

UN CD LISIBLE SUR PC/MAC ET LECTEUR **DVD** DE SALON VIDEO TM

HC

Hardcore

«Le 1er magazine exclusivement réservé aux jeux IMPORTS»

GAMERS

«Le magazine de l'import sur PlayStation 1&2, Dreamcast, GameCube, Xbox»

Capcom Vs SNK 2

La baston 2D comme on l'a toujours rêvée !

CADEAU
UN CD
LISIBLE SUR LECTEUR
DVD DE SALON
ET AUSSI SUR
MAC ET PC

GAMECUBE

*Les premiers tests
Wave Race, Luigi's Mansion*

TESTS

*SNK finit en beauté, avec
Garou Mark of the Wolves*

LE DERNIER GRAND TITRE

de la Dreamcast, Shenmue 2

DOSSIER

*La baston revient en force
Virtua Fighter 4, Tekken 4,
Dead or Alive 3, SoulCalibur 2, Guilty
Gear X +, les prochains titres GBA et
les premières images de Kof 2001.*

N°4
NOV/DEC

L 6459 - 4 - 35,00 F - RD



Il revient encore plus fort !

GAMECUBE - GAMEBOY ADVANCE - GAMEBOY COLOR
+ L'ACTUALITÉ DES AUTRES CONSOLES 128 BITS

GAMEPLAY

N°1 - Bimestriel 35 F

GAMEPLAY
est de retour
pour votre plaisir
et le nôtre !

WAVE RACE
Une suite à la hauteur de nos espérances ?

LUIGI'S MANSION
Le Survival Horror vu par Nintendo et à la sauce Mario !

STARFOX ADVENTURES
Le retour fracassant de Fox Mc Cloud sur GameCube !

RESIDENT EVIL
L'ultime version du meilleur Survival Horror de tous les temps.

OCT/NOV 2001

Création : B.M. - Édition : B.M. - Distribution : B.M. - Vente : B.M. - Abonnements : B.M. - Service Client : B.M.

fjm

TERRIBLE !
THE LEGEND OF ZELDA

FLIPPANT !
RESIDENT EVIL

DÉMENT !
STARFOX ADVENTURES

LE MEGA-TEST
LUIGI'S MANSION

En vente le 15 octobre 2001

Vous allez dire : "Oh non, c'est encore Ben, mais qu'est-ce qu'il fout là encore !!!" Bon, alors autant vous annoncer la couleur tout de suite, l'équipe change, vous ne verrez plus ni Kyo, ni Jay (ça fait deux chieurs en moins), ils sont un peu trop occupés de leur côté. Eh oui, ça paraît pas comme ça, mais ils bossent pas mal. Donc, désormais, c'est moi qui m'occuperai du mag. Je ne suis pas seul, bien entendu. Étant donné que vous avez eu l'air de bien l'apprécier, X-Kali est dans les pages de HCG, plus déterminé que jamais à essayer de me foutre une taule à Cvs 2 (j'ai bien dit essayer...), le pauvre. Pour ce qui est du troisième, j'ai le plaisir de vous présenter Ido. Vous allez voir, il est bien cool. Ah oui, pendant que j'y suis, je tenais à vous présenter mes excuses : dans le dernier édito, je parlais du test des deux nouveaux Zelda sur GameBoy Color, et en feuilletant les pages de tests, nenni, que dalle, pas la trace d'un Link sur portable... Eh oui, ça peut paraître gros comme ça, mais on l'a oublié le petit Zelda. Étant sorti en officiel, il était inutile de le tester dans ce HCG 4 (la vache, ça passe vite), encore une fois, donc, je suis désolé. Comme vous avez pu vous en apercevoir, il est question de baston dans ce quatrième numéro. Hadoken se voit allongé de deux pages et obtient une place sur le CD. Un dossier vous présentant les futurs hits "bastonniques" vous a été préparé : vous allez voir qu'il y a du monde ! Et bien sûr, les tests de Capcom vs SNK 2 et de Mark of the Wolves, raaaaah !!, deux tueries en puissance. On n'oublie pas les autres titres importants, Shenmue II et Devil May Cry, et la sortie de la GameCube avec le test de Wave Race et un aperçu rapide de Luigi's Mansion (il faut bien faire un choix pour les tests). On finira par la rubrique Découverte, où Ido vous parlera en long, en large et en travers de Final Fantasy XI, le premier on-line de la Play 2. Bonne lecture, et au plaisir de vous servir.

Ben



- 04 DOSSIER : BASTON
- 18 NEWS / PREVIEWS
- 23 LE TOP
- 24 LES AVIS
- 26 LES TESTS
- 40 VITE VU
- 42 DECOUVERTE
- 44 SORTIE DES JEUX
- 46 HADOKEN
- 50 TIPS
- 52 ARCADE
- 54 COURRIER
- 58 PORTABLES
- 60 REFERENCE
- 62 BETISIER
- 64 DERNIERES MINUTES
- 68 CONTENU DU CD



DEAD OR ALIVE 3



DEVIL MAY CRY

Publié par FJM

Communication et Publications
3, ter rue d'Arsonval 75015 Paris
Téléphone : 01 40 64 06 60
Fax : 01 40 64 06 59
www.FJMPUB@aol.com

Principaux actionnaires :

JEAN-MARC CHEMLA & FRANCK CHEMLA

DIRECTION :

Directeur général : FRANCK CHEMLA

Directeur administratif, financier et de publication :

JEAN-MARC CHEMLA

Directeur du développement international :

OLIVIER DORCHE

Responsable du service PAO : STÉPHANE MACHELART

Secrétaire de rédaction : CELINE MARGALA

1er rédacteur en chef DVD, cinéma, et divertissement :

PIERRE JACQUET

1er rédacteur en chef console : GEORGES BROUARD

ADMINISTRATION :

Responsable du personnel et comptabilité :

LAURENCE HELAL

Abonnement et anciens numéros : 01 43 22 00 35

Assistant commercial : NICOLAS COUPEZ

RÉDACTION :

Rédacteur en chef : BENJAMIN LEHMANN (BEN)

Rédacteurs/pigistes : KIM, NICOLAS

Correction : ISABELLE BRIQUET

Direction artistique : FRANCK CHEMLA ET STÉPHANE

MACHELART

Conception Graphique : FRANCK CHEMLA

1^{er} maquettiste : GUILLAUME DUBOIS

Maquettes : PASCAL DUCREY, ROMAIN TILLET,

Infographiste : WILLIAM RAVIN

Responsable du service Multimédia et Internet :

OLIVIER DORCHE

Impression : RAVIDENEYRA (MADRID)

Distribution : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE

Commission paritaire : EN COURS

Issn : EN COURS

Dépôt légal : À PARUTION

Ce numéro comporte un CD-Rom publicitaire gratuit apposé sur la couverture.

© FJM Communication et Publications. Tous droits de reproduction réservés pour tous les pays et sur tout support papier et on-line. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit sans autorisation écrite de FJM Communication et Publications.



LES EDITIONS FJM COMMUNICATION ET PUBLICATIONS

FANTASTIQUE ZONE - LE MEILLEUR DES LOGICIELS - HARDWARE GAMES - BIBLE DES TIPS - L'ANNUAIRE DES MEILLEURS SITES INTERNET - DVD HOME - DVD USA - REALITY SHOW - PCGAG.NET - GAMEPLAY RPG - NET SHOWBIZZ - DREAMZONE - NET EXTREME - MONSTER MAG - OTAKU - SOS PLAY - PLAY 2 - GAMES KID - NET FOLIES - ACTU ET SOLUTIONS 64

SOMMAIRE

DOSSIER BASTON

Bouh les ch@tons (petit clin d'œil à mes @mis dreamers et dreameuses ^_^) ! C'est la rentrée et je suis grave dégoûté, mais pas pour les raisons que l'on pourrait imaginer (comme la reprise du taf ou les études). Non, ce qui me chagrine c'est ce qui s'est passé aux States. J'ai l'impression que le monde part en couilles. Les gens, quels qu'ils soient, d'où qu'ils viennent, sont comme aveuglés par un voile de manque d'humanité (les auteurs de ces massacres et les personnes les soutenant, autant que les gens dits "outrés"...).

J'arrête là mon coup de gueule mais bon, il fallait que je m'exprime à propos de ce funeste épisode dans l'histoire de l'humanité. Alors, pour ce 4e HCG, on vous a concocté un dossier "Spécial baston" parce que

l'actualité vidéoludique le permet, et puis pour se défouler sans faire de mal aux autres (si vous voyez ce que je veux dire...). Tiens, en parlant de jeux de combat, je souhaiterais connaître votre avis concernant l'éventualité de créer un mag traitant exclusivement de ce domaine. Dans cette revue, on inclurait toute l'actu possible, des "guides", des rubriques annexes en relation avec cet univers (histoires, inspiration, arts martiaux, événementiels, animation, films, musique, etc.). Dites-moi ce que vous pensez de cette idée et proposez-moi vos suggestions, je tenterai d'en prendre bonne note. Sur ce, j'espère que vous vous amusez, et surtout faites la part des choses. Prenez soin de vous.

X-Kali



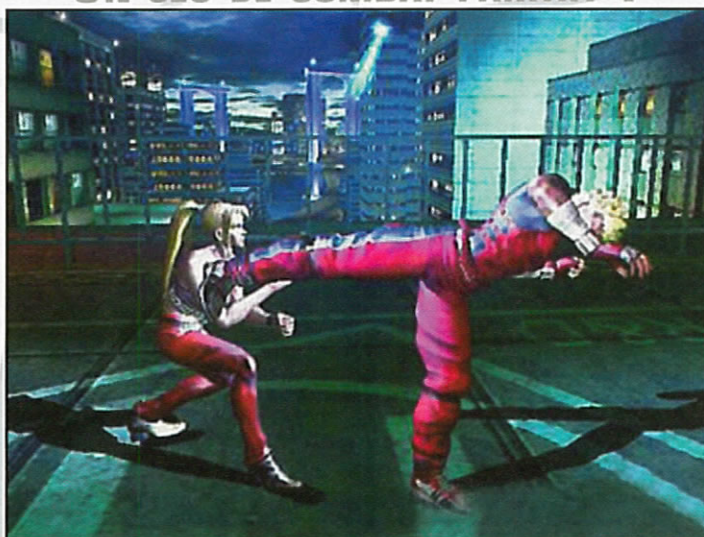
Virtua Fighter 4

Conception : Sega AM2 / Distribution : Sega / Genre : Baston 3D / Machine : PS2



UN JEU DE COMBAT PARFAIT ?

Avant de commencer, je tiens à signaler que plusieurs raisons m'ont poussé à mettre un tel sous-titre. Tout d'abord, la série des Virtua Fighter a toujours visé le panthéon en matière de réalisme et de gameplay (même si certains diront que le public ciblé est beaucoup trop "élitiste"). Ensuite, quand on regarde les dernières infos et autres vidéos concernant ce 4e épisode, on ne peut que s'extasier devant tant de bonheur vidéoludique. Enfin, il faut savoir que les Japonais vouent carrément un nouveau culte à Virtua Fighter 4, qu'ils considèrent déjà comme étant LE jeu... parfait (d'où mon intitulé) !!! Il est vrai cependant qu'au Japon, la saga est déjà légendaire dans les salles d'arcade et qu'il est donc "normal" qu'elle suscite autant d'intérêt. Mais bon, quand on voit que Tekken 4 - autre référence dans le domaine - est boudé au profit du der-



LA NEIGE QUI TOMBE... LES TRACES DE MOUVEMENTS AU SOL... LES NANAS QUI SE FOUTENT SUR LA CUEULE... AAH, VF4, C'EST TROP BIEN !

nier bébé de Yu Suzuki (il faut vraiment assister aux infernales queues devant les bornes pour se rendre réellement compte de l'engouement que portent les gamers de l'Archipel au bijou de l'AM2), on peut se poser certaines questions, non ? Bon, décortiquons au mieux le jeu avant sa sortie console pour saisir la quintessence de cet incroyable phénomène.

En créant les Virtua Fighter, le talentueux studio AM2 a, si je puis dire, ouvert la voie à un "nouveau" genre de jeu, la baston 3D. Enfin, il faut avouer que les 2 premiers épisodes n'utilisaient la 3D que pour la représentation des persos, mais bon, il fallait tout de même rendre hommage à cette introduction de la 3D dans les jeux de combat.

Et puis, on doit reconnaître que chaque Virtua Fighter a toujours apporté un réel lot d'innovations. Il n'y a qu'à voir com-



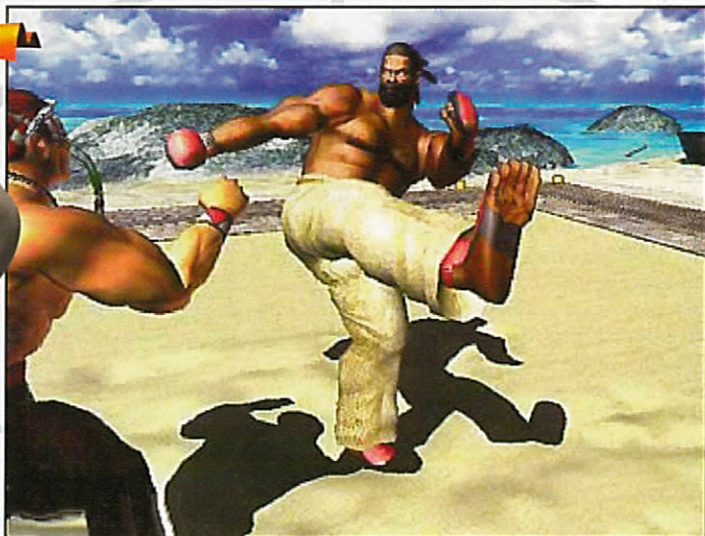
SHUN DI OU LA SAGESSE RÉINCARNÉE...



LES EFFETS DE LUMIÈRE DANS VF4 SONT BEAUX ET PAS TROP ABUSÉS POUR UN JEU DE COMBAT DIT "RÉALISTE". J'ADOpte !



J'LUI BOTTERAIS BIEN LES FESSES À LA P'TITE SARAH...



LA FAMEUSE TECHNIQUE DU COUP DE PIED PUNANT !

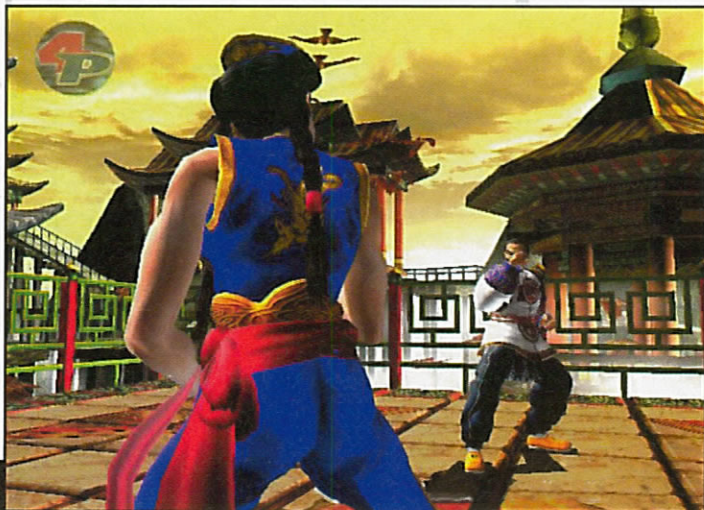
ment le jeu est plébiscité dans les salles d'arcade nipponnes pour prendre conscience du potentiel de la saga tant adulée. VF 1er du nom a surpris tout le monde, de par sa représentation en 3D polygonale. Le second (ah celui-là, je ne l'oublierai jamais... tant de soirées passées au côté de ma défunte Saturn...) a été le précurseur dans l'inclusion des textures de qualité. Il proposait un gameplay vraiment prenant et surtout, une fantastique "interprétation" des arts martiaux (avec, entre autres, des recherches et études poussées auprès des moines Shaolin pour être le plus proche possible de la réalité, une première dans l'histoire des jeux de tape !). Quant au troisième opus, il engendra plus de réserves, en partie à cause du bouton "Escape" et ce, malgré la réalisation technique... euh, comment dire ? époustouflante ! VF3 était tellement impressionnant que je pensais impossible de faire mieux : c'est dire la qualité visuelle du titre, qui est sorti il y a de cela déjà 5 ans ! Et voilà que débarque



ON SENT BIEN LA PUISSANCE DU COUP D'AKIRA ET LA MASSE DE WOLF QUI TOMBE SOUS L'IMPACT.



VANESSA, UNE PETITE NOUVELLE QUI A VRAIMENT UNE GUEULE (ET UN STYLE) DE MALADE !!! C'EST NOTRE JACKY NATIONAL QUI EN A FAIT LES FRAIS, LÀ...



LE COMBAT "FAMILIAL" ENTRE LAU CHAN ET PAI CHAN NE CESSERA DONC JAMAIS ?

VF4, m'enlevant tout repère d'appréciation...

Et ouais, il faut que je me rende à l'évidence, VF4 surpasse tout ce qui a pu être fait dans le domaine de la baston 3D, visuellement j'entends. Par où commencer ? Je vais tenter de reprendre mes esprits afin de vous proposer une présentation des plus soignées, mais je ne peux vous promettre de tenir parole tant VF4 est ineffable !!!

Déjà, pour les fans de la série, sachez que les persos ont gagné en maturité. Cela signifie que des marques de vieillesse sont visibles sur tous les protagonistes (un peu comme dans Tekken). On sent qu'ils ont, sans exception, mûri. Cela donne un cachet "personnel" au jeu, comme si les combattants de VF évoluaient en même temps que nous. L'exceptionnelle animation accentue d'autant plus ce sentiment.

Qui plus est, la modélisation des visages, des cheveux, les mouvements

de chaque partie du corps renforcent cette agréable impression de se trouver près d'eux. Comme je l'ai dit dans ma preview du dernier HCG, les combattants du jeu semblent "palpables". C'est devenu concevable grâce à tout ce travail, à tout le souci apporté au moindre détail, et rien que pour ces efforts, on ne peut que féliciter VF4.

Mais ce n'est pas tout... Yu Suzuki et son équipe ont effectivement peaufiné les fighters, mais n'en ont pas pour autant délaissé les éléments complémentaires. Je fais allusion, en particulier, aux magnifiques décors qui ont aussi bénéficié d'un taf gargantuesque ! Les oiseaux qui volent au loin, les dalles volant en éclats sous les furieux assauts, le public en 3D, la neige... aaah, la neige, somp-



NAN, NAN, NAN, LEI FEI N'EST PAS MON NOUVEAU PERSO PRÉFÉRÉ ! GENRE...

tueusement reproduite et se déformant au gré des déplacements et coups de nos agités fighters, etc. Je vais m'arrêter là car la liste est bien trop longue.

Vous voulez d'autres exemples de tuerie graphique ? Eh bien, les effets spéciaux lors des impacts sont dosés comme il se doit, la lumière est magistralement gérée (les projecteurs des hélicos sont hallucinants !), j'en passe et des meilleures.

C'est simple, pour vous faire une idée de ce qu'est VF4 en matière de réalisation technique, dites-vous que le fossé technologique qui le sépare du 3 est, au moins, 10 fois plus grand qu'entre le 3 et VF2 : vous imaginez la claque ? Bon, c'est beau, c'est vrai, mais est-ce intéressant ? Je répondrai que comme d'habitude, l'AM2 nous a, une fois de plus, gâtés en offrant un gameplay de tueur. Que ce soit au niveau des déplacements en 3D (un peu comme Soul/Kali-

Bur... arff), des coups, des contres, des projections... tout a été si bien pensé que l'ensemble devient instinctif grâce, notamment, à un jeu de caméra aussi jouissif qu'ergonomique.

Pour terminer, il faut signaler que VF4 a mis en place un système de cartes personnalisées qui permettent de connaître la "puissance" ou la "notoriété" de son adversaire. Je m'explique : quand on débute une partie, on insère sa VF Card dans la borne d'arcade et à l'écran, on voit les noms des joueurs, leur nombre de victoires, de défaites... Ce principe permet aussi de trouver un challenge à sa portée via le Net, etc. Il y a énormément de possibilités avec ce concept qui hélas, ne verra peut-être jamais le jour en France.

Houlà, j'me rends compte que j viens de gratter comme un malade, alors faut que je fasse ma conclusion. D'ailleurs, est-ce vraiment nécessaire après cette débauche d'éloges ? Je ne pense pas...

X-Kali



"OUAAAAHHHH !!! MON NOM C'EST WOLF, J'SUIS ARCHI-BARAQUÉ ET TELLEMENT QUE J'SUIS BALÈZE, J'AI MÊME PÔ DE POIL DU TOUT!!!"



AKIRA ET WOLF, LES ÉTERNELS ADVERSAIRES...



LION RAFALE, LE FRANÇAIS DE LA CLIQUE QUI MAÎTRISE LE TANG LANG (CH'AI PLUS COMMENT ÇA S'ÉCRIT, PARDON), OU LA TECHNIQUE DE LA MANTE RELIGIEUSE, UN ART MARTIAL DÉVASTATEUR !

Tekken 4

Conception : Namco / Distribution : Namco / Genre : Baston 3D / Machine : Play 2



SE BATAIT-ON DANS DE VRAIS DÉCORS ?

Tekken 4 est un jeu qui va certainement décevoir beaucoup de fans. Au premier coup d'œil, on voit bien qu'il ne tient pas la route face à ses concurrents. Les personnages sont moins bien modélisés, l'impression d'avoir un balais dans le cul est toujours autant présente (on dira que c'est la touche Tekken), l'animation est toujours aussi rigide. Bref, le jeu n'a guère évolué, et donne l'impression que Namco

ne se foule pas vraiment pour nous donner des suites dignes de ce nom. L'arrivée de nouveaux combattants n'arrange pas vraiment les choses, étant donné qu'ils sont ou bien ratés, ou bien complètement calqués sur d'autres. Il suffit de voir cette jeune femme adepte de capoeira, et l'on pense tout de suite à Eddy : il est clair que ce sont vraiment les mêmes. L'autre nouveau se nomme Steve, et franchement,

il n'y a pas de quoi retourner un camion (nouvelle expression made in Ben, merci, on m'applaudit bien fort) ; en quelques mots : il est laid. Ça aurait pu en rester là, mais non : Namco a eu la très mauvaise idée de donner un coup de jeune (ou plutôt de vieux) à ses persos. Le résultat est tout sauf bon, ils réussissent à rendre moins attirants les quelques persos réussis de la série. Il suffit de voir ce qu'est



VOILÀ EDDYETTE !



LES MÊMES COUPS, LES MÊMES PERSOS... LE MÊME JEU !

devenu Hwoarang (il était vraiment sublime avant)... il est trop moche. Ou encore de regarder les quelques femmes du jeu : on a qu'une seule envie, c'est de retourner voir les demoiselles de DoA 3 sur la console concurrente pour éviter de vomir. Voilà, j'arrête là car je risque de devenir

vraiment méchant envers quelque chose que je nommerai un véritable foutage de gueule. Une chose est claire, c'est que Tekken 4 va se faire lamener par Dead or Alive 3 et Virtua Fighter 4.

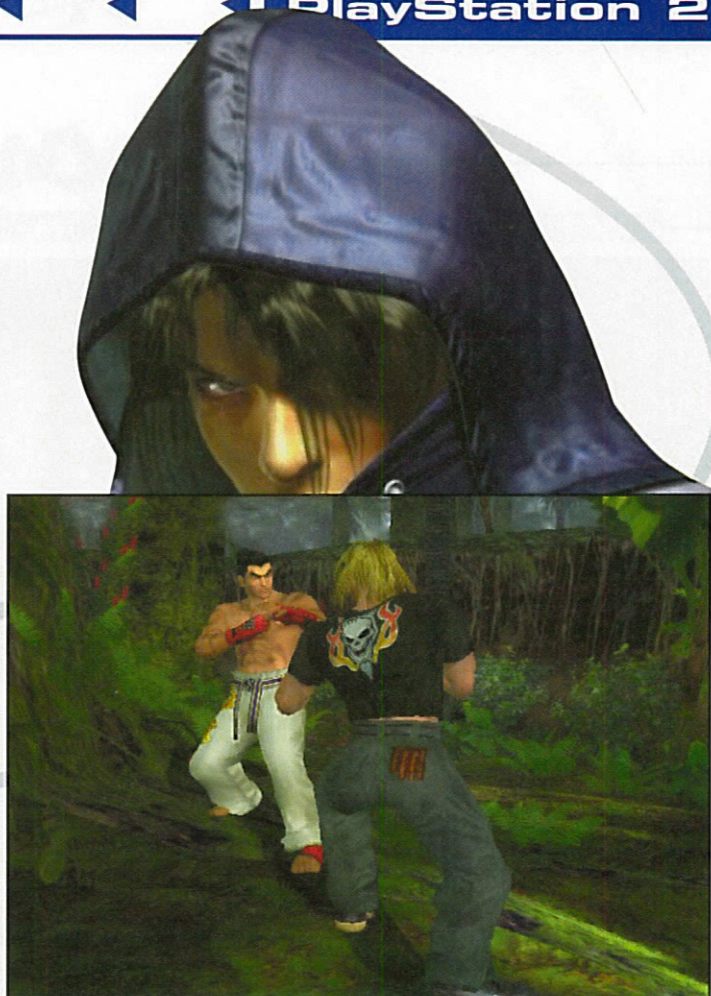
Ben



KING EST SANS PITIÉ AVEC LES JEUNES FILLES.



TEST DES ABDO !



APRÈS DOA 3, ÇA FAIT MAL.



BON, DISONS QUE LES EFFETS DE LUMIÈRE SONT PLUTÔT RÉUSSIS.



PAUL EST TOUJOURS AUSSI LAID.

SOULCALIBUR 2

QUAND ON PARLE DE NAMCO ET DE BASTON, ON NE PEUT S'EMPÊCHER DE PENSER À SOULCALIBUR, ET SURTOUT À SA SUITE QU'ON NOUS ANNONCE DÉJÀ DEPUIS BELLE LURETTE. LA VOICI EN IMAGES... ET... AU PREMIER COUP D'ŒIL, ON PEUT DIRE QUE C'EST DÉCEVANT, SURTOUT LORSQU'ON A PU APERCEVOIR DEAD OR ALIVE 3 ET VIRTUA FIGHTER 4. MAIS NE JETONS PAS L'ÉPONGE TROP HÂTIVEMENT, IL FAUT FAIRE CONFIANCE À NAMCO, CAR S'IL Y A MIEUX EN MATIÈRE DE GRAPHISMES, IL FAUT BIEN AVOUER QU'AU NIVEAU DE L'ANIMATION, C'EST NICKEL, FLUIDE ET ULTRA RAPIDE. ET JE SUIS PERSUADÉ QU'ILS RÉUSSIRONT À UTILISER CORRECTEMENT LES CAPACITÉS DE CE MONSTRE QU'EST LA GAMECUBE.



Dead or Alive 3

Conception : Tecmo / Distribution : Tecmo / Genre : baston 3D / Machine : X-Box



LES CONTRES SERONT LES POINTS ESSENTIELS DE DOA 3.

On commence par un petit coup de gueule envers Tecmo (d'ailleurs, c'est la raison de mon accroche), un petit coup de gueule qui concerne en fait le deuxième épisode de leur saga bastonnaire. Parce que franchement, s'acheter pour la première fois Dead or Alive 2 en US sur Dreamcast (je rappelle qu'il est d'abord sorti aux States), puis s'apercevoir qu'un peu plus tard une version Play 2 plus complète était sortie, puis attendre de nouveau quelques mois, pour voir une nouvelle version de DoA 2 nommée Hardcore avec encore plus de bonus, ça a quelque chose d'assez frustrant. Résultat, on se retrouve avec notre petit DoA 2 en US, qui ressemble plus à une démo qu'à autre chose. Bref, un petit coup de gueule pour espérer qu'ils ne fassent pas la même chose avec le troisième opus, qui s'annonce exceptionnel. Mais



UN PETIT EFFET DE LENS FLARE, C'EST QUAND MÊME BIEN BEAU.



Y a-t-il des changements ? Car les premières vidéos nous montraient certes des décors fabuleux, mais les personnages n'avaient rien de vraiment différent (mais il faut avouer qu'ils étaient déjà splendides dans le Deux). Pas d'inquiétude, les quelques photos qui ornent ces deux pages en sont la preuve, ils ont affiné les traits de chacun des personnages, et ils les ont dotés d'une nouvelle garde-robe (c'est une habitude chez Tecmo). Les décors se passent de commentaires, et nous sommes en présence du plus beau jeu de tape du moment, sur le plan technique : cela ne fait aucun doute. Après, bien sûr, il faut aimer la jouabilité très spéciale de Dead or Alive (j'arrive bien à comprendre que ça ne plaira qu'à un certain nombre de joueurs). Toujours en parlant

des petits plus de ce troisième DoA, on comptera 3 malheureux persos inédits ; eh oui, c'est faible. Qui plus est, Dead or Alive 2 n'en proposait pas un grand nombre. Dans ces trois p'tits nouveaux, vous pourrez compter sur un mec, vraiment laid, utilisant la technique de l'homme ivre, ainsi que deux charmantes demoiselles. L'une, Christie, semble utiliser la même technique que Lion dans VF. Pour Hitomi (c'est l'autre nouvelle), derrière un minois angélique se cache une experte en karaté. Elles rejoignent donc la troupe des super-canons de Dead or Alive. Quant à moi, je suis impatient de rejouer avec ma Lei Fang et sa nouvelle robe bleue (agagabugubu !!).

Ben



TECMO NOUS PROPOSERA UNE FLOPÉE DE NOUVEAUX COSTUMES.



EN TALONS SUR LA PLAGE ? ? ELLE EN VEUT, LA LEI FANG.



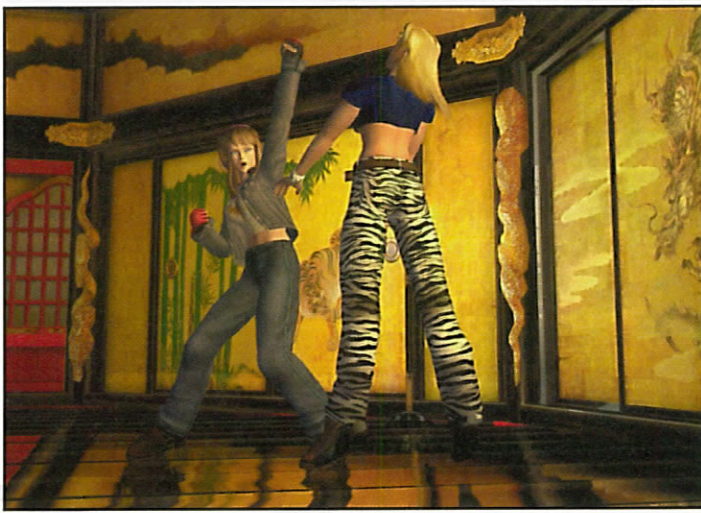
LES VISAGES ONT ÉTÉ RETRAVAILLÉS, POUR UN RÉSULTAT EXCEPTIONNEL.



GEN FU EST VRAIMENT UN DUR INSTITUTEUR.



JUSTE POUR VOUS DONNER UNE IDÉE DE LA GRANDEUR DES DÉCORS.



UNE BONNE MANDALE DE LA PART DE LA PETITE NOUVELLE HITOMI. TIENS, LE HAUT DE TINA NE SERAIT-IL PAS UN TROP COURT ?

Guilty Gear X Plus

Conception : Ark System Works / Distribution : Sammy / Genre : Baston 2D / PlayStation 2



UN BAD GUY CONTRE BADGUY (DÉSOLÉ !!).



HOT CLEAR COMBO ?? MAIS QU'EST-CE QUE C'EST ?



QUELQUE CHOSE ME DIT QUE CE JUSTICE VA ÊTRE AUSSI CHIANT QUE DANS LE PREMIER.



TOUJOURS AUSSI VIOLENT... CHOUETTE !!



LE RETOUR DE KLIFF, LE MAÎTRE DE KY.



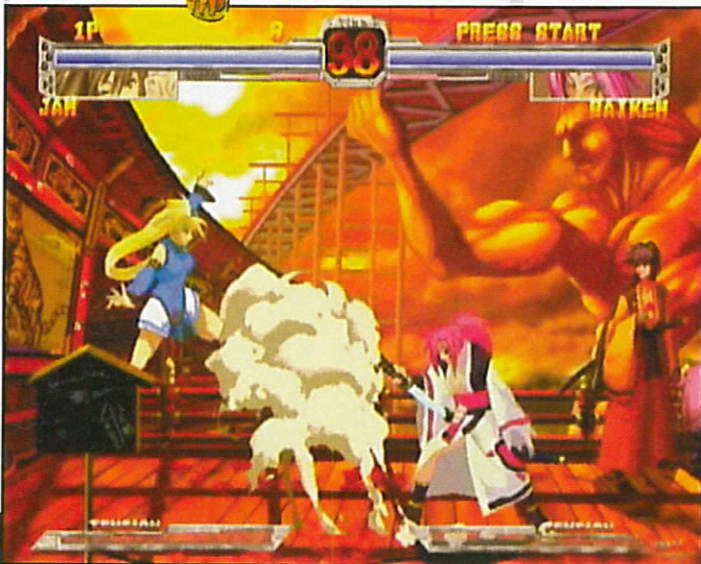
L'ÉLÈVE VA-T-IL DÉPASSER LE MAÎTRE ?



ATTENTION KLIFF, TU VAS TE COUPER.

Après un épisode plus que convaincant sur Dreamcast, Sol Badguy et sa bande débarquent sur PlayStation 2. Ce titre devient alors le deuxième jeu de baston 2D de la console, après Capcom vs SNK 2. La console de Sony n'a d'ailleurs plus rien à prouver dans ce domaine : ce CVS 2 en est la preuve, il est identique à la version Dreamcast. C'est donc avec la plus grande joie que l'on peut accueillir ce Guilty Gear X Plus. Tiens, ce "Plus", c'est pas pour rien, vous espérez. Il y a en effet quelques

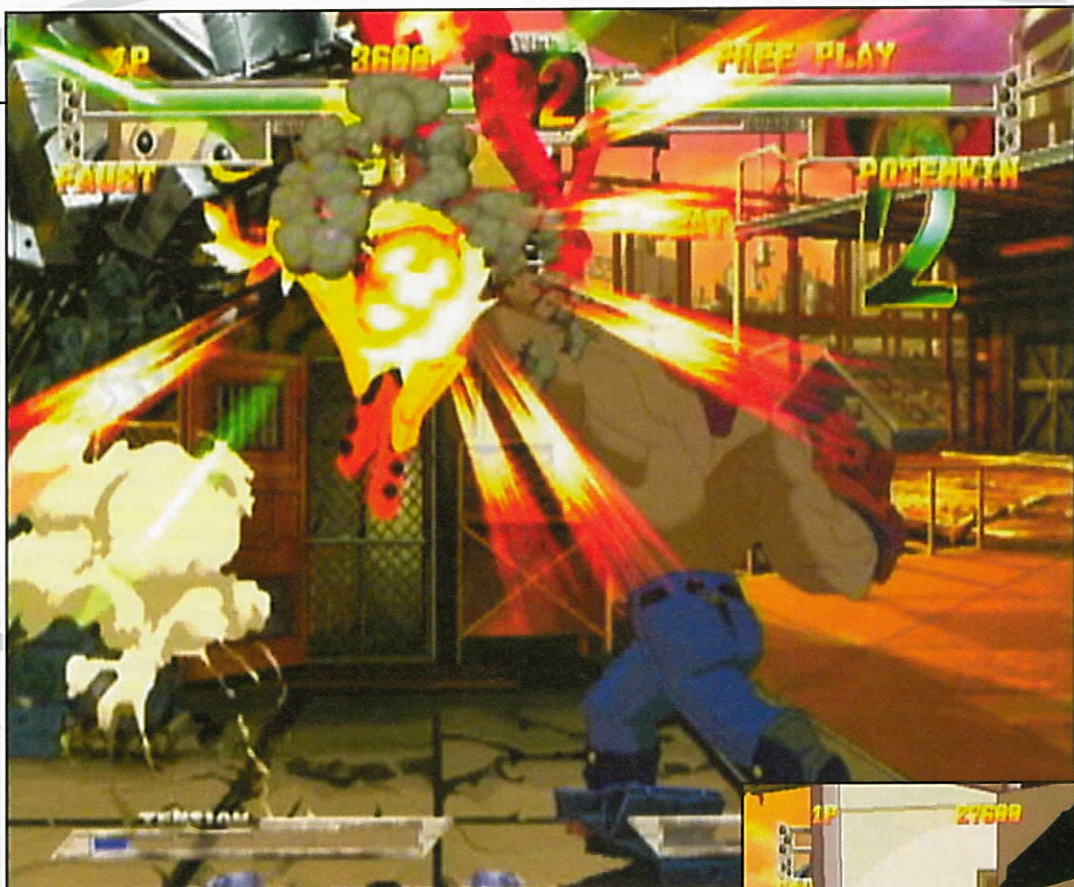
petits plus dans le jeu ; ils sont minimes, mais relancent tout de même l'intérêt. On commence par un décor en plus : mouais, pas terrible terrible, juste un seul, ils se foutent un peu de nous sur ce coup. Qui plus est, ce décor n'est pas vraiment inédit, étant donné qu'il existait dans la première version sur Play 1. Cela n'empêche que le nombre de décors reste encore beaucoup trop



VOICI LA PLUS BELLE, JAM KURADOBERI.



LES DEUX RIVAUX NE SE FONT PAS DE CADEAUX.



POTEMKIN EST UNE FORCE DE LA NATURE.

faible. Une Art Gallery est également présente ; certains s'en foutent de regarder des images, d'autres adorent ça. Reste à voir si la qualité des dessins suivra. Enfin, finissons par le plus important, l'ajout de deux persos supplémentaires, qui tout comme le décor rajouté proviennent du Un. Le premier, c'est Kliff, le vieux maître de Ky Kiske, se battant avec un énorme hachoir ; on appréciera donc le retour de ce personnage puissant. Pour le second, c'est le boss du premier, Justice, cette espèce d'énorme robot qui a valu à beaucoup d'entre nous des records de lancement de manet-

te. J'ai hâte de faire un petit combat entre Justice et Dizzy, juste histoire d'atomiser tout l'écran. Ils viennent s'ajouter à tous les persos de la version Dreamcast : Sol, Ky, Millia, Jam, Chipp, Venom, Baiken, Zato, Faust, Anji, Axl, Potemkin, Johnny, May, Testament, Dizzy et... eh bien, je crois que c'est tout.

Ben



FAUST EST VRAIMENT BIZARRE !!

GUILTY GEAR PETIT 2

MÊME SI LA CONSOLE DE BANDAI N'EST PAS DESTINÉE AUX JEUX DE COMBAT (ÇA, ON L'AVAIT BIEN REMARQUÉ AVEC GUILTY GEAR PETIT PREMIER DU NOM), SAMMY A TOUT DE MÊME DÉCIDÉ DE CRÉER UNE SUITE. GRÂCE À CELLE-CI, IL RÉPARE LA PREMIÈRE ERREUR DU UN, C'EST-À-DIRE LE NOMBRE DE PERSOS. CETTE FOIS, ÇA RESSEMBLE VRAIMENT À UN ÉCRAN DE SÉLECTION. LE SECOND POINT À AMÉLIORER SERA SANS DOUTE UNE AUTRE PAIRE DE MANCHES : C'EST AU NIVEAU DE LA JOUABILITÉ, TOUT SIMPLEMENT INFECTE DANS LE PREMIER. POUR ÇA, IL FAUDRAIT CARRÉMENT CHANGER LA CROIX DE DIRECTION DE LA CONSOLE, QUI DÉCIDÉMENT EST LOIN D'ÊTRE TOP, ET NOUS CONFIRME QUE LA WONDERSWAN N'EST FAITE QUE POUR LES RPGS. FANS DE PORTABLES, CONSOLEZ-VOUS, TOURNEZ QUELQUES PAGES, ET ADMIREZ UN PEU GUILTY GEAR X SUR GBA.



King of Fighters 2001

Arcade / Éditeur : Eolith / Concepteur : Eolith / Genre : Baston 2D / Date de sortie : 29 septembre

SNK est peut-être mort, mais pas sa série mythique, King of Fighters. Le plus célèbre concurrent de Street Fighter revient, et c'est Eolith qui est aux commandes. Il faut savoir que cette firme compte certains concepteurs de SNK qui bossaient principalement sur la série des KoF. Pour cette huitième édition (eh oui, déjà), on garde la même recette, et on tente d'arranger certains points. La 2D reste fidèle à la série ; au premier coup d'œil, on sait qu'on est en face d'un KoF et pas d'autre chose. Vous pouvez maintenant compter sur quarante persos, dont quatre sont totalement nouveaux. Le héros est toujours K', mais Kyo Kusanagi (emblème de la série) est cette fois plus important. Il retrouve d'ailleurs son ancienne équipe, Benimaru, Goro et son élève Shingo.

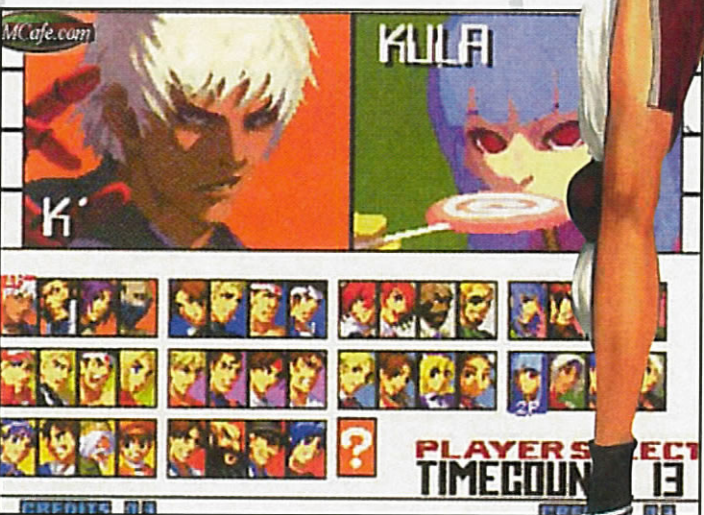


IL N'Y A PAS QUE NOUS QUI PRENIOMS DE BONNES PHOTOS.

Pour les quatre nouveaux, ils ont un design très spécial : on commence par la très sexy Angel, et la très inquiétante Foxy (toutes deux semblent sortir du manga Bastard). K9999 est un personnage qui semble avoir une dent contre K'. Pour la petite dernière, il s'agit de Mei Li, et elle fait équipe avec Kim, Chang et Choi. Un bon et un mauvais point pour ce personnage : le bon, c'est que ça fait du bien de voir une fille dans la Korean Team, le mauvais, c'est qu'elle remplace le personnage sublime qu'était Jun. Pour le système de jeu, ce sera à vous de voir combien de Strikers vous désirez dans l'équipe ; vous pouvez les appeler autant de fois que vous le voulez, mais ils utiliseront un peu de votre jauge d'énergie, donc prudence. En ce qui concerne le scénario, rien n'a



COMBIEN DE STRIKERS À L'ÉCRAN ? JE VOUS LAISSE COMPTER.



QUARANTE PERSOS RÉPARTIS DANS 10 ÉQUIPES, ÇA EN FAIT DU MONDE.

メイ・リー

時攻撃

システム採用

チャン・コーハン

韓国チーム

チョイ・ボンゲ

エントリーが少ないほど上昇するので、オーダー内容が戦局を大きく左右する。

もちろんストライカーキャラなしという設定も可能だ。

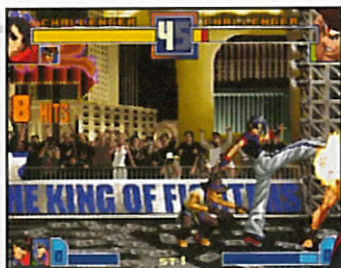
おなじみのキム・カッファン率いる韓国チームに、変わり者の女のコが弟子入り！どこかで見たような格好のメイは、アニメ&特撮好き...なのかも。チャンとチョイは相変わらずか。

C'EST BIEN DE METTRE UNE FILLE DANS L'ÉQUIPE DE KIM, MAIS OÙ EST PASSÉE JUN ?

encore été divulgué, mais bon, il faut s'attendre à un truc du genre : des nouveaux méchants organisent un tournoi où les meilleurs vont se rencontrer. Comme c'est pas de bol pour eux, ils vont se faire battre par l'équipe gagnante du tournoi, et avoir organisé un tel championnat n'aura servi qu'à défouler quarante combattants : c'est vraiment con d'être un méchant. Le système de furie n'a pas été révélé non plus, mais il faut s'attendre à un système proche de celui du 2000. Voilà pour les changements, on attend ça avec

impatience, et surtout on attend de voir sur quel support console Eolith compte sortir King of Fighters 2001.

Ben



LA PETITE NOUVELLE DE LA KOREAN TEAM, MEI LI.



KULA EST UN PERSONNAGE QUI SEMBLE TRÈS PUISSANT.



K9999 N'EST PAS TRÈS GENTIL FACE À ANDY BOGARD.



ON RETROUVE K' FACE À L'IMMONDE MAXIMA.



必殺技か？ ストライカーか？ ストックの使い方がさらに重要となる。

に、必殺技一超必殺技という連発も可能とするスーパーキャンセルを導入。ストライカーの使用も、ストックを消費するタイプになった。



アンヘル

クーラ・ダイヤモンド



フォグシー



ENTRY No.4 ネスツチ

前作ではストライカーとして登場したネ幹部フォグシーが、工作人員クーラとともに、は、K9999(ケイフォーナイン)とアンヘルとの9は、ネスツが作り上げたクローンなのか？

UNE NOUVELLE ÉQUIPE... POUR LE MOINS CHELDU.

King of Fighters

Support : Gameboy Advance / Éditeur : SNK / Développeur : Marvellous Entertainment / Date de sortie : décembre 2001

Ça y est, la Gameboy Advance a enfin droit à son Kof, les bombes SNK sur portables ne sont plus exclusivement sur NGPC. Cette version se situerait entre Kof 97 et Kof 99 au niveau du gameplay (sans nul doute les jagues Extra et les Strikers). Vous aurez le choix entre une vingtaine de persos. À ce stade du développement (40 %), on peut déjà constater que le jeu dispose d'un potentiel graphique impressionnant : idem pour l'animation. D'autre part, les développeurs ont annoncé que les voix des Kof de l'ancien temps dans les salles d'arcade seront "redigitalisées" pour l'occasion. À n'en pas douter, ce jeu s'annonce comme une prochaine "tuerie" pour les (futurs) possesseurs de GBA. Il est impossible de dire à l'heure actuelle s'il vous faudra une ou deux cartouches pour vous adonner aux joies de la baston en link ; on croise les doigts, on grince des dents et on serre les fesses...

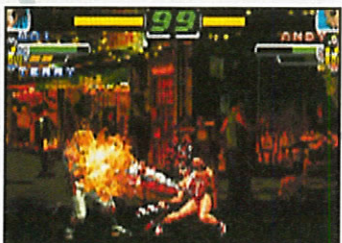
Ido



CHANG : VOILÀ UN PERSO MAGNIFIQUE, SURTOUT EN ROSE...



LE SOIN APPORTÉ AUX ANIMATIONS DONNE UN RÉSULTAT GRANDIOSE.



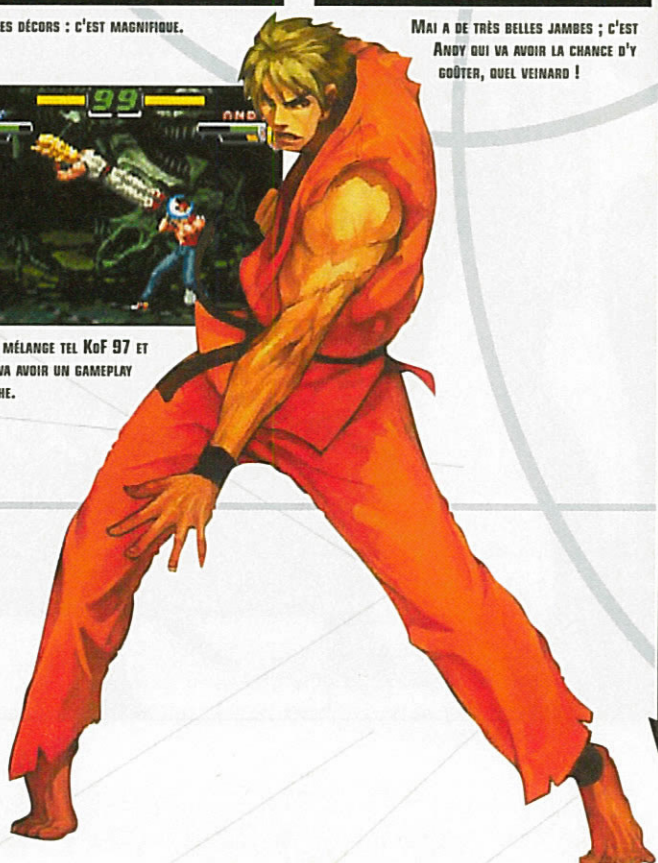
MATEZ LES DÉCORS : C'EST MAGNIFIQUE.



MAI A DE TRÈS BELLES JAMBES ; C'EST ANDY QUI VA AVOIR LA CHANCE D'Y GÔTER, QUEL VEINARD !

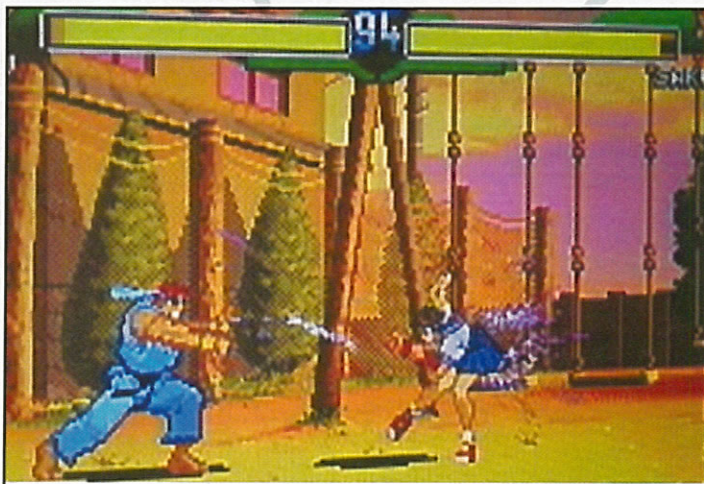


AVEC UN MÉLANGE TEL KOF 97 ET 99, ON VA AVOIR UN GAMEPLAY TRÈS RICHE.



Street Fighter Zero 3

Support : GBA / Éditeur : Capcom / Développeur : Crawfish Interactive / Date de sortie : fin de l'année



ON A ENCORE L'IMPRESSIION QUE LES PERSOS NE SONT PAS BIEN INTÉGRÉS DANS LE DÉCOR...

Après la sortie pas si lointaine de Super Street Fighter 2X Revival (ouf !), c'est désormais Street Fighter Zero 3 qui se prépare dans les studios de Capcom. De nombreux modes seront disponibles, entre autres les modes World Tour et Dramatic Battle présents dans Street Fighter Alpha 3 sur Dreamcast (pourquoi changer une recette qui marche ?). En principe - je dis bien en principe -, trois joueurs devraient pouvoir se connecter en link en mode Dramatic Battle, mais rien n'a été confirmé à ce sujet. Le jeu semble assez réussi graphiquement, mais l'animation des personnages et le soin qui leur est apporté n'est pas ce que l'on a pu voir de mieux sur GBA. Cependant, le développement n'est pas achevé, donc on croise les doigts... Je crois que vous connaissez ma devise. Les persos devraient conserver tous leurs coups (y'en a pas des mille et des cents) ; voilà qui laisse augurer d'un bon petit dévouloir. Rendez-vous pour le test.

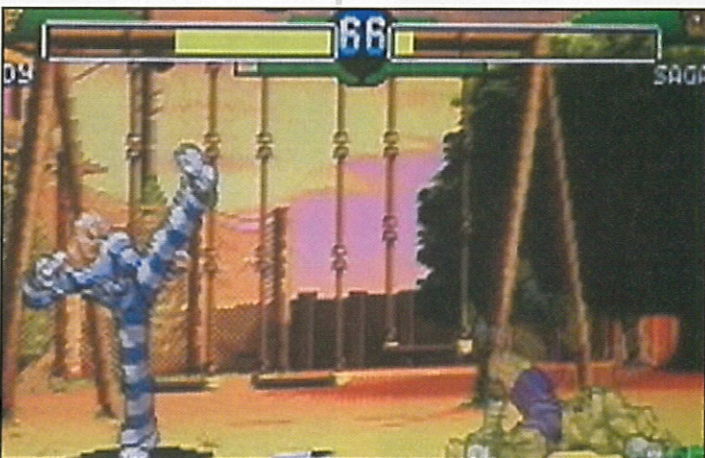
Ido



UN ÉCRAN VERSUS QUI LAISSE PRÉSAGER UNE VRAIE FOIRE D'EMPLOIES, MÊME SI CODY N'A PAS L'AIR MOTIVÉ.



CERTAINS DÉCORS SONT VRAIMENT SUBLIMES.



CODY SERAIT-IL PLUS FORT QUE SAGAT ?

Guilty Gear X

Support : GBA / Éditeur : Sammy / Développeur : Sammy / Date de sortie : fin de l'année

Que dire de ce Guilty Gear X, si ce n'est qu'il est en tout point semblable à la version Dreamcast ? Eh oui, une vraie prouesse technique pour cette petite machine. La première chose qui saute aux yeux, mis à part les graphismes qui sont d'une beauté comparable à ceux de la première version, c'est l'animation : nous avons été bluffés. Les persos bougent avec la même aisance que leurs homologues sur les consoles nouvelle génération, les vêtements sont animés au gré du vent et des mouvements : incroyable. Les effets de lumière présents sur la version Dreamcast n'ont pas été oubliés, ils s'amalgament parfaitement avec le déchaînement de couleurs des super-pouvoirs. Vous retrouverez également le même nombre de personnages et de coups. Les quatre boutons de la GBA vous permettront de ne pas vous retrouver désorientés lors des combos avec la conservation des autres Grand Slash, Petit Slash, etc. Le jeu est prévu pour la fin de l'année au Japon. Une chose est sûre, c'est que l'année 2001 aura été chargée en jeux de baston...

Ido



KY KISKE, LE HÉROS TOURMENTÉ, MAIS AUSSI UN PERSO TROP PUISSANT !



LES DÉCORS ONT BÉNÉFICIÉ D'UN SOIN TOUT PARTICULIER.



CERTAINS DÉCORS SONT VRAIMENT SUBLIMES.



LA GBA A L'AIR ASSEZ PUISSANTE POUR PROPOSER LES MÊMES EFFETS DE LUMIÈRE QUE SUR DREAMCAST.

Tekken

Support : Gameboy Advance / Éditeur : Namco / Développeur : Namco / Date de sortie : novembre 2001



JE VOUS PRÉSENTE LA TECHNIQUE DU PET MORTEL.



LA FRUSSE 3D A REMPLI SON CONTRAT.



LES DÉCORS SONT BIEN SYMPAS.



EFFETS DE ZOOM ET DE ROTATION.

Ah ! Tekken, en voilà un jeu qui aura fait des émules dans le monde de la baston 3D. Même si la série n'est pas adulée par tous, force est de constater qu'il reste quand même un jeu culte aux côtés de Dead or Alive et autres Soul Calibur. Non content de développer un Tekken 4 pour la PlayStation 2,

Namco nous sortira incessamment sous peu un nou-



TEKKEN, UN JEU GORE.



veau volet sur Gameboy Advance. Dans celui-ci, il sera question de neuf personnages dont quelques-uns qui se révéleront une fois le jeu terminé. Il tournera en 2D, mais les capacités de la console permettent d'avoir une pseudo 3D, ce qui donne un rendu du plus bel effet. Viennent s'ajouter à cela des effets techniques comme le zoom et les rotations de caméra, donnant un effet dynamique des plus impressionnants. Par ailleurs, le jeu conservera le gameplay de Tekken Tag Tournament, notamment avec le système de tag ; vous remarquerez au passage que le design des persos est fortement semblable à celui de la version PlayStation 2. D'autre part, fini les deux boutons de poing et deux de pied de la PlayStation, puisque les gâchettes serviront à alterner les persos, qui seront trois par équipe. Voilà, inutile de vous dire que le jeu sera jouable en link, mais il vous faudra deux cartouches (ooh !).

Ido



LEGEND OF ZELDA

Voici donc les dernières photos de Legend of Zelda. Eh oui, rien à voir avec la première version présentée il y a un an ! En effet, selon Miyamoto, une source sûre donc, le vrai Zelda auquel vous jouerez n'est autre que celui que vous avez sous les yeux, la première version était juste une démonstration technique de la GameCube. Par rapport aux versions proposées sur les premières consoles, ce Zelda est beaucoup plus enfantin. Entendez par là que vous jouerez dans un conte pour enfants - il n'y a d'ailleurs qu'à regarder le design de Link et des méchants pour s'en convaincre. À tel point maintenant qu'il ressemble à un cartoon interactif. Les capacités de la GameCube ont permis à Nintendo d'inclure une multitude d'effets temps

réel, comme la gestion d'ombre et de lumière, tout en gardant ce design cartoonnesque. En ce qui concerne l'action, vous incarnez Link enfant. Le gameplay n'a pas vraiment changé, car il rappelle les anciens volets sur Nintendo 64. Matez les photos, vous verrez que l'interface est à peu près la même, avec

des commandes affichées en haut à droite de l'écran. D'autre part, en plus de pouvoir attaquer vos ennemis, il vous sera possible de vous protéger grâce au bouclier rangé sur le dos du héros. Pour mener à bien votre mission, vous devrez parcourir des environnements immenses en 3D, parsemés d'obs-



VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE VOUS CACHER ET DE MARCHER SUR LA POINTE DES PIEDS.



NOTEZ L'INTERFACE EN HAUT À DROITE DE L'ÉCRAN.



LE TOMBEAU DES LUCIOLES VERSION LEGEND OF ZELDA.

Conception : Nintendo - Distribution : Nintendo
 Support : GameCube - Date de sortie : courant 2002

tacles et d'ennemis plus hilarants que dangereux : voilà donc le challenge que vous impose Nintendo. On s'en doute, le jeu est placé sous le signe du rire et du fun, et ce n'est franchement pas pour nous déplaire. C'est donc avec hâte que l'on attend sa sortie... prévue pas avant 2002.

Ido



LINK A UN PLAN POUR ÉCHAPPER À CES MONSTRÉS, REGARDEZ CE SOURIRE EN COIN...



LINK EST PRÊT POUR LA BATAILLE, MÊME S'IL N'A PAS L'AIR CRÉDIBLE.



CE SONT LES GARDES ET OGRES À LEURS HEURES...



ILS ONT L'AIR D'ÊTRE AUSSI BÊTES QUE MÉCHANTS.

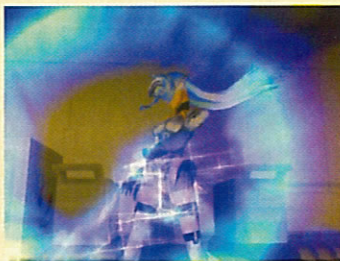
ça glisse pour la Xbox

Amped, c'est le jeu de snowboard de la Xbox, et surtout le plus sérieux concurrent de SSX. Et quand on voit les images, ce dernier peut en effet être très inquiet : c'est beau, c'est magnifique, c'est sublime, et on en redemande. Maintenant, il reste à savoir si la jouabilité sera à la hauteur, car sur ce point SSX est un modèle du genre, tout comme le fun qu'il procure. Allez, je vous laisse avec ces quelques images... alors ?



Nameo fait comme George Lucas...

Le point commun entre ces 2 noms ? À leur compte, une saga à succès qui tue et tout et tout... mais ils passent leur temps à les repousser sans cesse. Et nous, pauvres esclaves que nous sommes, on attend et on s'impatiente comme des tocards. M'enfin, on prend notre mal en patience car on sait que cela en vaudra la chandelle (du moins, on l'espère, car l'attente est toujours trop longue...). De quoi je veux parler avec cette info ? Bah, de Xenosaga Episode 1 : Der Wille zur Macht qui ne verra le jour qu'en février 2002 au Japon ! Au fait, pour ceux qui n'auraient vraiment rien capté, je faisais aussi une allusion à Star Wars (on ne sait jamais... lol).



Ganon

On se souvient de la première vidéo de Zelda GameCube qui nous avait tant fait rêver, celle qui montrait un combat opposant notre elfe préféré, Link, à son ennemi Ganon. Je vous montre à nouveau cet horrible personnage, et vous informe qu'il sera un perso caché de Super Smash Bros Melee. Tout comme pour les autres combattants, sa modélisation est exemplaire, et bien que le jeu soit moyennement intéressant, il faut bien avouer que techniquement, ça déchire.



Mais où va le monde ?

À la seconde, je me le demande...

Avec ce clin d'œil lyrique à un morceau de rap, je tiens encore à déplorer la tragédie qui s'est déroulée aux USA. Les Boeing kamikazes, les paysages dévastés, les milliers d'innocents morts, les familles effondrées... Tout ça a engendré une tristesse incommensurable. Par respect, la plupart des éditeurs ont revu leurs prochaines productions. Activision a, par exemple, repoussé la sortie de Spider-Man 2 sur PS One. Dans le jeu, il y avait un passage où Spidey pouvait se balader dans un décor s'apparentant au World Trade Center. Quant à Konami, l'éditeur va revoir le contenu de Metal Gear Solid 2 afin de ne pas choquer le public américain concernant les actions et les divers lieux visités dans le soft. Je tiens encore à signaler qu'énormément de boîtes ont ou vont rectifier leurs produits, et pour ce geste magnanime, je les remercie du fond du cœur.

Broken Arrow ?

Si vous avez vu le film de John Woo, vous savez sûrement ce que représentent ces termes. C'est un code utilisé par les services de sécurité américains pour dire qu'il y a un grave état d'urgence. Bah, moi, je dis qu'avec la GBA, on est tout le temps mis en alerte. Une console portable surpuissante régulièrement alimentée en purs jeux, ça force le respect, non ? Et le dernier en date se nomme Broken Sword (d'où le titre...), un jeu d'aventure qui s'annonce, ma foi, fort intéressant. Pour se faire clairement une petite idée, jetez un coup d'œil (furtif, comme le jet mis en scène dans le film ? lol) sur ces photos. Au fait, il est prévu pour la fin de l'année.





TENNIS 2K2



HISTOIRE DE FAIRE UN COMMENTAIRE À LA CON... ON POURRA JOUER EN MIXTE... OUAH SUPER ! ADMIREZ D'UN DÈME LES DIVERSES MODÉLISATIONS.

Virtua Tennis, c'est la simplicité, le fun allié à des graphismes fabuleux ainsi qu'à des comportements cohérents et proches de la réalité. Tout cela pour nous offrir un fantastique gameplay. Il y a un an, le studio Hitmaker de Sega nous avait tous bluffés en sortant le 1er épisode sur Dreamcast. La surprise venait surtout du fait que tout le monde s'attendait à un jeu lassant et beaucoup trop simpliste... Une bête conversion du jeu d'arcade, quoi ! Mais bon, il faut dire aussi que la version originale procurait déjà un plaisir intense de jouer... Le savoir-faire Sega je vous dis ! On y revenait inlassablement, et on savourait ce savant mélange d'arcade

et de «simu». Juste avec 2 boutons, Virtua Tennis avait gagné le pari de nous amuser tout en nous offrant la possibilité de réaliser la plupart des coups existants. Le «special touch» de ce soft permettait à tous de se délecter du divin breuvage... Je ne vais pas m'apitoyer plus sur la 1ère mputure, et vais de ce pas vous conter ce que va apporter Tennis 2K2 par rapport à son aîné. Tout d'abord, on pourra dorénavant choisir à loisir des demoiselles. Super, on pourra jouer avec, entre autres, les sœurs Williams, Monica Seles, Lindsay Davenport, et même Mary Pierce (ouah la honte... !)



LE JEU EN DOUBLE, C'EST LE BONHEUR À L'ÉTRIT PUR. ENCORE FAUDRAIT-IL AVOIR LE NOMBRE DE PADS NÉCESSAIRE ET LES AMIS QUI VONT AVEC... AH.

Comme auparavant, les caractéristiques de chacun des joueurs (et joueuses maintenant) seront respectées. La particularité de chaque jeu sera retravaillée au mieux afin de nous proposer un résultat éloquent à l'écran. Ce sera un réel plaisir de voir nos tennismén (et women) se mouvoir de manière réaliste. Le soft nous donnera l'accès, encore une fois, à un World Circuit Mode où l'on pourra «créer» notre propre joueur.

Toutes ces bonnes idées (qui ont déjà fait recette), accompagnées d'une réalisation revue à la hausse au niveau graphique (comme l'animation et le rendu 3D plus poussé), m'ont fait mettre les bœufs sur la charrette (ou un truc comme ça... lol), et je me permets d'affirmer que Tennis 2K2 sera une tuerie à l'effigie de son prédécesseur. Pour terminer, une version PS2 verra le jour en mars 2002.

X-Kali

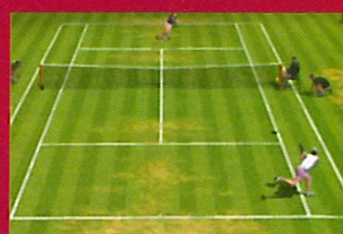
Conception : Sega - Distribution : Sega
Genre : Tennis - Date de sortie : 30 octobre 2001



L'EFFET DE RÉMANENCE ACCOMPAGNANT LA RAQUETTE, LA POUSSIÈRE SOULÈVÉE PAR LA BALLE... C'EST TROP BIEN FAIT !



Z'AVEZ QUELQUE CHOSE À REDIRE ?



ESPÉRONS, QUE LA BALLE SERA PLUS FACILE À SORTIR.



C'EST BEAU, ÇA TUE, C'EST BEAU, ÇA TUE, C'EST BEAU, ÇA TUE... (LOL)



«EH, MISS DAVENPORT, YOU ARE GOING TO AVOIR UN SMASH DANS YOUR FACE !» (AH)

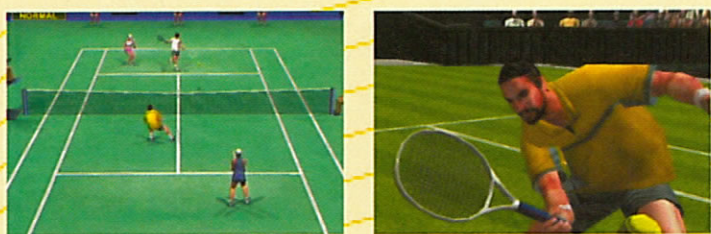
Kisson bô mes persos !

Virtua Fighter 4 en fait baver plus d'un. Même moi, qui ne suis pas un fan de la série (loin de là même) éprouve une certaine hâte à l'avoir entre les mains. En cherchant bien sur le Net, vous trouverez d'ailleurs de sublimes wallpapers qui semblent représenter l'écran de sélection, aussi magnifique que le jeu. En voici quelques exemples. Avec en guest stars les nouveaux persos, Lei Fei et Vanessa Williams, et un design beaucoup plus travaillé pour Lion Rafale, qui a vraiment une pure gueule.



Jeu, set...

Voici de nouveaux screens pour la suite du plus beau jeu de tennis à ce jour, j'ai nommé Tennis 2K2. Contrairement à ce qui était annoncé au départ, les femmes ne seront pas les seuls personnages jouables, et ils nous remettent une couche avec les hommes. En plus de tenter d'avoir le meilleur angle de caméra possible pour essayer d'apercevoir du coton blanc sous la jupette (j'espère qu'il y a Martina Ingis), on pourra comme avant participer à des matchs virils, entre Sampras et... Moresmo.



Prout, prout, prout...

Les extraterrestres pétomanes à la gueule de fion (c'est logique, tout ça...) reviennent sur Xbox (ça, on le savait déjà...). Leur arrivée est imminente, puisque prévue pour le 8 novembre prochain. Au programme, ce sera toujours de l'action et des casse-tête à gogo. On aura droit non seulement à des parties individuelles, soit avec Munch soit avec Abe, mais aussi à un mode Coopération plus tard dans l'aventure. Avec tout ce programme qui a l'air de bien péter (eh, eh), on risque de s'éclater comme des malades cet automne. Qui a dit que la Xbox puait du cul (décidément, avec cette info, je fais dans le scato... hoho) ?



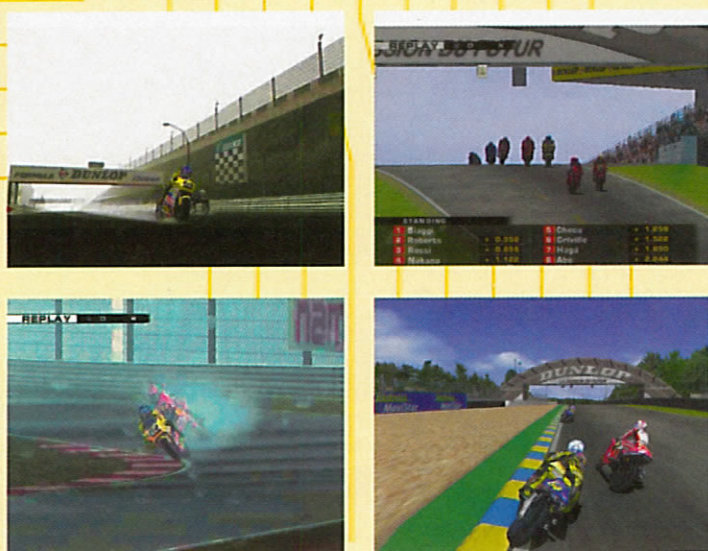
Time Splitters 2

Le premier nous avait carrément fait chier, et les joueurs de FPS (comprenez Doom-like, il paraît que c'est le nouveau terme) étaient vraiment restés sur leur faim, retournant à des Counter Strike, des Soldier of Fortune et j'en passe. Il faut vraiment croire que les FPS ne sont bons que sur micro. Enfin, laissons une chance à ce deuxième épisode de Time Splitters, mais si vous voulez mon avis, il ne faut pas s'attendre à grand-chose de la part de ce jeu.



Moto GP 2

Voici les toutes dernières images de Moto GP 2. Comme vous pouvez le constater, le jeu n'a guère évolué, mais le premier était déjà très bon. Les assidus de vitesse, de sensations fortes et de réalisme, seront certainement aux anges. Personnellement, j'espère que Namco aura pensé à garder Kionoa comme pilote : c'était vraiment trop bon. Et pourquoi pas mettre de nouveaux persos tout aussi délirants (moi, je verrais bien Astaroth !) ?



Mario en manque de vitamines ?

Après le fulgurant lancement de la GameBoy Advance, Nintendo affiche une baisse de forme quant à la sortie de la GameCube au Japon. Même si près de 70 % des machines ont été écoulees en 3 jours, ça ne fera toujours « que » 300 000 consoles vendues. Comparé à la sortie de la GBA avec quelque 650 000 unités parties en une seule journée, c'est un petit peu faiblard... Il est vrai qu'il n'y avait que 3 jeux proposés, alors on attendra les prochaines semaines, et surtout le 18 novembre où la GameCube sera mise en vente aux Etats-Unis avec des jeux supplémentaires.



KINGDOM HEARTS



L'ARME DE SORA EST EN FAIT UNE ÉNORME CLÉF.

Kingdom Hearts, c'est le produit de deux firmes ultra célèbres dans le monde, Disney et Square. Ou'est-ce que ça peut bien donner ? On va voir Mickey et tout le joli monde de Disney dans un RPG ?... Eh bien oui, c'est exactement cela. Mais ils n'en sont pas moins les héros de cette nouvelle aventure. Le héros se nomme Sora, et vit paisiblement sur une île en compagnie de ses deux amis, Riku et Kairi, jusqu'au jour où un énorme ouragan la détruit et les sépare. Sora commence sa quête ici, celle de retrouver ses deux potes. Au même moment, au châ-



DONALD EST TROP CONTENT D'ÊTRE DANS UN RPG.

teau de Disney, le Roi Mickey a disparu. Dingo et Donald, ayant vérifié qu'il n'était pas coincé aux toilettes royales,



DE SOMPTUEUX EFFETS DE LUMIÈRE.

en concluent qu'ils s'est fait kidnapper et décident d'aller le sauver. C'est ainsi qu'ils vont croiser la route de Sora et faire équipe, car ils sentent qu'il y a un rapprochement entre ces deux malheurs. L'originalité de Kingdom Hearts, c'est le fait que vous allez traverser de nombreux univers de Walt Disney - La Petite Sirène, Pinocchio, Tarzan, Peter

Pan... - et que vous allez aussi rencontrer de nombreux méchants provenant de cet univers. Le moteur 3D du jeu est superbe, les couleurs sont pétantes et démentent le fait que la Play 2 ne fait que des jeux grisâtres.

Ben

DES PERSONNAGES DÉJÀ CONNUS

Conception : Square - Distribution : Square / Disney
Genre : RPG - Machine : Playstation 2 - Date de sortie : NC



自分で動かないと、何も変わりゃしない。

RIKU EST CERTAINEMENT UN PERSONNAGE-CLÉF DE L'HISTOIRE.



En regardant ces quelques photos, ces personnages vous disent peut-être quelque chose. C'est qu'ils sont déjà apparus dans d'autres jeux vidéo. Le petit blondinet et le petit rouquin, vous les avez aperçus il n'y a pas si longtemps que ça, et c'était dans Final Fantasy X : il s'agit de Tidus et Wakka. Pour la

jeune fille en robe jaune, c'est un peu plus ancien, elle vient de Final Fantasy VIII et se nomme Selphie. Avoir mis ces protagonistes est vraiment une excellente idée, d'autant qu'ils collent parfaitement à l'ambiance de Kingdom Hearts.



Le Top

Je vois que mon coup de gueule a servi à quelque chose, et vous avez donc la joie de retrouver le nouveau top des lecteurs, avec une lutte pour la première place entre FF IX, Skies of Arcadia et Dead or Alive 2 (surprenant, car bien que très bon, en matière de baston, il y a tout de même bien plus intéressant). Alors on continue sur cette bonne voie, et on nous envoie plein de tops, ça nous fait vraiment plaisir, et parfois, ça nous amuse : il faut voir certains de vos tops, vraiment inattendu. Bon, il faut bien que je râle un peu, alors qu'est-ce que je pourrais vous dire ? Eh bien qu'il n'y a pas que les RPGs dans la vie, et qu'on attend tout de même des genres un peu plus variés. À vous de voir.

Ben

X-Kali - Ido - Ben



- 1) Soul 'Kali-Bur ^ ^
- 2) KOF98
- 3) Capcom versus SNK 2
- 4) Bare Knuckles 2
- 5) Shining Force Series
- 6) Benjooie & Kyozo ^ ^
- 7) Tise à haute dose, je suis en phase
- 8) J'abuse du junks, c'est la symbiose



1. Capcom vs SNK 2
2. Final Fantasy X
3. Shenmue II
4. Street Fighter III 3rd Strike
5. Red Faction
6. Devil May Cry
7. Ace Combat 4
8. Seiken Densetsu 2



1. Capcom vs SNK 2
2. Street Fighter III 3rd Strike
3. Mark of the Wolves
4. Guilty Gear X
5. Breath of Fire IV
6. Final Fantasy VII
7. Devil May Cry
8. Final Fantasy X

LE TOP DES LECTEURS



1. FF IX / Skies of Arcadia / DoA2



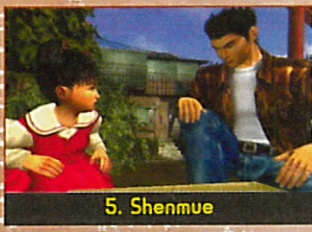
2. Seiken Densetsu 3



3. FF VIII



4. FF VII



5. Shenmue



6. FF VI



7. Zelda III



8. SoulCalibur

LES AVIS DE LA REDAC



X-Kali



Que dire sur cette énergumène à la peau jaune... Franchement, pas grand-chose... Il me fait limite pitié, à raconter que des conneries dans son test de *CyS 2*. Au moins, ce test aura révélé un vilain aspect de sa personnalité : il est très rancunier le X-Kali, c'est tout de même pas de ma faute si à chaque fois qu'il prend sa manette Saturn (c'est très important pour lui il paraît, personnellement, je pense qu'avec une manette en bois dans ses mains, ça reviendrait au même), il se prend une tonnée mémorable. Mais bon, il faut les comprendre les Asiatiques, ça doit les gêner ces yeux bridés : que ce soit en 50 ou en 60 Hz, ils ont toujours des bandes noires (arf !, comme il dit).

Ben



Ben est moche, chauve et blond (ouais, c'est une 1ère mondiale ! arf). En plus, il pue et veut faire croire qu'il sait jouer aux jeux vidéo. Non seulement il capte rien au japonais et fait style de tout saisir aux RPGs import, mais en plus il joue avec les dents et fait semblant de s'y connaître en jeux de baston. C'est pas juste, grave et pathétique ? Je répondrai par l'affirmative d'un SI laconique et ironique ! Car, malgré tous ses défauts, le Ben est un animal chétif et tellement ridicule qu'il en devient presque mignon (le surplus de pitié fait qu'on l'adapte par cas de conscience... niark niark niark). Qui plus est, comme l'espèce est en voie de disparition (c'est le dernier survivant, je l'appelle même « Ben, survivant de l'enfer » ! ouarf ouarf ouarf), les éditeurs ont inclus un tas de clin d'œil en guise d'hommage, comme Benimaru dans les jeux de combat (1), ou Benjoie dans le fameux jeu de formes-plates (c'est du verlan... ya ! mdr). Allez Ben, prend un Dany, ça ira mieux ! lol.

Ido



Salut, je me présente, je suis Daisuke Ido. Je suis un nouveau au sein de Hardcore Gamers, mais en fait cela fait très longtemps que je côtoie les Cyborgs Ben X-1 et X-Kali 2501, tous deux des prototypes XYBA. Je dis bien des prototypes, car ils n'en sont encore qu'au stade expérimental. Quelques collaborateurs et moi, il y a vingt ans de cela, avons trouvé des corps atrocement mutilés aux confins du bois de Boulogne (!?!). C'est alors que nous nous lançâmes dans un projet top secret destiné à concevoir des machines capables d'enchaîner des combos infinis dans les jeux de bastons à venir et ainsi d'humilier l'élite de cette planète. Mais notre projet s'est avéré être un échec cuisant, puisque nous avons hérité de deux manchots incapables de faire plus de deux hits consécutifs. En revanche, ils ont su développer au fil des années la faculté de s'entretenir verbalement avec des expressions qui, il faut l'avouer, ne sont pas toujours du meilleur goût. Aujourd'hui encore, après toutes ces années, je ne saurais dire si leur déficience mentale provient de l'altération subie par leur cerveau baignant dans le liquide putride de leur corps en décomposition, ou s'ils étaient de parfaits idiots de leur vivant. Qui sait...

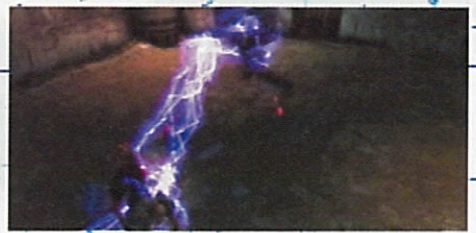


Capcom versus SNK 2

Yo les Gamers et Gameuses adorés ! Vous savez quoi ? Pour mē faire plaisir, vous allez lire mon test pour connaître mon verdict à propos de ce jeu. Bah ouais, vous pensiez quoi ? Que je m'étais tapé 6 pages pour rien ? Comme dirait Ramzy : « Vous croyez que c'est la foire à la saucisse ou quoi ? ». Et puis, j'ai pas que ça à faire. Je dois m'occuper de ma famille, en particulier mon petit chat qui s'appelle Minou (nd'Eric : « niak niak niak lol »). En plus, j'ai grave du taf ! Entre autres, je dois aller... jouer à *Capcom versus SNK 2 III* !

Je l'attendais avec une certaine impatience, mais aussi avec inquiétude. Je me souviens encore, il y a presque un an, lorsque je suis allé chercher *Capcom vs SNK 2*. Après deux ou trois jours, une énorme déception m'a gagné, ce n'était pas le jeu que j'attendais. Pour ce deuxième épisode, il en est tout autre, *Capcom* a revu la jouabilité, tous les coups répondent présents et sont plus beaux que jamais—les personnages sont bien équilibrés, votre adversaire peut enfin prendre *Shin Gouki* sans que cela soit perdu d'avance pour vous (au contraire). En bref, *Capcom 2* est bien la bombe qu'on attendait, le meilleur crossover de tous les temps, et le meilleur jeu de baston 2D du moment.

Il est vraiment très rare de voir des jeux que l'on attend corresponde exactement à ce dont on rêvait. Eh bien c'est pourtant le cas de *Capcom vs SNK 2*. C'est le *SoulCalibur* de la baston 2D, il est beau, il est technique à souhait, les furies sont démentes, c'est vraiment un pur bonheur. De plus, le nombre de persos est plus que conséquent, de quoi se faire les équipes les plus drôles jamais faites dans un jeu de baston.



Devil may cry

Devil May Cry, c'est tout d'abord une réalisation technique hors pair et un scénario sans failles. *Devil May Cry*, c'est ensuite une atmosphère particulière qui ne vous lâche plus et un plaisir de jouer si surprenant (et prenant) que vous ne voulez plus lâcher la manette. *Devil May Cry*, c'est aussi Dante, un héros unique qui mêle classe et style (« Kali, c'est la même chose ! » « Et alors ? Y'a un problème ? C'est moi Dante ! » lol). *Devil May Cry*, c'est pour finir un jeu qui en impose tellement qu'il faut vous le procurer par tous les moyens, genre enchaînement « coup de schlass dans la face et bastos jusqu'à l'os ! » (euh... c'est une blague, le faites pas, ok ?).

Capcom assure grave et ce, quel que soit le support sur lequel il développe. Que ce soit sur portable (*Breath of Fire*, *Street Fighter*, *Rockman*), sur Dreamcast (*Capcom vs SNK 2*) et sur Play 2, il ne nous offre que du bonheur. Pour *Devil May Cry*, il réussit de nouveau à être original tout en gardant le point essentiel qui a fait sa renommée, la jouabilité. On ajoutera à cela des graphismes grandioses, un héros superbe et une histoire démente, et vous obtiendrez alors le jeu ultime de la Play 2, à posséder de toute urgence.

Que dire de ce jeu si ce n'est qu'il est magnifique, maniable, puissant et maléfique. On est content de voir que le jeu de *Capcom* est une vraie réussite. On avait un peu peur d'être déçus, il était tellement attendu à la redac... Mais le verdict est plutôt favorable, tout le monde il est content (mis à part la durée de vie : 4 à 5 heures). Une telle impression de puissance et de classe se dégage de ce jeu...

29,5/30

27,5/30



Mark of the Wolves

Que pensez-vous de Street Fighter III 3rd Strike ? C'est une bombe de technique (réalisation) et de technique (gameplay) hein ? Bien.

Vous connaissez le savoir-faire de SNK ? Ce sont des tueurs, pas vrai ? Bien.

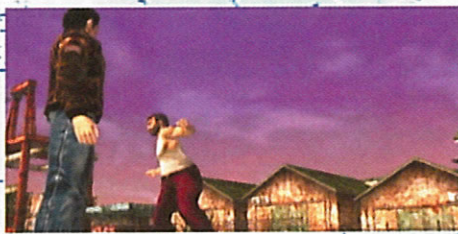
Bah dites-vous que Mark of the Wolves est le Street Fighter III 3rd Strike de SNK ! Vous savez donc à quoi vous attendre, des graphismes, une animation et un environnement sonore au top. Et je ne vous ferai même pas l'affront d'aborder le sujet concernant le style de jeu, qui tue littéralement !

Que dire de plus ? Ah oui, cet épisode de Garou Densetsu «mark» l'apparition de Rock Howard, l'un des persos les plus charismatiques qu'il m'ait été donné de voir dans les jeux de baston (et de l'ensemble vidéoludique tout court !).

En un mot... INDISPENSABLE !!!

Le voilà enfin, le meilleur SNK dans une version Dreamcast identique à l'arcade. Les personnages sont magnifiquement charismatiques, les effets spéciaux sont sublimes, la jouabilité excellente et l'animation peut se vanter de talonner celle de Street Fighter III. Pour les quelques reproches, il manque des persos, et certains combattants sont vraiment trop moches. Mais le plaisir de jouer avec les deux fils de Kim Kaphwan est tellement intense que je ne peux mettre une note plus basse. Dommage qu'il soit sorti après Capcom 2.

Ben attendait beaucoup ce jeu, tout comme Kyo. En ce qui me concerne, ce n'est qu'avec un intérêt modéré que je les écoutais. Le jeu n'a pas vraiment changé et par rapport à CVS 2, on sent qu'il a pris un terrible coup de vieux. Les graphismes n'ont pas changé, en revanche, on retrouve les décors magnifiques, des furies dévastatrices et des persos toujours aussi charismatiques.



Shenmue II

«Chien Mou 2, le retour du clebs battu», conte l'histoire de Ryo (drôle de nom pour un tautou... houhouhou), toujours affublé d'un pansement sur la joue (oh le pauvre clebs battu...), qui poursuit encore et toujours un méchant pà-beau de la SPA, responsable de la mort de son papa (snif... snif...). Blablabla...

OK, j'arrête mes conneries. «Chien-Mou 2» (arf) ... euh... «Shenmue 2» est une turie tout comme l'était son prédécesseur !

Ai-je besoin de rajouter quelque chose ? Ouais, juste 2 points : ce jeu étant «spécial», il peut déplaire à certains, genre Ben (il sait pas ce qu'il rate, paix à son âme... niark niark niark). Et puis, la barrière de la langue se ressent vraiment ici. Si vous voulez vous «impliquer» entièrement dans l'aventure (c'est essentiel, comme dans Lactel l'arf), attendez soit la sortie US en octobre, soit la version européenne prévue pour fin novembre.

À part ça, c'est du tout bon.

Au lieu de le repousser sans arrêt, ils auraient dû carrément l'annuler. Je n'ai pas du tout apprécié le premier, je le trouvais soporifique, et les scènes de combats en temps réel étaient loin d'être terribles. Si ce deuxième opus commence mieux que son prédécesseur - il y a en effet plus d'action -, on retombe vite dans le même jeu chiant à mourir, peut-être plus beau, mais au concept inchangé : je vais là pour parler à un monsieur qui me dit d'aller là pour parler à un autre, qui me dit de retourner à l'endroit d'où je viens... Moi, je ne supporte pas.

Plus d'un s'est écoulé avec la sortie de Shenmue, révolutionnaire à son époque. Aujourd'hui, c'est au tour de Shenmue 2 d'impressionner. Ce nouveau volet, par rapport au premier, n'innove plus du tout. En revanche, il impressionne. On sent bien ici que Yu Suzuki a exploité les dernières ressources de la console, notamment à cause du clipping et du scintillement très fréquent, chose que l'on n'avait pas l'habitude de voir sur Dreamcast. Shenmue II est un hit, même si la durée de vie n'est pas à la hauteur...



Waverace : Blue Storm

Le jeu est techniquement sublime, mais je pense que son principe n'est pas suffisamment accrocheur pour que Waverace devienne un must (enfin, c'est une histoire de goût...). Cependant, rien que le fait d'avoir en sa possession une GameCube, de tenir le pad (que dis-je ? la manette est si ergonomique qu'elle fusionne avec nos mains !), de pouvoir se délecter d'un ensemble graphique et sonore si poussé, vaut bien cette note. C'est vrai que je note plus la machine que le jeu, mais quand vous serez à ma place, vous verrez qu'être objectif devant un tel résultat est plus que difficile. Vive la GameCube !

Pour un des premiers jeux de la GameCube, je dirais que c'est pas mal. Graphiquement, c'est sublime, mais force est de constater que l'on verra beaucoup mieux sur cette console très prochainement, et même sur d'autres consoles. Je pense notamment à Splashdown sur Play 2, qui a l'air encore plus réussi. En reparlant de Waverace, je doute qu'il vous accroche vraiment longtemps, tout ça semble malheureusement très répétitif et à la longue donc très chiant. À vous de voir.

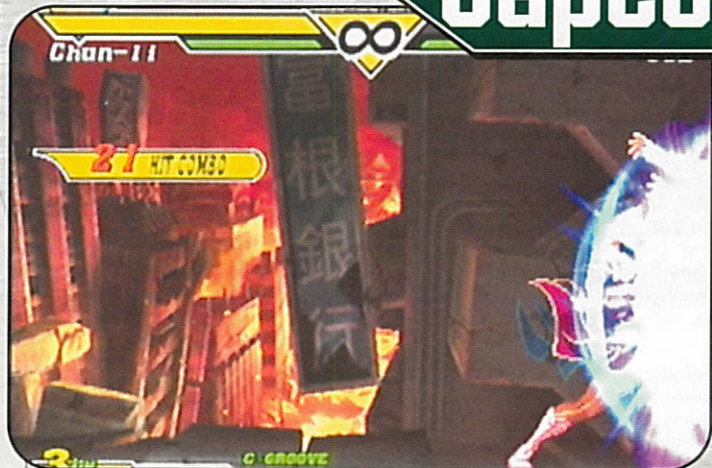
Voilà une suite qui aura été attendue par les fans du premier. Mais je vous le dis franchement, ça n'était pas mon cas, je n'aimais pas du tout le premier et bien ça n'a pas changé sur GameCube, je trouve ça injouable. Toutefois, on ne crachera pas sur les graphismes, qui sont assez jolis dans l'ensemble - le reflet sur l'eau est magnifique -, même s'ils n'atteignent pas le niveau de Splashdown, actuellement en développement sur PS2.

25/30

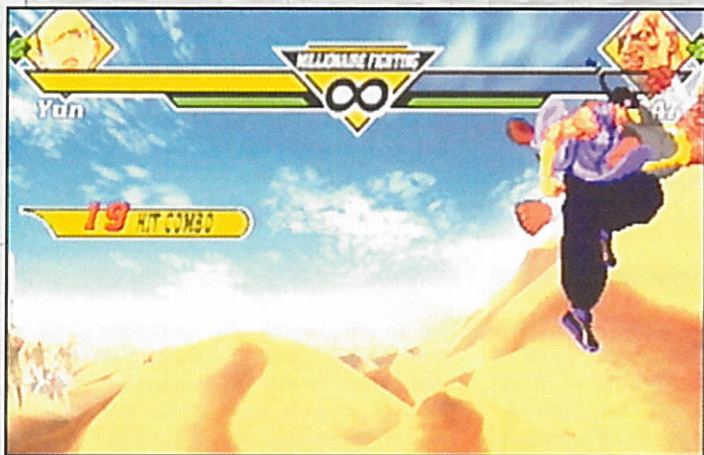
23/30

20,5/30

Capcom versus SNK 2 Millionaire Fighting 2001



L'avantage du C-groove est de pouvoir «casser sa furie level 2». Démonstration...



C'est ce qui s'appelle se faire enchaîner...

Après un 1er opus décevant et un add-on poussif, le cross-over de rêve revient, plus éblouissant que jamais. Espérons qu'il sera plus intéressant... Comment ça, je fais de la repompe (cf. Dossier «Spécial Rentrée» de HCG numéro 3) ? C'est pas ma faute à moi (dixit Alizée... arf) si j'ai pas d'inspiration pour mon introduction, si ? OK, bon bah, allons directement au cœur du sujet pour savoir si Capcom versus SNK 2 est le cross-over ultime ou pas.

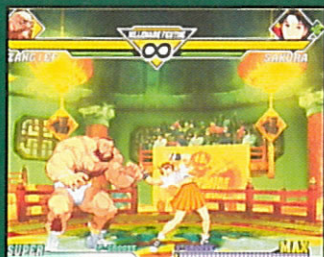
All right, the show is about to begin

Capcom et SNK... 2 noms qui, une fois réunis, sonnent avec une certaine «magie» inouïe. Indépendamment aussi vous me direz, mais bon, leur corrélation est tout simplement onirique... Quand Capcom avait annoncé, en accord avec SNK, qu'il allait réaliser un jeu mettant en scène les combattants les plus connus dans l'univers des jeux de combat, personne n'y croyait et pourtant, le rêve devint réalité. Malheureusement, même si le jeu comportait énormément de bonnes idées, le soft, à l'arrivée, semblait «bâclé». Manque de coups, de persos, de possibilités... Et je ne parle même pas de la version Millennium, qui était grave honteuse (2 persos supplémentaires et

basta !). Je m'étais dit que Capcom s'était remis dans son trip «vous-êtes-mes-pigeons-et-vaches-laitières» ! En un sens, je ne m'étais pas trompé, car il aura fallu attendre cette rentrée pour que Capcom nous propose enfin un mix digne de ce nom avec ses licences de fighters ainsi que celles de SNK. Eh ouais, il faut se rendre à l'évidence, ce CVS 2 est une tuerie monstrueuse ! Avant de vous expliquer ce constat, je vais vous présenter vite fait l'histoire afin de comprendre pourquoi les guerriers des 2 compagnies se retrouvent à se taper sur la gueule (si ça se trouve, ils aiment ça et c'est tout ! mdr). Enfin, sachez juste que ce sont Ken Masters et Robert Garcia, les bourges respectifs des séries de Capcom et SNK, qui ont organisé cette sauterie monumentale ! Ouais, ce sont les 2 gars les plus riches des sagas, ils sont millionnaires (d'où le sous-titre du jeu... qu'ils sont originaux chez Capcom ! mdr) ! Bon, on s'en bat les steaks de tout ça, et on passe aux choses sérieuses.

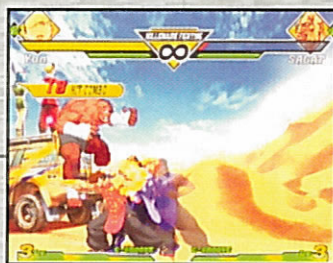
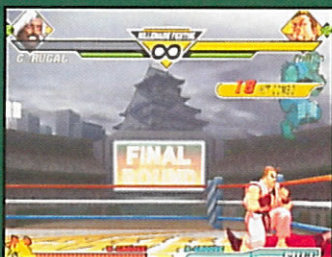
Let's get ready to battle

Pour prendre conscience des efforts d'amélioration de Capcom, il est de rigueur d'aborder les nouveautés apportées au soft. De ce fait, je vais m'y attarder comme il se doit, car CVS 2 nous réserve un véritable tsunami d'options «inédites» ! Tout d'abord, un truc archi-important, c'est qu'on a droit à la quasi-totalité des coups pour chacun des personnages. Ça, c'est une trop bonne nouvelle ! Par exemple, Terry a son Rising Tackle ET son Power Dunk, et Ken peut



Move your body to the groove...

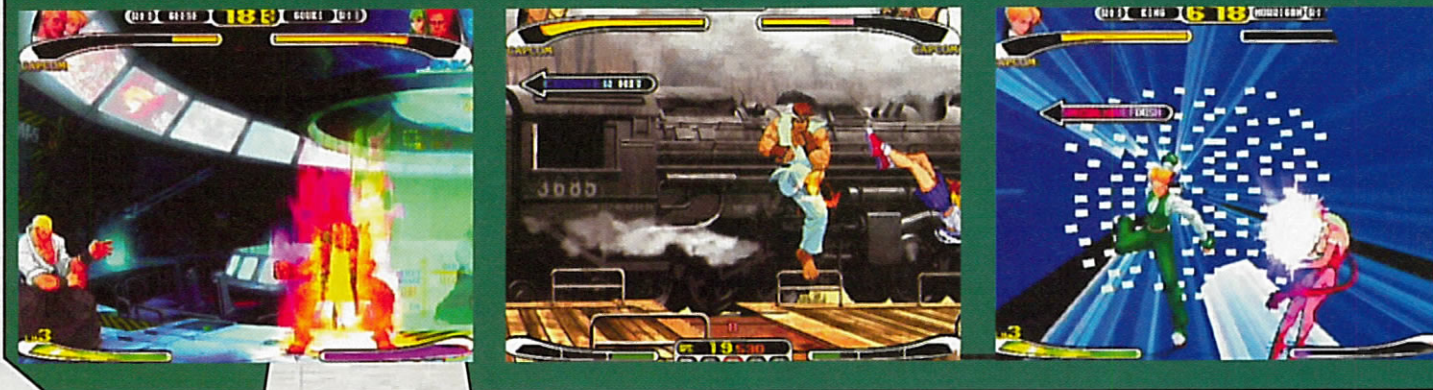
JE SUIS DÉSOLÉ DU TITRE DE MON THÈME, QUI EST POURRI, POUR UN CONCEPT SI BIEN PENSÉ ET RELEVANT CONSIDÉRABLEMENT LE NIVEAU DU GAMEPLAY. LE SYSTÈME DE GROOVE INSTAURÉ PAR CAPCOM DANS CVS 2 EST UNE IDÉE DE GÉNIE RALLIANT D'UNE PART PARTISANS DE SNK AUX FANS DE CAPCOM, ET D'AUTRE PART AUGMENTANT LA DURÉE DE VIE JUSQU'À L'INFINI ! EN EFFET, POUR MAÎTRISER TOUS LES PERSOS SOUS TOUS LES GROOVES DISPONIBLES... EH BIEN, JE VOUS SOUHAITE BONNE CHANCE ! ICI, UNE PETITE DÉMO DE CE QUE L'ON PEUT RÉALISER DANS CHACUN DE CES STYLES DE JEU EN QUELQUES IMAGES...



L'union fait la force ou l'entraide fraternelle ?

This is the tournament for the new Millenium

ALORS QUE NOUS RÉSERVE CETTE NOUVELLE CUVÉE CVS ? QU'Y A-T-IL DE RÉELLEMENT NOUVEAU COMPARÉ AUX 2 ANCIENS «ÉPISODES» (LE MILLENIUM FIGHTING ÉTANT UN FOUTAGE DE GUEULE, ÉTAIT-CE VRAIMENT UN OPUS À PART ENTIÈRE D'AILLEURS ?) ? TOUT D'ABORD, LA RÉALISATION TECHNIQUE GLOBALE, LES COUPS ET LES PERSOS ONT ÉTÉ REVUS À LA HAUSSE, ET DES POSSIBILITÉS SUPPLÉMENTAIRES ONT ÉTÉ AJOUTÉES. ENFIN, TOUTE CETTE MONTÉE EN PUISSANCE FAIT QUE L'ON NOUS SERT UN MERVEILLEUX MENU SUR PLATEAU D'ARGENT ORNÉ DE DIAMANTS EN CARTON MÂCHÉ... (HOULA, PÊTAGE DE PLOMBS EN RECT-DI DE LA RÉDAC' ! MDR). POUR MIEUX SE RENDRE COMPTE DE L'ÉVOLUTION, COMPAREZ LES PHOTOS DU JEU DANS LE TEST AVEC CELLES-CI, REPRÉSENTANT LES REPRÉSENTANTS (!) ANTÉRIEURS DE LA SÉRIE CVS.



exécuter la plupart de ses coups présents dans l'ensemble des épisodes Street Fighter, un truc de fou ! Avec tout ça, on a largement de quoi faire concernant la variété des enchaînements.

Non contents d'avoir amélioré ce point essentiel, les gars de Capcom ont même implémenté des nouveaux coups ! On remarquera les nouvelles furies de Joe et Yun, qui sont tout simplement fantastiques ! À noter aussi, le style de Chang (et Choi), vraiment novateur. Par contre, on déplorera que certains persos comme Chun Li aient très peu de coups. Ne vous inquiétez pas, c'est très rare et en général, ces persos «lésés» sont compensés par d'autres aptitudes.

À cela s'ajoutent les derniers venus dans la saga, qui ont bénéficié d'un design classe et d'une panoplie de techniques très intéressantes. On a droit à pas moins de 12 nouvelles têtes, dont Haomaru (Samurai Spirits) ou Kyosuke (Rival Schools) ! Ces «new challengers» constituent réellement une nouveauté en apportant des styles bien particuliers, et contribuent grandement à l'intérêt de ce nouvel opus.

CVS 2 apporte aussi une approche différente avec un panel de 6 boutons (faible, moyen, fort pour les poings et les pieds). Les aficionados de King of Fighters seront un peu déroutés au départ, mais il n'y a rien de méchant. On peut presque considérer que les coups moyens pour les partisans de SNK font office de «enter-combos» (dans les KOF, cela équivaut à faire avant+coup faible), même si ce n'est pas vraiment le cas. C'est un coup de main à prendre et faut s'y faire, c'est tout. On est fighter ou on ne l'est pas ! (lol)

Ensuite, Capcom a inclus un système de groove qui est une idée mortelle ! Voyons voir de plus près de quoi il retourne.

If you choose the wrong groove...

...you may just lose. Avec ces grooves, on nous offre la possibilité de jouer avec notre style de prédilection. Que l'on soit plutôt Capcom ou bien SNK, on a forcément le groove qui nous sied le mieux. Abordons les particularités de chacun de ceux-ci.

En 1er lieu, on trouve le C-groove, ressemblant fortement au A-ism de Street Fighter Zero 3. Avec le Air Guard (mettre arrière en l'air pour se protéger), le Counter-Attack (lors de l'impact quand vous êtes en défense, faites avant+poing moyen+piéd moyen) et le Tactical Recovery (appuyez sur 2 boutons de poing quand vous vous trouvez au sol), ce mode s'adresse plutôt aux joueurs défensifs. On peut réaliser des Dashes (2 fois en avant) ainsi que des Rollings (poing et pied faible en même temps). La barre de puissance se divise en 3 levels et on peut, par conséquent, doser sa furie. Mais la nouveauté révolutionnaire de ce mode vient du fait que l'on peut arrêter une furie level 2 en quasiment n'importe quoi ! Une furie level 1, un coup spécial, un déplacement, une choppe... On peut laisser libre cours à notre imagination !

En parlant de liberté dans les enchaînements, le A-groove fait très fort en adoptant le système de l'Original



Maki joue à l'avion...

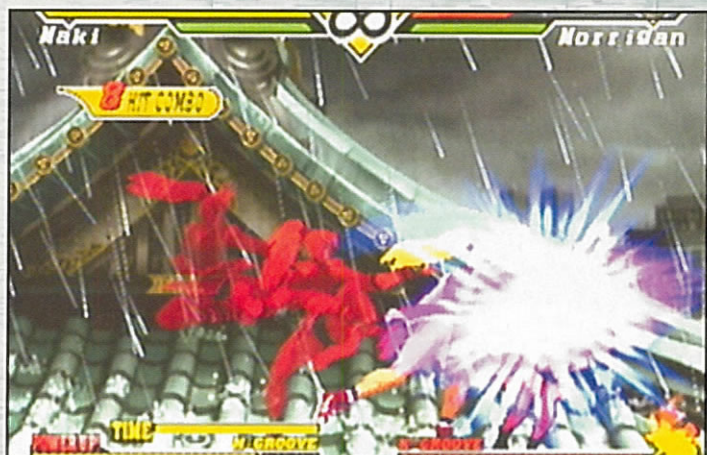
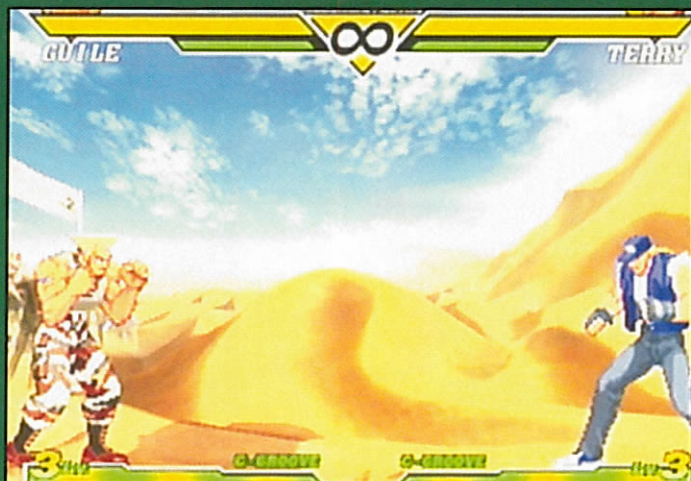
K.O !

K.O, ON L'EST QUAND ON VOIT LES EFFETS SPÉCIAUX QUI ACCOMPAGNENT LES COUPS, LES PERSOS DANS LEURS MOUVEMENTS, LES FURIES. C'EST TRÈS SIMPLE, ON A LÀ LE MARIAGE PARFAIT ENTRE LA 2D ET LA 3D (BIEN QUE CERTAINES ATTAQUES PASSENT UN PEU MOINS BIEN AVEC LEUR NOUVELLE REPRÉSENTATION, MAIS C'EST VRAIMENT HISTOIRE DE CHERCHER LA PETITE BÊTE), ENTRE LA SOBRIÉTÉ ET LA GRANDILOQUENCE. TOUT BOUGE EN PARFAITE OSMOSE ET LE RÉSULTAT, QUI RESSEMBLE À UN FEU D'ARTIFICE (TOUT EN RESTANT JOUABLE ET COMPRÉHENSIBLE POUR NOS PAUVRES PETITS YEUX), EST UNE VÉRITABLE ŒUVRE D'ART VIVANTE ! (J'EXAGÈRE DANS MES EXPRESSIONS TANT CVS 2 EST UN SOFT DE FOLIE !)

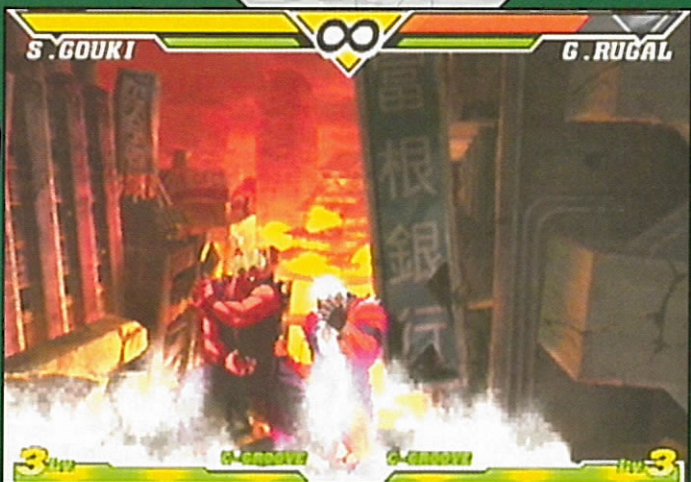


Next location is...

VOUS COMBATTREZ DANS DES PAYSAGES INEFFABLES. QUI PLUS EST, LES DESTINATIONS ONT L'AVANTAGE D'ÊTRE RÉELLEMENT DIFFÉRENTES (COMPENSANT LEUR FAIBLE NOMBRE), NOUS FAISANT VOYAGER DE LONDRES À SHANGHAI, EN PASSANT PAR NEW YORK OU NAIROBI. POUR UN JEU DE COMBATS, LA DIVERSITÉ DES STAGES EST UN PLUS NON-NÉGLIGEABLE. IL S'AJOUTE À CELA QUE LES ÉLÉMENTS 3D S'Y INCRUSTENT DE MANIÈRE TRÈS COHÉRENTE ET QUE L'ON A DROIT À UNE SYMBOSE DES PLUS HALLUCINANTES. LA CERISE SUR LE GÂTEAU SE TROUVE DANS LA BANDE-SON INHÉRENTE À CHACUN DE CES LIEUX ET LES COMMENTAIRES QUI AGRÈMENTENT VOS COMBATS. COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, ON N'A PAS ENCORE CRÉÉ LE MAG INTERACTIF, ALORS MATEZ LES PHOTOS ET BOUCHEZ-VOUS LES OREILLES ! (ARF)



Maki est une vraie furie, dans tous les sens du terme !



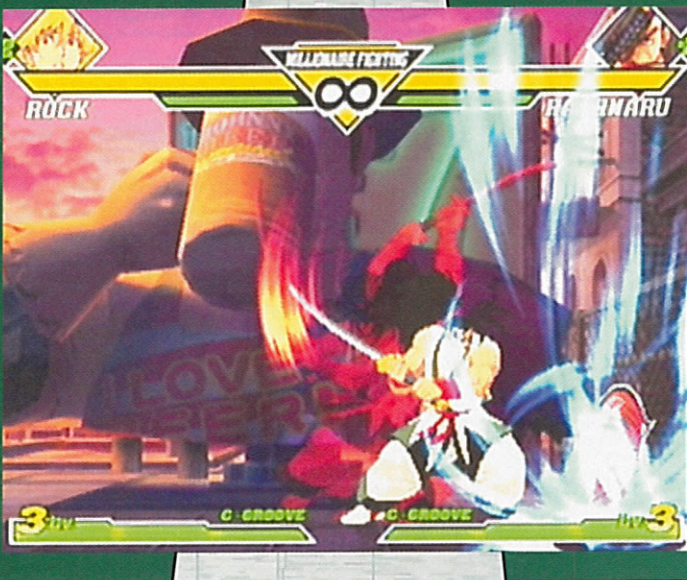
Wait a second, a new opponent has interrupted the tournament !

«UN THÈME SUR 2 PERSOS ? POURQUOI FAIRE ?», ME DEMANDEREZ-VOUS (ET MÊME SI VOUS NE POSIEZ PAS LA QUESTION, J'AURAIS MARQUÉ ÇA POUR GRATTER DE LA PLACE ! ARF). EH BIEN C'EST SIMPLE, CE SONT LES BOSS ULTIMES ET CE, TOUTS JEUX DE COMBAT 2D CONFONDUS ! ILS INSPIRENT LA PEUR TOUT EN DÉGAGEANT UNE CLASSE PEU COMMUNE QUI FORCE LE RESPECT ; ILS SONT MONSTRUEUSEMENT FORTS TOUT EN ÉTANT ABORDABLES EN MODE VERSUS. EN EFFET, MALGRÉ LEUR PUISSANCE ET LEUR EFFICACITÉ, ILS ENCAISSENT BEAUCOUP MOINS BIEN QUE LES AUTRES COMBATTANTS QUAND ON LES PREND EN DUEL (ÇA C'EST DU BON DOSAGE, EXCELLENT POINT, ENCORE UN !). ON LEUR A AJOUTÉ DES COUPS ET DES FURIES QUI FONT PLAISIR CAR JOUISSIFS, QUAND BIEN PLACÉS, ET QUI, VISUELLEMENT, SONT INCROYABLES. BONNE CHANCE LORSQUE VOUS LES RENCONTREZ EN MODE STORY.



What an incredible cast of warriors !

AVEC PAS MOINS DE 46 PERSOS (JE NE PARLE MÊME PAS DE SHIN GOUKI ET GOD RUGAL...), ON A QUE L'EMBARRAS DU CHOIX. MAÎTRISER CHACUN DES PERSOS DANS TOUS LES MODES RELÈVE DE LA CHIMÈRE TELLEMENT ON A DE COMBINAISONS POSSIBLES ! UN BREF RÉCAPITULATIF DE TOUS LES NOUVEAUX VENUS. CHEZ CAPCOM, ON A ROLENTO (FINAL FIGHT ET STREET FIGHTER ZERO 2), EAGLE (STREET FIGHTER I), YUN (STREET FIGHTER III), KYOSUKE (RIVAL SCHOOLS) ET MAKI (FINAL FIGHT 2). QUANT À SNK, ON TROUVE CHANG (ACCOMPAGNÉ DE CHOI, TOUS 2 ISSUS DES KOF), TODO (ART OF FIGHTING), ATHENA (KOF), ROCK (MARK OF THE WOLVES), HIBIKI (LAST BLADE) ET HAOMARU (SAMURAI SPIRITS). DAN ET JOE ÉTANT PRÉSENTS DANS LA VERSION MILLENNIUM, JE NE LES CONSIDÈRE PAS COMME DES NOUVEAUX PERSOS À PART ENTIÈRE. MÊME SI, EN FAIT, TOUS SE JOUENT DE MANIÈRE DIFFÉRENTE, D'UNE PART AVEC LA VENUE DES BOUTONS MOYENS, ET D'AUTRE PART AVEC L'AJOUT DE COUPS.



Combo introduit dans Street Fighter Zero 2. On a droit au Safe Fall (2 boutons de poing quand vous retombez au sol, ce qui constitue une «nouveau» pour ceux qui étaient habitués au mode «original»), au Dash et au Rolling. Le Counter-Attack y est possible aussi. En appuyant sur le poing fort et le pied fort quand votre barre de super est au max, vous pouvez «créer» vos combos ! À vous les joies du juggle (prise en l'air) et des enchaînements «impossibles» !

On termine avec le P-groove de Capcom, un mode extrêmement technique issu de Street Fighter III. Ici, vous avez très peu de mobilité dans la mesure où seuls le Dash, le Tactical Recovery et le Small Jump sont les options à votre disposition. Votre secours vient, en fait, du Blocking (au moment de l'impact, d'un coup sec, appuyez sur bas ou avant, selon le coup), qui vous permet de contrer l'adversaire et de retourner la situation. En plus de cela, vous ne perdez pas de vie et pouvez effectuer ce mouvement en l'air !

Très technique, je vous dis... Sinon, concernant le système de super, vous avez droit à une furie level 3 quand votre barre est entièrement remplie, sans limites de temps.

Passons du côté des grooves de SNK en faisant connaissance, tout d'abord,

avec le S-groove. Ceux qui jouent au mode Extra de la série King of Fighters savent à quoi ils ont affaire. En effet, ce mode qui propose le Run (2 fois en avant puis laisser appuyé pour courir), le Small Jump et le Counter-Attack alliés au Dodge (poing et pied faibles en même temps pour esquiver) est le fac-similé du système de jeu démocratisé depuis le KOF'94 ! Seul bémol, au lieu d'avoir un Safe Fall, on a un Tactical Recovery à la place, c'est bizarre d'avoir changé le gameplay... Mais bon, on va pas trop chipoter non plus. Que dire sur ce S-groove ? Ah oui, c'est ici qu'on peut faire des furies à l'infini (encore faut-il avoir sa vie dans le rouge) et où les super furies sont les plus puissantes (barre de vie dans le rouge et jauge de super au max) de tout le jeu ! Je faisais, bien entendu, allusion aux Super Desperation Moves (SDM), si familiers aux joueurs de King of Fighters. À noter que l'on charge sa jauge de puissance en laissant les boutons poing et pied forts appuyés et qu'une fois le max atteint, il y a une limite de temps pour effectuer votre furie.

J'aborde maintenant le N-groove, que j'affectionne si particulièrement (j'en suis tombé «amoureux» depuis le KOF'97... souvenirs...). On a affaire au mode le plus mobile de CV5 2. En effet, en plus du Run, du Small Jump, du Counter-Attack, du Rolling et du Safe Fall (rien que ça !), on peut, comme dans les KOF, exécuter un Counter Movement (avant ou arrière+poing faible+pied faible en protection) vous permettant de vous retrouver dans le dos de votre adversaire ou de reculer pour mieux lui rendre la monnaie de sa pièce. La barre de power se compose de plusieurs parties, qui se remplissent au fur et à mesure du combat. La résultante est que vous pouvez vous retrouver avec 3 furies à répartir comme bon



Une attaque démoniaque dans un décor apocalyptique...



Rock, plus fort que l'orage ?



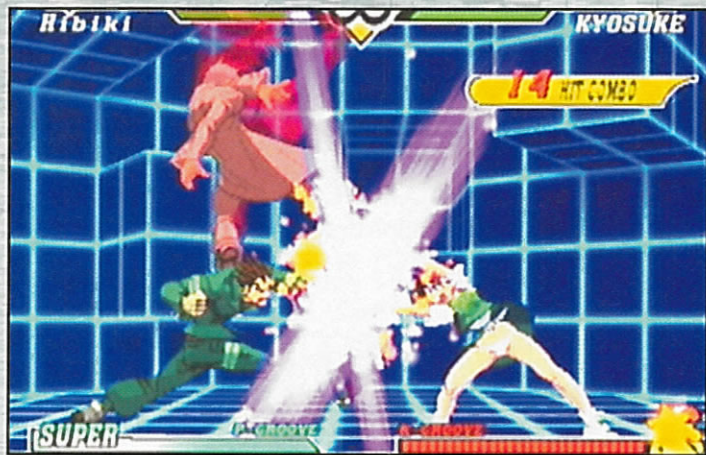
Joe et Sagat, les boxeurs thaï respectifs de SNK et Capcom. Qui sera le vainqueur ?



La nouvelle super attaque de Joe est trop bien !



Jouer avec God Rugal est un vrai... régal (arf).



Batsu et Hinata viennent prêter main-forte à Kyosuke pour balancer une ultime furie !



Dans la panoplie de Shin Bouki, on retrouve ceci... une tuerie !!!



Un vrai psychopathe, je vous dis !



Dans CVS 2, quasiment tous les coups ont été implémentés. De la bombe !



vous semble, soit des furies level 1, soit des SDM (moins puissantes que dans le S-groove toutefois). Pour ce faire, vous aurez à sacrifier une «boulette» (les différentes parties sont représentées sous la forme de boules rouges, d'où mon barbarisme... niark niark niark) en appuyant sur les poing et pied forts, et à faire péter votre SDM durant la limite.

Pour terminer, le K-groove est le mode dit «technique» de SNK, l'équivalent du P-groove si on veut. En fait, c'est pompé sur le style de jeu apparu dans Garou Denetsu - Mark of the Wolves - avec le Just Defense (coup sec vers l'arrière ou diagonale bas/arrière au moment de l'impact) qui vous permet d'incroyables retournements de situation. Associé au Run, au Small Jump et au Safe Fall, ce groove s'avère vraiment intéressant, mais difficile d'accès au départ. J'allais oublier : quand votre barre de power est au max, votre perso agit tel un berserk tapant archi-fort, et peut balancer une ultra furie qui fait très mal pendant un temps limité (votre jauge augmente en fonction de vos Just Defense et des coups encaissés).

Voilà, je viens de blablater comme un malade sur chacun des grooves et me rends compte que cela fait un peu étalage de vitrine. Cependant, je ne pouvais omettre de faire une bonne explication dans la mesure où cela constitue une réelle innovation dans CVS 2.

Keep rockin' baby !

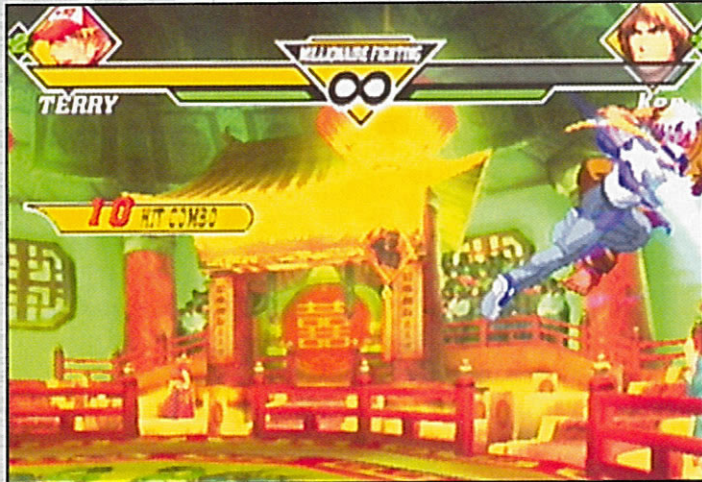
Tellement je kiffe ce jeu, j'ai complètement oublié de vous parler de sa réalisation globale, sorry, sorry...

Commençons par les graphismes qui scotchent littéralement à l'écran. Fins, bien travaillés, design parfait des protagonistes... J'ajouterai seulement qu'en plus, l'animation de tous les persos et de

Ben et Kali dans CVS 2 ?

LES CONCEPTEURS DU JEU ONT PENSÉ À NOUS EN NOUS INCLUANT DANS LE CASTING DES PERSOS. S'INSPIRANT DE NOTRE POTENTIEL RESPECTIF ET RÉEL, ON NOUS A FAIT L'HONNEUR DE PARTICIPER À LA RÉALISATION DU JEU EN METTANT EN AVANT NOS STYLES BIEN DÉFINIS (POUR MA PART, C'EST MOI QUI LEUR AI FAIT L'HONNEUR DE BIEN VOULOIR DISTILLER QUELQUES-UNES DE MES TECHNIQUES SPÉCIALES ET POSER, FAIRE DES PHOTOS POUR CERTAINS DE LEURS MODÈLES MAIS BON, J'EN FERAI PAS TOUT UN FROMAGE... MÊME SI J'ADORE ÇA ! ARF). VOUS L'AUREZ FACILEMENT DEVINÉ, BENIMARU EST LA RÉPLIQUE EXACTE DE BEN (BLOND, ARCHI-VIRIL ET DES ATTAQUES PAS DU TOUT RIDICULES... IRONIE, HIHIHI). QUANT À MOI, IL Y A SUFFISAMMENT DE BEAUX GOSSES BIEN CLASSES POUR QUE L'ON RETROUVE UNE PARCELLE DE MA PERSONNE DANS CHACUN D'EUX (ROCK, YUN... ET BIEN SÛR KEEM... EUH KIM KAPHWAN !). BON, J'ARRÊTE MON DÉLIRE. BYE.





Terry Bogard, un de mes persos préférés. Remarquez comment il fait mal...



Les FX dans le jeu sont fabuleux. J'en reste médusé...



Quand je vous disais que la plupart des coups ont été rajoutés...

leurs coups nous achève en direct live. Nan, nan, nan, en fait, j'ai menti, ce qui fracasse notre tête contre la télé, ce sont les effets spéciaux, la représentation des mouvements. On a une explosion psychédélique en tout genre ! Rémanence, couleurs flashies, éléments 3D, etc... Raaaaaggghhh, j'en peux plus !

Et le Super Finish Move, c'est quand tout pète sous nos yeux avec des bruitages qui claquent dans tous les sens sur des décors de toute beauté ! Tiens, en parlant de l'environnement sonore, comment passer outre les voix qui sont classées à souhait ? Et la bande-son qui dégaîne ? On est si «émouvé» que l'on se surprend à chanter les airs du jeu... «Oh, oh, oh, yeah... This is true love makin'...».

Je vais être clair avec la phrase suivante : «Putain, c'est de la bombe de balle !» (lol)

Live and let die, fight !

Une conclusion pour CVS 2 ? Je crois que vous n'avez rien capté là. Vous voyez pas que j'ai la bave aux lèvres ? Que les mots me manquent ? Que ce jeu m'a mis dans un stade de folie avancée ? Z'êtes aveugles, c'est pô possible ! (lol) Je joue à CVS 2, je ne pense qu'à CVS 2, je fredonne CVS 2, je parle même CVS 2 (z'avez pô remarqué que je n'utilise plus que des expressions issues du soft ?), je ch... Enfin, CVS 2 est ma drogue, j'en suis lobbomisé (arf).

Capcom versus SNK 2 tue, déchi-



God Rugal est un monstre !!!



Evil Iori, toujours aussi fou dans sa tête, et c'est ce qu'on adore chez lui.

re, claque, dégaîne... Oh et puis je finirai juste en disant : «Now, are you ready to get it on ?», et ce sera tout.

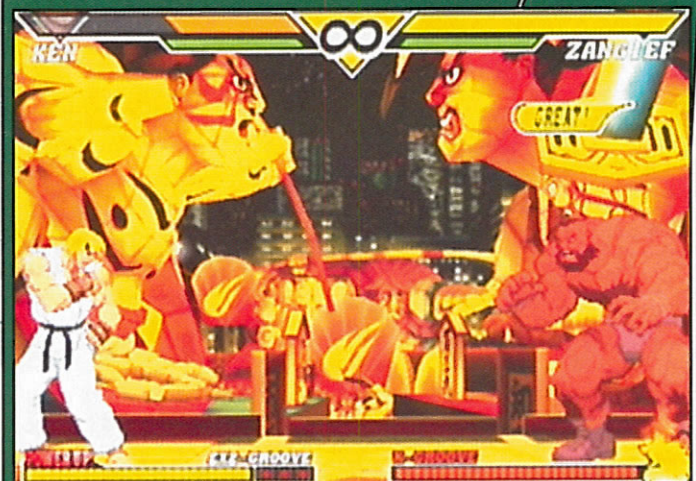
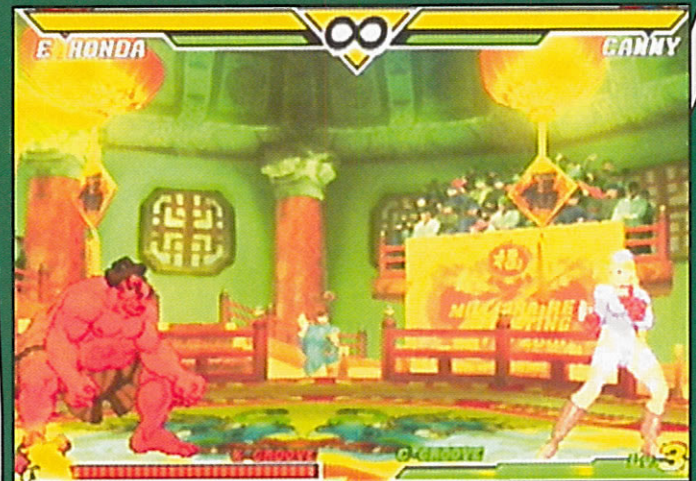
X-Kali

29,5/30



Hoai-Huong...

... C'EST LE PRÉNOM DE MA SŒUR (EN ASIAT' BIEN SÛR !) ET, DANS LA LANGUE ORIGINELLE, CELA SIGNIFIE SOUVENIRS DU PAYS, OU UN TRUC COMME ÇA. EN CLAIR, C'EST LA NOSTALGIE QUOI ! TRÈVE DE BLABLAS, PAR CE TITRE (ET AINSI UNE SPÉCIALE CACE-DÉDI À MA REUSS, YO ! MDR), JE VEUX VOUS FAIRE COMPRENDRE QUE DANS CVS 2, VOUS AUREZ UNE EFFERVESCENCE DE CLINS D'ŒIL EN TOUT GENRE NOUS RAPPELANT DE BONS MOMENTS PASSÉS DEVANT D'ANCIENS JEUX DE COMBAT (ET D'AUTRES PLUS RÉCENTS). DANS LES DIFFÉRENTS DÉCORS, VOUS POURREZ APERCEVOIR BILLY KANE, GORO, ELENA, LEONA... À VOUS D'AVOIR L'ŒIL ATTENTIF ET DE TOUTS LES TROUVER !



Garou Mark of the Wolves



Depuis le temps qu'on attendait de jouer avec les deux fils de Kim Kaphwan.



L'animation est un pur bonheur, un choula en dessous de Street Fighter III.

Mark of the Wolves... Se cache, derrière ce nom assez mystérieux, la perle de SNK, le dernier titre de SNK, la dernière merveille de SNK... Pour que ce soit plus clair, c'est en fait le dernier épisode de la série Fatal Fury, mais aussi le plus changeant. En lisant le test, vous comprendrez pourquoi. Mais vous allez aussi comprendre pourquoi Mark of the Wolves est un jeu à ne pas rater et qu'il fait honneur à la console de Sega, qui on peut le dire, finit sa courte carrière en beauté.

Alors, commençons par faire les nouvelles présentations, car si vous avez lu mon intro, je précise que ce Fatal Fury est le plus changeant, et ce changement commence par les personnages du jeu. Cet épisode se passe de longues années après le dernier, et surtout après la défaite de Geese Howard face à Terry Bogard (une défaite durant laquelle il trouva la

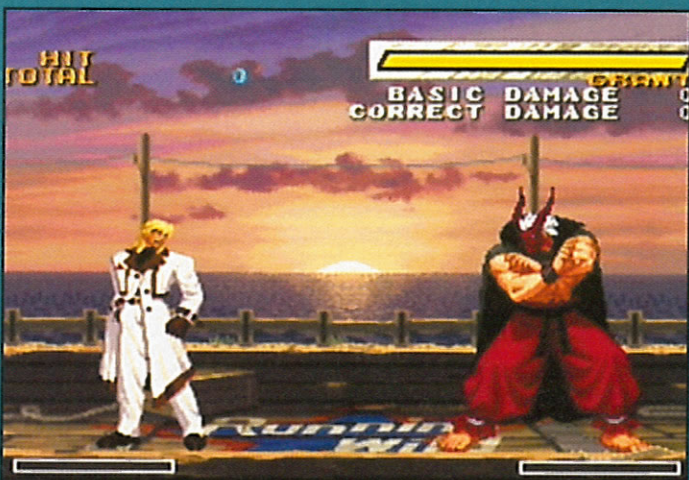
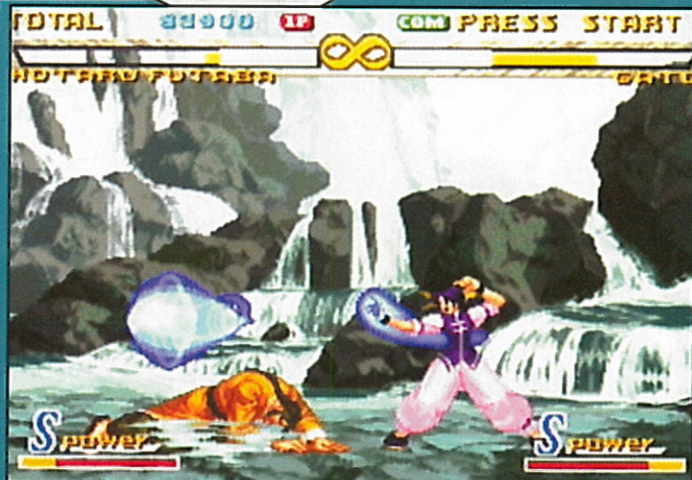
mort). Mais voilà, Geese avait un rejeton, et... non, il ne va pas devenir le méchant de ce nouveau jeu, tentant de venger son père ! Au contraire, Rock Howard (c'est son nom), est en fait le héros du jeu et a été élevé et entraîné par Terry, qu'il considère comme son père, ou plutôt comme son grand frère. Vous connaissez Rock, un tueur mélangeant les techniques de son père et celle de Terry (je vous laisse imaginer le tueur). Pour les autres, il n'y a que du nouveau ! Mis à part Terry qui reste le seul rescapé de l'histoire, au revoir Andy, Joe et Mai (Boouuh hou !), ils se reposent paisiblement, laissant la nouvelle génération se taper sur la gueule. Les personnages les plus marquants restent les deux fils de Kim Kaphwan (qui peut être fier de sa progéniture). L'un se nomme Kim Jae Hoon, il maîtrise les techniques de feu, il est beaucoup admiré par la gent féminine. Son



Classique, boule d'énergie contre boule d'énergie.

Vive la 2D

LES DÉCORS DE MARK OF THE WOLVES SONT ASSEZ INÉGAUX. ON PASSE DU SUBLIME AU VRAIMENT TRÈS MOYEN, MAIS ON SE DIT QUE LE JEU A TOUT DE MÊME TROIS ANS, ET QU'IL ÉTAIT VRAIMENT EN AVANCE SUR SON TEMPS. VOICI UNE PETITE SÉLECTION DES MEILLEURS, LES CHUTES D'EAU SERVANT DE NIVEAU À GATO, UN PETIT CLIN D'ŒIL POUR LE NIVEAU DE TERRY SE PASSANT SUR UN TRAIN (PAS DE MONT RUSHMORE À L'HORIZON), LE STAGE FINAL NOUS MONTRANT EN PORTRAIT LA SUBLIME FEMME DE GEESSE, ET LA FORÊT SERVANT DE REFUGE À MARCO.



Éditeur : SNK - Concepteur : SNK - Genre : Baston 2D - Dreamcast

Raging Stooooorm !

LES FURIES DE MARK OF THE WOLVES SONT TRÈS IMPRESSIONNANTES. ELLES ONT SURTOUT ÉNORMÉMENT DE PÊCHE, ET LORSQUE L'UNE D'ELLES EST RÉALISÉE, ON SENT VRAIMENT QUELQUE CHOSE DE PUISSANT QUI SE PRODUIT. LES IMPACTS SONT SUBLIMES ET LES BRUITAGES ONT VRAIMENT DE LA PATATE, SI BIEN QU'ON A VRAIMENT MAL POUR L'ADVERSAIRE - ET ON N'A PAS VRAIMENT TORT, CAR MARK OF THE WOLVES GARDE L'ESPRIT DES FATAL FURY, À SAVOIR DES FURIES ULTRA PUISSANTES, QUI VIDENT LA JAUGE DE VIE DE L'ADVERSAIRE EN QUELQUES SECONDES. SYMPA AUSSI, L'EFFET DE LENS FLARE AU MOMENT OÙ VOUS LA DÉCLENCHÉZ.



まだだ……まだ消えるな……

Des scènes animées surviennent parfois dans le Story mode.

frère, c'est Kim Dong Hwan, qui quant à lui utilise la foudre ; c'est le boute-en-train du jeu, et il s'assimile beaucoup à Joe Higashi. On notera aussi d'autres personnages excellents, comme Hotaru et Gato (qui semble avoir un lien de parenté), Freeman (trop chelou), B. Jenet, Hakutomaru, Marco (qui bien que moche, possède des coups sublimes puissants), le Griffon (le lourdaud de service) et Kevin Rian. Les deux boss sont ici direc-

tement débloqués : il s'agit de Grant et de Kain, l'oncle de Rock, et donc le frère de la femme de Geese (vous suivez ?). Techniquement, le jeu est une réussite. Malgré son âge, il propose une animation démentielle à peine en dessous de celle de Street III, une jouabilité hors du commun, une prise en main immédiate et des coups assez techniques, à base de Combo cancel et de just defend (cette technique est en fait une sorte de blocking, mais cette fois vers l'arrière). Seul regret, le nombre un peu trop faiblard de persos (dont certains sont vraiment hideux), mais à part ça, Mark of the Wolves est la bombe que de nombreux fans n'en pouvaient plus d'attendre sur un autre support que la Neo Geo. À posséder absolument !!

Ben



Le plus de la Dreamcast... une art gallery.



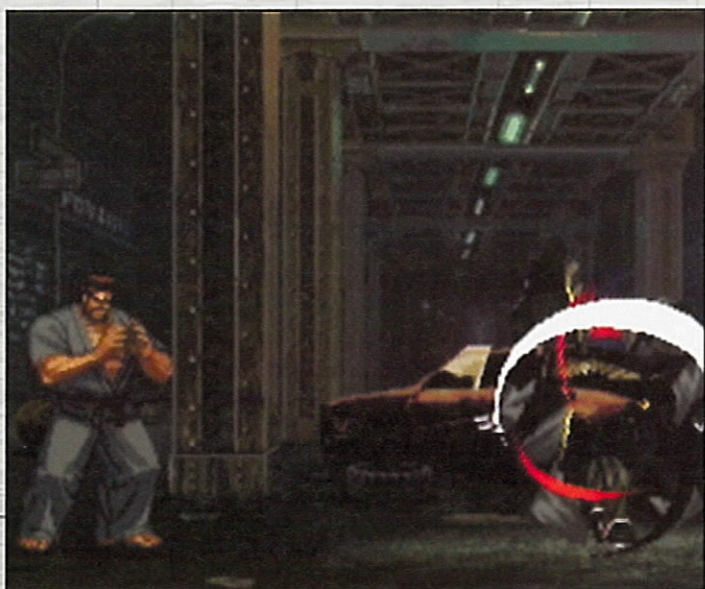
Un effet de lens flare trop fort lorsque vous déclenchez une furie.



Les provocations sont toujours de la partie. Moi, j'adore ça !



Vous choisissez ici où se placera votre zone de TOP.



Freeman est un être étrange et Marco, bien que très laid, possède des coups sublimes et d'une rare puissance.



25,5/30

Devil May Cry



Dante, il est trop classe.

Devil May Cry est la dernière production de Capcom avec Capcom Vs SNK 2, qui décidément en ce moment cartonne et ne nous offre que du bon. D'ailleurs, pour ce petit dernier sur Play 2, ils auraient très bien pu l'appeler Player May Cry. Pour savoir pourquoi, il suffit de lire ce test de deux pages, et vous comprendrez alors que Devil May Cry est un jeu à ne pas louper.

Alors, commençons par le commencement, c'est-à-dire en débutant par le début. Et mettons-nous bien d'accord, Devil May Cry est un jeu d'action. Si vous cherchez un vrai Survival Horror, vous ne frapperez pas à la bonne porte ; au moins, maintenant, c'est clair et net. Devil May Cry vous met dans la peau d'un beau jeune homme qui a un gros atout (pas de sous-entendus mesdemoiselles !). D'ailleurs, il en a plusieurs, à commencer par une classe indéniable. Si vous n'aimez pas le style de Dante (c'est le nom du



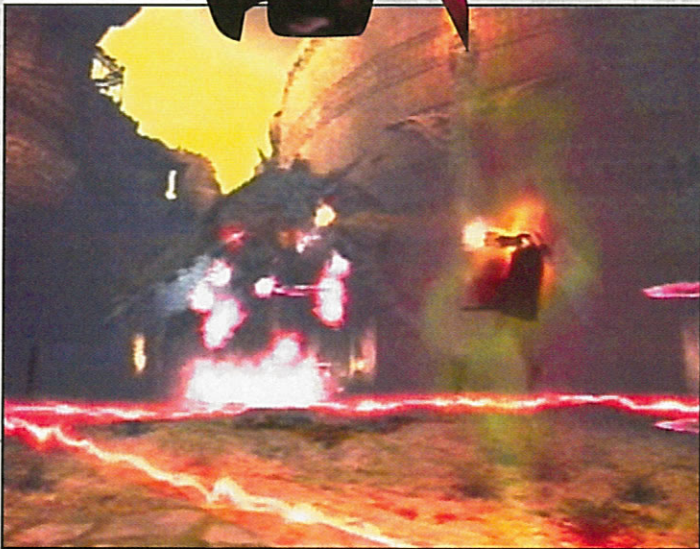
héros, au cas où vous ne l'auriez pas compris), c'est que vous êtes vraiment difficile. Tout chez lui est réussi : le design se passe de commentaires, sa façon de se tenir, toujours calme, possédant une voix monstrueuse (le doublage est en effet très réussi), c'est le héros parfait. Mais ce n'est pas tout, vous allez vite apprendre que Dante est le fils du légendaire chevalier noir Sparda, et étant donné que celui-ci est un démon, le rejeton a hérité de certains de ses pouvoirs - c'est peut-être pour cela qu'il a autant d'assurance. Pour le scénario, je vous laisse le soin de le découvrir, sur deux pages, je n'aurais pas assez de place. Sachez seulement qu'une jeune femme du nom de Trish vient lui demander de l'accompagner sur une île où des choses étranges se passent. Pour ce qui est de la réalisation, il n'y a vrai-



Pour shooter ce boss, vous pourrez grimper sur son dos.

Les pouvoirs

LORSQUE DANTE AURA EN SA POSSESSION LES ARMES ALASTAR ET IFRIT, IL POURRA ALORS DÉMONTRER SA VRAIE PUISSANCE ET SE TRANSFORMER EN UN DÉMON DE Foudre OU DE FEU QUE RIEN NE PEUT ARRÊTER. ALASTAR EST CARACTÉRISÉE PAR UNE ÉPÉE, ET VOUS POURREZ VOUS TRANSFORMER EN UN DÉMON VOLANT LANÇANT DES RAFALES ÉLECTRIQUES. IFRIT EST QUANT À ELLE REPRÉSENTÉE PAR DES GANTS DE FORCE ; AVEC ELLE, IL SERA PLUS QUESTION DE CONTACT, ET VOUS UTILISEREZ VOS POINGS ET VOS PIEDS AFIN DE CRÉER DES ENCHAÎNEMENTS DESTRUCTEURS.



Préparez vos réflexes pour vaincre certains boss.

Éditeur : Capcom - Concepteur : Capcom - Genre : Action - PlayStation 2

Castlevania en 3D

DEVIL MAY CRY EST CERTAINEMENT LA MEILLEURE INTERPRÉTATION DE CE QUE PEUT-ÊTRE UN CASTLEVANIA EN 3D. JE DIS ÇA, MAIS C'EST SURTOUT POUR FAIRE UNE ALLUSION AUX DIFFÉRENTS DÉCORS DU JEU. GOTHIQUEMENT MAGNIFIQUE, IL FAUT VRAIMENT VOIR LE JEU TOURNER POUR ÊTRE SUR LE CUL, CAR ILS SONT BIEN EN 3D, ET QUELLE 3D ! CAPCOM NOUS DÉMONTRE UNE FOIS DE PLUS SON TALENT, ET NOUS OFFRE LES PLUS BEAUX GRAPHISMES QU'UN JEU PUISSE ESPÉRER. ON SE TAIT, ET ON MATE.



Un duel sensationnel.



Devil May Cry est varié, ici une phase à la FPS.

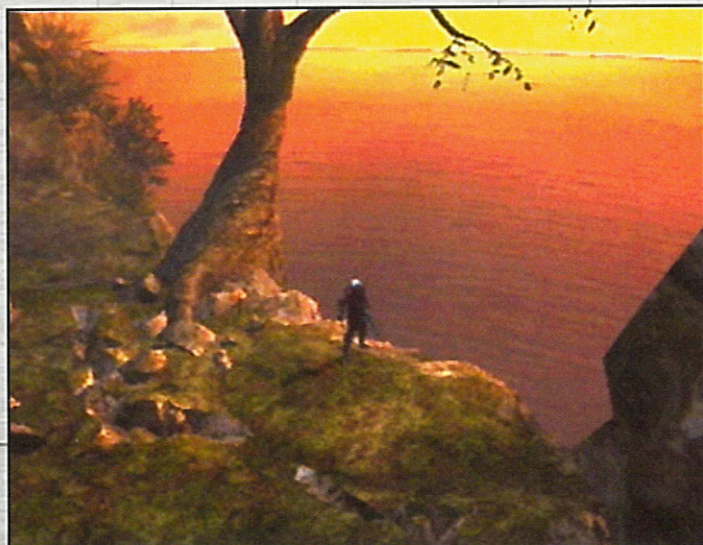
ment rien à reprocher : la 3D est sublime, les textures de même, et je ne parle pas de l'animation... parfaite. La jouabilité est à tomber par terre, c'est instinctif et super jouable. Le fait que le héros manie plusieurs armes à la fois est une excellente idée, et vous permet de réaliser des combos de tueur. Autre particularité : le fait de pouvoir se transformer en démon une fois que vous aurez les armes adéquates en votre possession. Le jeu est divisé en plusieurs missions, et une fois l'une d'elles terminée, un rang vous est donné qui vous permet d'aller faire des petites emplettes dans la boutique. Vous y trouverez des items, mais aussi des nouveaux pouvoirs à acheter, histoire de rendre Dante plus puissant que jamais. Le tout reste évidemment très cher. Comme dans tout bon jeu d'action qui se respecte, vous aurez l'occasion d'affronter des boss, qui seront ici monstrueusement gros et loin d'être faciles à

battre. Chacun requiert une certaine technique, et vous risquez de recommencer plusieurs fois chacun d'eux. La mise en scène est quant à elle au niveau de tout le reste : à couper le souffle ; les scènes en temps réel (un grand merci à Yannick, de Lyon, pour son explication sur le temps réel) ne sont pas trop nombreuses et arrivent au

moment propice. Il n'y a pas de blablas inutiles, et on laisse place ici au jeu, et rien qu'au jeu. Alors il sera peut-être trop court à terminer, mais croyez-moi, vous y reviendrez très souvent.

Ben

27,5/30



Les scènes en extérieur sont rares.



Sleepy Hollow ???

Wave Race Blue Storm

La suite du jeu de Jet Ski sur N64 nous est enfin parvenue avec la console tant attendue. La GameCube va enfin nous montrer ce qu'elle vaut, bien que ça fasse déjà plusieurs mois qu'on ne se fait plus d'illusions et que l'on sait d'ores et déjà qui sera le vainqueur de la prochaine guerre des consoles. Mais revenons à nos moutons. Sur ces deux pages, il est question de Wave Race... Alors... Bien ou pas bien ?

Alors, le petit Wave Race est-il comme son grand frère sur 64 ? Eh bien on peut dire qu'il est vraiment similaire, et que l'évolution se ressent surtout sur le plan technique. Pour ce Wave Race Blue Storm, au premier coup d'œil, on voit qu'on est sur un nouveau support, et en clair c'est somp-

teux. C'est surtout au niveau de la réalisation de l'eau qu'on est soufflé. Tout y est pour qu'on ait l'impression de se retrouver sur de la vraie flotte, et pas sur un truc transparent qui pixellise à mort. Ici, on a le droit à de la transparence, des reflets (sûrement ce qu'il y a de plus réussi), du mouvement (incroyablement réaliste), bref, c'est de l'eau, on ne peut pas se tromper ! On pourra même apercevoir des gouttes projetées sur l'écran, ce qui aura pour effet de le troubler, l'illusion est parfaite. Les réactions du véhicule sur cet élément sont elles aussi très bien retranscrites : le Jet Ski est soulevé par les vagues, il s'enfonce plus ou moins profondément dans l'eau... On ne peut qu'applaudir la prouesse ! Les personnages sont aux

Un mode Entraînement bien pensé.



Bah t'es où ??



Ouh le vilain bug tout pabô !!



Les décors

DE NOMBREUX DÉCORS SONT PRÉSENTS DANS WAVE RACE. VOUS FEREZ AUSSI BIEN DES COURSES EN MER QUE DANS DES LAGONS, SUR DES FLEUVES, DES RIVIÈRES, DES LACS, TOUT, DU MOMENT QU'IL Y A DE L'EAU (C'EST PLUS PRATIQUE POUR AVANCER AVEC UN JET SKI...). LES PHOTOS VOUS LE MONTRENT : UN GROS EFFORT A ÉTÉ FAIT AU NIVEAU DU RENDU DES DÉCORS, IL Y A DE NOMBREUX DÉTAILS, MAISONS, ARBRES... Bref, UNE GRANDE RÉUSSITE, ET UN VÉRITABLE PLAISIR POUR LES NEUNEUILLES.



Éditeur : Nintendo - Concepteur : Nintendo - Genre : Course - GameCube

Faire le pitre

SI ON NE DEVAIT QU'ACCÉLÉRER ET TOURNER DANS LE JEU, AU BOUT D'UN MOMENT, ON S'EMMERDERAIT GRAVE. ALORS VOILÀ, VOUS ALLEZ POUVOIR FAIRE L'ACROBATE AVEC VOTRE JET SKI. JE DÉCONSEILLE FORTEMENT DE FAIRE LA MÊME CHOSE EN VRAI, SAUF SI VOUS VOLEZ QUE TOUT LE MONDE SE FOUTE DE VOUS. LES FIGURES SERONT NOMBREUSES : BACK FLIP, VRIILLE, SOUS-MARIN, MAIS AUSSI DES FIGURES AVEC VOTRE PILOTE, QUI PRENDRA TOUT PLEIN DE POSES PLUS OU MOINS RIDICULES SUR LE JET SKI. MORCEAUX CHOISIS.



nombre de huit, et pour les présentations, je vous invite à regarder la bande vous les présentant, c'est plus pratique que de vous les dire un à un. En plus, des noms propres, c'est pas très passionnant à corriger (ah Céline, qu'est-ce que je ferais pas pour toi) (ndc : c'est trop choubidou de ta part, merci). Bon, euh, je m'égare un peu. J'en étais donc aux persos : comme vous pouvez le constater, ils ont chacun leurs propres caractéristiques. Certains iront plus vite, d'autres tourneront mieux, d'autres encore seront spécialisés en figures ou auront une meilleure accélération... Que du classique, donc. Les courses sont nom-

breuses et se déroulent sur différents plans d'eau : mers, rivières, lacs... Voilà, Wave Race aurait pu être un excellent jeu, mais sa durée de vie est un peu juste, car si on est emballé les premières minutes, très vite on s'ennuie, du fait d'une trop grande répétitivité. De plus, la jouabilité est loin d'être au top, le véhicule réagissant plutôt mal aux commandes. Je sais qu'on est sur l'eau, mais c'est très vite stressant. Réaliser des figures est plutôt hasardeux, et l'on ne sait pas vraiment ce que l'on va faire.

Ben



Tu te prends pour Crash Bandicoot toi !



Il faut toujours qu'on fasse le pitre lorsqu'on est premier.



Cinq plots ratés, et vous êtes retiré de la course.



En regardant bien, vous pouvez voir que l'écran se prend des gouttes d'eau.



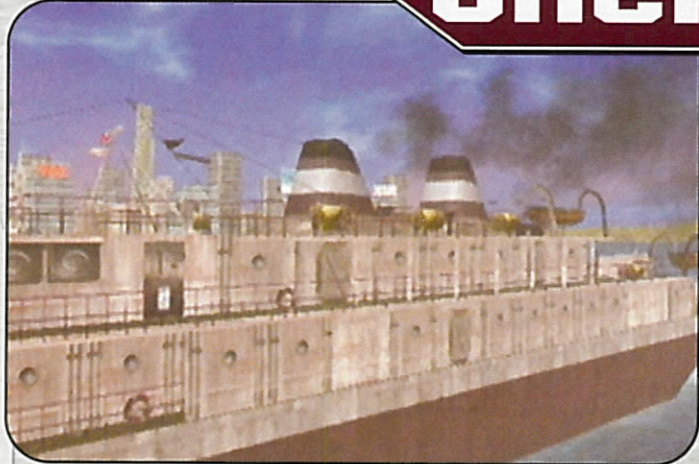
Le reflet sur l'eau est une totale réussite.



L'impression de vitesse est très bonne.



Shenmue 2



Une intro sans fioritures, au moins aussi intéressante que la fin du premier...



Donnez-lui une pièce, il vous expliquera où est Wan Chai, l'endroit que vous cherchez.

Arrgh ! Ça y est, j'ai enfin le nouveau Shenmue entre les mains ! Depuis le temps qu'on l'attendait celui-là, enfin je dis « on », mais il n'y a que moi dans Hardcore qui l'attendais vraiment. Ben, lui, n'aime pas du tout, et Kim préfère l'attendre en version ricaine, il n'est pas fan au point d'y jouer en version japonaise. Deux ans tout de même après le premier hit de Yu Suzuki sort le deuxième volet. Sera-t-il capable de redonner l'envie de jouer aux esprits refroidis après tant d'attente ?

Contrairement au premier épisode, si vous laissez tourner le jeu à l'écran Press Start, vous verrez une intro avec Shenhua, la mystérieuse fille du premier épisode. Grosse déception tout de même, puisque c'est la même que dans le premier : vous voyez Shenhua sur une falaise avec un aigle, et quelques scènes en plus évidemment.

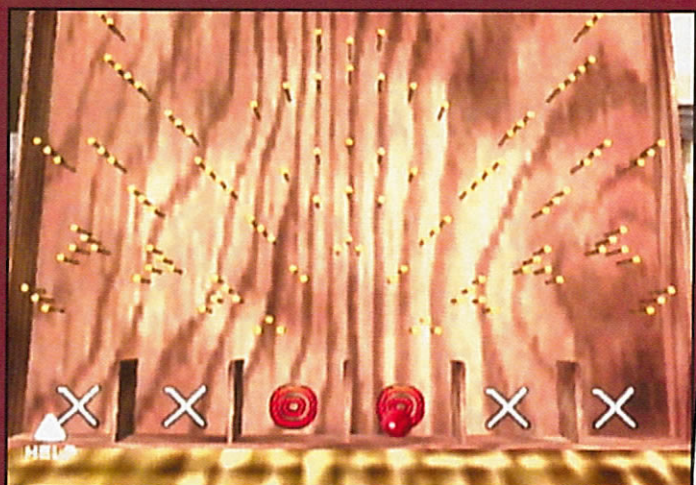
Une intro sympa donc, mais pas géniale. Lorsque vous commencez votre partie, elle débute exactement là où elle avait pris fin dans le premier, c'est-à-dire que la première scène que vous verrez sera Ryo sur un cargo arrivant à Hong Kong - jusque-là, rien de très impressionnant. Ce n'est qu'une fois que vous mettez le pied à terre sur le port de Aberdeen (un quartier de Hong Kong) que vous voyez le début du travail de Yu Suzuki. En effet, vous aurez l'occasion de voir une multitude de riverains s'affairer sur le port avec comme bruit de fond une sorte de brouhaha symbolisant les autochtones discutant (criant même) entre eux. C'est le premier choc que l'on reçoit, jamais la vie n'avait été recréée comme ça dans un jeu vidéo. D'autre part, la modélisation des décors est elle aussi hallucinante : les textures sont fines et magnifiques, chaque matière est reconnaissable. Chaque endroit de la ville



Un grand maître de kung-fu. Revenez le voir assez souvent : en plus de nouvelles techniques, il aura quelques trucs à vous apprendre.

Les arubaito (arbeit)

CONTRAIREMENT AU PREMIER, OÙ VOTRE BOULOT VOUS PERMETTAIT D'APPROCHER LES MAD ANGELS QUI AVAIENT UN RAPPORT AVEC SOURYU AINSI QUE DE PARLER À MÂTRE CHEN, ICI, C'EST POUR VIVRE QUE VOUS DEVREZ TRAVAILLER. EN PLUS DU BOULOT QUE VOUS TROUVERA JOY, VOUS POURREZ VOUS EN TROUVER UN PAR VOUS-MÊME.



Éditeur : Sega / Concepteur : AM2 / Genre : Free Dreamcast



C'est le gérant de l'hôtel. Joy a passé un accord avec lui pour que vous puissiez dormir chez lui en réglant quand vous le pouvez. Le problème, c'est que ça s'accumule...

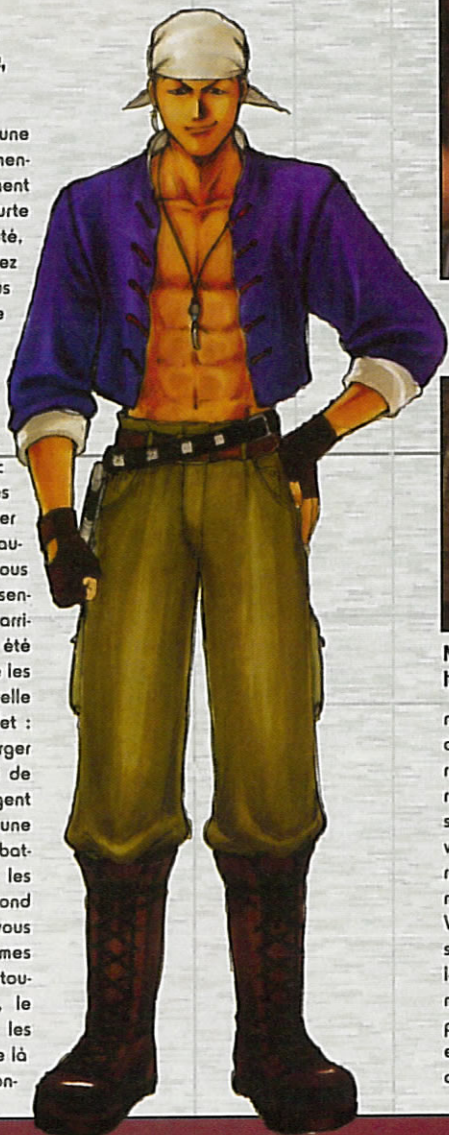


Voici votre première scène de QTE.



Comme dans le premier, vous aurez droit à de petites cut-scenes dans l'aventure. Ici, vous devrez aider un compatriote de Ryo à placer son enseigne.

est vraiment détaillé, et c'est une prouesse de taille, car elle est immense, tellement immense et tellement détaillée qu'il y a du clipping à courte distance et que, grande nouveauté, ça scintille ! Aussi, vous ne resterez pas toujours à Hong Kong, vous voyagerez un peu à travers la Chine et irez par exemple à Kowloon. Durant votre partie, vous rencontrerez plusieurs persos différents, chacun utile au bon déroulement de votre enquête, mais il vous faudra faire preuve de patience avec certains, car ils ne sont pas tous très accueillants ou prêts à vous livrer n'importe quelle information : il faudra que vous la méritiez ! Ainsi, vous apprendrez certains principes essentiels de la vie... Par ailleurs, il vous arrivera de visiter des lieux qui ont été mentionnés dans le premier, comme les «Three Blades». Une bonne nouvelle encore concernant ce nouveau volet : vous aurez la possibilité de charger vos données du premier, et ainsi de récupérer vos techniques, votre argent et vos objets collectionnés. C'est une très bonne nouvelle car vous vous battez souvent. En ce qui concerne les grandes innovations de ce second volet, eh bien il n'y en a pas : vous retrouverez exactement les mêmes ingrédients que dans le premier - toujours les scènes de Free Battle, le couvre-feu à 23 heures, les QTE, les salles d'arcade, le boulot (sauf que là vous aurez le choix, selon la person-



Ne serait-ce pas le sac de Ryo, hmmm...



Un cadre typique. Ici, le temple Man Ma.

ne à qui vous en demanderez). Le but de Ryo en arrivant en Chine était de retrouver Souryu assez vite pour lui régler son compte, mais ça ne sera sûrement pas pour cet épisode, car votre voyage ne sera pas de tout repos et beaucoup essaieront de vous mettre des bâtons dans les roues. Voilà, Shenmue 2 est facile dans l'ensemble, mais la barrière de la langue est un réel problème dans ce jeu. Même si pour vous rendre à certains endroits, il vous suffit de le demander à un passant pour

qu'il vous y conduise, il y a beaucoup de questions/réponses, et si vous ne comprenez rien, vous aurez du mal à vous en sortir.



Ido

Les informateurs

VOUS EN RENCONTREZ BEAUCOUP TOUT AU LONG DE L'AVENTURE, À VOUS DE VOUS DÉBROUILLER POUR LEUR DONNER L'ENVIE D'AVOIR CONFIANCE EN VOUS. TOUS ONT DES CARACTÈRES BIEN DIFFÉRENTS, MAIS SAURONT AU FINAL BIEN VOUS APPRÉCIER. D'AUTRE PART, PARMIS CES INFORMATEURS, BEAUCOUP SONT DES FEMMES, MAIS LA PLUS BELLE, JE TROUVE, EST XIU YING : ELLE EST TROP B..., SUIVIE PAR SHENHUA. DONNEZ-MOI VOTRE AVIS PAR COURRIER À **HARDCORE GAMERS**, 3 TER RUE D'ARSONVAL, 75015 PARIS.



Ace Combat 4

Éditeur : Namco - Concepteur : Namco - Machine : PlayStation 2

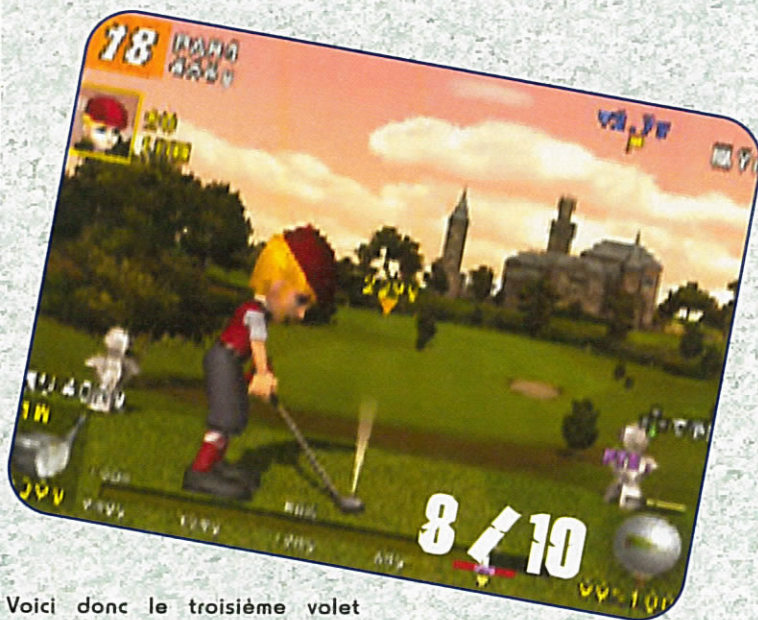
Namco sort enfin sa série aérienne sur Play 2. Et quand on sait que les Ace Combat sont un must du genre, on ne peut que s'en réjouir. Pour ce qui est de ce quatrième épisode, Namco a su exploiter correctement les capacités de la machine et nous offre des combats aériens d'une rare beauté et d'un réalisme tout aussi rare. Il faut voir la modélisation de vos différents appareils, ça met grave sur le cul. Pour ce qui est des décors, c'est vraiment très réussi : aucun clipping, on voit à des kilomètres à la ronde, mais on regrettera que dans ce genre de jeu, ils ne sachent toujours pas modéliser les villes, qui se composent donc d'une texture assez laide au sol et de quelques tours le plus simplement modélisées, dommage pour ce point. Mais à l'heure actuelle, il n'existe pas de simulation plus belle (j'ai dit plus belle, pas plus réaliste), sur une autre console, et même sur PC, où ce genre de jeux est loin d'être une denrée rare.



Ben

Minna no Golf

PlayStation 2 - Éditeur : SCE - Concepteur : Clap Hanz Limited - Genre : Golf ?



Voici donc le troisième volet d'une saga qui a fait énormément d'heureux à travers le monde. Pour ceux qui ne connaissent pas la série, et bien il n'y a pas grand-chose à rappeler, puisque vous disputez différents tournois de golf sur des parcours totalement imaginaires. Le but est de s'éclater entre amis, car l'intérêt est le jeu à plusieurs. Vous incarnez des persos en SD tous plus loufoques les uns que les autres, un vrai régal. Dans cette nouvelle version sur PlayStation 2, la grande évolution est graphique : le jeu a bénéficié des possibilités de la console, et cela pas au détriment du gameplay et de toutes les petites choses qui font l'intérêt de Minna no Golf.

Ido

Parappa the Rapper 2

Édition : SCE - Conception : SCE - Machine : PlayStation 2

Tout comme dans le premier épisode, vous allez incarner Parappa, un jeune chien rappeur qui va se faire jeter par sa copine qui ne le trouve pas assez mature. Son but sera alors de voyager avec son pote afin de devenir un homme. Ce sera l'occasion pour lui de faire diverses rencontres et de pouvoir chanter et danser avec plein de gens sur des thèmes différents. Parappa 2 est, contre toute attente, un très bon jeu, si bien sûr vous appréciez ce genre de jeu. Les musiques et les chansons sont excellentes, et le Gameplay on ne peut plus simple - il est en effet donné à tout le monde d'appuyer sur un bouton au bon moment. Malgré des graphismes simplistes, on y retourne encore et encore tant il est éclatant.



Ben



Jade Cocoon 2

Éditeur : Genki - Concepteur : Genki - Machine : PlayStation 2

Mouais, vraiment pas terrible ce Jade Cocoon 2. S'il propose pas mal de bonnes idées, on s'ennuie très vite, dû à la répétitivité du soft - on fait toujours la même chose et c'est chiant. De plus, les dialogues sont vraiment trop longs et l'on a vraiment envie de se tirer une balle durant les scènes de blabla. Dommage, car l'histoire était bonne et les graphismes plutôt jolis. On notera également que les combats sont assez originaux et qu'ils se déroulent à la manière d'un Pokémon, c'est-à-dire que vous allez utiliser des monstres que vous aurez capturés auparavant pour vous battre contre d'autres monstres. Si vous cherchez un vrai RPG, laissez celui-ci de côté.



Ben

Luigi's Mansion

Gamecube - Éditeur : Nintendo - Concepteur : Nintendo - Genre : aventure

Luigi sera le premier à faire son come back sur la nouvelle console de Nintendo. Pour cette fois, il aura réussi à devancer son frère. Dans ce jeu, vous retrouverez donc Luigi en vedette, chargé de retrouver Mario dans un manoir hanté. Au départ, lorsque vous entrez, vous n'aurez pour seule arme qu'une simple lampe-torche, mais après quelques minutes de jeu, vous rencontrez un personnage assez étrange (un mix entre un bébé et un savant) qui lui pourchassait des fantômes à l'aide d'un aspirateur. Quelques minutes de tutorial plus tard vous est offert le fameux aspirateur de fantômes, et c'est parti pour l'aventure ! Graphiquement, Luigi's Mansion est très beau, et l'éclairage de la lampe est réaliste pour un jeu qui ne l'est pas. On remarquera aussi l'interaction amusante avec les décors, par exemple aspirer les nappes sur les tables, les draps ou encore les feuilles qui volent après avoir été soufflées. D'autre part, vous pouvez accéder à certaines informations grâce au Gameboy Horror, c'est vraiment fendard. L'ambiance est assez amusante, notamment avec la possibilité d'appeler Mario en pressant la touche A. Mais chasser des fantômes devient assez vite répétitif, de plus ne pas pouvoir sauter dans un jeu d'aventures est tout de même assez frustrant.



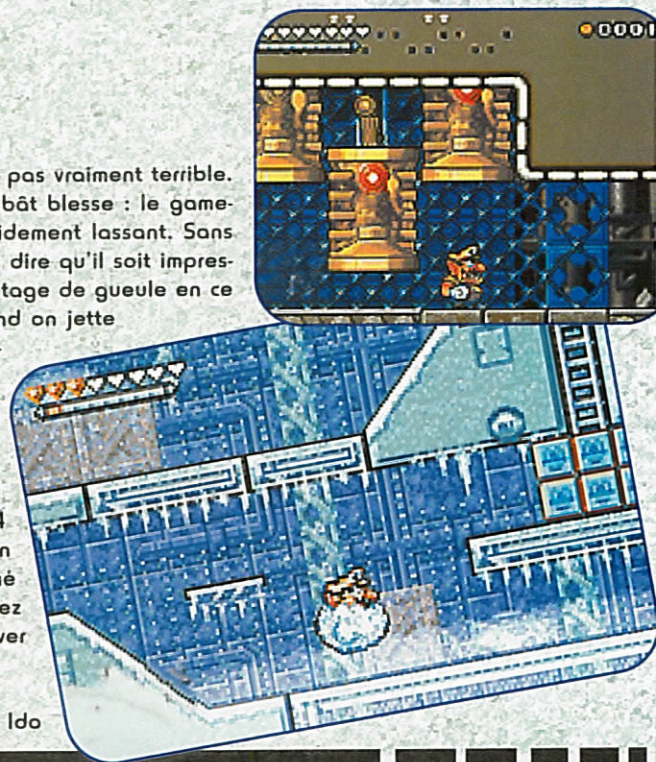
Ido

Wario Land 4

GameBoy Advance - Éditeur : Nintendo - Concepteur : Nintendo - Genre : Aventure

Pour une première adaptation de Wario Land sur Gameboy Advance, elle n'est pas vraiment terrible. Certes, on retrouve le Wario Land de la GameBoy, mais c'est aussi là que le bât blesse : le gameplay n'a guère évolué, on a vite une impression de réchauffé, ça devient rapidement lassant. Sans compter son aspect graphique : sans être repoussant, on ne peut pas dire qu'il soit impressionnant. On ne dira pas que Wario Land 4 est un foutage de gueule en ce qui concerne les graphismes, mais quand on jette

un œil au jeu en développement ou même à ceux qui sont déjà sortis (Rayman Advance), on est en droit d'attendre mieux de la part de la GBA. Wario Land 4 n'en est pas moins un bon titre, et si vous avez aimé les premiers, vous serez enchantés de les retrouver sur GameBoy Advance.



Ido

DECOUVERTE



FINAL FANTASY XI

Support : PlayStation 2
Développeur : Square
Editeur : Square
Nombre de joueurs : Online
Date de sortie : février 2002

Depuis quelques années déjà, Squaresoft s'attèle à la tâche pour sortir le tout premier jeu on-line sur PlayStation 2, et ce tout premier jeu n'est autre que Final Fantasy onzième du nom. De la même société a été créé Playonline, qui pour l'instant n'est qu'un simple site Internet, mais qui dans un futur proche se démocratisera pour permettre aux joueurs, et aux autres, d'accéder à tout un panel de fonctions comme la librairie sur le Net, ou encore se transformera en un véritable salon de lecture. Mais la vraie finalité de Playonline sera de servir d'infrastructure à leur tout premier jeu en ligne, Final Fantasy, et à tous les autres à venir...

Ido

Alors tout d'abord, on peut se demander pourquoi Squaresoft a choisi d'adapter comme tout premier jeu en ligne un Final Fantasy. Il est évident qu'avec un titre pareil, aucune erreur ne leur est permise... Pourquoi ne pas avoir réalisé un tout premier jeu d'essai, car l'avenir de la PlayStation 2 est encore assez flou en matière de on-line ? En tout cas, par ses choix,

Squaresoft a l'air tout à fait sûr de lui et reste confiant dans l'avenir. En effet, adapter Final Fantasy XI comme tout premier jeu on-line leur permettra de rassembler un très grand nombre de personnes, ne serait-ce que par fidélité, ou même par curiosité. Une autre question se pose alors : Squaresoft n'a encore rien révélé à ce sujet, le jeu sera-t-il massivement en ligne (c'est-à-



CETTE TOF ME DONNE ENVIE D'Y JOUER. VOUS VOYEZ TOUTS CES MONSTRES : SI VOUS NE VOUS FAITES PAS D'AMIS PENDANT LA PARTIE, LE JEU DEVIENDRA VITE TROP DIFFICILE.



UN LANCÉ DE SORT. LES EFFETS NE SONT PAS MAL RÉUSSIS.



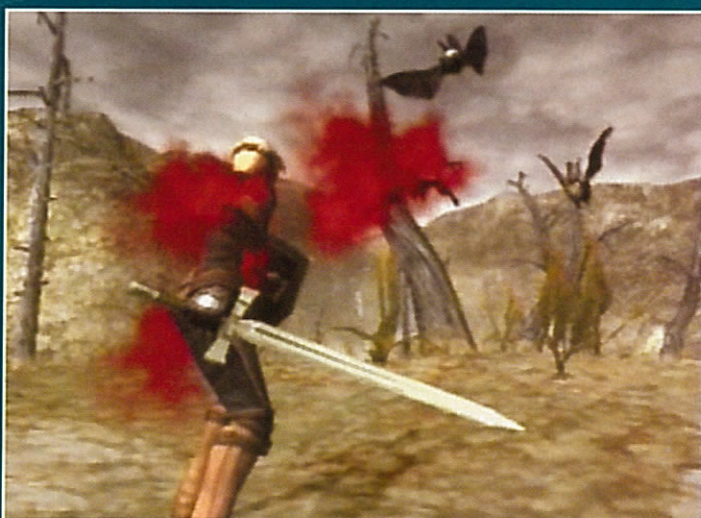
LE JEU FOURMILLE DE DÉTAILS, LA MODÉLISATION DES PERSOS ET DES MONSTRES EST ASSEZ ÉTONNANTE.

dire que vous évoluerez seul ou avec des amis rencontrés ça et là au cours de la partie et que le monde dans lequel vous jouerez ne cessera d'évoluer même quand vous ne serez pas connecté), ou alors est-ce que l'on

jouera par équipes sur différents serveurs comme Phantasy Star Online ? Le problème est que s'ils décident de le faire massivement en ligne, mis à part les chocobos, les mogs et d'autres encore, il n'y aura plus aucune



COMME JE VOUS LE DISAIS, CE PERSO INVOQUE IFRIT. ADMIREZ, C'EST QUAND MÊME BEAUCOUP PLUS BEAU QUE LES PREMIÈRES IMAGES.



UN PERSO SAIGNE DANS UN COMBAT, UNE GRANDE PREMIÈRE DANS FINAL...



VISIBLEMENT, VOUS CHOISIREZ VOS PERSO SELON DES CASTES.

place pour un scénar «Final Fantasien», plus de thèmes récurrents à la série, plus de moments mythiques - de ceux qui en ont fait le charme tout au long de ces années. Squaresoft n'a sûrement pas envie de se mettre les joueurs console à dos, c'est pourquoi la deuxième solution semble être la plus plausible, sauf s'ils parviennent à trouver un bon compromis. De toute façon, on en saura bientôt plus, dès qu'aura pris fin le bêta-test géant qui a lieu au Japon.

En ce qui concerne le jeu en lui-même, on n'a pas vraiment été convaincus par les premières images ; idem pour la vidéo présente avec Final Fantasy X, mais le fait qu'il soit en ligne ne permet

pas d'afficher des textures exceptionnelles, l'intérêt est ailleurs. Cependant, de nouvelles photos sont arrivées, autrement plus impressionnantes que les premières, avec des persos mieux modélisés, une première invocation (Ifrit) et une scène de bataille digne de ce nom. On peut donc espérer un futur hit, car si le jeu est au moins comme ça au final, cela risque d'être vraiment bluffant pour une première en ligne sur Play 2. De toute façon, on ne peut qu'accorder notre confiance à Square, puisqu'ils sont conscients qu'un échec ne leur est pas permis ! Non seulement c'est leur premier jeu, mais en plus il s'agit d'un Final Fantasy : on peut dire qu'ils aiment le challenge ces gens-là !



LES MONDES SERONT TOUT EN 3D ET IMMENSES. AUX JAPONAIS ET RICAINS LES MÉGAS BATAILLES !!!



LE MÊME PERSO QUI A INVOCUÉ IFRIT. IL A LA CLASSE, VOUS NE TROUVEZ PAS ?



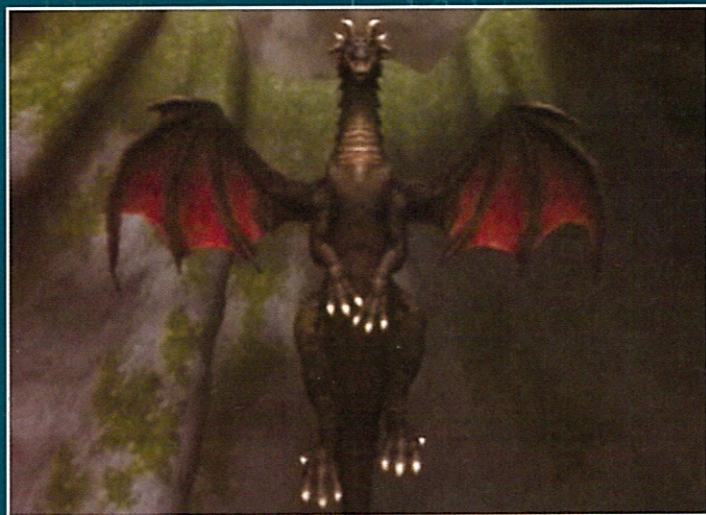
VOICI L'UNE DES PREMIÈRES PHOTOS, LA DIFFÉRENCE EST FLAGRANTE.

D'autre part, une inquiétude naît quand on sait que les jeux en ligne Play 2 tourneront avec le câble au Japon : c'est la vitesse minimum que s'est imposé Square. Aux États-Unis, cela ne posera aucun problème, mais en France, le réseau câblé ne s'est pas encore

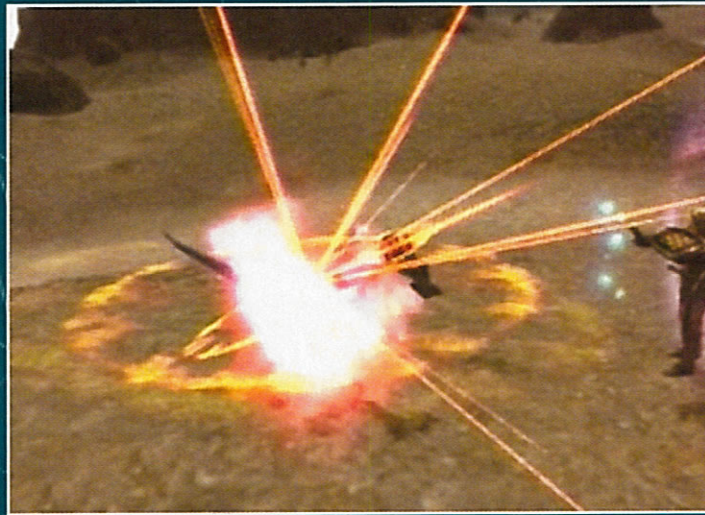
démocratisé et il se pourrait bien que Final Fantasy XI ne sorte jamais chez nous. Quant à vous le procurer en import, n'y pensez même pas, il n'y aura pas de mode Offline. Sale temps...



UN DRAGON. IL EST ENCORE PLUS BEAU QUE DANS PHANTASY STAR ONLINE...



UNE IMPRESSION DE PUISSANCE SE DÉGAGE, A VOUS DE RETROUVER LES SEPT BOULES DE CRISTAL.



LES EFFETS DE LUMIÈRE SONT MOINS IMPRESSIONNANTS QUE DANS FFX, MAIS C'EST NORMAL, IL EST UTILE DE LE PRÉCISER.

SORTIES DES JEUX

DREAMCAST



TITRE	DÉVELOPPEUR	DATE DE SORTIE
Virtua Tennis 2K2	Hitmaker	Novembre 2001
NBA 2K2	Virtual Concepts	Octobre 2001
Shenmue 2	AM2	Décembre 2001 (Us)
Evil Twin	In Utero	Octobre 2001
Chakan	AndNow	Courant 2001
Max Payne	Apogee	Annulé
Bomberman Online	Hudson	Novembre 2001
Black & White	Lionhead Studios	N.C

PLAYSTATION 2



TITRE	DÉVELOPPEUR	DATE DE SORTIE
Akira	AIA	Novembre 2001
Giants : Citizen Kabuto	Digital Mayhem	Octobre 2001
Metal Gear Solid 2	KCEJ	Décembre 2001
Max Payne	Rockstar Games	29 octobre 2001
Jak and Daxter	Naughty Dog	11 décembre 2001
Xenosaga	Monolith	N.C
Onimusha 2	Capcom	7 mars 2002
Final Fantasy XII	Squaresoft	Fin 2002

GBA



TITRE	DÉVELOPPEUR	DATE DE SORTIE
Advance Wars	Intelligent systems	Octobre 2001
Magical Vacation	Brownie Brown	Novembre 2001
Arial Aces	Pipe Dream Interactive	Octobre 2001
Banjo-Kazooie : Grunties Revenge	Rare	Courant 2001
Breath of Fire	Namco	10 octobre 2001
Golden sun	Camelot co.Ltd	courant 2001 (Us)
Silent Hill : Play Novel	Konami	21 mars 2002
Sonic The Hedgehog Advance	Sonic Team	Novembre 2001

GAMECUBE



TITRE	DÉVELOPPEUR	DATE DE SORTIE
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Z-Axis	Novembre 2001
Extreme G-3	Acclaim	Décembre 2001
1080 Snowboarding 2	Nintendo	Courant 2002
NBA 2K2	Visual Concepts	Courant 2002
Resident Evil	Capcom	22 mars 2002
Sonic Adventures 2	Sonic Team	Courant 2002
Star Fox Adventures	Rare Ltd	Février 2002

X-BOX

TITRE	DÉVELOPPEUR	DATE DE SORTIE
Munch Odyssee	Oddworld Inhabitants	15 novembre 2001
Freestyle Snowboarding	Microsoft	15 novembre 2001
Dead or Alive 3	Tecmo	15 novembre 2001
Dino Crisis 3	Capcom	N.C



Le mag 100 % Japon - 100 % Passion

UN CD LISIBLE PC, MAC ET AUSSI SUR LECTEUR DVD DE SALON

«Manga, Japanimation, Jeux-vidéo, Cinéma HK et Culture»

OTAKU

100% Japon - 100% Passion

100% Japon - 100% Passion

ENQUÊTE
Les sentiments dans l'animation japonaise

MANGA
Inu Yasha, Koukaku Kidoutai II...

CINÉMA
Time & Tide, Avalon...

JEUX VIDÉO
Jouer sur son ordinateur avec le pad de la Neo Geo, Mark of The Wolves

CULTURE
Les 47 samourais d'Akô, le Japon au Vème siècle, rétrospective sur l'Arc-en-Ciel, la perspective...

JAPANIM

Spécial vampires - Vampire Hunter D Bloodlust et B

650 Mo PC, Mac et Lecteur DVD de salon

OTAKU

D.A. Hong Kong
Yoshitaka Hasegawa
Les séquences spectaculaires de ce film de Hong Kong...
Réalisateur : John Woo

Païse du Salon
Les séquences spectaculaires de ce film de Hong Kong...
Réalisateur : John Woo

Revue-Premières
Ally Sheehy, le film de la semaine...
Réalisateur : John Woo

Jeux Vidéo
Les séquences spectaculaires de ce film de Hong Kong...
Réalisateur : John Woo

Idées
Les séquences spectaculaires de ce film de Hong Kong...
Réalisateur : John Woo

Démo PC
Les séquences spectaculaires de ce film de Hong Kong...
Réalisateur : John Woo

Érudition pour votre PC
Les séquences spectaculaires de ce film de Hong Kong...
Réalisateur : John Woo

Screenplay
Les séquences spectaculaires de ce film de Hong Kong...
Réalisateur : John Woo

News
Les séquences spectaculaires de ce film de Hong Kong...
Réalisateur : John Woo

Screen Music
Les séquences spectaculaires de ce film de Hong Kong...
Réalisateur : John Woo

Le magazine + son CD - 35 F seulement
en vente chez votre marchand de journaux

On allonge la rubrique Hadoken de deux pages, étant donné que vous avez l'air de bien l'apprécier. Sur les deux premières pages, je vous montre ce dont Yun et Ibuki sont capables dans Street Fighter III 3rd Strike. En ce qui concerne X-Kali, il vous montre comment donner un coup de pied avec Robert et comment réaliser une provocation avec Terry dans King of Fighters 98. Ne riez pas, ce sont les seules choses qu'il parvient à faire, et il trouve déjà que c'est extraordinaire (je me venge de ce qu'il a pu marquer sur moi dans CvS 2 ; je n'ai pas encore lu son test, mais j'ai très peur) (ndKali : t'as constamment la trouille mon petit Ben, mais avec les maintes défaites que tu te manges dans les chicos, je te comprends presque quand tu appréhendes nos duels... Amen... arf).

Ben



STREET FIGHTER 3

YUN



Du TIMING

UN ENCHAÎNEMENT AVEC LA PREMIÈRE FURIE DE YUN. ON COMMENCE AU CORPS À CORPS, MP, HP, UN QUART DE TOUR ARRIÈRE + HP ET IMMÉDIATEMENT LA FURIE (DEUX QUARTS DE TOUR AVANT + P). AU MOMENT OÙ L'ADVERSAIRE EST ÉJECTÉ PAR LE TROISIÈME COUP DE LA FURIE, RÉALISEZ UN DRAGON PUNCH AVANT + MP, PUIS TERMINEZ AVEC UN QUART DE TOUR AVANT + HP.



DES RÉFLEXES

POUR CET ENCHAÎNEMENT, PRENEZ YUN AVEC SA TROISIÈME FURIE. IL FAUT QUE L'ADVERSAIRE SOIT DANS LE COIN. QUART ARRIÈRE + HP, IMMÉDIATEMENT LA FURIE (DEUX QUARTS AVANT + P) ET UN QUART AVANT + HP (AVANT QUE L'ADVERSAIRE NE TOUCHE LE SOL). MK PERMET DE L'ENVOYER PLUS HAUT DANS LES AIRS, SAUTEZ VERS L'AVANT EN PORTANT UN HP, EN RETOMBANT AU SOL, UN DRAGON PUNCH AVANT + LP. PUIS HP, HP, HP ET HP (ATTENTION AU TIMING POUR CES QUATRE COUPS, IL FAUT QUE CHACUN DES HP SOIT PLACÉ LORSQUE L'ADVERSAIRE EST À VOTRE HAUTEUR). À VOUS DE TROUVER DES VARIANTES POUR CET ENCHAÎNEMENT, IL Y EN A DES TAS.



RAPIDE ET FACILE

UN ENCHAÎNEMENT TRÈS UTILE ET VRAIMENT PAS DUR À RÉALISER, ÇA CALME LE JEU DIRECT. POUR LE RÉALISER, ENTREZ LA SÉQUENCE SUIVANTE RAPIDEMENT : LP, LK, MP ET QUART DE TOUR AVANT + HP.



POUR ÉLOIGNER L'ADVERSAIRE

LA BALAYETTE DE YUN PEUT-ÊTRE ENCHAÎNÉE DIRECTEMENT PAR UN COUP DE PIED PUISSANT QUI ENVERRA VALDINGUER L'ADVERSAIRE À L'AUTRE BOUT DE L'ÉCRAN. DE PLUS, IL EST POSSIBLE DE RÉALISER CE COUP DE PIED MÊME SI LA BALAYETTE A ÉTÉ PARÉE, CE QUI PEUT SURPRENDRE. ACCROUPI + HK, ET IMMÉDIATEMENT HK.

LEXIQUE STREET III

LP : PETIT POING : X
 MP : MOYEN POING : Y
 HP : GRAND POING : L
 LK : PETIT PIED : A
 MK : MOYEN PIED : B

HK : GRAND PIED : R
 DRAGON PUNCH : AVANT, BAS, DIAGONAL AVANT BAS.
 P* OU K* : DEUX POINGS OU DEUX PIEDS EN MÊME TEMPS (UTILISE DE LA JAUGE).



IBUKI



TOUT EN RYTHME

LA SÉQUENCE SUIVANTE EST À RÉALISER RAPIDEMENT (C'EST UNE QUESTION D'ENTRAÎNEMENT), ET NE MARCHE QUE SI L'ADVERSAIRE EST BIEN DEBOUT. LP, MP, HP ET QUART AVANT + P*. SI VOUS N'AVEZ PAS DE JAUGE VOUS PERMETTANT DE CUSTOMISER LE DERNIER COUP, RÉALISEZ-LE AVEC UN LP, MAIS PAS LE HP TROP LONG À DÉCLANCHER.



POUR PLACER LA FURIE

PRENDRE IBUKI AVEC SA TROISIÈME FURIE. RÉALISER LA SÉQUENCE LP, MP, HP, ET PLACER ENSUITE LA FURIE AVEC LP.



ÇA FAIT MAL AUX DOIGTS !

ON COMMENCE AVEC LA SÉQUENCE TRADITIONNELLE, LP, MP, HP, PUIS ON PLACE UN DRAGON PUNCH AVANT + K*, ET IMMÉDIATEMENT ON PLACE LA FURIE (DEUX QUARTS AVANT + LP). ON N'OUBLIE PAS DE LA BOURRINER POUR FAIRE LE MAX DE DÉGÂTS POSSIBLE. N'OUBLIEZ PAS DE PRENDRE IBUKI AVEC LA PREMIÈRE FURIE.



SURPRISE

LE GROS POING AU CORPS À CORPS PEUT ÊTRE ENCHAÎNÉ AVEC DE NOMBREUX COUPS, MAIS LE PLUS UTILE RESTE LA BALAYETTE, SUIVI D'UN REPÊCHAGE AVEC LE HIGH KICK. POUR LE FAIRE, HP AU CORPS À CORPS, PUIS DÈS LE DEUXIÈME HIT DE CE COUP, BAS + HK, ET IMMÉDIATEMENT HK.



C'EST SIMPLE, ÇA FAIT MAL... C'EST COOL !

APRÈS LA BALAYETTE, BAS + HK, RELEVEZ IMMÉDIATEMENT L'ADVERSAIRE AVEC HK, PUIS RÉALISEZ UN DRAGON PUNCH AVANT + HK. ET BOOM, DANS TA GUEULE !!

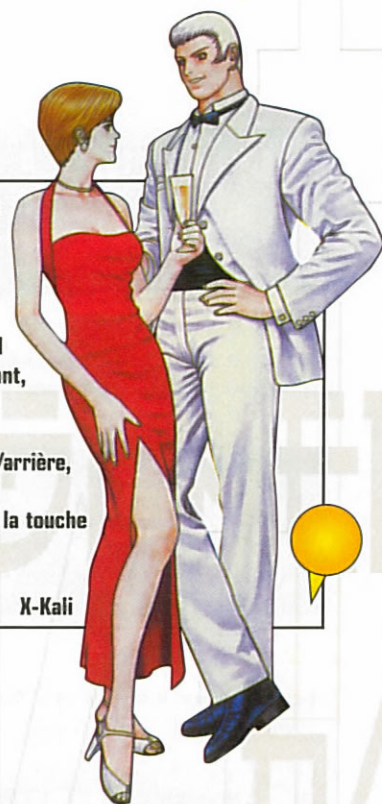


POUR FINIR

LE PETIT DERNIER EST UN MOYEN PLUS SIMPLE POUR PLACER SA CHOPE, LA RENDANT AINSI PLUS DESTRUCTRICE. PLACER LE HP AU CORPS À CORPS, QUI NORMALEMENT TOUCHE DEUX FOIS, MAIS JUSTE AVANT QUE LE DEUXIÈME HIT SORTE, PLACER LE DEMI TOUR ARRIÈRE + HP... ALLEZ AU REVOIR !!



KOF 98



X-Kali

Mon choix s'est porté sur KOF'99 Dreammatch (KOF'98) car c'est, à mes yeux, le meilleur épisode de la saga. Il date, c'est vrai, il est obsolète techniquement, c'est vrai aussi, mais je pense (et beaucoup de fans, j'en suis persuadé, sont de cet avis) que c'est le plus représentatif de l'esprit «KOF de SNK». Il propose un large choix de persos intéressants, toutes les bases de la série y sont incluses et ce, sans «fioritures». Bon, on s'en fout, passons à mon lexique :

- P : n'importe quel poing ; - K : n'importe quel pied ; - LP : petit poing ; - LK : petit pied ; - HP : grand poing ; - HK : grand pied ; - dragon : avant, bas, bas/avant ; - 1/2 cercle : arrière, arrière/bas, bas, bas/avant, avant ; - 1/4 cercle : bas, bas/avant, avant

Au fait, quand je mets «arrière», il faudra faire la manipulation à l'opposé (ex : 1/4 cercle arrière, ce sera maintenant bas, bas/arrière, arrière). C'est bon ? Go !

P.S : Il y a des modes Ex et Normal pour les persos. Quand je marque EX, il faut valider le perso avec le bouton Start et la touche de choix en même temps.

KIM KAPHWAN



Kim Kaphwan

(FONCTIONNE AUSSI EN MAX) :

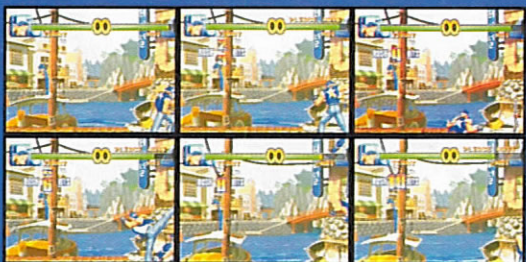
HP, AVANT+LP, 1/4 ARRIÈRE, ARRIÈRE/BAS, AVANT+K



Kim Kaphwan

BAS+HP, BAS (2 FOIS)+K, 1/4 ARRIÈRE, ARRIÈRE/BAS, AVANT+K

TERRY BOGARD



TERRY BOGARD (EX MODE)

HP (2 HITS), AVANT+LP (2 HITS), 1/2 AVANT+HK, (PENDANT LA GLISSADE, CONCENTREZ EN BAS), HAUT+HP



TERRY BOGARD (NORMAL MODE)

HP (1 HIT), AVANT+LP (2 HITS), 1/2 AVANT+HK, 1/4 AVANT (2 FOIS)+HK OU DRAGON+HP

ROBERT GARCIA

ROBERT GARCIA (NORMAL MODE)

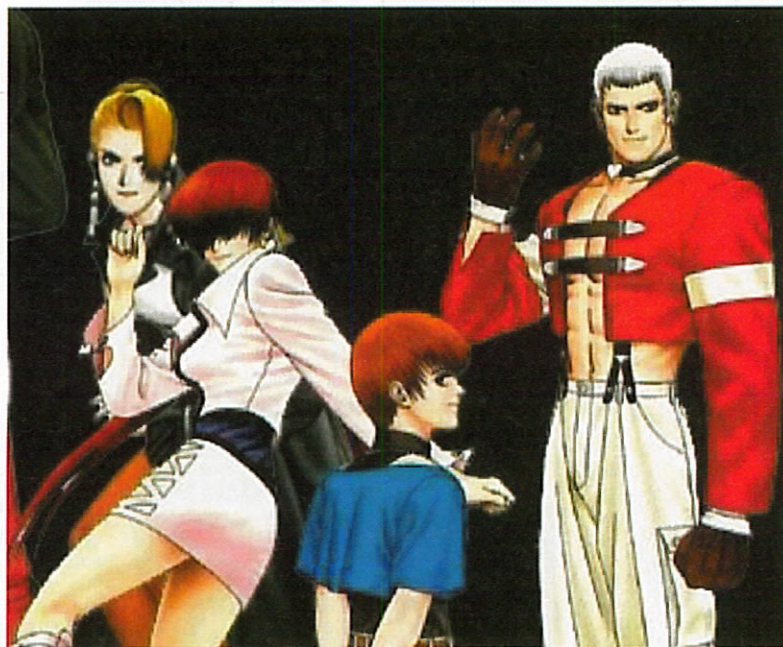
(AU CORPS À CORPS) 1/2 CERCLE+K, (AU MOMENT OÙ L'ADVERSAIRE RETOMBE) AVANT+LK, DRAGON+HP

ROBERT GARCIA (NORMAL MODE)

(DANS LE COIN) HP, AVANT+LP, 1/4 ARRIÈRE+K

ROBERT GARCIA (NORMAL MODE)

HP, AVANT+LK, 1/4, 1/2 ARRIÈRE+P



YASHIRO

YASHIRO (EX MODE)

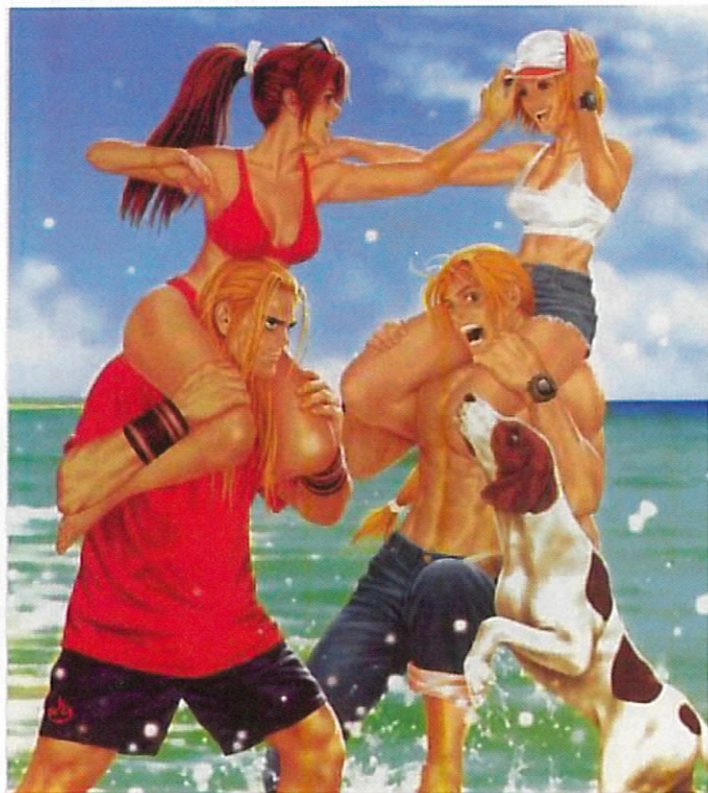
HP, AVANT+LP OU LK, 1/2 ARRIÈRE, AVANT+P

YASHIRO (EX MODE ; FONCTIONNE AUSSI EN MAX)

HP, AVANT+LP OU LK, 1/2 ARRIÈRE (2 FOIS)+P

YASHIRO (EX MODE)

(EN MAX ET AU CORPS À CORPS) 1/2 AVANT+P, (TOUT DE SUITE APRÈS) 1/4 AVANT (2 FOIS)+P



TIPS

Salut, ce mois-ci, Ben et X-Kali ont réussi à me coller les tips sans me demander mon avis. Quand je leur en ai parlé, ils m'ont répondu : «qu'est-ce que ça peut faire qu'on te le demande ou pas, de toute façon, c'est pareil, ce mois-ci c'est pour ta poire, et si t'es pas content on en rediscutera à la sortie». Voilà, tout ça pour vous dire que c'est désormais moi qui m'en occupe, et je ne risque pas d'y échapper de sitôt.

Ido

Luigi's Mansion

[Gamecube/Jap]



Reset dans le jeu :

Maintenez B+X, puis pressez Start pendant environ deux secondes durant la partie.

Se téléporter à l'entrée principale :

Cette astuce demande une GameBoy Advance, regardez ensuite un miroir (les plus gros de la maison). Puis sur la Gameboy Advance, appuyez sur A lorsque vous serez devant avec la vue à la première personne.

Nouveau Manoir :

Terminez le jeu et sauvegardez, vous débloquentez une option vous permettant de rejouer dans le manoir reconfiguré.

Mode Galerie :

Terminez le jeu complètement afin de tout avoir dans la galerie et ainsi débloquent le mode.

Metal Slug 3

[Neo-geo/Jap]

Boss Crab Robot, faire un max de points
Lorsque vous arriverez au boss Crab Robot,

faites-le fumer et répétez le procédé jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 30 secondes au compte à rebours, puis tuez rapidement le boss après cela. Pressez Start rapidement, puis maintenez A, B, C, D pour avoir plus de 500.000 points.

Rayman Advance

[GBA/Eur]



Continuer une partie :

Faites Haut, Bas, Droite, Gauche, Start à l'écran continue lorsqu'il ne vous reste justement plus de vies et de continus.

Se remettre de la vie

Mettez le jeu en pause et faites L, Bas, Gauche, Haut, Bas, R pour vous remettre de la vie presque à fond. Note : n'appuyez pas sur A, sinon vous quitterez le jeu.

Invincibilité :

Mettez le jeu en pause, puis faites Droite, Haut, Droite, Gauche, Droite, R

99 vies :

Mettez le jeu en pause, puis faites Gauche, Droite, Bas, Droite, Gauche, R

Choix du niveau :

Mettez le jeu en pause, puis faites Haut, Gauche, Droite, Bas, Droite, L

Tous les pouvoirs :

Mettez le jeu en pause, puis faites Bas, Gauche, Droite, Gauche, Haut, L

Tous les objets :

Mettez le jeu en pause, puis faites R, Haut, Gauche, Droite, Gauche, L

Super Monkey Ball

[Gamecube/Jap]



Trouver des bananes :

Lors d'une partie, faites attention à la direction dans laquelle la tête de votre singe est tournée pour trouver la banane la plus proche.

Tekken Tag

Tournament
(PlayStation 2)

Équipes tag pour les combinaisons de projections

Anna : faites quart de cercle Avant vers le Bas Carré + Triangle et appelez Nina

Armor King : faites quart de cercle arrière Triangle + Rond et appelez King

Bank : faites Avant Triangle + X et appelez Hwoarang

Heihachi : faites Avant, Avant Carré +

Triangle et appelez Jun

Hwoarang : faites Avant, Triangle + X et appelez Baek

Jack-2 : faites Triangle + Rond et appelez Gun Jack



Jin : faites Avant, Avant Carré + Triangle et appelez Jun

Julla : faites Arrière + Triangle et appelez Michelle

Jun : faites Arrière, Carré + Triangle et appelez Kazuya, Jin ou Heihachi

Kazuya : faites Avant, Avant, Carré + Triangle et appelez Jun

King : faites Arrière, Carré + Triangle et appelez Armor King

Xiaoxyu : faites Avant, Triangle + Carré et appelez Panda

Wave Race : Blue Storm

(GameCube/Jap)



Mode Tournoi

Maintenez X+Z+Start au menu option pour débloquer l'option «password». Des mots de passe peuvent être entrés maintenant pour différents temps en tournoi.

Contrôler l'écran de chargement :

Pendant qu'une course charge, faites bouger le stick analogique gauche pour contrôler l'eau.

Contrôler l'écran titre :

Faites bouger le stick analogique gauche à l'écran titre pour faire surfer le press start.

Costumes différents :

Appuyez sur Z Lorsque vous choisissez un rider.

Course Cool Océan :

Terminez le jeu en mode Championnat en Normal.

Course Aqua Maze :

Terminez le jeu en mode Championnat en Hard.

Course Victory Gate :

Terminez le jeu en mode Championnat en Expert.

Météo

Terminez premier, second ou troisième pour respectivement débloquer les conditions météo en mode Time Trial en Normal, Hard ou Expert.

Mode Try :

Terminez le mode Training en Beginner et Master pour débloquer l'option Try au menu Training.

Départ rapide :

Appuyez immédiatement sur A après le «Go».

Benjooie et Kyozo

Les tocards de l'espace-

Tout le monde connaît Banjo & Kazooie, le jeu qui a fait fureur sur N64 où 2 abrutis d'animaux chelous devaient s'entraider pour parvenir à leur fin. Bien, sachez que le génial concepteur Keem'X-Kali a créé un jeu où 2 persos tout aussi débiles jouent en mode Coopération pour se démerder.

Tournant sur GameDreamStation X, ce jeu se veut révolutionnaire à tout point de vue.

Voici quelques astuces bien utiles (on surnommera ces 2 bestioles Ben et Kyo, c'est plus rapide... niark niark niark) :

Pour que Ben ait des cheveux, coupez la queue (nan, nan, nan, c'est pô ce que vous croyez...) de cheval de Kyo.

Pour que Kyo arrête de bégayer, mettez Ben vêtu d'un string en face de lui, la pauvre bête en restera bouche bée.

Voilà, ce sera tout pour cette fois-ci, et oubliez pas, quand Kyozo... bah... Benjooie (hihihi, c'était bien naze tout ça, m'enfin... qu'est-ce que je me fais chier...).

Capcom vs SNK 2

Millionaire Fighting 2001
(Dreamcast/Jap)



Boss Cachés

Pour avoir les deux boss Shin Gouki ou Gold Rugal, vous devez affronter un boss intermédiaire, Geese ou Vega, et terminer le dernier stage avec plus de 1000 points. Ces deux boss apparaissent aléatoirement, il se peut donc que vous tombiez deux fois de suite sur Shin Gouki ou Gold Rugal.

Random Groove

Appuyez sur Start à l'écran de sélection des grooves.

Mode Boss Challenge

Pour avoir ce mode, vous devez avoir Shin Gouki et G.Rugal, puis lorsque vous choisissez le mode Arcade, maintenez X et Y.

Extra options

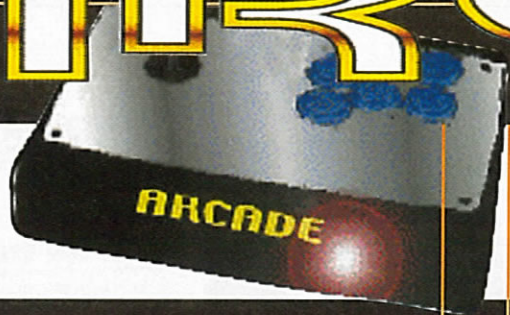
Vous devez terminer le mode Boss Challenge

Custom groove infini

Battez tous les persos du mode Survival, vous aurez un nombre de points infini.

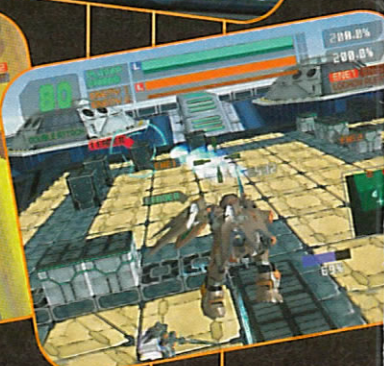
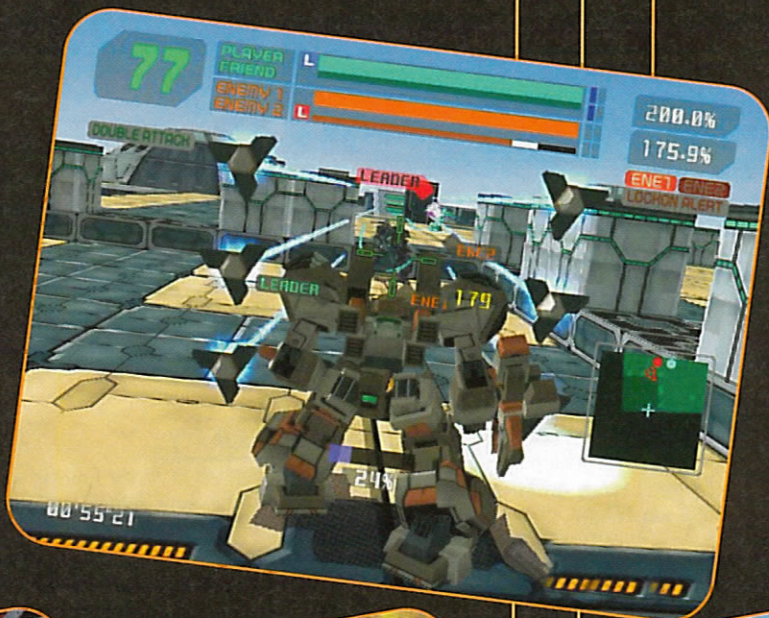
Poses de victoire

Après avoir remporté un match, maintenez Start + HP pour que votre perso lance une vanne à son adversaire, et Start + HK pour que votre perso discute avec un membre de son équipe.



Ouais, bah c'est pas très fameux tout ça... Je n'ai rien à vous proposer de bien croustillant pour les salles d'arcade, les infos se comptant au lance-pierres, l'actu se faisant de plus en plus rare et le contenu étant de plus en plus avare. C'est vraiment caca et j'en suis le premier navré. En conséquence, quand je ne pourrai vous présenter en détail des productions à venir, j'essayerai tout de même à vous dégoter des petites news de-ci de-là. Voilà, j'espère que vous me pardonneriez pour cela et vous demande de vous délecter des images qui parsèment cette rubrique pour faire passer la pilule... Mille excuses sincères.

X-Kali



Cyber Troopers Virtual On Force

Bon, comme j'ai déjà fait un "dossier" sur ce jeu il y a 2 mois, je ne vous ferai pas l'affront de vous resservir des infos réchauffées (le syndrome Maité m'aurait-il atteint? (private) - arf), surtout que l'on sait que ce jeu révolutionnaire sera, encore une fois, une tuerie, et ce que ce soit au niveau graphique ou de l'intérêt, du plaisir de jouer. Alors juste histoire de patienter, voici un bel artwork que je vous ai trouvé, et ce sera tout ! (mdr). Non, je plaisante, sachez que Virtual On Force fait partie des jeux d'arcade Sega proposant le système de personnalisation



via carte. Vous pourrez "customiser" votre profil, cependant il vous sera aussi possible d'y jouer sans. Mais bon, c'est si stylé de pouvoir montrer ses performances antérieures sur l'écran et finir d'épater la galerie avec sa carte "unique" ! En effet, Sega compte mettre sur le marché différentes cartes pour chacun de ses mechas. Il y aura de véritables collectors ! Voilà, maintenant, jetez un œil sur les nouvelles images.

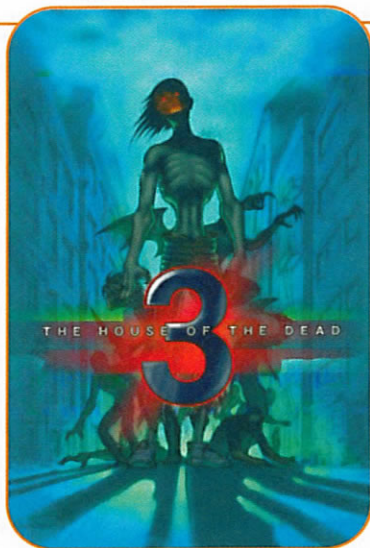
X-Kali

House of the Dead Movie Game ?

Désolé pour ce titre étrange, mais je ne savais comment annoncer que Sega allait sortir un nouvel épisode de la saga s'inspirant du film qui, lui-même, prenait ses marques à partir du jeu !

En effet, indépendamment de House of the Dead 3, qui sera développé sur X-Box, Wow Entertainment a décidé de travailler avec l'équipe responsable du film pour proposer un jeu qui soit dans le même esprit. Pour cela, on aura droit aux décors, aux voix des acteurs du film, etc...

On ne sait pas encore sur quelle plate-forme ce jeu verra le jour, mais il est fort à parier qu'une version arcade fasse son apparition. De toutes manières, ce House of the Dead n'est pas près d'arriver : il est prévu pour la fin 2002, début 2003 (coïncidant, ainsi, avec la sortie du film) ! Pour terminer, un petit artwork de House of the Dead 3 (c'est tout ce que j'ai trouvé, sorry).



X-Kali

Sega et Namco, amis ou ennemis ?

Depuis que Sega est devenu éditeur à part entière, délaissant le hardware console, cette société signe des actes de partenariat pour le moins surprenants. Après des rumeurs de "pacte" avec Nintendo pour l'élaboration de jeux, de RPGs multijoueur en arcade avec Square, d'un éventuel crossover entre Virtua Fighter et Tekken, voilà que Sega prévoit de collaborer avec Namco pour des développements en arcade. D'une part, ils pourraient travailler de concert en ce qui concerne leurs technologies respectives, et d'autre part ils réduiraient les coûts en créant un fonds de maintenance commun pour leurs quelque 900 salles d'arcades au Japon. Il semblerait aussi que les 2 géants de l'arcade aient décidé de mettre en place des nouveaux systèmes de jeu en réseau haut débit dans les salles d'arcade (putain, je m'en suis servi de ce terme "arcade", c'est pas possible ! lol). Ce sera l'occasion de voir l'impact que représente cette fusion sur l'industrie du jeu... d'arcade, qui commençait à sérieusement être sur le déclin ! Souhaitons que cela redonne un second souffle à cet univers si particulier.

X-Kali

Virtua Fighter 4 best-seller ?

La nouvelle bombe de Yu Suzuki a déjà été installée à plus de 3000 exemplaires dans les salles d'arcade, et a rapporté quelque 2 milliards de yens. Quand je vous dis que Virtua Fighter 4 est LA référence en termes de jeu de combat 3D, et ce malgré la venue imminente de Tekken 4 (qui a l'air trop pourri... niark niark niark) ! Espérons qu'il en sera de même pour la version console, même si SoulCalibur 2 (qui a l'air décevant pour

l'instant, j'en suis dégoûté... snif snif) et Dead or Alive 3 (qui est magnifique au niveau graphique mais le gameplay suivra-t-il la même tendance ?) viendront mettre leur grain de sel.

Quoi qu'il en soit, la suprématie de VF4 est irréfutable pour les jeux de combat 3D dans les salles d'arcade (et des jeux d'arcade tout court ?), et ça, c'est bon signe en ce qui concerne l'avenir de Sega en tant qu'éditeur.

X-Kali



Le courrier

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous écrire pour nous féliciter de l'amélioration du mag. Ça nous fait réellement plaisir. D'autant plus que le message de HCG est parfaitement passé : vous avez presque tous compris l'esprit de ce mag et de ses rédacteurs. Vous donner le plus d'informations possible sur l'actualité vidéoludique import, le tout sans se prendre au sérieux, en restant naturel, et en faisant partager notre passion le mieux possible : voilà notre but. Je suis désolé pour la jeune fille (ndKali : pour être plus précis, c'est la miss qui a fait par venir une diatribe excessive concernant des pseudo-propos dits «sexistes» de notre part...), qui nous a pas mal critiqués ; j'ai en fait perdu ta lettre. Tu vas me dire que c'est un peu trop facile, mais c'est pourtant la vérité ; c'est dommage, car on avait vraiment l'intention de te répondre chacun notre tour, X-Kali et moi-même (ndKali : ouais, et 2 fois plutôt qu'une, madame...). Renvoie-nous une lettre, on se fera un plaisir de la mettre (promis, je ferai gaffe), sauf si tu trouves que le mag s'est amélioré. Sache seulement que nos activités sexuelles se passent on ne peut mieux, et qu'on a beau sortir plein d'allusions sur la gent féminine, ça reste de l'humour. Nous ne pensons pas avoir choqué quiconque par nos propos (ndKali : si, si viens à la rédac', petite fille, je vais te montrer c'est quoi un monsieur... Au fait, t'aimes les grands impers ? Et les bonbons ?... pfff, non sans déconner, y'en a vraiment qui prennent trop au sérieux...).

Ben

B.FA 25

Salut Ben, Round One : Ben(imaru) vs B.FA 25... Fight !!

Salut ^ toi B.FA 25 (yōen a, ils ont des noms, j'ōvous jure). Comme tu as quelque chose ^ dire, et que c'ōest assez long, je te laisse la parole.

Merci pour Hardcore Gamers qui ne cesse de s'améliorer, et 35 F pour de la matière et un CD, c'est plus intéressant que le même prix pour 130 pages de vent et de publicités (n'est-ce pas, les pseudo-gamers de 15 ans, qui se reconnaîtront !). Si je vous écris, c'est justement pour pousser un coup de gueule contre les jeunes qui se disent gamers et qui ont touché un pad pour la première fois il y a cinq ans, avec la PSX. Mais ce qui m'énervait vraiment, c'est qu'ils ne comprennent pas ce qu'est la passion d'un jeu vidéo. Je suis fan de baston 2D (surtout

SNK) et il est donc normal de me payer une Neo Geo Cartouche. Et là, j'entends les pseudo-gamers dire que 1 500 F pour une console inconnue (à leurs yeux seulement), c'est extrêmement cher. Mais le jour où la divine cartouche KoF 2000 est arrivée chez mon revendeur, mes oreilles se sont mises à siffler : 3 000 F pour un vieux jeu (ce qu'ils appellent vieux, c'est la 2D) c'est de la folie ou du style, à ce prix-là t'as une Play 2, etc. Mais voilà, ma passion c'est KoF et cela, ils ne le comprendront jamais, car ces jeunes préfèrent consommer beaucoup de softs de qualité «certaine» (les Kleenex). Mais bon, finalement, les Kofeurs existent, eux comprennent ce que j'essaie d'expliquer aux plus jeunes, et ça me rassure. Voilà, je remercie votre équipe de me publier (peut-être) et je voudrais remercier SNK pour ces années de pur bonheur, du sérieux qu'a fait preuve cette firme, et le respect qu'elle a eu pour nous autres,

joueurs. Il suffit de voir les crédits de fin de KoF 2000 : «Thank you all with love, SNK.» Longue vie à votre mag, restez passionnés, cela se sent entre chaque page. Bon, j'ai été long, je sais.

PS : J'ai mis K.-O. : Robjohn Garcia et Rock Morlward. Tchouss XAV et Dodo.

Ce qui est sûr, c'ōest que SNK aura laissē une marque dans l'ōhistoire des jeux vidēo, et qu'ōil aura žtž le meilleur concurrent de Capcom. C'ōest donc avec un žnorme plaisir que l'ōon retrouve les personnages sublimes et inoubliables de SNK dans Capcom vs SNK 2. Merci SNK et merci Capcom.

FABIEN

Salut Ben, je vais être direct et te poser mes questions de suite. 1.Pourquoi avec un lecteur DVD,

je ne peux pas voir les images ? Normal ou pas ? Car moi aussi j'aimerais pouvoir voir de belles tofs.

Désolé, mais pour ça, tu ne peux que les voir sur PC ou Mac. Un lecteur DVD ne permet pas de faire défiler des images, tu vas devoir te contenter des vidéos, ce qui, ceci dit, est le principal intérêt du CD.

2. J'espère que dans votre prochain numéro, vous mettrez plein de vidéos des jeux GameCube.

Tu devrais être comblé avec ce CD, car tu vas pouvoir voir de tes petits yeux les capacités monstrueuses de la machine, et entre autres tomber sur le cul lorsque tu verras Bio Hazard, hallucinant.

3. Dans la rubrique Vite Vu, ce serait sympa de donner le nom de la console.

C'est con, mais il fallait y penser, c'est désormais chose faite. Au fait, merci pour ton top 8.

Sur ce, bonne continuation. En attente d'une réponse de ta part. Longue vie à HCG.

Je souhaite que mes réponses te satisfassent.

FABIOX LORD

Salut à vous trois, les RPG- et les baston-iens de la planète Hardcore Gamers !

Salut à toi étranger, mais avant tout nous venons en paix.

Oui, vous avez bien lu, votre mag, c'est une autre planète. C'est une planète parfaite, sans pollution, sans hypocrisie, sans Thierry Roland et ses rires blasphématoires, sans... sang (tout compte fait, le dernier mot est à enlever de la liste) ?!! En fait, c'est la deuxième fois que je vous écris parce que, comme l'armoire à chaussettes que je suis (j'en ai la mémoire, pas

l'odeur), j'ai oublié de mettre mon top 8. Abomination ! traîtrise ! méchant pas gentil (mon Dieu, que je suis atteint) ! Mais me voilà pardonné à présent.

Bon euh... merci pour ton top... mais euh, t'approche pas trop, tu me fais peur ! Tu marches à quoi exactement, parce que si j'étais toi, j'arrêteraient tout de suite... Tu te fais du mal, là.

Voilà, voilà. Maintenant, j'ai quand même une ou deux ou trois (etc.) petites questions :
lère question (attention, mains sur le buzzer) :
Est-ce que Final Fantasy XI sera en réseau, étant donné que le réseau n'existe pas (eh oui, j'avance dans le temps, mais c'est comme ça) ?!

Final Fantasy XI sera bien en réseau, le modem pour la Play 2 devrait bientôt sortir au Japon. Square l'espère en tout cas, car si y'a pas de réseau, y'a pas de Final Fantasy XI, et si y'a pas de Final Fantasy XI, Square et joueurs tous pas très très contents.

2e question (vous avez plus que deux jokers) :

Eh bien en fait, je vais appeler un ami... allô Bébert, c'est Ben... à ton avis, je prends le 50/50 ou je demande l'avis du public (ho ho ho !!).

Le nouvel épisode d'Abe, il sortira sur quelle plate-forme et quand (pourquoi pas sur GameCube, hein Ben ?) ?

Eh bien non, pas sur GameCube, il sera sur Xbox et se nommera Munch's Odyssey ; pour la date de sortie, on en sait encore trop rien.

3e question (... plus d'idées).

Moi non plus !

Ça va ? Vous suivez ? Chuis trop con ? Tant pis...

Oui. Non. Peut-être.

4e question (pour définir le maillon faible !)

Banque !

Konami Krazy Racer n'a pas l'air d'être très apprécié sous vos latitudes. Qu'a-t-il donc de si mauvais (je ne l'ai pas encore acheté... mais...) ?

Eh bien, Mario Kart est sorti, et il explose tout simplement la gueule, sur tous les plans. Jouabilité, graphismes, intérêt. Franchement, Krazy Racer était mon premier jeu sur la console, je l'ai refourgué au bout de deux jours tellement je me faisais chier.

Bref, voilà, c'est tout, fini, nada, end, beschloss, break, que dalle (mais je vais la fermer, oui ?).

Oui, ce serait bien !

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une longue vie qui nous animera, grâce à votre magazine et à votre passion, d'une nostalgie et d'un amour profond des jeux vidéo, dans le monde magnifique et parfait de HCG (snif, snif !) ! À plus ! !

Bouhouhou... c'est trop beau... j'en suis encore tout retourné.

JANLI

Salut à toute l'équipe !

Allez, tous en chœur : «SALUT JANLI !!»

Tout d'abord, je dois vous féliciter pour votre mag qui est vraiment une bonne initiative, et qui s'améliore au fil des numéros. La qualité des vidéos en témoigne (le troisième CD est très bon). Les rédacteurs (vous, quoi...) sont excellents, et c'est toujours agréable d'avoir affaire à des gars sachant manier humour et richesse de la langue.

Ouè anfin, remairci surtout nautr corèctrisse, parcequeu sans zèle,

on passera vrément pour dé cons.

Et justement, l'un d'entre vous m'a beaucoup impressionné en lisant ses articles.

À bon, kiça ?

Il s'agit de X-Kali, bien entendu ! Ce mec est génial (j'le connais pas, mais bon...) et j'aimerais savoir si vous comptez le garder pour les prochains numéros de Hardcore Gamers.

X-Kali, té fou, il ai tro nul, daija, y parle pa notr langue, é cé moa, culturé come je sui qui doigt tou traduire, jte di pa la galairé. An plus, il é mauche et y pu (ndKali : Eh Benichou chéri, tu disais pas ça hier soir. Arrête de faire tes chichis mon béBen d'amour... arf).

Apparemment, ça le botterait bien si on en croit la note qu'il a insérée dans la missive de Quick (HCG 3, troisième colonne en partant de la gauche, ligne 20, blablabla...). S'il vous plaît, embauchez-le à plein temps - il ne demande que ça, le bougre -, ce serait un réel plaisir de le retrouver dans les prochains épisodes de la longue aventure HCG, entouré de ses trois compères Ben, Jay et Kyo le routier amateur de strings (oups !!!).

Bon eh bien, comme vous avez l'air de bien apprécier X-Kali, vous le verrez désormais dans les pages de Hardcore Gamers. Pour ce qui est de Jay et Kyo, vous pouvez leur dire adieu, cette ordure de X-Kali les a tous les deux assassinés sauvagement (ndKali : Ouais, et bientôt, j'aurai un 3e meurtre à mon actif...). Non, en fait ils sont bien trop occupés autre part. Pour ce qui est de X-Kali, ça me fait réellement plaisir de travailler avec lui (ndKali : Pô moi ! na !), bien qu'il ne touche pas une bille aux jeux de baston... Ouh, je sens que ça va chier (ndKali : Ah bon, c'est toi qui parles de «chier», mon petit Ben-imaru (ndKali dans ndKali : En plus t'es blond

pareil ! niark niark niark)?
Tarlouze va ! lol).

Bien, en espérant que ma requête sera entendue, je vous salue chaleureusement et vous souhaite bon courage et bonne continuation. Vive Hardcore Gamers ! !
À plus.

P.S. Comme ce pauvre Ben n'arrête pas de gémir comme un âne qu'on émascule, à cause de son fameux Top 8 boycotté par les lecteurs, et que ça devient très saoulant, je lui envoie mon mien, en espérant que ça lui fera plaisir. Alors, heureux ?

Oui, trais eurreu !

NdKali : Ouais, t'as remarqué aussi qu'il arrêta pas de gémir le Ben émasculé, bah tu comprends maintenant pourquoi je l'appelle Ben-imaru... houhouhou. Au fait, merci pour cette lettre qui m'a grave fait plaisir. À bientôt.

JÉRÔME

Salut la rédac !

Salut le Belge !

Je m'appelle Jérôme. Votre mag, c'est de la bombe, c'est sûr ! Il n'y a rien à reprocher ou presque. Le seul truc qui me fait chier grave, c'est votre CD que la PS2 ne peut lire, ben oui quoi... Il est bien écrit sur la console que le DVD-rom est lisible. Alors please, si vous pouviez faire en sorte que le DVD soit lisible par la PS2, ce serait vraiment le paradis.

Désolé, mais c'est pour le moment impossible ; peut-être dans l'avenir. Pour des raisons techniques, on ne parvient pas à faire lire le DVD sur la Play 2. Je ne peux pas t'éclairer plus, moi-même je n'y comprends rien.

Ah !... oui, vos images hot sont trop classe, surtout les hentai, un tantinet plus X et c'est parfait.

Content qu'elles t'aient plu, mais pour le tantinet plus X, on va peut-être mettre ça de côté, on a failli avoir de gros problèmes.

Bon, je ne vous ai pas écrit que pour vous donner mon opinion sur votre mag, comme d'ailleurs on aimerait en voir plus souvent, alors place aux questions. Pourrait-on avoir un dossier spécial GameCube, avec des previews de Zelda et de Mario ?

Pour ce numéro, on a plutôt pensé à un dossier Baston, pour fêter la sortie de Capcom vs SNK 2 et de Mark of the Wolves. Mais on y pense pour le prochain numéro, avec tout plein de tests.

Est-ce qu'il y aura un Banjo Kazooie, un Donkey Kong, un Diddy

Spéciales dédicaces

Je tenais à remercier toutes les personnes qui m'ont soutenu avec leur plaisant et agréable courrier, leurs paroles réconfortantes ou juste de leurs pensées tout aussi capiteuses.

Chrisman, c'est relou que tu n'aies plus Internet chez toi, on ne pourra plus discuter tranquillement mais, de toute manière, on reste en contact via les textos. Le Centre, concernant ton soutien, tu sais ce que j'ai à te dire, je suppose... Merci du fond du cœur !

Quant à ta «BD», je la trouve vraiment réussie niveau décors et scénar (j'ai pas pu la lire entièrement par manque de temps, j'en suis désolé mais j'ai remarqué de très bonnes idées). Pour les persos, tu te débrouilles pas trop mal pour quelqu'un n'ayant jamais suivi de cours. Je n'ai qu'une chose à rajouter, continue à taffer ainsi, tu récolteras le fruit de ton labeur (je le souhaite).

Je n'ai plus de place, alors je terminerai en disant à tous : «Prenez soin de vous et encore merci !»

Keem'X-Kali, ému

Kong Racing, un Turok, un Perfect Dark ainsi qu'un Killer Instinct sur GameCube ?

Tiens, je sens que tu es un fan de Rare ; je me trompe ? Va à la rubrique Référence, tu devrais être content, tu y découvriras ma série préférée en plate-forme. Pour ce qui est de ta question, à mon humble avis, tu peux t'attendre à une suite de tous ces jeux sur GameCube. On a en tout cas entendu des échos au sujet d'un Banjo.

NdKali : Ch'ais pô pour Banjo et Kazooie mais y'a un jeu qui tue, c'est Benjooie et Kyozo. Ce jeu est le fac-similé version parodique de ton soft attendu, et tu dois aider ces 2 abrutis à s'en sortir en les faisant coopérer. Je te laisse imaginer les combinaisons possibles entre Ben et Kyo (c'est leurs diminutifs respectifs, c'est mimi non ? Arf).

Quel système de sauvegarde emploiera la GameCube ?

Le système des Memory Cards... classique, quoi !

Quel est le prix approximatif d'un jeu X-Box ?

Boha ! vu la gueule des jeux, ça devrait pas dépasser 50 balles. Non, je déconne, c'est pour être méchant avec Microsoft, surtout qu'en ce moment, on arrête pas d'avoir des nouvelles images de Dead or Alive 3, et ça calme grave. Donc, aucune idée sur les prix des jeux, mais il semblerait que ce ne sera vraiment pas cher.

Je vous demanderai une dernière chose, pourriez-vous me donner pour Tekken Tag, le nom des personnages compatibles entre eux par un tag et leurs prises, please ce serait top.

Houlà, dure à comprendre ta question. Et dur à répondre, aucun membre de la rédac n'est vraiment fan de Tekken, et je ne peux que te conseiller de te référer à un guide... désolé.

Va faire un tour dans les Tips.

NdKali : Ouais, par exemple, t'as la prise Péritel compatible avec ta télé (arf) et tu peux taguer ce que tu veux du moment que tu ne te fais pas pécho (re-arf).

P.S. Pourrait-on un jour avoir un dossier sur les métiers participant à la création d'un jeu vidéo, ainsi que les métiers concernant la conception d'un magazine de jeux vidéo et tout ce qu'il contient ? Je ne vous demande pas de me publier, non, je ne vous en demande pas tant, mais si vous trouviez le temps de répondre à ma lettre, ce serait sympa. Je vous laisse quand même un petit cadeau (Wales Chapel), qui, je l'espère, vous amusera. Merci tout le monde, ne serait-ce même que pour avoir pris le temps de lire ma lettre.

Mais c'est une manie de ne pas vouloir être publié ! Alors voilà, tu l'as. Pour le dossier, je ne pense pas que ce genre de dossier ait une place dans notre mag. En ce qui concerne ton cadeau, il nous a bien amusés... Ah oui, merci pour ton top 8, ça fait plaisir.

MANJI

Salut à toute l'équipe de HCG.

Salut

Tout d'abord, je tiens à vous féliciter ; ensuite, je tiens encore à vous féliciter car vous êtes en train de donner un méchant coup de vent dans la presse spécialisée, dans la mesure où :

- 1.Vous êtes créatifs et dotés d'un humour féroce. Enfin des textes qui ne sont plus chiantes à lire, genre texte robot hyper méthodique.
- 2.Vous êtes sérieux (quoique...) : des tests et des infos justes, correctes et en plus en masse.
- 3.Vous semblez vraiment prendre à cœur les jeux que vous testez, appréciés ou pas : un peu de sub-

jectivité ne fait de mal à personne. Kyo, s'il te plaît, te sens pas vexé.

4. La forme du mag est accrocheuse ; je prends un certain plaisir à regarder, tourner les pages du mag sans lire, à l'observer dans son ensemble (non, non, je ne me masturbe pas...).
5. Vous avez réussi à créer un charme et une ambiance qui donnent une impression de liberté et d'indépendance totales, à la limite de la contre-culture, culture alternative vidéoludique.
6. Je vous aime, aaaaah !!! Non en fait, je veux juste rentrer dans l'équipe. Bonne continuation, longue vie et blablabla... Ciao bonsoir.

Qu'est-ce que vous voulez que je rajoute à ça ; je suis entièrement d'accord avec toi, HCG c'est le mag parfait... Non, sans déconnes, je ne pensais pas que notre mag t'inspirât tant que ça... Tant mieux, nous te remercions pour tous ces compliments, ça fait toujours plaisir. Pour ce qui est de faire partie de l'équipe, d'abord, on dit «je voudrais»... t'as raté la place de peu. Allez, salut.

PS

P.S. Bon, je vous redonne l'adresse, que vous devriez apprendre par cœur ; on ne sait jamais, s'il vous prend comme ça de vouloir nous écrire, dans n'importe quel endroit. Tiens, je vous donne un exemple, vous êtes au cinéma en train de regarder un gros navet, et là vous vous dites : «Tiens, plutôt que de regarder jusqu'au bout cette daube, je vais écrire à l'équipe de Hardcore Gamers» (bon, je vous accorde que dans le noir, ça ne va pas être très facile...).

Hardcore Gamers
3 ter rue d'Arsonval
75015 Paris

G BÉATITUDE !!

Voici le retour de la rubrique portable d'HCG. Après un numéro d'absence (réparatrice), voici le retour de Doc, avec ses jeux de mots vaseux !



GetBackers est l'anime qui marche le mieux chez les ados au Japon en ce moment, et un petit RPG sur GBA.



Juste pour le plaisir d'imaginer ses oreilles qui bougent !



Un petit jeu tout mimi avec Kitty.

J'ai beau avoir tout essayé pour résister à la fausse 32bits de Nintendo, j'ai quand même craqué pour un des nouveaux bébés de papa Mario. Mais qu'elle ne fut pas ma surprise quand je remarquai une légère différence entre les différents plannings officiels de Nintendo (j'ai souvenance d'une courte info promettant que tous les hits de la machine sortiraient en Europe), mais jugez sur pièce :

Sont dispo aux USA (source officielle Nintendo, non remise à jour) :

Army Men Advance (3DO), Bomberman Tournament (Activision), Castlevania : Circle of the Moon (Konami), Chu Chu Rocket ! (Sega), Earthworm Jim (Majesco), Fire Pro Wrestling (BAM! Entertainment), F-ZERO Maximum Velocity (Nintendo), GT Advance Championship Racing (THQ), Hot Potato! (BAM ! Entertainment), Iridion 3-D (Majesco), Jurassic Park 3 : The DNA Factor (Konami), Konami Krazy Racers (Konami), Mario Kart: Super Circuit (Nintendo), Namco Museum (Namco), Pac-Man Collection (Namco), Pinobee: Wings of Adventure (Activision), Pitfall : The Mayan Adventure (Majesco), Rayman Advance (UBI Soft), Ready 2 Rumble Boxing Round 2 (Midway), Super Dodge Ball Advance (Atlus Software), Super Mario Advance (Nintendo), Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision), Top Gear GT

Championship (Kemco), Tweety and the Magic Gems (Kemco)

Sont prévus aux USA :

Fortress (Majesco), BackTrack (Telegames), A Boy and His Blob (Majesco), Advance Wars (Nintendo), Advanced Columns (Sega), Aerial Aces (Majesco), Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (Nintendo), Batman Vengeance (UBI Soft), BMX 2002 Featuring Ricky Carmichael (THQ), BONX (UBI Soft), Breath of Fire 1 (Capcom), Breath of Fire 2 (Capcom), Caesar's Palace Advance (Majesco), Car Battle Gol (Natsume), Crazy Chase (Kemco), Creatures (Conspiracy Entertainment), CUBE (UBI Soft) Dark Arena (Majesco), Dave Mirra Freestyle BMX 2 (Acclaim), Dexter's Laboratory (BAM! Entertainment), Diddy Kong Pilot (Nintendo), Disney/Pixar Monsters Inc. (THQ), Disney's Atlantis : The Lost Empire (THQ), Donald Duck (UBI Soft), Donkey Kong Coconut Crackers (Nintendo), Doom (Activision), Dragon Ball Z: The Legacy of Goku (Infogrames), Driven BAM! (Entertainment), Dukes of Hazzard 3 (SouthPeak Interactive), Ecks Vs. Sever (BAM), ESPN Championship Golf 2002 (Konami), ESPN Great Outdoor Games : Bass Fishing (Konami), ESPN X-Games : Skateboarding (Konami), ET : The Extra Terrestrial (NewKidCo), F-14 Tomcat (Majesco), F-18

Flight Simulator (Majesco), Fievel: An American Tale (Conspiracy Entertainment), Final Fight One (Capcom), Flintstones (Conspiracy Entertainment), Frogger (Konami), Golden Sun (Nintendo), Harry Potter and the Sorcerer's Stone (Electronic Arts), High Heat Major League Baseball 2002 (3DO), Hot Wheels (THQ), Jimmy Neutron Boy Genius (THQ), Jungle Book (UBI Soft), Jurassic Park 3 (Konami), Jurassic Park 3: Park Builder (Konami), Kao the Kangaroo (Konami), Klonoa : Empire of Dreams (Namco), Lady Sia (TDK), Lego Bionicle: Tale of Tohunga (Natsume), Lego Racer 2 (Natsume), M&M's : Lost in time (Majesco), Magical Vacation (Nintendo), Mary Kate and Ashley Crush Course (Acclaim), Mat Hottman's Pro BMX Activision), Mech Platoon (Capcom), Mega Man Battle Network (Capcom), Men in Black: The Series (Crave Entertainment), Metroid 4 (Nintendo), Mia Hamm Soccer Advance (SouthPeak Interactive), MLB Sluggers (Midway), Moseley (3DO), NFL Blitz 2002 (Midway), NHL Hitz (Midway), No Rules Get Phat (TDK), Paintball (Majesco), Phalanx (Kemco), Planet Monsters (Titus), Pocket Music (Nintendo), Pocky and Rocky 3 (Natsume), Power Rangers Time Force (BAM! Entertainment), Powerpuff Girls (BAM ! Entertainment), Prehistorik Man (Titus), Puyo Puyo (Sega), Razor Freestyle Scooter (Crave Entertainment), Robocop (Titus), Rocket Power: Dream Scheme (THQ), Rogue



Du Leiji Matsumoto pour Space Hexcite, un RPG sur GBA.



Une petite tof de Yu-Gi-Oh ! Duel Monsters 5 pour vous habituer doucement...



Voici à quoi ressemble le Zoé de la GBA : il est... beau.





Une minute de silence pour ce pauvre petit Mr Driller 2, sacrifié sur l'autel du profit.



Le superbe Nobunaga de la GBA... Ça c'est de la carte !



Et un Suikoden sur GBA, un !!!

Spear (UBI Soft), Rugrats: Castle Capers (THQ), Sansara Naga (Natsume), Scooby Doo and the Cyber Chase (THQ), Shaun Palmer's Pro Snowboarder (Activision), Snoopy Detective (Infogrames), Sonic the Hedgehog Advance (Sega), Spider-Man : Mysterio's Menace (Activision), Spongebob Squarepants SuperSponge (THQ), Sports Illustrated 4Kids Baseball (BAM! Entertainment), Sports Illustrated 4Kids Football (BAM ! Entertainment), Spyro the Dragon (Universal Interactive), Star Wars Jedi Power Battles (THQ), Street Fighter 2 : Turbo Revival (Capcom), Street Fighter Alpha 3 (Capcom), Superman (Infogrames), Super Mario Bros. 3 (Nintendo), Super Mario World (Nintendo), Tactics Ogre Gaiden (Nintendo), Tetris Worlds (THQ), Tiny Toons: Buster's Bad Dream (Conspiracy Entertainment), Tiny Toons: Wacky Stackers (Conspiracy Entertainment), Tom and Jerry : The Magic Ring (NewKidCo), Wario Land 4 (Nintendo), World Wrestling Federation Road to Wrestlemania (THQ), X-Men: Reign of Apocalypse (Activision), Yoshi's Island (Nintendo), Yoshi's Story (Nintendo), Z Warriors (Infogrames)

Maintenant amusons-nous un peu et regardons ce qui est prévu en Europe pour les mois qui viennent :

BackTrack (Telegames) Automne 2001, Banjo-Kazooie :



Fais comme Klonoa, surfe sur l'herbe !



Arghh ! Un Boss... Vite, mon boomerang !



Wario est un gars gonflé !

Grunty's Revenge (Nintendo) 2002, Diddy Kong Pilot (Nintendo) 2002, Donkey Kong Coconut Crackers (Nintendo), Fire Pro Wrestling (BAM Entertainment), Hot Potato (BAM! Entertainment) octobre 2001, Super Dodgeball Advance (Ubisoft) octobre 2001, Wario Land 4 (Nintendo) 16.11.2001

Étonnant, non... !! (Je mentionnerai juste, pour être correct avec Nintendo, que les chiffres de ventes américains influencent la sortie des jeux en Europe.)

Maintenant, voyons voir ce que Nintendo appelle un "petit jeu" :

Je cite en vrac : Le nouveau Nobunaga de Koei (tactical), Super Robot Taisen Alpha de Banpresto (tactical/robots), Genso Suikoden Card Stories de Konami (CCG), Love Hina Advance de Marvelous Ent. (Ai Game), Zoe 2173 Testament de Konami (RPG/Shoot), Dokapon Q Monster Hunter (RPG mignon) et les deux séries de RPG/tacticals pour enfants, Robot PonKotto 2 (versions Cross et Ring) et Medarot Navi (versions Kabuto et Kuwagata), et je ne citerais pas les Hunter X Hunter, Yu-Gi-Oh ! (le nouveau Pokémon) et autres Get Backers !

Bon, trêve de provocation inutile, vous l'aurez compris, vous n'aurez pas de jeux typiquement japonais sur

vosre GBA (je n'ai bien sûr pas parlé par simple bon sens des jeux de Shogi et autre Ma-Jong), et il va vous falloir manger de l'import si, comme moi, vous aimez les RPGs et autres Tacticals.

Passons aux bonnes nouvelles

Comme je le disais plus haut, Pokémon est en perte de vitesse partout dans le monde (on attend toujours Pokémon Crystal en Europe...), alors 4Kid's, la "petite boîte" américaine qui avait déjà commis la traduction de Pokémon, nous a sorti du placard LA SÉRIE qui fait un carton au pays du Soleil Levant avec son anime (2 saisons), ses jeux vidéo (5 CCG et 2 petits jeux de plateau sur les trois GB ; 2 sur Play, un sur la première et le second sur la 2) et son CCG (qui marche plus fort que Magic l'assemblée en Asie, j'ai nommé Yu-Gi-Oh I. Bon courage pour la suite, parce que vous allez vite savoir ce qu'est un Blue Eyes White Dragon (pour ne citer que lui).

Doc, pas beaucoup plus avancé.



Donkey Kong Country 2

Biddy Kong's Quest



CES LIANES FANTÔMES DISPARAISSENT ET RÉAPPARAISSENT À INTERVALLES RÉGULIERS.



À LA FIN DU COMPTE À REBOURS, CE FANTÔME VOUS ATTRAPE.



LE MONDE PERDU, VOUS PERMETTANT D'ATTEINDRE LES FAMEUX 102 %.



DANS LA RUCHE, UN JOLI EFFET NOUS DONNAIT L'IMPRESSION QUE DU MIEL COULAIT SUR L'ÉCRAN.



QUAND UN BOSS VAINCU RÉAPPARAÎT PLUS TARD, C'EST SÛR QUE ÇA FAIT PEUR.



LES CARTES ÉTAIENT VRAIMENT TRÈS RÉUSSIES.

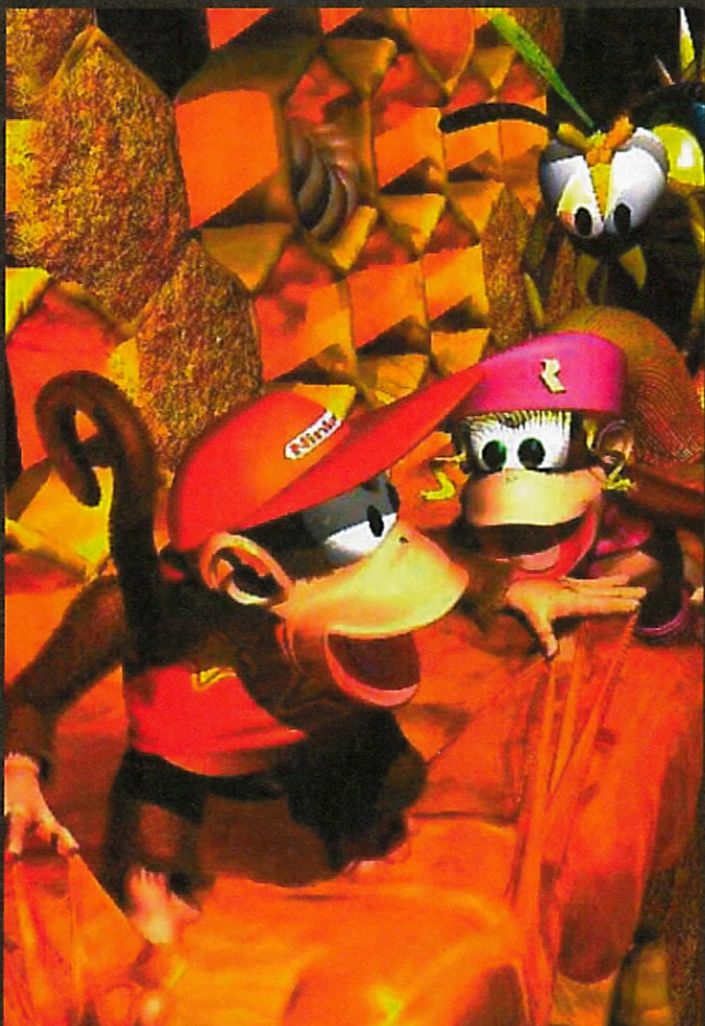


CE POISSON-LANTERNE VOUS AIDE À Y VOIR PLUS CLAIR.



BRAMBLES, UN NIVEAU TRÈS ORIGINAL ET UN THÈME FÉRIQUE.

Aaah ! Le deux, le meilleur de la série, proposant les meilleurs graphismes, les meilleures musiques, les meilleurs niveaux, les meilleurs ennemis, le meilleur scénario et la meilleure fin (attention, on reste dans le contexte que c'est un jeu de plate-forme et qu'il s'agit de Donkey Kong, je dis ça pour le scénario). Alors justement, un petit rappel sur l'histoire. King K. Rool est assez grognon de la rouste qu'il s'est prise dans le premier chapitre. Vexé de devoir restituer toutes les bananes à son ennemi de toujours, il va troquer sa couronne contre un chapeau de pirate et lever une horde de matelots Kremloins pour s'attaquer à très gros... Ils vont kidnapper Donkey Kong, et demander en rançon la réserve de bananes. Diddy ne va pas laisser passer ça et décide de partir sur l'île des pirates afin de délivrer son pote. Il sera accompagné de son amie Dixie, et ensemble ils vont se risquer sur la terrible île. Le deuxième épisode est certainement celui qui propose le plus de variations dans les niveaux, qui sont aussi les plus originaux de toute la série. Des niveaux comme Brambles, la ruche, le parc d'attractions, la maison hantée et le galion englouti, on en trouve très rarement dans un jeu de plate-forme ! De plus, tous ces niveaux sont d'une beauté inégalée sur 16 bits : Diddy's Kong Quest est le plus beau jeu de la machine, cela ne fait aucun doute. S'il commence plutôt moyennement, le premier monde sur le galion est bien, sans plus, une fois passé



LES RAYONS DU SOLEIL SONT FILTRÉS PAR LES ARBRES ET DONNENT UNE IMPRESSION DE 3D.

ce très court monde, il en ira très différemment pour la suite. Un niveau dans un volcan, dont la musique Lava est tout simplement incroyable. Viendront ensuite les marais, avec le premier niveau Brambles, qui est en fait une cité de ronces dans le ciel. Puis le parc d'attractions formera le quatrième monde. Pour le cinquième, vous retrouverez dans une forêt enchantée somptueuse, pour ensuite faire un tour dans le château de Kaptain K. Rool (c'est son nom à présent). On notera l'apparition d'un monde perdu, au niveau nettement plus difficile que d'habitude. Pour y aller, il faudra passer un péage, gardé par un énorme Kremloin qui vous demandera 15 pièces Bonus pour faire un niveau de ce monde perdu. Donkey Kong Country 2 est un véritable bijou "plate-formique", qui n'a jamais été dépassé dans ce domaine, juste égalé par un jeu sorti quasi en même temps, Yoshi's Island. Avec ces deux jeux, Nintendo pouvait être content.

Ben

Donkey Kong Country

Dixie Kong's Double Trouble

Voici présenté sur cette demi-page le premier de la série, qui lors de sa sortie mit tout le monde sur le bas du dos. On n'avait jamais vu de tels graphismes auparavant, ça restait de la 2D, mais se rapprochant énormément de l'image de synthèse. L'animation était aussi une prouesse pour la 16 bits de Nintendo, et rendait le jeu très vivant. Pour l'histoire, la réserve de bananes de Donkey Kong vient d'être vidée par une horde de Kremains (des sortes de méchants lézards dirigés par l'immonde King K.Rool), alors que Diddy Kong (le jeune compagnon de Donkey), la surveillant, s'est fait kidnapper. Vous vous doutez bien que Donkey Kong est alors furax, et après avoir retrouvé rapidement son pote, ils décident de parcourir leur île afin de retrouver toutes leurs bananes et bouter les hordes de Kremains de Kong Island. Le scénario est amusant, et le jeu vous permettra de découvrir les moindres recoins de l'île, de la jungle, en passant par des grottes, sans oublier un petit tour en montagne ainsi que des passages aquatiques, tous ces niveaux bercés par des musiques absolument divines gravées dans la tête des joueurs qui se sont essayés à Donkey Kong Country.



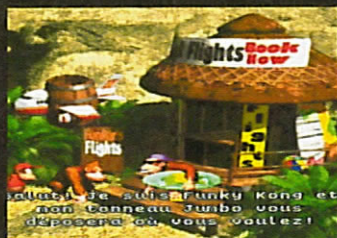
UN NIVEAU AQUATIQUE INOUBLIABLE POUR SA MUSIQUE.



LA CAVERNE DE GLACE ÉTAIT D'UNE BEAUTÉ ABSOLUE.



UN PETIT TOUR CHEZ LES EWOKS.



FUNKY VOUS PROPOSERA SON AVION POUR VOUS BALADER PLUS FACILEMENT SUR LA CARTE.



DANS CE NIVEAU, ON ASSISTAIT À UN COUCHÉ DE SOLEIL SPLENDIDE.

Le moins bon de la trilogie n'en demeurait pas moins un chef-d'œuvre du genre, et de nouveau une prouesse graphique pour la Super Nintendo. Les héros étaient cette fois Dixie et Kiddy, un gros bébé gorille balourd, à la force impressionnante et à la bouille tronçonne. Cette fois, l'aventure se passera dans le pays des ours (ces mêmes ours qui ont permis à Rare de créer le personnage de Banjo sur N64). Vous allez pouvoir compter sur leur aide. Les Kremains avaient encore préparé un sale coup, et grâce à Kaos, un robot malfaisant, avaient réussi à kidnapper Donkey et Diddy sous les ordres de K. Roolenstein (K. Rool se la joue Savant fou dans ce troisième épisode), qui pensait désormais être tranquille. C'était sans compter sur le courage de nos deux nouveaux compères, qui de ce pas allaient faire un tour au pays des ours. Les quelques points à reprocher à cet épisode sont certainement les ennemis, nettement moins recherchés que dans les précédents opus, et les musiques qui, si certaines restaient magnifiques, avaient baissé d'un niveau par rapport au deuxième. Un très grand jeu tout de même, et une quête très ardue vous permettant d'atteindre 104 %.



DONNEZ À BOUFFER À CE BOSS UN PEU TROP GOURMAND.



ENCORE UNE FOIS, LES CARTES ONT ÉTÉ TRÈS SOIGNÉES.



DE NOMBREUX PLANS DANS LE NIVEAU DE LA FORÊT.



TOUJOURS DES TONNES DE BONUS.

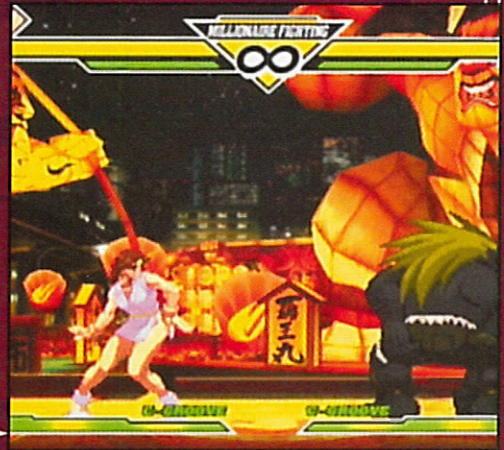


On fête l'arrivée de **Capcom vs SNK 2** dans le bêtisier, et il y avait vraiment de quoi faire. Tout d'abord, il y a toutes ces jolies demoiselles, toutes plus magnifiques les unes que les autres (pour ma part, je n'arrive pas à départager Mai et Chunli, elles me font littéralement craquer). Et puis cet éditeur de couleurs, c'est la porte ouverte pour toutes les extravagances possibles. Il suffit de remplacer la couleur des vêtements par la couleur de la peau, et le tour est joué. Bon, au cas où certaines personnes pourraient être choquées par les quelques photos qui vont suivre (ne riez pas, on a reçu du courrier nous traitant de vilains machos), elles proviennent du jeu, et ça reste de l'humour. Certains diront que nous sommes immatures, peu importe, on s'éclate bien, et c'est l'essentiel (ndKali : nan Ben, l'essentiel, c'est dans Lactel que tu le trouves... mdr).

Ben



BLANKA LE PROUVE PAR SON FACIÈS, JOE HIGASHI PUE VRAIMENT DU TROU DE BALLE.



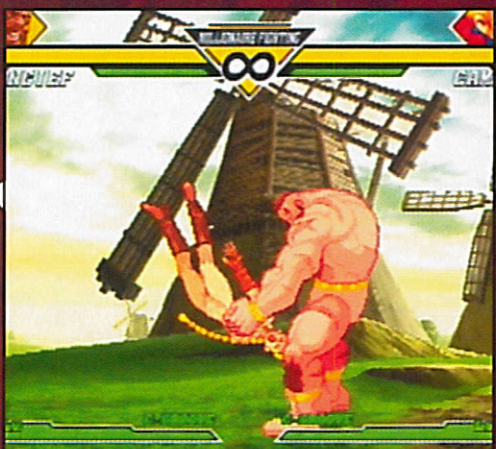
À GAUCHE, UN JOLI POPOTIN TOUT ROSE QU'ON AIMERAIT BIEN TRIPOTER... À DROITE, UN CUL IMMENSE QU'ON AIMERAIT BIEN SHOOTER.



RAAAAH ! LA PHOTO DONT TOUS LES FANS RÉVAIENT, CHUNLI ET MAI EN POSITION PLUS QU'ÉVOCATRICE. QUI CHOISIR ? EUH ! PLOUF PLOUF, AMSTRAMGRAM PIC ET PIC... LE CHOIX EST IMPOSSIBLE... ON PREND LES DEUX BIEN SÛR.



CAMMY N'EST PAS TIMIDE DEVANT UN RYUJI YAMAZAKI QUI N'EN PEUT PLUS D'ATTENDRE. IMAGINEZ UN PEU ÊTRE À SA PLACE... LA MAGNIFIQUE VUE QUE L'ON DOIT AVOIR.



UN PEU PLUS À GAUCHE... STOP !... UN PEU EN HAUT MAINTENANT... ENCORE UN PEU... STOP ! C'EST BON ZANGIEF, TU PEUX Y ALLER ! (MERCİ À KYO, POUR CETTE PHOTO PRISE DE SON TEST DE DREAMZONE).



NOUS N'AVIONS QUE L'EMBARRAS DU CHOIX POUR METTRE UNE PHOTO DE **TEKKEN 4** DANS LE BÉTISIER... APRÈS MÛRE RÉFLEXION, NOUS L'AVONS CHOISIE AU HASARD, CAR IL FAUT BIEN L'AVOUEUR, N'IMPORTE QUELLE PHOTO PRISE DE CE JEU A SA PLACE SOUS CETTE RUBRIQUE !

Le magazine 100% RPG

Le magazine du RPG, Survival Horror et Animation
Gameplay
Progression 1 & 2, PC, Dreamcast

Le magazine du RPG, Survival Horror et Animation **Gameplay**

PlayStation 1 & 2, Dreamcast,

portable **RPG**

Septembre 2001 - Mensuel

RPGs GBA

Les tests des premiers RPGs GBA (Tactics Ogre, Golden Sun) et le dossier sur le prochain *Zveznement* de la portable : Magical Vacation

Les tests de la rentrée

Final Fantasy Chronicles, Growlanser II, Shadow Hearts, Evergrace III

Nostalgie

Retro : 12 pages de souvenirs sur la Super Famicom

Dossier animation

Découvrez l'univers stupéfiant de Clamp

Référence

Suikoden I & II

Final Fantasy X

Le test de 16 pages pour tout savoir sur l'eventement de l'année !

Canada 8,95 \$ Belgique 3,50 FR, Suisse 9,50 FR



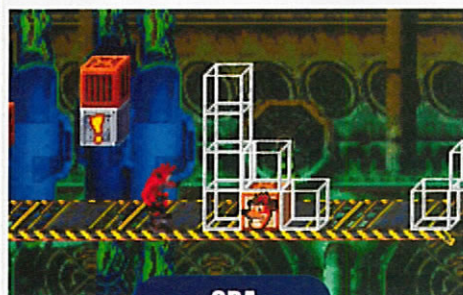
35 F - en vente actuellement

DERNIERES MINUTES

Une fois de plus, nous persistons et signons cette rubrique qui, quoi qu'on en dise, est plus que pratique. En effet, grâce à elle, nous pouvons toujours repousser les limites de notre bouclage rédactionnel, et surtout vous présenter les dernières photos des futurs hits que nous recevons à la bourre. Dans ces trois pages, vous pourrez découvrir à quoi ressemble BioHazard nouvelle génération sur GameCube, les dernières photos disponibles sur SoulCalibur II et plein d'autres surprises.

Ben, Ido & X-Kali

Crash Bandicoot



GBA

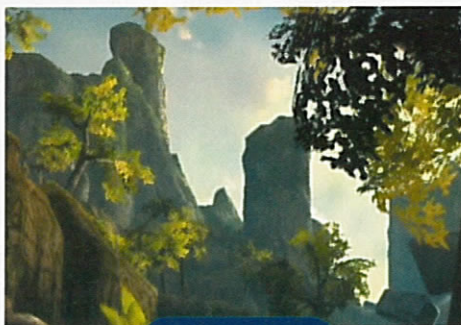


C'est la version Gameboy Advance qui vous est présentée ici. Comme vous pouvez le constater, ça déchire, en tout cas bien plus que cette future horreur qu'est Crash sur Play 2 (mais qu'est-ce qu'ils ont fait à mon bandicoot ?). Au programme, la plupart des niveaux se feront en vue de profil : classique, quoi. Mais vous aurez aussi des niveaux en profondeur. L'animation est excellente, et les stages sont en fait pris des 3 premiers épisodes de la PlayStation.

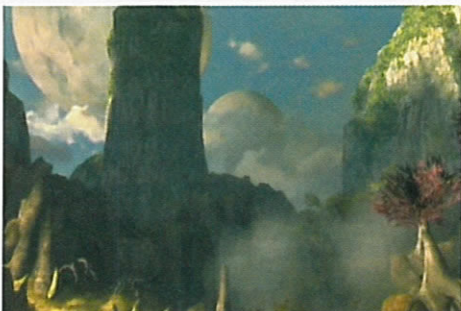


Outcast 2

Une nouvelle adaptation de l'univers PC nous parviendra bientôt sur PlayStation 2 : il s'agit de la suite du fameux Outcast, rebaptisé "The Lost Paradise" pour l'occasion. Ce nouveau chapitre se déroulera, euh... dans... un paradis perdu. Non, plus sérieusement, sur la planète Adelpha, des envahisseurs avec des armes de haute technologie déclarent la guerre aux Talans, un peuple primitif très proche de la nature. Le combat semble perdu d'avance, mais cela est sans compter sur l'aide de Cutter Slade (plutôt tranchant comme nom, n'est-ce pas ?) appelé encore une fois pour venir en aide aux innocents, et restaurer la paix. Les photos que vous avez sous les yeux sont issues de PlayStation 2 elle-même et non d'une borne de développement. De plus, le jeu étant loin d'être terminé, il n'y a aucune date de sortie annoncée.



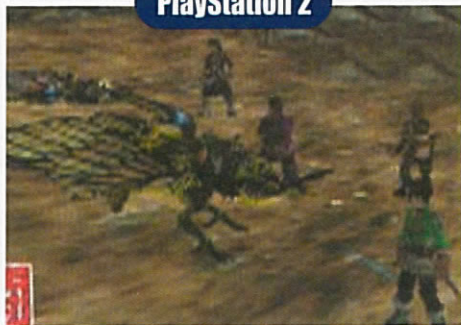
PlayStation 2



Genso Suikoden 3

Voici les premières photos du jeu Genso Suikoden 3 : grande nouveauté, il sera entièrement en 3D avec des scènes de bataille en temps réel. Pour ce qui est de la technique, le passage à la PlayStation 2 lui aura fait le plus grand bien ; on est bien loin des graphismes de la version PlayStation, mais en ce qui concerne le scénario, on ne sait pas grand-chose. Vous jouerez avec de nouveaux héros, le principal se nommant Kaleria, baptisé Héros des flammes, ainsi que d'autres comme Chris, une jeune femme, Ged, un grand avec un "cache-œil", Hugo, un perso stylé époque d'Aladin, etc. C'est à peu près tout ce que l'on sait sur ce jeu pour le moment ; aucune date de sortie n'a été annoncée.

PlayStation 2





SoulCalibur 2

On vous en parle déjà dans le dossier Baston, mais voici les toutes dernières photos qui nous tombent dans les mains. Vous pouvez y apercevoir Mitsurugi, qui se laisse de plus en plus aller (bah alors, on ne se rase plus Heishiro ?), Sophitia, plus mignonne que jamais (elle a d'ailleurs changé sa coupe de cheveux), Ivy (sal...), Astaroth (tiens, je le croyais mort celui-là !), et Taki... On nous annonce aussi que Kilik et Nightmare seront de la partie. Eh Namco, n'oubliez pas ma Seung Mina !!!



X-Box
GameCube
PlayStation 2



Spyro the Dragon

La petite bête violette crachant des flammèches s'essaye à la portable et choisit bien son support, car vous l'aurez deviné, Spyro the Dragon sort sur GameBoy Advance. C'est une vue en 3D isométrique qui vous sera proposée. Le jeu reste destiné aux plus petits : c'est un monde féérique, avec plein de couleurs pétantes et flashantes. Spyro a toujours une bouille trognonne, et voici les dernières images.



GBA



Star Wars Rogue Squadron 2

On vous le met en Dernière Minute, car de nouvelles photos sont arrivées sans les informations. C'est pourquoi il n'y a pas grand-chose à dire dessus, les images en disent déjà bien assez ! Il n'y a pour l'instant aucune photo des nouveaux niveaux, mais elles ne devraient pas tarder ; dès qu'on met la main dessus, on vous prévient, promis. Selon le studio de développement, certaines scènes et niveaux seront modélisés exactement comme dans le film L'Empire contre-attaque : imaginez-vous le bonheur que cela va être ? Il y en a qui sont déjà tout fous à la rédac.



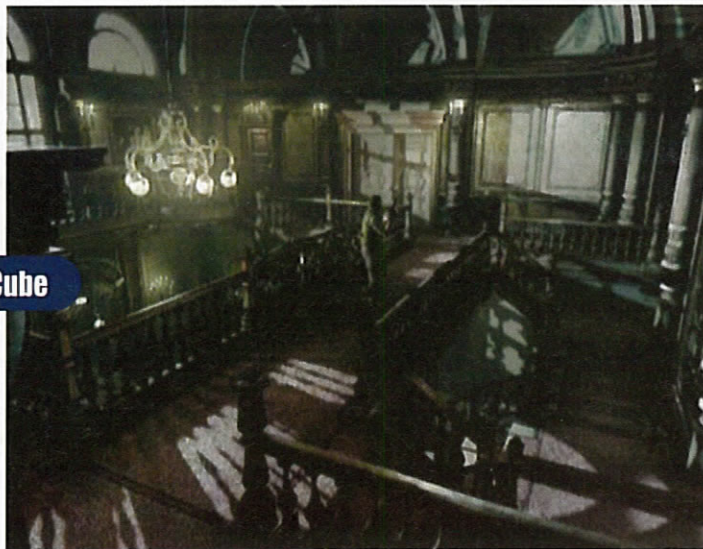
GameCube



Bio Hazard



GameCube



"Quoi ? Un Bio Hazard sur une console estampillée Nintendo ? Mais il a perdu la tête Kali, c'est pas possible !" etc., etc. Eh si, il faut se rendre à l'évidence, Nintendo, dans une volonté d'élargir son public, a décidé de changer sa politique de "politiquement correct" en signant avec Capcom pour sa saga si sanguinolente. Youpi ! Une si bonne série de Survival-Horror sur un support aussi surprenant que la GameCube, ça va tout déchirer ! Ça, c'est le bon côté

du pacte, mais le revers de la médaille se trouve être que Bio Hazard deviendra une licence exclusive au nouveau bébé de Nintendo... Dommage pour les autres...

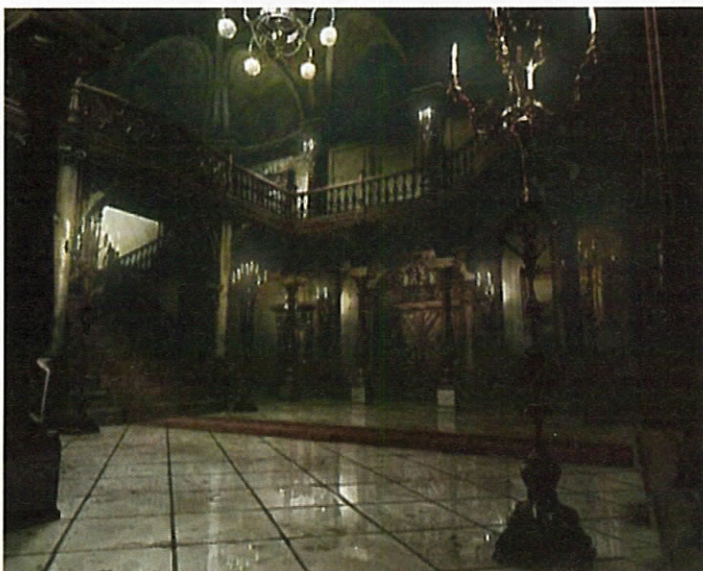
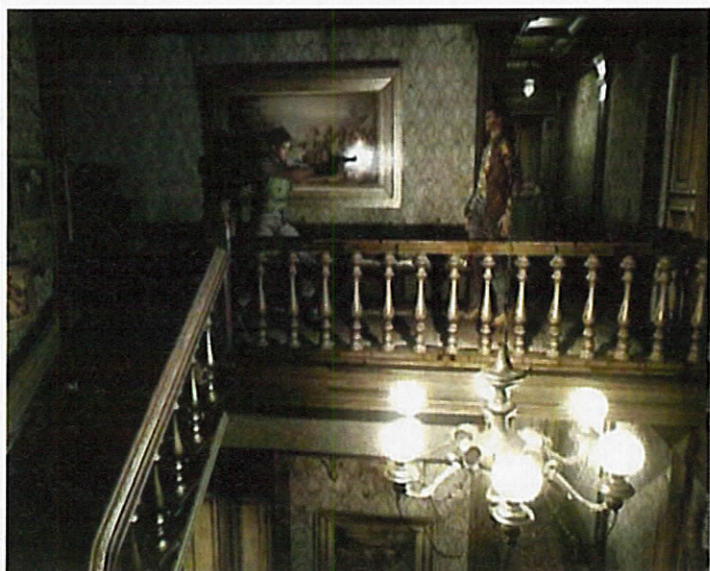
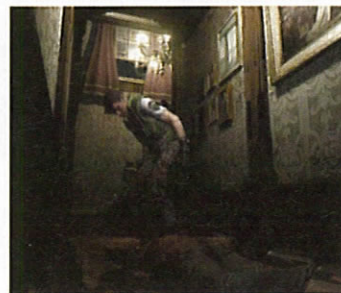
Quoi qu'il en soit, on verra Bio Hazard 1, 2, 3 et Code Veronica remis au goût du jour (et quelle saveur, mes amis !) sans oublier un 4e opus ainsi qu'une "prequel" en la venue de Bio Hazard 0 (initialement prévu sur N64, ce dernier sera finalement adapté sur GameCube, pour le plaisir de tous !). On va s'intéresser au 1er épisode, du fait de sa proximité.

Prévu pour le 22 mars prochain, Bio Hazard 1 sera plus qu'une simple conversion. Par rapport à l'original sorti sur 32 bits, on aura droit à une refonte totale de la forme. Alors, pourquoi ai-je dit que c'était plus qu'un vulgaire portage ? Mais regardez-moi les photos et la vidéo que nous vous avons mis dans cet HCG, et vous saisirez la nuance entre recon-

version et... RECONVERSION !!!

En effet, j'ai pété un plomb mais c'est à cause des images et des dernières infos concernant ce Bio Hazard. Comment voulez-vous que je garde mon calme à la vue de cette merveille alliant monstruosité et beauté ? J'ai encore craqué mon slip (expression pour dire qu'on a perdu la tête... on peut aussi remplacer slip par caleçon ou string pour les filles... arf). Ouais, c'est clair mais imaginez que le résultat est tel que l'expression "pisser dans son futaal" prendra réellement toute son ampleur quand on aura le pad en main. D'autant plus que la manette est si bien pensée qu'on n'aura même pas l'impression de jouer, mais d'être vraiment acteur de ce film d'horreur... Bon, j'ai fini. Quoi ? Le scénario ? Bah, tout le monde connaît le synopsis du 1er Bio Hazard, alors à quoi bon ? Autant zieuter ces tofs de folie jusqu'à en mourir...

X-Kali



L'ARME ABSOLUE

POUR TOUS VOS JEUX

HORS-SERIE
Dreamz@ne
«Tous les tips PlayStation 1&2, GB Advance, Dreamcast, N64, GB Color, Gameboy, Neo Geo Pocket»

PLUS DE 63.000 TIPS & CHEAT-CODES REFERENCES

160 PAGES
39 F
Seulement

LA BIBLE DES TIPS & Cheat-Codes

PLUS DE 63.000 TIPS & Cheat-Codes

PlayStation 1&2

GB Advance

Dreamcast, N64

GB color, Game Boy, Neo Geo Pocket, Game Gear



63.000 TIPS ET CHEAT-CODES

En vente chez votre marchand de journaux

Un CD bourré à craquer...

Pour ce quatrième CD de HCC, on a préféré privilégier les vidéos. Il faut penser un peu à ceux qui lisent le CD sur un lecteur DVD et qui ne peuvent pas profiter du reste. De toute manière, entre nous, c'est tout de même ce qui vous intéresse le plus. Alors sur ce point, on vous a gâtés, avec pas moins de cinquante vidéos réparties sur diverses machines. Alors, elle est pas belle la vie ? Surtout que vous allez voir, il y a de la qualité dans tout ça. On accueille aussi une nouvelle rubrique dans les vidéos : nommée Hadoken (oui, je sais, c'est pas très original), elle va vous montrer des enchaînements monstrueux et des tournois opposant de vrais champions. J'espère qu'elle vous plaira.

Wallpapers

Une nouvelle sélection de fonds d'écran répartis en 25 séries différentes. Vous aurez le plaisir de retrouver Ace Combat 4, Shenmue 2, ZOE, Final Fantasy VII, Dead or Alive 3, King of Fighters, Devil May Cry, SoulCalibur...



Surprise

Une nouvelle section dans les vidéos, nommée Hadoken, qui vous montre ce que l'on peut faire dans un jeu de combat lorsque l'on est un tueur.

Et puis des petits jeux rigolos et la démo du dernier Wolfenstein viennent compléter ce CD, qui nous l'espérons vous fera grandement plaisir.

Screensaver

Planet Of The Apes, Final Fantasy VII, Pokémon, Final Fantasy III, Southpark, Counter strike...



Vidéos



GameCube : Elle est enfin arrivée, voici ces prochains hits. Bio Hazard, King's Field, SSX, SoulCalibur 2, Fifa 2002...



GameBoy Advance : Elle nous surprend de plus en plus, la portable de Nintendo. Quelques jeux de combats sont là pour vous en mettre plein la vue, Street Fighter Zero 3, King of Fighters, Tekken, Guilty Gear X, mais aussi Sonic et Super Robot Taisen Alpha.



Play 2 : Elle ne se laisse pas faire, et elle aussi nous propose son lot de nouveautés : Xenosaga, Moto GP 2, Jack 6 Dexter, Tony Hawk 3, Airblade...



XBox : La ricaine veut aussi montrer ce qu'elle a dans le ventre : Air Force Delta 2, Onimusha, 4x4 ev0 2...



Dreamcast : On sent la fin venir et on verse une petite larme en regardant Tennis 2K2.