

# Nintendo®



NUMÉRO 3  
JUILLET/AOÛT 2002

## LE MAGAZINE OFFICIEL

100 % GAMECUBE &  
GAMEBOY ADVANCE

### LES GUIDES DE JEU !



**SUPER SMASH BROS. MELEE**  
Les 634 coups du jeu détaillés



**007 ESPION POUR CIBLE**  
Découvrez tous les bonus

**ET AUSSI :**

- GOLDEN SUN (3<sup>e</sup> partie)
- SONIC ADVENTURES 2 (2<sup>e</sup> partie)
- ROGUE LEADER (missions bonus)

### AVANT-PREMIÈRES

#### DRAGON BALL Z LEGACY OF GOKU

Rallumez la flamme DBZ  
grâce à votre GBA !

**ET AUSSI :**

- BURNOUT 2
- VEXX
- RESIDENT EVIL
- RESIDENT EVIL 0
- SUPER MARIO SUNSHINE...

LES DEUX  
PREMIÈRES HEURES  
DÉCORTIQUÉES !

# STARFOX ADVENTURES

Plongez dans le futur hit signé Rare !



## EN TEST !

**GameCube** • Les Royaumes Perdus  
• 18 Wheelers • Spy Hunter...

**GBA** • V-Rally 3 • Breath of Fire II  
• Z.O.E. • Gremlins • Wolfenstein 3D • Zoocube  
• Star Wars Episode 2 • CT Special Forces...



L 12330 - 3 - F : 5,99 €

NINTENDO LE MAGAZINE OFFICIEL

JUILLET/AOÛT 2002

NUMÉRO 3

STARFOX ADVENTURES

Belgique/Luxembourg : 7,50 € - Suisse : 13 FS



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

sans astuces

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU  
AÏE, UN MOT DE PASSE  
'RAME CETTE CAISSE  
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ  
PLUS DE MUNITIONS  
DUR À BATTRE, LUI  
2 CIRCUITS, C'EST TOUT?

avec astuces

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!  
AH MAIS JE LE CONNAIS!  
TIENS? UN TURBO!  
LA PORTE EST OUVERTE  
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?  
DÉSINTÉGRÉ, LUI  
YES! 5 CIRCUITS SHADOW  
DÉCOINCÉ

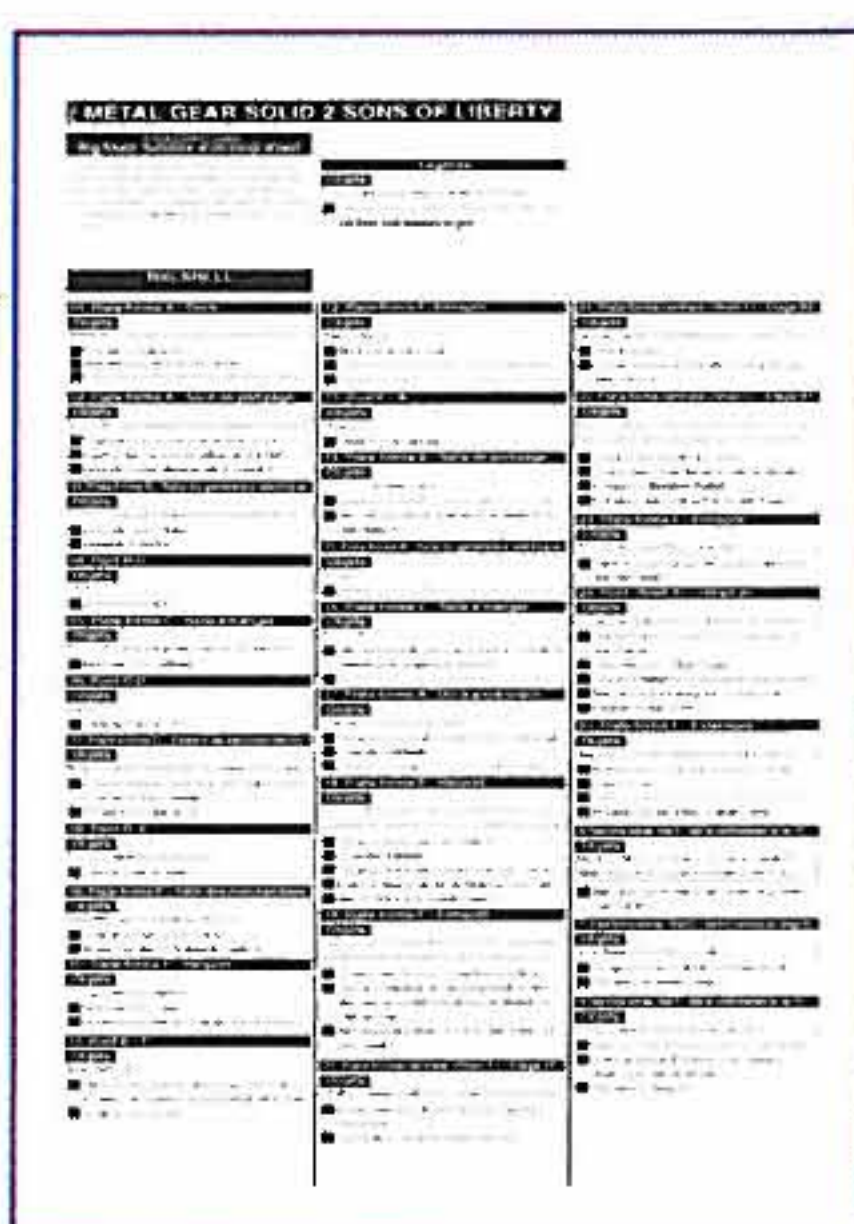
# 3615 astuces®

☎ 08 923 50 923

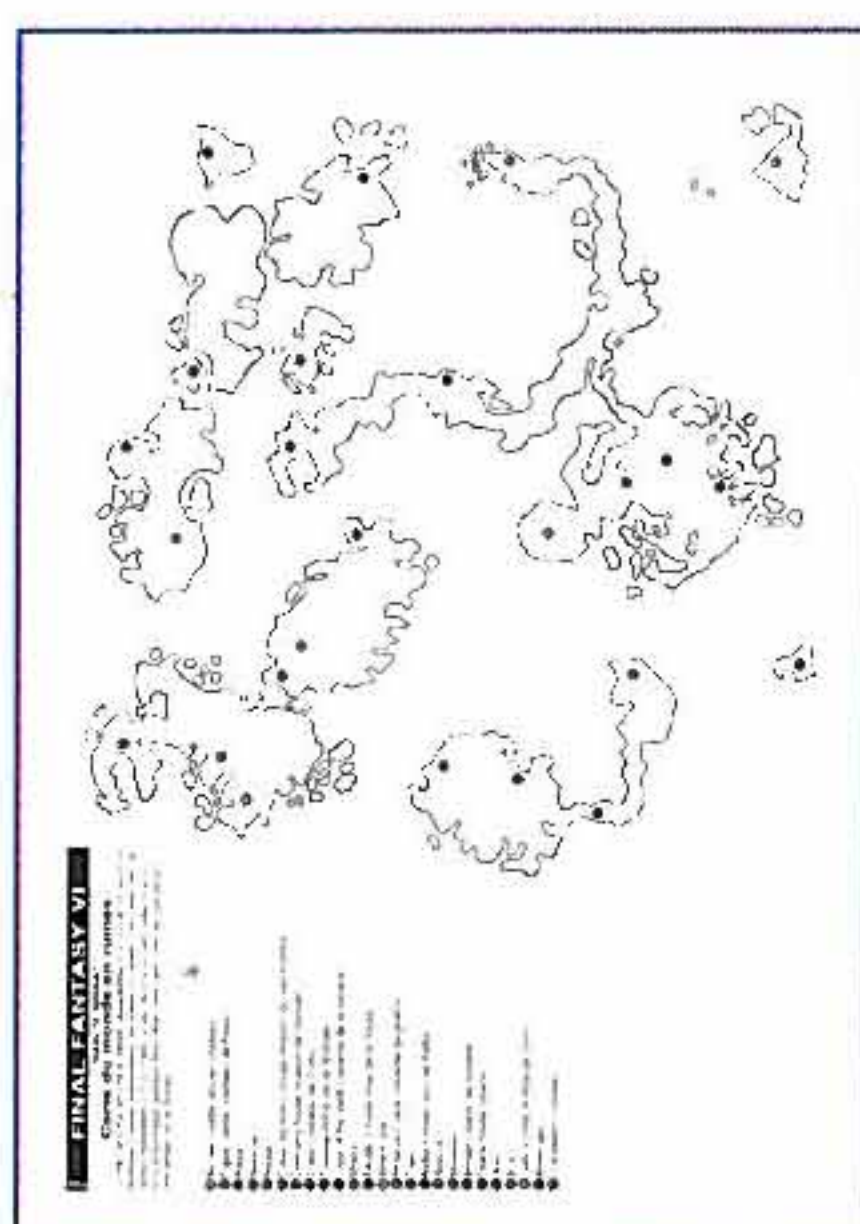
Depuis la BELGIQUE: ☎ 0900 70 200

## NOUVEAU

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



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



Exemple: Final fantasy VI,  
La carte!

## 3617 ASTFAX

## NOUVEAU

Tous les jours, une nouvelle astuce pour un jeu console sur le 0897 657 658, spécialement mitonnée et détaillée par INSIDER, notre maître des astuces...

## L'ASTUCE DU JOUR!

☎ 0897 657 658

## ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

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

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de

trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à

vos services 7j/7, 24h/24: par téléphone -0892350923 ou par minitel: 3615 astuces.



Nintendo®

LE MAGAZINE OFFICIEL

Numéro 3 – Juillet/Août 2002

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

## ABONNEMENTS

26, bd Paul-Vaillant-Couturier,  
94851 Ivry-sur-Seine Cedex.  
Tél. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55  
E-mail : futurenet@abocom.fr  
Tarif France 1 an : 55 € - Étranger : nous consulterDirectrice de la publication : Saghi Zaimi  
Directeur du magazine, éditeur : Vincent Alexandre  
vincent.alexandre@futurenet.fr  
Directeur du développement : Xavier Levy (38 04)  
xavier.levy@futurenet.fr

## RÉDACTION

Tél. : 33 (0) 1 41 27 38 38  
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39  
E-mail : lecteurs.nintendo@futurenet.frRédacteur en chef : Julien Van de Steene (66 05)  
julien.vandesteene@futurenet.frPremier rédacteur graphiste : Franck Moccozet  
Première secrétaire de rédaction : Annick Chollat  
Photographe : Benoît Moyen

## ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO

William Audureau, Stéphane Berthou, Fanny Chaumet,  
Xavier Dominique, Stéphane Guichard, Michel Henry,  
Maud Jardon, Nathalie Josso, Aymeric Lallée, Séverine  
Le Cochenec, Nathalie Lecomte, Misty, Stonehenge, Wonder.

## PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 27 38 38  
Fax : 01 41 27 38 00Responsable trafic : Maguy Édouard (38 17)  
maguy.edouard@futurenet.frOnt participé à ce numéro : Sidonie Collet, Nicolas  
Letier-Lacaze, Guillaume Pontoire, Vincent Saulnier.

## FABRICATION

Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante  
Assistants de fabrication : Sabine Buchet (38 70),  
Bénédicte Hémerly (34 50)

## DIFFUSION

Responsable abonnements : Thibault Bechet  
Chef de produit vente au numéro : Sylvain DuburgoisNintendo Le Magazine Officiel est édité  
par Future France, S.A. à Directoire  
et Conseil de surveillance  
au capital de 45 750 euros.  
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300  
Levallois-Perret - RCS Nanterre - B 388 330 417 -  
Principal associé : Future Holdings 2002 Limited.Présidente du Directoire : Saghi Zaimi  
Directrice des magazines Business & Internet : Saghi Zaimi  
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre  
Directrice des ressources humaines : Catherine Bouvier  
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion  
Directeur commercial : Jérôme Adam  
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand  
Directeur administratif et financier : Jean-Louis Capdeville  
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal  
Directeur artistique adjoint : Nicolas Cany

## Distribution : MLP - Réassorts

(uniquement pour les diffuseurs et les dépositaires de presse)  
Plate-forme de Saint-Barthélemy-d'Anjou - Tél. : 02 41 27 53 12  
Plate-forme de Saint-Quentin-Fallavier - Tél. : 04 74 82 63 04  
Impression : Didier-Québecor, 77000 Torcy  
Dépôt légal : à parution  
Copyright Future France 2002La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont  
communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés  
dans Nintendo Le Magazine Officiel est interdite sans accord écrit de la société  
Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés  
à Nintendo Le Magazine Officiel publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés.  
Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont  
données à titre d'informations, sans aucun but publicitaire.

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

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc. The Future Network plc  
a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens  
qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant  
des magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité  
et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent  
en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple  
a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance est  
la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui  
plus de 100 magazines, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie  
également 42 magazines dans 30 pays.

The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET)

Media with passion

www.thefuturenetworkplc.co.uk

Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco



Sommés-nous sous l'influence des jeux vidéo ? Pour tenter d'éclaircir cette sombre question estivale (parce qu'on se la pose quand il fait définitivement trop chaud pour être sensé), j'ai demandé à chaque membre de la rédaction de me citer un mot n'ayant aucun rapport avec le jeu vidéo. Spontanément, bien sûr ! Aymeric, terminant la rédaction des dernières actualités, crut fin de répondre « Haleine ». Comme... tenir en haleine ? Certainement, puisque cet accroc de *Resident Evil* est capable de rester scotché des nuits entières sur des jeux d'aventure en tout genre. Passons au suivant. Franck, le petit gars qui met en forme le magazine me lâcha un « Chaise » qui ne masqua pas un seul instant son envie de regagner la sienne pour finir sa partie de *Super Smash Bros. Melee* contre William. Ce dernier eut toutefois le temps de m'accorder un « Betterave ». De la part d'un journaliste qui vient de passer ses quinze derniers jours à sortir des Pikmins de terre pour rédiger le supplément de ce numéro, avouez

qu'il n'y a pas à chercher bien loin pour comprendre ! Leflou, par son « Chaussette », parut un instant marquer son détachement à l'égard des jeux vidéo. Mais, à le voir jouer comme un pied à ce même *Smash Bros.* on comprendra qu'il eut simplement envie de se cacher.

## SOUS INFLUENCE

Quant aux autres, ils se creusent encore la cervelle pour trouver un mot toujours sans relation directe avec le jeu. Pour ma part, j'aurais bien tenté de m'en tirer avec un « Vacances »... Mais c'est sans compter que c'est en son lieu de villégiature que Mario débutera sa prochaine aventure ! Je me résigne donc à une simple transition vers notre prochain numéro, qui fera la part belle à ce fameux *Mario Sunshine* ! #

Julien Van de Steene

Rédacteur en chef



EN COUVERTURE !  
**STARFOX ADVENTURES**

**30**

**Spécial**

## STARFOX ADVENTURES DINO SAUR PLANET



**En avant-première, nous avons pénétré sur la planète des Dinosaures ! Et si, pour beaucoup, Zelda, Mario Sunshine, ainsi que Metroid Prime composent l'essentiel de la line-up du Cube attendu, la suite des aventures de Fox McCloud mérite tout autant votre attention. Nous l'avons essayé longuement... De quoi vous faire rêver tout l'été, en attendant la sortie prévue pour novembre.**

**Aymeric Lallée**

**STARFOX ADVENTURES : DINOSAUR PLANET**

**UNE PETITE PROMENADE...**

La variété des environnements ne fait pas défaut dans *Starfox Adventures*. Sachez que si de nombreuses phases en extérieur vous attendent, vous aurez aussi affaire à des donjons et des bases souterraines, tout comme dans un *Zelda*.



**L'ÉMOTION À L'ÉCRAN**

Les graphistes de Rare ont accentué chacun des traits des visages des personnages afin d'assurer une étonnante variété d'expressions. Par exemple, les sourcils sont très appuyés et les bouches se déforment à volonté. Par ailleurs, les gros yeux de nos héros restent leurs contours plus faciles à décrypter.



**KRYSTAL VOUS APPARTIENT...**

Première minute de jeu, première surprise : tandis que vous pensiez débiter l'aventure avec Fox McCloud, le pilote émérite de la Star Fox Team, le jeu commence en fait avec Krystal aux commandes, une indigène humanoïde à l'apparence de renard (promis Fox...) et au pelage bleuté.



**L'AVENTURE COMMENCE ALORS QUE VOUS CONTRÔLEZ KRYSYAL, JEUNE INDIGÈNE AU PÉLAGE BLEUTÉ**

Chevauchant un odrolocaïde, elle traverse une impressionnante tornade quand, d'un écran rouge noir, jaillit l'arrière d'un bateau volant dont les réacteurs sont en feu. Tout d'abord effrayée, puis attirée par la mécanique machine, notre héroïne ne peut éviter la confrontation. Il lui faut esquiver les pales du vaisseau et détruire son système de propulsion. Ainsi offre-t-elle à vous un choc d'em-co-2 la mémorable couple. Vous dirigez facilement le dinos volant à l'aide du stick analogique gauche et tirant efficacement via une cible d'une incroyable précision. Une fois l'engin hors d'état de nuire, une cinématique de toute beauté illustre l'arrivée de notre jeune autochtone sur le pont du bateau. À l'instar des autres jeux d'Action-Aventure, la vue est à la troisième personne et Krystal se marie aisément.



Atterrissez en avant-première sur la planète des Dinosaures.

GUIDE DE JEU  
**SUPER SMASH BROS. MELEE**

**38**

**Guides**

## SUPER SMASH BROS. MELEE

Après notre guide découverte du mois dernier, nous attaquons *SSBM* au corps en vous offrant la liste complète des coups des 26 persos, avec, en prime, les dégâts potentiels infligés ! Vous n'avez pas fini de lasser vos potes...

François Desmet et Willem Asselman

Personnage	Hand	Coup	Dégâts
Mario	Main droite	Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
Pikachu	Main droite	Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0
		Smash	12,0

**COUPS SPÉCIAUX**

**MARIO :** Le coup spécial de Mario est le feu. Il est très puissant et inflige de nombreux dégâts. Il est également capable de traverser les murs et de détruire les ennemis.

**PIKACHU :** Le coup spécial de Pikachu est le tonnerre. Il est très puissant et inflige de nombreux dégâts. Il est également capable de traverser les murs et de détruire les ennemis.

Tous les coups pour vous jeter dans la mêlée !

GUIDE DE JEU  
**ESPION POUR CIBLE**

**48**

**Guides**

## JAMES BOND 007 : ESPION POUR CIBLE

Etre le célèbre agent britannique au service de Sa Majesté et vivre une de ses aventures palpitantes ! Voici comment grâce aux 007 d'Or et aux Astuces de Bond qui vous donnent des armes pour le mode Solo, et des personnages et des maps pour le Multijoueur.

Wunder

**TROUBLE IN PARADISE**

**LES RÉCOMPENSES**

**ASTUCES DE BOND**

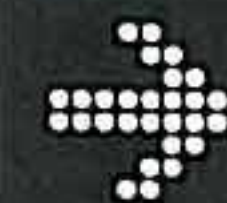
**LES RÉCOMPENSES**

**TROUBLE IN PARADISE**

**LES RÉCOMPENSES**

Le célèbre agent n'aura plus de secrets pour vous !





### CE MOIS-CI DANS



LE MAGAZINE OFFICIEL

06

#### Actualités

#### DBZ : THE LEGACY OF GOKU

**POUR LES FANS !**  
**DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU**  
Après 2 ans de développement, The Legacy Of Goku revient enfin en France. Dragon Ball Z est de retour ! Les fans seront au rendez-vous.

**COMME DANS LA SÈRIE**

### Dragon Ball Z... de Zède, Zède.

98

#### Tests

#### LES ROYAUMES PERDUS

**LE RPG NOUVEAU EST ARRIVÉ**  
**LES ROYAUMES PERDUS**  
The Kingdoms of Amalur: Reckoning ouvre une nouvelle voie sur console : le RPG axé Trading Cards. Il y a du Magic the Gathering dans l'air cet été...

**LA COLLECTION**

**VERDICT**  
7/10

### Le premier RPG du Cube est arrivé !

86

#### Contact

### JURRIER

**ARRIVER DES CE NUMÉRO 3**  
A ce propos, si je ne peux répondre à tous, sachez que je les lis toutes !

**LE BEAUTÉ DU LIÈGE**

**SUCCESS STORY**

**LES TESTS**

**EN BREF**

**COURRIER**

**IL NE PAS S'AGIT PAS**

**FOUR TROIS DE SUITE**

**ARTISTES EN HONNEUR**

**DÉMOISE, OMAKAS, PHOTOS ET PARTY MIX**

**UN LIGN PRIVILÉGIÉ**

**LINE BOMBE**

### Le courrier, plus ça va... plus on en reçoit !

### Actualités ..... p. 06

#### LES ACTUS DE A À Z

- Animal Crossing ..... p. 16
- Burnout 2 ..... p. 22
- Castlevania Harmony of Dissonance ..... p. 16
- Dragon Ball Z The Legacy of Goku .... p. 6
- Dragon's Lair 3D ..... p. 27
- Hidden Invasion ..... p. 10
- Knockout Kings 2003 ..... p. 17
- Moto Racer ..... p. 12
- Pac-Man World 2 ..... p. 10
- Pokémon Advance ..... p. 16
- Red Card Soccer ..... p. 20
- Resident Evil ..... p. 20
- Resident Evil D ..... p. 12
- Robotech Battlecry ..... p. 14
- RTX Red Rock ..... p. 27
- Silent Scope ..... p. 14
- Super Ghouls 'N Ghosts ..... p. 17
- Super Mario Sunshine ..... p. 26
- The Lord Of The Rings : The Two Towers ..... p. 14
- Vexx ..... p. 24
- X-Men : Next Dimension ..... p. 10

### Spécial Starfox Adventures ..... p. 30

### Guides de jeu p. 38

#### LES GUIDES DE A À Z

- 007 Espion pour cible ..... p. 48
- Golden Sun ..... p. 58
- Star Wars Rogue Leader ..... p. 80
- Sonic Adventure 2 Battle ..... p. 68
- Super Smash Bros. Melee ..... p. 38

### Contact ..... p. 89

- Courrier ..... p. 86
- Challenges ..... p. 88
- HiScores ..... p. 90
- Top Lecteurs ..... p. 91
- Astuces lecteurs ..... p. 92

### Tests ..... p. 97

#### LES TESTS DE A À Z

- 18 Wheeler ..... p. 106
- Jeremy McGrath Supercross World ..... p. 106
- Legend of Wrestling ..... p. 106
- Les Royaumes Perdus ..... p. 98
- Spy Hunter ..... p. 110
- Breath of Fire 2 ..... p. 105
- Coupe Davis ..... p. 102
- CT Spécial Forces ..... p. 110
- Droopy's Tennis ..... p. 102
- Gremlins ..... p. 109
- Lilo & Stitch ..... p. 104
- Punch King ..... p. 104
- Roland Garros 2002 ..... p. 102
- Star Wars Episode 2 : L'Attaque des clones ..... p. 108
- Tiger Woods PGA Tour ..... p. 109
- V-Rally3 ..... p. 100
- Wolfenstein 3D ..... p. 104
- Z.O.E. : Fist of Mars ..... p. 108
- Zoocube ..... p. 109

#### Tests

**UV DU TV ?**  
Alors que les jeux GBA à emmener partout - déferlent à l'occasion des vacances, les possesseurs de GameCube amateurs de jeu de rôle de qualité ont de quoi se river longuement à leur télé avec Les Royaumes Perdus !

**Sommaire**

- Les Royaumes Perdus ..... p. 98
- Les Royaumes Perdus : Trading Cards ..... p. 100
- Les Royaumes Perdus : Le jeu ..... p. 102
- Les Royaumes Perdus : Les cartes ..... p. 104
- Les Royaumes Perdus : Le verdict ..... p. 106

### Et aussi...

- Accessoires ..... p. 112
- Prochain numéro ..... p. 114
- Prochaines sorties ..... p. 28



## À NE PAS RATER !

**SUPER MARIO SUNSHINE** ..... p. 26



En attendant le Spécial du prochain numéro, réjouissez-vous de ces quelques images.

**RESIDENT EVIL** ..... p. 20



Même si le manoir n'a pas encore livré tous ses secrets, nous avons dégotté de jolis scoops à ne pas rater.

**BURNOUT 2** ..... p. 22



Si rayer la carrosserie de véhicule revient à vous arracher le cœur, évitez de lire cette page...



→ **GameCube**



→ **GameBoy Advance**

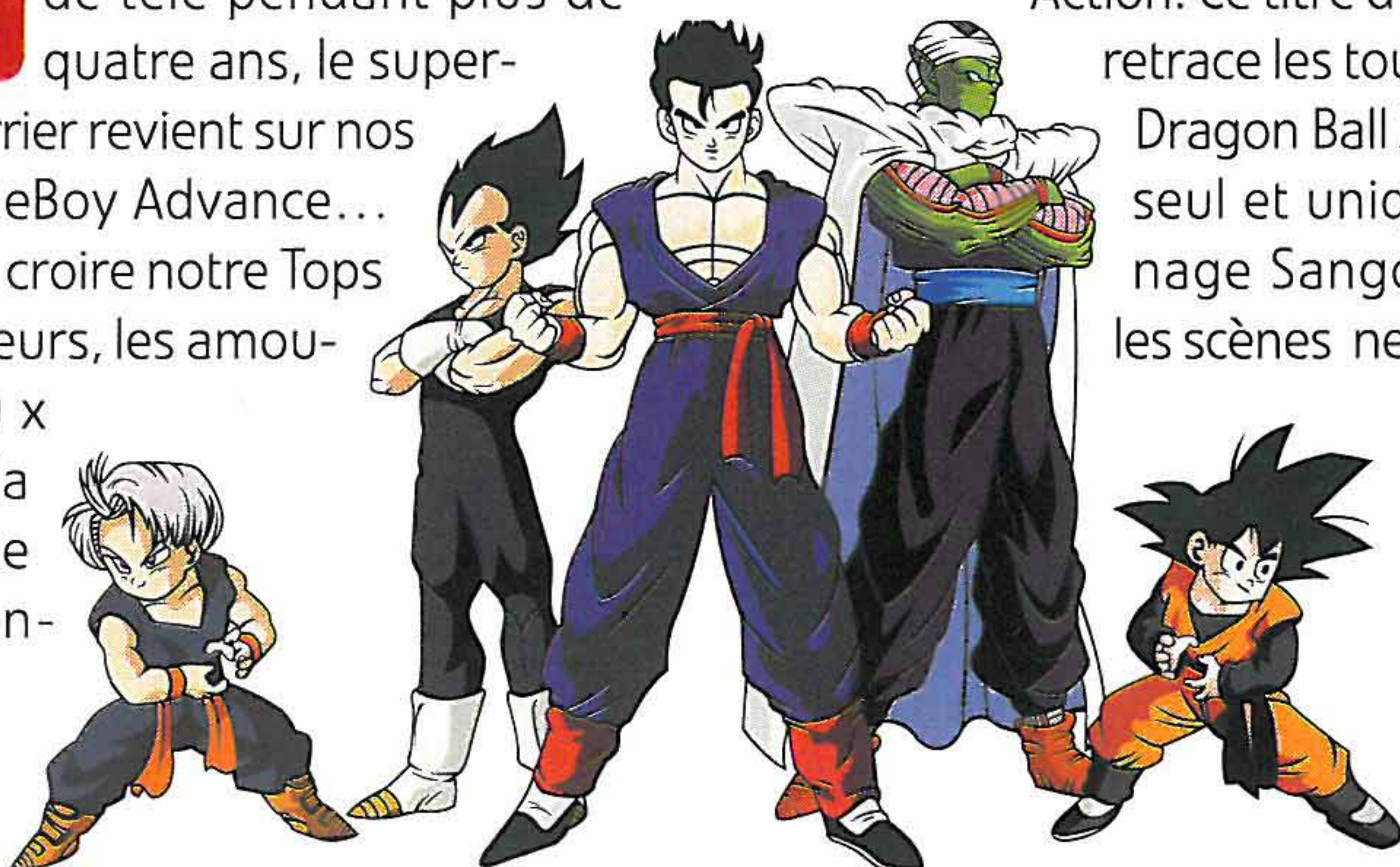
## POUR LES FANS !

# DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU

D'après notre boule de cristal, *The Legacy of Goku* devrait ranimer la flamme *Dragon Ball Z*, éteinte depuis longtemps en Europe. En tout cas, il y a fort à parier que les fans seront au rendez-vous...

**C**ela ne cessera donc jamais ! Après avoir squatté nos écrans de télé pendant plus de quatre ans, le super-

guerrier revient sur nos GameBoy Advance... À en croire notre Tops Lecteurs, les amoureux de la série attendent avec une impatience grandissante la sortie de ce jeu de rôle très orienté Action. Ce titre d'Infogrames retrace les tout débuts de Dragon Ball Z, avec pour seul et unique personnage Sangoku. Toutes les scènes ne reprennent que les moments clés du manga pendant



## → UN PETIT AIR DE RPG

Comme dans tout jeu de rôle, l'expérience se gagne à chaque victoire sur un ennemi ou un boss. De même, il est possible d'augmenter rapidement ses niveaux grâce à des options. L'idée est donc de venir en aide à tous les personnages que vous croiserez. Vous accomplirez donc un maximum de quêtes annexes. Ici, notre champion fouille l'île à la recherche les magazines de charme de son maître Tortue Génial.







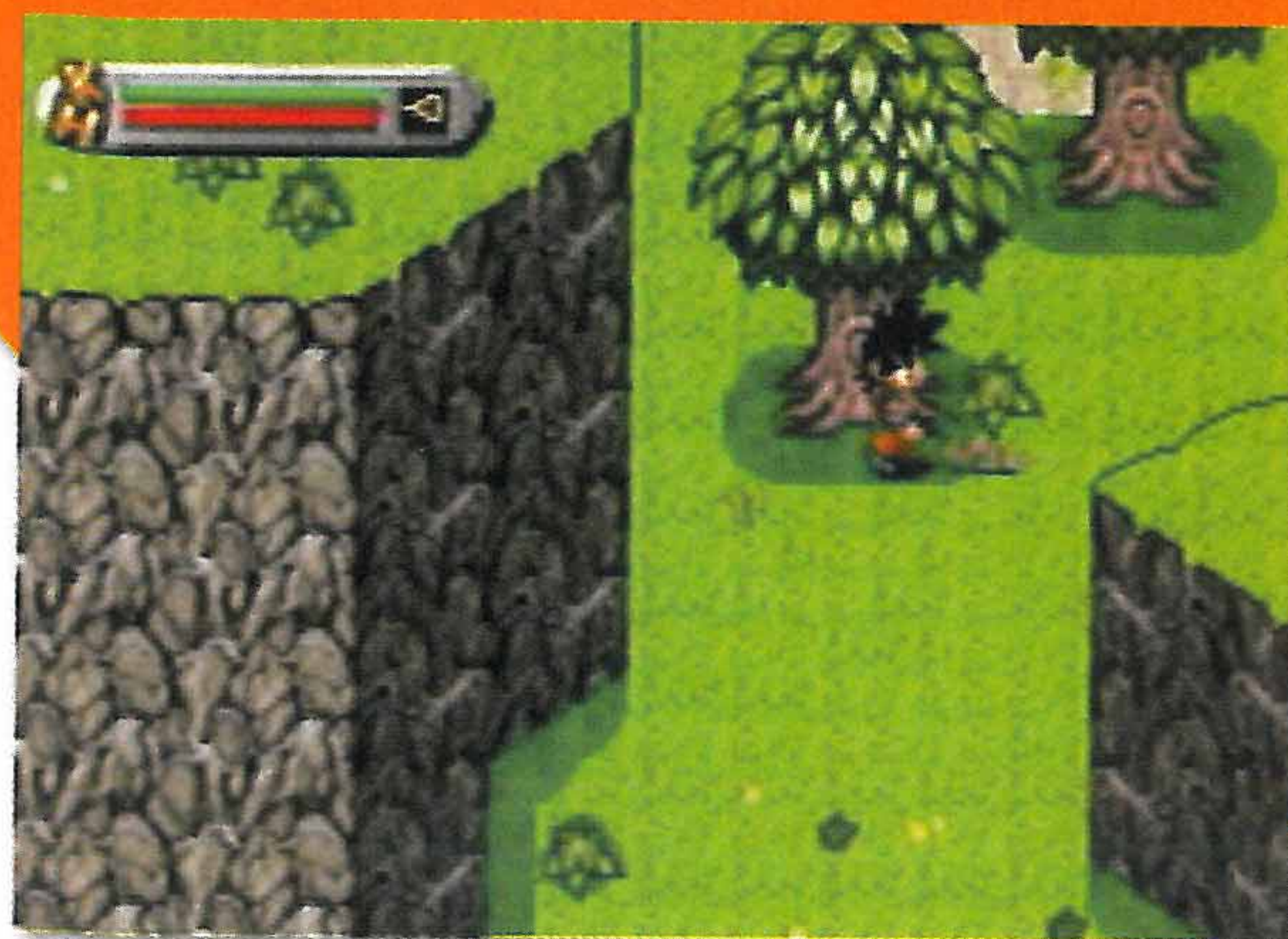
• Les combats contre les membres des forces spéciales sont ardu.



• Goku se sacrifie pour sauver la planète bleue. Un moment culte dont les fans se délecteront.



• Les voleurs ont tendance à fuir, alors soyez plus rapides qu'eux en utilisant votre capacité à voler.



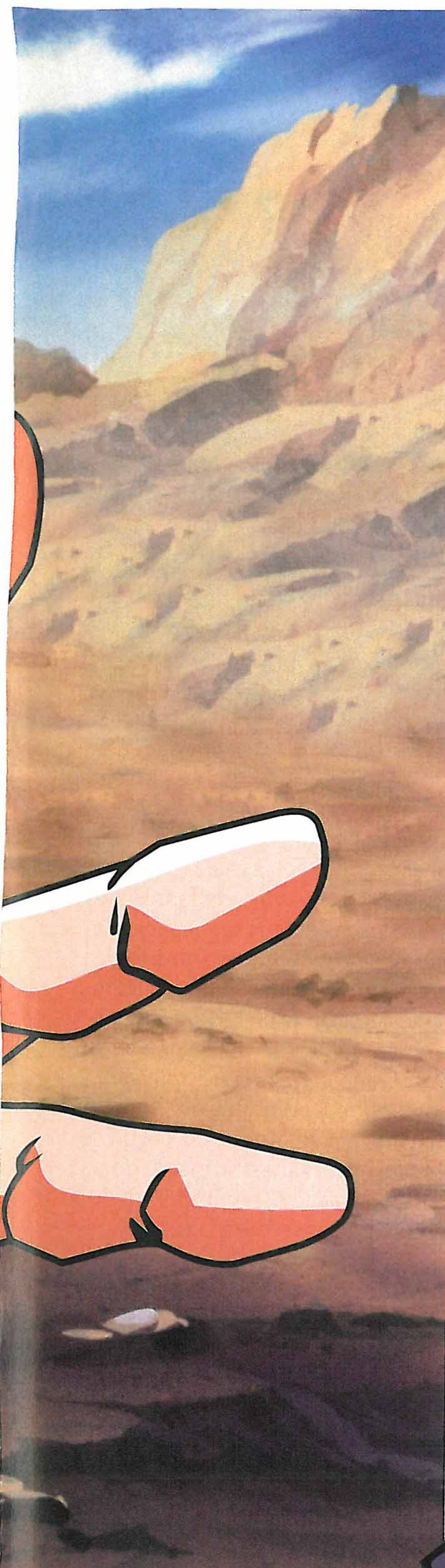
• L'exploration tiendra une place de choix puisque les niveaux sont attendus gigantesques.

Dès l'allumage de notre GBA, le magnifique générique du dessin animé fait vibrer la corde sensible des *aficionados* que nous sommes.



Les premières minutes de l'aventure laissent sans voix, tant la finesse des graphismes est à la hauteur des plus beaux épisodes de la série. Et d'ailleurs, moult détails font référence au dessin animé. À moins de ne pas aimer les SD (*Super Deformed* : petits personnages à grosse tête), on ne peut qu'être satisfait des sprites hauts en couleur les représentant. C'est avec plaisir que l'on retrouve, au détail prêt, l'ambiance délirante du monde de Toriyama, même

• Méfiez-vous des gentes dames sur le serpent de pierre : elles sont plus agressives qu'elles n'y paraissent.



lesquels le héros participe activement à l'action. Nous revivons l'arrivée de son frère Raditz, le voyage pour rejoindre Kahio, le retour sur Terre et la victoire sur Vegeta et Nappa. Avec plaisir, nous reverrons bien sûr le combat contre les forces spéciales et, pour finir, la mise à mort du dangereux Freezer. Voilà qui devrait nous rappeler de fameux souvenirs...

## → COMME DANS LA SÉRIE

Si vous retrouvez tous les grands combats de la série télé, d'autres moments inoubliables vous attendent dans ce *Dragon Ball Z*

sur GameBoy Advance... L'un des meilleurs, l'entraînement avec Kahio – au cours duquel vous devez écraser un cafard volant

avec un marteau en bois –, s'avère particulièrement amusant. Avant cela, aider certains esprits dans le royaume des morts vous laissera hilare, tant leurs réflexions sont aussi amusantes que celles de la série. Vous l'aurez compris, des détails bien choisis retranscrivent à merveille l'ambiance du dessin animé. Voilà qui devrait contenter les nombreux fans du manga.



So this is Kakarot, eh? Doesn't look too tough to me!

• Malgré le peu de dialogues que comporte le jeu, on reconnaît aisément le caractère de chacun des protagonistes.





• Alors que vous combattez votre frère Raditz, Gohan vous supplie de le sauver.



• Si on trouve tous les personnages de la série, c'est Sangoku qui reste le héros principal.



• Voici de donjon spécial. Il renferme des passages secrets. Ouvrez l'œil !



si les dialogues se révèlent assez sommaires. Au niveau sonore, la voix digitalisée du fameux Kamehameha, l'attaque de Sangoku, vous surprendra par sa qualité ! Les musiques, quant à elles, sont entraînantes à souhait.

### 100 % ACTION !

Si l'on trouve bien des notions élémentaires de jeu de rôle dans ce *DBZ*, c'est l'action qui, ici, prime. On passe le plus clair de son temps à casser du méchant pour passer d'un niveau à l'autre et augmenter ses pouvoirs. Goku ne pourra se mou-



• Toute la garde personnelle de Freezer est à vos trousseaux. Abattez-les jusqu'au dernier !

voir que dans seulement quatre directions (Haut, Bas, Gauche, Droite), ce qui pourrait s'avérer insuffisant pour gérer certains combats au corps à corps. Heureusement, notre champion dispose de deux attaques spéciales, capables de lui assurer la victoire. La première d'entre elles immobilise l'adversaire, afin de s'en approcher tranquillement et de lui asséner quelques coups de poing. La seconde, le fameux Kamehameha, vous oblige à garder vos distances le temps de se charger. Mais le résultat en vaut la chandelle, puisque les dégâts occasionnés se révèlent souvent mortels !

### REMUEZ VOS MÉNINGES !

Mis à part les nombreux combats qu'aura à livrer Goku, quelques quêtes entrecoupent l'action.

Souvent, il s'agira de trouver un objet pour l'apporter à l'endroit adéquat : retrouver les œufs d'une maman ptérodactyle, replanter des arbres vitaux pour la survie sur la planète Namek, ou encore arrêter des voleurs de banque... Enfin, un donjon, inédit dans la série télé, verra augmenter la durée de vie du jeu ; Étonnamment, il se trouve être son principal point faible.

Mais, de par ses autres qualités, *The Legacy of Goku* est à même de se faire une place de choix dans la ludothèque des fans de la série. ♣

**Aymeric Lallée**

GENRE : ACTION RPG

ÉDITEUR : INFOGRAMES

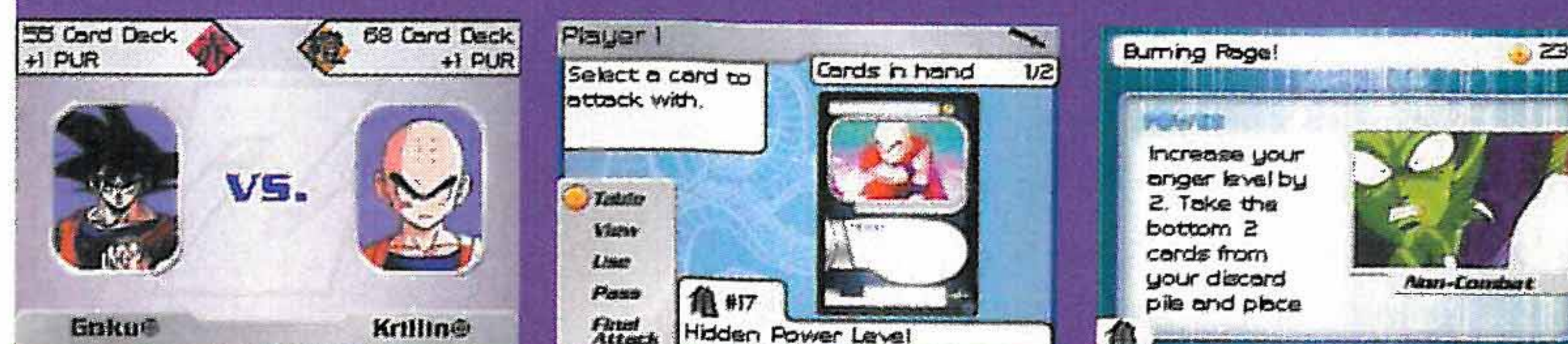
SORTIE : NOVEMBRE 2002



• Comme dans le dessin animé, certaines phases de jeu ne sont là que pour vous compter l'histoire. Ici, par exemple, Sangoku se refait une santé dans l'infirmerie du vaisseau de Freezer avant le combat final.

## → DONNE TA CARTE

Le phénomène *DBZ* reprend de plus belle sur GBA ! Après *The Legacy of Goku*, Infogrames lance aussi *Dragon Ball Z : Collectible Card Game*. Un jeu de cartes dans lequel il sera possible de s'affronter à deux, via le câble link. À la manière d'un *Magic The Gathering*, vous constituez des paquets de cartes pour lancer des attaques... Et vaincre ainsi votre adversaire. À plusieurs, le jeu risque de devenir un phénomène, puisqu'il sera possible de s'échanger certaines cartes !



• Incarnez votre personnage préféré, puis construisez un deck en fonction de ses pouvoirs.

• L'interface semble simple et claire à la fois. De petites animations illustreront l'état de votre guerrier.

• Chaque carte sera accompagnée d'un petit texte décrivant l'effet produit pendant une partie.



# 1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 706 377**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!  
**NOUVEAUTÉS:** Références en **fonne!**  
**CATALOGUE COMPLET:**  
 Nous avons bien sûr des centaines d'autres sonneries et logos, catalogue par téléphone au **0899 706 377**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web [www.persomobiles.net](http://www.persomobiles.net).

# 1, 2, 3... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

# 0899 706 377

Aussi par internet... [www.persomobiles.net](http://www.persomobiles.net) Et par minitel! **3617 MONMOBILE**

## JEUX VIDÉO

- |                               |                                   |                               |                              |
|-------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|------------------------------|
| 56671 Crash Bandicoot         | 56677 Final Fantasy 7: Chocobos   | 56962 Gta III                 | 56678 Parasite Eve           |
| 56877 Devil May Cry           | 56973 Final Fantasy 8: Intro      | 56961 Max Payne               | 56674 Resident Evil          |
| 56672 Dragon Ball             | 56972 Final Fantasy 9: Combats    | 56608 Metal gear: Poursuite   | 56609 Tomb raider            |
| 56070 Fifa 2002               | 56068 Final Fantasy 10: Intro     | 56782 Metal gear: Thème       | 56069 Virtua fighter 4       |
| 56659 Final Fantasy: Thème    | 56060 Final Fantasy 10: Zanarkand | 56937 Metal gear 2: Thème     | 1555 ➔ 30 jeux!              |
| 56607 Final Fantasy: Victoire | 56726 Gran turismo 3              | 56968 Metal gear 2: Big shell | 1568 ➔ Son consoles de jeux! |

## SÉRIES TV / ÉMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

- |                           |                                  |                                   |                           |
|---------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| 56826 Agence tous risques | 56789 Dragon Ball Z              | 56615 Les simpsons                | 56714 Olive et Tom        |
| 56719 Albator             | 56617 Friends                    | 56943 Looney Tunes (générique!)   | 56716 San ku kai          |
| 56704 Ally Mc Beal        | 56989 Futurama                   | 56025 Loft Story 2                | 56091 Shaft               |
| 56603 Amicalement votre   | 56654 Goldorak                   | 56077 Loft Story Un enfant de toi | 56705 South Park          |
| 56851 Angel               | 56029 G.T.O.                     | 1569 ➔ 5 Loft story!              | 56876 Star Academy        |
| 56820 Benny Hill          | 56847 K2000                      | 56730 Mac Gyver                   | 56651 Starsky & Hutch     |
| 56616 Buffy ctre vampires | 56733 L'inspecteur Gadget        | 56682 Magnum                      | 56728 Un gars, une fille  |
| 56717 Capitaine Flam      | 56629 La panthère rose           | 56601 Maya l'abeille              | 56947 Woody Woodpecker    |
| 56650 Chapi Chapo         | 56983 Les chevaliers du zodiaque | 56635 Mission Impossible          | 56614 X-Files             |
| 56610 Candy               | 56891 Les têtes brûlées          | 56931 Morning live                | 1551 ➔ 120 séries!        |
| 56652 Dallas              | 56735 Les cités d'or             | 56816 Mystères de l'ouest         | 1556 ➔ 20 dessins animés! |

## FILMS

- |                                      |                                |                                     |                        |
|--------------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------|------------------------|
| 56942 20th Century fox               | 56792 Jeux interdits           | 56957 Les bronzés: Y'a du soleil... | 56126 Spiderman        |
| 56046 Ali                            | 56990 L'arnaque                | 56948 Les bronzés font du ski       | 1570 ➔ Tout Star Wars! |
| 56633 Amélie Poulain                 | 56740 L'exorciste              | 56694 Men in Black                  | 56743 Taxi             |
| 56808 Brazil                         | 56655 La boum                  | 56002 Midnight express              | 56755 Terminator 2     |
| 56754 Grease                         | 56657 Le bon, la brute...      | 56641 Pulp fiction                  | 56888 The full monty   |
| 56875 Harry Potter                   | 56076 Le flic de Beverly hills | 56718 Rocky                         | 56742 Titanic          |
| 56658 Il était une fois dans l'ouest | 56038 Le grand blond avec...   | 56129 Samourai                      | 56890 Top Gun          |
| 56715 Indiana Jones                  | 56072 Le parrain               | 56037 Scarface                      | 56695 Wild wild west   |
| 56639 James Bond                     | 56039 Le professionnel         | 56125 Sex academy                   | 1553 ➔ 30 films!       |

## RAP / RnB

- |                          |                          |                         |                        |
|--------------------------|--------------------------|-------------------------|------------------------|
| 56078 1m73, 62kg         | 56685 Gangsta's Paradise | 56062 Perdono           | 56632 The next episode |
| 56993 4 my people        | 56796 Ghost Dog          | 56906 Qui est l'exemple | 56051 U got it bad     |
| 56101 À demi nu          | 56049 Got what you need  | 56621 R n'b 2 rue       | 56770 U remind me      |
| 56086 Bad boy for life   | 56643 It wasn't me       | 56618 Real slim shady   | 56619 Walking away     |
| 56971 Because I got high | 56054 Le son des bandits | 56634 Stan              | 56047 What's love      |
| 56612 Belsunce breakdown | 56694 Men in Black       | 56637 Survivor          | 56100 What anout us    |
| 56644 Clint Eastwood     | 56646 Miss californie    | 56053 Tourner des pages | 56695 Wild wild west   |
| 56799 Family affair      | 56054 No more drama      | 56099 The boy is mine   | 1554 ➔ 20 Rap!         |

## POP / ROCK / GOLD

- |                                  |                            |                            |                                  |
|----------------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------------|
| 56760 Californication            | 56898 J'en rêve encore     | 56641 Pulp fiction         | 56059 On est les champions...    |
| 56940 Cocaïne                    | 56097 L'aventurier         | 56790 Stairway to heaven   | 1567 ➔ Spécial Coupe             |
| 56765 Hotel California           | 56092 L'été indien         | 56786 Still loving you     | 1552 ➔ Hymnes pays!              |
| 56631 I will survive             | 56769 Le vent nous portera | 56762 Sunday bloody sunday | 56102 Bali Balo                  |
| 56964 Island in the sun          | 56696 Me gustas tu         | 56913 Yesterday            | 56103 Il est vraiment phénoménal |
| 56096 J'ai demandé la lune       | 56763 New year's day       | 56791 Wonderwall           | 56119 La danse des canards       |
| 56113 J'aime regarder les filles | 56757 Oye como va          | 1561 ➔ 20 Pop/rock!        | 56104 La digue du cul            |

## DANCE / TECHNO / VARIÉTÉS

- |                           |                          |                            |                          |
|---------------------------|--------------------------|----------------------------|--------------------------|
| 56613 Aerodynamic         | 56130 I'm a woman        | 56876 La musique           | 56623 Starlight          |
| 56116 Around the world    | 56901 I'm real           | 56063 Like a prayer        | 56131 Still free         |
| 56115 Baby one more time  | 56631 I will survive     | 56127 Love don't let me go | 1575 ➔ Tout Starmania!   |
| 56114 Barbie Girl         | 56093 Il mio refugio     | 56124 Love united          | 56095 Une belle journée  |
| 56109 Belle               | 56902 J'ai tout oublié   | 56118 Lucky star           | 56008 Vous les femmes    |
| 56642 Daddy DJ            | 56123 J'attend l'amour   | 56128 Mister renard        | 56878 Wassup             |
| 56895 Fame                | 56081 Je l'aime à mourir | 56094 Pop corn             | 56036 Whenever, wherever |
| 56950 Eternal flame       | 56075 Kkoqq              | 56098 Question de survie   | 1559 ➔ 20 Dance          |
| 56956 Gimme, Gimme, Gimme | 56710 La lambada         | 56064 Stach stach          | 1564 ➔ 20 Variétés       |

## REGGAE / ANTILLES / BRÉSIL

- |                          |                         |                          |                           |
|--------------------------|-------------------------|--------------------------|---------------------------|
| 56954 Ba moin en ti bo   | 56774 La voix des sages | 56066 Positive vibration | 56698 Didi                |
| 56767 Could you be loved | 56082 Les lionnes       | 56953 Vas-y Franky       | 56698 Tellement je t'aime |
| 56955 Kole sere          | 56758 No woman no cry   | 1563 ➔ 10 Reggae         | 1562 ➔ 10 Raï             |

## HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

- |                            |                           |                       |                       |
|----------------------------|---------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 56668 Hymne Algérie        | 56892 Lasciate mi cantare | 1552 ➔ 15 hymnes!     | 56620 Pub Levi's 2001 |
| 56660 Hymne France         | 56667 Hymne Maroc         | 56007 La cucaracha    | 56000 Pub Levi's 2002 |
| 56670 Hymne Israël-Hatikva | 56720 Hymne Portugal      | 56006 Si tu vas à Rio | 56703 Pub Nescafé     |
| 56663 Hymne Italie         | 56669 Hymne Tunisie       | 56107 Pub B.P. Free   | 1557 ➔ 10 Pubs        |

SONNERIES Alcatel, Ericsson, Sony, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Trium  
 LOGOS Nokia, Siemens, Alcatel LOGOS GEANTS Nokia, Siemens, Alcatel SONNERIES POLYPHONIQUES Alcatel 511-512.

## 2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Espace . ! ? : , / @  
 1 120 121 122 123 124 125 126  
 127 128 129 130 131 132 133 134  
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119  
**A B C D E F G H**  
 2 22 222 3 33 333 4 44  
**I J K L M N O P Q**  
 444 5 55 555 6 66 666 7 77  
**R S T U V W X Y Z**  
 777 777 8 88 888 9 99 999 999

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le texte que vous voulez (prénom, gag...), c'est très simple : Choisissez sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, appelez le **0899 706 377** ou le **3617 MONMOBILE**, choisissez "Vous connaissez la référence". Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'inscrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle référence **perso** de votre logo: notez-la, vous pourrez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera **conservé à vie!**

**27706** Zone perso: JE T'AIME A LA... Réf. perso  
**23574** Pas de perso: le logo sera centré! **23574**

## 3 LOGOS

Choisissez votre logo, appelez le **0899 706 377** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) Logo VIDE **23300**  
 Logo vide: totalement perso! **23300**

<b>23467</b>	<b>23614</b>	<b>23542</b>	<b>23620</b>
<b>23348</b>	<b>23593</b>	<b>23397</b>	<b>23536</b>
<b>23341</b>	<b>23613</b>	<b>23601</b>	<b>23541</b>
<b>23401</b>	<b>23712</b>	<b>23601</b>	<b>23541</b>
<b>23605</b>	<b>23526</b>	<b>1121</b>	<b>23528</b>
<b>23493</b>	<b>23763</b>	<b>23540</b>	<b>23762</b>
<b>23380</b>	<b>1123</b>	<b>23333</b>	<b>23494</b>
<b>23483</b>	<b>23471</b>	<b>23345</b>	<b>23565</b>
<b>23432</b>	<b>23438</b>	<b>1124</b>	<b>23433</b>
<b>23458</b>	<b>23458</b>	<b>23518</b>	<b>23437</b>
<b>23399</b>	<b>23410</b>	<b>23518</b>	<b>23437</b>
<b>23654</b>	<b>23394</b>	<b>23648</b>	<b>23328</b>
<b>23692</b>	<b>1126</b>	<b>23519</b>	<b>23589</b>
<b>27753</b>	<b>27769</b>	<b>27803</b>	<b>27841</b>
<b>27752</b>	<b>27770</b>	<b>27749</b>	<b>27706</b>
<b>27843</b>	<b>27754</b>	<b>27751</b>	<b>27725</b>
<b>27808</b>	<b>27807</b>	<b>27732</b>	<b>27878</b>
<b>27846</b>	<b>27729</b>	<b>27734</b>	<b>27733</b>
<b>27713</b>	<b>27838</b>	<b>27774</b>	<b>27708</b>
<b>27828</b>	<b>27835</b>	<b>27720</b>	<b>27840</b>
<b>27853</b>	<b>27715</b>	<b>27805</b>	<b>27777</b>



**ROULEZ JEUNESSE !**

• Alors que la série des *Tony Hawk* connaît un franc succès sur les plates-formes du monde entier, Activision tente, à présent, d'imposer son *Mat Hoffman's Pro BMX 2*. Une version GameBoy Advance sera disponible durant l'été. Les figures de la discipline devraient assurer notre plaisir. Si cet opus est aussi réussi que l'était *Tony Hawk's Pro Skater 3*, on devrait tous se mettre au vélo avant la rentrée ! On vous tient au courant... #

**IL REVIENT !  
PAC-MAN WORLD 2**

**L**e fer de lance de Namco déboule sur le Cube de Nintendo. Alors que l'on croyait Pac-Man enterré pour de bon, il trouve donc une deuxième jeunesse dans un jeu de plates-formes haut en couleur. Au programme des réjouissances, on trouve des séquences endiablées mélangeant à la fois vue à la troisième personne et vue de dessus (à l'instar du *Pac-Man* d'Arcade d'antan). Du côté technique, *Pac-Man World 2* n'est pas en reste malgré son grand âge. Une 3D fine, au rendu très propre, et une animation parfaitement fluide malgré le grand nombre d'éléments affichés, accompagnent votre périple. Les irréductibles ennemis de Pac-Man, à savoir les fantômes, ont libéré l'horrible démon nommé Spooky.

À vous d'atteindre son château avant que le Mal ne se répande sur Pac-Land ! Le jeu se décompose de plusieurs niveaux, dans lesquels il vous faut trouver des fruits bien cachés... Comme à l'accoutumée, des boules spéciales vous donnent temporairement le pouvoir d'ingérer les fantômes, invulnérables le reste du temps. Pac est capable d'accomplir une foule de mouvements automatiques pour parer aux situations les plus dangereuses. Ce *Pac-Man World 2* s'annonce comme un excellent titre que les amateurs du genre apprécieront. #

GENRE : PLATE-FORME  
ÉDITEUR : NAMCO  
SORTIE : NON COMMUNIQUEE



• De la plate-forme dans la plus pure tradition vous attend dans *Pac-Man World 2*.



• Malgré le danger, notre héros garde sa bonne humeur !



• Pac-Man pourra voler en pilotage automatique pour atteindre certains lieux cachés.



• Les fantômes semblent moins impressionnants lorsque vous avez vos pouvoirs !

**CASSEZ DU MUTANT !  
X-MEN : NEXT DIMENSION**

**U**ne autre dimension : voilà ni plus ni moins ce que vous propose Activision. Dans ce jeu de combat en 3D, les affrontements sont d'une telle violence qu'il est possible d'exploser les décors pour poursuivre la rixe dans une autre arène. Les environnements sont totalement interactifs, et le système d'enchaînements et de furies, entièrement original, devrait séduire tout autant les amoureux de baston survitaminée que les fans de superhéros. #

entièrement original, devrait séduire tout autant les amoureux de baston survitaminée que les fans de superhéros. #

GENRE : COMBAT  
ÉDITEUR : ACTIVISION  
SORTIE : SEPTEMBRE 2002



• Les fans reconnaîtront sans mal leurs superhéros préférés !

**ÇA COGNE SEC !  
HIDDEN INVASION**



• Si vos premiers ennemis sont des humains, les suivants semblent un rien différent...

**L**es beat them all manquaient sur GameCube... C'est pourquoi Swing a décidé de décliner son titre sur la console de Nintendo. C'est avec des claques dans la tronche qu'il faudra se frayer un passage dans *Hidden Invasion*. L'univers futuriste permet d'utiliser des armes variées aux effets impressionnants pour lutter contre des hordes de terroristes lâchées

à vos trousse. Ceci étant, lorsque l'on voit le boss présenté ici, on peut être certain qu'il n'est pas d'origine humaine ! Vos instincts les plus primaires devraient être satisfaits... #

GENRE : BEAT THEM ALL  
ÉDITEUR : SWING  
SORTIE : JUILLET 2002



• Les fourbes, ils s'attaquent à vous à plusieurs ! Utilisez vos superpouvoirs !



# FOURMIZ

## EXTREME RACING

**Accroche-toi à l'Antenne !**

800 mètres/heure, c'est extrêmement rapide pour un véhicule dans lequel seule une fourmi peut entrer !

Essaie de décrocher la première place en incarnant un des mémorables personnages du célèbre dessin animé FourmiZ™. Mais sois prêt à tout, car cela ne va pas être de tout repos. Tu vas devoir surfer sur une feuille, prendre place à bord d'une canette et grimper sur le dos d'une guêpe pour une course dont tu n'es pas prêt de te remettre ! Tu te sentiras peut-être tout petit, mais avec un peu de pratique tu deviendras un géant à côté de tes concurrents !

GAME BOY ADVANCE™



LSP







Y'A PAS FAUTE MONSIEUR L'ARBITRE !

# RED CARD SOCCER



• Les joueurs sont bien en place, on peut lancer les hostilités !

Le football français vient de prendre une belle paire de claques ! Heureusement, Midway va bientôt mettre à notre

disposition un titre qui va soulager nos nerfs. *Red Card Soccer* s'annonce comme un must de la barbarie en matière de football ! Il sera possible de tacler les adversaires avec des coups issus du karaté. High kick dans les gencives et tacles puissants sont autorisés. Si, par malheur, l'arbitre vient vous chercher des noises, rien ne vous empêche de lui apprendre, à lui aussi, la politesse. Ajoutez à cela tous les modes de jeu classiques du football, et vous obtenez un bon défouloir pour les supporters en manque de sensations fortes. À vos crampons, ça va saigner !

GENRE : FOOTBALL AGRESSIF

ÉDITEUR : MIDWAY

SORTIE : FIN 2002



VOYAGEZ À MOTO

# MOTO RACER

Après le fantastique *V-Rally 3*, les jeux de course sur console portable ont de beaux jours devant eux. Ce *Moto Racer* semble aussi complet que ses homologues sur console de salon. Et les environnements aussi variés que dans les autres épisodes de la série : neige, plaine désertique, boue, forêt... Tout y est, et chaque surface aura des incidences sur le



• Gardez les yeux ouverts malgré la vitesse. Sinon, c'est l'accident garanti !



• Même si on a déjà vu mieux d'un point de vue graphique, l'animation est convaincante.

pilotage de vos engins. De même, différentes catégories de motos sont disponibles. Et vous aurez droit à du rallye et de la course pure. D'après nos premiers essais, le jeu s'annonce plutôt correct, en particulier lors des phases de conduite en plein trafic qui nous a rappelé un certain *Road Rash* (les connaisseurs apprécieront) !

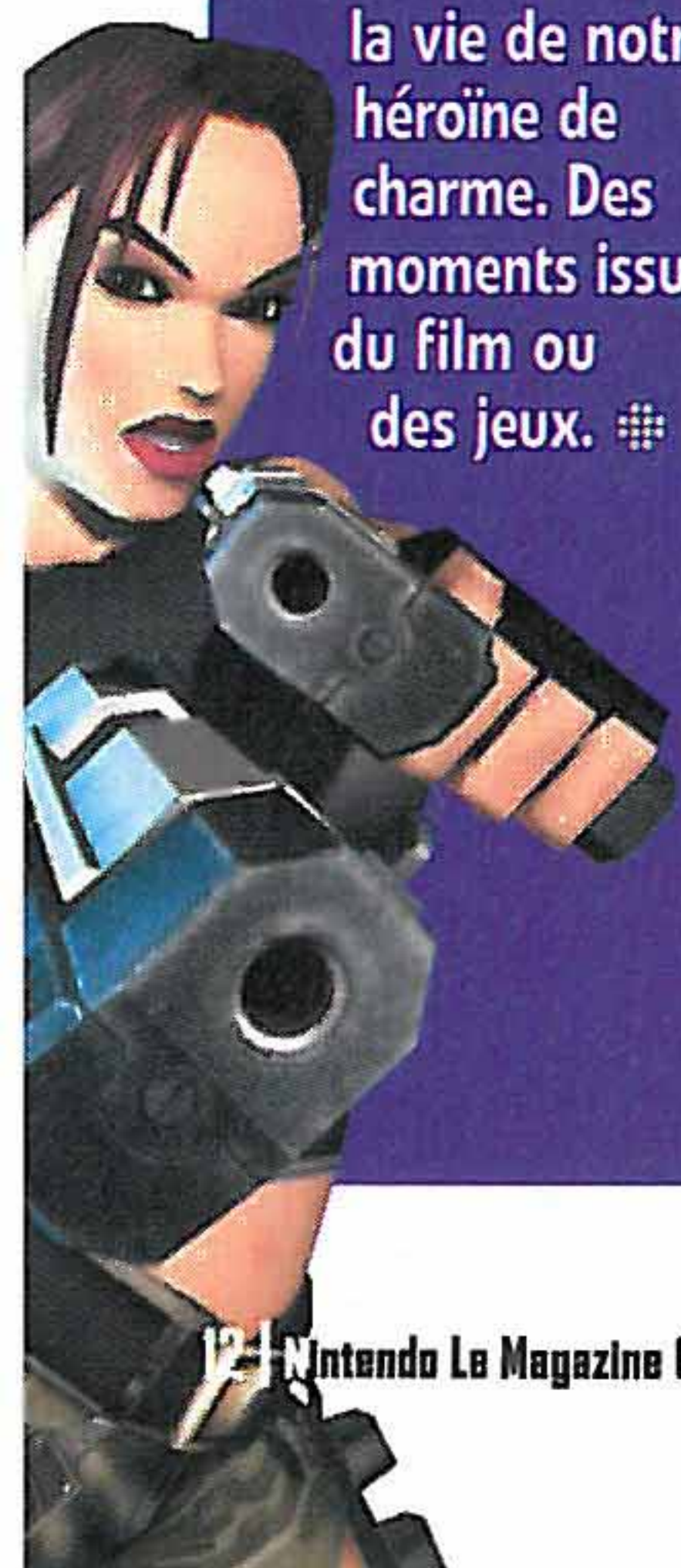
GENRE : COURSE

ÉDITEUR : UBI SOFT

SORTIE : SEPTEMBRE 2002

## LARA AVANCE...

• Miss Croft n'a pas fini de nous faire rêver ! La voilà, une fois encore, au top de sa forme, et elle vient conquérir la GameBoy Advance de Nintendo. Ubi Soft, le spécialiste des adaptations GBA, a annoncé son partenariat avec Eidos afin de développer un nouvel épisode exclusif à la portable. *Lara Croft Tomb Raider : The Prophecy* reprendra les moments cultes de la vie de notre héroïne de charme. Des moments issus du film ou des jeux. #



ENSEMBLE POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIRE !

# RESIDENT EVIL 0

On vous en parlait déjà le mois dernier dans notre supplément E3, *Resident Evil 0* sera l'épisode le plus innovant de la série puisqu'il vous propose d'incarner deux « éradicateurs » de zombies à la fois. Rebecca Chambers, l'infirmière du premier opus et Billy Cowen, un jeune Marines. Les menottes que porte ce dernier à l'un de ses poignets laissent penser qu'il n'est pas au-dessus de tout soupçon. En pressant la touche X de votre manette, vous passez d'un personnage à l'autre. Si des énigmes intelligentes à résoudre en Coopération sont à prévoir, les phases de combat ont, elles aussi, été bien pensées. Lorsque les deux héros se trouvent dans la même pièce, vous en choisissez un que vous contrôlez entièrement. Le second est dirigé par la console, mais son type de comportement peut être configuré préalablement dans les menus. Soit il vous suit sagement sans broncher de manière à économiser vos balles, soit il tire sur la moindre



• Le comportement de votre coéquipier peut être configuré préalablement dans le menu.

chair putréfiée à proximité. Voilà qui promet de belles phases de combat à deux. On note un autre changement flagrant dans cet épisode : les



• En cas de danger, votre partenaire ne vous laissera pas tomber. Il faut l'espérer !



célèbres coffres ont désormais disparu puisque vous possédez maintenant deux inventaires. La gestion de votre encombrement est plus que jamais de mise. Enfin, l'aventure ne devrait pas se dérouler en totalité dans le train comme nous le montre la photo du dessus... #

• À la vue des murs de cette pièce, on se doute que le train fera quelques arrêts...

GENRE : SURVIVAL HORROR

ÉDITEUR : CAPCOM

SORTIE : FIN 2002



 NINTENDO  
GAMECUBE™





Les pikmin font  
votre sale boulot.



LA VIE EST UN JEU  
[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)

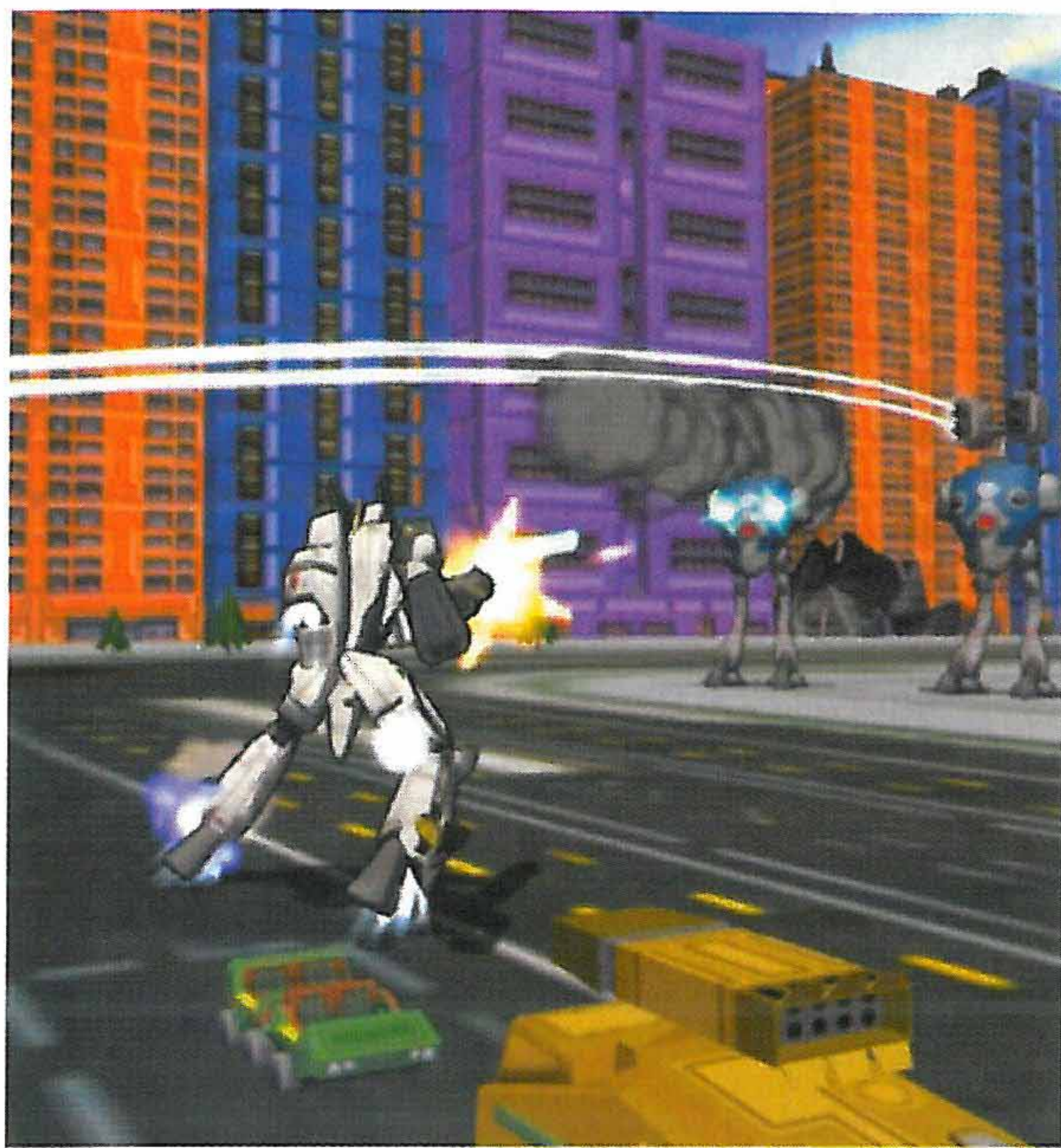


## SANS FIL

• C'est Shigeru Miyamoto, en personne, qui a présenté le WaveBird lors d'une conférence de presse au salon E3 en mai dernier. Cette manette est un peu plus grosse que celle d'origine et s'avère finalement bien plus ergonomique. Le plus étonnant reste le rayon d'action de l'émetteur radio situé sur la console : vous pouvez jouer à plus d'une trentaine de mètres du GameCube ! Adieu les fils qui traînent ! Disponible aux États-Unis, le WaveBird est attendu pour la fin de l'année en Europe. 🎮


**MACROSS**

# ROBOTECH BATTLECRY



• Les bipèdes zentradiens sont bien plus grands que les Varitech.

**Q**ui n'a jamais rêvé de piloter un Varitech issu de la série animée *Robotech* ? TDK Interactive va réaliser ce rêve sous la forme d'un jeu d'action très orienté shoot reprenant trait pour trait l'univers de la série. Pour respecter au mieux l'ambiance, les développeurs ont pris

le parti de faire le jeu en cell-shading. Un excellent choix qui fait son petit effet à l'écran, et l'on ferme les yeux sur le graphisme un peu grossier des immeubles. Le rendu des combats est fidèle à celui de la série : on se croirait vraiment dans la peau de Rick Hunter, le héros du dessin animé.

Les vagues de missiles qui inondent l'écran pour laisser les carcasses des Zentradiens en feu sont impressionnantes. Les avions high tech de *Robotech Battlecry* peuvent se transformer en trois engins ; au sol, en robot géant fidèlement reproduit, vous effectuerez des tirs précis ; En l'air, vous piloterez un chasseur tout aussi maniable que dans une simulation classique de vol ; Le troisième engin est à mi-chemin entre avion et robot. Un mode Multijoueur en écran partagé promet de belles séquences de dogfight. Les fans de la série ont peu de chance d'être déçus par cet opus. 🎮

GENRE : JEU DE TIR

ÉDITEUR : TDK INTERACTIVE

SORTIE : FIN 2002



• Même si, à plusieurs, l'écran est splitté, la visibilité demeure bonne.



• Les vagues de missiles de vos comparses soutiennent vos assauts au corps à corps.


**EN PLEINE TÊTE !**  
**SILENT SCOPE**

**D**evenez un sniper de tout premier rang avec *Silent Scope* sur Game Boy Advance ! Cette conversion issue de l'arcade ne s'est pas faite sans mal d'un point de vue graphique. Elle reste toutefois fidèle à l'esprit de la borne. Par ailleurs, Konami y ajoutera d'autres modes tels que des trainings et des missions spéciales en temps limité. Mais le meilleur reste quand même la possibilité de jouer à quatre en simultané à l'aide du câble link. La GBA pourrait donc bientôt se transformer... en fusil à lunette ! 🎮



• Les icônes indiquent les cibles potentielles.

GENRE : JEU DE TIR

ÉDITEUR : KONAMI

SORTIE : FIN 2002


**LE SAIGNEUR DES ANNEAUX...**

## THE LORD OF THE RINGS : THE TWO TOWERS

**I**l faut vous y préparer, les titres sur *Le Seigneur des anneaux* vont arriver en masse dans les prochains mois. Avec *The Two Towers* sur GameBoy Advance, EA propose un splendide Beat' em all en 3D isométrique. À l'image d'un bon



• L'elfe Legolas est très adroit !

vieux *Gauntlet*, on peut jouer plusieurs héros de la communauté de l'Anneau. À savoir, Aragorn, Legolas, Gimli et Gandalf.

Chacun d'entre eux possède ses forces et faiblesses. Celles-ci vous obligeront à modifier votre style de jeu. Si vous n'arrivez pas à venir à bout du Troll des cavernes ou de Saruman, vous pourrez toujours relier plusieurs GBA et vous assurer ainsi le soutien de vos amis. L'union fait la force, on ne le sait que trop ! 🎮

GENRE : BEAT' EM ALL

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SORTIE : FIN 2002



• On retrouve quelques passages cultes du film. Ici, nos héros sont bloqués devant les portes des mines de la Moria. À l'intérieur, le Troll des cavernes les attend.



# C'est qui cette bande de mauviettes ?



Pour seulement 29.99 Euros\*, devenez un caïd des jeux de combat sur Game Boy Advance™ !



Mike Tyson Boxing



Final Fight One



Super Street Fighter 2X Turbo Revival

\*Prix public généralement constaté à partir du 30 mai 2002, dans la limite des stocks disponibles. Prix public généralement constaté avant cette date : Super Street Fighter 2X Turbo Revival : 53,20 Euros ; Final Fight One : 54,73 Euros ; Mike Tyson Boxing : 45,99 Euros.

GAME BOY ADVANCE

Codemasters  
GENIUS AT PLAY

CAPCOM

www.ubi.com  
SUPER THINGS & BOLICER  
08 92 70 50 30  
3615 UBI SOFT

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

© CAPCOM CO., Ltd 2001 © CAPCOM USA 2001. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Super Street Fighter Turbo Revival is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. © 2002 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. Published under licence by Ubi Soft Entertainment. "Mike Tyson Boxing"™ is a trademark of Codemasters. "Mike Tyson"™ is a trademark of Mike Tyson Enterprises. Mike Tyson's name and image are used under license. Nintendo, Nintendo Entertainment System, Game Boy and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.



## TOUJOURS PLUS POKÉMON ADVANCE

**V**ous êtes nombreux à attendre cette version de *Pokémon*. À première vue, l'évolution se fera plus sur la profondeur de jeu que sur l'évolution technique. En effet, le nombre de Pokémon disponibles aurait presque doublé pour atteindre un total de plus de 350 petites créatures. Quant à l'esprit général du jeu, il semble avoir été conservé, ce dont on ne peut que se féliciter, puisque le système original a déjà fait ses preuves. Bien entendu, on pourra confronter ses Pokémon avec ceux des autres joueurs via le câble link.



Il est également à prévoir la possibilité de relier son GBA et son GameCube afin de multiplier les fonctionnalités. Cette nouvelle vague *Pokémon* est attendue pour l'année prochaine ! #

GENRE : AVENTURE/COMBAT

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : 2003



• Apparemment, vos adversaires seront des maîtres Pokémon d'expérience.

## EXPÉRIMENTATIONS

### ANIMAL CROSSING



• Il semble que l'action accomplie n'ait pas tellement plu à votre interlocuteur.

Il est bien embarrassant de vous décrire un titre aussi original... Pour résumer, *Animal Crossing* fait de vous un petit villageois au look animalier sans grande prétention. Votre but est simple : communiquer avec les personnages non joueurs rencontrés pour les aider dans leur labeur quotidien. Mais vos actions et vos réponses à leurs questions

modifieront leurs comportements ainsi que leurs occupations. Nintendo parle d'un jeu de communication que l'on peut finalement résumer à un monde parfaitement cohérent dans lequel on peut réellement interagir. D'autant qu'il est possible d'y jouer à plusieurs et que chaque joueur modifie l'environnement à sa guise. Ce qui n'est pas sans engendrer des rebondissements inattendus pour les autres. Un titre unique et intéressant qui pourrait séduire toutes les catégories de joueurs... si, toutefois, ce titre fascinant sort en Europe, ce qui est encore à l'étude chez Nintendo. #

GENRE : COMMUNICATION

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : NON ANNONCÉE

### OLIVE ET TOM

• Konami vient d'annoncer la sortie, sur GameCube, d'un jeu de Stratégie/Gestion inspiré du dessin animé *Captain Tsubasa*. Les fous de football délirant et les accros de la série auront reconnu le célèbre dessin animé *Olive et Tom*. Au vu de la qualité des volets déjà édités sur Super Nintendo et GBA (Japon uniquement), nous espérons fortement que ce titre sera distribué en Europe.

## VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT « VAMPIRE » ? CASTLEVANIA HARMONY OF DISSONANCE



• Les boss sont encore plus grands qu'avant !

**L**a famille Belmont n'a pas fini de traquer le pauvre Dracula ! Ces chasseurs de vampire de père en fils avaient déjà fait sensation dans *Castlevania Symphony of*

*The Night* sur 32 bits et *Castlevania : Circle of Moon* sur GameBoy Advance. Aujourd'hui, Juste Belmont, le descendant de Simon, reprend le flambeau et retourne défier le mythique vampire dans son château pour libérer la pauvre Lydie, une amie de la famille. Alors que *Circle of Moon* nous avait déjà impressionnés par ses graphismes, *Harmony of Dissonance* fait encore plus fort avec des boss gigantesques, une animation retravaillée et des effets graphiques encore plus étonnants. Un nouveau système permet de faire agir les



• Les effets graphiques en mettent plein la vue.

potions trouvées en chemin sur vos armes et assure des attaques aux effets inattendus. Dans le registre des nouveautés nous aurons aussi droit à quelques notions de jeu de rôle. La gestion de vos points d'expérience et la manière dont vous spécialisez votre héros pourront s'avérer décisives pour le reste de l'aventure. #

GENRE : ACTION/JEU DE RÔLE

ÉDITEUR : KONAMI

SORTIE : FIN 2002



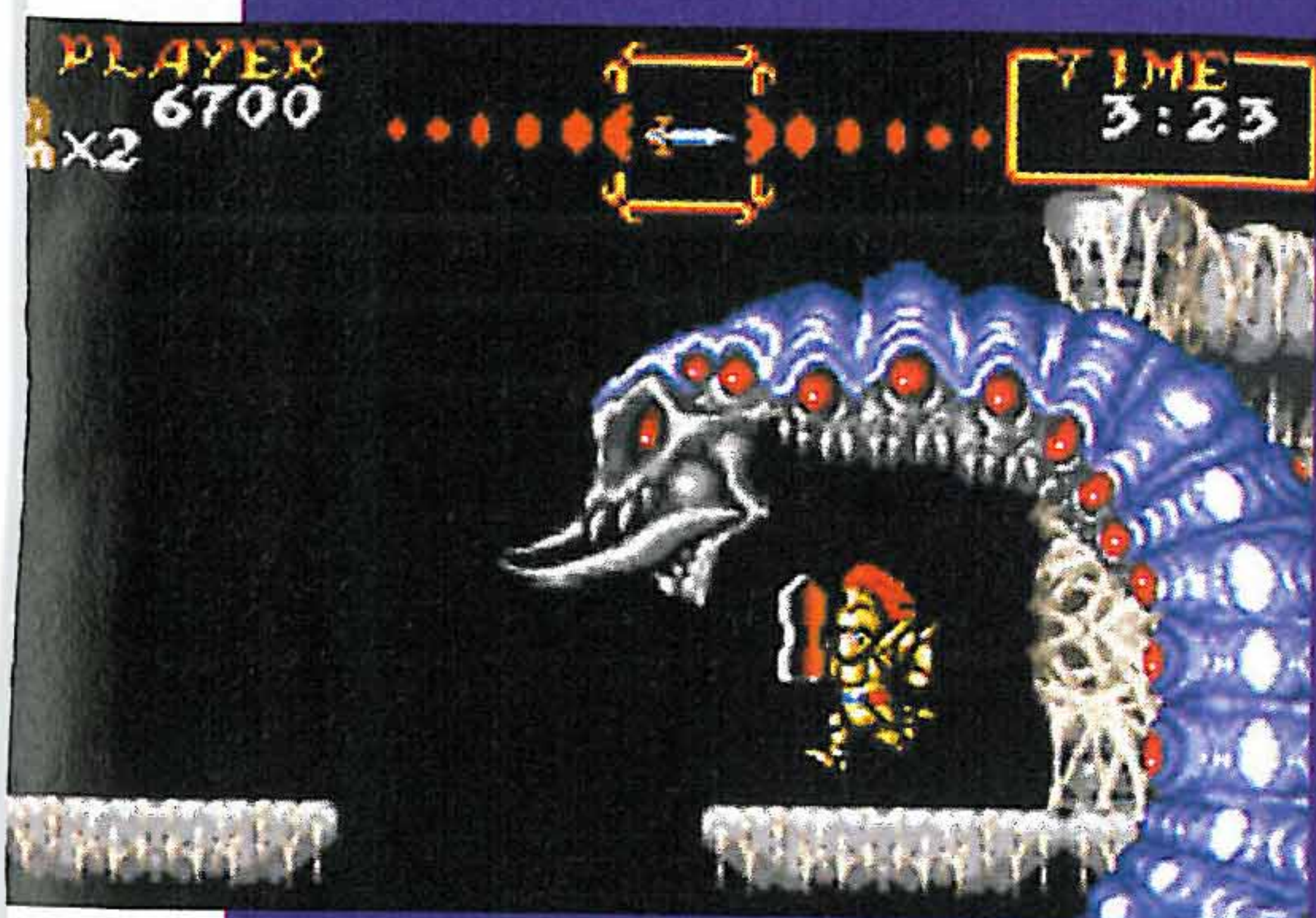
• Des pouvoirs spéciaux vous assurent la victoire.



• Vos points d'expérience permettent d'augmenter vos capacités physiques.



GRAND CLASSIQUE  
**SUPER GOULS'N GHOSTS**



le maître de l'exploitation de licences, Capcom, en fasse autant. C'est donc avec grand plaisir que nous allons retrouver le roi Arthur à la poursuite de sa princesse dans pas moins de sept niveaux. Si certains d'entre eux sont issus de la version Super Nintendo, d'autres auront été spécialement créés pour cette occasion. La possibilité de choisir votre route et donc votre niveau à chaque boss abattu devrait augmenter la durée de vie. Enfin, d'un point de vue technique, la différence avec la version 16 bits se fera à peine sentir. Du bon travail, une fois de plus. #



• Le bouclier renferme des pouvoirs inespérés.

**B**on nombre d'éditeurs ressortent leurs hits Super Nintendo sur le GameBoy Advance. Rien d'étonnant à ce que

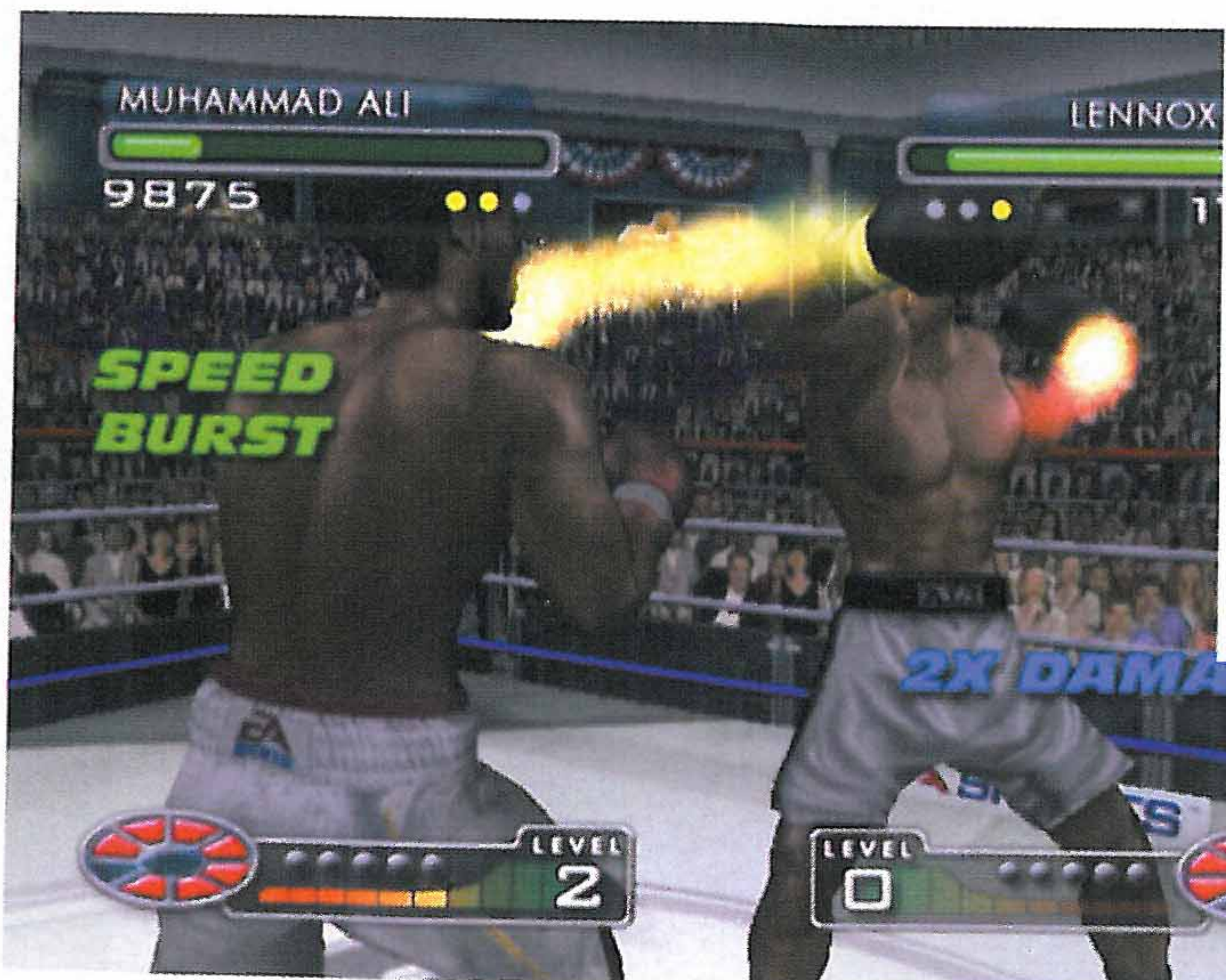
GENRE : ACTION

ÉDITEUR : CAPCOM

SORTIE : 2003

• Arthur sera confronté à toutes formes d'ennemis.

WHEN WE WERE KINGS !  
**KNOCKOUT KINGS 2003**



• Des indications vous informent sur les capacités des boxeurs.

• Les coups seront accompagnés d'effets spéciaux.

**D**ominant la catégorie de la simulation de boxe depuis son *Knockout Kings 2002*, EA Sports remet le couvert avec la version 2003 sur GameCube. Toutes les stars du noble art seront au rendez-vous, de Mohammed Ali à Georges Foreman en passant par Lennox Lewis. Leurs représentations virtuelles font preuve d'un naturel rarement vu jusqu'ici et les animations se révèlent particulièrement

fluide ce qui promet des combats rythmés. Comme avant, on pourra créer son propre personnage et choisir ses spécialités en répartissant des points de compétence. De même, chaque victoire en championnat apportera des points d'expérience pour augmenter les capacités de son boxeur. Si la simulation était le maître-mot de la version 2002, la 2003 fait preuve de plus de fantaisie avec la possibilité de décocher des coups

spéciaux. Au cours d'un match, plus on fait de touches, plus la jauge Level du boxeur augmente : celle-ci donne alors accès à des capacités propres au boxeur (vitesse, puissance...). Un principe qui a déjà fait ses preuves dans quelques jeux de baston. #

GENRE : COMBAT DE BOXE

ÉDITEUR : EA SPORTS

SORTIE : 2003

→ EN BREF...

# **Course fourmilière...**

Les jeux à la *Mario Kart* ne sont pas prêts de disparaître. *Antz Extreme Racing* utilise l'univers de *Fourmiz* pour vous proposer un jeu de kart qui se veut aussi riche qu'un *Mario Kart*. On a hâte de voir ça... *Antz* sera disponible cet été.



# **Looping !**

Konami prépare un *Air Force Delta* sur GBA. Ce jeu de tir issu d'un titre Dreamcast sera un shoot horizontal tout aussi joli que l'était *1942*, réalisé par Capcom sur Super Nintendo. Ça promet...



# **Dieu soit loué !**

*Doshin The Giant* est un titre développé par Nintendo pour le GameCube dans lequel vous incarnez un géant. Étant maître de votre destin, rien ne vous empêche d'aider ou de détruire les villageois qui tentent de s'installer sur votre île. Mais vos actes influencent aussi la manière dont vous accomplissez vos actions sans que vous vous en rendiez compte. Imaginez ce qui pourrait arriver à votre insu... Ce jeu typiquement japonais est annoncé chez nous pour le mois de septembre.

# **Évolution...**

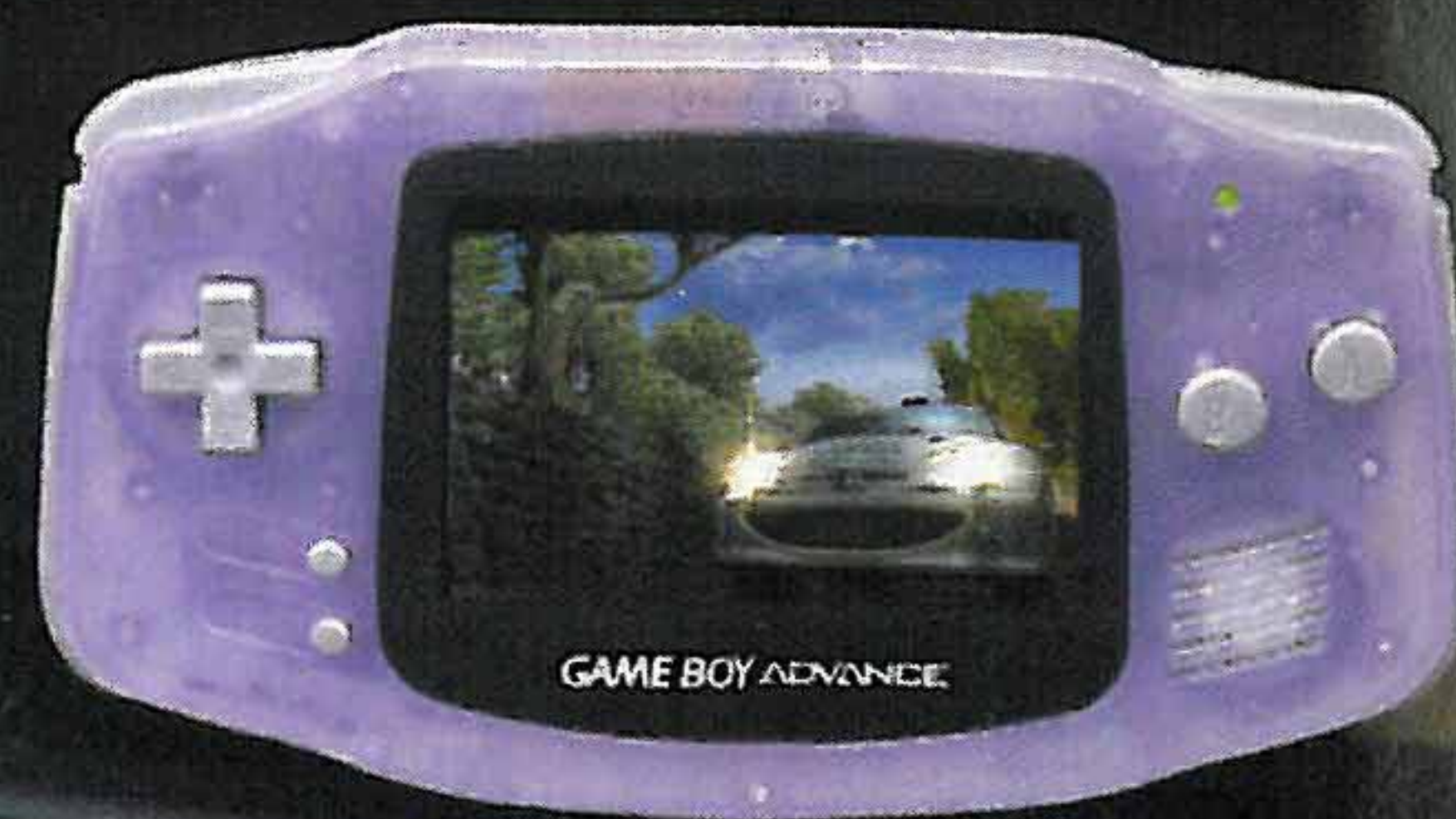
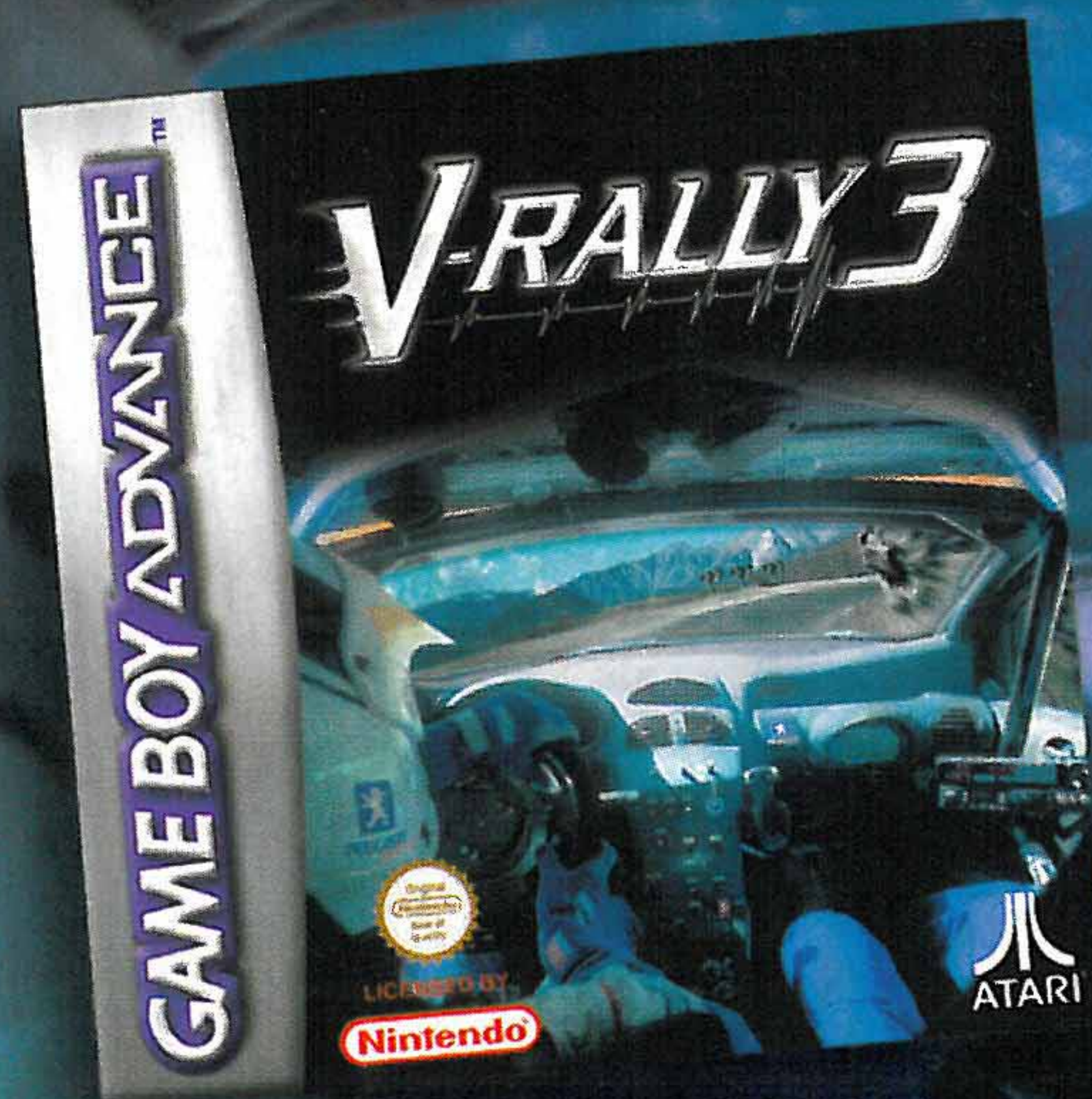
*Evolution Snowboarding* vous met sur une planche de surf des neiges pour des courses mélangeant castagne et figures. En vous plaçant à côté d'un concurrent, vous pouvez déclencher un véritable combat de karaté sur la piste. C'est donc ça, l'évolution ?





Cet été, n'oubliez pas votre Game Boy Advance !

Votre carrière  
va prendre un tournant !



Le jeu de l'été est disponible sur GBA dans votre Micromania !



Cet été, découvrez  
sur grand écran  
les meilleurs moments  
de l'E3 dans votre Micromania



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

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



**P A R I S**

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES  
Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES  
Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES  
Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA  
Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2  
Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE ÉOLE  
Tél. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE  
Tél. 01 56 80 04 00

**RÉGION PARISIENNE**

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY  
Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT  
Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE  
Tél. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2  
Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2  
Tél. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN  
Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR  
Tél. 01 30 07 51 87

**78 MICROMANIA MONTESSON**

- Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2  
Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2  
Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS  
Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2  
Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST  
01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR  
Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2  
Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES  
Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL  
Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE  
Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL  
Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2  
Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY  
Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES  
Tél. 01 34 24 88 81

**95 MICROMANIA OSNY**

- Tél. 01 30 38 48 18
- P R O V I N C E**
- 06 MICROMANIA ANTIBES  
Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000  
Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE  
Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES  
Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE  
Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE  
Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN  
Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2  
Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR  
Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE  
PORTET/GARONNE  
Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE  
Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC  
Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE  
Tél. 04 67 20 09 97

**36 MICROMANIA CHATEAUX**

- Tél. 02 54 27 44 40
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU  
Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN  
Tél. 02 51 79 08 70
- 45 MICROMANIA ORLÉANS  
Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE  
Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS  
Tél. 02 41 25 03 20
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL  
Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY  
Tél. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT  
Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ  
Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS  
Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURAILLE  
Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2  
Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES  
PETITE FORÊT  
Tél. 03 27 51 90 79

**62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE**

- Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT  
Tél. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE  
Tél. 03 21 31 63 51
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN  
PORTE D'ESPAGNE  
Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES  
Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH  
Tél. 03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE  
Tél. 03 88 07 27 18
- 68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLEON  
Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST  
Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU  
Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST  
Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS  
Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS  
LA CHAPELLE SAINT-AUBIN  
Tél. 02 43 52 11 91

**72 MICROMANIA LE MANS SUD**

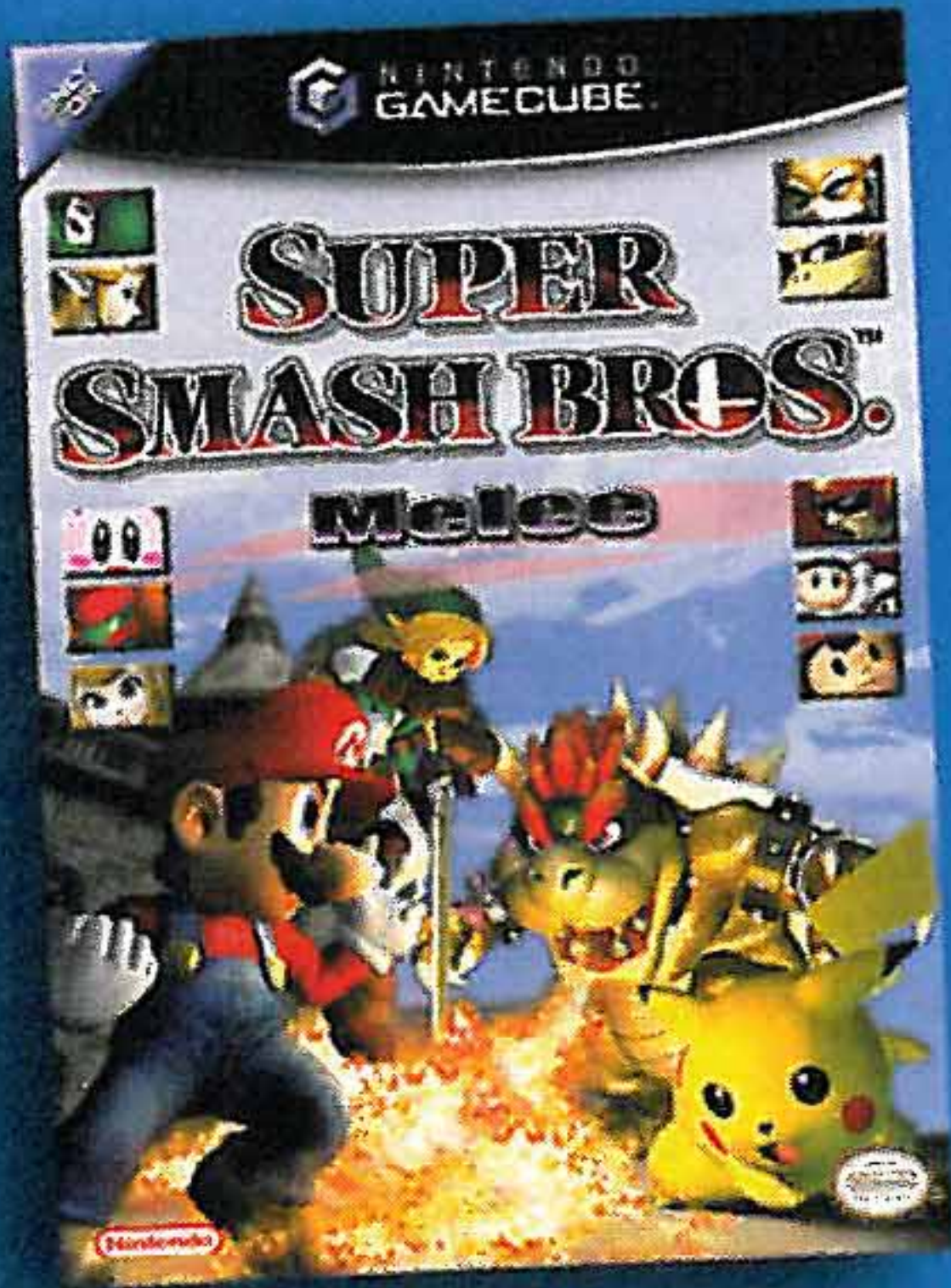
- Tél. 02 43 84 04 79
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY  
Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN  
Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE  
Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE  
MONTVILLIERS  
Tél. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE  
Tél. 02 35 81 16 16
- 76 MICROMANIA ROUEN  
Tél. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER  
Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL  
Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR  
Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET  
Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7  
Tél. 04 90 81 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL  
Tél. 05 49 41 38 08



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

Participez au **CHAMPIONNAT DE FRANCE**

AVEC **MBK**  
A NEW WORLD



# SUPER SMASH BROS. Melee

EN EXCLUSIVITÉ DANS  
VOTRE MICROMANIA

...et gagnez\* en Finale

SUR **NINTENDO  
GAMECUBE™**

**1ER PRIX** Un Scooter MBK série limitée GameCube 50cc + un GameCube + le jeu Super Smash Bros. Melee

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

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

\*Jeu gratuit sans obligation d'achat. Règlement complet du jeu concours disponible sur simple demande à la caisse de votre Micromania.

Tous les détails du Championnat SSBM sur [nintendo.fr](http://nintendo.fr), [micromania.fr](http://micromania.fr) et auprès des **Conseillers de Vente** de votre Micromania.



TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR  
**micromania.fr**



**La Mégacarte**  
5% de remise\* différée  
sur les jeux et accessoires.

\*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €.  
Remise non applicable sur les Consoles.

# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

**Réservez vos jeux !**

- dans votre Micromania
- sur [micromania.fr](http://micromania.fr)

## Ouverture de 11 + 7 = 18 nouveaux Micromania !

- |   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <b>77</b> MICROMANIA BOISSENART<br>C.Cial Melun Boissenart <b>OUVERT</b><br>77247 Cesson - Tél. 01 64 19 00 36                    | <b>67</b> MICROMANIA HAUTEPIERRE<br>C.Cial Régional Auchan Hautepierre<br>Place A. Maurois - 67200 Strasbourg<br>Tél. 03 88 27 72 51 <b>OUVERT</b> | <b>29</b> MICROMANIA QUIMPER <b>OUVERT</b><br>C. Cial Géant - 29000 Quimper<br>Tél. 02 98 10 06 14                             | <b>91</b> MICROMANIA <b>NOUVEAU</b><br>LA VILLE-DU-BOIS<br>C. Cial Continent<br>91620 La Ville-du-Bois |
| <b>76</b> MICROMANIA <b>OUVERT</b><br>GONFREVILLE L'ORCHER<br>C.Cial Océane - 76700 Gonfreville<br>L'Orcher - Tél. 02 34 47 41 14 | <b>37</b> MICROMANIA<br>TOURS ST-PIERRE DES CORPS<br>C.Cial Les Atlantes <b>OUVERT</b><br>37700 St-Pierre des Corps<br>Tél. 02 47 44 15 87         | <b>50</b> MICROMANIA <b>OUVERT</b><br>CHERBOURG LA GLACERIE<br>C.Cial Cotentin - 50470 La Glacerie                             | <b>77</b> MICROMANIA TORCY<br>C. Cial Val Maubuée<br>Route de Croissy <b>NOUVEAU</b><br>77200 Torcy    |
| <b>56</b> MICROMANIA LORIENT <b>OUVERT</b><br>C.Cial K2 Lorient - 56100 Lorient<br>Tél. 02 97 87 01 88                            | <b>42</b> MICROMANIA ST-ÉTIENNE<br>C.Cial Régional Centre Deux<br>42100 Saint-Étienne <b>OUVERT</b><br>Tél. 04 77 80 09 92                         | <b>44</b> MICROMANIA <b>OUVERT</b><br>SAINT-HERBLAIN NANTES<br>C. Cial Espace Océan<br>Tél. 02 28 07 22 52 - 44800 St-Herblain | <b>83</b> MICROMANIA <b>NOUVEAU</b><br>PUGET-SUR-ARGENS<br>C. Cial Carrefour<br>83480 Puget-sur-Argens |
| <b>56</b> MICROMANIA VANNES <b>OUVERT</b><br>C.Cial Carrefour La Fourchêne<br>56000 Vannes - Tél. 02 97 40 50 98                  | <b>77</b> MICROMANIA VAL D'EUROPE<br>Espace Ccial Val d'Europe <b>OUVERT</b><br>77711 Serris-Marne La Vallée<br>Tél. 01 60 42 40 68                | <b>78</b> MICROMANIA CHAMBOURCY<br>C.Cial Carrefour - RN 13 <b>OUVERT</b><br>78260 Chambourcy - Tél. 01 30 74 54 09            | <b>64</b> MICROMANIA PAU<br>C. Cial Auchan Pau <b>NOUVEAU</b><br>64000 Pau                             |
| <b>49</b> MICROMANIA <b>OUVERT</b><br>ANGERS GRAND MAINE<br>C.Cial Grand Maine - 49000 Angers<br>Tél. 02 41 39 99 76              | <b>06</b> MICROMANIA <b>NOUVEAU</b><br>NICE-LINGOSTIÈRE<br>C. Cial Carrefour<br>Route de Grenoble - 06200 Nice                                     |  |  |

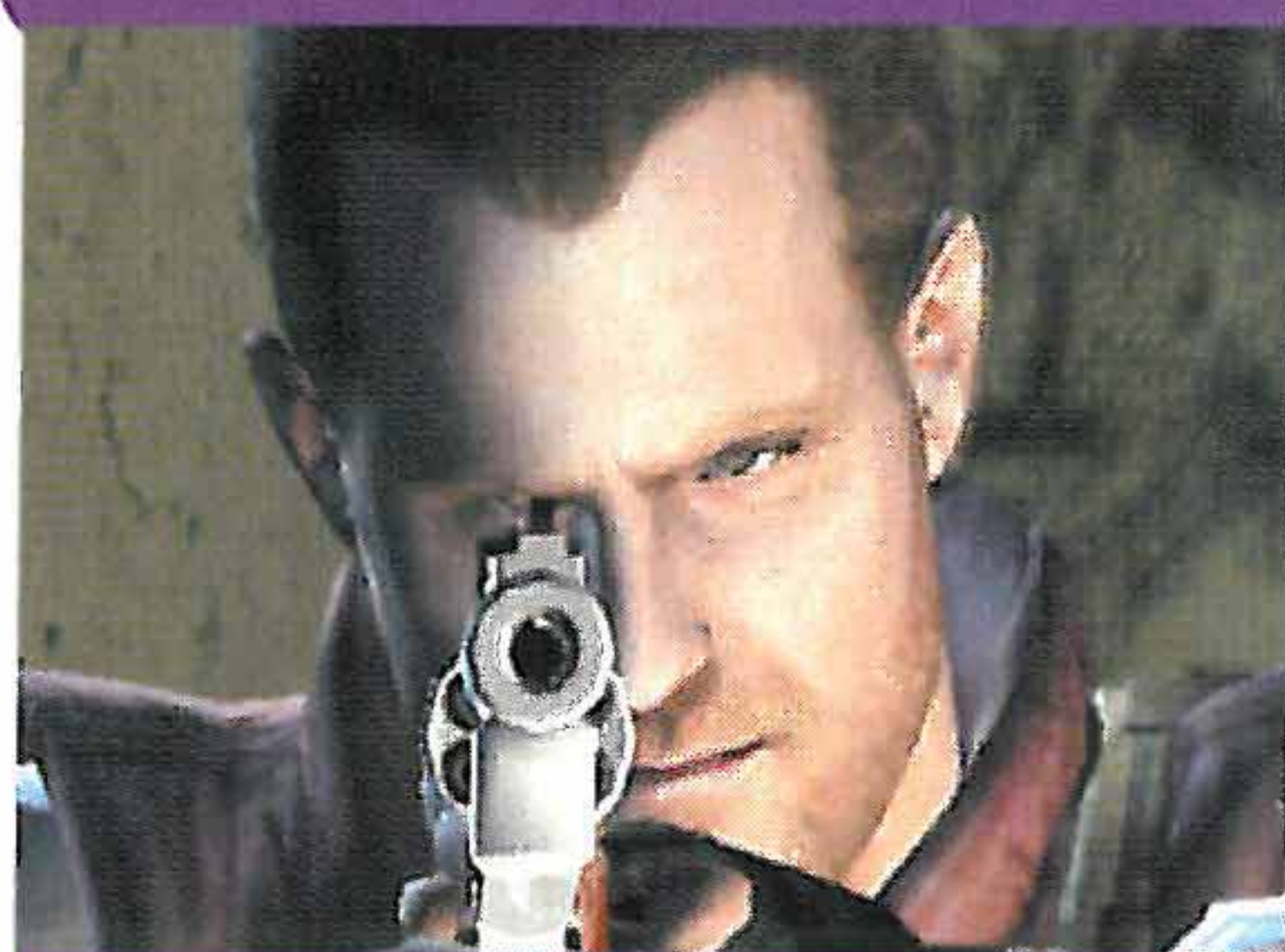


 LA TERREUR EST À VOS PORTES

# RESIDENT EVIL

La déferlante *Resident Evil* arrive dès le mois de septembre. L'épisode original remanié de main de maître par Capcom ouvrira le bal des zombies !

## → BELLE GUEULE



• Les cinématiques ont été revues et corrigées. Les détails sur les visages sont impressionnants et le jeu des acteurs encore plus convaincant qu'auparavant. De nouvelles cinématiques feront d'ailleurs leur apparition pour vous conter certains passages inédits.



• N'arrosez pas trop vos fleurs, on ne sait jamais ce qu'elles pourraient devenir...

• Vous ne trouvez pas que le régime GameCube profite aux araignées ?



• C'est en extérieur que se trouvent la plupart des nouveaux environnements du jeu.

**P**lus que quelques semaines avant de pouvoir passer vos nuits, prostré devant votre téléviseur, à sursauter au moindre bruit. Comme vous le savez sans doute déjà, si vous avez lu les Actualités de notre premier numéro, le titre s'annonce encore plus flippant que sa première édition 32 bits, grâce à une ambiance renforcée par une réalisation à couper le souffle. Les énigmes remaniées justifient, rien qu'à elles, de refaire le jeu. Des scènes totalement inédites viendront rallonger la durée de vie du titre. Cela concerne, notamment, la cabane du jardinier qui

n'était qu'évoquée dans l'épisode original. Un endroit sombre dans lequel vous attend un personnage atypique que les fans devraient apprécier.

## DES BONUS NON NÉGLIGEABLES !

Mais les surprises ne s'arrêtent pas là ! Les combats sont considérablement dynamisés par la possibilité de vous défendre lorsqu'un zombie tente une

étrainte. Soit vous lui plantez une dague dans la tête, histoire de le faire réfléchir, soit vous lui enfournez une grenade dans la bouche... pour le faire taire, dirons-nous.

Et le meilleur reste à venir : Capcom fait les choses en grand avec pas moins de treize fins disponibles contre huit dans la version originale ! Voilà qui occupera les plus acharnés d'entre vous. Enfin, des armes spéciales et des vêtements relookés compléteront votre garde-robe. #

**Aymeric Lallée**

GENRE : SURVIVAL HORROR

ÉDITEUR : CAPCOM

SORTIE : SEPTEMBRE 2002



• Barry Burton conserve son style inimitable. Tout dans la finesse...



• Les jeux d'ombres et de lumière vous donneront des sueurs froides.



• Les caméras sont placées de manière à accentuer l'angoisse.



• La morsure du zombie est déconseillée aux moins de 16 ans...



# METTEZ FIN

# A LA MENACE TERRORISTE !

Game Boy Advance est une marque déposée par NINTENDO



- UN JEU D'ACTION-PLATEFORME INCLUANT DES PHASES DE JEU INEDITES : MODE SNIPER, SAUT EN PARACHUTE ET SHOOT'EM-UP.
- ARMES & EQUIPEMENTS REALISTES A PROFUSION : FUSIL D'ASSAUT A VISEE LASER, LANCE-ROQUETTES, LANCE-FLAMME, GRENADES, MENOTTES ET GRAPPIN.
- MODE CHALLENGE ENTRE 2 CONTRE-TERRORISTES VIA CABLE LINK.





 ENCORE UN PEU DE GOMME SUR VOTRE BITUME ?

# BURNOUT 2

La suite du jeu de course le plus rapide du Cube pointe le bout de son capot, avec des améliorations qui, déjà, nous ont séduits !



• Son fameux Burnomètre est encore de la partie.

C'est à l'E3 que nous avons pu, en compagnie de ses créateurs, découvrir *Burnout 2*. Premier constat : ces développeurs sont bien conscients des problèmes qui ont coûté l'excellence au premier volet, et ils sont bien fermement décidés à les corriger, tout en innovant. Témoin de leurs ambitions, l'amélioration graphique est notable : des effets de lumière sur la route procurent un rendu plus réaliste et les voitures ont gagné en qualité tant des textures que de la modélisation.

## DE LA TÔLE FROISSÉE

Mais ce que nous avons le plus apprécié concerne les accidents, encore plus spectaculaires qu'avant : les déformations des carrosseries sont complètement logiques et des morceaux de la



• Les sauts rapportent maintenant du turbo.



• La route luit sous le soleil.

## → RECORDS



*Burnout 2*, en chiffres et sur le papier, c'est 32 nouveaux niveaux de jeu dans 6 paysages (tous situés aux États-Unis), 14 nouveaux bolides, auxquels s'ajoutent 7 véhicules cachés (dont une voiture de police), un trafic routier dynamique où les conducteurs peuvent adopter 3 types de comportement.

caisse du joueur peuvent se détacher. Toujours à propos des accidents, les possesseurs du premier volet savent combien il est parfois irritant de voir la course souvent interrompue – la console passant automatiquement un replay de chaque accrochage sous plusieurs angles. Dans *Burnout 2*, la durée de l'interruption est proportionnelle à la violence du crash, pour que le rythme de course ne soit plus sacrifié sur l'autel du spectacle. Côté modes de jeu, l'enrichissement promis est notable : courses d'un point A à un point B en plus des courses sur circuit, école de conduite sportive, introduction d'un véritable championnat, poursuite en voiture de police... Bref, ce *Burnout 2* ne sera pas qu'un *Burnout... Bis!* #

**Milouse**

GENRE : COURSE

ÉDITEUR : CRITERION/ACCLAIM

SORTIE : FIN 2002



• Franchir la ligne jaune pour rouler à contre-sens... jouissif !

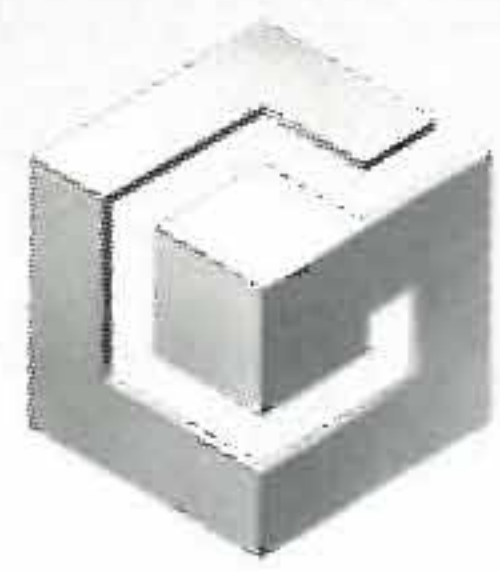


• Admirez le détail des immeubles !

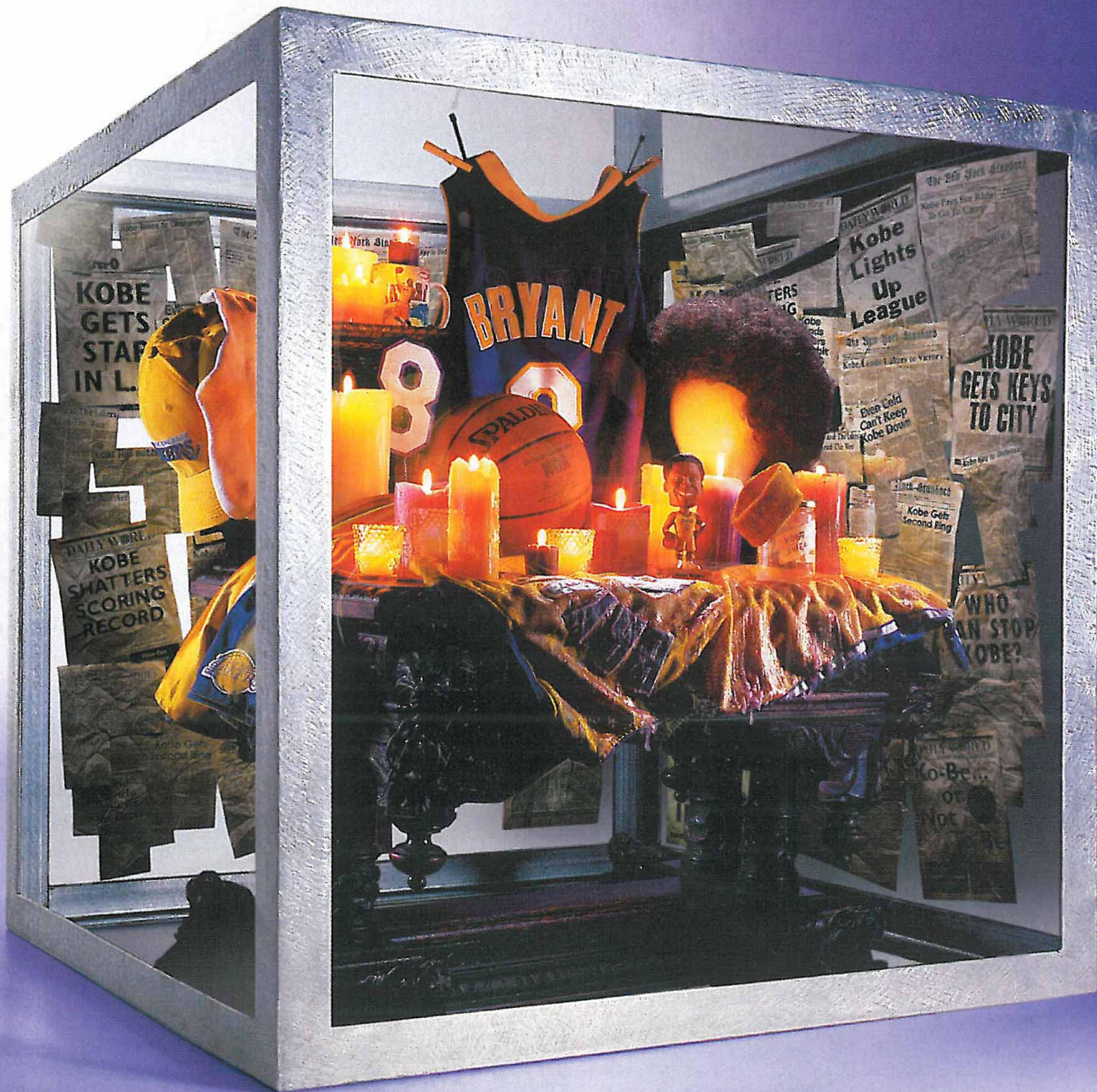


• Les voitures ont perdu de leur rendu « plastoc ».





NINTENDO  
GAMECUBE™



NBA  
COURTSIDE  
2002™

Kobe Bryant :  
Le culte est dans le cube.



LA VIE EST UN JEU

[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)



 UN LUTIN DANS LE CUBE !

# VEXX

En développement depuis des mois, *Vexx* se découvre peu à peu. Voici les grandes lignes de ce jeu d'action-plate-forme des temps barbares.



**V**exx, parmi son peuple, mène une vie tranquille dans le village de Rockheaven jusqu'à l'arrivée d'un tyran, Dark Yabu. L'armée de ce despote envoie Vexx et ses congénères travailler dans les mines comme esclaves.

Jusqu'au jour où notre héros assiste, impuissant, à la mise à mort de son grand-père par des gardes brutaux. Pleurant sur la dépouille de son aïeul au fond d'un sanctuaire nouvellement découvert, Vexx déterre les gants de combat des Astani, de puissantes griffes aux capacités surnaturelles. Ce pouvoir entre les mains, Vexx décide de libérer ses frères du joug de l'opresseur !

## À GRIMPER AU RIDEAU !

Dix-huit environnements au design varié – temples désertiques, îles volcaniques et citadelles de glace – assurent une quête longue et difficile jusqu'au château de Yabu.



• Dans les glaces, vous affronterez des ennemis monstrueux, plus coriaces.

D'après les développeurs, la prise en main de ce jeu de plate-forme très orienté Action s'annonce aisée tout en autorisant des combats riches en rebondissements grâce aux pouvoirs élémentaires conférés par les gants de Vexx. Sa capacité à grimper sur n'importe quelle surface couplée à une caméra dynamique assure le plus grand confort pour explorer les recoins

• Les griffes de combat Astani déchireront la chair putréfiée de vos adversaires.



• Vexx est capable de nager dans les profondeurs des océans.

## → COURS ÉLÉMENTAIRE



• Les gants de boxe confèrent différents pouvoirs élémentaires au petit lutin. Outre l'avantage qu'ils vous donnent au combat, les gants servent aussi à s'accrocher au mur. À l'image de Knuckle dans *Sonic Adventure 2 Battle*, Vexx peut donc atteindre n'importe quel lieu dans les hauteurs.



• Des enchaînements de coups variés vous permettront de venir à bout de vos ennemis.

de chaque niveau, ils sont d'ailleurs truffés de nombreux ennemis dont le comportement est modifié par l'alternance du jour et de la nuit. Enfin, chaque étape de l'aventure débloque un mode Multijoueur. #

**Aymeric Lallée**

GENRE : ACTION/PLATE-FORME

ÉDITEUR : ACCLAIM

SORTIE : OCTOBRE 2002



• Les gigantesques niveaux regorgent de recoins cachés. Vexx peut s'accrocher sur toutes les surfaces.



• Malgré sa taille, Vexx ne semble pas impressionné par ce géant armé jusqu'aux dents.





# Exprime ton Style



## LOGOS

Depuis un mobile SFR, appelle le **LOGO** soit 5646\*  
Depuis tout téléphone, appelle le 08 99 703 203\*\*

En guest et en exclu:  
**Largo Winch**

© Dupuis 2002  
Franck - Van Hamme  
Exclusivité Largo Winch  
jusqu'à fin Septembre 2002



Compatibles sur les téléphones NOKIA\*\*\*

## SONNERIES

Depuis un mobile SFR, appelle le **SONN** soit 7666\*  
Depuis tout téléphone, appelle le 08 99 703 203\*\*



- 10011 Survivor
- 10019 Dirty Dancing
- 10021 Don't tell me
- 10032 Je sais pas jouer
- 10038 Livin' la vida loca
- 10040 Maya l'abeille
- 10041 Me gustas tu
- 10050 Amicalement vôtre
- 10072 Drôles de dames
- 10073 It's raining men
- 10082 James Bond
- 10083 L'envie d'aimer

- 10084 L'île aux enfants
- 10087 Magnum
- 10088 Melrose Place
- 10089 Mission Impossible
- 10093 Pretty woman
- 10097 Star Wars
- 10099 Bodyguard
- 10101 The next episode
- 10103 Titanic
- 10104 We are the champions
- 10105 Fame
- 10108 Lady Marmalade

- 10122 Ces soirées-là
  - 10138 Every breath you take
  - 10148 I will survive
  - 10153 J'en rêve encore
  - 10156 L'Alizée
  - 10169 Les rois du monde
  - 10172 Moi lolita
  - 10184 Pulp fiction
  - 10190 Sex Bomb
  - 10194 Starsky et Hutch
  - 10209 X Files
  - 10222 Grease
  - 10234 Ally Mc Beal
  - 10236 American Pie
- Attention: tous les codes listés sont des codes Nokia

## top 5

- 10342 Toutes les femmes de ta vie (L5)
- 10082 James Bond
- 10089 Mission Impossible
- 10087 Magnum
- 10102 The real slim shady (Eminem)

Compatibles avec les téléphones NOKIA adaptés, SAGEM adaptés, MOTOROLA 50/P250/V100/T191, PHILIPPS fisio, Xenium 9@9, Azalys, Alcatel One Touch 511



## REPONDEUR

Depuis un mobile SFR, appelle le **PERS** soit 7377\*  
Depuis tout téléphone, appelle le 08 99 700 830\*\*



- Tout en Musique
- Avec des Stars
- Humour
- Imitation

- Fausse Pub
- Parodie de Film
- Série Télé
- Sexy

- Bilingue
- Classique
- Professionnel
- Cartoon

Compatibles avec tous les téléphones mobiles

Recommandé par



Et plus de 1000 autres logos, sonneries et répondeurs sur [www.vizzavi.fr](http://www.vizzavi.fr) ou [www.sfr.fr](http://www.sfr.fr)

\*Prix des services = 1,35€/appel + prix d'une communication normale \*\*1,35€/appel + 0,34€/minute \*\*\*Voir liste détaillée sur [www.vizzavi.fr](http://www.vizzavi.fr)  
En utilisant nos services, vous acceptez de faire partie de notre base. Cependant, conformément à l'article 34 de la loi n° 78-17 de la loi du 06/01/1978 relative à l'informatique, fichiers et libertés, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification ou suppression des informations vous concernant en écrivant à Vizzavi France - Service Clients - BP 4029 - 06301 Nice Cedex 4 ou en se rendant sur [www.vizzavi.fr](http://www.vizzavi.fr), rubrique Aide / Contactez-nous. Demandez l'autorisation à vos parents.

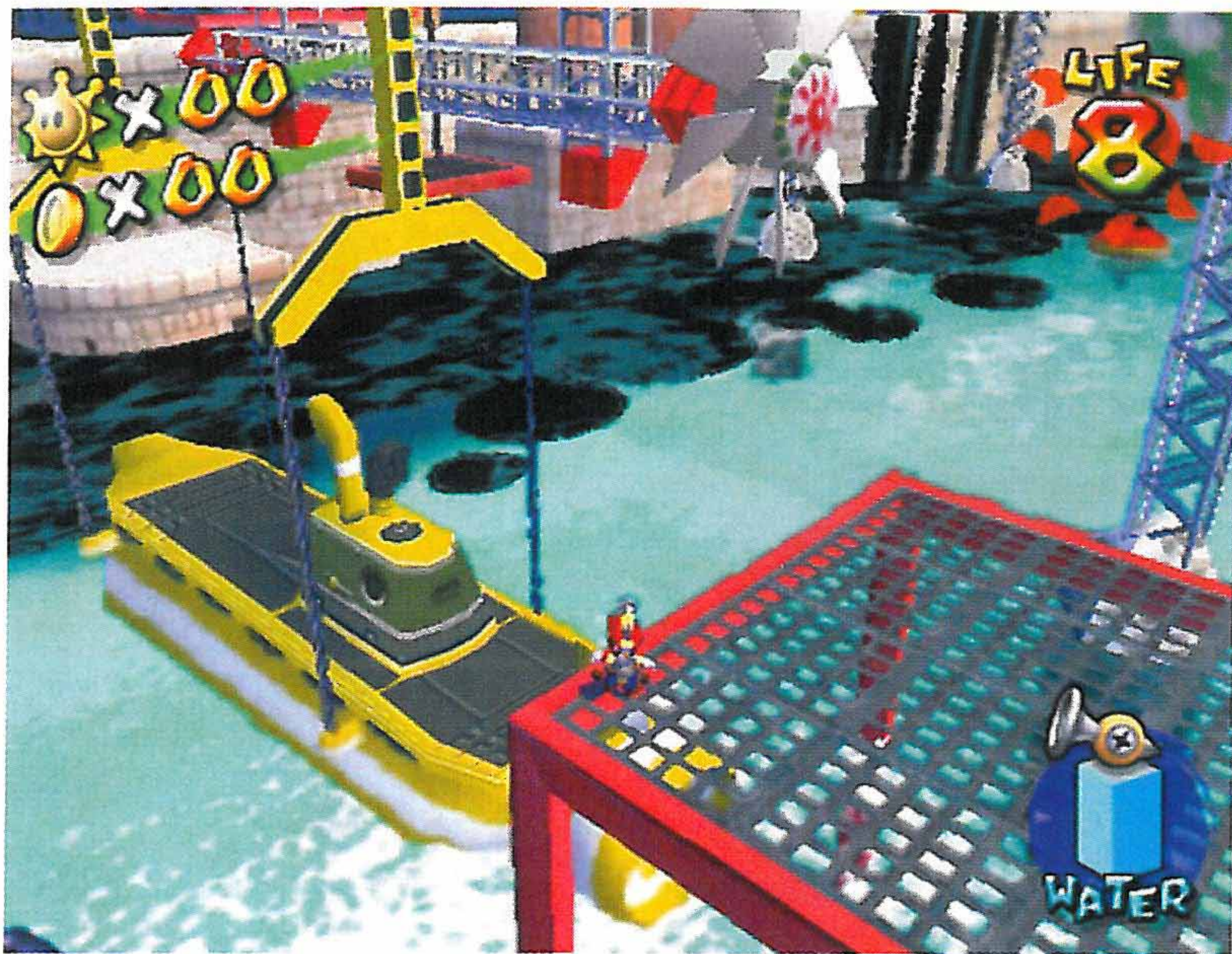




 LA MER, LE SABLE... ET DES SOLEILS !

# SUPER MARIO SUNSHINE

De nouvelles images en veux-tu, en voilà ! Le titre le plus attendu de cette fin d'année va bientôt sortir. Pour un Noël sous les palmiers.



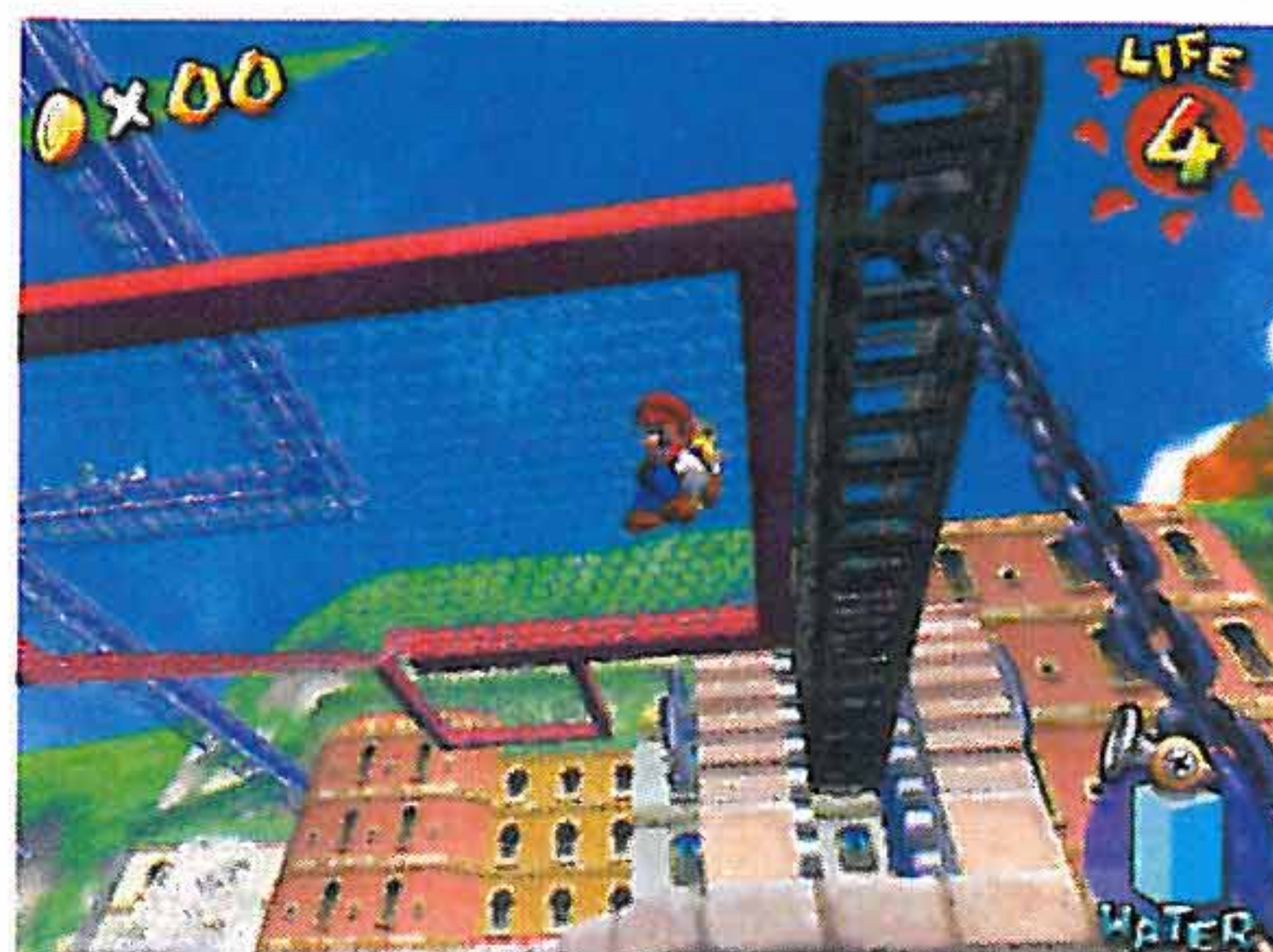
• En haut de l'écran, se trouve le moulin actionnant le bras métallique. Tirez dessus !



• À quoi allez-vous vous attaquer à présent ?



• Des structures plus complexes que dans Mario 64.



• La caméra suit Mario ou s'oriente à loisir.



• Des monstres loufoques, comme d'hab'.

Après plus de cinq années d'absence, le père Mario s'apprête à rayonner de toute sa splendeur sur l'univers du jeu vidéo. Alors que l'on ne croyait plus revoir un seul Sunshine avant la sortie japonaise du jeu, cet été, Nintendo balance par wagons entiers les derniers clichés de son titre phare.

Ces quelques photos, présentées ici, nous laissent admirer nombre de détails inédits... Jugez plutôt : Mario est désormais capable de chevaucher Yoshi. C'est une première dans un *Mario* en 3D, puisqu'il était impossible de le faire sur la version Nintendo 64 ! Cela nous habilitera sans doute à atteindre

des lieux haut placés. Une autre image vous permet de comprendre en quoi la machine que Mario porte sur son dos peut s'avérer utile pour résoudre certaines énigmes. En projetant de l'eau sur un moulin, le plombier actionne un bras métallique qui soulève un sous-marin, lui autorisant à poursuivre son chemin. Enfin, la princesse participera à l'action dès le début de l'aventure, et l'on pourra même faire un brin de causette avec elle. Là encore, c'est une nouveauté, car cette dernière n'apparaissait généralement qu'à la fin des *Mario*. Pour plus d'infos, reportez-vous à notre supplément du mois précédent. Et, surtout, ne manquez pas notre prochain numéro, car nous allons longuement pratiquer le jeu afin de vous préparer une véritable... Sunshine Party !

Aymeric Lallée

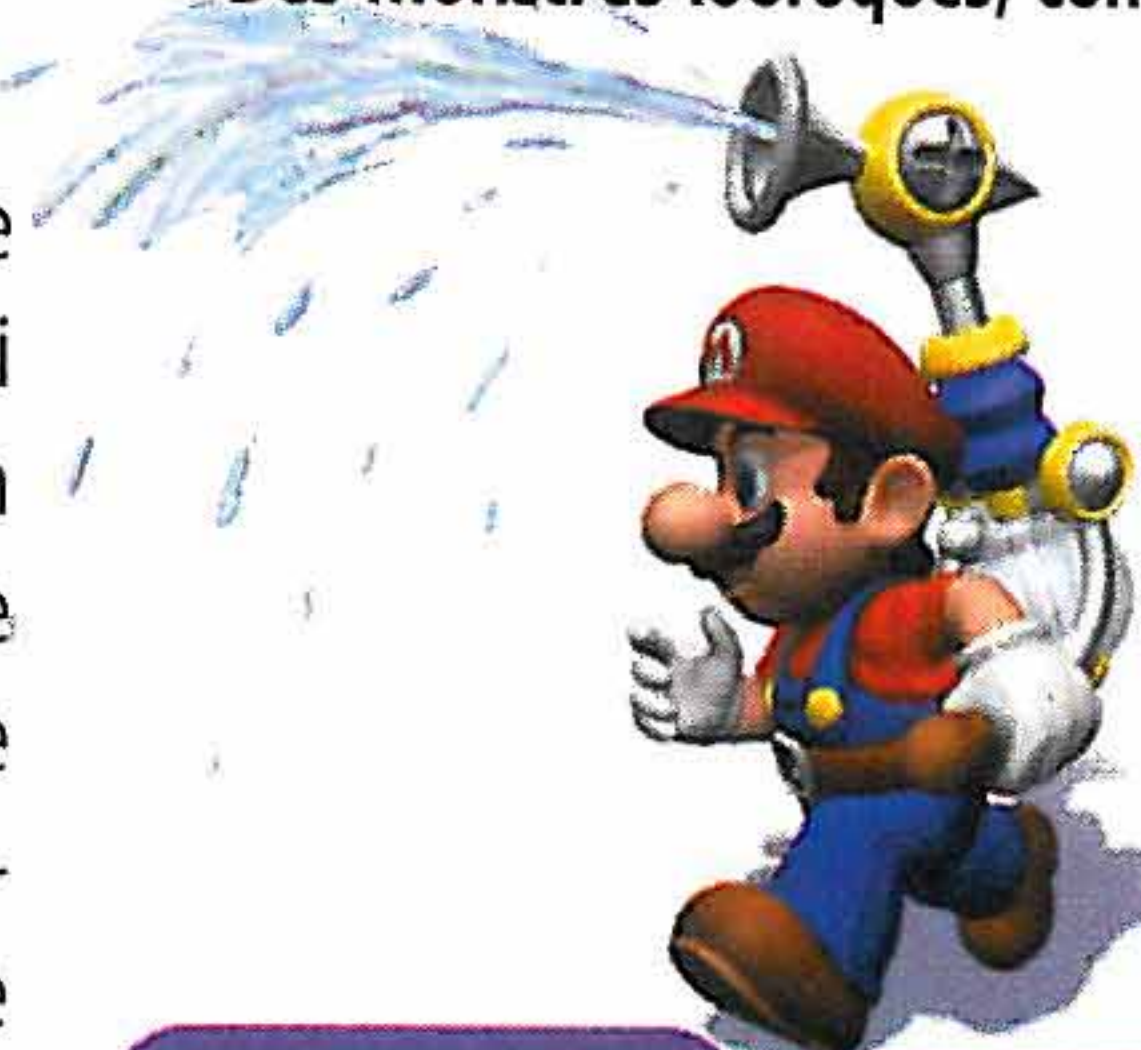
GENRE : ACTION/PLATE-FORME

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : OCTOBRE 2002



• Comme vous le voyez, Mario peut chevaucher Yoshi à loisir !



→ GYNTONIC!



Outre des enchaînements de petits mouvements acrobatiques, tels que le saut, le double saut, le super saut, le saut de côté et la glissade, Mario est capable de rebondir sur les murs à plusieurs reprises afin d'atteindre des lieux difficilement accessibles. Notre plombier reste le grand sportif que l'on connaît !



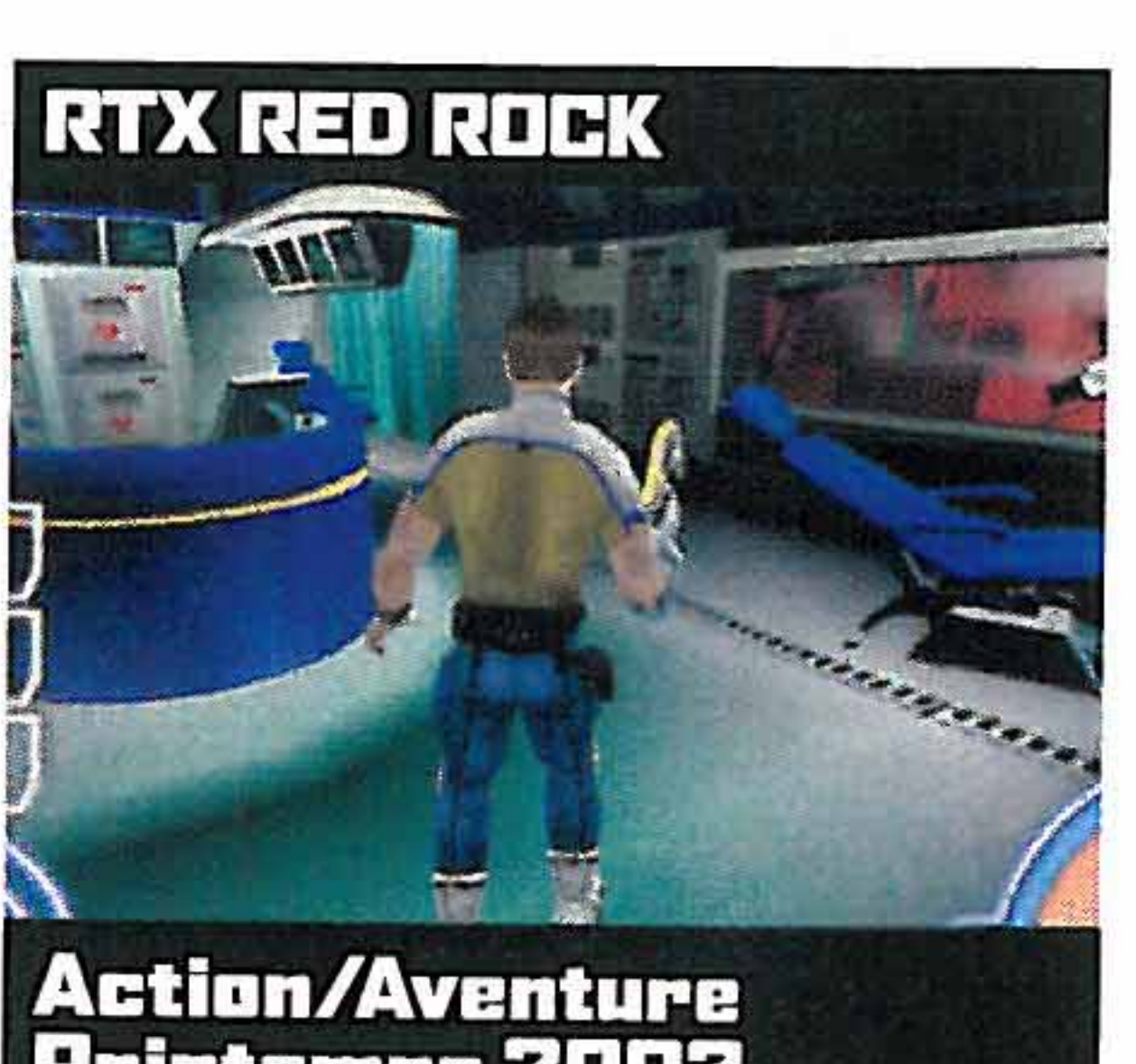
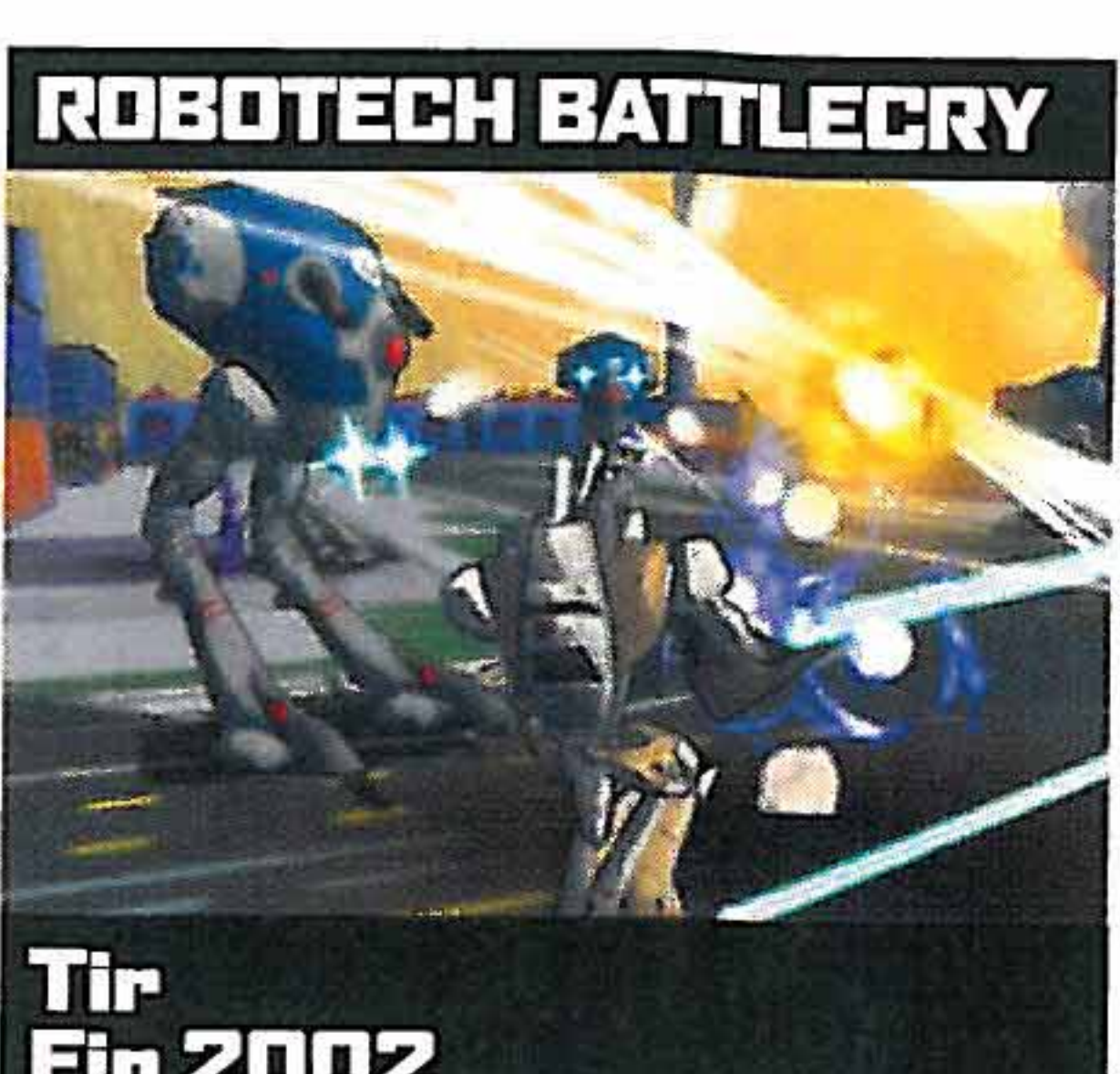
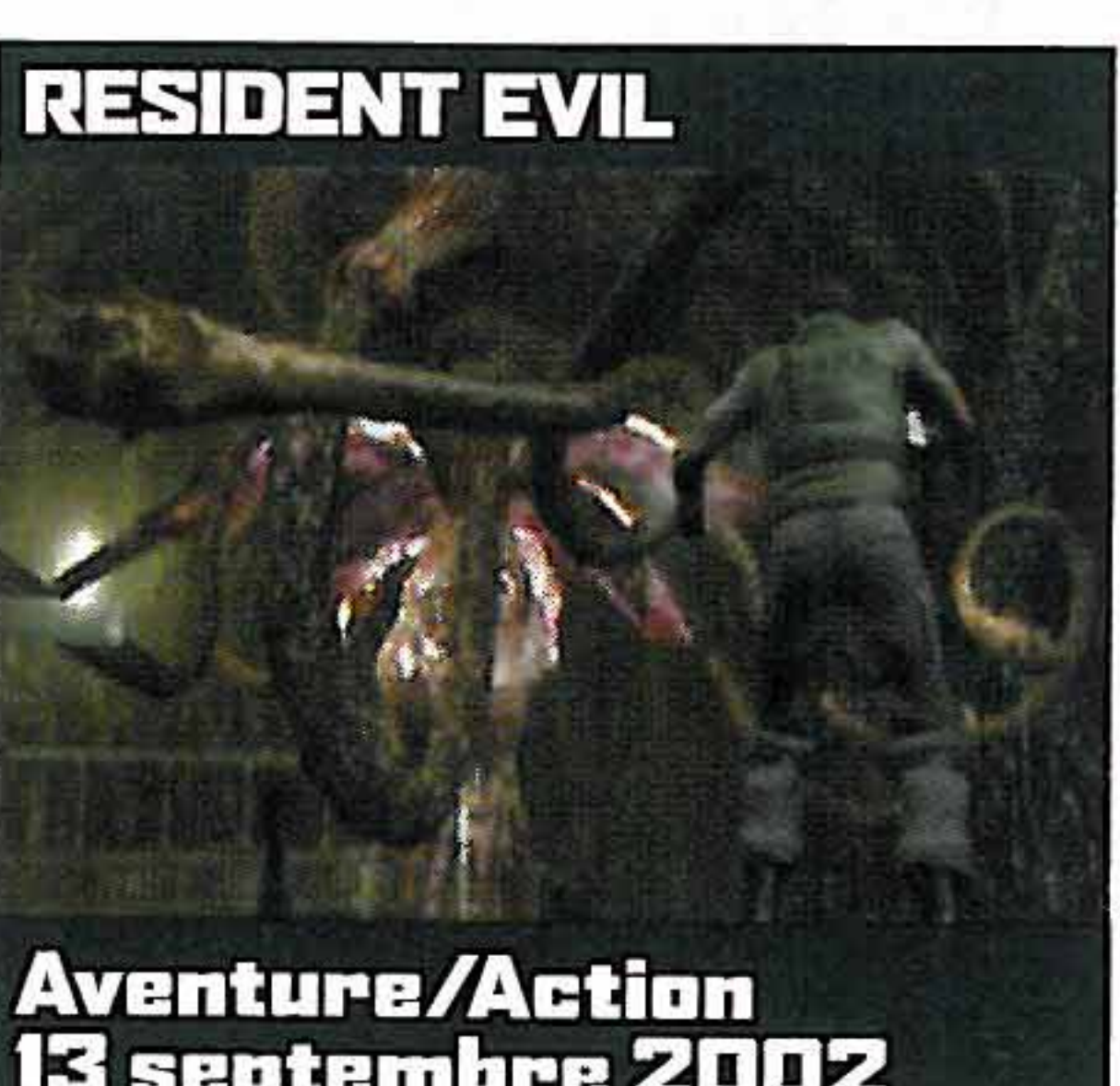
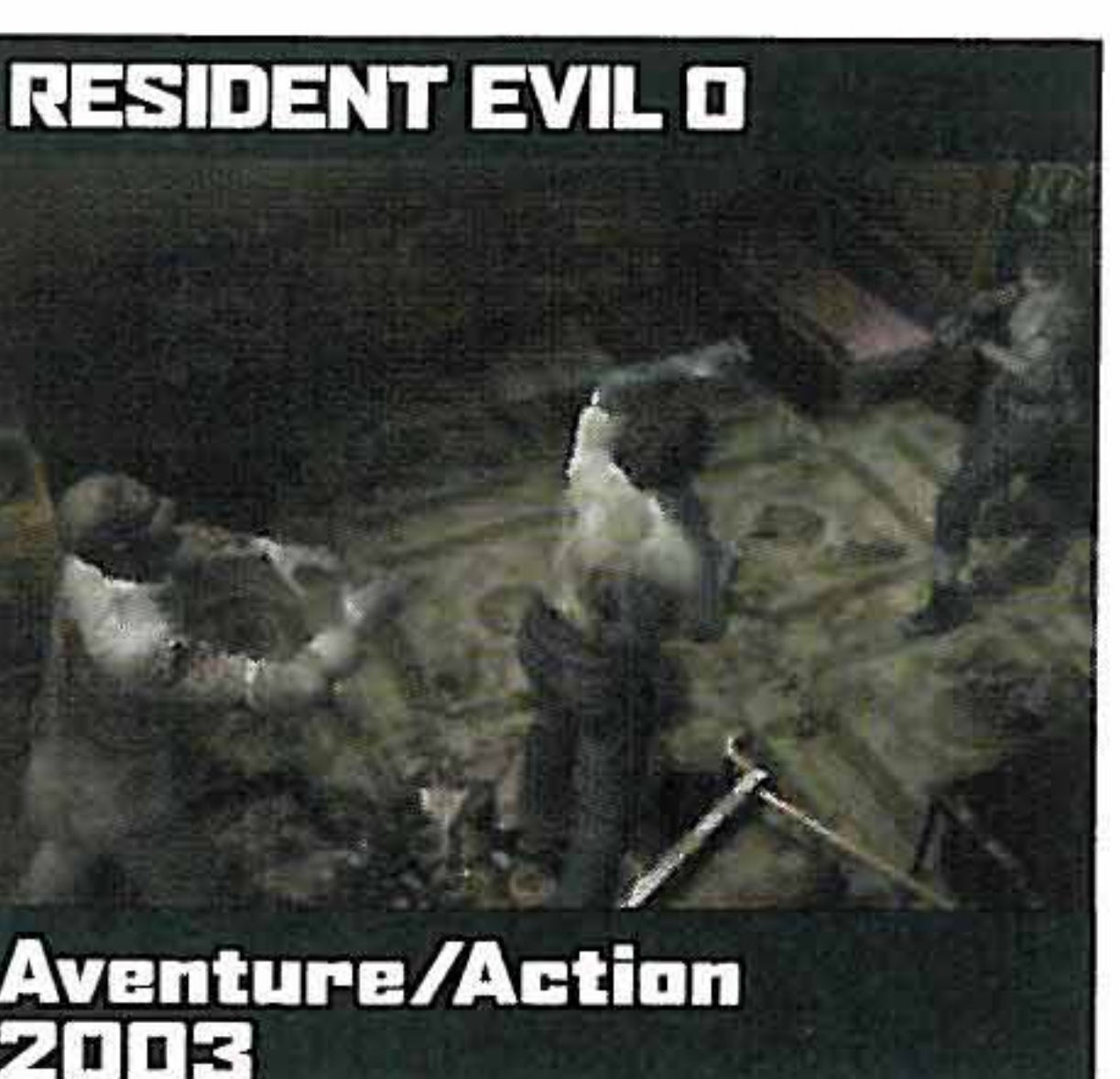
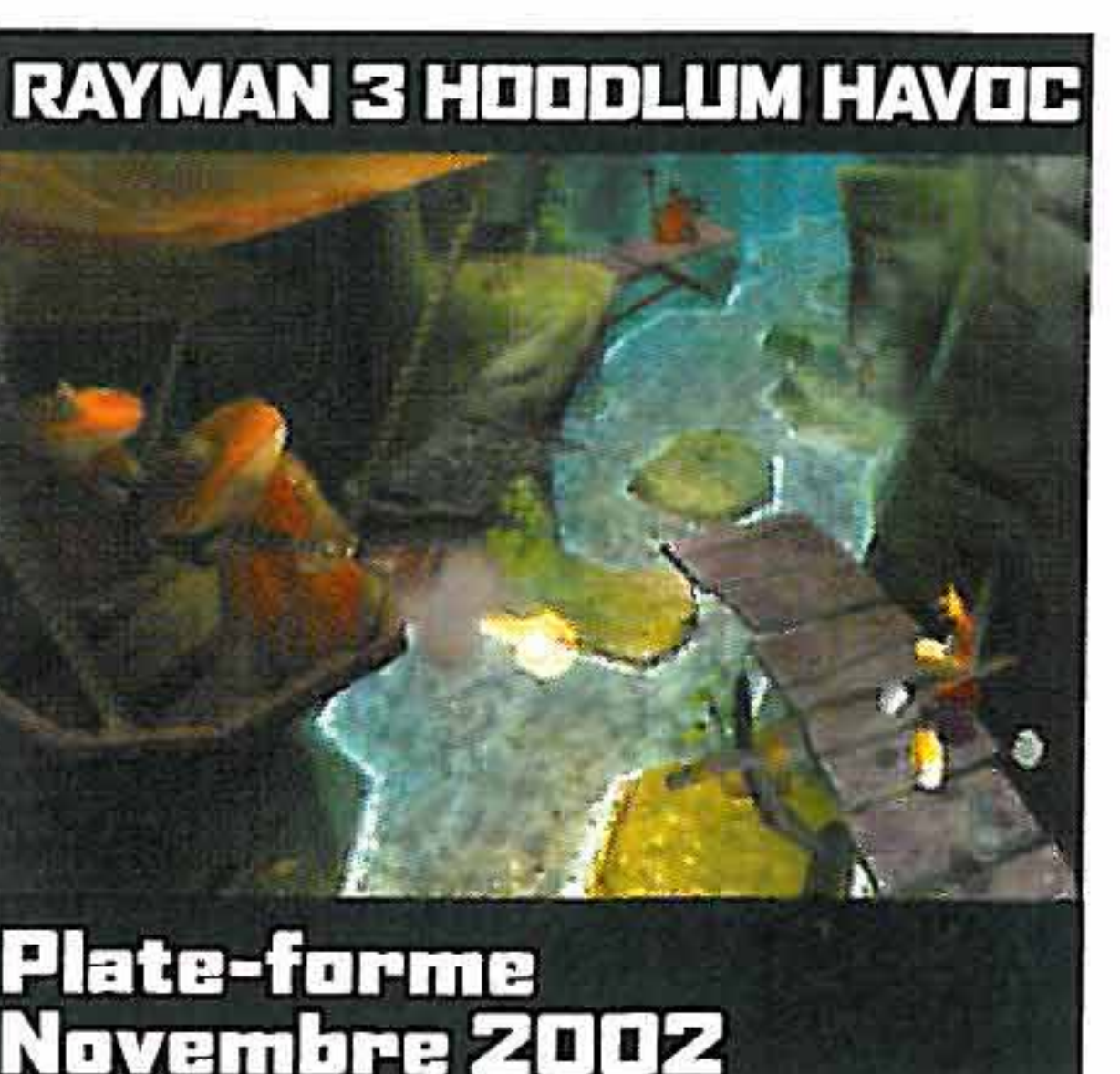
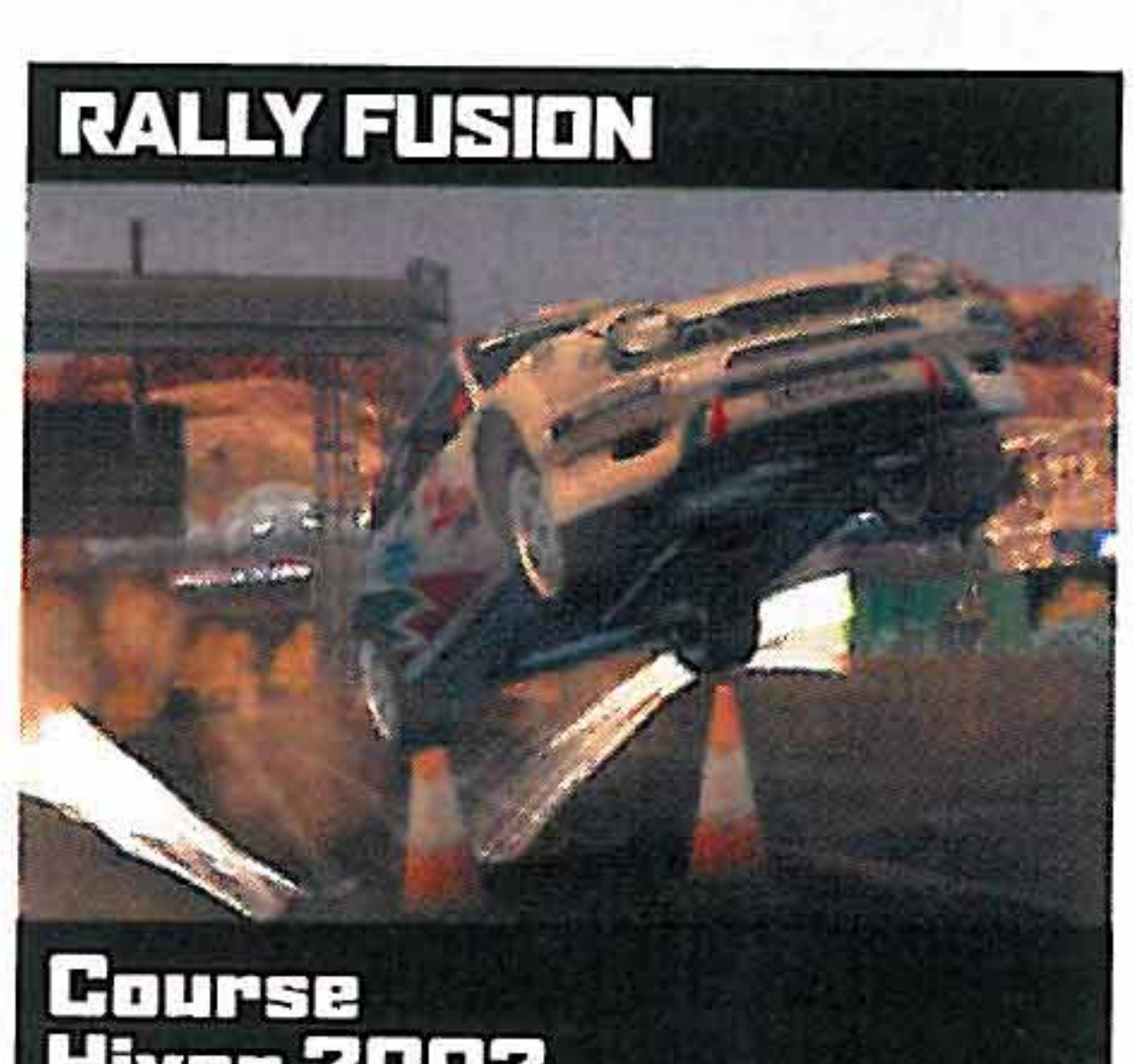
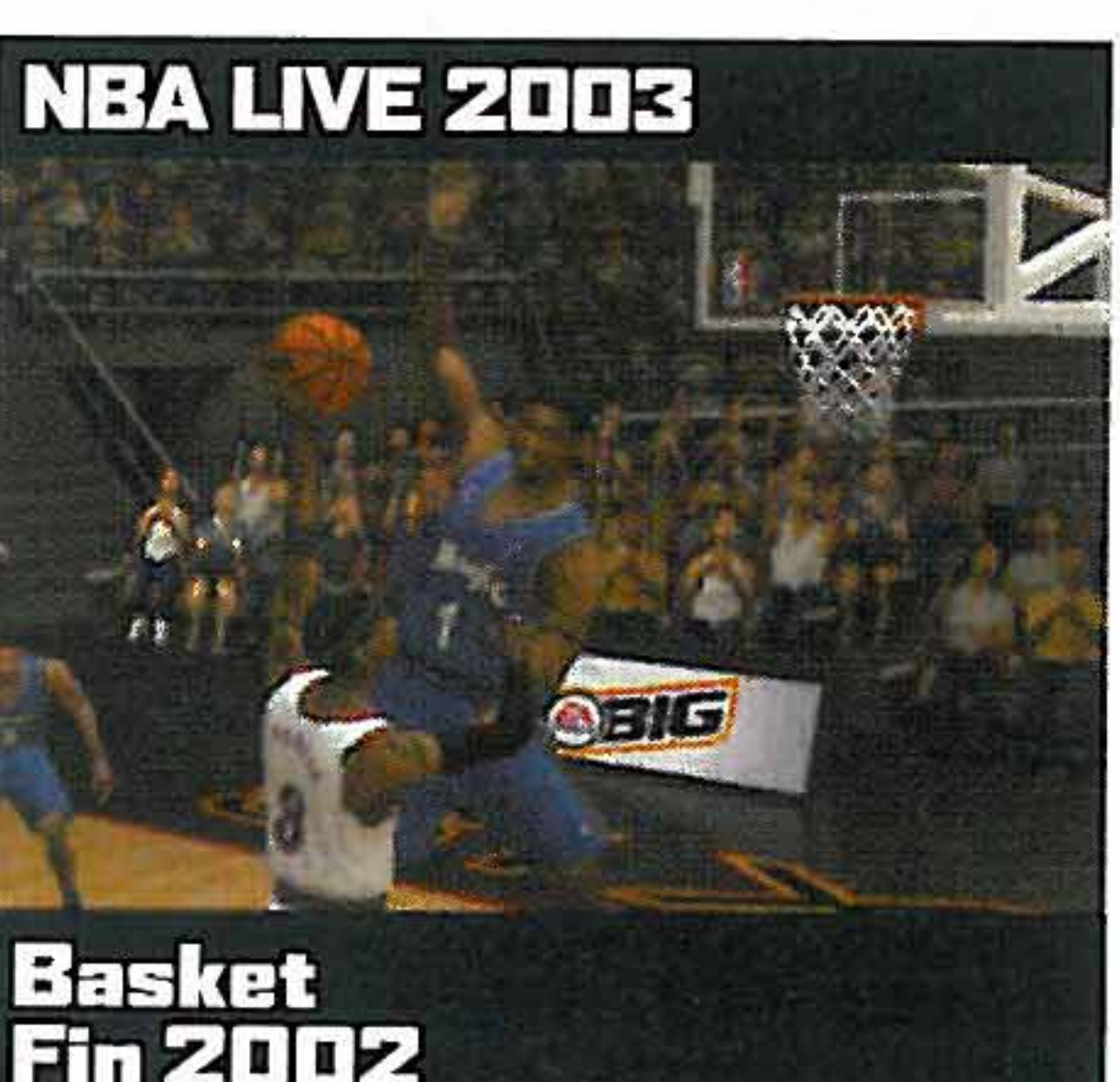
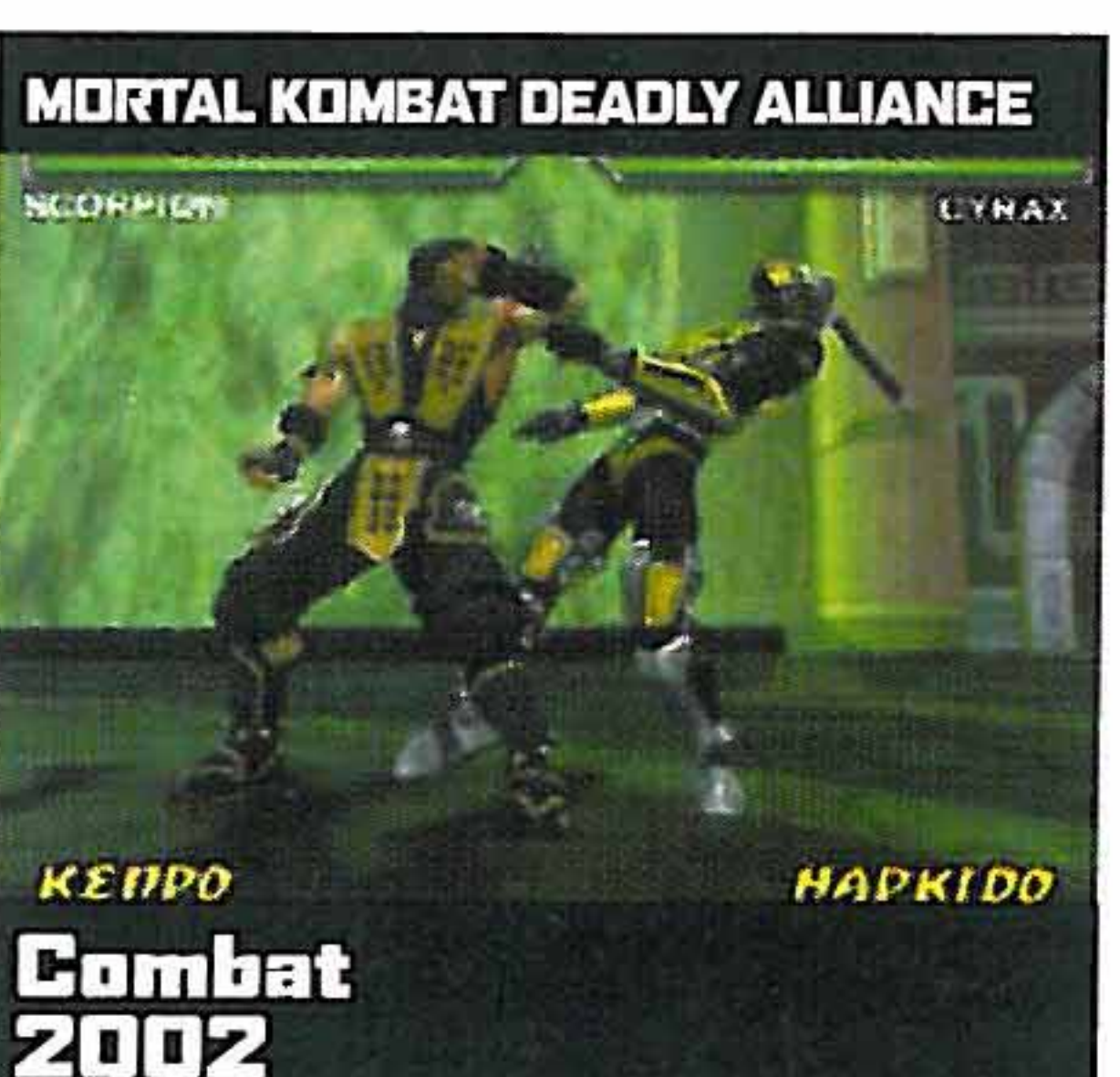
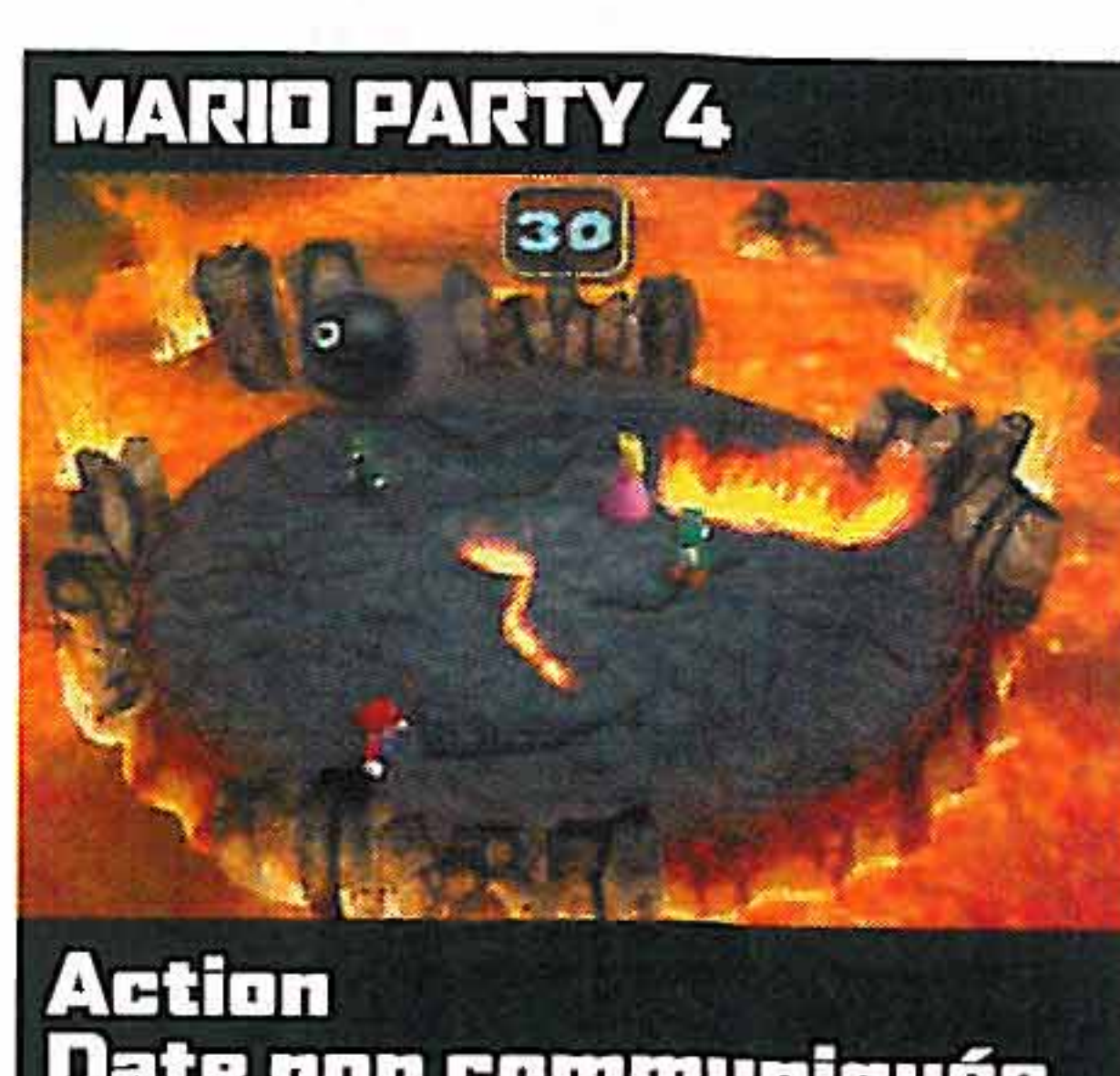
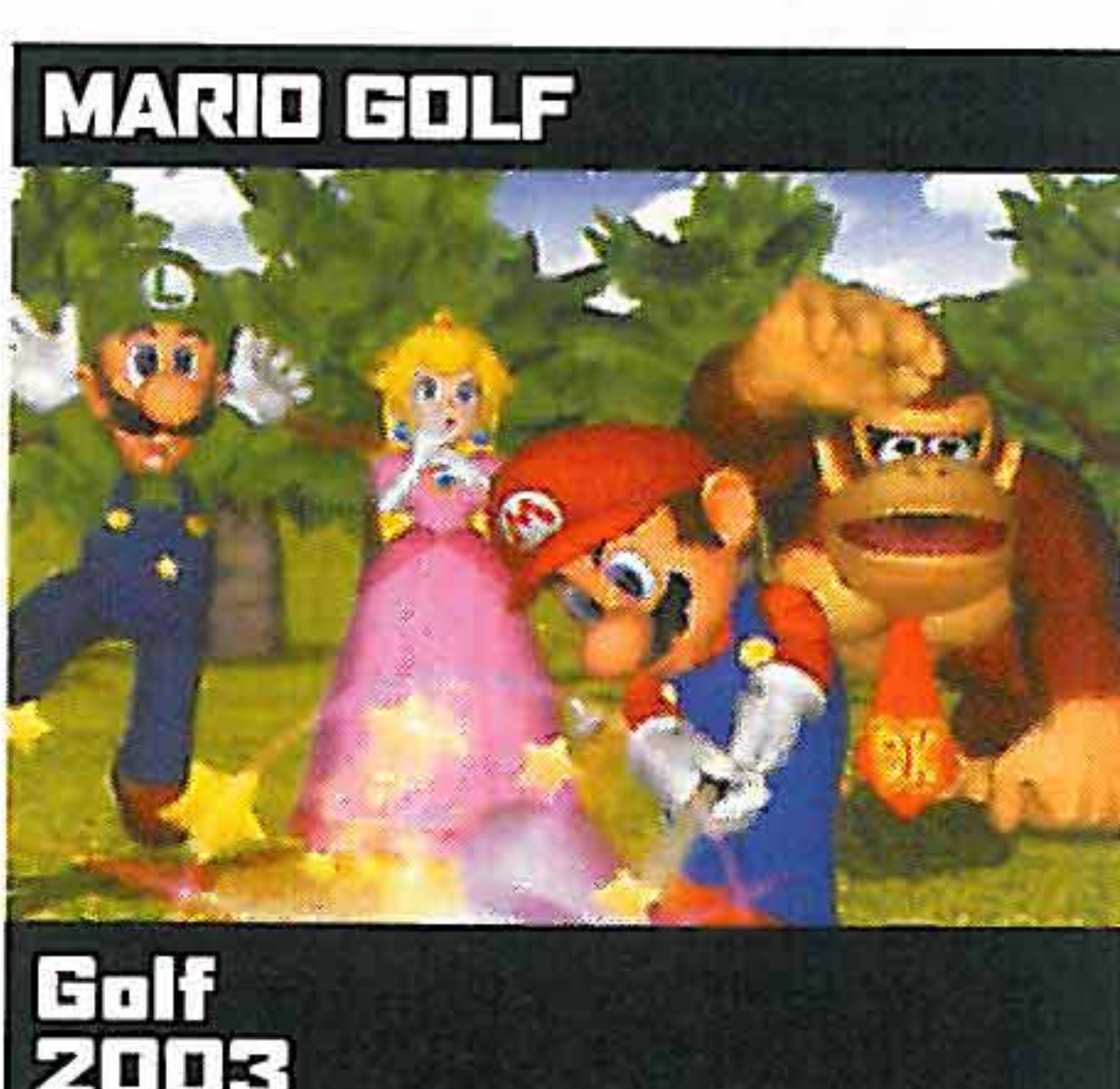
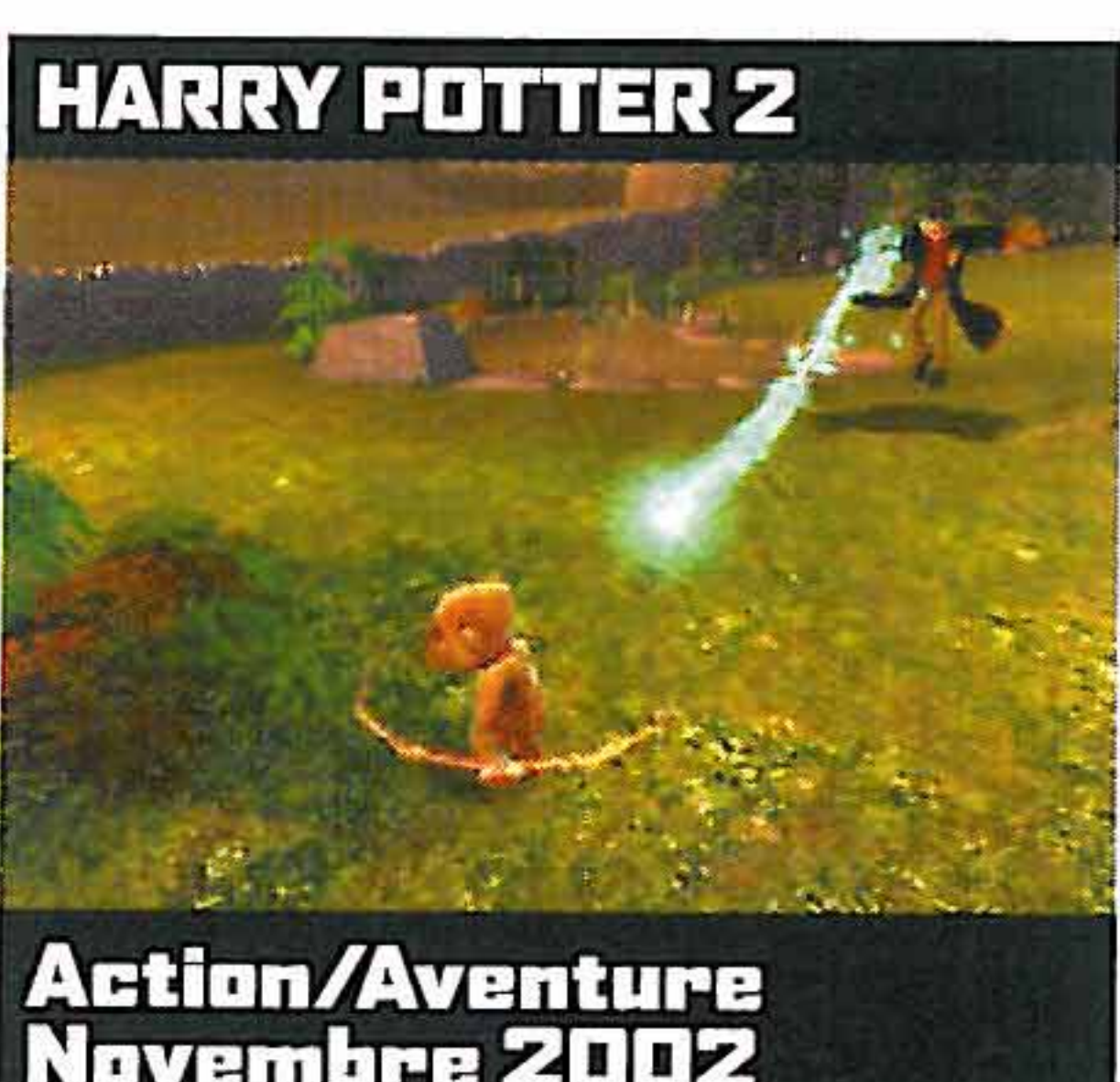
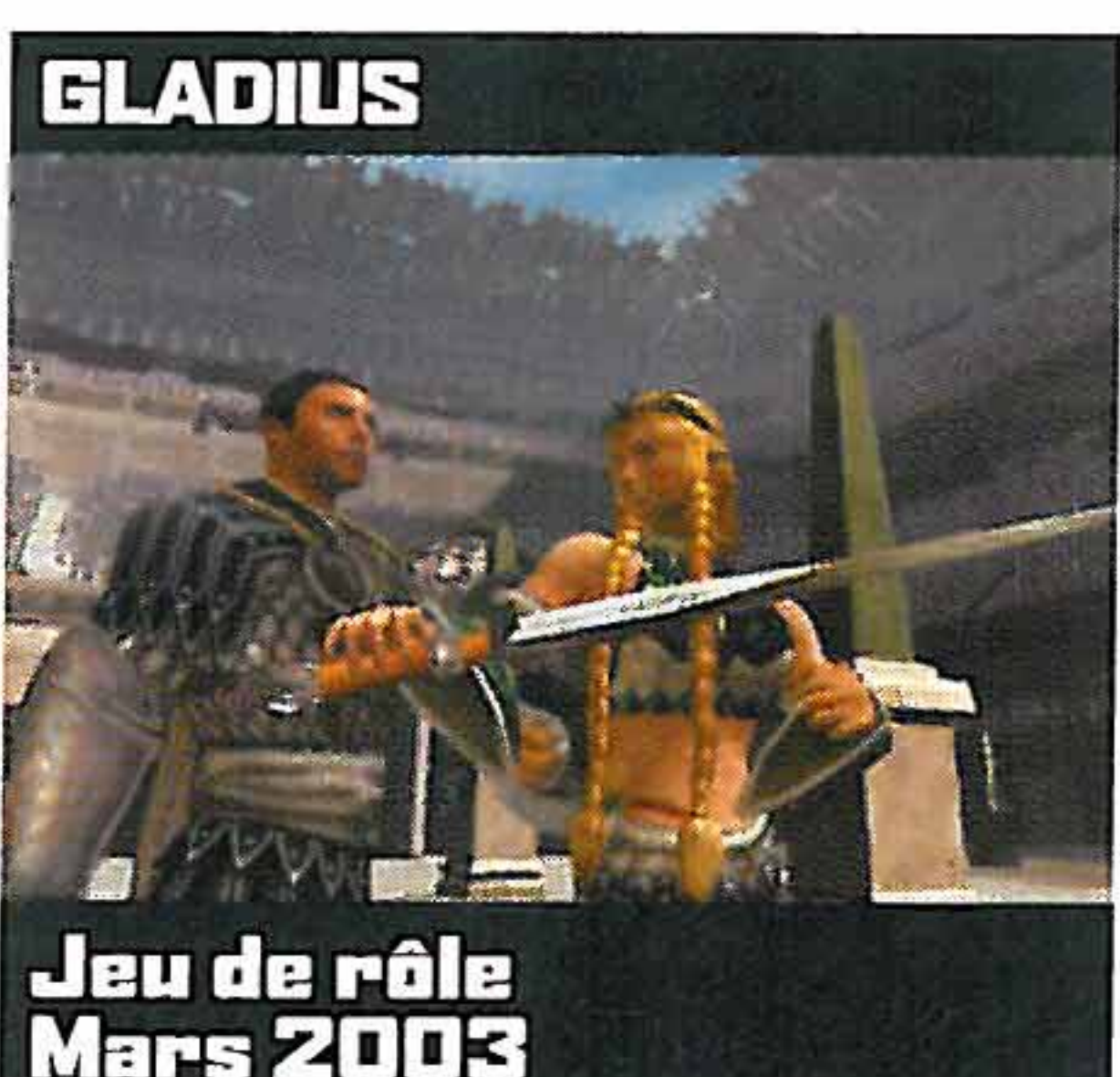
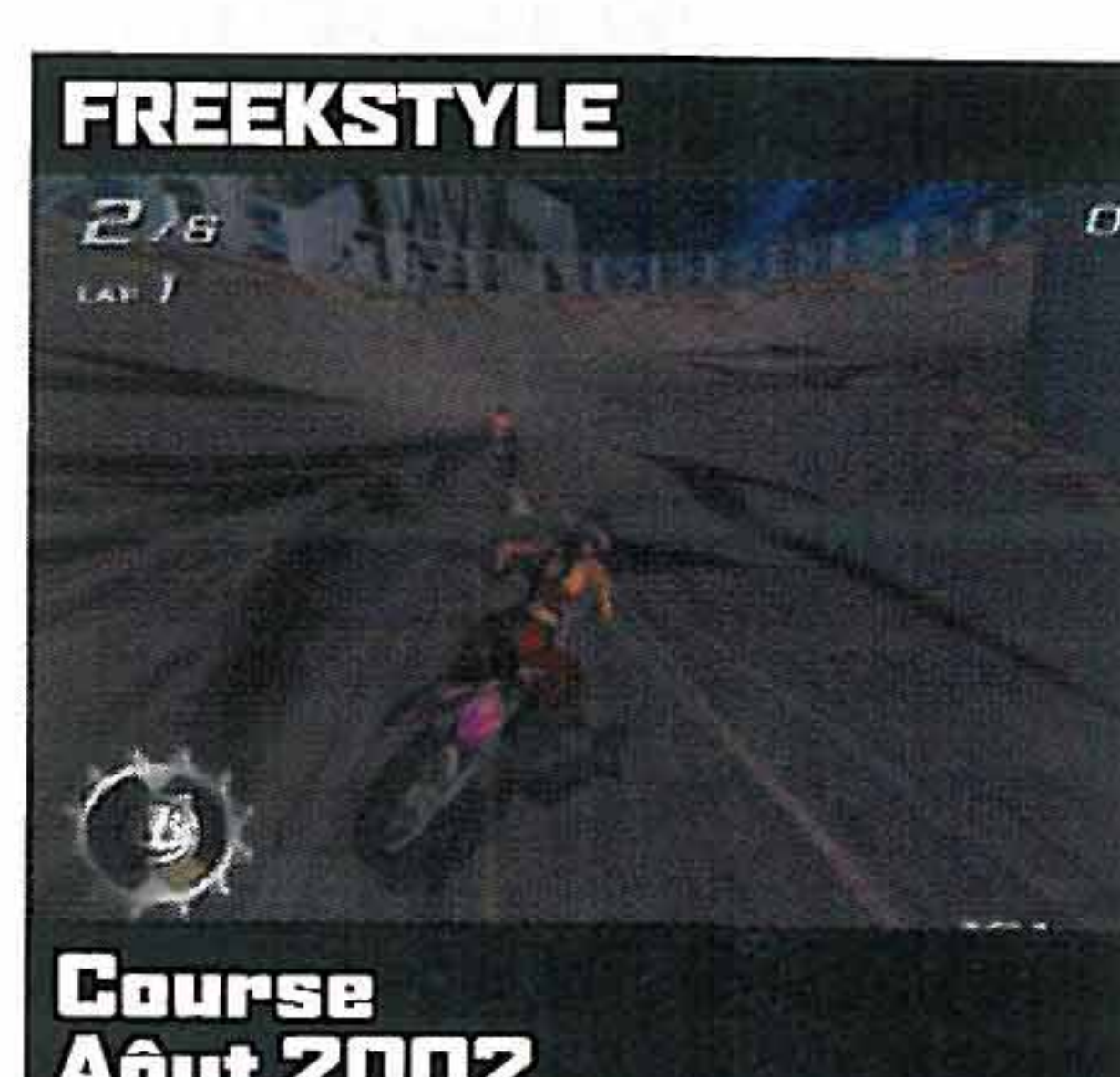
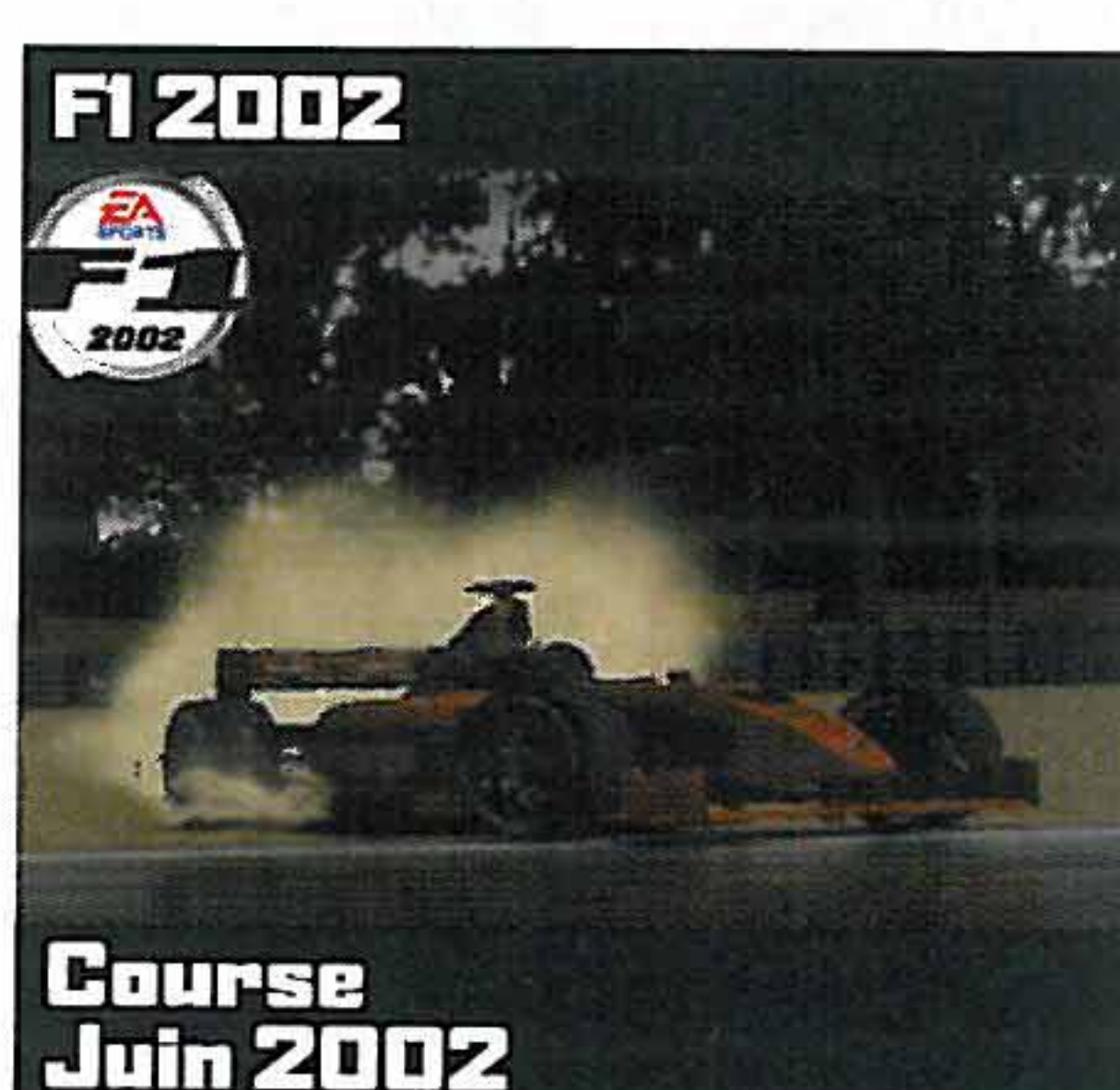
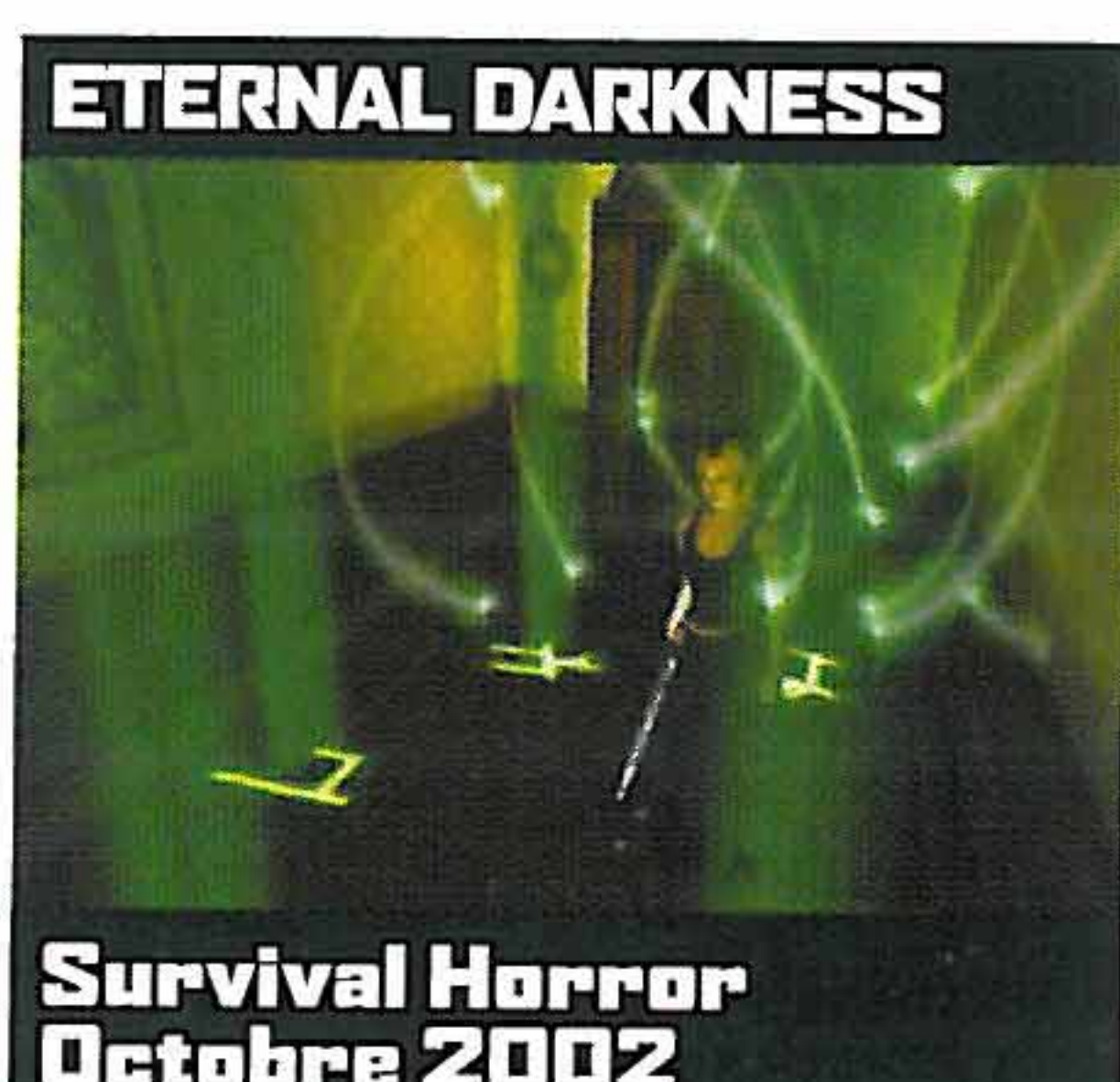
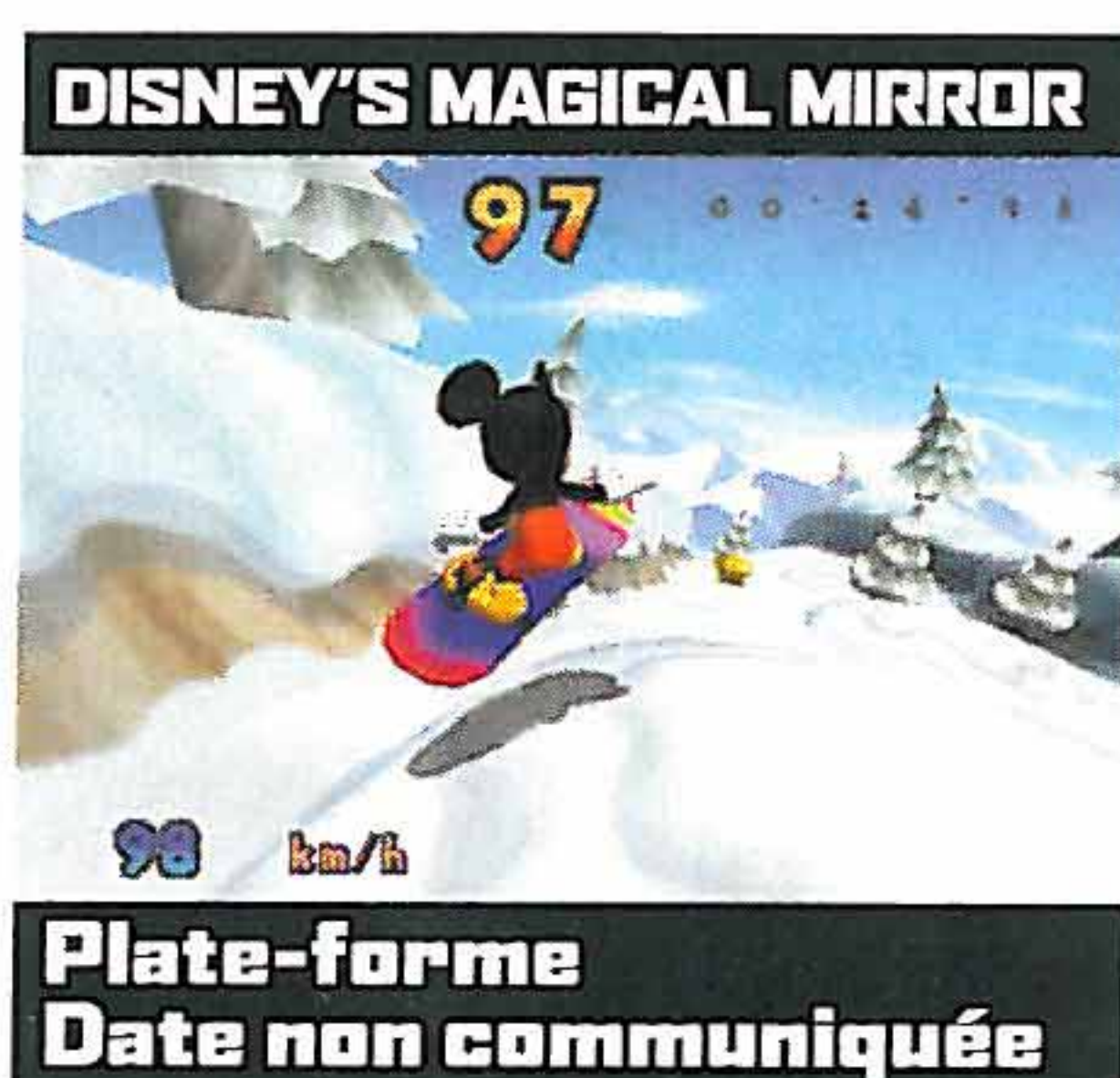
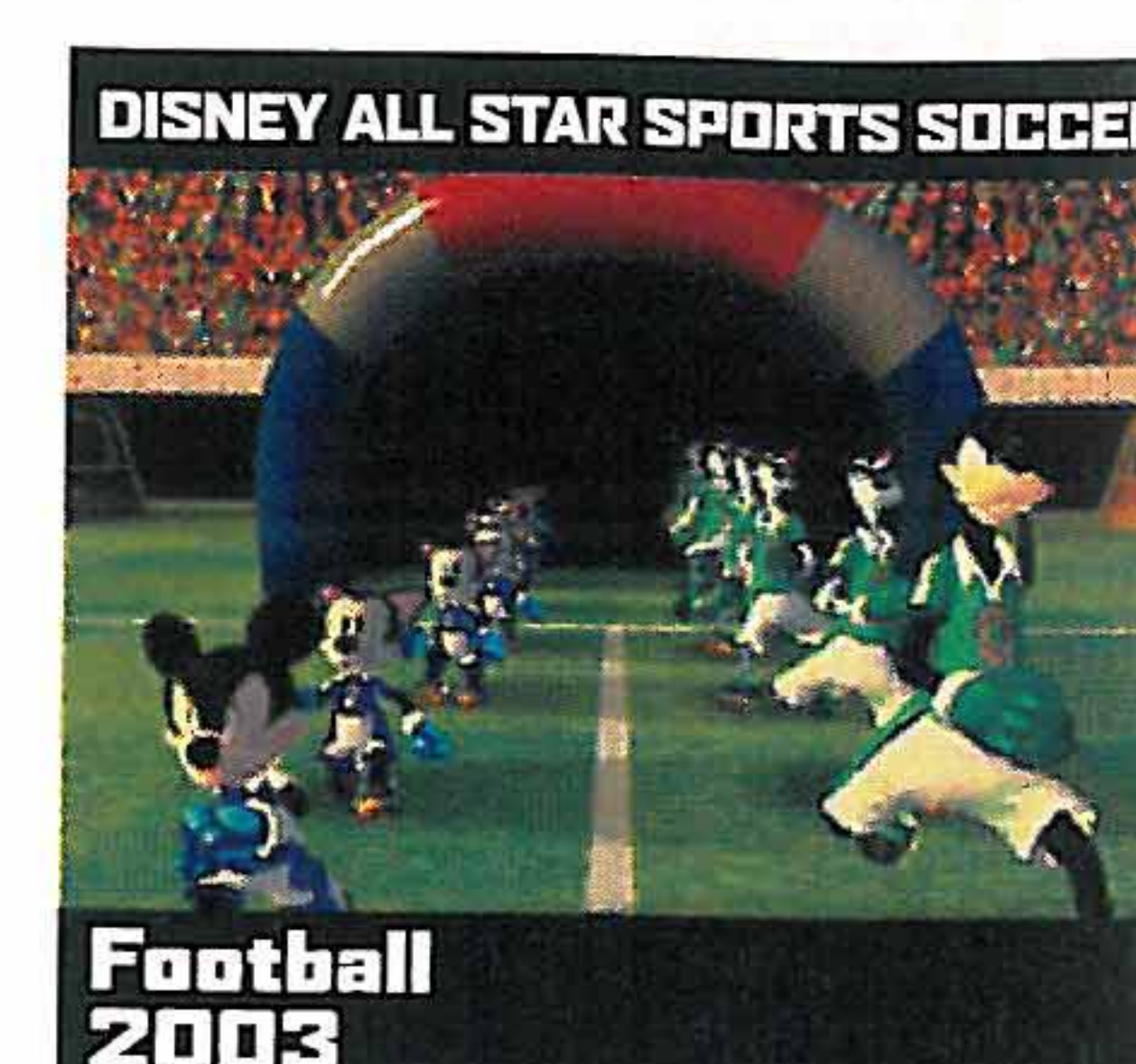




# PROCHAINES SORTIES



Comme toujours, les jeux sur GameBoy Advance et sur GameCube à sortir dans les mois à venir sont légion. Il suffit de regarder ces quelques images pour s'en convaincre...





**SOUL CALIBUR II**

**Combat**  
Courant 2003

**STAR WARS : BOUNTY HUNTER**

**Action/Aventure**  
Novembre 2002

**STARFOX ADVENTURES**

**Action/Aventure**  
Novembre 2002

**SUPER MARIO SUNSHINE**

**Action/Plate-forme**  
Octobre 2002

**SUPER MONKEY BALL 2**

**Action/Réflexion**  
Début 2003

**THE LEGEND OF ZELDA**

**Aventure/Action**  
Début 2003

**TIME SPLITTER 2**

**Doom-like**  
Septembre 2002

**TONY HAWK'S PRO SKATER 4**

**Skateboard**  
2003

**TRUE CRIME**

**Action**  
2003

**TUROK EVOLUTION**

**Doom-like**  
Septembre 2002

**VEXX**

**Action**  
Octobre 2002

**WARIO WORLD**

**Action/Plate-forme**  
Fin 2002

**XIII**

**Doom-like**  
Début 2003

**X-MEN : NEXT DIMENSION**

**Combat**  
Septembre 2002

**ZOO CUBE**

**Réflexion**  
Été 2002



**CONTRA ADVANCE**

**Action**  
Novembre 2002

**DISNEY ALL STAR SPORTS SOCCER**

**Football**  
2003

**DRAGON BALL Z TLG**

**Action/Jeu de rôle**  
Novembre 2002

**GOLDEN SUN 2**

**Jeu de rôle**  
2003

**KIRBY**

**Plate-forme**  
Date non communiquée

**LEGEND OF ZELDA**

**Action/Aventure**  
Fin 2002

**LORD OF THE RINGS**

**Jeu de rôle**  
Fin 2002

**MEDAL OF HONOR RESISTANCE**

**Doom-like**  
2002

**METROID FUSION**

**Action/Plate-forme**  
Fin 2002

**RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC**

**Plate-forme**  
Automne 2002

**SUPER GHOULS'N GHOSTS**

**Action**  
Fin 2002

**SUPER MONKEY BALL**

**Action/Réflexion**  
Début 2003

**TENNIS MASTERS SERIES**

**Tennis**  
Octobre

**YOSHI'S ISLAND**

**Plate-forme**  
Fin 2002



# STARFOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET

En avant-première, nous avons pénétré sur la planète des Dinosaures ! Et si, pour beaucoup, *Zelda*, *Mario Sunshine*, ainsi que *Metroid Prime* composent l'essentiel de la line-up du Cube attendu, la suite des aventures de Fox McCloud mérite tout autant votre attention. Nous l'avons essayé longuement... De quoi vous faire rêver tout l'été, en attendant la sortie prévue pour novembre.

**Aymeric Lallée**





Voici le général Scales, un reptile sans cœur qui ne cesse de terroriser les différentes races de la planète des Dinosaures, dans le but d'en devenir le seul et unique maître.

**R**are fait un retour fracassant sur le GameCube de Nintendo ! Il suffit, pour s'en convaincre, d'admirer les quelques clichés reproduits dans ces pages Spécial. Les possesseurs de Nintendo 64 se souviendront avec bonheur des titres phares réalisés par cet éditeur : *Golden Eye*, *Perfect Dark*, *Banjo-Kazooie*, voire le très controversé *Conker's Bad Fur Day*. Le mois dernier, nous avons eu l'occasion de tester leur dernière production sur le salon de l'E3.

Autant être clair : *StarFox Adventures* promet énormément, et il bénéficie d'une réalisation à couper le souffle.

### KRYSTAL VOUS APPARTIENT...

Première minute de jeu, première surprise : tandis que vous pensiez débiter l'aventure avec Fox McCloud, le pilote émérite de la Star Fox Team, le jeu commence en fait avec Krystal aux commandes, une indigène humanoïde à l'apparence de renard (comme Fox...) et au pelage bleuté.

### L'ÉMOTION À L'ÉCRAN

Les graphistes de Rare ont accentué chacun des traits des visages des personnages afin d'assurer une étonnante variété d'expressions. Par exemple, les sourcils sont très appuyés et les bouches se déforment à volonté. Par ailleurs, les gros yeux de nos héros rendent leurs sentiments plus faciles à décrypter.



Krystal sur le dos de son ptérodactyle. Son bâton sera perdu lors du combat contre le général Scales.

### UNE PETITE PROMENADE...

La variété des environnements ne fait pas défaut dans *StarFox Adventures*. Sachez que si de nombreuses phases en extérieur vous attendent, vous aurez aussi affaire à des donjons et des bases souterraines, tout comme dans un *Zelda*.



Sur le bateau, Krystal semble intriguée par la voix qui n'arrête pas de l'appeler. Remarquez la finesse des poils autour de ses oreilles.

## « L'aventure commence alors que vous contrôlez Krystal, jeune indigène au pelage bleuté »

Chevauchant un ptérodactyle, elle traverse une impressionnante tornade quand, d'un énorme nuage noir, jaillit l'arrière d'un bateau volant dont les réacteurs sont en feu. Tout d'abord effrayée, puis atteinte par la monstrueuse machine, notre héroïne ne peut éviter la confrontation. Il lui faut esquiver les pales du vaisseau et détruire son système de propulsion...

Ainsi s'offre à vous un shoot'em up à la maniabilité souple. Vous dirigez facilement le dino, volant à l'aide du stick analogique gauche et tirant efficacement via une cible d'une incroyable précision. Une fois l'engin hors d'état de nuire, une cinématique de toute beauté illustre l'arrivée de notre jeune autochtone sur le pont du bateau. À l'instar des autres jeux d'Action-Aventure, la vue est à la troisième personne, et Krystal se manie aisément.





Un piaf, un peu trop bavard, la laisse entrer dans les quartiers de l'équipage, où elle trouve une clé. Avant même que celle-ci ne soit introduite dans la serrure de la cabine du capitaine, un énorme titan de forme humanoïde s'impose à elle.

La mort du commandant des tricératops n'aura pas été inutile : Krystal va libérer les esprits pour abattre le général.

### S.D.S. PLANÈTE EN GUERRE I

Ce titan, c'est le général Scales, le futur maître des tribus de dinosaures. Sa peau luisante, aux écailles verdâtres, ainsi que son regard rouge sang provoquent chez Krystal une peur panique, que l'on peut lire sans mal

Cet esprit cherche à vous tester, n'hésitez pas à le poursuivre.

« Cette introduction mouvementée démontre avec brio le potentiel technique de ce titre... »



### → UNE MISE EN SCÈNE RÉUSSIE

De nombreuses cut scenes sont au programme, histoire de vous compter au mieux un scénario fouillé et riche en rebondissements. C'est le travail effectué sur la mise en scène qui nous a le plus étonnés. Entre plans rapprochés et travellings recherchés, on rentre parfaitement dans le scénario, et les moments intenses sont nombreux et bien amenés.



dans son regard. Faisant depuis peu régner la terreur sur cette planète, Scales entend bien asservir toutes les races... le plus rapidement possible. Après quelques inquiétantes tirades (accompagnées de voix off parfaitement dans le ton), cet être cruel et impitoyable jette la pauvre Krystal par-dessus bord !

du général Scales. Un souci du détail qui force le respect, et que l'on retrouve constamment dans le jeu. Mais revenons plutôt à l'histoire...

### RÉALISATION SANS FAILLE

Un peu plus tard, Krystal aperçoit une cité perdue dans les nuages, d'où s'échappe un chant envoûtant. Alors que l'on s'étonne de la fluidité avec laquelle le ptérodactyle la dépose sur une plate-forme, on remarque la présence de plusieurs tricératops qui gisent sur le sol. Dès que l'on passe près de l'un d'eux, un icône apparaît, montrant quel bouton utiliser pour entamer la conversation.

Sauvée par son ptérodactyle, qui la rattrape *in extremis*, l'héroïne lance fièrement à son terrible agresseur que la bataille ne fait que commencer... Cette introduction mouvementée de *StarFox Adventures : Dinosaur Planet* démontre avec brio le potentiel technique de ce titre. Nous avons pu remarquer les superbes animations des personnages et leurs vêtements très détaillés. Nous avons également noté le soin apporté à la toison de Krystal et les multiples reflets sur les écailles

Un moyen simple et efficace, qui allège l'interaction avec l'environnement, et assure un confort de jeu optimal. L'une des bêtes mourantes raconte la guerre engagée par les forces de Scales, qui cherche à s'approprier la puissance des esprits krazoas, retenus dans le temple. Ayant échoué, le tyran s'en est allé vers d'autres contrées, ne laissant derrière lui que chaos et désolation. Krystal se doit d'entrer en contact avec les esprits des anciens, afin de libérer sa planète de cette terrible menace.



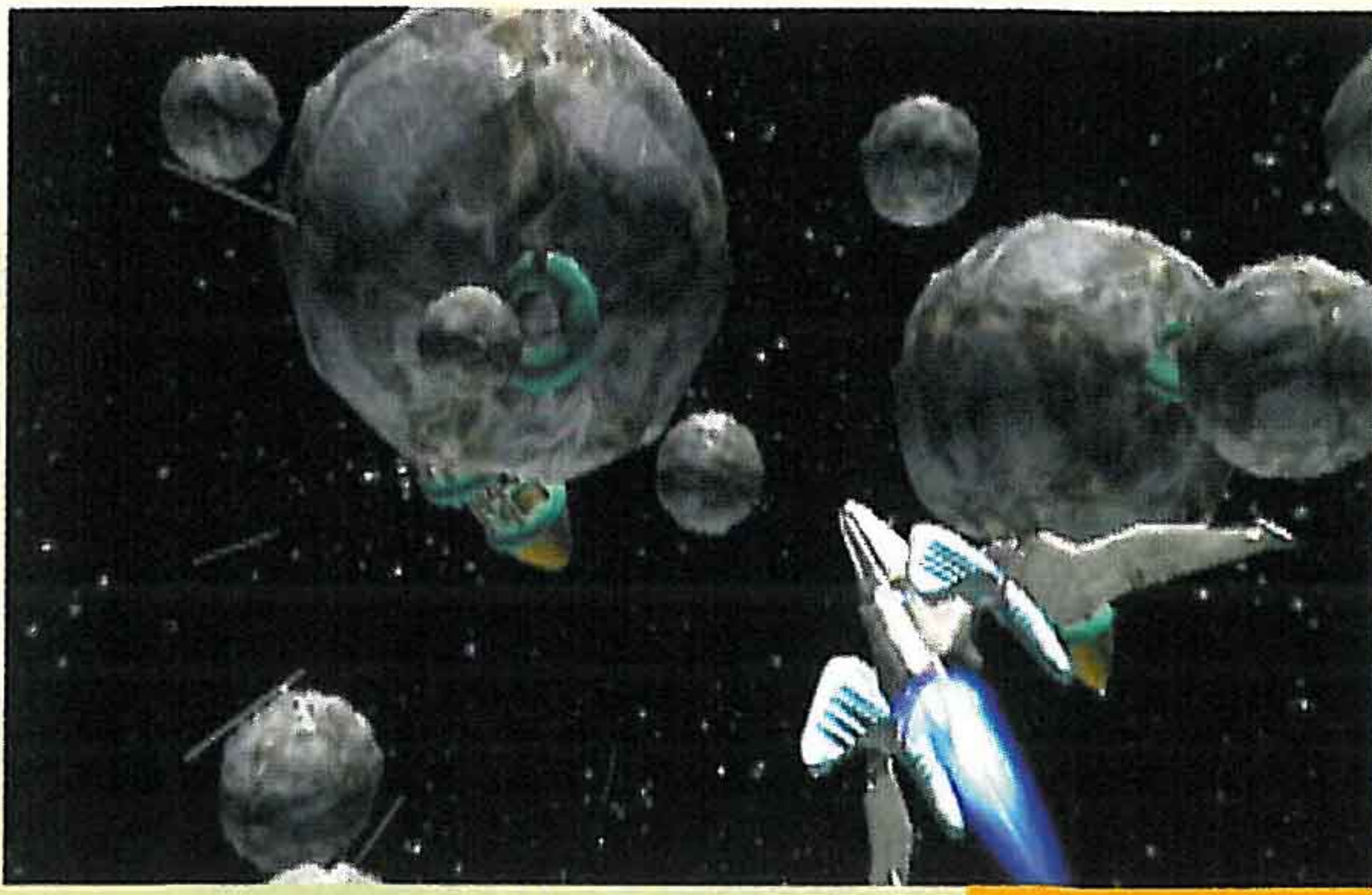
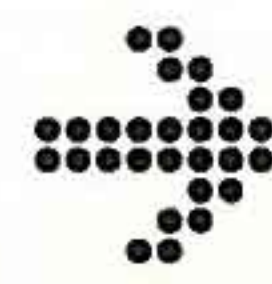
Krystal doit éviter les attaques des méduses du général, qui hantent le temple des tricératops.

### → EN PLEIN VOL

Comme dans le jeu N64 dont il reprend l'univers, *StarFox Adventures* propose des phases de shoot'em up. À chaque fois que vous devrez rejoindre un nouveau lieu, il vous faudra traverser le champ d'astéroïdes de la planète. On y retrouve le meilleur de la jouabilité originale, la puissance du GameCube en plus !







Les phases de shoot'em up entrecourent l'action afin d'assurer un maximum de variété.

D'une démarche hésitante, notre héroïne s'avance à l'intérieur du temple. Ses premiers pas sur la terre ferme vous laissent admirer de magnifiques textures, montrant d'anciens hiéroglyphes et autres décorations qui ornent chaque couloir. Émanant des torches, les splendides reflets des lumières dynamiques sur les pierres de taille impressionnent, tandis que – endommagés par l'érosion et la violence des combats –, les murs s'écroulent peu à peu. À l'aide du bouton Action, Krystal peut prendre des tonneaux explosifs pour brûler les méduses laissées par l'armée ennemie. C'est l'occasion d'admirer le travail effectué sur les explosions.

## COMME AU CINÉMA !

À l'instar de la plupart des objets du jeu, les tonneaux ont plusieurs fonctions. Ici, ils servent également à détruire les murs en ruine. C'est ainsi que vous progressez jusqu'au hall où se tient le commandant des tricératops. Il déclare que, avant de se laisser approcher, les esprits désirent vous tester. Vous voici engagé dans un jeu de plate-forme où une succession de gerbes de flammes et plusieurs haltes dans les niveaux vous conduisent au tombeau central. D'un cercueil fermé depuis des millénaires jaillit une majestueuse forme bleutée. Il s'agit d'un dieu Krazoa, présent pour fournir au joueur de précieuses informations.

La scène suivante vous montre que, comme dans chacun de ses titres, Rare a mis le paquet sur la mise en scène. Krystal y est montrée par les yeux d'un être mystérieux, dont la présence se fait de plus en plus oppressante. À peine le temps de le deviner que la caméra, et donc la créature, se rue sur notre héroïne pour l'emprisonner dans un cristal, montrant au passage



## UN BÂTON MULTITÂCHE !

Le bâton de Fox se révèle rapidement indispensable pour poursuivre l'aventure. Il sert à combattre les ennemis, à tirer – la caméra passe alors en vue subjective –, mais aussi à sauter plus haut. Par ailleurs, Fox peut l'utiliser pour déclencher une onde de choc qui détruira les éléments environnants les plus fragiles.



son regard horrifié ! C'est ainsi que se conclut la première partie de l'aventure. L'histoire ne fait que commencer, mais l'on peut déjà faire un surprenant constat : nous avons eu droit à plusieurs types de jeux, et tous d'une prise en main soignée ! Shoot'em up, exploration, plate-forme, voire quelques énigmes : le cocktail est détonant et semble garantir une variété d'actions gigantesque. Et ce n'est pas fini !

Suite aux événements survenus sur la planète des Dinosaures, le général des

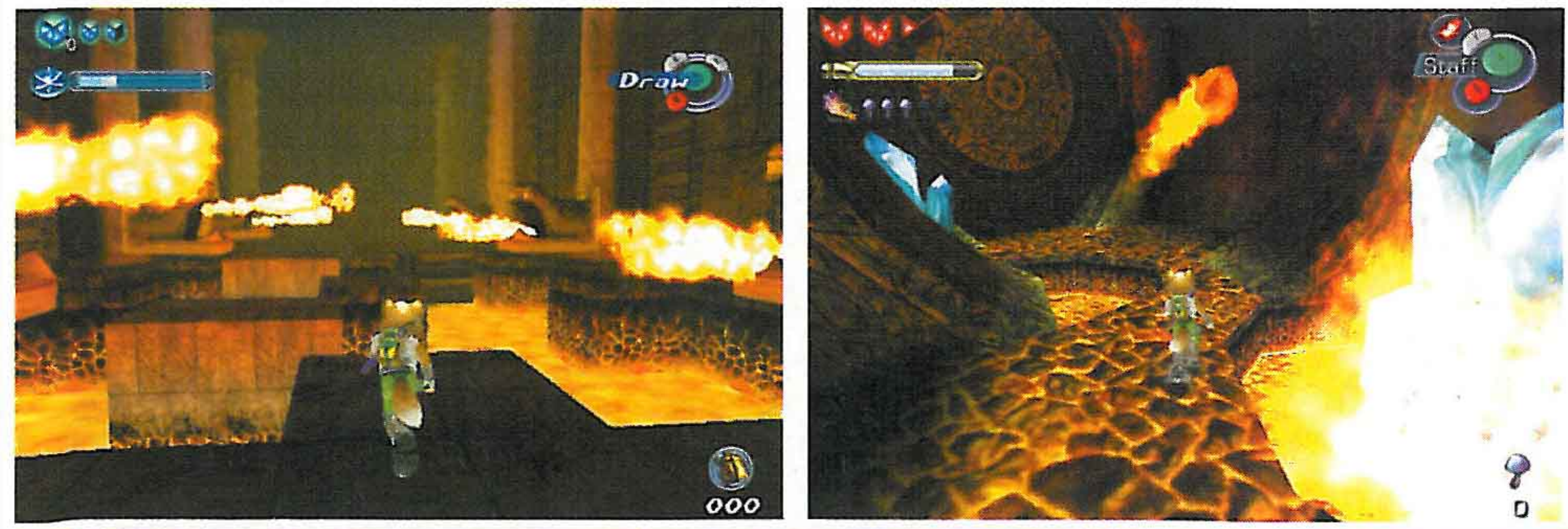
armées de la confédération fait appel à sa meilleure équipe : la Star Fox Team. À l'écran, Great Fox, le vaisseau de nos héros, s'avance majestueusement vers la Dinosaur Planet. Un travelling nous permet de découvrir l'intérieur du cockpit. Fièrement installé dans son siège de capitaine, Fox McCloud (et son pelage soyeux) nous laisse parfois d'admiration. Chaque poil semble avoir été modélisé. Il y a de quoi être surpris tant le rendu est réussi. Une première dans un jeu vidéo ! De plus, les nombreux détails sur son gilet

Lorsque Fox trouve l'arme de Krystal, cette dernière lui indique quels en sont les pouvoirs au moyen d'un tutorial court et efficace.



## DES SÉQUENCES DE PLATE-FORME DANTESQUES !

Si les affrontements sont nombreux, les phases de plate-forme pendant l'exploration le sont tout autant. Le saut automatique ne vous laisse que le choix de la direction et facilite l'action. Heureusement d'ailleurs, puisqu'il faudra, en plus, éviter toutes sortes de projectiles : météorites, gaz, flammes, etc.





→ LA DEVISE DE RARE : UNE JOUABILITÉ OPTIMALE POUR UN CONFORT DE JEU MAXIMAL



→ Comme vous pouvez le constater, vous aurez à récupérer des scarabées dans ce temple. Les deux autres barres représentent vos points de vie ainsi que votre barre d'énergie magique.

→ Avec le Y, vous tirez des salves du produit situé au-dessus du bouton en question. Le stick C sert d'inventaire rapide pour utiliser différents objets. Très pratique. Enfin, le bouton A vous permet de frapper l'agresseur avec votre bâton.

- 1 Rien ne vous empêche de tirer sur vos adversaires avant d'entamer, en dernier recours, le corps à corps.
- 2 Libérez ce tricératops en vue de monter sur son dos et de rejoindre au plus vite un lieu éloigné.
- 3 La première rencontre entre Fox et la princesse des tricératops se fait dans la douleur. Ensuite, ils seront inséparables !
- 4 L'architecture des temples a été très travaillée. En effet, le rendu est magnifique !
- 5 Les lieux explorés sont très variés et peuplés de créatures inconnues, avec lesquelles il vous faudra cohabiter.
- 6 Cet icône vous indique le bouton à appuyer pour agir. Voilà qui va énormément vous simplifier la vie...







Le brave Peppy vous fournit des détails sur les actions à accomplir via le communicateur.

Pour illustrer la confusion de Krystal, la caméra tourne autour de la belle héroïne.



## TOUTE UNE PLANÈTE À DÉCOUVRIR

On vous le disait dans les pages précédentes : les environnements sont variés. Mais, en plus, chaque partie de la planète est gigantesque. De nombreux lieux, aux architectures totalement différentes, sont à explorer.



caractériel, Falco. Le deuxième pilote de la Star Fox Team a, en effet, décidé de faire cavalier seul à présent. Néanmoins, il serait surprenant qu'il soit totalement absent de cette aventure, qui ne cesse de nous surprendre. À titre d'exemple : une scène d'un type nouveau, où il faut percer un champ d'astéroïdes cernant la planète des dinos, à bord du fameux Arwing de Fox, son vaisseau de combat. Comme vous vous en doutez, le chasseur est bien mieux modélisé que dans les *StarFox* précédents. Le détail qui tue : on peut apercevoir des taches témoignant du manque d'entretien du vaisseau. C'est superbe ! Le niveau suivant se déroule sous la forme d'un shoot'em up, tout aussi grisant et intéressant que ceux de *Starwing* et *Lylat Wars*.



Pour atteindre des lieux haut perchés, n'hésitez pas à vous servir du bâton.

montrent à quel point les designers anglais ont peaufiné le look de leur héros. Pourtant, le plus épatant se situe au niveau de son visage. Celui-ci est incroyablement expressif, animé de façon à laisser transparaître la moindre émotion : colère, peur, fierté, surprise, assurance... Il en est de même pour les autres membres de l'équipage, que nous vous présentons : Slippy, la grenouille, s'occupera de tout ce qui concerne les armes ; Peppy, le lapin, donnera les directives pour assurer la progression, et enfin, Rob, le robot, apportera des bonus. Les connaisseurs de l'univers *StarFox* s'inquiéteront de l'absence du coq

« Le visage de Fox est très expressif, et il laisse transparaître la moindre émotion... »

Bien souvent, les habitants de la planète vous donnent de bons tuyaux pour continuer à progresser.

Le vaisseau répond au doigt et à l'œil, et le champ d'astéroïdes s'avère encore plus impressionnant que celui de *Star Wars Rogue Leader*, une référence du genre. Les nombreuses explosions donnent lieu à des effets de lumière qui vous en mettent plein la vue. Et tout cela à toute vitesse, sans que l'animation ne faiblisse une seule seconde. Du grand art... que l'on apprécie également un peu plus tard : le plancher des vaches se dessine à peine dans les yeux de Fox que son Arwing se pose délicatement dans une clairière. La scène où Fox foule pour la première fois la planète oubliée des Dinosaures n'est pas sans rappeler celle où Luke Skywalker débarque sur la planète Dagobah. Le décalage entre cet environnement

naturel et la haute technologie de tout l'attirail de Fox donne un cachet unique à cette scène.

## UN UNIVERS COHÉRENT

Le moindre brin d'herbe s'envole au gré du vent, de majestueux dinosaures vaquent à leurs occupations, un cours d'eau, au rendu tout ce qu'il y a de plus réel, déforme l'image des poissons... Enfin, l'alternance du jour et de la nuit modifie non seulement la luminosité, mais aussi les actions de chaque animal. Bref, la faune et la flore sont d'un réalisme étonnant. De par leur nature, les mouvements de Fox sont dans le même esprit. D'ailleurs, malgré un terrain très accidenté, les déplacements ne posent aucun problème, d'autant que le saut est géré automatiquement... L'influence de *Zelda* est évidente ! Nous faisons ensuite pénétrer notre renard dans une sorte de marché souterrain, dont les étalages sont pleins à craquer. Il y a plus d'une cinquantaine d'objets, et tous peuvent être achetés. Cartes, armes, accessoires... voilà qui nous rassure, si besoin était, sur la variété des actions qu'il faudra accomplir. Une fois dehors, un bâton planté au milieu des fleurs attire votre attention. Grand classique de l'aventure : vous l'extirpez du sol, dont il était







Pour venir à bout de ses ennemis, Fox peut réaliser différents types d'enchaînements.

Si vous ne maîtrisez pas l'esquive au plus vite, vous aurez du mal à vous en sortir face à plusieurs adversaires !

Le général Scales est à la poursuite de la princesse des tricératops... Quel secret cache-t-elle sous son air innocent ?

prisonnier depuis des millénaires, et la douce voix de Krystal se fait alors entendre pour vous informer qu'il s'agit d'une arme légendaire...

### L'ARME LÉGENDAIRE !

Ce bâton magique peut servir à soulever les pierres pour y découvrir des éléments utiles, à ouvrir certains coffres, ou même à tirer des salves. Enfin, c'est grâce à lui que vous repoussez les assauts des adversaires les plus belliqueux. Comme vous le verrez, les combats au corps à corps sont faciles à jouer, sans pour autant manquer de subtilité. Un système de « ciblage » place Fox face à l'ennemi sélectionné dès que l'on presse la touche Z du pad.

Le joueur peut esquiver facilement les attaques et enchaîner les passes, en déplaçant le stick dans une direction tout en appuyant frénétiquement sur le bouton A. Comme Rare nous y a habitués, à la richesse de jeu s'ajoute une jouabilité sans faille. Ainsi, se faire la main sur quelques lézards est bien agréable, d'autant qu'ils vous bloquent l'accès à la reine des tricératops. Cette dernière vous apprend que sa fille est captive du général Scales. N'écoutant que votre courage, vous remontez dans votre Arwing pour atteindre le pôle Nord de la planète, après une intense séquence de tir dans les étoiles. Au sol, vous rejoignez une imposante base enneigée. Bientôt, dissimulé derrière des rochers, vous voyez les gardes maltraiter la pauvre princesse. Après avoir châtié les bourreaux et accumulé assez

« Comme Rare nous y a habitués, la richesse de jeu s'ajoute à une jouabilité sans faille »

d'énergie auprès du générateur, vous pouvez, à l'aide de votre bâton, tirer sur la serrure de la porte de la prison. Fox s'avance fièrement mais, apeurée, la princesse prend la fuite. Une patrouille de motoneiges ennemie se lance à sa poursuite. Vous faites de même, vous engageant dans une course vertigineuse. Malgré la vitesse élevée, la maniabilité est encore au rendez-vous, autant dans le pilotage que dans les tirs. Malheureusement, l'épreuve de vitesse se solde par un accident d'une violence extrême, nous laissant, à ce jour, sans nouvelles sur la santé de notre héros. Si vous disposez à présent d'un aperçu de l'aventure que Rare vous réserve, vous n'avez pu pourtant qu'entrevoir



L'intelligence artificielle des ennemis est redoutable. Alors que vous en visez un, l'autre tente de vous frapper par derrière.

tout ce qui vous attend dans *StarFox Adventures*. Les environnements que vous aurez à traverser sont d'une grande variété : jungle, espace, désert, base futuriste, temples oubliés, contrées enneigées, villages verdoyants, usines souterraines, etc. De même, on ne pourra pas reprocher à *StarFox Adventures* d'être linéaire et répétitif tant l'action diffère d'une scène à l'autre. On trouve du tir en vue subjective, de l'exploration, du shoot'em up, de la plate-forme, du combat et même de la course à dos de dinosaures. Et le meilleur est à venir ! En effet, une séquence nous a montré Fox métamorphosé en lézard, histoire de mieux infiltrer une base ennemie.

### UN COCKTAIL BIEN DOSÉ

*StarFox Adventures* a bénéficié d'une attention particulière dans plusieurs autres domaines. Les dialogues, pleins d'humour, additionnés aux fantastiques expressions des personnages et à la mise en scène très fouillée, donnent lieu à des cinématiques amusantes et informatives. La jouabilité a été parfaitement pensée et dosée, quel que soit le genre de jeu. Quant à la réalisation, elle fait partie, à ce jour, des plus réussies sur GameCube. Nul doute que *Dinosaur Planet* s'annonce comme un must, à ne pas manquer. ♦



### → L'IMPARABLE FOX MCCLOUD

Pour ceux qui ne l'auraient pas connu dans les shoot'em up sur Super Nintendo et Nintendo 64 - honte sur eux -, Fox McCloud est le leader de la Star Fox Team. Une équipe spéciale au service du général de la fédération, dont la mission est de régler l'ensemble des conflits à l'intérieur du système solaire de Lylat.





# NOUVEAU ! DEVINEQUI ???



**TU VEUX SURPRENDRE  
UN AMI, UN PARENT,  
UN COLLEGE OU  
L'ELU(E) DE TON COEUR ?**



**ENVOIE-LUI UN MYSTERIEUX TEXTO  
ANONYME ET GRATUIT !**

**sur  
WWW.DEVINEQUI.COM**

**ou en appelant au  
0 899 70 50 15**

B337 744 403 - 08 99 : 1.35e/cnx + 0.34e/mn

tubes	20558	it's alright	20756	bonnie and clyde	23124	série tv/films	21401	rapper's delight	21302
stach stach	20547	summertime feeling	20758	boom boom boom	23125	james bond	21407	caramel	21303
play	20559	let me blow ya mind	20765	born in the usa	23126	spiderman	21408	vanessa	21304
supernature	20562	paid my dues	20766	alexandrie alexandra	23135	mission impossible	21412	nirvana	21305
va y avoir du sport	20565	regarde moi en face	20770	could you be love	23137	drôles de dames	21414	ma benz	21306
clint eastwood	20568	one minute man	20771	crack boum hu	23138	amicalement vôte	21416	the real slim shaddy	21308
miss california	20569	get this party started	20773	il est libre max	23150	sex and the city	21417	stan	21309
girl in red	20571	imitation of life	20774	melissa	23158	la famille adams	21420	angela	21310
elevation	20572	feeling good	20777	lambada	23159	x-files	21423	it wasn't me	21311
porcelain	20581	sexual revolution	20779	le soleil donne	23160	la panthère rose	21424	lettre ouverte	21312
push the music	20582	sexual feeling	20780	macarena	23161	l'exorciste	21425	bensunce breakdown	21313
fell the beat	20585	sunshine	20794	la tribu de dana	23163	pulp fiction	21426	disco/evènement/klitsch	21601
good feelin'	20587	hey baby	20795	les yeux revolvers	23164	indiana jones	21427	ymca	21602
move your body	20588	i was a ye-ye girl	20799	l'aventurier	23165	pretty woman	21428	in the navy	21603
you're my high	20589	my precious thing	20804	la fille du père Noël	23167	gladiator	21449	saturday night fever	21605
you don't know me	20590	what i mean	20805	les cactus	23168	titanic	21458	i will survive	21607
easy love	20593	breathe	20806	rock collection	23169	alien	21461	born to be alive	21608
are you ready	20595	so flute	20807	libertine	23171	batman	21464	cruel summer	21609
are you ready	20596	hi you remind you	20811	roxanne	23175	blade runner	21488	daddy cool	21701
turn around	20599	gimme, gimme, gimme	20833	marcia baila	23176	the avengers	21489	happy birthday	21702
me gustas tu	20601	i'm real	20834	message in the bottle	23205	friends	21490	god save the queen	21703
mr. bobby	20602	paid my dues	20836	walking of the moon	23206	ghost busters	21498	green sleeves	21705
she bangs	20617	all rise	20837	the logical song	23210	men in black	21499	dallas	21502
seems so far	20681	what about us	20839	just a gigolo	23213	ally mcbeal	22001	ymca	21503
open your heart	20682	because i got high	20844	only you	23218	mash	22002	in the navy	21504
dance to the music	20687	u got it bad	20846	yellow submarine	23220	star trek	22004	dancing queen	21505
get up	20690	adam et yves	20847	come back	23224	simpsons	22006	candy	21507
it's my life	20702	walk of life	23102	be happy	23229	austin powers	22052	macumba	21508
le vent nous porteras	20704	money for nothing	23103	sing it back	23230	matrix	22040	en rouge et noir	21513
u remind me	20706	purple rain	23104	the child	23231	scream	22044	la vie en rose	21514
family affair	20707	let it be	23106	da funk	23232	la 4ème dimension	22045	boléro	21516
j'y crois encore	20709	la javanaise	23108	around the world	23233	amity ville	22047	imagine	21517
rue de la paix	20727	aïcha	23111	too long	23235	candyman	22050	carmina burana	21539
smooth criminal	20746	l'aigle noir	23112	staying alive	23266	chucky la poupée	22051	pac man	21589
razzmatazz	20748	osez Joséphine	23113	the show must go on	23268	la malédiction			
boys like you	20753	barbie girl	23118	no woman no cry	23269	valse d'amélie poulain			

10515	10516	10520	10521
10522	10530	10545	10552
10553	10554	10555	10556
10557	10560	10562	10563
10564	10565	10567	10569
10572	10573	C'est fini	DANGER
no fear	10619	10619	10624
10625	10651	10655	10714
CALL ME	POWER!	CAUTION!	10886
10717	10732	10733	FRANCE
11576	FOOT 20032	Mondial 2002	11579
11621	11577	11578	12116
	M'EN TH!	12062	

• appelle le **08.99.70.89.89** • entre le code logo ou sonnerie de ton choix  
• compose le numéro de portable destinataire • valide, et raccroche

**0.899.70.89.89**

**Fais le chanter tout l'été !**



et aussi sur  
**www.jingletel.com**

Les logos sont compatibles avec les NOKIA nk402, nk702, 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6135, 6150, 6150e, 6210, 6250, 7110, 7160, 8110, 8210, 8250, 8290, 8610, 8650, 8890, 8890i, 9000i, 9110  
Les sonneries sont compatibles avec les NOKIA nk402, nk702, 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6135, 6150, 6150e, 6210, 6250, 7110, 7160, 8110, 8210, 8250, 8290, 8610, 8650, 8890, 8890i, 9000i, 9110 ainsi qu'avec les SAGEM MC 932, MC 939, MC 959 et MC 950  
1.35 e/mn - PNE RC E335 223 224



# SUPER SMASH BROS. MELEE

Après notre guide découverte du mois dernier, nous attaquons *SSBM* au corps en vous offrant la liste complète des coups des 26 persos, avec, en prime, les dégâts potentiels infligés ! Vous n'avez pas fini de latter vos potes...

Fanny Chaumet et William Audureau







## Mario



### MANIP'

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Left Jab	1-3 %
Bouton A (2 fois)	Right Cross	1-2 %
Bouton A (3 fois)	Toe Kick	2-5 %
A (en pleine course)	Slide	3-9 %
Droite ou gauche + A	Plumber Kick	4-10 %
Haut + A	Uppercut	4-8 %
Bas + A	Leg Sweep	4-8 %
Smash gauche ou droite + A	Fire Glove	6-25 %
Smash haut + A	Lead Headbutt	8-20 %
Smash bas + A	Breakdance Sweep	5-21 %
A (en l'air)	Plumber's Boot	4-12 %
Avant + A (en l'air)	Plunger	8-15 %
Arrière + A (en l'air)	Drop Kick	4-11 %
Haut + A (en l'air)	Bicycle Kick	6-1 %
Bas + A (en l'air)	Drill Kick	1-12 %
Z ou (R + A)	Grab	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Clutch Headbutt	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Heave-Ho	4-9 %
Arrière (pendant une prise)	Aieplane Swing	6-12 %
Haut (pendant une prise)	Mario Launch	4-8 %
Bas (pendant une prise)	Down the Drain	3-6 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### FireBall : B

La FireBall de Mario rebondit sans s'arrêter sur une courte distance, et rebondira même sur les murs. Gênante pour l'adversaire, c'est une bonne arme pour le combat à distance.

#### Cape : Avant + B

Un coup faible mais très utile pour retourner l'ennemi, pour l'empêcher d'attraper le rebord d'une plate-forme lorsqu'il tente de revenir en jeu, ou pour renvoyer les missiles à leur auteur.

#### Super Jump Punch : Haut + B

Envoie vos ennemis loin en l'air. En frappant le plus tard possible, lorsque votre adversaire est quasiment sur vous, vous lui enlèverez plus de dommages. Note : permet un déplacement aérien.

#### Mario Tornado : Bas + B

Coup parmi les plus pratiques au corps à corps : frappe puis projette verticalement tous vos adversaires. Cela vous dégage, d'une part, mais vous permet en plus d'enchaîner d'autres coups.

## Pikachu



### MANIP'

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	headbutt	1-2 %
Bouton A (en pleine course)	Running headbutt	4-8 %
Droite ou gauche + A	Pika Kic	4-8 %
Haut + A	Tail Smack	3-7 %
Bas + A	Tail Sweep	3-7 %
Smash gauche ou droite + A	Thundershock	10-28 %
Smash haut + A	Tail Somersault	3-25 %
Smash bas + A	Electric Flower	2-18 %
A (en l'air)	Pika Roll	4-12 %
Avant + A (en l'air)	Electric Drill	1-7 %
Arrière + A (en l'air)	Glider	4-12 %
Haut + A (en l'air)	Tail Chop	2-4 %
Bas + A (en l'air)	Electric Screw	2-15 %
Z ou (R + A)	Grab	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Electric Shock	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Electrocution	5-9 %
Arrière (pendant une prise)	Submission	4-9 %
Haut (pendant une prise)	Electric Skull	5-10 %
Bas (pendant une prise)	Electric Slam	5-10 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Thunder Jolt : B

Peu puissant, le Thunder Jolt a néanmoins l'avantage d'être le seul missile qui fait le tour de sa plate-forme de projection, et permet ainsi d'atteindre les adversaires qui se croyaient en sécurité en dessous.

#### Skull Bash : Avant + B

Idéal pour rentrer dans la mêlée à grands coups de boule, ou dégommer un adversaire dans les airs. Maintenez B enfoncé pour vous projeter loin et faire plus de dégâts. Note : permet un déplacement aérien.

#### Quick Attack : Haut + B

Évite la chute par un double saut éclair. Vous pouvez orienter la direction de la Quick Attack avec le stick. C'est le coup idéal pour surprendre votre adversaire. Note : permet un déplacement aérien.

#### Thunder : Bas + B

Faites le ménage autour de vous ! Un coup puissant et très utile puisqu'il éjecte tous ceux qui s'approcheraient trop de vous. Attention, toutefois, l'éclair s'arrête dès qu'il rencontre une plate-forme.



## Bowser



MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Left Scratch	2-5 %
Bouton A (2 fois)	Right Scratch	3-6 %
Bouton A (en pleine course)	Horn Charge	6-11 %
Droite ou gauche + A	Koopa Knuckle	6-14 %
Haut + A	Ceiling Scratch Floor	7-13 %
Bas + A	Scratch	5-22 %
Smash gauche ou droite + A	Hammer Head	13-32 %
Smash haut + A	Shell Shock	6-27 %
Smash bas + A	Buzzsaw	1-27 %
A (en l'air)	Gyroscope	7-13 %
Avant + A (en l'air)	Jump Slash	7-14 %

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Arrière + A (en l'air)	Spike Stretch	4-13 %
Haut + A (en l'air)	Horn Toss	9-17 %
Bas + A (en l'air)	Scrub Brush	1-15 %
Z ou (R + A)	Grab	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Bull Horns	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Catapult	5-10 %
Arrière (pendant une prise)	Reverse Throw	5-10 %
Haut (pendant une prise)	Blender	1-9 %
Bas (pendant une prise)	Bowser Slam	6-12 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Fire Breath : B

Un excellent moyen d'agacer vos opposants placés sur une plate-forme plus basse, et pour empêcher un adversaire de se réceptionner à votre rebord. Mais ce coup perd vite en allonge et en puissance.

#### Koopa Klaw : Avant + B

Si vous êtes près de votre adversaire, ce coup vous fera l'attraper, puis le mordre de coups de dent. Si vous en êtes quelque peu éloigné, vous le frapperez d'un grand coup de griffe.

#### Whirling Fortress : Haut + B

Un coup lent pour se diriger en toute sécurité. Cela tombe bien, puisque c'est un coup défensif, destiné à éviter une chute tout en repoussant les inopportuns. Note : permet un déplacement aérien.

#### Bowser Bomb : Bas + B

Depuis les airs ou sur la terre ferme, ce coup réalise le phantasme de Bowser : tout écraser. Mais, si elle est puissante et efficace, elle vous laissera immobile et vulnérable quelques instants si vous visez mal.

## Peach



MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Royal Slap	1-3 %
Bouton A (2 fois)	Double Royal Slap	1-2 %
Bouton A (en pleine course)	Lady Push	3-12 %
Droite ou gauche + A	Can Can Kick	3-13 %
Haut + A	Crown Bash	6-12 %
Bas + A	Elegant Sweep	6-12%
Smash gauche ou droite + A	Peach Swing	1-23 %
Smash haut + A	Pirouette	4-25 %
Smash bas + A	Double-Edged Gown	6-19 %
A (en l'air)	Princess Twirl	4-14 %
Avant + A (en l'air)	Crown Smack	8-15 %

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Arrière + A (en l'air)	Flying Hip	5-14 %
Haut + A (en l'air)	Flotting High Kick	7-14 %
Bas + A (en l'air)	Stiletto Kick	1-11 %
Z ou (R + A)	Grab	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Heel Stomp	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Royal Slap	1-10 %
Arrière (pendant une prise)	Iron Hip	6-11 %
Haut (pendant une prise)	Gut Punch	4-9 %
Bas (pendant une prise)	The Royal Treatment	3-7 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Toad : B

Une défense très précieuse contre vos adversaires les plus puissants. Peach utilise Toad comme bouclier vous parer les attaques. Il distillera alors une salve de spores contre votre ennemi.

#### Peach Bomber : Avant + B

Son coup de popotin, s'il n'est pas des plus élégants, est très puissant, d'autant qu'aucun bouclier ne peut le stopper. Un fessier décidément... irrésistible. Note : permet un déplacement aérien.

#### Peach Parasol : Haut + B

Activé, le parapluie sert d'uppercut sauté, avant de s'improviser parachute des plus efficaces. Mais, attention, si le parapluie est ouvert, vous ne pouvez plus sauter. Note : permet un déplacement aérien.

#### Vegetable : Bas + B

Peach a la main verte... et bien armée ! Déterrez un navet et jetez-le sur l'adversaire en appuyant sur B. Notez les différents smileys sur chaque légume : ils indiquent la puissance de l'arme.

## Yoshi



MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Left Kick	2-3 %
Bouton A (2 fois)	Right Kick	2-3 %
Bouton A (en pleine course)	Noggin Knock	4-9 %
Droite ou gauche + A	Dino Kick	6-12 %
Haut + A	Tail Snap	5-10 %
Bas + A	Tail Sweep	5-10 %
Smash gauche ou droite + A	Noggin Floggin'	8-21 %
Smash haut + A	Jumping Headbutt	7-19 %
Smash bas + A	Double Tail Whip	6-19 %
A (en l'air)	Yoshi's Kick	5-10 %
Avant + A (en l'air)	Noggin Dunk	4-7 %

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Arrière + A (en l'air)	Tail Wag	3-12 %
Haut + A (en l'air)	Dino Flip	7-13 %
Bas + A (en l'air)	Flutter Kick	2-40 %
Z ou (R + A)	Sticky Tong	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Chew	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Spit Out	2-4 %
Arrière (pendant une prise)	Spin'n'Spit	3-6 %
Haut (pendant une prise)	Spit Up	2-5 %
Bas (pendant une prise)	Jump'n'Spit	3-6 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Egg Lay : B

Gobez votre opposant et pondrez-le sous forme d'œuf en pressant B près de lui. Mais, si vous êtes dos au vide, il devra se débattre pour briser sa coquille et éviter ainsi la chute.

#### Egg Roll : Avant + B

C'est le coup le plus utile de Yoshi si vous le maîtriser. En l'effectuant, le dinosaure se roule en boule et dégomme tout sur son chemin. Maintenez B enfoncé et dirigez sa roulade avec le stick.

#### Egg Throw : Haut + B

Pas de 3<sup>e</sup> saut pour Yoshi, mais des projectiles à envoyer en oblique. Maintenez B enfoncé plus longtemps pour lancer les œufs plus loin, et inclinez l'angle du jet avec le stick.

#### Yoshi Bomb : Bas + B

Yoshi opère un fulgurant enchaînement vertical saut attaque en vrille. Les dégâts sont considérables, et, de plus, les étoiles qu'il projette en atterrissant touchent les adversaires éloignés.





## Donkey Kong



### MANIP'

Bouton A  
Bouton A (2 fois)  
Bouton A (en pleine course)  
Droite ou gauche + A  
Haut + A  
Bas + A  
Smash gauche ou droite + A  
Smash haut + A  
Smash bas + A  
A (en l'air)  
Avant + A (en l'air)

### COUP

Swipe  
Uppercut  
Konga Kick  
Backhand Slap  
Spider Web Swipe  
Slouch Slap  
Kong Klap  
Ape Applause  
Twin Beat  
Kong Whirl  
Hammer Knuckle

### DÉGÂTS

2-4 %  
3-6 %  
6-11 %  
5-10 %  
4-11 %  
3-7 %  
11-28 %  
10-24 %  
8-21 %  
5-12 %  
8-16 %

### MANIP'

Arrière + A (en l'air)  
Haut + A (en l'air)  
Bas + A (en l'air)  
Z ou (R + A)  
A ou Z (pendant une prise)  
Avant (pendant une prise)  
Arrière (pendant une prise)  
Haut (pendant une prise)  
Bas (pendant une prise)

### COUP

Back Kick  
Flying Headbutt  
Flying Stomp  
Grab  
Jungle Chop  
Kong Karry  
Donkey Fling  
Coconut Toss  
Simmian Slam

### DÉGÂTS

4-13 %  
7-14 %  
7-16 %  
0 %  
1-3 %  
4-8 %  
6-11 %  
4-9 %  
3-7 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Giant Punch : B

Ce coup surprenant à l'inconvénient d'être long à charger et donc de vous laisser vulnérable quelques instants. Appuyez sur B deux fois, pour le préparer puis le lâcher. Pressez L ou R pour annuler.

#### Headbutt : Avant + B

Ce coup de boule terrassera littéralement votre adversaire, l'immobilisant, planté dans le sol. Si vous effectuez ce coup alors que l'adversaire est au-dessus du vide, vous réaliserez un Meteor Smash.

#### Spinning Kong : Haut + B

Coup similaire au Whirling Fortress de Bowser, mais avec plus d'envergure, le Spinning Kong vous permet de revenir en selle tout en faisant de la place autour de vous. Note : permet un déplacement aérien.

#### Hand Slap : Bas + B

Encore un coup terrible : DK se met à frapper le sol, éjectant tous ceux qui s'approchent aussi longtemps que vous maintenez Bas enfoncé et que vous tapez B. Un coup sauveur en Multi-Man Melee.

## Captain Falcon



### MANIP'

Bouton A  
Bouton A (2 fois)  
Bouton A (3 fois)  
Bouton A (rapidement)  
A (en pleine course)  
Droite ou gauche + A  
Haut + A  
Bas + A  
Smash gauche ou droite + A  
Smash haut + A  
Smash bas + A

### COUP

Jab  
Straight  
Knee  
Mach Punch  
Turbo Shoulder  
Round Kick  
Wheel Kick  
Crouching Kick  
Overheat Elbow  
Pinwheel Kick  
Pundulum Kick

### DÉGÂTS

1-2 %  
2-3 %  
7-8 %  
1%  
3-10 %  
6-11 %  
7-13 %  
6-12 %  
11-27 %  
4-27 %  
8-24 %

### MANIP'

A (en l'air)  
Avant + A (en l'air)  
Arrière + A (en l'air)  
Haut + A (en l'air)  
Bas + A (en l'air)  
Z ou (R + A)  
A ou Z (pendant une prise)  
Avant (pendant une prise)  
Arrière (pendant une prise)  
Haut (pendant une prise)  
Bas (pendant une prise)

### COUP

Rotary Kick  
Knee Smash  
Reverse Knuckle  
Overhead Kick  
Step on It  
Grab  
Captive Knee  
Body Blow  
Kickback  
Rising Palm  
Throw Down

### DÉGÂTS

2-12 %  
3-18 %  
4-14 %  
6-13 %  
8-16 %  
0 %  
1-3 %  
2-9 %  
2-9 %  
2-9 %  
3-7 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Falcon Punch : B

Ce coup demande une seconde de chargement pendant laquelle vous serez immobilisé, donc veillez à votre timing. Puis, il frappera soudainement, si violemment que sa cible sera projetée au loin.

#### Raptor Boost : Avant + B

Plus vif que le Falcon Punch et peut-être plus prévisible, le Raptor Boost est un uppercut qui ira foudroyer votre adversaire. Parfois, ce coup vaudra même un Meteor Smash. + : permet un déplacement aérien.

#### Falcon Dive : Haut + B

Le Falcon Dive permet de revenir en selle. Il effectue de plus une projection explosive sur le malheureux qui vous guettait au bord de la plate-forme. Note : permet un déplacement aérien.

#### Falcon Kick : Bas + B

Ce coup de pied explosif, fulgurant peut être effectué horizontalement si vous êtes sur le sol, ou en oblique dans les airs. Attention à ne pas être entraîné dans le vide. Note : permet un déplacement aérien.

## Fox



### MANIP'

Bouton A  
Bouton A (2 fois)  
Bouton A (rapidement)  
A (en pleine course)  
Droite ou gauche + A  
Haut + A  
Bas + A  
Smash gauche ou droite + A  
Smash haut + A  
Smash bas + A  
A (en l'air)

### COUP

Jab  
Straight  
Rapid Kick  
Jumping Side Kick  
Fox Kick  
Back Kick  
Fox Tail  
Roundhouse Kick  
Flip Kick  
Fox Split  
Flying Kick

### DÉGÂTS

1-2 %  
2-3 %  
1 %  
2-7 %  
4-9 %  
4-12 %  
5-10 %  
6-20 %  
7-24 %  
8-20 %  
4-12 %

### MANIP'

Avant + A (en l'air)  
Arrière + A (en l'air)  
Haut + A (en l'air)  
Bas + A (en l'air)  
Z ou (R + A)  
A ou Z (pendant une prise)  
Avant (pendant une prise)  
Arrière (pendant une prise)  
Haut (pendant une prise)  
Bas (pendant une prise)

### COUP

Tornado Kick  
Reverse Spin Kick  
McCloud Flip  
Air Drill  
Grab  
Knee  
Elbow Bash  
Skeet Blaster  
Star Blaster 1  
Floor Blaster

### DÉGÂTS

2-17 %  
4-15 %  
2-16 %  
1-19 %  
0 %  
1-3 %  
2-7 %  
1-7 %  
7 %  
1-4 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Blaster : B

Un coup peu dangereux, puisqu'il ne peut éjecter votre adversaire. Cela étant, il lui causera pas mal de dommages. Il a surtout le mérite d'agacer l'ennemi et de le pousser à se bouger.

#### Fox Illusion : Avant + B

Ce coup éclair a un triple avantage : laisser un hologramme qui surprendra votre ennemi, lui infliger des dommages par surprise, et faire des come-back horizontaux. Note : permet un déplacement aérien.

#### Fire Fox : Haut + B

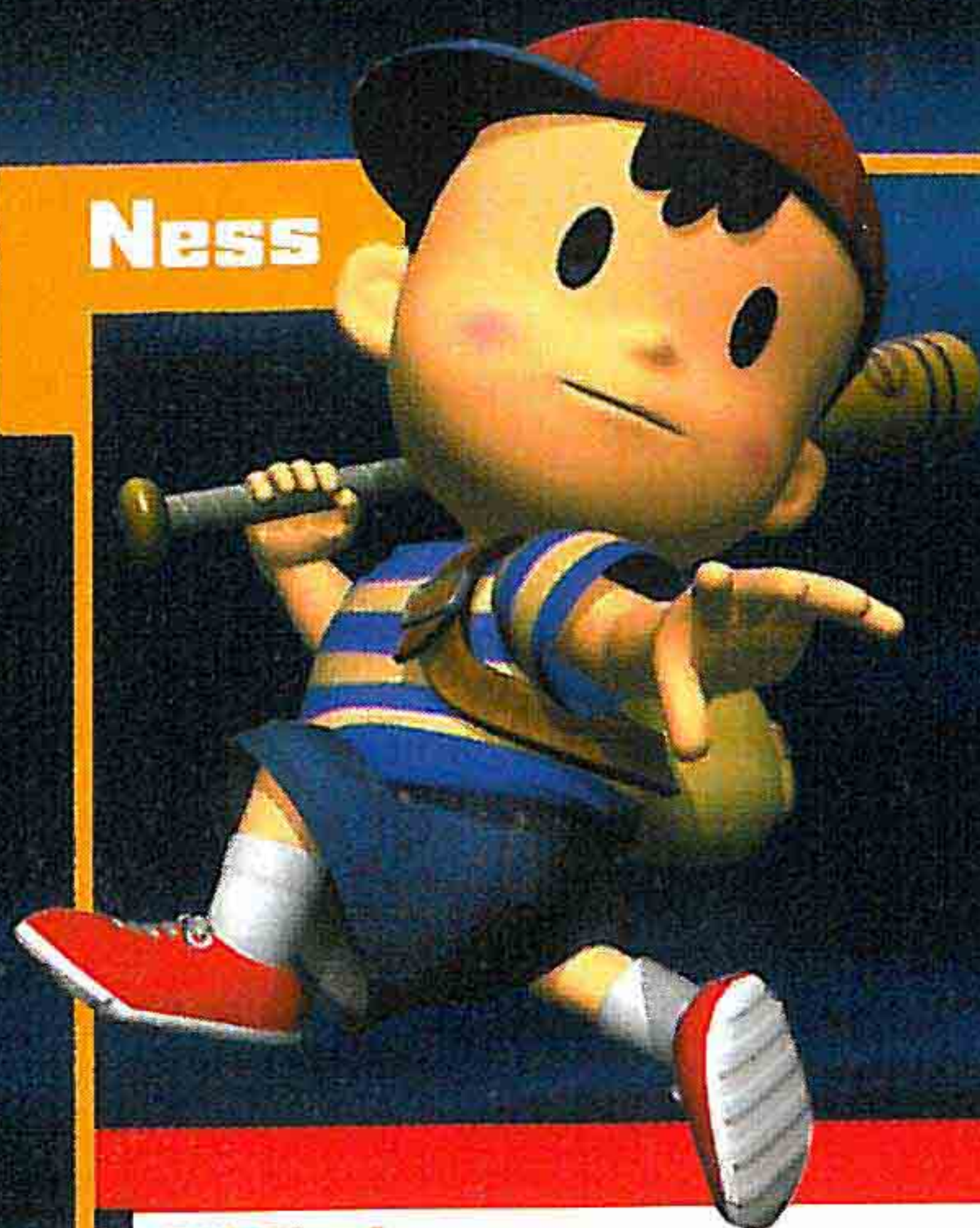
Déclenchez le coup et laissez B enfoncé pour charger. Le Fire Fox s'oriente avec le stick. Il vous remet en piste tout en attaquant les adversaires sur votre passage. Note : permet un déplacement aérien.

#### Reflector : Bas + B

En déclenchant ce coup, un champ de force en forme d'hexagone va entourer Fox. Il s'agit en fait d'un bouclier qui renverra missiles et projectiles dans la direction d'où ils viennent.



## Ness



MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Hook	1-3 %
Bouton A (2 fois)	Straight	1-2 %
Bouton A (3 fois)	Kick	2-4 %
A (en pleine course)	PK Shove	2-12 %
Droite ou gauche + A	Short Kick	6-11 %
Haut + A	Push Up	3-7 %
Bas + A	Squat Kick	1-3 %
Smash gauche ou droite + A	Home Run Swing	9-32 %
Smash haut + A	Around the World	3-22 %
Smash bas + A	Walk the Dog	3-25 %
A (en l'air)	Ness Spin	4-11 %

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Avant + A (en l'air)	Flying PK Shove	1-15 %
Arrière + A (en l'air)	PK Drop Kick	5-16 %
Haut + A (en l'air)	Jumping Headbutt	7-13 %
Bas + A (en l'air)	Meteor Kick	6-12 %
Z ou (R + A)	Grab	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Captive Headbutt	1-3 %
Avant (pendant une prise)	PK Throw	6-11 %
Arrière (pendant une prise)	Reverse PK Throw	6-11 %
Haut (pendant une prise)	Cowboy PK Throw	5-10 %
Bas (pendant une prise)	PK Inferno	1-8 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### PK Flash : B

En maintenant B, vous créez une étincelle d'énergie verte. Dirigez-la sur vos ennemis et lâchez B pour la faire exploser. Plus vous maintenez B enfoncé, plus l'explosion sera importante.

#### PK Fire : Avant + B

Une boule de feu psychique assez basique. Elle a une faible portée, mais lorsqu'elle atteint une cible, celle-ci se consume à petit feu, perdant quelques précieux pourcentages de santé.

#### PK Thunder : Haut + B

B enfoncé, dirigez votre missile. En l'air, visez-vous pour vous transformer en projectile psychique humain. La projection se fait dans la direction contraire. Note : permet un déplacement aérien.

#### PSI Magnet : Bas + B

Maintenez B enfoncé, une aura psychique bleue vous entourera. Grâce à celle-ci, vous absorberez toutes les attaques d'énergie et votre pourcentage de dommages diminuera.

## Ice Climbers



MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Pound	1-3 %
Bouton A (2 fois)	Upswing	2-7 %
Bouton A (en pleine course)	Scoop	4-17 %
Droite ou gauche + A	Hammer Swing	4-15 %
Haut + A	Hammer Spin	3-21 %
Bas + A	Shin Attack	2-9 %
Smash gauche ou droite + A	Ice Hammer	7-36 %
Smash haut + A	Icicle Crasher	6-28 %
Smash bas + A	Hammer Sweep	7-31 %
A (en l'air)	Icy Whirlwind	4-15 %
Avant + A (en l'air)	Hammer Slam	5-19 %

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Arrière + A (en l'air)	Reverse Swing	6-22 %
Haut + A (en l'air)	Hammer Reach	3-17 %
Bas + A (en l'air)	Hammer Ride	4-17 %
Z ou (R + A)	Grab	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Cold Headbutt	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Hockey Slapshot	2-5 %
Arrière (pendant une prise)	Snow Mt. Throw	3-7 %
Haut (pendant une prise)	Icicle Toss	2-5 %
Bas (pendant une prise)	Avalanche Crusher	3-6 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Ice Shot : B

Pressez A pour envoyer deux glaçons. Parfois, ils transformeront vos ennemis en glaçon, leur rendant la chute inévitable s'ils sont en l'air. Vous ne lancerez qu'un seul glaçon si l'un des deux Climbers manque.

#### Squall Hammer : Avant + B

Faites le ménage autour de vous en lançant votre coup de masse tournoyant. De plus, il vous permettra de vous déplacer horizontalement en l'air et ainsi de vous réceptionner. + : permet un déplacement aérien.

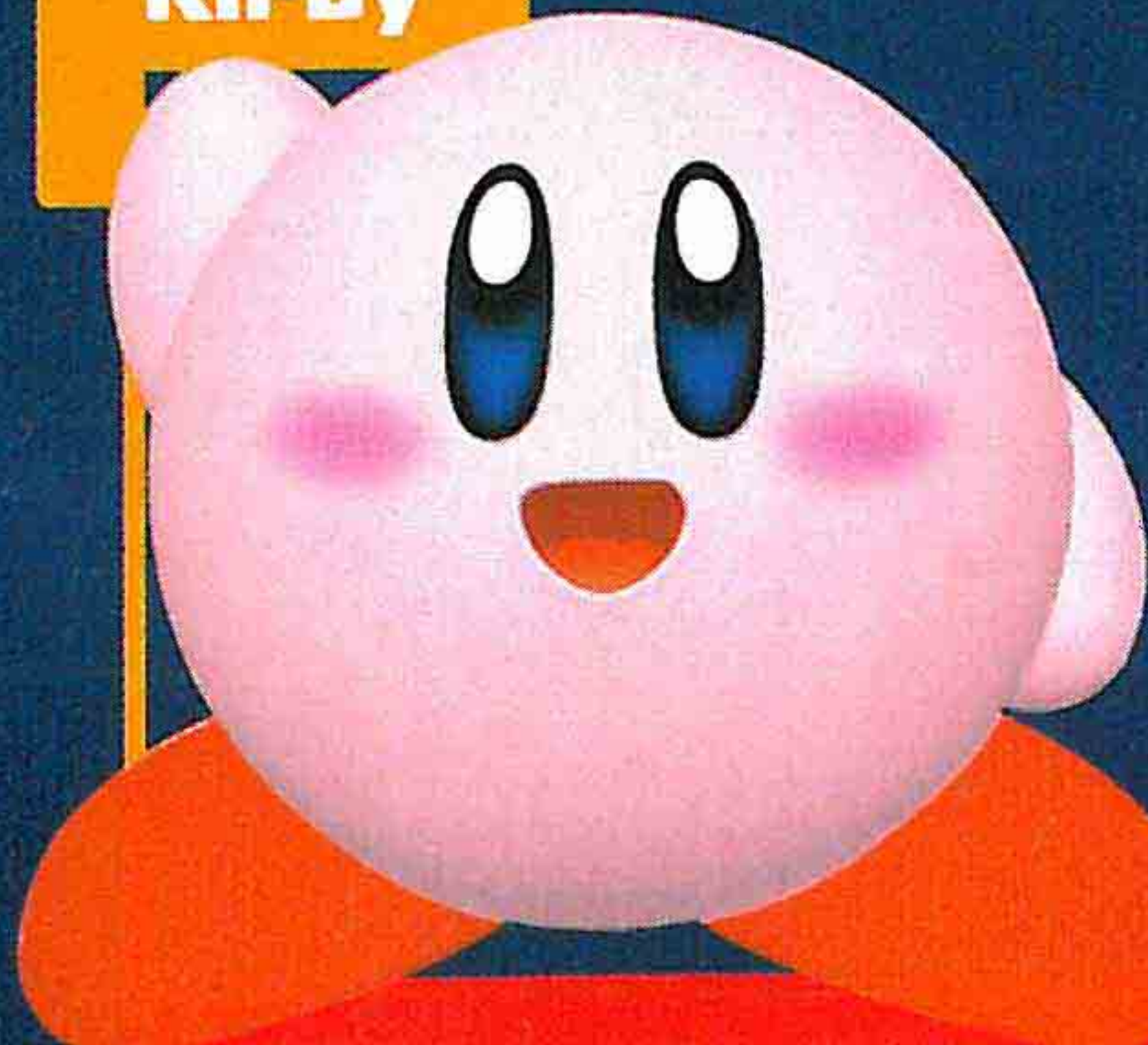
#### Belay : Haut + B

Grâce à leur filin, Popo et Nana sautent très haut en s'entraînant, mais ce n'est pas pour autant une attaque. De plus, sans son alter ego, le Climber isolé sera d'une efficacité ridicule. Note : permet un déplacement aérien.

#### Blizzard : Bas + B

Ce coup peut s'avérer très utile lorsque vous êtes entouré. Popo et Nana lanceront chacun d'un côté un jet de blizzard en rase-mottes. Mais il a malheureusement une faible portée.

## Kirby



MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Right Punch	1-3 %
Bouton A (2 fois)	Left Punch	1-3 %
Bouton A (rapidement)	Vulcan Jab	1-3 %
A (en pleine course)	Fire Kirby	2-8 %
Droite ou gauche + A	Spinning Kick	6-11 %
Haut + A	Back Kick	3-8 %
Bas + A	Squish Kick	5-10 %
Smash gauche ou droite + A	Smash Kick	7-20 %
Smash haut + A	Kirby Flip Kick	6-20 %
Smash bas + A	Propeller Kick	5-19 %
A (en l'air)	Twinkle Star	3-10 %

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Avant + A (en l'air)	Spiral Kick	1-5 %
Arrière + A (en l'air)	Drop Kick	5-14 %
Haut + A (en l'air)	Floating Flip Kick	8-15 %
Bas + A (en l'air)	Screw Driver	1-3 %
Z ou (R + A)	Grab	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Slap	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Power Bomb	4-8 %
Arrière (pendant une prise)	Brain Buster	4-8 %
Haut (pendant une prise)	Ninja Drop	5-10 %
Bas (pendant une prise)	Victory Dance	4-7 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Swallow : B

Y a-t-il un coup plus tordant ? En pressant B, Kirby aspirera et gèbera l'ennemi. Appuyez de nouveau sur Bas (ou B) pour le recracher, vous lui volerez son look et un coup spécial (pressez à nouveau B pour l'utiliser).

#### Hammer : Bas + B

Un bon coup de masse qui devrait calmer votre vis-à-vis. En déclenchant votre Hammer en l'air, vous effectuerez une attaque circulaire. Impeccable pour faire le ménage autour de vous...

#### Final Cutter : Haut + B

Un coup des plus utiles. Comme troisième saut, il fait monter très haut. Comme attaque, il frappera jusqu'à trois fois. Enfin, il fera office de projectile, même s'il est peu puissant. Note : permet un déplacement aérien.

#### Stone : Bas + B

Une attaque terrible : Kirby se transforme en enclume ou malle puis s'écrase, causant de gros dégâts à qui se trouverait en dessous. Pendant quelques secondes, il est invincible mais immobile. gare aux pentes !





## Samus



### MANIP'

Bouton A
Bouton A (2 fois)
Bouton A (en pleine course)
Droite ou gauche + A
Haut + A
Bas + A
Smash gauche ou droite + A
Smash haut + A
Smash bas + A
A (en l'air)
Avant + A (en l'air)

### COUP

Straight	1-3 %
Cannon Hammer	3-7 %
Shoulder Tackle	4-13 %
Spin Kick	4-11 %
Heel Kick	6-13 %
Earth Blaster	7-14 %
Cannon Lunge	7-20 %
Cover Fire	2-29 %
Spinning Leg Sweep	8-21 %
Chozo Kick	5-14 %
Aerial Fire	2-23 %

### DÉGÂTS

### MANIP'

Arrière + A (en l'air)
Haut + A (en l'air)
Bas + A (en l'air)
Z ou (R + A)
A ou Z (pendant une prise)
Avant (pendant une prise)
Arrière (pendant une prise)
Haut (pendant une prise)
Bas (pendant une prise)

### COUP

Flying Back Kick	5-14 %
Drill Kick	1-10 %
Meteor Cannon	8-16 %
Grappling Beam	0 %
Chozo Chop	1-3 %
Beam throw	4-9 %
Reverse Beam Throw	4-8 %
Beam Launch	3-7 %
Beam Slam	3-6 %

### DÉGÂTS

## COUPS SPÉCIAUX

### Charge Shot : B

Samus est la reine des missiles. Concentrez votre énergie avec B, puis relâchez pour envoyer une boule d'énergie. Chargée à fond, elle causera 40 % de dommages à votre adversaire.

### Missile : Avant + B

Un missile peu puissant, mais téléguidé. Appuyez légèrement sur le stick pour que votre missile prenne votre vis-à-vis en chasse, ou tapez d'un coup sec sur le stick pour que votre missile aille droit.

### Screw Attack : Haut + B

Le Screw Attack permet de vous rétablir, et aussi de frapper plusieurs fois vos adversaires. Idéal également pour « cueillir » un joueur en l'air. + : permet un déplacement aérien.

### Bomb : Bas + B

Le coup agaçant, par excellence. Samus saute en lâchant une petite bombe, inoffensive pour elle, mais gênante pour l'adversaire. Lâchez plusieurs bombes à la suite pour achever ses nerfs.

## Zelda



### MANIP'

Bouton A
Bouton A (en pleine course)
Droite ou gauche + A
Haut + A
Bas + A
Smash gauche ou droite + A
Smash haut + A
Smash bas + A
A (en l'air)
Avant + A (en l'air)
Arrière + A (en l'air)

### COUP

Short Flash	1-5 %
Magical Push	3-13 %
Mystic Swipe	6-13 %
Protective Sweep	6-11 %
Trip	3-7 %
Shining Palm	1-22 %
Power Sweep	1-20 %
Compass Spin	6-15 %
Magic Spin	1-13 %
Lightening Kick	5-20 %
Reverse Lightening Kick	5-20 %

### DÉGÂTS

### MANIP'

Haut + A (en l'air)
Bas + A (en l'air)
Z ou (R + A)
A ou Z (pendant une prise)
Avant (pendant une prise)
Arrière (pendant une prise)
Haut (pendant une prise)
Bas (pendant une prise)

### COUP

Condensed Blast	7-13 %
Meteor Heel	4-8 %
Magical Hold	0 %
Hex	1-3 %
Levitation	6-12 %
Reverse Levitation	6-11 %
Levitation Launch	6-11 %
Plasma Beat	1-9 %

### DÉGÂTS

## COUPS SPÉCIAUX

### Nayru's Love : B

Avec Nayru's Love, un diamant bleuté entoure et protège Zelda. Il augmente le pourcentage de dégâts des ennemis proches, et renvoie les missiles d'où ils viennent.

### Din's Fire : Avant + B

Maintenez B enfoncé pour générer le Din's Fire, une flammèche qui consumera votre adversaire. Effectuée en l'air, la flamme peut être dirigée avec le stick vers le haut ou le bas.

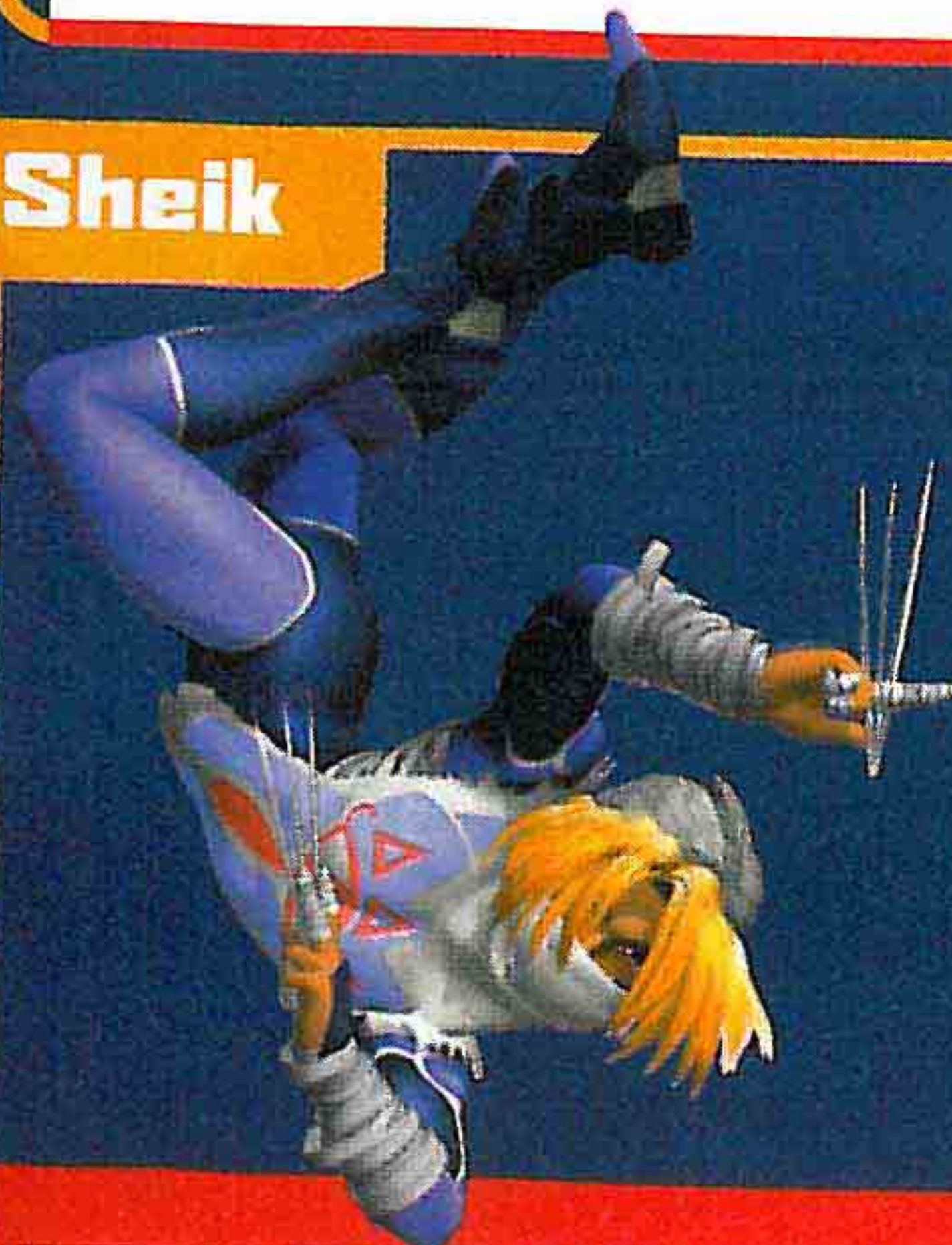
### Farore's Wind : Haut + B

Grâce à ce coup, Zelda se téléporte loin et haut. Invisible, vous en profiterez pour le diriger pendant que Zelda tournoie et ainsi surprendre votre adversaire. Note : permet un déplacement aérien.

### Transform : Bas + B

Un petit morphing pour la forme ? Transformez-vous pour incarner Sheik, une combattante mystérieuse bien plus vive que Zelda. À choisir pour les mêlées.

## Sheik



### MANIP'

Bouton A
Bouton A (2 fois, rapidement)
A (petit coup)
Bouton A (en pleine course)
Droite ou gauche + A
Haut + A
Bas + A
Smash gauche ou droite + A
Smash haut + A
Smash bas + A
A (en l'air)

### COUP

Slicing Blade	2-4 %
Cutting Blade	2-3 %
Piercing Blade	1 %
Gale Form	3-10 %
Wheel Kick	3-7 %
Bow Form	2-11 %
Crouching Sweep	4-8 %
Double Snake	3-19 %
Razor Wing	7-23 %
Windmill	4-14 %
Falling Leaves	7-13 %

### DÉGÂTS

### MANIP'

Avant + A (en l'air)
Arrière + A (en l'air)
Haut + A (en l'air)
Bas + A (en l'air)
Z ou (R + A)
A ou Z (pendant une prise)
Avant (pendant une prise)
Arrière (pendant une prise)
Haut (pendant une prise)
Bas (pendant une prise)

### COUP

Hatchet	7-13 %
Flying Swallow	3-14 %
Vortex Form	4-12 %
Butcher Bird	6-11 %
Grab	0 %
Forearm	1-3 %
Battering Ram	1-8 %
Backlash	1-7 %
Standing Crane	1-8 %
Guillotine	1-18 %

### DÉGÂTS

## COUPS SPÉCIAUX

### Needle Storm : B

Combattante bien armée, Sheik envoie des pointes pour attaquer son adversaire à distance. Maintenez B enfoncé pour envoyer vos pointes d'une même traite, jusqu'à 6 en un seul coup.

### Chain : Avant + B

Un coup original mais ardu. Ne relâchez pas B, et faites tourner le stick pour faire tourner votre chaîne. Réalisez des arcs de cercle avec le stick pour fouetter votre adversaire.

### Vanish : Haut + B

Équivalent du Farore's Wind, le Vanish de Sheik la téléporte moins loin, mais déclenche une explosion. Évaporez-vous au dernier moment, en lui explosant à la face. Note : permet un déplacement aérien.

### Transform : Bas + B

Équivalent du coup de Zelda, il permet de se transformer à nouveau pour incarner Zelda, la princesse magicienne et bien plus puissante que Sheik. À choisir pour les combats en face-à-face.



## Link



MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Slash	2-5%
Bouton A (2 fois)	Counter Slash	1-3 %
Bouton A (3 fois)	Stab	3-6 %
A (petit coup rapide)	Illusion Stab	1 %
A (en pleine course)	Running Hack	6-12 %
Droite ou gauche + A	Sword Chop	7-15 %
Haut + A	Half-Moon Swipe	4-9 %
Bas + A	Grass Cutter	6-11 %
Smash gauche ou droite + A	Sword, Double Sword Slice	7-18 %
Smash haut + A	Triple Sword Swipe	2-20 %
Smash bas + A	Sword Sweep	6-17 %

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
A (en l'air)	Hylian Kick	3-9 %
Avant + A (en l'air)	Spinning Sword	4-13 %
Arrière + A (en l'air)	Double Kick	3-13 %
Haut + A (en l'air)	Stab-Up	6-16 %
Bas + A (en l'air)	Sword Plant	10-27 %
Z ou (R + A)	Hookshot	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Hilt Strike	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Kick Out	1-3 %
Arrière (pendant une prise)	Reverse Kick Out	1-3 %
Haut (pendant une prise)	Sword Launch	3-6 %
Bas (pendant une prise)	Flying Elbow	2-4 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Bow : B

Pressez B pour bander votre arc, et relâchez pour lancer votre flèche. Plus vous maintenez B enfoncé, plus votre tir sera droit et puissant. Lorsque la pointe scintille, décochez une flèche qui fera 10 % de dégâts.

#### Boomerang : Avant + B

Le Boomerang est plus souple d'utilisation que le Bow. Avant de lâcher B, appuyer sur Haut ou Bas sur le stick pour diriger votre coup. Vous pouvez orienter votre Boomerang lorsqu'il revient en vous déplaçant.

#### Spin Attack : Haut + B

Votre attaque en toupie, à terre comme en l'air, fera le ménage grâce à son allonge. De plus, elle frappera plusieurs fois un adversaire quand vous la déclenchez près de lui. Note : permet un déplacement aérien.

#### Bomb : Bas + B

Attention, Link est vulnérable à ses propres bombes ! Vous avez cinq secondes pour la lancer avant qu'elle ne vous explose dans les mains. Dirigez votre lancer avec le stick et appuyer sur A pour la balancer.

## Rondoudou



MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Left Jab	1-2 %
Bouton A (2 fois)	Right Jab	1-2 %
Bouton A (en pleine course)	Jiggly Ram	6-12 %
Droite ou gauche + A	Rolling Kick	5-10 %
Haut + A	Back Kick	4-9 %
Bas + A	Trip	5-10 %
Smash gauche ou droite + A	Lunge Kick	7-23 %
Smash haut + A	Headbutt	7-19 %
Smash bas + A	Jiggly Split	6-16 %
A (en l'air)	Jigglypuff Kick	4-12 %
Avant + A (en l'air)	Drop Kick	3-12 %

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Arrière + A (en l'air)	Spinning Back Kick	6-12 %
Haut + A (en l'air)	Mow Down	6-12 %
Bas + A (en l'air)	Spinning Kick	1-14 %
Z ou (R + A)	Grab	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Slap	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Bumper	3-12 %
Arrière (pendant une prise)	Back Buster	5-10 %
Haut (pendant une prise)	Puff Launch	6-11 %
Bas (pendant une prise)	Grinder	1-8 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### RollOut : B

Transformez Rondoudou en boule déjantée ! Laissez B maintenu pour charger votre coup, puis relâchez. Rondoudou déboulera jusqu'à percuter une cible. Lorsqu'il est en boule, dirigez-le avec le stick.

#### Pound : Avant + B

Rondoudou a des coups d'une utilité inattendue. Son Pound est un direct du gauche suffisamment puissant pour passer outre le bouclier de votre adversaire. Note : permet un déplacement aérien horizontal.

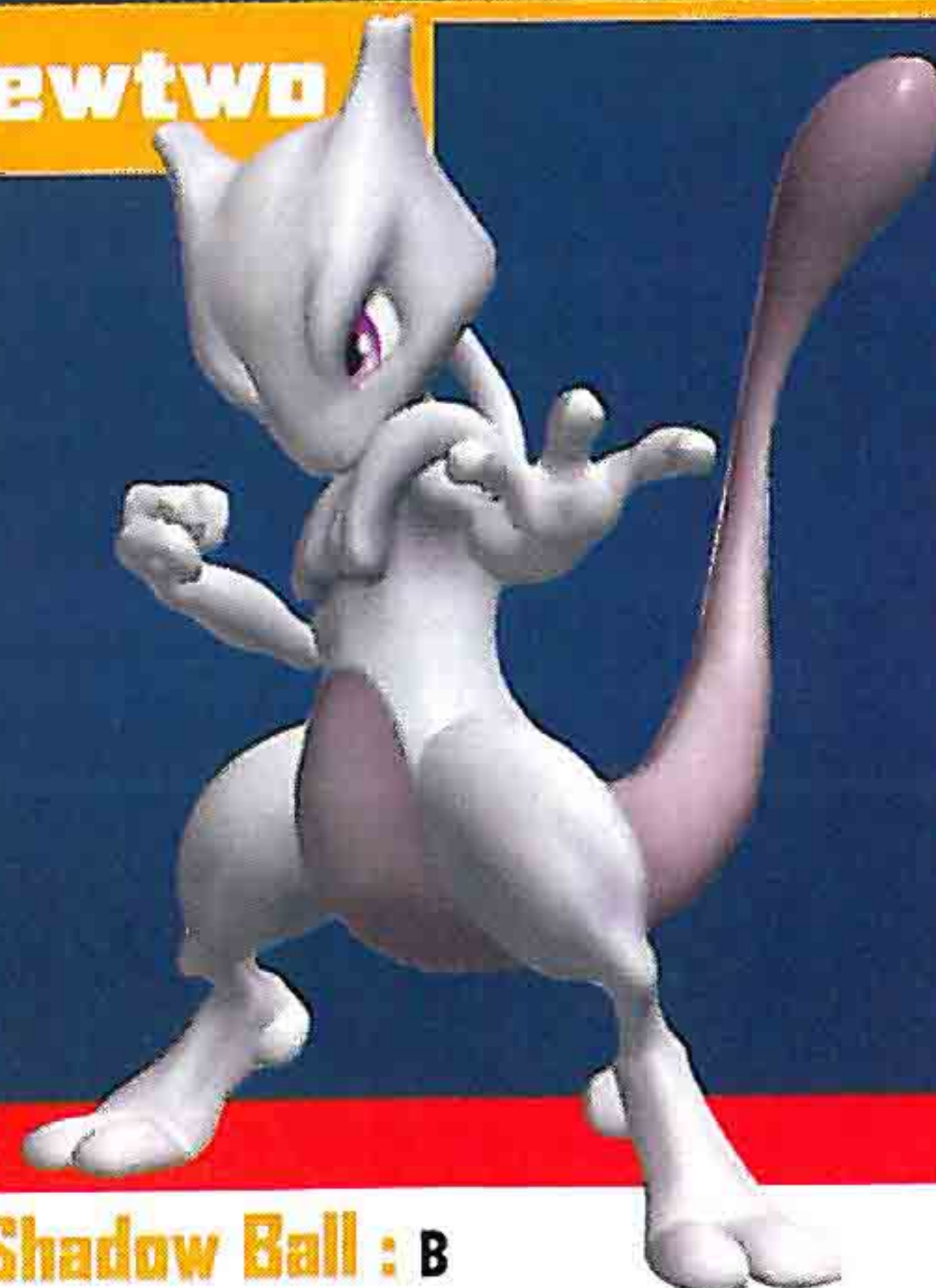
#### Sing : Haut + B

Vous pensiez faire une attaque sautée ? Dommage, Rondoudou pique un roupillon ! Et un ennemi proche, également. Plus haut sera son pourcentage de dégâts, plus longtemps il restera assoupi.

#### Rest : Bas + B

Qui l'eût cru ? Sorti à propos, le Rest de Rondoudou s'avère... un Meteor Smash. Pour cela, enclenchez-le alors que vous retombez sur l'adversaire, au moment où le centre de votre corps touche le sien.

## Mewtwo



MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Dark Flash	3-6 %
Bouton A (petit coup rapide)	Dark Flame	1-2 %
Bouton A (en pleine course)	Dark Torch	3-9 %
Droite ou gauche + A	Tail Whip	2-10 %
Haut + A	Flip	2-10 %
Bas + A	Tail Sweep	2-9 %
Smash gauche ou droite + A	Shadow Blast	6-27 %
Smash haut + A	Galaxy Force	1-20 %
Smash bas + A	Shadow Bomb	8-20 %
A (en l'air)	Body Spark	1-16 %
Avant + A (en l'air)	Shadow Scratch	7-14 %

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Arrière + A (en l'air)	Tail Flick	4-13 %
Haut + A (en l'air)	Somersault Kick	5-12 %
Bas + A (en l'air)	Meteor Kick	7-16 %
Z ou (R + A)	Psychic	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Dark Shock	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Shadow Cannon	1-8 %
Arrière (pendant une prise)	Telekinesis	6-11 %
Haut (pendant une prise)	Psychic Whirlwind	6-17 %
Bas (pendant une prise)	Tail Slap	2-11 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Shadow Ball : B

À la façon des meilleurs mangas, Mewtwo charge une puissante boule d'énergie. Pendant que vous vous concentrez (B maintenu), tout ennemi qui vous attaquera sera électrocuté. Lâchez B pour la lancer.

#### Confusion : Avant + B

Même principe que la Cape de Mario : tourne l'adversaire dans l'autre sens, l'empêche d'attraper le rebord, voire permet de renvoyer les projectiles en trouvant le timing adéquat.

#### Teleport : Haut + B

Comme Zelda, Mewtwo sait se téléporter. Quand vous serez invisible, profitez-en pour surprendre votre adversaire, par exemple en atterrissant juste derrière lui. Plus : permet un déplacement aérien.

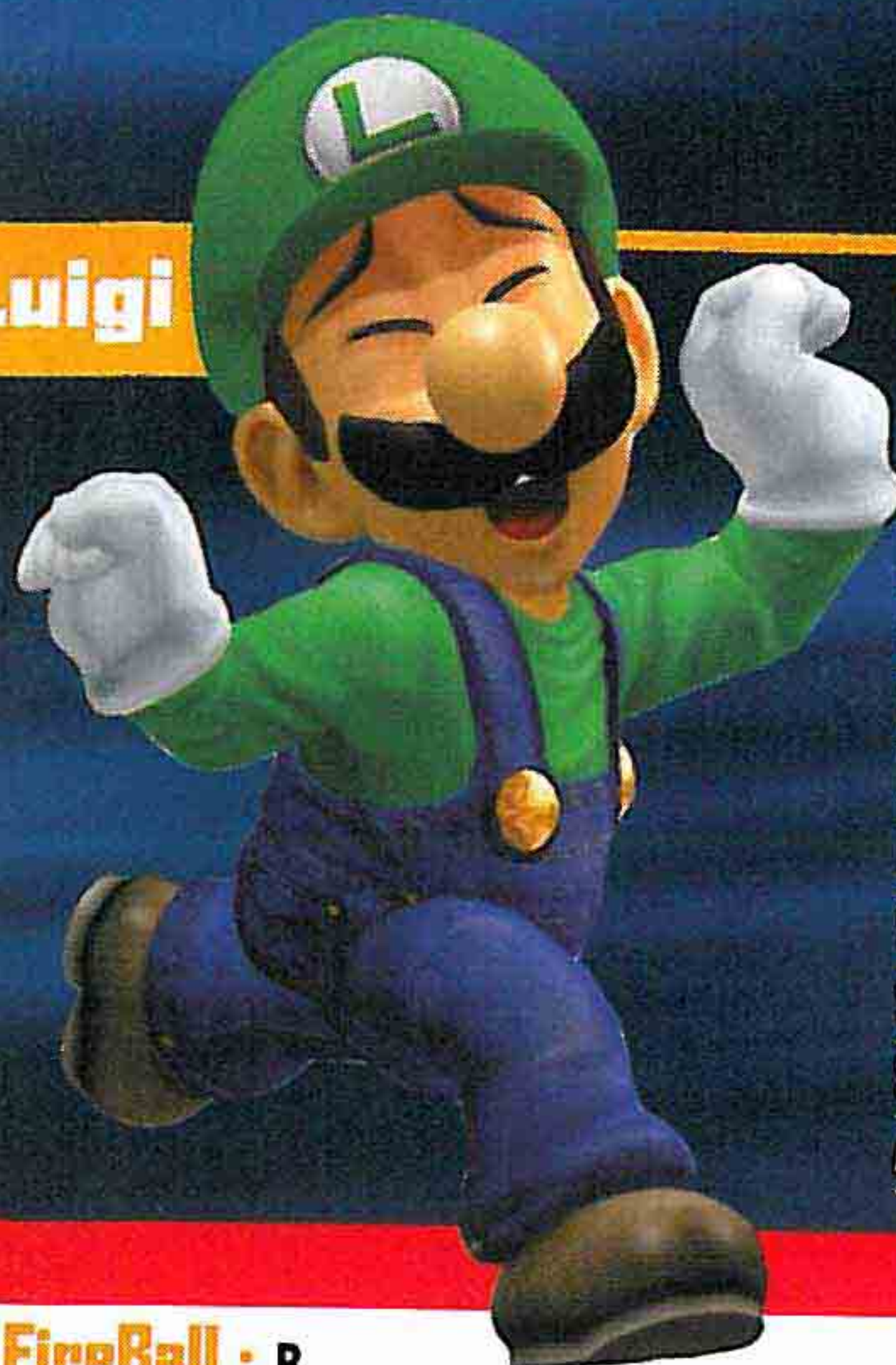
#### Disable : Bas + B

Grand manipulateur psychique, Mewtwo peut « court-circuiter » son adversaire un court instant. Sonnez-le alors une seconde, le temps de l'enchaîner avec un smash.





## Luigi



MANIP'	COUP	DÉGÂTS	MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Left Jab	1-3 %	Avant + A (en l'air)	Chop Chop	6-12 %
Bouton A (2 fois)	Right Jab	1-2 %	Arrière + A (en l'air)	Drop Kick	6-11 %
Bouton A (3 fois)	Plumber's Rump	2-5 %	Haut + A (en l'air)	Bicycle Kick	7-13 %
A (en pleine course)	Fists of Fear	1-11 %	Bas + A (en l'air)	Screwdriver Kick	8-16 %
Droite ou gauche + A	Plumber Kick	5-10 %	Z ou (R + A)	Grab	0 %
Haut + A	Cat Punch	4-9 %	A ou Z (pendant une prise)	Clutch Headbutt	1-3 %
Bas + A	Heel Kick	4-9 %	Avant (pendant une prise)	Heave-Ho	4-7 %
Smash gauche ou droite + A	Trowel Stab	7-19 %	Arrière (pendant une prise)	Airplane Swing	5-10 %
Smash haut + A	Lead Headbutt	9-23 %	Haut (pendant une prise)	Luigi Launch	4-7 %
Smash bas + A	Breakdance Sweep	9-23 %	Bas (pendant une prise)	Down the Drain	3-7 %
A (en l'air)	Plumber's Boot	4-15 %	Haut sur la croix	Taunt	1 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### FireBall : B

Si la FireBall de Luigi est plus lente que celle de Mario, elle a néanmoins l'avantage d'aller tout droit et de ne pas s'arrêter en retour. C'est un coup très utile pour gêner l'adversaire éjecté dans sa tentative de retour.

#### Green Missile : Avant + B

Extraordinaire ! Chargé à bloc, vous vous déplacez sur presque tout le niveau. Si vous tapez d'un coup sec Avant, vous vous transformerez en torche humaine. pensez à atterrir ! Note : permet un déplacement aérien.

#### Super Jump Punch : Haut + B

Encore un coup de Mario ! Mais moins loin et plus haut. Une frappe unique, qui inflige beaucoup de dommages. Attention, vous ne pourrez plus sauter après l'avoir utilisée. Note : permet un déplacement aérien.

#### Luigi Cyclone : Bas + B

Si un ou plusieurs adversaires vous encerclent, lancez le Luigi Cyclone pour vous faire de la place, puis pour les projeter en l'air. Il s'agit du même coup que Mario, mais en plus puissant.

## Marth



MANIP'	COUP	DÉGÂTS	MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Slash	2-6 %	Arrière + A (en l'air)	About Face	4-13 %
Bouton A (2 fois)	Counter Slash	3-6 %	Haut + A (en l'air)	Luna Slash	4-13 %
Bouton A (en pleine course)	Raid Chop	4-12 %	Bas + A (en l'air)	Half Moon	4-13 %
Droite ou gauche + A	Sharp Edge	4-13 %	Z ou (R + A)	Grab	0 %
Haut + A	Anti-Air Slash	4-12 %	A ou Z (pendant une prise)	Knee	1-3 %
Bas + A	Low Stab	4-10 %	Avant (pendant une prise)	Bounce	2-4 %
Smash gauche ou droite + A	Dragon Killer	7-27 %	Arrière (pendant une prise)	Throw Away	2-4 %
Smash haut + A	Justice Sword	4-24 %	Haut (pendant une prise)	Emblem Toss	2-4 %
Smash bas + A	Whirlwind Blade	6-21 %	Bas (pendant une prise)	Slam	2-5 %
A (en l'air)	Double Slash	2-13 %			
Avant + A (en l'air)	Aerial Slash	4-13 %			

### COUPS SPÉCIAUX

#### Shield Breaker : B

Simple et terriblement efficace, il passe au travers des boucliers comme son nom l'indique. Chargez B jusqu'à ce que Marth scintille, puis relâchez. Puissant et inévitable, il est parfait pour garder sa plate-forme.

#### Dancing Blade : Avant + B

Maître de la lame, Marth exécute de parfaits combos. Appuyez plusieurs fois sur B pour réaliser un enchaînement de 4 coups. En poursuivant avec B et une direction au stick, vous improviserez vos combos.

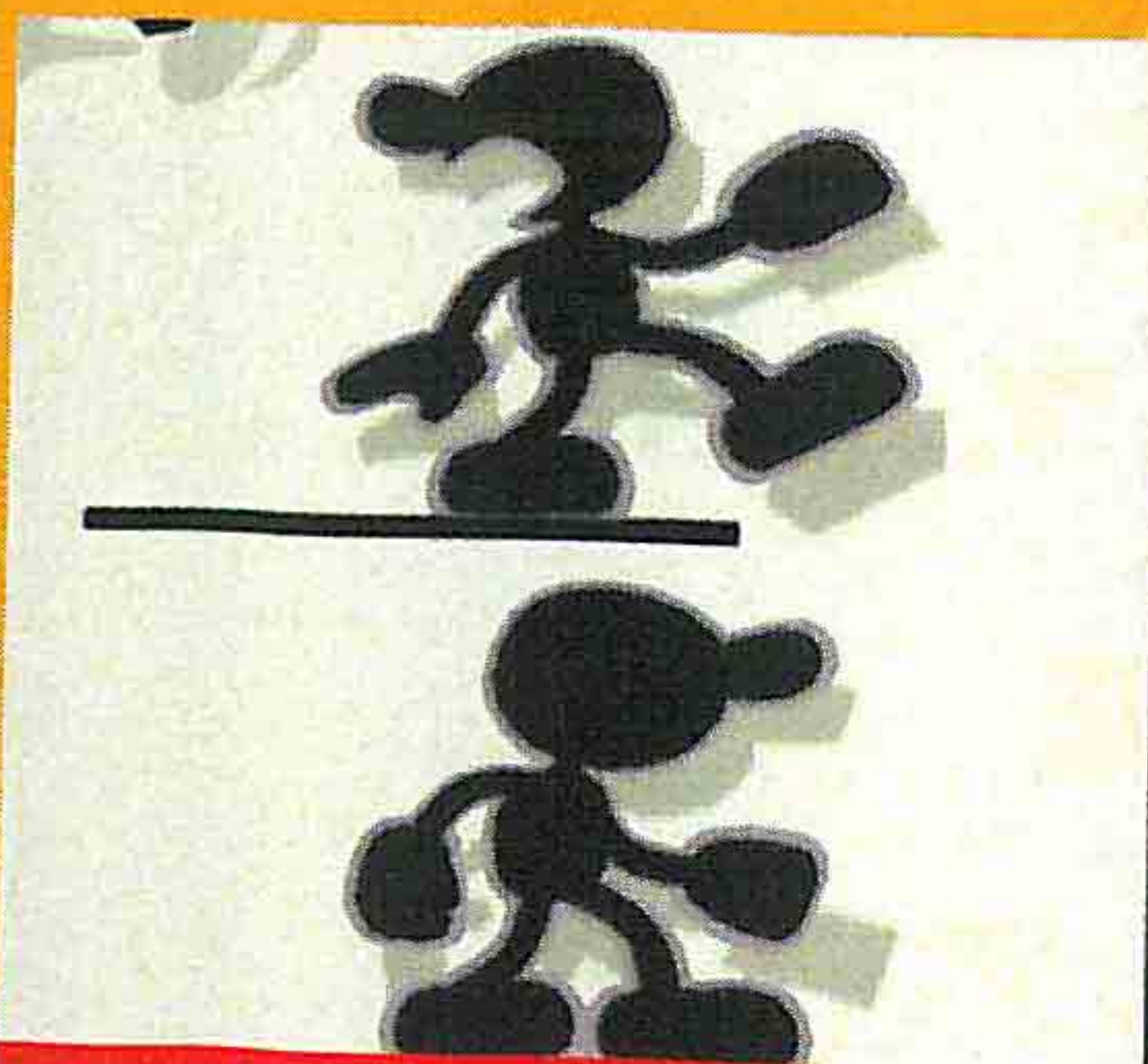
#### Dolphin Slash : Haut + B

Marth va chercher très haut ses adversaires pour ce bon coup de défense. Déclenchez-le au moment où l'ennemi est juste sur vous : vous ferez le plus de dégâts. Plus : permet un déplacement aérien.

#### Counter : Bas + B

Un bon coup de défense. Lorsqu'un opposant lance un mouvement offensif, enclenchez votre Counter juste avant qu'il vous touche pour parer son attaque avec votre épée. La classe !

## Mr. Game & Watch



MANIP'	COUP	DÉGÂTS	MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Green House	1-3 %	Arrière + A (en l'air)	Turtle Bridge	1-18 %
A (petit coup rapide)	Green House	1-3 %	Haut + A (en l'air)	Spit Ball Sparky	3-15 %
Bouton A (en pleine course)	Helmet	4-9 %	Bas + A (en l'air)	Donkey Kong Jr.	3-14 %
Droite ou gauche + A	Lion	5-10 %	Z ou (R + A)	Grab	0 %
Haut + A	Flag Man	4-9 %	A ou Z (pendant une prise)	Alarm	1-3 %
Bas + A	Manhole	4-12 %	Avant (pendant une prise)	Forward Ball	4-8 %
Smash gauche ou droite + A	Fire Attack	3-24 %	Arrière (pendant une prise)	Backward Ball	4-8 %
Smash haut + A	Octopus	9-24 %	Haut (pendant une prise)	Vertical Ball	4-8 %
Smash bas + A	Vermin	5-21 %	Bas (pendant une prise)	Drop Ball	4-8 %
A (en l'air)	Parachute	8-16 %			
Avant + A (en l'air)	Cement Factory	3-16 %			

### COUPS SPÉCIAUX

#### Chef : B

L'attaque des saucisses ! Appuyez plusieurs fois sur B pour lancer vos charcuteries. Vous pouvez en lancer 5 à la suite en maintenant B enfoncé, ou en appuyant plusieurs fois. Peu puissant, ce coup agace !!

#### Judgement : Avant + B

Il arbitre ses propres coups ! Selon sa note, il causera plus ou moins de dégâts, sachant qu'un 9 peut être synonyme de Meteor Smash. Attention, si le nombre 1 apparaît, il s'infligera des dégâts à lui-même.

#### Fire : Haut + B

Convoquez deux collègues pompiers pour tenir le trampoline et vous expédier en l'air. Étant donné la singularité du mouvement et sa vitesse, la surprise est garantie ! Note : permet un déplacement aérien.

#### Oil Panic : Bas + B

Activez votre Oil Panic contre un missile : Mr GameWatch brandira un seau et l'y recueillera. Au bout de 3 missiles recueillis (et pas 1 de plus !), vous pourrez projeter une flaque d'huile dévastatrice.



## Dr. Mario



MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Left Jab	2-4 %
Bouton A (2 fois)	Right Cross	1-3 %
Bouton A (3 fois)	Toe Kick	3-6 %
A (en pleine course)	Slide	4-9 %
Droite ou gauche + A	Dr. Kick	3-9 %
Haut + A	Uppercut	4-10 %
Bas + A	Reflex Test	4-9 %
Smash gauche ou droite + A	Defibrillator	9-27 %
Smash haut + A	Ear, Nose and Throat	7-21 %
Smash bas + A	Surgical Sweep	8-24 %
A (en l'air)	Dr. Kick	5-14 %

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Avant + A (en l'air)	Dr. Plunch	8-17 %
Arrière + A (en l'air)	Drop Kick, M. D.	3-8 %
Haut + A (en l'air)	Bicycle Kick	5-10 %
Bas + A (en l'air)	Bone Drill	1-19 %
Z ou (R + A)	Grab	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Eye Exam	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Routine Physical	4-9 %
Arrière (pendant une prise)	Traction	6-12 %
Haut (pendant une prise)	Check Up	4-8 %
Bas (pendant une prise)	Hospital Bed	3-6 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### MegaVitamins : Haut + B

Voici la version Dr Mario de la FireBall de Mario. Ce sont des pilules, mais méfiez-vous des apparences : malgré leur aspect médical, elles sont plus imprévisibles et puissantes que la FireBall classique.

#### Super Sheet : Bas + B

C'est le même coup que celui de Mario, avec les mêmes fonctions. À cela près que le drap de Dr Mario a moins d'allonge horizontalement mais plus de portée verticalement que sa cape.

#### Super Jump Punch : Haut + B

Là encore, c'est un coup identique à celui de Mario. Il en a la même portée, et presque la même puissance. Cela reste donc un coup très utile, d'autant qu'il passe outre les boucliers. + : permet un déplacement aérien.

#### Dr Tornado : Bas + B

Une attaque en toupie et un coup final convaincront vos adversaires de ne plus vous approcher. À noter que le dernier coup envoie vos ennemis latéralement, tandis que celui de Mario les envoie verticalement.

## Ganondorf



MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Thunder Punch	3-7 %
Bouton A (en pleine course)	Iron Shoulder	5-14 %
Droite ou gauche + A	Armor Crusher	6-13 %
Haut + A	Volcano Kick	14-27 %
Bas + A	Sweeping Snake	6-12 %
Smash gauche ou droite + A	Nightmare Lunge	12-30 %
Smash haut + A	Tornado Kick	10-53 %
Smash bas + A	Leg Whip	4-21 %
A (en l'air)	Swooping Keese	6-22 %
Avant + A (en l'air)	Skull Crusher	9-17 %
Arrière + A (en l'air)	Hidden Gauntlet	8-16 %

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Haut + A (en l'air)	Vulture Kick	3-13 %
Bas + A (en l'air)	Thunder Drop	12-22 %
Z ou (R + A)	Grab	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Armored Knee	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Gut Punch	2-9 %
Arrière (pendant une prise)	Blind Mule Kick	2-9 %
Haut (pendant une prise)	Jaw Breaker	7-7 %
Bas (pendant une prise)	Dirt Nap	3-7 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Warlock Punch : B

Semblable au Falcon Punch, le Warlock Punch de Ganondorf est un coup surpuissant. Il vous demandera près de trois secondes de chargement, avant d'éjecter votre adversaire au loin.

#### Gerudo Dragon : Bas + B

Calqué sur le Raptor Boost de Cpt Falcon, le Gerudo Dragon est un coup moins lourd que le Warlock Punch. Son uppercut final peut enchaîner sur un combo. Note : permet un déplacement aérien.

#### Dark Dive : Haut + B

Toujours sur le même modèle, en moins allongé et plus puissant, ce coup pallie vos faibles sauts par un retour couplé d'une prise explosive. Impressionnant et efficace. Note : permet un déplacement aérien.

#### Wizard's foot : Bas + B

Un coup de pied foudroyant qui n'a rien à envier au Falcon Kick. Effectué à terre ou en l'air, il est très efficace pour les déplacements horizontaux. Note : permet un déplacement aérien.

## Young Link



MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Slash	1-3 %
Bouton A (2 fois)	Counter Slash	1-2 %
Bouton A (3 fois)	Stab	2-5 %
A (petit coup rapide)	Illusion Stab	1 %
A (en pleine course)	Running Hack	5-11 %
Droite ou gauche + A	Sword Chop	5-12 %
Haut + A	Half-Moon Swipe	4-8 %
Bas + A	Grass Cutter	3-10 %
Smash gauche ou droite + A	Sword Slice, Double Sword	5-24 %
Smash haut + A	Triple Sword Swipe	7-15 %
Smash bas + A	Sword Sweep	3-17 %

MANIP'	COUP	DÉGÂTS
A (en l'air)	Hyllian Kick	4-12 %
Avant + A (en l'air)	Spinning Sword	2-12 %
Arrière + A (en l'air)	Double Kick	3-13 %
Haut + A (en l'air)	Stab Up	6-15 %
Bas + A (en l'air)	Sword Plant	4-17 %
Z ou (R + A)	Hookshot	0 %
A ou Z (pendant une prise)	Hilt Strike	1-3 %
Avant (pendant une prise)	Kick Out	1-6 %
Arrière (pendant une prise)	Reverse Kick Out	1-6 %
Haut (pendant une prise)	Sword Launch	1-6 %
Bas (pendant une prise)	Flying Elbow	1-6 %

### COUPS SPÉCIAUX

#### Fire Bow : B

Bandez votre arc et chargez avec B pour plus de puissance, puis relâchez pour décocher votre flèche. À la différence de Link, les flèches de Young Link sont enflammées, consumant ainsi ses victimes.

#### Boomerang : Avant + B

Des inconvénients et avantages d'être jeune : Young Link projette son Boomerang moins loin que son aîné, mais peut, en revanche, plus facilement le manier avec le stick.

#### Spin Attack : Haut + B

Young Link est moins puissant que l'elfe adulte, mais cela a du bon. Ainsi, son Spin Attack ne projette pas sa cible, mais, quand Link frappe plusieurs fois, elle inflige plus de dégâts. Note : permet un déplacement aérien.

#### Bomb : Bas + B

Link en devenir, Young Link ne fait pas encore tout en grand. Preuve en est : ses bombes sont plus petites que celles de son aîné. Méfiez-vous tout de même de la longue portée de leur explosion.



Falco



MANIP'	COUP	DÉGÂTS	MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Jab	2-4 %	Avant + A (en l'air)	Cyclone Kick	2-27 %
Bouton A (2 fois)	Straight	2-4 %	Arrière + A (en l'air)	Reverse Spin Kick	4-15 %
Bouton A (rapidement)	Rapid Kick	1 %	Haut + A (en l'air)	Falco Flip	3-15 %
A (en pleine course)	Jumping Side Kick	3-9 %	Bas + A (en l'air)	Air Drill	4-12 %
Droite ou gauche + A	Bird Kick	4-9 %	Z ou (R + A)	Grab	0 %
Haut + A	Back Kick	4-9 %	A ou Z (pendant une prise)	Knee	1-3 %
Bas + A	Bird Sweep	7-13 %	Avant (pendant une prise)	Elbow Bash	2-7 %
Smash gauche ou droite + A	Roundhouse Kick	7-23 %	Arrière (pendant une prise)	Skeet Blaster	1-7 %
Smash haut + A	Flip Kick	7-19 %	Haut (pendant une prise)	Star Blaster	1-7 %
Smash bas + A	Falco Split	8-21 %	Bas (pendant une prise)	Floor Blaster	1-4 %
A (en l'air)	Flying Kick	4-12 %			

COUPS SPÉCIAUX

**Blaster : B**

Le Blaster de Falco est plus lent à tirer que celui de Fox, mais plus puissant. Il a également l'avantage de sonner l'ennemi alors que celui du renard ne faisait que leur infliger des dommages.

**Falco Phantasm : Avant + B**

Le même coup éclair que Fox : il traverse sa cible en laissant derrière une image fantôme. Idéal pour surprendre l'adversaire, se déplacer latéralement, revenir en jeu. Note : permet un déplacement aérien.

**Fire Bird : Haut + B**

Un coup détonnant pour se propulser. Laissez les commandes enfoncées et dirigez-vous au stick. Si vous croisez un adversaire, qu'il s'apprête à se faire défoncer ! Note : permet un déplacement aérien.

**Reflector : Bas + B**

Nous retrouvons là le même coup que Fox. Enclenchez le coup pour renvoyer tous les missiles d'où ils viennent, jusqu'à ce que votre opposant change de stratégie.

Pichu



MANIP'	COUP	DÉGÂTS	MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Headbutt	1-2 %	Haut + A (en l'air)	Tail Chop	2-4 %
Bouton A (en pleine course)	Running headbutt	4-8 %	Bas + A (en l'air)	Electric Screw	2-15 %
Droite ou gauche + A	Pichu Kick	4-8 %	Z ou (R + A)	Grab	0 %
Haut + A	Tail Smack	3-6 %	A ou Z (pendant une prise)	Electric Shock	1-3 %
Bas + A	Tail Sweep	3-7 %	Avant (pendant une prise)	Electrocution	1-5 %
Smash gauche ou droite + A	Thundershock	1-20 %	Arrière (pendant une prise)	Submission	4-9 %
Smash Haut + A	Jumping Headbutt	8-21 %	Haut (pendant une prise)	Electric Skull	2-10 %
Smash Bas + A	Spinning Mouse	7-17 %	Bas (pendant une prise)	Electric Slam	2-10 %
A (en l'air)	Pichu Roll	4-12 %			
Avant + A (en l'air)	Electric Drill	1-7 %			
Arrière + A (en l'air)	Glider	4-9 %			

COUPS SPÉCIAUX

**Thunder Jolt : B**

Le Thunder Jolt, comme celui de Pikachu, est un projectile électrique qui suit les contours de la plate-forme depuis laquelle il a été gênant. Amusant, certes ce n'est pas foncièrement le coup le plus utile.

**Skull Bash : Avant + B**

Sacrifiez quelques secondes de chargement, vous ne le regretterez pas : ce Skull Bash cause près de 40 % de dégâts, éjecte sa cible, et le déplace latéralement. Note : permet un déplacement aérien.

**Quick Attack : Haut + B**

Un très bon coup de réception, pratique et fulgurant. Quand il se concentre, orientez son déplacement aérien puis orientez-le en cours de saut, pour des trajectoires « cassées ». Plus : permet un déplacement aérien.

**Thunder : Bas + B**

Ce Thunder est le même que celui de Pikachu, en plus puissant, mais il s'inflige des dommages. Cela reste un coup de choix pour se faire de la place ou calmer les « haut placés ».

Roy



MANIP'	COUP	DÉGÂTS	MANIP'	COUP	DÉGÂTS
Bouton A	Slash	1-5 %	Haut + A (en l'air)	Luna Slash	3-9 %
Bouton A (en pleine course)	Raid Chop	3-12 %	Bas + A (en l'air)	Half Moon	3-9 %
Droite ou gauche + A	Sharp Edge	3-12 %	Z ou (R + A)	Grab	0 %
Haut + A	Anti-Air Slash	3-10 %	A ou Z (pendant une prise)	Knee	1-3 %
Bas + A	Low Stab	3-12 %	Avant (pendant une prise)	Bounce	2-5 %
Smash gauche ou droite + A	Dragon Killer	6-27 %	Arrière (pendant une prise)	Throw Away	2-5 %
Smash haut + A	Flame Sword	1-12 %	Haut (pendant une prise)	Emblem Toss	2-5 %
Smash bas + A	Whirlwind Blade	4-28 %	Bas (pendant une prise)	Slam	3-6 %
A (en l'air)	Double Slash	2-11 %			
Avant + A (en l'air)	Aerial Swipe	2-8 %			
Arrière + A (en l'air)	About Face	3-9 %			

COUPS SPÉCIAUX

**Flare Blade : B**

Ce coup d'épée enflammé hors du commun peut mettre immédiatement K.-O. votre adversaire. Il vous demandera quelques secondes de chargement et causera 10 % de dommages à Roy.

**Double-Edge Dance : Avant + B**

De la même façon que le Dancing Blade de Marth, le Double-Edge Dance est un bon coup pour vous mettre en position offensive et lancer un enchaînement à l'épée.

**Blazer : Haut + B**

Roy a son uppercut sauté, comme la plupart des persos. Comparé au Dolphin Slash, il va moins haut mais ratisse plus large. Il projette les adversaires en l'air. Note : permet un déplacement aérien.

**Counter : Bas + B**

Le Counter de Roy, comme celui de Marth, est le coup parfait pour étaler sa maîtrise. En l'effectuant juste au bon moment, vous parerez l'attaque au corps à corps de votre adversaire avec votre lame.



# JAMES BOND 007 ESPION POUR CIBLE

Être le célèbre agent britannique au service de Sa Majesté et vivre une de ses aventures trépidantes ! Voici comment grâce aux 007 d'Or et aux Astuces de Bond qui vous donnent des armes pour le mode Solo, et des personnages et des maps pour le Multijoueur. **Wander**







# JAMES BOND 007 : ESPION POUR CIBLE



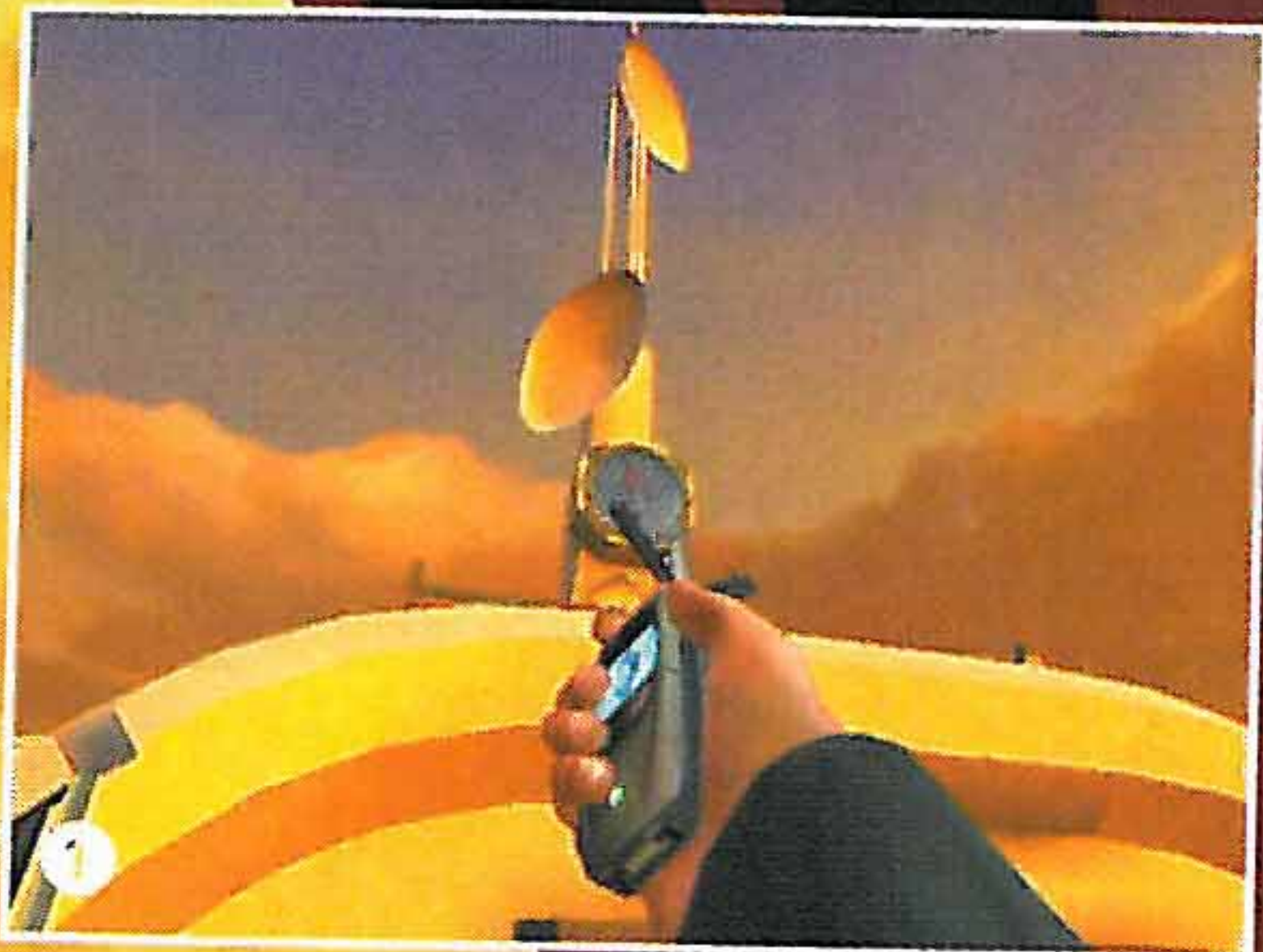
## TROUBLE IN PARADISE

- Infiltrer l'institut de recherche.
- Trouver la mallette contenant les flacons.
- Sauver l'Agent de la CIA, Zoe Nightshade.



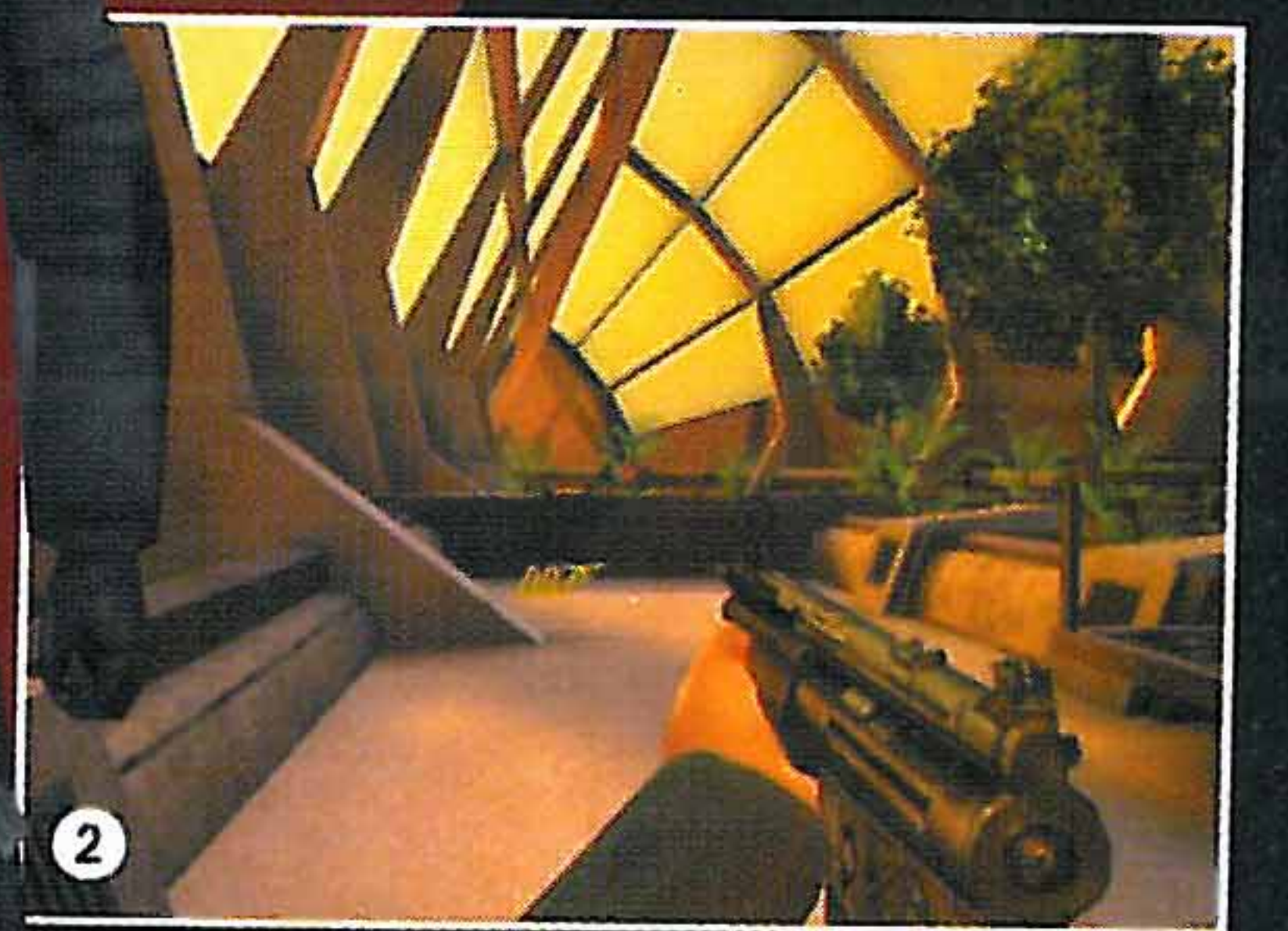
### ASTUCES DE BOND

Au début, utilisez le Q-Decoder sur la porte d'entrée pour avoir la première Astuce de Bond. N'entrez pas, reculez et regardez en haut. Utilisez le Q-Claw vers l'antenne radio bleue pour une nouvelle Astuce de Bond ①. Suivez la passerelle, descendez et assommez le garde pour avoir la carte d'accès. Vous avez une autre Astuce de Bond en ouvrant la porte devant vous avec le Q-Decoder. Continuez jusqu'à la porte de l'armurerie, ouvrez-la avec la carte d'accès pour avoir une autre Astuce. Après l'ascenseur, utilisez le Q-Laser sur le cadenas de la grille pour avoir la 5<sup>e</sup> Astuce de Bond. Après la prochaine scène cinématique, faites exploser le bidon d'huile à côté du véhicule pour gagner la 6<sup>e</sup>. Enfin, tournez à droite et faites tomber le poids accroché à la grue en tirant sur la corde qui le maintient ②.



### 007 D'OR

Au départ, l'icône 007 se trouve en haut, tout au bout de la passerelle ①. Pour le prochain, après l'ascenseur, sautez sur les caisses du fond. Le suivant se trouve sur la gauche, dans la salle où les lumières s'éteignent. Enfin, dans le dernier secteur, après avoir grimpé l'escalier, vous trouvez l'icône au fond de la pièce à gauche de la passerelle ②.



### LES RÉCOMPENSES

Difficulté conseillée	Médaille d'Or	Bonus Or	Bonus Platine	Astuces	Icones 007
Operative	50 000 points	Golden Gun	MP Map-Rocket Manor	7	4



## PRECIOUS CARGO

- Infiltrer l'usine d'Identicon.
- Localiser les flacons manquants.



### LES RÉCOMPENSES

Difficulté conseillée	Médaille d'Or	Bonus Or	Bonus Platine	Astuces	Icones 007
Operative	50 000 points	Golden CH-6	MP Game Mode - Golden Gun	13	6

### ASTUCES DE BOND

Au début, tirez sur l'homme dans l'hélico. Ensuite, tirez dans le pneu avant gauche de chaque limousine bleue pour une nouvelle astuce par limousine. De même, tirez dans le pneu arrière gauche de la camionnette bleue. Sur la place, où les routes sont barrées, tirez dans les bidons d'essence à gauche, devant vous, puis à droite. Ensuite, à la station-service, visez les pompes à essence pour une Astuce de Bond, puis tirez sur l'homme de l'hélico pour en gagner une ①. Dans l'usine, au premier arrêt, tuez le premier tireur, puis explodez les bidons d'essence sur la gauche. Un peu plus loin, envoyez une roquette sur les tireurs de la passerelle. Enfin, au dernier arrêt, tirez une balle sur les bidons rouges au fond sur la droite ②.

### 007 D'OR

Pour le premier des 007 d'Or, explosez à la roquette les deux limousines qui bloquent la route et vous obligent à tourner à gauche. Ensuite, au parc, tirez rapidement sur l'hélicoptère pour obtenir un second icône ①. Le troisième est juste après les limousines du parc ; shootez le tireur solitaire sur le trottoir. Le prochain est après la station service ; tuez les trois tireurs à l'entrée de l'usine en tirant une roquette ②. Ensuite, au premier arrêt dans l'usine, envoyez-en une autre sur le silo à gaz au centre. Enfin, pendant le trajet final, envoyez une roquette dans la dernière turbine sur la droite.

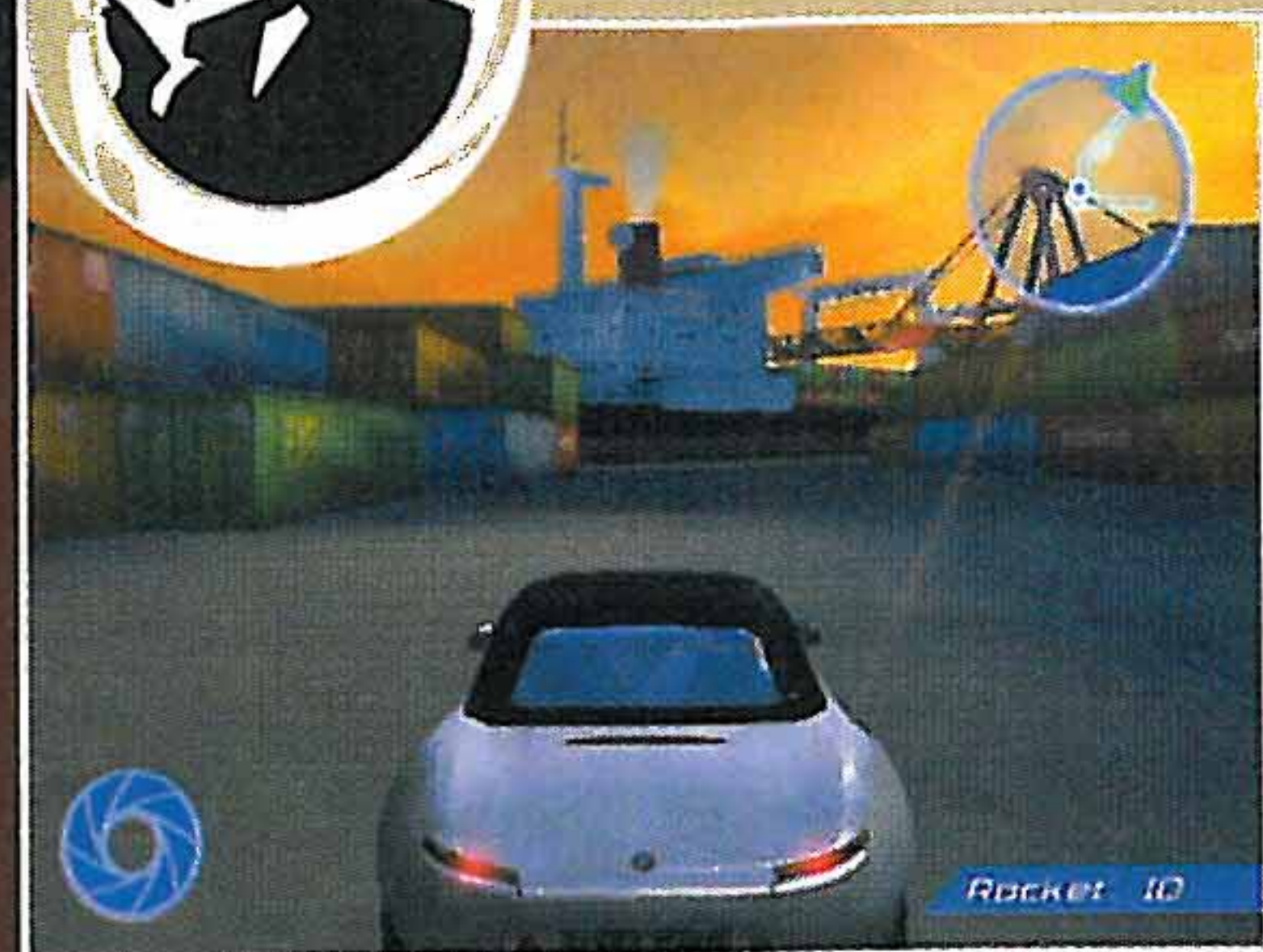






## DANGEROUS POURSUIT

- Localiser les flacons volés.
- Paralyser le fourgon armé.



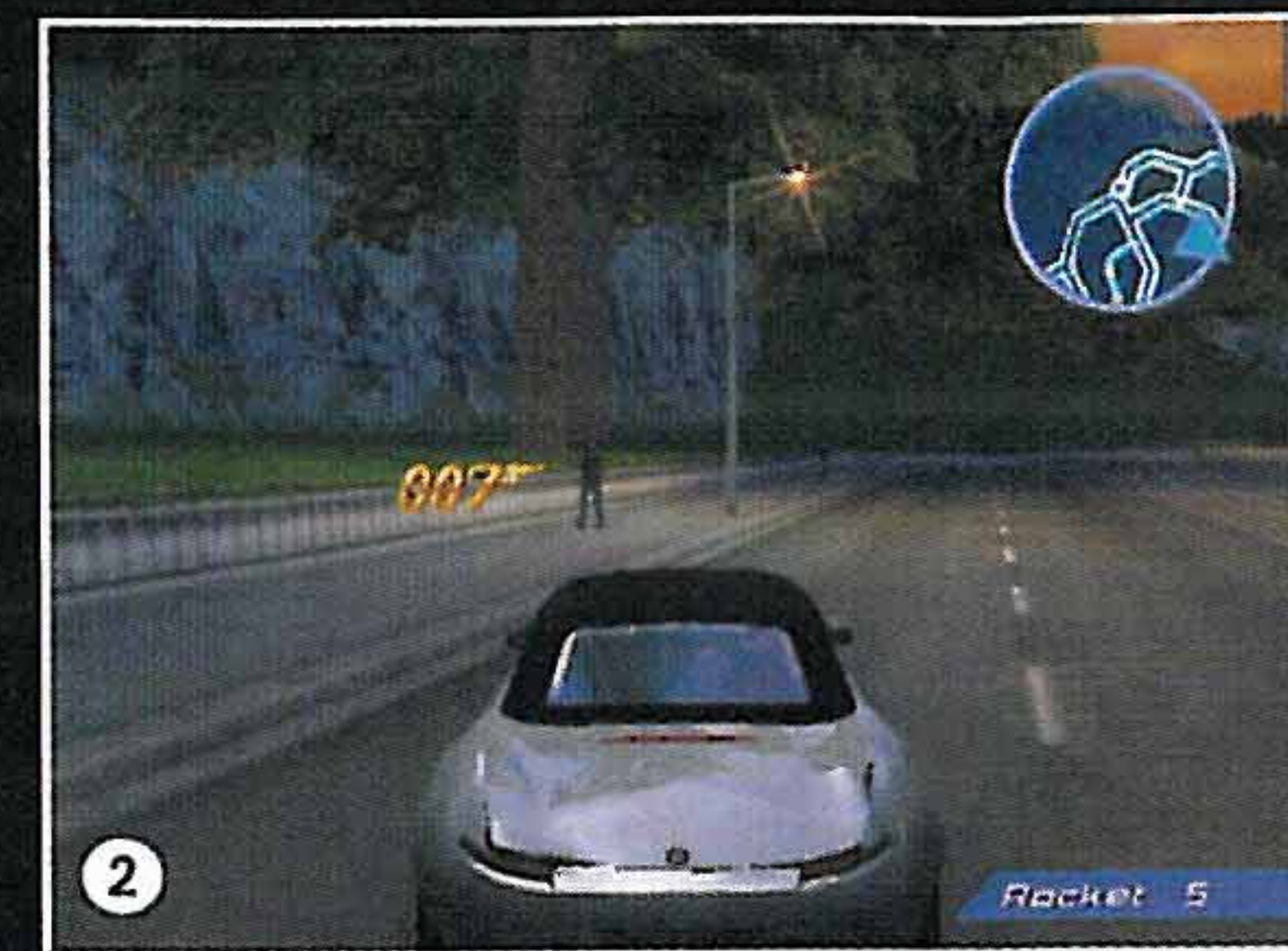
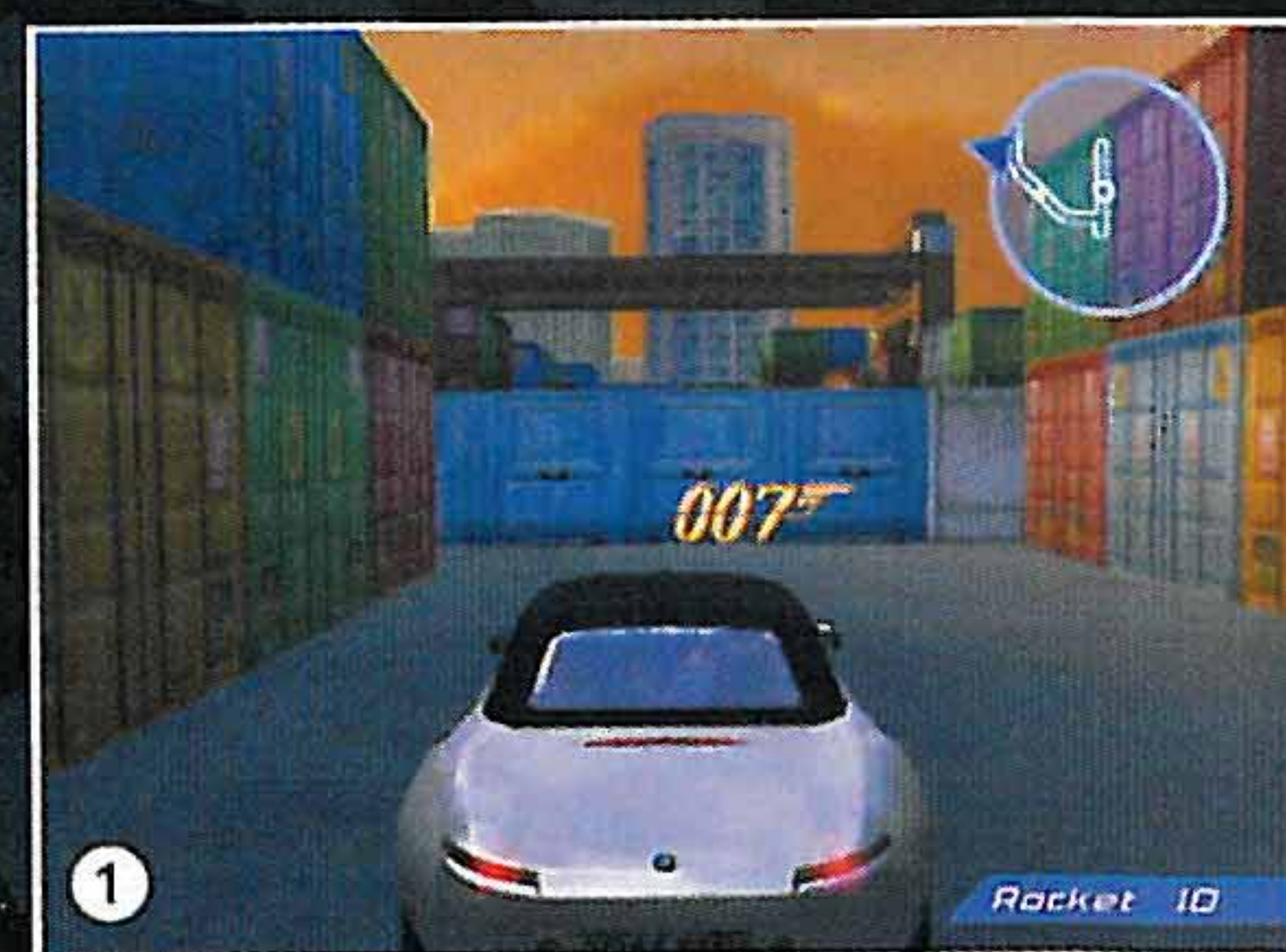
### ASTUCES DE BOND

Pour la première Astuce de Bond du niveau, envoyez une roquette dans les bidons d'essence à gauche des deux limousines qui bloquent le passage ①. Ensuite, vous arrivez dans un tunnel un peu plus loin, dépassez les tireurs sur le parapet à droite, faites demi-tour et tirez dans le bidon d'essence le long du parapet. À la sortie du tunnel, prenez la route de gauche et poursuivez toujours sur la gauche jusqu'à la station-service. Dégommez les pompes à essence pour détruire le tireur et gagner une autre Astuce de Bond ②. Ensuite, lorsque vous avez rejoint le fourgon, envoyez un coup de Q-Smoke sur une des limousines. Vous gagnez la dernière Astuce de Bond en paralysant le fourgon dès votre premier essai.



### 007 D'OR

Dès le départ, faites demi-tour et prenez l'allée sur la droite. Vous trouverez le premier icône au fond de l'allée ①. Ensuite, après avoir passé les deux limousines qui bloquent le passage, tirez dans la caisse en bois au milieu de la route pour un second 007 d'Or. Sortez du tunnel et continuez toujours à gauche. Vous arriverez à un pont qui relie deux buildings à gauche et à droite de la route. Longez le building de gauche et entrez par l'ouverture sur le côté droit du building pour trouver un autre icône. Le quatrième se trouve le long du mur de la station-service après avoir détruit les pompes à essence. Pour le dernier, continuez toujours sur la gauche et vous le trouverez à côté du trottoir quand vous quittez le quartier des buildings ②.



### LES RÉCOMPENSES

Difficulté conseillée	Médaille d'Or	Bonus Or	Bonus Platine	Astuces	Icones 007
Operative	70 000 points	Missiles illimités	MP Model- Stealth Bond	5	5



## COLD RECEPTION

- Photographier les images satellites.
- Photographier la sortie imprimante.
- Récupérer les données dans le sous-sol.



### ASTUCES DE BOND

Dès le début, appuyez sur le bouton du bureau du milieu pour ouvrir la porte du centre. Entrez dans le couloir et prenez la carte d'accès sur l'étagère. Ensuite, au fond du couloir de gauche, utilisez le Q-laser sur le cadenas de la grille et rampez dans le conduit. Peu après, dans la seconde salle qui suit l'ascenseur, utilisez la carte d'accès sur l'ordinateur pour une autre Astuce de Bond. Toujours dans cette salle, allez sur l'estrade au fond et photographiez la maquette. Plus loin, après la plate-forme qui mène au sous-sol, n'ouvrez pas la porte, mais pointez le Q-Claw sur la cible au-dessus pour entrer dans le conduit d'aération. Au bout du conduit, faites de même sur une autre cible ① pour atteindre un nouveau conduit et gagner la 4<sup>e</sup> Astuce de Bond. Pour la suivante, dans la salle principale du sous-sol, grimpez à l'échelle face au sas et entrez dans le conduit. Dans la salle au bout du conduit, désactivez l'émetteur de signal vert avec le Q-Remote. Vous en obtenez une autre dans la salle suivante en tirant sur la valve du container d'eau près du tireur de gauche ②. Enfin, désactivez l'émetteur tout en haut des passerelles de cette salle pour avoir la dernière.







## BAD DIPLOMACY

- Infiltrer les quartiers privés de l'étage supérieur.
- Trouver l'accès à la salle sécurisée.
- Utiliser le générateur de mot de passe sur l'ordinateur de Griffin.

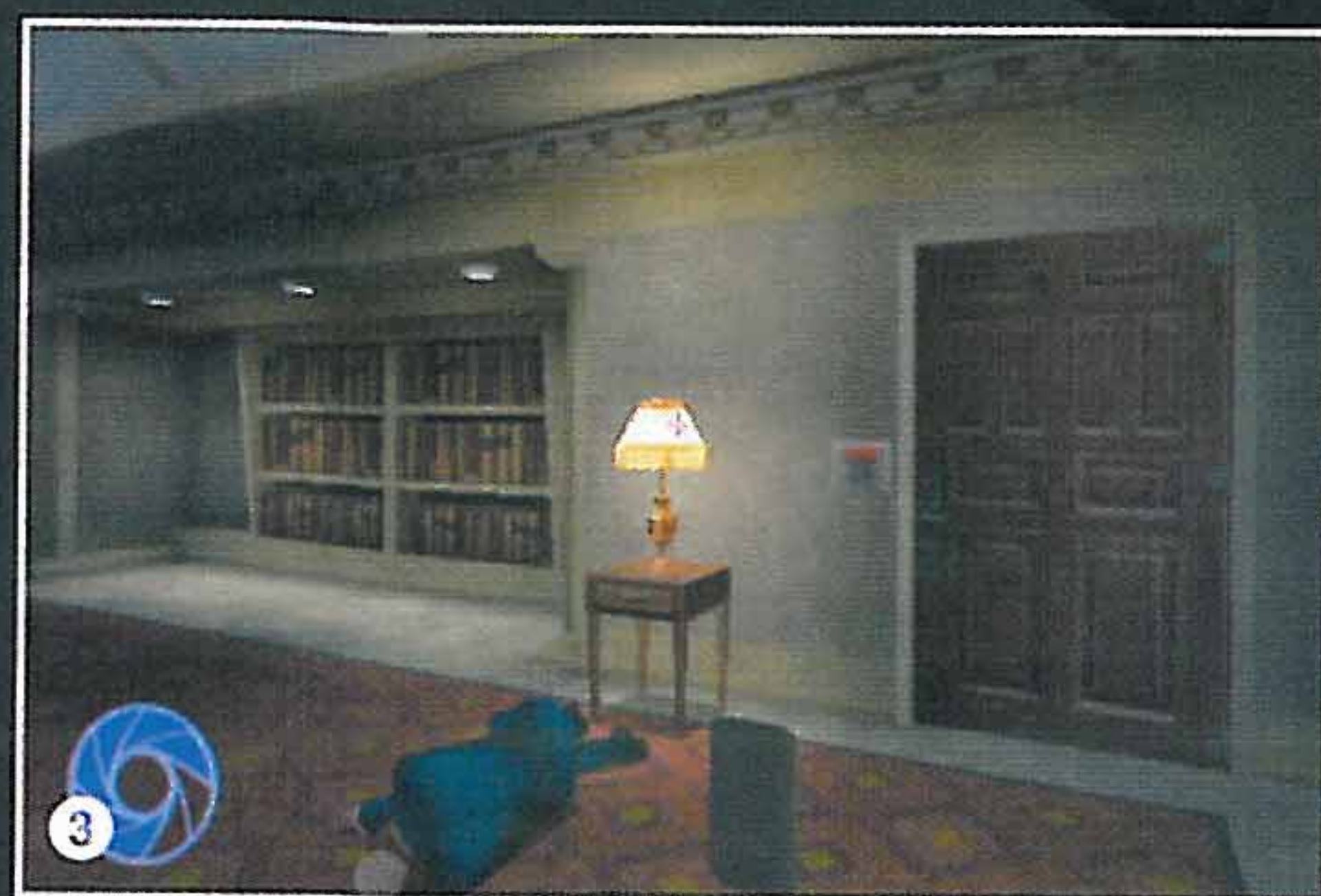
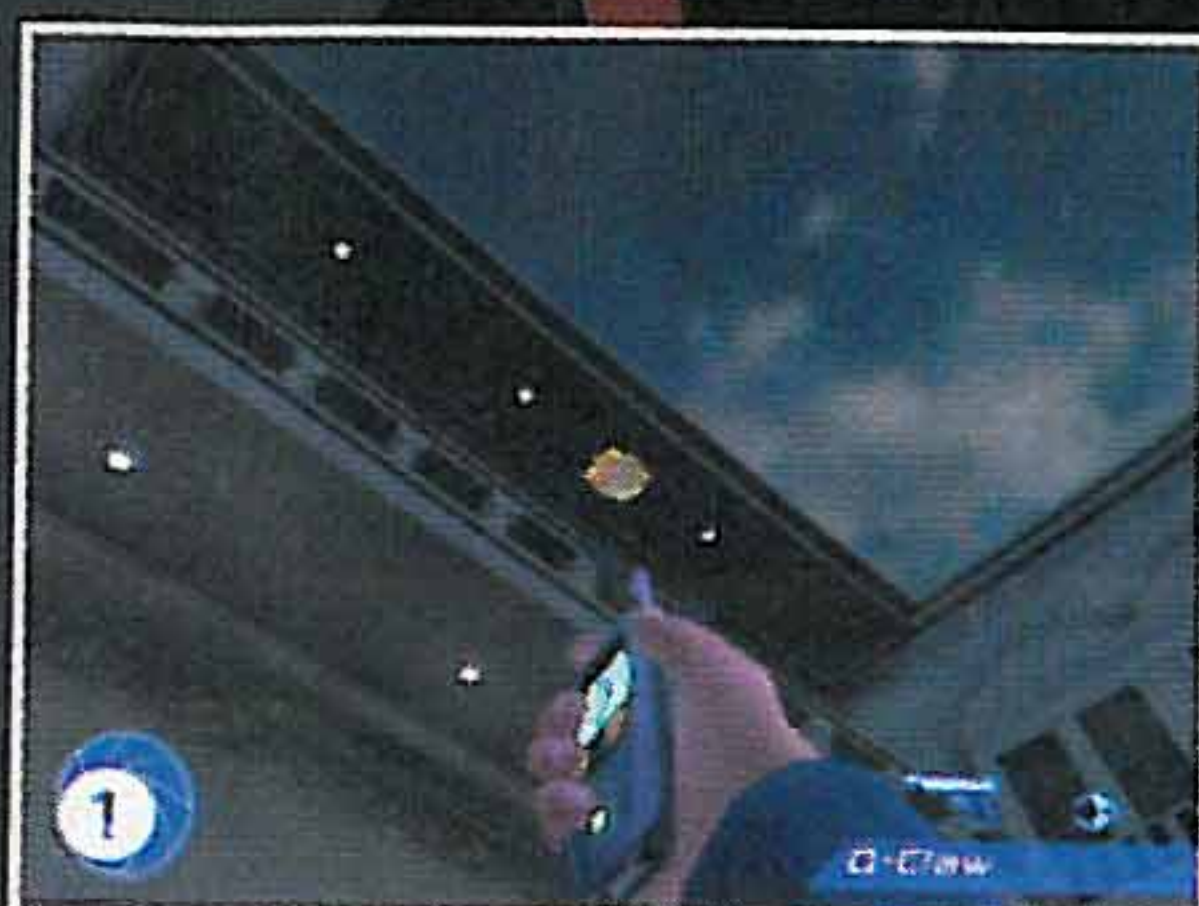


### LES RÉCOMPENSES

Difficulté conseillée	Médaille d'Or	Bonus Or	Bonus Platine	Astuces	Icones 007
Agent	70 000 points	Golden Accuracy	MP Powerup - Gravity Boots	7	4

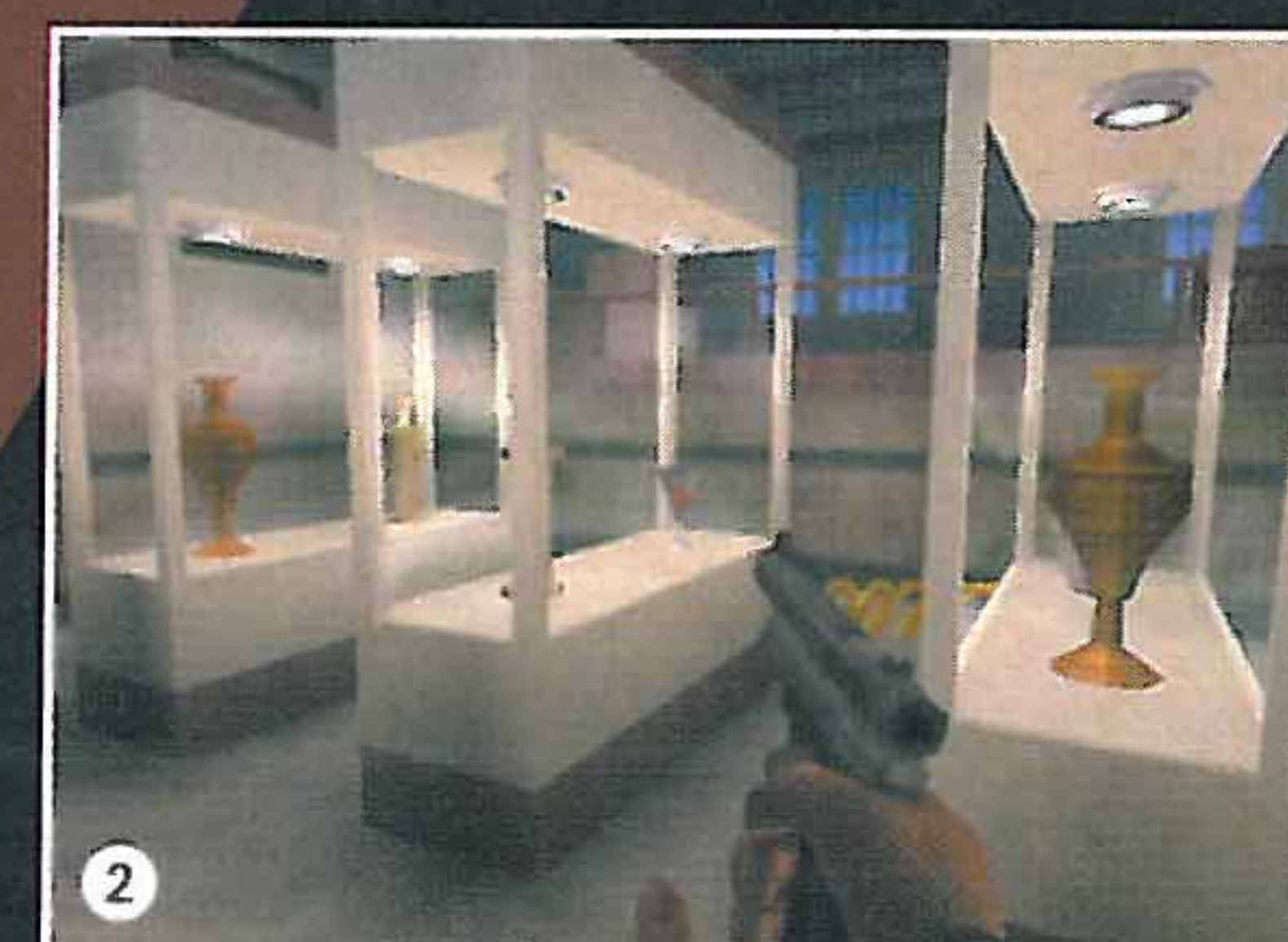
### ASTUCES DE BOND

Au premier étage, après la cuisine, utilisez les Q-Specs sur le mur de gauche juste avant le premier rayon laser. Ouvrez la cache secrète et utilisez le Q-Laser sur les câbles pour désamorcer le rayon laser. Opérez de même sur le mur de droite juste avant le second rayon laser. Tournez à gauche après avoir désamorcé le second rayon laser et utilisez les Q-Specs sur le mur de gauche pour faire apparaître un passage secret. Entrez-y pour récupérer les munitions et gagner votre troisième Astuce de Bond du niveau. Ensuite, sur le balcon du premier étage, regardez en hauteur et utilisez votre Q-Claw sur la cible jaune pour atteindre le second étage ①. L'astuce de Bond suivante est la plus agréable à regarder. Après la salle des ordinateurs, ouvrez la porte de gauche et admirez la sympathique scène cinématique ②. Vous récupérez l'Astuce de Bond en affrontant aux poings le clone de Griffin ③. Vous gagnerez la dernière en désamorçant le laser final en utilisant le Q-Laser sur la cache secrète du mur de droite.



### 007 D'OR

Au rez-de-chaussée, passez par le couloir à gauche de l'ascenseur et entrez dans la salle au bout du couloir. Le 007 est sur le sol de la salle devant la table des munitions. Au premier étage, passez par le couloir à droite de l'ascenseur jusqu'à la rotonde, le second icône se trouve de l'autre côté de ladite rotonde ①. Pour le troisième, allez après la cuisine et ouvrez le passage secret après les lasers (celui de la troisième Astuce de Bond du niveau). Enfin, le dernier se trouve après la salle de Griffin, sur le sol du musée, entre deux vitrines de vases antiques ②.



### 007 D'OR

Appuyez sur le bouton du bureau de droite et entrez dans le couloir pour récupérer l'icône ①. Le second se trouve derrière une grille d'aération, dans la seconde salle après la grille de la deuxième Astuce de Bond. Dans la seconde salle après l'ascenseur, vous en trouvez un tout de suite à droite de l'escalier. Le prochain est dans le conduit d'aération de la quatrième Astuce de Bond. Il y en a un autre dans la salle principale du sous-sol, dans la pièce en contrebas où se trouvent des grenades ②. Les deux derniers sont dans la salle des containers d'eau. L'un sur le container décrit dans l'avant-dernière Astuce de Bond et l'autre, près de l'échelle qui conduit aux passerelles supérieures.



### LES RÉCOMPENSES

Difficulté conseillée	Médaille d'Or	Bonus Or	Bonus Platine	Astuces	Icones 007
Agent	90 000 points	Golden Clip	MP Model - Guard	8	7

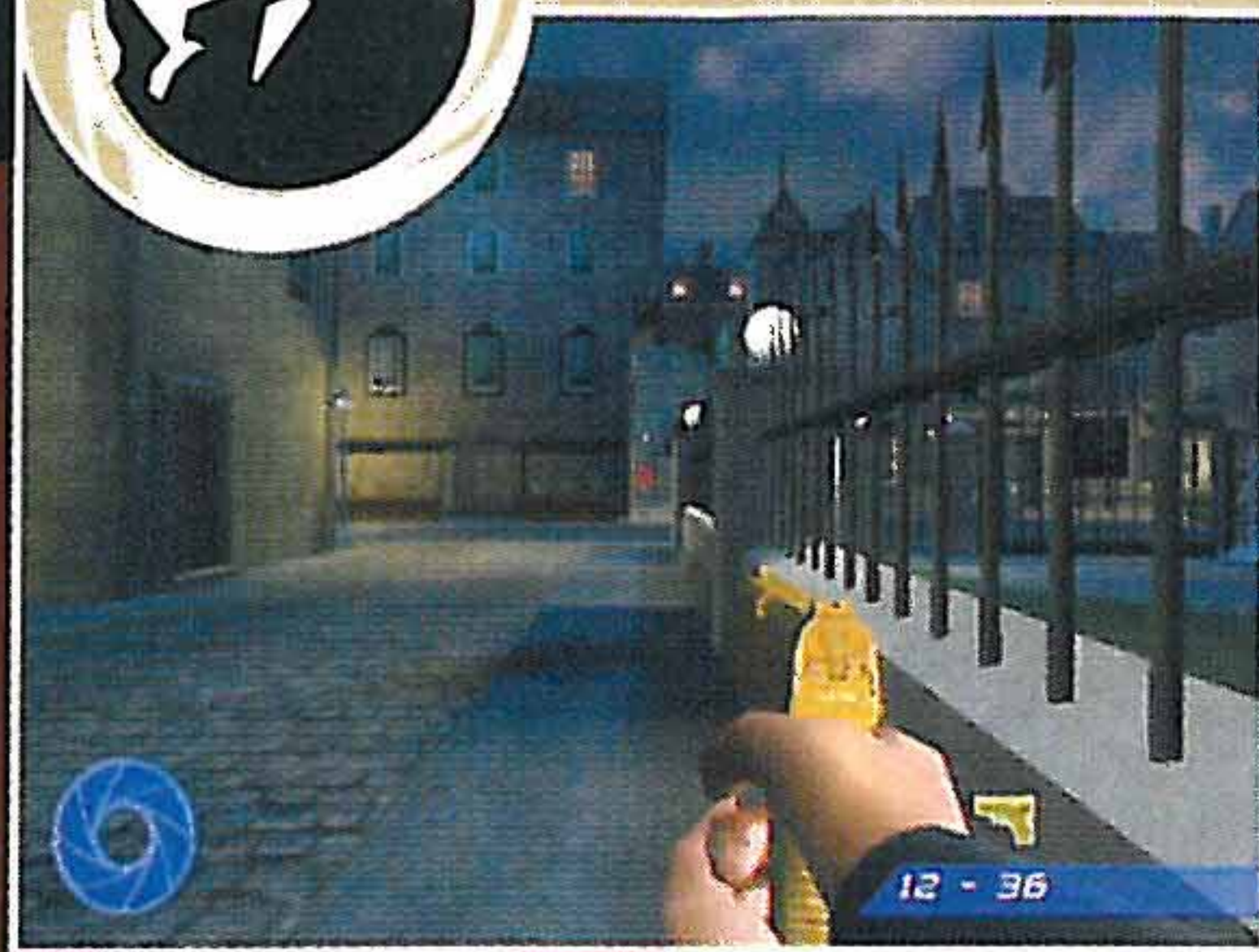




## NIGHT OF THE JACKAL

- Utiliser le Q-Claw pour entrer dans la cache de R.
- Infiltrer l'ambassade.

- Sauver 5 otages civils.
- Trouver le passage secret et sauver Damascu.



### 007 D'OR

Le premier 007 d'Or se trouve dans une des vitrines de l'impasse qui fait face à l'ambassade ①. Explodez la vitre et sautez sur la voiture non loin, puis dans la vitrine pour le récupérer. Le second se trouve dans le balcon du second sniper ②, avec la première Astuce de Bond. Ensuite, dans le couloir aux otages, suivez le second otage dans la pièce de droite, il y en a un derrière la porte. Enfin, quand vous affrontez l'hélico, allez au fond de la terrasse avant qu'il apparaisse, et regardez derrière les caisses pour choper le dernier.



### LES RÉCOMPENSES

Difficulté conseillée	Médaille d'Or	Bonus Or	Bonus Platine	Astuces	Icones 007
Agent	90 000 points	Golden Grenades	MP Weapon-Viper	9	4

### ASTUCES DE BOND

Envoyez une grenade dans le balcon où se trouve le second sniper puis utilisez le Q-Claw sur la cible en hauteur derrière vous. Arrivé sur la terrasse, sautez sur le balcon pour glaner la première Astuce de Bond. Vous obtenez la seconde en entrant par la fenêtre de la cache de R à partir de la terrasse. Il y en a une autre, après le tunnel que R dévoile. Utilisez le Q-Claw sur la cible de l'autre côté de la rue pour la traverser et entrer dans l'ambassade. Ensuite, tuez les trois terroristes qui mettent en joue des otages derrière la baie vitrée pour une nouvelle Astuce de Bond ①. Plus loin, sur la rotonde, appuyez sur A près du drapeau britannique pour dévoiler un passage secret et gagner la prochaine Astuce de Bond. Dans le couloir qui suit, Damascu vous en octroie une autre. Ensuite, pendant l'affrontement avec Jackal, à son troisième déplacement, elle se trouve au-dessus d'une cuve de produits chimiques. Allez le long du mur de droite et appuyez sur le bouton vert pour pousser Jackal dans la cuve et gagner une Astuce de Bond ②. Enfin, pour la dernière, utilisez le SSR 4000 pour viser le pilote de l'hélicoptère à la fin du niveau.



## STREETS OF BUCHAREST

- Retrouver le Q-Locator.
- Localiser la puce de données.
- Apporter la puce de données à R.

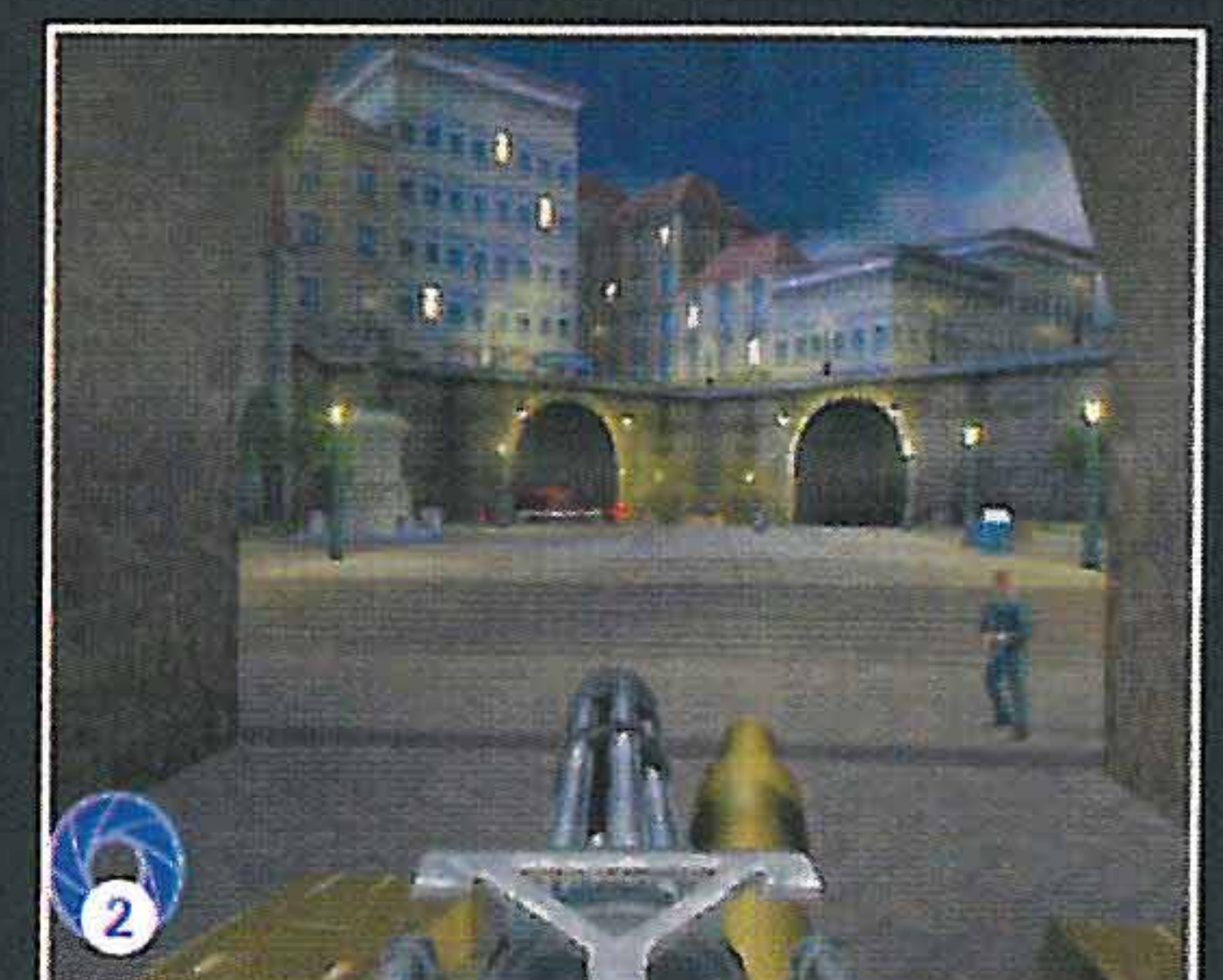
### ASTUCES DE BOND

Allez toujours tout droit et à gauche, jusqu'à une place où deux limousines bleues bloquent la voie. Envoyez deux missiles sur l'une et un seul sur l'autre. Placez-vous juste devant cette voiture et utilisez le Q-Slide pour avoir la première Astuce de Bond. Pour la seconde, détruisez les deux hélicos de chaque côté de la gare. Vous obtenez le suivant en sautant par-dessus le pont détruit par l'hélico ①. Ensuite, sur la place où se trouve la puce de données, sortez de la place en roulant sur le panneau blanc au milieu de la chaussée. Vous partirez sur deux roues et gagnerez une Astuce de Bond. Pour le prochain, prenez de la vitesse dans le parc et franchissez la route en vol plané. Ensuite, à bord du tank, quand vous arrivez à une place entourée d'arches avec une camionnette rouge sur la gauche. Tirez dans les bidons près de la camionnette pour avoir l'Astuce de Bond ②. Les deux suivantes sont gagnées en détruisant le premier hélico puis celui qui garde le pont. La dernière est obtenue dans la partie en infrarouge, au moment où il y a une voiture arrêtée sur la gauche avec deux tireurs. Tirez dans les bidons non loin sur la gauche.



### LES RÉCOMPENSES

Difficulté conseillée	Médaille d'Or	Bonus Or	Bonus Platine	Astuces	Icones 007
Agent	100 000 points	Lotus Esprit	MP Model-Alpine Guard	9	6







## FIRE & WATER

- Infiltrer la salle de contrôle.
- Pourchasser Bloch dans la salle de pompage.

- S'échapper de la salle de pompage.
- Entrer dans la salle de la tour de contrôle et affronter Bloch.



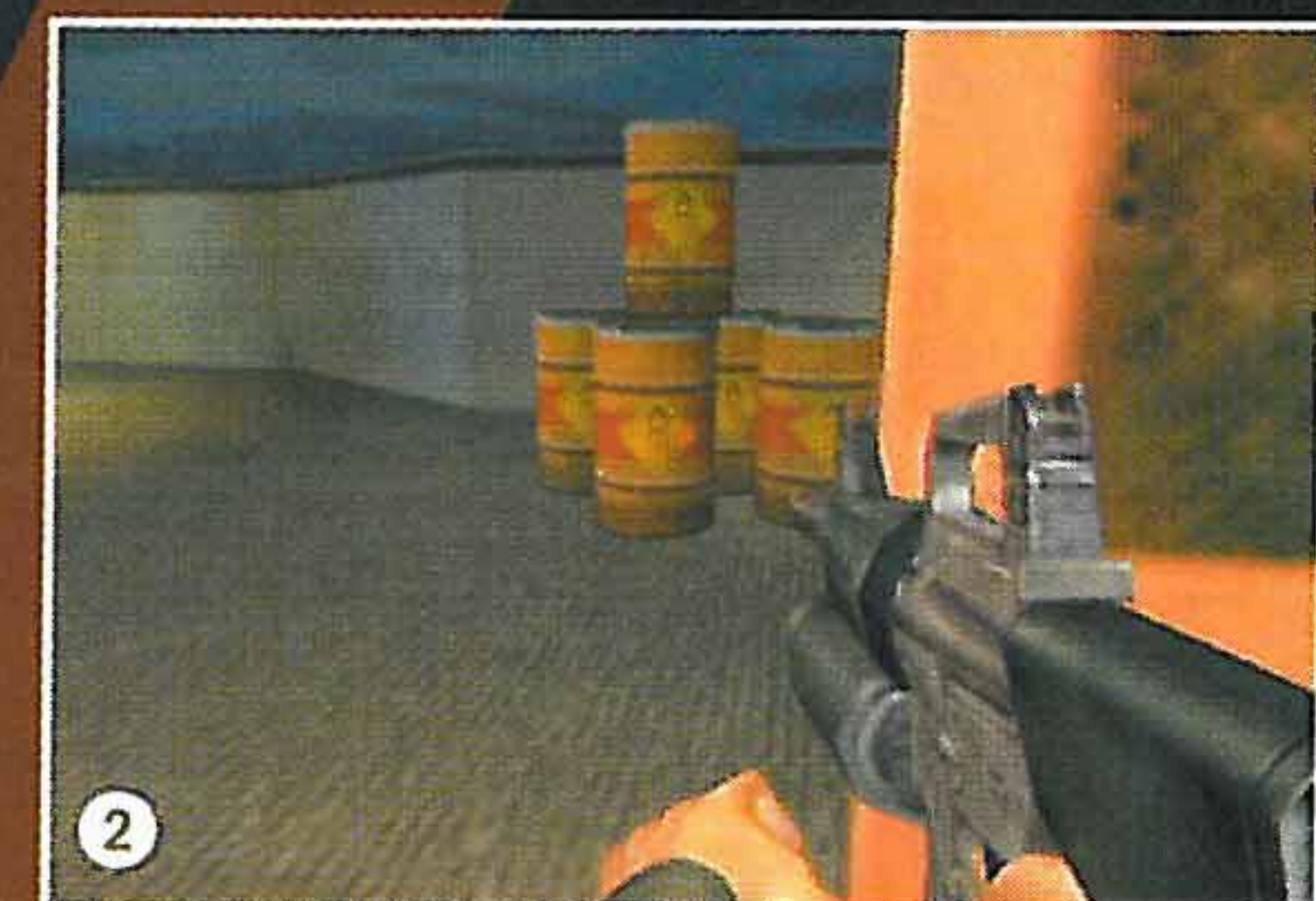
### ASTUCES DE BOND

Dans la salle où vous rencontrez Bloch, utilisez le Q-Remote sur l'ordinateur puis sur les trois grues, une par la fenêtre et deux en passant par la porte à gauche. Ensuite, utilisez le Q-laser sur la porte verrouillée de cette pièce. Plus loin, en bas de l'escalier, utilisez le Q-laser sur les verrous des grilles des deux conduits d'aération. Peu après, quand l'hélico s'envole, shootez le pilote pour une autre Astuce de Bond ①. Dans la salle des pompes, utilisez le Q-Claw sur la cible en hauteur derrière le pylône central. Ensuite en sortant à l'extérieur, utilisez le Q-claw sur la cible au-dessus du sniper. Après le grappin, faites tomber la caisse sur les ennemis à l'aide du Q-Remote ②. Ensuite, shootez le pilote de l'hélico pour une autre Astuce de Bond. Enfin, utilisez le Q-Claw sur la cible qui mène à la fin du niveau.



### 007 D'OR

En sortant de la salle où vous rencontrez Bloch, tirez sur le bidon devant vous pour le premier 007 d'Or. Ensuite, il y en a un dans la salle qui suit le conduit d'aération de gauche en bas de l'escalier. Sortez de cette pièce, utilisez le Q-Remote sur les grues ① pour atteindre la plate-forme au-dessus. Grimpez à l'échelle et utilisez la DCA pour shooter tous les ennemis et récupérer ensuite deux 007. Un derrière une grue, et l'autre sous le pont où il y avait Bloch. Plus loin dans la salle des pompes, il y a un 007 sur les caisses derrière l'échelle de droite. En sortant du complexe des pompes, shootez les bidons à droite pour en avoir un autre ②. Ensuite, il y en a un sous la plate-forme du sniper. Le dernier est derrière les caisses dans la salle du prochain hélico.



### LES RÉCOMPENSES

Difficulté conseillée	Médaille d'Or	Bonus Or	Bonus Platine	Astuces	Icones 007
00 Agent	100 000 points	Rapid Fire	MP Weapon - Calypso	13	8

### 007 D'OR

Le premier 007 d'Or est à droite devant les arches de la première place rencontrée, en allant toujours tout droit et à gauche ①. Le second est sur les rails de la gare, complètement au fond à droite. Pour le suivant, peu avant la place où se trouve la puce de données, vous avez un passage dessiné en trait fin sur la carte, le 007 se trouve juste après l'armure. Après avoir atterri de la 5<sup>e</sup> Astuce de Bond, prenez de la vitesse et foncez dans les barrières, vous le récupérez durant le vol plané qui s'ensuit. Vous avez le prochain 007 après l'hélico de la 8<sup>e</sup> Astuce de Bond, shootez dans le camion citerne qui précède les camionnettes ②. Pour le dernier, détruisez les deux hélicos qui vous attendent au coin d'une rue. Le 007 d'Or apparaîtra dans le hall d'hôtel, peu après.

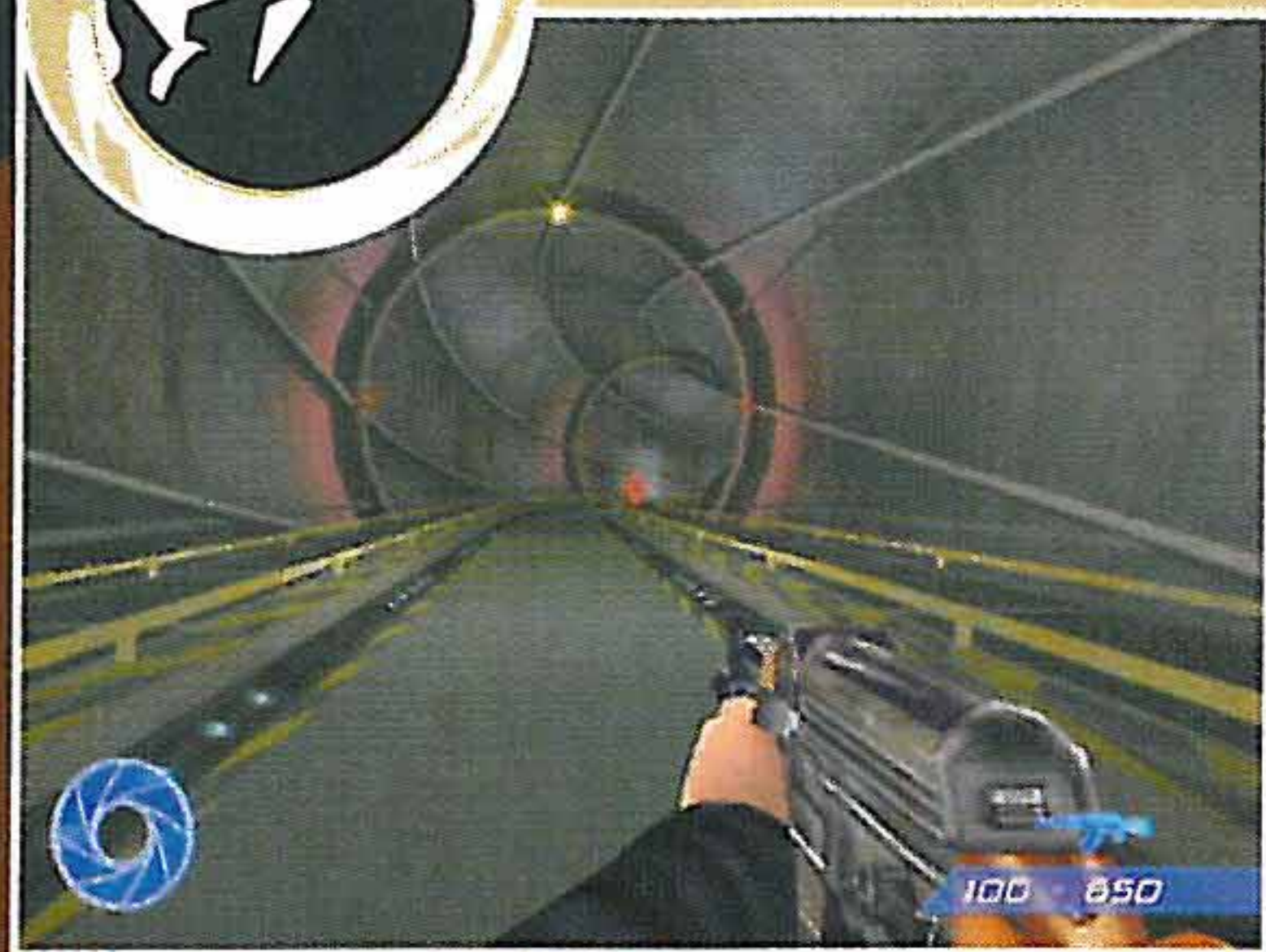






## FORBIDDEN DEPTHS

• Éliminer Nigel Bloch.



### ASTUCES DE BOND

Au premier arrêt, tirez sur les hommes derrière le comptoir. Détruisez les deux panneaux lumineux bleus à gauche et à droite de ce comptoir, puis tirez sur l'écran rouge. La porte s'ouvrira et vous récolterez la première Astuce de Bond. Au second arrêt, tirez sur le bidon à côté des hommes 1 pour avoir la seconde. Après que Bloch vous a envoyé ses mines, détruisez les trois ventilateurs pour la 3<sup>e</sup> 2. La dernière est juste après ces ventilateurs. Détruisez le panneau rouge sur la gauche qui précède chacun des deux jets de vapeur.



### 007 D'OR

Avant le second tunnel de verre, descendez les deux hommes dans la salle au-dessus de l'entrée pour avoir le premier 007 1. Faites de même peu après le second arrêt. Pour le troisième, détruisez toutes les mines que vous lance Bloch quand vous le pourchassez. Enfin, pour le dernier, il faut avoir détruit toutes les mitrailleuses accrochées au plafond du niveau 2. Il apparaîtra juste avant les ventilateurs de la 3<sup>e</sup> Astuce de Bond.



### LES RÉCOMPENSES

Difficulté conseillée	Médaille d'Or	Bonus Or	Bonus Platine	Astuces	Icones 007
00 Agent	110 000 points	Golden Armour	MP Modifier - Full Arsenal	4	4



## POSEIDON

- Infiltrer le labo des clones.
- Élever la température des équipements du labo.
- Accroître le système de pressurisation du labo.
- Détruire l'équilibre chimique du labo.
- S'échapper par le sous-marin.

### ASTUCES DE BOND

Dès le départ, regardez sur la gauche, utilisez le Q-Laser sur le verrou de la grille et entrez pour gagner la première Astuce de Bond. Plus loin, dans la salle des cuves, après avoir éliminé tous les gardes, utilisez le Q-Remote sur les bornes à côté des cuves 1. Pour chaque borne, vous récupérez une Astuce de Bond. Ensuite dans la salle des clones, allez directement dans la salle de contrôle. Éliminez le garde et appuyez sur le voyant lumineux pour gagner la prochaine Astuce de Bond. Redescendez dans la salle des clones et désactivez les trois moniteurs de contrôle autour de la cuve centrale pour une Astuce de Bond par moniteur. La dernière se trouve dans la salle du sous-marin. Dans la salle du premier sniper 2, pour l'obtenir, appuyez sur le bouton vert qui abaisse le pont du sous-marin.







## MEDITERRANEAN CRISIS

- Désactiver la tête nucléaire.
- Sauver Zoé Nightshade.
- Détruire l'hélicoptère des Clones.
- Aller dans la salle de conférence pour faire un rapport à M-16.



### LES RÉCOMPENSES

Difficulté conseillée	Médaille d'Or	Bonus Or	Bonus Platine	Astuces	Icones 007
00 Agent	130 000 points	Regenerative Armour	MP Model - Poseidon Guard	13	9

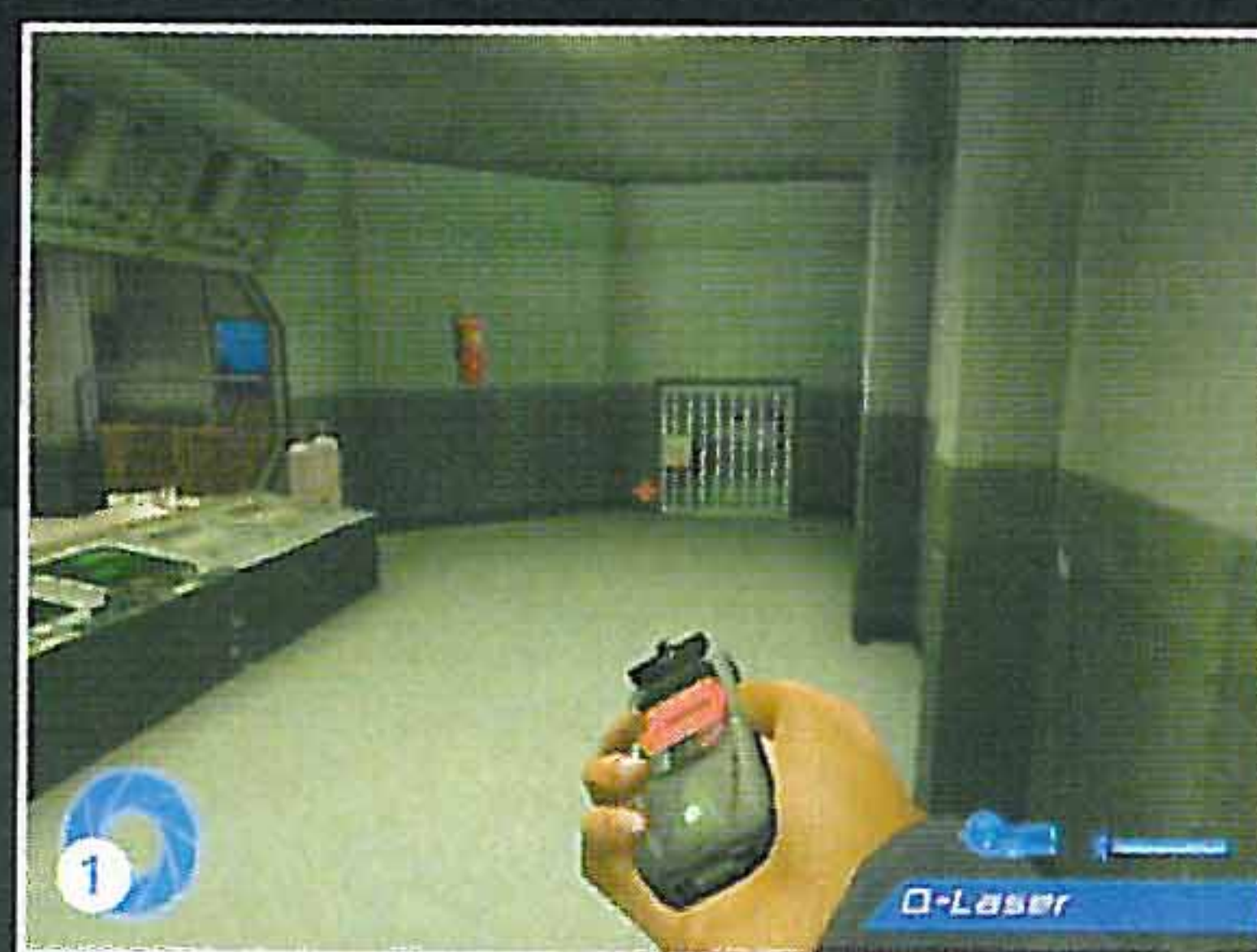
### ASTUCES DE BOND

La première Astuce de Bond est dans le conduit en haut à droite de la cellule de droite ①. Il y en a une autre sur la passerelle qui longe le navire, en utilisant le Q-Claw sur la cible en hauteur. Ensuite, allez deux fois à gauche, puis, à droite et utilisez le Q-Remote sur l'ordinateur pour la 3<sup>e</sup>. Revenez à la 2<sup>e</sup> Astuce de Bond et descendez en contrebas. Ouvrez la grille sur la gauche pour obtenir la 4<sup>e</sup>. Revenez au bord du navire et utilisez le Q-Claw sur une cible en hauteur pour la 5<sup>e</sup>. Ensuite, dans la troisième section, regardez par la baie vitrée de la salle de commande et utilisez le Q-Remote sur l'arrière de l'avion pour une autre Astuce de Bond. Peu après, allez au bout de la passerelle et utilisez le Q-Claw sur la cible en haut à gauche pour la 7<sup>e</sup>. Vous avez la prochaine en éliminant le pilote de l'hélico avec le SSR 4000. Ensuite, dans la salle de commande du navire, utilisez le Q-Remote sur l'ordinateur et le Q-Laser sur les menottes ② pour la 4<sup>e</sup> Astuce de Bond. Peu après, quand vous attrapez le câble, tapotez sur A pour sauter sur la plate-forme plus bas et gagner une autre Astuce. Tout de suite après, descendez par la trappe et appuyez sur le voyant lumineux pour délivrer Zoé et en avoir encore une. Un peu plus loin, utilisez le Q-Remote pour détruire la tête nucléaire et obtenir l'avant-dernière. Quant à la dernière, vous l'avez en éliminant le pilote de dernier hélico avec le SSR 4000.



### 007 D'OR

Le premier 007 est devant vous au départ. Vous avez le second dans la cellule de gauche de la cale. Ensuite, il y en a un dans le conduit de la cellule de droite. Plus loin, dans la salle du premier type qui tape à l'ordinateur, utilisez le Q-Laser sur la grille à droite et entrez dans le conduit pour avoir le 4<sup>e</sup> ①. Le prochain se trouve sur la plate-forme du 5<sup>e</sup>. Après le troisième type qui tape à l'ordinateur, passez par la passerelle ②, puis par l'escalier. Il est juste derrière des barils. Ensuite, après la 7<sup>e</sup> Astuce, allez à droite dans la salle de commande, ne montez pas l'escalier, mais allez dessous pour trouver un 007. Plus loin, après avoir délivré la capitaine, vous le trouverez dans le trou juste avant le câble. Vous obtenez le dernier après avoir sauvé Zoé, en regardant derrière les caisses où étaient les barils.

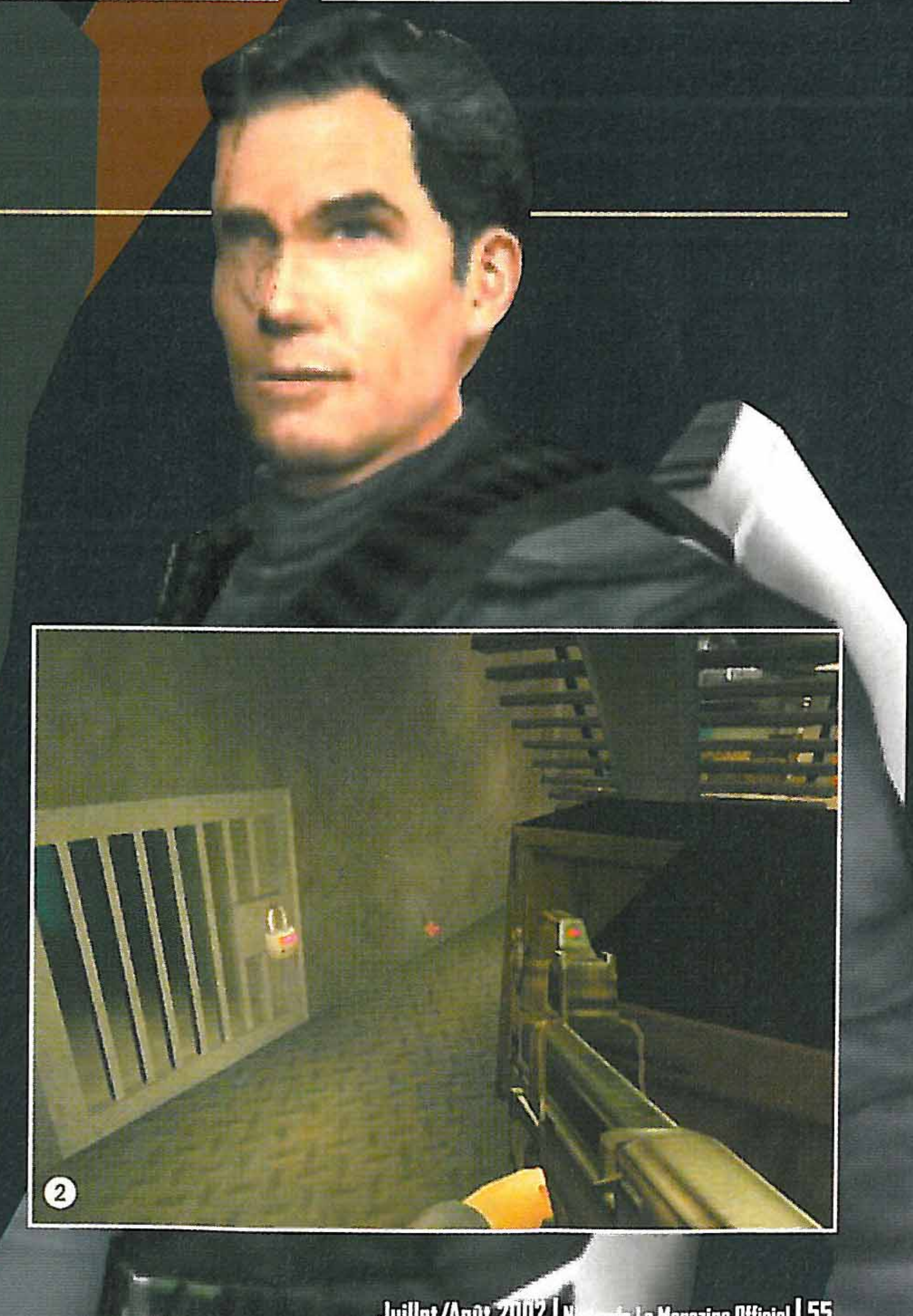
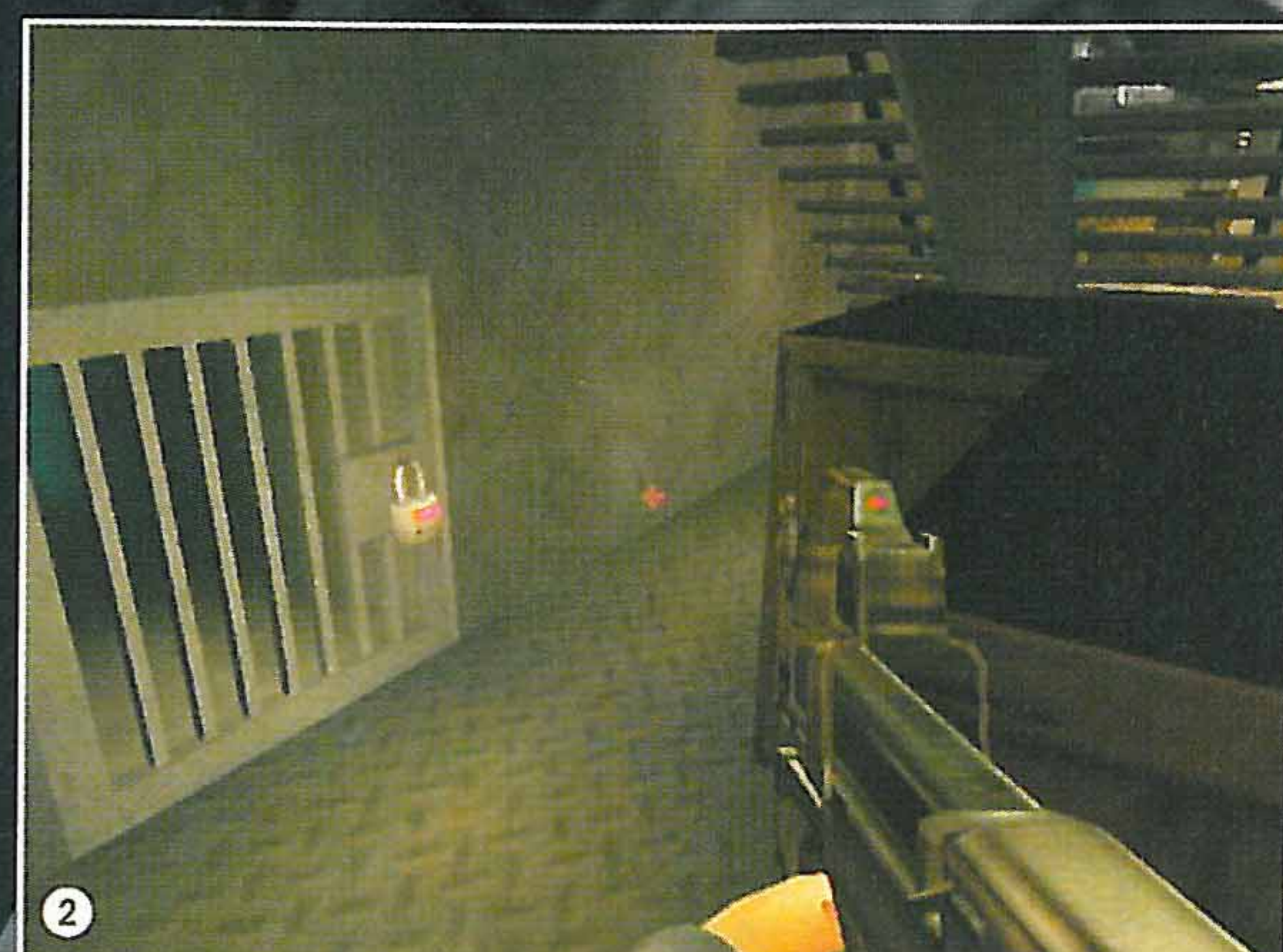


### LES RÉCOMPENSES

Difficulté conseillée	Médaille d'Or	Bonus Or	Bonus Platine	Astuces	Icones 007
00 Agent	120 000 points	Golden Bullets	MP Model - Cyclops Oil Guard	9	5

### 007 D'OR

Dès le départ, il y a une seconde grille derrière vous. Utilisez le Q-laser et entrez dans le conduit pour un 007 d'Or. Ensuite, dans la salle des cuves, éliminez les gardes puis allez derrière les barils près de l'entrée pour avoir le 2<sup>e</sup> ①. Le 3<sup>e</sup> est dans la salle des clones, juste derrière l'escalier. Mais il faut éliminer les gardes d'abord. Le 4<sup>e</sup> est au début de la salle des sous-marins, derrière la porte à droite de l'entrée. Enfin, le dernier est sous l'escalier peu après la salle de contrôle du pont du sous-marin. Ouvrez la grille derrière les caisses avec le Q-laser et prenez le 007 ②.







## EVIL SUMMIT

- Infiltrer la base alpestre.
- Sauver les huit chefs d'état.
- S'échapper du Silo par l'élévateur.
- Vaincre Bloch.



### ASTUCES DE BOND

Au départ, allez sur la droite, grimpez l'escalier et entrez dans la baraque. Liquidez l'ennemi et utilisez le Q-Laser sur le coffre pour obtenir la première Astuce de Bond. Ensuite, vous avez la seconde en haut de la tourelle de gauche, en utilisant le Q-Remote sur l'ordinateur. Ensuite, attrapez le crochet sur cette tourelle 1 pour atteindre celle de droite et avoir votre 3<sup>e</sup> Astuce de Bond. De même, attrapez le crochet de cette tourelle pour retourner au sol et gagner le quatrième. Ensuite, retournez sur la place de départ et utilisez le Q-Remote sur le point de réception vert au sol. Puis, dans la seconde partie du niveau, après avoir délivré les otages, allez sur la plate-forme centrale au dessus et utilisez le Q-Laser pour détruire le pylône central 2 et gagner un autre Astuce. Ensuite dans le silo n° 1, tuez tous les gardes pour sauver le Premier Ministre de la France et gagner occasionnellement une Astuce de Bond. De même, dans le silo n° 2, vous sauvez le Chancelier allemand en éliminant tous les gardes, ce qui vous fait aussi gagner une Astuce de Bond. Faites la même chose dans les silos n° 3 et 4 pour sauver le Prime Minister britannique et le Président des États-Unis et récupérer les deux dernières Astuces de Bond du jeu.



### 007 D'OR

Après avoir éliminé les quatre snipers, allez vers la tourelle de gauche et faites-en le tour pour trouver le premier 007 d'Or du niveau 1. De même, vous trouvez le 2<sup>e</sup> derrière la tourelle de droite. Dans le second secteur, après avoir sauvé les otages, quittez la grande salle par la sortie opposée à l'entrée. Grimpez à l'échelle et vous trouverez le troisième 007 d'Or devant le pilier central, à côté de l'armure et des munitions. Après avoir sauvé le Premier Ministre français, allez au fond du silo 1 pour trouver la prochaine Astuce de Bond 2. Le prochain est dans le silo 2, mais sur la passerelle qui entoure le silo cette fois ; au fond à droite, en arrivant sur la passerelle. Quant au dernier 007 d'Or du jeu, il se trouve sur le sol du silo n° 4. Vous pouvez le récupérer après avoir délivré le Président des États-Unis.



### LES RÉCOMPENSES

Difficulté conseillée	Médaille d'Or	Bonus Or	Bonus Platine	Astuces	Icones 007
00 Agent	130 000 points	Unlimited Ammo	MP Model - Carrier Guard	10	6



# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUVEAUTÉS - ACTUALITÉS  
BOUTIQUE EN LIGNE - TESTS...  
WWW.SCOREGAMES.COM  
36-15 SCOREGAMES  
08 92 685 686

# NOUS RACHETONS CASH

TOUS VOS

# JEUX VIDEO

\*VOIR MODALITÉS EN MAGASIN

## LISTE DES MAGASINS

### Paris

- ★ ST LAZARE (19ème)  
6 RUE D'AMSTERDAM  
01 53 320 320
- ★ JUSSIEU (5ème)  
46 RUE DES FOSSÉS SAINT BERNARD  
01 43 29 59 59
- ★ ST MICHEL (6ème)  
56 BOULEVARD ST MICHEL  
01 43 25 85 55
- ★ VAUGIRARD (15ème)  
365 RUE DE VAUGIRARD  
01 53 688 688
- ★ VICTOR HUGO (16ème)  
137 AVENUE VICTOR HUGO  
01 44 05 00 55

### Région Parisienne

- ★ (77) CHELLES  
C. COIAL CHELLES 2 - N34  
01 64 26 70 10
- ★ (78) ORGEVAL  
C. COIAL ART DE VIVRE NIV. 1  
01 39 08 11 60
- ★ (78) PLAISIR  
C. COIAL PLAISIR SABLON  
01 30 55 24 28
- ★ (78) VERSAILLES  
16 RUE DE LA PAROISSE  
01 39 50 51 51
- ★ (78) VELIZY  
37, AVENUE DE L'EUROPE  
01 30 700 500
- ★ (91) CORBEIL-VILLAGE  
C. COMMERCIAL VILLAGE A6  
01 60 86 28 28
- ★ (92) ANTONY  
25 AV. DE LA DIVISION LECLERC - N20  
01 46 665 666
- ★ (92) BOULOGNE  
60 AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - N10  
01 41 31 08 08
- ★ (92) LA DEFENSE  
C. COIAL LES QUATRES TEMPS  
RUE DES ARCADES EST - NIV. 2  
01 47 73 00 13
- ★ (93) AULNAY SOUS BOIS  
C. COIAL PARINOR - NIV. 1  
TEL. 01 48 67 39 39
- ★ (93) MONTREUIL  
C. COIAL LA GRANDE PORTE  
01 48 97 05 54
- ★ (93) PANTIN  
53 AVENUE JEAN LOLIVE - N. 3  
01 48 441 321
- ★ (93) ST DENIS  
C. COIAL ST DENIS BASILIQUE  
6 PASSAGE DES ARBAGLETRIERS  
01 42 43 01 01
- ★ (93) DRANCY  
C. COIAL DRANCY AVENIR  
220, RUE DE STALINGRAD - N.186  
01 43 11 37 36
- ★ (94) CHENNEVIÈRES  
C. COIAL PINCE-VENT N. 4  
01 45 939 939
- ★ (94) CRETEIL VILLAGE  
5 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC  
01 49 81 93 93
- ★ (94) CRETEIL SOLEIL  
C. COIAL CRETEIL SOLEIL NIV. 1  
01 49 56 06 06
- ★ (94) KREMLIN BICETRE  
30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU NAT. 7  
01 43 901 901
- ★ (94) FONTENAY SOUS BOIS  
C. COIAL VAL DE FONTENAY  
01 48 76 6000
- ★ (95) CERBY  
C. COIAL CERBY 3 FONTAINES  
01 34 24 98 98
- ★ (95) L'ISLE ADAM  
C. COIAL GRAND VAL  
01 34 69 17 96
- ★ (95) SANNOIS  
C. COIAL CARREFOUR  
01 30 25 04 03
- ★ (95) ST BRICE  
C. COIAL CARREFOUR  
OUVERTURE JUIN 2002

### Province

- ★ (13) MARSEILLE  
C. COIAL GRAND LITTORAL  
04 91 05 80 20
- ★ (14) HEROUVILLE ST CLAIR  
C. COIAL ST-CLAIR  
02 31 951 952
- ★ (26) VALENCE  
C. COIAL VALENCE 2  
OUVERTURE JUIN 2002
- ★ (31) TOULOUSE  
14 RUE TEMPONIÈRES  
05 61 216 216
- ★ (35) RENNES  
20, RUE DU MARÉCHAL JOFFRE  
02 99 78 25 25
- ★ (51) REIMS  
44, RUE DE TALLEYRAND  
03 26 91 04 04
- ★ (59) LILLE  
52 RUE ESQUERMOISE  
03 20 519 559
- ★ (59) DOUAI - FLERS  
C. COIAL CARREFOUR DOUAI-FLERS RN 43  
03 27 98 05 05
- ★ (60) COMPIEGNE  
37, 39 COURS GUYNEMER  
03 44 20 52 52
- ★ (69) LYON  
5, RUE VICTOR HUGO  
04 72 409 405
- ★ (69) ST GENIS LAVAL  
C. COIAL ST GENIS 2  
OUVERTURE JUIN 2002
- ★ (72) LE MANS  
44, 48 AV. DU GÉNÉRAL DE GAULE  
02 43 23 4004
- ★ (73) ALBERTVILLE  
C. COIAL GRANT CASINO - Z.A. DU CHIRIAC  
04 79 31 20 30
- ★ (80) AMIENS Console  
19 RUE DES JACOBINS  
03 22 97 88 88
- ★ (80) AMIENS PC  
1, RUE LAMARCK  
03 22 80 06 06
- ★ (84) AVIGNON  
C. COIAL CAR SUD - ROUTE DE MARSEILLE  
04 90 87 00 77
- ★ (86) POITIERS  
12 RUE GASTON HULIN  
05 49 50 58 58
- ★ (87) LIMOGES  
C. COIAL ST MARCIAL - AVENUE GARIBOLDI  
OUVERTURE JUIN 2002

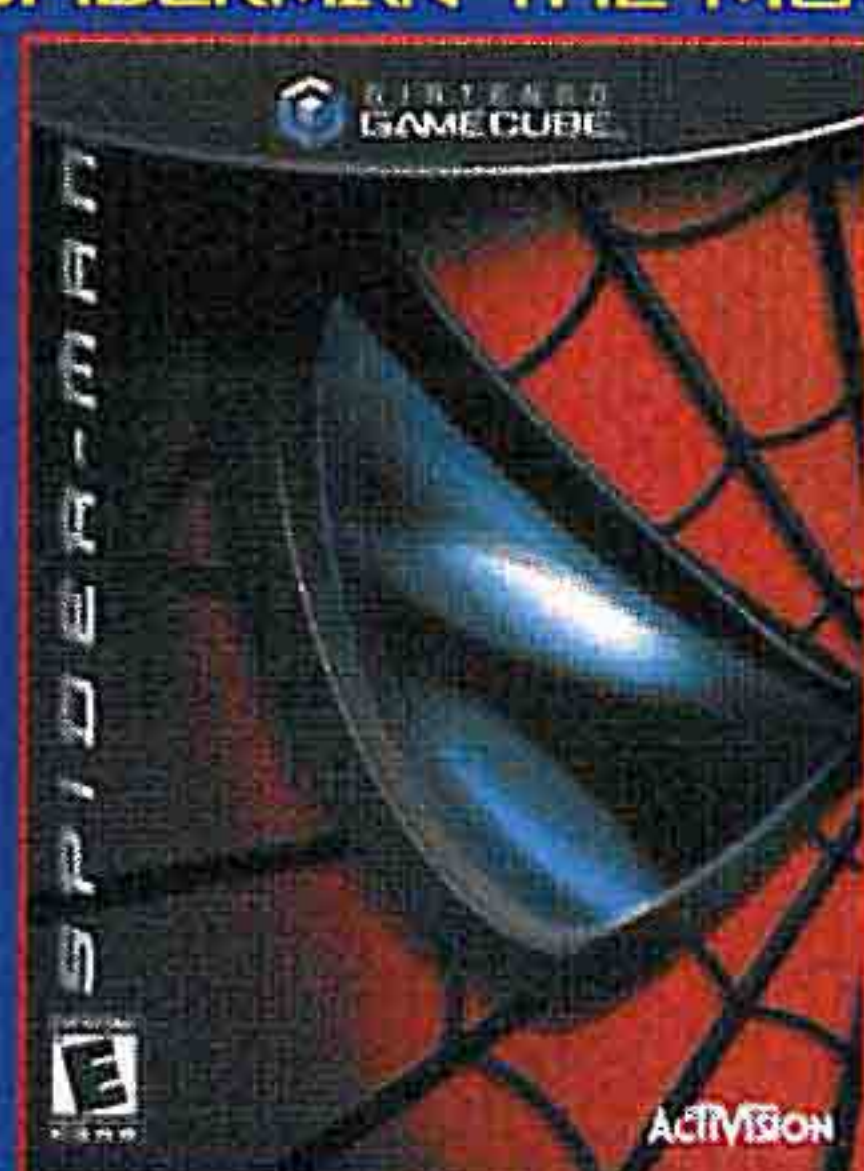
- ★ SALLE DE JEU EN RÉSEAU
- ★ OUVERT LE DIMANCHE

## JEUX GAMECUBE

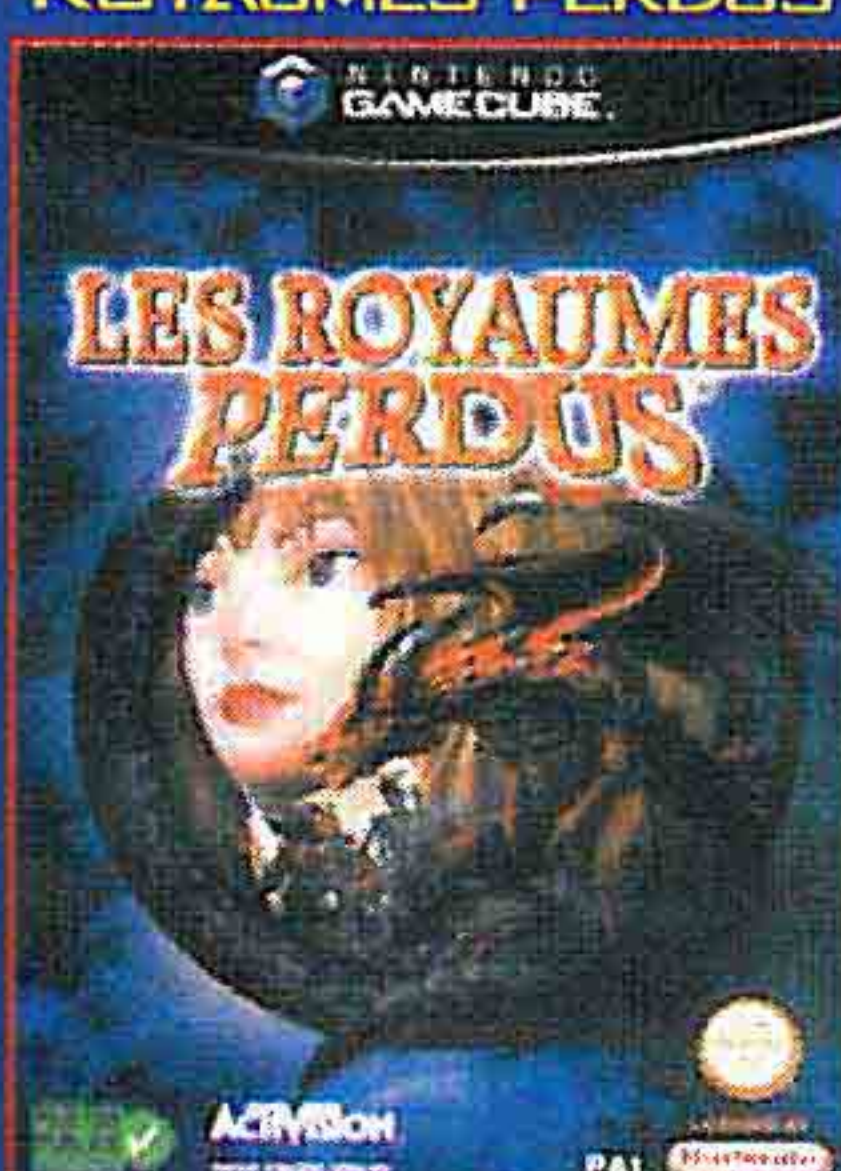
VIRTUA STRIKER 3



SPIDERMAN THE MOVIE



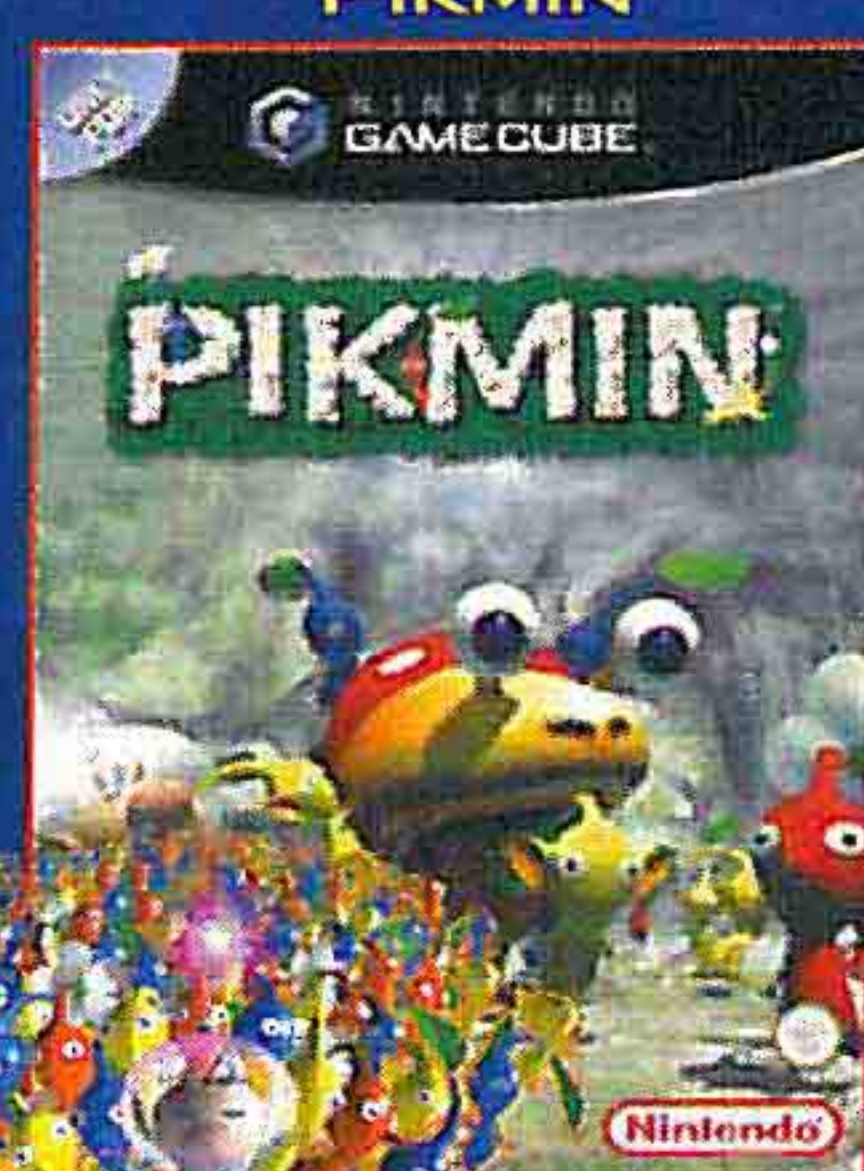
ROYAUMES PERDUS



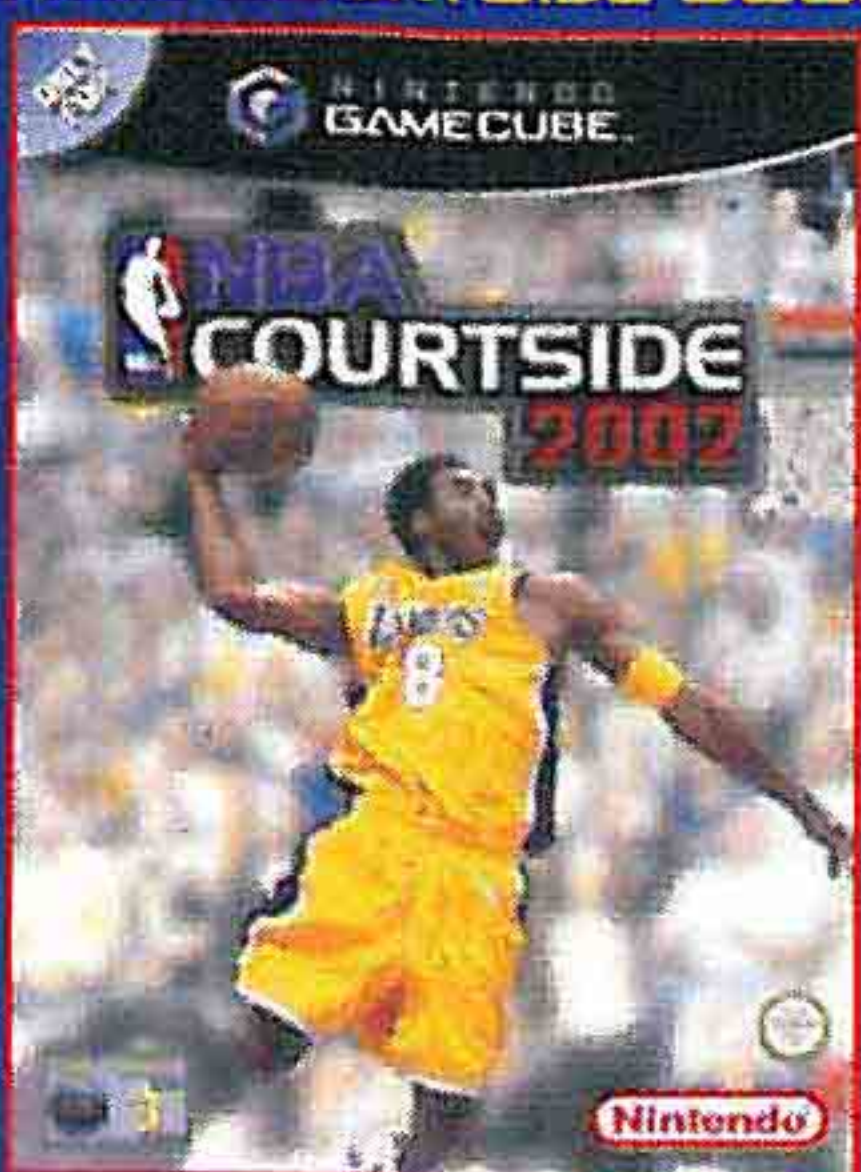
SUPER SMASH BROS MELEE



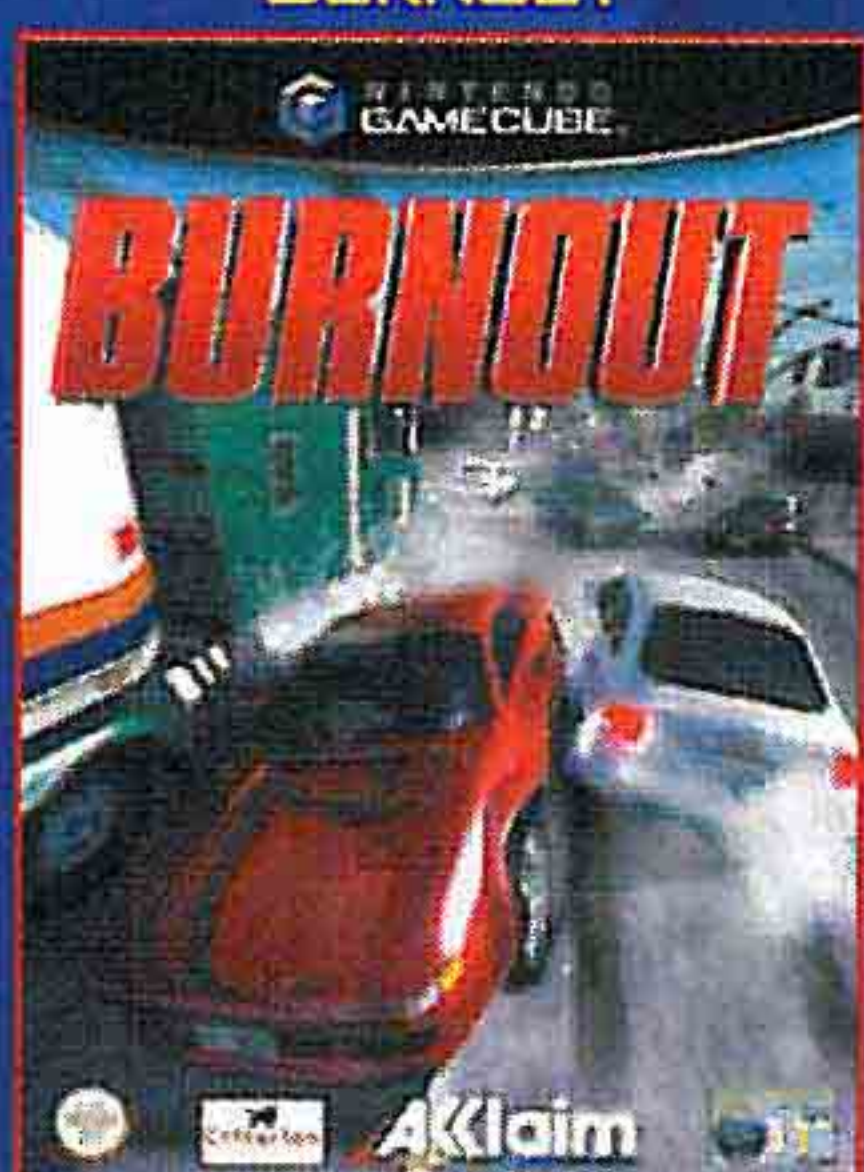
PIKMIN



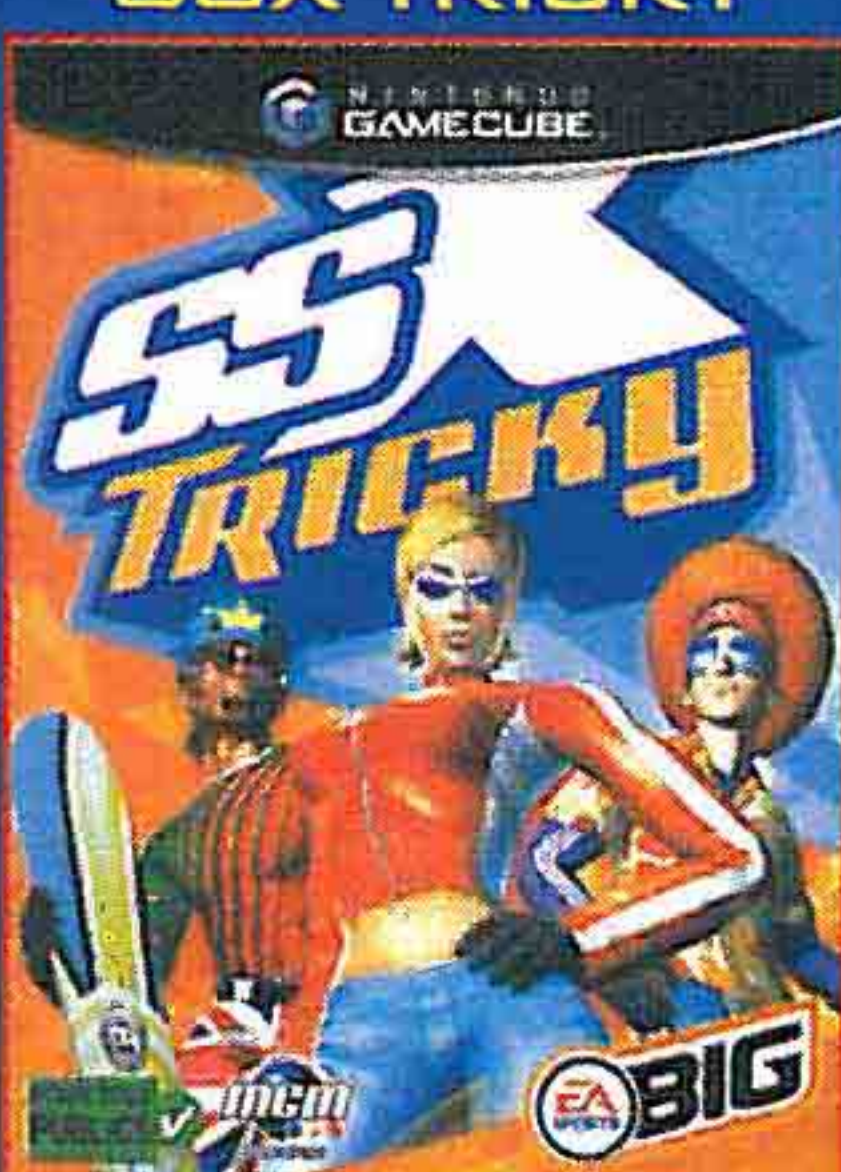
NBA COURTSIDE 2002



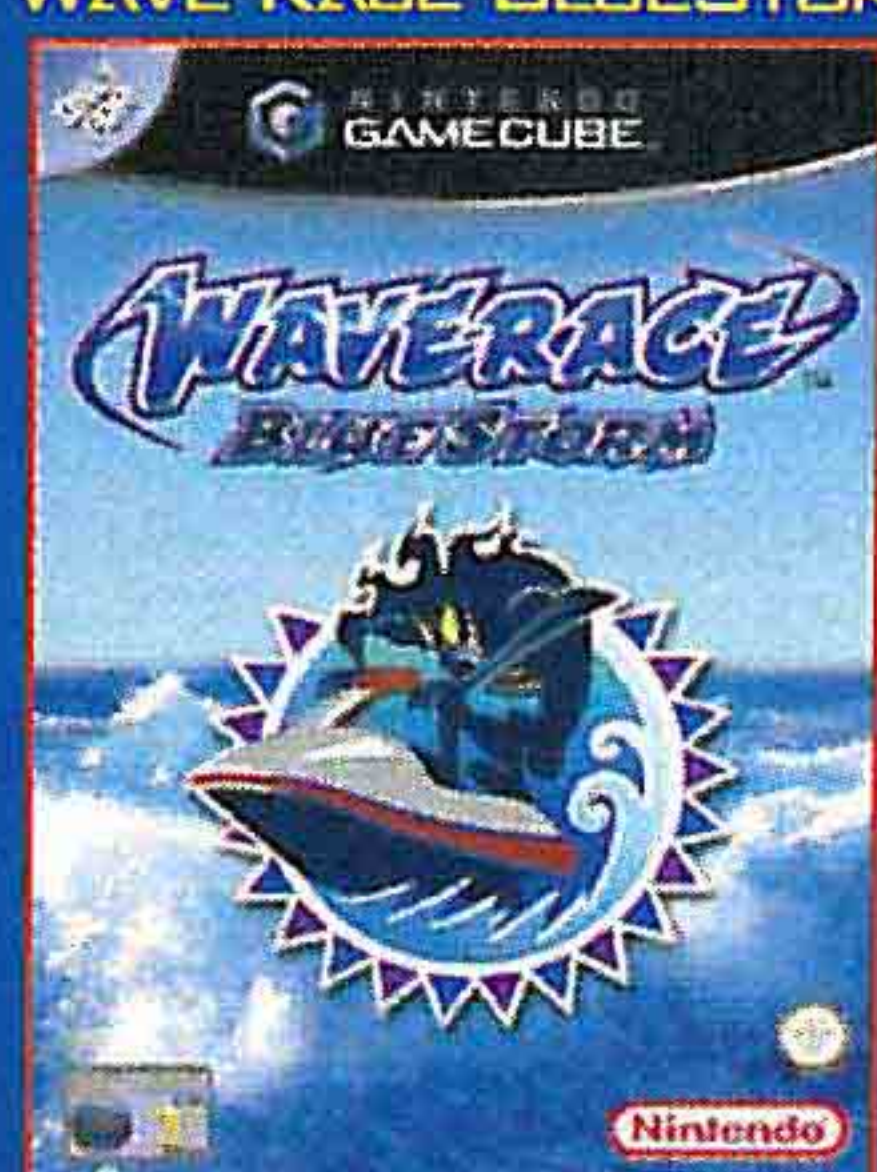
BURNOUT



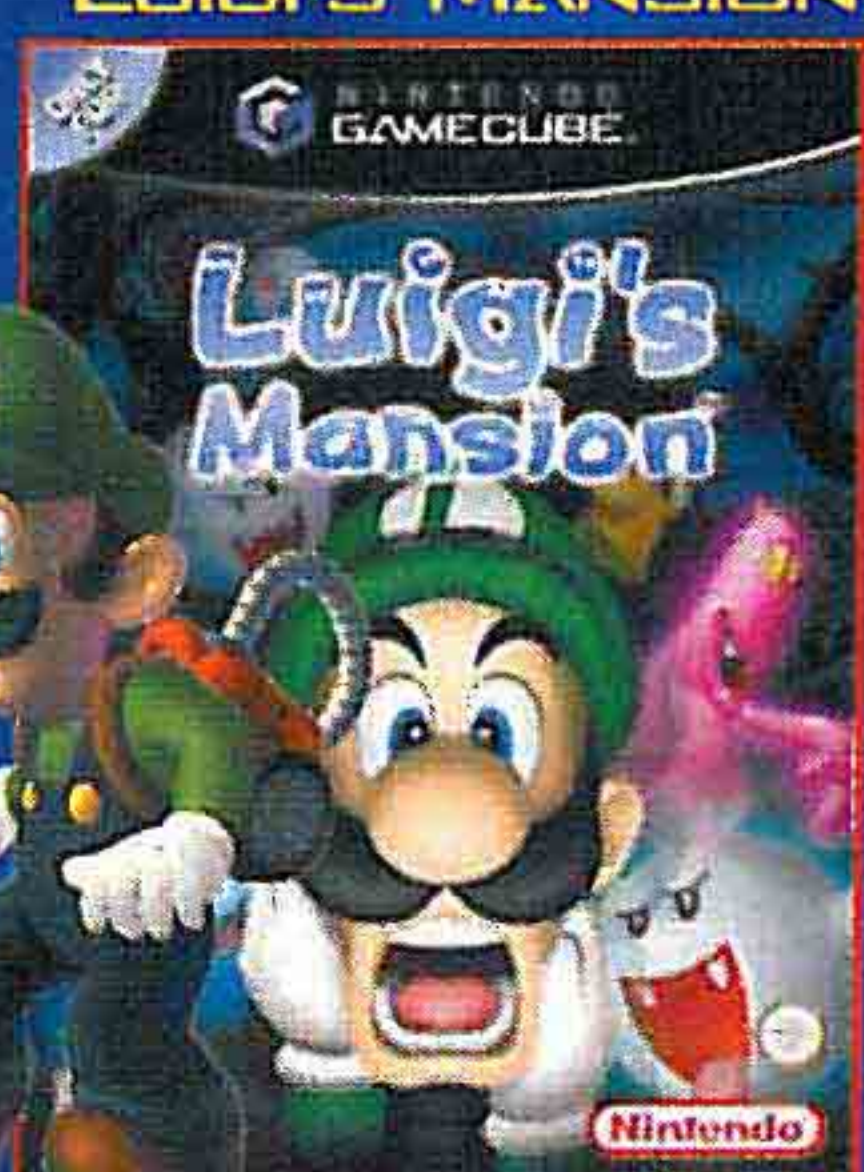
SSX TRICKY



WAVE RACE BLUESTORM

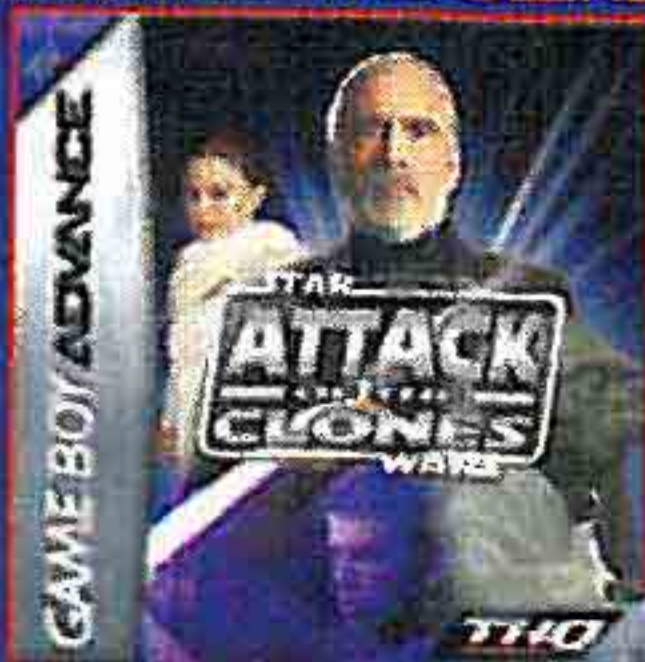


LUIGI'S MANSION



## GAME BOY ADVANCE

ATTACK OF THE CLONES



V-RALLY 3



SPIDERMAN THE MOVIE



DUKE NUKEM



## GRANDE BRADERIE

### LES OCCASIONS DE L'ÉTÉ



~~39,99€~~

PRIX MAXIMUM - DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

## 9 NOUVEAUX MAGASINS !

AVIGNON (84), MONTREUIL (93),  
CRETEIL SOLEIL (94),  
L'ISLE ADAM (95), PLAISIR (78),  
ST BRICE (95), ST GENIS LAVAL (69),  
LIMOGES (87), VALENCE (26)...



## OFFRE SPÉCIALE

### OPÉRATION : DÉPART EN VACANCES

# 2 JEUX pour le PRIX d'1



\*Offre valable parmi la sélection de packs présentés - dans la limite des stocks disponibles

COMMANDE SUPÉRIEURE À 50€ FRAIS DE PORT GRATUITS

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

LES PRIX AFFICHÉS  
SONT VALABLES  
UNIQUEMENT EN VPC.  
DANS LA LIMITE DES  
STOCKS DISPONIBLES

VOUS POUVEZ COMMANDER  
PAR TÉLÉPHONE  
01 46 735 720  
PAR FAX  
01 46 735 721  
PAR MINTEL  
36-15 SCOREGAMES  
PAR INTERNET  
SCOREGAMES.COM



# GOLDEN SUN

Voici la troisième partie du guide *Golden Sun*, dont on se demande si l'on en verra un jour le bout !

Stonehenge



## ALTIN

La passe montagneuse débouche aux portes d'Altin. Cette ville est victime d'une inondation provoquée par des monstres.



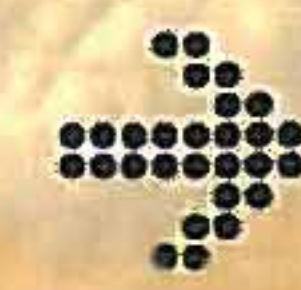
Après la passe montagneuse, vous atteignez la ville d'Altin. Celle-ci, attaquée par des monstres aquatiques, est complètement inondée dans sa partie basse. Sur la falaise nord, déplacez la statue pour accéder à une grotte secrète renfermant un cristal psy. Ensuite, ressortez et dirigez-vous au sud-ouest de la ville, où se trouve l'entrée du pic Altin.



## COMMENT LIRE LES PLANS

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





2:1	Garret	Vlad	Ivan	Sonia
1:1	PV 177	PV 217	PV 152	PV 171
	PP 55	PP 75	PP 138	PP 117



2 **Une tueur animée apparaît!**

Quelques mètres après l'entrée, vous apercevez un spécimen des monstres qui assiègent la ville. Celui-ci prend la fuite en utilisant des compétences psy. Suivez-le et engagez le combat. Quelques invocations devraient vous permettre de vous en débarrasser rapidement. Au terme du combat, vous récupérez une pierre de gel tandis que le lac qui barre votre route se vide.



3

En ville, le niveau de l'eau a baissé, permettant au marchand d'objets de rouvrir sa boutique. La seconde entrée de la mine est devenue accessible. Comme dans toute mine digne de ce nom, il y a une voie ferrée. Suivez celle-ci sur plusieurs écrans (vous ignorerez un passage), jusqu'au front de taille en grande partie inondé. Sur une île, un autre monstre s'occupe de maintenir l'eau à niveau. Allez dans la partie nord-ouest et actionnez l'interrupteur. Montez dans le wagonnet et laissez-vous guider jusqu'à l'île. Affrontez-y le monstre pour faire baisser le niveau de l'eau.

4

Un nouveau secteur de la mine est maintenant accessible. L'eau ayant aussi baissé en ville, le marchand d'armures a pu rouvrir à son tour. Après un crochet pour renforcer vos défenses, retournez dans le passage ignoré précédemment. Allez dans le sud de la salle et actionnez l'aiguillage. Puis revenez près de l'entrée prendre le wagonnet qui vous mènera dans la salle suivante où se trouve une mimique.



## ALTIN (SUITE)



5

En arrivant au fond de la partie ouest de la mine, utilisez la psynergie Frimas sur la flaque d'eau et servez-vous du pilier de glace ainsi créé pour atteindre le wagonnet. Celui-ci vous mènera à un coffre renfermant un puissant bouclier. Retournez à l'emplacement d'origine du wagonnet, modifiez l'aiguillage à l'aide de l'interrupteur et reprenez votre moyen de transport favori. Cette fois, il vous mène au dernier monstre que vous neutraliserez. Maintenant, le village est complètement asséché et les maisons et les magasins peuvent ouvrir.



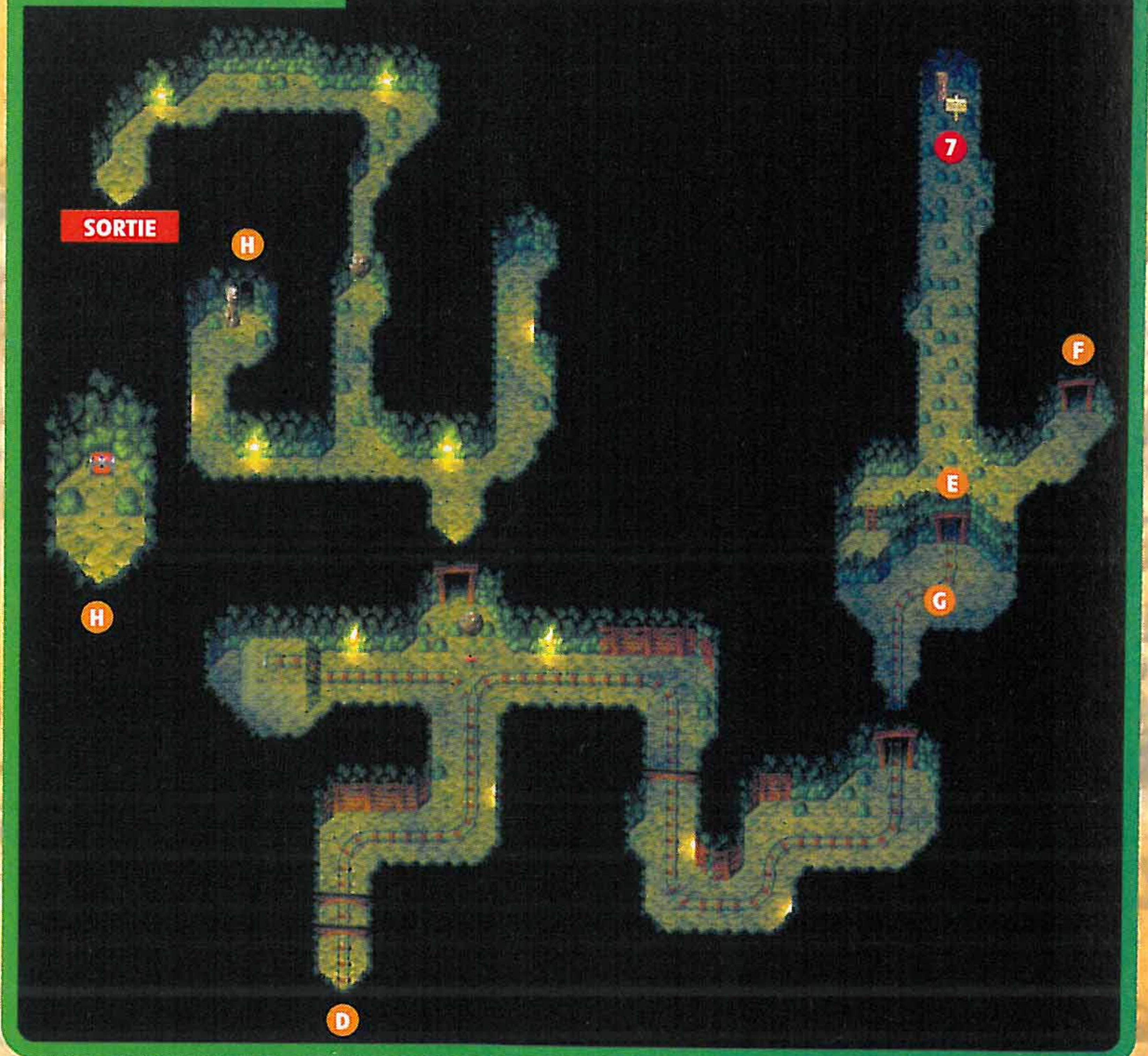


La fin de la crue a également rendu accessible l'entrée inférieure de la mine. Dirigez-vous vers le nord-est, jusqu'à atteindre une salle dans laquelle, du haut de son perchoir, vous nargue un djinn. Utilisez la psynergie Frimas sur les trois flaques d'eau afin de les transformer en piliers de glace. Déplacez le tronc d'arbre d'un cran sur la gauche avec la compétence psy adéquate et empruntez le wagonnet. Après ce déplacement, allez actionner l'interrupteur et reprenez le wagonnet qui vous mènera droit au djinn. Une fois vaincu, Corail viendra s'ajouter à votre liste de djinn.

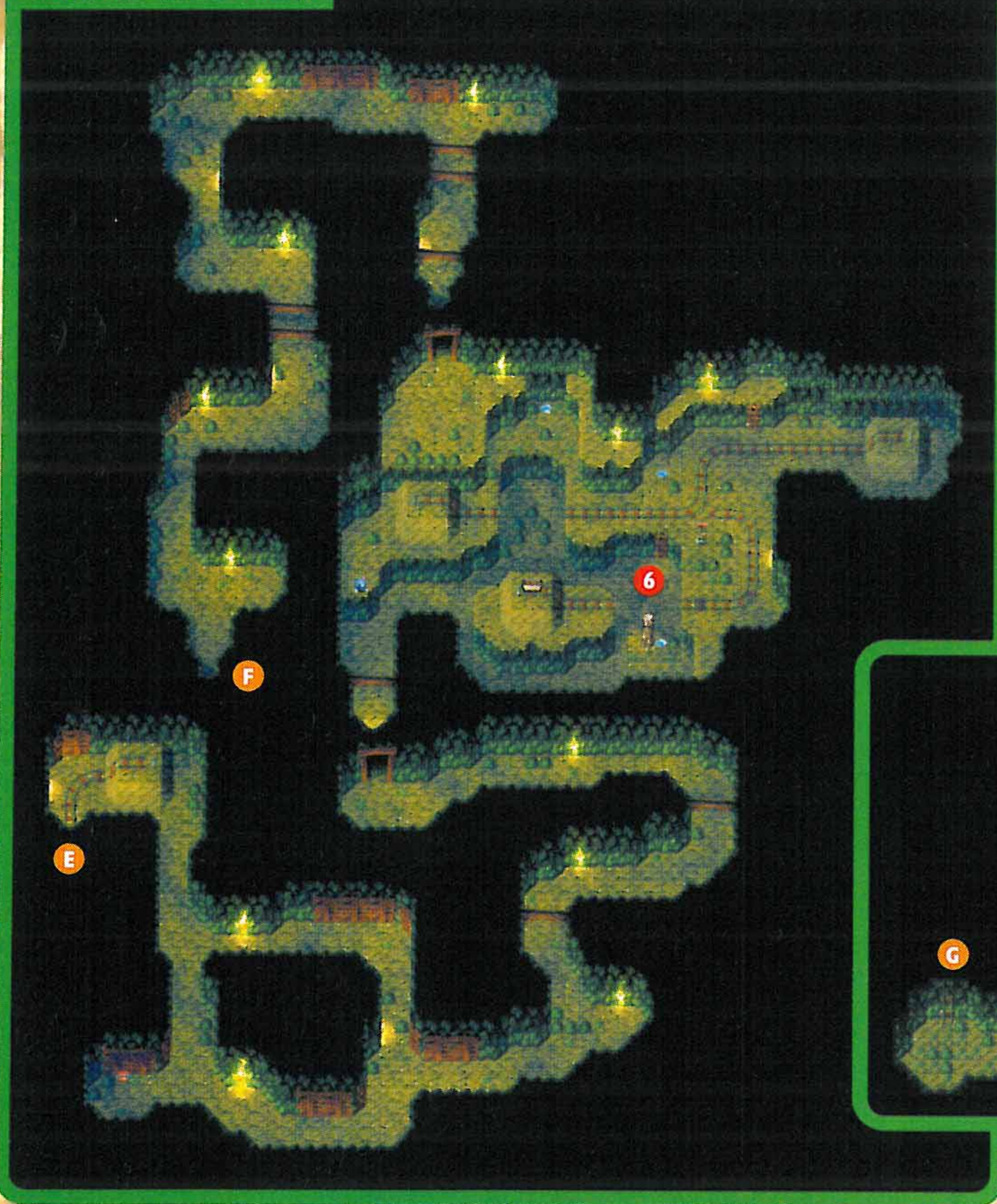


Continuez votre exploration jusqu'à rejoindre un surplomb dominant une zone déjà visitée plus tôt. Dirigez-vous vers le nord jusqu'à une pancarte, informant de la chute possible de rochers, et un tronc d'arbre incitant à utiliser la psynergie Force. La chute du tronc provoquera un éboulement. Un gigantesque rocher se mettra à dévaler au cours d'une séquence automatique, à l'issue de laquelle un gouffre béant vous permettra de continuer. Utilisez les rails en guise d'échelle.

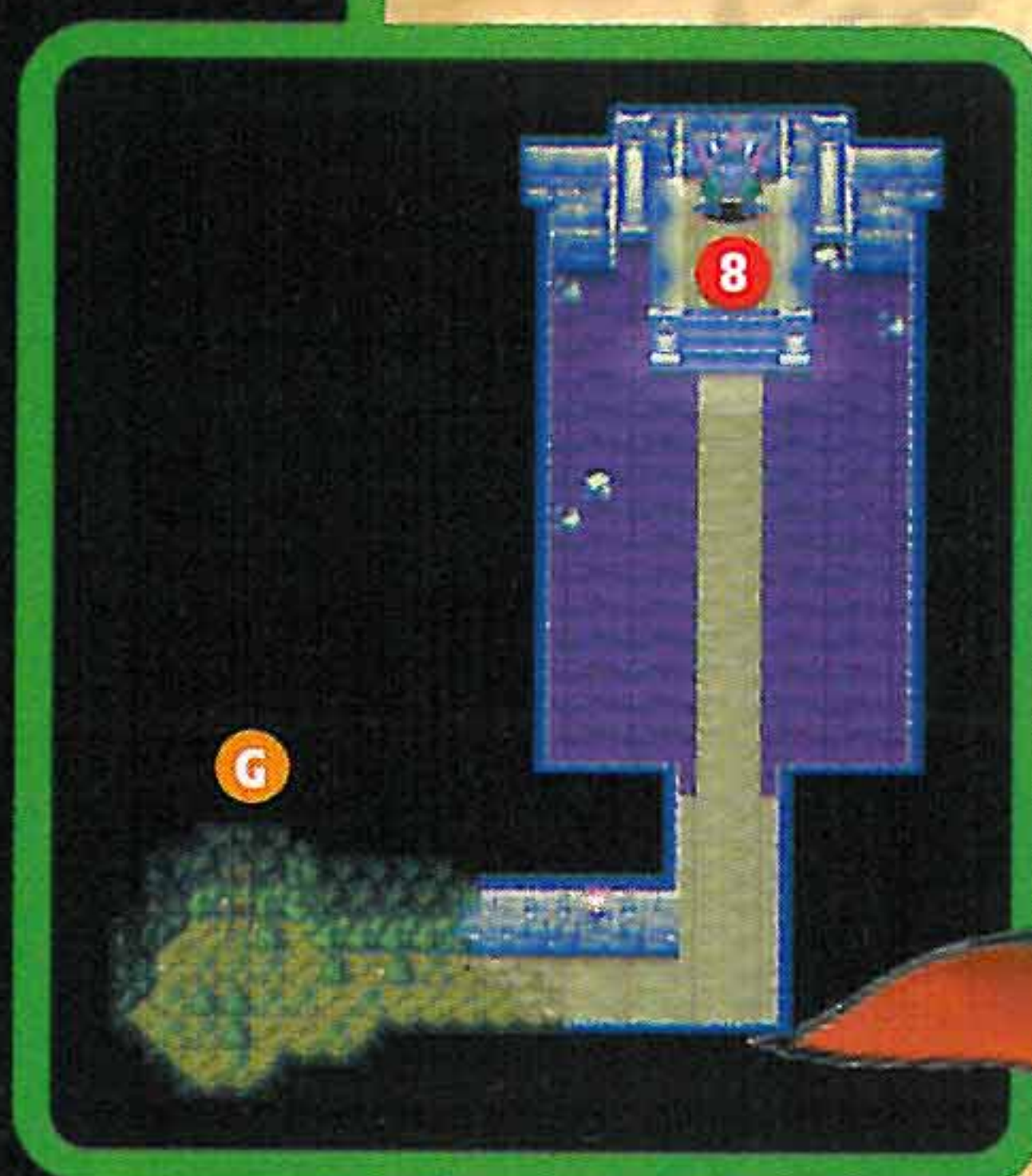
### ALTIN (SUITE)



### ALTIN (SUITE)



Vous arrivez dans un passage mystérieux en ruine au fond duquel Hydro a élu domicile. Lorsque le combat s'engage, utilisez quatre aptitudes défensives des djinns durant le premier tour avant d'utiliser vos meilleures invocations. Désignez, cependant, un personnage préposé aux soins si d'aventure le combat venait à se prolonger. Au terme du combat, vous pourrez accéder au coffre que défendait le boss et vous emparer d'un joyau kynétique.

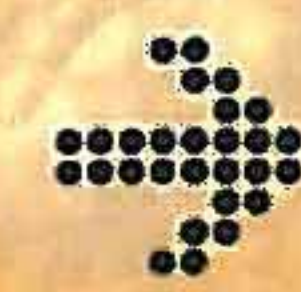


Le personnage qui s'équipera du joyau disposera du pouvoir Soulever : bien pratique pour déplacer les rochers obstruant certains passages de la mine. Vous pouvez ainsi récupérer un Cookie au fond du niveau intermédiaire.

La psynergie Soulever vous permettra également d'accéder à une nouvelle zone du niveau inférieur. Puis, dans la pièce suivante, utilisez les psynergies Déplacer pour accéder à un coffre dans le couloir de gauche et Soulever dans le passage central pour continuer votre progression. Vous n'tarderez pas à ressortir dans la région située à l'ouest du passage alpin.







## LE TEMPLE LAMA

Le temple Lama est le lieu où les moines du temple de Xian viennent parfaire leur formation. C'est aussi le dernier point d'eau avant le désert de Lamakan.



Après avoir parlé à l'ensemble des moines, rendez-vous au temple proprement dit. Vous y rencontrez Maître Hamo qui enseignera le pouvoir Vision à Yvan. Maître Hamo est ensuite appelé d'urgence et vous décidez de lui prêter main forte.



Avant de quitter le monastère, traversez la rivière et jetez un œil sur la plaque gravée à même la falaise. Il y est inscrit : « Celui qui a le pouvoir de voir l'invisible verra la vérité. » C'est l'occasion de mettre à contribution la nouvelle compétence d'Yvan pour découvrir un coffre à deux pas de la plaque.



Quittez le temple et dirigez-vous vers l'est. Vous arrivez dans le passage alpin où vous retrouvez Maître Hamo et Feizhi portant secours à Hsu. Utilisez la compétence Vision à l'entrée du site pour découvrir une entrée secrète qui vous permettra de contourner l'éboulement. Ensuite, utilisez la compétence Soulever pour libérer Hsu de sa prison de pierres. L'action se conclue par un retour automatique au temple Lama. Désormais, l'éboulement qui obstruait le passage alpin a été débarrassé.



## LE DÉSERT DE LAMAKAN

La traversée du désert de Lamakan est une phase de jeu particulière au vu des conditions climatiques qui y règnent. Une jauge de Chaleur se remplit à mesure que progresse le groupe, et lorsqu'elle est pleine, chaque personnage perd environ un quart de ses points de vie.



Pour contrer les effets de la chaleur, il vous suffit de trouver une oasis. Le désert est parsemé de cercles de pierres, au centre desquels se trouvent les oasis, des coffres et des monstres. Ces bonus sont invisibles, vous devrez donc avoir recours à la compétence Vision d'Yvan pour les apercevoir.



Dans la première partie du désert, il n'y a qu'une seule intersection située au nord-ouest. Dans un premier temps, dirigez-vous vers le nord jusqu'au cercle de pierres. La compétence Vision vous permettra d'apercevoir un coffre renfermant une hache de belle facture. Allez ensuite vous rafraîchir à l'oasis précédente avant de revenir à l'intersection. Prenez la direction est.

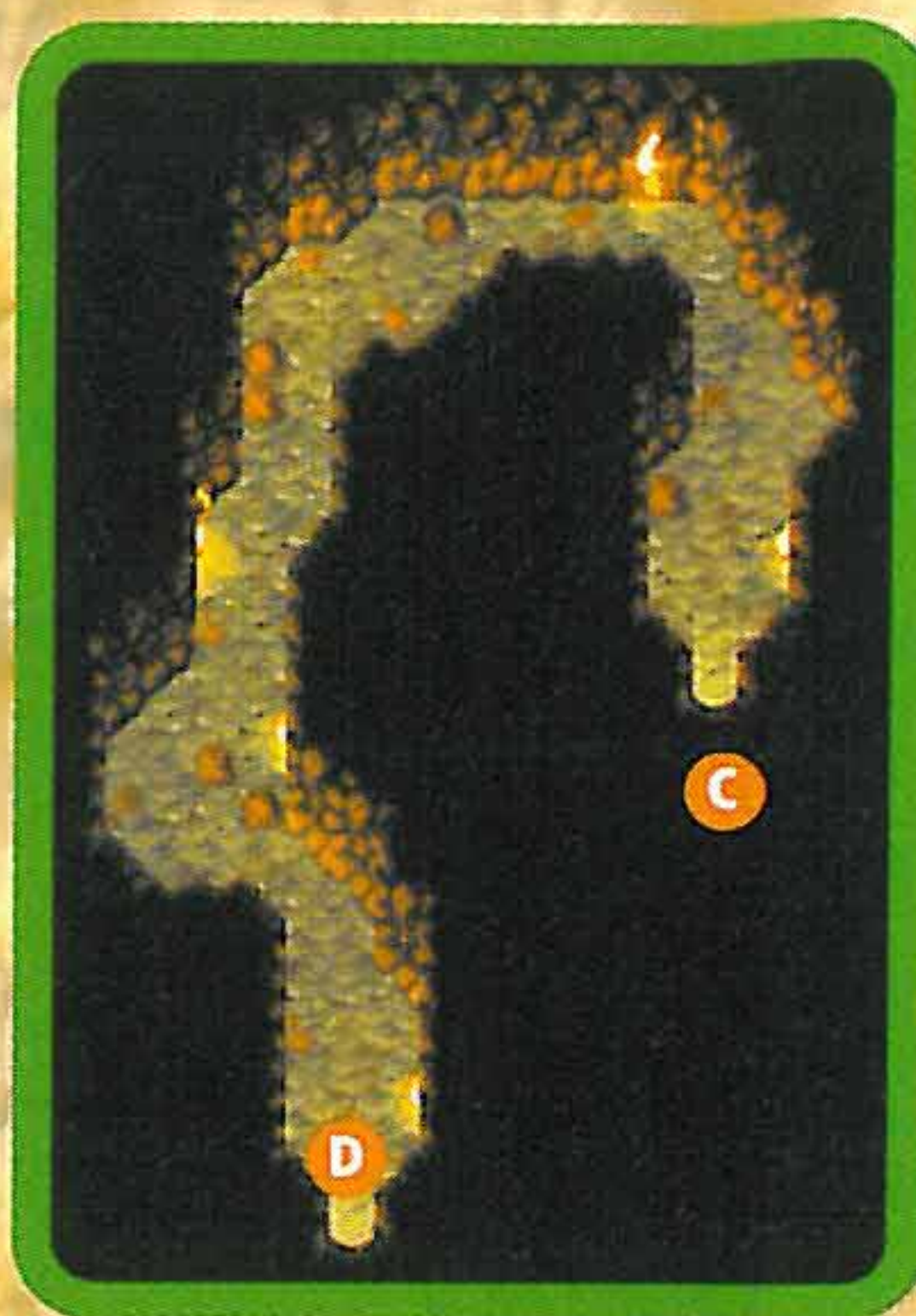




## LE DÉSERT DE LAMAKAN (SUITE)



- Oasis
- Coffre
- ★ Djinn
- \* Crabe
- ▼ Pierre Psynergic



Nouveau cul-de-sac, nouvelle utilisation de la compétence Vision. Il y a bel et bien un accès, mais il est défendu par une manticores. Avant d'engager le combat, il peut s'avérer judicieux de répartir les antidotes et les potions de soins entre les personnages. Ne vous posez pas de

question et utilisez les plus grosses invocations dès le premier round. Ensuite, soignez à l'aide des herbes et des potions l'infirmière de service. Dès que l'occasion se présente, placez une attaque ou un sort à haut dommage jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Le Djinn de Jupiter Smog rejoint Vlad.



La seconde partie du désert est vaste et aucun canyon ne guide vos pas. Il y a, cependant, assez d'oasis pour effectuer la traversée en toute sécurité, à condition de ne pas traîner. Outre quelques coffres au contenu sans grand intérêt, notez la présence de Smog, un djinn de Jupiter.



Dans cette troisième portion, vous devez traverser une série de coulées de sable brûlant avant d'arriver dans ce qui semble être un cul-de-sac. Une nouvelle fois, la compétence Vision vous tirera d'affaire puisqu'elle vous révélera l'entrée d'une caverne. Quelques mètres plus loin, vous regagnez l'air libre.



## KALAY

Un dernier couloir permet au groupe de rejoindre une zone plus tempérée. À l'ouest, se trouve la ville natale d'Yvan : Kalay. Désormais, l'ensemble du continent est de nouveau accessible. Du boulot en perspective...

Le Djinn de Vénus Lierre rejoint Vlad.



Sur une île située au nord-ouest du désert se trouve un djinn errant. Il apparaît à l'occasion d'un combat aléatoire. Vous devrez l'affronter et le vaincre avant qu'il se joigne à vous. Comme le laisse supposer son nom, Lierre est un djinn de la Terre.

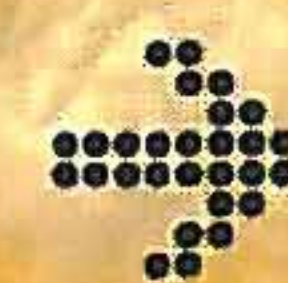


Dirigez-vous vers Kalay. En discutant avec les citadins, vous apprenez que le pont pour Vault a été réparé. Le gros sujet de conversation tourne autour d'un tournoi organisé au Colysée de Tolbi. En allant à la sortie ouest, vous assisterez au départ d'un groupe vers le lieu de l'événement.

## KALAY VILLE







Dans la partie nord de la ville se trouve le palais d'Hammet, maître d'Yvan. Après quelques palabres, Lady Layana accepte de vous recevoir et vous expose la situation. Vous apprenez que le bâton Chamane n'est pas entre vos mains par hasard. Avant de quitter Lady Layana, visitez l'aile sud-ouest du palais. Un coffre renfermant une aqua-veste s'y trouve. Vous ne devez surtout pas laisser passer une telle armure !



Gagnez la corniche bordant la partie est de la ville et déplacez la statue bloquant l'entrée de la grotte de Kalay en utilisant la psynergie adéquate. À l'intérieur, un nouveau djinn vous nargue de son perchoir. Poussez simplement la statue afin d'obstruer l'arrivée d'eau. Il vous suffit ensuite de rejoindre le djinn de Feu qui se joindra à vous. Vous pouvez éventuellement continuer l'exploration de ce tunnel, mais vous serez rapidement bloqué.



## VAULT REVISITÉ

Avant que les Sauveurs de monde ne partent pour Tolbi, un petit crochet par Vault s'impose. Les nouveaux pouvoirs que possèdent certains éléments du groupe vont se révéler fort utiles.



En saluant vos anciennes connaissances, vous apprenez une information capitale : l'évasion des brigands que vous aviez capturés précédemment. Rendez-vous à l'auberge pour prendre un peu de repos et surtout récupérer un os posé sur un tonneau au rez-de-chaussée.



Contournez le village en longeant la corniche qui le borde. Arrivé au nord-est, grimpez sur la tour de guet et actionnez la cloche. Le djinn caché dans un arbre descendra de son perchoir pour gagner une falaise inaccessible pour l'instant.



Longez de nouveau la corniche jusqu'aux cercles de tombes. Donnez l'os au chien qui vous indiquera le centre du cercle. En utilisant la compétence Vision, vous découvrirez l'entrée d'un puits permettant d'accéder aux sous-sols de Vault.



## VAULT REVISITÉ





## VAULT REVISITÉ (SUITE)



Près de l'entrée, rien ne viendra entraver votre progression, si ce n'est une mimique. Quand vous arrivez devant une grille, déplacez le brasero jusqu'au seuil de l'obstacle pour en déclencher l'ouverture.



Dans la pièce suivante, plusieurs flaques ne demandent qu'à être transformées en piliers, tandis qu'un buisson cache un passage. Commencez par utiliser le Tourbillon pour dégager le passage et récolter un bracelet de défense. Revenez dans la salle et utilisez Frimas pour créer les piliers permettant de rejoindre l'issue nord-ouest.



Continuez votre progression en suivant l'ordre alphabétique des différentes issues. Vous ne tarderez pas à rejoindre un îlot dans la salle inondée près de l'entrée. Actionnez l'interrupteur qui s'y trouve pour vider le bassin de son eau. Retournez dans la salle précédente et prenez l'issue sud.

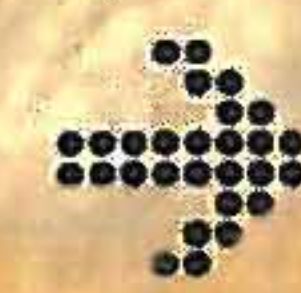


Dans cette salle, vous attend un puzzle qui semble complexe lorsque l'on voit la physionomie de la pièce. L'idée consiste à déplacer le brasero allumé jusqu'à la dalle située près de la grille. Seul problème, des gouttes d'eau suintent à travers le plafond et risquent d'éteindre le feu. Si cela arrive, quittez la pièce afin que le puzzle se retrouve dans la position initiale. En vertu de la règle mathématique selon laquelle le chemin le plus court entre deux points est la ligne droite, dégagez le brasero éteint et poussez tout droit celui qui est allumé en passant entre les gouttes. Le timing est juste, mais ça passe et cela évite les grandes manœuvres.



Continuez à suivre le cheminement grâce aux repères alphabétiques. Vous traverserez plusieurs salles, dont les physionomies ont quelque peu changé depuis l'écoulement de l'eau, pour finalement retrouver l'air libre au sommet de la colline de Vault. Il ne vous reste plus qu'à recueillir Racine, un djinn de la Terre.





## VAL REVISITÉ

Après ce long périple et grâce aux connaissances acquises en route, le village natal de Vlad va livrer quelques-uns de ses secrets. Pour mémoire, Val se situe au nord-nord-est de Vault.



L'ensemble des habitants de Val est heureux de vous revoir sain et sauf. Après avoir salué tout le monde, rendez-vous à l'extrémité ouest du village. Utilisez la compétence Soulever pour déplacer le rocher qui obstrue le passage menant à la caverne de Val.



Dans la première salle, se trouve un petit lac avec une demi-douzaine de souches. Sautez sur l'une des souches, et utilisez la compétence Vision pour révéler une souche invisible. Cette dernière vous permettra de gagner la partie ouest de la salle.



Gagnez la petite berge sur le côté gauche de la salle et, à l'aide de la compétence Déplacer, faites tomber la caisse à l'eau. Elle complétera ainsi le chemin constitué de souches. Une fois arrivé sur le rondin, gagnez la rive est. Faites un rapide crochet par l'issue sud pour récupérer une noisette, et localiser un nouveau djinn. Puis, continuez en direction du nord.



Au centre de cette salle se trouve un plan d'eau. Faites rouler le rondin de droite dans l'eau, sautez sur la corniche de gauche et poussez le second rondin. Utilisez le toboggan pour descendre en contrebas. Là, faites rouler le petit rondin sur les deux précédents afin de créer un passage vers la partie nord.



Vous voilà dans la salle du djinn. Approchez-vous de lui en récupérant la gemme de Stase que vous équiperez aussitôt. Lorsque vous serez à proximité du djinn, celui-ci dévalera le toboggan pour gagner la partie basse de la salle. Il prendra un malin plaisir à vous éviter en tournant autour d'un rocher. Utilisez la compétence Stase conférée par la gemme et immobilisez-le. Il ne vous reste plus qu'à le « cueillir » au passage.

## VAL REVISITÉ



VERS VAL







## LA GRANDE TRAVERSÉE

Après cette chasse au djinn, le groupe peut enfin reprendre son périple. L'étape suivante commence sur les quais de Kalay, au sud-ouest de la ville.



1 Pour vous rendre à Tolbi, il vous faut traverser la mer Keragol. Entrez dans le magasin et achetez un ticket pour la modique somme de six cents pièces d'or. Présentez ensuite votre billet au matelot qui barre l'accès au bateau et embarquez.



2 À bord, vous assistez à un petit incident technique, mais le capitaine rassure tout le monde en affirmant que son amulette protégera le navire durant la traversée. Visiblement, l'un des hommes d'équipage ne l'entend pas de cette oreille. Au terme de la discussion, rendez-vous sur le pont arrière du bateau. Vous croiserez le matelot quittant précipitamment le château arrière de la nef et clamant son innocence.



6 La quatrième alerte est plus sérieuse. Le navire est maintenant attaqué par un Kraken et les hommes affectés à la surveillance du pont ont été mis hors d'état de nuire. Une fois que le combat s'engage, déchaînez l'Apocalypse sur le monstre. Dans les rounds suivants, liez vos personnages avec leur djinn autant que possible, en gardant toutefois un œil sur la santé des soigneurs. Désignez un nouveau rameur afin que puisse s'achever la traversée.

Avant de vous rendre à Tolbi, longez la mer par le nord jusqu'à retourner au quai de Kalay. Vous arrivez par l'entrée nord où un djinn de Terre s'est installé. Adoptez-le.

Allez dans le bâtiment situé à la proue du navire. La plupart des passagers s'impatientent et décident de faire part de leur mécontentement au capitaine. Mais celui-ci refuse de prendre la mer tant que son ancre porte-bonheur n'aura pas été retrouvée.



4 Montez au poste de vigie grâce à l'échelle fixée au mât et récupérez l'ancre cachée par le matelot indélicat. Il ne vous reste plus qu'à participer à une discussion à la proue du navire avant que les amarres ne soient larguées.



5 À peine le navire a-t-il quitté le port que la vigie repère un trio de calamars géants. Une fois à bord, ceux-ci s'engouffrent dans la cale où se trouvent les rameurs. Après que vous vous êtes débarrassé des calamars, un des rameurs reste inconscient. C'est à vous qu'incombe la tâche de désigner un passager pour le remplacer. Vous devrez faire face à deux nouveaux assauts similaires, qui vous obligent à chaque fois à choisir un nouveau rameur.



9 À l'ouest de Tolbi, traversez deux ponts qui enjambent des rivières, et baladez-vous dans le secteur forestier repérable à la clairière en son centre. Un djinn erre dans les parages et fait l'objet d'une rencontre aléatoire. Tâchez d'écourter le combat en utilisant de puissantes invocations pour éviter la fuite du couard.

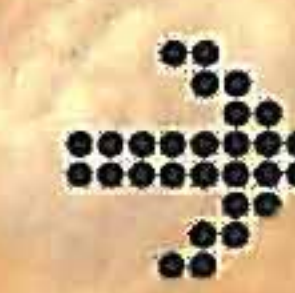


7 Après une traversée mouvementée avec un service à bord très discutable, vous retrouvez le plancher des vaches. Dans le port de Tolbi, déplacez les deux caisses avec la psynergie habituelle afin de vous créer un passage permettant d'atteindre un coffre.



8





## LES DJINNS

### CORAIL

Élément : Eau  
 Localisation : mine d'Altin (niveau inférieur).  
 Utilisez les compétences Psy Frimas sur les flaques et Déplacer sur le tronç pour préparer le terrain. Ensuite, utilisez le wagonnet en ayant pris soin d'actionner l'interrupteur.

EAU



### RACINE

Élément : Terre.  
 Localisation : Vault.  
 Actionnez la cloche de la tour de guet de Vault pour faire descendre le djinn de son arbre, puis accédez aux cavernes de Vault, via l'entrée cachée au centre du cercle de pierres tombales. Traversez l'ensemble du complexe pour rejoindre la colline sur laquelle s'est réfugié Racine.

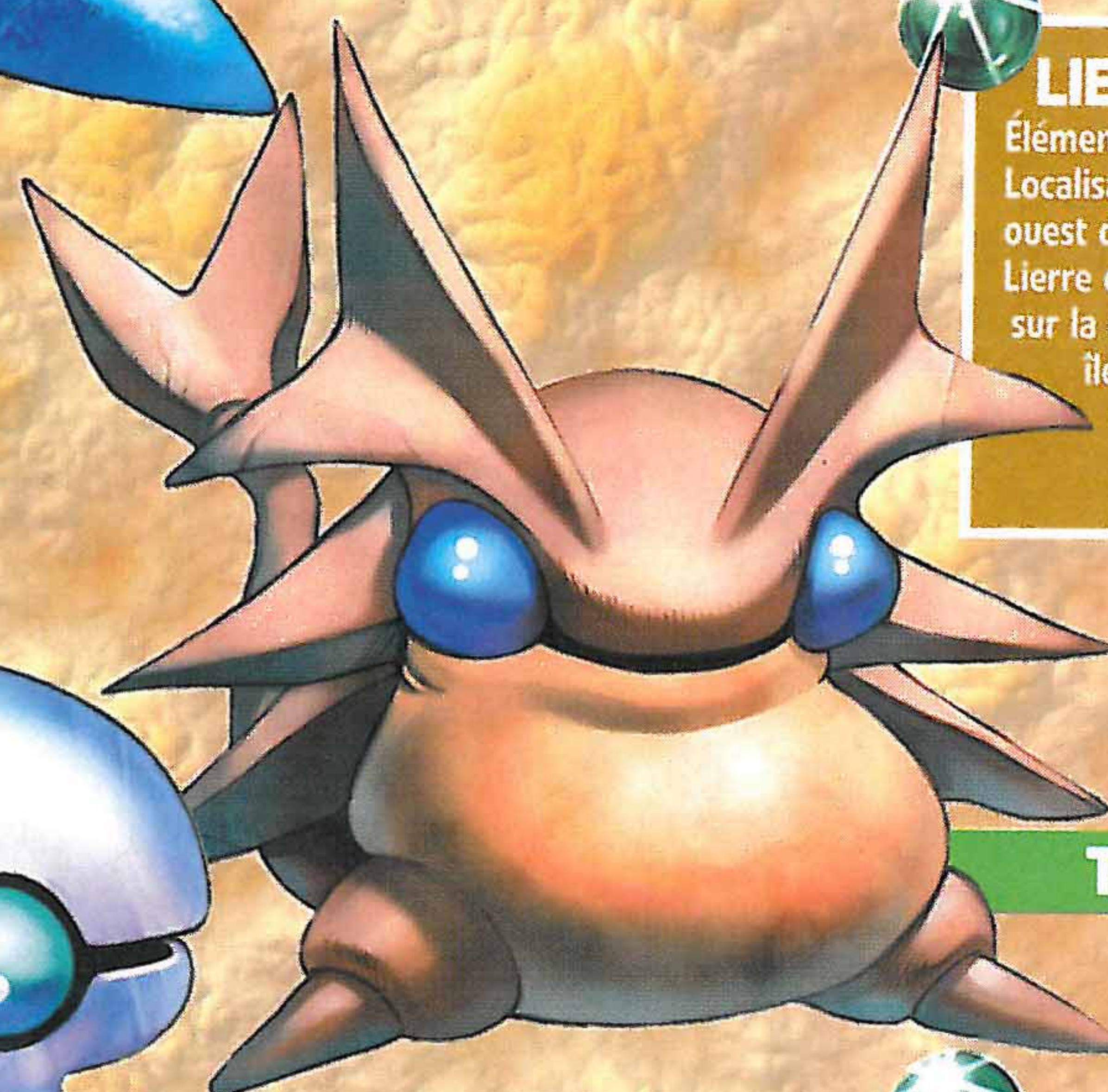
### ÉCUME

Élément : Eau.  
 Localisation : une forêt à l'ouest de Tolbi.  
 Vous trouverez Écume sur la carte générale du monde. Il traîne dans une forêt reconnaissable à la petite clairière qui se trouve en son centre. Vous devrez le vaincre avant qu'il ne vous rejoigne.

### LIERRE

Élément : Terre.  
 Localisation : carte générale, au nord-ouest du désert.  
 Lierre est un djinn dédié à Venus qui erre sur la carte générale du monde sur une île situé au nord-ouest. Invisible, le djinn apparaît à l'occasion d'un combat aléatoire.

TERRE



### SMOG

Élément : Air  
 Localisation : désert de Lamakan.  
 Smog a trouvé refuge au centre de la seconde partie du désert. Utilisez la compétence Vision d'Yvan pour l'apercevoir. Il se joindra à vous sans difficulté.

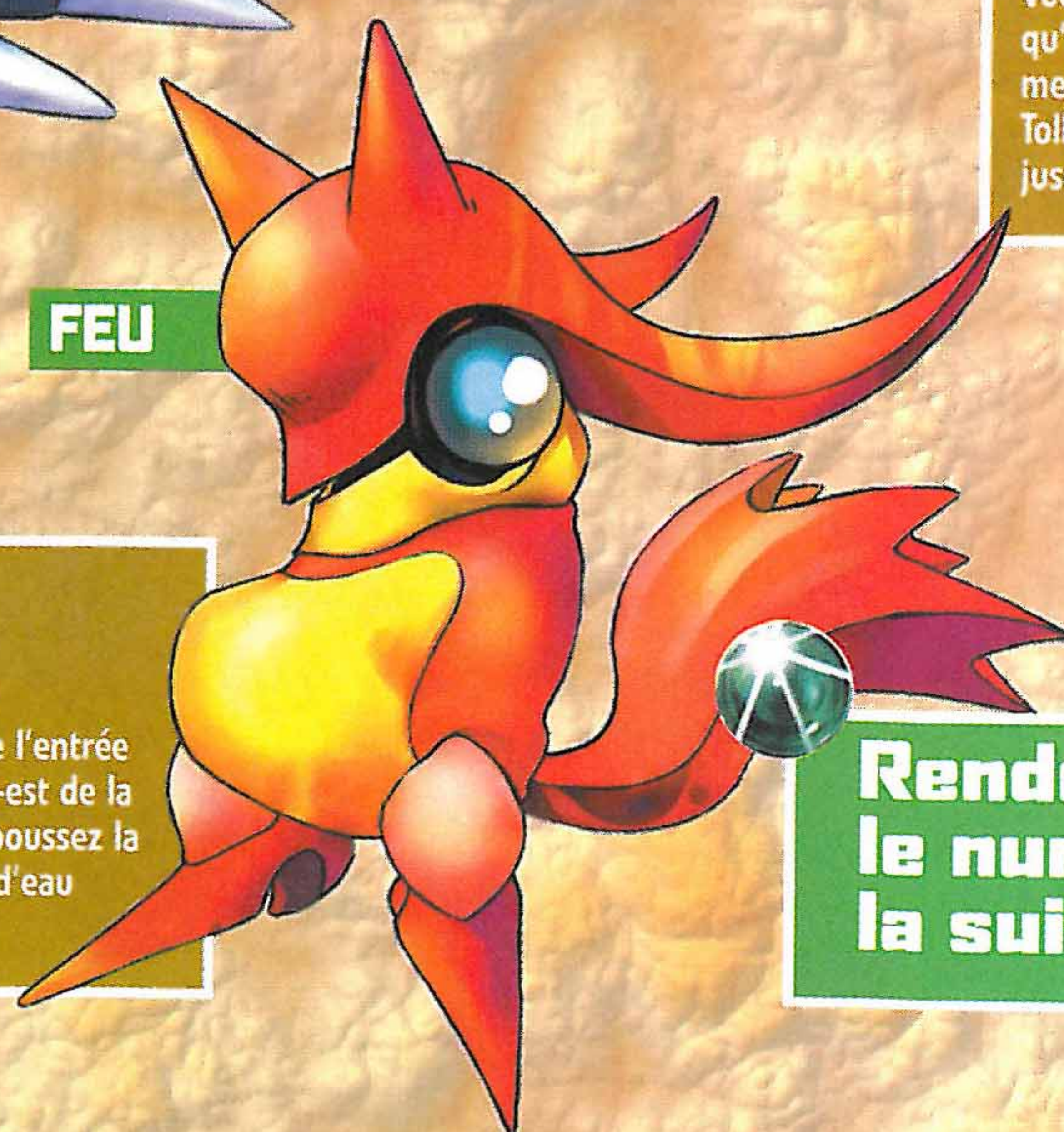
AIR



### HUMUS

Élément : Terre.  
 Localisation : quai de Kalay.  
 Vous ne pourrez accéder au djinn qu'après la traversée mouvementée de la mer de Keragol. En quittant le quai de Tolbi, longez la mer par la rive nord jusqu'à rejoindre le quai de Kalay.

FEU



### MISTRAL

Élément : Air.  
 Localisation : caverne de Val.  
 Vous devrez attendre de posséder la compétence Soulever avant de pouvoir capturer Jupiter. Il est terré dans les cavernes de Val, auxquelles on accède après avoir soulevé le rocher qui en bouche l'entrée.

### BRÛLURE

Élément : Feu.  
 Localisation : tunnel de Kalay.  
 Déplacez la statue qui obstrue l'entrée du tunnel dans la partie nord-est de la ville. À l'intérieur du tunnel, poussez la statue pour bloquer l'arrivée d'eau et rejoignez le djinn.

Rendez-vous dans le numéro 4 pour la suite des plans !



# SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Le mois dernier, nous vous proposons le guide des objets cachés dans chaque niveau pour la quête des héros. Aujourd'hui, c'est au tour des méchants d'être mis sous la manette. Nous vous donnons également les solutions du dernier stage, commun à tous les personnages. Vous avez là de quoi faire.

Wonder







## NOS AMIS LES BÊTES

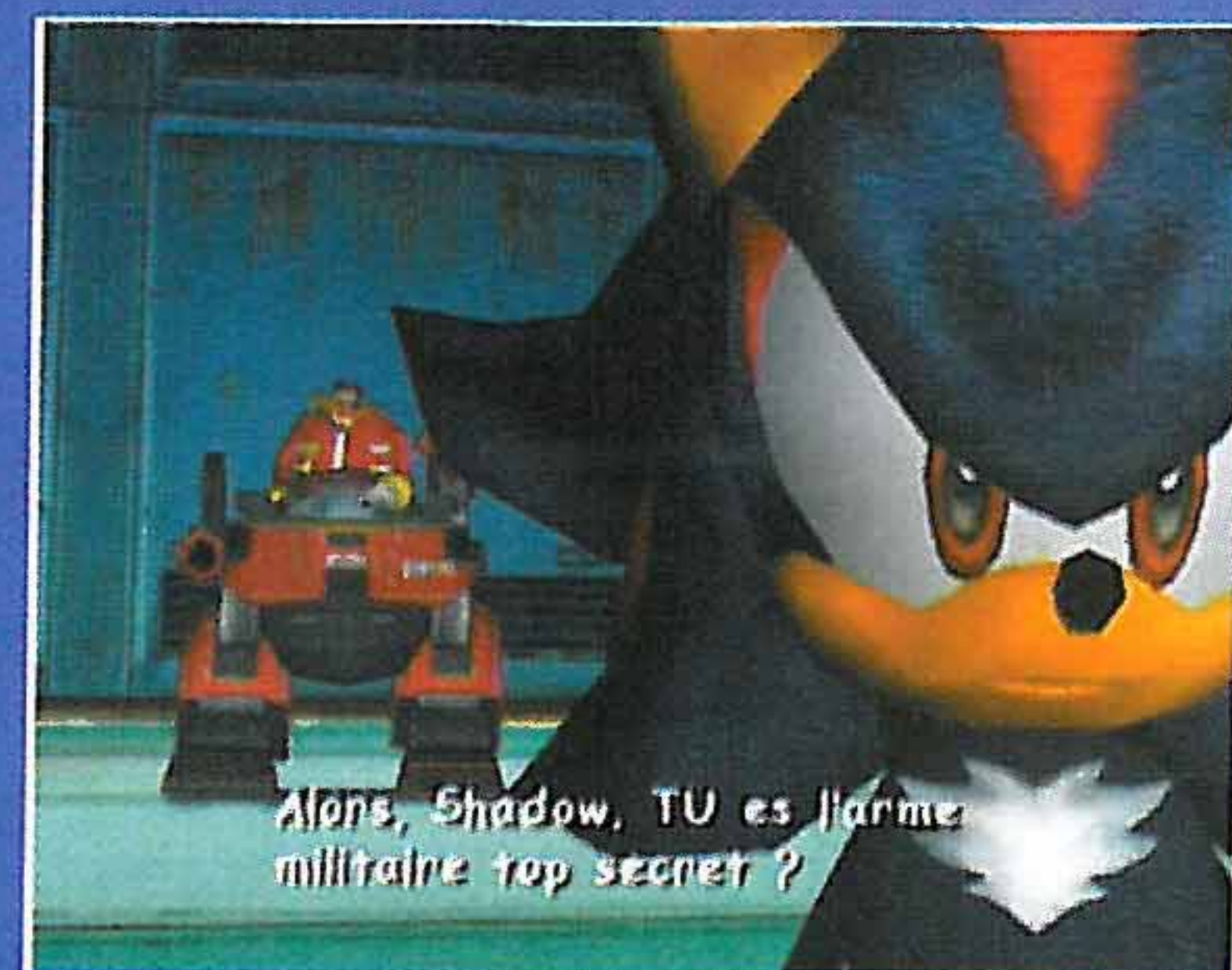
De nombreux animaux sont cachés dans les niveaux, et ne croyez pas qu'ils soient uniquement là pour amuser la galerie. Cachés derrière une haie ou un arbre, sous une voiture ou dans un tuyau, ils sont au nombre d'une quinzaine que vous devrez dénicher dans chaque étape. À divers endroits, quand le bouton B s'affiche

à l'écran, appuyez dessus pour faire apparaître l'animal. Si vous récupérez tous les animaux d'un niveau, vous serez récompensé par une vie gratuite. Ensuite, dans le Chao Garden, ils vous serviront à développer vos Chao. Sachez que dans le prochain numéro, nous vous parlerons plus précisément de l'élevage des Chao.



## LES EMBLÈMES

La quête des emblèmes occupe la plus grande partie du temps de jeu. Il y a 180 emblèmes à récupérer. Vous obtenez les 155 premiers en accomplissant les missions Dark, Hero et Last Story. Vous en gagnez sept autres en réussissant toutes les missions avec la note A. En bonus, trois autres sont obtenus une fois Dark, Hero et Last Story entièrement terminées. Enfin, les minijeux vous apportent les derniers : cinq pour les championnats de la Chao's Race, quatre pour ceux du Chao's Karate, trois pour le Kart Racing et les trois derniers en finissant Boss Attack. Votre récompense pour tous ces efforts : pouvoir parcourir un stage caché, la célèbre Green Hill Zone de Sonic, revue et corrigée en 3D.



## LE MODE KART RACE

### ROUTE 101 - NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	2'45	1'30	3'00	3'00	2'50
B	2'55	2'00	3'10	3'10	3'00
C	3'15	2'30	3'20	3'20	3'10
D	3'30	3'00	3'30	3'30	3'20

### ROUTE 280 - NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	3'20	2'00	3'30	3'45	3'20
B	3'30	2'30	3'40	3'50	3'30
C	3'40	3'00	3'50	3'55	3'40
D	3'50	3'30	4'00	4'00	3'50

## OBJETS BONUS

Nom de l'objet	Personnage	Fonction	Utilisation
Flame Ring	Shadow	Briser les caisses en fer.	
Air Shoes	Shadow	Voler à travers un passage d'anneaux.	Quand des anneaux sont alignés et que Light Dash est affiché, appuyez sur B.
Ancient Light	Shadow	Concentrer une attaque.	Appuyez quelques dixièmes sur B, puis relâchez-le pour déclencher l'attaque.
Mystic Melody	Tous	Réactiver les petits autels.	Appuyez sur B en étant près d'un autel.
Laser Blaster	Robotnik	Accroître la puissance des missiles à tête chercheuse.	
Jet Engine	Robotnik	Glisser sur l'air.	Appuyez sur A pendant un saut et restez appuyé.
Large Cannon	Robotnik	Casser les caisses en fer.	
Protection Armor	Robotnik	Accroître la jauge de vie.	
Pick Nails	Rouge	Creuser dans un mur ou dans la terre.	Appuyez sur B en étant contre un mur ou pendant un saut.
Iron Boots	Knuckles	Détruire les caisses en fer.	
Treasure Scope	Rouge	Voir l'invisible.	Appuyez sur Y jusqu'à ce que les mots Treasure Scope apparaissent en haut à droite, puis appuyez sur B.
Homing Attack	Shadow	Attaque à tête chercheuse.	Appuyez sur A pendant un saut.







## IRON GATE

### NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	20 000 pts	1'35	2'00	20 000 pts	19 000 pts
B	18 000 pts	1'45	2'15	18 000 pts	17 000 pts
C	16 000 pts	2'00	3'30	16 000 pts	15 000 pts
D	14 000 pts	2'30	3'00	14 000 pts	12 000 pts



### LE SCARABÉE DORÉ

Il apparaît sur la droite lorsque vous descendez par la première grande plate-forme ascenseur dans le deuxième secteur du niveau (*photo*). Un coup bien placé, et... à vous les 1 000 points du Scarabée Doré !



### LES BOÎTES CHAOS

Dans la salle qui suit le premier point de sauvegarde, prenez la plate-forme ascenseur de droite pour



apercevoir la première boîte, située non loin sur la droite ①. Ensuite, au bout de la passerelle qui mène au troisième point de sauvegarde, allez vers la droite ② et utilisez la plate-forme ascenseur. Tirez, puis sautez vers la droite pour atteindre la plate-forme où se trouve la deuxième boîte. Enfin, à la fin du stage, n'allez pas trop vite sur les dalles accélératrices ③ pour éviter de foncer sur le goal. La boîte se trouve en revenant vers l'écran dans la salle du goal.



### LE CHAO PERDU

Il vous faut l'objet Mystic Melody et le Large Cannon. Dans la salle qui suit la porte de sécurité n° 3, allez tout droit. Un ressort vous mène à une plate-forme placée au-dessus. Détruisez la caisse en fer et rebondissez sur le ressort, puis sur les trois autres situés plus loin. Il y a une plate-forme avec un petit autel en contrebas du troisième gros tuyau jaune (*photo*). Jouez la mélodie et suivez les plates-formes jusqu'à un grappin. Dans la salle où vous arrivez, allez vers la droite jusqu'à un nouveau petit autel. Jouez la mélodie et sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la salle du dessus où se trouve le Chao.



### L'OBJET DU NIVEAU



#### Laser Blaster

Vous avez besoin du Large Cannon. Détruisez les deux grands containers jaunes dans la salle qui suit le deuxième point de sauvegarde pour trouver quatre caisses en fer juste derrière. Détruisez ces caisses (*photo*), le Laser Blaster se trouve dans le couloir juste derrière.



## DRY LAGOON



### LES BOÎTES CHAOS

Allez à droite par rapport au départ et grimpez sur le premier étage. Continuez tout droit pour trouver la première boîte chao ①. Ensuite, revenez au départ et grimpez directement sur la droite jusqu'au dernier étage. Détruisez les ennemis en faisant le tour de l'étage : au bout d'un moment, vous arrivez devant la deuxième boîte chao ②. Pour la dernière, commencez par détruire les robots à droite du lagon pour que la tortue puisse aller dans l'eau. Allez sur la tortue et appuyez sur B pour qu'elle plonge. Lorsque vous émergez, allez vers le défilé de gauche et grimpez sur la tour de droite, au sommet de laquelle se trouve la troisième boîte chao ③.



### NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	15 000 pts	2'00	0'40	14 000 pts	17 000 pts
B	12 000 pts	2'30	0'50	12 000 pts	15 000 pts
C	10 000 pts	3'30	1'30	10 000 pts	12 000 pts
D	8 000 pts	4'30	2'30	8 000 pts	10 000 pts



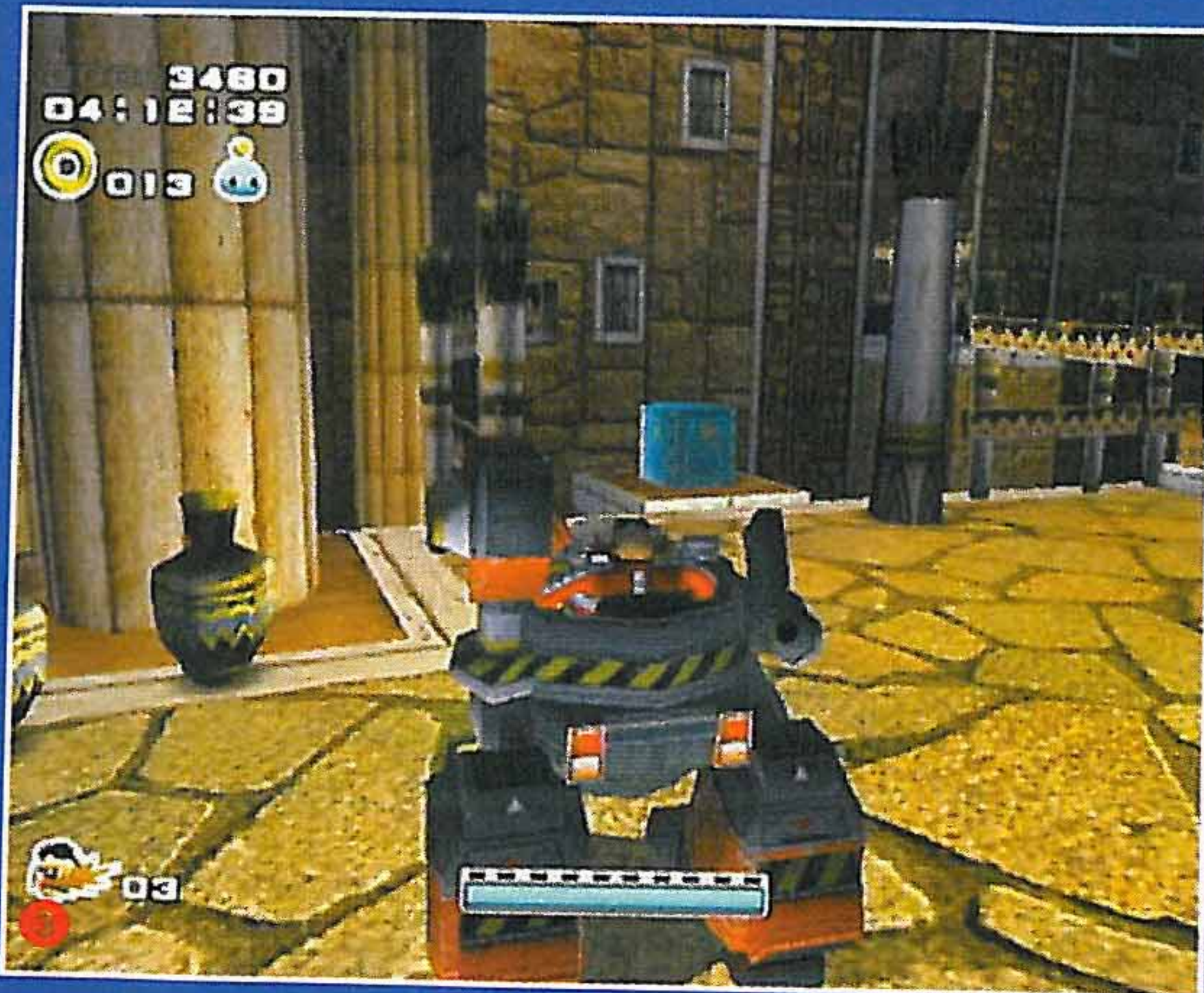


## SAND OCEAN



### LES BOÎTES CHAOS

Quand vous arrivez au troisième pilier à faire tomber, regardez sur la gauche par-dessus la barrière. Il y a deux sphères à pointes et, plus loin, la boîte chao ①. Ensuite, après le premier point de sauvegarde, allez jusqu'au premier pilier que vous devez faire tomber : la boîte se trouve sur la plate-forme qui précède le pilier ②. Pour la troisième boîte, jouez la Mystic Melody sur l'autel et sautez dans la sphère lumineuse qui apparaît. Revenez vers l'écran dans la salle aux jarres. Vous verrez la boîte sur une plate-forme située à gauche ③.



### NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	25 000 pts	3'30	3'00	25 000 pts	23 000 pts
B	23 000 pts	4'00	3'30	23 000 pts	20 000 pts
C	20 000 pts	4'30	4'00	20 000 pts	18 000 pts
D	18 000 pts	5'00	4'30	18 000 pts	13 000 pts



### LE CHAO PERDU

Il faut le Jet Engine. Quand vous arrivez sur la plate-forme rotative qui précède le deuxième point de sauvegarde, restez dessus au lieu d'aller au point de sauvegarde et attendez que la plate-forme se tourne en direction d'une autre située au loin (photo). Sautez et planez jusqu'à cette nouvelle plate-forme en évitant le ressort, puis planez de nouveau vers une plate-forme mouvante. De là, sautez sur les caisses en fer situées sur l'îlot à gauche, puis sur d'autres caisses en fer placées sur une plate-forme à droite. Continuez votre chemin jusqu'au Chao.



### L'OBJET DU NIVEAU

#### Mystic Melody

Il vous faut le Jet Engine. Dès le départ, allez sur la première plate-forme rotative et attendez qu'elle soit tournée vers la gauche. Dès que vous voyez l'îlot au fond de l'écran (photo), sautez et planez jusqu'à lui. La Mystic Melody est juste à côté.



### LE SCARABÉE DORÉ

Il est difficile à rater. Allez sur le pilier effondré qui suit la deuxième boîte chao. Traversez le passage sur le pilier, le Scarabée apparaît au bout du pilier (photo).



### LE CHAO PERDU

Il vous faut posséder Iron Boots, Pick Nails et Mystic Melody. Descendez du point de départ et grimpez au mur tout de suite sur la droite, jusqu'au dernier étage. Immédiatement sur votre droite se trouvent quatre caisses en fer. Cassez-les, et creusez au centre de la peinture murale qu'elles dissimulaient (photo). Vous arrivez alors dans une salle, dans laquelle vous jouez la mélodie près du petit autel pour ouvrir la porte. Ensuite, grimpez à l'un des murs de la salle suivante, puis sautez dans la sphère lumineuse qui se trouve au centre au plafond. Vous réapparaîsez dans un petit jardin et le Chao se trouve au milieu du bassin d'eau.



### L'OBJET DU NIVEAU

#### Mystic Melody

Vous devez avoir l'objet Pick Nails. Allez au premier étage, côté droit par rapport au départ. Au milieu du mur de l'étage se trouve une peinture murale (photo). Creusez au centre pour vous retrouver dans la salle de la Mystic Melody.





## RADICAL HIGHWAY

### NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	14 000 pts	1'20	2'30	14 000 pts	16 000 pts
B	11 000 pts	1'40	2'45	12 000 pts	14 000 pts
C	8 000 pts	2'00	3'00	10 000 pts	12 000 pts
D	6 000 pts	2'30	3'30	8 000 pts	10 000 pts

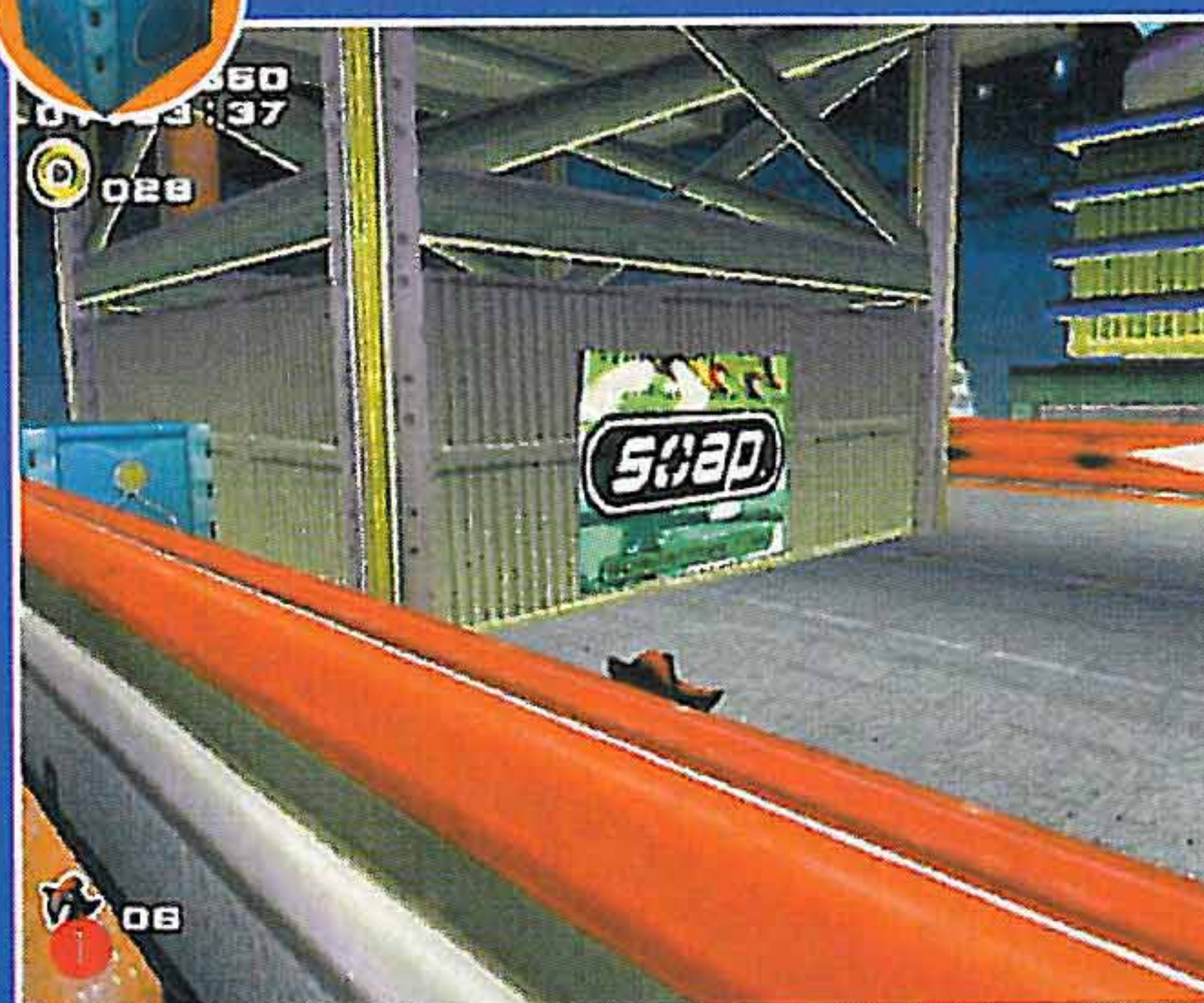


### LE SCARABÉE DORÉ

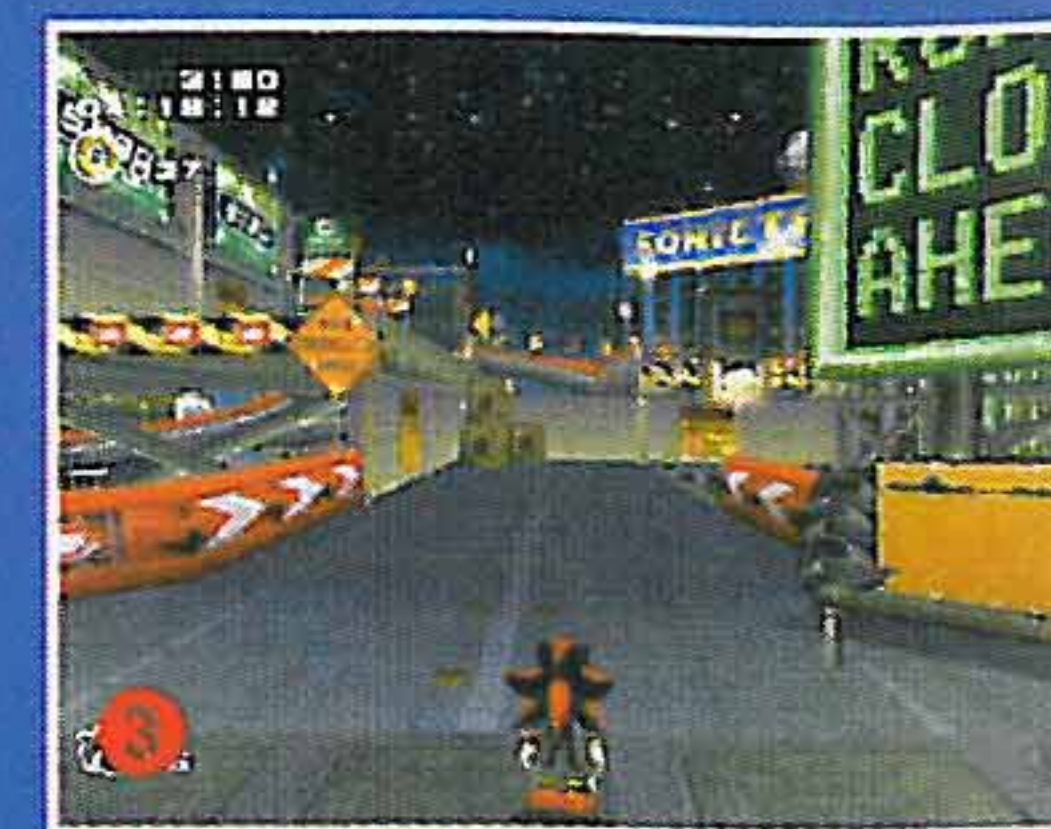
Juste après les loopings qui suivent le deuxième point de sauvegarde, ne ratez pas le tremplin. Sautez en profitant de votre vitesse pour atterrir sur un ressort, lequel vous propulse sur une partie du pont, en hauteur. Détruisez le robot et utilisez la barre fixe pour atterrir sur les blocs éleveurs qui vous font face (photo). Arrivé en haut, faites des Homing Attacks sur les robots flottants, puis sur une autre partie du pont. Détruisez le robot, utilisez les ressorts et vous arrivez enfin sur une tour du pont où se trouve le Scarabée.



### LES BOÎTES CHAOS



La première boîte se trouve dans l'allée à gauche des caisses en bois quand vous arrivez au premier grappin ①. La deuxième est dans le deuxième secteur. Elle est en contrebas quand vous faites des Homing Attacks sur les premiers robots en suspension ②. Pour la troisième, allez sur la tourelle de gauche devant vous, près du Scarabée doré. Laissez-vous glisser sur le rail et, arrivé en bas, détruisez les caisses en bois au fond ③.



### L'OBJET DU NIVEAU

#### Flame Ring

Il vous faut les Air Shoes. Passé le premier grappin et les trois ressorts qui suivent, tournez-vous vers la gauche et passez sous le rouleau (photo). Allez près des anneaux scintillants et appuyez sur B. Vous atterrissez à côté de l'objet.

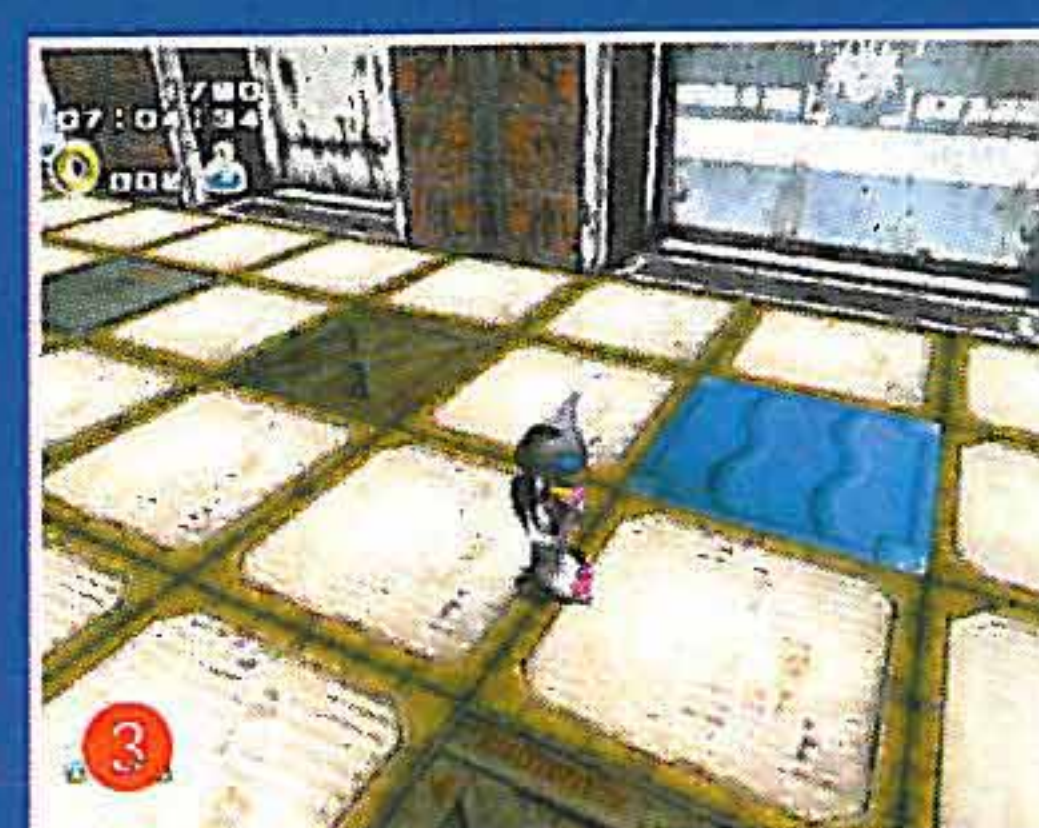


## EGG QUARTERS



### LES BOÎTES CHAOS

Allez dans la salle de l'autel du serpent ① et grimpez sur la plate-forme centrale. Jouez la mélodie près du petit autel et sautez dans la sphère lumineuse qui apparaît. Vous serez téléporté dans une salle avec un robot qui garde la boîte dans une alcôve. Ensuite, quand vous êtes dans la chambre de l'œuf du serpent, allez dans le couloir de droite ②, face à la statue, pour trouver la boîte. La troisième se trouve dans la salle qui contient les Pick Nails. Cassez les caisses en bois, l'une d'elles recouvre la boîte Chao ③.



### LE CHAO PERDU

Allez dans la salle où est la première boîte Chao. Grimpez au centre du mur de gauche en arrivant et creusez au centre de la peinture murale (photo). Dans la pièce où vous arrivez, allez sur l'avant-dernière caisse en fer au fond, sur la gauche, et détruisez-la. Actionnez le switch et allez au centre de la salle, creusez dans le sol pour revenir dans la salle précédente. Le Chao se trouve dans la fosse, au centre de cette salle.



### NOTATION DES MISSIONS

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



### LE SCARABÉE DORÉ

Sur le mur de gauche face à la statue du serpent de la chambre de l'œuf du serpent, cassez les caisses en bois. Le Scarabée apparaîtra dans la pièce juste derrière (photo).





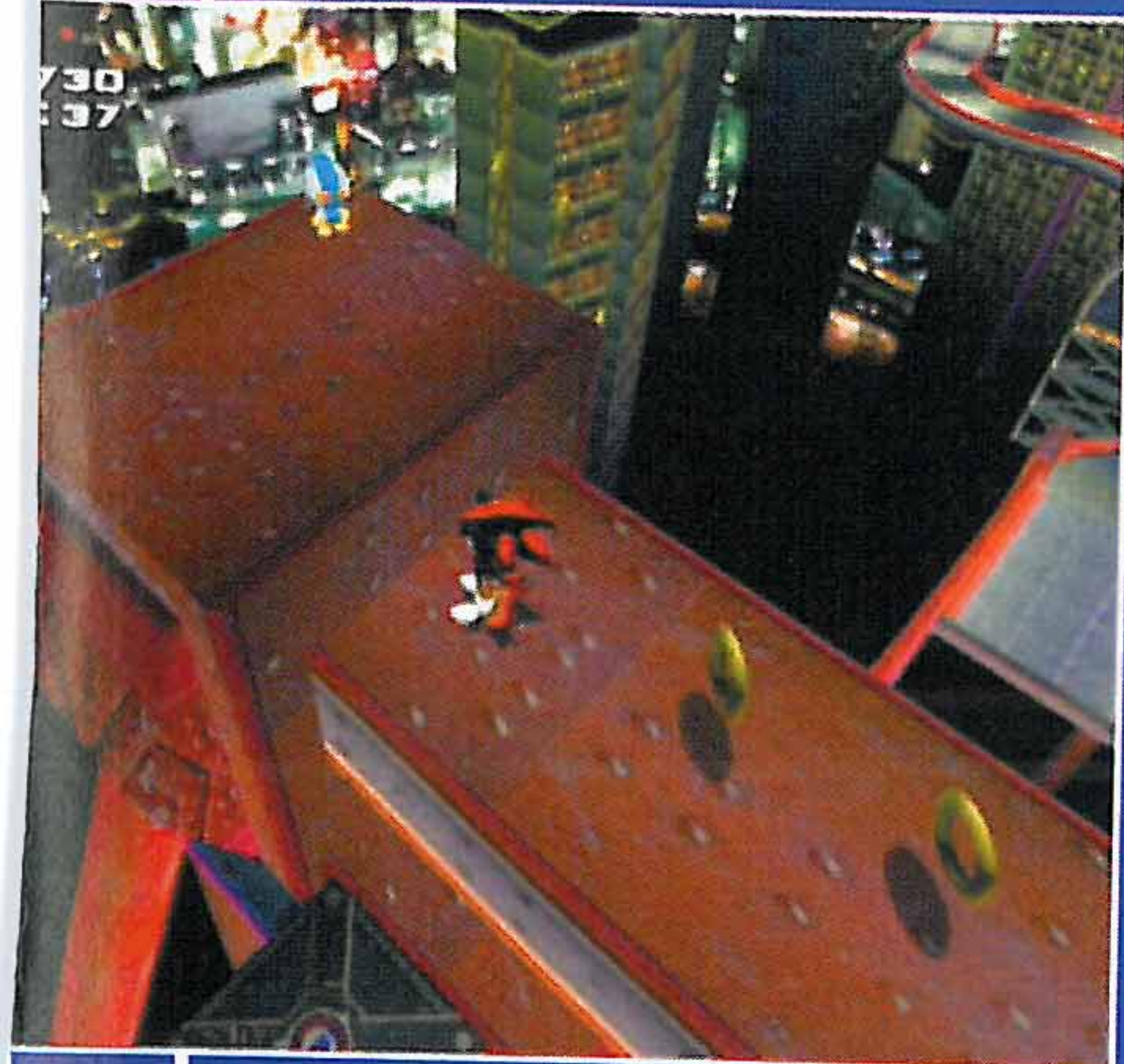


## LOST COLONY



### LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Allez jusqu'au Scarabée doré et montez sur la tourelle de gauche devant vous (*photo*). Retournez-vous et laissez-vous glisser sur le rail derrière vous. Appuyez sur B pour prendre de la vitesse. Quand vous vous envollez, revenez vers l'arrière pour atterrir sur une partie du pont où se trouve un petit autel. Jouez la mélodie pour faire apparaître les plates-formes qui mènent au Chao.



### LES BOÎTES CHAOS

Allez dans la salle qui suit le premier point de sauvegarde. Contre le mur qui vous fait face, tout de suite à gauche et derrière les caisses en bois vous attend la première boîte Chao ①. La deuxième est dans la salle qui suit celle où vous trouvez le Jet Engine, juste devant l'entrée entre les deux plates-formes flottantes ②. La dernière est juste à la fin de la descente où le Scarabée doré apparaît. Revenez vers l'écran en planant pour arriver sur une corniche où se trouve la boîte ③.



### NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	34 000 pts	2'00	2'30	34 000 pts	44 000 pts
B	30 000 pts	2'30	2'45	30 000 pts	40 000 pts
C	26 000 pts	3'00	3'00	26 000 pts	35 000 pts
D	22 000 pts	4'00	3'30	22 000 pts	30 000 pts

### L'OBJET DU NIVEAU

#### Jet Engine

Allez dans la salle qui suit le premier point de sauvegarde, contournez le bloc central par la gauche jusqu'au deuxième coude pour vous retrouver à l'angle opposé à celui de votre entrée. Grimpez sur les caisses en fer (*photo*) pour atteindre la coursive supérieure où se trouve le Jet Engine.



### L'OBJET DU NIVEAU

#### Pick Nails

Dans la chambre de l'œuf du poisson, actionnez le missile pour détruire les cages qui bloquent l'entrée de la salle, sous la statue du poisson (*photo*). Cette salle contient cet objet fort utile.



### LE CHAO PERDU



Il vous faut la Mystic Melody. Allez à l'extrémité de la première passerelle dans l'espace. Sur votre droite, en contrebas, il y a une plate-forme ascensionnelle (*photo*). Utilisez-la pour atteindre une autre passerelle en hauteur. Jouez la mélodie près du petit autel qui se trouve sur cette passerelle et sautez sur les plates-formes qui apparaissent pour arriver jusqu'à une porte. Traversez la pièce pour entrer dans une autre section dans l'espace. Passez le fossé en planant, tout en abattant le robot qui apparaît, et entrez par la porte face à vous. Détruisez les ennemis dans la pièce suivante pour arriver finalement au Chao.



### LE SCARABÉE DORÉ

Dans le deuxième secteur spatial, quand vous descendez par la plate-forme ascensionnelle, vous verrez le Scarabée apparaître sur votre droite (*photo*). Ne le ratez pas.





## WEAPONS BED

### NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	30 000 pts	2'00	2'15	30 000 pts	30 000 pts
B	28 000 pts	2'15	2'30	28 000 pts	28 000 pts
C	25 000 pts	2'45	3'00	25 000 pts	24 000 pts
D	20 000 pts	3'30	3'30	20 000 pts	15 000 pts



### L'OBJET DU NIVEAU

#### Large Cannon

Pour trouver le Large Cannon, la procédure est franchement simple à suivre. À partir du porte-avion du départ (*photo*), allez jusqu'aux garages sur la gauche. Détruisez les portes des garages en shootant les bâtons de dynamite. Ensuite, entrez dans le garage du milieu pour trouver le Large Cannon.



## LES BOÎTES CHAOS

Pour la première boîte chaos, restez sur le porte-avion du départ, allez jusqu'aux garages où vous trouvez le Large Cannon. Regardez sur la droite après ces garages : à vous la boîte chaos ❶.

Pour la deuxième boîte chaos, après le premier point de sauvegarde, traversez les longues plates-formes jusqu'au grappin qui vous mène au deuxième porte-avion. Tout au fond du porte-avion, regardez devant les deux gros silos à fuel ❷ pour trouver la boîte.

Pour la troisième boîte chaos, direction le troisième porte-avion. Allez jusqu'aux garages du fond et sautez sur le grappin situé non loin pour détruire les ennemis alentour. Ensuite, allez derrière les silos à fuel, sur la droite ❸, pour découvrir la dernière boîte chaos.



## LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Après le deuxième point de sauvegarde, traversez les longues plate-formes jusqu'au grappin qui vous mène au troisième porte-avion. Continuez jusqu'aux garages sur la gauche. Le garage de droite contient un petit autel (*photo*). Avant de jouer la mélodie, attrapez le grappin placé non loin pour détruire les ennemis qui grouillent dans le coin, puis revenez à l'autel quand tout est redevenu tranquille. Jouez donc la mélodie, puis sautez dans la sphère lumineuse qui apparaît. Elle vous transporte jusqu'à un recoin caché du porte-avion où vous attend le Chao perdu.



## SECURITY HALL

### L'OBJET DU NIVEAU

#### Treasure Scope

Il vous faut la Mystic Melody et les Iron Boots. Allez dans la section C du niveau jaune (*photo*), près du petit autel, et jouez la mélodie. Sautez sur les plates-formes qui apparaissent et allez jusqu'aux caisses métalliques. Brisez-les et vous trouverez l'objet juste derrière.



### NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	12 000 pts	4'00	0'30	13 000 pts	16 000 pts
B	10 000 pts	4'30	1'00	12 000 pts	45 000 pts
C	8 000 pts	5'00	2'00	10 000 pts	13 000 pts
D	6 000 pts	5'30	3'00	8 000 pts	10 000 pts



## LE SCARABÉE D'OR

Pendant que vous accédez au dernier étage avec le grappin, le Scarabée doré apparaît juste avant d'arriver (*photo*). Un vol plané bien effectué, et... à vous les points !



trouvent les coffre-forts que vous voulez ouvrir ?



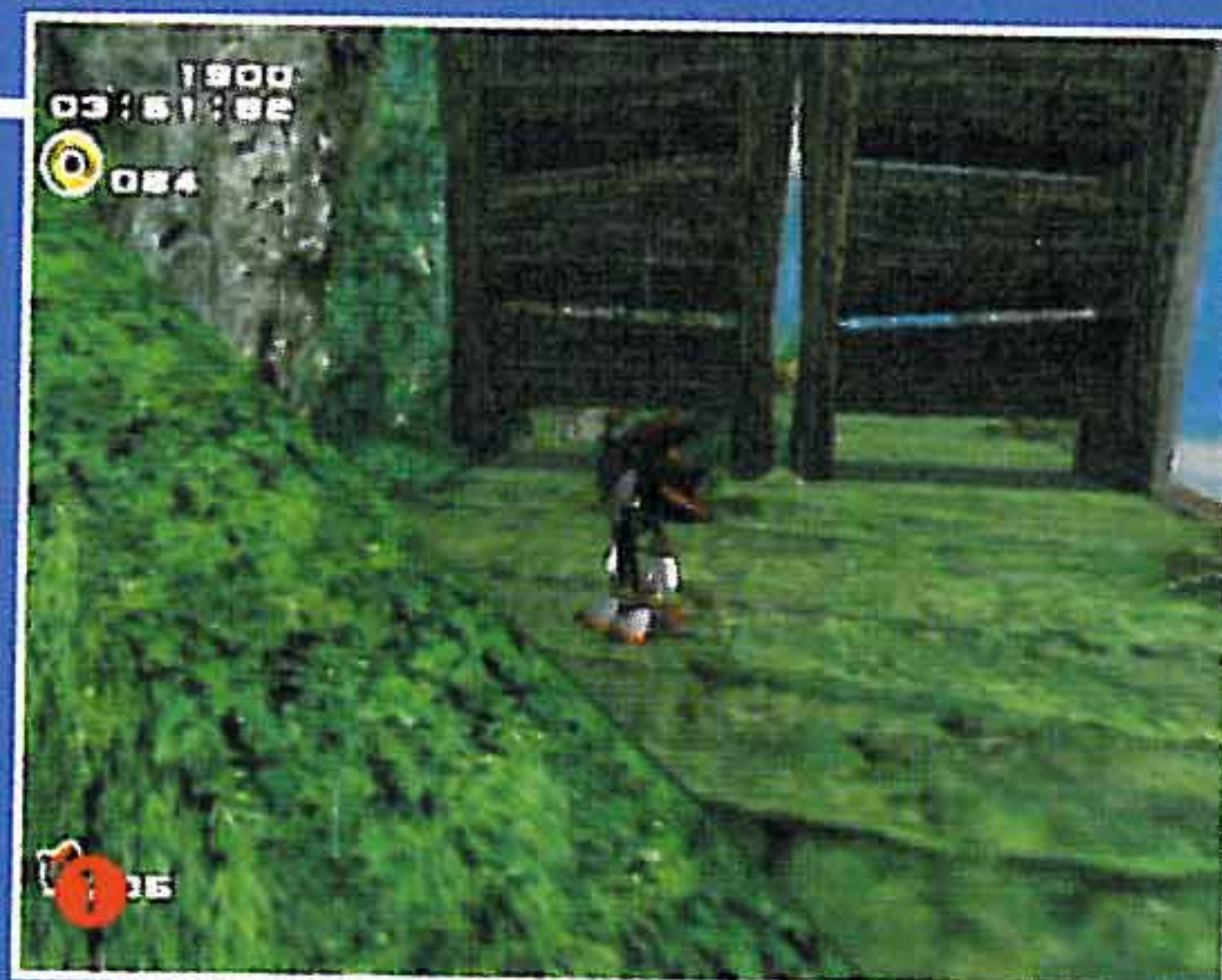


## WHITE JUNGLE



### LES BOÎTES CHAOS

Peu après la première dalle de saut dans le deuxième secteur, vous devez passer sous une barrière ①. Restez sur la gauche le long du mur et passez sous une deuxième barrière. Détruisez le robot, vous arriverez devant la première boîte chaos. Après la liane propulsive qui suit le Scarabée doré, il y a une barrière juste derrière un énorme poids qui s'écrase ②. Passez dessous, en évitant le ressort, pour arriver devant la deuxième boîte chaos. Tout de suite après, utilisez le ressort puis les deux lianes propulsives qui suivent. Ramenez le stick en arrière pour éviter d'utiliser une troisième liane ③. Continuez vers l'avant, en évitant la liane, et passez sous une barrière située non loin sur la gauche pour trouver la dernière boîte gardée par un robot.



### L'OBJET DU NIVEAU

#### Air Shoes

Après la liane qui suit le troisième point de sauvegarde, détruisez les robots. Devant vous, à droite, se trouve une caisse en bois (photo). Détruisez-la et sautez dans le trou, qui se dévoile alors, pour arriver devant les Air Shoes.



### NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	14 000 pts	1'30	3'20	14 000 pts	13 000 pts
B	12 000 pts	2'00	3'40	13 000 pts	12 000 pts
C	10 000 pts	2'30	4'00	12 000 pts	11 000 pts
D	8 000 pts	3'00	5'00	10 000 pts	8 000 pts



### LE SCARABÉE DORÉ



Quand vous atterrissez sur le sol après la deuxième liane de la quatrième section du niveau, un robot se trouve devant vous et, tout de suite derrière, le Scarabée (photo). Faites une Homing Attack sur le robot, suivie d'une autre sur le Scarabée.



### LE CHAO PERDU

Il faut la Mystic Melody. Utilisez le ressort près de la deuxième boîte chaos, mais ne prenez pas la liane propulsive (photo). Revenez vers l'écran jusqu'à un petit autel et jouez la mélodie. Sautez sur les plates-formes qui apparaissent et faites une Homing Attack sur l'ennemi flottant. Utilisez la liane propulsive puis une autre pour arriver sur une plate-forme. Faites des Homing Attacks consécutives sur les ennemis pour atteindre enfin la cache du Chao.



### LES BOÎTES CHAOS

La première boîte chaos se trouve au niveau bleu (deuxième étage). Allez sur la grosse caisse métallique dans le coin, entre le secteur B et C ①. Grimpez sur la porte du coffre-fort juste au-dessus et creusez au milieu (il faut que les portes du niveau bleu soient déverrouillées). La deuxième est au rez-de-chaussée (niveau rouge), dans la coursive face au secteur A. Une des alcôves du mur contient la boîte ②. Pour la troisième, rendez-vous au dernier étage, à l'aide du grappin, en face du secteur B du niveau bleu. La dernière boîte est un peu plus complexe à dénicher... Allez au dernier étage et grimpez au mur situé juste au-dessus du grappin. Vous arrivez devant les lettres jaunes sur le sol ③. Elle se trouve face à vous, juste derrière un réseau de lasers. Sautez par-dessus le premier laser et passez en dessous des autres pour l'atteindre.



### LE CHAO PERDU

Il est très facile à trouver, mais il faut d'abord que, dans ce niveau, vous ayez récupéré le Treasure Scope. Allez au dernier étage et grimpez au mur situé au-dessus du grappin. Enclenchez le Treasure Scope pour voir un ressort invisible au sol sur la lettre B (photo). Rebondissez sur le ressort pour atteindre une plate-forme en hauteur où se trouve le Chao.







## SKY RAIL

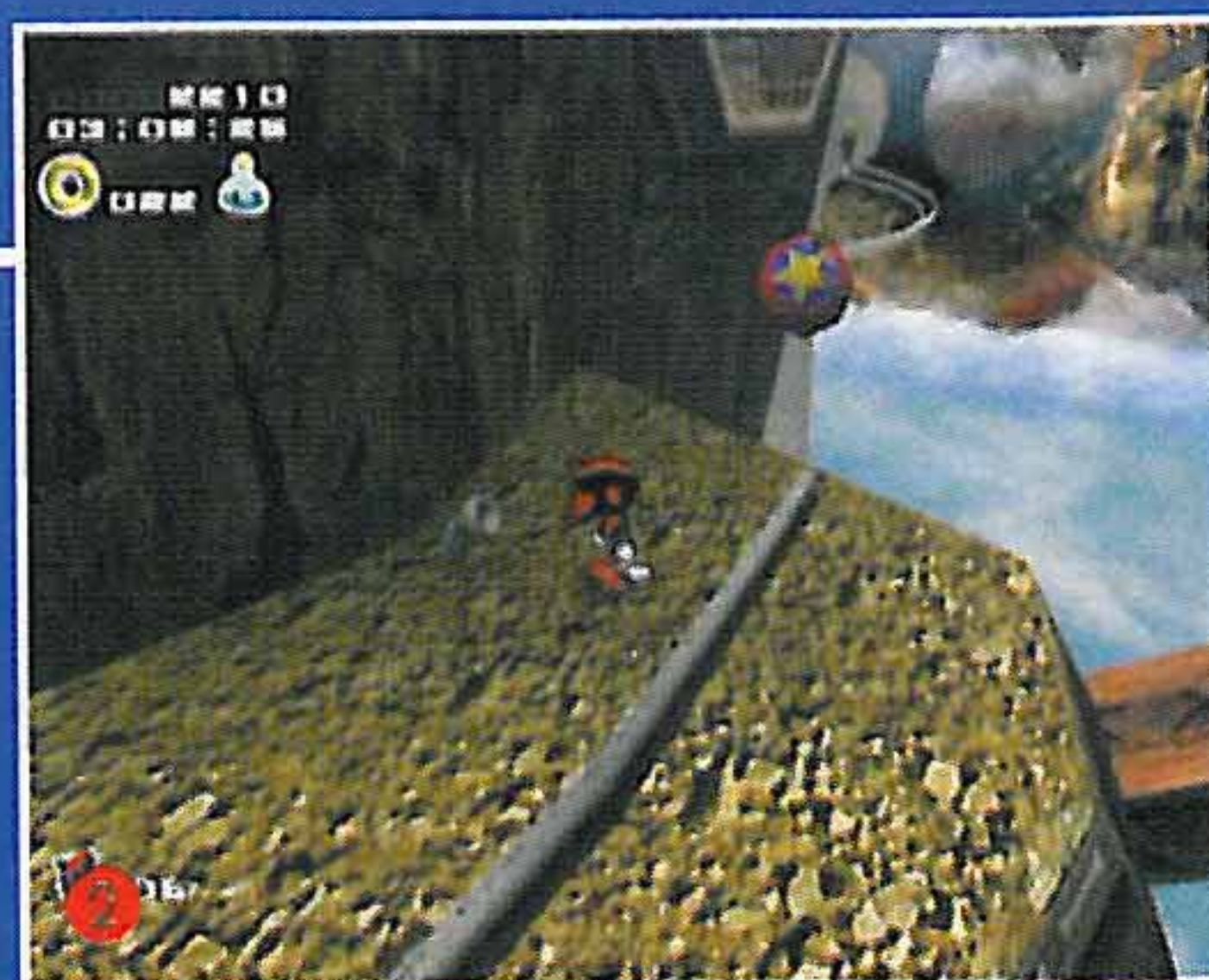


### LES BOÎTES CHAOS

Lorsque vous arrivez à la première roquette, ne l'actionnez pas, mais faites une Homing Attack sur l'ennemi flottant dans les parages ❶. Une fois le fossé traversé, vous arrivez près de la première boîte chaos. Ensuite, après le rail qui suit le premier point de sauvegarde, vous avez un autre rail qui mène à une corniche, avec un ressort situé plus loin sur la falaise ❷. De la corniche, sautez de façon à dépasser le ressort. Une fois ce dernier franchi, faites une Homing Attack pour atterrir sur une



corniche en contrebas. Là, se trouve une autre boîte chaos. Enfin, après le long rail qui suit le deuxième point de sauvegarde ❸, allez jusqu'au prochain ressort à hélice. Rebondissez dessus jusqu'à ce que vous voyiez la boîte sur la droite. Faites une Homing Attack pour atteindre la corniche où cette boîte se trouve.



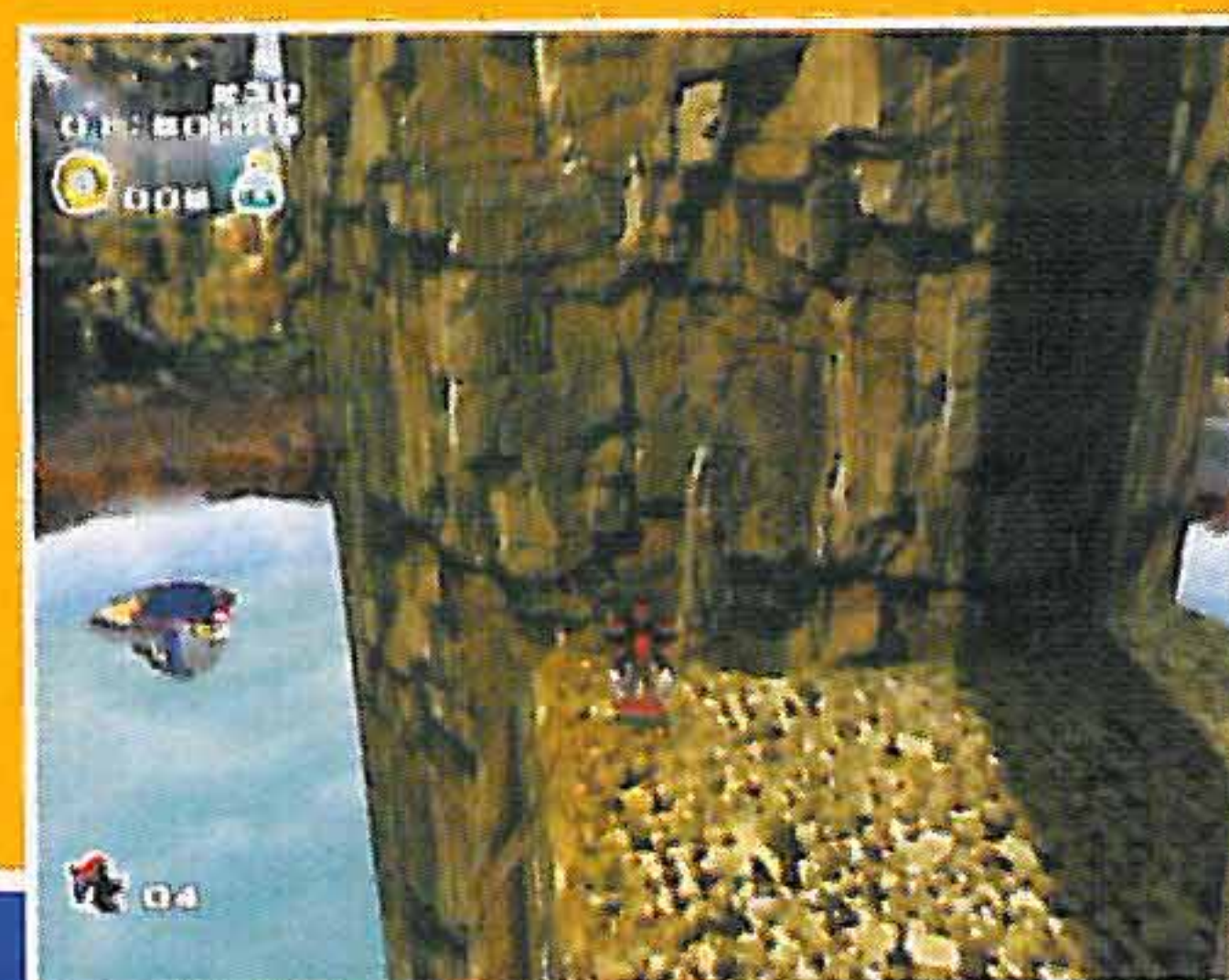
### LE SCARABÉE DORÉ

Prenez le rail de droite après le troisième point de sauvegarde. Pendant votre chevauchée, vous verrez le Scarabée apparaître sur la droite (photo), mais il n'est pas évident à attraper.



### NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	14 000 pts	1'15	1'10	14 000 pts	10 000 pts
B	13 000 pts	1'45	1'30	12 000 pts	9 000 pts
C	11 000 pts	2'15	1'45	10 000 pts	8 000 pts
D	9 000 pts	2'30	2'00	8 000 pts	7 000 pts



### L'OBJET DU NIVEAU

#### Ancient Light

Allez à l'emplacement précis de la première boîte chaos. Un ennemi flottant apparaîtra alors sur la gauche (photo). Effectuez une Homing Attack dessus, puis, sur un autre un peu plus loin, et une troisième sur le ressort qui suit. Pendant le rebond, mettez la manette vers l'avant pour atterrir devant l'Ancient Light.



## MAD SPACE



### LES BOÎTES CHAOS

Dès le départ, sautez dans le vide sur la droite. Vous arrivez sur une plate-forme en contrebas. Allez vers la barrière proche de la caisse en fer et sautez par-dessus. Plus bas, sur une autre plate-forme, vous trouverez la première boîte chaos ❶. Allez ensuite sur Capsule Planet et descendez le plus bas possible jusqu'à ce que tout bascule. Accrochez-vous au mur et contournez la partie inférieure de la planète par la gauche, vous finirez par voir la boîte sur une plate-forme suspendue dans le vide ❷. Vous aurez peut-être à vous y prendre à plusieurs fois, car elle n'est pas facile à trouver. Pour la troisième, allez sur Holy Planet et utilisez la roquette qui est sur la construction centrale. Vous arrivez sur une plate-forme avec une autre roquette. Deux plates-formes et deux roquettes plus loin, vous arrivez à la station spatiale. Grimpez le mur et contournez la station par la gauche ou par la droite : vous arriverez sur une plate-forme où se trouve un ennemi, mais aussi la boîte chaos ❸.



### LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Depuis la plate-forme sur laquelle vous arrivez après avoir trouvé le Scarabée doré, sautez sur celle en contrebas (photo).

Détruisez l'ennemi et jouez la mélodie près du petit autel. Sautez dans la sphère lumineuse qui apparaît puis, une fois dans le caisson, sautez dans une autre sphère et enfin dans celle du caisson suivant, qui contient le Chao.



### L'OBJET DU NIVEAU

#### Iron Boots

Cet objet crucial pour terminer le niveau se trouve sur Spherical Planet. Allez à l'intérieur de la petite cabane bleue pour le trouver (photo).

### NOTATION DES MISSIONS

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





## COSMIC WALL



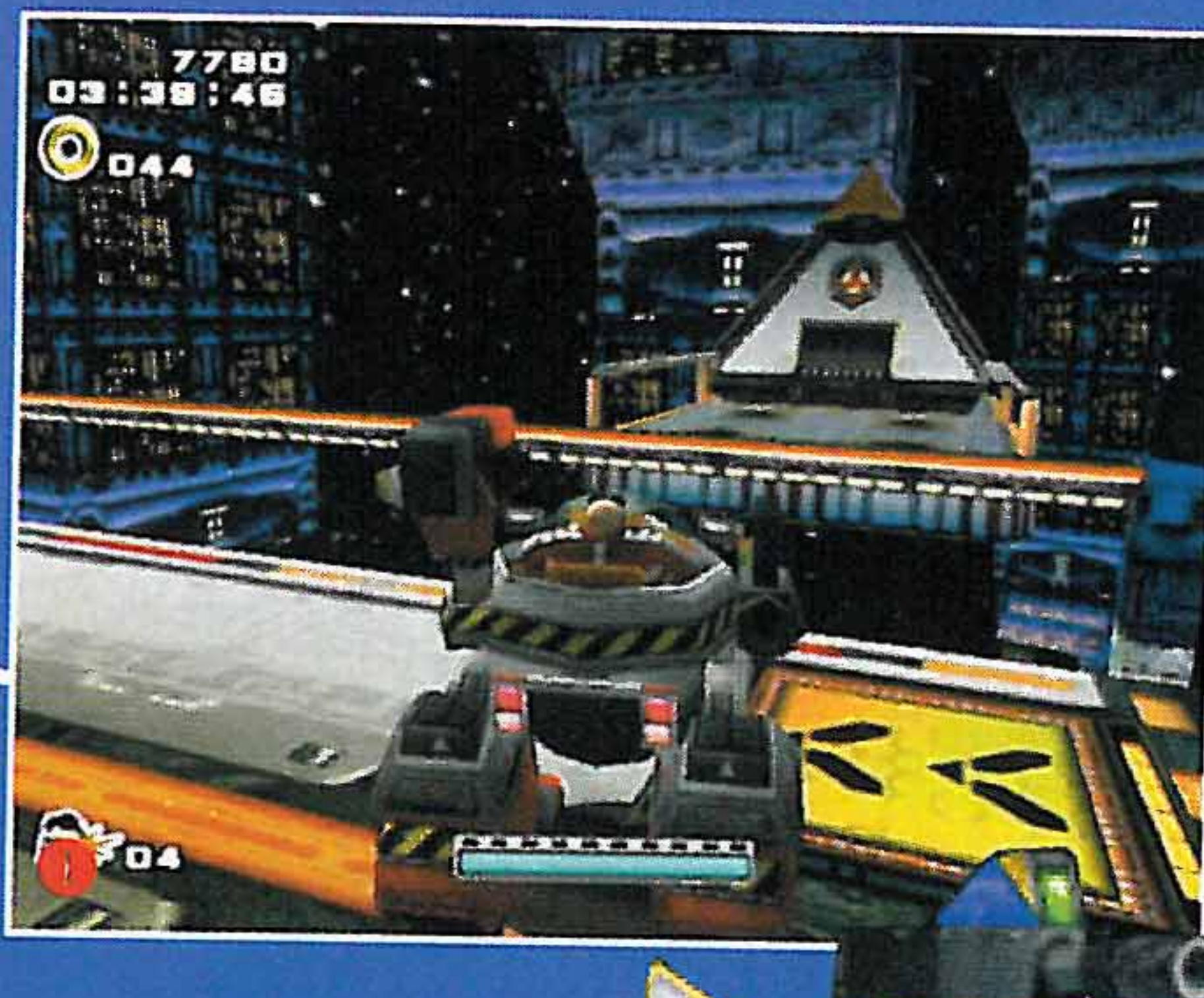
### LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody et l'Ancient Light. Jouez la mélodie près du petit temple à gauche du deuxième point de sauvegarde (photo). Allez près des pièces scintillantes qui apparaissent et appuyez sur B pour voler au travers. Plus loin, vous avez une série de ressorts à hélice à passer, lesquels vous mènent en hauteur près du Chao, gardé par deux robots.



### LES BOÎTES CHAOS

Après le premier point de sauvegarde, élevez-vous jusqu'à la passerelle suivante et détruisez la pyramide. Sautez vers la droite et planez jusqu'à une plate-forme avec une nouvelle pyramide ①. Détruisez la pyramide pour obtenir la boîte chao. Ensuite, après la première séquence de tir, dirigez-vous vers le coin gauche de la salle ② dans laquelle



vous arrivez (celle où se trouve le quatrième point de sauvegarde). À vous la deuxième boîte chao ! Après le sixième point de sauvegarde, vous arrivez près d'une nouvelle cheminée. Grimpez jusqu'en haut et redescendez de l'autre côté. Quand vous serez arrivé en bas, n'entrez pas dans la séquence de tir, mais allez vers l'écran pour trouver la dernière boîte chao de ce niveau.



### NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	53 000 pts	1'30	1'30	45 000 pts	50 000 pts
B	45 000 pts	1'45	1'45	40 000 pts	45 000 pts
C	30 000 pts	2'00	2'00	35 000 pts	40 000 pts
D	15 000 pts	3'00	2'30	30 000 pts	30 000 pts



### LE CHAO PERDU

Il vous faut la Mystic Melody. Jouez la mélodie près du petit autel qui se trouve juste à côté de la première boîte chao (photo). Sautez sur le ressort qui apparaît pour atteindre une plate-forme située au-dessus. Ensuite, sautez et élevez-vous de plate-forme en plate-forme grâce au champ magnétique, et ce, jusqu'à atteindre la plate-forme où se trouvent deux ressorts. Rebondissez sur l'un des deux pour arriver à une plate-forme avec une pyramide. Détruisez la pyramide pour découvrir le Chao perdu.



### L'OBJET DU NIVEAU

#### Protection Armor

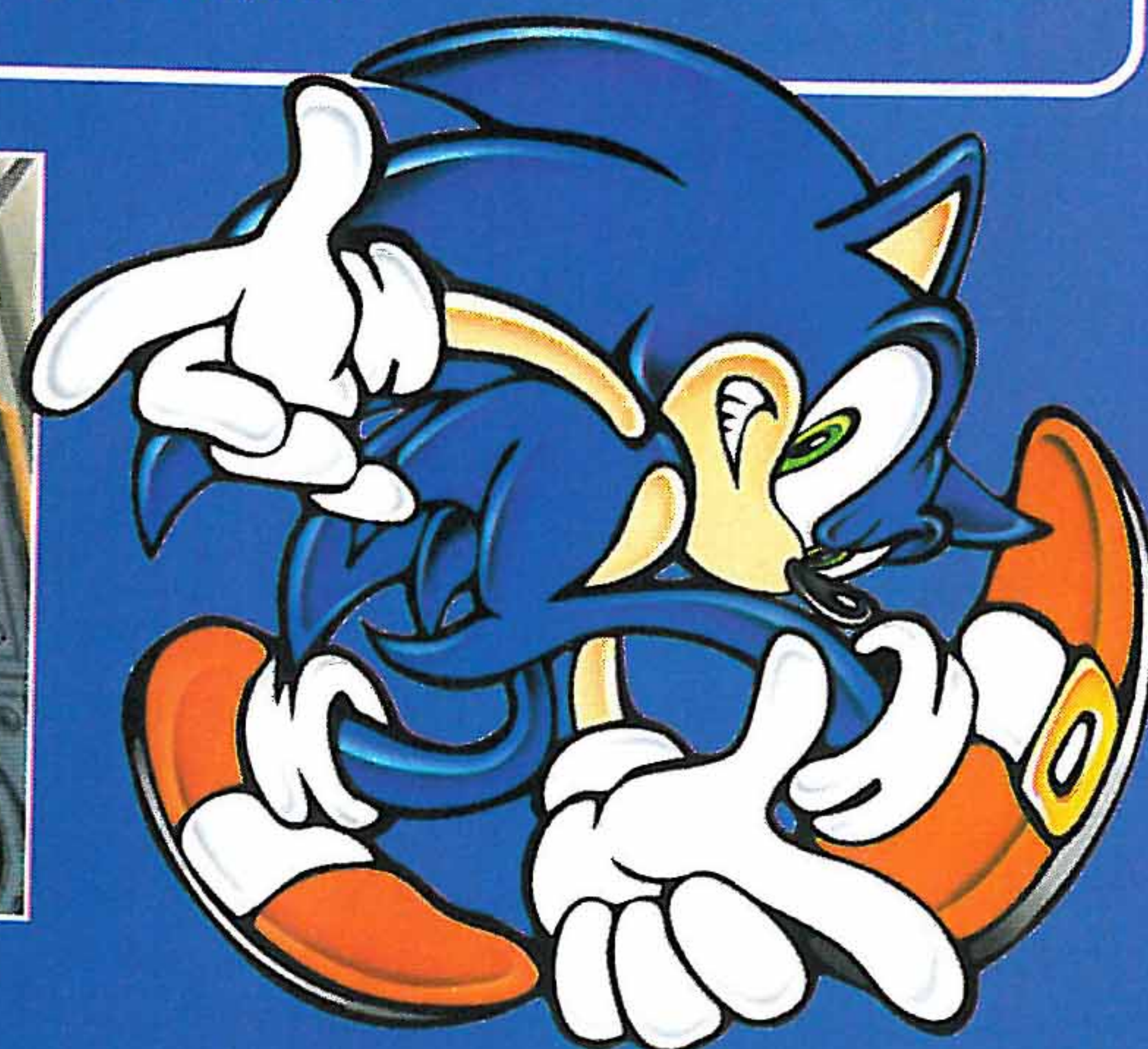
Après le deuxième point de sauvegarde, quand vous êtes en haut de la grande cheminée, descendez doucement de l'autre côté du conduit jusqu'à ce que vous voyiez une plate-forme avec une roquette dessus (photo). Atterrissez sur la plate-forme et enclenchez la roquette pour qu'elle détruise une cage placée sur une autre plate-forme située à côté. Planez jusque là pour récupérer l'armure.



### LE SCARABÉE DORÉ



Allez à l'endroit où se trouve la troisième boîte chao. Placez-vous face à la station spatiale et planez vers la droite jusqu'à la plate-forme suivante (photo). Le Scarabée apparaît sur le chemin.







## FINAL CHASE

### LES BOÎTES CHAOS



Au deuxième secteur, après avoir passé la première colonne, vous arrivez à un tunnel gardé par un robot-bouclier. Sautez dans le vide sur la gauche ❶. Il y a une passerelle un peu plus bas avec une vie et la boîte chaos. Dans la salle qui suit le troisième point de sauvegarde, regardez dans le recoin de droite pour trouver une autre boîte chaos ❷. Enfin, après le cinquième point de sauvegarde, quand vous arrivez sur la passerelle qui suit les colonnes horizontales, revenez vers l'écran pour trouver la dernière boîte chaos ❸.



### LE CHAO PERDU



Il vous faut la Mystic Melody. Après le sixième point de sauvegarde, continuez jusqu'à la colonne horizontale où il y a un grappin (photo). Attrapez-le et sautez vers la colonne verticale en face de vous. Arrivé en haut, évitez le ressort et attrapez un deuxième grappin. Celui-ci vous mène sur une plateforme avec un petit autel. Jouez la mélodie et volez à travers les pièces qui apparaissent jusqu'à une nouvelle colonne. En haut de celle-ci, attrapez le grappin qui vous mène au Chao.



### L'OBJET DU NIVEAU



#### Mystic Melody

Après le troisième point de sauvegarde, quand vous arrivez à la cinquième colonne verticale, ne passez pas par la plate-forme qui est à droite, mais allez en haut de la colonne (photo). Vous verrez une autre colonne devant vous. Sautez vers elle en évitant le grillage électrique et grimpez jusqu'en haut. Un peu plus loin, vous verrez la plate-forme sur laquelle se trouve la Mystic Melody.

### LE SCARABÉE DORÉ



Au deuxième point de sauvegarde, prenez la pente, n'utilisez pas les plaques accélératrices, mais sautez sur la colonne horizontale à droite puis, au bout, sautez sur une autre. Le Scarabée apparaît à la fin (photo).



## CANNON'S CORE

### LES BOÎTES CHAOS



La première boîte chaos se trouve dans la partie du Dr Robotnik. Dans le deuxième secteur, vous arrivez dans une salle avec un fossé profond, une plate-forme au milieu et une porte de l'autre côté ❶. Montez sur le garde-fou à l'entrée et planez jusqu'à la porte placée de l'autre côté. La boîte est derrière la porte. La deuxième boîte est dans le secteur de Rouge. Après avoir arrêté le temps pour bloquer l'eau dès le départ, allez dans le tunnel derrière la cascade, vous verrez la boîte dans la salle suivante ❷. La dernière est dans la partie de Sonic. Quand vous sortez du rail du départ, revenez vers l'écran ❸ : vous la verrez dans un recoin sur la gauche.



### NOTATION DES MISSIONS

	Mission 1	Mission 2	Mission 3	Mission 4	Mission 5
A	29 000 pts	3'30	7'30	29 000 pts	29 000 pts
B	27 000 pts	4'00	8'00	27 000 pts	27 000 pts
C	25 000 pts	4'30	8'30	25 000 pts	25 000 pts
D	20 000 pts	5'30	9'00	20 000 pts	20 000 pts

### LE SCARABÉE DORÉ



Après le deuxième switch qui arrête le temps dans la section de Sonic (photo), le Scarabée apparaît au fond de la salle dont le sol est recouvert d'eau.





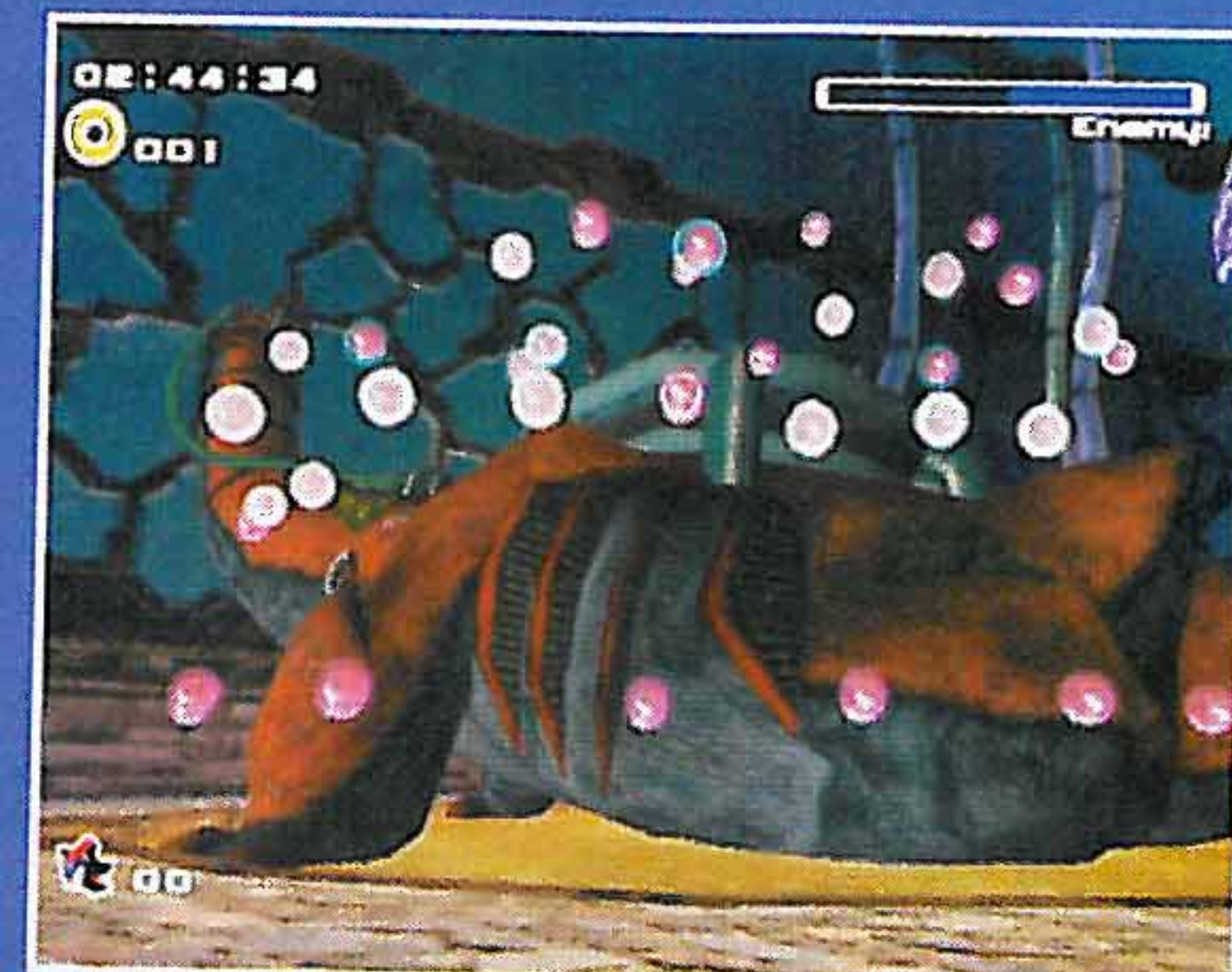


## BIOLIZARD

Restez devant lui quand il vous prend en chasse, mais pas trop loin pour qu'il ne vous donne pas des coups de queue. N'oubliez pas de sauter les séparations quand elles arrivent, car l'eau en dessous risque de vous entraîner.

Récoutez quelques anneaux pour qu'il en reste toujours en cas d'accident. Quand le lézard reprend son souffle, allez près de lui et attrapez le rail le long de son cou. Arrivé en haut, faites une Homing Attack sur son réservoir d'énergie.

Ensuite, il recommence sa chasse, mais avant de reprendre son souffle, il vous envoie des boules d'énergie. Sautez par-dessus les plus basses et roulez sous les autres. Refaites un grind sur le rail et tapez-le une deuxième fois. Il fait cette séquence deux fois. À la quatrième séquence, après les boules d'énergie, il envoie des œufs autour de lui. Faites des Homing Attacks sur les œufs pour prendre de la hauteur et faites de nouveau cette attaque sur le réservoir. Il fait cette séquence deux fois. Enfin, il se protège avec ses œufs et vous fait léviter. Dirigez-vous vers lui en esquivant ses œufs et donnez-lui le coup de grâce.



## FINAL HAZARD

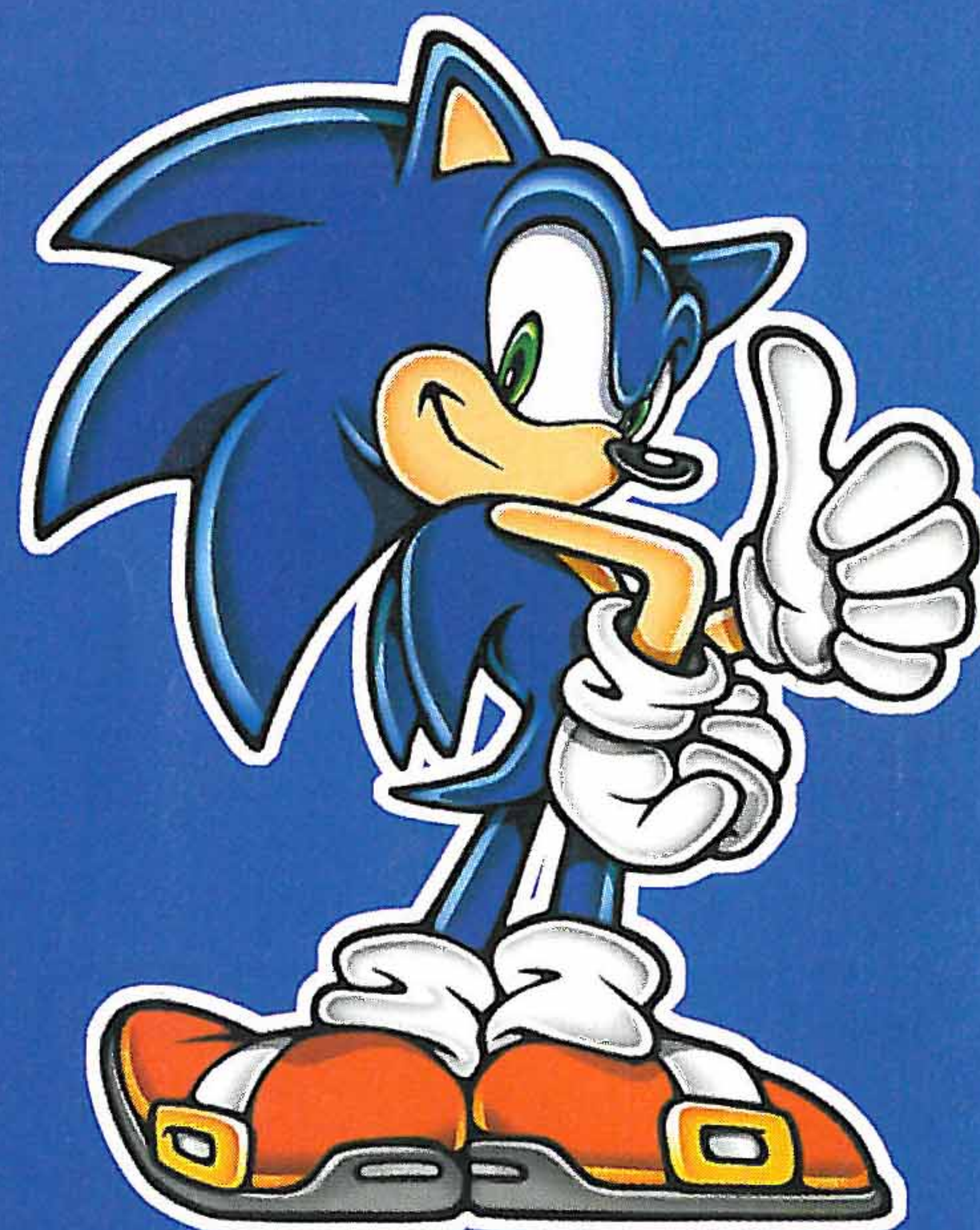
Sonic et Shadow utilisent leur forme d'enfer pour affronter le dernier boss. Vous passez de Shadow à Sonic selon si vous êtes au-dessus ou en dessous du boss. Commencez par vous diriger vers la boursouffure rose sur le corps du boss. Esquivez les tirs et appuyez sur A ou B quand vous êtes au niveau de la boursouffure. Le bouton A permet de monter, tandis que B vous fait descendre. Utilisez le bon bouton suivant votre position.

Il vous faut répéter cette séquence plusieurs fois. Mais, à partir de la deuxième fois, Final Hazard vous envoie des lasers. Il n'y a pas de technique simple. La seule solution consiste à esquiver le plus possible ses lasers et ses tirs. Dirigez-vous vers la boursouffure et appuyez sur A ou B pour la heurter. Faites attention à votre nombre d'anneaux et si ce dernier devient trop faible, passez à l'autre personnage. Au bout de cinq coups, la victoire vous sera acquise.



## LE CHAO PERDU

Il faut que Robotnik, Rouge et Knuckles aient la Mystic Melody. Tout d'abord, avec Robotnik, allez dans la pièce où il y a la boîte chao. Jouez la mélodie près du petit autel qui se trouve au fond de la salle, et terminez le secteur. Ensuite, avec Rouge, restez dans la salle de départ et allez dans le tunnel qui s'est ouvert (photo). Jouez la mélodie près du petit autel au fond et terminez ce secteur. Avec Knuckles, dans la salle de départ, sautez sur les plates-formes qui sont apparues en l'air. Attrapez le grappin et jouez la mélodie près du petit autel, puis, finissez cette partie du niveau. Enfin, avec Sonic, après le dernier rail, des anneaux scintillants apparaissent en haut de la cascade. Essayez d'aller près d'eux (ce qui n'est pas évident) et appuyez sur B pour voler à travers. Mettez la manette vers le haut pendant votre vol pour atteindre une plate-forme avec deux ennemis. Détruisez-les pour ouvrir la porte. Le Chao se trouve de l'autre côté en compagnie de trois autres ennemis.





# STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

Ce dernier volet de la trilogie de notre guide consacré à *Rogue Leader* vous dévoile toutes les missions secrètes ainsi que les techniques pour en venir à bout. **Michel Henry**

## RÉCAPITULATIF DES AMÉLIORATIONS

Pour attaquer les missions bonus ou tout simplement obtenir toutes les médailles d'or, mieux vaut posséder toutes les améliorations. Ce tableau vous aidera à « chasser » les améliorations manquantes.

ARME AMÉLIORÉE	AMÉLIORATION	DÙ LA TROUVER ?
Laser	Augmente la puissance de feu de l'arme de base de tous les vaisseaux du jeu.	Mission 1 : Death Star Attack
Bouclier	Les boucliers de tous les vaisseaux du jeu deviennent plus résistants.	Mission 3 : Battle of Hoth
Détecteur de cibles	Permet de ne plus avoir à maintenir le bouton Y pour activer le détecteur.	Mission 10 : Strike at the Core
Torpille à protons	Augmente la puissance des missiles du X-Wing, du B-Wing et du chasseur Naboo.	Mission 2 : Ison Corridor Ambush
Torpille à protons	Équipe les torpilles à protons d'une tête chercheuse (verrouillage nécessaire).	Mission 6 : Vengeance on Kothlis
Missile à concussion	Augmente la puissance des missiles du A-Wing et du Faucon Millenium.	Mission 7 : Imperial Academy Heist (de jour)
Missile à concussion	Équipe les missiles à concussion d'une tête chercheuse (verrouillage nécessaire).	Mission 8 : Raid on Bespin
Bombe à protons	Augmente la puissance des bombes du Y-Wing.	Mission 5 : Razor Rendez-vous
Bombe à protons	Fragmente les bombes à protons au moment de l'impact.	Mission 7 : Imperial Academy Heist (de nuit)
Missile cluster	Augmente la puissance des missiles du Slave 1 et du TIE Advanced.	Mission 4 : Prisons of the Maw
Missile cluster	Équipe les missiles clusters d'un système de visée intelligent (pas de verrouillage).	Mission 9 : Battle of Endor

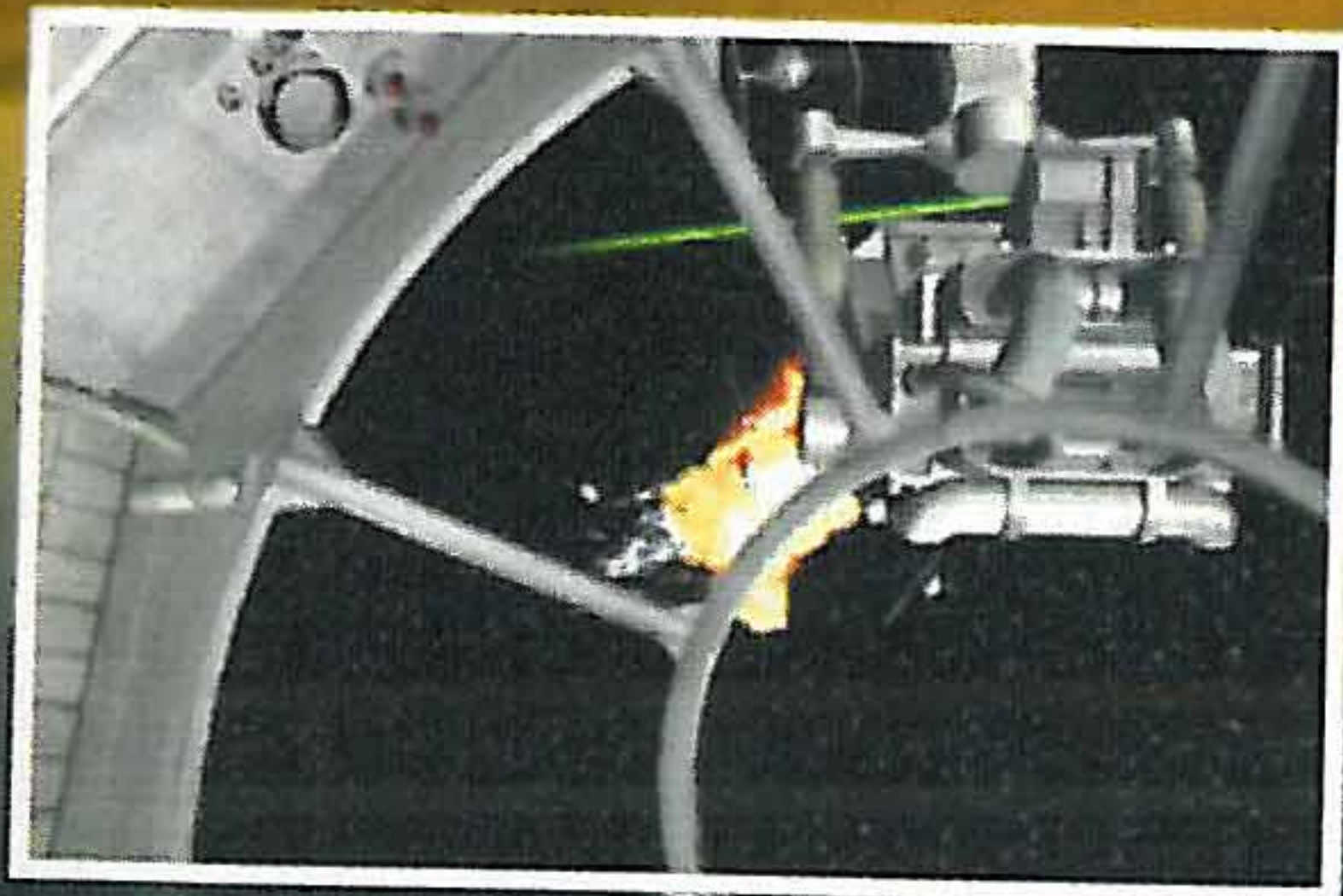


## BONUS 1 : DEATH STAR ESCAPE

Pour y accéder : finir la mission d'entraînement.

### DÉTRUIRE LES CHASSEURS TIE

Dans cette mission, vous ne faites que contrôler la tourelle. Sachez avant tout que les boutons L et R permettent de tirer, alors que le bouton A n'est pautilisé ici. Ensuite, si le stick directionnel vous sert à viser, le stick C fait pivoter le canon. La combinaison des deux sticks autorise une meilleure couverture de l'écran. Pour le reste, c'est du tir au pigeon.

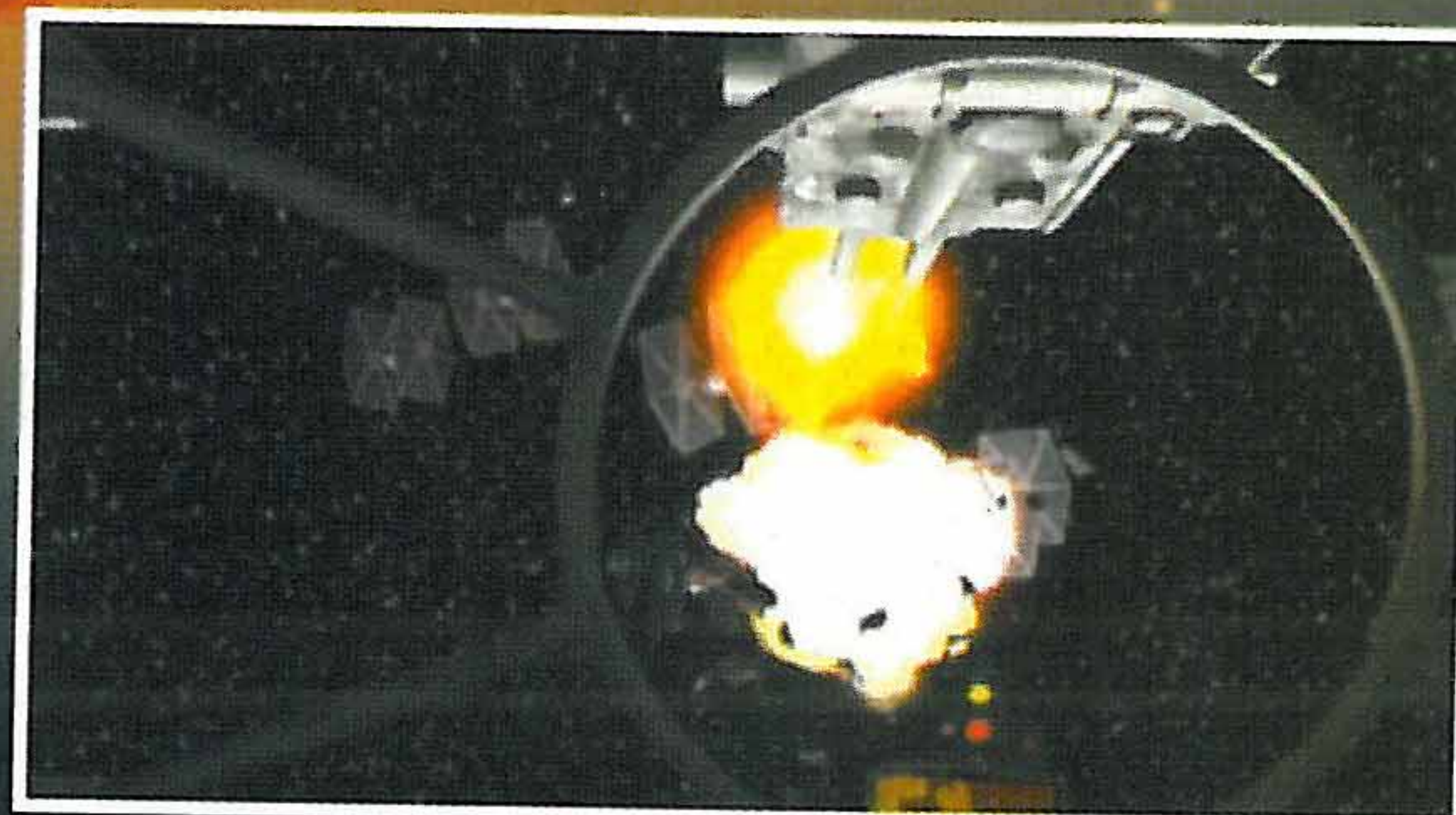


### STATISTIQUES

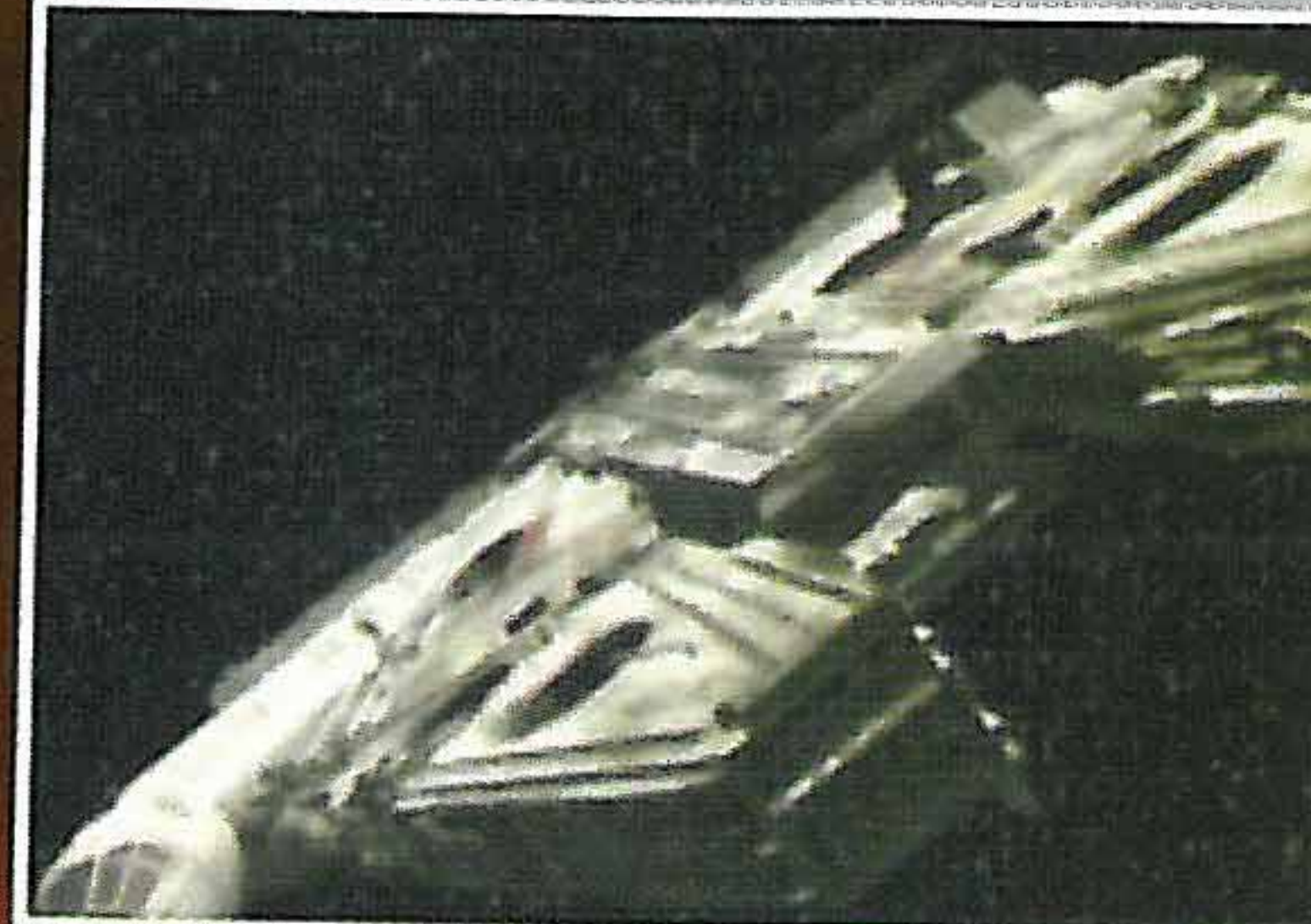
Type de performance	Argent	Argent	Or
Temps de réalisation	2'45	2'07	1'20
Ennemis détruits	34	34	35
Précision	4 %	9 %	16 %
Alliés perdus	0	0	0
Vies perdues	0	0	0
Détecteur de cibles	100 %	100 %	100 %

### OBTENIR L'OR

Voilà qui est un peu plus compliqué ! Quand vous voulez obtenir l'or, vos deux ennemis seront le temps et la précision. Il faut connaître par cœur l'ordre d'apparition des TIE et leurs emplacements (qui ne changent jamais). Ne tirez que par courtes rafales car, de la tourelle, la cadence de tir est très rapide. Surtout, que chaque vague de TIE ne doit faire qu'un seul passage ! Si vous avez bien mémorisé la séquence, vous ne devriez pas avoir à vous servir du stick C.



### BRIEFING



Le Faucon Millenium doit survivre aux hordes de chasseurs TIE qui s'abattent sur lui alors qu'il fuit l'Étoile Noire. Han Solo est aux commandes mais c'est à vous, Luke Skywalker, qu'il incombe de défendre le vaisseau.

## BONUS 2 : THE ASTEROID FIELD

Pour y accéder : avoir une médaille à la mission Battle of Hoth (mission 3) et 30 points.

### STATISTIQUES

Type de performance	Argent	Argent	Or
Temps de réalisation	6'00	5'25	4'35
Ennemis détruits	25	37	50
Précision	2 %	5 %	10 %
Alliés perdus	0	0	0
Vies perdues	2	2	1
Détecteur de cibles	10 %	30 %	75 %

### OBTENIR L'OR

C'est la médaille la plus simple à obtenir. Ne tirez que lorsque la caméra de poursuite est activée. Ensuite, gardez votre trajectoire la plus rectiligne possible, en évitant les plus gros astéroïdes. Vous devriez y parvenir dès la première tentative.



### ÉCHAPPER AUX CHASSEURS TIE

Il n'y a pas de grandes difficultés dans cette mission. Lors de la fuite, les chasseurs TIE qui vous poursuivent tombent comme des mouches lorsque vous leur tirez dessus de la tourelle arrière (le bouton A sert aussi bien à tirer devant que derrière), et seuls les gros astéroïdes peuvent causer des dégâts sérieux. D'autant plus que lorsque vous les canardez, ils se fragmentent, deviennent plus rapides et plus dangereux. La poursuite est interrompue par une petite cinématique. Elle reprend ensuite jusqu'à l'apparition d'un Star Destroyer. Pour lui échapper, la manœuvre est simple : il vous suffit de vous glisser derrière le vaisseau et de foncer sur l'icône flottante.



### BRIEFING



Une fois de plus, les passagers du Faucon sont dans un sale pétrin. Vous devez traverser un champ d'astéroïdes et survivre aux attaques des chasseurs TIE lancés à vos trousses.



## BONUS 3 : TRIUMPH OF THE EMPIRE

Pour y accéder : avoir une médaille à la mission Strike at the Core (mission 10) et 30 points.

### DÉTRUIRE TOUS LES REBELLES

Capture : bonus3-0. Les X-Wing et les Y-Wing qui évoluent dans cette partie doivent tous être détruits. Si vous avez récupéré toutes les améliorations lors des missions précédentes, cela devrait être une partie de plaisir. Les vaisseaux rebelles ne sont pas très agressifs (heureusement car le TIE Advanced n'est guère résistant) et il vous suffit de deux missiles clusters pour abattre les trois appareils de chaque escadrille.

### EMPÊCHER LA DESTRUCTION DE L'ÉTOILE NOIRE

Pendant que vous faisiez le ménage à la surface, des appareils ennemis en ont profité pour s'engager dans la tranchée. Vous devez les empêcher d'atteindre le conduit d'aération pour qu'ils ne puissent pas

envoyer leurs torpilles à protons. Il y a exactement trois escadrilles de trois vaisseaux (un groupe de Y-Wing, puis deux de X-Wing) qui empruntent la tranchée.



### OBTENIR L'OR

Il s'agit d'être très méthodique et de bien compter vos missiles (le TIE Advanced en possède 20). Dès le début de la première partie, demandez à vos coéquipiers de partir afin qu'ils ne puissent pas être crédités d'ennemis abattus. Ensuite, ne tirez pas vos missiles clusters sans vous assurer au préalable qu'il y ait à l'écran au moins trois ennemis en même temps. Pour chaque groupe de vaisseaux, deux missiles suffisent. À la fin, il doit vous rester un peu moins de dix missiles. Bien entendu, il vous faut aller vite. Ensuite, dès que la deuxième phase commence, envoyez deux missiles.

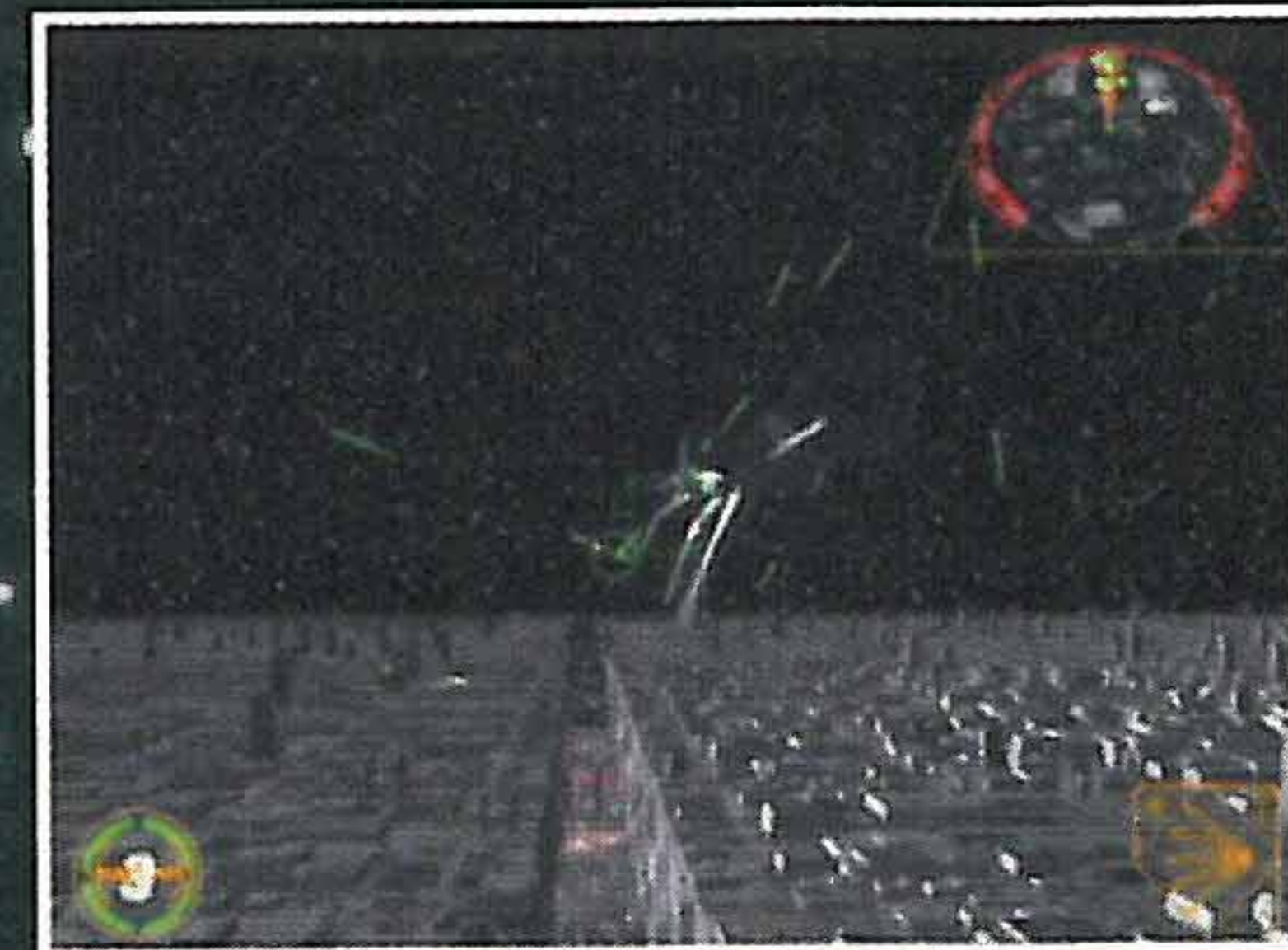
Sans avoir besoin de viser, ces derniers iront détruire les trois Y-Wing qui se sont engagés dans la tranchée. Ralentez un peu et apprêtez-vous à plonger dans le long couloir lorsque le groupe de X-Wing apparaît. Collez-vous à eux et alignez-les aux canons. Toutefois, attention : la cadence de tir étant très élevée, et les X-Wing plutôt durs à viser, votre précision peut en prendre un coup... Une fois que vous les avez détruits, ressortez, faites demi-tour, et utilisez vos derniers missiles pour les chasseurs qui approchent. Cela devrait vous permettre d'avoir suffisamment d'ennemis abattus pour l'or.

Surveillez le radar pour savoir où se trouve la dernière vague de X-Wing. Dès que ces derniers sont à votre hauteur, poursuivez-les dans la tranchée.

### BRIEFING



C'est le monde à l'envers. Vous voilà dans la peau de Dark Vader lors de l'attaque de l'Étoile de la Mort. Luke Skywalker à leur tête, les rebelles ne doivent en aucun cas détruire l'édifice.



## STATISTIQUES

Type de performance			
Temps de réalisation	8'00	6'00	4'00
Ennemis détruits	18	23	32
Précision	12 %	20 %	35 %
Alliés perdus	5	4	3
Vies perdues	2	1	0
Détecteur de cibles	100 %	100 %	100 %



## BONUS 4 : REVENGE ON YAVIN

Pour y accéder : avoir une médaille à la mission Triumph of the Empire (mission bonus 1) et 40 points.

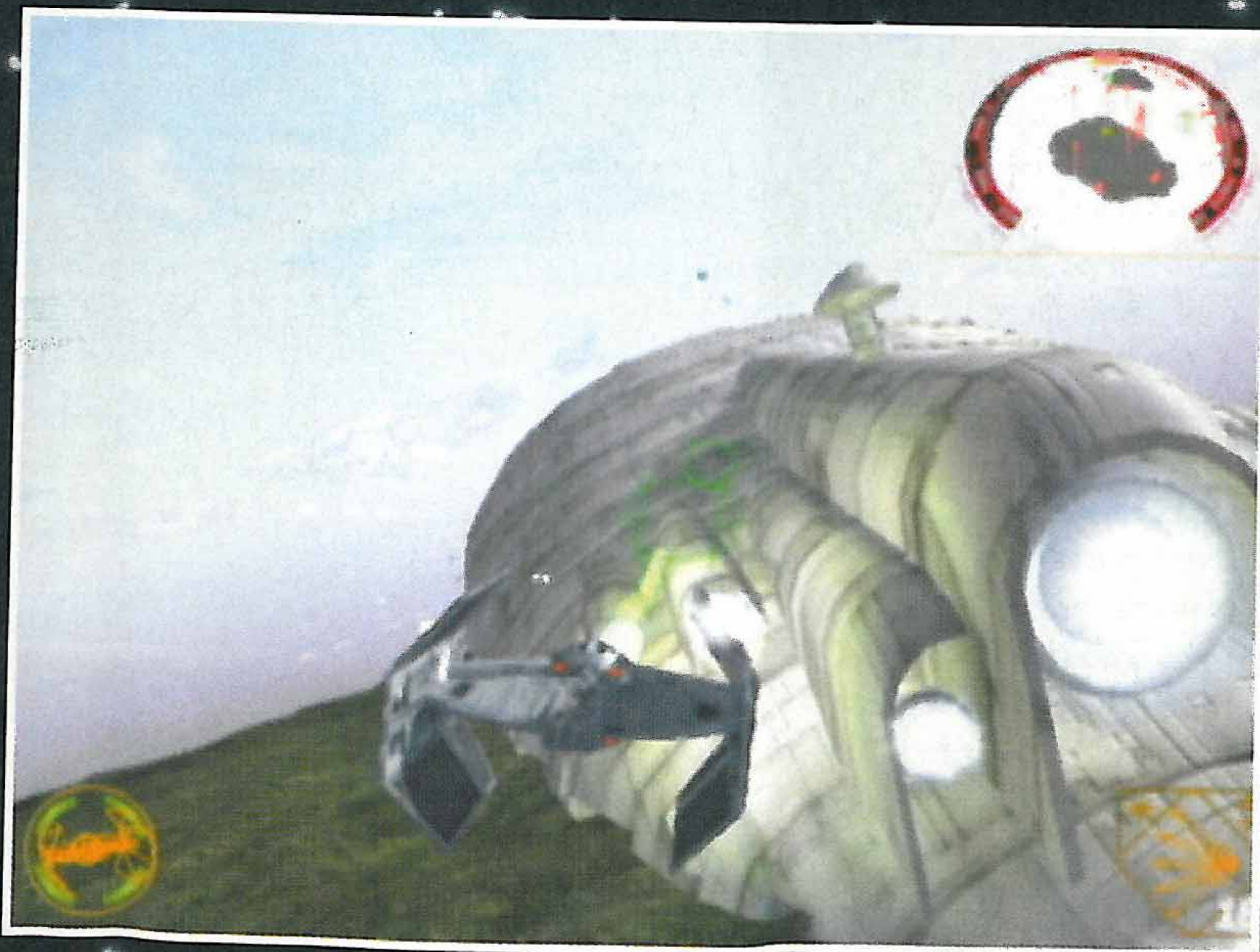
### STATISTIQUES

Type de performance			
Temps de réalisation	7'45	6'30	4'33
Ennemis détruits	15	22	36
Précision	24 %	45 %	65 %
Alliés perdus	23	19	15
Vies perdues	2	1	0
Détecteur de cibles	100 %	100 %	100 %

### DÉTRUIRE LES TRANSPORTEURS REBELLES

Pour que la mission soit un succès, vous ne devez pas laisser échapper plus de deux transporteurs. La difficulté réside dans le fait qu'ils ont un blindage assez consistant et que vous êtes constamment harcelé par de nombreux chasseurs. Le temps pourrait vous faire défaut, puisque les transporteurs décollent à des moments bien définis, multipliant ainsi leurs chances de fuite si vous n'êtes pas assez rapide. Commencez par repérer les trois aires de décollage des cargos pour éviter que des fuyards ne

puissent traverser vos filets. Une fois que vous les avez tous détruits, une petite cinématique s'intercale. Elle vous annonce que d'autres transporteurs sont parkés à l'intérieur de l'immense temple prêts à bondir. Il ne vous reste plus qu'à attendre que ces vaisseaux sortent.



### BRIEFING



Les rebelles fuient leur base secrète sur Yavin pour rejoindre la surface glacée de Hoth. C'est l'occasion d'asséner un coup fatal à l'Alliance rebelle. Votre mission consiste à empêcher la fuite des cargos. Une partie de plaisir...

### OBTENIR L'OR

À votre arrivée, deux cargos ont déjà décollé. Laissez-les s'envoler. Clouez au sol les deux positionnés en face de vous en ordonnant à vos coéquipiers d'attaquer. Cela ne devrait être l'affaire que d'une seule passe. Ensuite, virez à droite en direction de l'aire de stationnement où se trouvent quatre autres transporteurs.

En chemin, si vous volez à haute altitude, vous remarquerez deux clairières où sont posés des appareils rebelles.

Détruisez-les tous avec des missiles. Ensuite, pour ne pas perdre de temps, occupez-vous des quatre cargos en leur tirant dessus à coups de laser dès qu'ils sont à votre portée. Puis, rebroussez chemin vers l'aire de stationnement de trois autres transporteurs. Vous trouverez également sur le trajet une clairière avec des chasseurs à terre. Envoyez des missiles. Lorsque les derniers cargos sont détruits, une cinématique montre l'entrée du temple. Faites quelques manœuvres en attendant que la porte s'ouvre à nouveau, puis ruez-vous sur l'entrée. Si vous vous êtes bien débrouillé, il doit vous rester un peu moins de



dix missiles. Il est très important d'en avoir conservé suffisamment pour rester dans les 4'33 imparties.

Mettez à profit vos derniers missiles avec l'aide de vos canons pour couper les ailes aux quatre cargos qui se trouvent à l'intérieur.



## BONUS 5 : ENDURANCE

**Pour y accéder : avoir une médaille à la mission Revenge on Yavin (mission bonus 2) et 20 points.**

### DÉTRUIRE LES VAISSEAUX DE L'EMPIRE

Comme à l'accoutumée, vous débutez cette mission avec trois vies, ce qui est loin d'être suffisant pour affronter les cent vagues d'appareils. Fort heureusement, toutes les dix vagues, vous aurez la possibilité de gagner une vie. L'agressivité et

le nombre de chasseurs augmentant au fur et à mesure des vagues, vous pouvez donc imaginer la difficulté... D'autant que les collisions sont très fréquentes lorsque l'espace est envahi de TIE. N'oubliez pas que pour chaque vie vous avez la possibilité de réparer le vaisseau... Alors, ne ratez pas l'occasion !



### BRIEFING



Une mission quasi impossible en théorie. Vous vous retrouvez à bord d'un X-Wing et partez seul à l'assaut de l'Étoile Noire. Des vagues de chasseurs TIE jaillissent et vous devez en éliminer le plus possible. Une mission d'endurance, comme son nom l'indique.

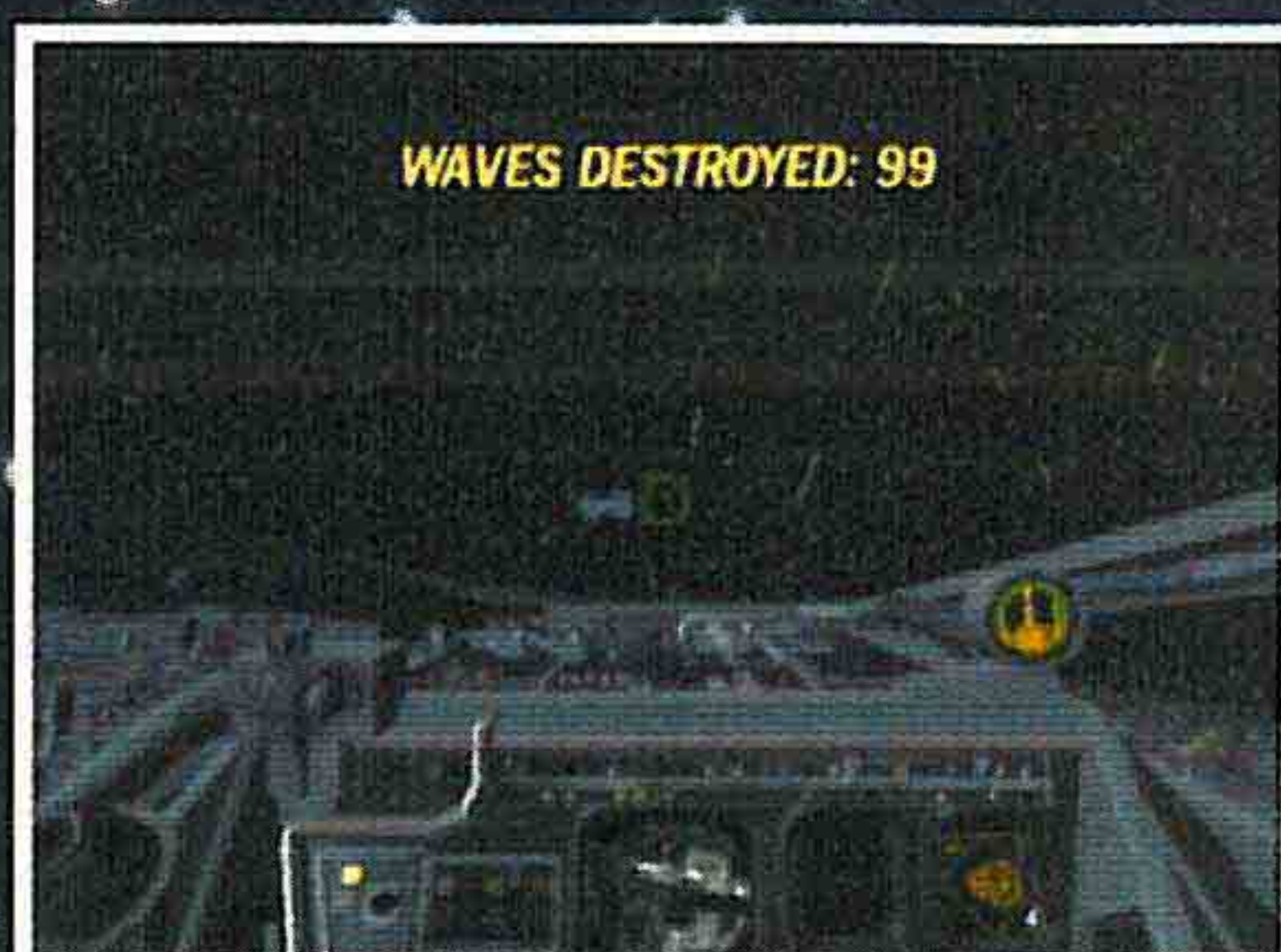


### OBTENIR L'OR

Tout d'abord, activez le détecteur de cibles, puisque vous pouvez l'utiliser indéfiniment. Ne vous souciez pas des tourelles : elles sont inoffensives (il ne manquerait plus qu'elles puissent vous tirer dessus !). Ensuite, gérez intelligemment votre bouclier. Car si les chasseurs TIE ne sont pas très puissants, les TIE Interceptors, eux, font très mal... Lorsque vous êtes durement touché, prenez de la vitesse et faites de grands cercles. Le bouclier se régénérera. Retournez à l'assaut lorsque celui-ci sera entièrement remis. Vous ne devriez pas avoir trop de mal jusqu'à la vague 50 et, en n'hésitant pas à prendre la fuite, vous devriez perdre un minimum de vies (nous avons réussi à ne perdre aucune vie jusqu'à cette fameuse vague 50). Ensuite, cela se corse car certains TIE sont quasi impossibles à prendre « à la régulière ». La seule manière est de voler en ligne droite, le plus vite possible, puis faire demi-tour et les prendre de face. À partir de la vague 50, vous pouvez aussi éliminer une partie des vaisseaux en faisant de grands cercles. Comme ils sont plus agressifs, ils se tirent dessus et se rentrent également dedans. Veillez toutefois à en détruire au moins une bonne quinzaine par vagues pour atteindre le total astronomique de 1300 ennemis abattus. Prenez votre temps car les 400 minutes imparties par LucasArts sont largement suffisantes : il nous a fallu la moitié de ce temps ! À la vague 99, vous affronterez Dark Vador en personne... Deux torpilles à protons et l'affaire est dans le sac ! Bon courage !

## STATISTIQUES

Type de performance	Argent	Argent	Or
Temps de réalisation	400	400	400
Ennemis détruits	80	400	1300
Précision	4 %	6 %	8 %
Vagues détruites	25	50	99
Vies perdues	12	12	12
Détecteur de cibles	0 %	0 %	0 %



### MODE ACE

Une fois que vous avez obtenu une médaille d'or aux quinze missions du jeu et terminé celle d'entraînement dans toutes ses déclinaisons (matin, après-midi, crépuscule,

nuit), le mode Ace sera débloqué. Pour l'activer, allez dans le menu « Special Features ». Les missions deviennent plus dures et vous gagnerez une nouvelle médaille lorsque vous les aurez terminées. C'est en récupérant ces quinze médailles Ace que vous accéderez au rang suprême de Galactic Allied Commander.

### ROGUE LEADERS

1st	TTH	STRIKE AT THE CORE Galactic Allied Commander	0	0	15	15
2nd	BUB	VENGEANCE ON KOTH LIS Officer	3	2	0	0
3rd	JUE	TATOOINE TRAINING Ensign	4	0	0	0
4th	BDC	VENGEANCE ON KOTH LIS Cadet	1	1	0	0
5th	HOL	TATOOINE TRAINING Cadet	3	0	0	0

BACK



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

**08 926 88 926**

 0900 702 11

**LA  
PLUS**



**61000**  
écrans minitel

**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**




**composez**  
sur votre Minitel



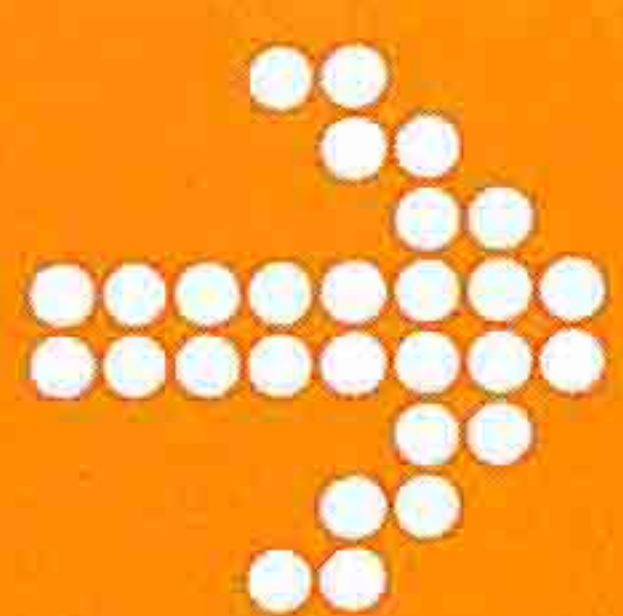
les nouveautés  
les anciens jeux

**tout** pour  
vous débloquer

**3615 ASTU**  
**3615 SOLU**

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





# COURRIER

**POUR NOUS CONTACTER :  
2 SOLUTIONS**

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

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



**Petite refonte du courrier dès ce numéro 3,  
afin d'accueillir plus de lettres !  
À ce propos, si je ne peux répondre  
à tous, sachez que je les lis toutes !**

**Milouze**

## LE BRUIT DU LUXE

➔ À l'arrière du GameCube, on trouve deux sorties dont une Digitale AV. Dans ce cas, quel câble faut-il acheter, car je ne trouve pas celui qui permet à certains jeux d'avoir le son en 5.1 ?

**Michel Hodel**

**Aucun, car il n'existe pas de tel câble. Contrairement à ce que pourrait laisser supposer son nom (AV pour Audio-Vidéo), le seul câble disponible se branchant sur cette sortie Digital AV est un câble vidéo composante. Il se branche sur les téléviseurs très haut de gamme (en général des rétroprojecteurs DTV ou écran plasma), équipés de prises correspondantes. Il permet d'avoir une image plus stable, le son passant par le câble livré en standard avec la console. Ce dernier permet d'accéder au Dolby Pro Logic II, son surround à cinq canaux, standard que Nintendo a préféré au 5.1.**

## SUCCÈS STORY

➔ Il n'y a plus de GameCube nulle part (ce n'est pas ainsi qu'ils en vendront 50 millions !). À quand les prochains stocks ?

**Djmun**

**Ton analyse est paradoxale, non ? Le Cube a bien été victime de son succès, cependant Nintendo continue de le produire en masse, rassure-toi. Ce n'est pas qu'il y a pénurie, c'est que toutes les consoles se vendent très vite. Le truc, c'est d'être en contact régulier avec son revendeur, afin de s'y rendre le jour d'un nouvel arrivage !**

## LES TESTS... UN P'TIT PEU PLUS LONGS

➔ En achetant votre mag, je me suis dit « Hou là ! Un mag officiel, ils vont encore mettre 150 % à tous les jeux Nintendo. ». Mais non, pas du tout, outre les éloges à la machine (qui les méritent de toute façon), les tests sont relativement impartiaux et très clairs. Mais problème : ils sont vraiment courts et je serais d'avis de consacrer

plus de pages aux « grosses sorties » comme le sollicite d'ailleurs Alexandre dans le numéro 2.

**Arnaud Blotière**

**Un test de jeu a deux fonctions : décrire le contenu du jeu, et proposer un jugement de joueur. L'intérêt de développer un test, c'est de donner plus de détails, le jugement prenant toujours, à peu près, la même place. Regarde notre numéro 2, à propos des grosses sorties : Super Smash Bros. Melee, Coupe du Monde Fifa et Spiderman ont tous les trois eu droit à un guide. Les guides ont pour double fonction, d'une part d'aider le possesseur du jeu et d'autre part, le cas échéant, de donner un aperçu de la richesse de ce même jeu. Mais peut-être que tu ne t'es pas penché sur ces guides, les prenant pour de vulgaires solutions ?**

## « NE ME PUBLIEZ PAS ! »

➔ Je m'adresse à TOUTE l'équipe. Ne me publiez pas, c'est juste pour vous donner une idée géniale. Je pense que Mario est trop occupé dans Mario Sunshine en ce moment, mais dès qu'il aura fini l'aventure (automne 2002), il rejoindra Nintendo le Magazine Officiel pour répondre au courrier des lecteurs. Pour les challenges, j'ai pensé à Luigi. Quant aux défis, c'est le vil Wario qui s'en chargera. Les Tops Lecteurs

Captain Falcon, et les astuces, Waluigi. À la fin du magazine, une « petite dispute » entre Mario, Luigi, Wario et Waluigi serait la bienvenue !

**Le lecteur aux idées géniales**

**Je crois que ton idée serait intéressante si les lecteurs étaient des Kupas habitant le pays du chocolat.**

## MAUDIT MODEM

➔ Pourrait-on un jour télécharger des niveaux ou des items grâce au modem (cela prolongerait la durée de vie des jeux) ?

**Loïc**

**Ce genre de chose n'a pas été annoncé. Nintendo préfère se concentrer sur la profondeur des jeux plutôt que sur l'ajout de gadgets dont seuls quelques joueurs vont se servir. Aussi je ne crois pas qu'à court ou moyen termes, l'ajout d'un modem apportera de nouveaux niveaux aux futurs jeux.**

## PEAU DE BANANE

➔ On n'entend plus parler de Donkey Kong Racing, le projet aurait-il été abandonné ?

**Loïc**



## EN BREF

➔ Dans la rubrique Challenge, vous dites que si l'on triche on est éliminé. Je voudrais alors savoir comment il est possible de tricher ?

**Mathieu Marquet**

**Ne t'inquiète pas, partout où il y a concours, il y a tricheurs, et ils**

**savent comment s'y prendre. Et nous aussi. Hélas pour eux : nous avons déjà eu deux tentatives, donc deux éliminés.**

➔ Quelle est la différence entre les challenges et les défis ?

**Emmanuel**

**Un défi se gagne, un challenge se réussit. Le défi est remporté par celui qui a réalisé la meilleure performance. Les challenges, c'est à celui qui en réussit le plus.**

➔ Dans le petit livre « Spécial E3 », les dates que vous avez

écrites concernent les sorties japonaises, américaines ou bien européennes ?

**Guillaume Barriac**

**Sauf avis contraire, toutes les dates de sortie que nous indiquons dans le magazine sont valables pour l'Europe.**



**Il faut parfois deux ans pour développer un jeu. Durant cette période, il est normal que les programmeurs ne donnent pas régulièrement de nouvelles.**

**En l'occurrence, je te rassure, ce jeu de Rare est bel et bien toujours au programme ! L'éditeur anglais a d'ailleurs officiellement en développement les jeux suivants : Starfox Adventures (GC), Kameo : Elements of Power (GC), Donkey Kong Racing (GC), Doney Kong Coconut Crackers (GBA), Diddy Kong Pilot (GBA), Banjo-Kazooie : Grunty's Revenge (GBA) et Sabre Wulf (GBA).**

## ARTISTES EN HERBE

➔ Pouvez-vous mettre des catégories de concours

de la plus belle enveloppe et de la plus belle couverture, même s'il n'y a rien à la clé ? Ce serait simplement pour distinguer les talents d'artistes de chaque lecteur.

Thomas

**Même s'il n'y a pas de concours autour d'enveloppes ou de couvertures réalisées par vos soins, rien ne vous empêche de nous en envoyer. Et rien ne nous empêchera d'en publier à l'occasion ;-).**

## TOUT, TOUT DE SUITE

➔ Je suis énervé, parce que je trouve anormal que, pendant que le monde entier (dont nous-mêmes) pavoise devant les prochains Game Giants de Nintendo présentés

au salon de l'E3, l'on sorte chez nous les jeux montrés l'année dernière. C'est pas très malin, j'avais davantage envie de jouer à *SSBM* ou à *Pikmin* en 2001 que maintenant. Actuellement, je rêve plutôt d'un *StarFox* ou d'un *Mario Sunshine*. J'en ai assez que l'Europe soit autant négligée ! Si je fais le bilan, les jeux vidéo ont bien évolué en dix ans, en revanche les mentalités des développeurs et des éditeurs, elles, en sont restées au même point.

Diddu

**Si tes remarques sont historiquement fondées, je te trouve sévère à la vue de la situation actuelle. Contrairement à ce qui se passait auparavant, les prochains gros titres Nintendo sont programmés en Europe dans les trois mois suivant leur sortie japonaise. Et ce, malgré les délais imposés par la traduction. De plus, les titres sortant à une même date partout dans le monde sont de plus en plus nombreux. Le salon de l'E3 présente les jeux futurs, parfois plus d'un an avant leur sortie (Starfox Adventures y était d'ailleurs déjà montré l'an dernier sur GameCube). Si ton impatience vire à la pathologie, je préconise comme remède que tu arraches toutes les pages Actus et les dossiers « Spécial » sur les jeux à venir avant d'entamer la lecture de nos prochains numéros. :-P**

## UN LIEN PRIVILÉGIÉ

➔ Peut-on lire les jeux GameBoy Advance sur un écran de télévision en branchant sa GBA sur le GameCube ? Car personne n'en parle. Même dans la presse, aucun journaliste n'a écrit sur ce sujet. Je pense que si cela était possible, les journalistes auraient déjà exploité l'info en disant que certains jeux sont fabuleux quand ils tournent sur l'écran de télévision, et que ça leur donne une deuxième vie !

Zezeze

**En effet, aucun vil journaliste n'a parlé de cela, pas plus que de la fonction grille-pain du GameCube, ni même de l'option Voyage temporel du GameBoy Advance (quoique...). Et c'est normal,**

## C'EST PAS ENCORE NOËL

➔ J'ai lu sur un site Web réputé qu'un officiel de Nintendo avait laissé entendre qu'un deuxième *Zelda* sur GameCube était prévu. Pouvez-vous le confirmer ?

Ludovic

**Je lis moi-même tellement de bêtises et fausses rumeurs sur Internet que je comprends ta question. Concernant le *Zelda* dont tu parles, la rumeur fait référence à une réédition sur GameCube des deux *Zelda* déjà parus sur N64, avec d'exceptionnels graphismes. Pour répondre à ta question, non, nous ne pouvons pas le confirmer puisque ces deux productions n'ont pas été annoncées... officiellement. Un peu de patience, donc. ;-)**



• Simple démo technique ou véritable jeu ?

**le câble link ne permet pas de jouer à ses jeux GBA sur sa télé. PS : tu ne m'en voudras pas d'avoir ajouté des virgules et des points dans ta lettre, il n'y en avait aucun et j'ai failli m'étouffer à sa lecture. :-O**

## UNE BONNE QUESTION

➔ J'ai un doute : dit-on « un » ou « une » GameCube ? (mes copains et moi avons tendance à dire une GameCube).

Raphaël

**D'après Nintendo France, c'est « un » GameCube, car on dit « un » cube. C'est donc à considérer comme le genre officiel ! Mais, à l'usage, il est également possible de dire une GameCube, sous-entendu « une console GameCube ». Tes copains et toi n'avez donc pas totalement tort !**

## DÉMOS, CHALLENGES ET PETIT PRIX

- Bonjour,
- 1) J'ai 22 ans et j'ai acheté mon GameCube pour 199 euros, soit un peu plus de 1 300 francs alors qu'elle était annoncée à 1 600 francs. Pouvez-vous m'expliquer le pourquoi du comment ?
  - 2) Serait-il possible d'avoir quelquefois des mini-DVD de démos jouables ? Je comprends que sur N64 il ne pouvait y avoir de cartouches de démo mais étant donné que vous êtes le *Magazine Officiel*, je ne crois pas que Nintendo vous le refuse.
  - 3) J'ai envoyé un challenge pour *Bloody Roar Primal Fury*, et j'espère qu'il sera retenu. Mais je n'ai pas d'appareil photo. Est-ce qu'un jetable peut faire l'affaire ?
  - 4) Désolé pour les fautes, mais j'ai beau aimer lire, je ne fais jamais attention à l'orthographe (ni à la grammaire, d'ailleurs !).

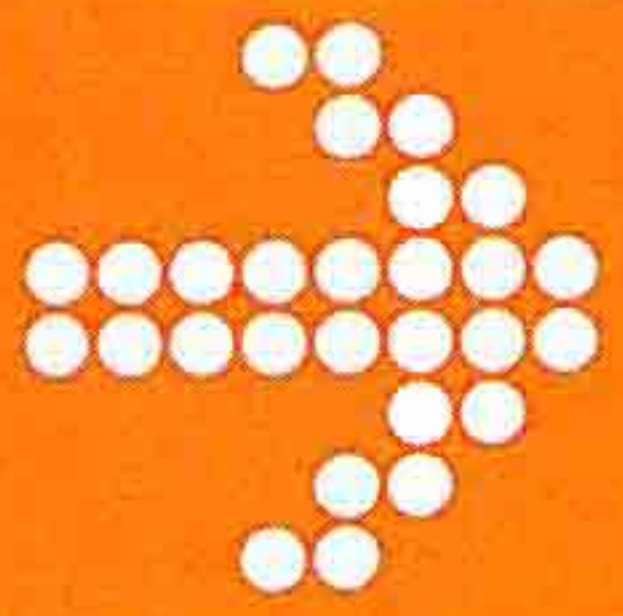
Patrick Suhar

**1) Nintendo a décidé de baisser le prix conseillé du GameCube de 249 euros à 199 euros quelques jours seulement avant le lancement. Cela a permis aux premiers acheteurs de se payer un jeu en plus !**  
**2) Actuellement, Nintendo a pour politique mondiale de ne pas produire de mini-DVD de démo pour accompagner les magazines. Nintendo ne souhaite pas, en fait, entamer l'intégrité d'un jeu en le réduisant à un échantillon (Cf. Supplément E3 de notre numéro 2. Mais si démos il y a un jour, vous les retrouverez bien entendu dans le Magazine Officiel.**

- 3) Oui, c'est possible d'utiliser un jetable, mais je te conseille tout d'abord de faire quelques essais sur une fin de pellicule (une fin d'appareil dans ton cas). À noter, au passage, qu'à défaut d'appareil photo numérique, il est également possible de scanner sa GBA. Pour l'écran de télé en revanche, ce sera plus difficile...
- 4) Ne t'inquiète pas, nous corrigeons les fautes au passage. ;-)







# CHALLENGE

La rubrique a atteint sa vitesse de croisière. Les courriers et les e-mails s'entassent preuve que vous appréciez ces pages. Mais ne croyez pas pour autant pouvoir vous reposer...

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

### Que faut-il faire ?

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

### Comment marquer des points ?

**1) Envoyez la preuve** que vous avez réussi un ou plusieurs challenges.

Chaque challenge réussi vous rapporte des points. Et pour plus de fun, sachez que moins il y aura de participants à réussir un même challenge, plus celui-ci rapportera de points bonus !

### 2) Envoyez une idée de challenge

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

**3) Participez** aux autres pages de la rubrique Contact (Courrier, Astuces et Tops).

Des points bonus seront accordés aux auteurs des meilleures contributions.

### Comment se faire élire ?

Eh oui ! c'est possible : vous pouvez perdre à jamais toute chance de participer à ce challenge... si vous êtes reconnu coupable de tricherie ! Mais pourquoi vous abaisseriez-vous à de telles pratiques, au mépris de tous les autres lecteurs, nous direz-vous ? Pour garantir une équité maximale, nous nous réservons toutefois le droit de demander des explications supplémentaires à tout participant.

### Quand les résultats sont-ils publiés ?

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

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

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

### → Challenge GameCube n° 1 Star Wars Rogue Leader



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

### → Challenge GameCube n° 2 Luigi's Mansion



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

### → Challenge GameCube n° 3 Sonic Adventure 2 : Battle



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

### → Challenge GameCube n° 4 Super Monkey Ball



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

### → Challenge GameCube n° 5 Wave Race Blue Storm



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

### → Challenge GameCube n° 6 Super Smash Bros Melee



**CHALLENGE** : En plein cœur de la mêlée, les coups pleuvent, et il est difficile de garder les idées claires. Obtenir tous les personnages du jeu est donc un challenge réservé aux meilleurs.  
**PREUVE** : allez à l'écran de sélection des personnages et prenez une photo.  
**DATE** : le 20 août 2002.

### → Challenge GameCube n° 7 007 Espion pour Cible



**CHALLENGE** : Mélange d'action et d'infiltration, 007 est nettement plus simple si l'on obtient l'Armure Régénérante.  
**PREUVE** : Allez à l'écran de sélection des niveaux, placez-vous sur celui où l'Armure est indiquée, et prenez une photo.  
**DATE** : le 20 août 2002.

### → Challenge GameCube n° 8 Star Wars Rogue Squadron



**CHALLENGE** : L'attaque de l'Étoile noire est, depuis 20 ans, l'une des principales scènes de *Star Wars*. Pour réussir ce challenge, tentez d'effectuer cette mission en moins de 5 minutes.  
**PREUVE** : Prenez une photo à l'écran de statistiques à la fin du niveau.  
**DATE** : le 20 août 2002.

### → Challenge GameCube n° 9 Luigi's Mansion



**CHALLENGE** : Les Boos sont des pestes dans *Luigi's Mansion*. N'hésitez pas à les aspirer tous. D'ailleurs, ce sera le propos de ce challenge.  
**PREUVE** : Entrez dans une pièce après avoir capturé le dernier Boo, et prenez une photo.  
**DATE** : le 20 août 2002.

### → Challenge GameCube n° 10 Bloody Roar Primal Fury



**CHALLENGE** : Entrez dans le mode Survival et essayez de vaincre 10 ennemis. Un conseil : ne jouez pas pendant la pleine lune ;-)  
**PREUVE** : Allez dans les options et entrez dans les statistiques, cherchez Survival Ranking, et prenez une photo.  
**DATE** : le 1<sup>er</sup> septembre 2002.



## → Challenge GBA n° 6 Golden Sun



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

## → Challenge GBA n° 7 Super Mario Sunshine



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

## → Challenge GBA n° 8 F-Zero



**CHALLENGE :** Dans ce classique des jeux vidéo, effectuez le premier circuit (Blanca City) en moins de 2' 30" pour réussir.  
**PREUVE :** allez à l'écran des records, au circuit correspondant, et prenez une photo.  
**DATE :** le 1<sup>er</sup> août 2002.

## → Challenge GBA n° 9 Mario Kart Super Circuit



**CHALLENGE :** il vous faudra faire preuve d'une grande maîtrise pour ce challenge : vous devrez atteindre la Special Cup en 100 cm<sup>3</sup>  
**PREUVE :** prenez une photo à l'écran de sélection des coupes, positionné en 100 cm<sup>3</sup>, Special Cup.  
**DATE :** le 1<sup>er</sup> août 2002.

## → Challenge GBA n° 10 Kuru Kuru Kururin



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

## → Challenge GBA n° 11 Kuru Kuru Kururin



**CHALLENGE :** Pour ce challenge, essayez d'obtenir un classement Master sur un des niveaux. Faites attention à ne toucher aucun mur !  
**PREUVE :** Dans le mode carte, prenez une photo sur le niveau où vous avez le classement Master, symbolisé par un 'm'.  
**DATE :** le 1<sup>er</sup> septembre 2002

## → Challenge GBA n° 12 Super Mario World



**CHALLENGE :** Cette fois, après avoir complété le monde Spécial, revenez sur le 3<sup>e</sup> niveau de ce monde et faites plus de 50 000 points.  
**PREUVE :** Entrez dans le niveau, le meilleur score est en bas à gauche. Prenez une photo.  
**DATE :** le 1<sup>er</sup> septembre 2002

## → Challenge GBA n° 13 Wario Land 4



**CHALLENGE :** Quand Wario n'est pas content, il vaut mieux faire ce qu'il dit. Et cette fois, il veut avoir 50 jetons dans les minijeux.  
**PREUVE :** Allez dans les minijeux, et prenez la photo à l'écran où il y a votre total de jetons.  
**DATE :** le 1<sup>er</sup> septembre 2002.

## → Challenge GBA n° 14 Mario Kart Super Circuit



**CHALLENGE :** Essayez d'arriver à avoir l'écran de présentation dans la nuit. Eh oui ! on ne vous dit même pas comment il faut faire. C'est ça, être un champion.  
**PREUVE :** Allez à l'écran de présentation et prenez une photo.  
**DATE :** le 1<sup>er</sup> septembre 2002.

## → Challenge GBA n° 15 Advance Wars



**CHALLENGE :** Tentez d'obtenir le rang A sur la 3<sup>e</sup> mission d'entraînement pour gagner les points de ce challenge.  
**PREUVE :** Allez sur l'écran des missions, et prenez une photo avec le curseur placé sur la 3<sup>e</sup> mission.  
**DATE :** le 1<sup>er</sup> septembre 2002.

## COMMENT PARTICIPER ?

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

Par courrier :



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

Par email :



challenge.nintendo@  
futurenet.fr

## POUR RÉUSSIR VOS PHOTOS

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

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

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

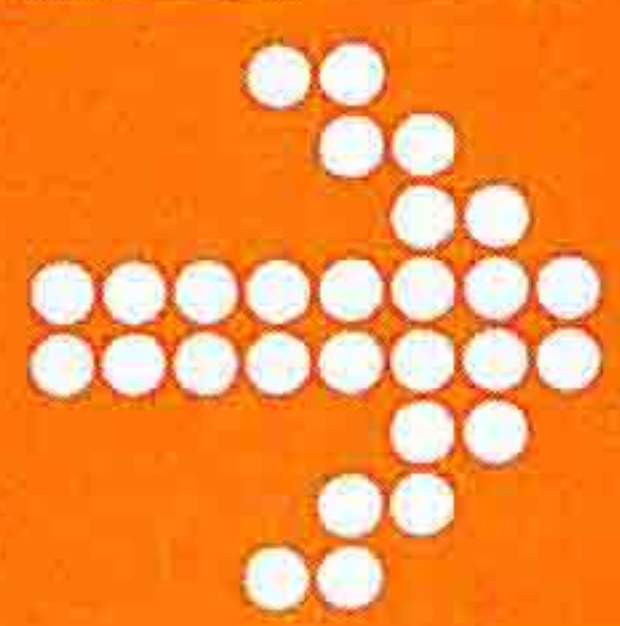


Accessory Pack Rayman  
Advance Edition - 18,99 €



FireStorm Powershock  
Controller - 22,99 €





# HI-SCORES

**S**alut les rois du paddle ! Vous voulez prouver à la face du monde que vous êtes le meilleur ? Alors, n'hésitez pas, envoyez-nous tout de suite vos records car ces pages sont faites pour vous, les as de la manette sur GameCube et sur GBA. Après un mois plutôt calme, les premiers hi-scores commencent à nous parvenir à la rédaction. Nous recevons, toutefois, encore trop peu de scores réalisés sur des jeux autres que ceux des challenges et des défis. Et pourtant, il y a des chronos et des scores à faire sur tous les jeux : *Wave Race*, *Luigi's Mansion*, *Star Wars* et autres *Super Monkey Ball*. Sans parler d'une flopée de jeux GBA. Alors, dépêchez-vous ! Nous attendons tous vos résultats avec impatience !

## DÉFI N°3

Ça va cogner sec ! Ce nouveau défi va vous permettre de vous défouler les paddles sur *Super Smash Bros. Melee*. Rendez-vous donc dans le mode Multiman Melee, et abattez le plus de clones possibles. Ensuite, prenez la photo sur l'écran des résultats. Date limite d'envoi de vos photos : le 21 août 2002.

### → SUPER MARIO WORLD (Délivrer la princesse- Défi 1)

1	Olivier PAYRAUD et Nicolas BRARD	6' 58"
2	Anthony RAGGY	8' 38"
3	Philippe NUNES	8' 46"
4	Kevin JEANDEL	9' 34"
5	Matthieu BARBIAUX	11' 15"
6	Nicolas CLAUDON	11' 36"
7	Éric Guillaume	13' 48"
8	Benjamin GUINOT	16' 37"
9	Brice SPARTAK	21' 02"
10	Carlos Manuel ARAUJO	39' 47"



### RÉSULTAT DU DÉFI N°1

Ça y est, notre premier défi est clos. La victoire est remportée par deux amis qui se partageront un Accessory Pack Rayman. Olivier Payraud et Nicolas Brard ont en effet mis en place un véritable plan de bataille, effectuant un temps record à chaque niveau traversé, afin d'arriver au score exceptionnel de 6 minutes 58 secondes pour délivrer la princesse dans le sublime *Super Mario World* (GBA). Bravo à eux et à tous ceux qui ont participé. Vous pourrez essayer de les battre, pour la gloire !



### POUR RÉUSSIR VOS PHOTOS

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

### COMMENT PARTICIPER :

Par courrier :  
Nintendo Le Magazine Officiel, Hi-Scores  
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret  
Par e-mail : hiscores.nintendo@futurenet.fr

### → SONIC ADVANCE (Zone 1 Acte 1)

1	Sébastien QUINCOU	34" 60
2	Andréas DUMAS	35" 00
3	Mathieu MASSELIN	36" 32
4	Pascal BÉNAVIDES	36" 63
5	Cédric PIENTON	37" 57
6	Samuel PÉREZ	37" 92
7	Loïc TRANCHANDON	38" 17
8	Julien KUBLER	38" 77
9	Jean-Baptiste DIONISI	38" 93
10	Yannick BUONAGURIO	39" 30

### → KURU KURU KURURIN (Jungle 1)

1	Julien KUBLER	19" 45
---	---------------	--------

### → MARIO KART SUPER CIRCUIT (Rainbow Road : Tour)

1	Anthony RAGGI	17" 13
---	---------------	--------

### → MARIO KART SUPER CIRCUIT (Peach circuit)

1	Fabien PESCI	49" 45
2	Benjamin GUINOT	50" 00
3	François KERIVEN	50" 16
4	Freddy BONISOLI	50" 28
5	Stéphane HERJEAN	50" 93
6	Xavier ORHANT	51" 05
7	Cédric MINOT	51" 28
8	Alexandre CANELLE	51" 46
9	Marc SAINANÉE	51" 58
10	Yannick BUONAGURIO	51" 63

### → MARIO KART SUPER CIRCUIT (Peach Circuit : Tour)

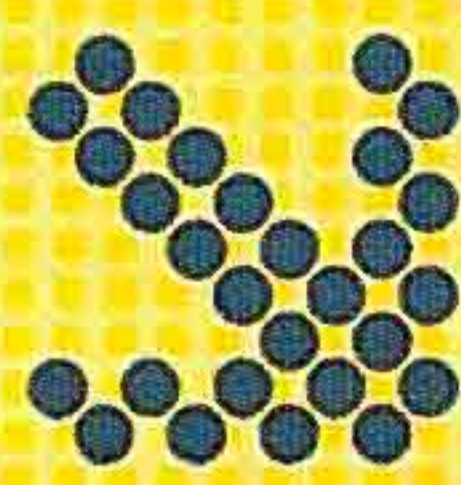
1	Fabien PESCI	15" 33
2	Benjamin GUINOT	15" 41
3	Alexandre CANELLE	15" 48
4	Yannick BUONAGURIO	15" 58
5	Xavier PARCEL	15" 76
6	Ghislain HO	15" 91
7	Mathieu TUAILLN	16" 14
8	Kevin JEANDEL	16" 23
9	Brice RIBA	16" 23
10	Xavier ORHANT	16" 58

### → MARIO KART SUPER CIRCUIT (Rainbow Road)

1	Anthony RAGGI	52" 70
---	---------------	--------

### → MARIO KART SUPER CIRCUIT (Mario Circuit)

1	François KERIVEN	1' 01" 71
---	------------------	-----------



### → SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (City Escape)

1	Raphaël SCHAEFFER	3' 27" 85
2	Wonder	4' 16" 27

### → SUPER MONKEY BALL (Monkey Target)

1	Milouse	630
2	Nathalie	340
3	Leflou	330

### → SUPER MONKEY BALL (Extra 1)

1	Joachim HUY	77 006
---	-------------	--------

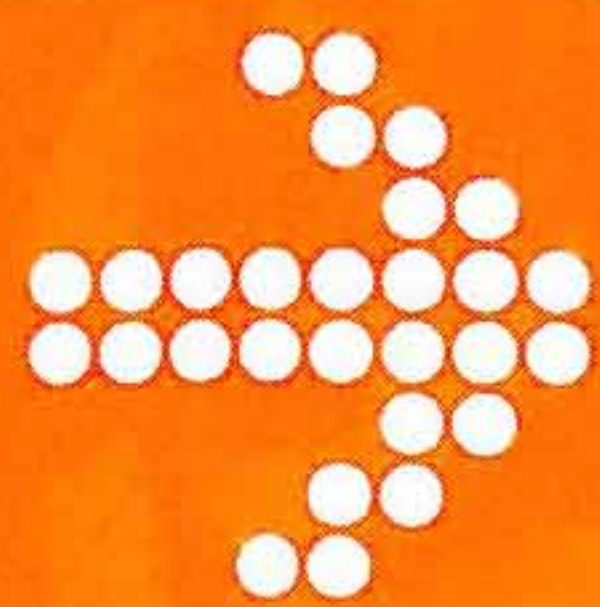
### → F-ZERO (Bianca City)

1	François KÉRIVEN	2' 00" 11
2	Julien KUBLER	2' 06" 21
3	Sébastien FEIREISEN	2' 07" 19
4	Fernando WISE	2' 20" 68
5	Brice RIBA	2' 26" 60

### → F-ZERO (Bianca City : Tour)

1	Julien KUBLER	23" 06
2	François KERIVEN	23" 90
3	Fernando WISE	26" 43
4	Brice RIBA	27" 62





# TOP LECTEURS

Peu de changements dans ce top. Seul le GBA subit une grosse modification : *Mario Kart Super Circuit* est désormais votre préféré, mais *Golden Sun* n'a pas dit son dernier mot...



## VOS JEUX PRÉFÉRÉS

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



## VOS JEUX LES PLUS ATTENDUS



- 1 Legend of Zelda
- 2 Starfox Adventures
- 3 Resident Evil
- 4 Super Mario Sunshine
- 5 Metroid Prime
- 6 Perfect Dark Zero
- 7 1080° Snowboarding 2
- 8 Eternal Darkness
- 9 Soulcalibur 2
- 10 Mario Tennis



## VOS JEUX PRÉFÉRÉS

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



## VOS JEUX LES PLUS ATTENDUS



- 1 Final Fantasy Tactics
- 2 Dragon Ball Z - The Legacy of Gokku
- 3 Metroid
- 4 V-Rally 3
- 5 Yoshi's Island
- 6 Pokémon Advance
- 7 Banjo & Kazooie
- 8 Diddy Kong Pilot
- 9 Castlevania - White Night Concerto
- 10 Golden Sun 2 - The Lost Age



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

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

@ Par email  
lecteurs.nintendo@futurenet.fr

Nom : \_\_\_\_\_



GAMECUBE

Vos jeux préférés

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_

Les jeux que vous attendez le plus...

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_



GAMEBOY ADVANCE

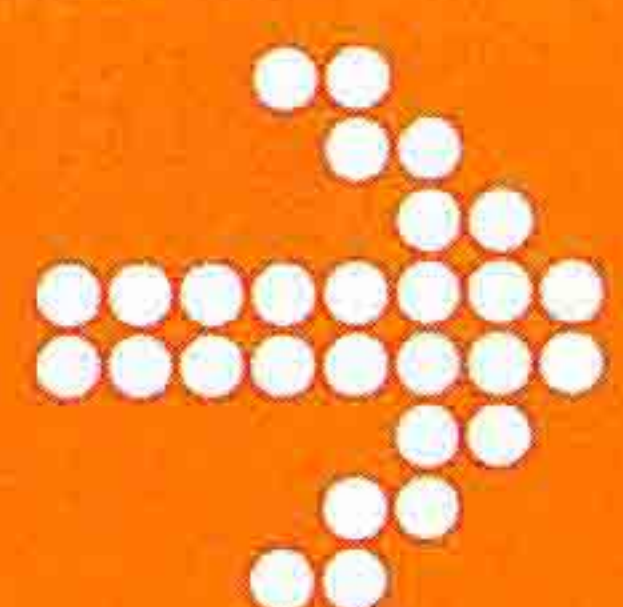
Vos jeux préférés

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_

Les jeux que vous attendez le plus...

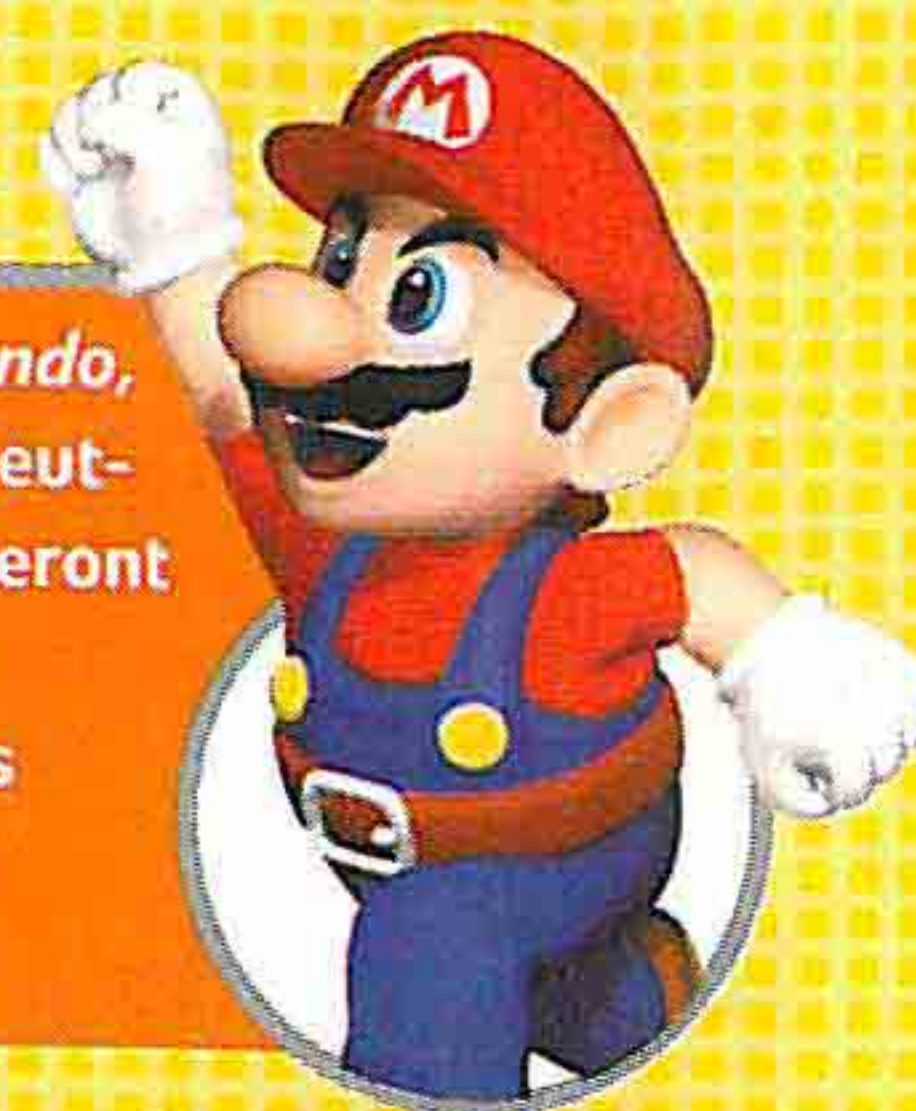
- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_





# ASTUCES

Envoyez vos propres astuces à *Nintendo, Le Magazine Officiel*, et vous serez peut-être publié ! Les meilleures astuces seront récompensées par une surprise.  
Nintendo, Magazine Officiel - Astuces  
101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret



Ça y est, nous avons intégré votre courrier dans la rubrique, et vos lettres prouvent que vous êtes de véritables « Nintendomaniaques » à la pointe de l'astuce !

X.D.

## GOLDEN SUN

### Renommer les héros



Lorsqu'on vous demande de saisir un nouveau nom pour le héros, appuyez trois fois sur **Select** (bruit).

Après avoir entré le nouveau nom du héros, on vous demande alors également un nouveau nom pour les autres héros !

### Renommer les méchants

Maintenant, à l'écran pour renommer Sofia, appuyez sur **Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Select**. Vous pouvez alors saisir un nouveau nom pour les méchants du jeu !

## WAVE RACE BLUE STORM

### ERRATUM

Avant de donner des astuces, j'en profite pour rectifier une erreur de syntaxe commise dans le dernier numéro ! Pour faire apparaître le menu Password dans les options de *Wave Race*, la bonne manip' consiste à presser **X + Z + Start**.



### Départ rapide

(Appuyez sur **A** avant que le mot **Go** ne soit prononcé et que le feu ne passe au vert ! Comme dans un *Mario Kart* ou un *F-Zero* (entre autres), vous partez immédiatement à fond, le Turbo étant enclenché !

### Revoir sa course

Après une belle course, quel plaisir de revoir sa performance ! Et c'est encore mieux de la revoir sous toutes les coutures... Le Stick **C** permet de le faire (ce n'est pas écrit dans la notice). La direction **Droite** autorise de faire tourner la caméra autour de vous (conservez la direction), la direction **Bas** offre une vue au ras de l'eau, tandis que la direction **Gauche** vous met en vue subjective. La direction **Haut** permet, quant à elle, de changer de caméra extérieure.

Astuces envoyées par Florian Teixeira et Julien Briant (par email).

## CRAZY TAXI

### Indications de destination

Maintenez **R + Start** après avoir choisi votre limite de temps, et ce jusqu'à l'écran de sélection des personnages. Les mots « **Sans flèche** » s'affichent, et la flèche, qui vous montre où sont les lieux de destination, disparaît.



### Grillages verts

Maintenez **L + Start** après avoir choisi votre limite de temps, jusqu'à l'écran de sélection des personnages. Les mots « **Sans indication** » s'affichent, et les grillages lumineux (verts), qui vous montrent où sont les lieux de destination, disparaissent.

### Expert Mode

Après avoir choisi votre limite de temps, et jusqu'à l'écran de sélection des personnages, maintenez les boutons **L + R + Start**. Le mot **Expert**



s'affiche. Dans ce mode de jeu, vous n'aurez aucune indication de destination, ni aucune flèche de direction.

### Taxi tricycle

À l'écran de sélection des personnages, en face de celui que vous voulez, maintenez **L + R**. Relâchez **L**, puis **R**. Maintenez une dernière fois **L + R** puis relâchez les deux boutons simultanément. Appuyez maintenant sur **A**. Vous entendez une sonnette, et votre personnage se retrouve alors sur un tricycle !

### Mode Autre jour

À l'écran de sélection des personnages, quand vous êtes en face de celui que vous voulez, appuyez sur **R**, puis sur **R + A**. Le message « **Un autre jour** » s'affiche. Pour ce mode, la position dans laquelle vous commencez est changée.

### Tricycle en mode Autre jour

À l'écran de sélection des personnages, en face de celui que vous voulez, appuyez sur **L + R**, relâchez **L** puis **R**. Maintenez une dernière fois **L + R** et relâchez les deux boutons simultanément. Enfin, appuyez sur **R + A**. Vous entendez alors une sonnette, le message « **Un autre jour** » s'affiche, puis votre personnage est sur un tricycle !

### Codes simultanés

Vous pouvez activer plusieurs codes simultanément en cumulant, d'une part, celui que vous choisissez pour votre limite de temps et, d'autre part, celui qui se fait à l'écran pour la sélection des personnages !



## LES AVENTURES DE JACKIE CHAN : LA LÉGENDE DE LA MAIN NOIRE

### Niveaux et parchemins

Le code s'effectue à l'écran titre, quand le message Appuie sur Start est affiché. Tout en gardant le bouton **R** enfoncé, tapez **B, A, Gauche,**

**Bas, Haut, Droite.** Un son confirme le code, et l'écran de sélection des niveaux s'affiche. En bas de l'écran, activez les Scrolls pour être d'emblée capable de faire tous les coups

des parchemins. Lancez ensuite une partie sur l'un des quatorze niveaux du jeu. Ça va cogner !



## DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Effectuez les codes ci-dessous dans le menu principal. Un son confirme à chaque fois que le code fonctionne. Ensuite, commencez une partie dans n'importe quel mode.

### Rider caché : Mike Dias

Faites le code : **Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite, Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite, B.** Vous pourrez alors trouver Mike Dias parmi les autres riders.

### Rider caché : Amish Guy

Faites le code : **Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Gauche, B.** Vous trouverez ce rider spécial parmi les autres.

### Tout débloquer

Faites le code : **Haut, Droite, Bas, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Droite, Droite, Bas, B.** Le code débloque tout, ou presque : tous les BMX des

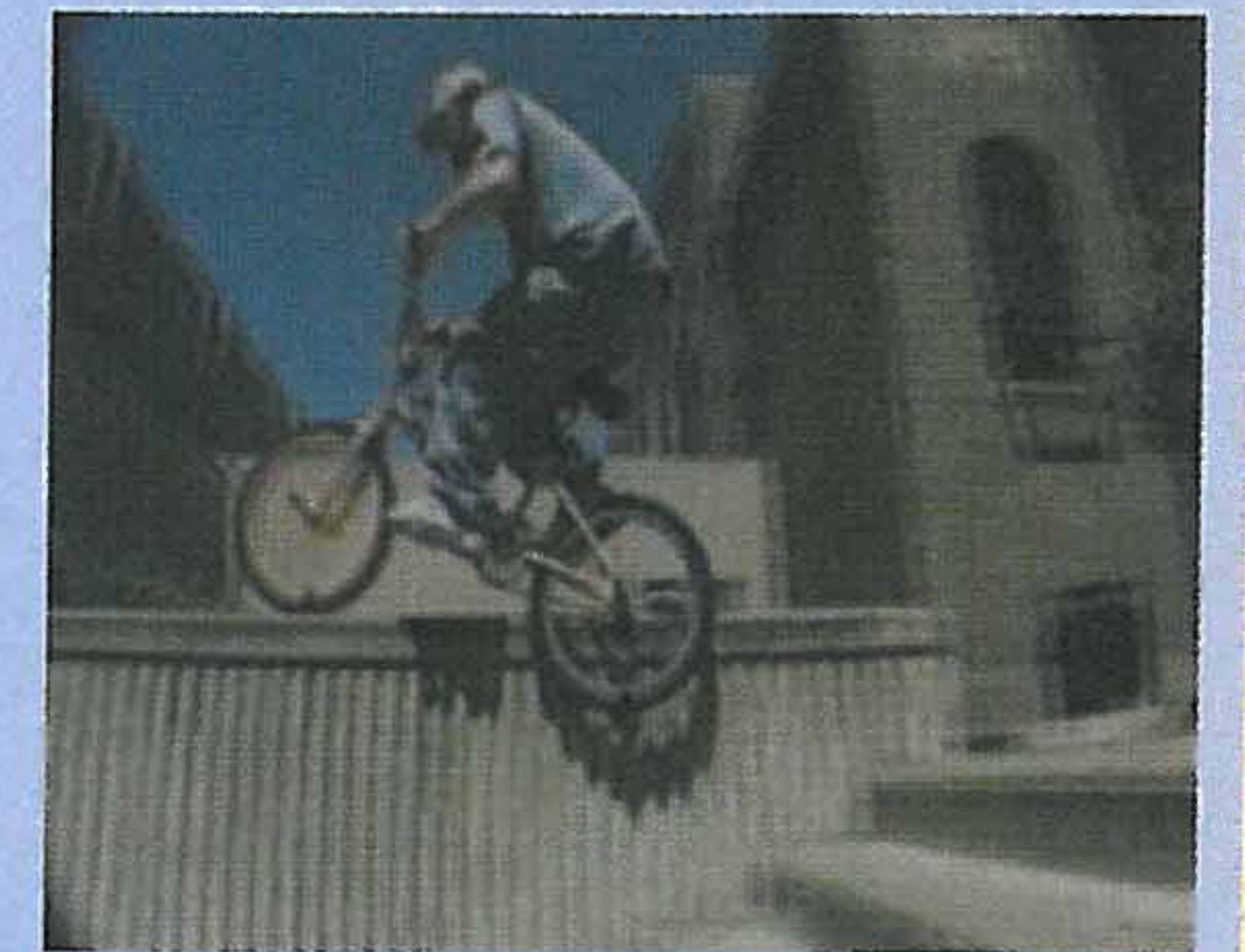
riders, toutes les tenues de compétition et tous les niveaux du jeu !

### Objets du Park Editor

Faites le code : **Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, B.** Tous les objets bonus du Park Editor se trouvent sous le point d'interrogation.

### Thèmes du Park Editor

Faites le code : **Haut, Gauche, Bas,**



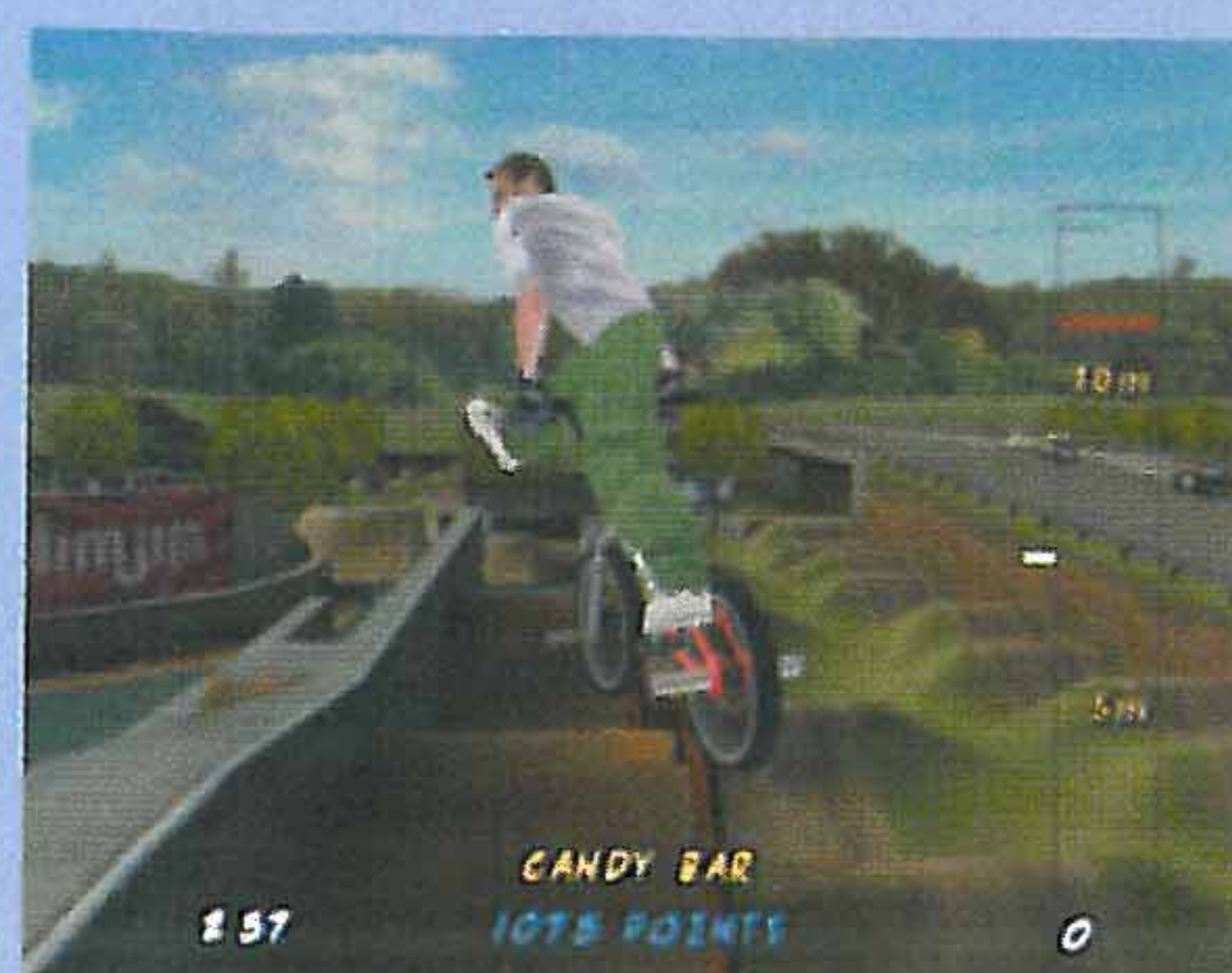
**Droite, Bas, Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche, B.** Tous les Theme Parks sont là.

### Tous les films

Faites le code : **Haut, Gauche, Bas, Droite, Gauche ; Gauche, Droite, Gauche, Haut, Bas, B.** Tous les petits films bonus des riders sont débloqués.

### Astuces envoyées par

« OolFrEdlo0 » (par email).



## STAR WARS : ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

### INSCRIRE LES CODES

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

### Améliorations technologiques

Inscrivez **AYZB!RCL,** puis **WRKFORIT.** Un bruitage de R2D2 se fait entendre. Faites alors **Retour** et lancez une partie.

Vous avez déjà des améliorations technologiques pour votre vaisseau.

### BONUS

Entrez ces codes dans le menu **Code,** puis allez débloquer les options correspondantes dans le menu **Bonus.** Attention, entrez-les de préférence dans l'ordre ci-dessous, car ils sont parfois interdépendants !

### Documentaire

Inscrivez **?INSIDER.**

Un bruitage de R2D2 retentit. Débloquez le making off.

### Narrations des réalisateurs

Inscrivez **BLAHBLAH.** Un bruitage de R2D2 retentit. Débloquez ensuite les commentaires audio. Les commentaires ont lieu pendant vos parties.

### Générique

Inscrivez **THATSME!**

Un bruitage de R2D2 retentit. Débloquez ensuite les crédits.

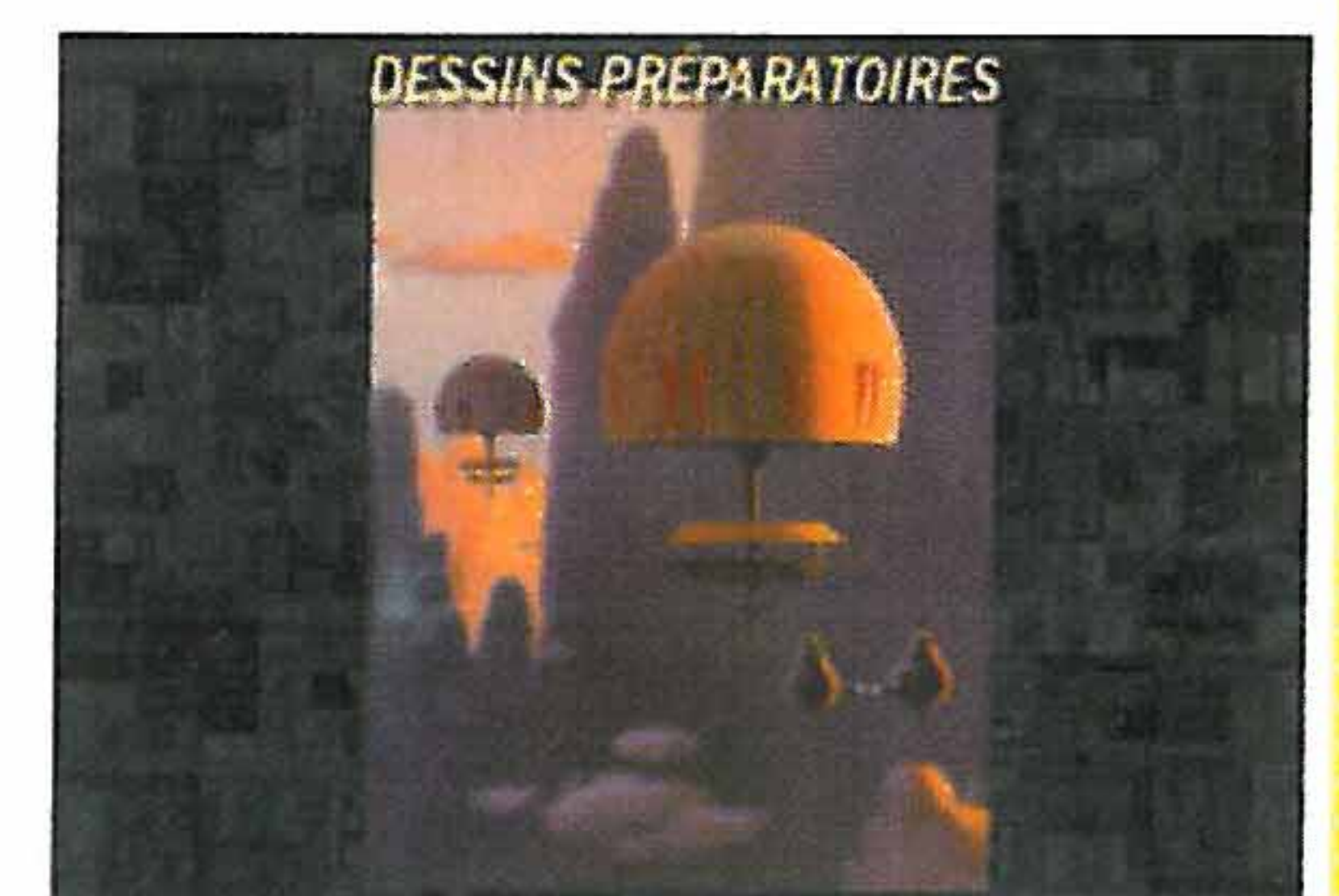
### Dessins préparatoires

Inscrivez **EXHIBIT!**

Un bruitage de R2D2 retentit. Débloquez ensuite la galerie d'images.

### Salle de concert

Inscrivez **COMPOSER.**



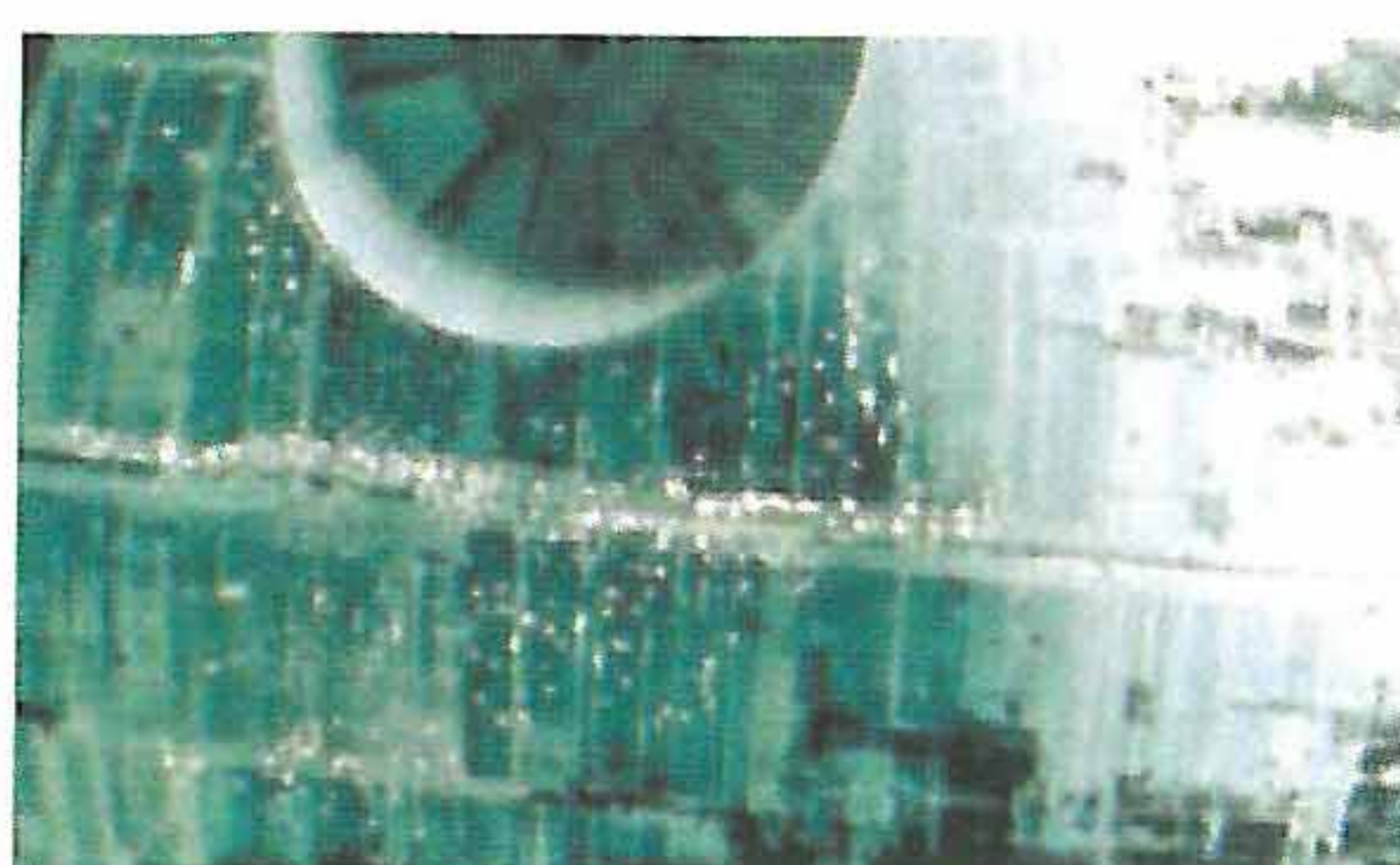
Un bruitage de R2D2 retentit. Débloquez ensuite la bande-son pour vous repasser les musiques en regardant une galerie d'images !

### Noir & blanc

Inscrivez **LIONHEAD.**

Un bruitage de R2D2 retentit (si des missions sont disponibles).

Astuces envoyées par Mikael Madin, Christophe Venzal, Antoine Le Seigle...





## ECKS VS SEVER

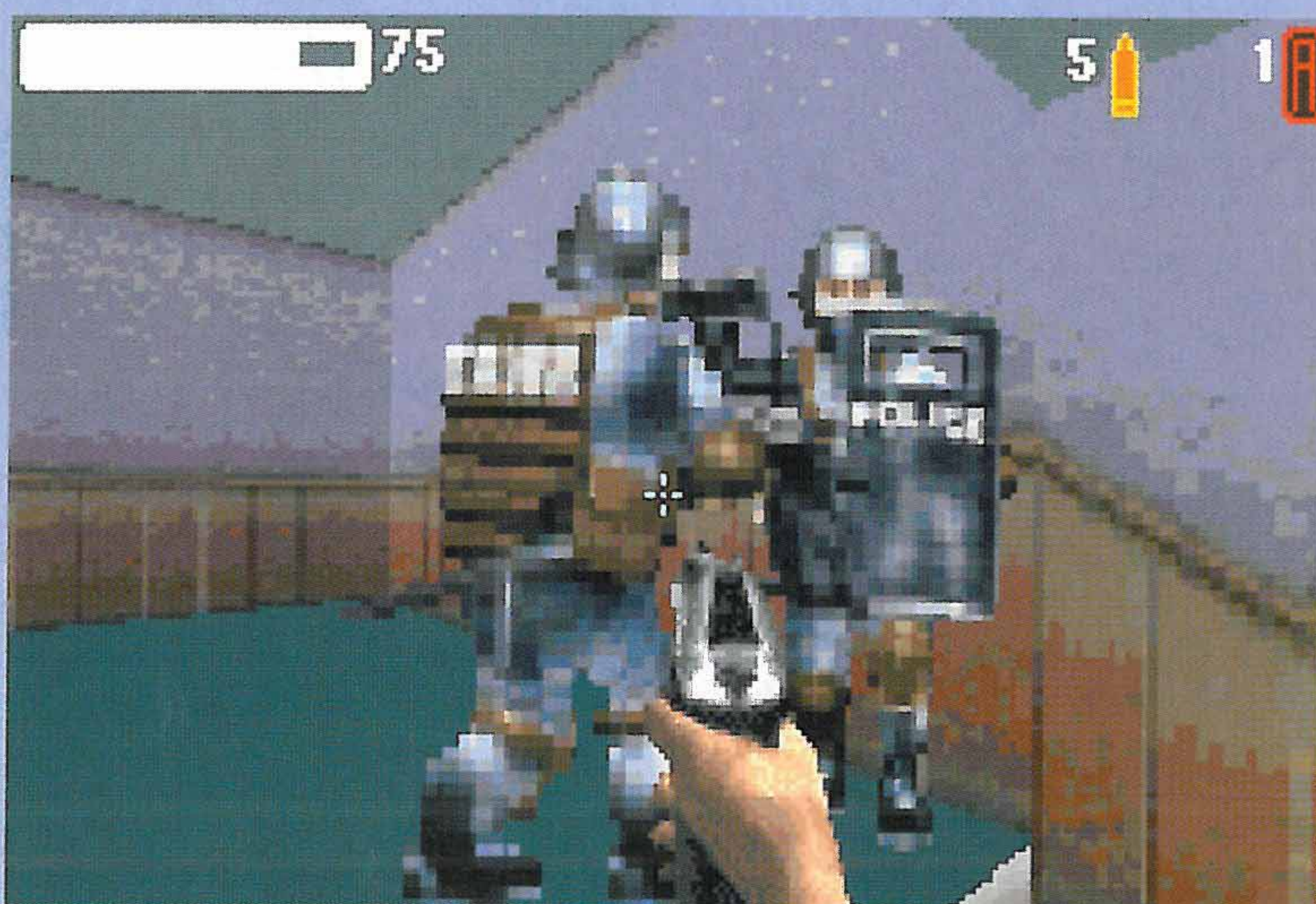
### CODES D'ECKS

Entrepôt : **EXTREME**  
 Rue : **EXCITE**  
 Rue (2<sup>e</sup>) : **EXCAVATE**  
 Bar : **EXCALIBUR**  
 Bar (2<sup>e</sup>) : **EXTORT**  
 Hôtel : **EXPIRE**  
 Hôtel (2<sup>e</sup>) : **EXACT**  
 QG de la NSA : **EXHALE**  
 Bunker de la NSA : **EXHUME**  
 Entrepôt (2<sup>e</sup>) : **EXONERATE**  
 Entrepôt (3<sup>e</sup>) : **EXPEL**

### CODES DE SEVER

Entrepôt : **SEVERE**  
 Rue : **SURVIVE**  
 Rue (2<sup>e</sup>) : **SAVANT**  
 Bar : **SUFFER**  
 Bar (2<sup>e</sup>) : **SULPHER**  
 Hôtel : **SERVE**  
 Hôtel (2<sup>e</sup>) : **SEETHE**  
 QG de la NSA : **SEVERAL**  
 Bunker de la NSA : **SEVERANCE**  
 Entrepôt (2<sup>e</sup>) : **SAVAGE**  
 Entrepôt (3<sup>e</sup>) : **SACROSANCT**

Astuces envoyées par Christophe Stupnicki.



## EXTREME-G3

Entrez ces codes juste quand le message **Appuyez sur Start** apparaît à l'écran titre du jeu. Attention, vous avez peu de temps pour faire votre manip', l'écran disparaissant vite !

### Victoires auto en XG

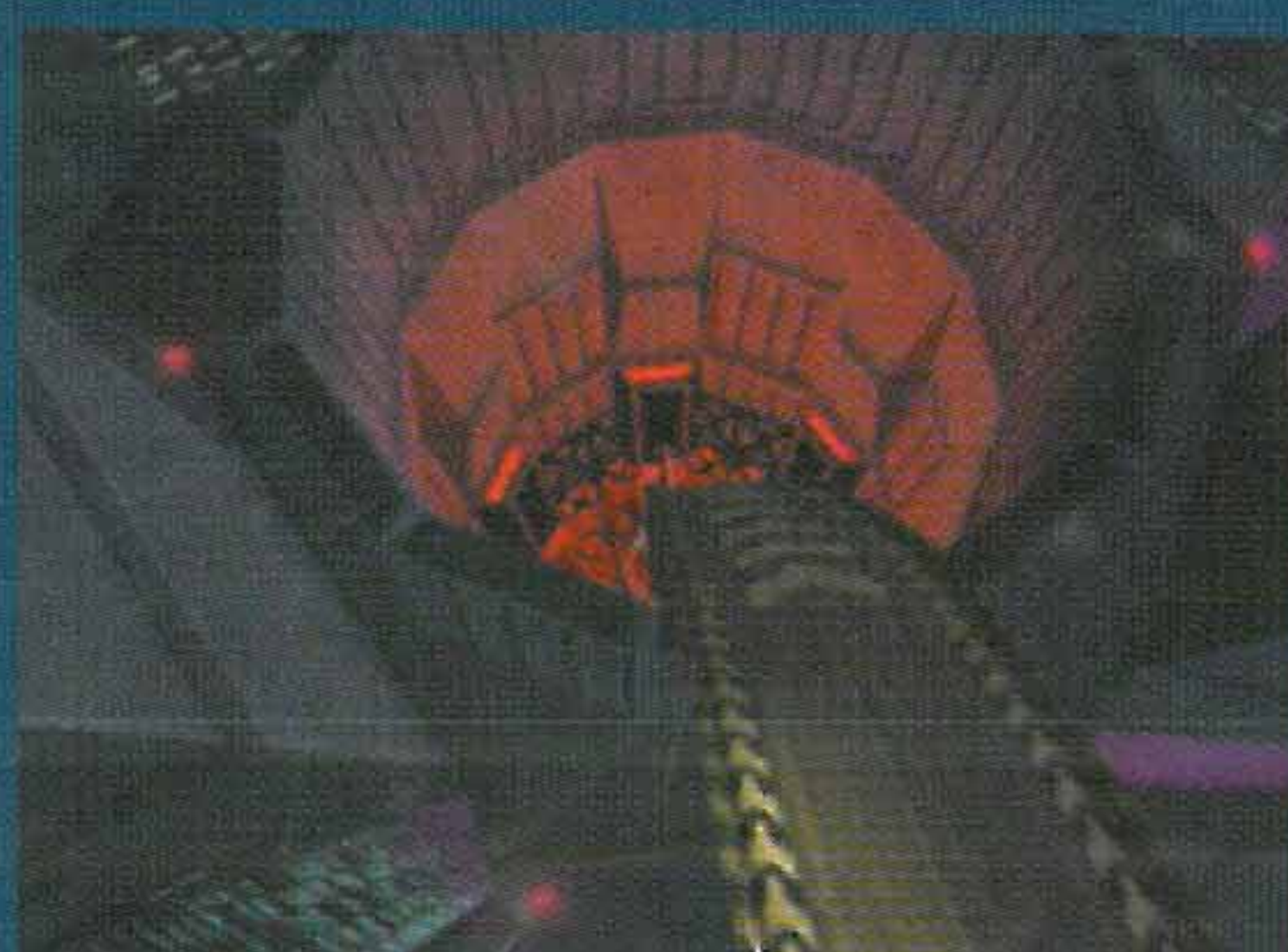
Effectuez la manipulation : **L + R + Z, L + R, Z, L + R + Z**. La phrase **J1 Le grand Vainqueur** s'affiche. En mode Carrière, vous gagnez toujours la course, même quand vous vous faites « Retirer » !

### Munitions inépuisables

Effectuez la manipulation : **L, R, L, R, L + R, Z**. La phrase **J1 Code munitions illimitées** s'affiche. Refaites le code avant une nouvelle course !

### Tous les niveaux

Effectuez la manipulation : **L, L, R, R,**



**Z, Z, L + R + Z**. La phrase **J1 Code Circuits débloqués** s'affiche.

Neuf nouveaux niveaux n'attendent que vous !

### Gains X 2

Effectuez la manipulation : **L, R, Z, L, R, Z, L + R**. La phrase **J1/J2 Code Prix double** s'affiche. En mode Carrière, par exemple, vous gagnez 24000 crédits au lieu de 12000 !

### Turbos et boucliers

Effectuez la manipulation : **L + R, Z, L + R, Z**. La phrase **J1 Code Bouclier illim. ON** s'affiche. Refaites le code pour le désactiver, et à chaque fois avant une nouvelle course.

Astuces envoyées par Brice Vannereau, Gautier Dhordian, etc.

## DARK ARENA

### CHEAT MODE

**NRYRDDS**. Entrez ce code dans les mots de passe.

### MOTS DE PASSE

Ces codes ne fonctionnent que si le cheat mode est activé au préalable.

#### Facile

Niveau 2 : **A**  
 Niveau 3 : **B**  
 Niveau 4 : **C**  
 Niveau 5 : **D**  
 Niveau 6 : **E**  
 Niveau 7 : **F**  
 Niveau 8 : **G**  
 Niveau 9 : **H**  
 Niveau 10 : **I**  
 Niveau 11 : **J**  
 Niveau 12 : **K**

Niveau 13 : **L**  
 Niveau 14 : **M**  
 Niveau 15 : **N**  
 Générique : **O**

#### Moyen

Niveau 2 : **AA**  
 Niveau 3 : **BB**  
 Niveau 4 : **CC**  
 Niveau 5 : **DD**  
 Niveau 6 : **EE**  
 Niveau 7 : **FF**  
 Niveau 8 : **GG**  
 Niveau 9 : **HH**  
 Niveau 10 : **II**  
 Niveau 11 : **JJ**  
 Niveau 12 : **KK**  
 Niveau 13 : **LL**  
 Niveau 14 : **MM**  
 Niveau 15 : **NN**  
 Générique : **OO**

#### Difficile

Niveau 2 : **AAA**  
 Niveau 3 : **BBB**  
 Niveau 4 : **CCC**  
 Niveau 5 : **DDD**  
 Niveau 6 : **EEE**  
 Niveau 7 : **FFF**  
 Niveau 8 : **GGG**  
 Niveau 9 : **HHH**  
 Niveau 10 : **III**  
 Niveau 11 : **JJJ**  
 Niveau 12 : **KKK**  
 Niveau 13 : **LLL**  
 Niveau 14 : **MMM**  
 Niveau 15 : **NNN**  
 Générique : **OOO**

### CODES DE TRICHE

Ces codes peuvent être rentrés avant un des mots de passe ci-dessus.

Énergie infinie  
**HEALTH**

Carte du niveau  
**MAPS**

Niveau suivant  
**SKIP**. Au cœur de l'action, mettez la carte du niveau puis faites **Select**.

Toutes les clés  
**KEYS**

Toutes les armes  
**WEAPONS**

Munitions infinies  
**AMMO**

Astuces envoyées par Jérémie Raczinski.

[www.puissance-nintendo.com](http://www.puissance-nintendo.com)

UN SITE INTERNET  
 QUI VOUS DIT TOUT,  
 VRAIMENT TOUT ?

**PUISSANCE  
 NINTENDO**

ÇA EXISTE !

PN, c'est toute l'info  
 Nintendo

en continu sur le Net !

**ACTU 24:7**



 NINTENDO  
GAMECUBE™



**Luigi's  
Mansion™**

N'ayez pas peur.



**LA VIE EST UN JEU**  
[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)

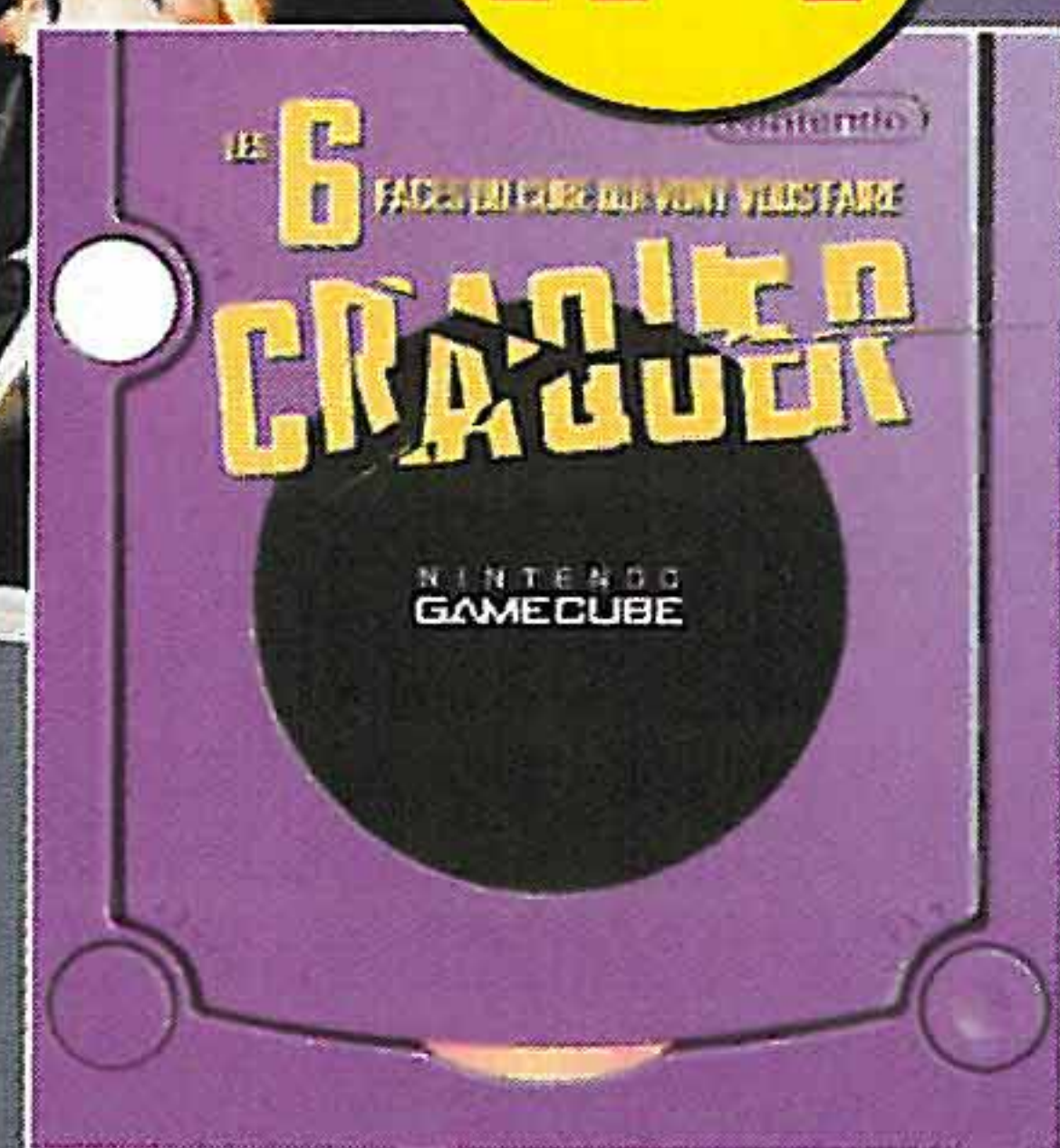


# Les numéros 1 et 2 de Nintendo, Le Magazine Officiel sont encore disponibles !



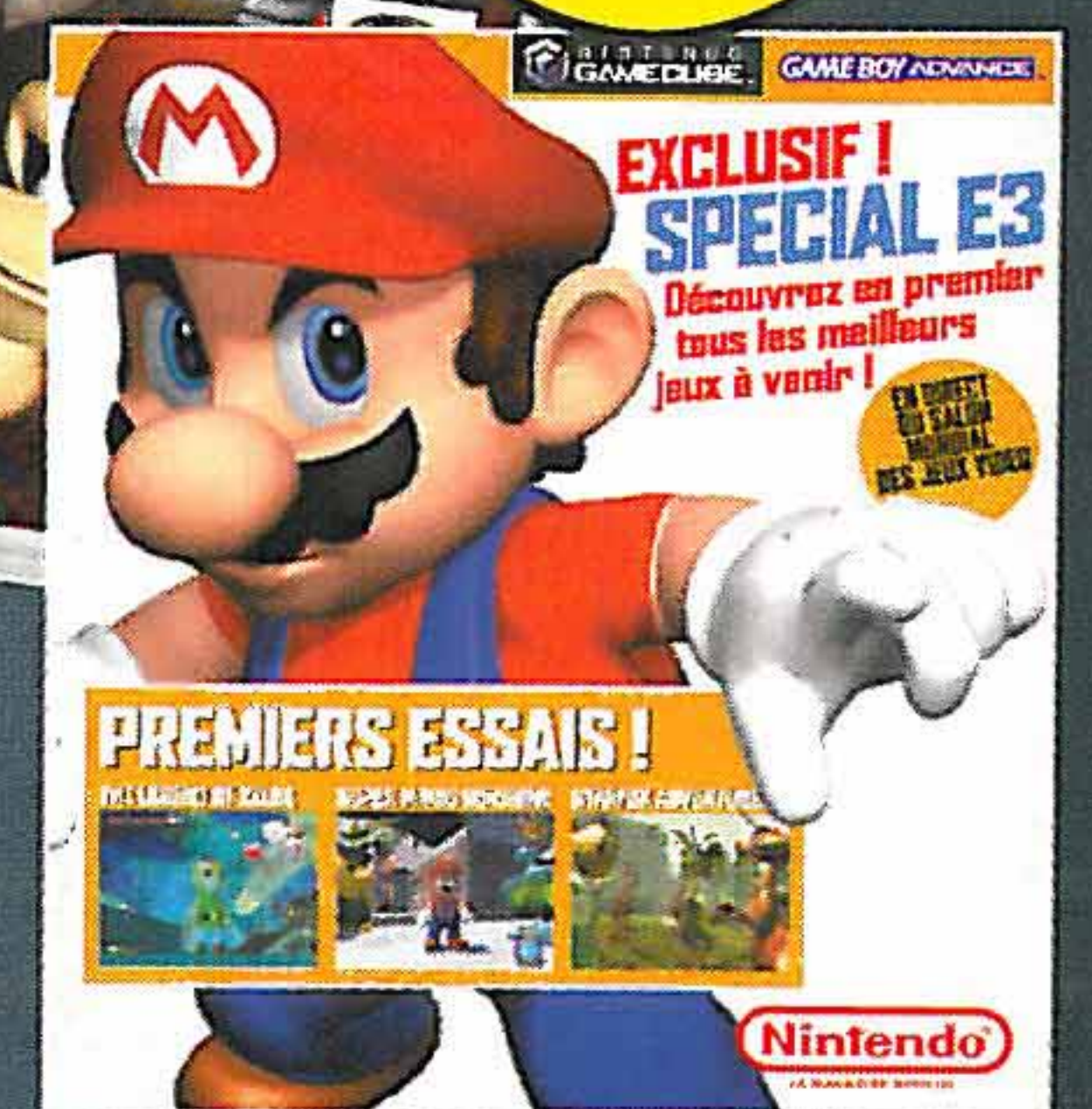
**N°1**

**Offert avec le n°1**  
tous les secrets  
du GameCube, les jeux  
& tous les accessoires



**N°2**

**Offert avec le n°2**  
en avant-première,  
tous les meilleurs  
jeux à venir !



## Commandez dès maintenant VOS NUMÉROS !

### BULLETIN DE COMMANDE NINTENDO MAGAZINE

Oui, je commande les anciens numéros de Nintendo, Le Magazine Officiel au prix unitaire de 5,99€ + 1,50€ de frais de port par commande (cocher la ou les cases de votre choix):

n°1       n°2      soit ..... numéro(s) x 5,99€ = ..... €  
frais de port par commande = ..... 1,50 €

**TOTAL = ..... €**

Je règle ma commande (frais de port inclus) par :

chèque bancaire    chèque postal    mandat à l'ordre de FUTURE FRANCE  
 carte bancaire N° : ..... / ..... / ..... / ..... / .....    date de validité : .. / .. / ..

Société : .....

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

E-mail : .....

Date : ..... Signature : .....

Votre commande vous parviendra sous 3 à 4 semaines après réception de votre règlement

À retourner accompagné de votre règlement à : Service Anciens Numéros Nintendo Magazine  
26, Boulevard Paul-Vaillant-Couturier - 94851 Ivry-sur-Seine Cedex

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

## Quantité limitée !

Pour toute demande relative  
à votre commande :

**Service Anciens Numéros  
Nintendo Magazine**

**26, Boulevard Vaillant-Couturier**

**94851 Ivry-sur-Seine Cedex**

**Tél. : 01 49 60 10 13**

**Fax : 01 49 60 10 55**

**futurenet@abocom.fr**



# UN OU TV ?

Alors que les jeux GBA – à emmener partout – déferlent à l'occasion des vacances, les possesseurs de GameCube, amateurs de jeu de rôle de qualité, ont de quoi se river longuement à leur télé avec *Les Royaumes Perdus* !

## Sommaire



### → GameCube

- LES ROYAUMES PERDUS ..... p. 98
- 18 WHEELERS ..... p. 106
- LEGEND OF WRESTLING ..... p. 106
- JEREMY MC GRATH  
SPY HUNTER ..... p. 106
- SPY HUNTER ..... p. 110



### → GameBoy Advance

- V-RALLY 3 ..... p. 100
- DROOPY'S TENNIS ..... p. 102
- COUPE DAVIS ..... p. 102
- ROLAND GARROS 2002 ..... p. 102
- WOLFENSTEIN 3D ..... p. 104
- LIL'D & STITCH ..... p. 104
- PUNCH KING ..... p. 104
- BREATH OF FIRE 2 ..... p. 105
- STARWARS ÉPISODE 2 :  
L'ATTAQUE DES CLONES ..... p. 108
- Z.O.E : FIST OF MARS ..... p. 109
- GREMLINS ..... p. 108
- TIGER WOODS PGA TOUR ..... p. 109
- ZOCUBE ..... p. 109
- CT SPECIAL FORCES ..... p. 110
- SPY HUNTER ..... p. 110





 **LE RPG NOUVEAU EST ARRIVÉ**

# LES ROYAUMES PERDUS

*Les Royaumes Perdus* ouvre une nouvelle voie sur console : le RPG axé Trading Cards. Il y a du *Magic the Gathering* dans l'air, cet été...

**D**epuis l'arrivée du phénomène *Magic the Gathering*, les jeux de cartes à collectionner ont suscité un véritable engouement. Sur micro et sur console en particulier, la situation est beaucoup plus calme... Plusieurs jeux développés sous licence Magic ont pourtant vu le jour. Cependant, aucun ne s'est véritablement imposé. Plus récemment, des jeux comme *Duelfield* ou bien *Etherlords* ont tenté de relancer le concept sur PC. Mais là encore le succès ne fut pas au rendez-vous. Il aura fallu attendre l'arrivée de ces *Royaumes Perdus* pour changer la donne. Ce titre demeure avant tout un RPG.



## GURD

• En plus de vous donner les dernières nouvelles du monde, la cartomancienne, Gurd, vend et achète des cartes. Vendez-lui celles que vous avez en plusieurs exemplaires pour en acquérir de plus rares. Gurd peut aussi les améliorer en fonction des points d'expérience accumulés ou encore les dupliquer.

Mais contrairement à *Final Fantasy*, dans lequel les cartes ne sont qu'un aspect secondaire du jeu, elles en constituent ici la clé de voûte. Vous incarnez Katia, une jeune princesse qui, un beau matin, part sauver son royaume menacé par un mystérieux brouillard de ténèbres. Katia utilise le pouvoir des runestones qui lui permet d'invoquer et



## LA COLLECTION

• Il existe 105 cartes au total. Et, évidemment, vous ne pourrez pas vous empêcher de posséder la collection complète. Certaines cartes sont uniques et, bien entendu, ne peuvent pas être achetées. Certaines d'entre elles ne sont obtenues qu'après amélioration d'autres cartes.







• Les invocations ne sont pas spectaculaires. Un effort sur les effets aurait été le bienvenu.



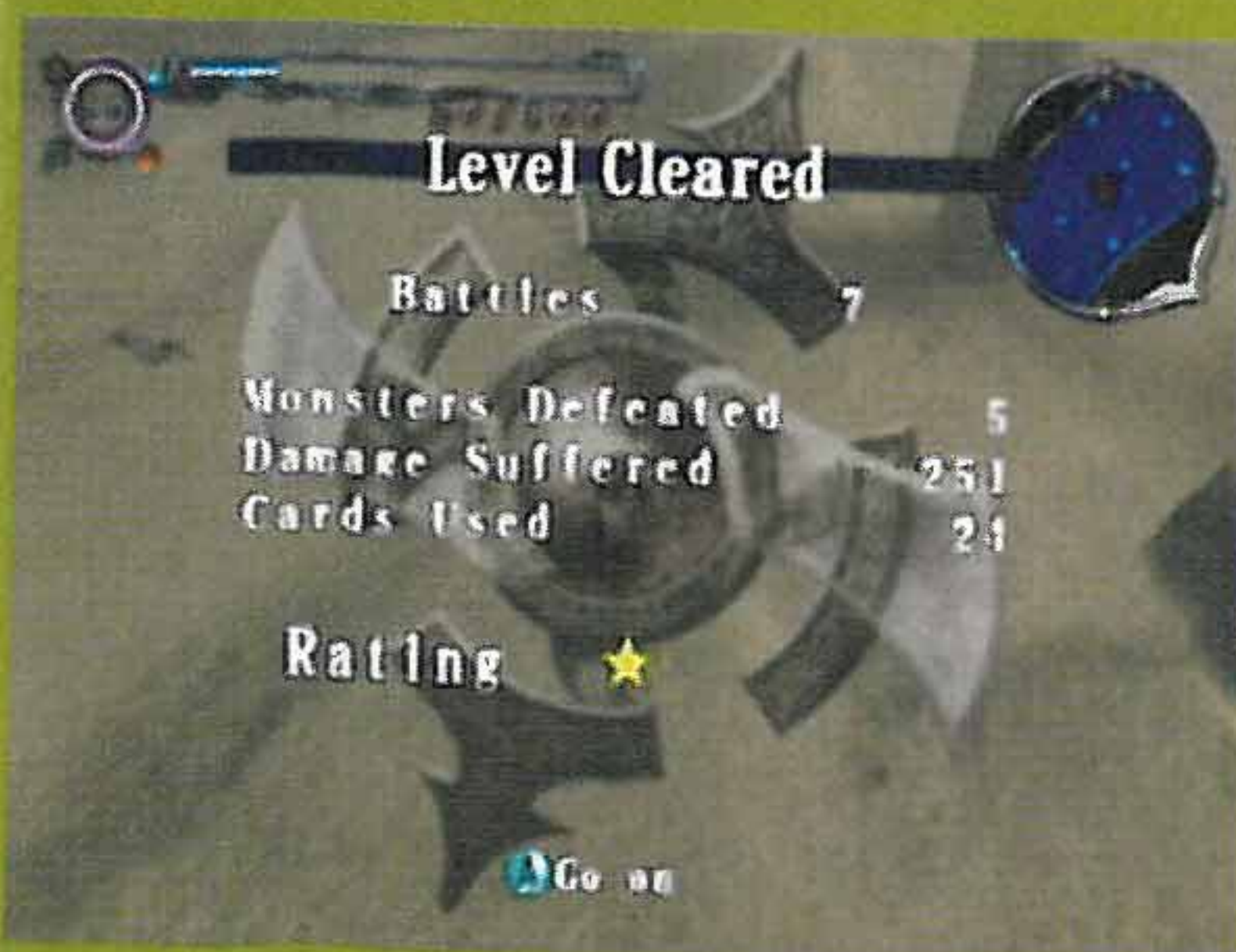
• Le jeu propose un mode Deux Joueurs, sous forme de duels dans une arène. Anecdotique.



• Certains monstres ont des facultés particulières. Lisez la description pour plus d'informations.



• Gardez les invocations les plus puissantes pour les confrontations avec les boss de fin de niveau.



• Selon votre performance, vous obtiendrez d'une à trois cartes bonus à la fin des missions.

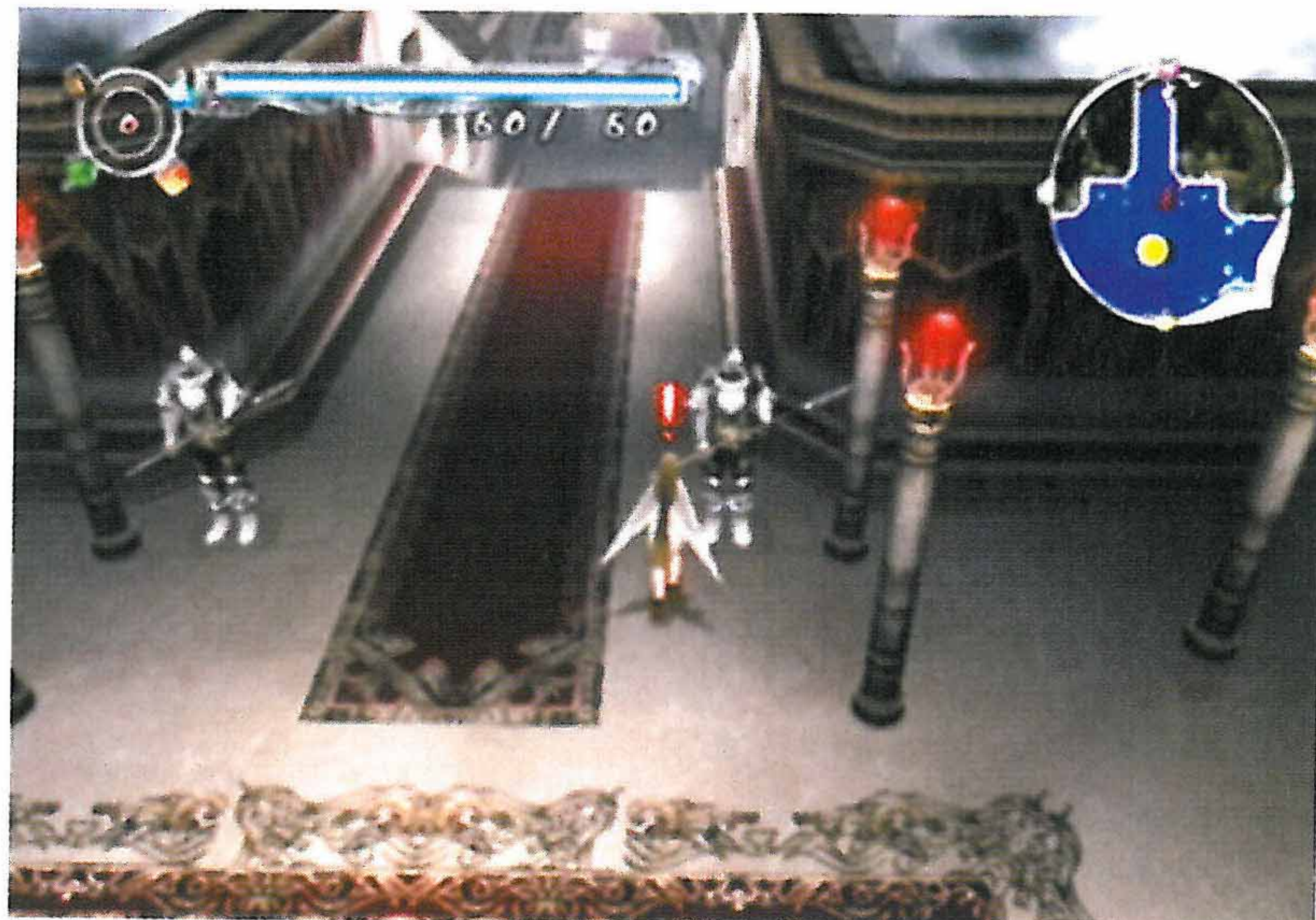
de contrôler des monstres à l'aide de cartes magiques. L'héroïne se comporte comme n'importe quel personnage de RPG : elle discute avec des gens, explore des régions lointaines, résout des énigmes, etc. Le tout dans un environnement 3D, bien entendu. La seule réelle différence tient au fait qu'elle ne combat pas, du moins pas directement. Au cours de son périple, l'héroïne récupère plusieurs cartes, représentant des monstres. Lorsqu'un combat se déroule, elle utilisera ses cartes pour invoquer des monstres, qui se battront à sa place. Il faut admettre que les premiers combats sont franchement déconcertants et, de fait, pas très passionnants, tant on patauge dans la semoule. Heureusement, une cartomancienne guidera vos premiers pas, et une bonne lecture du manuel finit par donner une bonne vision du gameplay.

## « Les cartes progressent en expérience et peuvent ainsi évoluer »

Vous apprendrez que les cartes ont plusieurs fonctions, comme porter une attaque unique à un adversaire, lancer un sort, ou encore invoquer une créature indépendante qui agira de son propre chef. Vous découvrirez également que les cartes sont liées à un élément reposant sur un système d'opposition. Ainsi, l'élément Terre est plus fort que l'Eau, lui-même étant supérieur à l'élément Feu, etc.

### BRELAN DE TROLLS

Lorsque l'on a assimilé les bases des cartes, on finit par se prendre au jeu. Il est nécessaire de les collectionner, tout en sachant que vous ne pouvez pas en emporter plus de trente à la fois. Il devient vite indispensable d'optimiser son jeu. L'aventure elle-même est constituée de missions au cours desquelles un ou plusieurs objectifs vous sont assignés. Parfois, des missions facultatives vous sont proposées. Évidemment, on ne les refuse pas, dans l'optique de parfaire sa collection. Car les cartes progressent en expérience et peuvent, au fil du temps,



• Lorsqu'une interaction avec votre environnement est possible, un point d'exclamation s'affiche.

évoluer en un nouveau type, plus fort et plus rare ! Petit bémol concernant la réalisation : le jeu est doté de graphismes assez moyens et d'une sobriété certaine au niveau des effets spéciaux. De plus, au fur et à mesure des heures, on finit par se lasser de l'environnement sonore, décevant dans l'ensemble. Mais au final, même s'il n'est pas une révolution technique, *Les Royaumes Perdus* a le mérite de proposer un concept novateur qui possède les atouts nécessaires pour faire des heureux parmi les fans de jeux de rôles, voire parmi les amateurs de cartes de collection, qu'il s'agisse des cartes Magic, Pokémon ou autres.

**Stonehenge**

### DES FÉES UTILES



• Alexandre est un étudiant qui prépare une thèse sur les fées rouges. Ces fées se rencontrent tout au long du jeu, certaines étant très bien cachées. Prêtez attention aux conseils qu'elles prodiguent, afin d'obtenir des indices sur les énigmes du niveau. Rappelez toutes ces fées à Alexandre, en échange de quoi il vous donnera des cartes de plus en plus rares. Il existe également des fées bleues qui, si elles sont capturées, offrent différents bonus ou, plus rarement, un combat.



### OPTIMISER SON JEU

• Très rapidement, vous êtes contraint d'optimiser votre jeu pour qu'il soit plus efficace. Plusieurs styles de jeu peuvent être sauvegardés. Généralement, un tri par élément est recommandé au début. Mais des combinaisons de plusieurs éléments ne sont pas à négliger.

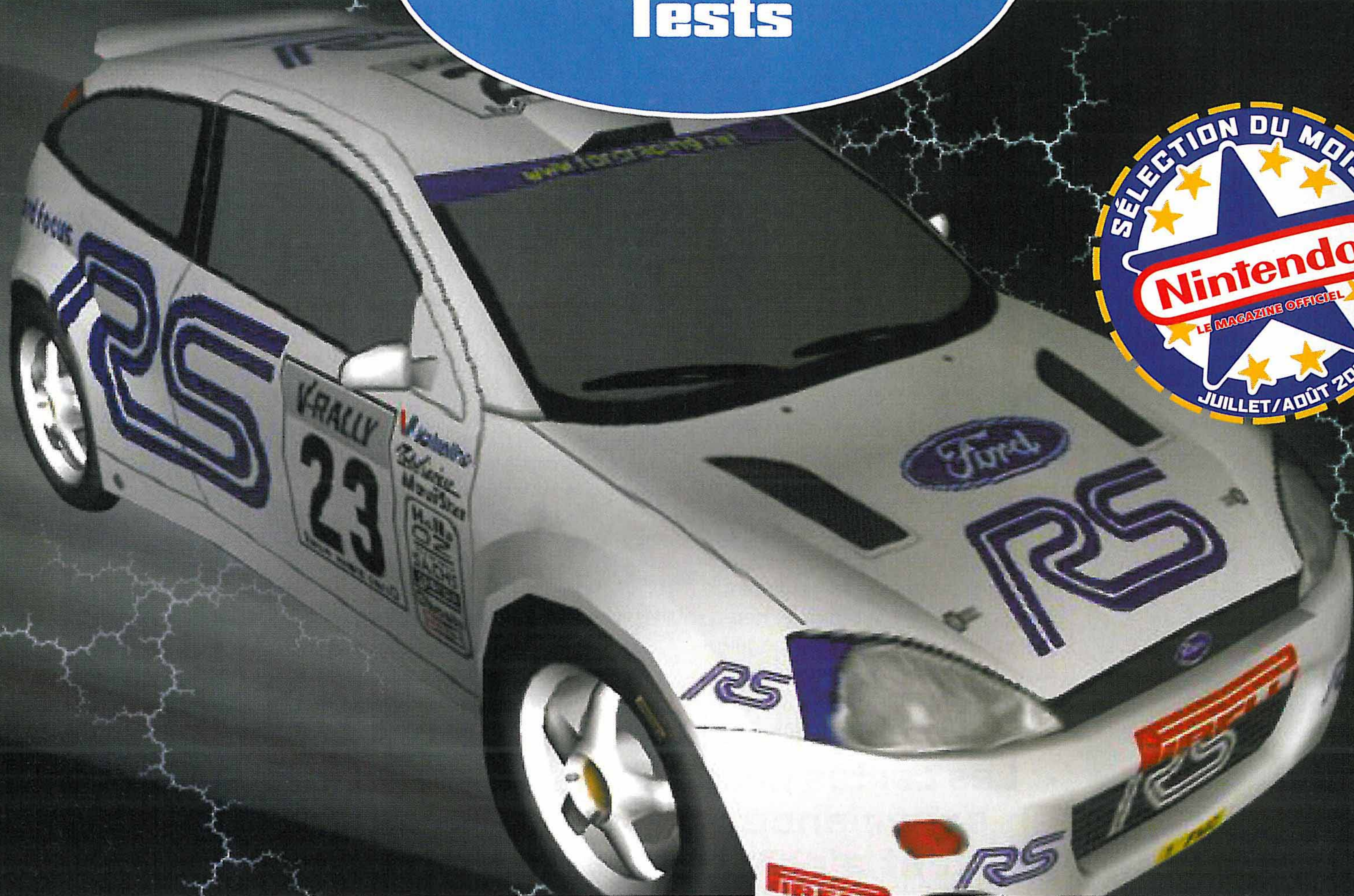
GENRE : RÔLE  
ÉDITEUR : JEU DE RÔLE/ACTIVISION  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEUR : 1 À 2  
SAUVEGARDE : 2 BLOCS AU MINIMUM

### RÉSUMÉ

Bien que déroutant au début, *Les Royaumes Perdus* se révèle tout de même captivant, de part son aspect « collection de cartes » omniprésent.

**VERDICT**  
**7/10**





**UN JEU DE RALLYE TRÈS AMBITIEUX**

# V-RALLY 3

Après avoir utilisé les 16 bits, la GBA se la joue 32. Exit le mode 7, *V-Rally* sort l'artillerie lourde avec cette version aux graphismes en 3D.

**AU FOND DU SIÈGE**

• *V-Rally 3* propose deux vues dont une subjective qui vous met dans la peau du pilote. Vous bénéficiez alors d'une vue sur le tableau de bord et du mouvement des mains sur le volant et le levier de vitesse. Cette vue à l'inconvénient d'être très basse, rendant délicate l'appréciation du tracé. Enfin, les traces d'impacts sur le pare-brise la rendent définitivement injouable en fin de spéciale.



• Le pilotage tout en glisse est un véritable régal pour les sensations. Typiquement Arcade, d'influence Sega Rally.

**T**rès attendu pour ses graphismes en 3D comme on en avait jamais vu sur GBA, cet opus de *V-Rally* nous a réellement mis une claque ! On savait déjà que la GBA en avait dans les tripes. Mais de là à imaginer un jeu en 3D temps réel, il y avait un gouffre que nul n'aurait osé franchir ! C'était sans compter sur Fernando Velez et Guillaume Dubail, qui ont fait leur classe en participant au développement des *24 Heures du Mans* sur la portable. Ce jeu exploitait alors le mode 7, mais avec *V-Rally 3*, les deux compères ont frappé très fort, repoussant les limites



**HANDLE WITH CARE**

• Les dommages subis en cours de spéciales sont symbolisés par des voyants à droite de l'écran. Entre deux étapes, les mécanos peuvent intervenir et réparer une partie des dégâts, bien que cela n'ait pas beaucoup d'incidence sur les performances de la voiture.



de la GBA au-delà de toutes nos espérances. Le résultat est tout simplement à couper le souffle.

Les spéciales et les circuits ont été intégralement modélisés en 3D et les textures appliquées n'ont rien à envier à certains jeux de consoles de salon. Et même si l'on remarque bien que





• Dans la plupart des lignes droites, on peut constater des petits problèmes d'affichage.

certains détails du décor, comme le public ou les arbres, sont en 2D, les gros éléments, comme les maisons, sont également à base de polygones. Les voitures, pour leur part, sont aussi en 2D, mais comme il n'y a pas d'effet de zoom, ce n'est absolument pas gênant : c'est à peine si l'on s'en rend compte. Le tableau serait totalement idyllique s'il n'y avait à déplorer quelques problèmes liés à l'affichage des éléments lointains. Rien de grave, car cela n'entache en rien la performance technique.

## « Les développeurs ont su tirer la quintessence du GameBoy Advance ! »

Bref, ce n'est absolument pas gênant ! Au chapitre des sensations, la première comparaison qui vient à l'esprit est celle de *Sega Rally*, dont la conduite est des plus similaires avec *V-Rally 3*. Les virages se négocient en longues glissades en travers qui donnent au jeu une orientation résolument Arcade pas déplaisante du tout. Bien au contraire ! Pour clore le registre technique, parlons un peu du son : si les musiques sont globalement supportables, on n'a pas vraiment l'impression d'avoir affaire à des moteurs de 300 chevaux...

### ET 1, ET 2 ET 3D

*V-Rally 3* propose quatre modes de jeu. Passons rapidement sur les traditionnels Time Attack pour les fondus de chrono et de duels deux joueurs *via* le câble link. Le mode V-Rally repose sur un championnat réunissant les principales étapes du Championnat du monde. Le jeu se déroule sous forme de véritables épreuves spéciales au cours



• Quelques éléments du décor, comme les arbres ou le public, sont en 2D. Un subterfuge intelligemment utilisé.



• La conduite intérieure ne remporte pas tous les suffrages, mais elle a le mérite d'exister.



• Tous les types de revêtement sont passés en revue. Ici, les pistes ensablées du rallye du Kenya.



• Les conditions de course peuvent varier d'une spéciale à l'autre. Ici, le temps typique du RAC Rally.

### V-RALLY CROSS

• Le mode V-Rally Cross propose des courses face à trois adversaires sur des circuits en boucle. Il met en évidence l'un des principaux défauts du jeu : les problèmes de collision. Voir les voitures se chevaucher dans des parodies de collisions a quelque chose de pathétique : la conséquence directe du fait que les voitures sont, elles, en 2D. Dommage, car le challenge des licences lié à ce mode est très amusant. À noter : quatre voitures à l'écran accentuent les problèmes d'affichage des décors.

desquelles vous êtes seul en piste à lutter contre les temps références générés par la console pour les autres concurrents. Le barème d'attribution des points n'a rien à voir avec celui qui prime dans la réalité du championnat WRC. Le jeu privilégie la victoire en créditant le vainqueur de quatorze points, contre sept pour le second.

On retrouve également le mode V-Rally Cross au cours duquel vous vous retrouvez face à trois adversaires gérés par la console : c'est ici que se trouve le défaut majeur du jeu. La gestion des collisions est affligeante : il n'y a pas d'autre mot pour qualifier une telle monstruosité. C'est en effet une conséquence résultante du fait que les voitures ne sont pas en 3D ; et gérer des

collisions de sprites comme s'il s'agissait d'objets polygonaux s'avère très difficile. Malgré ce souci, cantonné à un mode précis, *V-Rally 3* reste malgré tout une prouesse technique et une réussite ludique. Infogrames place la barre très haut pour ce qui est de la qualité de la course auto sur GBA. Les éventuels concurrents ont du pain sur la planche pour faire aussi bien. #

### Stonehenge



### LES MARQUES

• Une dizaine de marques sont présentes dans *V-Rally 3*. On retrouve les Subaru et Peugeot 206, ou encore la Mitsubishi Lancer Evo. Avant de piloter ces prestigieux modèles, vous devrez faire vos preuves sur de modestes Renault Mégane ou Volkswagen Polo.



• Si l'on n'y regarde pas de trop près, on pourrait croire à une console de salon.

GENRE : COURSE  
ÉDITEUR : INFOGRAMES  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 49 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

### RÉSUMÉ

Les développeurs ont réalisé une prouesse technique avec ce *V-Rally* en 3D de haute volée. Il faudra du temps avant de voir mieux.

**★ VERDICT**  
**8,5/10**



# ROLAND GARROS 2002

D'après les plus prestigieuses licences se cachent trop souvent des jeux sans intérêt. *Roland Garros 2002* le confirme, hélas ! Si l'on excepte la version 2000 sur GameBoy, il faut bien admettre que ce titre n'a jamais eu très bonne presse. Mais au vu des antécédents sur GB, nous avons bon espoir à l'annonce de l'arrivée de l'opus GBA. D'entrée, on est frappé par la pauvreté des graphismes, indignes du label de qualité Nintendo. Ce qui choque, ensuite, c'est

une jouabilité qui n'est absolument pas au rendez-vous. Dès que l'on essaye de varier ses coups ou de jouer les lignes, on est sanctionné par un Out digitalisé, qui ressemble à un aboiement... Gardons le plus drôle pour la fin : le double. Dès qu'il y a quatre joueurs à l'écran, l'animation rame comme jamais... Ce test de *Roland Garros* prend inévitablement une tournure de mise en garde. ❄

**Stonehenge**



• *Roland Garros 2002* n'a strictement aucun atout à faire valoir pour sa défense. À éviter.

GENRE : TENNIS  
ÉDITEUR : WANADOO EDITION  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 49 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

★ VERDICT

2/10

# COUPE DAVIS



• En double, match souvent décisif, la qualité de l'animation n'est pas affectée.

Il faut remonter fort loin dans le temps pour retrouver la trace d'un jeu de tennis basé sur la coupe Davis. Les Danois de Hokus Pokus ont flairé le bon coup en remettant au goût du jour cette prestigieuse compétition sur la portable. Comme dans la réalité, les rencontres se déroulent en cinq matches, dont un en double, suivant un tableau à élimination directe. Assez basse, la vue surprend un peu au début, au même titre que la taille appréciable des joueurs.

Cela se traduit donc par une animation de qualité, que l'on ne parvient pas à prendre en défaut, même au cours des matches en double. Si la qualité des graphismes convient à nos attentes, ce n'est pas le cas pour ce qui est de la jouabilité. Pas de problème pour le jeu de fond de court... En revanche, à la volée, c'est un désastre ! C'est à se demander si les développeurs n'ont pas omis d'implémenter le smash ! Dommage... ❄

**Stonehenge**

GENRE : TENNIS  
ÉDITEUR : UBI SOFT  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 46 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

★ VERDICT

5/10

YOU KNOW WHAT ?



# DROOPY'S TENNIS OPEN



• En mode Tournoi ou en mode Arcade, vous pouvez choisir de jouer en style Cartoon.

La saison de tennis bat son plein et ce ne sont pas moins de trois titres qui se disputent la meilleure place sur les présentoirs.

Face à des licences telles que *Roland Garros* ou *Coupe Davis*, on ne donnait

pas cher de la peau du chien le plus flegmatique du dessin animé... Et pourtant, avec ses airs de ne pas y toucher, *Droopy's Tennis Open* s'impose, et de loin, comme le meilleur des trois. Très facile d'accès, il permet de se mettre en jambes en guère plus de dix minutes, et en comptant large...

Le mode Arcade autorise l'accès à de nouveaux courts, tandis qu'avec le mode Tournoi on peut obtenir les personnages cachés. Deux styles de jeux sont proposés : le style dit Classique, basé sur les règles officielles du tennis, et le style Cartoon, où des options et des coups spéciaux influent sur



• En mode Cartoon, l'utilisation des options est une arme à double tranchant. Une affaire de timing !

le déroulement du match. Le jeu est également très convivial... Si vous disposez de deux GBA et du sacrosaint câble link, vous pouvez en effet jouer à deux et avec une seule cartouche ! Avec la combinaison quatre GBA et deux cartouches, vous pouvez alors jouer simultanément à quatre joueurs. Enfin, si la prise en main est rapide, les adversaires proposés, pour leur part, offrent un réel challenge ! Bref, mine de rien : « l'm happy... Boo ! » ❄

**Stonehenge**

GENRE : TENNIS  
ÉDITEUR : LSP  
SORTIE : JUIN 2002  
PRIX : ENVIRON 49 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4  
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

★ RÉSUMÉ

Si l'on excepte l'absence de sauvegarde sur la cartouche, *Droopy's Tennis* s'impose pour le moment comme le meilleur tennis GBA.

★ VERDICT

8/10







## ACTION 3D SUR GBA WOLFENSTEIN 3D



• La précision du tir est pour le moins surprenante compte tenu de l'environnement en 3D géré en temps réel.



• Certaines tentures peuvent cacher des passages secrets. Le gros bug d'affichage ne gêne heureusement pas la jouabilité.

Quake, Half-Life et autres jeux de tir dans le même esprit sont considérés comme des Doom-like en référence au jeu qui a su imposer le genre. Et pourtant le premier Doom-like fut *Wolfenstein 3D*. L'arrivée de ce titre sur la GBA représente une forme d'hommage au précurseur. Une fois encore, des développeurs, en l'occurrence ceux d'Id Software, tentent de pousser la portable dans ses derniers retranchements. Comme dans le passé, le jeu se déroule en vue subjective dans un environnement 3D géré en temps réel. Votre tâche consiste à débarrasser plusieurs bunkers des soldats qui les infestent. Dans la pratique, seuls les murs sont en 3D. Les ennemis et éléments du décor sont de simples sprites en 2D que le zoom se charge de mettre à l'échelle.



• Ce couloir est très représentatif de l'austérité des décors malgré l'existence de plusieurs variantes.

Comme dans le jeu original, le sol et le plafond sont dépourvus de textures. Et c'est mieux ainsi, car la GBA, de temps en temps, du mal à gérer l'animation. Quelques bugs d'affichage sont à signaler, mais rien de nuisible à la jouabilité. D'un point de vue technique, *Wolfenstein 3D* s'en sort plutôt honorablement, mais le côté répétitif de l'action ne colle plus à l'époque actuelle.

Stonehenge

GENRE : DOOM-LIKE  
ÉDITEUR : BAM ! ENTERTAINMENT  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 46 €  
NOMBRE DE JOUEUR : 1  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

### RÉSUMÉ

Le GBA démontre, une fois encore, qu'il est apte à gérer la 3D en temps réel. Techniquement réussi, *Wolfenstein* a cependant mal vieilli.

★ VERDICT

6/10

## DISNEY'S LILO & STITCH

Avec *Lilo & Stitch*, Disney révisé ses classiques et n'hésite pas à jouer la carte de l'autodérision ! Bien loin des univers merveilleux de *Bambi* et autres standards du genre, cette nouvelle aventure nous conte les péripéties de ses deux héros atypiques et survoltés : Lilo, la jeune surfeuse adepte de vaudou et fan d'Elvis, et Stitch, l'alien le plus déjanté de la galaxie, la force à l'état brut. De l'île d'Hawaï aux confins de l'espace, Stitch

s'occupera personnellement des sbires de l'infâme Jumba avec méthode et efficacité. Sa spécialité : le shoot'em all. Sa devise : atomiser tout ce qui bouge ! Heureusement que Lilo, la force pensante, vient relever le niveau dans la partie Aventure du jeu, avec ses énigmes et ses passages à débloquer. Mais il faudra être fort : l'action est soutenue et les challenges sont plutôt corsés. À essayer !

Mysti



• Stitch, mignon ? Armé de ses quatre guns et de bombes, le mutant joue les Rambo dans une ambiance explosive !

GENRE : ACTION/AVENTURE  
ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE  
SORTIE : 5 JUIN 2002  
PRIX : ENVIRON 45 €  
NOMBRE DE JOUEUR : 1  
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

★ VERDICT

7/10

## PUNCH KING ARCADE BOXING



• On ne retrouve pas la qualité et le fun qui auréolaient la série des antiques NES et SNES.

Lorsque l'on parle de *Punch King*, le joueur averti ne manquera pas de faire le parallèle avec la série *Punch Out* qui évoque la belle époque de la NES et de la SNES. Pas de surprise, *Punch King* reprend le même concept que ses illustres prédécesseurs. Votre boxeur est affiché en transparence vous permettant ainsi de bien analyser le jeu de l'opposant. Vos adversaires, très pixelisés, possèdent un style de boxe et un coup spécial propre à leur culture.

Malheureusement, les combats manquent cruellement de subtilité, puisque deux coups (l'esquive et le crochet du droit) vous permettent de terminer le jeu en quelques minutes. Et ce n'est certainement pas le mode Survival qui modifie la donne. Bilan des courses, sur la GBA, *Punch King* peut, sans aucun doute, prétendre contester la suprématie à *Ready 2 Rumble*... dans le domaine de la médiocrité.

Stonehenge

GENRE : BOXE  
ÉDITEUR : ACCLAIM  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 50 €  
NOMBRE DE JOUEUR : 1  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

★ VERDICT

2/10



Y A-T-IL UN RPG APRÈS GOLDEN SUN ?

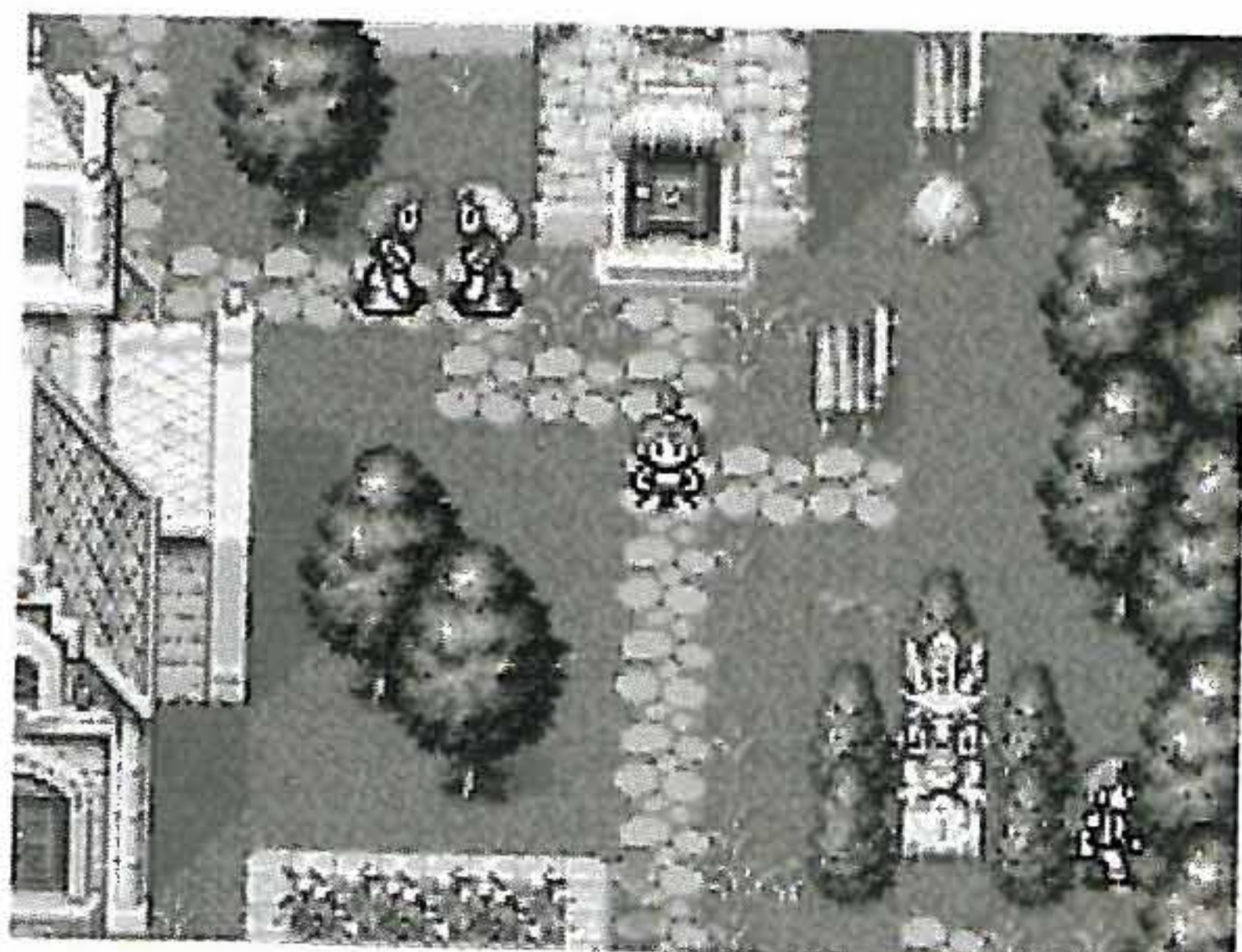
# BREATH OF FIRE II

Trois mois à peine après la sortie du premier volet, *Breath of Fire II* vient réchauffer le cœur des fans de RPG.

**O**n ne change pas un principe qui marche ! Fort de cet adage, Capcom nous replonge dans un monde étrange et merveilleux, dans lequel les hommes-animaux côtoient les êtres humains. L'architecture de ce *Breath of Fire II* est identique à celle de son prédécesseur (*Nin01*, noté 8/10). Les menus restent les mêmes ainsi que les phases de combat en 3D isométrique. Seul le plus important a changé, à savoir l'histoire et le monde que vous devez visiter : marqué par le destin, vous commencez par résoudre les histoires locales. En chemin, vous rencontrez vos compagnons, tous des hommes-animaux.

## INTRIGUE ET PERSONNAGES

Chaque personnage possède ses propres attributs, armes et magie. De plus, comme dans le premier volet,



• L'introduction se passe dans le passé du héros, symbolisé par le noir et blanc.



• Les boss sont souvent plus impressionnants que dangereux. Méfiance tout de même...

## VILLE CACHÉE

• Pour sauver l'un de vos compagnons, vous devez le cacher dans une ruine au milieu d'une clairière. Des personnages secondaires viendront ensuite vous aider à retaper la ruine puis à construire d'autres maisons, jusqu'à ce que vous ayez un véritable petit village à votre nom, avec ses propres commerçants et artisans. Vous y retrouverez aussi les Shamans qui vous permettent de fusionner avec d'autres personnages, ainsi qu'un mystérieux puits au secret bien gardé.



certains d'entre eux interagissent avec l'environnement. Ainsi, Jean, l'homme-crapaud, se transforme en batracien pour traverser les lacs tandis



• La magie est plus étonnante que dans le premier épisode et possède quelques jolis effets.

que Sten, l'homme-singe, peut passer les défilés à l'aide de ses longs bras préhensiles. Bien sûr, le héros possède toujours ses propres transformations en dragon, octroyées après certains événements. Outre un excellent scénario dont l'intrigue ne se dévoile qu'au fur et à mesure, après de longues heures de jeu, *Breath of Fire II* possède quelques idées très sympathiques. Certaines, comme la construction de la ville secrète du héros, furent novatrices au moment de la sortie du jeu en 1994 sur Super Nintendo. D'autre part, le jeu de pêche et les fusions des personnages,

à l'état encore d'ébauche dans le premier épisode, ont désormais une importance notable dans l'histoire. Graphiquement plus abouti et doté d'une intrigue plus approfondie que celle du premier, *Breath of Fire II* est un RPG de grande classe que tout fan se doit d'essayer. #

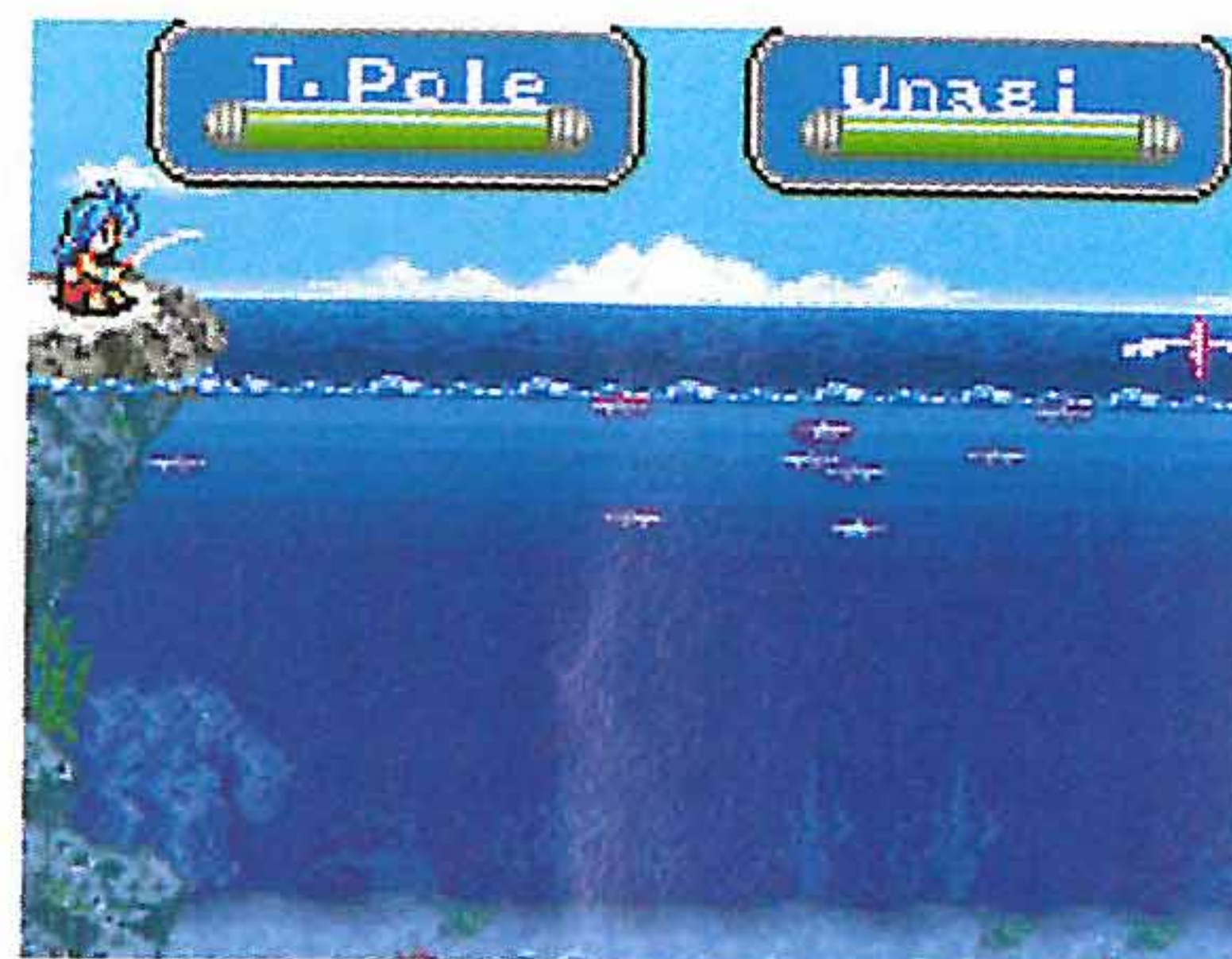
Wonder

GENRE : JEU DE RÔLE  
ÉDITEUR : CAPCOM  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 46 €  
NOMBRE DE JOUEUR : 1  
SAUVEGARDE : INTERNE

## RÉSUMÉ

Doté d'un scénario de haute volée et de nombreuses idées sympathiques, *Breath of Fire 2* est un RPG à découvrir (ou à redécouvrir) de toute urgence.

**★ VERDICT**  
**8,5/10**



• Dans *BoF 2*, avec le bon matériel, vous pouvez même pêcher un marchand !



# JEREMY MAC GRATH SUPERCROSS WORLD

Sur le papier, *Jeremy Mc Grath* a tout pour faire rêver : la licence d'un grand champion, des compétitions Indoor comme Outdoor, une section Baja, un mode Carrière, etc. Mais en réalité, *JMGSW* n'est qu'un simulacre de jeu de motocross, voire un simulacre de jeu tout court. Les graphismes sont scandaleux pour une 128 bits, l'animation irréaliste, et le jeu bourré de bugs. Pour couronner le tout, la maniabilité est tout simplement invraisemblable. Le stick est

beaucoup trop sensible, et les véhicules n'ont strictement aucune inertie. Que vous alliez à 10 ou à 200 km/h, vous tournerez exactement de la même façon. Ridicule. Inutile, bien sûr, de chercher la moindre finesse de pilotage dans ce jeu sans intérêt. Bref, si vous cherchez une simulation de sport à sensations fortes, vous serez bien mieux inspiré si vous vous tournez de préférence vers *Wave Race* ou *SSX Tricky*. #

William Audureau



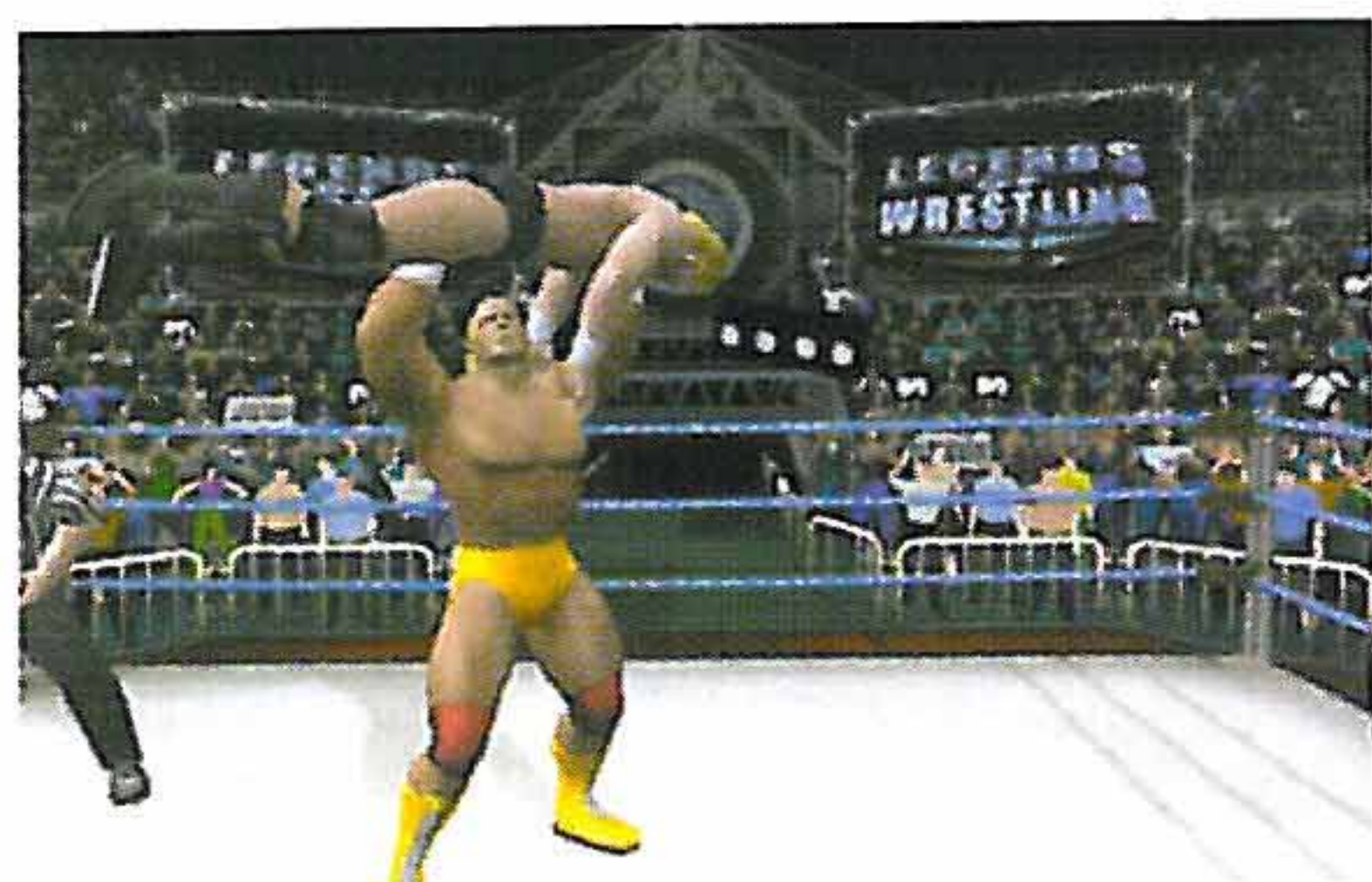
• Les décors sont vides, les polygones grossiers et les textures de mauvaise qualité.

GENRE : COURSE DE MOTOCROSS  
ÉDITEUR : ACCLAIM  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2  
SAUVEGARDE : 9 BLOCS AU MINIMUM

★ VERDICT

2/10

# LEGEND OF WRESTLING



• Les catcheurs semblent avoir oublié leur charisme au vestiaire. Ça ne pardonne pas !

Avec *Legend of Wrestling*, le GameCube accueille son premier jeu de catch. Les plus grandes stars de tous les temps de ce sport haut en couleur y sont jouables. De plus, vous pouvez entièrement créer votre propre catcheur. Les modes de jeu sont satisfaisants : Combat simple, À Quatre, En Deux contre 2, Tournoi et Carrière. Une fois dans le jeu, il faut malheureusement déchanter. D'abord, les temps de chargement, fréquents et pénibles, tuent l'envie de jouer. Ensuite, vous vous

retrouvez face à un jeu de catch anecdotique. Ainsi, la mise en scène manque cruellement de pêche. Quant à la maniabilité, elle est rendue peu agréable par des problèmes de caméra et le temps de réaction des catcheurs. Dommage, car leurs coups sont nombreux et variés. Au final, *Legend of Wrestling* ne satisfera que les accros en manque. Les autres castagnes se délecteront plus logiquement avec l'excellent *Super Smash Bros. Melee*. #

William Audureau

GENRE : CATCH  
ÉDITEUR : ACCLAIM  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4  
SAUVEGARDE : 5 BLOCS AU MINIMUM

★ VERDICT

4/10

# FOLKLORE ET KLAXONS 18 WHEELERS

Attention au dépaysement, le dernier titre distribué par Acclaim respire la culture la plus profondément américaine. Dans *18 Wheelers*, vous devrez en effet conduire des camions monstrueux d'un bout à l'autre des États-Unis, le tout sur fond de musique Country. À défaut d'avoir toujours rêvé d'un tel jeu, on appréciera le folklore et le fun de ce

titre arcade. Le principe est simple, vous devez acheminer de la marchandise dans les temps, et ce en vous méfiant des mauvais coups de votre rival. Techniquement, *18 Wheelers* n'est pas transcendant : ses graphismes manquent de finesse et l'animation est trop molle. Que voulez-vous, un 32 Tonnes, c'est lent ! C'est d'ailleurs le principal défaut de ce titre : clairement orienté arcade,



• C'est à deux que l'on s'amuse le plus. Une queue de poisson de 32 tonnes, ça ne fait pas du bien !

dans l'ambiance comme dans le game-play, *18 Wheelers* manque de punch. Dommage, car on s'amuse bien. Mais moins à piloter des bolides monstrueux qu'à traîner son camion en touriste, en écrasant nonchalamment les véhicules sur son chemin. Du coup, le jeu en Solo apparaît quelque peu limité en intérêt. En revanche, le titre de Sega prend tout son sens à Deux Joueurs, lorsque les courses virent à la joute musclée comme dans les meilleurs road-movies. #

William Audureau

GENRE : COURSE DE CAMION ARCADE  
ÉDITEUR : ACCLAIM/SEGA  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2  
SAUVEGARDE : 3 BLOCS AU MINIMUM

RÉSUMÉ

Ringard et bourrin, *18 Wheelers* dépayse et défoule, principalement à deux joueurs. Mais l'intérêt de ce titre folklorique reste quelque peu limité.

★ VERDICT

5,5/10



• Arriver avant votre rival rapporte plus de points. Mais méfiez-vous de lui.



• Pour augmenter la durée de vie du jeu, le mode Garez votre camion a été créé. Heureux ?



 NINTENDO  
GAMECUBE™



**SUPER  
SMASH BROS.™**  
**Melee**

Vos héros préférés  
vous cassent le cube.



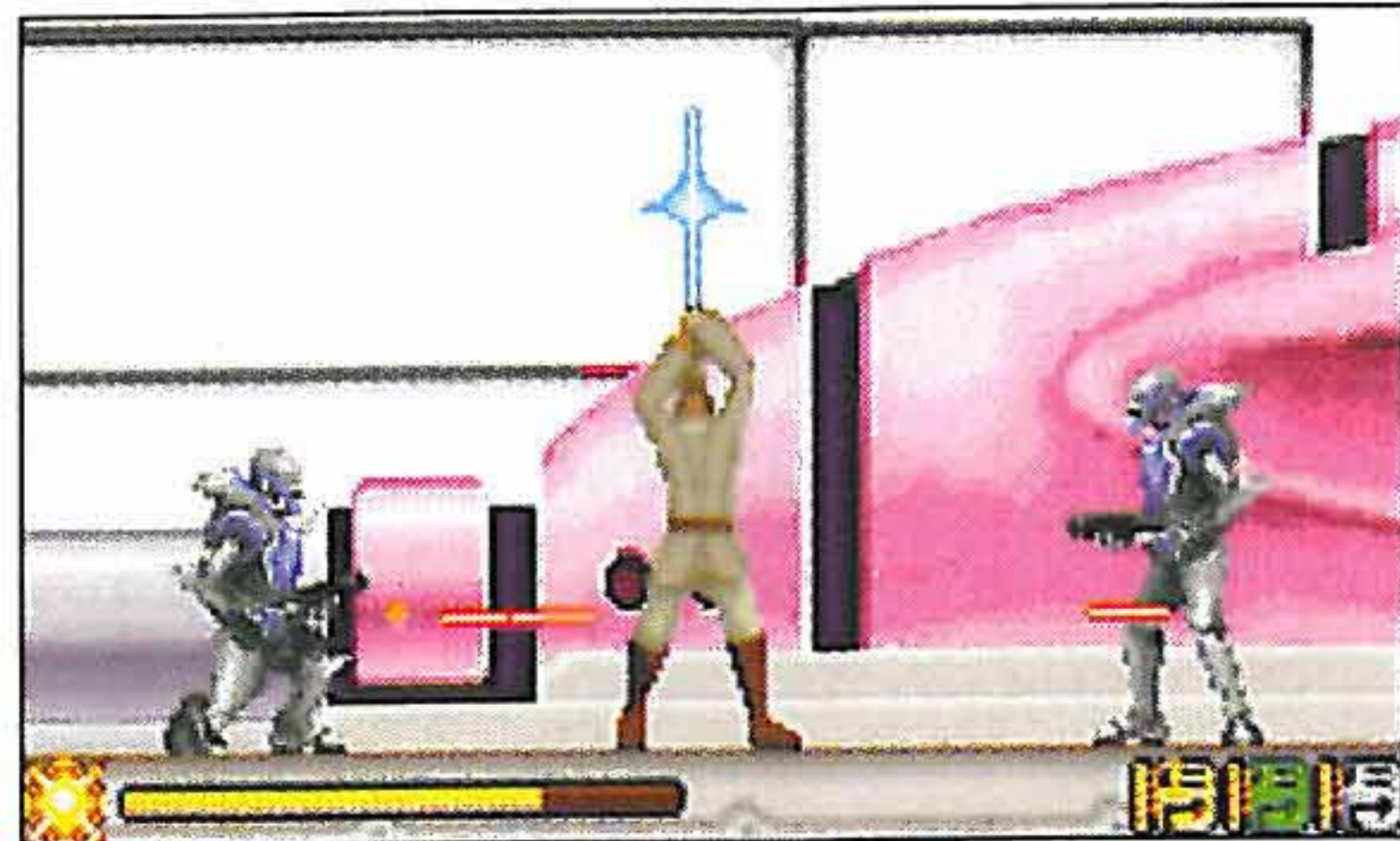
**LA VIE EST UN JEU**

[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)



## LE CÔTÉ OBSCUR DE LA GBA

# STAR WARS ÉPISODE 2 L'ATTAQUE DES CLONES

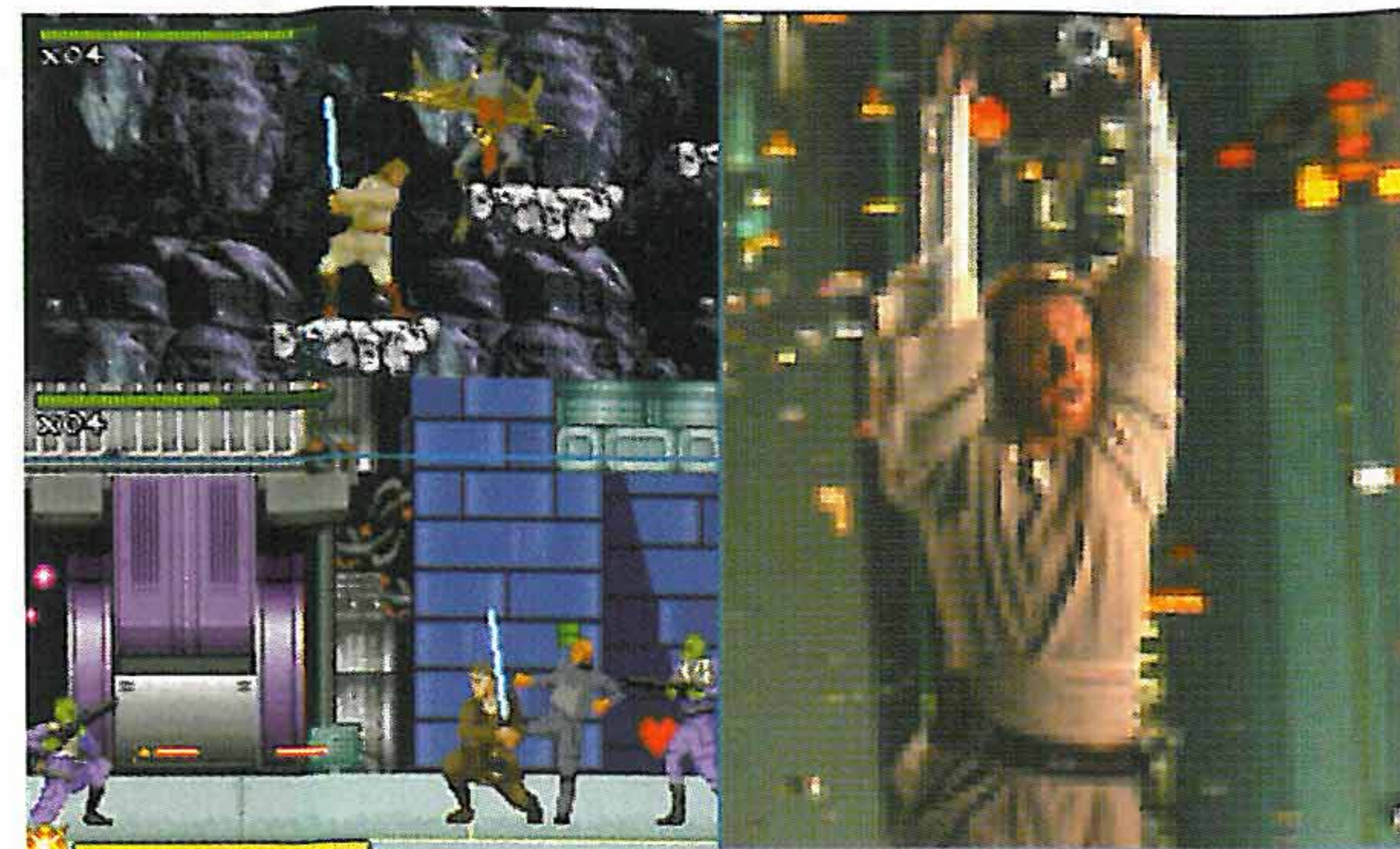


• La Force a plusieurs formes. L'attaque la plus puissante élimine tous les ennemis.

Tout commence comme dans le film. Le générique défile en perspective tandis que retentit la célèbre intro symphonique qui nous prouve que l'aspect sonore de la GBA n'est pas toujours exploité à sa juste valeur. C'est bluffant, et cela donne immédiatement un *a priori* favorable vis-à-vis du jeu. Quelques images digitalisées du film achèvent de vous plonger définitivement dans l'ambiance.

C'est parti. Le premier niveau débute de façon agréable tandis qu'en décor de fond une autre photo digitalisée met en valeur l'utilisation du scrolling différentiel. Arrive alors une séquence de plate-forme dont la jouabilité douteuse s'est traduite par un crash test de la GBA. Le héros a beau avoir la Force avec lui, il n'en est pas moins empoté. Dans les niveaux suivants, les choses se compliquent, tandis que les décors deviennent plus ternes et classiques. L'action vire alors au beat'em all confus. De temps à autre, une séquence de pilotage vous est proposée. Basée sur le mode 7, le résultat s'avère grossier. Au final, *Star Wars Episode 2 : l'Attaque des Clones* impressionne par son background issu du film, mais la jouabilité n'est pas à la hauteur. #

Stonehenge



• Après un début varié, l'action devient confuse en raison d'une jouabilité discutable.



• Les séquences de pilotage de certaines phases de jeu reposent sur le mode 7. On s'en serait bien passé !

GENRE : PLATE-FORME/ACTION  
ÉDITEUR : THQ  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 45 €  
NOMBRE DE JOUEUR : 1  
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

### RÉSUMÉ

*Star Wars Episode 2 : l'Attaque des Clones* ne rentrera pas dans les annales de la GBA. La licence *Star Wars* est l'arbre qui cache la forêt.

★ VERDICT

5,5/10

## INTRIGUES MARTIENNES

# ZONE OF THE ENDERS THE FIST OF MARS



• Pas évident de gérer ses troupes au début. Et la taille des éléments ne vous aide pas.



Les « Enders » sont des colons terriens installés sur d'autres planètes. Mais la frange de l'humanité restée sur Terre nourrit un profond ressentiment envers ses émigrants, et tente de les attaquer. Du côté des BIS (Nés Dans l'Espace), la résistance s'organise. Entraîné malgré vous dans le conflit, vous devrez aider les résistants martiens à faire échouer les complots terriens. L'histoire, exceptionnellement complexe, progresse au fur et à mesure que vous réussissez vos missions, au nombre de trente-six. Autant dire que la durée de vie de *Zone of the Enders* laisse songeur. Chaque mission est mise en scène par de longs dialogues dans lesquels

l'histoire se développe. Même si cette dernière est captivante, ces phases narratives décourageront sûrement les moins patients. Quant aux phases de combat stratégique, elles consistent en affrontements tactiques au tour par tour d'unités militaires et de robots. On regrettera surtout la petitesse des unités, qui empêche de bien les reconnaître, et le manque de variété des combats, qui ne permettent pas d'atteindre la profondeur d'un *Advance Wars* (d'autant que l'on ne peut pas y jouer à plusieurs). *Zone of the Enders The Fist of Mars* n'en reste pas moins un titre agréable, à l'histoire passionnante. #

William Audureau



• Chaque attaque donne droit à une petite scène animée, parfois du plus bel effet.

GENRE : STRATÉGIE  
ÉDITEUR : KONAMI  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 45 €  
NOMBRE DE JOUEUR : 1  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

### RÉSUMÉ

*Zone of The Enders* brille surtout par son scénario, riche et complexe, qui captivera les joueurs très patients, les combats étant répétitifs.

★ VERDICT

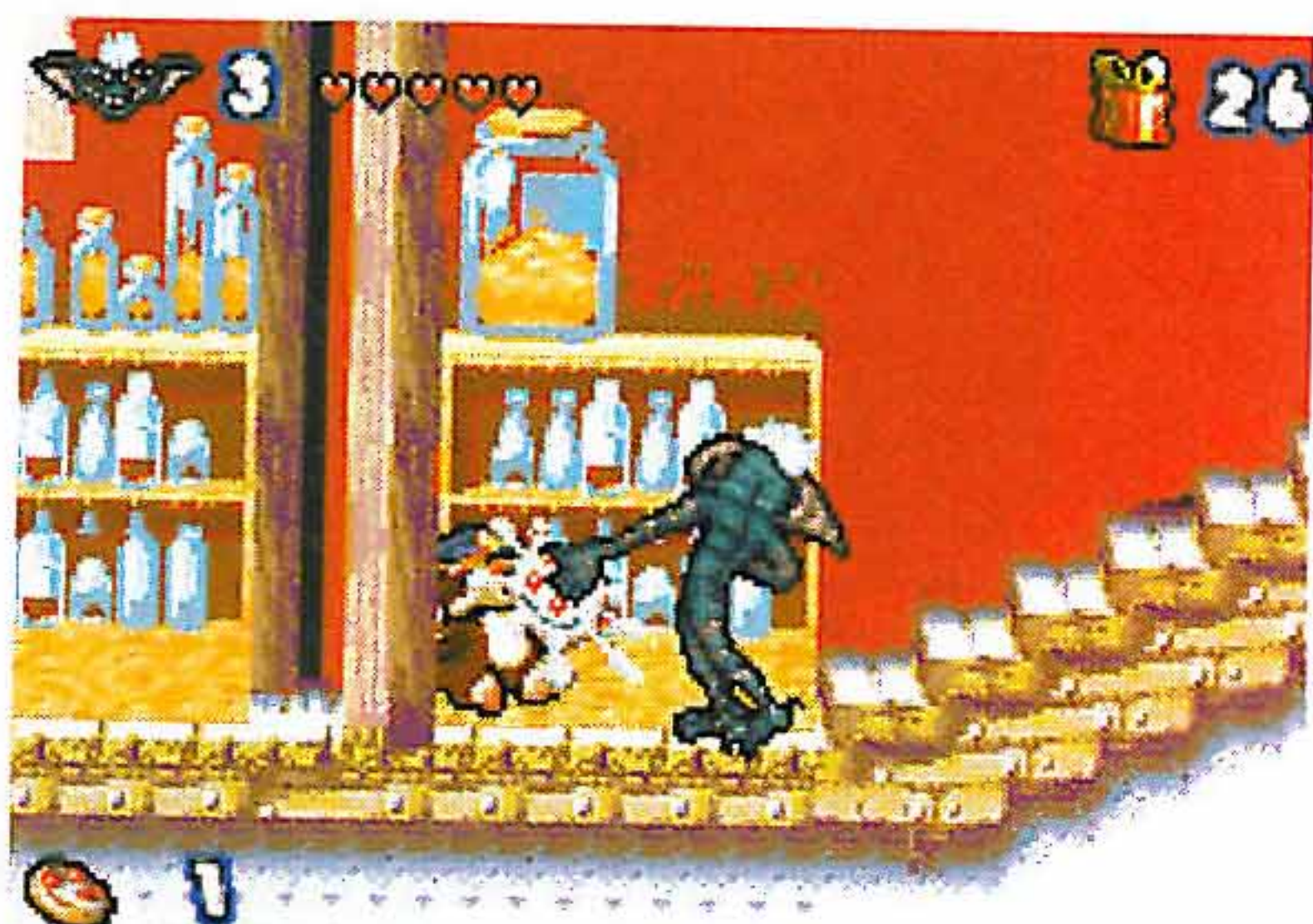
6,5/10



# EN CHAIR ET EN PELUCHE ! GREMLINS



• Sans pile pour la lampe torche, impossible de se débarrasser de ces satanés Gremlins !



• Stripe préfère la manière forte : il met de grandes baffes aux gentils Mogwais !

Dix-huit ans après avoir envahi les salles obscures, les Gremlins font de nouveau parler d'eux en mettant la pagaille sur la portable ! Mais ce ne sera pas pour déplaire aux jeunes amateurs de jeux de plate-forme colorés et sans prise de tête, concoctés dans la plus pure tradition. De la boutique asiatique au grand magasin, *via* la banque, le commissariat, le cinéma et la caserne de pompiers, six vastes lieux sont à explorer, successivement. Cela apparaît peu, mais les niveaux sont composés de multiples passages, et trouver son chemin du premier coup n'est pas toujours très évident. D'autre part, la possibilité d'incarner Stripe, le vilain Gremlin, ou Gizmo, le gentil Mogwai, change tout : si chacun a effectivement droit au même circuit touristique, les objectifs ne sont pas



• Comment métamorphoser ces adorables peluches en petits monstres de la pire espèce !

exactement les mêmes pour chacun d'entre eux. Armé de sa lampe torche, Gizmo tâchera de nettoyer la ville et de sauver Noël, en récupérant les cadeaux éparpillés çà et là. Stripe, quant à lui, est plus turbulent : il subtilise les cadeaux en question et force les Mogwais à s'empiffrer pour les transformer en Gremlins ! Mignon, varié et plein d'humour (notamment au niveau des bruitsages), Gremlins n'est pas incontournable mais... irrésistible !

Mysti

GENRE : PLATE-FORME  
ÉDITEUR : WANADDO EDITION  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 48 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2  
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

## RÉSUMÉ

Jouable et aussi attachant que ses héros, *Gremlins* a tout pour séduire le jeune public, excepté une durée de vie perfectible.

★ VERDICT

7/10

# ZOOCUBE

Voilà une bonne occasion pour les amateurs de *Tetris* et consorts de se divertir les méninges avec ce tout nouveau jeu de réflexion en 3D. Voici le topo : des volumes, aux différentes formes et couleurs, arrivent du bord de l'écran et viennent se coller sur un cube central dont vous pouvez orienter les six faces à votre guise. Lorsque deux éléments identiques sont en contact, ils explosent ! Bien évidemment, le but est de faire en sorte que plus aucune pièce ne

reste collée au cube. Ennuyeux ? Pas du tout, le jeu comprend une multitude de subtilités, comme la possibilité de réaliser des combos, la présence de bonus permettant d'exploser les formes géométriques et, par là-même, HiScore. De plus, le puzzle se décline en trois variantes dans le mode Solo et propose autant de challenges en duo, jouables en coopération, ou l'un contre l'autre.

Mysti



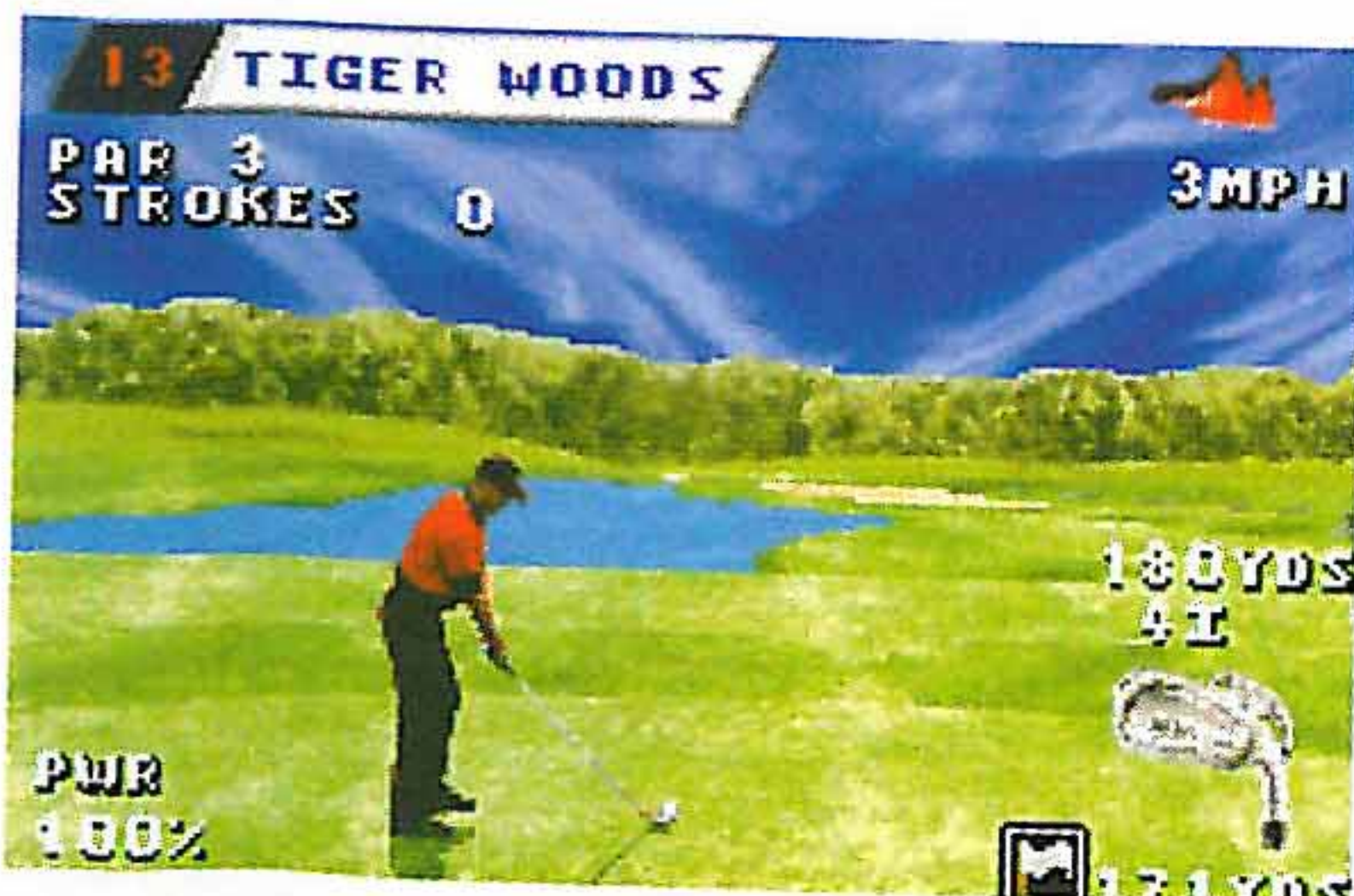
• Une réalisation des plus sobres... Au moins, rien ne détournera votre attention !

GENRE : RÉFLEXION  
ÉDITEUR : ACCLAIM  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 45 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2  
SAUVEGARDE : SUR LA CARTOUCHE

★ VERDICT

7/10

# TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 2001



• Plutôt qu'une vue 3D d'un intérêt discutable, on aurait préféré une lisibilité plus étudiée.

En signant un accord avec Tiger Woods, EA a réussi à insuffler un souffle nouveau à sa franchise *PGA*, un titre en nette perte de vitesse. Depuis, *PGA* a retrouvé sa grandeur d'antan mais, pour cette version GBA, c'est loin d'être le cas... En osant le pari d'une vue 3D (fixe) détaillée, les développeurs ont été ambitieux, mais elle ne sert strictement à rien tant elle est confuse. La visée et le putting s'effectuent à partir d'une

vue aérienne classique, mais qui restitue mal le dénivelé du parcours. Sur le green, les pentes dans l'axe d'un tir ont une incidence considérable sur la balle, tandis que les pentes latérales n'ont pour ainsi dire aucun effet ! Pour clore le chapitre de la jouabilité, signalons que la jauge de swing est bien trop rapide pour autoriser un tir précis à courte distance... Bref, un jeu dont on a vite fait le tour.

Stonehenge

GENRE : GOLF  
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS/UBI SOFT  
SORTIE : 18 JUILLET  
PRIX : ENVIRON 46 €  
NOMBRE DE JOUEUR : 1  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

★ VERDICT

4/10



CHASSE AUX TERRORISTES

# CT SPECIAL FORCES



• Tâchez de conserver les grenades et les roquettes pour les boss de fin de niveau.

**D**écidément, les amateurs d'Action/Plate-forme sont gâtés en ce moment : après *Spider-man*, voici *CT Special Forces*, tout aussi digne d'intérêt ! Le jeu propose quatre destinations exotiques, allant de la taïga de l'ex-URSS à la jungle colombienne, avec

des étapes dans un désert du Proche-Orient et une ville européenne ravagée par la guerre civile. Ces quatre mondes sont divisés chacun en trois niveaux d'Action/Plate-forme, dont la difficulté, allant *crescendo*, est dans l'ensemble plutôt bien dosée. La jouabilité est irréprochable et l'action soutenue et rythmée par de très agréables bandes-son. L'action est essentiellement basée sur l'élimination de terroristes et certaines phases de jeu telles que le saut en parachute ou le tir de précision apportent un peu de diversité. Ajoutons que des séquences de shoot-them-up vous sont également proposées au début de chaque étape. La réalisation de cette phase de jeu se situe un cran en dessous de l'aspect plate-forme et

manque également singulièrement de finesse. Le moins que l'on puisse dire est que *Special Forces* ne pousse pas le GBA dans ses derniers retranchements... Cela étant, il constitue un bon investissement pour les amateurs du genre. #

**Stonehenge**



• En plus du shoot-them-up et de l'Action/Aventure, des séquences de parachutisme et de tir embusqué sont au menu.

GENRE : ACTION/AVENTURE/TIR  
ÉDITEUR : LSP  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 49 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 2  
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

## RÉSUMÉ

Techniquement à la hauteur, *CT Special Forces* nous a surtout séduits par son efficacité ludique, principal atout pour un jeu d'Action/Plate-forme.

**★ VERDICT**  
**7,5/10**

## SPY HUNTER

**S**i *Spy Hunter* faisait fureur dans les salles d'Arcade au milieu des années 1980, cette réédition en version cartouche ne marquera pas les années 2000. Fidèle à l'esprit de l'original, le jeu vous met au volant d'un bolide transformable en n'importe quel engin à moteur, et bourré de gadgets explosifs à faire pâlir James Bond. Première déception : le pilotage du *Spy Hunter* se révèle assez insipide. Côté objectif, ce n'est pas mieux : en fait de mission d'espionnage,



• *Spy Hunter* fait peine à voir... Si l'animation s'avère acceptable, côté action, ça ne le fait pas du tout, surtout lors d'explosions.

c'est plutôt une banale chasse aux items qui vous attend. Pour exemple, par « Activez les satellites espions SatCom », comprenez « toutes les sphères vertes éparpillées sur la piste ». Détruire des éléments pixelisés du décor ne se révèle guère plus palpitant, ni plus intéressant, même à 200 km à l'heure... D'autant plus que la réalisation est à la hauteur du reste du jeu : c'est-à-dire médiocre ! #

**Mysti**

GENRE : COURSE/ACTION  
ÉDITEUR : MIDWAY  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 45 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2  
SAUVEGARDE : SUR LA CARTOUCHE

**★ VERDICT**  
**4/10**



• Obstacle ou non, le principe de *Spy Hunter* consiste surtout à foncer tout droit...

## SPY HUNTER

**L**e monde est menacé par une société apocalyptique armée jusqu'aux dents, et c'est à vous de mettre fin à ses noirs desseins. Pour cela, vous piloterez un bolide transformable à l'arsenal impressionnant, et vous affronterez les sbires de Nostra Industry dans des phases de shoot à 200 km/h. Reprise d'un classique des années 1980, *Spy Hunter* se présente à mi-chemin entre course furieuse et action façon James Bond. Clairement arcade et rétro, *Spy Hunter* ne parvient cependant

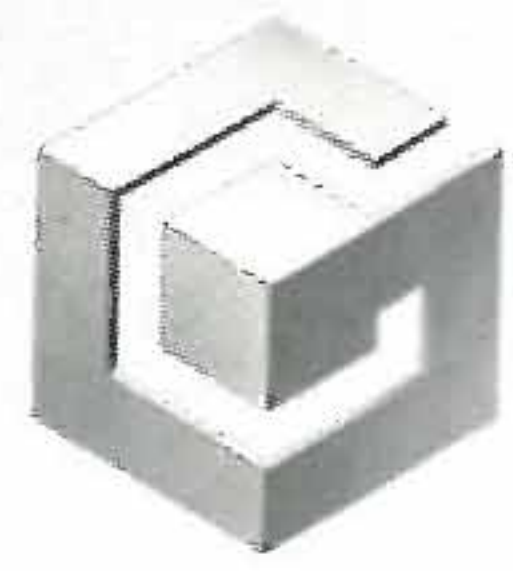
pas à convaincre ! Techniquement, le titre est mauvais : les décors s'affichent en retard, les textures pixelisent et l'animation ralentit fréquemment. Le gameplay s'avère, quant à lui, frustrant. Maniable et défoulant dans les premières minutes de jeu, *Spy Hunter* perd ensuite de son intérêt. Il ne reste qu'un divertissement basique, linéaire et répétitif. Même le mode Deux Joueurs ne peut sauver ce titre de l'insignifiance. #

**William Audureau**

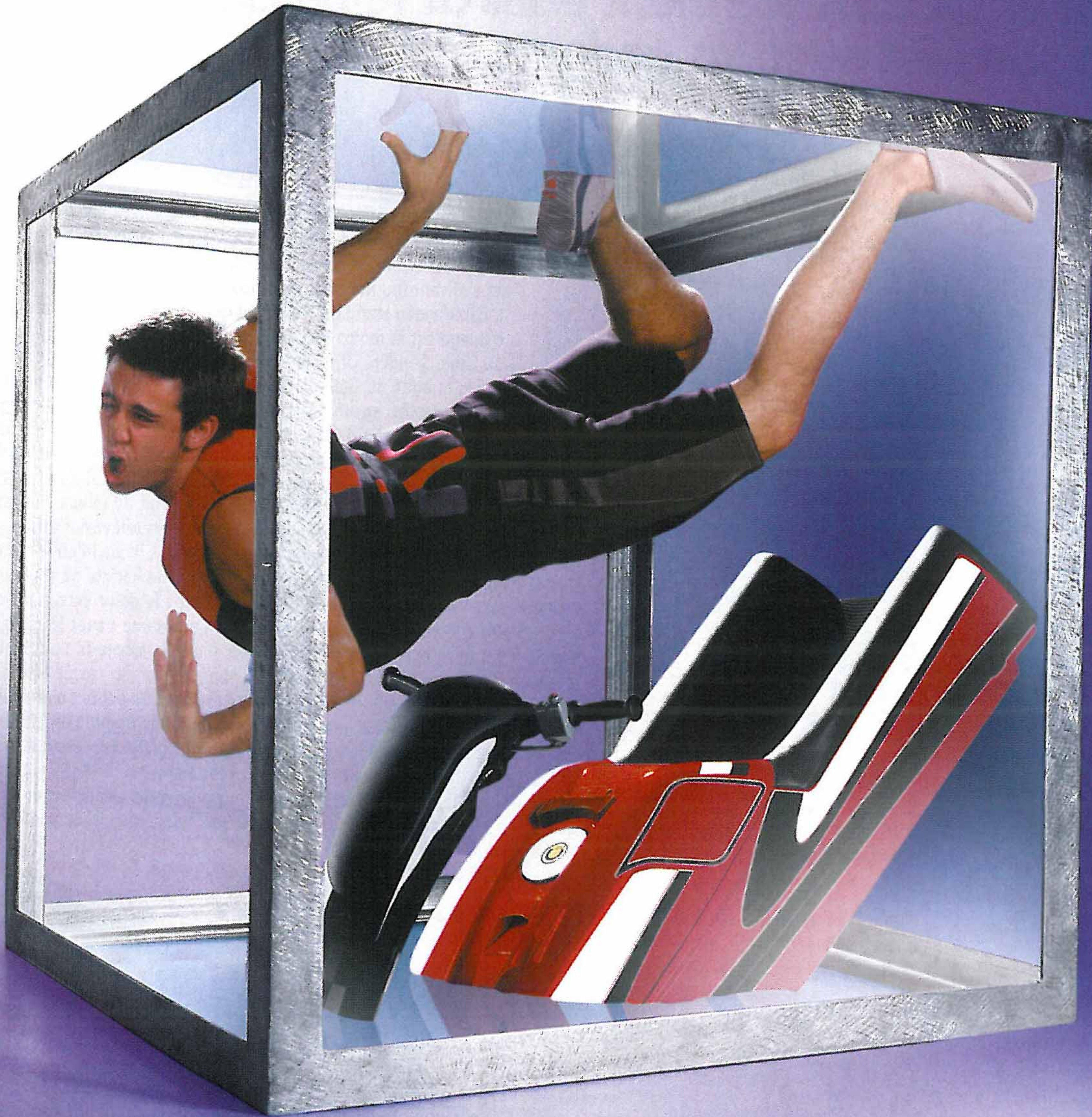
GENRE : COURSE/ACTION  
ÉDITEUR : MIDWAY  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2  
SAUVEGARDE : 2 BLOCS

**★ VERDICT**  
**3,5/10**





NINTENDO  
GAMECUBE™



WAVE RACE™  
BLUESTORM

Gilet de sauvetage  
obligatoire.



LA VIE EST UN JEU

[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)



## ACCESSOIRES

Ce mois-ci, deux accessoires quasi indispensables à tout possesseur de GameCube et de GBA viennent éclaircir le paysage d'une offre qui flirte trop souvent avec les gadgets.



### À SAVOIR CÂBLE RVB

Nous avons rapidement abordé le sujet des câbles vidéo pour GameCube lors de notre premier numéro. Nous avons décidé d'y revenir en détail ce mois-ci, ayant réalisé des tests poussés sur les consoles vendues sur le territoire européen. Voici les trois options qui s'offrent (ou non) à vous aujourd'hui sur le marché :

1. Câble vidéo standard. Le signal qui y est transmis est dit composite. La qualité d'image est la moins bonne de toutes les solutions.
2. Câble S-vidéo. Offre une nette amélioration de l'image par rapport à ce qui figure dans la boîte du GameCube. En théorie du moins... Car de tous les câbles que nous avons testés, aucun n'a fonctionné ! Explications : les exemplaires mis sur le marché lors de la sortie de la console avaient été conçus pour les GameCube NTSC (standard de télé au Japon et en Amérique du Nord). Or, les spécifications de la console PAL sont différentes, donc incompatibles avec les câbles existants !
3. Câble RVB (ou RGB). C'est ce qui se fait de mieux en matière d'image. La raison, méconnue, est pourtant assez simple. Un téléviseur affiche les images sous forme d'amas de minuscules points rouges, verts et bleus (d'où le terme RVB). Le mélange de ces points dont l'intensité varie donne une grande variété de couleurs affichées. Par exemple, rouge + vert = jaune ; si l'on allume un peu moins le point vert, nous obtiendrons de l'orange à l'écran). Revenons maintenant à nos câbles GameCube : avec le câble standard, la console envoie les trois intensités de couleur R, V et B par le même fil : alors qu'avec un câble RVB, elles sont envoyées séparément à la télé. Dans le premier cas, la télé a du mal à distinguer les couleurs, qui se chevauchent à l'écran. Résultat, les petits points rouges symbolisant la position des ennemis sur le radar du vaisseau dans *Rogue Leader* ressemblent à... des tâches. En revanche, avec un câble RVB, les couleurs sont bien séparées à l'écran, et les petits points rouges sont... de petits points rouges ! Et globalement, l'image est bien plus éclatante, plus fine. À ce jour, seul le câble RVB officiel nous a donné entière satisfaction, c'est donc vers celui-ci qu'il faudra se tourner, après avoir vérifié que votre téléviseur possède bien une prise péritel RVB (ou RGB).

→ **Câble RVB de Nintendo** # Environ 30 €

### BIEN DANS LE MOULE

## MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE

De toutes les manettes que nous avons testées, cette Manette Analogique Vibrante signée BigBen est celle qui se rapproche, sans conteste, le plus de l'originale. C'est bien simple, si l'on ferme les yeux, il est difficile de percevoir les différences, sauf à poser sa main sur la croix directionnelle. Enfin croix directionnelle... du moins le plastique rond qui en tient lieu. Nintendo utilisant systématiquement la croix, les autres constructeurs ont du mal à faire aussi bien tout en faisant différent. Mais, là n'est pas le principal sur un pad GameCube... La manette de BigBen ne souffre d'aucun autre reproche et propose même un bonus : une fonction Turbo, très rarement utilisable dans les jeux. Un très bon choix donc, à ne pas confondre avec l'autre modèle de BigBen aux trois façades interchangeables, plus cher et un peu plus gros.

→ **Manette Analogique Vibrante de BigBen** # Environ 15 €





**RÉVOLUTIONNAIRE !  
FLO LIGHT**

À force de voir défiler des spots éclairants pour le GameBoy Advance qui ont tous fini invariablement dans notre poubelle, nous désespérions de voir arriver un système d'éclairage efficace ! C'est pourtant, enfin, le cas aujourd'hui avec la sortie du Flo Light, première lampe à utiliser un principe de néon. Ce type d'éclairage diffuse la lumière de façon plus homogène qu'une ampoule, tout en exposant une zone plus large ! Restait aux concepteurs à lui trouver la position optimale par rapport à l'écran de la portable. C'est chose faite, puisque le bras de la Flo Light peut s'incliner, d'une part, et sa lampe se tourner, d'autre part. Il faut quelques secondes seulement de réglage pour supprimer tout reflet de l'ampoule dans l'écran.

Ensuite, c'est le confort de jeu assuré : l'écran est balayé d'une douce lumière qui permet de distinguer tous les points de l'écran, à l'exception d'une légère bande plus sombre tout en bas. Même dans le noir complet, il est dorénavant possible de s'adonner à la GBA ! La Flo Light est alimenté par trois piles, donc autonome. Un bon point, car certaines lampes ont le fâcheux défaut de s'alimenter par le port Link de la console, risquant ainsi de l'endommager. Enfin, la fixation à la console se réalise très simplement si l'on prend garde à ne pas recouvrir les boutons Start et Select. Autant dire que cette Flo Light est l'accessoire incontournable de la GBA !

→ Flo Light de GameSter # Environ 20 €



**10 FLO LIGHT À GARDER !**

Ayant été complètement conquis par la Flo Light, nous avons demandé à GameSter de nous en mettre dix de côté... Rien que pour vous ! Pour espérer obtenir l'une d'entre elles, renvoyez ce coupon avant le 24 août 2002 pour la demander... en y précisant le nombre total de lecteurs qui, selon vous, auront renvoyé ce coupon. Les dix estimations les plus précises recevront un exemplaire de la lampe révolutionnaire pour GameBoy Advance !

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Tél. (facultatif) : .....

Oui, je désire moi aussi vouloir y voir clair sur ma GBA ! Mais j'ai bien conscience de ne pas être le seul... Selon moi, \_\_\_\_\_ lecteurs auront renvoyé ce coupon avant le 24 août 2002 à Nintendo Le Magazine Officiel - Lecteurs -101, 109 rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret.



# DANS LE MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO NUMÉRO 4



## **COME-BACK SUPER MARIO SUNSHINE**

La fin du mois d'août sera très ensoleillée, grâce à notre spécial SMS !

## **SSX TRICKY**

Grand bol d'air frais dans le prochain numéro, avec le guide *SSX Tricky* !



## **RESIDENT EVIL**

Une vague de terreur va s'abattre sur le Cube à l'automne : vous y passerez !



## **BREATH OF FIRE II**

Vous avez terminé *Breath of Fire* ?  
Il est grand temps d'entamer la suite !



## **SPYRO THE DRAGON SEASON OF FLAME**

Les amateurs de plate-forme  
devront-ils s'enflammer pour Spyro ?



## **GOLDEN SUN**

Vous doutiez de la richesse du jeu ?  
Penchez-vous sur les prochains plans !





[plongez  
dans le fun]

• Carte mémoire 59 blocs



• Firestorm™ Power Shock Controller



• Console Rack



• Ecran LCD 5.4"



• Games Holder



• Move n'Play Bag



• Challenge2 Racing Wheel



Starter Kit et séries de câbles également disponibles

La gamme  
complète  
d'accessoires  
pour GameCube™

**THRUSTMASTER®**

\* Immersion totale dans le "fun"

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

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

[www.thrustmaster.fr](http://www.thrustmaster.fr)

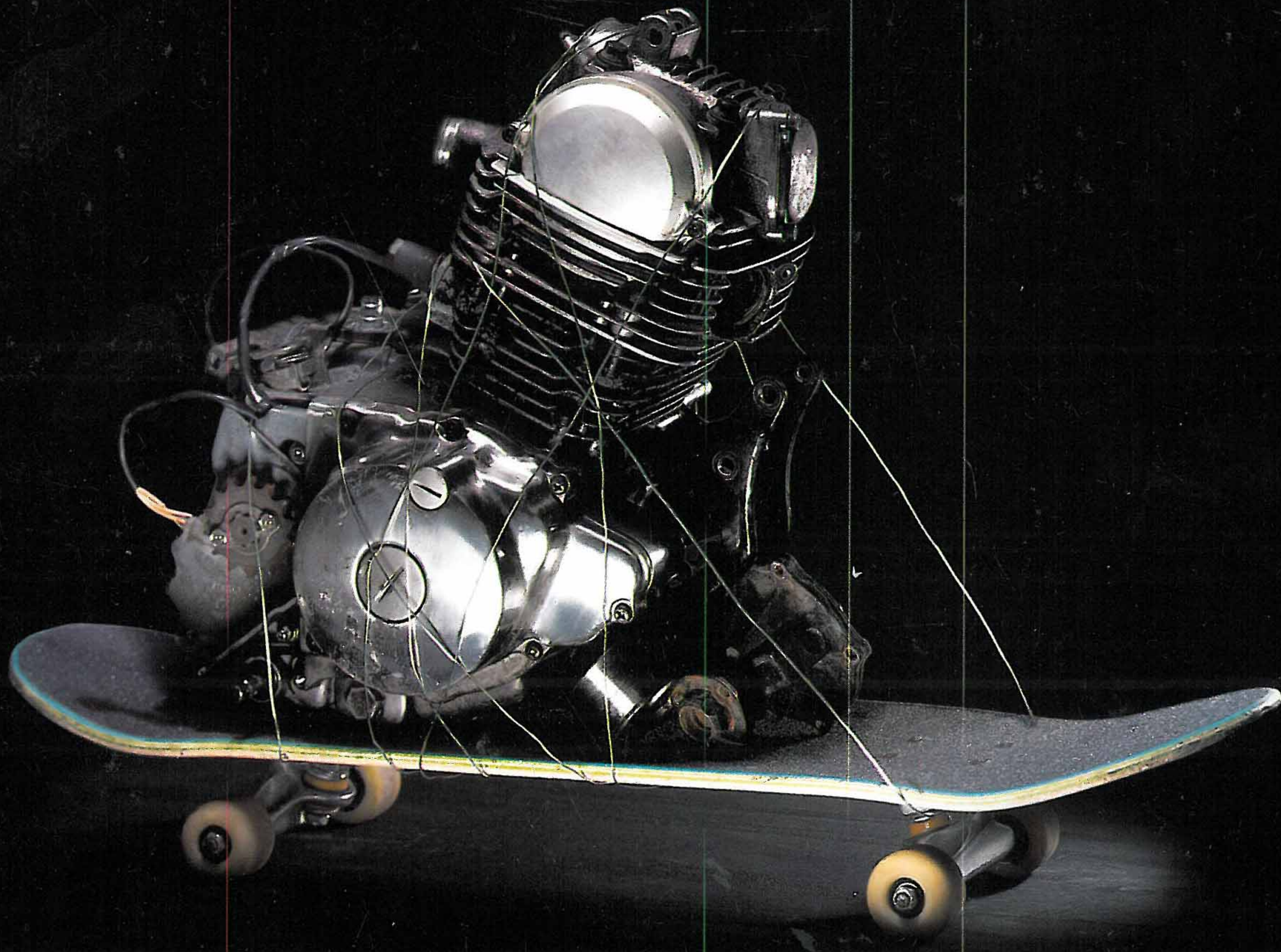


**STUNT** 50 cm<sup>3</sup>

STUNT NAKED



STUNT 2002



MBK préconise **MOTUL**

**MBK**  
A NEW WORLD

FREESTYLE



CUSTOMISABLE



ANTICHOC



**STUNT. PURE FREESTYLE MACHINE**

[www.stunt-mbk.com](http://www.stunt-mbk.com)