes idées, comme la possibilité de passer le ballon dans la direction souhaitée à l'aide du bouton C de la manette, ce qui rend ainsi les actions plus fluides. Et s'il déçoit en comparaison de la précédente version sur Nintendo 64, *NBA Courtside 2002* est un jeu très correct. Un atout certain sachant qu'il est le premier dans sa catégorie.

Phil Kimahri

GENRE : BASKETBALL
ÉDITEUR : NINTENDO
SORTIE : 24 MAI 2002
PRIX : ENVIRON 60 €
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SAUVEGARDE : 7 BLOCS AU MINIMUM

RÉSUMÉ

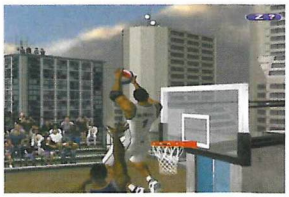
NBA Courtside 2002 contentera sûrement les plus impatients, mais il risque fort de ne pas faire le poids face au prochain *NBA 2K2* de Sega.

VERDICT

6/10

• Une pression sur le bouton L provoque une montée d'adrénaline chez votre joueur...

• Il est possible d'effectuer tous les dunks classiques, mais ils sont peu spectaculaires.



• Le mode Arcade offre des matchs de street basket à 3 contre 3 sur des terrains originaux.

NHL HITZ 2002

L'introduction de *NHL Hitz 2002* sur une chanson tonitruante de Limp Bizkit annonce la couleur. Oubliées les règles du hockey, place au fun et au spectacle. Tous les coups étant permis sans aucun risque d'être expulsé, on prend vite un malin plaisir à défoncer son adversaire pour lui dérober le palet. Complet aussi bien en termes de modes de jeu que d'équipes (les 30 équipes officielles du championnat américain sont présentes), *NHL Hitz 2002* finit malgré tout par lasser après quelques parties en solo. Seuls les bonus à débloquer (équipes cachées, têtes de vache, de requin ou bien encore de pirate pour les joueurs, et patinoires fantaisistes) poussent à continuer. En revanche, ce titre révèle tout son intérêt lorsqu'on joue à deux en face à face ou en équipe ou, mieux encore, à quatre. Les amateurs de la NHL attendront un jeu plus réaliste. Cependant, pour des parties entre amis, *NHL Hitz 2002* est une valeur sûre.

Phil Kimahri

• Tous les moyens sont bons pour récupérer le palet et marquer. Âmes sensibles, s'abstenir !

GENRE : HOCKEY
ÉDITEUR : MIDWAY
SORTIE : 27 JUIN 2002
PRIX : ENVIRON 60 €
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SAUVEGARDE : 8 BLOCS AU MINIMUM

VERDICT

6/10

DARK SUMMIT

Afin de se distinguer de la concurrence, THQ a eu l'idée d'introduire un scénario dans son jeu de snowboard. Le mont Garrik, sous contrôle policier, est désormais interdit à tous les snowboarders. Mais Naya et d'autres riders qu'il faudra débloquer sont bien décidés à braver tous les dangers pour assouvir leur passion. Le jeu ne se limite donc plus à une course, mais à une série d'objectifs à atteindre au fur et à mesure de votre descente. Dans leur souci d'originalité, les développeurs semblent cependant avoir oublié les bases mêmes du snowboard : la rapidité et le fun. Si les pistes sont longues, on s'y traîne péniblement, s'ennuyant ferme malgré les quelques éléments interactifs du décor. *Dark Summit* ne se distingue au final que par son originalité. Si vous recherchez la vitesse et des figures spectaculaires, nous vous conseillons vivement de vous rabattre sur l'excellent *SSX Tricky*, testé dans ce numéro (p. 99).

Phil Kimahri

• Produits toxiques, grilles électrifiées et autres mines rendent votre progression plus difficile.

GENRE : SNOWBOARD
ÉDITEUR : THQ
SORTIE : 24 MAI 2002
PRIX : ENVIRON 60 €
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
SAUVEGARDE : 4 BLOCS AU MINIMUM

VERDICT

5/10

AU SERVICE SECRET DE SA MAJESTÉ

JAMES BOND 007 : ESPION POUR CIBLE

Reprenant bien des aspects de l'illustre *GoldenEye*, *Espion pour cible* inaugure avec bonheur l'arrivée des Doom-like sur GameCube.

• Les scènes cinématiques vous immergent dans l'univers si particulier du célèbre agent secret.

En se libérant des contraintes de la licence d'un film de James Bond, les développeurs d'Electronic Arts ont pu développer un scénario inédit, tout en concentrant dans un même jeu tous les ingrédients qui ont fait le succès du plus célèbre des agents secrets : organisation clandestine, méchants patibulaires, belles voitures, gadgets high-tech, créatures de rêve et humour très british. Cette liberté se traduit aussi par une grande variété des niveaux qui, au nombre de douze, vous entraînent, depuis la baie de Hong Kong jusqu'aux Alpes suisses, sur la piste d'une affaire de clonage humain.

TRÉPIDANT

Les développeurs de la série *Need for Speed* ont même été mis à contribution afin de concocter des niveaux de poursuites en voitures qui entrecoupent les phases en vue subjective.

• Malgré quelques légers ralentissements, les poursuites rythment parfaitement le jeu.

• Montre-grappin, laser et jet-pack font partie des gadgets fournis par R pour vos missions.

L'action trépidante tient en haleine le joueur, qui n'a de cesse d'obtenir le meilleur classement pour chacun des niveaux, débloquant, par là même, nouvelles armes et autres bonus. On regrette simplement le peu de scènes d'infiltration et la progression trop guidée, ce qui laisse peu de place à l'improvisation.

Côté jouabilité, la manette du GameCube s'en tire haut la main, excepté pour les changements d'arme et de gadget à la croix directionnelle, trop lents pour un jeu où la rapidité d'action est primordiale. Avec *Espion pour cible*, le GameCube se dote d'un Doom-like de qualité qui ne pouvait espérer plus illustre vedette que James Bond.

Phil Kimahri

CHASSE À L'HOMME

• *GoldenEye* a marqué les esprits des joueurs, et aussi, on le voit aujourd'hui, des développeurs. Comme lui, *Espion pour cible* propose un mode Multijoueur des plus développé sur pas moins de 11 niveaux. Les modes variés (Capture The Flag, Par équipe, Protection de VIP) sont jouables de 1 à 4 joueurs, humains ou contrôlés par la console. Ces bots entièrement configurables sont d'ailleurs une nouveauté de la version GameCube. Des joutes intenses en perspective, qui exploitent parfaitement l'imposant arsenal du jeu !

GENRE : ACTION
ÉDITEUR : EA GAMES
SORTIE : 13 JUIN 2002
PRIX : ENVIRON 60 €
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SAUVEGARDE : 3 BLOCS AU MINIMUM

RÉSUMÉ

Sans atteindre le niveau de l'illustre *GoldenEye*, *Espion pour cible* demeure un excellent titre, à la durée de vie rehaussée par un mode Multijoueur très bien pensé.

VERDICT

7,5/10

BRITNEY'S DANCE BEAT

Si Britney n'a pas la langue dans sa poche, c'est parce qu'elle y a mis un GameBoy Advance ! Une aubaine pour ses nombreux fans, qui auront maintenant le privilège de la voir se trémousser sur la portable, aux sons de cinq de ses plus grands tubes : *Baby One More Time, Oops I Did It Again !, Stronger, Overprotected* et *Slave 4 U*. Avec ses modes Répétition, Concert et Deux Joueurs, auxquels s'ajoute une collection de puzzles et d'images à l'effigie de la chanteuse, *Britney's Dance Beat* a tout pour séduire. Ou presque, car il nous faut mettre un bémol à ce tableau idyllique. La jouabilité, bien trop simpliste, limite le challenge à un exercice de synchronisation des plus basiques. Combiner les touches A ou B avec une direction, au moment indiqué à l'écran, devient vite rébarbatif, et risque fort de faire déchanter jeunes et moins jeunes…

Mysti

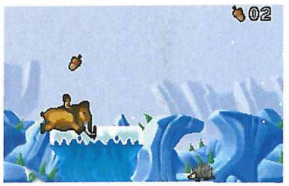
• Les chorégraphies sont élaborées, à l'inverse du gameplay, basique et répétitif.

GENRE : MUSICALE
ÉDITEUR : THQ
SORTIE : 24 MAI 2002
PRIX : ENVIRON 49 €
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

VERDICT

5/10

L'ÂGE DE GLACE



• Un petit jeu de plate-forme basique aux graphismes naïfs et au maniement accessible.

De nos jours, pas un film d'animation ne sort sans son adaptation vidéoludique. L'arrivée de *L'Âge de Glace* sur GBA, deux semaines avant la sortie du film éponyme, n'est donc pas étonnante. On ne sera pas plus surpris d'apprendre que la cartouche cache en fait un jeu de plate-forme sans prétention, ni nouveauté. Pourtant, affirmer qu'il ne s'agit là que d'un pur produit dérivé serait exagéré. Jouable, bien fichu, bourré de charme, ce titre s'adresse aux novices : ils peuvent y incarner Manny le Mammouth et Sid le Paresseux au travers de dix vastes niveaux jurassiques remplis de vilaines bestioles et de gouffres à traverser. Pour ramener bébé Roshan à sa mère, il faut sauter, attaquer et récupérer des glands d'énergie. En clair, *L'Âge de Glace* n'est ni plus, ni moins qu'un jeu d'enfant…

Mysti

GENRE : PLATE-FORME
ÉDITEUR : UBI SOFT
SORTIE : 13 JUIN 2002
PRIX : ENVIRON 45 €
NOMBRE DE JOUEUR : 1
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

VERDICT

5,5/10

ON LE CONNAÎT PARKER !

SPIDER-MAN

• Un nouvel épisode où Le Vautour, Kraven et le Bouffon vert sont vos pires ennemis !

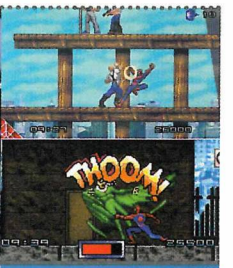
Huit mois après la sortie du jeu *Mysterio's Menace*, l'homme-araignée profite de l'arrivée du film de Sam Raimi pour refaire son apparition sur le tout petit écran. Plus proche du comic originel que du long-métrage, *The Movie* version cartouche comprend une douzaine de vastes niveaux de plate-forme, à explorer successivement. Rassurez-vous, le jeu n'est pas linéaire pour autant et Spidey a bien des occasions de mettre ses super pouvoirs ainsi que son sixième sens en action. Localiser et sauver des otages, activer un nombre défini d'explosifs dans le temps imparti, fuir un building en perdition et, bien sûr, combattre la bande de vilains qui terrorise la ville ne sont que quelques-unes des missions qui attendent le justicier. Le tout est servi par un gameplay dynamique et confortable, basé sur un mix de beat'em all et d'épreuves plus typiquement plate-forme. La récolte de power up (d'attaque et de défense) pimente les rixes spectaculaires mais limitées à deux boutons. Quant à l'exploration minutieuse des niveaux, elle offre son lot de surprises (cheats, costumes, photos du film…).

• Spidey peut tendre sa toile pour voler, neutraliser un ennemi ou s'accrocher absolument partout !

Une nouvelle fois, Spidey joue d'ingrédients classiques et efficaces pour piéger ses fans.

Mysti

• Au rayon bonus, on trouve des niveaux secrets en 3D !



GENRE : ACTION/PLATE-FORME
ÉDITEUR : ACTIVISION
SORTIE : 31 MAI 2002
PRIX : ENVIRON 45 €
NOMBRE DE JOUEUR : 1
SAUVEGARDE : 3

RÉSUMÉ

Spider-Man fera bien des heureux parmi les admirateurs du héros en collants et plaira aux amateurs de bons vieux jeux d'action.

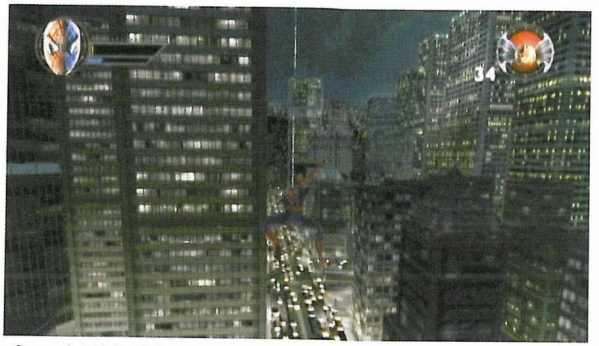
VERDICT

7,5/10

ARACHNOPHILIE

SPIDER-MAN

Disponible avant même la sortie du film, *Spider-Man*, le jeu, semble avoir tous les atouts pour ravir les fans.



• On prend plaisir à se balader dans la ville, mais on regrette que celle-ci soit si petite...

La déferlante *Spider-Man* se conclut en beauté avec une version jeu vidéo qui ravira les fans du héros en collants. En effet, *Spider-Man* sur GameCube a tout du bon titre et fait honneur au film. D'autant qu'il reprend les scènes clés du long-métrage, non sans y avoir ajouté pas mal d'intervenants (Scorpion et Shocker notamment), avec les niveaux qui vont avec... Au total, une vingtaine de lieux permettent donc de revivre les aventures du tisseur avec le fun et l'humour qu'on lui connaît.

Mais Activision ne s'est pas arrêté là. *Spider-Man* propose aussi plusieurs types de jeu : on a droit à un peu de plate-forme, un peu d'infiltration, de l'exploration, et le tout se révèle très orienté action. On salue l'effort pour diversifier les activités. Néanmoins, chacun des types de jeux n'est que survolé en terme de jouabilité et manque de profondeur. Même si cela suffit pour prendre son pied, on aurait aimé avoir davantage de liberté.

• Collé au plafond, notre super héros prend le temps de réfléchir pour traverser ce couloir.

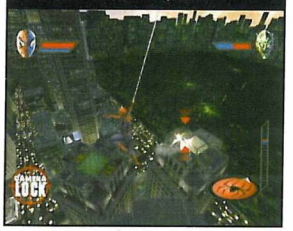
LE ROI DE L'ACROBATIE

Heureusement, la maniabilité est globalement assez bonne. Les acrobaties les plus folles du tisseur peuvent toutes être réalisées sans la moindre difficulté. Et ceci à vitesse grand V, grâce aux capacités surhumaines de notre héros. Techniquement, *Spider-Man* profite également d'un bon rendu graphique qui satisfera les aficionados du film, même si l'on a déjà vu bien mieux en termes de 3D sur la machine. Tout serait donc presque parfait si la caméra aux mouvements trop rapides, souvent mal gérés, ne venait pas vous handicaper pendant les phases de jeu les plus délicates. Mais, malgré ces défauts, ce titre s'avère la meilleure adaptation faite sur console des aventures de l'homme-araignée. Les fans seront aux anges.

Aymeric Lallée

SPIDEY VARIÉ !

• La plus grande force, et finalement la plus grande faiblesse de ce *Spider-Man*, réside dans la variété des types de jeux proposés. Les actions sont diverses mais manquent cruellement de profondeur, dans le sens où l'on est souvent frustré par le peu de liberté dont on dispose. Exploration limitée, infiltration assez grossière, combats qui manquent de finesse et séquences de plate-forme basiques : à force de trop se disperser, on perd en qualité...



• Même avec le Lock, les bugs de caméra viennent gêner l'action...

• Certains personnages peuvent fusionner entre eux, créant ainsi de nouveaux pouvoirs.

GENRE : ACTION
ÉDITEUR : ACTIVISION
SORTIE : DISPONIBLE
PRIX : ENVIRON 60 €
NOMBRE DE JOUEUR : 1
SAUVEGARDE : 2 BLOCS AU MINIMUM

RÉSUMÉ

Une bonne adaptation dans laquelle on trouve plusieurs genres. Il séduira les fans du tisseur, pas forcément les autres.

VERDICT

7/10

LE BALLON D'OR DE L'ARCADE !

VIRTUA STRIKER 2002

Les ennemis jurés unis pour le meilleur ! Le génie de Sega restera à jamais gravé sur le Cube de Nintendo !

Impressionnant ! Une fois encore, l'inventeur du hérisson bleu propose une superbe conversion issue de l'arcade. Car *Virtua Striker 2002* est une véritable réussite technique. Le rendu global à l'écran se révèle superbe : les stades gigantesques font honneur aux fans du ballon rond, la foule en délire ne cesse de se mouvoir dans tous les sens, et de nombreux détails caractéristiques du sport le plus populaire du monde sont visibles autour du terrain. On gagne en réalisme et les vingt-deux joueurs se déplacent parfaitement, sans que l'animation ne faiblisse un seul instant. Là encore, Sega prouve sa maîtrise du Cube en matière de programmation.

TOUT VOIR

• Contrairement à la précédente version de *Virtua Striker*, la caméra de cet opus GameCube permet d'observer l'ensemble de la situation. Sur *VS 2*, il était difficile de connaître la position de ses coéquipiers ou de savoir quand faire une passe en raison d'une caméra trop rapprochée. C'est, aujourd'hui, de l'histoire ancienne. Avec *VS 2002*, le recul automatique de la caméra fait gagner en lisibilité, ce qui laisse tout le loisir de créer de splendides actions.

À L'INSTINCT

Si les changements graphiques sont nombreux, *VS 2002* n'en demeure pas moins le jeu d'arcade fun à la jouabilité intuitive auquel Sega nous avait habitués. La prise en main s'avère donc simple et rapide, sans pour autant engendrer un football basique et sans saveur. En effet, par rapport à l'arcade, les possibilités offertes sont plus nombreuses et les phases de jeu s'avèrent plus dynamiques. Pour preuve, les déplacements autorisent désormais de magnifiques séquences de dribbles. Dans le même ordre d'idée, les passes, tout comme les tirs, peuvent être placés où bon vous semble afin de vous permettre de créer de magnifiques actions. Même si, au final, *VS 2002* est loin d'offrir tout ce qu'il est possible de faire dans une simulation classique, le plaisir de jeu est au rendez-vous, et c'est bien cela qui compte. D'autant que, comme toujours, Sega a profité de ce passage sur console pour allonger la durée de vie de son titre avec une pléiade de modes de jeu. Le plus intéressant fait de vous le coach de l'équipe de votre choix parmi les soixante-quatre disponibles. De quoi vous occuper un bon bout de temps !

Aymeric Lallée

• Comme dans tout jeu d'arcade qui se respecte, les actions sont spectaculaires !

• Grâce à la finesse des déplacements, on peut désormais dribbler de manière réaliste.

• Les joueurs sont très détaillés et l'animation extrêmement fluide.

• Les tirs à ras de terre sont réalisables *via* une manipulation spécifique. Efficace !

GENRE : FOOTBALL ARCADE
ÉDITEUR : INFOGRAMES
SORTIE : FIN MAI 2002
PRIX : ENVIRON 60 €
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SAUVEGARDE : 2 BLOCS AU MINIMUM

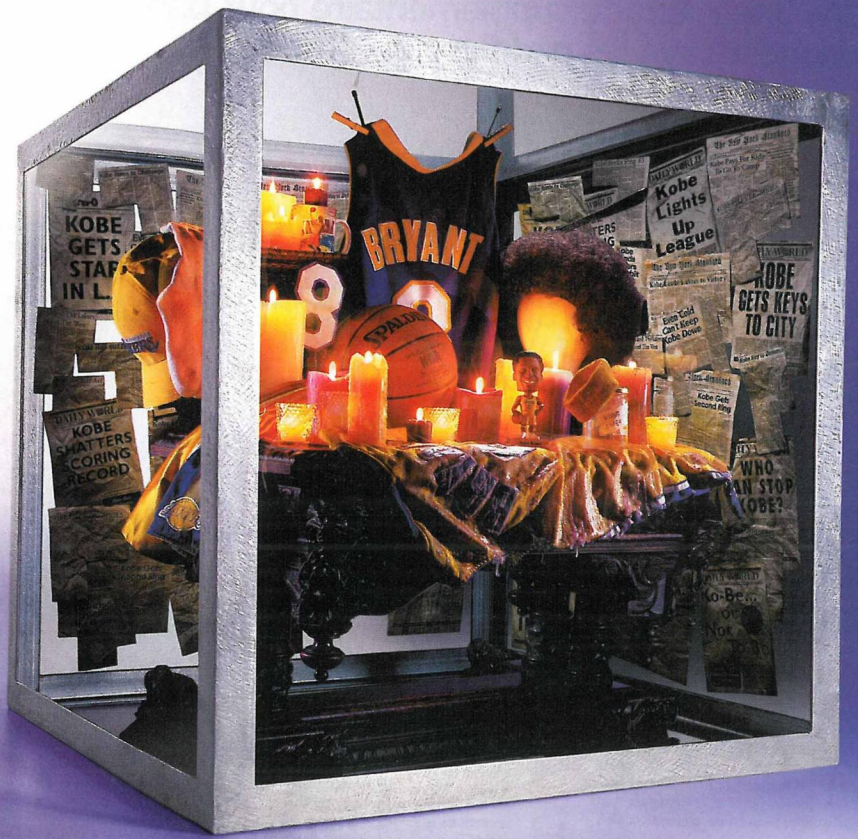
RÉSUMÉ

Dans la lignée de la série, *VS 2002* gagne en réalisme sans pour autant renier ses origines. Un bon jeu de foot arcade en somme.

VERDICT

7/10

NINTENDO GAMECUBE™



NBA COURTSIDE 2002™

Kobe Bryant :
Le culte est dans le cube.

LA VIE EST UN JEU

www.nintendo.fr

NBA Courtside 2002 © 2001 Nintendo. The NBA and individual NBA member Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2002 NBA Properties, Inc. All rights reserved.™ and ® are Trademarks of Nintendo.

ACCESSOIRES

Avec ses 4 ports manette et ses jeux conviviaux, il est tentant d'investir dans une manette supplémentaire pour GameCube. Nous avons donc essayé les paddles non-officiels.

TOUT EN RONDEUR

CONTROL PAD

Plus en rondeur que le paddle original, le Control Pad signé GameSter ne brille pas par ses fonctionnalités supplémentaires… puisqu'il n'en a pas ! Côté prise en main, les possesseurs de grandes pognes le trouveront peu adapté : placer ses index sur les boutons L et R éloigne excessivement les pouces des boutons et du stick ! Remarquez, celui-ci agrippe déjà mal, alors… Cherchons-lui ses qualités ailleurs. Les boutons L et R ? On y sent le mouvement des ressorts, ce qui, paradoxalement, nous a paru très agréable au toucher. Autre bon point, le bouton Z est le plus accessible de tous les pads que nous avons essayés.

→ Control Pad de Gamester ✦ Environ 25 €

POUR LES FÉES

GAMEPAD

L'originalité de ce pad saute aux yeux dès l'ouverture de la boîte : 2 jeux de coques de couleurs orange et noir peuvent venir remplacer le bleu GameCube présenté sur le carton. Quelques secondes plus tard, la manette en main, nous nous sommes vite rendu compte qu'il valait mieux avoir des doigts fins pour éviter que le design des boutons L et R ne vous fasse cauchemarder. Les touches X et Y ne sont pas mieux loties. Un atout cependant : les fonctions Turbo et Programmation en font une manette complète en termes de fonctionnalité.

→ GamePad de Saitek ✦ Environ 25 €

USTENSILE

PRO RACER

Nous nous sommes coincé les doigts à maintes reprises avant de trouver une position appropriée pour ce… « roto-pad » ? « Tourno-manette » ? « Padolant » ? Enfin, disons : pour cet accessoire supposé tenir lieu à la fois de manette et de volant. Supposé, car, si jouer à tous les jeux est possible, plus par goût du challenge que du confort, se servir de ce Pro Racer demande une grande force de persuasion. En coulissant, les deux moitiés de la manette, et donc les mains, se rapprochent ou s'éloignent l'une de l'autre, successivement et… simultanément ! Compliqué, paradoxal, même… C'est bien là tout le problème : les mains ne tournant pas dans le même sens, c'est l'embrouille assurée. Tout ce que nous pouvons souhaiter aux possesseurs de ce Pro Racer, c'est de voir sortir un simulateur de pince à noix.

→ Pro Racer de Gamester ✦ Environ 35 €

L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE

SUPERPAD

Le Superpad est-il aussi « super » que son constructeur veut bien le laisser entendre ? C'est pourtant celui qui semble *a priori* le moins engageant. La faute à sa taille et à son poids, qui donnent l'impression d'une coque vide. Mais la raison doit l'emporter : malgré les idées reçues, cela ne prouve en rien une quelconque fragilité. Tant mieux, car sa prise en main, bien qu'en retrait par rapport à la manette GameCube officielle, est très satisfaisante. Seule la touche Z est peu accessible, mais elle est plus agréable que celle proposée par sa consœur. À noter enfin l'unique fonction pour cette manette d'une esthétique sobre : une touche permet de déconnecter le mode Vibration, lorsque les jeux eux-mêmes ne le proposent pas.

→ SuperPad d'Interact ✙ Environ 20 €

BIEN SOUS TOUS RAPPORTS

FIRESTORM POWERSHOCK

Le petit bruit métallique au retour de course des boutons L et R nous a d'abord inquiétés, mais, une fois pris en main, le FireStorm nous a convaincus. Tous les doigts tombent là où il faut, et les deux sticks analogiques trouvent aisément les encoches des huit directions primaires. Une fonction Turbo Fire, provoquant le tir en rafale, peut être appliquée aux touches A, B, X, Y et Z.

À noter que cette manette est également vendue en pack, accompagnée d'une carte mémoire de 59 blocs (carte standard), le tout aux couleurs de la Coupe du monde de... de... allez, on ne vous fait pas l'affront de vous le dire.

→ Firestorm Powershock de Thrustmaster ✙ Environ 23 €

GADGET-O-RADIO

RADIO FM GBA

Transformer sa GBA en radio FM, c'est ce que promet Saitek. En réalité, la console n'a d'autre fonction que d'alimenter la radio, l'écran se contentant d'afficher le jeu inséré. Problème : en mode Radio seul, cela continue de tirer à plein sur les batteries de la GBA. Côté fonctionnalité, trois niveaux de volume sont disponibles. Aucune fréquence n'est affichée, et si l'on passe rapidement d'une station à l'autre grâce à un simple bouton, mieux vaut rester fidèle à sa radio favorite. Enfin, une paire d'écouteurs, à brancher sur le côté de la radio, est livrée avec. À comparer avec l'achat d'une mini-radio seule (!), avant de se laisser tenter.

→ Advanced Stereo Music Set de Saitek ✙ Environ 12 €

DANS LE MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO NUMÉRO 3

JARDINLAND PIKMIN

Les petits êtres qui poussent dans la terre n'auront plus de secrets pour vous !

JAMES BOND 007 AGENT UNDER FIRE

Pas facile d'être un agent secret de Sa Gracieuse Majesté... mais ça s'apprend !

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Après les quinze premiers niveaux avec nos héros, suite et fin du guide.

DRAGON BALL Z

La légende *DBZ* continue de plus belle, dès le mois prochain.

V-RALLY 3

Le premier vrai jeu 3D de la GBA sera-t-il vraiment à la hauteur ?

GOLDEN SUN

Troisième et dernière partie du guide et de ses plans.

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 706 377**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile… et c'est tout!

NOUVEAUTÉS: Références en jaune!

CATALOGUE COMPLET:

Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries** et **logos**, catalogue par téléphone au **0899 706 377**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web www.**mobiles**.fr.

1, 2, 3… personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 706 377

Aussi par internet… **www.mobiles.fr**

Et par minitel! **3617 MONMOBILE**

JEUX VIDÉO			
56 671 Crash Bandicoot	56 973 Final Fantasy 8: Intro	56 781 Half Life	56 678 Parasite Eve
56 877 Devil May Cry	56 606 Final Fantasy 8: Balamb	56 961 Max Payne	56 674 Resident Evil
56 672 Dragon Ball	56 972 Final Fantasy 9: Combats	56 608 Metal gear: Pousuite	56 963 State of emergency
56 070 Fifa 2002	56 068 Final Fantasy 10: Intro	56 782 Metal gear: Thème	56 609 Tomb raider
56 659 Final Fantasy: Thème	56 060 Final Fantasy 10: Zanarkand	56 937 Metal gear 2 : Thème	56 069 Virtua fighter 4
56 607 Final Fantasy: Victoire	56 962 Gta III	56 967 Metal gear 2 : Tanker	1555 + 20 jeux!
56 677 Final Fantasy 7 : Chocobos	56 726 Gran turismo 3	56 968 Metal gear 2 : Big shell	1568 + Son consoles de jeux!
SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS			
56 826 Agence tous risques	56 789 Dragon Ball Z	56 615 Les simpsons	56 714 Olive et Tom
56 719 Albator	56 895 Fame	56 943 Looney Tunes (générique!)	56 716 San ku kaï
56 704 Ally Mc Beal	56 617 Friends	56 025 Loft Story 2	56 705 South Park
56 603 Amicalement votre	56 989 Futurama	56 077 Loft Story Un enfant de toi	56 876 Star Academy
56 820 Benny Hill	56 654 Goldorak	1569 + 5 Loft story!	56 651 Starsky & Hutch
56 974 Bioman	56 847 K2000	56 730 Mac Gyver	56 946 Teletubbies
56 616 Buffy ctre vampires	56 733 L'inspecteur Gadget	56 682 Magnum	56 728 Un gars, une fille
56 717 Capitaine Flam	56 893 La famille Adams	56 601 Maya l'abeille	56 947 Woody Woodpecker
56 650 Chapi Chapo	56 629 La panthère rose	56 635 Mission Impossible	56 614 X-Files
56 610 Candy	56 891 Les têtes brûlées	56 931 Morning live	1551 + 120 séries!
56 983 Chevaliers du Zodiaque	56 735 Les cités d'or	56 816 Mystères de l'ouest	1556 + 20 dessins animés!
FILMS			**LOVE & DRAGUE**
56 942 20th Century fox	56 990 L'arnaque	56 694 Men in Black	56 742 Titanic
56 046 Ali	56 740 L'exorciste	56 002 Midnight express	56 695 Wild wild west
56 633 Amélie Poulain	56 040 La soupe aux choux	56 048 Mission Cléopâtre	1553 + 30 films!
56 808 Brazil	56 657 Le bon, la brute…	56 019 New york, New york	56 765 Hotel California
56 030 E.T.	56 076 Le flic de Berverly hills	56 641 Pulp fiction	56 655 La boum
56 754 Grease	56 038 Le grand blond avec…	56 718 Rocky	56 710 La lambada
56 875 Harry Potter	56 073 Le gendarme de St-Tropez	56 037 Scarface	56 009 Pepito mi corazón
56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 072 Le parrain	1570 + Tout **Star Wars**!	56 028 Sea, sex and sun
56 715 Indiana Jones	56 957 Les bronzés: Y'a du soleil…	56 743 Taxi	56 786 Still loving you
56 639 James Bond	56 948 Les bronzés font du ski	56 755 Terminator 2	56 890 Top Gun
56 792 Jeux interdits	56 079 Love Story	56 888 The full monty	56 008 Vous les femmes
RAP / RnB			
56 078 1m73, 62kg	56 080 Du rire aux larmes	56 646 Miss california	56 053 Tourner des pages
56 993 4 my people	56 799 Family affair	56 054 No more drama	56 632 The next episode
56 046 Ali	56 685 Gangsta's Paradise	56 050 Pas à pas	56 051 U got it bad
56 083 Another day in paradise	56 905 Gaz-L	56 062 Perdono	56 770 U remind me
56 086 Bad boy for life	56 796 Ghost Dog	56 906 Qui est l'exemple	56 619 Walking away
56 971 Because I got high	56 049 Got what you need	56 621 R n'b 2 rue	56 085 We need a resolution
56 612 Belsunce breakdown	56 643 It wasn't me	56 618 Real slim shady	56 047 What's love
56 622 Cendrillon du ghetto	56 054 Le son des bandits	56 634 Stan	56 695 Wild wild west
56 644 Clint Eastwood	56 694 Men in Black	56 637 Survivor	1554 + 20 Rap!
POP / ROCK / GOLD			**FOOT 2002**
56 760 Californication	56 769 Le vent nous portera	56 020 Singing in the rain	56 057 Boom-Anastacia
56 940 Cocaïne	56 952 Les feuilles mortes	56 790 Stairway to heaven	56 056 Hymne-Vangelis
56 885 Hit the road jack	56 696 Me gustas tu	56 762 Sunday bloody sunday	56 059 On est les champions…
56 631 I will survive	56 763 New year's day	56 791 Wonderwall	56 058 Tous ensembles-Johnny
56 964 Island in the sun	56 757 Oye como va	56 913 Yesterday	1567 + Spécial Coupe
56 898 J'en rêve encore	56 641 Pulp fiction	1561 + 20 Pop/rock!	1552 + Hymnes pays!
DANCE / TECHNO / VARIÉTÉS			
56 034 A new day as come	56 956 Gimme, Gimme, Gimme	56 876 La musique	56 903 Une étincelle
56 613 Aerodynamic	56 901 I'm real	56 084 Lady marmelade	56 017 Y.M.C.A.
56 001 Boys, boys, boys	56 631 I will survive	56 063 Like a prayer	56 878 Wassup
56 642 Daddy DJ	56 902 J'ai tout oublié	56 064 Stach stach	56 071 We are all made of stars
56 895 Fame	56 081 Je l'aime à mourir	56 061 Toute seule	56 036 Whenever, wherever
56 950 Eternal flame	56 075 Kkoqq	56 870 Toutes les femmes de ta vie	1559 + 20 Dance
56 065 Get the party started	56 074 L'agitateur	56 035 Tu trouveras	1564 + 20 Variétés
REGGAE / ANTILLES / BRÉSIL			**RAÏ**
56 954 Ba moin en ti bo	56 082 Les lionnes	56 910 The girl from Ipanema	56 698 Didi
56 955 Kole sere	56 758 No woman no cry	56 953 Vas-y Franky	56 698 Tellement je t'aime
56 052 Elle vit sa vie	56 066 Positive vibration	1563 + 10 Reggae	1562 + 10 Raï
HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB			
56 668 Hymne Algérie	56 667 Hymne Maroc	56 016 Le temps des cerises	56 620 Pub Levi's 2001
56 067 Hymne Brésil	56 720 Hymne Portugal	56 969 Mais non mais non	56 000 Pub Levi's 2002
56 660 Hymne France	1552 + 15 hymnes!	56 006 Si tu vas à Rio	56 703 Pub Nescafé
56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 951 L'internationale	56 604 Pub Dim	56 039 Pub Royal Canin
56 892 Lasciate mi cantare	56 007 La cucaracha	56 997 Pub Intel Pentium	1557 + 10 Pubs

SONNERIES Alcatel, Ericsson, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Trium – **LOGOS** Nokia, Siemens, Alcatel **LOGOS GEANTS** Nokia, Siemens, Alcatel.

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag…), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 706 377** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**.
Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo: notez-là, vous pourez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera **conservé à vie**!

Espace	.	!	?	:	,	/	@		
1	120	121	122	123	124	125	126		
©	☺	☺	☺	☺	☹	☹	❤		
127	128	129	130	131	132	133	134		
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119
A	B	C	D	E	F	G	H		
2	22	222	3	33	333	4	44		
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	
444	5	55	555	6	66	666	7	77	
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999	

23 328 Zone perso! → I ❤ FLO, LA PLUS BELLE! Perso: FLO, LA PLUS BELLE! Réf. perso

23 331 Zone perso! → I ❤ MA MOTO Perso: I ❤ MA MOTO Réf. perso

23 656 Zone perso! → 23 656 Pas de perso: le logo sera centré!

3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 706 377** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile… et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

CODE FAMILLE : nous avons d'autres logos ou sonneries dans une série, mais nous n'avons pas la place de tous les présenter ici. En **tapant le code famille (Ex: 1555 + ou 1133)** à la place d'une référence, vous accéderez directement à la liste des logos ou sonneries d'une même famille par exemple, tous les jeux vidéo.

Pixtel **3617**: 0,84 €/MN **0899**: 1,35 € + 0,34 €/MN

NINTENDO GAMECUBE™

WAVE RACE™ BLUE STORM

Gilet de sauvetage obligatoire.

LA VIE EST UN JEU

www.nintendo.fr

Wave Race™ Blue Storm® 1996 - 2001 Nintendo.™ and ® are Trademarks of Nintendo.