

PS ONE • NINTENDO 64 • DREAMCAST • PS2 • GAME BOY ADVANCE • XBOX • GAMECUBE

# Playmag

**Exclusif !**

**+ DVD vidéo**

75 démos tournantes  
2 heures de jeu !

**GT3 A-spec** (PS2)  
Le test vérité de l'été

GameCube & Game Boy Advance  
**NINTENDO**  
Maître du jeu

JUILLET-AOÛT 2001 - 49 F - Belgique : 350 FB - Luxembourg : 340 FL - Suisse : 14,70 FS - Canada : 12,95 \$

**Spécial E3 Tout savoir en 60 pages**

Playtests : Extermination [PS2], NBA Street [PS2], Sonic Adventures 2 [DC]...

**53**

JUILLET - AOÛT 2001 - 49 F

L 9680 - 53 - 49.00 F - RD



# POUR VOUS, COLLECTORS EN EXCLU !

TOP SONNERIES

# 08 99 701 703

1) JE TÉLÉPHONE AU 08 99 70 20 70 - 2) JE TAPE LA RÉFÉRENCE CHOISIE - 3) JE RENTRE MON N° DE MOBILE OU CELUI D'UN AMI

• Le top logosonnerie

- 10071 Loft music
- 13093 wassup
- 23046 daddy dj
- 23051 no nagging
- 37002 I will survive
- 11017 Indiana Jones
- 12025 Lolita
- 13097 Here with me dido
- 20011 Stan
- 20020 RnB 2 rue
- 20026 It wasn't me

• Spécial Rap-Rai

- 20058 Elle te rend dingue
- 20095 J'voulais
- 12066 Pris pour cible
- 20012 The next épisode
- 11046 Belsunce breakdown
- 20008 Real slim
- 20061 So fresh so clean
- 20049 Bow wow lil
- Exclus nouveautés rap !!
- 20139 Cendrillon du ghetto
- 20138 Pas 1 temps pour les regrets
- 20137 Back in biz
- 20136 La descente
- 20140 Fais le pour moi

• Chansons Françaises

- 12088 Parler tout bas
- 12054 On a tous le droit
- 12125 Je n'ai que mon âme
- 12042 Un jour ou l'autre
- 12029 Garou
- 12020 Tomber la chemise
- 12033 Elle est à toi

• Films

- 11019 James Bond
- 11023 Le flic de beverly hills
- 11039 Police Academie
- 11011 Flashdance
- 11059 Les bronzés font du ski
- 11065 Le fabuleux destin d'Amélie Poulain
- 11056 La vérité si je mens
- 11133 Pulp Fiction
- 11025 L'exorciste

• Séries TV :

- 10033 Amicalement vôtre
- 10023 X Files
- 10005 Duffy
- 10002 Benny Hill
- 10006 Dallas
- 10048 L'île aux enfants
- 10056 Starkey et Hutch

• Pop

- 13171 Sex bomb
- 13157Play
- 13122 I'm like a bird
- 20043 Crazy town
- 13242 The way you love me

• Nouveauté en exclu

- 12177 Me gusta tu
- 12175 Question d'habitude
- 13301 I want your sex
- 20082 That's my name lil
- 12127 Près de moi
- 20126 You to me are everything
- 20079 Mission Suicide
- 20094 Ma zik



LOGOS  
HAUTE DÉFINITION  
!!!

TOP LOGOS

69042	71058	71038	71028
71025	72005	51006	53010
52547 *	70014	52548 *	51101

LOVE..

59104	59038
59006	59024
59040	59038
59045	51106

EN EXCLU !

53009	11047
53006	73002
61001	79010
60092	74003

\* EN COLLABORATION AVEC ATHLETELINE.COM

NEW !!! En exclusivité les fonds d'écran taille réelle !!!



71076
71075
71073

+ DE 3000  
REFERENCES  
au : 08 99 704 804

TOUS LES LOGOS, TOUTES LES SONNERIES sur :

**Logosonnerie.com** ET PAR MINITEL AU 3617 LOGOSONNERIES

NOUVEAU... ALCATEL, ERICSSON, PHILIPS, SONY !\* COMPOSEZ CES SONNERIES SUR VOTRE MOBILE :

MISSION IMPOSSIBLE (A,E,P) • GENEVIQUE DE FRIENDS (A,E,P,S) • REAL SLIM SHADY (A,E,P,S) GENEVIQUE DE SIMPSONS (A,E,P,S) • BOUGA BELSUNCE BOF TAXI (A,E,P) • STAN (A,E) • LE FLIC DE BEVERLY HILLS (A,E) \*A=VALABLE POUR ALCATEL ONE TOUCH SERIES 30X • E=VALABLE POUR ERICSSON T20S • P = VALABLE POUR PHILIPS AZALIS 238, 268, OZEO, XENIUM 925, 989, 9@9, SAVVY MELODY • S = VALABLE POUR SONY J5, Z5.

LES LOGOS SONT COMPATIBLES AVEC LES TELEPHONES MOBILES NOKIA 7110, NOKIA 6210, NOKIA 6250, NOKIA 6110I, NOKIA 8990, NOKIA 3210, NOKIA 6210, NOKIA 8850, NOKIA 6110, NOKIA 6130, NOKIA 6150, NOKIA 6110I, NOKIA 8810, NOKIA 6110, NOKIA 8810. LES SONNERIES AVEC CES MEMES MODELES + LES SAGEM MC 932, SAGEM MC 938, SAGEM MC 939, SAGEM MC 940, SAGEM MC 960, SAGEM MC 9600, SAGEM MC 969. © AD 39136887 • TARIF : 0899 : 0,83F/appele+2,21F/min-3617 : 5,53F/min

Publié par Cyber Press Publishing S.A.  
Capital social : 2 344 750  
6, boulevard du Général-Leclerc  
92115 Clichy Cedex  
Téléphone : 01 41 06 44 33  
Fax : 01 41 06 18 58

**Président-directeur général**  
Marc Andersen (mandersen@loisir.net)  
**Directeur général adjoint**  
Philippe Deleplace (pdeleplace@loisir.net)  
**Directeur des rédactions**  
Gilles Heylen (gheylen@loisir.net)

**Directeur de la publication**  
Marc Andersen (mandersen@loisir.net)  
**Directrice administrative et financière**  
Sonia Tuovic (stuovic@loisir.net)  
**Contrôleur de gestion**  
François-Xavier Chapellet (fxchapellet@loisir.net)

**Directrice commerciale & marketing**  
Isabelle Weill (iweill@loisir.net)  
**Assistante marketing**  
Doriane Leroy (dleroy@loisir.net)  
**Chef des ventes**  
Emmanuel Chodkiewicz (echodkiewicz@loisir.net)  
Tél : 01 41 06 44 40

**Abonnement et anciens numéros :**  
Playmag, B601, 60732 Sainte-Genève cedex  
C N° Indigo 0 825 001 707  
(e-mail : abonnement@loisir.net)

**Responsable abonnements**  
Christophe Basset (cbasset@loisir.net)  
**Abonnements en Suisse**  
Edigroup S.A., case postale 393,  
1293 Chêne Bourg,  
Tél : 022/348 44 28  
**En Belgique**

Soumillion Promotion - Jean-Philippe Tondeur,  
9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles,  
Tél : 02 555 02 22  
**Tarifs d'abonnements et de réservations pour les autres pays :** nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

**Rédacteur en chef :**  
Ho Utsumiya (hutsumiya@loisir.net)  
**Rédacteur en chef adjoint :**  
Marco Verocai (mverocai@loisir.net)  
**Conception graphique :**  
Vanessa Wajeman (vwajeman@loisir.net)  
**Secrétaire générale de rédaction :**  
Catherine Montagnon (cmontagnon@loisir.net)  
**Secrétaires de rédaction :**  
Richard El Mestiri (elmestiri@loisir.net)  
Catherine Primard (cprimard@loisir.net)  
**Fabrication :**  
Alain Pinel (apinel@loisir.net)  
Robert Clauss (rclauss@loisir.net)  
**Responsable télématique :**  
Alain Milly (amilly@loisir.net)

**Rédacteurs :**  
Stéphane Rakotondrainibe (srakoton@loisir.net)  
Chapi Chapi  
Alaô Basques  
**Correspondant permanent au Japon :**  
Arnaud St Martin

**Photogravure :** Quadratin (75 Paris)  
**Imprimerie :** Torcy Québécois  
**Distribution :** Messageries Lyonnaises de Presse

Dépôt légal à parution  
Commission paritaire n° 0203 K 76691  
N° ISSN : 1269-3987  
**Illustrations de couverture :**  
© 2001 Nintendo

© 2001 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

**3615° PLAYMAG**  
**ASTUCES CONSOLES 08 36 68 05 04\***  
Cyber Press Publishing édite également :  
LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION  
DREAMCAST & NINTENDO 64  
PC SOLUTIONS - PC COLLECTOR  
CINÉ LIVE - AUTO LIVE - NRI LIVE -  
KIDS MANIA - TOM & JERRY  
BUG'S BUNNY JEUX - MAXI TOONS  
ASTUCES MANIA - INTERNET TODAY

**Publicité - GS RÉGIE**  
Nathalie Demougeot  
01 40 95 57 56 (ndemougeot@gspresse.fr)  
**Frédérique Anceau**  
01 40 95 57 50 (fanceau@gspresse.fr)  
92, avenue Victor Cresson  
92442 ISSY LES MOULINEAUX CEDEX  
Tél : 01 40 95 57 53  
Fax : 01 40 95 57 58

**L**a bataille entre les consoles nouvelle génération a commencé il y a quelques mois, bataille silencieuse puisque la seule machine disponible actuellement reste la PlayStation 2. Cependant, inutile de cacher que le marché est en standby, que tout le monde attend les futures rivales de Sony, à savoir la Xbox de Microsoft et la GameCube de Nintendo. Plusieurs interrogations : Microsoft arrivera-t-il à imposer sa console à coup de jeux révolutionnaires et de dollars ? Nintendo restera-t-il en retrait et sortira-t-il une console dans la discrétion la plus totale ? Et Sony, arrivera-t-il à changer le cours des choses et à imposer sa PS2 non plus comme un support DVD mais une vraie machine de jeu ? Les développeurs ont-ils toujours autant de mal à créer des jeux révolutionnaires sans se ruiner ? Et Sega dans tout cela, choisira-t-il un constructeur parmi les trois possibles où continuera-t-il à développer sur toutes les futures consoles ? À toutes ces questions, le salon de l'E3, le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo, qui se déroulait fin mai dans la ville de Los Angeles a apporté quelques réponses. C'est pourquoi nous avons décidé de consacrer un nombre de pages conséquent à cet événement qui va certainement bouleverser, sinon faire évoluer, un marché en pleine attente, du moins l'espérons-nous. Enfin, comme un Playmag n'arrive jamais seul, nous avons ajouté un DVD vidéo entièrement consacré à l'E3 en supplément au papier ! En espérant une bonne lecture, un bon visionnage et en se donnant rendez-vous à la rentrée prochaine, toute la rédaction vous souhaite d'excellentes et prolifiques vacances.



Ho



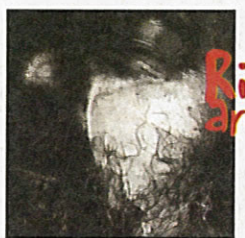
Marco



Stéphane



Vanessa



Richard



Frédérique

L'équipe de Playmag...

# Brossard

# Trop dur d'imiter l'original !



Le **BROWNIE**  
version **ORIGINALE** par Brossard

Retrouve Brownie de Brossard au rayon épicerie de ton magasin

006

### Notre DVD

Ce mois-ci, un Playmag Hi-Tech livré avec un DVD qui ne l'est pas moins. Eh oui, il va falloir vous mettre à tout ce qui est informatique, comme l'incollable Aziz qui a déclaré : "Apple, de toute façon c'est plus important que Macintosh."



033

### Reportage E3

Un reportage énoôôôôôô sur le titanique salon de l'E3. Jour par jour, heure par heure. Comme l'a si bien dit Aziz, "vivez votre quotidien au jour le jour !!!"

070

### Les jeux PC à l'E3

Ahahahaha, des jeux PC dans Playmag !!! Ahahahaha !!! Alors ça, c'est la meilleure de l'année. M'enfin bon, c'est exceptionnel alors ça me fait rire. "Je ris, mais je ris noir..." je ne sais plus qui a dit ça... Aziz, je crois...

078

### Tests

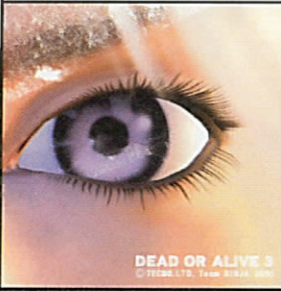
Un grand philosophe (Aziz) a dit un jour : "on a besoin d'un jeu qui dit apparemment : place aux winners". Eh oui, dans nos tests aussi, nous nous frôtons à des jeux dont le but est de gagner..."

ici

### Sommaire

Le sommaire est là, sous vos yeux ! Cette page qui ne paie pas de mine a pourtant énormément de valeur. Mais pas trop, car comme le souligne Aziz : "Trop de valeur, trop con..."

Vous êtes ici



### Vite Vu

Aziz a déclaré : "La faculté qu'on a nous, en temps qu'êtres humains par rapport aux animaux, c'est que nous on a quand même l'intelligence, on est bien d'accord ?". L'autre faculté qu'on a, c'est aussi de faire des Vite Vu...

### Tournoi ISS

"Je pense pas encore être aussi populaire que Zidane mais... mais ça va venir, ça va venir..." À Playmag, nous dédions cette mythique phrase de David à tous les participants du Tournoi ISS de Sillery.

104

107

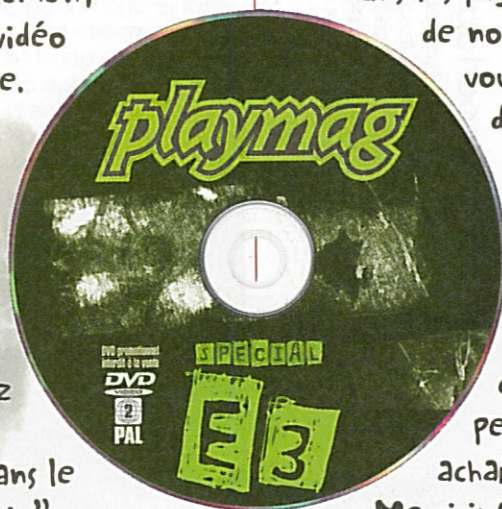
### Dossier Japon

"À ce moment-là précis, j'aurai eu envie d'avoir un sac de frappe et... et leur prouver par A+B que les valeurs, c'est ce qu'il y a de plus important". Cher et smart Aruno, réfléchis bien à ça... C'est Aziz qui l'a dit à la télé !

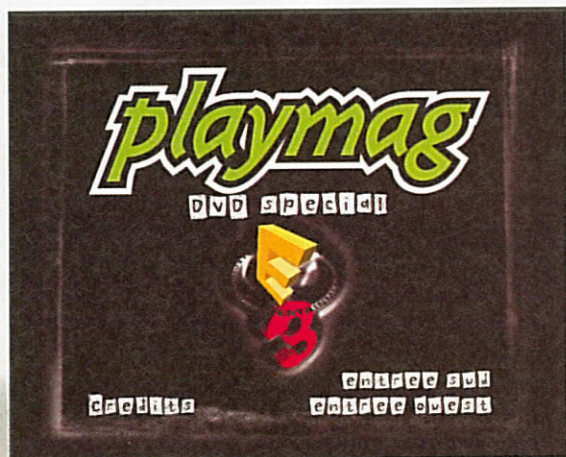
109

# Playmag DVD

Gros cadeau dans ce numéro de Playmag, nous vous avons préparé un DVD vidéo spécialement consacré au salon annuel des jeux vidéo de l'E3, le plus grand salon du monde. 2 heures de vidéo vous attendent dans ce DVD, avec pas moins de 75 démos tournantes et des interviews à gogo de quelques-uns des plus grands créateurs de jeux du moment rencontrés à l'E3. Dans ces deux pages, vous trouverez donc un bref mode d'emploi et un index de tous les sujets présents dans le DVD, en espérant qu'avec ce "chemin", vous trouverez assez rapidement ce que vous cherchez. Enfin, pour les accros de la lecture, et pour que



tout cela soit bien complémentaire, nous avons, dans les pages qui suivent, également réservé de nombreuses lignes au salon. Inutile de vous préciser qu'une démo tournante de la plupart des jeux traités dans ce reportage se trouve dans le DVD. Et voilà, bonne lecture et bon visionnage. Enfin, nous remercions d'ailleurs, au passage, tous et toutes les pauvres attaché(e)s de presse que nous avons agressé(e)s (et c'est peu dire...) durant les jours de bouclage acharnés pour que ce DVD soit une réalité. Merci infiniment à tous et à toutes, et promis on recommencera... non je blague... quoique... L'équipe de Playmag harassée.



Ce DVD peut être lu sur tout appareil capable de lire un DVD Vidéo PAL (lecteur DVD de salon, PlayStation 2™...) et sur tout ordinateur (PC ou Mac), équipé d'un lecteur de DVD-Rom et d'un kit de décompression MPEG 2 ou d'un programme de lecture de DVD Vidéo.

Le son stéréo de ce DVD Vidéo utilise la technologie Dolby Digital™, qui permet de reproduire une qualité sonore exceptionnelle.

Pour la consultation de ce DVD Vidéo, utilisez les touches directionnelles et le bouton ENTREE (ENTER).

Vous pouvez par ailleurs utiliser les boutons suivants :

TITLE : retour au sommaire général.

MENU : retour à l'écran précédent lors de la lecture d'une vidéo.

Pour tout problème technique, contactez le 0 825 15 00 25 (0,98F/mn htc) du lundi au vendredi de 10 h à 17 h et le samedi de 10 h à 18 h. Si vous possédez une connexion Internet : [Cybersav@loisir.net](mailto:Cybersav@loisir.net)

SI LE DVD SE RÉVÈLE DÉFECTUEUX, NOUS PROCÉDERONS À UN ÉCHANGE STANDARD.



© 2001 Dolby Laboratories Inc. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories

## SALON "HALL SUD"

### STAND ACTIVISION :

Bouton "Les jeux" Mat Hoffman's Pro BMX 2 (PS2)  
Shaun Palmer's Pro Snowboarder (PS2)  
Spider-Man 2 : Enter Electro (PS one)  
Spider-Man The Movie (PS2)  
Tony Hawk's Pro Skater 2X (Xbox)  
Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)

### STAND CAPCOM :

Bouton "Interview" Interview de Shinji Mikami, Producteur, Capcom pour Devil May Cry (PS2)  
Bouton "Les jeux" Devil May Cry (PS2)  
Maximo (PS2)

### STAND EIDOS :

Bouton "Les jeux" Mad Dash (Xbox)

### STAND ELECTRONIC ARTS :

Bouton "Les jeux" NHL 2002 (PS2, Xbox, PC)  
F1 2001 (PS2, Xbox, PC)  
NBA Live 2002 (PS2)  
Fifa 2002 (PS2, PS one, PC)  
Triple Play Baseball (PS2)  
Madden NFL 2002 (PS2, PS one, PC)  
SSX Tricky (PS2, Xbox, GameCube)  
NBA Street (PS2)  
Sled Storm 2 (PS2)  
The Sims Online (PC)  
Pirates of Skull Cove (PS2)  
James Bond 007 In... Agent Under Fire (PS2)  
Motor City Online (PC)

Command & Conquer Renegade (PC)  
Medal of Honor Allied Assault (PC, Xbox)

### STAND KONAMI :

Bouton "Les jeux" Silent Hill 2 (PS2)  
Air Force Delta Storm (PS2)  
Silent Scope 2 (PS one)  
Police 911 (PS2)  
NBA 2 Night 2 (PS2)  
National Hockey Night 2002 (PS2)

### STAND MICROSOFT

Bouton "Les jeux" Amped (Xbox)  
Dead or Alive 3 (Xbox)  
Halo (Xbox)  
Jikyu World Soccer 2001 (Xbox)  
Oddworld Munch's Odyssee (Xbox)  
Project K-X (Xbox)  
Silent Hill 2 (Xbox)  
Age of Mythology (PC)

### STAND SQUARESOFT :

Bouton "Interview" Interview de Tetsuya Nomura, Character Designer, Square pour Final Fantasy X (PS2)  
Bouton "Les jeux" Final Fantasy X (PS2)

### STAND TAKE 2 INTERACTIVE :

Bouton "Les jeux" Rune (PS2)  
Max Payne (PS2, PC)



### STAND UBI SOFT :

Bouton "Les jeux" Rayman Advance (Game Boy Advance)  
Batman Vengeance (PS2)

### STAND VIVENDI-UNIVERSAL :

Bouton "Les jeux" Crash Bandicoot : The Wrath of Cortex (PS2)  
Spyro-Season of Ice (Game Boy Advance)

## SALON "HALL OUEST"

### STAND INTERPLAY :

Bouton "Les jeux" Baldur's Gate Dark Alliance (PS2)  
Galleon (Xbox)

### STAND NINTENDO :

Bouton "Les jeux" Luigi's Mansion (GameCube)  
Super Smash Bros. Melee (GameCube)  
Pikmin (GameCube)  
Star Fox Adventure : Dinosaur Planet (GameCube)  
Donkey Kong Racing (GameCube)  
Metroid Prime (GameCube)  
Eternal Darkness (GameCube)  
Mario Kart Advance (Game Boy Advance)

### STAND SEGA :

Bouton "Les jeux" Shenmue II (Dreamcast)  
Sega Sports NBA 2K 2 (Dreamcast)  
Sega Sports NFL 2K 2 (Dreamcast)  
Sega Sports NHL 2K 2 (Dreamcast)  
Sega Sports NCAA College Football 2K 2 (Dreamcast)  
Sega Sports Tennis 2 (Dreamcast)  
Sega Sports World Series base-

ball 2K 2 (Dreamcast)  
Virtua Fighter 4 (PS2)

### STAND SIERRA :

Bouton "Les jeux" Johnny Drama (Xbox)  
Half-Life (PS2)

### STAND SONY COMPUTER ENTERTAINMENT :

Bouton "Interview" Interview de Kazunori Yamauchi, Président, Polyphony Digital pour Gran Turismo 3 A-Spec (PS2)  
Interview de Tony Racine, Producteur, SCEE Studio pour Le monde des Bleus 2 (PS2)  
Interview de Marty Kenwright, Chef de projet, Evolution Studios pour WRC 2001 (PS2)  
Interview de Rob Francis, Designer principal, SCEE Studio Liverpool pour WipEout Fusion (PS2)  
Bouton "Les jeux" Ace Combat 4 (PS2)  
World Rally Championship (PS2)  
WipEout Fusion (PS2)  
Jak & Dexter (PlayStation 2)

### STAND THQ :

Bouton "Les jeux" New Legends (Xbox)  
MX 2002 (PS2)  
Red Faction (PS2)  
Moto GP (Game Boy Advance)



### "Découvrez les bonus cachés..."

Un DVD sans bonus ne serait pas un DVD. Alors, n'hésitez pas à visionner les trois bonus qui se cachent dans les menus du DVD. Pour découvrir la Californie, baladez votre curseur sur votre écran et appréciez-en les charmes. Après une dure journée de travail, nos reporters avaient besoin de se détendre. Partie de fous rires en perspective. Pour vous mettre l'eau à la bouche, trouvez donc le nouveau trailer de Metal Gear Solid 2 sur PS2, histoire de patienter encore un peu.

# Electronic Entertainment Expo édition 2001

## Los Angeles aux couleurs de l'E "Cube"



Tous les ans se déroule l'E3, un salon international dédié aux jeux vidéo, qui s'est maintenant imposé comme le plus grand du monde. L'E3 est donc le passage obligé pour connaître la tendance du marché des deux prochaines années. Quand on sait alors que deux nouvelles consoles doivent sortir l'année prochaine, deux

PlayStation 2, pas encore convaincantes, l'importance de l'édition 2001 devient évidente. La ville de Los Angeles a donc été le centre d'un round vital dans cette lutte, cette guerre des consoles qui n'est pas près de prendre fin. Lors de précédents affrontements, la Xbox de Microsoft s'annonçait comme un adversaire de taille à la PS2. Qu'en est-il cette fois ? Un peu décevant serait le terme exact, mais cependant le sieur Microsoft a encore six mois devant lui pour remettre les pendules à l'heure. Sony, de son côté, commence enfin à proposer des jeux dignes de ce nom. Il semblerait que les développeurs aient pris leur rythme de croisière et que nous devrions voir débarquer de petites merveilles dans les prochains mois. Enfin ! Sega a également fait une apparition dans ce salon, non plus en tant que constructeur mais bien en tant qu'éditeur de jeux et à ce titre, présentait des jeux superbes sur... toutes les consoles, sur PS2 (pas encore de version jouable), Xbox et aussi sur GameCube. Cette dernière console était d'ailleurs franchement imposante, avec de nombreux titres en version jouable sur le stand Nintendo et là... la claque ! Le géant japonais commence son offensive et avouons-le, il a quelque peu ramené à lui tous les lauriers, pris à revers ses concurrents. À la surprise générale ? Pas sûr. Toujours est-il, au final, pour ne pas s'avancer de trop, cet E3 a été primordial et laisse présager une vraie bataille sur le prochain semestre, et nous l'espérons une bataille de qualité. En attendant, voici donc tout le reportage de l'Electronic Entertainment Expo édition 2001, définitivement aux couleurs de l'E "Cube" ! Suivez le guide.





On commence tout de suite ce reportage avec le grand vainqueur du salon, le constructeur qui nous a démontré qu'une excellente console n'est rien sans des jeux excellents, ou encore qu'un constructeur n'a pas besoin de blablater pendant des heures pour nous parler des millions de calculs que peuvent bouffer allègrement ses "copros" dopés à la surenchère, il lui suffit de nous montrer des jeux, des vrais, jouables si possible, impressionnants de préférence. Et ce fut le cas, pas de blabla (moins que les deux autres), juste du jeu, du pur fun, les joueurs laissés pour juges.



### La GameCube va changer la donne

Seule une conférence pas trop rébarbative nous a accueillis la veille du salon pour nous mettre dans le bain : sortie prévue en septembre au Japon, en novembre aux States et au printemps 2002 en France (snif) ; GameCube sera son nom. Le prix japonais sera de 25 000 yens (moins de 1700 F !). Le format DVD utilisé pour les jeux sera bien un disque propriétaire 8 cm signé Panasonic capable de stocker 1,5 gigas de données. Panasonic sortira pour sa part un lecteur DVD de salon avec la possibilité de jouer aux jeux GameCube (la console est intégrée au lecteur) ; ce lecteur coûtera plus cher que la GC de Nintendo ; Miyamoto, mister modestie, a fait une apparition pour brandir sa petite merveille cubique, expliquer quelques points sur la manette de jeu et présenter sa dernière trouvaille, Pikmin, direct le meilleur jeu du salon. Les nostalgiques ont pu avoir une petite larme à chaque vidéo de jeu en cours s'affichant sur deux grands écrans, revoyant par exemple leur Metroid en 3D ou encore se rappelant la période Super Nintendo et son cortège de hits signés... Nintendo bien sûr.

### Encore trois mois et des jeux à 90 %

Bref, le jour de l'ouverture du salon, inutile de vous préciser la cohue au stand Nintendo et les commentaires impressionnés sur la qualité des jeux et leur finition. La

première remarque concernait d'ailleurs la manette de jeu. Celle-ci a subi une transformation de poids comparée à la manette N64 et force est de constater, après utilisation, que la prise en main est agréable, la taille parfaite, ni trop grande ni trop petite. Ensuite, plusieurs autres constatations venaient à l'esprit. C'est clair, les erreurs de la Nintendo 64 ont été assimilées par le constructeur nippon : il y a beaucoup plus de jeux prévus pour le jour J, la plupart sont quasiment finis à 90 %, donc assurés de voir le jour rapidement, le développement a été garanti "facile" par le constructeur et le flouté de l'écran caractérisant la première génération de jeux N64 n'est plus. Autre point intéressant : l'ambiance du jeu est résolument "console", très loin de l'univers PC, tant au niveau des graphismes qu'à celui des concepts de jeu. C'est sur ce dernier point que Nintendo fait fort puisqu'il nous propose d'ores et déjà des jeux novateurs, promettant de longues heures de plaisir.

### Et il y a la Game Boy Advance...

Avant d'entrer dans les détails, sachez que la GameCube partageait la vedette au salon avec un autre produit phare du salon, la Game Boy Advance, le successeur de la Game Boy dans l'univers des consoles portables. Ce qui nous a frappés concernant cette

machine n'était pas tant les jeux du stand Nintendo (pas de surprises), mais le nombre de jeux présentés au salon par les éditeurs tiers. En effet, plus de soixante jeux étaient présentés à l'E3. En regardant les titres proposés, nos suppositions ont été confirmées : tous les hits de l'époque Super Nintendo et PlayStation (dans la mesure des possibilités de portage, bien sûr) passeront à la "moulinette Advance". Le résultat : des éditeurs trop contents et une liste imposante de plus de cent cinquante jeux en cours de développement à l'heure actuelle. Ajoutés à cela l'engouement du public et le succès rencontré au Japon (une trop forte demande) et la Game Boy Advance a d'ores et déjà remporté son pari, celui de supplanter rapidement son aînée et de s'imposer comme la nouvelle référence des portables. Comme vous pouvez le constater, Nintendo revient en force et plus important, a réussi à convaincre un public de plus en plus exigeant avec deux produits de qualité. Nintendo a donc gagné un round vital dans la guerre des consoles qui fait rage en ce moment. Voilà pour les généralités, passons maintenant aux jeux.

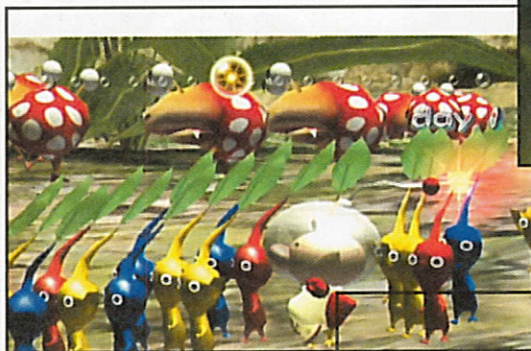
### Pikmin

GameCube • Action/Stratégie/Simulation

Pour les jeux GameCube, nous parlons tout à l'heure de Pikmin, le prochain, disons-le, chef-d'œuvre de Shigeru Miyamoto. Dans ce jeu, le joueur incarnera un voyageur de l'espace qui s'écrase sur une planète inconnue. Il lui faudra, pour pouvoir repartir, récupérer les morceaux de son astronef, éparpillés sur toute la planète. Tout cela serait trop simple si l'air de la planète n'était pas nocif pour notre gentil alien. Le temps est compté, notre voyageur ne devra son salut qu'à l'aide de petits habitants ressemblant à de petites plantes sur pattes, appelés Pikmins. Comme pour un jeu de

simulation, le joueur devra donc donner des ordres précis à un personnage ou à tout un groupe de Pikmins (possibilité de diriger plus de cent Pikmins en même temps) pour progresser dans les différentes régions de la planète et retrouver les pièces de l'astronef à temps. Les Pikmins peuvent réaliser de multiples actions comme porter des objets, détruire des murs, construire des routes et des ponts, attaquer des ennemis... Une seule contrainte à cela : chaque type d'action nécessitera un nombre minimum de Pikmins pour être possible. Il faudra par exemple vingt Pikmins pour détruire un mur ou beaucoup plus pour attaquer d'éventuels ennemis. Bénéficiant de graphismes très réalistes, d'une qualité époustouflante, d'un système de jeu original, simple à

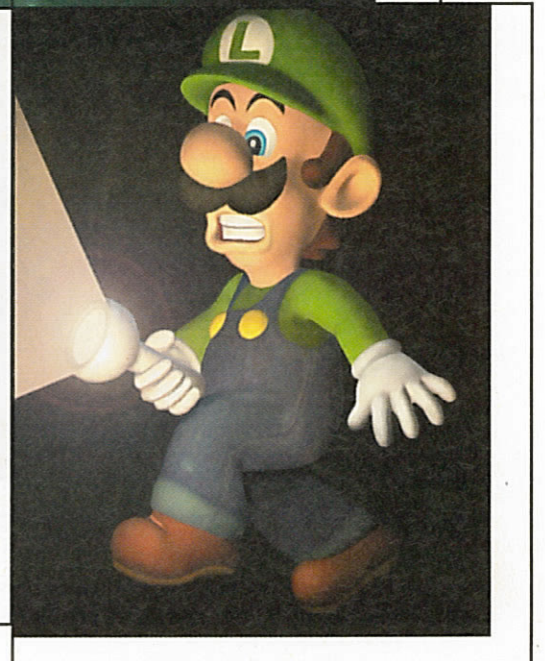
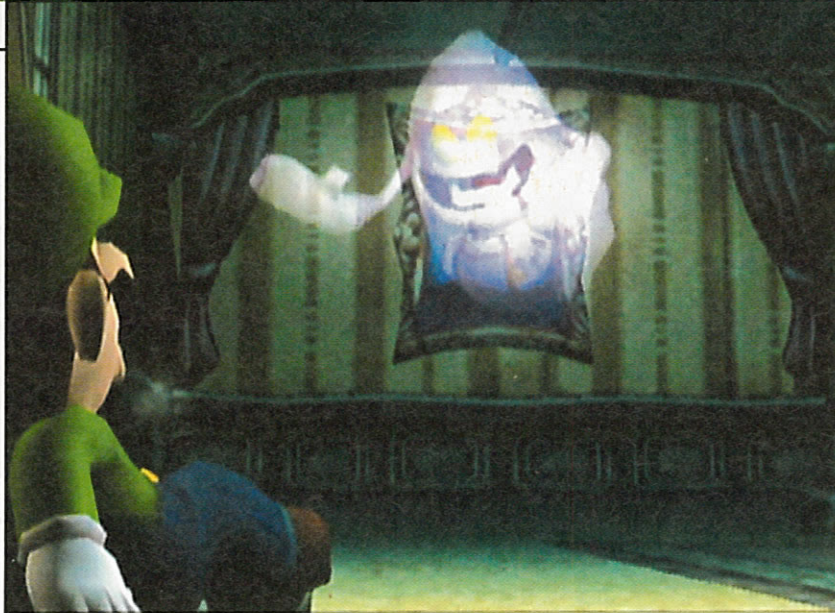
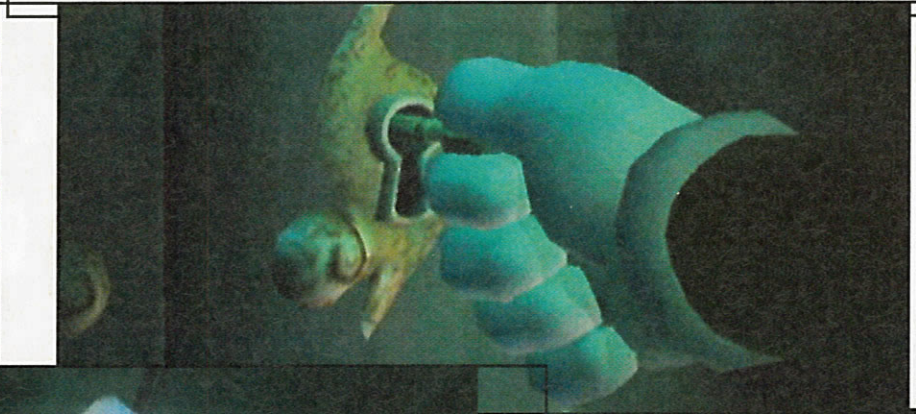
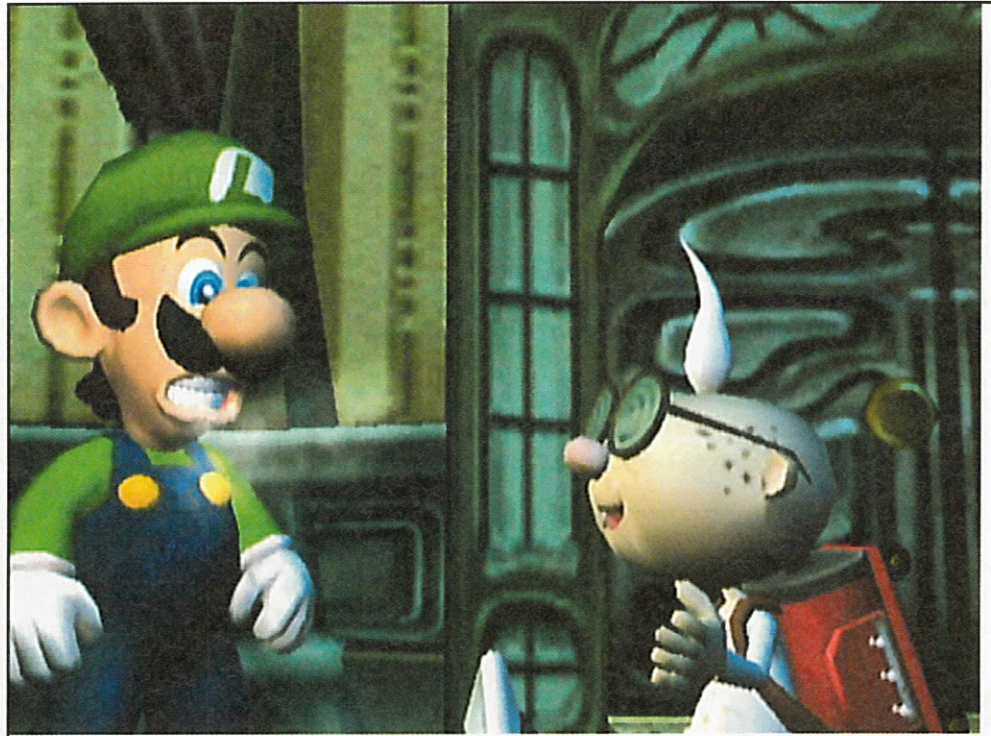
jouer et fun, d'une bande-son reposante et d'un gameplay ahurissant de bonheur, Pikmin est le jeu le plus étonnant jamais vu sur console, capable d'accrocher petits et grands, sans nul doute. Le jeu est prévu pour le jour J, c'est-à-dire à la sortie de la console, le 14 septembre au Japon et le 5 novembre aux États-Unis. En France, ce sera en 2002 (arghh).



## Luigi's Mansion

GameCube • Action/Aventure

Luigi, l'autre plombier des Brothers, fait son apparition sur GameCube. C'est donc son tour de prendre le premier rôle pour un jeu d'action-aventure très "ghost-busterien". Le petit frère de Mario vient donc d'hériter d'un manoir. Mais au lieu de calme et de repos, Luigi n'y trouvera que des fantômes en pagaille. Avec l'aide d'un ami savant, notre nouveau héros décide de débarrasser le manoir de ses fantômes en les aspirant dans une machine spéciale. Mais pour y arriver, celui-ci devra d'abord trouver ses hôtes indésirables, les asperger d'un liquide spécial avant de les aspirer. Le problème bien entendu, c'est que les fantômes font preuve de mauvaise volonté et n'en rateront pas une pour lui faire peur. Dans Luigi's Mansion, le joueur évoluera de pièce en pièce dans un manoir hanté rempli de mauvaises rencontres. Ce jeu nous montre en quelque sorte les performances exceptionnelles de la GameCube : les décors sont très détaillés, avec des effets de lumière et de déformation des ombres vraiment impressionnants. Le gameplay est également fabuleux, à l'image du niveau général de réalisation de ce jeu. On attendait d'abord un Mario sur GC et c'est autre chose, tout aussi réussi, qui nous arrive dans les bras. Qui s'en plaindra ? Luigi's Mansion devrait également faire partie des jeux du jour J au Japon.



## Super Smash Bros. Melee

GameCube • Action multijoueur

Les possesseurs de Nintendo 64 se doivent de connaître Super Smash Brothers. Nintendo présentait ici la version GameCube de ce jeu d'action multijoueur renommé. Super Smash Bros. Melee vous permettra donc d'incarner tous les héros Nintendo connus comme Mario, bien sûr, mais aussi la Princesse, Yoshi, Donkey, Link, Kirby ou encore Pikachu, sans oublier quelques persos bonus appartenant à la période NES du constructeur, qui réapparaissent ici pour le plus grand bonheur des vieux que nous sommes. Ainsi, Ice Climber pour ne citer que lui. Le but du jeu est le même : éliminer les autres joueurs sans complexes. Pour cela, les participants pourront s'aider d'objets divers et les développeurs ont prévu à cet effet trente nouveaux objets offensifs et défensifs. Après l'avoir essayé sur le stand Nintendo, force est d'avouer que la réalisation est exceptionnelle et le

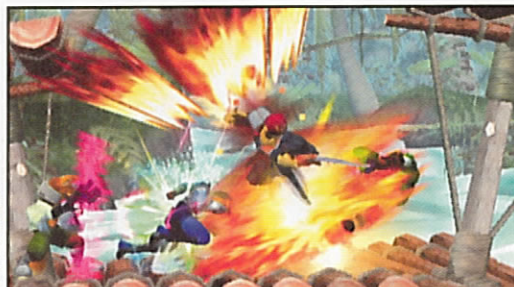
fun omniprésent. Dans le même genre, qui n'a pas passé des semaines entières sur le mode Arène de Mario Kart ? Eh bien, avec Super Smash Bros. Melee, ajoutez-y toutes vos nuits pour l'overdose. La maniabilité est excellente et c'est à se demander ce que les programmeurs du jeu vont bien pouvoir améliorer durant les quelques mois de développement restant avant sa mise à disposition... Notons enfin qu'en mode Championnat, la console pourra gérer jusqu'à 64 participants en même temps et que le jeu sera dispo à la sortie de la console, au Japon.

## Kameo, Elements of Power

GameCube • Jeu de rôles/Aventure

Mi-Zelda, mi-Pokémon, Kameo est une jeune fille qui possède le pouvoir de capturer et de contrôler des monstres. Prévu pour l'année prochaine, le scénario du jeu n'est pas encore défini, et nous avons "juste" pu jouer à une version en cours de développement sur le salon... D'habitude, c'est le contraire, alors on se plaindra pas. Soixante créatures ont été pour l'instant prévues, soixante

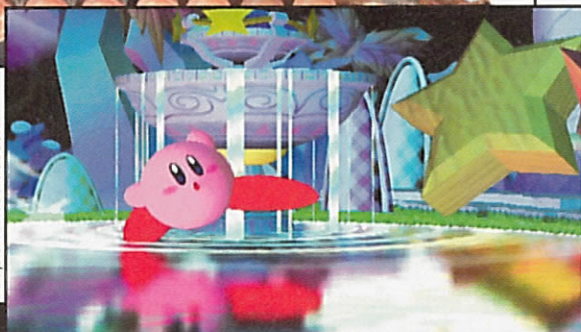
petits monstres que Kameo va devoir éduquer correctement. Ceux-ci pourront l'aider à remplir différentes missions, et le cas échéant, à lui faire prendre leur forme. Ainsi, le joueur pourra incarner toutes les créatures en plus de Kameo et utiliser leurs compétences particulières pour combattre ou encore surmonter des obstacles. Déjà bien avancée, la réalisation est on ne peut plus correcte. Reste la trame. Ce sera pour plus tard.



Super Smash Bros.



Super Smash Bros.



Super Smash Bros.



Super Smash Bros.



Kameo.



Kameo.



Kameo.

**Star Fox Adventures : Dinosaur Planet**  
GameCube • Aventure

Rahhh ! Fox Mc Cloud lui-même arrive sur GameCube ! Ça, c'est génial ! Sauf que pour cette fois, Fox revêtira l'habit du preux chevalier partant sauver Dinosaur, une paisible planète, d'un dictateur diabolique. Même si le jeu prévoit quelques missions aériennes, le plus gros du jeu se déroulera au sol, sorts magiques et attaques à l'arme aidant. Star Fox Adventures : Dinosaur Planet est donc, sous couvert de perso populaire, le Zelda du jour J au Japon, le sieur Link repartant pour de nouvelles aventures épiques à partir de l'année prochaine seulement. Mais bon, outre Fox, le jeu est de très bonne facture. Un classique de l'action-rôle, boosté à la sauce GameCube. Efficace.

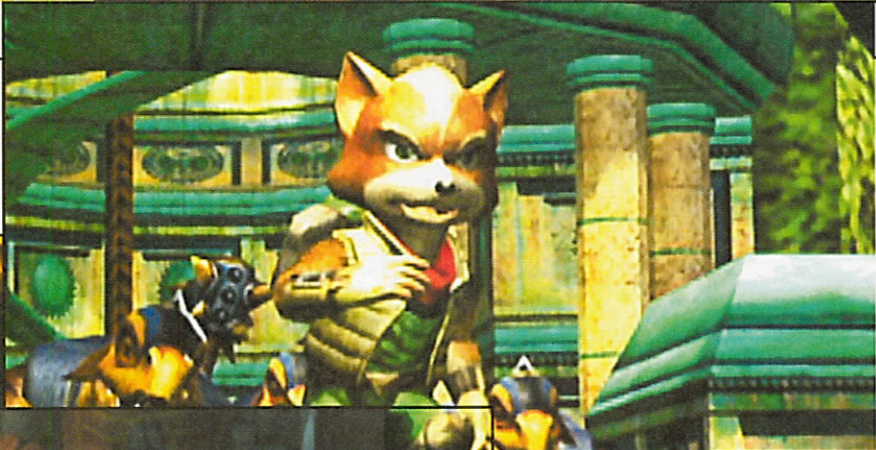
**Eternal Darkness**

GameCube • Action/Aventure

Avec Raven Blades, Eternal Darkness est un jeu typiquement conçu pour les ados en mal d'action et d'aventure. Un peu plus adulte dans les graphes, Eternal Darkness vous permettra de partir jouer les pourfendeurs dans des décors donjonnesques. Attention car ce titre, s'il peut laisser imaginer un jeu carrément dans le "mood PC", l'est seulement pour le concept de jeu, car pour la réalisation, les graphismes sont vraiment différents, optant pour le relief poussé, le jeu sur l'épaisseur des matières (un mur en pierre ressemble vraiment à un mur en pierre et non pas à une "sorte de truc" texturé à plat) et des couleurs chaudes. Côté jouabilité, autant le dire d'emblée : pas de problème de caméra capricieuse qui se place au mauvais endroit lors d'une action délicate, du pur bonheur. Eternal Darkness devrait voir le jour un peu après la GameCube.



Star Fox Adventures.



Star Fox Adventures.



Star Fox Adventures.



Eternal Darkness.



Eternal Darkness.

### Metroid Prime...

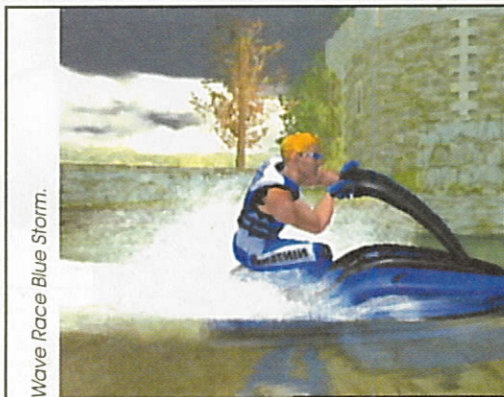
GameCube • Action

Pour le plaisir, voici les premières photos de Metroid Prime qui annonce donc fièrement le retour du jeu mythique sur 128 bits. Pur jeu d'action, comme son prédécesseur, la nouvelle version sera néanmoins en 3D. Mise à part la crainte que la 3D gâche tout - ne soyons pas pessimistes - Metroid Prime complète en tous cas bravement la line-up GameCube, décidément très diversifiée (jeux pour tous, jeux pour les ados, pour les adultes nostalgiques, tout y est), d'autant qu'un Wave Race Blue Storm (sortie jour J) devrait avoir également son mot à dire. Plus tard, les Zelda, Pokémon, Mario, Donkey, Banjo et autres désormais classiques de Nintendo et Rare feront à leur tour leur apparition pour un résultat couru d'avance : Nintendo va faire mal, très mal ! Une belle bataille en perspective.

### et un peu de GBA pour finir

Cette fois, nous n'allons pas nous attarder sur les jeux Game Boy Advance dont nous avons déjà parlé dans le précédent numéro. Reste donc chez Nintendo, Donkey Kong Coconut Crackers, un petit jeu de réflexion bien crevant avec Donkey en maître de cérémonie. Autre produit de Rare, les fans de Banjo-Kazooie retrouveront nos deux compères pour un jeu d'action/aventure efficace. Côté plates-formes, Wario Land

vous permettra d'incarner Wario, chargé de surmonter vingt stages bourrés de pièges et apprenant à la dure la vie de simple mortel qu'il n'était pas. Enfin, Diddy Kong Pilot sera un jeu de courses aérien avec Diddy et ses potes, à ceci près qu'une nouvelle technologie devrait voir le jour dans la cartouche. Grâce à la Tilt Technology, le joueur pourra manœuvrer les avions en faisant pencher sa console d'un côté ou de l'autre. Si ça marche, ça va être surtout très drôle à regarder jouer...



Wave Race Blue Storm.



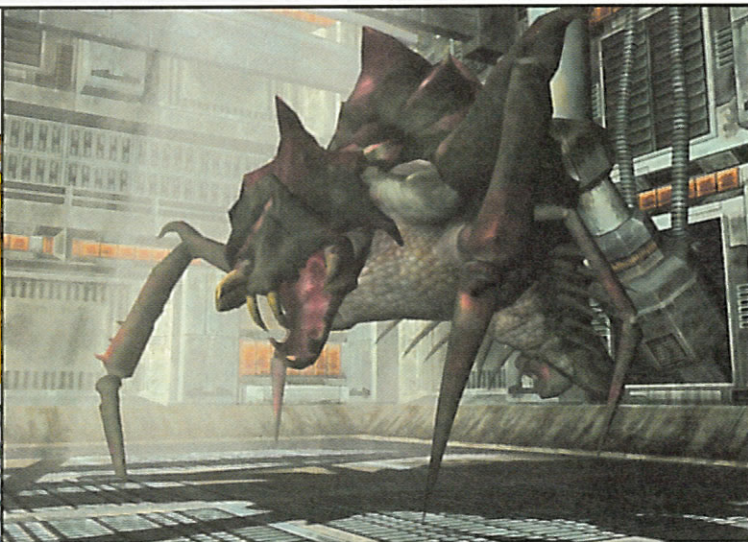
Metroid Prime.



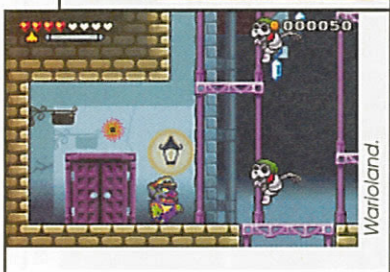
Diddy-Kong.



Banjo-Kazooie.



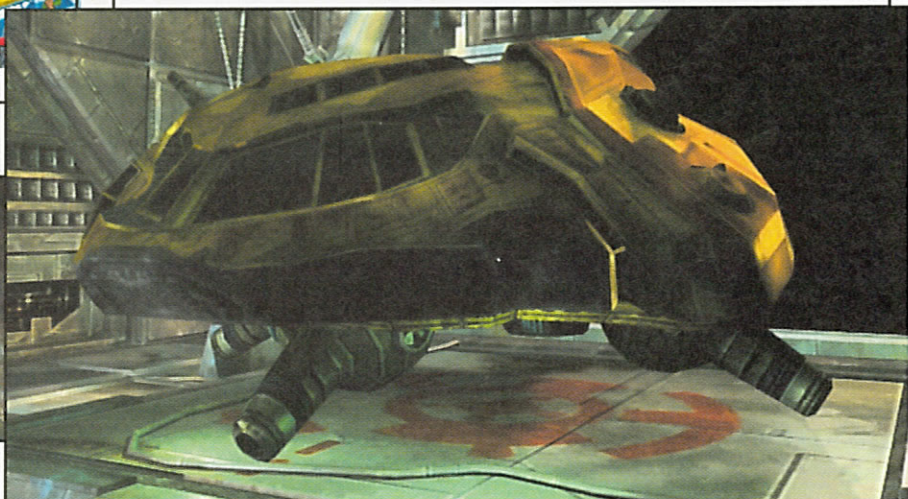
Metroid Prime.



Warioland.



Donkey Kong.



Metroid Prime.



Metroid Prime.

**CHRIS TUCKER**

**JACKIE CHAN**

**LE 29  
AOÛT**



un film de **BRETT RATNER**

# **RUSH HOUR**



NEW LINE CINEMA présentent **ROGER BIRNBAUM** et **ARTHUR SARKISSIAN** présentent **CHRIS TUCKER** **JACKIE CHAN** **"RUSH HOUR 2"**  
**JOHN LONE** **ALAN KING** **ROSELYN SANCHEZ** **HARRIS YULIN** et **ZHANG ZIYI** scénaristes **MATTHEW BARRY, C.S.A.** et **NANCY GREEN-KEYES, C.S.A.** révisés par **LALO SCHIFRIN** montage **MARK HELFRICH, A.C.E.**  
produit par **RITA RYACK** directeur artistique **TERENCE MARSH** directeur de la photographie **MATTHEW F. LEONETTI, A.S.C.** coproducteur **LEON DUDEVOIR** producteurs **ANDREW Z. DAVIS** **MICHAEL DE LUCA** **TOBY EMMERICH**  
produit par **ROGER BIRNBAUM** **ARTHUR SARKISSIAN** **JAY STERN** **JONATHAN GLICKMAN** produit par **ROSS LA MANNA** coproducteur **JEFF NATHANSON** réalisé par **BRETT RATNER**

met29 - Visa n° 15 009



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



La veille du salon, Sony, comme à son accoutumée et celle de ses concurrents, organisait une conférence de presse. Chose surprenante, si les nouveautés présentées et les annonces concernant le service online que le constructeur compte lancer dès septembre aux États-Unis

nous ont agréablement surpris (surtout pour les jeux je dois dire), la conférence comportait quelques étranges "langueurs monotones" durant lesquelles l'orateur nous baignait d'écrans Power points tout sauf conviviaux car remplis de phrases inutiles. Nous ne sommes plus à l'école tout de même !

Enfin, un dernier point concernant cette conf. : je plains sincèrement les personnes ne comprenant pas le nippon, car en suivant la traductrice en temps réel, j'ai superbement remarqué que les phrases en anglais n'avaient pas beaucoup de rapport avec celles d'origine... Toujours est-il, après une conférence de Nintendo dirigée de main de maître, ça fait quand même un peu brouillon.

Heureusement, toutes ces interrogations ont été laissées de côté le jour suivant. En

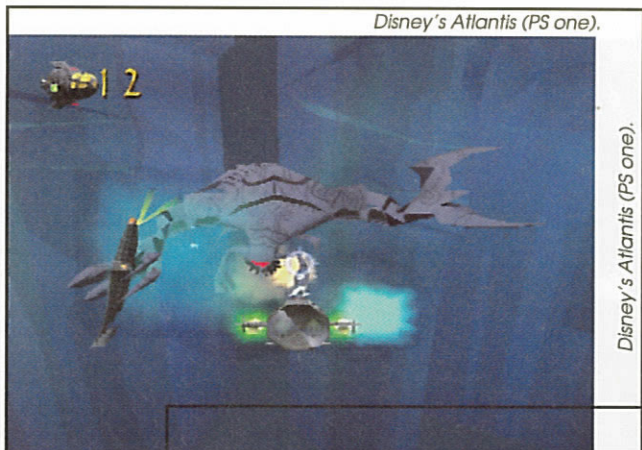
effet, depuis le temps qu'on attendait des jeux utilisant vraiment les performances encore inexplorées de la PS2, l'E3 fut un excellent prétexte à la présentation de quelques titres forts totalement inédits ou presque. Certes, GT3 fait parti de ceux-là, mais comme vous apprenez tout dans le test de ce numéro même, passons.

# SONY



## Computer Entertainment





Disney's Atlantis (PS one).

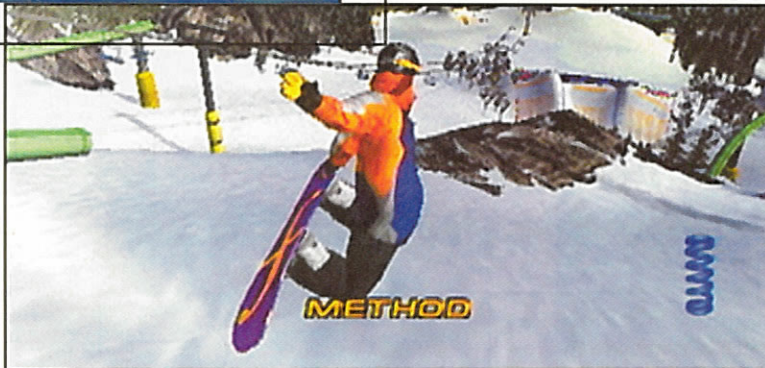
Disney's Atlantis (PS one).



Drakan II (PS2).



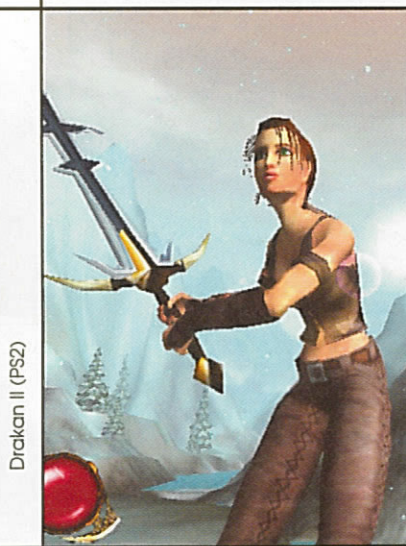
Disney's Atlantis (PS one)



Cool Boarders 2001 (PS2).



Cool Boarders 2001 (PS2)



Drakan II (PS2)

2001 et peut être considéré en quelque sorte comme le Colin Mc Rae de la PS2 tant le réalisme est grand. Les vues caméra sont multiples et les graphismes nous mettent déjà dans l'ambiance d'un championnat. Avec une licence comme celle-ci et une réalisation prometteuse, WRC 2001 devrait devenir un blockbuster à sa sortie.

### Après Crash, Jak & Daxter

Outre ces 3 titres, une flopée d'autres jeux étaient présentés sur le stand Sony. Jak & Daxter : The Precursor Legacy, développé par Naughty Dog (la série des Crash Bandicoot et CTR) était le plus remarqué de ceux-là. Ce titre tirant son essence de l'héroïc-fantasy est un jeu d'action et d'aventure regroupant en son sein plusieurs genres, mêlant phases d'action, de

### Chez nos amis anglais...

Chez Sony donc, nous avons pu enfin essayer des versions jouables de WipeOut Fusion ou encore Le Monde des Bleus version PS2. World Rally Championship 2001, alias WRC était également présent sur le stand. Autant dire que chacun de ces jeux étaient plus que satisfaisant compte tenu de leur date respective de sorties. Ainsi, cette nouvelle version du Monde des Bleus laisse présager un jeu de la trempe de Winning Eleven 5 (Konami) même si pour l'instant, les différentes expressions des joueurs n'ont pas encore été implémentées. Le jeu, pour sa part, a été simplifié au niveau des com-

mandes manettes et les replay déjà fabuleux (assurément un des points forts des précédents opus) reflètent le niveau de réalisation technique dans son ensemble. Que dire aussi de WipeOut Fusion, digne successeur des versions PlayStation de folie. Fidèle à lui-même, Wipe version PS2 prône une fois encore la vitesse et l'ambiance sonore bravement épaulés par une réalisation sans faille. Nouvelle mouture oblige, de nouveaux modes de jeu ainsi qu'une ribambelle de nouvelles armes feront leur apparition pour un titre qui ne décevra pas les fans de la série. WRC, quant à lui, reprend donc la licence mondiale de la WRC pour la saison

réflexion, de stratégie, de course et d'exploration. Naughty Dog nous propose aussi deux nouveaux persos, Jak et Daxter. Pour l'intrigue, vous, Jak, devez aider Daxter à retrouver forme humaine en partant à la recherche de la seule personne connaissant le secret de cette "malédiction". Le monde dans lequel vous évoluerez comprend trois villages et leurs environs, chaque village représentant une région particulière, possédant donc un environnement propre. Utilisant aux mieux les capacités de la PlayStation 2, Jak & Daxter dispose d'une réalisation technique étonnante qui n'a d'égal qu'un niveau d'intérêt très élevé? Ce jeu très



Dark Cloud (PS2).



Dark Cloud (PS2).

attendu par la rédaction devrait voir le jour cet hiver pour une sortie simultanée dans le monde.

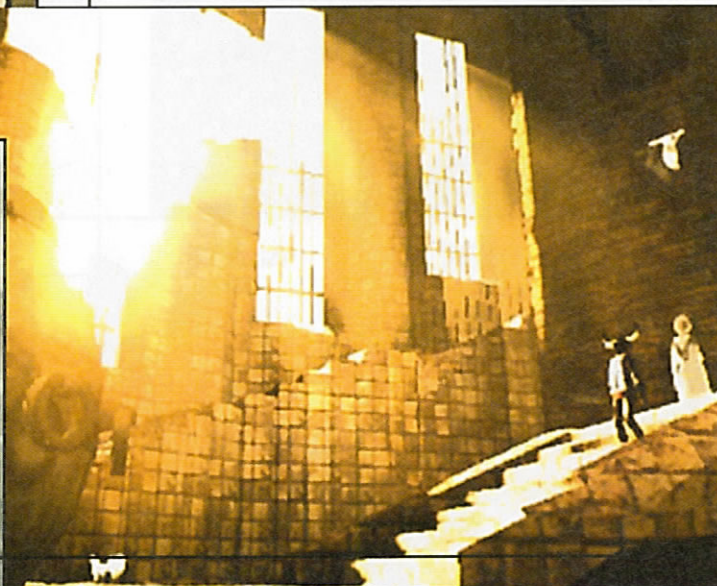
### Dans le style aventure

Toujours pour rester dans l'héroïc-fantasy, rappelons que Sony devrait sortir très bientôt la version française de Dark Cloud dont nous avons parlé maint fois dans les précédents numéros de Playmag. Pour le rappel, vous incarnerez Toan, un jeune adolescent, héros à ses heures, qui veut sauver son monde de la menace "dark cloud". Pour mener à bien sa mission, Toan sera accompagné de cinq compagnons, que vous pourrez bien entendu diriger. Ce jeu de rôles mêlé d'action en 3D temps réel est pour l'heure le premier bénéficiant d'une réalisation enfin appréciable sur PlayStation, en attendant bien sur l'excellentissime Final Fantasy X ou encore un Grandia 2, prometteur lui-aussi. Drakan II pour sa part, est un jeu dans lequel vous pourrez incarner Rynn, une guerrière confirmée et son compagnon Arohk le dragon, chargés de sauver leur leaders spirituels, garant de l'équilibre des forces dans le monde. 8 environnements différents vous attendent pour un jeu d'action et d'aventure agrémenté de sorts magiques et 12 types d'armes surpuissantes et d'une réalisation ma foi prometteuse. Drakan II est Prévu pour cet automne en France. Ensuite, toujours dans le genre adventure, Ico est un jeu à cheval entre Dark Cloud et Drakan II



Ico (PS2).

Jak &amp; Daxter : The Precursor Legacy (PS2)

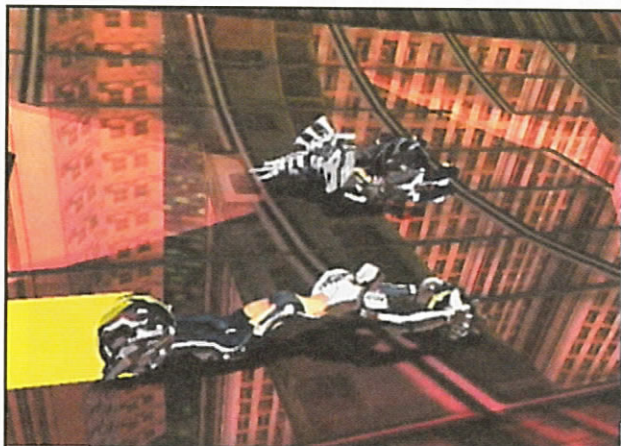


Ico (PS2).

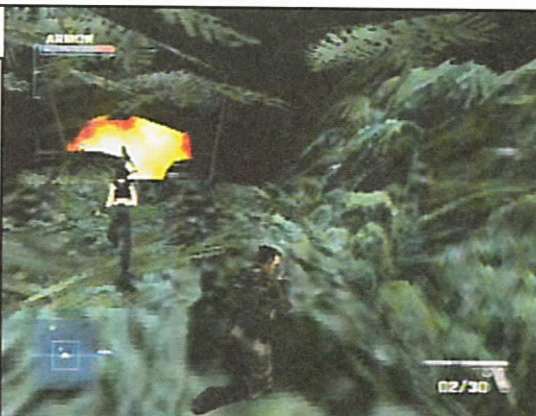


justement, proposant un mélange des genres aussi divers que le réflexion, l'aventure, la stratégie, le combat et le jeu de rôle. Vous incarnerez également un jeune garçon enfermé dans un château abandonné à cause des cornes sortant de sa tête (oh la la), qui va entendre une voix (oh la la x2), celle d'une Princesse,

et va sauver devinez qui ? La suite au prochain numéro. Enfin, pour terminer en beauté, voici Socom : U.S. Navy Seals, un jeu d'action-aventure imbibé de stratégie militaire, toujours sur PS2. Dans ce jeu, vous commanderez une équipe de la Navy Seal et devrez résoudre 17 missions terroristes aux quatre coins du



Kinetica (PS2).



Syphon Filter 3 (PS one).

Kinetica, pour sa part, est un jeu de course futuriste proposant plus d'une douzaine de circuits vertigineux et hyper speed dans lesquels le joueur pourra réaliser toutes sortes de figures et mettre à mal ses adversaires par les moyens les plus déloyaux. Kinetica est prévu pour la fin de l'année aux States.

### Et sur PS one...

Il est une personne qui l'espérait sur PS2, et c'est sur PS one que nous arrive finalement ce Syphon Filter 3, troisième opus d'une série maintenant reconnue. Au programme, nouvelles armes (mines de proximité...), nouvelles missions, mode deux joueurs amélioré et des mini-jeux ! Le tout tient sur 2 CD pour un jeu globalement plus accès action qu'aventure. L'IA des personnages non joueurs a également été amélioré pour des réactions plus réalistes que jamais. Autant le dire, ce troisième épisode sera sans doute le dernier sur PS one et certainement le meilleur des trois. À ne



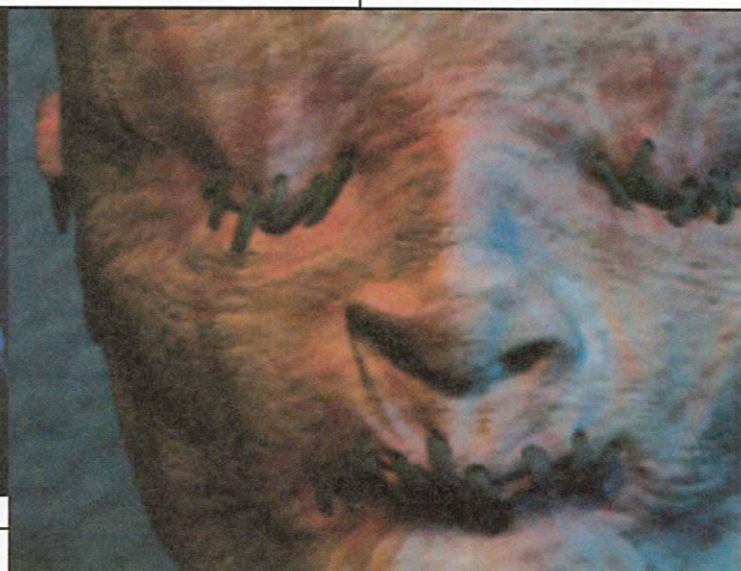
Kinetica (PS2).



Syphon Filter 3 (PS one).



Twisted Metal Black (PS2).



Twisted Metal Black (PS2).

monde dans le plus pur style Rainbow Six. Bien entendu il vous faudra gérer vos marines selon leur aptitudes et choisir votre armement parmi 30 armes réelles. D'ailleurs Socom sera le premier jeu de Sony à inclure la fonction de reconnaissance vocale et le premier jeu online : 16 joueurs pourront jouer ensemble sur le net via le network adapter de Sony (prévu en Septembre uniquement aux States...). Autant dire qu'on l'attend de pied ferme.

### Action, action sur PS2

Trois titres ont retenu notre attention dans la catégorie action. Tout d'abord, Cool Boarders 2001, suite d'une des meilleures simulation de snow sur PS. Cette édition profite bien évidemment des specs de la PS2 et

pose une vingtaine de tracs techniques et un nombre considérable de modes de jeu. Très complet, ce Cool devrait être dispo très rapidement en France. Twisted Metal, on connaît, mais le passage sur PS2 laisse entrevoir quelque chose de très funky. Outre l'ambiance génialement malsaine des intros de chaque perso, Twisted Metal Black offre des aires de jeu démentielles où vous affronterez vos concurrents dans des bastons hallucinantes, au volant d'engins qui ne le sont pas moins. Plein d'armes, des graphes superbes, des tonnes d'effets (explosions, lumières, pluie qui tombe, etc.), bref de la bonne castagne en perspective. En prime, le mode Multijoueur autorise de 2 à 4 joueurs en simultané. Twisted Metal Black est prévu pour une sortie en Septembre. Enfin,

pas manquer ! Toujours sur PS one et pour terminer, développé par Eurocom et tiré du long-métrage qui doit sortir chez nous à Noël prochain, Disney's Atlantis est un jeu d'aventure en 3D qui devrait voir le jour en Octobre prochain. Sans s'étaler sur le scénario, le jeu vous proposera un voyage dans des profondeurs sous-marines inconnues, au cœur de la cité engloutie. Au programme : des énigmes, de l'action et surtout, plusieurs personnages à diriger à tour de rôle. Chacun ayant des caractéristiques et des compétences propres, il faudra les "utiliser" à bon escient. Bref, un petit jeu qui devrait ravir les petits mais aussi - et pourquoi pas ? - les grands.

Le salon de l'E3 2001 fut l'occasion pour Microsoft de montrer ses premiers jeux en version jouable sur le stand et d'en révéler plus sur sa Xbox. Ainsi, la future console sortira le 8 novembre 2001 aux États-Unis au prix de 299 \$, c'est-à-dire au même prix que la PlayStation 2 actuelle. 600 à 800 000 exemplaires devraient être disponibles en magasin pour la sortie US. Pour l'Europe, la sortie de la bête est prévue pour le printemps 2002, comme la GameCube du reste. D'ailleurs, il faut savoir que la console de Nintendo sortira 3 jours avant la Xbox, aux États-Unis... Cela étant dit, nous avons également pu voir sur le stand quelques jeux très attendus comme Halo ou encore Munch Odyssey.

# MICROSOFT



Force est d'avouer que, mis à part ces deux jeux, les autres produits présentaient des lacunes certaines : on s'attendait sans doute à mieux mais il est vrai que les développeurs ont encore 6 mois pour peaufiner leur produit afin qu'il ne saccade ou ne rame pas, d'autant que Microsoft compte préparer plus de huit jeux aux alentours de la sortie de la console, en novembre. Reste qu'après avoir vu le stand Nintendo, on peut être en droit d'être un tout tout petit peu inquiet... Mais bon, Microsoft sur PC est renommé pour ses jeux, généralement des hits sans reproche, gageons qu'il arrivera au final à nous proposer des titres forts et bien réalisés. Ne nous emballons donc pas et parlons jeux.



Oddworld : Munch's Oddysee.



Oddworld : Munch's Oddysee.

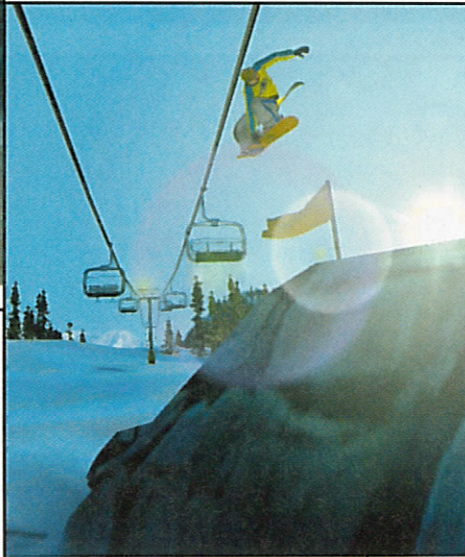
Oddworld : Munch's Oddysee.



Oddworld : Munch's Oddysee.



Amped : Freestyle Snowboarding.



Amped : Freestyle Snowboarding.



Amped : Freestyle Snowboarding.

## Halo

(développé par Bungie Software)

Halo était donc un des deux produits mis en avant (bénéficiant donc de plus de place que les autres) sur le stand Microsoft. Doom-like dans l'âme, Halo est un jeu de tir se déroulant dans le futur sur une planète extraterrestre. Deux races s'y affrontent : des humains et des aliens répondant au nom de Covenant. La particularité du jeu réside dans le fait que vous pouvez combattre à pied mais aussi à bord de véhicules divers, qu'ils soient de fabrication humaine ou alien. Proposant une grande variété d'armes, aliens ou humaines, un nombre considérable de missions différentes en mode

Simple joueur ou Deux joueurs en coopération, et plusieurs modes Multijoueur (par équipe ou en death match), Halo est sans aucun doute le jeu phare prévu pour le jour J.

## Oddworld : Munch's Oddysee

(développé par Oddworld Inhabitants)

Également prévu pour le jour de sortie de la console et deuxième jeu très très attendu par les joueurs, Munch Oddysee était présent en version jouable sur le stand Microsoft. Gardant le même concept que ses prédécesseurs sur PlayStation, ce troisième volet sera par contre tout en 3D, nécessitant de ce fait un nouvel

apprentissage, une nouvelle logique de jeu que la 3D rend maintenant possible. Par contre, l'ambiance du jeu est conservée, avec les multiples énigmes à résoudre pour avancer et arriver à ses fins. Vous incarnez cette fois Abe mais aussi son compagnon Munch, un Gabbit aquatique. Comme vous pouvez vous en douter, Abe est à l'aise sur terre tandis que le domaine de prédilection de Munch reste l'eau. Il vous faudra donc faire coopérer ces deux héros pour avancer. Ensuite, nos deux compères possèdent, comme dans les précédents épisodes, des pouvoirs psychiques (Abe peut par exemple prendre possession d'un corps de Slig et Munch est capable de pirater des systèmes "informatiques") et la possibilité de communiquer avec les autres habitants d'Oddworld. La particularité du jeu et sa principale difficulté résidera dans la liberté d'action. En effet, étant entièrement libre de vos mouvements et sans sous-objectif clairement expliqué, il vous faudra jouer des méninges pour savoir exactement quoi faire. Sinon, la réalisation est somme toute extraordinaire, au niveau des meilleurs jeux PC du moment. Bref, un jeu à ne pas manquer pour les fans et les premiers possesseurs de la Xbox.

## Amped : Freestyle Snowboarding

(développé par Microsoft)

Autre jeu présenté, Amped est un jeu de snowboard focalisé sur le Freestyle. Le but du jeu : réaliser le maxi-



Codename : Project Gotham Racing.



Codename : Project Gotham Racing.



Codename : Project Gotham Racing.

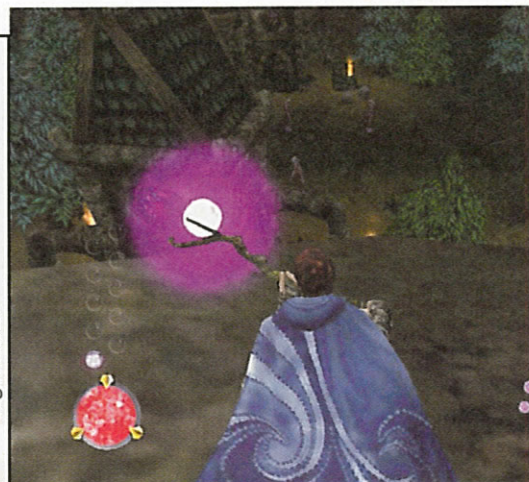


Codename : Project Gotham Racing.

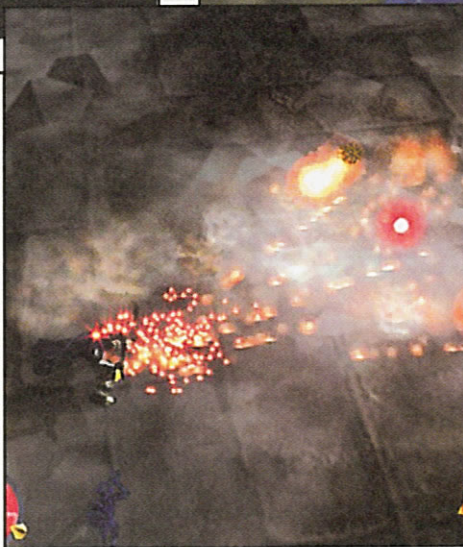
satisfaisante au vu des énormes capacités de la Xbox, le jeu se présente bien et promet de longues heures de fun, musiques à l'appui. Reste à voir dans les prochains mois ce qu'il en sera réellement.

### Codename : Project Gotham Racing (développé par Bizarre Creations)

20 voitures différentes, plus de 200 tracés de circuits, plus de 100 défis à relever, voici ce que nous propose Codename : Project Gotham Racing. Prévu pour les environs de la sortie US de la console, Project Gotham vous emmène pour des courses effrénées dans quatre villes différentes : Londres, Tokyo, San Francisco et New



Nightcaster.



Nightcaster.

York. En fait, vous retrouverez pour chaque ville, trois zones réellement existantes que les développeurs du jeu ont fidèlement reconstitué en 3D. Côté courses, les décors varieront bien évidemment en fonction de l'heure mais aussi des conditions climatiques. Plusieurs modes de jeu seront proposés, allant du simple joueur au mode Multijoueur dans lequel vous pourrez jouer jusqu'à quatre en écran split-té. Toujours est-il que Project Gotham sera

en tout cas, un des premiers jeux de courses prévus sur la Xbox.

### Nightcaster

#### (développé par VR1 Entertainment)

Passons à un autre genre de jeu et parlons de Nightcaster, un jeu d'action-aventure en 3D dans lequel vous incarnerez Arran, un jeune garçon élu par les forces de la lumière pour évincer le mal de son monde. Vous suivrez donc le périple de ce jeune héros et le verrez grandir au fil du jeu, apprenant de plus en plus de sorts magiques : 40 sorts différents répartis dans quatre écoles de magie (Light, Dark, Feu et Eau) sont prévus pour l'heure. Côté ennemis, les développeurs ont prévu 30 différents types de créatures. Arran évoluera donc au fil des ans : enfant, jeune adulte, homme mature et finalement vieillard, Arran vous permettra donc d'expérimenter quatre persos aux aptitudes et contraintes différentes. Si la réalisation de Nightcaster semble impressionnante, le jeu devrait également bichonner l'IA des personnages non-joueurs, avec lesquels le héros Arran pourra interagir. Nightcaster est prévu pour cet automne aux États-Unis (donc à la sortie de la console normalement).

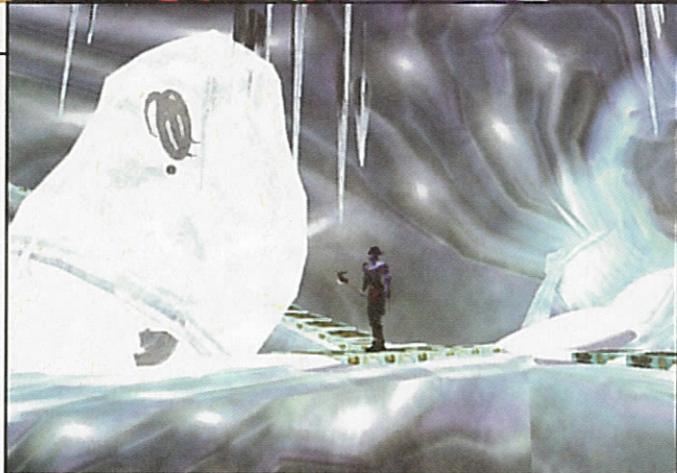
mum de figures pour épater la galerie et devenir une superstar. Pour ce faire, Microsoft a préparé pour vous trois sites réellement existants : Brighton en Utah, Stratton au Vermont et Snow Summit en Californie. Il vous suffira alors juste de partir du sommet et de décider de votre parcours pour faire le maximum de points. Côté musiques, accrochez-vous car les développeurs ont préparé pas moins de 150 musiques différentes allant du hip hop au reggae, soit l'équivalent de 15 CD audio. Nous sommes loin de la dizaine de musiques proposée par les jeux actuels. Si la réalisation n'est pas encore



Azurik - Rise of Perathia.



Fuzion Frenzy.



Azurik - Rise of Perathia.



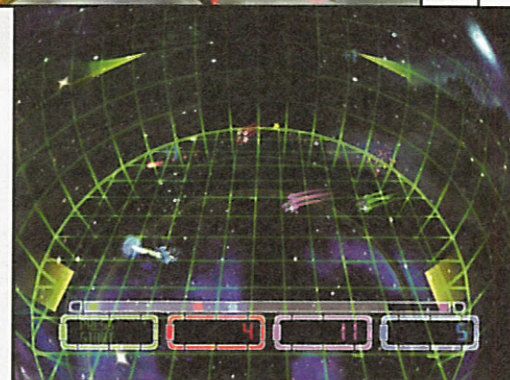
Fuzion Frenzy.



Azurik - Rise of Perathia.



Fuzion Frenzy.



Fuzion Frenzy.

mettant, entre autres, de déclencher sorts d'attaque et de protection quasiment en même temps, Azurik devrait enchanter les amateurs du genre à sa sortie, prévue une fois encore le même jour que la console, si tout va bien.

## Azurik - Rise of Perathia

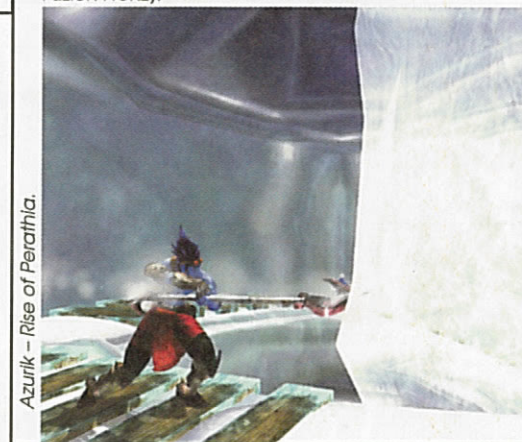
(développé par Adrenium Games)

Vous êtes Azurik, jeune apprenti, et avez pour mission de protéger les Éléments Sacrés de Perathia- le feu, l'eau, l'air et la terre - votre monde contre une prophétie apocalyptique. Azurik - Rise of Perathia est un jeu d'action-aventure dans lequel le joueur aura totale liberté de mouvement pour visiter à sa guise ce monde rempli de créatures étranges et souvent agressives. À vous de trouver leurs points faibles pour les vaincre. Attention également à la tombée de la nuit, les choses peuvent ne pas être ce qu'elles semblent... Bénéficiant d'un système de combat novateur per-

## Fuzion Frenzy

(développé par Blitz Games)

Un dernier jeu pour la route avec Fuzion Frenzy. Présenté à l'E3, ce petit jeu bien sympathique est résolument dans la trempe des Micromachines, c'est-à-dire un jeu d'action et de course qui prend toute son ampleur en mode Multijoueur. Constitué de 45 mini-jeux dans lesquels le but est d'arriver premier quoi qu'il en coûte aux adversaires, Fuzion Frenzy permet à quatre compères de se lancer des défis dans la joie et la bonne humeur. Obstacles à éviter, coup de p... à



Azurik - Rise of Perathia.

faire pour se débarrasser d'un concurrent un peu colant, tous les coups sont permis pour un jeu qui devrait être dispo en day one... aux States, j'entends.

Toujours aussi impressionnant, le stand Konami était surmonté d'un écran géant sur lequel les visiteurs pouvaient visionner des démos tournantes de tous ses produits, dont naturellement les deux plus attendus, Metal Gear Solid 2 et Silent Hill 2. Outre le fait que vous retrouverez tous ces trailers sur le DVD, voici quand même de nouvelles photos de ces jeux, plus tous ceux présentés sur le stand.

# KONAMI

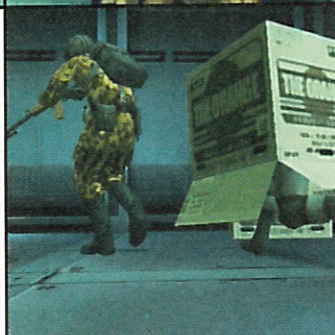


Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2).

Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2).



Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2).

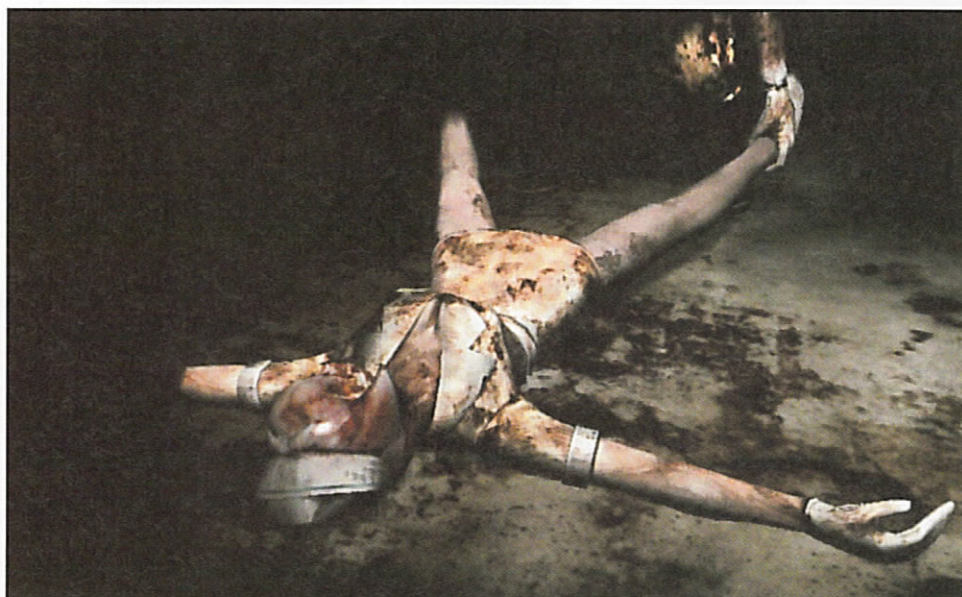


Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2).

## Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)

On ne le présente plus, Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty est sans aucun doute le jeu d'action-aventure le plus attendu sur PlayStation 2. Son créateur, Hideo Kojima a fait une apparition remarquée à la conférence de Sony pour présenter ce qui sera la dernière vidéo du jeu avant la sortie. Et d'ailleurs, l'équipe de KCET chargée du développement ne devrait plus apparaître en public ni accepter d'autres conférences de presse pour se focaliser sur la fin de développement et finir ce qui sera, sans nul doute, le jeu le plus extraordinaire de l'année 2002, certainement une référence du genre pour la prochaine année (le jeu est prévu pour février





Silent Hill 2 (PS2).



Silent Hill 2 (PS2).



Age of Empire II : The Age of King (PS2).



Ephemeral Phantasia (PS2).

Ephemeral Phantasia (PS2).



la retrouver à Silent Hill... Le reste, vous pouvez l'imaginer... ou presque... Prévu pour octobre prochain, Silent Hill 2 intègre également

un système audio particulier simulant le surround, qui donne donc l'impression au joueur d'être au centre d'un home theater même en jouant avec une télé normale. De quoi avoir la sensation d'être envahi par le son sans déboursier des sommes phénoménales en ampli 5.1.

### Age of Empire II : The Age of King (PS2)

Alors que Microsoft, le constructeur, prépare la sortie de sa Xbox, Microsoft l'éditeur nous fait l'immense honneur d'adapter du PC, avec l'aide de Konami, son génialissime Age of Empire II et ce sur PS2, excusez du peu. Rappelons que ce jeu est un jeu de stratégie temps réel dans lequel le joueur est promu Roi d'une civilisation de

AirForce Delta Storm (Xbox).



AirForce Delta Storm (Xbox).

son choix, parmi treize (viking, celte, japonaise...). Le but du jeu : faire perdurer sa civilisation à travers les âges en bâtissant un véritable Empire. Pour le réaliser, il vous faudra être fin stratège, défier les autres civilisations, faire évoluer le niveau technologique ou potentiel militaire de vos sujets en effectuant des recherches appropriées... Bref, vous aurez carte blanche, à vos risques et périls. Rencontrant un énorme succès sur PC à l'époque, AOE II va sans aucun doute plaire aux amateurs du genre sur PS2 et également ceux qui souhaitent essayer ce que l'on appelle un VRAI jeu de stratégie.

### Ephemeral Phantasia (PS2)

Nous vous en avons déjà parlé comme un jeu de rôles très prometteur sur PS2 il y a quelques mois, et cette fois, il faut avouer que les choses se précisent de plus en plus à mesure que la date de sortie approche. Ephemeral Phantasia est en effet ce que l'on peut appeler un jeu de rôles novateur dans le sens où le joueur évoluera dans un univers à échelle unique ou taille réelle (comme vous voulez), dans lequel un système original de combat vous permettra de réaliser plusieurs actions dans un même round en fonction des aptitudes de chaque perso de votre équipe, et cette dernière devra être constamment sur ses gardes pour ne pas se faire attaquer par surprise ou se faire encercler. Prévu pour la rentrée en France, ce jeu de rôles 100% nippon devrait être une alternative raisonnable au futur Final Fantasy X de Square.

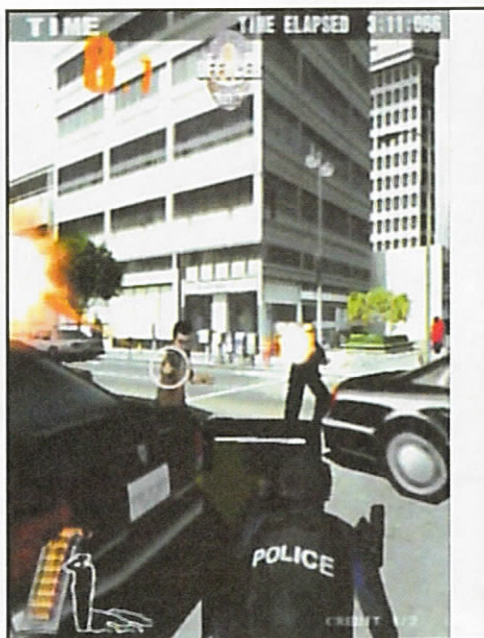
### AirForce Delta Storm (Xbox)

Nous en avons déjà parlé dans le dossier Japon du précédent numéro de Playmag, voici les dernières nou-

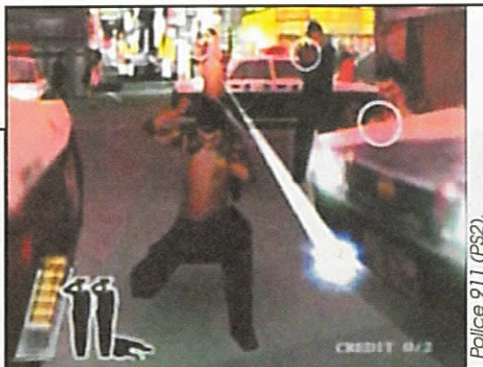
2002 en France, en anglais sous-titré français). Voici donc pour vous quelques photos du jeu, histoire de patienter.

### Silent Hill 2 (PS2)

Autre titre très attendu, Silent Hill 2 vous emmènera encore une fois dans la ville de l'horreur faite jeu, sur PlayStation 2 cette fois. Bénéficiant d'une réalisation digne des specs de la machine, ce nouvel épisode devrait être plus terrifiant, les graphismes dépouillés du premier opus faisant place à de somptueux décors et effets d'ambiance réussis. Pour l'histoire, James, le héros du jeu, reçoit une lettre de sa femme qui l'invite à venir



Police 911 (PS2).



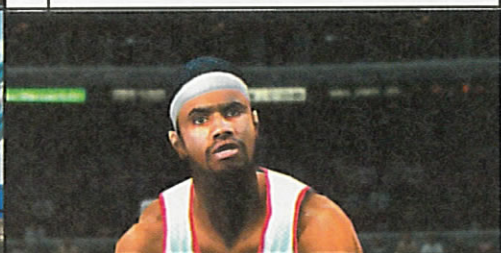
Silent Scope 2 : Dark Silhouette (PS2).



ESPN Hockey Night (PS2).



Silent Scope 2 : Dark Silhouette (PS2).



NBA 2Night 2002 (PS2).

velles d'AirForce Delta Storm, ce qui sera le premier jeu Konami sur Xbox. Plus de 50 modèles d'avions de chasse, allant de modèles réels à des avions-concepts spécialement réalisés pour le jeu, un niveau de réalisation somptueux pour des sensations de vol exceptionnelles, ce jeu devrait être la simu de combats aériens sur la future console de Microsoft, surtout après ce que l'on a pu en voir sur le salon.

### Police 911 (PS2)

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, Police 911 vous met dans la peau d'un policier désireux d'avoir de l'avancement. Pour ce faire, celui-ci devra démanteler une organisation criminelle, la Gokudo-Kai. Pur jeu de tir à la première personne du type House of the Dead ou encore Time Crisis, Police 911 devrait également se démarquer de ses concurrents via un système USB inédit captant les mouvements du joueur. Celui-ci devra donc effectuer des mouvements précis (recharger son arme, se pencher pour éviter des tirs...) pour jouer efficacement. Cela dit, Police 911 devrait, même sans système de ce genre, accrocher les amateurs de shoot, sauf si ceux-ci préfèrent se rabattre sur un Silent Scope 2 par exemple.

### Silent Scope 2 : Dark Silhouette (PS2)

Qui ne se souvient du premier Silent Scope directement adapté de l'arcade sur PlayStation 2 et sur Dreamcast ? Voici donc la suite, cette fois sur PS2 uniquement.

Proposant de nouvelles missions, Silent Scope deuxième du nom intégrera également de nouvelles armes comme le fusil à lunette avec détecteur de chaleur ou aux rayons X pour des missions encore plus denses dans l'obscurité. Enfin, un nouveau mode de jeu fera son apparition : le mode Deux joueurs en coopération, via un écran splité ou le mode Link de la console. Silent Scope 2 est prévu pour la rentrée en France.

### Frogger & Jurassic

Trois autres titres étaient présents au salon. Il s'agit tout d'abord de Frogger the Great Quest, qui n'est autre que le revival du Frogger des années 80. Cette fois The Great Quest débarque sur PS2 et sera un jeu de plates-formes 3D matiné d'aventure dans lequel notre grenouille rencontrera pas moins de 80 habitants différents. Que dire d'autre sinon que ce jeu est prévu pour cet automne mais qu'il ne semble pour l'instant pas trop convaincant. Nous verrons bien. À part cela, Konami nous fait don de trois jeux Game Boy Advance qui reprennent la licence de Jurassic Park 3 et répondent aux doux noms de Jurassic Park III : The DNA Factor, Park Builder et Primal Fear. The DNA Factor entraînera le joueur dans une aventure au cœur de Jurassic Park, incluant 10 races de dinosaures et 12 niveaux de jeu différents, le tout prévu pour cet automne. Park Builder, pour sa part, prévu pour Mars 2002, vous permettra de créer votre propre Jurassic Park avec la possibilité de



Frogger (PS2).

créer jusqu'à 100 espèces de dinosaures et de placer tous les éléments qui font un bon parc d'attractions (restos, magasins...). Primal Fear, lui, sera un jeu plus axé action, avec pour objectif de sortir vivant de ce parc où combien mal fréquenté à l'aide de tout ce qui vous tombera sous la main.

### La gamme ESPN

Enfin, pour clore ces quelques pages consacrées à Konami, nous terminerons par la gamme ESPN de Konami, composée de 5 titres : NBA 2Night 2002 d'abord, une pure merveille sur PS2 (prévu également sur Xbox) et suite de NBA 2Night. Si la première version présentait de nombreux problèmes (lenteur, scintillement, maniabilité moyenne et mauvaise gestion des collisions), la version 2002 semblait beaucoup plus réussie, rien que du point de vue graphique. Reste à attendre une version jouable plus avancée pour se faire une idée plus précise. Le jeu est prévu courant mars prochain. ESPN International Winter Sports 2002 pour sa part est prévu sur PS2 et Xbox et vous permettra de simuler les jeux Olympiques d'hiver. Autre titre multiplates-formes prévu également pour cet hiver, ESPN Winter X Games Snowboarding 2002 sera le concurrent direct de Cool Boarders 2001 et SSX 2. Enfin, ESPN X-Games Skateboarding devrait débarquer sur GBA à la rentrée (un concurrent pour le Tony Hawk Pro Skater d'Activision, et sur PS2 en novembre prochain.

### Dernière minute !

Grande nouvelle du salon : 6 jeux sont prévus sur Xbox avec une sortie prévue entre mars et mai 2002. En voici les titres : Shadow of Memories, Deadly Skies 2, ISS version KCEO, Tour de France, ESPN Winter X Games Snowboarding 2002, ESPN International Winter Sports 2002.

LE BOTTIN MONDIAL  
DES MEILLEURS SITES  
DU WEB

**GUIDE WEB**  
N°1 HORS-SÉRIE **Internettoday**  
29F

**LES MEILLEURES  
ADRESSES  
DU NET**

Des centaines de sites  
testés et classés

Les conseils  
pour bien débiter

MP3, rencontres, chats, sexe, immobilier, bourse et banques,  
culture et sorties, cinéma, musique, DVD,  
informatique, fournisseurs d'accès, voyages, emploi,  
santé et forme, beauté, restaurants, sports, étrange...

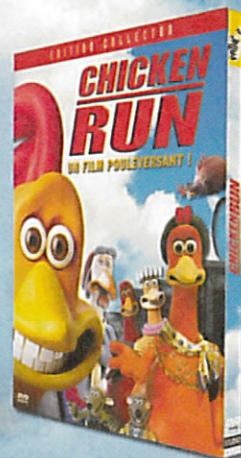
LESEE 4.11.2001 F. 103

29 F

CHEZ VOTRE  
MARCHAND DE JOURNAUX

A l'occasion de la sortie  
en cassette vidéo et **DVD** de

**CHICKEN  
RUN**



**GRAND JOUEF CONCOURS**

DU  
28 JUIN  
AU  
22 AOÛT  
2001



**DES CENTAINES DE CADEAUX  
À PICORER!**

- 1 Flat TV
- 8 Télévisions
- 8 Lecteurs de DVD
- 100 DVD Chicken Run
- 600 montres Chicken Run en vidéo

Téléphonez au  
**08 92 68 50 35\***  
**OU 3615 CINE LIVE\***  
du 28 Juin au 22 Août 2001

**RÈGLEMENT DU JEU**

\*Jeu gratuit sans obligation d'achat. Le règlement du jeu-concours a été déposé chez Maître Saragoussi,  
huissier de justice à Paris et peut-être adressé sur simple demande à :  
DLCV - Concours Chicken Run - 2 quai Autagnier - 92000 Nanterre-sur-Seine.  
0 826 828 830 \*DLCV 2,21 €/min.

© 2001 Pathé. Tous droits réservés.

**PATHÉ!**

**Ciné Live**

**STUDIO CANAL**

# ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts fut l'un des premiers éditeurs à développer massivement sur PlayStation 2. On se souvient notamment de *SSX* qui fut sans doute l'un des rares jeux de bonne facture sur cette machine à ses débuts. Cette année, EA, fidèle à lui-même, nous propose de nombreux titres sur la console de Sony mais avec assurément un plus : la qualité des jeux est devenue excellente. L'écran géant placé sur le stand EA nous en a donné d'ailleurs un avant-goût via d'impressionnantes démos tournantes. Notons enfin que la plupart de ces jeux sont également prévus sur la Xbox de Microsoft. Mais trêve de parlotte, voici les jeux qui ont particulièrement retenu notre attention.



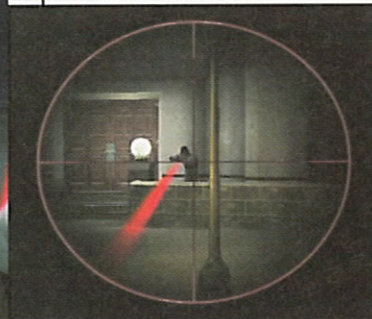
James Bond 007 in... Agent Under Fire (PS2).



James Bond 007 in... Agent Under Fire (PS2).



James Bond 007 in... Agent Under Fire (PS2).



James Bond 007 in... Agent Under Fire (PS2).

## James Bond 007 in... Agent Under Fire (PS2)

Agent Under Fire est donc le nouveau James Bond signé EA. Transformé pour l'occasion en jeu de tir en vue subjective et respectant l'ambiance particulière des 007, cet épisode sur PS2 vous propose une histoire spécialement conçue pour ce jeu. Le joueur incarne Bond et doit vaincre le criminel Malprave, cerveau d'une organisation terroriste spécialisée dans le clonage humain. Pour ce faire, Bond trouvera bien évidemment l'aide de ses équipiers de toujours (Q par exemple) mais aussi celle d'une certaine Zoé



F1 2001 (PS2 & Xbox).



F1 2001 (PS2 & Xbox).

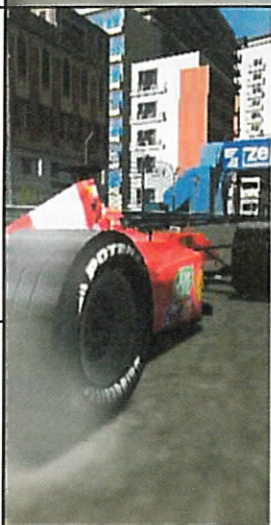
FIFA 2002 (PS2/PS one).



F1 2001 (PS2 & Xbox).



F1 2001 (PS2 & Xbox).



F1 2001 (PS2 & Xbox).



Nightshade... Savant mélange d'action rapide à la Bond, de phases furtives et de courses, James Bond 007 Agent Under Fire nous a ravis par son niveau de réalisation et par le souci du détail : vous retrouverez un nombre considérable de gadgets différents dans le respect de la tradition Bond. Enfin, ce jeu est prévu pour jouer en solo, bien sûr, mais aussi en mode Multijoueur, où quatre joueurs pourront s'affronter via un écran split-té. Reste la dernière info : 007 AUF devrait être dispo en France avant la fin 2001.

### F1 2001 (PS2 & Xbox)

Une année sans un jeu officiel de F1, sans un FIFA ou d'autres licences sportives comme Madden NFL ou NHL n'est pas concevable chez EA Sports. Commençons donc la série sport avec ce F1 2001, prévu sur PS2 mais

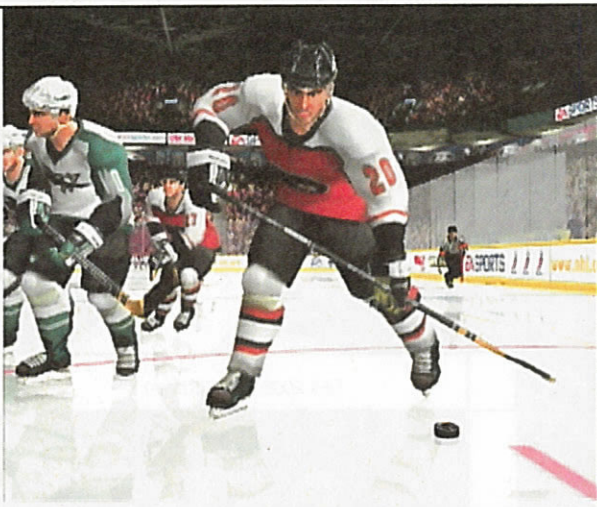
aussi sur Xbox. Concurrent direct du Formula One 2001 de Sony, ce nouvel opus de la série des F1 reprend donc les données de la saison 2001. F1 2001 propose cette fois encore plus de réalisme, avec une gestion des conditions climatiques (vous verrez par exemple des nuages se former progressivement durant la course), des concurrents plus intelligents qui essayeront par tous les moyens de vous mettre la pression, un staff technique plus présent qui communiquera avec vous par

radio pour vous donner divers renseignements sur la position des concurrents ou l'évolution de la météo... Essayant d'atteindre le 100 % de réalisme, l'équipe d'EA Sports va assurément réussir son pari tant les options de personnalisation des monoplaces ainsi que les modes de jeu sont nombreux pour une série qui est devenue une référence en matière de simulation de F1. F1 2001 devrait être dispo cet automne en Europe sur PS2 et l'année prochaine sur Xbox.

### FIFA 2002 (PS2/PS one)

La série des FIFA est, avec celle des Pro Evolution de Konami, une des plus populaires auprès des fans de foot. La version 2002 apporte avec elle un nouveau système de passe, plus intuitif et donnant une plus grande liberté d'action aux joueurs. Plus de 75 équipes nationales sous licence ainsi que 16 championnats sous licence incluant : la premier League anglaise, la Bundesliga, la première division espagnole, la Ligue Nationale de Football française et la Major League Soccer seront présentes dans cette nouvelle mouture. Pour abréger,

NHL 2002 sur PS 2 et Xbox.



Madden NFL 2002 et NHL 2002 sur PS2 & Xbox.

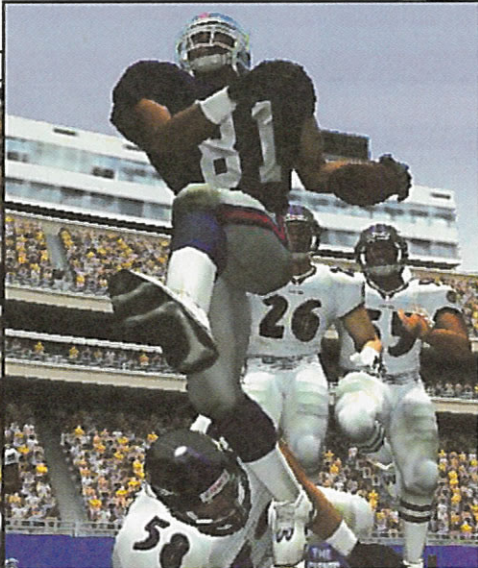


Pirates of Skull Coves (PS2).

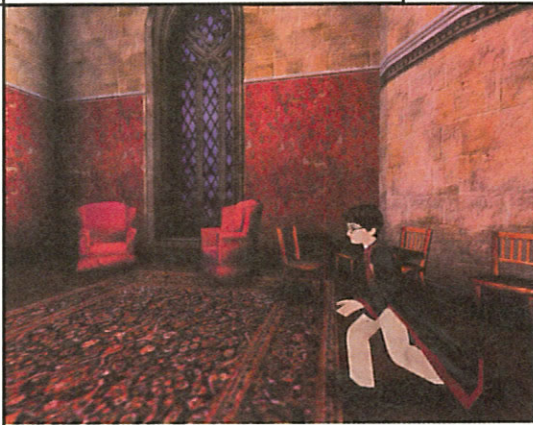
### Pirates of Skull Coves (PS2)

Pirates of Skull Coves est un jeu original puisqu'il vous permet de devenir un pirate digne de ce nom, de diriger une attaque contre un gallon ennemi (une véritable bataille navale vous attend) et de l'aborder vaillamment, l'épée au poing. Développé par Westwood Studios ce jeu inclut

Madden NFL 2002 sur PS2 & Xbox.



Madden NFL 2002 sur PS2 & Xbox.



Harry Potter débarque sur console.

premiers arrêts sur image ou replay instantanés durant le

une douzaine de navires aux caractéristiques particulières et vous emmènera visiter et conquérir cinq vastes mondes. Prévu pour la fin de l'année, Pirates of Skull Coves devrait faire un tabac sur PS2, du moins c'est ce que nous lui souhaitons.

le nombre de championnats et modes de jeu différents, une réalisation technique améliorée de jour en jour ainsi que la possibilité pour le joueur de se qualifier pour FIFA : Coupe du monde 2002

jeu sur PlayStation ou Nintendo 64, c'était sur un Madden justement... Madden NFL 2002 propose donc un mode replay avec des angles caméras inédits sur un jeu console et impossibles à concrétiser via la télévision. 100 nouvelles animations ont été rajoutées et le joueur retrouvera tous les modes de jeu possibles et imaginables, lui permettant par exemple de choisir une équipe, de la personnaliser (drafts...) et de l'emmener jusqu'au Super Bowl. Enfin, le souci du détail aura pour résultat un entraîneur faisant les 100 pas au bord du terrain ou encore les différentes expressions des joueurs durant chaque match. Dans la même veine, mais plus populaire en France, NHL 2002, également prévu sur PS2 et Xbox, vous emmène une fois de plus sur la glace pour un jeu de hockey encore plus... réaliste ! Incluant un indicateur d'émotions, vos joueurs réagiront différemment s'ils se sentent pousser par le public. Au contraire, la colère peut avoir des effets négatifs sur le comportement... 6 modes de jeu, toutes les équipes officielles, une réalisation impeccable, bref, ce NHL ne vous décevra pas, comme d'habitude.

### Harry Potter débarque sur console

Pour terminer ce dossier, parlons d'Harry Potter qui bénéficiait sur le salon d'un emplacement "privé" et pour cause : Harry débarque sur PlayStation, Game Boy color, Game Boy Advance et PC. Pour les versions PS et PC, Harry Potter à l'école des Sorciers est un jeu d'action-aventure dans lequel vous incarnez Harry Potter, tout nouvel élève de l'école Poudlard. Harry va découvrir au fil du jeu son potentiel de magicien en relevant une série de défis fidèles au scénario du livre. La version Game Boy Advance, quant à elle, sera plus axée action bien sûr mais inclura aussi des énigmes à résoudre pour le jeune Harry. Le jeu sera, de plus, en vue 2D isométrique. Enfin, la version Game Boy Color (tant qu'à faire) sera elle, un jeu de rôles dont le scénario sera certes toujours fidèle à l'œuvre de J.K. Rowling. Toutes les versions d'Harry Potter devraient voir le jour cet automne en France. De quoi donc réjouir normalement les fans, les plus jeunes d'entre nous.

feront de FIFA 2002 le jeu de foot le plus complet de l'année 2001, sans aucun doute.

### Madden NFL 2002 et NHL 2002 sur PS2 & Xbox

Après 11 ans d'existence sur console, la série des Madden NFL est devenue une référence en matière de simulation de foot US. Certes, cela n'intéresse que peu d'entre vous et pourtant, ce sont toujours par les simulations de jeux ricains (NFL, NHL, NBA, les jeux de catch...), paradoxalement, que les évolutions techniques arrivent. On se souvient des



RCS : 394 800 314

# UN PLAN POUR SORTIR ?



21:15 SEANCE DANS 30 MINUTES...

# allocine.com

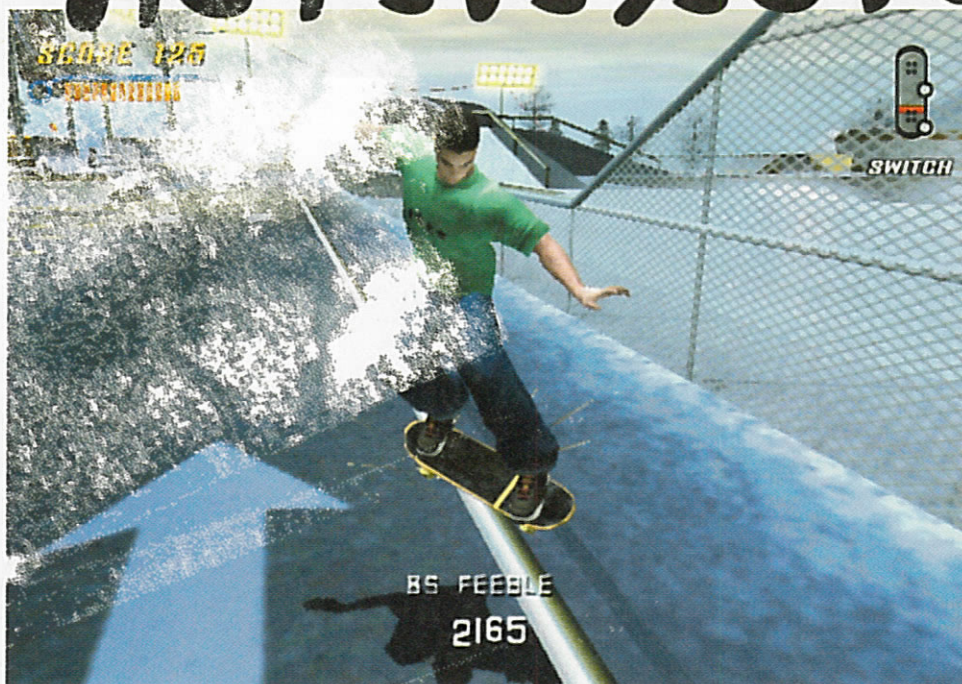
Premier portail Cinéma sur Internet

Retrouvez en exclusivité le nouveau film d'AlloCiné sur [www.allocine.com](http://www.allocine.com)

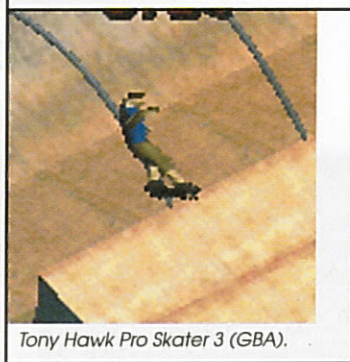


Comme l'année dernière, le stand Activision était très animé et surtout rempli de monde. La raison ? Un certain Tony Hawk venu exprès pour réaliser quelques figures sur une rampe spécialement prévue à cet effet. C'est d'ailleurs en profitant de cette déco très Xtrême que l'éditeur a annoncé l'installation d'une nouvelle gamme de jeu, la gamme O2 qui regroupe en fait tous les titres sport de l'éditeur, les Tony Hawk Pro Skater et autres Matt Hoffman Pro BMX donc. Il est vrai que vu le nombre de titres sport proposés, cette nouvelle semble tout à fait appropriée.

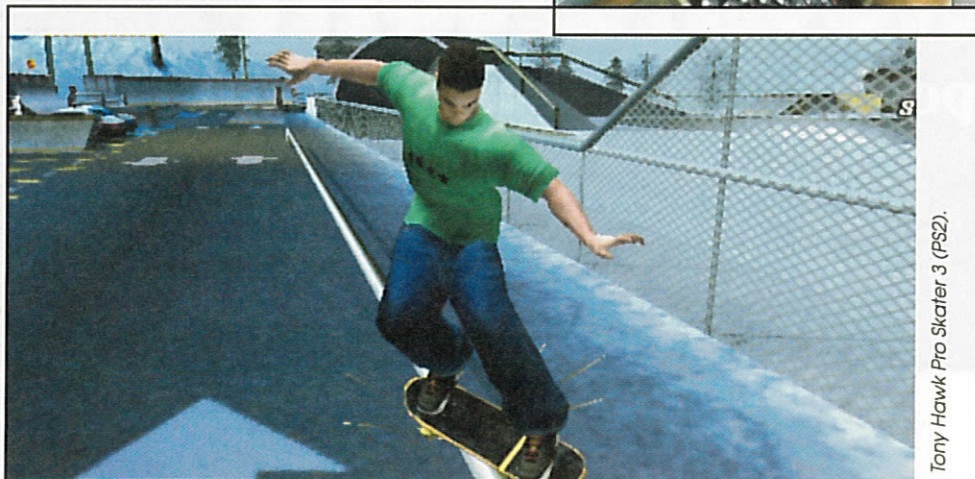
# ACTIVISION



Tony Hawk Pro Skater 3 (Xbox).



Tony Hawk Pro Skater 3 (GBA).



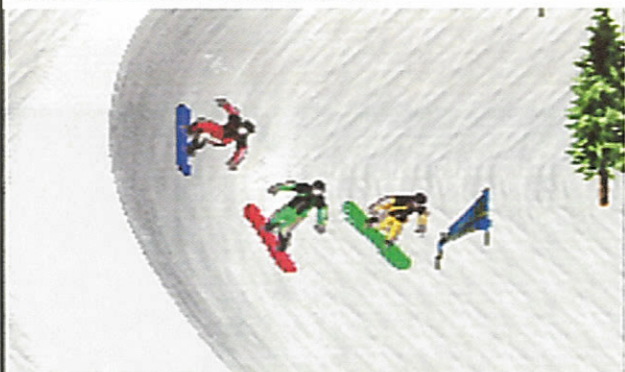
Tony Hawk Pro Skater 3 (PS2).

## Tony Hawk Pro Skater 3 (PS2), 2x (Xbox)...

Commençons donc par les titres de la gamme O2 avec, entre autres, Tony Hawk Pro Skater 3 sur PS2. Cette troisième version offre une réalisation beaucoup plus impressionnante, le jeu tirant cette fois parti des superbes capacités de la PlayStation 2. Côté jeu, les joueurs pourront réaliser plus de centaines et de centaines d'enchaînements différents, avec toutes les figures prévues à combiner entre elles. Développé par Neversoft Entertainment et Shaba, Tony Hawk Pro Skater 3 prévu pour cet automne devrait également voir le jour sur



Shaun Palmer's Pro Snowboarder (GBA).



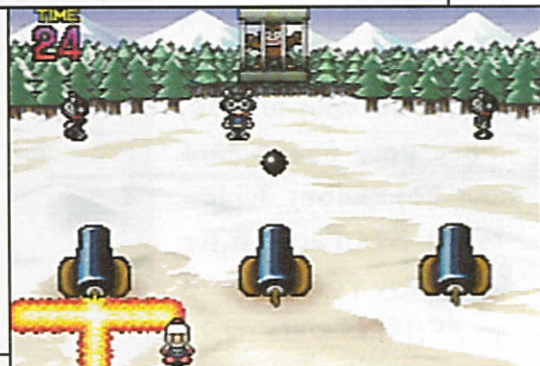
Mat Hoffman Pro BMX 2 (PS2).



Shaun Palmer's Pro Snowboarder (PS2).



Mat Hoffman Pro BMX (GBA).



Bomberman Tournament (GBA).



Spider Man 2 Enter: Electro (PS).

PlayStation, et plus tard sur Xbox et GameCube. À ce sujet, Activision prépare également une version de Pro Skater spécialement conçue pour la Xbox, à savoir Tony Hawk Pro Skater 2x, développée cette fois par Treyarch LLC. Cette version bénéficie d'animations plus complexes et de décors beaucoup plus fouillés que dans la version 2 originale. Simplement, en comparant Pro Skater 2x et 3, ma préférence va au 3<sup>e</sup> épisode sur PS2, le jeu étant, à mon sens, plus fluide. Enfin, une version game Boy Advance de Tony Hawk Pro Skater 2 devrait être dispo au moment où vous lirez ces lignes et croyez-nous, si vous aimez les simulations de skate cette version est une pure merveille à ne manquer sous aucun prétexte.

### Shaun Palmer's Pro Snowboarder (PS2 & GBA)

Nouveau venu dans la gamme O2, Shaun Palmer vous propose une séance de glisse "xtrême" sur PS2. Développé par UEP System, Pro Snowboarder vous permettra d'incarner dix des meilleurs snowboarders du moment et les musiques du jeu, dans la mouvance de Pro Skater et Pro BMX, devraient plaire aux incondi-tionnels de glisse à sensation. Ce jeu très attendu est prévu pour novembre en France. Enfin, sachez qu'une version Game Boy Advance est également en cours de développement, chez Natsume cette fois.

### Mat Hoffman Pro BMX 2 (PS2 & GBA)

Si la version PS one vous a fait vibrer, vous n'avez enco-re rien vu avec cette suite directement développée

pour la PlayStation 2. D'une réalisation beaucoup plus convaincante (normal, c'est de la 128 bits), ce deuxième opus vous propose 10 nouveaux tracés et la possibilité de créer votre propre niveau ou encore le rider de vos rêves. Pro BMX 2, développé par Rainbow Studios, est prévu pour cet hiver en France. Au pas-sage, une version GBA du premier Mat Hoffman est également en cours de développement chez Hot Gen, qui est prévu pour cet automne en France.

### Bomberman Tournament (GBA)

Un mot pour dire que Bomberman Tournament devrait être dispo à l'heure qu'il est. Ce jeu mythique est le jeu d'action à posséder pour passer à coup sûr des heures et des heures à jouer, idéal pour oublier le temps qui passe. De plus, il est possible à quatre possesseurs de GBA de jouer en Multijoueur via le mode Link avec une seule cartouche ! Que demande le peuple ? Résultat, à la rédac, on ne vous a pas attendu et les bureaux résonnent d'explosions sonores et de cris de rage ou de joie hystérique. Bref, une tuerie ce Bomberman !

### Spider Man 2 Enter: Electro (PS one)

Après un premier volet bien foutu, Activision revient à la charge avec notre héros, cette fois opposé à l'un de ses plus vieux ennemis : Electro. Bien sûr, les fans du héros "marvellien" vont apprécier les possibilités offertes (déplacements sur les murs, les plafonds, jet

de toile, etc.). Bref, les caractéristiques du héros en collant sont respectées, sa souplesse légendaire égale-ment. Quant à l'ambiance dans la ville, elle se réfère aux décors de la BD. Bref, une licence qu'Activision semble vouloir optimiser. Gageons que ce sera fait dans le respect de l'œuvre originale, avec suffisamment de nouveautés au regard du premier épisode. Electro est prévu pour septembre. Sachez également qu'Activision nous propose un Spider Man sur Game Boy Advance alias Mysterio's Menace, un petit jeu de plates-formes qui enchantera les fans du héros Marvel. À noter qu'Activision est en train de déve-lopper Spider Man The Movie sur PlayStation 2, un jeu de la même trempe que la version PS one, mais reprenant l'intrigue du film prévu pour le printemps prochain et tirant au maximum parti des specs de la PS2. Nous en saurons plus dans les prochains numéros.

# THQ

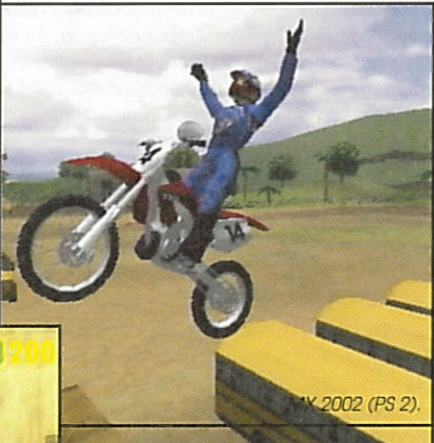
D'année en année, THQ présente une ludothèque de plus en plus fournie. Cette année, 5 titres et demi ont particulièrement retenu notre attention. Je dis bien 5 titres et demi, le demi étant à associer à... Bass Strike, bien sûr. Toujours est-il, inutile de vous le dire, que pour notre part nous attendons avidement Red Faction sur PS2 prévu pour le mois de septembre prochain. Bon, cela étant, place aux jeux.



New Legends (Xbox).



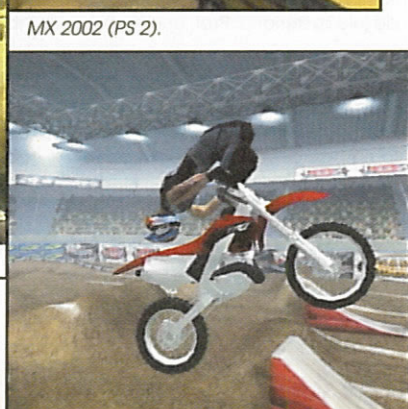
Red Faction (PS2).



MX 2002 (PS 2).



Red Faction (PS2).



## Red Faction (PS2)

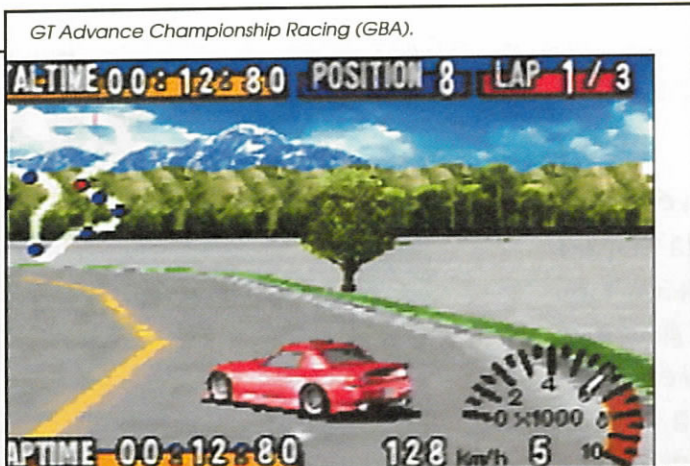
Red Faction s'annonce comme un jeu d'action et de tir plutôt original sur PS2. Les auteurs qui ont déjà commis Descent ont voulu mettre au point un nouveau style de Quake-like. Ils ont ainsi créé la technologie Geo-Mod qui permet de balancer ses bombes et ses missiles sur les ennemis, mais à distance et un peu partout le long des tunnels pour atteindre d'autres ennemis situés très loin. Ça n'a pas l'air de révolutionner le genre, mais c'est toujours un petit plus agréable. D'autant, que cela force à se chercher de nouvelles stratégies, l'IA des ennemis ayant été travaillée pour leur permettre d'anticiper vos coups à distance. Tous ces sales aliens sont continuellement gérés par le programme comme dans un jeu de foot. Techniquement très ambitieux, c'est surtout au niveau de la conduite du vaisseau style Descent ou Wipeout que ce titre est attendu. Wait and see...

## MX 2002 (PS 2)

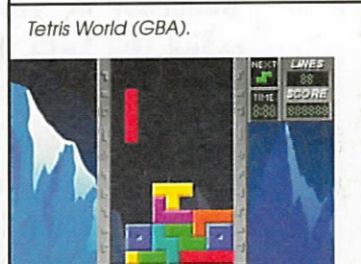
Eh non, ce n'est pas un jeu porno. C'est évidemment la simulation de motocross que les fanatiques attendent car il proposera à la fois des tonnes d'options et une qualité technique dépassant de loin ce qui se faisait sur PS1. Alors bon, ce n'est pas tant la présence de Ricky Carmichael qui va vous motiver à acheter ce jeu mais plutôt les 28 autres champions sur 125 et 250 cc, sans oublier les six



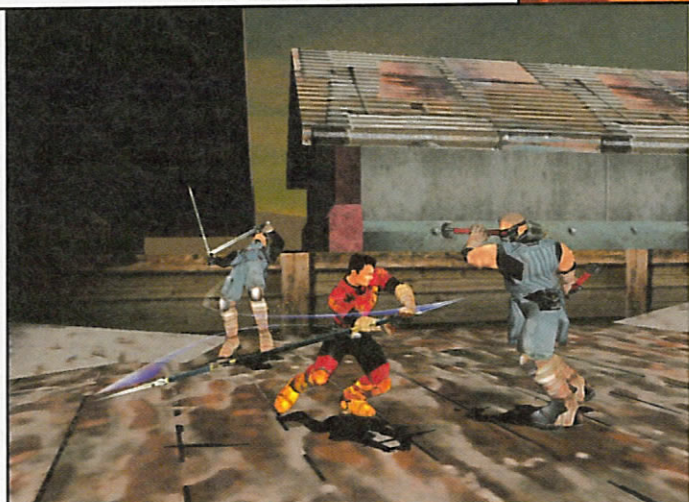
New Legends (Xbox).



GT Advance Championship Racing (GBA).



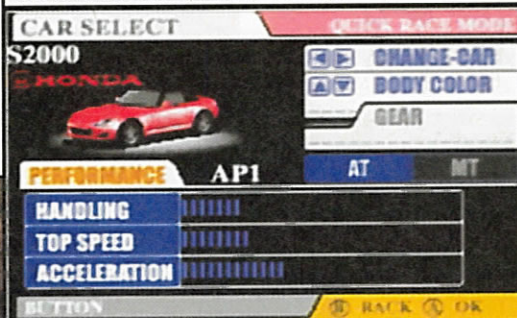
Tetris World (GBA).



New Legends (Xbox).



GT Advance Championship Racing (GBA).



GT Advance Championship Racing (GBA).

### GT Advance Championship Racing (GBA)

GT Advance Championship Racing, qu'il ne faut pas confondre avec All Nippon GT Championship (grosse daube de Kemco) est ce que l'on pourrait appeler le Gran Turismo de la Game

Boy tant pour sa qualité que pour le principe de jeu. Enfin, n'exagérons rien non plus car il n'y a pas de permis à passer et les modes se résument à des courses simples ou en championnat, sans plus.

Cependant, la qualité technique et le pilotage tout en dérapage sont des plus séduisants. Le jeu propose

quarante voitures différentes à choisir parmi des Honda, Mazda et Mitsubishi. Le but est de se taper les trente-deux circuits dispos ou alors de jouer contre un autre concurrent en reliant deux machines ensemble. On se permet de vous en parler au présent et de faire quelques remarques car le jeu sera sorti en France quand vous lirez ces lignes.

### Tetris World (GBA)

Ça vous dit de jouer avec des Tetraminoes ? Non, ben nous non plus mais bon, il y a toujours un espoir quand un nouveau Tetris arrive, notamment sur une console portable. Alors, si vous aimez le concept et surtout si vous n'en êtes pas encore gavé, Tetris World aura peut-être une chance de vous intéresser. Le principe reste le même avec des trucs et des machins formés de quatre blocs collés les uns aux autres de sept manières différentes, et qui s'empilent les uns sur les autres. Si vous les tournez dans le bon sens pour faire disparaître des lignes, c'est gagné. Que du neuf en perspective.

modes de jeux différents, les 16 motos au choix, les championnats Loretta Lynn's Amateur National, Chevy Trucks U.S. Motocross, Free Ride Moto-X et THQ US Open. Bon, ben, même si vous n'aimez pas la moto, ce jeu vous fera sans doute changer d'avis car il s'annonce hyper complet.

### BASS Strike (PS2)

Il fut un temps où tous les jeux THQ

étaient réputés pour être des daubes nucléaires ! Aujourd'hui, l'eau a coulé sous les ponts et THQ s'est refait une santé. Par contre, ils ont gardé un petit quelque chose de la bonne époque. Et devinez comment ça s'appelle ? Bass Strike, la simulation de pêche qui manquait sur PS2 ! Ben vi, plus la peine d'avoir une Dreamcast pour se taper des simulations qui ne servent à rien. Alors, bien sûr, ça va cogner question caméras dynamiques et réalisme 100 % comme on dit. Sans parler des tonnes de cannes à pêche super classe ou des bottes jaunes à collectionner entre deux barbecues. Comment on l'attend ce jeu à la rédac... si, si...

### New Legends (Xbox)

Bon, la PS2, c'est bien joli mais quid de la Xbox chez THQ ? Eh bien, ils ont tout prévu les p'tits gars puisque

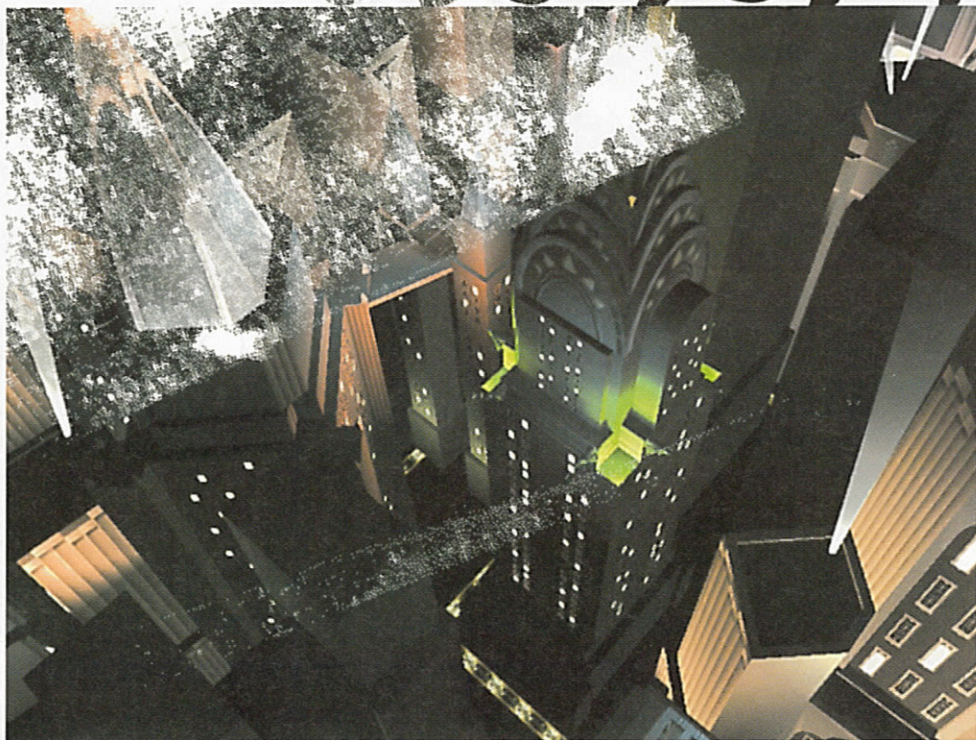


New Legends sera le premier jeu de la société pour la console de Microsoft. Il se déroulera en Chine mais pas médiévale comme la plupart des jeux existants. C'est dans le futur que vous plongera cette aventure à la troisième personne.

En fait, les auteurs ont été un poil opportunistes puisqu'ils se sont arrangés pour que le héros humain soit aussi doué en arts martiaux de l'époque ancienne qu'en manement d'armes futuristes ou encore en contorsions à la Matrix. Le résultat s'annonce impressionnant sur Xbox puisque le moteur 3D est basé sur celui d'Unreal Tournament. Des humains contre des ennemis robotisés, des arts martiaux, du cyber futuriste, de la 3D à la UT, de la Chine, de la Xbox, ça peut déchirer ce jeu...

# UBI SOFT

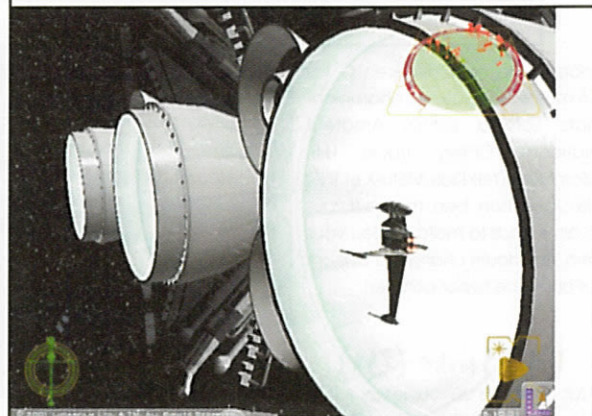
Beaucoup de titres sur le stand Ubi Soft, la plupart prévus sur PlayStation 2 ou encore Game Boy Advance. À ce sujet, nous ne parlerons pas ici de la version GBA de Rayman, présente dans la rubrique Playtest de ce numéro. N'oublions pas enfin qu'Ubi Soft distribue les jeux de Lucas Arts en France et de ce fait, vous retrouverez ici le jeu GameCube de folie que l'éditeur américain prépare pour la sortie de la console aux US



Batman : Vengeance (PS2).



Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II (GameCube).



Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II (GameCube).



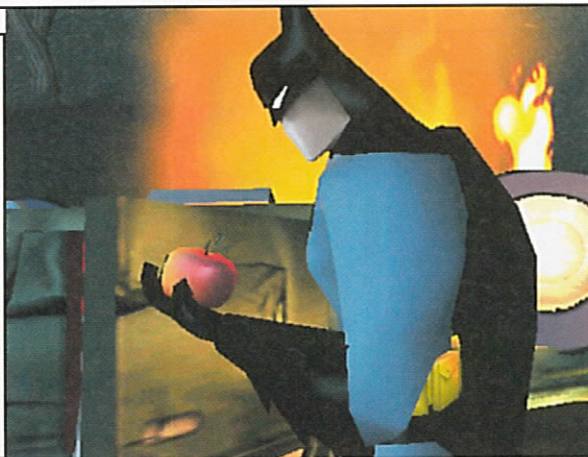
Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II (GameCube).

## Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II (GameCube)

développé par Factor 5 pour Lucas Arts  
Suite de Rogue Squadron sur N64, Rogue Squadron II arrive comme l'un des jeux d'action et d'arcade phares sur GameCube. Vous retrouverez donc Luke Skywalker et son unité de X-Wing pour onze nouvelles missions : combats dans l'espace ou air-sol sur plusieurs planètes, vous retrouverez la fameuse tranchée de l'Étoile Noire ou encore la légendaire bataille de Hoth, la planète glacée. Vous pourrez piloter plusieurs types de vaisseaux



Batman : Vengeance (GBA).

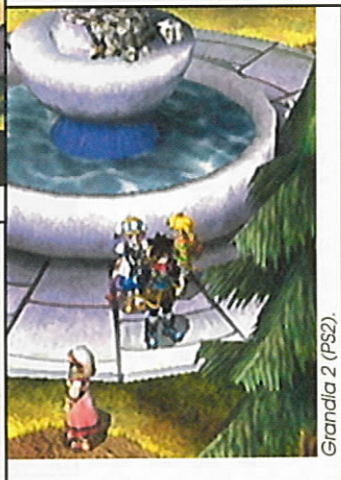


Batman : Vengeance (GBA).

Batman : Vengeance (PS2).



Rayman M (PS2).



Grandia 2 (PS2).



Rayman M (PS2).



Grandia 2 (PS2).

utiliser les véhicules et gadgets perfectionnés de son arsenal pour tenir en échec les sbires du Joker. Ils se servent de grappins pour explorer des recoins secrets de l'usine chimique de Mr. Freeze, sillonnent les rues et le ciel de Gotham City aux commandes de la Batmobile ou du Batplane. Avec trente minutes de cinématiques et cinq épisodes dans le même jeu, on attend ce Batman 3D avec impatience pour octobre.

### ... Rayman M (PS2)

Le prochain épisode de Rayman, prévu sur PS2, sera le premier de la série à être multijoueur, c'est-à-dire que l'on pourra jouer en réseau ou par Internet à cette course 3D. Les délirants Pitizètres, Globox et bien sûr Rayman vont se lancer des défis dignes des combats de gladiateurs. Le joueur choisit parmi huit personnages et sélectionne l'un des deux modes de jeu : Race ou Battle, chacun pouvant réunir jusqu'à quatre joueurs simultanément. Il est clair que ce Rayman sera très proche de ce que l'on connaît dans les Mario Kart, mais dans l'univers de Rayman, et c'est tant mieux puisque Mario Kart fait encore référence aujourd'hui en ce qui concerne le jeu à plusieurs. Un jeu prévu pour novembre 2001 sur PS2.

### ... Grandia 2 (PS2)

Oui, vous avez bien lu, l'un des RPG japonais les plus mythiques et dédié à l'univers Sega débarque bientôt sur PS2 dans une langue qui sera plus facile que le japo-

comme le X-Wing bien sûr, mais aussi le A-Wing et le B-Wing. De nombreux niveaux bonus sont également prévus. Autant dire que la version vue à l'E3, tournant sur GameCube était à tomber par terre, du jamais vu sur une console et même sur PC, je dois dire. Les fans de la première trilogie vont être aux anges en voyant le réalisme des décors, les graphistes ayant recopié fidèlement le palais de Jabba le Hutt, par exemple. L'action est également époustouflante : la mission d'attaque de l'Étoile noire utilisant au mieux les capacités de la machine pour un résultat proche du film, ni plus ni moins. Bref, tout cela pour dire que Rogue Squadron II est un must que tout amateur de jeux d'action et de tir devront se procurer à la sortie de la console. Je sais, ce n'est pas pour tout de suite.

### Et chez Ubi Soft,

### Batman : Vengeance (PS2/)

C'est le retour de Batman sur console et ça fait plaisir ! On le retrouve enfin après dix ans d'absence avec les premiers super titres, comme le fabuleux Batman Game Boy ou encore les épisodes sur SNES et Megadrive ; mais bon, trêve de nostalgie et attaquons ce nouvel opus basé sur le dessin animé de Warner Bros "Les Nouvelles Aventures de Batman". Et figurez-vous que si on attend le jeu sur PS2, il y aura aussi une version GBA et ça c'est bien ! Suivant un gameplay linéaire, le jeu plonge les joueurs dans une histoire mystérieuse et complexe à travers vingt-deux maps de Gotham City. Batman va de nouveau devoir donner le meilleur de lui-même et



USHRA Monster Jam Maximum Destruction (PS2).

USHRA Monster Jam Maximum Destruction (PS2).



Disney Tarzan (PS2)

nais, enfin ! Grandia 2 est vraiment un RPG magnifique qui plonge le joueur dans un univers médiéval fantastique rendu en 3D. L'animation réaliste permet une rapidité de mou-



Disney Tarzan (PS2).

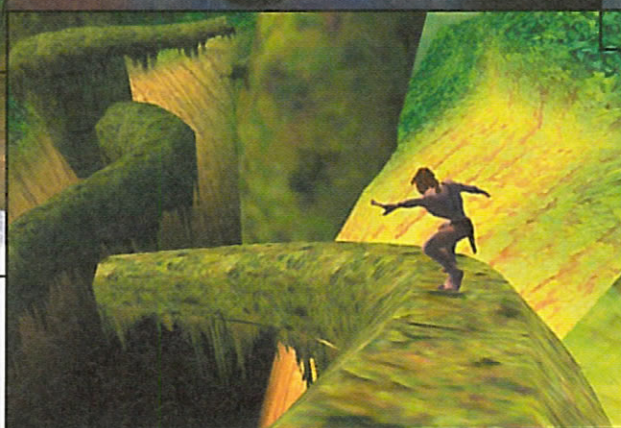
vvement impressionnante que l'on trouvait déjà dans Grandia 1 mais sans la 3D. Cette fois, les personnages et l'environnement sont entièrement réalisés en 3D et la gestion des caméras s'avère agréable pour les puristes que vous êtes ! On attend le jeu pour fin 2001.

### ...USHRA Monster Jam Maximum Destruction (PS2)

Le Monster Truck, ça vous dit ? Ben oui, ces courses de camions dans lesquelles le but est de ne respecter aucune règle ! Le jeu vous propose de prendre le volant de Monster Trucks comme Grave Digger, Reptoid, Wolverine, Wild Thang ou un camion sponsorisé. Choisissez un des vingt-cinq véhicules officiels et pénétrez dans le monde unique et bizarre des Monster Trucks où le dernier camion encore en piste est le vainqueur. Les affrontements prendront place dans huit mondes différents, avec des thèmes comme les casinos de Las Vegas ou encore les temples mayas. Le seul objectif est d'écraser, d'emboutir et de détruire les véhicules adverses, ce qui nous paraît plutôt chouette ! Le jeu est attendu pour la fin de l'année sur PS2.

### ... Disney Tarzan (PS2)

Ubi et Disney Interactive nous préparent une nouvelle aventure de Tarzan sur PS2 et ce sera cette fois de la 3D pure et dure et non plus de la plate-forme en vue de profil ou en 2D/3D. Basé sur le dessin animé Disney Tarzan, le jeu mélangera aventure et action 3D. Avec Jane, Tok et bien d'autres personnages, le jeu propose une toute nouvelle aventure qui commence là où le film s'était arrêté. Vous y explorerez de nouveaux terrains d'aventure comme les marécages ou le Cimetière des éléphants à travers quinze niveaux. Tarzan pourra exécuter des figures comme le kickflip, le flip à 360° ou le rodéo à 720° pour



Disney Tarzan (PS2).

Conflict Zone (PS2/DC).



Tom Clancy's Rainbow Six : Rogue Spear (PS2, GBA).

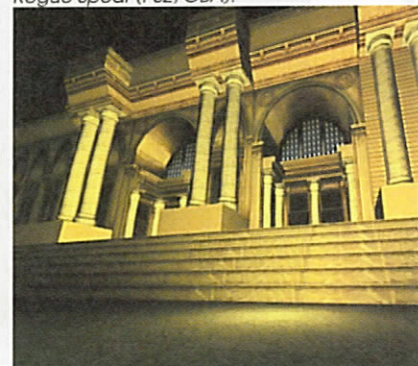


Conflict Zone (PS2/DC).

échapper aux panthères, aux crocodiles, ou recueillir des Items. Un jeu prévu pour début 2002.

### ... Conflict Zone (PS2/DC)

Vous connaissez le rapport entre les maths et les jeux vidéo ? Votre sale note au bac ? Non, c'est Ubi Soft et MASA (Mathématiques Appliquées SA) qui travaillent de concert sur un RTS annoncé sur PS2 et DC. Rappelons qu'un RTS est un jeu de Real Time Strategy, jargon souvent employé par les joueurs sur PC. Développé par MASA, un des premiers laboratoires de recherches indépendants dans le domaine des sciences cognitives, Conflict Zone promet de bien booster le genre. Doté d'une intelligence artificielle particulièrement travaillée par les matheux, ce jeu vous propose une simulation de conflit contemporain qui prend en compte pour la première fois de nouveaux paramètres : la popularité des belligérants, l'importance des médias et la délégation des pouvoirs. Tout cela se déroule dans un futur proche et reste très orienté wargame pour amateur de guerres mondiales. Techniquement, on attend aussi beaucoup de Conflict Zone puisque tout sera en 3D. Deux campagnes, trente-deux missions, deux cents unités au total dont cent trente seront jouables, huit commandants, cinquante-huit cartes, voilà en vrac ce qui se trouvera dans le jeu dont on attend la sortie en septembre sur PS2 et sur DC.



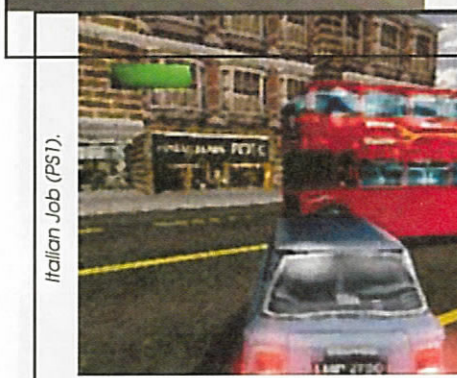
### et Tom Clancy's Rainbow Six : Rogue Spear (PS2, GBA)

Tom Clancy's Rainbow Six : Rogue Spear est la suite de Tom Clancy's Rainbow Six et est sorti en 1999 sur PC. Depuis, ce jeu a eu un tel succès qu'il fallait une adaptation sur PS2 et GBA. Ces versions resteront fidèles à l'histoire, aux personnages, aux missions et au style de la version PC. Les fans de Rainbow Six y trouveront un scénario original, des missions inédites, des armes additionnelles et des ennemis assez intelligents, on a bien dit "assez" ! Avec plus de quatre cents nouveaux mouvements en motion capture et une intelligence artificielle améliorée, les terroristes et les membres du groupe d'intervention réagissent plutôt avec réalisme. Sur PS2, la technique s'annonce parfaite mais on attend aussi la version GBA pour voir comment les graphistes vont s'en sortir. Sorties prévues pour la fin de l'année.

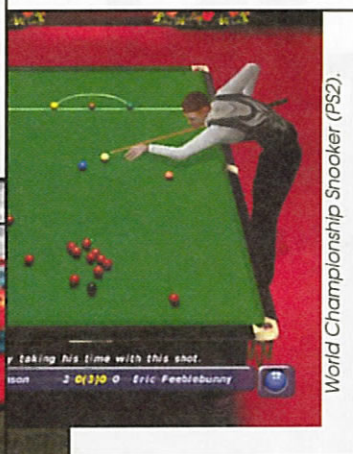
# CODEMASTERS



Italian Job (PS1).



Italian Job (PS1).



World Championship Snooker (PS2).

Il est étonnant de voir que Codemasters reste très discret ces derniers temps, rechignant à nous combler d'aise avec un Colin Mc Rae ou Toca sur PlayStation 2... En attendant, cet éditeur talentueux nous fera patienter avec son World Championship Snooker sur PS2, suite de la version PlayStation qui avait rencontré à l'époque un vif succès auprès des fans de snooker. Prévu pour cet automne, WCS vous permettra de vous mesurer aux vingt des plus grands champions du monde de snooker. L'IA a été particulièrement travaillée pour reproduire parfaitement le comportement des vrais professionnels. Enfin, trois nouveaux modes de jeu feront leur apparition : Decompte, Time Bandits et Balle Bonus en plus des modes Un contre un ou Multijoueur. Prévu pour septembre, World Championship Snooker sera sans aucun doute LA nouvelle référence du genre sur PS2. Toujours prévu pour septembre, Italian Job est l'adaptation arcade du grand classique cinématographique de Michael Caine. Vous incarnez donc Charlie Croker et devrez faire vos preuves en tant que pilote en réalisant la casse du siècle : 4 millions de dollars. Mode Scénario avec des missions à remplir, Free Ride avec des bonus cachés à découvrir ou mode Multijoueur, quel que soit le mode de jeu, le fun sera omniprésent dans un jeu où frein à main et sensations à la Driver seront les vedettes d'un jeu prévu sur PlayStation.

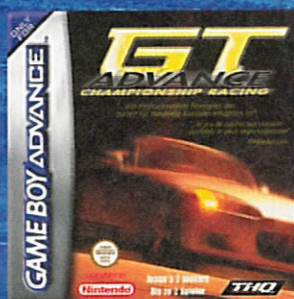
PRÈS DE 300 SOLUTIONS COMPLÈTES ET DES MILLIERS DE CODES SUR LE

**3615 PLAYMAG**  
 et au  
**08 92 68 05 04**  
 mises à jour régulières, nouveaux codes, hotline\*

**CET ÉTÉ À GAGNER**

**1 console portable GBA  
 + 2 jeux**

**1 PS2  
 + 5 jeux dont**



3615-3668 : 2,21 F/mn

\*3615 uniquement

Concours organisé du 1/07 au 31/08/01

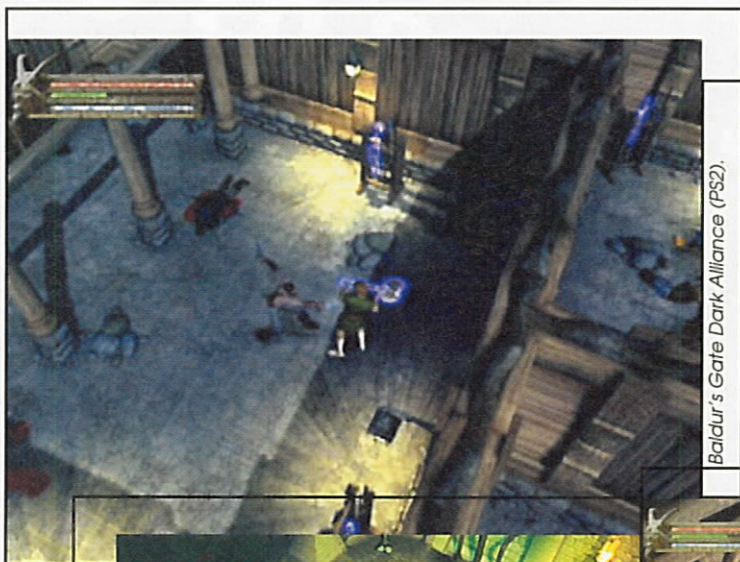
Sur le stand Interplay, nous avons pu apprécier uniquement des titres vraiment prometteurs que ce soit sur PC, PS2 ou Xbox. Comme nous avons réservé une place aux jeux PC un peu plus avant dans ce reportage, nous nous attacherons aux jeux forts de cet éditeur prolifique, un sur PS2 et l'autre sur Xbox.

Virgin et Titus n'étaient pas en reste avec, entre autres, un jeu de combat aérien qui nous a particulièrement attiré l'œil et un jeu de foot sur Game Boy Advance, excusez du peu.

# INTERPLAY VIRGIN-TITUS



Galleon (Xbox)



Baldur's Gate Dark Alliance (PS2).



Baldur's Gate Dark Alliance (PS2).



Baldur's Gate Dark Alliance (PS2).

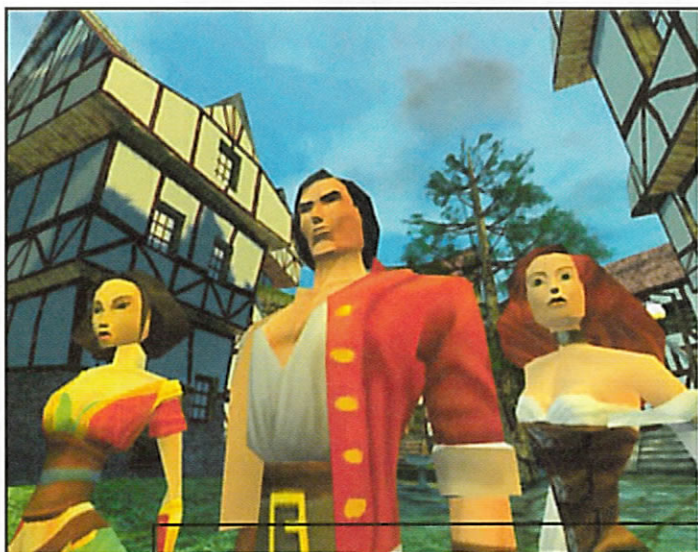


Baldur's Gate Dark Alliance (PS2).

## Baldur's Gate Dark Alliance (PS2)

Alors là, on s'attaque aux gros morceaux, les titres qu'il faudra absolument acheter quand ils sortiront sur PS2. Baldur's Gate Dark Alliance fait partie de ceux-là puisqu'il s'agit d'un des RPG les plus réussis sur PC, basé sur l'univers d'AD&D et spécialement adapté à la PS2 avec un épisode inédit, une interface simplifiée et des effets spéciaux plus avancés que sur PC. Bref, de quoi saliver. Pour ceux qui ne connaissent pas la saga, Baldur's Gate est un RPG en vue isométrique qui met en avant l'action à la Diablo mais n'oublie pas les règles d'AD&D et les longues pérégrinations à travers les villages, les donjons et les campagnes. Dark Alliance est un nouvel épisode qui va donc intéresser tant les fans de la série que les débutants, d'autant que l'interface sera bien plus abordable avec moins d'options que sur





Galleon (Xbox)



Galleon (Xbox).

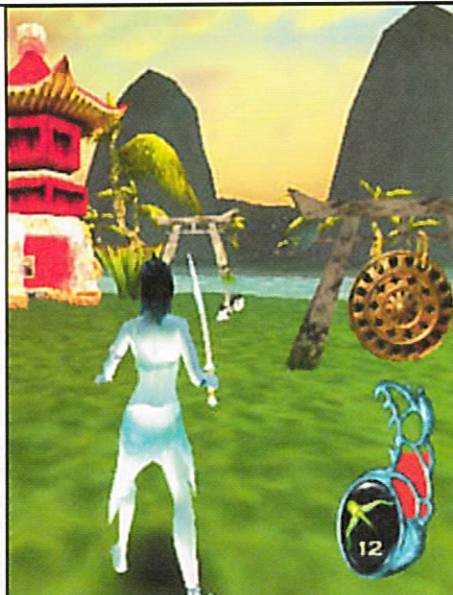


Galleon (Xbox).

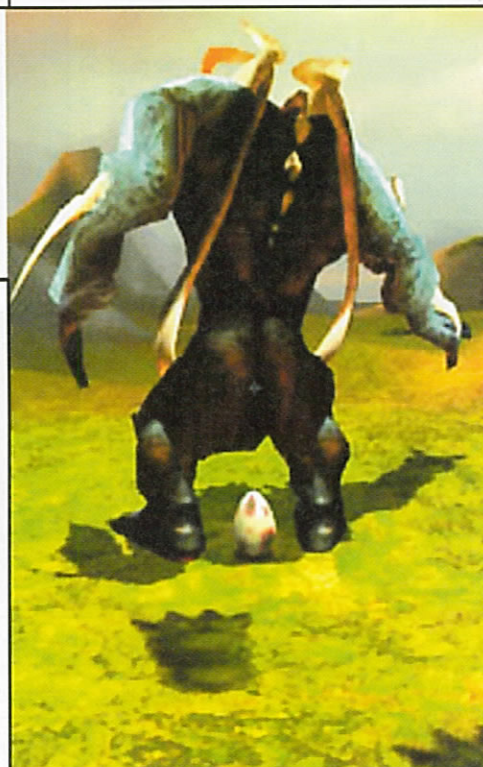


Galleon (Xbox).

PC pour éviter de jouer avec un clavier, ce qui sera néanmoins possible sur PS2. Côté technique, attendez-vous à un grand moment car les auteurs ont tout spécialement travaillé sur les effets d'eau, de particules, de fumées. En ce qui concerne les détails des décors, contrairement à des jeux comme Diablo, Dark Alliance permet d'interagir quasiment avec tous les éléments tels les tonneaux, les coffres, les murs, etc. Si vous envoyez une boule de feu et que sur sa trajectoire se trouve un tonneau, il explosera avec des débris tombant tout autour de manière très réaliste. On termine en rappelant que la maniabilité a été simplifiée : il suffit maintenant de bouger, attaquer, bloquer, sauter, changer d'arme ou lancer un sort magique. La Dual Shock 2 remplit sa mission à l'aise. Un must qui nous arrivera fin décembre 2001.



Giants (PS2).



Giants (PS2).

Rhama, un capitaine au long cours plongé dans une grande aventure sur six îles différentes. Le jeu se déroule à la Tomb Raider (hasard !) avec un peu plus de puzzle à la hauteur de votre esprit retors. Rhama possède une panoplie de mouvements très impressionnante qui confère un grand réalisme au jeu. La plupart de ces mouvements sont choisis automatiquement par Rhama selon la topographie du terrain. Et comme les îles n'ont rien à voir l'une avec l'autre, cette caractéristique sera des plus utiles. On visite en effet des

décors grecs, turcs ou encore volcaniques. Rhama est accompagné dans sa quête par deux petits personnages secondaires appelés Faith et Mihoko qui lui donnent de sérieux coups de main lors des combats dans les donjons, mais aussi pour résoudre certains puzzles. Il y a quinze armes différentes et la magie a aussi son mot à dire. Bref, tout s'annonce bien sur Xbox bien qu'il faille attendre la sortie de la console pour vraiment s'en rendre compte.

### Giants (PS2)

En développement pendant trois années sur PC, ce jeu d'arcade 3D hilarant était fait pour sortir sur console et c'est ainsi qu'on pourra y jouer en octobre prochain sur PS2. Ce qui est très intéressant dans ce jeu, c'est sa grande originalité qui ne le fait ressembler à

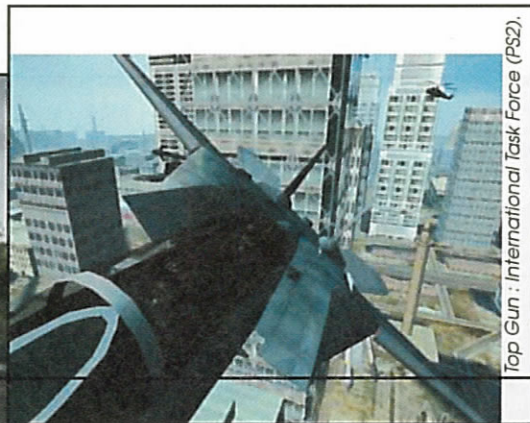
### Galleon (Xbox)

Ce jeu développé par Toby Gard, le créateur du premier Tomb Raider s'annonce très beau sur Xbox mais là n'est pas le principal. Dans Galleon, vous jouez le rôle de

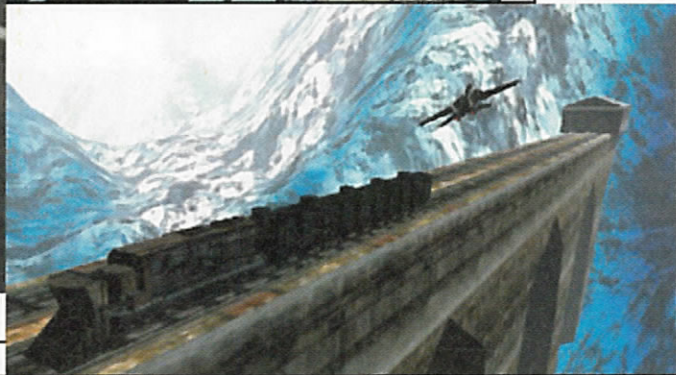
aucun autre. Il faut dire que ce jeu a été développé par un des membres fondateurs de Shiny. Outre le tir et l'arcade, ce jeu vous fait aussi manipuler les créatures et participer à tout un écosystème complètement délirant. Le jeu se découpe en trois stages distincts pour un total de 25 heures. Trois styles de vaisseaux sont à



Lotus Challenge (PS2).



Top Gun : International Task Force (PS2).



Lotus Challenge (PS2).



European Super League (GBA).

prendre en main comme le Mecc, le Delphi et le Kabuto. On se retrouve rapidement aux commandes d'un jeu assez complet qui mélange plusieurs styles comme l'action et la course. 45 missions sont divisées sur 16 îles. C'est Digital Mayhem qui se charge actuellement de la conversion PS2 qui s'annonce à la hauteur de la console.

### Lotus Challenge (PS2)

Un grand classique des jeux de courses est en cours de développement chez Virgin Interactive. Lotus Challenge est un mélange de jeu de simulation, d'arcade et de cascades, ce qui donne une vision presque complète des sports automobiles. Les joueurs peuvent privilégier la vitesse ou la tactique, au choix. Chaque circuit traverse des paysages variés et originaux comme Londres intra muros (Park Lane, Trafalgar Square, Whitehall, St James Park, Buckingham Palace), Hethel (le circuit où Lotus effectue ses tests), le pont Rainbow à Tokyo, Minato-ku, le tunnel de la baie de Tokyo, l'autoroute d'Arizona et le circuit Jupiter Beach en Floride. Sur PS2, attendez-vous à des effets spéciaux très réussis comme les effets d'eau, de pluie, de tempête, de neige, de

sauté, de boue et de brouillard. Des systèmes de gestion des particules avancés en temps réel gèrent les éclabous-

sures ou la fumée et les effets des dégâts. Par exemple, si vous roulez sur le gazon, si vous faites patiner les roues sur du gravier ou si vous tournez au frein à main dans du sable, vous remarquerez que vos pneus sont incrustés de saletés mais qu'ils se nettoient tout seuls au cours de votre avancée sur le circuit. Lotus sera disponible en septembre 2001 sur PS2 et on attend une version Xbox en 2002.

### Top Gun : International Task Force (PS2)

Quinze ans après la sortie du film Top Gun, International Task Force vous fera revivre les aventures aériennes de Maverick et Goose à bord des célèbres F-14 Tomcat.

Plus de trente missions se déroulent à trois époques différentes (début des années 70, 1980 à 1990 et 1998 à 2000) vous attendent dans ce jeu qui vous amènera aux quatre coins de la planète : le Sud-Est asiatique, le Golfe persique, la Russie et la base de Miramar. Il vous sera possible de choisir différents types d'avions de chasse de l'US Navy comme le F-14 bien sûr mais aussi le F-18 ou encore le F-12. Les missions seront variées allant de combats aériens purs, courses contre la montre aux courses-poursuites en passant par des escortes. Concurrent direct du Ace combat 4 de Namco, Top Gun : International Task Force, d'après ce que l'on a pu en voir, a des atouts certains pour déranger la référence actuelle du genre.

### European Super League (GBA)

Il n'existe pas encore de jeu de foot sur Game Boy Advance et pour cause, la console vient juste de voir le jour. En attendant un éventuel Pro Evolution de Konami, Virgin nous présentait au salon son European Super League sur la nouvelle portable de Nintendo. 16 équipes européennes, des stars comme Ronaldo, Zidane, Davids ou encore Nesta, 16 stades, tout est là pour concrétiser sa propre Super League à domicile. Basé sur la saison 2000/2001, European Super League reprend donc la licence officielle des 16 équipes, comme le Milan AC, la Juv, le Real, Liverpool ou encore le Bayern sans compter les équipes françaises (l'OM et le PSG) pour un jeu à savourer seul contre la console ou à plusieurs en mode Multijoueur ou en link.

European Super League (GBA).



# CINÉ LIVE LE MENSUEL DU CINÉMA



CD-ROM PC ET MAC GRATUIT : PLUS DE 25 BANDES-ANNONCES ET REPORTAGES  
60 MINUTES DE VIDEO PLEIN ECRAN (INCLUS : VIDEO, LA PIANISTE, SCARY MOVIE 2, RUSH HOUR 2...)

## Ciné Live

19F

**EXCLUSIF**  
Scorsese-DiCaprio  
Le tournage de  
Gangs of New York

Le baiser du dragon  
Shrek  
Final fantasy  
Scary movie 2

2 affiches de films  
AI - Artificial Intelligence  
Le Journal de Bridget Jones

Grand conte du 3<sup>e</sup> millénaire  
Le seigneur des anneaux

CD-ROM PC & MAC  
Bandes Annonces  
Reportages  
Interviews

60 minutes de vidéo plein écran

CD-ROM PC & MAC  
Essais comparatifs  
Reportages  
Avant-premières  
Compétition

60 min de vidéo plein écran

auto live

# 19 F

chez votre marchand de journaux



auto live

# auto

LA PASSION AUTOMOBILE

Exclusif  
CD-ROM PC & MAC  
60 min de vidéo  
60000 pages

TROIS AUTOS PASSION :  
Spyker CB - Porsche Boxster S - Pagani Zonda S

## spécia

PREMIERS ESSAIS

# MINI

RENAULT AVANTIME MIEUX QUE L'ESPACE ?

T 5021-22-22.00 F

+

CD-ROM PC & MAC

60 min de vidéo plein écran

auto live

# 22F

LE MAGAZINE  
+ LE CD-ROM  
PC & MAC

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Voilà un stand qu'il était bien. Bien sûr, la raison est évidente : Universal et Sierra, voilà de quoi présager d'excellents titres. Et cet éditeur, ou ce groupe devrais-je dire, nous a fait l'honneur de présenter quelques titres vraiment attendus comme, chez Universal, le nouveau Crash et un Spyro sur Game Boy Advance et chez Sierra, le Half-Life, non plus Dreamcast (snif), mais PS2.

# UNIVERSAL, SIERRA



Jurassic Park III : Survival (PS2).



Crash Bandicoot : The Wrath of Cortex (PS2).



Crash Bandicoot : The Wrath of Cortex (PS2).



Crash Bandicoot : The Wrath of Cortex (PS2).

## Crash Bandicoot :

### The Wrath of Cortex (PS2)

Le quatrième épisode de Crash Bandicoot est le premier qui ne sera pas développé par Naughty Dog, puisque c'est Traveller Tales qui s'en occupe pour Universal. Autant le dire tout de suite, le Crash nouveau cru PS2 que nous avons vu s'annonce une fois de plus très simple et cartoon, ce qui ne l'empêche pas de proposer toute une panoplie d'effets spéciaux que seule la PS2 peut sortir actuellement. Pour le principe de jeu, on prend les mêmes et on recommence avec de la plate-forme 2D/3D et le plus souvent 3D, selon les stages. Crash continue à tourner autour de lui-même, à défoncer ennemis et objets et à collectionner les pommes. Évidemment, les auteurs sont en train de nous concocter des petites nouveautés comme la boule dans laquelle Crash peut se glisser pour rouler partout, un peu à la Marble Madness. The Wrath of Cortex nous proposera toute la troupe habituelle avec Crash, Dr. Cortex, Uka Uka et Cocoa. Le scénario est la suite directe du troisième épisode et on attend le jeu pour la fin de l'année sur PS2.



Jurassic Park III : Survival (PS2).



The Mummy Returns (PS2).

The Mummy Returns (PS2).



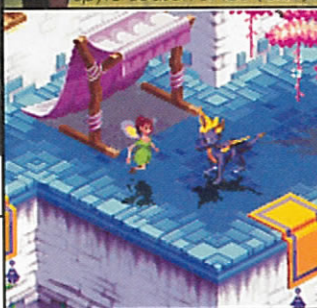
Spyro-Season of Ice (GBA).



Spyro-Season of Ice (GBA).



Jurassic Park III : Survival (PS2).



Half-Life (PS2).

### Jurassic Park III : Survival (PS2)

Nonobstant Dino Crisis, dès qu'on met un dinosaure dans un jeu vidéo, on sait immédiatement que ça va être une daube. On peut donc s'attendre au pire avec Jurassic Park Survival, sauf que dans ce cas précis, l'équipe de Savage Entertainment chargée de son développement a tout fait pour qu'il ne s'agisse pas d'un jeu de tir de plus ou d'un superbe mais injouable jeu d'action. On peut donc s'attendre, vu ce qu'on a testé à l'E3, à du Capcom de bonne facture. Ce qui nous fait dire ça, c'est aussi que le scénario du jeu ne suit pas fidèlement celui du film, les auteurs ayant tenu à rester les plus indépendants possible. On se retrouve donc avec un jeu d'aventure/action 3D à la troisième personne d'une qualité graphique prometteuse et dont le gameplay ravira les fans de Resident Evil ou de Dino Crisis. On attend le jeu pour la fin de l'année.

### The Mummy Returns (PS2)

Eh oui, c'était inévitable et Blitz Game va avoir bien du mal à ne pas plier sous la pression des médias suite à l'énorme succès du film pour nous terminer le jeu attendu pour octobre 2001 sur PS2. Ce jeu à la Tomb Raider tente déjà de reprendre les fabuleux effets spéciaux du film, ce qui n'est pas complètement impossible vu la puissance de la PS2. On peut choisir entre deux héros; le gentil Rick O'Connell ou le terrible Imotep, oui, oui, la momie elle-même ! À partir de là, le jeu suit scrupuleusement le script de Mummy Returns dans onze niveaux 3D. Le héros, bon ou mauvais, trouvera une dizaine d'armes différentes pour mener à bien ses missions à base de puzzles et de bastons. Le jeu sera sur DVD et proposera une bande son à la hauteur du film

même si on ne sait pas encore si le Dolby 5.1 ou le DTS seront de la fête.

### Spyro-Season of Ice (GBA)

Spyro a été l'un des premiers jeux à la Mario 64 sur PS1 et aujourd'hui, il déboule sur Game Boy Advance avec une adaptation du troisième épisode qui a été presque entièrement refaite afin que la 3D ne soit pas trop gourmande en processeur. Le jeu est en cours de développement chez Digital Eclipse (Rayman et XMen sur GBA), qui se fait fort de nous sortir un jeu en fausse 3D, disons en vue isométrique et en mode 7 reprenant la vraie 3D de la version PS1. Du coup, on retrouve tous les éléments qui ont fait le succès du jeu avec des minijeu, une profondeur intéressante dans les niveaux et un gameplay à tomber par terre tant c'est fun sur une portable. Sortie prévue en fin d'année.

### Half-Life (PS2)

Alors qu'Half-Life entièrement Shift vient de sortir sur PC et qu'on apprend que l'adaptation du Half-Life original a été annulée sur DC, la version PS2, elle, est en très bonne voie. Rappelons que ce jeu à la Quake a révolutionné le genre en apportant une dimension scénaristique. Les développeurs de Gearbox Studios (ceux qui ont fait l'add-on Opposing Force sur PC) s'attachent actuellement à dépasser la version PC en y ajoutant plus d'effets de fumée, ce qui n'est pas évident vu la difficulté de programmer sur PS2. Outre des nouveautés techniques, Gearbox va aussi ajouter de nouveaux modes multijoueur coopératifs comme dans Team

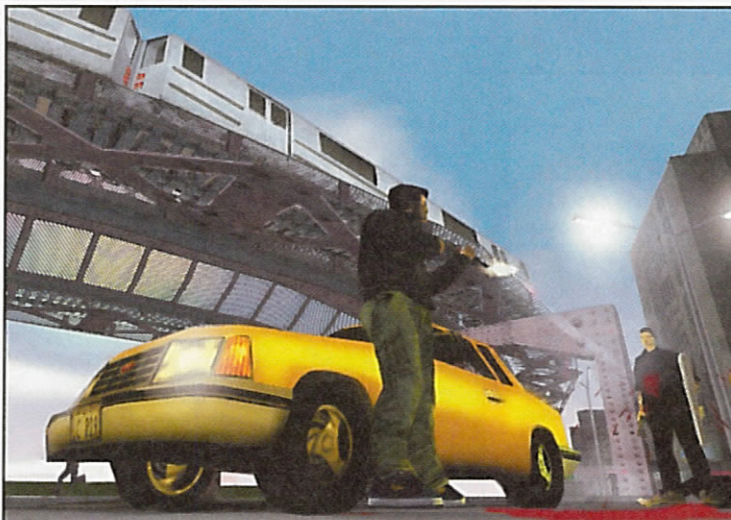
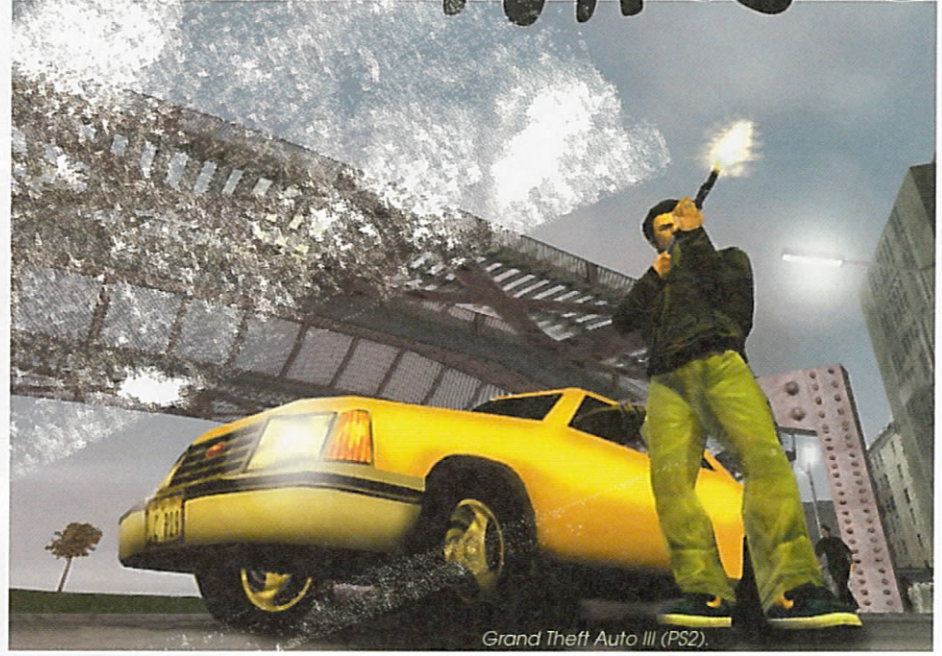


Half-Life (PS2).

Fortress par exemple mais on n'en sait pas encore trop à ce sujet. Il sera également possible d'utiliser une souris ou un clavier. Après Quake 3 et UT, on attend avec impatience ce Half-Life PS2, qui n'est malheureusement prévu que pour la fin d'année.

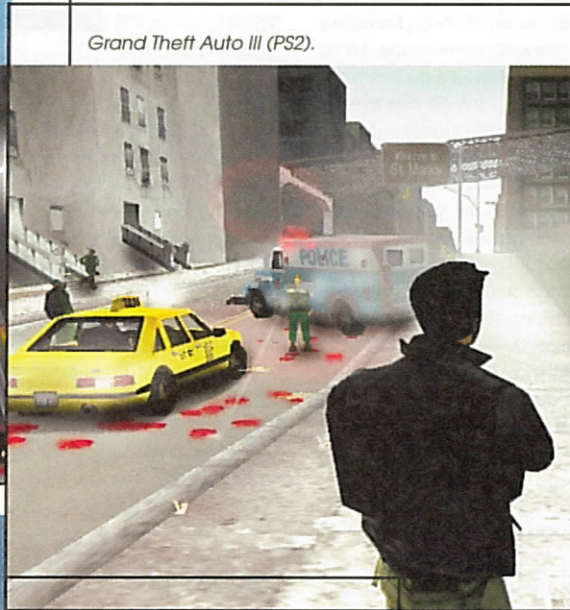
# TAKE 2

Les possesseurs de PS2 s'en souviennent peut-être, Take 2 a été un des premiers éditeurs à sortir des jeux sur cette console, notamment Smuggler's Run. Sur cette édition de l'E3, il était donc naturel de le revoir avec de nombreux titres sur la 128 bits de Sony mais aussi avec un titre Xbox, que nous vous présentons ici.



Grand Theft Auto III (PS2).

Grand Theft Auto III (PS2).



Grand Theft Auto III (PS2).

## Grand Theft Auto III (PS2)

Souvenez-vous, GTA premier du nom a fait scandale en France il y a quelques années. On en a même parlé au 20 heures de TF1 avec des policiers qui s'insurgeaient contre la violence de ce jeu dans lequel les voyous écrasaient des passants et des gendarmes pour mieux pouvoir mener leurs affaires louches. Le résultat fut une publicité énorme et le troisième épisode est aujourd'hui annoncé sur PS2 avec toujours autant de



Grand Theft Auto III (PS2).

degré de liberté, mais cette fois un monde en 3D et non plus en vue isométrique. Il est vrai qu'outre son côté sulfureux, la grande force de GTA réside dans sa non-linéarité, aspect que l'on retrouvera dans le troisième épisode. Évidemment, il s'agira toujours pour vous de mener une horde de criminels à la tête de la mafia la plus puissante jamais vue. Pas vraiment politiquement correct, tout ça ! On annonce quatre-vingts niveaux, rien que

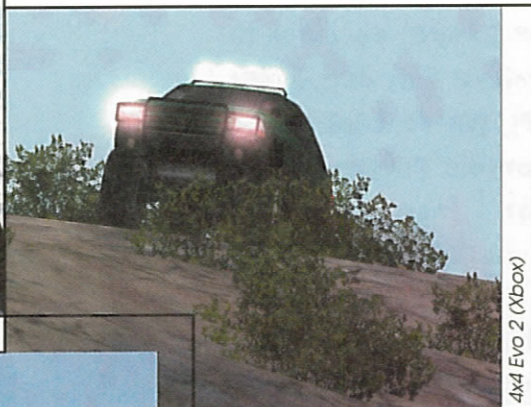
Rune, Viking Warlord (PS2).



Rune, Viking Warlord (PS2).

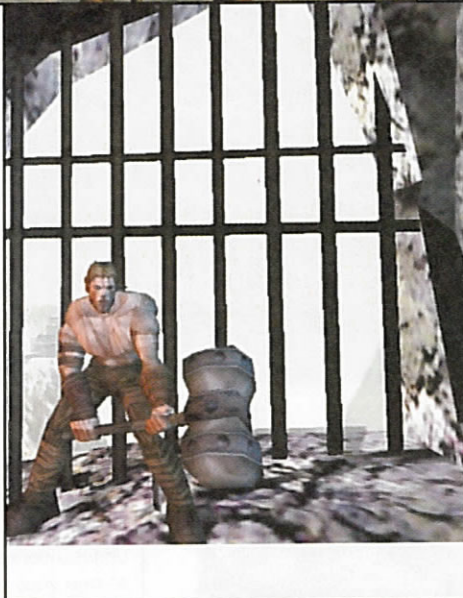


4x4 Evo 2 (Xbox).



4x4 Evo 2 (Xbox)

ça, et des tonnes de nouvelles armes à votre disposition : batte de base-ball, pistolet, Uzi, fusil mitrailleur, M-16, lance-roquettes, grenades, cocktail Molotov et lance-flammes. Les décors seront immenses avec Liberty City traversée par cinquante véhicules

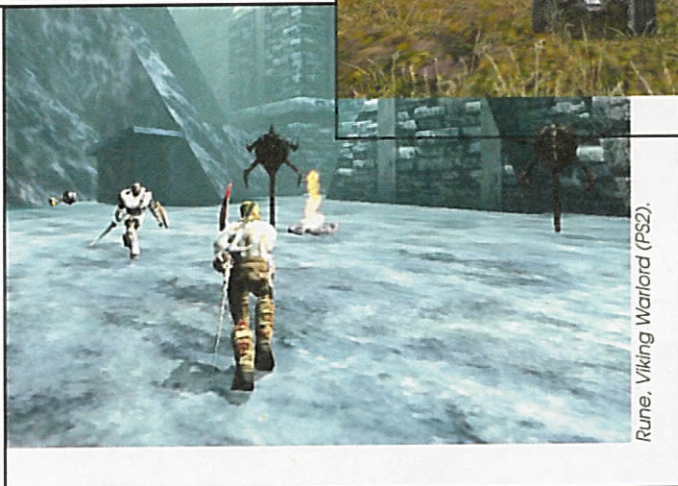


Rune, Viking Warlord (PS2).

de types différents, dont des 38 tonnes, ainsi qu'une dizaine de façons différentes de subir des dommages. Le réalisme a été spécialement travaillé avec un écosystème, des passants à l'IA avancée, et des flics plutôt retors.

## Rune, Viking Warlord (PS2)

Encore un jeu de l'univers PC qui est en cours d'adaptation sur PS2, dans lequel vous pourrez jouer le rôle d'un guerrier viking mandaté par Dieu pour défendre l'humanité, tout un programme ! Si ce titre reprend la version PC de Rune, on y trouvera des différences, comme de nouveaux stages dans les montagnes et les profondeurs du Netherworld, de nouveaux squelettes de la mort créés tout spécialement pour donner au héros Ragnar de petits soucis. Le voyage de Ragnar le mènera à travers quarante environnements différents, tous baignés de légendes de la mythologie viking. Un jeu violent attendu pour l'été.



Rune, Viking Warlord (PS2).



Smuggler's Run 2 - Hostile Territory (PS2).



Smuggler's Run 2 - Hostile Territory (PS2).

actifs, ce qui veut dire que vous pouvez vous les manger et les voir exploser. On se tape aussi des avalanches, des écroulements de mines, des éboulements et j'en passe. Côté technique, c'est encore plus fluide et réaliste, ce qui s'annonce plutôt intéressant vu la bonne qualité du premier opus. Enfin, sachez que les véhicules ne se limiteront pas à de simples jeeeps, mais aussi à des quads ou des véhicules militaires. On attend le jeu pour octobre sur PS2.

## 4x4 Evo 2 (Xbox)

Comme les autres éditeurs PS2, Take 2 se devait de présenter au moins un titre Xbox, ce qui fut fait avec 4x4 Evo 2, sans doute le meilleur exemple de simulation d'off-roading à venir toutes consoles confondues pour le peu qu'on en ait vu. Le jeu s'annonce plutôt complet avec trois modes poussant le joueur à réussir une carrière internationale. Les trente-deux circuits vous mèneront du Grand Canyon américain aux villes mayas d'Amérique centrale. Chacun des soixante-dix bolides peut être customisé au cours de l'aventure selon quatre-vingt dix paramètres. Grâce au Xchip de la console, on attend aussi un nombre de polygones supérieur à tout ce qui existe actuellement. Signalons aussi que ce jeu attendu avec la sortie de la Xbox en France sera en Dolby 5.1 surround.

## Smuggler's Run 2 - Hostile Territory (PS2)

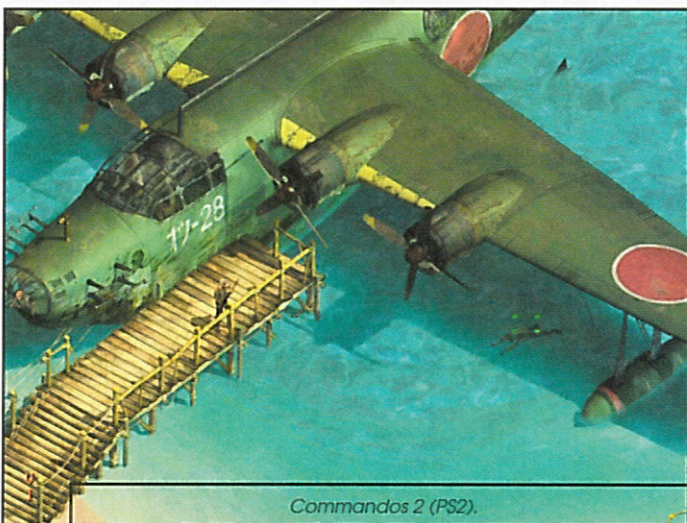
La suite de Smuggler's Run sur PS2 nous replonge dans l'univers impitoyable des courses 4x4 illécites à travers le monde. Les trente missions du jeu se déroulent sur deux maps immenses représentant l'Afghanistan et le Vietnam. Cette fois, les détails du décor sont quasiment tous inter-

# EIDOS

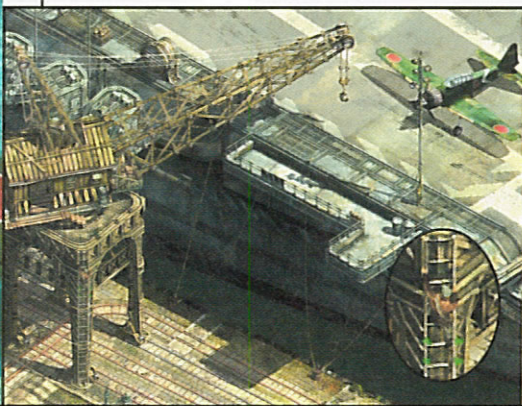
Cette année, et c'est la première fois depuis des années, pas de Lara Croft sur console présentée au salon ! Incroyable mais vrai ! Cependant, ce n'est pas pour autant qu'Eidos n'a pas ramené quelques bijoux, annoncés il est vrai depuis quelque temps : **Commandos** et les deux **Legacy**. Petit nouveau au programme : **Mad Dash Racing** sur Xbox. C'est parti pour le stand Eidos.



Commandos 2 (PS2 / DC)



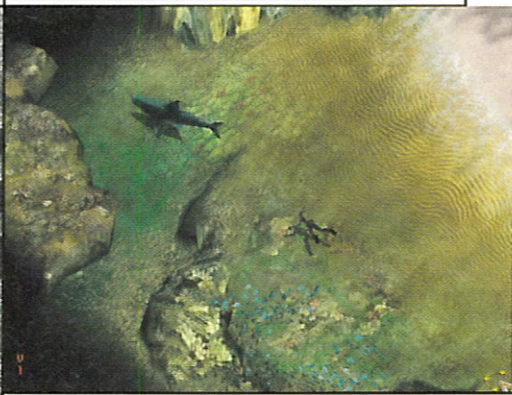
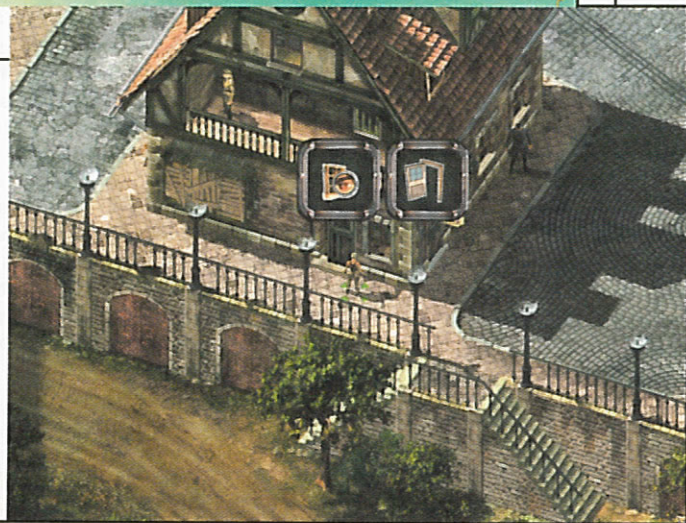
Commandos 2 (PS2).



Commandos 2 (PS2).

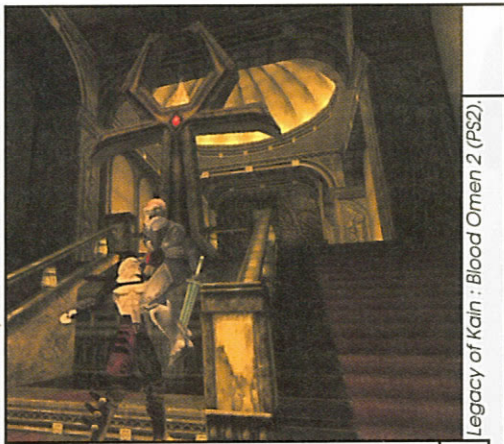
## Commandos 2 (PS2 / DC)

Commandos 2 est la suite de Commandos Derrière Les Lignes Ennemies, le jeu qui tue et que vous connaissez par cœur pour y avoir joué sur PC. Beaucoup de joueurs l'attendent sur PC et nous avons la joie de vous annoncer que nous avons vu les versions DC et PS2 qui sont de qualité égale. Autant vous dire que vous pouvez vous attendre à du très joli de chez super réaliste. Dans ce jeu de stratégie et d'action tactique qui se déroule lors de la Seconde Guerre mondiale, le joueur prend le contrôle d'un groupe de commandos d'élite qui doit s'infiltrer en territoire ennemi pour réussir une série de missions basées sur des objectifs. En bref, on reprend les mêmes et on recommence, mais en plus beau



Commandos 2 (PS2).

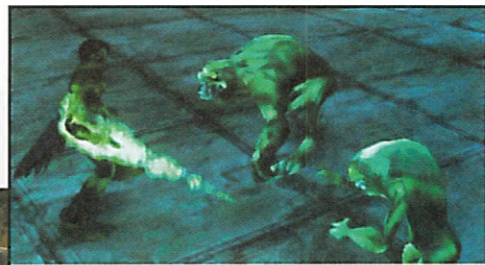




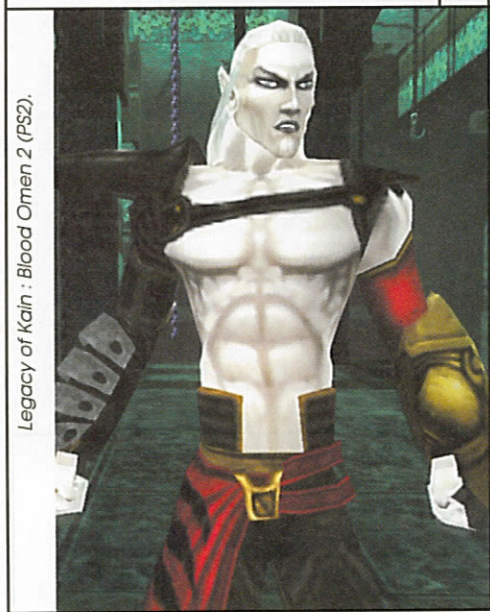
Legacy of Kain : Blood Omen 2 (PS2).



Legacy of Kain : Blood Omen 2 (PS2).



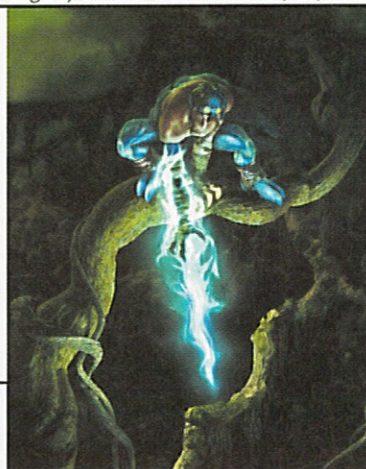
Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (PS2).



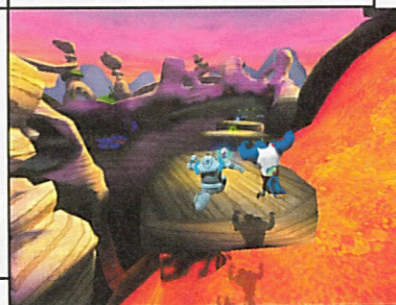
Legacy of Kain : Blood Omen 2 (PS2).



Legacy of Kain: Soul Reaver 2(PS2).



Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (PS2).



Mad Dash Racing (Xbox).

avec un nouveau moteur graphique permettant des intérieurs et des extérieurs qui fourmillent de détails. On retrouve donc l'extrême difficulté du premier opus, sans que cela soit péjoratif, et un nombre de niveaux plus important. Le jeu comprendra trois nouveaux personnages, qui apporteront au joueur des aides spécifiques pour combattre l'ennemi. L'action se déroule dans des lieux géographiques inédits, en Asie, en Arctique, en Amérique du Nord ou encore en Europe. On peut conduire de nouveaux véhicules comme une jeep "Willys", un tank "Panzer III" et un camion "Mercedes L3000". Outre les missions, on pourra jouer en mode Multijoueur. Un jeu de stratégie très attendu pour septembre prochain.

### Legacy of Kain : Blood Omen 2 (PS2)

Crystal Dynamics nous la rejoue Legacy of Kain avec deux épisodes reprenant les célèbres aventures de Kain. 400 ans se sont écoulés depuis que le vampire Kain a damné le monde dans Blood Omen. Aujourd'hui, Kain, qui avait pris le contrôle du monde de Nosgoth avec ses armées de vampires, voit ses alliés tués et ses pouvoirs réduits par un étrange personnage. Pour reprendre ses droits et se venger, Kain doit déployer ses armées

de soldats dévoués et faire venir des groupes de démons pour déjouer cette intrusion de mauvais augure qui prend d'assaut le monde qu'il voulait conquérir. Le principe de la suite de Blood Omen est toujours le même, à savoir de l'aventure-action, mais la vue n'est plus isométrique. On passe à la troisième personne et le héros Kain se balade dans un monde en 3D. Les auteurs ont tout spécialement soigné l'ambiance, inquiétante à souhait. On se demande un peu pourquoi deux jeux de la même série sont prévus sur PS2, tous deux en 3D et avec le même style de vue mais bon, cela fera toujours plaisir de retrouver ce bon vieux Kain du premier épisode sorti longtemps avant Soul Reaver. Sortie prévue pour l'hiver prochain.

### Legacy of Kain : Soul Reaver 2 (PS2)

Ce jeu est à la fois la suite de Soul Reaver et le troisième épisode officiel de la saga Legacy of Kain (Blood Omen : Legacy of Kain suivi de Legacy of Kain : Soul Reaver) contrairement à Legacy of Kain : Blood Omen 2 considéré comme un deuxième épisode bis, vous suivez ? Dans Soul Reaver 2, l'aventure commence là où se terminait celle de Legacy of Kain : Soul Reaver, c'est-à-dire, lorsque que Raziel franchit le portail temporel de Chronoplast, toujours à la poursuite de Kain. Au cours de son périple, Raziel doit découvrir les secrets cachés de la race ancienne et mystérieuse de Nosgoth, et mettre à jour la machination qui se cache derrière la

corruption des Colonnes et le génocide des vampires. Comme dans la précédente version, Soul Reaver 2 propose de changer d'environnement en temps réel, ce qui permet à Raziel d'osciller entre la sphère matérielle et la sphère spectrale. Dès le début, les joueurs incarnent Raziel qui possède tous les pouvoirs acquis lors de la précédente aventure. Il peut ainsi changer de dimension, nager, escalader des murs et dévorer des âmes. Cette version PS2 sera bien plus belle que la version PS1 puisqu'on y trouvera six fois plus de polygones et des textures en haute résolution. Vivement septembre 2001.

### Mad Dash Racing (Xbox)

Mad Dash Racing est un des premiers titres d'Eidos prévu sur Xbox. Le jeu est un mélange de courses et d'aventure/action 3D avec la possibilité de jouer en multijoueur. Ce titre complètement délirant vous propose de vous engager dans une course pour la vie contre le maléfique Hex, ses horribles valets et vos faux amis. On descend des rivières de lave encore fumante, on défonce des énormes roches, et on dévale des glaciers gelés pour battre les autres concurrents et échapper à Hex. On pourra jouer à quatre simultanément sur écran splitté. Pas forcément très original, on attend tout de même beaucoup de ce premier titre Xbox pour voir ce qu'il sera possible de faire techniquement sur la bête de Microsoft.

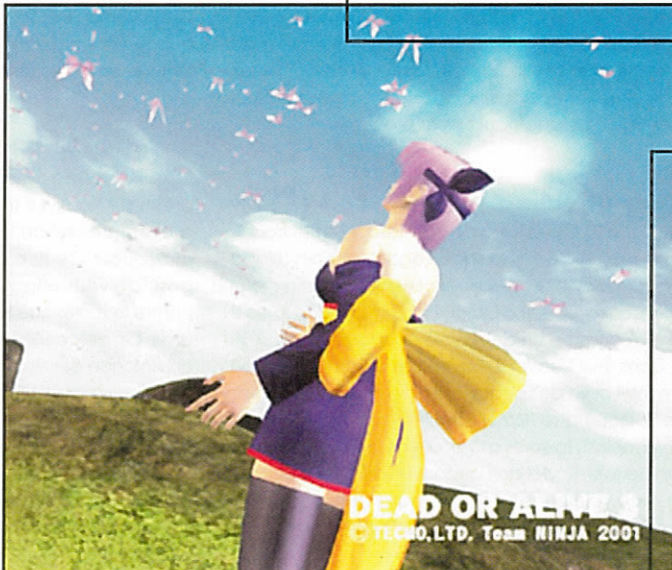
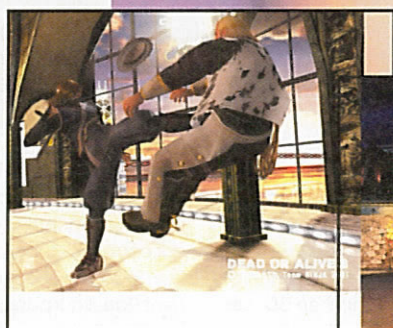
# DEAD OR ALIVE 3

**C**hez Tecmo, LE titre à ne pas manquer, c'était bien évidemment le très attendu Dead Or Alive 3 sur Xbox. Il est vrai que

ce jeu de baston en 3D est, stratégiquement parlant, extrêmement important pour Microsoft, qui a un grand besoin de bons jeux japonais, et pour Tecmo, qui ne vend plus grand-chose ces temps-ci. Parmi les premiers softs attendus sur Xbox à la fin de l'année, DOA 3 se présente comme un titre techniquement assommant. Si les persos sont vraiment réussis, ce sont surtout les immenses décors tridimensionnels fortement interactifs qui impressionnent, d'autant plus qu'ils révèlent des surfaces de combat extrêmement vastes au relief varié. En gros, c'est encore bien plus fou que dans DOA 2, et surtout bien plus beau. Jetez

**ÉDITEUR : Tecmo**  
**MACHINE : Xbox**  
**DISPONIBILITÉ : fin 2001**

un coup d'œil aux photos, dites-vous que tout cela bouge à la perfection, et vous commencerez à comprendre. La nouvelle vidéo dévoilée lors de ce salon montre clairement que Maître Tomonobu Itagaki, producer de la série, et sa célèbre Team Ninja sont sur la bonne voie. Seul un Virtua Fighter 4 pourrait concurrencer ce soft et, par chance, le jeu de Sega sera en arcade et sur PS2. Tout ce qu'il faut espérer, c'est qu'Itagaki-san ait le temps d'achever ce qu'il a en tête, ce qui n'est pas évident si l'on regarde le calendrier imposé par sa compagnie et Microsoft... Mais vu le nombre de bons jeux en préparation pour la sortie de la Xbox (deux, trois ?), il a quand même intérêt à ne pas louper le nouveau DOA ! Une chose est déjà presque sûre : ce jeu profitera des plus beaux décors et effets spéciaux. Reste quand même un léger problème à résoudre : la jouabilité avec la "très ergonomique" manette officielle Xbox... Mais bon, on peut compter sur les génies de Tecmo pour résoudre tous ces problèmes et réaliser un jeu de combat sublime à tous les niveaux.



DEAD OR ALIVE 3  
© TECMO, LTD. Team NINJA 2001

DEAD OR ALIVE 3  
© TECMO, LTD. Team NINJA 2001

DEAD OR ALIVE 3  
© TECMO, LTD. Team NINJA 2001

DEAD OR ALIVE 3  
© TECMO, LTD. Team NINJA 2001

ÉDITEUR : Sega (Sonic Team)  
 MACHINE : Game Cube  
 DISPONIBILITÉ : N.C.

# PHANTASY

**D**epuis quelque temps, des rumeurs persistantes nous laissent penser que la Sonic Team de Yūji Naka comptait réaliser un jeu de rôles on line sur la Game Cube.

Maintenant, nous en sommes sûrs, puisque Sega a profité de l'E3 pour dévoiler une première version de Phantasy Star Online for GC. Le sublime RPG en réseau de la Dreamcast fait donc son entrée sur la nouvelle Nintendo, dans une adaptation dont la plus grande particularité est sans doute de se révéler aussi intéressante en off line qu'en on line. En fait, en off line, le concept de jeu repose sur un multijoueur surpuissant, prévu pour un maximum de quatre participants : un écran splité en quatre avec, dans chaque quart d'écran, un affichage identique à un écran entier de la version Dreamcast (qualité graphique, éléments tridimensionnels, etc). Et le plus fort, c'est qu'il semblerait que la Sonic Team soit capable de nous faire ça les doigts dans le nez car, d'après Yūji Naka, la démo présentée sur le salon a été réalisée en à peine un mois de travail... Pour ce qui est du mode on line, il est certain que la Sonic Team dépend directement de Nintendo et de ses décisions quant à l'utilisation des possibilités de la Game Cube en matière de jeu en ligne. Quoi qu'il advienne, attendez-vous à un soft absolument grandiose !



# JET SET RADIO

**L**e jeu le plus funky de la Dreamcast débarque sur la plus volumineuse des consoles, dans une toute nouvelle version dont l'action se déroule à Tokyo en l'an 2024. Autant dire les choses comme elles sont : ce jeu s'annonce sublime. Le style graphique du premier volet est le même, mais l'affichage a sensiblement progressé. Les décors comme les persos vous en mettent plein les yeux et l'animation vous transporte littéralement dans une autre dimension. Des effets spéciaux sublimes ont été prévus et, parmi eux, l'effet de blur lors des accélérations est absolument génial. La zique assure méchamment, avec des morceaux hip-hop et techno parfaitement adaptés à l'action. Le nombre d'acrobaties réalisables a été augmenté et, d'après les développeurs, la maniabilité dépasse celle de la version DC, mais ça, il faudra le vérifier plus tard car la version présentée à l'E3 n'était pas jouable. Parmi les éléments très alléchants, il faut noter la présence de modes multijoueur qui permettront coopération ou compétition. En somme, Jet Set Radio Future s'annonce déjà comme un des titres incontournables sur Xbox. Mieux, il est peut-être le meilleur jeu de cette console à l'heure actuelle et la compagnie Microsoft pourra être fière de disposer d'un pur hit Sega dès l'hiver prochain.



# EN CADEAU : 12 POSTERS GÉANTS

CADEAU : 12 POSTERS-CALENDRIER DE VOS STARS PRÉFÉRÉES

BIEN ET MOUVÉ 2001  
N° 9 - 25 F

LE MAGAZINE DE LA HIT GENERATION

## nrj Live

**SHAGGY**  
CONFESSION D'UN  
PUR CHARMEUR

**GERI HALLIWELL**  
PLUS STAR ET SEXY  
QUE JAMAIS

**REPORTAGE**  
LAETTIA CASTA, VIRGINIE  
LEDOYEN, CÉLINE Dion...  
ELLES FONT TOUTES DES BÉBÉS

LA BRISSE  
DEVENU TORNADO

# ALIZÉE

**LOFT STORY**  
LES COULISSES  
DE "L'ARÈNE"

**U2**  
20 ANS  
DE CARRIÈRE  
ET TOUJOURS  
AU TOP

ALIZÉE  
SHAGGY  
DOC GYNECO  
ASSIA  
GERI HALLIWELL  
U2  
NATACHA ATLAS  
LOU BEGA  
LOFT STORY  
JENNIFER LOPEZ  
SOLIDAYS

EN VENTE CHEZ VOTRE  
MARCHAND DE JOURNAUX

Numéro 9 • été 2001 • 25 F

PLAYSTATION - GAME BOY COLOR - NINTENDO 64

# ASTUCES mania

NUMÉRO 6

35F

Donald Duck Qu@ck Att@ck  
Les Razmoket à Paris  
Mario Kart 64  
Kuzco l'Empereur Mégalo  
Aladdin la Revanche de Nasira  
Final Fantasy IX  
Les Aventures de Buzz l'Éclair

La suite de ton aventure dans  
**POKEMON**  
OR ET ARGENT

12 SOLUTIONS COMPLÈTES : Aladdin la Revanche de Nasira  
• Donald Duck Qu@ck Att@ck • Final Fantasy IX • Pokémon Or et Argent partie 2  
• Les Razmoket à Paris • Kuzco l'Empereur Mégalo • Les Aventures de Buzz l'Éclair  
• Mario Kart 64 • 007 Racing • Le Roi Lion la formidable aventure de Simba  
+ DE 350 ASTUCES POUR ALLER AU BOUT DE TES JEUX

196 Pages

En vente chez ton marchand  
de journaux

LA BIBLE DES secrets DES JEUX VIDEO SUR

100% solutions

# PlayStation

Jusqu'au bout de l'horreur  
**ALONE IN THE DARK 4**  
The New Nightmare  
les solutions complètes pour Carnby et Aline

guides et solutions pour

- FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX
- C-12
- ONI
- SPIDERMAN
- ÉGYPTÉ 2
- TIME CRISIS 2 PROJECT TITAN
- ZONE OF THE ENDERS
- SHADOWS OF MEMORIES
- METAL GEAR SOLID 2 (DEMO)

+ des dizaines de trucs et astuces

0 11 • BELGIQUE 090 16 • SUISSE 11 15 40 6 9 • 87 • CANADA 1 75 5 04

39 F

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

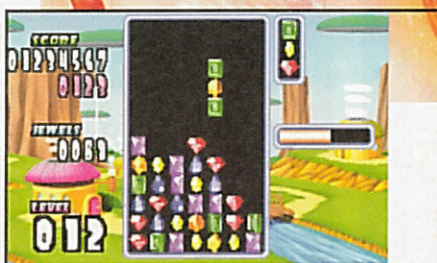
## stand SEGA

Comme on pouvait s'en douter, Sega est actuellement en train d'opérer sa reconversion en éditeur multiplates-formes dans les meilleures conditions. Les tragédies du début de l'année – arrêt de la production de la Dreamcast, disparition du président Ôkawa Isao, problèmes financiers, etc. – n'ont pas mis KO le géant japonais. Tant mieux. Tant mieux parce que le jeu vidéo sans Sega, c'est l'automobile sans Ferrari, la D1 sans l'Olympique de Marseille, ou encore le Japon sans le Mont Fuji. D'ailleurs, actuellement Sega fait vraiment penser à un volcan, un énorme volcan sur le point d'entrer en éruption. Aujourd'hui, tout ce qu'on peut voir, c'est une belle fumée multicolore au doux parfum d'interactivité. Mais demain, ce seront d'énormes coulées de lave qui détruiront tout sur leur passage, que ce soit sur PS2, Game Cube, Game Boy Advance ou encore Xbox. Pour le plus grand bonheur des fans d'un groupe de créateurs incomparables, le nouveau catalogue de Sega arrive. Et il est brûlantissime...

## Sega sur Game Boy Advance

(GBA)...

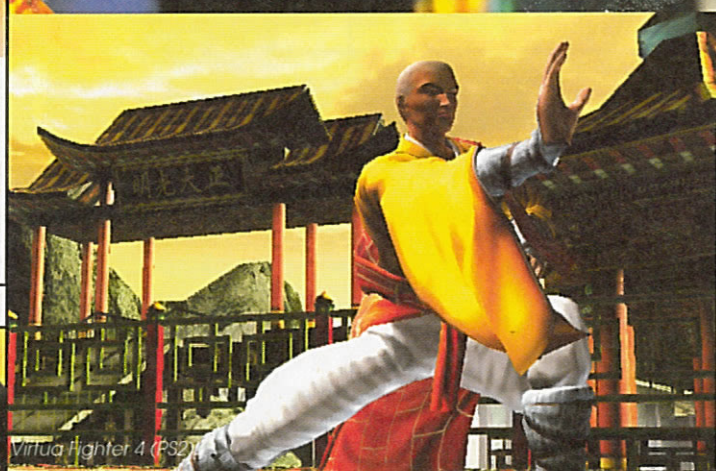
On commence avec les jeux Sega sur GB Advance. Comme on pouvait s'en douter, Sonic The Hedgehog Advance fait énormément penser aux fabuleux volets Mega Drive de cette série. L'action fuse, les graphismes assurent et la jouabilité emballa. Le perfect est quasiment assuré pour ce jeu de plates-formes prévu pour novembre. Pour les amateurs de réflexion, le célèbre Columns débarque avec de nouveaux modes de jeu et de nouvelles attaques spéciales dans Advanced Columns. Une valeur sûre, c'est certain – disponible en septembre.



Advanced Columns (GBA).



Virtua Fighter 4 (PS2).



Virtua Fighter 4 (PS2).



Virtua Fighter 4 (PS2).



Virtua Fighter 4 (PS2).



...et Sega sur GameCube

(GC)...

On poursuit avec les jeux Sega sur Game Cube. La nouvelle console de salon de Nintendo est la machine préférée de Yûji Naka - Sonic Team - et de Toshihiro Nagoshi - Amusement Vision -, et ça se sent : ces deux génies de Sega ont déjà commencé à préparer de gros titres parfaitement adaptés à cette bécane. Phantasy Star Online - auquel nous consacrons un article séparé dans ce reportage - et Virtua Striker 3 Ver. 2002 (voir notre dossier Japon), sont deux des premières bombes prévues. Mais avant ces softs, c'est Super Monkey Ball d'Amusement Vision qui fera son apparition. Adapté de la toute nouvelle borne d'arcade Monkey Ball, ce jeu simple, mignon et parfaitement réalisé se positionne très bien dans la logithèque Game Cube. Il met en scène un singe qui gesticule dans une boule. Et cette boule, vous devez la faire avancer gentiment pour arriver jusqu'à la fin de chaque stage, grâce à votre stick analogique. Un mode Multijoueur permet de jouer jusqu'à quatre simultanément sur écran splité. Un soft qui pourrait sortir en même temps que la Game Cube au Japon. En tout, sept autres jeux Game Cube sont en cours de développement chez Sega, et il est important de noter que selon les rumeurs, un nouveau volet de Sonic serait prévu sur Game Cube.



Virtua Fighter 4 (PS2).



Super Monkey Ball (GameCube).



Super Monkey Ball (GameCube).



Super Monkey Ball (GameCube).



Super Monkey Ball (GameCube).



Super Monkey Ball (GameCube).

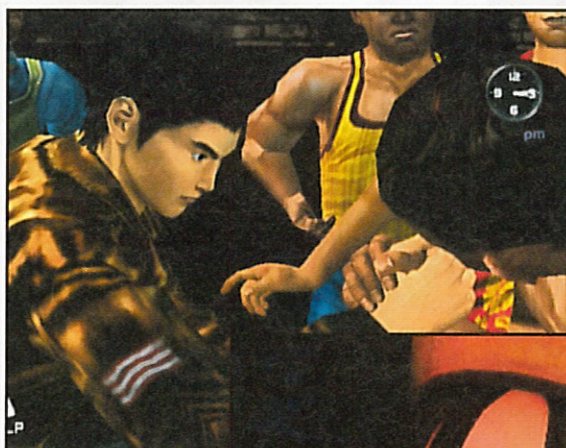
...et Sega sur PlayStation 2

(PS2)...

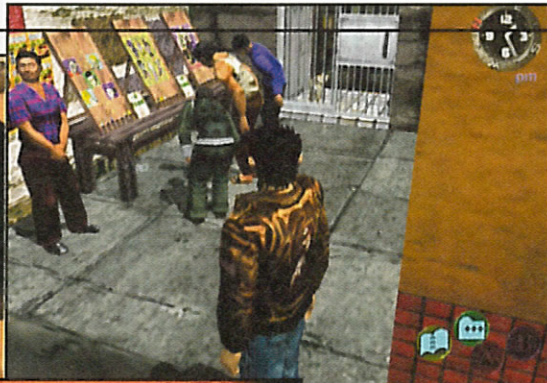
Passons maintenant à la PlayStation 2. Le surpuissant Virtua Fighter 4 - de l'AM2 - dont la sortie est imminente en arcade, va changer le paysage de la baston sur PS2, c'est certain. Namco a intérêt à s'accrocher - la réponse à VF4 s'appelle Tekken 4, un titre à découvrir dans notre dossier Japon. Notons d'ailleurs que Yû Suzuki, producteur de VF4, a profité de ce salon pour rassurer les fans : la PS2 devrait parvenir sans problème à faire tourner ce jeu qui, rappelons-le, est développé sur le board Naomi 2 en arcade. Aux côtés de VF4, une belle brochette de titres très intéressants va bientôt arriver sur la 128 bits de Sony CE. Les deux plus funky sont chez United Game Artists, avec K-Project et Space Channel 5. Nés de l'imagination fertile de Testuya Mizuguchi, ils s'adressent en priorité à ceux qui veulent connaître de nouvelles émotions avec leur console, dont beaucoup se demandent encore à quoi sert l'Emotion Engine. Ainsi, K-Project se présente comme une expérience unique, basée sur un mariage interactif du son et de l'image. Déroutant mais superbe, il vous transporte dans un univers 3D où vos actions conditionnent le son, lequel conditionne vos émotions, lesquelles vous influencent quant à vos actions... Un concept très puissant, aussi proche d'un shoot'em up que d'une soirée house dans un club hyper branché. Notez



Shenmue II (DC).



Shenmue II (DC).



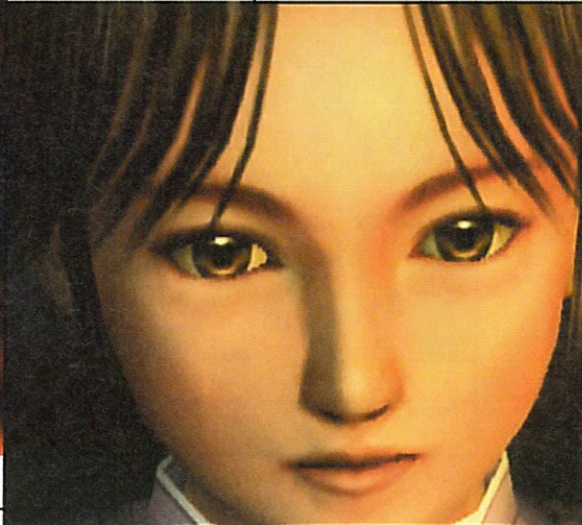
Shenmue II (DC).



Shenmue II (DC).



Shenmue II (DC).



Shenmue II (DC).



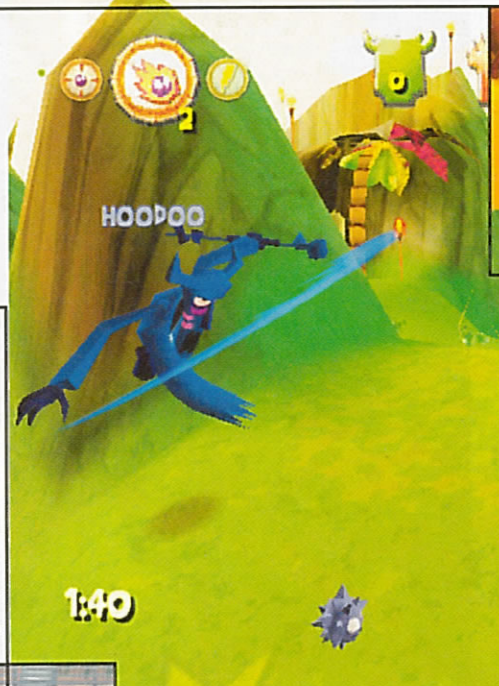
que ce titre incroyable sera également dispo sur Dreamcast, machine pour laquelle il était prévu dès le début du développement. Space Channel 5 est, quant à lui, la version PS2 des aventures dansantes de la jolie présentatrice Ulala. Très beau et doté d'une bande-son qui tape bien, ce jeu vraiment plaisant va faire du bien à la logithèque PS2. On poursuit avec deux jeux de sports US, en provenance directe des studios de Sega of America, où Greg Thomas continue d'assurer sur toute la ligne. Le premier, Sega Sports NFL 2K2, se positionne comme le nouveau prétendant au titre de roi des simulateurs de football américain sur PS2. Le second, Sega Sports NBA 2K2, est une gigantesque simulation de basket avec une jouabilité bien maîtrisée, des graphes classiques et une animation 3D "comme à la télé".



Ooga Booga (DC).



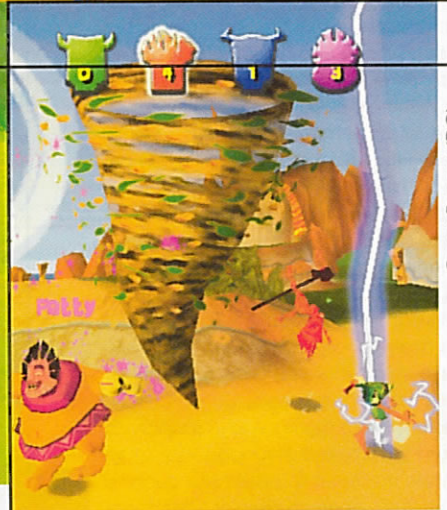
Sega Sports NBA 2K2 (PS2).



Ooga Booga (DC).



Ooga Booga (DC).



Ooga Booga (DC).



Sega Sports NFL 2K2 (PS2).



Sega Sports NFL 2K2 (PS2).



Sega Sports NFL 2K2 (PS2).

...et encore Sega sur Xbox...

Sur Xbox, Sega annonce pour l'instant un catalogue plutôt alléchant, au sein duquel se détache le génial Jet Set Radio Future. Aussi, nous avons choisi de consacrer un article particulier à ce titre et nous vous invitons à le chercher dans ce reportage – dans un magazine sur le jeu vidéo, même les articles sont interactifs ! Pour ce qui est des autres softs, Gunvalkyrie était présenté en version jouable. Techniquement, cette action/shooting 3D issue des studios de Smilebit est vraiment très impressionnante. La beauté des écrans est conjuguée à une animation qui dépote et à des effets spéciaux bien fichus. On en prend plein la vue à tous les instants. Il reste qu'il semblerait que, une fois dans le jeu, ce DVD-Rom ne soit pas si passionnant qu'il en a l'air. Seul un test en bonne et due forme nous permettra de porter un jugement définitif sur ce titre dont on espère quand même de bien bonnes choses – Gunvalkyrie sortira à la fin de l'année. Fans de gun shooting, vous aurez votre dose de bonheur avec House of the Dead 3. Graphes bien classieux et système de jeu irréprochable sont quasiment assurés avec ce titre. Les amateurs de courses folles en 3D seront pour leur part heureux d'apprendre que le nouveau volet de la série Crazy Taxi, dont le nom provisoire est Crazy Taxi Next, est actuellement en préparation. De source sûre, la réalisation sera digne de la puissance de la Xbox en matière d'affichage. On est en revanche un peu plus pessimiste quant à Sega GT 2002. Après un premier volet décevant sur Dreamcast, le Gran Turismo de Sega tente un retour en force sur la console de Microsoft mais l'équipe qui bosse dessus actuellement saura-t-elle faire de ce soft une référence de la simulation automobile ? Enfin, la Xbox sera fière de recevoir ces versions de Sega Sports NFL 2K2 et Sega Sports NBA 2K2, deux jeux qui devraient obtenir de très bons scores sur le marché américain. N'oubliez pas que le nouveau volet de la série Panzer Dragoon est lui aussi en cours de développement sur Xbox.

...et enfin Sega sur Dreamcast

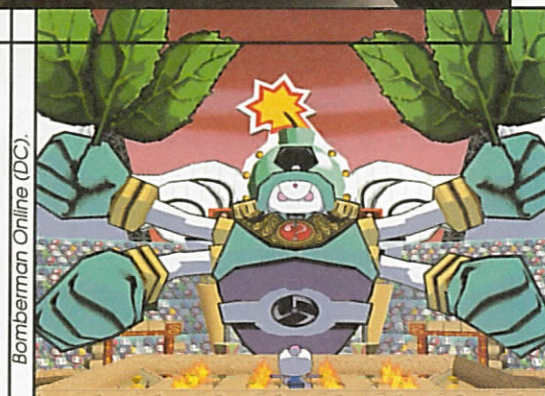
(DC). Ouf !

Sur Dreamcast, le final s'annonce absolument époustoufflant. Plus de trente jeux sont encore officiellement prévus. Nous vous présentons tous ceux que Sega of America annonce officiellement à l'heure actuelle. On y va par ordre alphabétique. Prévu pour août, Alien Front Online vous propose sa grosse dose de combats en ligne, avec en bonus un système de chat vocal dans le jeu. Bomberman Online est, lui, la version réseau du hit légendaire de Hudson. Un jeu que Sega fait bien de sortir, mais qu'on aurait préféré voir arriver bien plus tôt (sortie : septembre).

Virtua Fighter 4 (PS2).



Virtua Fighter 4 (PS2).



Bomberman Online (DC).



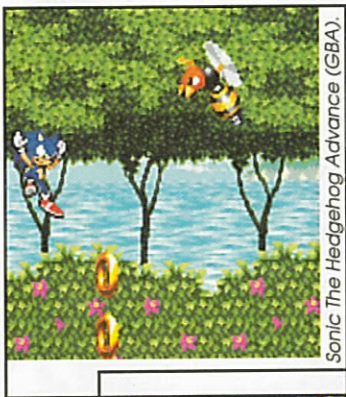
Propeller Arena (DC).



Propeller Arena (DC).

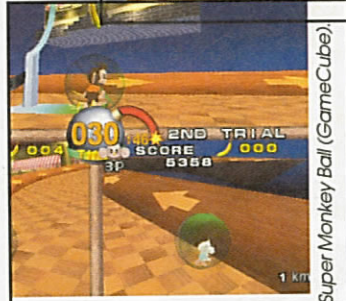
Confidential Mission est un gun shooting d'arcade jouable à deux simultanément, avec une mise en scène originale et un bon rythme de progression (sortie immédiate). Déjà achevé, Crazy Taxi 2 est encore plus speedé et éclatant que le précédent volet. Avec lui, les rues de New York s'offrent à votre conduite folle. Floigan Brothers est un jeu d'aventures réalisé par les créateurs des jeux NFL 2K1 et NBA 2K1 (sortie : juillet). Ooga Booga est un action/stratégie qui peut se jouer jusqu'à quatre en réseau et offline (sortie : cet été). Fantasy Star Online Ver. 2 est la version superboostée du célèbre jeu d'aventure en ligne de la Dreamcast. On y trouve la même base, avec en plus de nouveaux niveaux, objets, adversaires, etc. ainsi qu'une réalisation optimisée. C'est le top du RPG en réseau sur console, et ce sera disponible dès cet été. Lui aussi jouable en ligne, Propeller Arena vous permet de participer à des batailles aériennes à bord d'avions de la Seconde Guerre mondiale rénovés pour la circonstance. Des modes Figures, Courses et Destruction sont prévus au menu (sortie : août). Pour les amateurs de pêche à la ligne en pantoufles, Sega Bass Fishing 2 arrive avec ses beaux poissons en 3D (sortie : août). Les fans de la NBA seront heureux d'apprendre l'arrivée de la fin de l'année de NBA 2K2. Pour les rares mordus de football américain, deux choix sont possibles : NCAA College Football 2K2 et NFL 2K2, tous deux prévus pour la fin de l'année. Le hockey sur glace est également à l'honneur avec NHL 2K2, qui bénéficie d'un moteur graphique teboosté (sortie : hiver 2001). La suite du sensationnel Virtua Tennis a pour nom Tennis 2K2, et vous propose 16 joueurs et joueuses issus du sommet du classement ATP. Vous connaîtrez ainsi la joie des doubles mixtes à la fin de l'année - oui, il faudra encore patienter un peu. Côté baseball, World Series Baseball 2K2, qui disposera d'un mode online, fera sa sortie cet été aux States. Yû Suzuki est en train de finir son très attendu Shenmue II, une suite fabuleuse que nous présentons le mois dernier qui sortira aux US à la fin de l'année. Inutile de préciser que c'est un soft à ne pas manquer ! On termine avec le sublime Sonic Adventure 2, qui sera dispo au moment où vous lirez ces lignes et qui explose le premier SA à tous les niveaux. Un jeu d'action/aventures à 60 images/seconde à ne manquer sous aucun prétexte ! En bref, voilà un catalogue de très haut niveau pour une console qui ne l'est pas moins et que l'on regrettera vraiment beaucoup.

Quantité, qualité, originalité, innovation, liberté : Sega a tout. Et ce que veut Sega aujourd'hui, c'est la place de numéro un mondial des éditeurs tiers de jeux vidéo. Indiscutablement, ce défi semble déjà à sa portée.

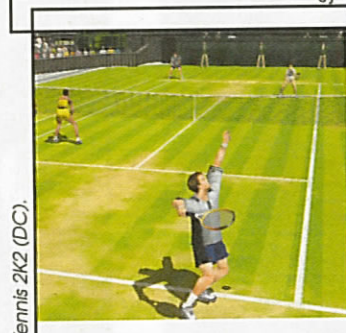


Sonic The Hedgehog Advance (GBA).

Sonic The Hedgehog Advance (GBA).



Super Monkey Ball (GameCube).



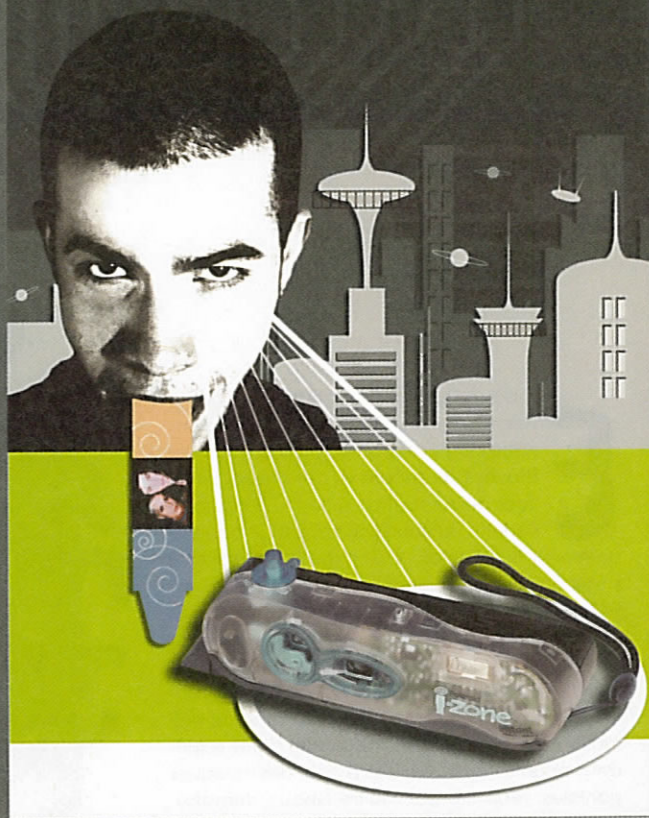
Tennis 2K2 (DC).



Tennis 2K2 (DC).



Tennis 2K2 (DC).



# JOUE avec Polaroid i-zone

photos autocollantes

**A GAGNER :**  
des appareils photo instantanés  
i-zone Translucides  
en répondant à ces questions :

- 1 Quelle est la nationalité de Lara Croft ?
- 2 Quel est le nom du jeu Star Wars sur PS2 ?
- 3 Pour développer les photos i-zone il suffit :
  - a. D'apporter la pellicule chez un photographe
  - b. De tirer la languette
  - c. De brancher l'appareil sur l'ordinateur

## Coupon-réponse à découper

Les réponses sont à adresser avant le 20 août 2001 à PLAYMAG/Concours Polaroid,  
6 Bd du Général Leclerc - 92115 CLICHY Cedex

M.  Mme  Mlle

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] Ville [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Pays : ..... Année de naissance [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

Adresse e-mail : [ ]

Ma réponse à la question 1 est : .....

Ma réponse à la question 2 est : .....

Ma réponse à la question 3 est :  A  B  C

1/ Polaroid et Playmag organisent un concours qui sera clos le 20 août 2001 à minuit.  
2/ Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Polaroid, Playmag et des sociétés ce-organisatrices.  
3/ Les réponses seront adressées sur le coupon-réponse ci-joint. Le règlement du concours est disponible sur simple demande à l'adresse du magazine.  
4/ Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 31 août 2001.  
5/ Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement du jeu concours et ne sont communiquées qu'aux destinataires les traitant. En application de l'Art. 27, de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès du magazine.  
Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

**E**n dehors du très prometteur Kingdom Hearts sur PS2, que vous trouverez dans notre dossier Japon ce mois-ci — si vous n'avez pas encore vu cet article, jetez-vous dessus tout de suite ! —, la grande vedette du stand Square, c'était bien évidemment Final Fantasy X. Comme vous le savez, il s'agit du premier volet de cette série de RPG sur PS2, qui plus est sur DVD-Rom. Et comme vous le savez aussi, la PS2 est une console très puissante, et les RPG de Square sont toujours d'un niveau technique extraordinaire. Résultat : FFX sur PS2 est absolument sublime. Au niveau des graphismes et animations en 3D temps réel, ce soft est d'une splendeur incontestable. Ajoutez à cela des musiques géniales, réalisées par Maître Nobuo Uematsu, comme d'hab', et les plus belles séquences cinématiques en images de synthèse jamais vues dans un jeu vidéo, et vous obtenez un FF parfaitement digne de la 128 bits de Sony. Mais FFX, ce n'est pas que de la technique. C'est aussi une ambiance asiatique, une subtile célébration de l'eau, élément particulièrement présent, des invocations étourdissantes et de magnifiques personnages créés par Tetsuya Nomura. Le voyage dans le monde de Spira que nous propose Square s'annonce vraiment magique. En compagnie de Tidus et de la charmante Yuna, nous devrions vivre une aventure longue et dépaysante. Au Japon, FFX sera disponible dès le 19 juillet, et intégrera un DVD vidéo présentant des messages des développeurs et différents documents encore jamais vus. Quant à la sortie de ce jeu dans notre beau pays, elle devrait avoir lieu début 2002... Et début 2002, ce sera la période

# SQUARESOFT

Final Fantasy X



Final Fantasy X (PS2).



Final Fantasy Chronicles (PS one)



Final Fantasy X (PS2).



Final Fantasy X (PS2).



Final Fantasy X (PS2).



Final Fantasy X (PS2).

ユウナ様に来てくれたおかげで

de de lancement de Final Fantasy XI au Japon, puisque ce jeu est officiellement prévu pour mars prochain ! Aucune photo n'est disponible à l'heure actuelle, mais on sait en revanche ce que le joueur devra acheter pour y jouer. Allons-y dans l'ordre : une console PlayStation 2, un DVD-Rom FFXI, un modem PS2 — au moins à 56 kbps —, et un Hard Disk PS2. La vache ! C'est pas donné tout ça ! Enfin bon, si ça se trouve, les premières images suffiront à nous donner envie d'acheter tout ce matos... Patientons, et surtout, économisons ! Pour finir, précisons que Square présentait également une bande-annonce renversante de son film Final Fantasy : The Spirits Within, qui est maintenant terminé et sortira le 11 juillet dans les salles américaines, ainsi qu'une petite compile sur PS One appelée Final Fantasy Chronicles : Final Fantasy IV & Chrono Trigger. On y retrouve deux des grands RPG de la Super Famicom, enrichis de quelques sympathiques séquences en images de synthèse. La sortie de cette compile est prévue pour juillet aux States.



Final Fantasy X (PS2).



ユウナ：ほかに召喚士がいなければ  
わたくしに異界送りをさせてください

Final Fantasy X (PS2).



Final Fantasy Chronicles (PS one).



Final Fantasy Chronicles (PS one).

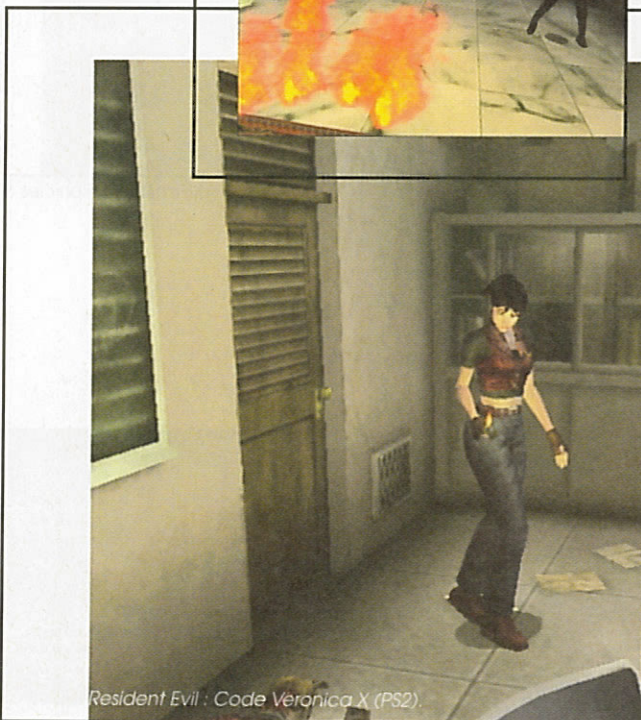
# stand CAPCOM

Capcom a fait très fort sur ce salon, en présentant un nouveau catalogue des plus prometteurs. Les deux stars du stand, Maximo et Devil May Cry, ont assurément séduit la foule. Pour tout savoir sur ces hits en puissance, ainsi que sur le très pêchu Capcom VS. SNK 2, foncez dans le cahier Japon de votre Playmag ! Pour les autres titres, c'est ici que ça se passe. On commence avec Resident Evil : Code Veronica X sur PS2, qui est déjà dispo au Japon, et dont la sortie européenne se rapproche à grands pas (août aux US). On regrettera toutefois que la réalisation soit moins convaincante que sur Dreamcast... Et tant qu'on parle de Dreamcast, signalons la prochaine sortie aux States de Heavy Metal : Geomatrix, jeu d'action en 3D temps réel sans prétention et dont l'intérêt ne semble pas garanti. On verra bien lors de la sortie prévue en juillet aux US. Sur GB Advance, on pouvait essayer une version jouable de Breath Of Fire. Très classique dans son déroulement et doté d'un style graphique plutôt sobre, ce nouveau volet de la série de RPG de Capcom, dispo le 6 juillet au Japon et en octobre en version US, s'annonce comme un titre solide. Toujours sur GBA, on pouvait découvrir Super Street Fighter II Turbo Revival — 13 juillet au Japon, août aux US. Avec plus de seize persos et un gameplay bien adapté aux limites de la portable, ce nouveau volet de la célèbre série de Capcom se positionne d'entrée de jeu comme un titre de très haute qualité. Graphismes et animations sont vraiment très bons, et après l'excellent Final Fight One, Capcom offre un deuxième titre quasiment incontournable pour les amateurs de baston sur portable, surtout s'ils peuvent jouer à deux.



Resident Evil : Code Veronica X (PS2).

Breath Of Fire (GBA).



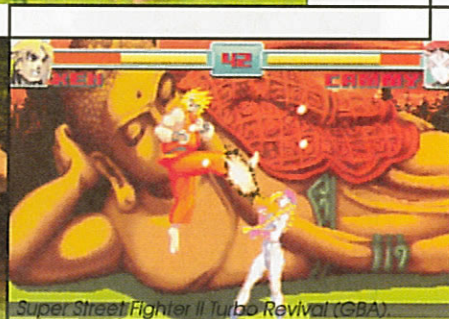
Resident Evil : Code Veronica X (PS2).



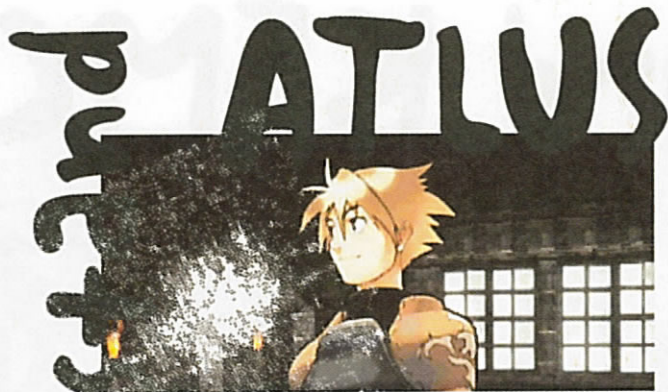
Breath Of Fire (GBA).



Heavy Metal : Geomatrix (DC).



Super Street Fighter II Turbo Revival (GBA).



**U**n seul titre a réussi à retenir notre attention chez Atlus. Et encore, il faut bien avouer que le petit Hoshigami sur PS One n'est pas un jeu bien tapageur. Pourtant, quand on prend le temps d'y jouer, on constate que ce tactical RPG en 3D polygonale est drôlement bien fait, qu'il profite habilement des 32 bits de la console, et que l'intérêt est bien au rendez-vous. Les quarante missions de ce soft pourront être découvertes en version US à la fin de l'année.



# Tips collector

Hors-série  
playmag

• PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • DREAMCAST • NINTENDO 64 •  
• GAME BOY • GAME BOY COLOR • GAME BOY ADVANCE •

Des milliers de trucs, astuces, codes, cheat modes, codes Action Replay, pour plus de **1300 jeux vidéo**

# 13 000 TIPS



France : 45 FF • Belgique : 300 FB • D.O.M. : 94 F • P.O.M. : 1700 CFP • Suisse : 12,50 FS • Canada : 11,75 \$ (Can.)

ÉTÉ 2001

Des milliers de trucs, astuces, codes, cheat modes, codes Action Replay...

# 45 F

EN VENTE  
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

# stand KEMCO

**P**our tous les fans de "shoot" em up" à l'ancienne, la bonne surprise était sur le stand Kemco. L'éditeur japonais avait en effet attendu l'E3 pour officialiser le développement de son jeu de tir horizontal Phalanx sur Game Boy Advance ! Ce succès de la Super Famicom nous revient, aussi séduisant qu'autrefois, avec ses graphes simples mais réussis, son scrolling différentiel horizontal sans reproche, et son action passionnante. Ce soft excellentissime est prévu pour novembre prochain : yeaahh ! Toujours sur GBA, Kemco présentait Mech Platoon, un jeu de simulation en temps réel, jouable jusqu'à quatre joueurs simultanément (sortie US en novembre), et Crazy Chase, un jeu de plates-formes en 3D isométrique mettant en scène Kid Klown. Ce soft très réussi rappellera sûrement quelques souvenirs agréables aux anciens possesseurs de SFC. Signalons également que Kemco profitait de l'occasion pour annoncer le jeu d'action/aventure Batman : Dark Tomorrow sur Game Cube, pour novembre prochain. Enfin, toujours sur Game Cube, Universal Studios vous propose d'explorer virtuellement les studios Universal. Le célèbre parc et toutes ses attractions sont entièrement à vous, mais vous avez seulement une journée pour tout voir. Heureusement, Woody Woodpecker est là pour vous guider. Un soft à la réalisation douteuse, dont la sortie est prévue pour novembre.



Universal Studios (GameCube).



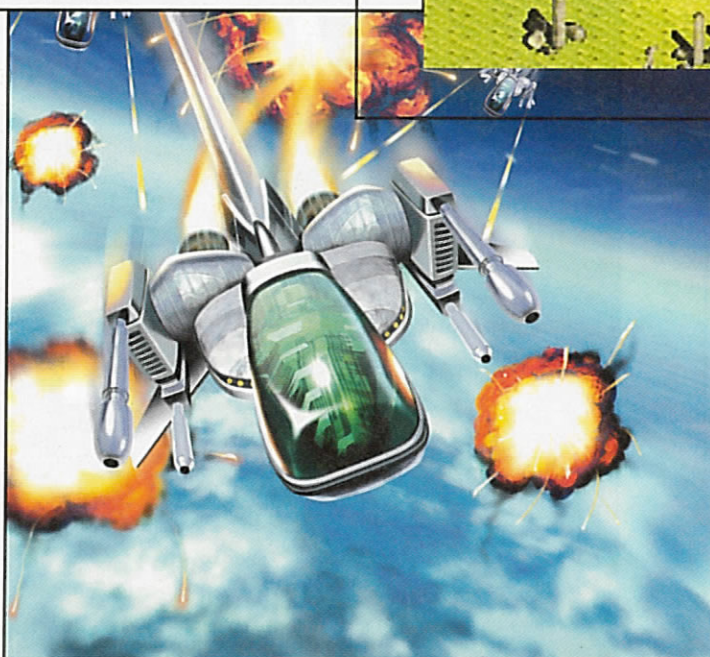
Crazy Chase (GBA).



Mech Platoon (GBA).



Universal Studios (GameCube).



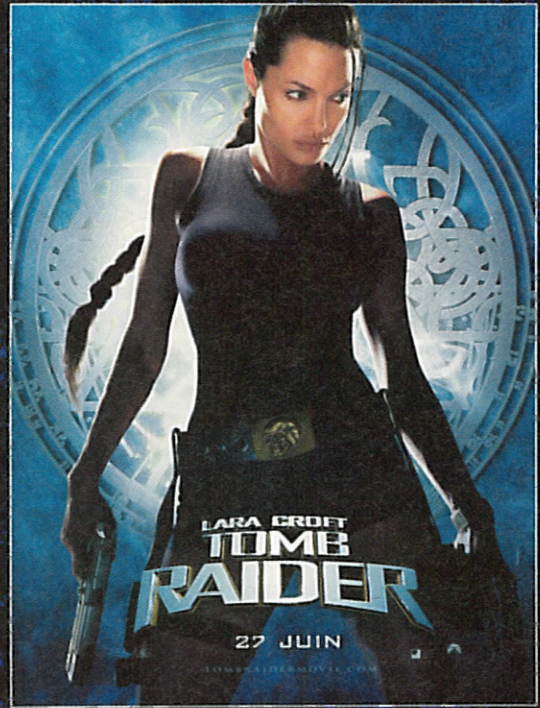
Phalanx (GBA).



Phalanx (GBA).



À L'OCCASION DE LA SORTIE DU  
FILM AU CINÉMA LE 27 JUIN 2001



JOUEZ À  
TOMB RAIDER  
POUR LE PRIX D'UNE  
PLACE DE CINÉMA !



Faites le plein de cadeaux pour l'été !  
1 statue géante, 1 blouson en cuir Redskins,  
des CD de la B.O. de U2 et des affiches du film,  
des T-shirts, des draps de bain, des lunettes de soleil et  
des figurines collector offertes par Bandai  
sont à gagner sur le

08 92 68 19 22\*\*

ou sur le

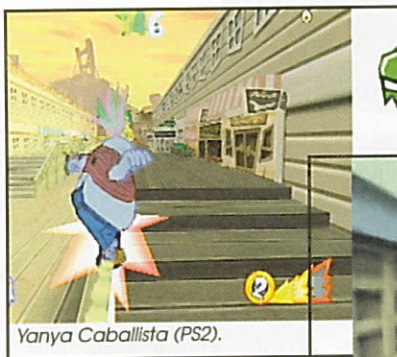
3615 TOMB RAIDER\*\*

stand KOEI

Présenté en version jouable sur ce salon, Yanya Caballista est un jeu de skateboard sauce aventure que nous vous dévoilons dans notre dernier numéro. Fun et funky, il rappelle fortement par son style graphique Jet Set Radio de Sega, mais arrive sans véritable concurrent direct sur PS2. On attend la version définitive, qui sortira cet été au Japon, pour se faire une idée plus précise de son intérêt. Précisons enfin que Koei annonçait officiellement le développement de Dynasty Warriors 3 sur PlayStation 2, suite très prometteuse de sa série de jeux de baston à succès. Vous trouverez ce soft dans notre dossier Japon sous son nom original de Shin Sangokumusou 2.



Yanya Caballista (PS2).



Yanya Caballista (PS2).



Yanya Caballista (PS2).



Yanya Caballista (PS2).



Concours organisé du 01/07/01 au 31/07/01

\*\*3615 - 0892 - 2.21F/mn

Tomb Raider: La Révélation Finale & Lara Croft © & TM Core design Limited 1999. © et édité par Eidos Interactive Ltd 1999. Tous Droits Réservés. Tomb Raider III & Lara Croft © & TM Core design Limited 1999. © et édité par Eidos Interactive Ltd 1999. Tous Droits Réservés.

PS2 et PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

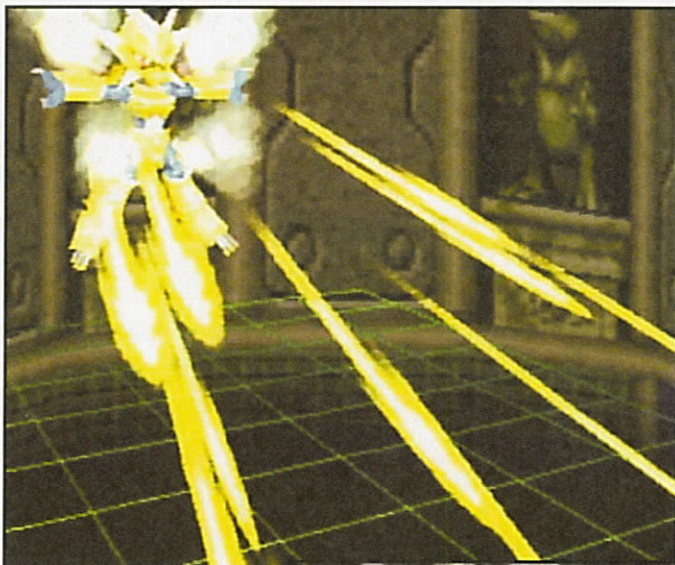
Le stand Bandai avait tout pour séduire les fans de Gundam, puisqu'on y trouvait deux volets de cette série d'animation légendaire sur PlayStation 2. Allons-y dans l'ordre chronologique, en commençant par Mobile Suit Gundam Journey To Jaburo, qui sera disponible le 25 juillet aux States. Jeu d'action 3D temps réel à aspect stratégique prononcé, ce soft sur DVD vous permet d'incarner Amuro — non pas Aruno ! —, pour de formidables batailles contre des mobiles suits. Doté d'un Story Mode bien développé, il propose dans son ultime partie une "final battle in Jaburo" des plus prometteuses. Le fait de pouvoir revivre des scènes de la série télé originale est un argument qui devrait suffire à faire craquer les fans. D'ailleurs, lesdits fans devront également surveiller Mobile Suit Gundam Zeonic Front, prévu pour octobre aux states, et dans lequel on pourra faire l'expérience de la "One Year War" sous l'angle de la stratégie/action/aventure en 3D temps réel. Mais oui mais oui, c'est alléchant, d'autant plus que la réalisation s'annonce d'un bien bon niveau. Changeons maintenant de registre et passons aux Digital Monsters, que l'on retrouve dans le jeu Digimon Digital Card Battle sur PS One. Le scénario se déroule à Digi-land, une ville où humains et Digimons vivent paisiblement en participant à des Digital Card Battles. Votre but est, tout au long des tournois, d'augmenter les forces de vos Digimons et de progresser de niveau en niveau. Signalons que ce soft marque l'apparition de 40 nouveaux Digimons, et que les batailles sont représentées en 3D polygonale. Un soft dont la sortie est prévue pour le 20 juin aux States — l'Europe devrait suivre dans la foulée.

# stand BANDAI



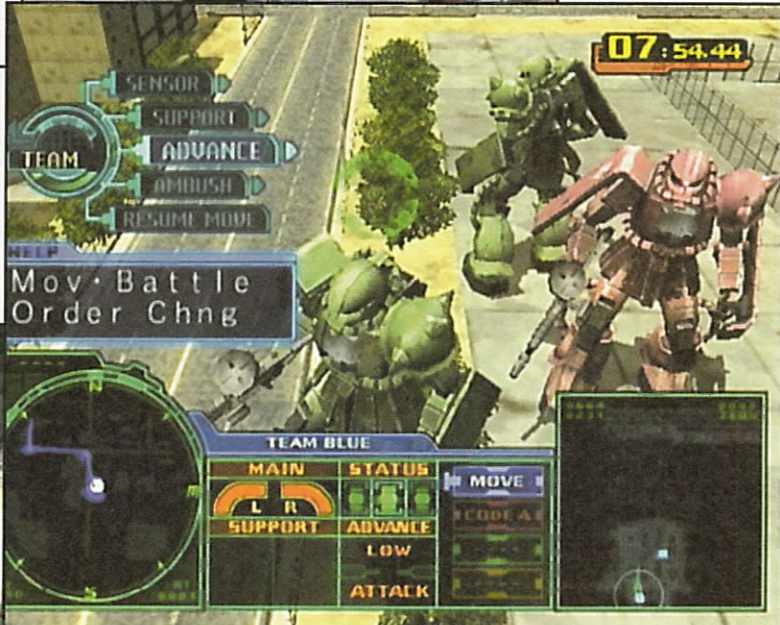
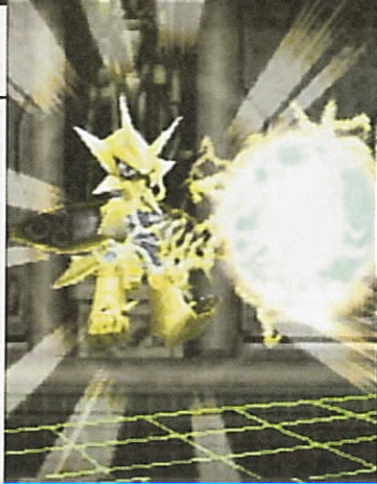
Mobile Suit Gundam Journey To Jaburo (PS2).

Mobile Suit Gundam Journey To Jaburo (PS2).



Digimon Digital Card Battle (PS one).

Digimon Digital Card Battle (PS one).

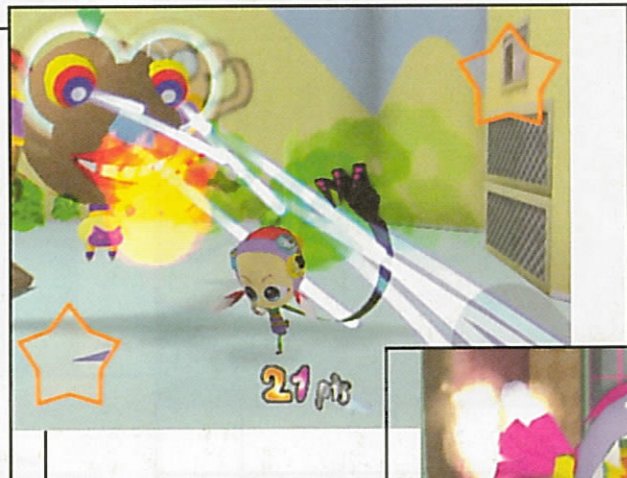


Mobile Suit Gundam Zeonic Front (PS2).

**P**our le plaisir de tous les amateurs de jeux d'action japonais, Conspiracy Entertainment présentait un soft réalisé par la géniale compagnie Treasure (Gunstar Heroes, Radiant Silvergun). Ce jeu PlayStation 2, Stretch Panic, sortira en Occident mais ne devrait jamais voir le jour au Japon. Eh oui, c'est étrange, mais c'est comme ça, et on ne s'en plaindra pas puisque d'habitude, c'est exactement le contraire. Outre un character design original, ce soft d'action 3D jouit d'une mise en scène assez étrange, et présente des niveaux extrêmement colorés et bourrés d'effets spéciaux. On aime ou on n'aime pas, mais, comme d'habitude avec Treasure, c'est techniquement béton, et Irréprochable au niveau du système de jeu.

Stretch  
Panic

# CONSPIRACY ENTERTAINMENT



# NATSUME

stand

La compagnie Natsume proposait quelques petits jeux sympathiques basés sur des concepts originaux, ce qui est plutôt rare de nos jours. Tenez, par exemple, Harvest Moon sur PS2 est un jeu de simulation de vie à la ferme. Certains ont peut-être déjà essayé les précédents volets, mais il faut savoir que cette version 128 bits n'a presque plus rien à voir avec les anciennes. Le plus étonnant est sûrement le rendu graphique en 3D, à la fois franchement classieux et mignon. Harvest Moon, dont le sous-titre est Save The Homeland, est prévu pour le mois d'octobre. On poursuit avec Pilot Academy, une simulation aérienne dans laquelle vous pouvez choisir entre différentes carrières après avoir été reçu à l'école dans le cursus de votre choix — combat, commerce ou encore vols basiques. Techniquement, ça s'annonce très correct même s'il est clair que la puissance de la PS2 n'est pas exploitée intensivement. Pilot Academy sera dispo en août. Enfin, Skydiving Extreme est un jeu PS One destiné à tous les amateurs de sports extrêmes. Avec 42 figures à maîtriser avec chaque équipe et un mode "Deux joueurs", ce petit soft tentera de sa faire une place sur le marché à partir de juin prochain.



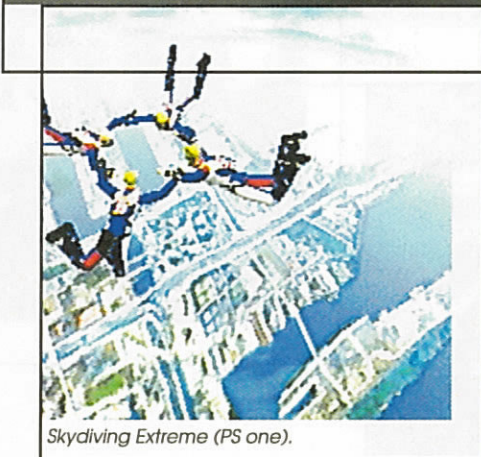
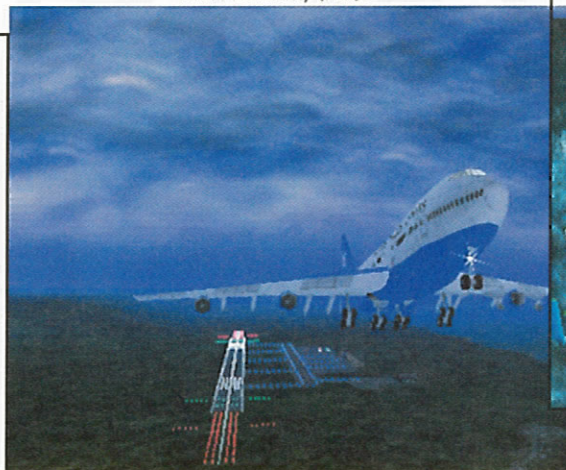
Pilot Academy (PS2)

Pilot Academy (PS2).

Skydiving Extreme (PS one).



Harvest Moon (PS2).



Skydiving Extreme (PS one).



Skydiving Extreme (PS one).

# PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE

Téléchargez  
des sonneries et  
des fonds d'écran



# 0892 68 24 04

## SPORT >>>



200598    200590    303366    303386

## FUN >>>



201657    100119    202863    201289

## PERSONNAGES >>>



705387    100002    201275    100393

## LOVE >>>



300119    200950    202749    704732

## ANIMAUX >>>



202523    202446    202390    202257



303926    202524    303756    202338

## > 4 ETAPES :

- 1 Appelez le **0892 68 24 04** de n'importe quel tél ou de votre mobile
- 2 Tapez le code de votre logo ou sonnerie
- 3 Composez le numéro de votre mobile
- 4 Patientez / Fin

## SONNERIES >>>

- 407250\_OOPS I DID IT AGAIN  
407226\_LARGER THAN LIFE  
407258\_GENIE IN A BOTTLE  
407281\_BILLS BILLS BILLS  
407299\_GUILTY CONSCIENCE  
407340\_FEELING SO GOOD  
407370\_AMERICAN PIE  
407376\_THANKS GOD I FOUND YOU  
407422\_LA VIDA LOCA  
407453\_SPICE UP YOUR LIFE  
407265\_RUNAWAY  
407336\_TOGETHER AGAIN  
407341\_LETS GET LOUD  
407488\_SHALALALA  
407474\_SEMI CHARMED LIFE

Service accessible uniquement à partir de téléphones NOKIA™ et SAGEM™

# DONNEZ LA PÊCHE À VOTRE PORTABLE

# 08 99 70 70 80

## SONNERIES

- 1) CHOISISSEZ VOTRE LOGO OU VOTRE SONNERIE
- 2) COMPOSEZ LE N° DE TEL. CI-DESSUS
- 3) TAPEZ VOTRE REFERENCE

### NOUVEAUTÉS

- 13183 Everybody get up Tempo  
20077 Mystère & suspens Fonky Family  
12101 Je n'attendais que toi Garou  
13199 Dream on  
12097 Une seule vie → **EN EXCLU !!**  
13161 What took you so long Emma Bunton

### SERIES TV

- 10033 Amicalement vôtre → **ENTRÉE DE LA SEMAINE**  
10023 X Files  
10092 La croisière s'amuse  
10071 Loft Story  
10002 Benny Hill  
10027 Dawson → **NEW !**

### FILMS

- 11019 James Bond → **TOP !**  
11034 Les dents de la mer  
11039 Police Academie  
11011 Flashdance → **COLLECTOR !**  
11059 Les bronzés font du ski  
11065 Le fabuleux destin d'Amélie Poulain

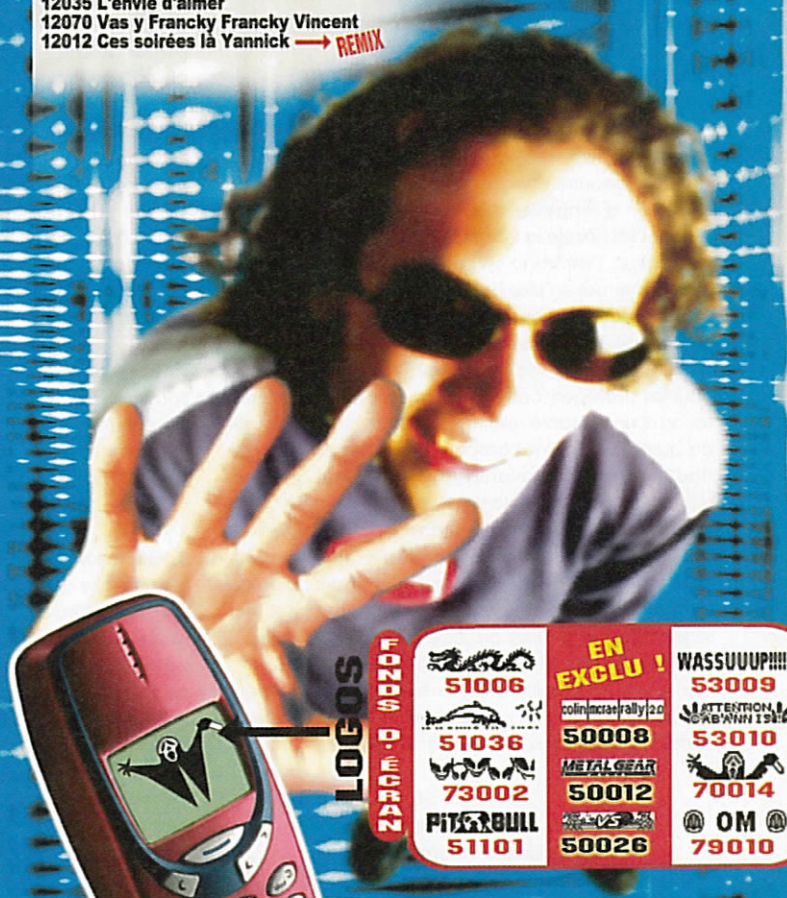
### CHANSONS FRANÇAISES

- 12088 Parler tout bas → **MEILLEURE PROGRESSION**  
12054 On a tous le droit Liane Foly  
12125 Je n'ai que mon âme N. St Pier  
12035 L'envie d'aimer  
12070 Vas y Francky Francky Vincent  
12012 Ces soirées là Yannick → **REMIX**

## TOP DE LA SEMAINE

**REMIX** → Stan 20030

- Daddy DJ 23053  
RnB 2 Rue 20035  
Belsunce breakdown 11054  
The Next Episode 20032  
Mission Impossible 11053  
BOF du flic de Beverly hills 11023  
Wassup - Da muttz 13093  
L'Exorciste Tubular Bells 11025  
J'voulais Sully Seffil 20095  
Générique des Simpsons 15009  
7 Days Craig David 13047  
Buffy Contre les Vampires 10005  
Elle Eve Angeli 12085  
Bow Wow Lil Bow Wow 20049  
Seul Garou 12029  
Parler tout bas 12088  
Que l'amour nous garde Lâam 12087  
Can't fight the moonlight Leann Rimes 13156  
No Nagging Froggy Mix 23051  
Starlight Supermen Lovers 23068  
Survivor Destiny Child 13147



LOGOS  
FONDS D'ÉCRAN

51006	<b>EN EXCLU !</b> colinmcrae/rally2c	<b>WASSUUUP!!!</b> 53009
51036	<b>50008</b>	53010
73002	<b>50012</b>	70014
51101	<b>50026</b>	79010

**NOUVEAU... ALCATEL, ERICSSON, PHILIPS, SONY !** COMPOSEZ CES SONNERIES SUR VOTRE MOBILE : MISSION IMPOSSIBLE (A.E.P.) • GÉNÉRIQUE DE FRIENDS (A.E.P.S) • REAL SLIM SHADY (A.E.P.S) • GÉNÉRIQUE DE SIMPSONS (A.E.P.S) • BOUGA BELSUNCE BOF TAXI (A.E.P.) • STAN (A.E) • LE FLIC DE BEVERLY HILLS (A.E) \*A=VALABLE POUR ALCATEL ONE TOUCH SÉRIES 30X • E=VALABLE POUR ERICSSON T20S • P = VALABLE POUR PHILIPS AZALIS 238, 268, OZEO, XENIUM 925, 989, 9@9, SAWY MELODY • S = VALABLE POUR SONY JS, Z5.

LES LOGOS SONT COMPATIBLES AVEC LES TELEPHONES MOBILES NOKIA 7110, NOKIA 6210, NOKIA 6250, NOKIA 9110I, NOKIA 8890, NOKIA 3210, NOKIA 8210, NOKIA 8850, NOKIA 6110, NOKIA 6130, NOKIA 6150, NOKIA 8101, NOKIA 8810, NOKIA 9110, NOKIA 3310. LES SONNERIES AVEC CES MEMES MODELES + LES SAGEM MC 932, SAGEM MC 936, SAGEM MC 939, SAGEM MC 940, SAGEM MC 950, SAGEM MC 950, SAGEM MC 950, SAGEM MC 959 - © 123MM EDITION - RC 413759598 • TARIF : 0899 : 8,83 F/APPEL + 2,21 F/MM

Il ne faut pas être grand clerc pour voir que ce cru 2001 de l'E3 était sous le signe de la console : entre Microsoft qui faisait feu de tout bois avec sa Xbox et le public qui se pressait en masse pour voir la fabuleuse GameCube, l'univers PC semblait bien triste. Pourtant il n'y a pas de complexe à avoir, de très grands jeux arrivent sur PC !

# PC LA TÊTE

## Microsoft

À tout seigneur, tout honneur, commençons ce dossier par Microsoft dont le stand opulent montrait les produits Xbox, mais aussi quelques jeux PC fort attendus, comme la suite des Age of Empires.

### Age of Mythology

Genre : Stratégie temps réel (STR)

Disponibilité : Printemps 2002

Nommée Age of Mythology, cette suite renie les graphismes en 3D isométrique et passe enfin dans une 3D de toute beauté. Pour tout dire, la 3D est si fine qu'au début on a l'impression d'être toujours dans les graphismes léchés de la 2D, mais lorsqu'on tourne autour de l'action, l'estomac en prend un coup. Cet apport majeur permet en plus d'afficher toutes sortes d'effets visuels spectaculaires (tremblement de terre, tornades, coulées de lave, explosions, passage du jour à la nuit...) qui rentabiliseront vos cartes accélératrices 3D.

Pour les stratèges, cette 3D permet aussi la représentation d'un véritable relief et quand on sait l'importance qu'il joue dans les affrontements (les positions en hauteur donnant l'avantage), on ne peut que s'en réjouir. L'aspect mythologique du jeu sera aussi omniprésent puisque les armées humaines pourront être renforcées par des créatures légendaires (cyclopes, griffons, minotaures...) et l'on pourra demander l'aide de dieux ou de demi-dieux : ne vous étonnez pas si Thor se joint à vous ou si Râ accède à vos prières en frappant les villes ennemies d'une pluie de météores. Connaissant la qualité des précédents "Age", on peut déjà s'attendre à un succès phénoménal d'Age of Mythology, car il a su renouveler le filon.

### Dungeon Siege

Genre : Diable-like

Disponibilité : Automne 2001

Microsoft ayant pour habitude de reprendre à son compte les genres qui ont le plus marché dans le jeu vidéo, il ne faut pas s'étonner de voir arriver ce Dungeon Siege qui n'est autre qu'un Diablo-like. Ceci dit, le jeu est fait par Chris Taylor (le père de "Total Annihilation") et l'on peut donc s'attendre à quelques bonnes idées qui nous feront passer d'autres nuits blanches.

Tout d'abord, le jeu est en 3D avec tout le cortège d'effets visuels induits ; ensuite, on ne dirigera pas un personnage mais un groupe qui pourra comporter jusqu'à huit membres qui seront engagés ou qui se joindront à vous d'eux-mêmes en fonction de l'aventure. L'univers de Dungeon Siege sera un monde continu immense avec une programmation hors pair qui permettra de passer de zone en zone sans jamais voir d'écran de chargement.

Enfin, l'aspect multijoueur sera bien plus élaboré que dans Diablo puisqu'on pourra non seulement revivre l'aventure en coopératif, mais aussi jouer dans des modes de jeux moins longs et plus intenses comme la Capture du chapeau (une sorte de capture du drapeau à la sauce Heroic Fantasy). Dungeon Siege empiètera même sur les plates-bandes de Never Winter Knight (voir l'éditeur Interplay plus loin) puisqu'il sera possible de créer ses propres aventures grâce à un éditeur de jeu : quitte à faire un Diablo-like, Chris Carter a souhaité améliorer le style et donner encore plus d'options aux joueurs. On ne devrait donc pas être déçu de l'aventure !

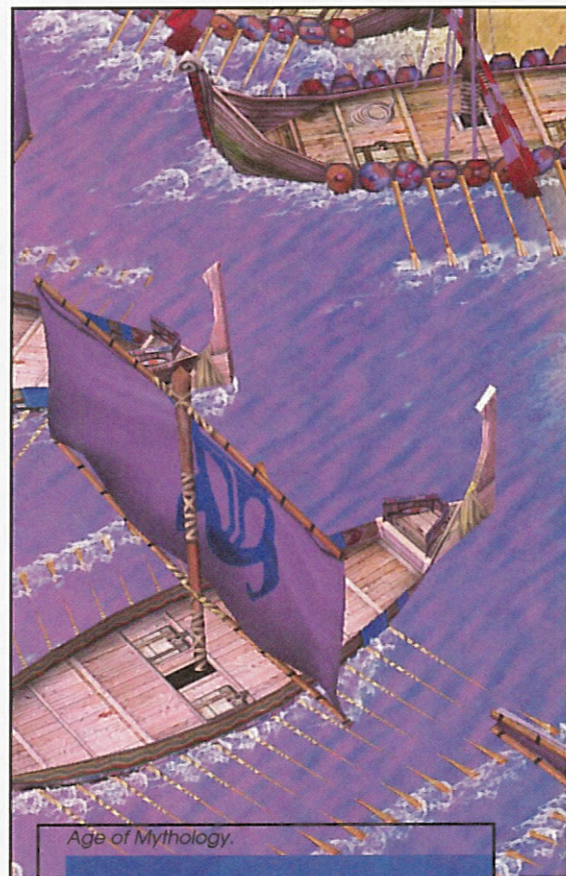
### Freelancer

Genre : Simulation spatiale

Disponibilité : 2002

Après Starlancer qui nous permettait de suivre une carrière militaire dans un conflit intergalactique, Freelancer vous permettra de devenir un baroudeur indépendant, tout comme dans l'inoubliable jeu Elite. Dans ce jeu basé sur l'univers de Sirius, comportant une douzaine de systèmes solaires, vous devrez survivre en faisant preuve de talent au combat (pirates et mercenaires de tout poil seront votre menu quotidien,) mais aussi dans le domaine du commerce pour acheter et vendre les ressources planétaires au meilleur prix. Les profits engrangés permettant d'acheter de nouveaux vaisseaux (douze au catalogue) ou d'améliorer celui que vous pilotez (cinquante accessoires disponibles, du radar au contrôle de vol).

Bien que le jeu se révélât impressionnant grâce à un moteur 3D encore plus performant que celui de Starlancer, je fus néanmoins un peu déçu par le design des vaisseaux un peu trop "original" (non, je n'ai pas dit "moche"). Mais Freelancer offre une profondeur d'action qui le rendra sans aucun doute passionnant.



Age of Mythology.



Age of Mythology.

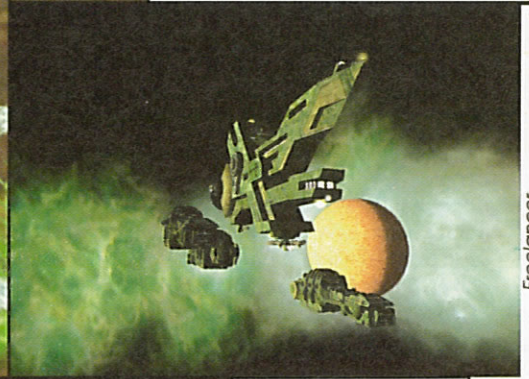
Dungeon Siege.



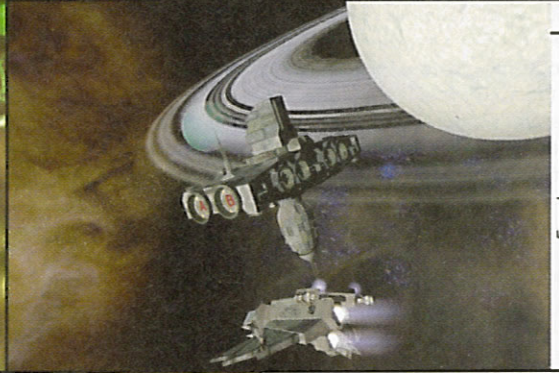
Age of Mythology.



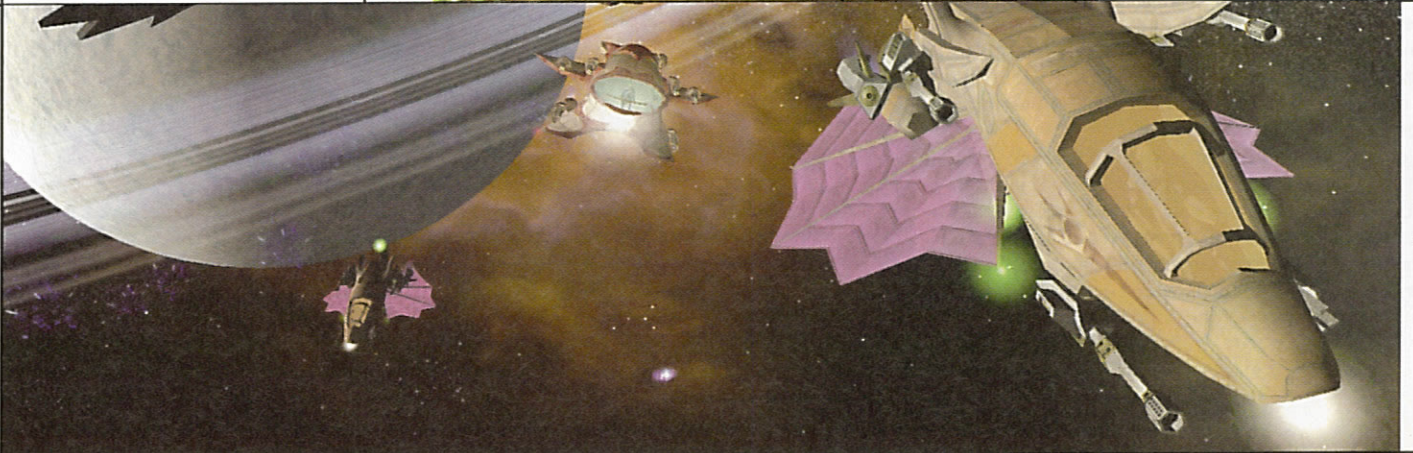
Dungeon Siege.



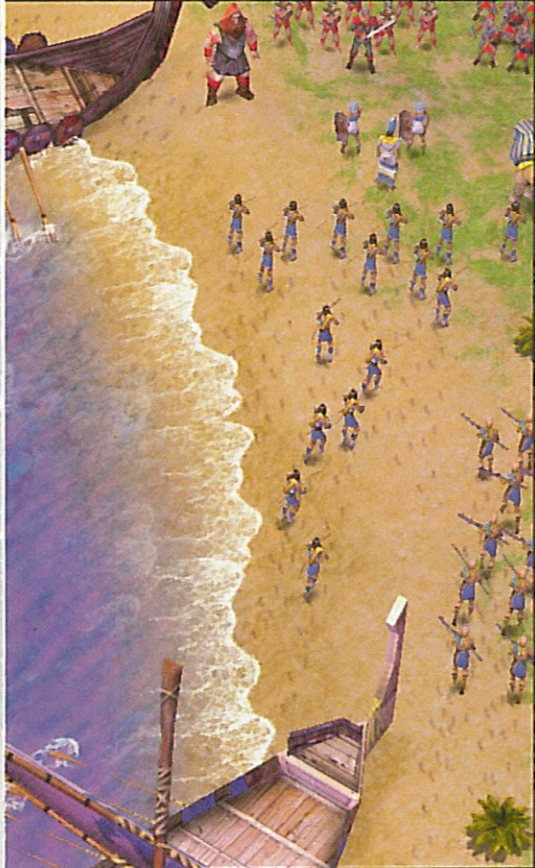
Freelancer.



Freelancer.



Freelancer.



## Electronic Arts

Toujours aussi opulent grâce à ses jeux de sports sous licence, le stand d'Electronic Art triomphait près de l'entrée du salon et personne ne pouvait louper l'écran géant où passaient en boucle la plupart des produits. Mais c'est dans une petite salle de projection que l'on pouvait voir le jeu des jeux : Medal of Honor.

### Medal of Honor Allied Assault

Genre : Quake-like

Disponibilité : fin 2001

Je ne sais pas trop comment vous parler de ce jeu car j'ai peur de passer pour un excité qui perd tout le sens de la mesure. Pourtant, quand je repense à cette nouvelle version PC (qui n'a plus rien à voir avec le jeu console), les seuls mots qui me viennent à l'esprit sont "c'est du jamais vu", "génial", "incroyable", "ça déchire"...

Medal of Honor n'est pourtant qu'un Quake-like sur la Seconde Guerre Mondiale qui vient s'ajouter à une liste déjà fort longue, mais il a pour lui des atouts révolutionnaires, comme Half-Life ou Doom en leur temps. C'est simple, pendant la démonstration qui montra deux niveaux (la phase de débarquement et l'assaut d'un village), j'avais l'impression de revoir le film "Il faut sauver le Soldat Ryan". Jamais moteur 3D n'a en effet affiché autant de choses à l'écran et aucune ambiance sonore ne fut aussi proche de la réalité : vous commencez avec d'autres soldats dans une barge de débarquement et vous apercevez au-dessus du blindage d'autres barges, certaines explosant dans des gerbes d'eau avec des corps propulsés dans les airs. Sur la plage, des rafales de mitrailleuse vous sifflent aux oreilles tandis que vous restez ébahi par l'immensité de la plage couverte de dents de dragon, avec des bunkers au loin. Vous voyez aussi des soldats tentant de retenir leurs tripes qui tombent sur leurs jambes tandis que d'autres pleurent comme des enfants et que le lieutenant essaye de rallier ses hommes. En ville, c'est tout aussi réaliste : des snipers à chaque fenêtre, qu'il vous faudra éliminer (vous êtes le sniper du commando) et, au détour d'une ruelle, vous tombez sur un Panzer qui commence à pilonner vos positions : l'attaque aérienne de 3 P51 fendant le ciel vient vous sauver in extremis.

À la fin du salon, les gens faisaient la queue pendant plusieurs heures pour voir la démo de Medal of Honor, réaction normale face au plus beau jeu du salon, toutes plates-formes confondues.

### The Sims Online

Genre : Jeu de gestion

Disponibilité : Début 2002

Avec le succès mondial de The Sims (numéro 1 des ventes un peu partout dans le monde), il fallait bien s'attendre à manger des Sims à toutes les sauces : entre un add-on pour The Sims et un Sim-ville, EA présentait aussi sur son stand Sims Online.

Le jeu est une évolution naturelle du concept des Sims, c'est-à-dire qu'on développe toujours un Sim et son habitat, mais cette fois-ci sur une parcelle qui sera allouée par le serveur. Par contre, on pourra faire une maison ou créer un lieu totalement différent (club de danse, café, musée...) afin de sortir du carcan familial de The Sims. L'aspect Online permettra aussi de déve-

opper le côté communautaire intrinsèque du jeu, vos Sims nouant maintenant des relations avec des Sims joués par d'autres joueurs et sur lesquels vous n'aurez aucun contrôle. Sur le fond, Sims Online est une sorte de monde virtuel axé sur l'aspect relationnel, et donc fort éloigné de ces jeux online violents où l'action prime. Il est quasiment certain que le jeu rencontrera un succès énorme car il touchera un public beaucoup plus large, comme les femmes et les personnes d'âge mûr, qui trouveront ce jeu beaucoup plus mature.

### Command & Conquer Renegade

Genre : Quake-Like/Aventure

Disponibilité : Automne 2001

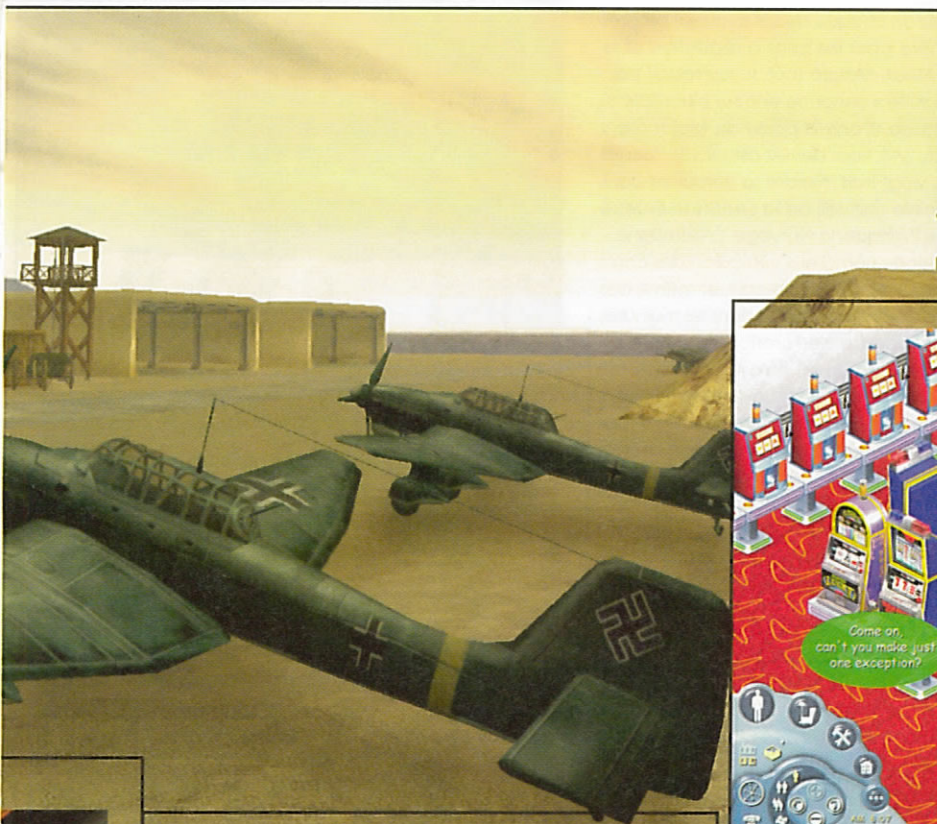
Surfant sur l'engouement de ses STR Command & Conquer et Red Alert, Westwood semble confiant dans ce Renegade qui mélange les genres, c'est-à-dire le Quake-like à la sauce aventure, tout cela dans l'univers de Command & Conquer. Vous incarnez le Capitaine Nick "Ravage" Parker, un commando d'élite du GDI, aux capacités similaires à cette chère Tania (vous savez, la fille qui peut raser une carte de C&C à elle toute seule...). Équipé d'armes diverses mais surtout d'un fusil de snipe redoutable (one shot = one kill), vous pouvez aussi prendre le contrôle de tous les véhicules sur le terrain, que ce soient ceux de votre camp ou ceux des terroristes du Nod (qui n'a pas rêvé de piloter un tank Mammoth ?). Et bien sûr il faudra investir les bâtiments, ce qui nous permettra de voir l'intérieur de la Main du Nod ou du temple (déjà visités dans Lands of Lore 3).

Découpé en treize missions solo, le jeu risque surtout de prendre toute sa saveur en multijoueur car l'aspect coopératif sera omniprésent : vous pourrez ainsi piloter un buggy pendant que le soldat à la place du passager utilisera son arme et qu'un troisième manipulera la mitrailleuse arrière. Marchant sur les plates-bandes du réputé Tribes, C&C profite donc d'une atmosphère et d'options convaincantes, mais je ne peux tout de même pas m'empêcher de m'inquiéter quant au moteur 3D qui semblait un peu laborieux : pourvu qu'il soit optimisé d'ici à la sortie du jeu !

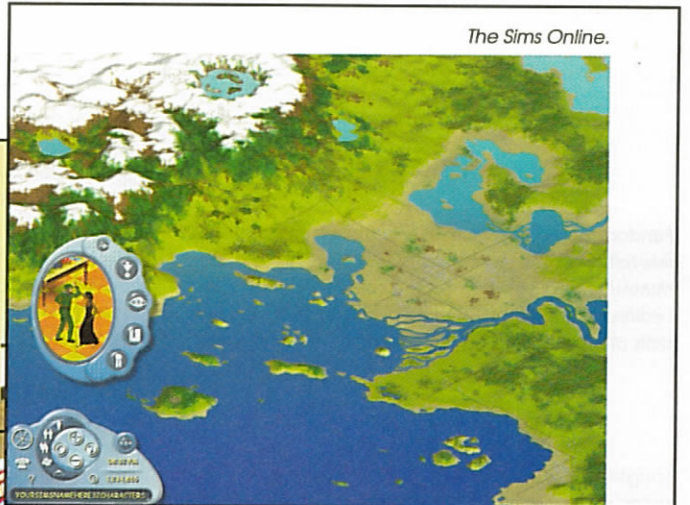


Medal of Honor Allied Assault.





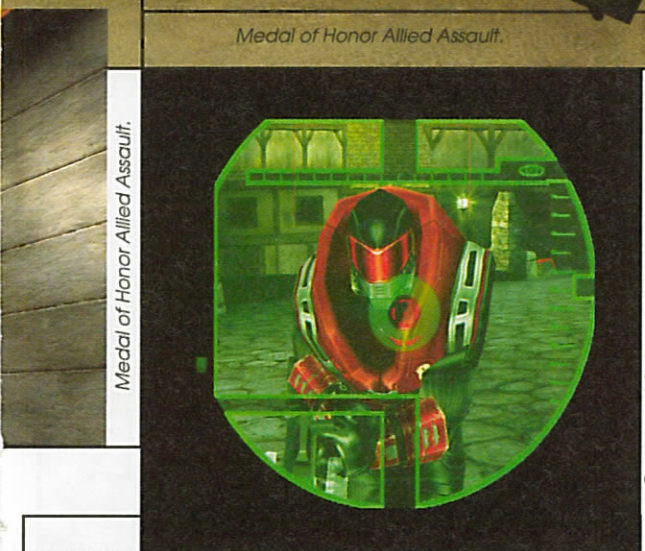
Medal of Honor Allied Assault.



The Sims Online.



The Sims Online.



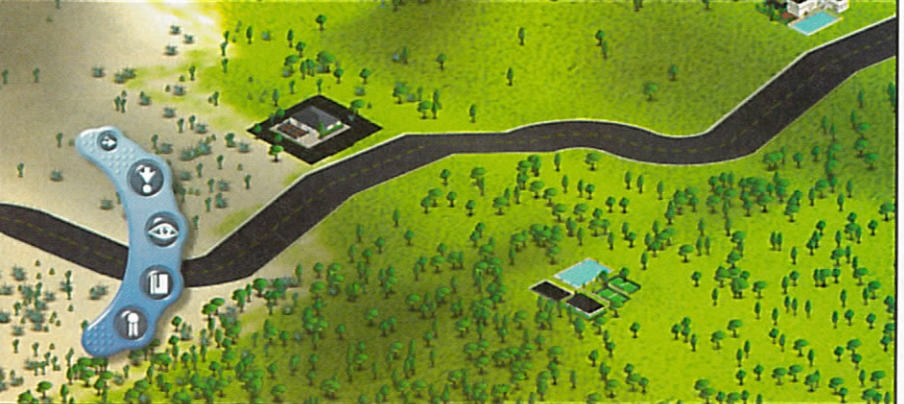
Medal of Honor Allied Assault.



The Sims Online.



Command & Conquer Renegade.



The Sims Online.

## Take2

Pendant longtemps, faire un tour sur le stand de Take2 relevait de la corvée, car les jeux présentés étaient assez mineurs (médiocres ?). Mais depuis un ou deux ans l'éditeur prend du galon avec dans son giron des produits phares comme l'incroyable Duke Nukem Forever.

### Duke Nukem Forever

Genre : Quake-like

Disponibilité : les paris sont ouverts  
 Longtemps considéré comme l'Arlésienne au point qu'on pensait le projet abandonné, Duke fit donc une nouvelle apparition bluffante sur le stand grâce à une vidéo (visible sur notre DVD) inédite presque aussi percutante que Medal of Honor (bien que ce dernier fût, lui, montré en live). Utilisant le moteur 3D d'Unreal remanié par les programmeurs de 3D Realms, le jeu se permet tous les délires avec des phases d'action variées (on peut ainsi piloter des véhicules), des personnages aux "skins" magnifiques (vous verrez sur la vidéo les gros plans des visages dignes de cinématiques) et une histoire truffée d'humour bien gras comme nous y a habitués la série. Maintenant que Take 2 a repris les choses en main, les extraterrestres peuvent serrer les fesses, car le plus grand botteur de culs de la planète revient et il est énervé d'avoir attendu aussi longtemps.

### Max Payne

Genre : Quake-like/aventure

Disponibilité : Quand il sera terminé  
 Avec ce jeu annoncé depuis plus de trois ans, on commençait à croire que Max Payne avait été avalé par le même trou noir que Duke Nukem, mais là encore le jeu fut remontré dans une version bien évoluée. Bien que la date de sortie du jeu n'ait pas été annoncée ("quand il sera terminé" est la seule réponse qu'on obtient des développeurs), le jeu a pourtant toutes les chances de sortir en fin d'année.

Basé sur un moteur maison nommé MAX-FX (ce qui explique en partie le temps de développement car plus le moteur sera puissant, plus il aura de chances d'être revendu à des éditeurs tiers), le jeu bénéficie d'une véritable intrigue policière : Max est une taupe de la police prise dans la tourmente d'un complot. Accusé avoir tué des agents fédéraux, il doit affronter les forces de l'ordre tout en devant affronter le monde de la pègre, tout cela se déroulant à New York, au cours de la plus grande tempête de neige qu'ait jamais connue la ville. Avec des effets à la Matrix (les corps voltigent dans les airs, les balles tombent en cascade...), Max Payne a tout du chef-d'œuvre ultraréaliste, mais on peut déjà regretter l'absence du mode multijoueur : espérons que d'ici la sortie du jeu les programmeurs se plieront aux exigences du marché comme ce fut le cas pour Deus-Ex avec son patch multijoueur, d'autant qu'on trouvera sur le CD toutes sortes d'outils de développement de niveaux (MaxED, ActorFX et ParticleFX).

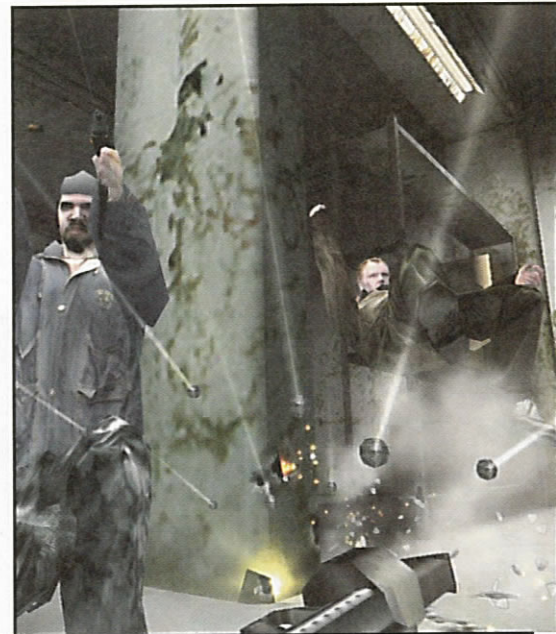
### Hidden and Dangerous 2

Genre : Stratégie/Quake-like

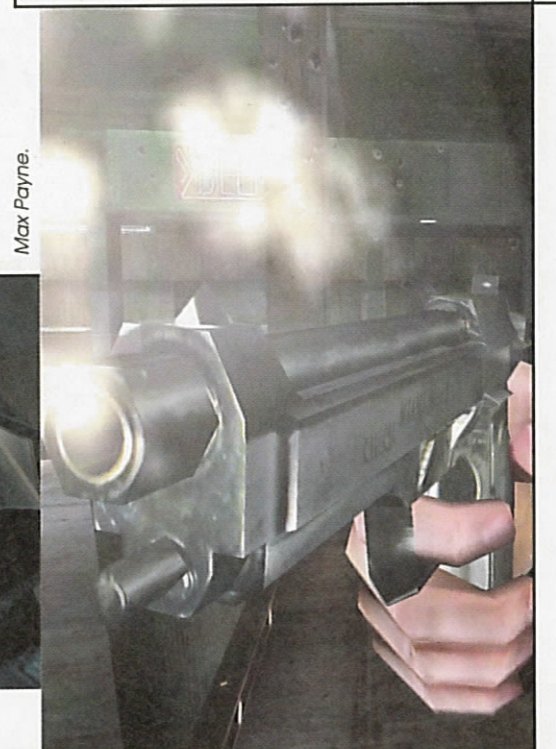
Disponibilité : Fin 2001

Le premier H&D laissa chez les joueurs une impression douce-amère : douce pour le réalisme et l'ambiance militaire stratégique (le jeu était une sorte de

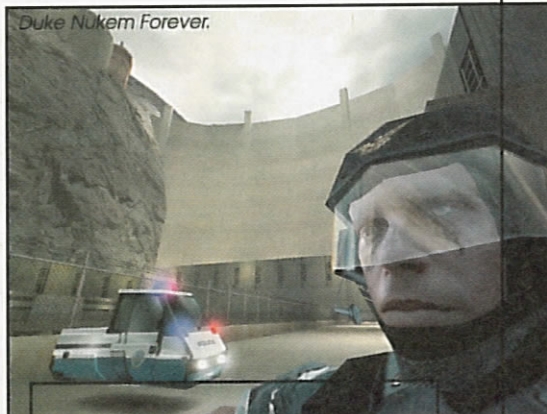
Commando en 3D où chaque soldat avait ses propres talents) mais amère pour les bugs à répétition et le moteur 3D souffreteux. Malgré tout, le jeu restait passionnant et cette suite s'annonce encore plus réaliste, belle et... déboguée. Dans la peau du Major Gary Bristol, un agent du SAS, vous devrez diriger vos troupes dans le cadre de vingt-trois missions se déroulant dans la plupart des points chauds de la Seconde Guerre Mondiale comme l'Afrique, la Norvège, l'Allemagne... Vous pourrez piloter de nombreux véhicules (des chars Tigre ou Panzer, des jeeps, des side-cars, et même des avions !). Les armes seront modélisées dans les moindres détails (leur puissance de perforation sera prise en compte et elles pourront même s'enrayer) et le système des dégâts permettra de blesser un ennemi à divers endroits du corps pour des effets différents (si vous touchez la tête, vous serez tranquille, mais si vous touchez la jambe, le soldat blessé sera seulement ralenti dans ses déplacements et continuera de vous allumer). Hidden and Dangerous 2 s'annonce donc comme une suite de haut niveau qui évitera les écueils du premier épisode et fera sans doute partie des meilleurs jeux de l'année.



Max Payne.



Max Payne.



Duke Nukem Forever.

Duke Nukem Forever.



Hidden and Dangerous 2.



Hidden and Dangerous 2.

## Ubi Soft

L'éditeur français Ubi Soft est toujours fièrement représenté à l'E3 avec un stand généreux qui a pourtant du mal à montrer les nombreux produits de leur catalogue, surtout depuis qu'il a repris les jeux de Mattel Interactive. Pour voir les jeux il faut donc parfois... jouer des coudes, mais cela en vaut toujours la peine.

### Myst III : Exile

Genre : Aventure/réflexion  
Disponibilité : Septembre 2001

Il est rare que l'on vous parle dans un reportage sur l'E3 de jeux déjà sortis, mais Myst III est un cas un peu particulier car même s'il est disponible aux USA, sa sortie européenne est prévue en septembre pour cause de localisation. De plus, il nous est impossible de passer sous silence un jeu qui se classe au top des ventes US quelques jours à peine après sa mise en vente. Myst III : Exile repose toujours sur le concept des mondes parallèles (les "Ages") auxquels on accède grâce aux livres d'Atrus, le héros des épisodes précédents. Cette fois, Atrus doit affronter la colère d'un homme dont "l'Age" a été détruit par ses enfants... Comme toujours, le jeu crée une ambiance tout à fait particulière, avec des machines étranges, des créatures oniriques et des énigmes particulièrement difficiles qui nécessitent de décrypter quelques rares indices dissimulés dans le décor. L'Exile sera donc toujours un jeu élitiste, mais les aficionados y trouveront leur compte.

### F1 Racing Championship 2

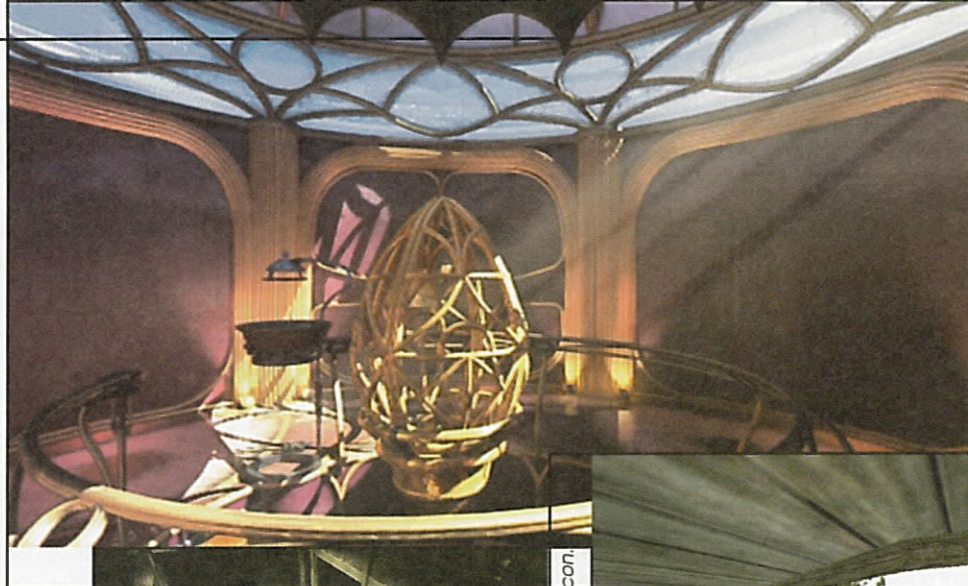
Genre : Course  
Disponibilité : Fin 2001

Qui aurait dit qu'Ubi Soft allait devenir le leader des simulations de F1 il y a encore quelques années, alors qu'on ne jurait tous que par Geoff Crammond et ses Formula One Grand Prix ? Mais il n'y a pas de doute à avoir lorsqu'on essaye le jeu : je suis resté scotché devant l'ordinateur de démonstration à jouer pendant plus d'une heure, et à la moindre occasion je faisais un tour sur le stand pour revenir faire des tours. F1 RC 2 a, en effet, tout pour lui et ses parents peuvent en être fiers. Les graphismes sont tout d'abord les plus beaux jamais réalisés pour un jeu de F1 avec un décor photoréaliste calculé grâce aux informations GPS relevées sur les circuits et une modélisation excellente des F1 et de leur cockpit. Les sensations de conduite sont quant à elles exceptionnelles : on a tout de suite l'impression d'être dans une pure simulation tandis que les jeux concurrents n'offrent que des modèles de conduite approximatifs. Malgré la richesse des graphismes, la fluidité d'affichage ne lève jamais le pied et procure le même plaisir qu'une borne d'arcade. L'attaché de presse m'a d'ailleurs juré que le jeu tournait sur un PIII 800 (ouais, je ne suis tout de même pas certain que l'attaché de presse ait fait la différence entre un PIII et une Xbox). Enfin, le jeu proposera des scénarios pour revivre les plus grands moments de la F1 (comme par exemple la saison 1999, grand prix du Canada, lorsqu'au premier tour Alési évita les graviers de justesse pour casser au second tour). Quant à l'IA des adversaires, on nous promet qu'elle sera plus performante que dans la précédente version : si c'est vrai, vous aurez là la référence absolue des jeux de F1 et Geoff Crammond a vraiment du souci à se faire avec son F1 GP 4.

### Tom Clancy's Ghost Recon

Genre : Shoot stratégique  
Disponibilité : Fin 2001

Prévu aussi sur Xbox, Ghost Recon est dans la même veine que Rainbow Six, à savoir que vous dirigez un groupe d'intervention militaire d'élite, les Ghosts. Ceux-ci sont chargés d'intervenir un peu partout dans le monde, soit en soutien de l'OTAN, soit dans des missions plus périlleuses. À commando d'élite, armes d'élite : l'intendance vous équipera de prototypes comme un M-16 lance-grenades ou un lance-roquettes anti-char M-136. Si cela ne suffit pas, vous pourrez toujours vous faire accompagner de chars, hélicos ou même demander un soutien aérien. Le jeu bénéficie d'un nouveau moteur 3D (ce qui n'est pas un mal) permettant d'afficher plus de détails et ceci de façon plus fluide. Les personnages ont été entièrement relookés et animés et, enfin, l'interface revue pour une meilleure optimisation. Espérons que tous ces détails permettront au jeu de toucher un public plus large, ce qui serait mérité, son ancêtre Rainbow Six restant encore un des meilleurs shoots stratégiques et les joueurs online ne s'en lassant pas.



## EIDOS

Bien que l'ambiance dans la société EIDOS soit à la morosité, le stand offrait tout de même quelques jeux originaux en avant-première et bien sûr on pouvait encore revoir le fabuleux *Commandos 2* qui va bientôt sortir. Mais parlons plutôt des projets à plus ou moins long terme.

### Republic : the revolution

Genre : Stratégie/action

Disponibilité : Printemps 2002

Si je vous dis que ce jeu est réalisé par Demis Hassabis, cela ne vous évoque sans doute rien. Et pour cause, Hassabis est un jeune programmeur de 23 ans dont la seule renommée tient à ses talents aux échecs (c'est un champion d'échecs depuis l'âge de 12 ans). On a donc affaire à un petit génie qui apporte des idées neuves dans le jeu vidéo comme d'autres en leur temps (Sid Meier, Romero, Chris Carter...). Le scénario de *Republic* est en effet des plus originaux puisqu'il vous faudra prendre le contrôle de Novistrana, un petit pays instable d'un million d'habitants. En principe, d'après ce scénario on s'attendrait à un classique jeu de gestion en 3D isométrique, mais il n'en est rien. Ce qui fait toute la force du jeu, c'est qu'il sera en 3D et qu'il faudra participer directement à l'action : assassinats, enlèvements, désinformations... ou même plus modestement organisation d'un match de foot. Tout cela demandera donc un talent réel de comploteur selon le poste que vous occuperez (politicien, businessman, criminel, chef religieux, général...). surtout qu'il faudra affronter 16 autres organisations concurrentes pour prendre le pouvoir. Ce projet est donc des plus séduisants et espérons que l'inexpérience de Demis Hassabis ne sera pas un handicap insurmontable. Ce serait vraiment dommage.

### Praetorians

Genre : Stratégie temps réel

Disponibilité : Printemps 2002

Nous savons depuis quelque temps que l'équipe de Pyro Studios (les grands prêtres de *Commandos*) bossait sur un projet secret : étant donné l'étroitesse de vue des éditeurs, cela ne pouvait être qu'un *Diablo*-like (pourquoi pas), un *Quake*-like (trop long à développer sauf si l'on utilise un moteur sous licence) ou un STR (le plus plausible car les ventes sont toujours honorables). Finalement, c'est donc un STR basé sur les conquêtes de l'armée romaine. À leur tête, un César ambitieux qui projette à la fin de sa campagne de conquérir Rome et le titre d'Empereur. Utilisant un moteur 3D nouveau, le jeu permet d'afficher aussi bien une vue d'ensemble des pyramides égyptiennes qu'un zoom sur un seul soldat, ce qui permet au passage d'apprécier les animations remarquables. Enfin, les machines de guerre nécessiteront l'usage de servants pour qu'elles fonctionnent au mieux de leurs capacités et les phases de sièges seront représentées pour la première fois de manière réaliste (on pouvait voir les troupes apporter les échelles et monter sur les murailles...). Connaisant le perfectionnisme des gars de Pyro, attendez-vous à un petit bijou de raffinement et d'innovation.



Praetorians.



Praetorians.



Praetorians.



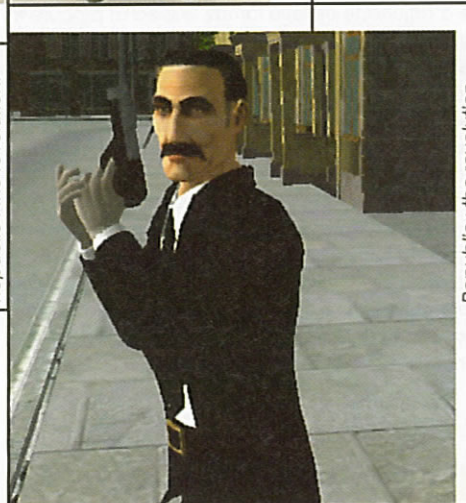
Praetorians.



Republic : the revolution.



Republic : the revolution.



Republic : the revolution.

## Interplay

Contrairement aux années précédentes, le stand d'Interplay n'avait pas grand-chose à montrer de bien nouveau, sur PC tout du moins, car la plupart des produits étaient déjà présentés l'année dernière. Néanmoins, Interplay reste comme le plus grand éditeur de jeux de rôles adaptés sur PC avec des produits de grande qualité.

### Torn

Genre : Jeu de rôles  
Disponibilité : 2002

Les développeurs de Black Isle font encore l'actualité d'Interplay avec un nouveau jeu de rôles basé cette fois-ci sur le moteur de Fallout mais remanié pour une jouabilité en temps réel. Au final, Torn est une sorte de Diablo en 3D avec un véritable aspect jeu de rôles, c'est-à-dire qu'outre les nombreuses phases de combats il faudra aussi utiliser la ruse ou la diplomatie pour progresser dans l'aventure. Le système de jeu, une création interne de Black Isle, permettra de faire ses propres objets, donnera accès à 4 écoles de magie et permettra de faire évoluer les personnages par l'usage de leurs compétences. Six races seront accessibles dans le jeu, les humains bien sûr mais aussi les ogres ou les Sidhes (des habitants maléfiques de la forêt). Il est clair que Black Isle se base sur sa réputation pour échapper au carcan de Donjons & Dragons utilisé dans la série des Baldur's Gate, mais au final on aura là un jeu sans doute plus original et dépoluïstéré quant à ses mécanismes "rollistes".

### Baldur's Gate II : Throne of Bhaal

Genre : Jeu de rôles  
Disponibilité : fin 2001

Jusqu'à présent, les add-on pour les jeux comme Baldur's Gate ou Icewind Dale ont été assez décevants, n'offrant pas aux joueurs une durée de vie ou un scénario digne de ce nom. Throne of Bhaal mettra peut-être fin à cette série noire car il est annoncé comme le dénouement réel de l'histoire des enfants de Bhaal, le dieu du mal.

Bien sûr, on découvrira quelques sorts de haut niveau et compétences (4 en tout), de nouveaux objets magiques, mais c'est au niveau de l'IA des adversaires et des lieux qu'il faut s'attendre aux plus grosses surprises. Les combats risquent en effet de devenir toujours plus difficiles car les mages auront dans leurs manches des sorts de renvoi et feront appel à des invocations toujours plus terribles : la stratégie à adopter sera donc souvent la fuite, mais n'oubliez pas qu'il existe aussi des sorts de téléportation... Quant aux lieux, on peut dénombrer un monastère fortifié, une ville et trois forteresses : les chiffres parlent d'eux-mêmes, Throne of Bhaal donnera leur dose à tous les joueurs en manque de nuits blanches.

### Never Winter Nights

Genre : Création de jeu de rôle  
Disponibilité : Fin 2001

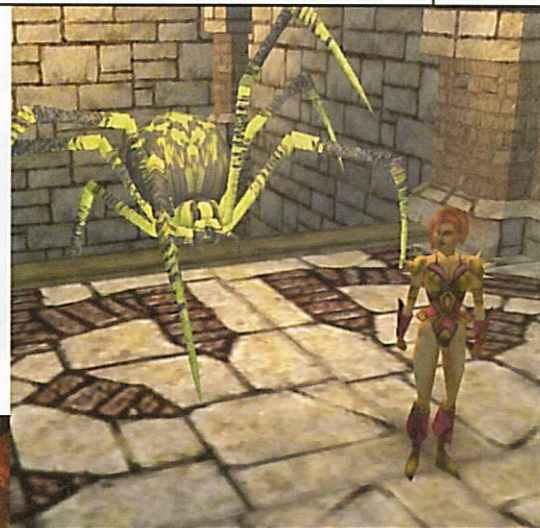
Voilà encore un jeu de rôles basé sur D&D. Un de plus me direz-vous, mais là vous faites erreur, car NWN n'a rien de commun avec les autres productions d'Interplay ou même de la concurrence. C'est en effet le premier

jeu qui vous permettra de devenir maître de donjon, tout simplement ! NWN est en effet un jeu online où vous pourrez créer vos propres donjons, quêtes, énigmes, PNJ, dialogues... et tout cela de façon très simple grâce à des outils de développement optimisés. Une fois votre scénario ou même campagne créé, vous pourrez inviter des joueurs (jusqu'à 64) pour venir participer à l'aventure que vous avez imaginée. Comme un vrai maître de donjon vous serez libre de tout faire : vous pourrez prendre le contrôle des monstres si les joueurs sont trop puissants, jouer à la place d'un PNJ... NeverWinter Nights permettra aussi de passer d'un univers à l'autre, c'est-à-dire que les joueurs pourront commencer une campagne sur votre serveur puis passer à un autre serveur pour poursuivre l'aventure grâce à des portails de transfert : cela permettra donc à plusieurs MJ de réaliser une campagne énorme et à chacun de prendre une partie de la campagne. NWN est donc un projet très ambitieux, avec un concept totalement inédit, et tous les amateurs de jeu de rôles ont de quoi se réjouir que ce soit Interplay qui est aux commandes : avec leur expérience dans les Baldur's Gate, ils ne peuvent que réussir.

Never Winter Nights



Never Winter Nights



Baldur's Gate II : Throne of Bhaal



Baldur's Gate II : Throne of Bhaal



Torn



# Gran Turismo 3

## A-spec



PlayStation 2

Ça y est ! Il est là, enfin ! L'objet de toutes nos convoitises est à portée de main, tout en rondeurs presque sensuelles. Au toucher, son contact est doux, lisse mais laisse deviner un plaisir long, délicat, total, une jouissance entière et nouvelle. Il est là et on va enfin pouvoir le mettre dans notre puissante machine. Entre ces deux entités, on sent déjà naître, outre une béatitude savoureuse, une liaison forte et durable, une complicité. Une histoire d'amour ? Pourquoi pas... Bref, GT3 A-spec est là, mettez-le dans votre PS2, asseyez-vous face à votre écran et goûtez. Goûtez aux mille plaisirs offerts par ce Kama-Sutra ludonumérique.



Tout comme le cinéma compte des films-cultes, tout comme certaines chansons sont universelles, indémodables, il existe une race de jeux vidéo qui sont plus qu'incontournables. De véritables chefs-d'œuvre ludiques. Eh bien, Gran Turismo est de ceux-là, même si le jeu peut parfois déclencher des polémiques entre joueurs. Car il est évident qu'en termes de jeux de voitures sur consoles depuis l'avènement des 32 bits (et même bien avant), on peut considérer qu'il y eut un "avant Gran Turismo" et un "après Gran Turismo". Avec lui, on a découvert une nouvelle façon d'aborder la simulation, une nouvelle façon d'appréhender les épreuves proposées dans les menus. On a également découvert une nouvelle façon de naviguer dans ces menus labyrinthiques : avec une boussole tant ces menus à choix multiples offraient de possibilités. Bref, GT est unique pour cela et bien d'autres raisons encore... GT2 est ensuite arrivé avec encore plus d'exagération, un nombre de voitures phénoménal - quasiment déraisonnable - et toujours plus de plaisir. Alors, forcément, l'association de ce jeu monstrueux avec la venue de la PS2 ne pouvait

que nous mettre la bave aux lèvres (et même ailleurs pour certains forcenés du volant...).

### Tu feras gaffe, t'as une tache, là...

Aujourd'hui, c'est chose faite : GT3 A-spec est là, la PS2 aussi et avec eux, la perspective d'un plaisir incommensurable. Autant dire que faire le test de ce titre peut sembler minable et bien terre-à-terre, mais c'est une épreuve qu'il faut passer pour informer. Eh oui, on ne sait jamais, et si GT3 avait un défaut ? En tous cas, à peine le jeu lancé, on a tout de suite le sentiment qu'on risque de ne pas en voir beaucoup... des défauts. La claque ! Que dire de plus ? C'est une folie, "une tuerie" comme on dit dans les milieux autorisés. Ceux qui avaient déjà jeté un oeil à la version japonaise avaient évoqué quelques problèmes d'aliasing et de scintillement, problèmes désormais absents de la version officielle. Les graphismes laisseront hébétés même les plus blasés. La modélisation des véhicules, quels qu'ils soient,

est époustouffante. La cascade de détails, la finesse des formes, la précision de chaque élément fidèlement tiré des véritables bagnoles vous laissera bouche bée.

## Plus, ce serait trop...

Dans ces conditions, personne ne sera étonné d'apprendre que la transparence des vitres laissant apparaître les éléments du décor, les rayons du soleil qui filtrent à travers les branches des arbres, les reflets sur les carrosseries (le tout évidemment calculé en temps réel) sont renversants. On peut lire les autocollants des sponsors sans l'ombre d'un problème, les plaques minéralogiques itou. Les décors archifouillés peuvent représenter des endroits fictifs typés (bord de mer, forêt, etc.) comme un quartier de Tokyo fidèlement modélisé. Pour la petite histoire, les développeurs ont réussi à faire passer le tracé de la course dans Tokyo sous les fenêtres du vrai bâtiment de Sony Computer Entertainment Japan. Bref, textures fines, polygones à n'en plus finir, couleurs par millions, détails, effets, toute la cons-

truction graphique de GT3 est une gourmandise. Comme il peut exister un idéal féminin, la réalisation de GT3 pourrait être classée dans la catégorie "idéal graphique".

## Sans maîtrise, la puissance n'est rien

Mais le plaisir de l'œil ne serait pas total si derrière ce décor, aussi avantageux que le sont les formes d'une Monica Bellucci, il n'y avait un moteur capable de mettre tout ça en mouvement de façon aussi élégante qu'efficace. Et ce moteur, c'est celui de GT3. En effet, pas question ici d'avoir la moindre saccade, le moindre ralentissement. Tout tourne relativement vite et bien. Pour la vitesse, il faut

tout de même parler de relativité car le souci du réalisme associé aux voitures de grand tourisme de classe A, B ou C ne vous ébouriffera pas plus que ça mais bon, c'est le principe même du jeu et il faut l'accepter. Cela dit, commencez à prendre des bolides plus puissants, ou même les engins destinés aux rallyes, et les sensations vont être autrement plus fortes. Sensations dues non seulement à l'impression de vitesse mais aussi — et surtout — aux finesses de pilotage. Là encore, il s'agit de simulation et si on est plutôt un fervent défenseur des Daytona et autres jeux typés purement arcade, il faudra essayer avant d'acheter.

## Immersion dans une stimulante simulation

C'est là que GT3, comme les anciens GT aussi d'ailleurs,



Et un petit soulèvement de poussière qui va bien, un !

**New Beetle 2.0**  
Cybergreen Metallic 15,930 **BUY**



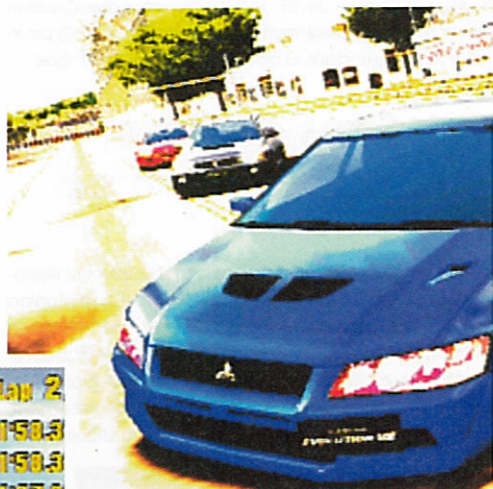
Voici une des nombreuses possibilités d'effets que l'on s'amusera à mettre sur les Replays. Fantastique. On a le sentiment d'être monteur-truquiste sur "Turbo".

## Quelques mots de Yamauchi, président de Polyphony Digital

GT 2000 était prévu pour le printemps 2000. Nous voulions le sortir trois mois après GT2, au moment de la sortie de la PS2 afin de montrer le plus rapidement possible ce que cette machine avait dans le ventre. Nous étions prêts à sortir cette version même si nous n'avions pas eu le temps de ne programmer qu'un mode Arcade avec seulement 50 voitures. Bien sûr, cela n'aurait été qu'une sous-version de GT et pas une véritable suite et c'est d'ailleurs pour cela que nous ne voulions pas l'appeler GT3 mais GT 2000. Mais plus nous travaillions sur le projet, plus notre ambition grandissait. Le nombre de voitures est arrivé à 150, nous avons rajouté le GT Mode, qui n'était pas prévu au départ, les options se sont accumulées, la partie Tuning s'est étoffée, puis tout s'est mis en place petit à petit (licences, championnat...) jusqu'à arriver à une version plus proche d'un GT3. Mais le temps était passé et la date de sortie se rapprochait de plus en plus du début 2001, de sorte que le nom de GT 2000 n'était plus d'actualité. Le nom de GT3, en revanche, n'était plus gênant puisque le soft était devenu le digne successeur de GT2 mais lorsque nous avons trouvé la formule "A-spec", nous nous sommes dit que c'était un excellent sous-titre, ça sonnait bien ! Mais tout cela a créé une confusion autour du véritable nom du jeu et nous nous en excusons aujourd'hui. Mais pour finir sur une note positive, je terminerai en disant que tout notre travail progressif sur GT3 A-spec nous a tout de même permis de réaliser le meilleur GT qu'il était possible de faire et le meilleur de la série.

Retrouvez l'interview complète de Yamauchi sur le DVD.

divise les joueurs. Il s'agit d'une simulation, le pilotage bourrin, fun et basique n'est donc pas au programme et si vous avez envie de terminer une course en sueur, allez voir ailleurs. Ici, le volant est destiné aux intellos de l'asphalte, aux PPDA de la trajectoire. Une certaine forme d'austérité se dégage du soft, d'autant que ce ne sont pas les concurrents qui vont vous faire naître quelques gouttelettes sur l'échine. Ce sera d'ailleurs le principal reproche que l'on fera à GT3. L'IA franchement défailante vous offrira des opposants (dont le faible nombre en piste, qui est toujours le même) au comportement primaire et énervant. En outre, un algorithme qui devrait



bien énerver les puristes de la piste a été intégré. Le genre d'algorithme qui fait qu'il est impossible de vraiment larguer ses concurrents, même si votre conduite est irréprochable. Hum, drôle d'idée ça, de la part de développeurs qui ont tout misé sur le réalisme. Sans doute une façon de préserver un peu de fun en interdisant le fait de se retrouver seul en piste trop longtemps.

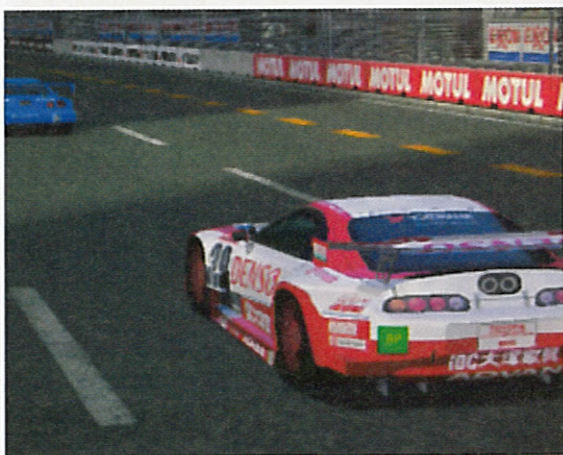
## Quelques chiffres

Mais pour le reste, on baigne dans une ambiance où tout a été pensé. La maniabilité et le temps de réponse sont étonnants en raison des 60 images/seconde, les voitures ont un véritable poids que l'on sent en conduisant, l'adhérence varie de façon savoureuse selon les revêtements ou les conditions climatiques et les collisions restent plausibles (au passage, notez que les voitures ne se déforment toujours pas). Bref, bon esprit, quoi... D'autant que pour maintenir cette ambiance sympatoche, on a droit à des bruitages somptueux. Le hurlement des moteurs, le passage des rapports, tout mettra l'amateur de mélodies mécaniques en transe. Que du bon ! On a presque envie de dire que du point de vue de l'emballage, ce n'est pas la peine d'en faire des caisses : c'est quasiment parfait, un point c'est tout. En ce qui concerne le contenu, là aussi, le joueur avisé est gâté, chouchouté même ! Le système de permis est toujours là, la partie tuning aussi, le nombre de voitures de base dépasse les 170 (il y a des voitures cachées, les



### L'avis d'un fan (et d'un pro) : Aruno-le-smart

Pour Yamauchi-sensei, le créateur de GT, ce nouveau soft représentait un challenge, puisqu'il s'agissait non seulement d'offrir un nouveau volet à ce jeu-culte, mais aussi de réélaborer un programme qui profite de toute la puissance de la PS2. Au départ, ce n'est pas GT3 qui était prévu sur les plannings de Polyphony Digital — la société de Kazunori Yamauchi —, mais GT2000, une sorte de GT2 sauce PS2, présentant un contenu limité, mais à l'affichage et aux sons résolument 128 bits. On s'en serait sûrement contenté. Mais pas Yamauchi-sensei. Il a donc voulu enrichir GT2000, le rendre plus intéressant et plus impressionnant visuellement... de sorte que, comme vous le savez, GT2000 a été annulé : l'équipe de Polyphony Digital est passée à l'étape supérieure, pour nous offrir un soft digne de prendre le nom de GT3. Définitivement. Aujourd'hui, GT3 est là et l'heure est au constat : dans ses studios de Nakano-sakaue, Yamauchi-Sensei a accompli un travail colossal. La plus fantastique des simulations automobiles sur console. Certes, on aurait aimé retrouver les voitures d'occasion de GT2, découvrir plus de circuits originaux, des options vraiment nouvelles, et jouer d'une IA moins défailtante... Quelques regrets donc, mais ils ne pèsent pas bien lourd face aux sensations que procure ce prodigieux DVD-Rom. Le programme le plus accompli sur PS2. Un must. Rien que ça. Ma note : 18/20







F1 que pilotait Senna) et la totalité des circuits nous amène à trente-six tracés.

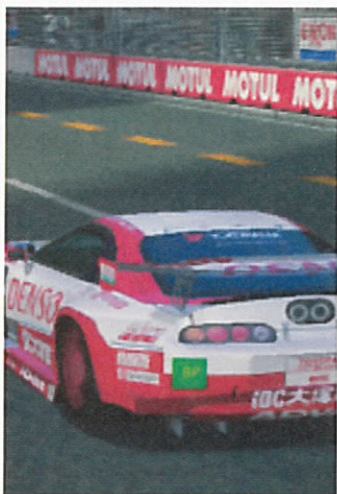
## C'est pas exhaustif, mais ça donne déjà envie

Sans rentrer dans le détail (il faudra un numéro de "Playmag" entier), tout cela offre des perspectives énormes, des plaisirs variés et une durée de vie équivalente au précédent volet. Bref, un contenu digne du contenant. Mais la place nous manque et pour finir, voici en vrac et dans le désordre, de l'avis général de la rédaction, les points positifs et négatifs de ce GT3, tout en sachant qu'il s'agit d'un chef-d'œuvre que les fans de jeux de caisses se doivent d'acheter. Côté bons points,

saluons la modélisation des voitures, la possibilité de découvrir des voitures cachées (F1), le challenge offert par le système de permis difficiles à obtenir, les effets visuels impressionnants, la maniabilité (tout est analogique) irrécusable encore plus savoureuse avec volant et pédalier, les bruitages incroyables, la beauté des circuits, l'intérêt qui se dégage des tracés, des options simplifiées qui vont droit au but, une durée de vie considérable...

## Encore et encore

... Des replays toujours aussi beaux (et même plus puisque désormais, on peut les customiser en y intégrant des effets visuels exceptionnels), la possibilité d'analyser précisément ses courses et ses trajectoires afin d'améliorer vos réglages et votre pilotage, une partie Tuning importante, un peu simplifiée mais dont le résultat est encore plus probant que par le passé. Ouf ! C'est-y pas alléchant, ça ? Côté "petits défauts", les pincailleurs auront ceci à se mettre sous la dent (dure) : le nombre pas assez élevé de concurrents affichés en même temps (5), des musiques tendance rock qui risquent de ne pas faire l'unanimité, la disparition des voitures d'occase, le nombre global de voitures moins élevé que dans GT2, l'absence de nouveaux modes de jeu, le faible nombre de "vrais" nouveaux circuits, un rendu visuel que certains trouveront encore trop propre et aseptisé, une IA franchement à la ramasse et un nombre de caméras qui se limite au strict minimum (une vue subjective, une vue externe). Pour le reste, jugez par vous-même, appréciez les images, essayez le jeu (vous



### les plus

- Visuellement quasi parfait.
- Replays à faire "bander" un autophage.
- Un pilotage raffiné et crédible.

### les moins

- L'IA à la ramasse.
- Fini les voitures d'occase.
- Pas de nouveau mode de jeu.

### intérêt

Hormis une IA défaillante et un léger manque de nouveauté dans les modes de jeu, GT3 A-spec s'est affiné jusqu'à approcher la perfection. Bien sûr, c'est toujours une simu un peu austère mais elle a gagné en simplicité et en efficacité notamment en terme d'options. Plus de complications exagérées, un meilleur équilibre, toujours des parties techniques, du tuning bien dosé, des sensations de pilotage exceptionnelles et, bien sûr, un rendu graphique à couper le souffle. Un très gros morceau...

19	18	18	17	17
graphisme :	20	20	20	20
animation :	20	20	20	20
son :	20	20	20	20
maniabilité :	20	20	20	20
verdict :	20	20	20	20

# mat hoffman's pro bmx

PS One

Après le succès hautement mérité de leurs deux jeux basés sur la star du skate, Tony Hawk, Activision et Runecraft tentent de réitérer l'exploit (commercial ?) d'alors. Comme on ne change pas une équipe qui gagne, ce sera la même qui s'occupera du développement du nouveau titre, on utilisera de nouveau le moteur de Tony Hawk et on changera à peine de domaine puisque l'on passe du skate au BMX. Facile, non ?

La recette avait déjà fait ses preuves, il n'y a donc pas de raison pour que cela ne marche pas une seconde fois" ont dû penser les directeurs commerciaux d'Activision alors que le projet Mat Hoffman prenait forme. Premier objectif : se saisir d'une licence permettant d'exploiter le nom d'un (ou de plusieurs) star(s) du sport extrême choisi. En l'occurrence, le

BMX. Une fois les négociations terminées, il ne restait plus qu'à réutiliser les talents de l'équipe de Tony Hawk et c'était parti pour une

déclinaison en règle d'un hit. Le résultat est ce Mat Hoffman's Pro BMX qui se sert une nouvelle fois du moteur (amélioré, paraît-il) de Tony Hawk. Dans la lignée du jeu qui met en scène le monarque de la planche à roulettes, Mat Hoffman vous propose de découvrir des tableaux dans lesquels vous devrez remplir plusieurs missions : marquer autant de points qu'on vous le demande, récupérer des bonus. (eh oui, si vous avez joué à Tony Hawk, ce principe vous dit forcément quelque chose).

à un des niveaux déjà débloqué ou encore à des "freerides" permettant de se "balader" dans les aires sans limite de temps ou de points. Et, pour ne pas se conforter dans les plaisirs solitaires, rien de tel qu'un petit mode 2 joueurs franchement sympa sur écran splité. Enfin, pour les plus créatifs d'entre vous, un éditeur est à votre disposition pour réaliser vous-même vos pistes. Une bonne idée puisque l'on peut concevoir rapidement son petit environnement grâce à une interface facile à utiliser. Voilà donc pour le contenu qui, s'il ne manque pas de fun, est un peu faiblard en termes de profondeur et de richesse de jeu.

## Mettez le même moteur dans votre vélo

Voyons maintenant le contenant. Comme nous vous l'avons déjà dit, c'est le moteur 3D de Tony Hawk qui a été réutilisé ici. Mais cela ne suffit pas à faire de Mat Hoffman un hit. En effet, si les graphes sont dans l'en-

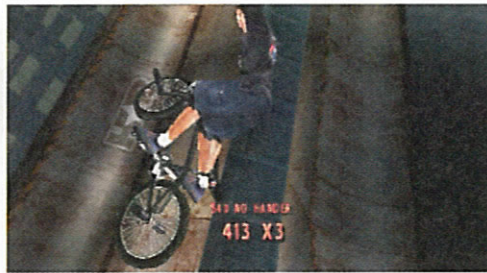
## Tony Hawk sur un BMX

Une fois que vous aurez relevé certains de ces défis, vous débloquentez une autre aire de jeu, et ainsi de suite... Voilà pour le mode Carrière, qui s'étale ainsi sur 8 tableaux. Mais le menu offre d'autres gourmandises avec un mode "Course simple" qui permet d'accéder



semble sympas, les textures sont parfois grossières, on se heurte à des problèmes de collisions quelquefois étranges à voir les éléments 3D du décor ou les murs, et on a droit à de petits problèmes d'affichage. Bref, ce n'est pas la panacée, d'autant que l'architecture des aires de jeu est quelquefois discutable par rapport à celles d'un Tony Hawk par exemple. Bref, Mat Hoffman est assez fun mais laisse un goût de déjà vu et n'offre qu'une réalisation moyenne et une maniabilité parfois déconcertante. Au final, un jeu qui n'apporte rien de plus au travail déjà fait sur Tony Hawk, son prédécesseur et néanmoins supérieur hiérarchique dans le hit-parade des jeux. En guise de lot de consolation, Mat Hoffman recevra tout de même le prix de meilleur jeu de BMX sur PS One.

**Alain Bacquet**



*Si les graphes sont plutôt réussis, la réalisation globale de Mat Hoffman's pro BMX laisse un sentiment mitigé.*

*Le nombre de tricks est très important grâce aux combinaisons de boutons.*

*Le "grind" est autoisé à peu, n'importe où. Même dans les endroits les plus incongrus et les plus inaccessibles.*



*Décor intérieur, décor extérieur, tout y est !*

**les plus**

- Nombre important de figures possibles
  - Les vrais noms des stars du BMX
  - Le mode Deux joueurs
  - L'éditeur de niveaux

**les moins**

- Réalisation moyenne
  - Des collisions parfois très bizarres
  - Une simple déclinaison de Tony Hawk

**intérêt**

Certes, les fans de BMX purs et durs pourront trouver ici quelque chose de familier et de fun mais si vous êtes un simple adepte de jeux vidéo et que vous avez adoré Tony Hawk 1 et/ou 2, ce Mat Hoffman ne vous apprendra pas grand-chose de plus. C'est plutôt bien fait à quelques détails près, c'est fun, on peut jouer à deux mais il n'y a rien ici de révolutionnaire. Reste l'éditeur de niveaux qui permet de faire ses propres tableaux.

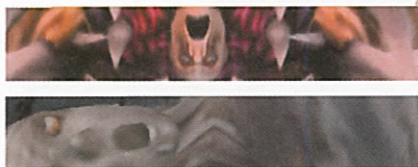
<b>13</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>13</b>
graphisme :	20	animation :	20	son :
				20
				20
				20
				<b>verdict : 20</b>

# extermination

PlayStation 2

Si les jeux d'aventure + tendance gore, les Survival-horror et autres Resident Crisis-Like sont légion sur PlayStation et assez nombreux sur Dreamcast, on peut dire en revanche sur PS2, ce n'est pas encore ça.

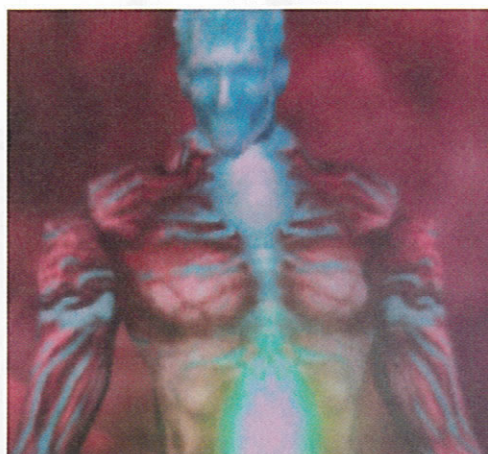
Extermination de Sony est même le premier de ce genre si prisé par les joueurs. Mais ce soft qui ouvre le bal en profite-t-il aussi pour essayer les plâtres ?



Le boss de fin subira plusieurs transformations, toutes plus impressionnantes les unes que les autres.

Pour beaucoup, la PS2 s'annonçait comme le support atomique pour les jeux de courses ou de combats, et nous avons été nombreux à l'espérer afin d'y voir le premier Survival-horror qui déchire. Et ce premier Resident-like, le voilà, qui s'intitule Extermination. Mais déchire-t-il ? Il s'agit donc d'un jeu d'aventure qui mêle SF et gore à la façon d'un "The Thing" de John Carpenter. En effet, l'histoire commence dans une base située quelque part très au nord (ou au sud) du globe. Dans une région polaire, en tout cas. Vous (Denis) venez d'être largué en parachute en compagnie de votre militaire d'équipier au-dessus d'une base qui ne répond plus. Ensemble — mais pas pour longtemps — vous infiltrerez la fameuse base et y découvrirez un bordel innommable. Visiblement, un grand nettoyage par le vide et la mort a été fait. Cadavres éventrés, matériel en miettes, notes plus ou moins évanescentes sur des expériences scientifiques douteuses et quelques créatures seront votre lot de chaque instant dans ce dédale de couloirs et de salles plus ou moins ravagées.

L'utilisation de la torche fixée à votre gun sera parfois indispensable.

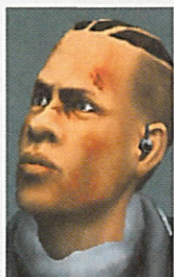


## Encore une expérience qui a mal tourné

Bref, c'est le chaos sur les lieux de l'enquête et comme dans la plupart des jeux de ce type, vous découvrirez le fin mot de l'histoire au fil de l'aventure. On voit d'abord le résultat pour ensuite découvrir petit à petit comment se sont déroulés les événements. Une technique narrative chère à nombre de réalisateurs de films fantastiques et désormais propre aux développeurs de Survival-horror. Tout se déroule donc ici comme dans un Resident Evil : pénétration dans un lieu étrange, découvertes macabres en nombre, indices, armes, munitions, notes indiquant que des scientifiques se sont livrés à des manipulations moyennement heureuses, mutants bizarroïdes, bastons, barbaque, décès...



Contaminé ou pas contaminé ? Cet équipier sera suspect tout au long de l'aventure...



Un "collègue-ami" en pleine mutation.



Un principe sommairement résumé et très classique. Ceux qui connaissent les dérivés de Resident rangeront Extermination dans la même catégorie, sans l'ombre d'une hésitation.

## Un jeu à ébouriffer un chauve

Alors que pouvait-on attendre d'un clone du jeu de Capcom sur PS2 ? Des graphes qui tuent, une ambiance du tonnerre, des monstres hallucinants, une aventure haletante et épique. Pour les graphes qui tuent, il faudra repasser car si Extermination est relativement propre, il faut tout de même avouer qu'il est loin d'exploiter le potentiel de la machine. Certes, tout est en 3D temps réel (persos et décors) mais le niveau de détail et la modélisation des persos n'ébouriffera que les plus chauves d'entre nous... Les animations sont du même tonneau ; quant aux cinématiques, elles sont pour la plupart superflues et de qualité médiocre. Bref, une réalisation d'autant plus moyenne qu'hormis quelques effets, Extermination n'innove en rien. Le design des lieux,

des persos, des monstres sent le déjà vu (dans Resident Evil), le gameplay est semblable à celui de tous les titres du même genre.

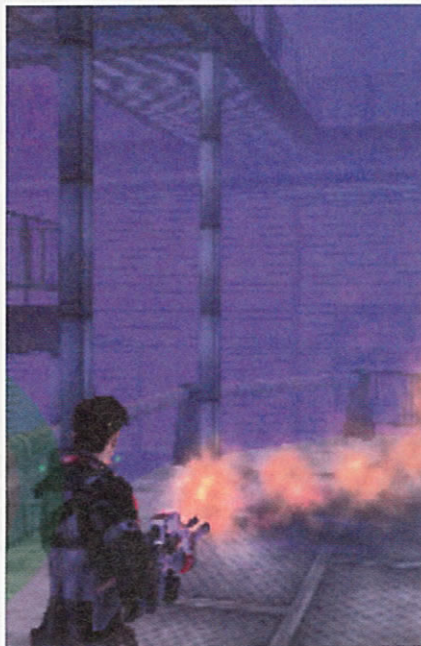
## Le plein de vide

Enfin, la maniabilité n'est pas optimale. Denis évolue dans son univers 3D avec une certaine lenteur et un temps de réaction qui n'est pas idéal lors de certains passages un peu "speed". Enfin, n'épiloguons pas sur l'interface qui permet d'accéder à la jauge de vie, aux objets, à l'artillerie, bref à tout, en un temps pas record du tout. Voilà donc pour la partie réalisation. Concernant l'ambiance "du tonnerre", elle serait plutôt à ranger dans la catégorie "tonnerre silencieux" car si l'atmosphère est bonne, le rythme, lui, est tout sauf soutenu. L'histoire commence doucement, mystérieusement mais la cadence tend à devenir un peu molle et ce n'est qu'après deux ou trois heures de jeu qu'on commence à vraiment rentrer dedans. À partir de là, le tempo augmentera tout en restant tout de même assez inégal avec des phases tonitrueuses de combats qui se suivent, puis des phases d'exploration qui s'éterniseront parfois un peu.



*Laure ne veut pas quitter le loft, elle est très en colère...*

*Humains comme animaux sont infectés par un virus. Face à ces mutants, deux solutions : la fuite, l'affrontement ou la mort (ça fait 3, non... ?)*



*Le lance-flammes : spectaculaire mais pas si efficace que ça...*



Le boss de fin alors qu'il est encore assez calme...

## Le syndrome Resident Evil

Domage donc que la cadence ne soit ni soutenue, ni régulière et qu'elle n'aille pas crescendo. D'autant plus que ce n'est pas la diversité des décors qui viendra troubler la routine ambiante. En effet, Extermination souffre du même syndrome qu'un Resident Evil : les développeurs ont optimisé les décors. Les allers-retours d'un endroit à l'autre de la carte seront très fréquents et obligatoires. Alors bien sûr, on a des décors extérieurs (tempête de neige) et des décors intérieurs qui alternent. Évidemment, les décors évoluent aussi au fil de l'histoire (apparition de nouveaux monstres, portes qui s'ouvrent ou se bloquent, dégâts qui changent légèrement l'architecture de certaines pièces, etc.) mais tous ces subterfuges ne sont pas suffisants pour casser la monotonie ambiante.

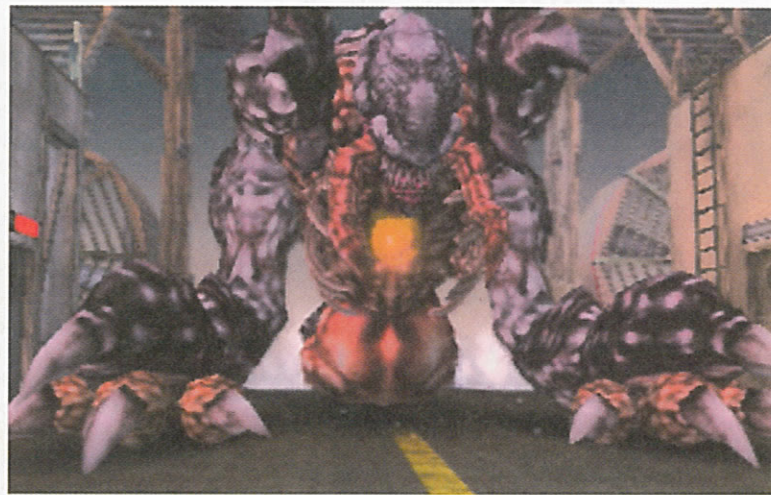
## Mais que reste-t-il à Extermination au final ?

Eh bien, malgré sa réalisation médiocre, son scénario qui met en scène une nouvelle fois des scientifiques qui s'adonnent aux joies de la manipulation de virus ultra-dangereux, malgré son rythme inégal, ses monstres repompés sur ceux de Raccoon City, ses cinématiques décevantes, ses dialogues qui frisent parfois l'inepte et son côté mélo à deux balles, malgré tout cela, Extermination nous traîne dans son aventure et finit par nous séduire. Sans doute parce que l'on cherche à savoir s'il y a une fin logique à ce scénario cousu de fil blanc, savoir également quelle sera la prochaine arme fatale que l'on pourra fixer à notre gun truffé de gadgets, bref, on a envie de savoir... Pourquoi, comment ?

En fait, il semblerait qu'Extermination nous tienne par notre curiosité... et ça marche ! Ah ! si seulement les développeurs avaient soigné un peu plus la profondeur du scénario, la réalisation, etc.

Au final, on se retrouve face à un titre tout à fait classique, pas assez surprenant mais qui finalement nous emmène jusqu'au bout si l'on est "bon public". Domage qu'après un boss de fin extrêmement impressionnant, Extermination nous rappelle une dernière fois, avec une séquence de fin très décevante, qu'il n'est pas parfait.

Marco Verocari



La reine-alien de James Cameron ferait bien pâle figure à côté de ce boss de fin...

Lorsqu'un canon ou une mitrailleuse se trouve dans le décor, installez-vous à ses commandes et amusez-vous !

### les plus

- Décors intérieurs et extérieurs
- Système de gun qui s'upgrade
- Ambiance sympatoche

### les moins

- Cruel manque de rythme
- Réalisation très moyenne
- Ensemble trop académique

### intérêt

Malgré de gros défauts dans sa réalisation et dans son rythme, et malgré un principe qui sent le déjà vu, Extermination offre quelques bonnes sensations. Le principe du gun que l'on améliore marche bien et la découverte de monstres impressionnants nous poussent à aller de l'avant. On aurait juste aimé que cela dure un peu plus d'une douzaine d'heures.

12	13	14	13	13
graphisme :	20	20	20	20
animation :	20	20	20	20
son :	20	20	20	20
maniabilité :	20	20	20	20
verdict :	20	20	20	20

Si depuis trois mois, la moitié de la France s'offusque devant Loft Story alors que l'autre moitié s'en délecte, les États-Unis offrent, eux, depuis longtemps des programmes autrement plus glauques. En particulier, ces émissions montrant la flicaille ricaine en pleine action au cours de poursuites ou d'interpellations musclées. Comme pour prouver que sur un tas de fumier peut éclore une fleur, Activision reprend l'idée de ces émissions pour les transposer au jeu. Mais cette fleur va-t-elle préserver son odeur originelle ou distiller un parfum de fange... ?



# folles poursuites

**M**ême si vous n'êtes jamais allé aux States, même si vous n'avez pas le câble, vous avez peut-être déjà vu une de ces émissions que TF1 réussit tout de même à nous caser de temps en temps au fin fond du mois d'août. Mais si, vous savez, une de ces émissions qui ressemble étonnamment à Vidéo-Gag version ultraréaliste (et pour cause !), glauque et voyeuse. Bref, c'est cette idée qui est à la base de Folles Poursuites ("World's Scariest Police Chases", en V.O.), sorte de Driver à la sauce Activision. Mais là où Driver tentait de nous infliger un scénario-prétexte afin d'enrober son produit, FP se limite à imiter la réalité en balançant des missions n'ayant rien à voir les unes avec les autres. Premier avantage : on ne s'encombre pas d'une histoire sans saveur pour aller droit au but. Deuxième avantage : la variété des missions s'en trouve augmentée. Les développeurs ont donc disposé d'une plus grande liberté, ce qui est plutôt paradoxal pour un jeu mettant en scène les flics américains...

## Développeurs en liberté

Comme dans Driver (désolé pour la comparaison volontairement récurrente), le jeu vous montre donc votre bagnole vue de l'arrière dans une gigantesque ville modélisée en 3D. Bien sûr, les graphes ne sont pas franchement beaux mais cela reste raisonnable, surtout si l'on considère la superficie de l'aire de jeu, le nombre de voitures constituant le trafic, etc. On finit même par trouver le jeu visuellement correct lorsqu'on se rend compte qu'il n'y a pas trop de clipping (moins que dans Driver), que l'affichage des textures se fait de façon

assez fluide, que l'animation subit moins de saccades que dans Driver. En outre, FP surpasse Driver par la variété des véhicules circulant à l'écran : tous ne sont pas de la même forme ou de la même couleur, on trouve des camions, des bus, etc. Bref, si la réalisation semble d'abord laisser un goût douteux, au bout d'un moment, au vu de la diversité des éléments affichés et du nombre relativement bas de bugs et de "pains" d'affichage on finit par apprécier.

## Folles Poursuites vs Driver

En ce qui concerne le principe du jeu, là aussi, c'est du Driver amélioré car diversifié. Après un court mode Entraînement, on se lance à la poursuite des cinglés qui sillonnent la ville. Vous devrez donc successivement arrêter un chauffard ivre mort qui circule dangereusement, un taré qui pète les plombs et qui s'est emparé d'un bus dans le but de foutre le bronx en ville, un trafiquant armé qui vous canarde depuis la fenêtre de sa bagnole, etc. Une flopée de missions délirantes, toutes très différentes, qui vous emmènent aux quatre coins de la ville à la recherche de bombes à désamorcer, d'ambulances à escorter ou de malfrats à coincer en les





canardant... Eh oui, car à la différence de Driver, FP vous offre la possibilité d'avoir recours à des armes (ça va du petit revolver à la mitraillette en passant par le shotgun) afin de dessouder votre gibier. Quant à ceux qui vous poursuivent, il faudra ruser pour vous retrouver derrière eux.

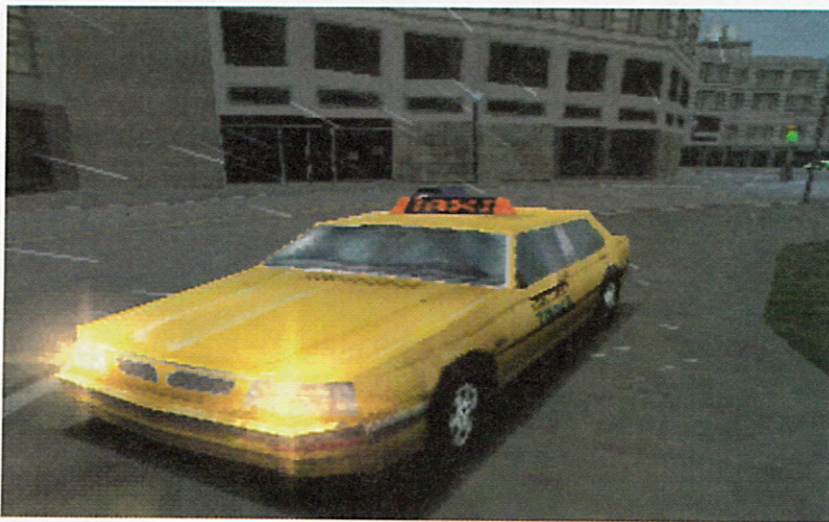
## Missions impossibles... du premier coup

Bref, une réalisation globale très acceptable, des missions intéressantes et pas toujours "bourrines", des armes, que demande le peuple ? Eh bien, le peuple demande un jeu qui tienne en haleine suffisamment longtemps et c'est ce qu'il aura. En effet, l'idée de FP est de vous obliger à refaire la mission pas mal de fois avant de la réussir. Un principe qui semble un peu barbare comme ça, mais qui finit par "droguer" le joueur au point d'insister de façon malade sur un objectif pour finalement l'atteindre. Alors, il s'agit là d'une donnée qu'il faut absolument connaître avant d'acheter et à laquelle il faut adhérer sous peine de piquer de grosses colères. Mais en dernier lieu, cela permet de connaître la ville et tous ses recoins plus ou moins secrets et d'apprécier le soft et sa diversité.



À la façon d'un "Speed", vous devrez ici tenter de stopper ce bus. Attention, car votre barre de vie descend beaucoup plus vite que celle du bus. Forcément...

Le bon plan : le soft autorise le port d'arme pour les filcs dans la plupart des missions.

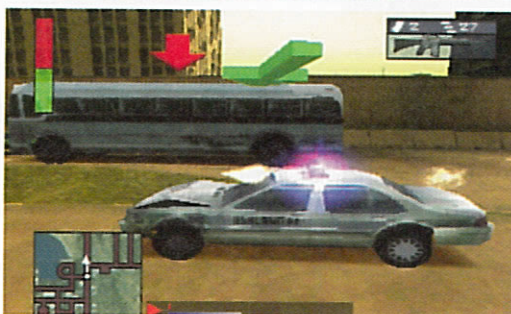


Avec ce taxi, vous devrez commencer votre mission par une filature discrète. Une excellente idée parmi tant d'autres.

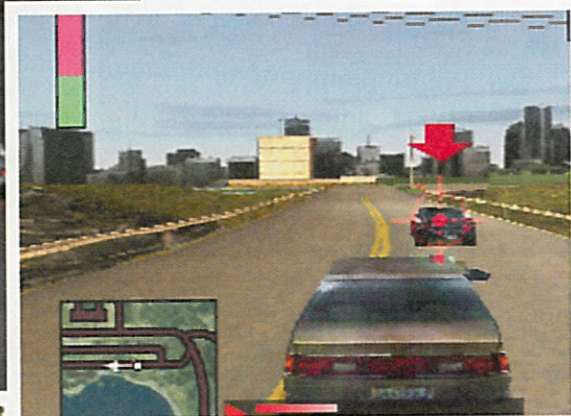
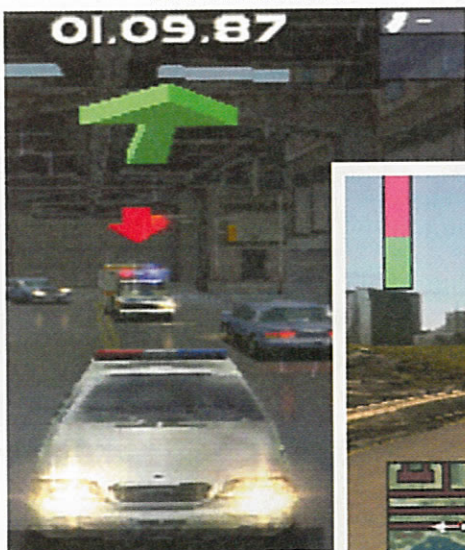


Grâce à ce camion estam-pillé "Bomb Squad", sillonnez la ville et retrouvez 4 bombes à désamorcer dans un temps limite.

Une fois que le gyrophare est activé, tous les véhicules s'écarteront pour vous laisser la place.



*Derrière vous, il y a une ambulance. Vous devez lui ouvrir le chemin pour qu'elle se rende à l'hôpital le plus vite possible. Mais attention à ne pas la "larguer"...*



*En mode Deux joueurs, l'un conduit, l'autre s'occupe de déclencher la sirène et de canarder. Un conseil : visez les pneus.*

## Tiens le volant pendant que je fais ma bavure !

Bref, sous ses airs de ne pas y toucher, FP est donc un jeu franchement fendard – plus qu'un driver, d'ailleurs – et varié. On peut jouer dans le mode "Poursuit" qui vous oblige à effectuer les missions les unes après les autres ou alors à choisir une voiture, à une heure donnée et partir en patrouille pour arrêter un maximum de fuyards possibles. Enfin, le jeu dispose d'un mode "Duo" a priori médiocre mais qui finit par être assez funky au bout du compte. Cette partie

se présente sous la même forme que le mode Solo, à la différence près qu'un joueur dirige la voiture tandis que l'autre a accès aux armes et au gyrophare. Un mode qui, passé la première impression, permet au tireur de s'amuser à viser les pneus alors que le conducteur se concentre sur le pilotage. Sans aller jusqu'à se décrocher un poumon, on se marre tout de même pas mal dans ce type de partie. Bref, FP vous emmènera dans un monde – heureusement – virtuel bien éclatant et époustouffant. Fans de conduite "couillue", attachez vos ceintures et sortez le gyrophare, c'est une bonne partie de plaisir qui vous attend. **Marco Verocci**

### les plus

- La diversité et l'intérêt des missions
- La possibilité d'avoir accès à des armes
- La taille de la map

### les moins

- Des graphes un peu moyens (mais bon...)
- Il manque peut-être quelques points de sauvegarde en cours de mission

### intérêt

Quel bonheur de voir les bagnoles se déformer, de pouvoir tirer dans les pneus des fuyards, de pouvoir arpenter les rues de cette gigantesque agglomération virtuelle, de s'attaquer à des missions aussi diversifiées, de jouer à deux (chacun dans son rôle précis), bref, quel plaisir ! Outre ce gameplay et cette réalisation très honnête, on a droit à un soft très maniable.

<b>11</b>	<b>12</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>
graphisme :	animation :	son :	maniabilité :	verdict :
20	20	20	20	20

# www.cineshopping.com

## SCREAM 3

Sac à dos (bandoulière) Réf. : SC 030 **149'**

Taille M : Réf. : SC 070 **149'**  
 Taille L : Réf. : SC 071 **99'**  
 Moulant : Réf. : SC 073 **99'**

Casquette Réf. : SC 140 **59'**

Taille M : Réf. : SC 040M **99'**  
 Taille L : Réf. : SC 040L **99'**  
 Moulant : Réf. : SC 045 **99'**

Lunettes surfeur Réf. : SC 120 **39'**

Lunettes moldard Réf. : SC 130 **21'**

Porte-clés fête en 3D Réf. : SC 200 **49'**

Porte-clés souple Réf. : SC 190 **39'**

Balle rebondissante Réf. : SPY 010 **20'**

Surf box Réf. : SPY 014 **20'**

Taille enfant 4/6 ans : Réf. : SPY 013 **79'**  
 8/10 ans : Réf. : SPY 014 **79'**

Sac bandoulière Réf. : SCARY 055 **198'**

Masques Réf. : SCARY 050 **170'**  
 Réf. : SCARY 040 **170'**  
 Réf. : SCARY 035 **170'**

T-shirt "I ♥ DEAD PEOPLE" Taille U : Réf. : SCARY 201 **139'**

## JAMES BOND

Montre Réf. : SC 300 **149'**

Sac DJ Réf. : SC 170 **149'**

Figurines en plomb Honey Rider Réf. : BOND 036 **199'**

Sean Connery Réf. : BOND 035

Mustang Mac1 Réf. : BOND 056 **149'**

Figurine Lara Craft 17 cm Réf. : LARA 031 **139'**

Figurine Lara débardeur 17 cm Réf. : LARA 033 **139'**

## ABSOLUMENT FABULEUX

Taille M : Réf. : ABFAB 020M **139'**  
 Taille XL : Réf. : ABFAB 020XL **139'**

Statuette résine, peinte à la main. Edition limitée. H : 20cm Réf. : BELPHEGOR 010 **295'**

Lampe torche Réf. : BELPHEGOR 020 **69'**

Figurine résine 20 cm Réf. : SINGES 026 **299'**

## BELPHEGOR

Taille L : Réf. : SC 081 **99'**  
 Taille XL : Réf. : SC 082 **99'**

## HARRY POTTER

Harry sur son balai Réf. : HARRY 012 **239'**

Hermione Réf. : HARRY 015 **239'**

Jumelles obus Réf. : SPY 012 **239'**

## PLANÈTE DES SINGES

Fiona Réf. : SHREK 012 **299'**

## SHREK

Diorama Shrek dans sa maison vendu avec ses accessoires Réf. : SHREK 027 **219'**

Figurine Shrek Réf. : SHREK 010 **119'**

Ballon de volley Réf. : SCARY 030 **69'**

B. Fonda Réf. : JB 150 **119'**

S.L. Jackson Réf. : JB 170 **395'**

R. Deniro Réf. : JB 160 **119'**

Donkey Réf. : SHREK 014 **119'**

P. Grier Réf. : JB 180 **199'**

Zippo grave Réf. : JB 030 **199'**

## SCARY MOVIE 2

Taille M : Réf. : SCARY2 010M **139'**  
 Taille XL : Réf. : SCARY2 010XL **139'**

## SCARY MOVIE

Tee-shirts **139'**

M : Réf. : SCARY 070  
 L : Réf. : SCARY 071  
 XL : Réf. : SCARY 072

M : Réf. : SCARY 080  
 L : Réf. : SCARY 081  
 XL : Réf. : SCARY 081

M : Réf. : SCARY 065  
 L : Réf. : SCARY 066  
 XL : Réf. : SCARY 067

Pour commander, renvoyez le bon de commande ci-dessous à : **Séance privée - 10, av. de Messine - 75008 Paris - Tél. : 01 53 53 59 90**

**www.cineshopping.com**

Réf.	Désignation	Taille	Prix Unitaire TTC	Quantité	Total

Mandat     Je joins mon règlement

Chèque    à l'ordre de **SÉANCE PRIVÉE**

CB n° \_\_\_\_\_

Date de validité \_\_\_\_\_

**OUI**, je désire recevoir les produits suivants et être tenu informé des nouveautés

Signature obligatoire \_\_\_\_\_

Ajoutez les frais de port (cochez l'option de livraison)

Livraison (en jours ouvrables/au maximum) : Normal\* (15 jours) 30F  Colissimo suivi\* (5 jours) 65F  +

**Total à payer (+frais de port).**

Toute commande égale ou supérieure à 400 Frs est automatiquement livrée en express colissimo suivi au tarif unique de 65 Frs.

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

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

Ville : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_

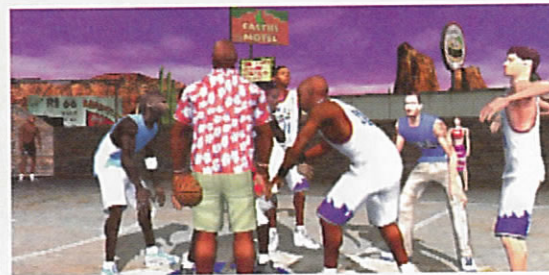
Tél. : \_\_\_\_\_ E-mail : \_\_\_\_\_

Référence : Playmag été 2001

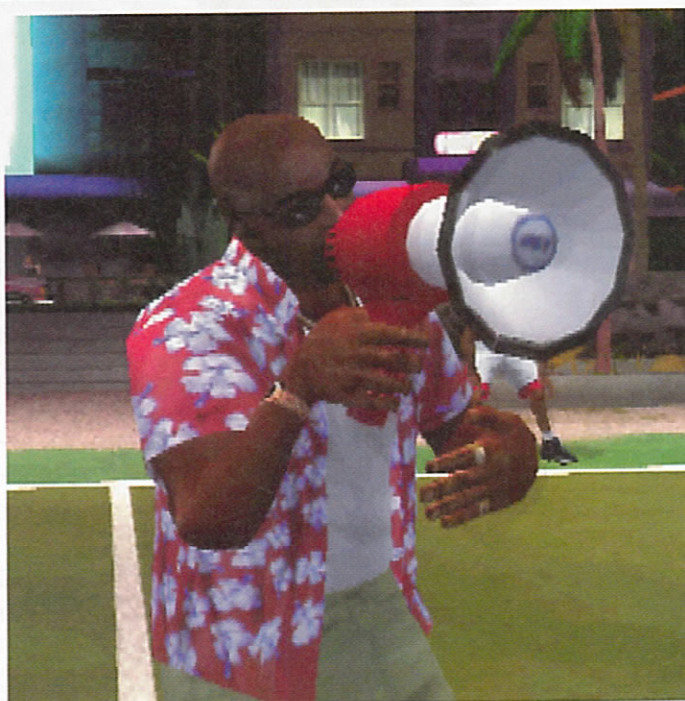
# nba street

PlayStation 2

Après s'être brillamment illustré avec le speedé SSX sur PlayStation 2, le tout récent label du géant Electronic Arts, EA Sports Big, donne à nouveau dans le sport spectacle sans concession avec NBA Street. Appelé à connaître au minimum le même succès d'estime et commercial que le jeu de snowboard susnommé, le deuxième jeu de la branche arcade canadienne d'EA nous fait, à son tour, littéralement fusionner avec le pad, et sans forcer encore...



Prenant tout le monde à contre-pied, là où d'aucuns attendaient la suite de leur méga hit planétaire (nommée SSX Tricky et actuellement en chantier), la "division Arcade" d'EA a pris le pari risqué de s'attaquer à une discipline quelque peu méconnue, le Streetball ou basket de rue. Pour NuFX, le choix de cet ascendant direct du basket professionnel a été motivé par la physionomie généreuse, nerveuse et soutenue des parties. Surface de jeu réduite, équipes de 3 joueurs, et par-dessus tout l'impasse faite sur les règles en cours (hormis celle des 24 secondes), les points s'y gagnent fatalement à l'arraché, offrant un spectacle d'une intensité rare. Et encore, ce ne sont là que les traits fondamentaux du Streetball, car à ceux-ci viennent s'ajouter nombre d'autres intervenants. En effet, parallèlement à l'indéniable riches-



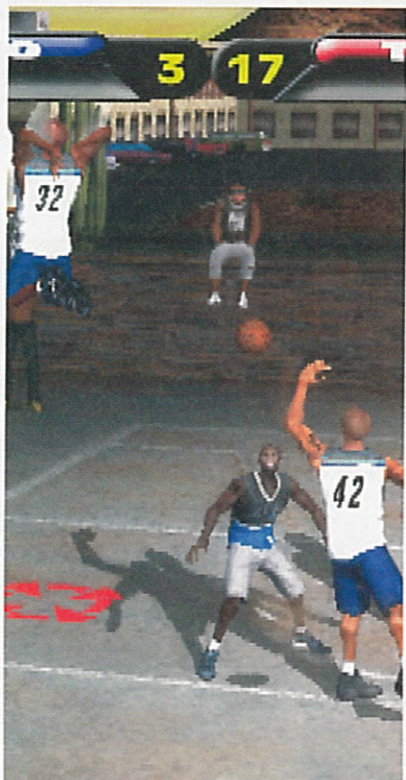
se brute de cette forme "primaire" du basket, les programmeurs ont par exemple conservé l'authenticité de l'univers allant de pair avec la pratique de ce sport, d'où un spectacle grandiloquent à la fois sur et aux abords des playgrounds.

## Racaille Canada Dry, bye bye...

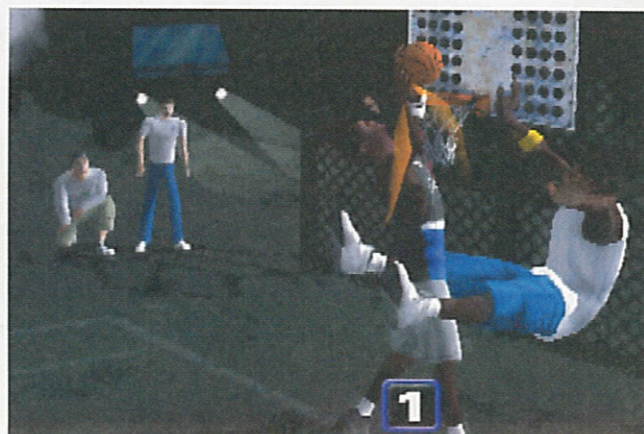
Les compétitions de Streetball prennent exclusivement place en zone urbaine, au cœur de quartiers considérés "chauds" qui plus est. Logique alors que tous les basketteurs amateurs venant chercher leur béquie paraissent sortir de l'excellente série Oz, ou dans le même ordre d'idées d'un clip de Gangsta rap bien énervé. Bling-bling à outrance (les bijoux en pur platine...), baggy, tattoos, dreadlocks élaborées, on sent dès leur arrivée que ces B-Boys veulent gagner coûte que coûte. Misant entre autres sur leur puissance physique en raison de passages en force surprenants, de contres musclés, qui laissent leurs opposants hébétés au sol par une telle démonstration de force. Pourtant, au rythme des lourdes basses de la bande-son (on regrette d'ailleurs l'ab-



Boom shakala ka !  
Le dévastateur  
Gamebreaker en  
action, souvent  
synonyme de victoi-  
re imminente...



Un alley-oop raté, c'est un peu comme une pensée d'Aziz, ça passe à côté et ça fait marrer son monde.

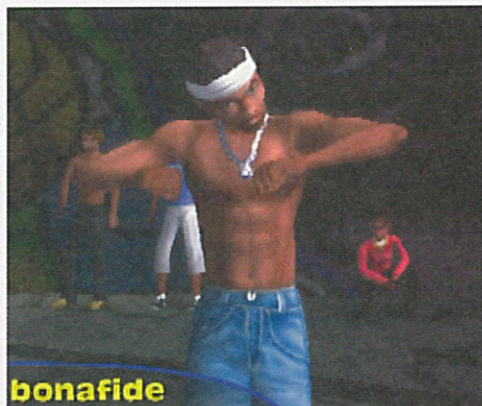


sence de groupes connus), on s'aperçoit rapidement que les teams de "caillies" à défaire comptent finalement de grands techniciens, au même titre que les célébrités NBA prenant part à la compétition, telles que Olajuwon, Bryant, ou Hardaway, sans oublier le retour fracassant de sa majesté Michael "Air" Jordan himself ! Bref, des formations de rêve vous attendent en mode Solo aux quatre coins du continent nord-américain, des plages ensoleillées de Miami au climat tempéré de Harlem, en passant par le légendaire playground de Venice Beach en Californie.

## Il est pas à la rue ton jeu là ?

Si dès les premiers contacts avec NBA Street l'on pense immédiatement à un autre jeu de basket arcade notoire, NBA Jam pour ne pas le nommer, le parallèle s'arrête en fait à leur jouabilité instinctive commune, car ici les schémas tactiques sont d'une dimension nettement plus recherchée. Ainsi, à mesure que les points défilent au tableau d'affichage, on remarque d'autres indicateurs importants, celui du Turbo, une barre d'énergie juste en dessous, et enfin un compteur de points comme ceux utilisés dans les Shoot'em up. Alors que le premier indique simplement votre capacité ou non à

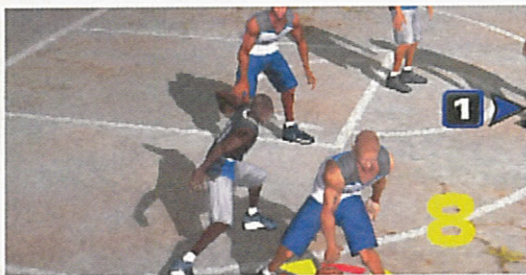
effectuer un sprint sur le terrain, le second, lui, se remplit à mesure que vous réalisez des combinaisons de mouvements, des combos en clair, de feintes de corps spéciales, associées à des super dunks. L'idée étant qu'une fois cette jauge complétée, vous avez enfin à disposition le Gamebreaker. Comme en transe, vos poulains ont alors quelques secondes pour marquer par un shoot ou un dunk libérateur, puisque outre augmenter votre score, vous baissez par la-même celui de l'adversaire ! Quant au compteur de points secondaire, suivant la nature et la valeur de vos prouesses il vous sera accordé en fin de match divers bonus pour



**OK**

homme  
surnom  
taille  
aptitudes  
look  
corps  
baskets  
**Ok**

△ préc □ aide



On dira ce qu'on voudra, "His Airness" Michael Jordan n'a absolument rien perdu de sa superbe, bien au contraire.

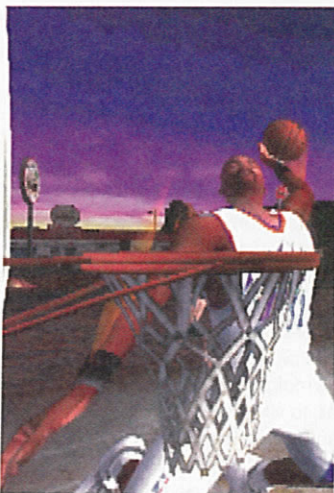


la suite (nouveaux joueurs, terrains, codes pour les tenues, etc.). Au vu de l'ensemble des caractéristiques ludiques de cette galette, rien ne semble avoir été laissé au hasard. Reste toutefois à juger sur la durée de la mise en forme et de l'intérêt pour octroyer à NBA Street le constat d'excellence qu'il semble revendiquer.

## "I love this game !" (slogan pub NBA)

Abordons cette synthèse en nous préoccupant en premier lieu de l'aspect purement technique de NBA Street. Tout en 3D temps réel, l'environnement graphique confine au sublime, tant le souci du détail et la variété des décors comme des personnages y est prononcée. D'ores et déjà visuellement impressionnant de réalisme, ce sentiment est encore renforcé par les attitudes et postures adoptées par les basketteurs, qui, à la flexion du poignet près pour un shoot hors raquette, relègue les animations de NBA 2K au rang d'antiquités honteuses. Ajoutons à cet ensemble sans faille, hormis de minimes conflits de polygones sans réelle incidence, une célérité d'action hors norme, un temps de réponse aux commandes démoniaque pour obtenir le plus jouable et jouissif des jeux de basket... à condition d'être 2 joueurs par contre ! Ce n'est pas que le mode Circuit en solo soit réellement insipide, ni que la création de son alter ego n'ait aucun intérêt, non, le problème est ailleurs. Paradoxalement, les gestes les plus probants et stylisés n'étant vraiment pas très complexes à exécuter, et l'I.A., certes variable, se révélant à la longue trop prévisible, l'exécution d'une poignée de techniques suffit largement à prendre le dessus, un brin frustrant vous l'avouerez... Au bout du compte, NBA Street est, rassurez-vous, une excellente surprise, comme SSX en son temps. Sans contestation possible, il est le jeu de basket le plus doué de sa génération, il est de ceux qui tirent vers le haut la ludothèque PS2 actuelle, ce qui n'est pas un luxe...

Stéphane Rakotonrainibe



### les plus

- Tout le background sonore et visuel.
- Les animations proprement ahurissantes.
  - Fun et maniable d'emblée.
- Michael Jordan et toutes les stars NBA !

### les moins

- Pas de multijoueur à 4.
- Le classicisme du mode Solo.
  - Les replays aléatoires.
- Des schémas de jeu légèrement systématiques.

### intérêt

Soyons clairs, jusqu'à ce jour, aucun jeu d'arcade basé sur le basket, de rue comme pro, n'avait bénéficié d'un tel concentré de qualités. Entre l'intégration des plus grands noms de la NBA, la jouabilité terriblement précise et variée puis un contenant de haute volée, voici la preuve irréfutable que l'on peut faire sur PS2 des jeux aussi originaux que sur Dreamcast, pour peu qu'on s'en donne la peine. Relativisons tout de même, en insistant sur la faible durée de vie pour le joueur solitaire, car NBA Street se conjugue avant tout au pluriel.

15	19	16	18	16
graphisme :	animation :	son :	maniabilité :	verdict :
20	20	20	20	20

# sonic adventure 2

Dreamcast

On ne présente plus Sonic. Ni lui, ni ses compères, les Tail, les Robotnik et autres légendes de pixels... On ne présente plus la Sonic Team, on ne présente plus la Dreamcast, son potentiel, son histoire. On ne présente plus Sega. En fait, on ne présente plus rien et pourtant, il va bien falloir parler de ce second volet des aventures du hérisson supersonique. Alors, ne perdons pas plus de temps, en route pour le test...



On se souvient tous de Sonic Adventure, le premier jeu mettant en scène la mascotte de Sega sur Dreamcast. Un soft qui a déclenché quelques petites polémiques, notamment en provenance des pointilleux de service, des pinailleurs habituels. En effet, on ne peut oublier les problèmes techniques qui émaillaient le soft de la Sonic Team, en particulier les problèmes de caméra ainsi que les bugs d'affichage qui se révélaient de plus en plus nombreux vers la fin de l'aventure. Mais malgré tout, si on apprécie un peu les graphismes fins, la vitesse qui donne le tournis, les rampes, les niveaux variés, les minijeux en pagaille et surtout, par-dessus tout et avant tout : le FUN ! Sonic Adventure était un concentré de tout cela à la fois, une petite bombe ludique dont les éclats de fun retombaient tout autour du joueur déjà béat devant tant de beauté et de vitesse. Et tout cela, c'était il y a environ un an et demi pour ceux qui ont goûté à l'import de l'époque.



*Sonic Hawk, ou les plaisirs de la glisse en ville.*



## Effet de surprise

Mais cette "époque" aussi révolue que bénie nous a laissé des traces en partie en raison de l'effet de surprise à la sortie de Sonic Adventure. Un effet sur lequel la deuxième mouture ne pourra guère compter. L'équipe de développement a donc dû travailler sur certaines innovations tout en préservant le principe originel de la saga. Mais que faire de plus ?! Sonic Adventure avait l'air si complet dans le fond. Améliorer la forme était indispensable mais certainement pas suffisant... On avait déjà eu droit au choix multiple de personnages avec lesquels jouer, le commencement tonitruant face à un boss, des niveaux vus de profil, de dos et de face, des minijeux, des séquences avec la vitesse pour unique objectif alors qu'un peu plus loin primait l'action ou l'exploration, bref, tout semblait avoir été fait. Même le coup du clin d'œil à un ancien soft de Sega (souvenez-vous du passage où l'on retrouvait un décor de Nights, un des hits de la Saturn).

## Dark est sa couleur, Dark est son nom

Voilà donc la question à laquelle ont été confrontés les développeurs. Leur réponse est Sonic Adventure 2 : un soft qui reprend tous ces éléments en y ajoutant quelques ingrédients et, surtout, une trouvaille de taille ! Une nou-



veauté un peu prévisible, un coup de théâtre comme on sait les pondre dans les comics américains façon Marvel ou dans les titres comme Tekken. Le coup du double version diabolique. Ici, cela se concrétise par un nouveau personnage qui n'est autre qu'un Sonic qui a basculé du côté obscur de la Force. Son nom ? Dark. Physiquement, il ressemble à s'y méprendre à Sonic, mais le bleu est devenu noir et les traits sont plus durs, machiavéliques, cruellement fourbes. Un Sonic possédant les mêmes aptitudes que son double "positif" avec en prime des boots lui permettant des déplacements façon "cousin d'air". Bref, ce nouveau personnage à la noirceur séduisante (le mal est tellement plus attirant que le bien, n'est-ce pas ?!) apparaît dès le début du jeu, avant même de commencer.

## Rallonger la sauce ou changer de recette ?

En effet, au moment de lancer l'histoire, le soft vous permet de choisir de débiter le jeu en jouant avec Sonic ou avec Dark. Dans le premier cas, on s'embarque dans une aventure assez fidèle au premier épisode ; dans le second, on aura l'occasion de diriger le Dr. Robotnik sur sa drôle de "mécanique" lui permettant de se déplacer, puis "Dark-le-sombre-à-l'ombre-trouble". Deux



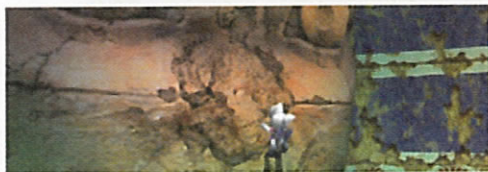
Dark : un Sonic en version sombre, méchant, classe quoi...

histoires séparées mais qui demeurent tout de même parallèles. Les niveaux vont alors s'enchaîner dans des décors relativement identiques et dans un ordre à peu près équivalent. Avec pour point de départ, un affrontement face à un boss, comme dans le premier opus sur Dreamcast. Quoi qu'il en soit, et dans les deux cas, vous allez ensuite assister à un déluge de courses folles, une pluie d'images toutes plus belles et plus fines les unes que les autres, une myriade d'effets visuels hallucinants. En résumé, c'est superbe à voir. Et si le premier vous avait déjà séduit par ses graphismes, vous pouvez d'ores et déjà vous asseoir avant de mater ces images, sous peine de vous abîmer le séant.

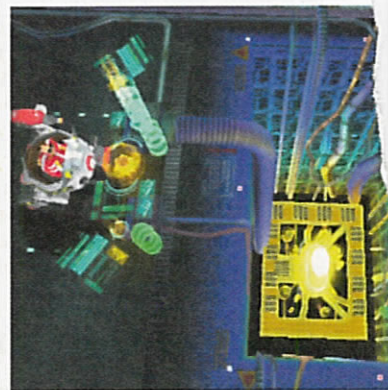
## Les mêmes qualités, les mêmes défauts

Les décors sont fabuleux, un presque trop-plein de couleurs, un niveau de détail incroyable, des traits d'une finesse inégalée constituant des décors à l'architecture énorme et complexe. Quant au jeu lui-même, il va vous offrir des heures d'amusement dans des registres pour le moins variés. Cela ira de la traversée d'une ville façon Crazy Taxi en surfant sur l'asphalte avec sauts vertigineux et "grind" à n'en plus finir, à des plongées sous-marines ou de l'exploration aérienne en dirigeant celle qu'on surnomme "Batgirl," en passant par des niveaux qui vous demanderont dextérité, recherche ou sang-froid.

Un jeu qui ne se refuse rien, même s'il reprend un peu trop d'éléments chez son prédécesseur à mon goût. Le principe général n'a pas subi de grosse révolution et l'on retrouvera certains systèmes (les infos diffusées sur des écrans, par exemple) ou personnages (rebonjour les Chaos). Ce sera d'ailleurs un des petits reproches que l'on pourrait faire à ce morceau de choix, avec des problèmes techniques qui ne semblent décidément pas vouloir être réglés. En particulier ces satanés problèmes de caméra qui viennent trop souvent gâcher le plaisir. Pour le reste, l'ensemble demeure classique et bougrement efficace, à condition de ne pas être trop avide de grandes nouveautés **Alain Bacquet**



Un début tonitruant avec, d'emblée, un boss à affronter.



Premier choix : Sonic ou Dark..



### les plus

- Ça va vite, ça va vite, ça va trop vite !
- Un nouveau perso qui a de la classe : Dark.
  - Des graphismes comme rarement on en a vus.

### les moins

- La gestion des caméras parfois catastrophique
- Un petit manque de "vraie" nouveauté.
  - J'aime pas trop les Chaos, en fait...

### intérêt

Si le plaisir des très grandes vitesses vous grise, si vous aimez les décors splendides et verdoyants, les niveaux énormes et magnifiques, l'action, la gamberge, l'exploration, les phases de jeu différentes et deux scénarios parallèles, SA2 va vous combler. Malgré une certaine carence de réelle nouveauté dans le principe et quelques problèmes de caméra parfois très gênants, le fan de Sonic que je suis ne peut qu'abdiquer devant tant de beauté et de saveur.

19	17	12	15	15
graphisme :	20	20	son :	20
animation :	20	20	maniabilité :	20
			verdict :	20

# crazy taxi 2

Dreamcast



Un an, 14 mois pour être exact, se sont écoulés entre Crazy Taxi premier du nom et son (digne ?) successeur. À l'époque, ce jeu de courses aux réactions physiques surréalistes divisait les foules. Pestant sur le bas-côté, les pros de la conduite sportive et néanmoins fun restaient frustrés du trop peu d'intérêt à long terme. Leurs détracteurs, principalement des conducteurs occasionnels, plébiscitaient la dose éphémère d'hémoglobine encaissée. Ce second soft ne changera absolument rien à la donne, pire même, il s'embourbe dans ses travers les plus évidents, à l'image du mode 2 joueurs toujours inexistant... Que dire ensuite de la nouvelle mégapole, New York, en place et lieu de San Francisco, dont la seule originalité est d'offrir une circulation plus dense et variée ? Pas grand-chose si ce n'est que l'on n'attendait plus... Même constat, même punition à l'égard de la bande-son encore signée Offspring (on aime, on déteste, ou on coupe le volume...), et des modes de jeux absolument identiques (2 portions de la ville au choix, la "Crazy Pyramid" pour les épreuves spéciales, le Replay d'un de vos exploits...), même si on tente de nous tromper en changeant les noms ! À la décharge de CT 2, on ne retiendra en fin de compte que le moteur 3D plus performant, la commande de saut qui évite bien des catastrophes, la possibilité d'embarquer jusqu'à 4 clients simultanément, et, et... c'est tout ! Maintenant, si vous tenez absolument à investir plus que de raison dans ce honteux ersatz de suite, alors que son aîné vous satisfera autant et à moindre coût, consultez et vite !... **Stéphane Rakotondrainibe**



## les plus

- Mêmes sensations, même délire.
  - Plus rapide qu'auparavant.
  - Le saut et les courses multiples.

## les moins

- On attend désespérément le Multijoueur.
- Déjà vu, déjà consommé, déjà oublié !

## intérêt

Dans les grandes lignes, cette pseudo-évolution d'un concept de base audacieux reprend les mêmes travers et principes que Crazy Taxi. Le changement de ville, de chauffeurs, de véhicules, les sauts de cabri réalisables, en gros les fausses-vraies nouveautés apportées sont terriblement décevantes, et tout sauf celles vraiment attendues. Ni meilleur, ni plus mauvais que la première mouture, CT 2 est au mieux anecdotique, même pour les collectionneurs.

14	17	13	15	13
graphisme :	20	animation :	20	son :
			20	manipabilité :
			20	verdict :
			20	20

# bloody roar 3

PlayStation 2

quel dommage que notre partie test soit aussi étriquée et réduite en raison d'un E3 énorme, car nous aurions aimé pouvoir parler de ce Bloody Roar 3 en long, en large, en travers mais aussi et surtout en 4 pages. Hélas, une seule y sera consacrée mais elle suffira cependant pour rassurer les fans et convaincre les autres. En effet, sans y aller par quatre chemins, Bloody Roar 3 est une pure merveille ! Sous toutes les coutures ! La réalisation va vous en mettre plein les yeux avec force effets ébouriffants, des persos à la modélisation impeccable, des textures au rendu impressionnant de finesse et une animation sans faille. La classe. Les décors aussi valent le détour, même si ceux vous plongeant dans la pénombre ou dans des lieux nocturnes sont un peu trop nombreux (hum, jetez un oeil à celui du musée avec de superbes dinosaures...). Côté gameplay, c'est également une réussite et Hudson nous balance une fois encore un jeu nerveux et foutrement "punchy". Les coups partent au quart de tour, chaque impact laisse imaginer la violence du coup, de "petits" effets sanglants viennent assouvir nos instincts de vampire et le nombre de coups, de combos, de spéciaux et de contres combinés aux 12 personnages doublés (version humaine et version bestiale) du départ offrent une durée de vie et un plaisir de jeu immense, énéôôôorme ! Des persos à découvrir ou à redécouvrir (spécial dédicace au génial caméléon du menu de départ) pour le plus grand bonheur des fans de baston mais aussi des castagneurs occasionnels car Bloody Roar 3 est aussi technique et intéressant qu'il est accessible. Le plaisir, pour tout type de joueur, est immédiat et intense. Bref, déplorons une nouvelle fois le manque de place qui nous empêche de nous attarder sur ce jeu, mais soyez sûr qu'il vaut carrément le détour. **Marco Verocci**



## les plus

- Les transformations.
- Les effets graphiques.
- La maniabilité nerveuse.

## les moins

- Des modes de jeu basiques.
- Pas assez de persos.

## intérêt

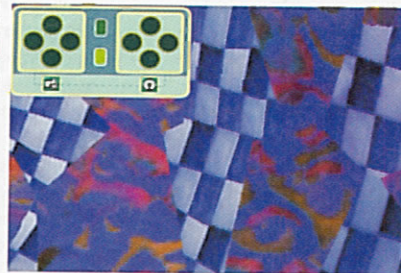
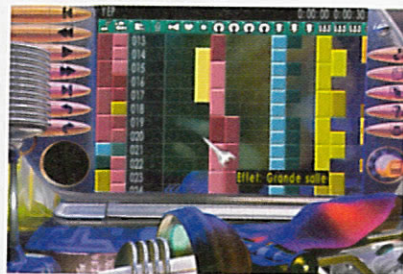
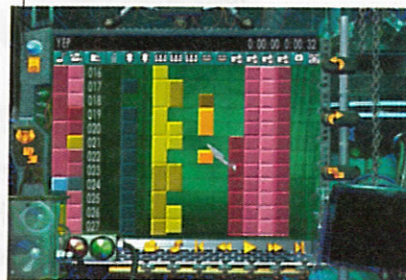
Un des atouts du jeu vient évidemment du système de personnages qui se métamorphosent grâce à la jauge de bestialité. Il s'agit de l'avantage évident. Mais dans le fond, son véritable atout réside dans un gameplay à l'efficacité rare, une maniabilité précise et nerveuse et enfin, un aspect technique et profond n'empêchant nullement les néophytes d'apprécier le soft à sa juste valeur. Une petite perle, même si les modes de jeu sont totalement académiques !

**17** graphisme : **20**  
**17** animation : **20**  
**15** son : **20**  
**16** maniabilité : **20**  
**17** verdict : **20**

# mtv music generator 2

PlayStation 2

**M**usic et Music 2000 sur PS One nous avaient déjà étonnés autant qu'émoustillés. Toujours seul sur le créneau de la création musicale sur console, l'éditeur anglais Codemasters s'attaque maintenant à la 128 bits de Sony avec un soft conservant ce principe original et efficace.



Bien sûr, il faudra déjà avoir un penchant pour la musique, être familier avec les échantillons, le "copier/coller" et avoir la patience nécessaire pour passer les premières barrières de l'interface afin de réussir à créer votre "son", mais avec cela, vous pourrez très vite commencer à produire de bonnes "vibes". De mélodies faciles au début en compositions plus élaborées par la suite, MTV MG2 vous offre un nombre d'échantillons impressionnant (près de 9 000) classés en 8 genres musicaux différents qui vont des musiques électroniques à des boucles plus rock'n roll ou R&B. Une autre partie vous permettra également de créer de petites animations vidéo qui viendront accompagner de façon dynamique vos morceaux. La memory card permet de stocker un grand nombre de vos œuvres et, par le biais du port USB, Codemasters sort un petit sampler (environ 200 F) afin de rentrer toutes sortes de sons à boucler dans le logiciel, en plus de la possibilité d'éditer ses boucles. Au final, si MTV MG2 est moins ergonomique qu'un PC pour ce genre d'usage, la qualité des sons, la richesse du produit ainsi que le prix, il demeure excellent pour les jeunes DJ's en herbe.

Marco Verocari

## les plus

- Banque de sons énorme et de qualité.
- Possibilité d'éditer ses propres échantillons.
- Le sampler à racheter pour pas trop cher.

## les moins

- L'interface rend le jeu moyennement accessible.

## intérêt

Si vous n'avez pas de PC mais que vous tenez à faire de la bonne zique sur console, jetez-vous sur MTS MG2. Malgré une ergonomie qui demande un bon temps d'adaptation, on finit par oublier les tracas d'interface pour finalement apprécier le résultat. Le mode Jam Session vous permettra également de "bœuffer" avec 4 potes maximum. Bref, de la bidouille un peu pénible au départ mais à l'arrivée que du bonheur pour vos feuilles, et de la satisfaction.

	N.S.	N.S.	19	08	17
graphisme :	20	20	20	20	20
animation :	20	20	20	20	20
son :	20	20	20	20	20
maniabilité :	20	20	20	20	20
<b>verdict :</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

Genre : Création musicale • Éditeur : Codemasters • Développeur : Jester • Joueurs : 1 à 4 • Disponibilité : Immédiate

\* N.S. : non significatif

# escape from monkey island



PlayStation 2

Exclusivité du monde PC depuis une dizaine d'années, la passionnante saga des Monkey Island en est aujourd'hui à son quatrième opus. Signe des temps, les portages entre consoles et micros se faisant plus nombreux, LucasArts s'est fendu d'une adaptation directe pour PlayStation 2 des toutes dernières aventures de Guybrush Threepwood, l'éternel apprenti-pirate au grand cœur. À notre tour donc, nous autres consoleux, de découvrir enfin les légendaires concours d'insultes, l'humour cynique omniprésent, mais surtout la fabuleuse trame de ce film interactif de cape et d'épée.

Comme à l'accoutumée, cette production LucasArts est le reflet d'un savoir-faire connu et reconnu quant à la mise en place et la qualité d'écriture. De retour de lune de miel sur l'île de Mêlée, Guybrush et Elaine apprennent qu'une rumeur prétend que la jeune épouse, également gouverneur de l'Archipel des 3 îles, est enterrée six pieds sous terre... Nos deux tourtereaux sont



alors pris dans un imbroglio de problèmes épineux à résoudre. Entre la destruction imminente de leur demeure, menacée d'être rasée à la catapulte et le rachat sauvage et massif des propriétés insulaires par un mystérieux investisseur "australopitèque", Guybrush délaisse alors un temps sa tendre et chère pour prendre la mer. Équipage et navire réunis in extremis (pots-de-vin et utilisation abusive du pouvoir

aidant...), il doit alors parcourir les îles des Caraïbes à la recherche de l'Insulte Suprême, dont seul l'immense pouvoir est à même de ramener enfin ordre et prospérité. Habitée d'une excellente structure, l'intrigue n'en est que plus savoureuse, tant les scénaristes (et les traducteurs !) ont effectué un travail de titan sur l'écriture et l'adaptation des dialogues. Tour à tour cinglant, décapant mais jamais grossier, la rencontre d'un humour faisant appel à des références modernes et la "gouaille piratesque" donnent un jeu un ton unique, décalé, inimitable de verve comme d'esprit, bref un recueil de répliques appelé à devenir cultes !



## Il vaut son pesant de cacahuètes, mais...

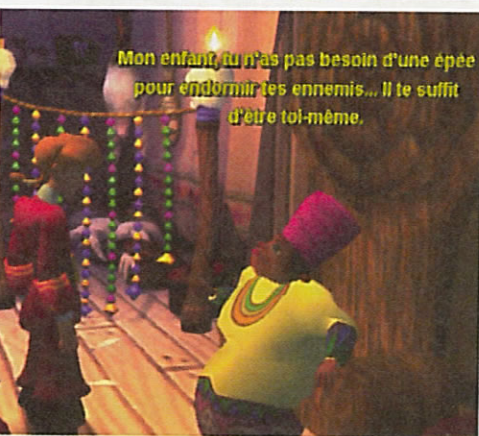
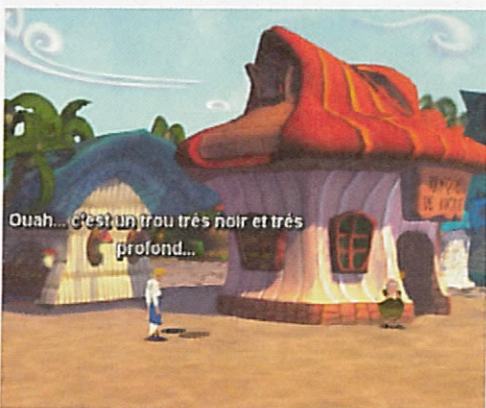
Restons tout de même sereins et relativisons, car quand bien même l'objectif premier de Escape from Monkey Island semble atteint (nous faire vivre une expérience inoubliable au temps de la filibusterie), des maladresses agaçantes lui interdisent malheureusement l'accès au panthéon des titres du genre. Pour exemple, l'immersion et la gestion dans l'espace 3D perturbera le plus conciliant des joueurs. Faute en incombe aux caméras fixes parfois mal placées, trompant l'aventurier lorsque ce dernier pense être pile-poil face à un élément du décor à actionner, ou une personne à interroger. Cela se ressent d'autant plus lors de phases de jeu en lieu fermé, où passer d'un objet à l'autre demande une précision excessive. Autre grief d'un genre tout autre, les longueurs rencontrées ça et là, à travers de trop longues séquences de palabres et de recueil d'informations, qui ampu-



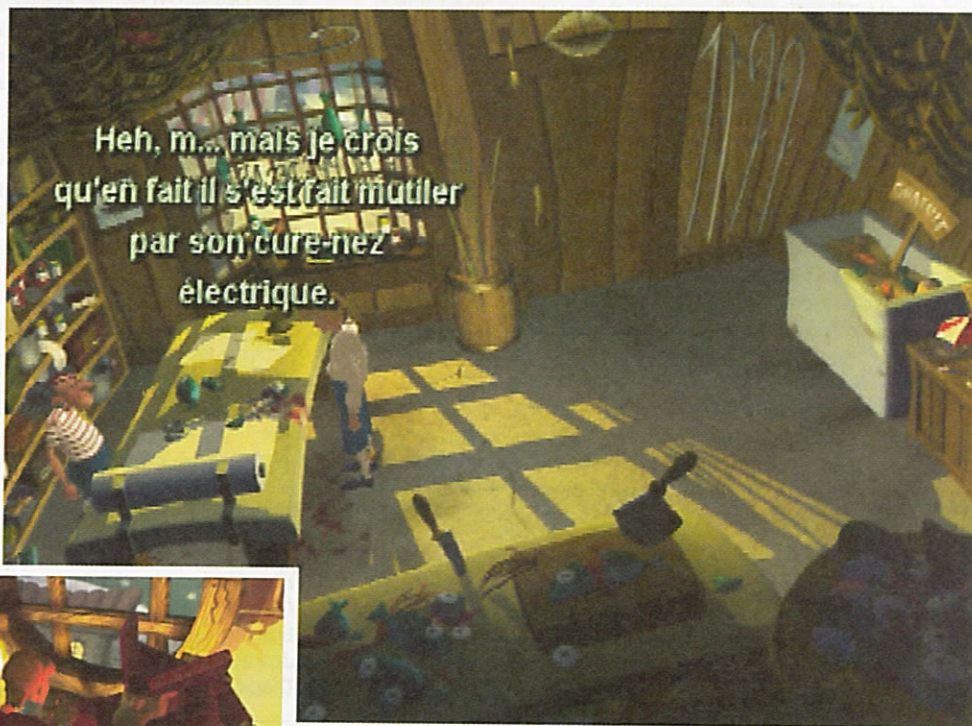
tent un déroulé scénaristique que l'on attendait plus soutenu. Pas de quoi hurler au scandale tout de même, surtout que niveau réalisation LucasArts n'a pas fait les choses à moitié. Les polygones ont beau être sommaires, ils sont néanmoins texturés à l'aide de couleurs chatoyantes et variées, les environnements soignés et détaillés donnent dans l'authentique, et les attitudes et voix de tous les personnages portent l'impression de vie à son paroxysme tant les animateurs et acteurs s'y sont investis ! Du bon, du très bon jeu d'aventure donc que cet ultime Monkey Island, à conseiller néanmoins en priorité aux joueurs expérimentés, ceux que les énigmes retorses, joutes verbales interminables et longues phases de recherches enthousiasment plus que tout.

Alaïo Bacques

Ferme-  
ment  
attaché au  
mât, le  
pauvre  
Guybrush  
doit à tout  
prix réussir à  
détourner  
l'attention  
de ses  
geôliers.



Le si célèbre duel d'insultes des Monkey Island, un régal de bons mots et de courtoisies échangées !



Arrangez-vous pour semer la zizanie entre les joueurs d'échecs pour leur dérober en douce la pendulette...

### les plus

- Un monument PC sur PS2.
- Une réalisation cinématographique.
- À mourir de rire tout du long.
- L'histoire et les personnages.

### les moins

- Un manque de rythme sur la durée.
- Des vues caméra discutables.
- Pas suffisamment de scènes d'action.

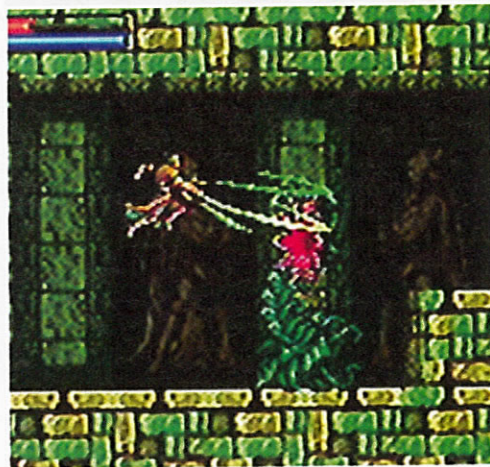
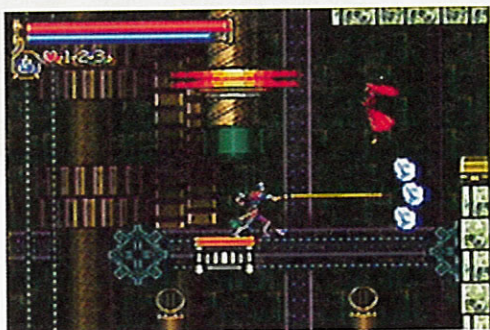
### intérêt

À mille lieues d'un de nos jeux d'aventure lambda sur consoles, Escape from Monkey Island perpétue la tradition du genre privilégiant l'intrigue et l'atmosphère à un sempiternel mélange de phases d'action et de recherche. Autre singularité, la place prédominante que tiennent les séquences de dialogues, lesquels sont empreints d'un humour de haute volée auquel il est impossible de résister. En résumé, voilà une invitation à un voyage grandiose, doté d'une durée de vie plus qu'honorable et d'un charme absolument indéniable, un must pour aventuriers confirmés !

17	N.S	18	14	15
graphisme : 20	animation : 20	son : 20	maniabilité : 20	verdict : 20

## Castlevania Circle of the Moon

Aruno, "l'Homo Smarto", avait dit la messe lors du test import... À notre tour de répandre la bonne parole du messie de Konami ! D'entrée, coupons court à toute polémique stérile : ce jeu est le meilleur de la Game Boy Advance, un point c'est tout. Tant que nous y sommes, débarrassons-nous des minuscules bémols, si tant est qu'ils en soient, car la simplicité des animations et la sobriété des décors font après tout partie du patrimoine de ce jeu d'action-aventure. Pour le reste, les inconditionnels comme les nouveaux arrivants seront forcément aux anges de découvrir un nouveau héros, Nathan Grave, parti sauver son père retenu prisonnier dans le château de Dracula. Armé au départ de son seul fouet, notre chasseur de vampires aura donc fort à faire, car les zombies, chauve-souris, bêtes en tout genre et les éternels énormes boss garantissent des combats à sensation. Fort heureusement, au fur et à mesure, vous obtiendrez une arme secondaire, pourrez augmenter vos capacités d'attaque comme de défense, et fin du fin, récolterez des cartes spéciales à combiner pour avoir accès à un total de 80 sorts différents. De l'action à revendre, une durée de vie babylonienne, une évolution du perso excellente, un gameplay tutoyant la perfection, en résumé, Castlevania : Circle of the Moon est l'épisode 2D ultime, dernier de tous ceux déjà réalisés. **S.R.**

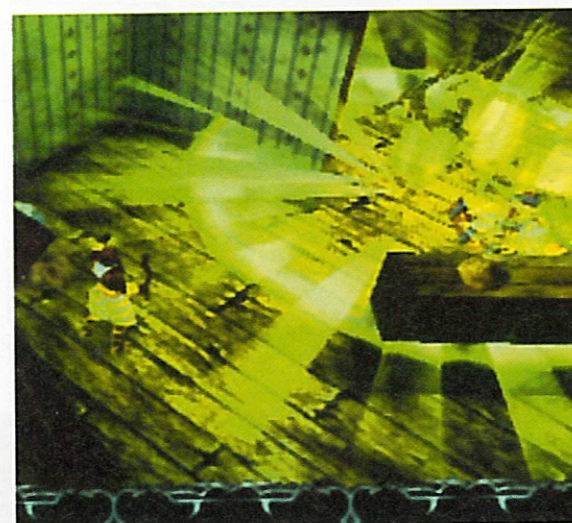


**18** Machine : Game Boy Advance  
**20** Genre : Vital !  
Éditeur : KCE  
Joueurs : 1  
Disponibilité : Immédiate

## Gauntlet Dark Legacy

Chaque fois que l'on teste une nouvelle mouture de Gauntlet, on se sent obligé de parler des vétérans du jeu, de faire appel à nos souvenirs de lycéens. Évitions donc ces poncifs et adressons-nous directement à la masse des joueurs. Ceux-ci trouveront en Gauntlet Dark Legacy un beat'em all aux graphes jolis quoiqu'un peu flous et à l'animation irréprochable, même lorsque vous aurez une armada de persos à l'écran. Dans le principe, cela reste assez bourrin même si vous aurez accès à des sorts et que vous devrez régler leur compte à quelques mécanismes récurrents. Jouable seul ou à plusieurs (jusqu'à 4), Gauntlet DL reste néanmoins un soft marrant mais franchement redondant. Les niveaux se suivent et se ressemblent, les ennemis s'acharnent (un peu dans le vide car pour mourir - hormis contre un boss - il faut y mettre du sien) et l'argent que vous amassez vous servira à vous procurer les items, ceux-là mêmes que vous trouverez gratuitement dans les niveaux. Bref, c'est assez plaisant s'il s'agit d'un prêt et l'on retrouve le goût des petits jeux piratés sur ST auxquels on s'adonnait le mercredi après-midi (quand il n'y avait pas école). Mais à 400 balles, c'est pas la même limonade... **M.V.**

**12** Machine : PlayStation 2  
**20** Genre : Arcade  
Éditeur : Ubi Soft  
Joueurs : 1 à 4  
Disponibilité : Juillet



## International League Soccer

Héroïque ! Voilà comment on peut qualifier le geste des développeurs qui se frottent au foot sur PS2. Avec un concurrent comme Winning Eleven 5, on se demande encore pourquoi certains s'évertuent à vouloir sortir des jeux de foot. C'est notamment le cas de Taito. La question reste d'autant plus sans réponse si on a joué quelques instants à cet International League Soccer. Un jeu sans saveur et à la maniabilité plus que douteuse. Un jeu où les lois de la gravité ont été révisées et celles de la physique carrément chamboulées. Collisions étranges, équipes composées de "Michael Jackson" en perpétuelle séance de moonwalk sur le terrain, matches décousus, commentaires en français savoureux seront votre lot quotidien si vous jouez à ce jeu plus d'une journée. Bref, rien à retenir de ce soft aux frontières du comique sinon UNE bonne idée : sur les coups francs tirés par l'adversaire, un bouton vous permet de faire sauter le mur au moment où vous le voulez. Voilà. Pour le reste, je retourne sur mon Winning Eleven 5 qui sort, je le rappelle, en février 2002 vraisemblablement sous le nom de Pro Evolution Soccer. Mon conseil sera : ne craquez pas inutilement, soyez patients. **M.V.**

**06** Machine : PlayStation 2  
**20** Genre : Genre de foot  
Éditeur : Codemasters  
Joueurs : 1 à 4  
Disponibilité : Immédiate





# Konami Krazy Racers

De sa piscine, Loana aurait pu dire (à qui vous voulez...) : "c'est pas juste, t'as fini avant moi !" Konami a pourtant bien fait, en sortant dès le line up son propre clone de Mario Kart, plusieurs mois avant l'original, car il propose au final une alternative relativement aboutie. Même principe, même combat, les 8 pilotes de karts sont issus de l'univers ludique de l'éditeur, Dracula de Castlevania, Goemon des Mystical Ninja, le ninja de MGS et d'autres figures plus obscures pour nous, se mesurent ainsi sur les 16 tracés disponibles, graphiquement inspirés des hits maison. Sur le fond, la carte du simple et efficace est à nouveau utilisée, des modes de jeu proposés (Grand Prix, Time Attack, Free Run, et Mini Battle) aux moyens mis à disposition pour atteindre la plus haute marche du podium. Conduite auda-

cieuse, mise à profit des moindres raccourcis éventuels, mais avant tout récupération puis utilisation avisée des bonus parsemant les pistes (turbos, invisibilité, missiles, transformations des adversaires en porc, etc.), vous rapprochent un peu plus de la victoire ultime. Décidément très propre sur lui, Krazy Racers possède aussi un mode 2 joueurs correct et une réalisation du même niveau. Maniable, relativement fun et bien présenté, c'est au final un produit à essayer, en patientant jusqu'au retour de l'italien à salopette et à moustaches. **S.R.**

**14** Machine : Game Boy Advance  
**20** Genre : Mario Kart-like  
 Éditeur : KCET  
 Joueurs : 2 en link  
 Disponibilité : Immédiate



# Rayman Advance

Coup d'éclat pour le lancement de la Game Boy Advance, le soft le plus impressionnant ne nous vient pas de Nintendo ! Là où personne ne l'attendait vraiment, c'est Ubi Soft qui impose le personnage fétiche de Michel Ancel comme vitrine technologique, en adaptant le premier volet des aventures de Rayman. Aussi improbable au départ qu'un débat philosophique dans le Loft (quoique avec Aziz...), la version GBA est pourtant la copie carbone de son homologue sur console de salon. C'est bien simple, hormis la taille de l'écran différente et la taille des sprites augmentée pour une meilleure lisibilité (faisant passer ceux de Mario GBA et Castlevania pour des gnomes), tout le reste ressemble à s'y méprendre aux 3 versions existantes (PS one, Saturn et Jaguar) ! Les décors affichent une

palette de couleurs pastel incroyablement fournie, les fonds comme le premier plan de l'écran fourmillent de sprites en mouvement, le plus fort étant que cela est orchestré sans aucune bêtise, avec une insolente maestria, très fort ! Autrement, pour le principe, les niveaux, les ennemis, les cabrioles du gars Rayman, pas de surprise bonne comme mauvaise, à l'image de la difficulté toujours aussi élevée, mais comme le dit Laure : "plus c'est long, plus c'est bon !". **S.R.**

**17** Machine : Game Boy Advance  
**20** Genre : Plate-formes  
 Éditeur : Ubi Soft  
 Joueurs : 1  
 Disponibilité : Immédiate



# Unreal Tournament

Grand rival de Half-Life et Quake, Unreal Tournament fait partie des piliers du genre sur PC. Mais comment un jeu qui se joue à la souris et au clavier peut-il être adapté sur PS2 ? Eh bien, en proposant aux joueurs de s'adapter à une maniabilité "manette" ou alors en offrant une compatibilité avec les souris et claviers USB. C'est ce qu'a fait Epic dans cette version. Bien sûr, les plus bornés des microteux diront que le jeu ne sera jamais aussi beau et jouable que sur PC. Même si c'est vrai, il faut tout de même préciser que ce n'est pas un PC. Et malgré des graphes une poil décevants, une maniabilité pas évidente au début (mais à laquelle on finit par s'habituer), UT sur PS2 s'en tire honnêtement. Les maps sont grandes et nom-

breuses, favorables à un jeu relativement finaud, le nombre d'armes permet de bien s'amuser en allumant les ennemis de près ou de loin, les bonus offrent de petits gadgets sympas et la diversité des modes de jeu est exquisite. Dommage simplement que le jeu ait perdu ce qui faisait sans doute son essence première dans la version PC : le mode réseau. Il faudra d'ailleurs se contenter d'un mode multijoueur (de 1 à 4) en écran split. Au final, UT sur console reste un honnête Doom-like. Ni plus, ni moins... **M.V.**

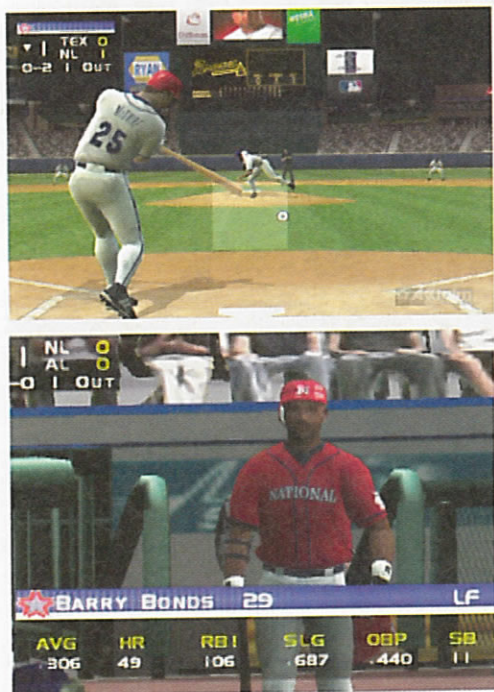
**15** Machine : PlayStation 2  
**20** Genre : Doom-like  
 Éditeur : Infogrames  
 Joueurs : 1 à 4  
 Disponibilité : Immédiate



## All-Star Baseball 2002

À ce jour, le jeu d'Acclaim est le seul de sa discipline en officiel, personne n'ayant eu le culot d'éditer chez nous le jeu de la honte, estampillé Squaresoft, que d'aucuns attendaient comme le Saint-Graal du baseball. Un "détail" important, qui toutefois n'enlève rien aux qualités intrinsèques de A-S.B. 2002 (en version abrégée...). Le système de jeu s'appuie principalement sur une jouabilité à palliers, laissant chacun libre de s'aider ou non de multiples repères, en position de batteur ou de lanceur. Dommage quand même que l'I.A. (trop ?) performante de l'ordinateur lors des passages de base, éclipse brièvement cette initiative de fédération des joueurs à la pratique du baseball virtuel... Fort heureusement, d'autres éléments viennent à la rescousse, comme des modes et options à foison, un éditeur de joueurs complet et enfin une gestion extrêmement précise des stats, blessures, techniques des entraîneurs, bref la profondeur de jeu est bel et bien là. Par contre, niveau réalisation, rien de mémorable à retenir, de l'honnête et sobre exécuté sans volonté de faire du grand spectacle. Finalement, comme à l'accoutumée pour ce type d'ovni ludique, à part dépendre le contenu et le contenant, vous conseiller ou non d'investir n'est pas chose aisée. Nous nous en tiendrons donc aux faits, à savoir d'une, que A-S.B. 2002 est d'une bonne tenue globale, et secundo, qu'il risque d'être, encore pour un moment, la seule option viable pour réaliser des Homerun sur PS2, à bon entendeur...

A.B.



**14** Machine : PlayStation 2  
**20** Genre : Baseball  
 Éditeur : Acclaim  
 Joueurs : 1 à 4  
 Disponibilité : Immédiate

## Crazy Taxi

Dans sa lancée d'adaptation d'anciens titres Dreamcast sur PlayStation 2 (18 Wheeler et Zombie Revenge étant les autres élus), Acclaim ressort ainsi du placard Crazy Taxi, quasiment en même temps que l'apparition du deuxième opus sur la console de Sega. Fait du hasard ou démarche marketing calculée ? Peu importe vraiment, car dans sa catégorie indéfinissable de jeu de courses complètement allumé, il n'a sur ce nouveau support aucun opposant face à lui. Inutile de s'étendre des heures sur le concept (pour les détails, le test DC est dans le Playmag 45), qui grosso modo consiste à foncer à toute berzingue dans San Francisco au volant d'un des 4 tacots proposés, à la recherche de clients aux courses plus ou moins élevées. En clair, on prend le pad ; pour un max de sensations on active le vibreur et roule Germaine, roule parce qu'à part ça il n'y a rien d'autre au programme ! Ben oui, aussi dommage que ce soit, pour des raisons obscures Acclaim semble avoir été pieds et poings liés pour le portage de Crazy Taxi version PS2... On ne trouve ainsi rien de plus ni de moins que ce qui existait déjà, de facto, l'histoire se répète cruellement et la durée de vie en prend un coup. Comble de l'ironie pour Acclaim, l'impossibilité de tenter d'amadouer les joueurs par un slogan du genre "la technologie PS2 totalement exploitée !", parce que ce serait mentir, pour peu que l'on ait l'opportunité de faire tourner les 2 versions côte à côte. À tenter éventuellement pour le côté curiosité, compte tenu de la ludothèque PS2, car autrement...  
 A.B.

**12** Machine : PlayStation 2  
**20** Genre : Courses déjantées  
 Éditeur : Acclaim  
 Joueurs : 1  
 Disponibilité : Immédiate



## Fur Fighters Plus Viggo's Revenge

Testé dans sa version d'origine, donc sur Dreamcast, dans le numéro 50 de Playmag, Fur Fighters était pour l'époque et la machine un jeu de tir en vue subjective, mâtiné d'aventures, original et plutôt péchu. Sur PlayStation 2, cette version remaniée surprend surtout par l'imposant relookage fait au niveau de la réalisation, repompe flagrante du style graphique initié par Jet Set Radio sur Dreamcast : de la "2D" sur de la 3D. Cette technique décidément très "hype" amène effectivement aux différents décors et personnages déjà très cartoon dans le design, un relief des plus étonnants. D'autre part, divers effets visuels (de transparence, de fumée...) ont été ajoutés, tandis que le nombre d'ennemis présents simultanément se retrouve un poil (!) augmenté. Autrement, la progression reste identique : il faut à certains endroits des niveaux passer d'un animal à l'autre, afin d'utiliser ses capacités naturelles, tout en délivrant les bébés de votre village lâchement enlevés par les sbires du Général Viggo. Notons pour finir que la facette aventure se concrétise par une poignée d'énigmes relativement simples, et qu'il existe un mode Multijoueur jusqu'à 4 joueurs en écran split. Au final, pour aussi sympathique qu'il soit, devant la concurrence directe de plus en plus féroce sur PS2 et du fait de son ton général plutôt enfantin, ce titre risque fort d'avoir du mal à se faire une place...  
 A.B.

**16** Machine : PlayStation 2  
**20** Genre : Action-aventure  
 Éditeur : Acclaim  
 Joueurs : 1 à 4  
 Disponibilité : Immédiate



# tournoi iss pro evolution 2

À Sillery, près de Reims, il existe une bande de malades mentaux pour qui ISS est une religion. À la tête de ce gang footballistique, Nano, un furieux plus furieux que les furieux, s'acharne depuis quelques années à organiser des tournois autour du titre de Konami. Petit à petit, Nano a fait son nid. Un nid situé près de Reims donc, où se sont rendus plus de 100 compétiteurs. Et parmi eux : nous...



Certains matches étaient retransmis sur écran géant.

**14** avril 2001, il est 14 h, 128 joueurs d'ISS Pro Evolution 2 se sont donnés rendez-vous dans une salle où sont installés télé, consoles, écran géant, buvette et tout ce qu'il faut pour se lancer dans un marathon du ballon rond. 12 heures plus tard, le trophée parti pour Paris lors de l'édition 2000 revient à Sillery, grâce à une brute locale de la manette inscrite sous le pseudo de Little Player. Il repartira avec une PS2, le lot attribué au vainqueur du tournoi (les autres auront droit à une PS One, une mini-chaîne, un baladeur D, etc.). Entre ces deux moments, 704 matches acharnés (pas tous, je vous rassure...) au cours desquels on a pu voir 2 853 buts (une moyenne de 4,05 par match), mais aussi des actions de folie, des tactiques nouvelles, des styles différents. Autant dire que ce tournoi a été une réelle réussite. Sous l'égide de Nano, roi de l'organisation, du Webmastering et du partenariat (il a réussi à obtenir l'aide de Konami, de Game One, etc. pour l'organisation), nous avons assisté à une véritable kermesse en hommage à Konami et son hit. Que des passionnés, que des tueurs... "Chaque année, le tournoi prend de l'ampleur. Il y a deux ans, nous étions 50, l'année dernière 80 et cette année 128. Aujourd'hui, il vient des joueurs des 4 coins de France et même de l'étranger" nous a déclaré Nano. Gageons qu'il prendra encore de l'ampleur, c'est tout le mal que nous souhaitons à ces invétérés gamers. Au fait, nous on y était aussi et on a bien mangé... merci.



Nano, un organisateur heureux.



Little Player, le vainqueur de l'édition 2001 (score : 4-3 au but en or).

ISS PRO EVO. 2 14/04/01

Score-Keep Manager Mike & Nano 000001

CLASSEMENT DE LA POULE 4 :

joueur	Equipe	Pts	J	G	N	P	BP	BC
1	Alfred	France	13	6	4	1	11	11
2	Stash [Playmag]	Angleterre	12	7	4	0	3	17
3	Fab	France	10	7	3	1	3	14
4	Hulk	Hollande	10	6	3	1	2	12
5	Lehu	Italie	9	7	3	0	4	13
6	Vitez	Argentine	6	6	2	0	3	7
7	Franco	Brasil	5	7	2	2	3	15
8	Mikael le fou	France	4	6	1	1	4	7

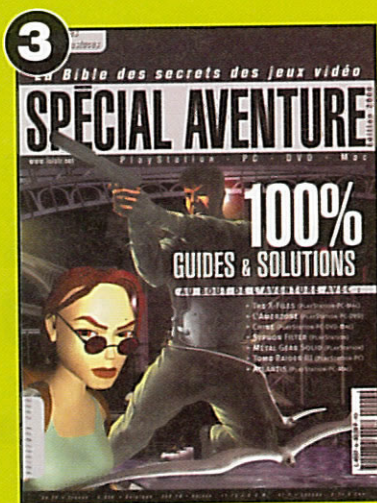
Le classement du groupe 4 : notre Steph est second. Le Vinz - en bas du tableau - est celui de Playzone DVD. Une belle perf'...

Adresse : • pour l'actualité ISS : <http://issonline.nexen.net>  
 • Pour les tournois organisés : <http://isstournoi.france.com/isstournoi/>

# LES BIBLES THÉMATIQUES



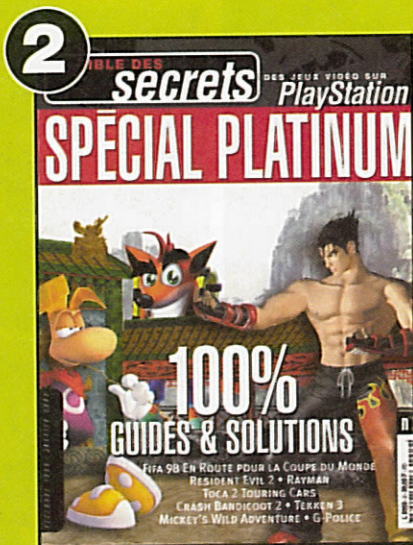
CHRONICLES OF THE SWORD (PC & PLAYSTATION), EGYPT - 1156 AV JC (MAC, PC & PLAYSTATION), FINAL FANTASY VII (PC & PLAYSTATION), HEART OF DARKNESS (PC & PLAYSTATION), MEN IN BLACK (PC & PLAYSTATION), ODDWORLD - L'ODYSSEE D'ABE (PC & PLAYSTATION), RESIDENT EVIL 2 (PC & PLAYSTATION), TOMB RAIDER II (MAC, PC & PLAYSTATION)



THE X-FILES (PC & PLAYSTATION, MAC), L'AMERZONE (PC & PLAYSTATION, DVD) - CHINE (MAC, PC, DVD & PLAYSTATION), SYPHON FILTER (PLAYSTATION), METAL GEAR SOLID (PLAYSTATION), TOMB RAIDER III (PC & PLAYSTATION), ATLANTIS (PC & PLAYSTATION, MAC)



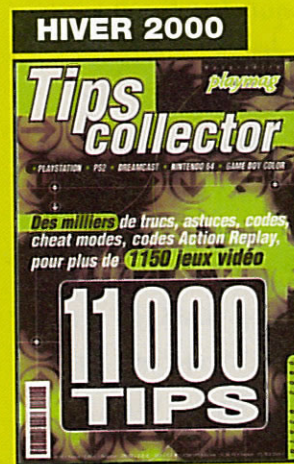
DINO CRISIS (PLAYSTATION, DREAMCAST, PC), DRACULA RÉSURRECTION (PLAYSTATION, PC), RESIDENT EVIL 2 (PLAYSTATION, DREAMCAST, NINTENDO 64, PC), RESIDENT EVIL 2 NEMESIS (PLAYSTATION, DREAMCAST, PC), SHADOW MAN (PLAYSTATION, DREAMCAST, NINTENDO 64, PC), SILENT HILL (PLAYSTATION)



CRASH BANDICOOT 2, FIFA 98 EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE, MICKEY'S WILD ADVENTURE, G-POLICE, RAYMAN, RESIDENT EVIL 2, TEKKEN 3, TOCA 2 TOURING CARS.



PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY, GAME BOY COLOR



PLAYSTATION, PS2, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY, GAME BOY COLOR

(\* Tarifs valables pour la France Métropolitaine et les pays de la CEE uniquement, 16 FF de frais de port inclus dans la limite des stocks disponibles. Pour les pays hors CEE et les DOM-TOM, nous consulter au : +33 3 44 12 52 51. Réassort pour la Belgique, contacter Tondeur S.A. Pour la Suisse, contacter Edigroup S.A. Voir aussi ours page 3.

COMMANDER EN DIRECT au 08 36 68 84 48 \* ou sur 3615 PLAYMAG \*\*

## COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

BIBLE DES SECRETS, Service Anciens numéros - B 601, 60732 SAINTE GENEVIÈVE CEDEX N° Indigo 0 825 001 707  
0,98 F TTC/MN

### JE COMMANDE

- LA BIBLE SPÉCIAL AVENTURE N°2 ÉTÉ 1999 -  LA BIBLE SPÉCIAL AVENTURE N°3 PRINTEMPS 2000 au prix de 55 FF par exemplaire\* (Port inclus)
- LA BIBLE SPÉCIAL PLATINUM N°2 au prix de 55 FF par exemplaire\* -  LA BIBLE SPÉCIAL HORREUR au prix de 55 FF par exemplaire\* (Port inclus)
- TIPS COLLECTOR (ÉTÉ 2000) au prix de 61 FF par exemplaire\* -  TIPS COLLECTOR (HIVER 2000) au prix de 61 FF par exemplaire\* (Port inclus)

CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING, PAR :  CHÈQUE  MANDAT  CARTE BLEUE N° \_\_\_\_\_  
(merci d'écrire en MAJUSCULES) expire fin \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_ Pays \_\_\_\_\_

Année de naissance | 1 | 9 | \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_

Adresse e-mail : \_\_\_\_\_

VOTRE CONSOLE : PSOne  - PlayStation 2  - N64  - Dreamcast   
Game Boy  Game Boy Color

VOTRE ORDINATEUR : PC  - MAC  - Aucun

Signature obligatoire : \_\_\_\_\_

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de La Bible des Secrets. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

\*\*08 36 68 84 48 / 3615 : 2,21 F/mn

PLAYMAG



# les coulisses de Tokyo

Le nouveau numéro de Playmag a tout pour faire mourir de plaisir les amateurs de jeux japonais. En effet, nous vous proposons un nombre phénoménal de softs démentiels en direct de Tokyo non seulement ici, dans cette rubrique, mais également dans notre grand reportage sur l'E3 de Los Angeles, où Final Fantasy X, Jet Set Radio Future, ainsi que tous les jeux de Nintendo sur Game Cube et GBA ont fait fureur. Ceci dit, le nombre total de futurs

hits est tellement important que nous avons été obligés de faire des choix. Nos playviews Japon se limitent donc aux très gros titres et aux softs originaux. Parmi les monstres, Tekken 4 en arcade, Maximo, Devil May Cry et Kingdom Hearts sur PS2, et Virtua Striker 3 sur Game Cube... Vous allez voir, ça va vous plaire. Du reste, les Crystal Of Kings et autres Xenosaga ne sont pas mal non plus, croyez-nous. Mais ce n'est pas tout, car pour tous les amoureux du ballon rond sur console, nous sommes allés chez KCE

Tokyo, afin de réaliser une longue interview exclusive de Shingo Takatsuka, producteur de Winning Eleven 5, le premier ISS Pro Evolution sur PlayStation 2, dont la sortie européenne est prévue pour le prochain semestre ! Nuits blanches à Los Angeles, nuits blanches à Tokyo, nous n'avons pas eu beaucoup le temps de nous reposer, mais notre mission est accomplie : toutes les nouvelles merveilles nippones sont dans votre Playmag. Bientôt, elles seront sans doute dans votre console. **Aruno**



Depuis sa sortie au Japon, le 15 mars dernier, **Winning Eleven 5** de Konami fait des ravages sur PlayStation 2. Mais il n'y a rien d'étonnant à cela, car **WE 5** est tout simplement le meilleur jeu de football de l'histoire. À quelques mois de sa sortie officielle européenne — prévue pour le mois d'octobre —, **Playmag** est allé à la rencontre de **Shingo Takatsuka**, le producteur de la série **Winning Eleven**. Dans son studio de **KCE Tokyo**, cet homme aussi modeste que phénoménal nous a tout dévoilé de son travail, sa série et son incroyable nouveau jeu.

**Shingo Takatsuka : le génie du football sur console**  
Par Aruno

Grâce à Shingo Takatsuka et à son équipe, la PS2 dispose de la meilleure simulation de football de l'histoire.



# interview exclusive :

**winning eleven 5/iss pro evolution version ps2** (nom provisoire)



**Playmag :** Pour commencer, pourriez-vous nous raconter votre parcours dans l'industrie du jeu vidéo ?

**Shingo Takatsuka :** Je n'ai fait des jeux que chez Konami. Il y aura bientôt dix ans que je suis dans cette compagnie. Je dois dire que je n'ai pas réalisé de softs vraiment formidables. Mais bon, parmi les softs plus ou moins connus que j'ai créés, il y a **Akumajô (Castelvania) Dracula X** sur PC Engine.

Permettez-moi de vous dire qu'en France, **Akumajô Dracula X** sur PC Engine est souvent considéré comme le plus grand chef-d'œuvre de la série **Akumajô (Castelvania)**.

**Takatsuka :** (rires).

**Avez-vous réalisé tous les Winning Eleven ?**

**Takatsuka :** Je suis là depuis le début, mais je suis directeur de la série depuis le deuxième volet uniquement. Avant d'être directeur, j'ai travaillé à aider l'équipe de développement. Actuellement, dans la forme je suis producteur, mais mon travail n'a pas changé : je m'occupe de la production et de la direction. Je suis aussi programmeur.



**De combien de personnes se compose votre équipe de développement ?**

**Takatsuka :** Depuis que nous sommes passés à la PS2, les effectifs ont fortement augmenté. À l'époque de la PS One, nous étions environ quinze personnes au maximum, mais à présent nous sommes quarante-deux ou quarante-trois. L'effectif a donc quasiment triplé en un an. Avec

peu de monde, sur PS One, c'était déjà plutôt difficile. Cependant, les jeux de sport et de football se réalisent un peu sous la forme d'un empilement, en améliorant toujours la version précédente, et nous sommes parvenus à nous tirer d'affaire avec une quinzaine de collaborateurs. Sur PS2, on peut, bien sûr, réutiliser certains éléments déjà réalisés par le passé, mais différentes parties, comme par exemple les graphismes, doivent être refaites complètement. Il a donc fallu ajouter des personnes à l'équipe existante.

**Des professionnels du football ont-ils, à certains moments, participé au développement de votre série en vous donnant leurs avis et conseils ?**

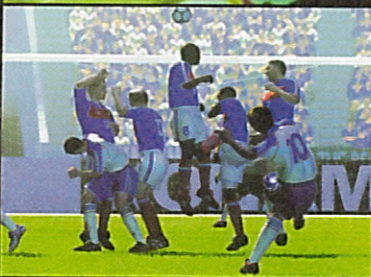
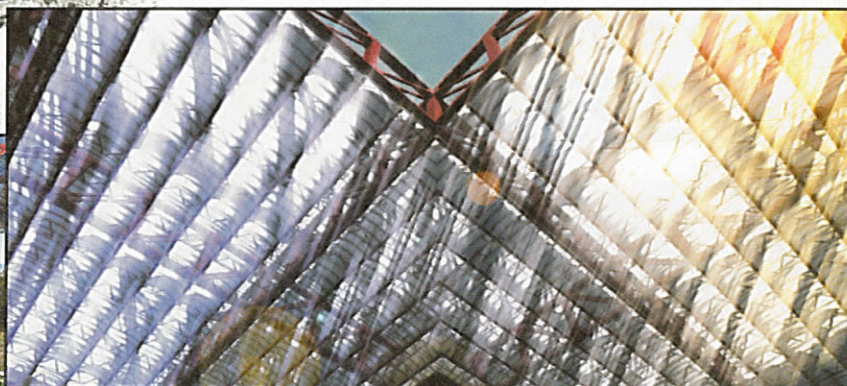
**Takatsuka :** Non, pas du tout, à aucun moment.

**En revanche, je suppose que vous êtes vous-même un passionné de football ?**

**Takatsuka :** Oui, c'est ça. Personnellement, j'aime faire du sport mais je ne joue pas au football. Il y a, par contre, des membres de l'équipe de développement qui y jouent. Moi, ma spécialité, c'est de regarder le football.

**Winning Eleven de KCE Tokyo et Perfect Striker de KCE Osaka sont deux grandes séries de jeux de football de Konami. Vu de France, il n'est pas toujours très évident pour les joueurs de réaliser qu'il s'agit de séries très différentes, aux approches divergentes et réalisées par des compagnies distinctes. Pourriez-vous apporter quelques éclaircissements sur ce point ?**

**Takatsuka :** On me pose souvent des questions à ce sujet. Disons que, pour les joueurs, il s'agit de la même et unique compagnie Konami. Mais pour nous, ce sont vraiment des compagnies différentes. La série Perfect Striker de KCE Osaka ressemble à la série FIFA d'Electronic Arts, ce sont des jeux rivaux. Il n'y a pas de collaboration effective entre KCEO et nous (ndlr : KCET).



bien évident que le ballon ne peut rester collé aux pieds des joueurs. À partir d'ISS Pro Evolution, nous nous sommes donc donné pour principe, quitte à perdre un peu en maniabilité, de ne plus laisser place aux irréalités de ce type, ce qui n'a pas été une mince affaire car les motions doivent, elles aussi, être préparées à cet effet, comme dans le cas des touches de balle. Inversement, dans la réalité il y a des choses que l'on peut faire en fonction de ses propres positions et postures par rapport au ballon, ce qui est déterminant pour décocher – ou non – de bons tirs. Nous sommes donc parvenus à reproduire exactement ce qui se passe sur un terrain.

**Quand on compare le tout premier Winning Eleven (ndlr : sorti sur PS One) aux dernières versions disponibles sur PS One, on peut constater que les progrès accomplis sont immenses. Va-t-il se passer la même chose dans le futur sur PlayStation 2, lorsque l'on comparera Winning Eleven 5 aux suites que vous réaliserez ?**

**Takatsuka :** Pour ce qui est du visuel, je dois dire que la version européenne de Winning Eleven 5 a encore progressé. Quant à l'avenir, nous avons passé l'étape de l'adaptation sur PS2, et je pense que les évolutions sont possibles. Concernant les versions PS One, nous avons fait le maximum de ce qui nous était permis, en utilisant à fond cette console. Il y a des éléments qu'il nous a été impossible d'intégrer. Sur PS2, on a encore de la marge, et par la suite je pense que nous allons vraiment essayer d'ajouter plus de détails, augmenter les éléments relevant de l'imprévisible et de l'inattendu.

**Il y a donc une rivalité entre ces deux compagnies du groupe Konami en termes de chiffres de ventes ?**

**Takatsuka :** Oui, tout à fait.

**Quelles sont précisément les différences entre l'approche de Perfect Striker et la vôtre, avec Winning Eleven ?**

**Takatsuka :** Je pense que jusqu'à la version ISS 98, notre jeu ressemblait quelque peu à Perfect Striker. Comme dans beaucoup d'autres jeux de football, le ballon était plus ou moins collé aux pieds des joueurs. Mais dans la réalité, il est

**Pourriez-vous nous donner quelques éléments techniques concernant Winning Eleven 5, comme le nombre de polygones affichés par exemple ?**

**Takatsuka :** Pour parler clairement, l'équipe de dévelop-



avons reçu des messages sur notre site Internet se plaignant de la faiblesse des tirs, mais ceux qui ont bien compris le jeu savent sans doute que toutes les conditions étant remplies, la puissance est effectivement présente. Nous avons réalisé le jeu en réfléchissant bien, non seulement à l'attaque mais aussi à ce qui se passe en défense. C'est l'un des éléments que nous voulions changer par rapport au précédent volet. Nous sommes en train d'incorporer ce type de choses à toutes les phases d'action, mais, dans les faits, rien que pour un élément de jeu, les réglages demandent un temps énorme. C'est pour cette raison que nous faisons évoluer graduellement ces éléments.

**Concernant les replays, on ne peut pas les obtenir chaque fois que l'on veut...**

**Takatsuka :** Oui, on me le dit souvent. On pourrait bien sûr les inclure, mais je trouve regrettable qu'ils fassent baisser la vitesse du jeu. Sur la version européenne de Winning Eleven 5 que vous découvrirez prochainement, la durée des replays sera plus longue, et à la fin des mi-temps, il sera possible de revoir les cinq ou six plus belles actions.

**Y a-t-il d'autres changements dans la version européenne ?**

**Takatsuka :** Oui. Elle se révèle globalement plus facile à aborder, contrairement à la version japonaise dans laquelle différents éléments sont peut-être un peu délicats à comprendre. Je dois aussi dire que les données des équipes sont totalement réactualisées avec les données les plus récentes.

**Quelle est la durée de développement de WE 5, depuis la mise en route de la réalisation jusqu'à la commercialisation de la version japonaise ?**

**Takatsuka :** Elle a été courte pour un jeu PS2 : environ huit mois. Juste avant de débuter ce développement, nous étions en train de terminer une version PS One, nous voulions vraiment passer à la PS2.



pement de Winning Eleven n'est pas très forte techniquement. Le nombre de polygones n'est pas du tout élevé. Je pense qu'il doit être bien inférieur à ce que fait Electronic Arts (ndlr : dans Fifa). Pour donner un point de comparaison, il doit y en avoir à peu près autant pour un personnage du jeu sur PS2 que dans un personnage d'un jeu de combat 3D sur PS One. Le modèle des personnages diffère en fonction de la distance, mais disons qu'il y a environ mille cinq cents polygones (ndlr : précisons bien que dans un jeu de foot 22 personnages apparaissent simultanément à l'écran !). Cela dit, il y a quand même bien plus de polygones que dans les Winning Eleven de la PS One. Mais pour de la PS2, ce n'est pas encore très impressionnant. Par ailleurs, on a utilisé quelques effets, comme par exemple des fumigènes, mais on essaiera d'en inclure davantage par la suite.



**J'aimerais maintenant aborder la question des temps de chargement.**

**Takatsuka :** Oui, ils sont longs sur la version japonaise, mais nous avons quasiment résolu ce point pour la version européenne, qui est bien plus rapide. C'est toujours mieux de pouvoir jouer sans avoir à attendre trop longtemps. Je pense qu'au final, les temps de chargement feront moins du tiers de ceux de la version japonaise disponible actuellement.

**Par rapport au dernier volet sur PS One, il semble que les shoots soient devenus un peu plus mous dans Winning Eleven 5 sur PS2. Comment expliquez-vous ce point ?**

**Takatsuka :** En fait, si vous réunissez toutes les conditions, avec un joueur puissant en frappe vous pouvez envoyer

de véritables obus. Mais en pratique, les éléments qui viennent affaiblir les frappes sont nombreux, comme le fait de tacler le ballon, celui d'être un peu de côté et de ne pas se tourner face aux buts, mais en étant bien positionné et en suivant un bon axe de course, en ayant de l'espace et en étant bien lancé, on peut réaliser des tirs très puissants. Mais vous savez que les défenseurs et autres adversaires sont là pour éviter que vous frappiez dans de bonnes conditions, et cela se ressent dans vos tirs. Il est vrai que nous



**On dit souvent que Winning Eleven 5 sur PS2 et les deux derniers volets sur PS One sont de véritables drogues. Quel est le secret de votre équipe pour parvenir à réaliser des jeux dont on ne se lasse jamais ?**

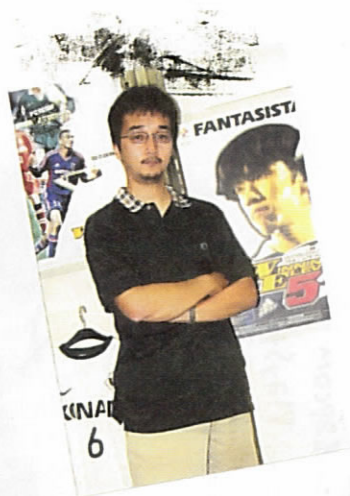
**Takatsuka :** Dans notre équipe, nous faisons beaucoup de matches à deux joueurs. Quand nous trouvons que quelque chose est ou serait intéressant, nous faisons en sorte de l'intégrer du mieux possible dans le jeu. Comme dans la réalité, il n'y a pas de coups spéciaux pour marquer des buts plus facilement. Disons qu'on peut réaligner normalement ce que l'on veut même si des progrès seront encore faits dans l'avenir. Je suis très content de votre réflexion, car nous visons vraiment à ce que l'on puisse faire des matches à l'infini. Nous faisons des efforts pour que le jeu seul contre l'ordinateur soit comme ça lui aussi, mais nous donnons de l'importance au mode Deux joueurs quand nous travaillons. Pendant les développements, la "balance" est constamment l'une de nos craintes, nous voulons être sûrs qu'elle sera toujours bonne une fois le jeu achevé afin que pour une même réalisation, les joueurs obtiennent des résultats qui soient conformes à la réalité.

**Jusqu'à quel point essayez-vous de reproduire la réalité ?**

**Takatsuka :** Pour les mouvements, nous essayons vraiment d'imiter la réalité. En revanche, pour la durée des matches, ce sont les rencontres de dix minutes qui, en gros, ont une place centrale. Il n'y a que cette limitation qui diffère vraiment de la réalité. Pour cette raison, si on rendait le jeu encore plus réaliste, avec des matches de dix minutes il n'y aurait quasiment plus de buts, et cela fait aussi partie de nos inquiétudes. C'est en tout cas mon impression. Autant que possible, je veux faire des matches que l'on puisse savourer pleinement en dix minutes. Au-delà de dix minutes, les matches deviennent fatigants (rires).

**WE 5 sur PS2 est, à notre avis, et nous ne sommes pas les seuls, le meilleur jeu de foot de l'histoire. Que vous inspire le fait d'être situé au-dessus de Fifa ?**

**Takatsuka :** Fifa est aussi un bon jeu de foot. Enfin, avant, il était bien. Mais depuis deux ou trois ans, on ne voit



pas ce qui a évolué. Les versions sorties pendant la période de la Coupe du monde 1998 étaient déjà quasiment comme celles qu'on peut voir aujourd'hui. À cette époque, je le trouvais bien.

Mais après ça, presque rien n'a changé. Qui plus est, il me semble que le rythme des sorties est élevé... Ce qui fait partie des phases non jouables s'est largement amélioré, mais l'intériorité du jeu n'a pas changé.

**Combien prenez-vous de vacances entre les développements de chaque volet ?**

**Takatsuka :** Récemment, je ne suis pas arrivé à prendre de congés. Le plus long que j'ai pu avoir entre deux jeux, c'est deux mois. Mais ces derniers temps l'enchaînement des développements est rapide, et il est quasiment impossible de partir en vacances.

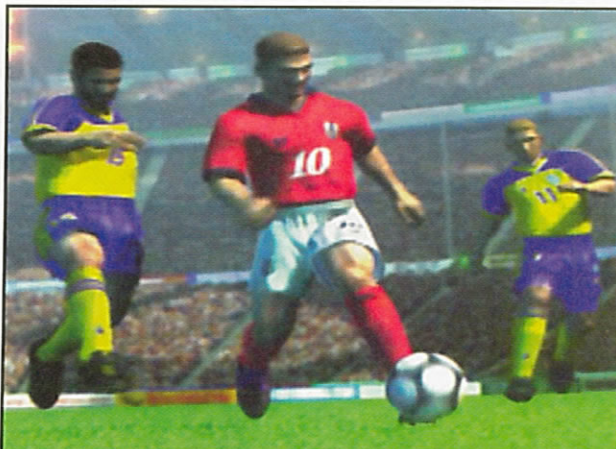
**Y avait-il des jeux de football que vous aimiez à l'époque de la Super Famicom (ndlr : la Super Nintendo japonaise) et de la PC Engine ?**

**Takatsuka :** Autour de moi, beaucoup de personnes jouaient énormément à Excite Stage (ndlr : une série de jeux de foot d'Epoch jamais commercialisée officiellement en France) sur Super Famicom. Presque tout le monde y jouait à l'époque de WE1 et WE2. Mais personnellement je ne le trouvais pas si amusant que ça. Moi, je jouais à Victory Goal de Sega (ndlr : sur Saturn). Au début du développement de WE, notre jeu était de mauvaise facture et, pour nous, Victory Goal était un véritable modèle. Mais, dans ce jeu, les techniques prévues pour marquer des buts étaient trop

particulièrement de son attaquant Koller, dont le nom est légèrement modifié dans le soft. Il est le plus grand, 2,02 m, et je lui envoie de longs ballons hauts et profonds (rires). Mais on ne peut pas gagner en jouant uniquement de cette façon (rires).

**Et dans la réalité ?**

**Takatsuka :** Je suis japonais, et je devrais dire le Japon, mais je n'aime pas beaucoup cette équipe (rires). Enfin bon, j'aime la Roma, d'autant plus que Nakata fait partie de ce club.



fortes, et il était facile d'éliminer le gardien et d'envoyer un tir au fond des filets.

**Quels sont vos joueur et équipe**

**préférés dans Winning Eleven 5 ?**

**Takatsuka :** Il y a plus de deux mois que le jeu est sorti (au Japon), mais on fait encore tous les jours des matches entre membres de l'équipe de développement. Et moi, j'utilise la République tchèque. Je me sers

**Quelle équipe encouragerez-vous pendant la prochaine Coupe du monde ?**

**Takatsuka :** (rires) Le Japon, pays organisateur... mais bon, je ne pense pas qu'on puisse gagner. Parmi les équipes européennes, je fixerai particulièrement mon attention sur le Portugal et sur Figo.

**Un message pour finir ?**

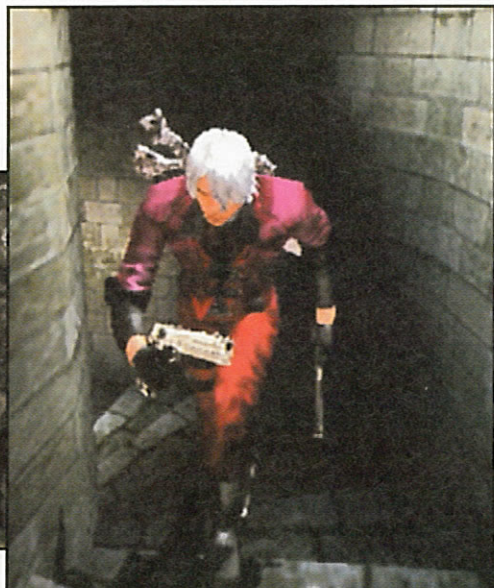
**Takatsuka :** Amis européens, le jeu que nous sommes en train de vous préparer n'est pas identique à la version japonaise de WE 5, mais bien meilleur, alors je vous demande de l'attendre patiemment.



ÉDITEUR : Capcom  
MACHINE : PlayStation 2  
DISPONIBILITÉ : 23 août

# devil may cry





Casser du monstre avec style, ça c'est bien classe !

Voilà en gros le message central de Shinji Mikami, créateur de Devil May Cry sur PlayStation 2.

L'auteur principal de la série Resident Evil nous revient donc avec un titre "deep and cool", rythmé et éblouissant. Une "bataille gothique" du bien contre le malin, le sublime carnage d'un héros aussi humain que démon — Dante —, la valse exterminatrice de sa longue lame et de ses deux pistolets, c'est tout ça DMC, et même plus !



## Vous aussi, vous risquez d'en pleurer

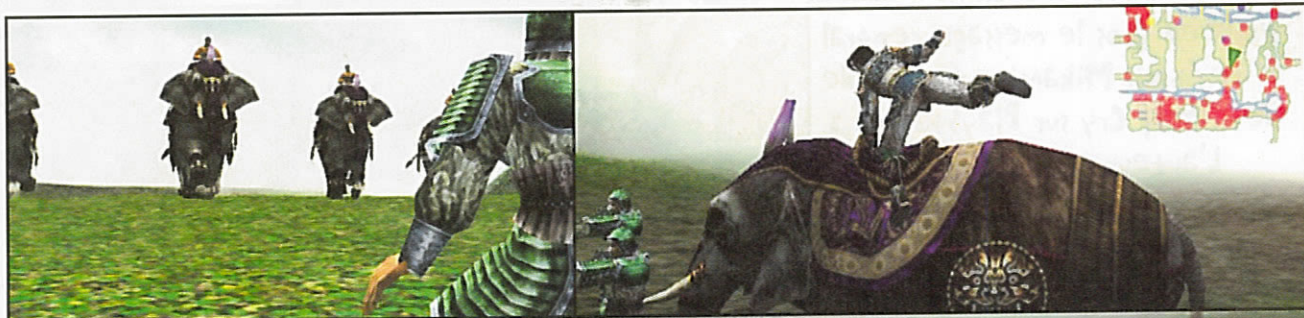
L'un des points sur lesquels insiste bien S. Mikami est le dynamisme de l'action : la mise en scène, qui profite de sublimes décors en 3D polygonale — contrairement aux écrans fixes de RE sur PS —, dévoile un héros rapide, souple, évoluant toujours dans des mouvements prodigieusement stylés. Le système de jeu est propre, sans

bavures, avec une bonne gestion des combats. Les graphistes ont réalisé un travail formidable, et le grotesque de certains monstres se fond bien dans l'ambiance délirio-classieuse de cet hymne au nettoyage de démons : embrocher une créature des ténèbres, la tenir au-dessus de soi et l'achever en vidant ses guns comme un malade, c'est quand même bien bon ! Et que dire des sublimes boss qui vous attendent dans l'obscurité : leur beauté, couplée à des effets saisissants (blur, morphing, etc.) va vous clouer sur place. Très

convaincant et prometteur, Devil May Cry est aussi un jeu au sujet duquel S. Mikami et tout Capcom se montrent extrêmement confiants. On les comprend. Au moment où nous écrivons cet article, le soft a dépassé le stade des 60 % de développement. Si tout se passe comme prévu, il sera disponible dès le 23 août prochain au Japon et en novembre aux States — la sortie européenne devrait vraisemblablement avoir lieu à la même période. Si la durée de vie est au rendez-vous, on tiendra là un must de plus sur PS2.

ÉDITEUR : Koei  
 MACHINE : PlayStation 2  
 DISPONIBILITÉ : N.C.

# Shin Sangokumusou 2



Shin Sangokumusou — connu sous le nom de Dynasty Warriors 2 en Occident —, est un grand succès pour Koei, qui a su prendre le risque de sortir un beat'em all original en temps réel sur PS2, genre pourtant en grosse perte de vitesse. Mais il faut dire que ce soft est bien bon et qu'il exploite assez brillamment les capacités de la console de Sony CE. Ce nouvel opus, qui portera le nom de Dynasty Warriors 3 dans nos contrées, a pour objectif de faire dans le grandiose. Si le principe est le même, tout est amélioré aussi bien qualitativement que quantitativement. D'abord, la 3D temps réel est encore plus belle, plus riche, avec des personnages vraiment superbes. Il est cette fois possible de monter sur des éléphants durant les combats et de foncer ainsi sur l'ennemi. Le jeu à deux est lui aussi possible, en coopération et en Versus, grâce à une représentation sur écran splité horizontalement (le nombre d'éléments affichés est impressionnant). Signalons aussi que l'on trouve trois nouveaux personnages à sélectionner. Enfin, on nous précise que l'aspect tactique est toujours présent, mais bon, avec une action aussi furieuse et prenante, on ne risque pas de réfléchir souvent.



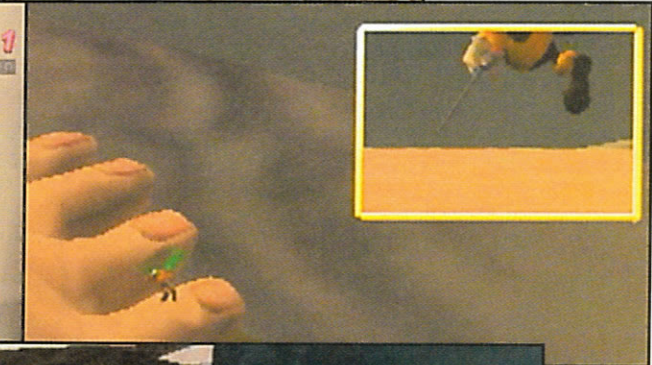
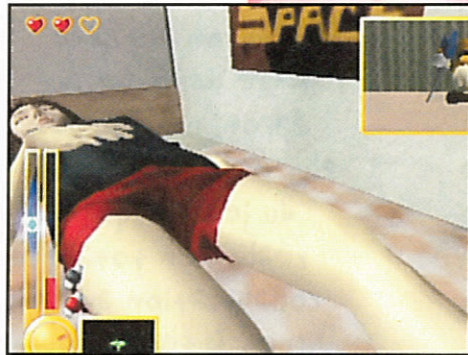
# Ka

Sony CE  
PlayStation 2  
21 juin

ÉDITEUR :  
MACHINE :  
DISPONIBILITÉ :

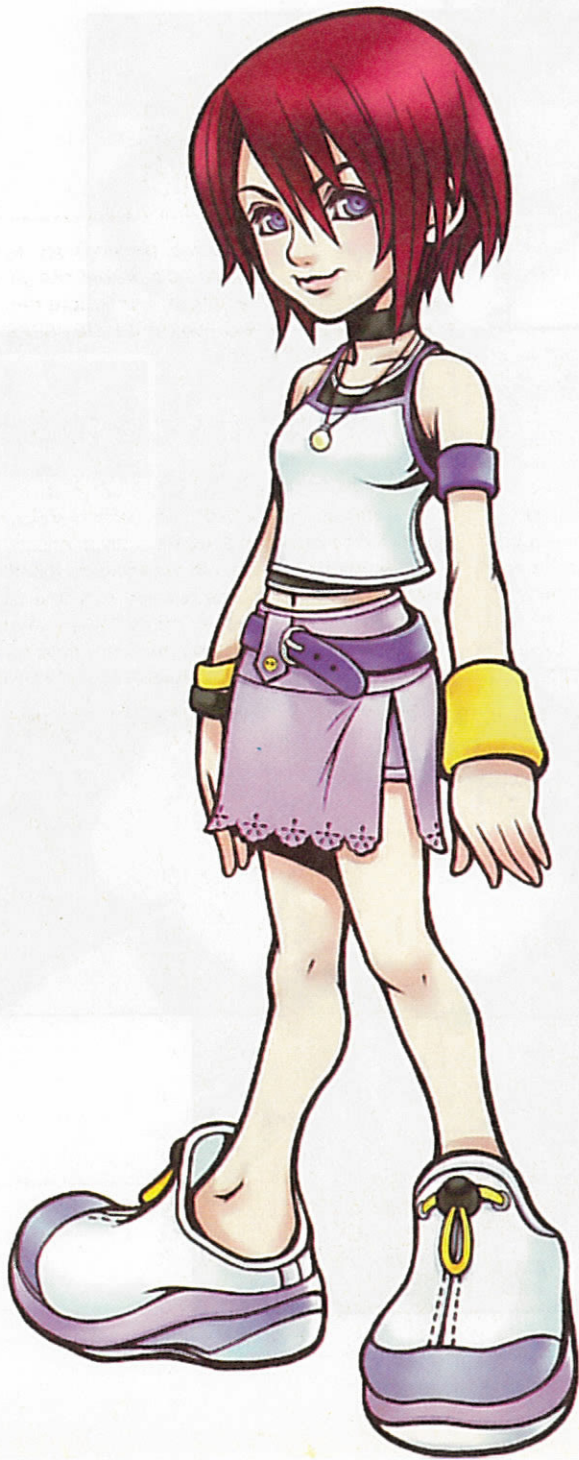
En japonais, "ka" veut dire moustique. Et dans Ka sur PS2, vous êtes... un moustique. Un vrai, comme les autres : vous êtes tout petit, vous pompez le sang des gens dans les maisons en les piquant bien discrètement, et un coup de tapette suffit à vous éclater la tronche. Vous vous baladez dans la maison de la famille Yamada. Chez les Yamada, le père s'appelle Ken'ichi, la mère Kaneyo. De toute façon, ces deux-là, on s'en fiche un peu. Celle qui compte vraiment, c'est Rena, leur douce et jolie fille de 17 ans — 1m60 et dans le bon ordre 82-55-80. Comme bien d'autres personnes du monde réel, à commencer par ma voisine d'en face, cette lycéenne se balade en short et T-shirt dans sa chambre. Et ça tombe bien, parce que sa chambre, c'est le premier niveau du jeu. En

plus, elle est gentiment allongée sur son lit. Allez ! Faut lui pomper le sang à cette gamine ! De toute façon, soit vous lui prenez une infime partie de son liquide vital et vous avancez dans le jeu, soit vous vous faites violemment exploser. Car ça se passe comme ça : dès que vous êtes repéré, c'est le mode "Battle" qui s'engage et vous ne pesez pas lourd face à tout l'attirail antimoustique de la charmante famille Yamada. Ouai, c'est bon d'être un moustique, mais c'est aussi très risqué. Votre quête du sang se déroule ainsi dans les chambres à coucher, dans le salon, la cuisine, la salle de bains, bref, dans toutes les pièces de la maison... Un soft aussi original que vicieux, à la réalisation tridimensionnelle impressionnante et à l'atmosphère vraiment unique.

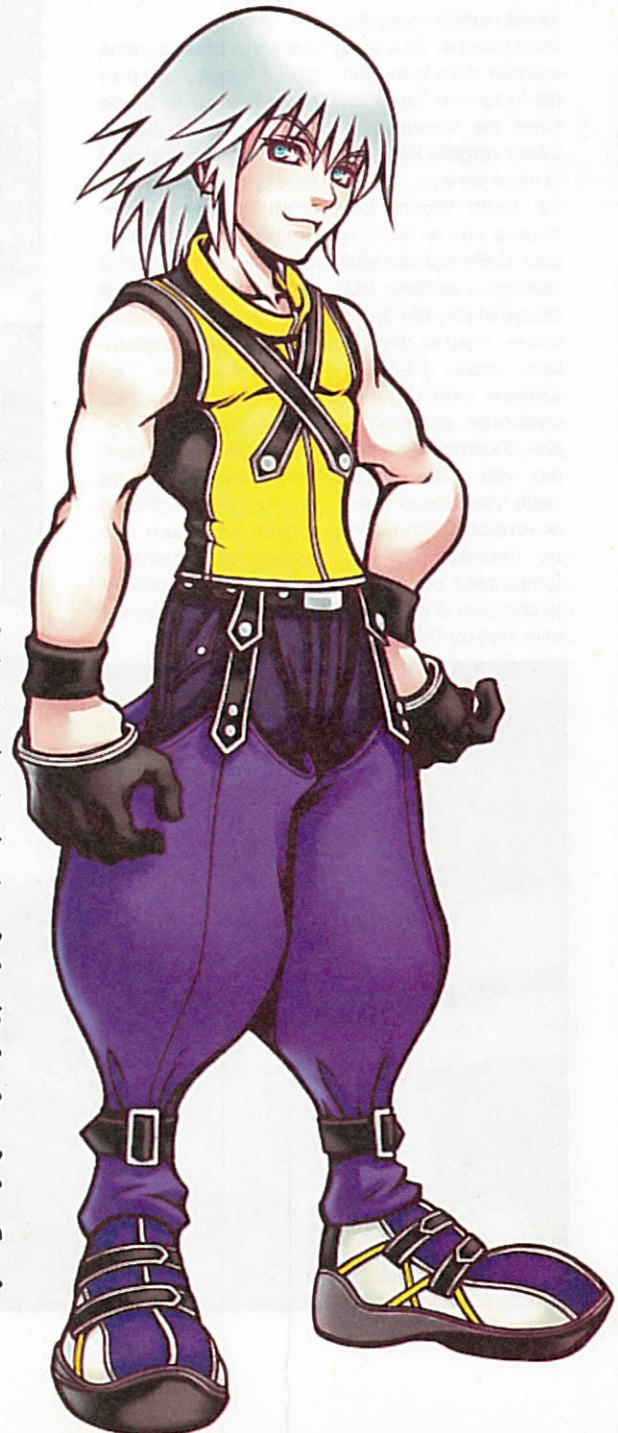


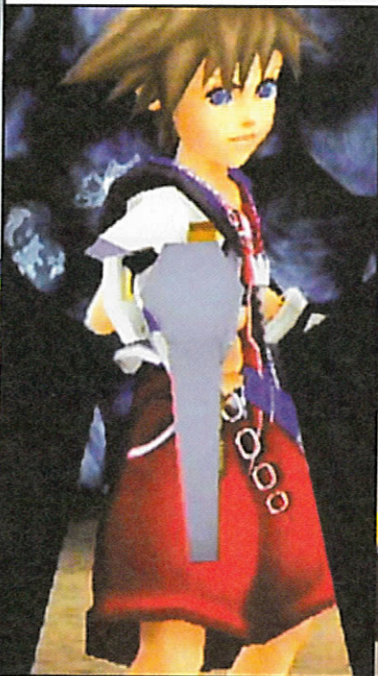
# kingdom hearts

Square  
PlayStation 2  
ÉDITEUR :  
MACHINE :  
DISPONIBILITÉ :  
hiver 2001



Depuis son annonce l'année dernière au Japon, on n'avait plus entendu parler du jeu de Square réalisé en totale collaboration avec Disney Interactive. Lors de l'E3, pour le bonheur de tous les fans de ces deux compagnies, le monstre a enfin été dévoilé. Et il est superbe. Certes, nous n'avons pu voir qu'une vidéo de Kingdom Hearts et la date de lancement de ce soft est encore relativement lointaine, mais cette seule démo a suffi à nous convaincre presque totalement. De retour au Japon, nous avons encore enquêté afin d'en savoir plus, bien plus.





## Disney-Square : l'alliance magique

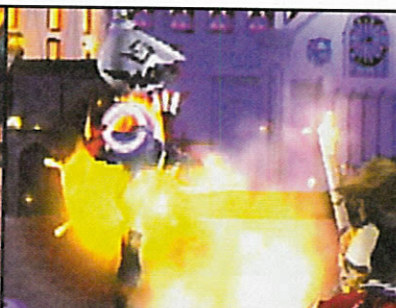
Que peut donner l'association de Disney, champion de l'animation grand public — mais non, ce n'est pas péjoratif —, et de Square, géant du RPG japonais ? Un RPG monstrueux mettant en scène les personnages de l'oncle Walt et quelques nouveaux persos, imaginés par Testuya Nomura, bien sûr. Pour ceux qui ne connaîtraient pas T. Nomura de Square, rappelons brièvement qu'il est le "character designer" de gros jeux à succès tels que Final Fantasy VII et X, et que si ses créations sont assez inégales, il n'en reste pas moins l'un des plus grands artistes du jeu vidéo au monde. Dans Kingdom Hearts, il a pris non seulement en charge le character design, mais également la

direction du jeu. Et ce rôle de directeur, il semble l'avoir assumé à merveille, car ce développement est en train de prendre une excellente direction (oui, c'est assez subtil, je sais). Pour ce soft, il a créé plusieurs personnages originaux, à commencer par Sora, le héros, Kairi, l'héroïne, et Riku. Voilà des noms qui sonnent japonais et qui vont bien avec le design très "nomurien" de leurs jolis visages. Vraiment, c'est très réussi. Profitons-en pour préciser que Sora — grand costume rouge et chaussures jaunes — est un petit dégourdi de quatorze ans qui se balade avec la Key Blade, une étrange clé géante, que Kairi — jupe mauve assortie d'un haut blanc et léger, façon "summer à la plage" — a le même âge que Sora et que Riku — haut jaune et noir sur pantalon bleu — a l'apparence d'un adulte malgré ses quinze ans. Bien sûr, dans Kingdom Hearts, vous avez aussi rendez-vous

avec Donald, Goofy et tous les personnages légendaires de Disney, auxquels s'ajouteront des persos inédits. Mais ce n'est pas tout, car Square devrait inclure des persos de Final Fantasy dans le casting de cet incroyable DVD-Rom !

## Un royaume de féerie sur PlayStation 2

On sait maintenant que le développement de ce soft a commencé alors que Square s'activait encore sur FFXIII. Le travail réalisé par la centaine de membres du staff est immense, à tous les niveaux. Même s'il est encore trop tôt pour savoir si l'on tient là le plus amusant des RPG de l'histoire, on peut être déjà quasiment certain que Kingdom Hearts fera partie des





incontournables sur PS2. S'il s'agit d'un véritable RPG, genre quelquefois perçu comme "compliqué", il ne faut pas oublier que le nom de Disney rime avec "pour tout le monde, à commencer par les enfants". Aussi, Kingdom Hearts s'annonce comme un RPG profond, mais également accessible par les jeunes joueurs. L'interface et les menus seront simples, la progression suffisamment guidée, et les combats se gèreront aisément, malgré des commandes en temps réel : le joueur formera des équipes de trois persos mais ne pourra diriger que Sora, qui se positionnera en perso central et sera donc appuyé par deux partenaires. Signalons que, dans cette aventure, Donald sera magicien — "Court Wizard Donald" —, et Goofy chevalier — "Captain Goofy". Les sorts seront déclenchés d'une façon similaire à FF. Parmi les invocations, on pourra par exemple voir un Dumbo descendre du ciel pour

écraser les ennemis. D'après Yûichi Kanemori, directeur du Battle Planning, les combats devraient être amusants à travers les réactions des persos du joueur et des ennemis, bien au-delà du simple fait de perdre ou de gagner. Rien qu'en regardant les actions de Donald et Goofy par exemple, on devrait avoir l'impression d'être en train de s'amuser avec eux. Même si les décors originaux se révèlent très nombreux, ils sont tous conçus par Square et, d'après Akira Fujii, responsable des graphismes en temps réel, sont pleinement dans l'esprit Disney. Ils s'accordent donc parfaitement avec les décors directement issus d'Aladdin, Tarzan, Peter Pan, etc. qu'intègrent les mondes de Kingdom Hearts. C'est donc à un univers tridimensionnel féérique et coloré que nous aurons droit, lequel devrait proposer une interactivité intéressante et un aspect ludique développé. La qualité de la réalisa-

tion des personnages est impressionnante, avec une modélisation irréprochable, des contours très fins et un travail sur les expressions du visage assez sidérant. Évidemment, l'anime en 3D temps réel est à la hauteur de ce grand spectacle interactif.

Faites dès maintenant abstraction du message "gerbeux" que la machine Disney a glissé dans le soft (sur l'héroïsme, le travail d'équipe, les plus importantes leçons de la vie...) et préparez-vous à découvrir une aventure magique et entraînante, bien mise en valeur par un système de jeu aux petits oignons, et une réalisation infernale. Actuellement à un stade de développement d'environ 50 %, Kingdom Hearts est un titre qui risque bien de cartonner dans le monde entier. Seul hic dans tout ça, la date de sortie officielle en Europe : fin 2002, soit presque un an après la sortie japonaise. L'attente va être longue.





124 PAGES POUR APPRENDRE ET MIEUX UTILISER INTERNET

Internet  
@cile

# Internet

HORS-SÉRIE  
internettoday

29F

**f@cile** N° 2

Nouvelle Édition

**BIEN CHOISIR**  
SON ORDINATEUR  
POUR MIEUX SURFER

**DÉBUTER  
SUR  
INTERNET**  
nos conseils

**TOUTES  
LES ASTUCES**  
pour ne pas  
se tromper

**LES  
MEILLEURS  
LOGICIELS**

à la loupe

**TOUT POUR  
JOUER,**  
télécharger  
des logiciels et  
acheter sur le Net

**GÉRER VOS  
E-MAILS**  
et créer votre  
page personnelle

**LA LISTE  
DES SITES**  
indispensables

HORS-SÉRIE INTERNET TODAY N° 29 FRS • BELGIQUE 100 FB • SUISSE 6.5 FS • CANADA 7.75 G



**SPÉCIAL DÉBUTANTS**  
**PLUS DE 400 PHOTOS** pour tout comprendre !

# 29F

seulement

Chez votre marchand de journaux

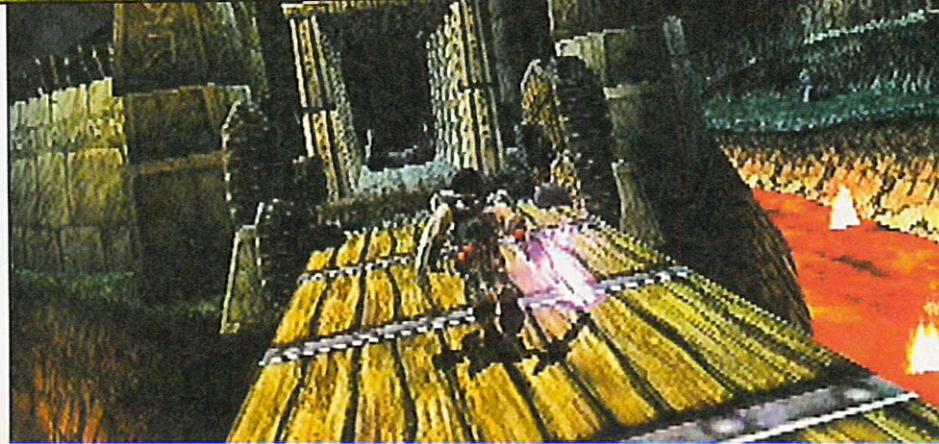
# Maximo

ÉDITEUR : Capcom  
 MACHINE : PlayStation 2  
 DISPONIBILITÉ : N. C.

Enfin ! Capcom nous dévoile enfin les premières photos officielles de Maximo sur PlayStation 2 ! Annoncé l'année dernière, Maximo est un soft très fortement inspiré de la légendaire série de jeux d'action Ghosts'n Goblins - Makaimura en version originale. Cependant, aujourd'hui le créateur de cette série, Tokuro Fujiwara, n'est plus chez Capcom. Aussi, plutôt que de réaliser une véritable suite, cette célèbre compagnie nippone a fait en sorte que Maximo ait le goût et la couleur des Ghosts'n Goblins, sans pour autant reprendre exactement tous les éléments propres à cette série : le héros n'est plus le Chevalier Arthur, mais le brave Maximo ; le design de tous les persos est assuré par un nouveau dessinateur, Susumu Matsushita, connu pour ses centaines de couvertures de Famitsu ; la musique originale n'est pas présente, mais les nouveaux thèmes s'en inspirent très fortement ; enfin, PS2 oblige, l'action n'est plus dévoilée en deux dimensions, mais dans une 3D bien puissante. Notons qu'en version occidentale, Maximo prend le sous-titre de Ghosts to Glory, histoire de rappeler qu'on est bien de retour au pays des fantômes !

## Le Capcom des grands jours

Il est certain que Ghosts'n Goblins, Ghouls'n Ghosts - Daimakaimura - et Super Ghouls'n Ghosts - Chōmakaimura - sont tous trois des jeux cultes pour de nombreux gamers de la planète. Et il est quasiment certain que ces gens-là vont crever de bonheur quand ils essaieront le magnifique Maximo sur PS2, exactement comme nous, quand nous nous sommes retrouvés, pad en main, dans le premier niveau de ce soft. Mais ils ne seront pas les seuls, car cette "suite masquée" a tout pour séduire les amateurs d'action, même ceux qui ne sont pas des nostalgiques des aventures d'Arthur. Destiné à tous les marchés de la planète, Maximo est le fruit



du travail de deux équipes situées au Japon et aux États-Unis : la partie japonaise s'occupe du producing, de la conception globale et de la direction, tandis que la partie américaine travaille sur tout le développement pur et dur. La version en cours de développement se révèle réussie à tous les niveaux : attendez-vous à du grand Capcom.

## Action, magie et émotion

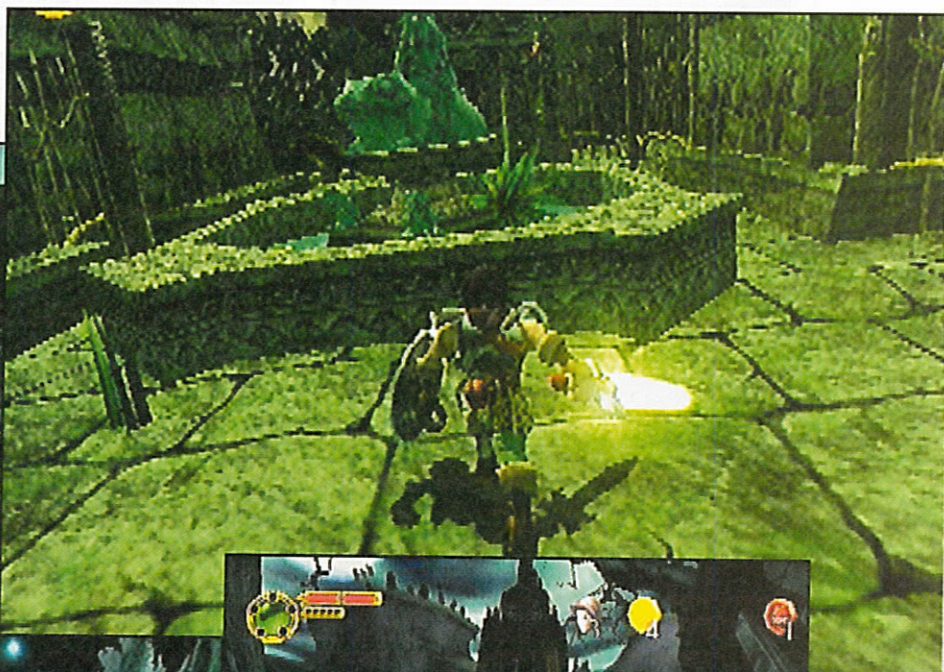
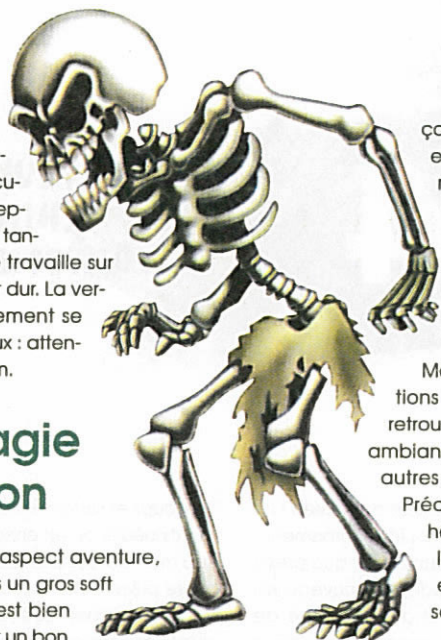
Bien que teinté d'un certain aspect aventure, Maximo n'en reste pas moins un gros soft d'action. Le rythme de jeu est bien étudié, les commandes offrent un bon confort - le héros se contrôle avec le pad analogique - combats et collisions semblent bien gérés et le défilement tridimensionnel est fluide, bien dévoilé par des caméras réglées très proprement. Côté décors,

ça s'annonce très varié : monde des enfers, contrée enneigée, navires, marais, etc., le jeu commençant bien évidemment dans un cimetière - signalons que l'on trouvera au moins deux boss dans chaque niveau. Les graphismes sont riches et détaillés, les effets spéciaux pleuvent à l'écran.

Même si les changements et évolutions se révèlent très nombreux, on retrouve toute la magie de la série, son ambiance unique avec ses zombies et autres créatures maléfico-délinquantes.

Précisons que, comme autrefois, le héros change d'apparence toutes les trente secondes : il se retrouve en caleçon lorsqu'il perd son armure, se transforme en vieillard ou en

nouveau-né quand il se fait ensorceler, illumine l'écran de toute sa splendeur lorsqu'il obtient l'armure d'or, laquelle permet d'accéder aux pouvoirs magiques, etc. Côté coups, ça s'annonce suffisamment varié, d'autant que les possibilités d'évolution sont garanties par une bonne quarantaine d'items - on pourra acheter différents objets en collectant des pièces d'or - et une variation intéressante de vos armes et boucliers - l'épée de feu est plutôt impressionnante ! Vous l'aurez compris, nous attendons très impatiemment ce nouveau soft de Capcom, et nous tenons vraiment à remercier la princesse Sophia, qui a eu la très bonne idée de se faire enlever par le diabolique Achille : sans cet incident majeur, nous n'aurions peut-être jamais connu Maximo ! Précisons pour finir que si la date de sortie de cette nouvelle merveille vidéo-ludique potentielle n'est pas encore précisée au Japon, elle est déjà clairement annoncée pour le marché américain puisque Maximo y sera en vente dès le mois d'octobre prochain.



# Tekken 4

EDITEUR : Namco  
 MACHINE : Arcade  
 DISPONIBILITÉ : N.C.



Aaaaah ! Voilà enfin le quatrième volet de Tekken ! Le vrai, pas un opus à part façon Tekken Tag Tournament - qui finalement n'a pas été aussi renversant que prévu sur PS2 ! Annoncé en version arcade, ce nouveau jeu de combat 3D est donc le prochain jeu-phare de Namco. Pour l'heure, seuls les personnages principaux ont été présentés, officiellement en tout cas. Pas de vraies photos d'écrans donc, mais des images 3D des personnages que nous trouverons dans le jeu. Allons-y sans plus attendre. La liste actuelle comprend donc Kazuya Mishima, Hwoarang, Ling Xiaoyu, Paul, Marshall Law, King et Dean Earwicker. Techniquement, on nous promet un jeu d'une classe phénoménale, histoire de prouver que Namco assure toujours à donf. Reste que pour

les coups et systèmes nouveaux ainsi que pour les éléments inédits, on est encore au stade du secret-défense - au moment où nous écrivons en tout cas, mais une première présentation officielle du jeu pourrait déjà avoir eu lieu au Japon quand vous lirez ces lignes. Il est clair que le développement n'est pas encore très avancé et qu'il va falloir attendre encore un peu avant de pouvoir glisser des sous dans la fente de cette borne. Mais peu importe, le nouveau Tekken existe, il ne s'agit plus d'une rumeur et ça c'est déjà une bonne nouvelle, surtout pour ceux qui ne jurent que par cette série. Bien sûr, Tekken 4 tourne sur le système 246 - board d'arcade dérivé de la technologie PS2 - et, évidemment, il devrait voir le jour sur la console de Sony CE. Mais ça, ce n'est pas pour tout de suite, et ce n'est pas encore officiel...



# The Crystal of Kings

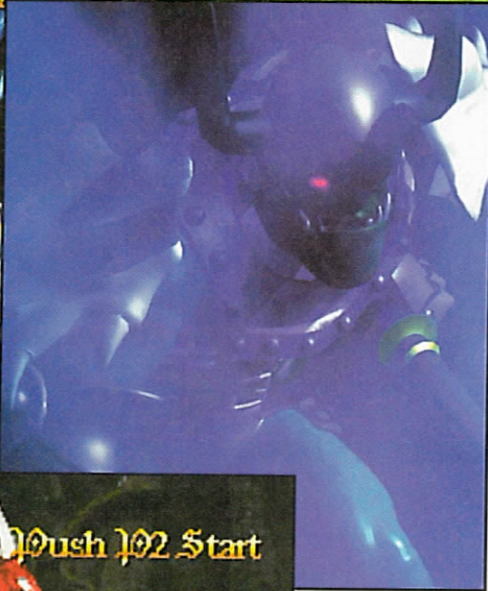
Brezza Soft

Arcade

N.C.

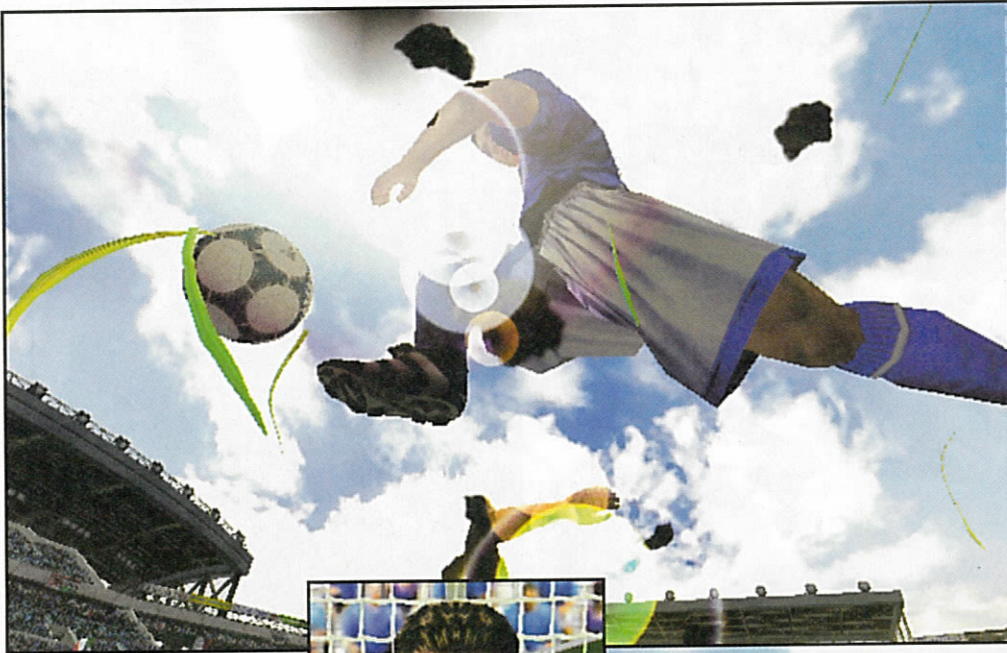
ÉDITEUR :  
MACHINE :  
DISPONIBILITÉ :

Le nom de Brezza Soft ne vous dit sûrement rien. Par contre, les précédentes créations des équipes de développement de cette compagnie, elles, ne doivent absolument pas vous être inconnues, puisqu'il s'agit tout simplement des jeux de combat The King Of Fighters. Eh oui, ça c'est un nom. En fait, suite à la fin regrettable des activités de SNK, les créateurs des TKOF sont partis monter leur compagnie en novembre dernier, afin de continuer à faire librement ce qu'ils aiment : de l'action bidimensionnelle. Le jeu d'arcade que nous vous présentons ici, The Crystal Of Kings, n'est rien d'autre que leur premier jeu en tant que Brezza Soft. Considérez-le simplement comme un premier essai, comme un travail de redémarrage, car il est bien évident que ce beat'em all à l'ancienne ne constitue pas une véritable performance pour ces surdoués de la 2D. Les fans du genre apprécieront néanmoins la touche graphique, le choix des couleurs et la mise en scène de ce programme à l'ambiance barbare et envoûtante. Avec quatre personnages - plus un perso caché -, huit niveaux, trois types d'attaques et plusieurs fins, The Crystal of Kings devrait trouver sa clientèle dans les salles d'arcade et les cafés. Quant aux membres de Brezza Soft, ils nous promettent de nous fournir les premières images de leurs autres créations très prochainement.



# Virtua Striker 3 Ver. 2002

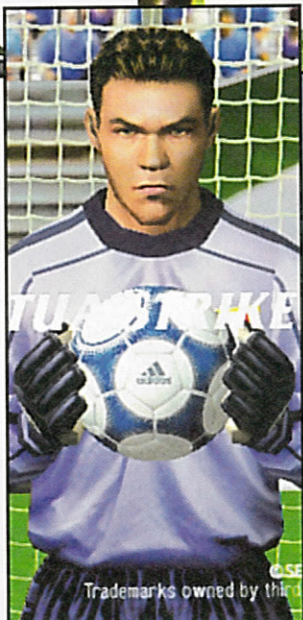
ÉDITEUR : Sega (Amusement Vision)  
MACHINE : Game Cube  
DISPONIBILITÉ : Printemps 2002



Dévoilé pour la toute première fois lors de l'E3 dans une version non jouable, Virtua Striker 3 Ver. 2002 est sans aucun doute l'un des futurs gros titres de la Nintendo Game Cube. Dans notre dernier numéro, nous vous présentons la version arcade de VS3, mais cette fois, les photos que vous pouvez découvrir sont bien celles de la version Game Cube en cours de développement à Tokyo dans les studios d'Amusement Vision.

## Patator virtuel, version Game Cube

Sauvagement dominatrice dans les salles d'arcade, la série Virtua Striker est, depuis le premier volet sorti en 1995, une référence pour tous ceux qui aiment les jeux de foot radicalement orientés action. Normal, elle est faite pour ceux qui veulent s'amuser pleinement sans avoir à trop réfléchir sur les boutons à utiliser et autres tactiques à mettre en place. C'est d'ailleurs ce qui a souvent été reproché à la première adaptation de la série sur console, VS2 sur Dreamcast en 1999. Arcade ou simulation, c'est une question de goût. Toujours est-



Trademarks owned by the

Virtua Striker ORIGINAL GAME



il que VS3 en arcade est plus réaliste que les précédentes versions, gère bien les règles du football - cartons jaunes, rouges et hors-jeu sont bien là -, et va très loin en matière de graphismes 3D. Ses commandes, à base du stick et de trois boutons, sont simples et intuitives. On peut y choisir son équipe parmi 32 formations nationales et vivre de sacrées émotions footballistiques. Son arrivée sur Game Cube est donc une excellente nouvelle pour les amateurs de ballon rond. Mais le plus étonnant dans tout ça, c'est que, alors que le jeu d'arcade vient à peine de sortir, cette version console est déjà relativement avancée. Certes, sa sortie n'aura pas lieu avant le début de l'année prochaine au Japon, et il doit rester beaucoup de travail à accomplir, mais la démo que nous avons pu voir tourne bien en 3D temps réel sur les surpuissants processeurs de la petite Game Cube. Apparemment, la gestion d'un environnement graphique aussi complexe qu'en arcade ne pose aucun problème. Mieux, version console oblige, le jeu sera plus étoffé, plus complet, et bien adapté à l'esprit Game Cube. Un excellent titre à découvrir juste avant la Coupe du Monde 2002.





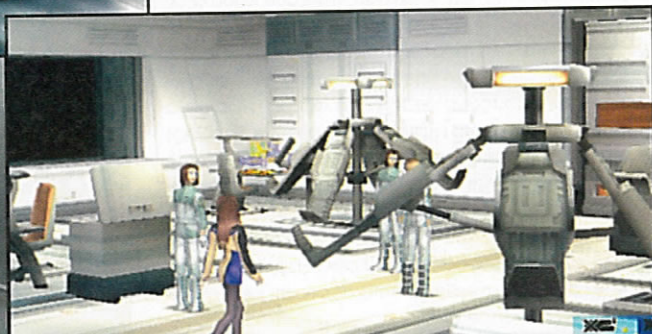
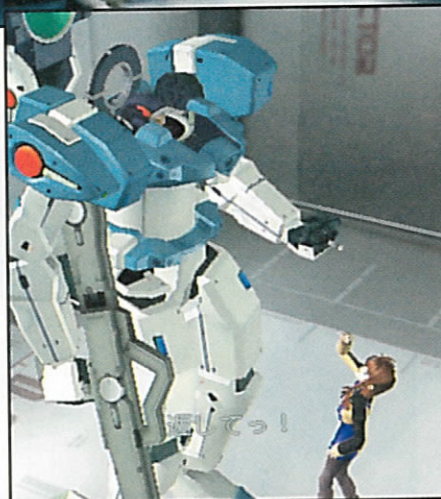
ÉDITEUR :  
MACHINE :  
DISPONIBILITÉ :

Namco  
PlayStation 2

Décembre

# Xenosaga Episode I

Xenosaga de Namco a enfin dévoilé le bout de ses premiers pixels ! Rappelons que ce jeu annoncé depuis quelque temps n'est autre que la nouvelle création des auteurs de Xenogears, un très bon RPG de Square sur PS One commercialisé au Japon en 1998. Aujourd'hui, ces personnes travaillent dans une nouvelle boîte de développement appelée Monolith Soft, créée et financée par Namco depuis 1999. Premier soft annoncé par Monolith Soft, Xenosaga sur PS2 est aussi le premier volet d'une saga prometteuse. Tetsuya Takahashi, directeur de Xenogears et aujourd'hui de Xenosaga, compte faire une grande saga dont l'histoire est déjà écrite jusqu'au cinquième épisode de son nouveau projet. Mais ne brûlons pas les étapes et contentons-nous d'abord de cet Episode I, un RPG dont le scénario vous transporte directement dans une époque futuriste, éloignée de plusieurs milliers d'années de la nôtre.







ÉDITEUR :  
MACHINE :  
DISPONIBILITÉ :

Capcom

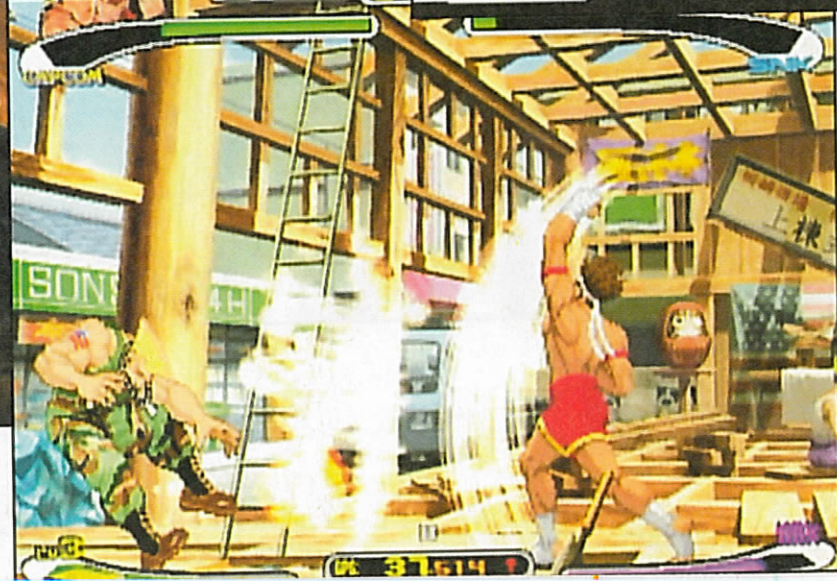
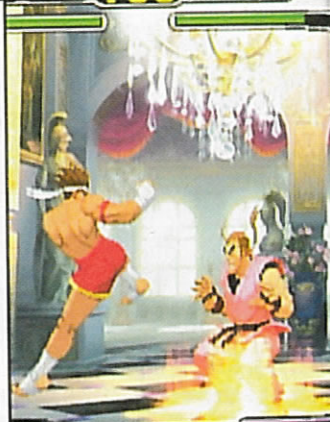
PlayStation 2, Dreamcast, arcade

septembre - version arcade

N.C. sur PS2 et Dreamcast

# Capcom VS. SNK 2

PS2, Dreamcast et arcade, Capcom VS. SNK 2 arrive sur trois plates-formes pour le plus grand bonheur de tous les fans de baston bidimensionnelle. Bon, autant préciser tout de suite que la version Dreamcast risque de ne jamais voir le jour officiellement dans notre beau pays, mais les mordus de la bécane de Sega pourront toujours se la procurer en import. Fier d'un sous-titre très inspiré - Millionaire Fighting 2001 -, ce nouveau soft ne joue pas dans le registre de la révolution, mais simplement de l'évolution. En gros, il propose de corriger tout ce qui faisait défaut au premier opus, et d'ajouter à cela de nouveaux éléments alléchants. Cette fois, le casting dépasse largement le cadre des séries Street Fighter et TKOF, puisque les développeurs sont allés chercher Haoumaru, Athena et Toudou chez SNK, tout en offrant leurs premières capes à Yun, Kyosuke et Maki, de la famille Capcom. Si la liste des nouveaux venus ne se limite pas à ces six "fritteurs" de renommée internationale, il faudra attendre encore un peu pour connaître les autres héros de ce "dream match" - on trouvera au total plus de quarante-quatre persos ! Enfin, il faut noter l'arrivée de nouveaux systèmes de jeu et, surtout, une réalisation technique d'un niveau nettement plus élevé qu'avant : l'intégration des styles graphiques des persos Capcom et SNK semble encore plus convaincante et les parties s'annoncent particulièrement chaudes.



RYAN PHILLIPPE RACHAEL LEIGH COOK CLAIRE FORLANI TIM ROBBINS



# ANTITRUST

METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRÉSENTE EN ASSOCIATION AVEC HYDE PARK ENTERTAINMENT UNE PRODUCTION INDUSTRY ENTERTAINMENT  
RYAN PHILLIPPE, RACHAEL LEIGH COOK, CLAIRE FORLANI ET TIM ROBBINS "ANTITRUST" MUSIQUE DE DON DAVIS COSTUMES MAYA MANI MONTAGE ZACH STAENBERG A.C.E.  
DÉCOR: CATHERINE HARDWICKE PHOTO JOHN BAILEY, A.S.C. PRODUCTEURS EXÉCUTIFS DAVIS HOBEBMAN, ASHOK AMRITRAJ, C.O. ERICKSON, JULIA CHASMAN  
PRODUIT PAR NICK WECHSLER, KEITH ADDIS ET DAVID NICKSAY ÉCRIT PAR HOWARD FRANKLIN RÉALISÉ PAR PETER HOWITT

[www.antitrust-lefilm.com](http://www.antitrust-lefilm.com)



## ACTUELLEMENT



© 2004 METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES

Hémisphère droit ©



**ET LE RESTE,  
ON S'EN FOUT.**

Disponible sur **CANAL SATÉLITE** et sur le câble.