EXCLUSIF ! SPLINTER CELL 3 ONLINE XBOX / TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 PS2, XBOX, GC

CONSOLE+

TEST DU MOIS

Def Jam Fight for NY

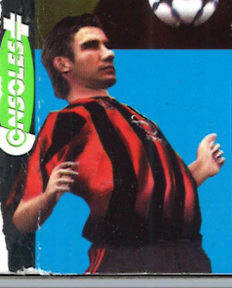
PS2, XBOX, GC

Mec, tu percutes ?

N° 153 OCTOBRE 2004 France métro. : 5,50 € - ANT/GUY : 6,50 € - REU : 6,50 € - BEL : 6,50 € - CH : 10,00 FS - CAN : 10 $CAN - ESP : 7,20 € - ITA : 6,00 € - LUX : 6,50 € - MAR : 65 DH - PORT.CONT : 7,20 €

CONSOLE+ OCTOBRE 2004 NUMÉRO 153

RAP, GANGSTA RAP, RAPETOU, MÊME LE GRUYÈRE



FOOT : TESTS ET MATCH AU SOMMET

Pro Evolution Soccer 4 PS2 vs Fifa 2005 PS2, XBOX, GC

T 06745 - 153 - F: 5,50 €

©2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Bungie, Xbox, le logo Xbox, Xbox Live et les logos Xbox Live sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Par Niiico

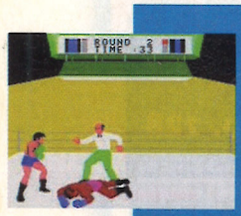
Rocky Balboa

L'ESTOMAC DANS L'ÉTALON

Rocky (de John G. Avildsen, 1976), ou le long métrage qui révéla Sylvester Stallone, à condition d'oublier ses « exploits » dans le cinéma porno (jamais l'Étalon italien n'aura aussi bien porté son nom qu'à ses débuts devant la caméra). Enfant de la rue, vivant dans la misère avec seulement quelques dollars en poche, Rocky Balboa arrondit ses fins de mois en fricotant avec la mafia du coin et en se défonçant sur le ring. Boxeur de quatrième catégorie de la banlieue de Philadelphie, il se voit proposer de combattre Apollo Creed, le Champion du monde des poids lourds. En l'espace de quelques semaines, la gueule cassée devient une véritable star des médias. À la sortie du film, la carrière de Rocky – et aussi celle de Stallone –, est lancée à la vitesse d'un uppercut.

ROCK DA HOUSE !

La première apparition de Rocky dans un jeu remonte à 1983. Rocky Super Action Boxing sur CBS Colecovision remporte un succès phénoménal grâce, notamment, à un graphisme splendide pour l'époque, et à une manette spécialement conçue rappelant la forme d'un gant de boxe. Quatre ans plus tard, la Master System accueille à son tour l'archétype du rêve américain. Le graphisme évolue peu, mais le gameplay se montre plus varié. Des séances d'entraînement sur des sacs de sable ou un punching-ball améliorent les performances du boxeur et relancent l'intérêt du soft. Avec le temps et l'érosion de l'effet Rocky, développeurs et éditeurs finissent par jeter l'éponge ; la licence tombe dans l'oubli le plus total. Au rayon des jeux de boxe, c'est George Foreman, une vraie star du ring, qui prend la relève en 1992 avec George Foreman's KO Boxing sur NES. Douze adversaires, trois rounds de trois minutes suffisent à l'imposer comme le nouveau king du genre sur console. 1994, Nintendo, comme toujours, joue la carte du fun et sort Super Punch-Out!! sur SNES. De la boxe, oui, mais sous la forme d'une belle parodie. Il faudra attendre 2002 et la célébration des 25 ans de la sortie du film en salle, pour entendre de nouveau parler du légendaire Balboa. En dépit de gros efforts marketing, le succès n'est pas au rendez-vous. Loin d'être mis K.O., l'Étalon rital récidive cette année avec Rocky Legends sur PS2 et Xbox édité par UbiSoft (en test dans ce numéro). Doté d'un uppercut vengeur, Rocky met enfin tout le monde d'accord. ■



Rocky (Colecovision, 1983).

Rocky (Master System, 1987).

Super Punch-Out!! (Super Nintendo, 1994).

Rocky (PS2, Xbox et GC, 2002).

Rocky Legends (PS2, Xbox, 2004).

l'édito

j'ai fait un cauchemar !

Rêvons !

Le 11 septembre, à la Fête de l'Huma. Un journaliste du quotidien centenaire lancé par Jean Jaurès nous a conviés pour débattre du sujet : « Les jeux vidéo sont-ils le reflet de notre société ? » Après avoir pris une sévère saucée et maculé de gadoue nos godasses, nous nous asseyons à côté d'un sociologue renommé, face à un public attentif. Une main se lève et une jeune femme prend la parole : « Pourquoi les jeux vidéo sont-ils aussi éloignés de notre quotidien ? Pourquoi la violence y est-elle autant vénérée ? Ne pourrions-nous transposer notre exception culturelle française dans l'univers du jeu et proposer des logiciels plus intelligents, comme une simulation de création d'ONG ? »

Nous répondons : « Dans l'expression *jeu vidéo* se trouve avant tout le terme *jeu*. Au même titre qu'une majorité de films ou de romans, le jeu a pour vocation de rompre avec une réalité dure et cruelle et, si possible, faire rêver. (...) L'identification à un héros surhumain en charge de sauver sa peau et potentiellement l'univers, quitte à trouer le cuir d'une quantité astronomique d'aliens belliqueux – pour reprendre un cliché éculé – est à la fois une excellente échappatoire et un formidable défouloir. Que cela ne nous empêche pas de nous montrer critique à l'égard des productions actuelles, encore plus par les temps qui courent, certains développeurs poussant le vice trop loin ! Avoir du recul est aujourd'hui indispensable, mais nous devons aussi prendre le jeu vidéo comme il est, autrement dit un loisir à part entière, *une machine à fun* ».

Les pages qui suivent étayent ces propos. Jamais nous ne ferons l'apologie d'un jeu trop « politiquement incorrect ». La provoc', oui, la bêtise, non ! Vous pourrez toujours compter sur nous pour vous alerter le cas échéant et vous guider dans vos choix. De la même façon, n'hésitez pas à nous reprendre si nous nous écartons du droit chemin, Consoles+ est votre magazine avant tout.

La rédaction

Écrivez-nous : consolesplus@emapfrance.com

Rédaction • Publicité
43, rue du Colonel-Pierre-Avia 75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 33 50 00 **Fax rédaction :** 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 16 92
Pour obtenir directement votre correspondant, composez le 01 41 86 suivi du numéro de poste indiqué entre parenthèses.

Rédaction
Rédacteur en chef : Benjamin Janssens.
Rédacteur en chef-adjoint : Pierre-Nicolas Kieres (PnK).
Secrétariat : Juliette van Paaschen, Sylvie Almeida (16 72).
Chef de rubrique : Jean-Pierre Labro (JiPi), Nicolas Gavet (Niiico).
Secrétariat de rédaction : Danièle Stantcheva, Cyrille Baudin (Gambas), Ivan Gaucher (premier SR).
Conception graphique : Bernard Borel.
Maquette : Virginie Auvertin, Olivier Mourgeon (premier maquettiste).
Ont collaboré à ce numéro
Karine Nitkiewicz (Karine), Cécile Périer (Nana), Angel Davilla (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Guerdin (Cony), Christophe Kagotani (Kagotani-san), Karim Lazla (Kael), l'équipe de *Canard PC* (Actus PC), Tiburce Oger (illustration).

Publicité
Directeur de publicité : Nicolas Boulange (18 39).
Directrice de clientèle : Sophie Bazin (16 32), **Fax :** 01 41 86 16 92.
Publicité petits formats : Emmanuelle Vazquez (17 34).
Chef de studio : Dominique Chagnaud.
Bureau de Lyon : Catherine Laurent (04 78 62 65 10).

Marketing • Abonnements
Responsable marketing : Anne-Sophie Bouvattier (16 45).
Chargée de promotion : Annie Perbal (17 55).
Abonnements : Gisèle Taldir (18 68), Françoise Bensaïd (18 89).
Maquette marketing : Denis Berthier.

Fabrication
Chef de fabrication : Gilbert Hémon.

Service abonnements • Anciens numéros
BP 53, 77932 Perthes Cedex. Tél. : 01 64 81 20 23.
Email : abo.imageson@emapfrance.com
France : 1 an (12 numéros) : 49,50 €.
Autres pays (tarifs avion) : nous consulter.
Règlements : chèque bancaire/postal ou carte bancaire.

Éditeur : **EMAP FRANCE SAS.**
Société par Actions Simplifiées au capital de 476.035.510 €.
Siège social : 19-21, rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes.
Principal actionnaire : Emap International Magazines SAS.
P-DG : Arnaud Roy de Puyfontaine.
Directeur de la publication : Arnaud Roy de Puyfontaine.
Directeur d'édition Emap Passion : Jean-Pierre Adejes.
Responsable administratif et financier : Patricia Faggiano.
Contrôle de gestion : Camille Quesnel.
N° de commission paritaire : 0405 K73201.
Dépôt légal : à parution.
Photogravure : Key Graphic, PPDL.
Imprimerie : Torcy Québécor. 77200 Marne-la-Vallée.
Distribution : Transport Presse.
Emap diffusion. Directeur du département : Jean-Charles Guérault.
Directeur adjoint : Dominique Redon.
Responsable diffusion : Philippe Brunie.
Réservé aux dépositaires de presse : modifications de service et réassorts : 19-21, rue Émile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex. Tél. : 01-41-33-52-95.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite.
Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité.

ISSN 1162-8669.
Printed in France – Imprimé en France

DIFFUSION CONTRÔLÉE OJD 2003

Ce numéro comporte un supplément de 36 pages foliotées (« *Underground Attitude* ») sur toute la diffusion, et ne peut être vendu séparément.

Sommaire

Courrier p. 8

News p. 26

Previews p. 52

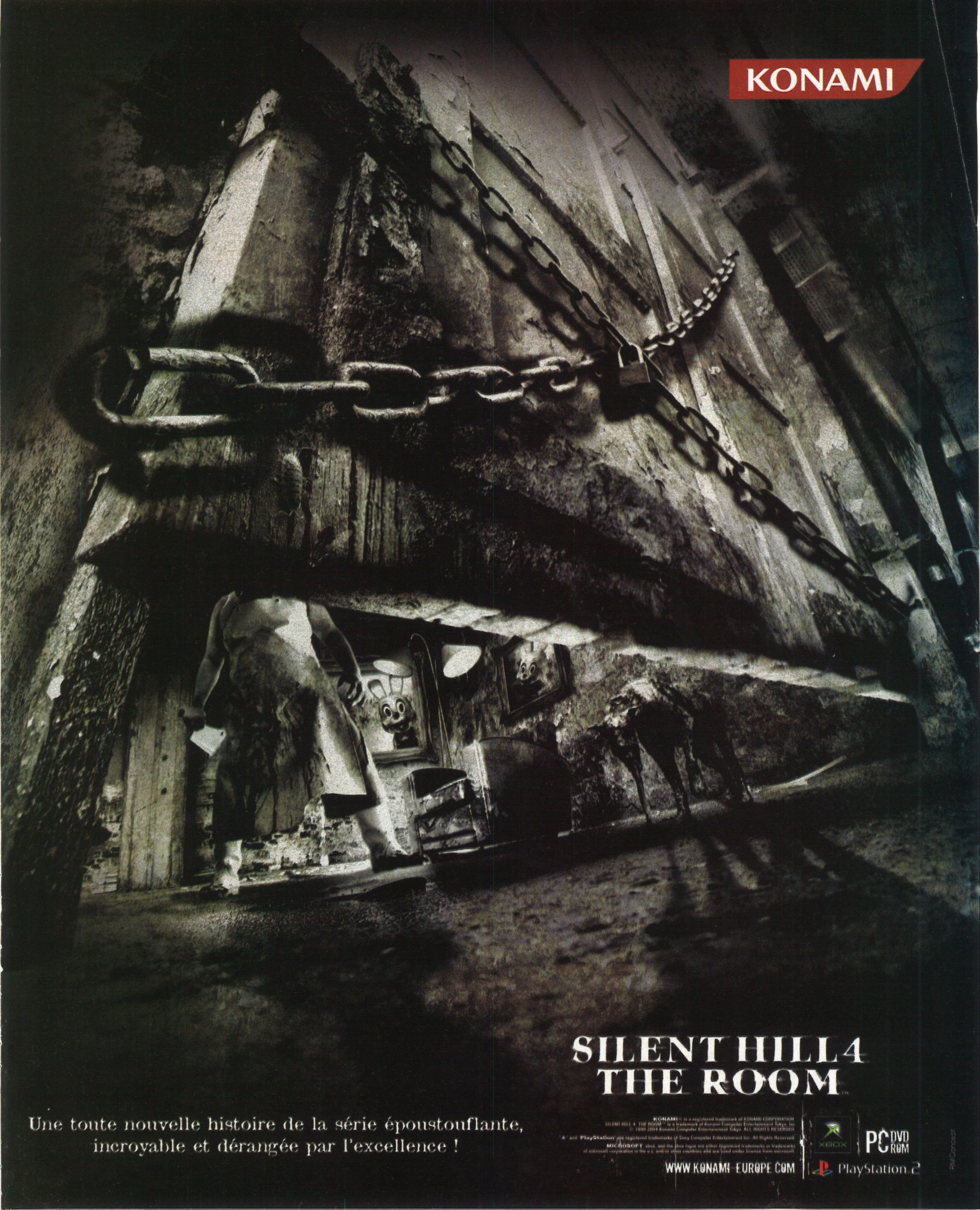
Tests p. 68

Tips p. 128

Japon p. 130

Reportages

- Tony Hawk's Underground 2 p. 12
- Splinter Cell 3 en réseau p. 16
- Les Indestructibles p. 20
- GTA San Andreas p. 22


KONAMI
SILENT HILL 4
THE ROOM
Une toute nouvelle histoire de la série époustouflante,
incroyable et dérangée par l'excellence !
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION
SILENT HILL 4 THE ROOM™ is a trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
© 1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo. ALL RIGHTS RESERVED
® and PlayStation® are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved
MICROSOFT, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM
XBOX
PC DVD ROM
PlayStation.2

Plus de 200 Micromania en France

PARIS • Forum 2 / 01 55 34 98 20 / 75001 PARIS • Centre Sega / 01 40 15 93 10 / 75002 PARIS • Montparnasse / 01 45 49 07 07 / 75006 PARIS • Champs / 01 42 56 04 13 / 75008 PARIS • Gare du Nord Paris / 01 53 20 13 89 / 75010 PARIS • Italie 2 / 01 45 89 70 43 / 75013 PARIS • Gare Montparnasse / 01 56 80 04 00 / 75015 PARIS

REGION PARISIENNE • Evry / 01 60 77 74 16 / 91022 EVRY • Evry 2 Extension / 01 69 87 06 25 / 91022 EVRY • Athis Mons / 01 69 57 52 43 / 91200 ATHIS MONS • Bretigny/Orge / 01 69 88 15 52 / 91220 BRETIGNY-SUR-ORGE • Valdoly / 01 69 52 46 29 /91270 VIGNEUX-SUR-SEINE • La Ville du Bois / 01 69 01 79 53 / 91620 LA VILLE DU BOIS • Les Ulis / 01 69 29 04 99 / 91940 LES ULIS • Défense / 01 46 98 08 02 / 92800 PUTEAUX • Défense RER / 01 41 02 92 39 / 92800 PUTEAUX • Défense 2 / 01 47 76 36 41 / 92999 PARIS LA DEFENSE • Rosny / 01 48 54 73 07 / 93117 ROSNY-SOUS-BOIS • Arcades / 01 43 04 25 10 / 93160 NOISY-LE-GRAND • Bel Est / 01 41 63 14 16 / 93170 BAGNOLET • Parinor / 01 48 65 35 39 / 93606 AULNAY-SOUS-BOIS • Creteil / 01 43 77 24 11 / 94016 CRETEIL • Val de Fontenay / 01 53 99 18 45 / 94120 FONTENAY-SOUS-BOIS • Bercy 2 / 01 41 79 31 61 / 94200 CHARENTON-LE-PONT • Ivry Grand Ciel /01 45 15 12 06 / 94200 IVRY/SEINE • Belle Epine / 01 46 87 30 71 / 94561 THIAIS • Cergy / 01 34 24 88 81 / 95000 CERGY • Cergy 3 / 01 34 43 04 90 / 95000 CERGY • Montigny les Cormeilles / 01 39 97 16 98 / 95370 MONTIGNY-LES-CORMEILLES • Osny / 01 30 38 48 18 / 95520 OSNY • Carré Senart / 01 64 13 96 81 / 77127 LIEUSAINT • Villiers en Bières / 01 64 87 90 94 / 77190 DAMMARIE LES LYS • Boissenart / 01 64 19 00 36 / 77247 CESSON • Pontault Combault / 01 60 18 19 11 / 77340 PONTAULT COMBAULT • Claye Souilly /01 60 94 80 41 / 77410 CLAYE SOUILLY • Chelles / 01 64 26 80 45 / 77500 CHELLES • Bay 2 Torcy / 01 60 95 13 51 / 77616 MARNE-LA VALLEE • Val d'Europe / 01 60 42 40 68 / 77710 SERRIS MARNE-LA-VALLEE • Velizy / 01 34 65 32 91 / 78140 VELIZY • Parly 3 / 01 39 23 01 77 / 78150 LE CHESNAY • Parly 2 / 01 39 23 40 90 / 78158 LE CHESNAY • Saint Quentin 1 / 01 61 37 27 62 / 78180 MONTIGNY-LE BRETONNEUX • Saint Quentin 2 / 01 61 37 34 11 / 78180 MONTIGNY-LE BRETONNEUX • Mantes Buchelay / 01 34 97 32 76 / 78200 BUCHELAY • Chambourcy / 01 30 74 54 09 / 78240 CHAMBOURCY • Maurepas / 01 30 05 30 47 / 78318 MAUREPAS • Montesson 2 / 01 61 04 19 00 / 78360 MONTESSON • Plaisir / 01 30 07 51 87 / 78370 PLAISIR-LES-CLAYES • Flins-sur-Seine / 01 30 90 52 00 / 78410 FLINS

PROVINCE • Beynost 2 / 04 37 85 54 44 / 01700 BEYNOST • Val Thoiry / 04 50 99 01 12 / 01710 THOIRY • Laon / 03 23 26 05 78 / 02000 LAON • Le Fayet / 03 23 67 01 22 / 02100 FAYET • Montluçon St Jacques / 04 70 08 34 67 / 03100 MONTLUCON • Montluçon Domerat / 04 70 29 98 63 / 03410 DOMERAT • Nice Etoile / 04 93 62 01 14 / 06000 NICE • Nice Lingostière / 04 92 29 10 37 / 06200 NICE • Mandelieu / 04 93 48 02 02 / 06210 MANDELIEU LA NAPOULE • Nice TNL / 04 93 55 49 03 / 06300 NICE • Antibes / 04 97 21 16 16 / 06600 ANTIBES • Cap 3000 / 04 93 07 01 21 / 06700 SAINT LAURENT DU VAR • Valence / 04 75 74 14 17 / 07500 GUILHERAND GRANGES • Charleville Mézières / 03 24 35 55 82 / 08000 CHARLEVILLE MEZIERES • Bonneveine / 04 96 14 05 91 / 13008 MARSEILLE • La Valentine / 04 91 35 72 72 / 13011 MARSEILLE • Le Merlan / 04 95 05 33 45 / 13014 MARSEILLE • Vitrolles / 04 42 77 49 50 / 13127 VITROLLES • Arles / 04 90 18 39 15 / 13200 ARLES • Aix les Milles / 04 42 20 93 48 / 13290 AIX LES MILLES • Aubagne / 04 42 82 40 35 / 13400 AUBAGNE • Avant Cap / 04 42 34 37 12 / 13480 CABRIES • Martigues Canto Perdrix / 04 42 41 33 11 / 13503 MARTIGUES • Caen-Mondeville / 02 31 35 62 82 / 14120 MONDEVILLE • Cognac / 05 45 32 30 39 / 16100 CHATEAUBERNARD • Angoulème Champniers / 05 45 24 85 54 / 16430 CHAMPNIERS • Dijon / 03 80 28 08 88 / 21000 DIJON • Evreux Guichainville / 02 32 32 99 16 / 27930 GUICHAINVILLE • Quimper / 02 98 10 06 14 / 29000 QUIMPER • Brest / 02 98 44 01 31 / 29200 BREST • Nîmes / 04 66 02 48 25 / 30918 NIMES • Toulouse / 05 61 76 20 39 / 31127 PORTET SUR GARONNE • Toulouse Fenouillet / 05 62 75 89 14 / 31150 FENOUILLET • Labège Toulouse / 05 61 00 13 20 / 31670 LABEGE • Bègles Bordeaux / 05 57 35 38 11 / 33130 BEGLES • Bordeaux le Lac / 05 56 29 05 36 / 33300 BORDEAUX • Biganos / 05 57 17 02 83 / 33380 BIGANOS • Montpellier / 04 67 20 09 97 / 34000 MONTPELLIER • Perols Montpellier / 04 67 68 44 39 / 34465 PEROLS • Béziers / 04 67 11 01 78 / 34500 BEZIERS • Rennes Columbia / 02 99 65 58 98 / 35000 RENNES • Rennes Grand Quartier / 02 23 46 16 16 / 35760 SAINT GREGOIRE • Chateauroux / 02 54 27 44 40 / 36330 LE POINCONNET • Chambray les Tours / 02 47 48 01 52 / 37172 CHAMBRAY LES TOURS • Tours La Riche Soleil / 02 47 43 19 52 / 37520 LA RICHE • Tours St Pierre des Corps / 02 47 44 15 87 / 37700 SAINT PIERRE DES CORPS • L'Isle d'Abeau / 04 74 27 87 68 / 38081 L'ISLE D'ABEAU • Saint Martin d'Heres / 04 76 15 21 02 / 38407 SAINT MARTIN D'HERES • Saint Etienne / 04 77 80 09 92 / 42100 SAINT-ETIENNE • Villars / 04 77 91 06 29 / 42390 VILLARS • St Sébastien/Loire / 02 51 79 08 70 / 44230 ST SEBASTIEN/LOIRE • Nantes / 02 51 72 94 96 / 44272 NANTES • Nantes Paridis / 44300 NANTES • Saint Herblain / 02 28 07 22 52 / 44800 SAINT HERBLAIN • Orléans / 02 38 42 14 54 / 45000 ORLEANS • Saint Jean de la Ruelle / 02 38 22 12 38 / 45146 ST JEAN DE LA RUELLE • Angers / 02 41 25 03 20 / 49000 ANGERS • Grand Maine / 02 41 39 99 76 / 49000 ANGERS • Cholet / 02 41 71 00 01 / 49300 CHOLET • Cotentin / 02 33 20 53 04 / 50470 LA GLACERIE • Chalons en Champagne / 03 26 22 11 10 / 51000 CHALONS EN CHAMPAGNE • Reims / 03 26 86 52 76 / 51350 CORMONTREUIL • Nancy / 03 83 37 81 88 / 54000 NANCY • Mont St Martin / 03 82 24 04 17 / 54350 MONT ST MARTIN • Laxou Nancy / 03 83 54 88 84 / 54520 LAXOU • Vannes / 02 97 40 50 98 / 56000 VANNES • Lorient / 02 97 87 01 88 / 56100 LORIENT • Metz/Semecourt / 03 87 51 39 11 / 57280 SEMECOURT • Lille Béthune / 03 20 21 86 05 / 59000 LILLE • Leers / 03 28 33 96 80 / 59115 LEERS • Hazebrouck / 03 28 50 05 03 • 59190 HAZEBROUCK • Roncq / 03 20 27 97 62 / 59223 RONCQ • Valenciennes / 03 27 51 90 79 / 59410 PETITE FORET • Sin Le Noble / 03 27 98 48 48 / 59450 SIN LE NOBLE • Lille V2 / 03 20 19 50 24 / 59650 VILLENEUVE D'ASCQ • Euralille / 03 20 55 72 72 / 59777 LILLE • Venette / 03 44 36 76 71 / 60280 VENETTE • Boulogne / 03 21 31 63 51 / 62200 SAINT MARTIN BOULOGNE • Saint Omer/Longuenesse / 03 21 39 29 92 / 62219 LONGUENESSE • Coquelles / 03 21 85 82 84 / 62231 COQUELLES • Bethune La Rotonde / 03 21 52 36 13 / 62400 BETHUNE • Lievin / 03 21 44 44 01 / 62802 LIEVIN • Noyelle Godault / 03 21 20 52 77 / 62950 Noyelles Godault • Jaude Clermont / 04 73 17 01 30 / 63000 CLERMONT FERRAND • Clermont Ferrand Le Brezet / 04 73 14 08 19 / 63100 CLERMONT FERRAND • Aubière Clermont / 04 73 28 53 52 / 63170 AUBIERE • Pau / 05 59 84 08 98 / 64000 PAU • Perpignan / 04 68 68 33 21 / 66000 PERPIGNAN • Claira Perpignan / 04 68 38 92 52 / 66560 CLAIRA • Strasbourg / 03 88 32 60 70 / 67000 STRASBOURG • Hautepierre / 03 88 27 72 51 / 67200 STRASBOURG • Illkirch / 03 90 40 28 20 / 67400 ILLKIRCH GRAFFENSTADEN • Schweighouse / 03 88 07 27 18 / 67590 SCHWEIGHOUSE • Mulhouse / 03 89 61 65 20 / 68110 ILLZACH • Colmar Houssen / 03 89 21 01 66 / 68125 HOUSSEN • Lyon / 04 78 60 78 82 / 69003 LYON • Ecully / 04 72 18 50 42 / 69132 ECULLY • Saint Genis / 04 72 67 02 92 / 69230 SAINT GENIS • Saint Priest / 04 72 37 47 55 / 69800 SAINT PRIEST • Le Mans Sud / 02 43 84 04 79 / 72000 LE MANS • La Chapelle / 02 43 52 11 91 / 72650 LA CHAPELLE ST-AUBIN • Chambery Chamnord / 04 79 68 81 83 / 73000 CHAMBERY • Chambery Bassens / 04 79 60 05 07 / 73000 CHAMBERY BASSENS • Etrembières / 04 50 38 76 57 / 74100 ETREMBIERES • Annecy / 04 50 24 09 09 / 74330 EPAGNY • Rouen Ville / 02 35 88 68 68 / 76000 ROUEN • Rouen / 02 32 18 55 44 / 76046 ROUEN • Rouen St Sever / 02 35 62 73 41 / 76046 ROUEN • Dieppe / 02 35 06 05 15 / 76200 DIEPPE • Montivilliers / 02 35 13 86 98 / 76290 MONTIVILLIERS • Barentin / 02 35 91 98 88 / 76360 BARENTIN • Tourville / 02 35 81 16 16 / 76410 CLEON • Gonfreville l'Orcher / 02 35 47 41 14 / 76700 GONFREVILLE L'ORCHER • Niort / 05 49 73 02 05 / 79025 NIORT • Amiens Glisy / 03 22 38 37 22 / 80440 GLISY • Mayol / 04 94 41 93 04 / 83000 TOULON • Toulon Grand Var / 04 94 75 32 30 / 83160 LA VALETTE • Ollioules / 04 94 30 73 45 / 83190 OLLIOULES • Puget sur Argens / 04 94 45 63 84 / 83480 PUGET SUR ARGENS • Mistral 7 Avignon / 04 90 81 05 40 / 84000 AVIGNON SUD • Avignon / 04 90 31 17 66 / 84130 LE PONTET • La Roche/Yon / 02 51 47 99 76 / 85000 LA ROCHE/YON • Poitiers / 05 49 41 82 37 / 86360 CHASSENEUIL DU POITOU • Jeuxey Epinal / 03 29 30 94 27 / 88000 JEUXEY

Les nouveaux Micromania !

33 MICROMANIA BIGANOS OUVERT
C. Ccial Biganos - 71, rue des Fonderis
33380 BIGANOS - Tél. 05 57 17 02 83

78 MICROMANIA MANTES BUCHELAY
C. Ccial Auchan Mantes Buchelay OUVERT
78200 BUCHELAY - Tél. 01 34 97 32 76

37 MICROMANIA CHAMBRAY LES TOURS
C. Ccial La Vrillonnerie - Route de Joue
37172 CHAMBRAY LES TOURS OUVERT
Tél. 02 47 48 01 52

74 MICROMANIA ETREMBIERES OUVERT
C. Ccial Shopping - 21, ch de l'Industrie
74100 ETREMBIERES
Tél. 04 50 38 76 57

62 MICROMANIA BETHUNE LA ROTONDE
C. Ccial Auchan - Rue Dr Dhenin OUVERT
62400 BETHUNE - Tél. 03 21 52 36 13

77 MICROMANIA CHELLES
C. Ccial Chelles 2 OUVERT
Av. Gendarme Casterman - 77500 CHELLES
Tél. 01 64 26 80 45

16 MICROMANIA COGNAC OUVERT
C. Ccial Auchan Cognac
16100 CHATEAUBERNARD
Tél. 05 45 32 30 39

38 MICROMANIA St MARTIN D'HERES
C. Ccial Géant - Avenue Gabriel Péri
38407 St-MARTIN D'HERES OUVERT
Tél. 04 76 15 21 02 OUVERT

35 MICROMANIA RENNES COLOMBIA
Centre Colombia - 40 Place du Colombier
35000 RENNES - Tél. 02 99 65 58 98

63 MICROMANIA LE BREZET
C. Ccial Géant - ZI du Brezet OUVERT
63100 CLERMONT-FERRAND
Tél. 04 73 14 08 19

49 MICROMANIA CHOLET OUVERT
C. Ccial Carrefour - Route d'Angers
49300 CHOLET - Tél. 02 41 71 00 01

78 MICROMANIA MAUREPAS OUVERT
C. Ccial Pariwest - Avenue Gutenberg
78318 MAUREPAS - Tél. 01 30 05 30 47

27 MICROMANIA EVREUX GUICHAINVILLE
C. Ccial Evreux - 27930 GUICHAINVILLE
Tél. 02 32 32 99 16 OUVERT

59 MICROMANIA SIN LE NOBLE
C. Ccial Auchan Les Epis OUVERT
59450 SIN LE NOBLE - Tél. 03 27 98 48 48

73 MICROMANIA CHAMBERY BASSENS
C. Ccial Carrefour - 31, rue Centrale
73000 CHAMBERY BASSENS OUVERT
TÉL. 04 79 60 05 07

59 MICROMANIA HAZEBROUCK OUVERT
C. Ccial Carrefour - Parc d'activités de la Creule
59190 HAZEBROUCK - Tél. 03 28 50 05 03

13 MICROMANIA AIX EN PROVENCE OUVERT
C. Ccial Géant Casino - 13100 Aix en Provence

91 MICROMANIA VILLABE OUVERT
C. Ccial Carrefour - 91100 Villabe
Tél. 01 69 91 45 49

13 MICROMANIA MARSEILLE SAINT-LOUP
C. Ccial Auchan - 13010 Marseille OUVERT

33 MICROMANIA BOULIAC BORDEAUX
C. Ccial Auchan - 33270 Bouliac OUVERT

44 MICROMANIA ST NAZAIRE TRIGNAC
C. Ccial Auchan - 44570 Trignac OUVERT

59 MICROMANIA FACHES THUMESNIL
C. Ccial Auchan OUVERT
59155 Faches Thumesnil

83 MICROMANIA LA SEYNE/MER OUVERT
C. Ccial Auchan - 83500 La Seyne/Mer
Tél. 04 94 41 13 15

59 MICROMANIA LILLE V2 OUVERT
C. Ccial V2 - 59650 Villeneuve d'Asq

25 MICROMANIA BESANCON VALENTIN
C. Ccial Carrefour - 25000 Besançon OUVERT

66 MICROMANIA PERPIGNAN POLYGONE
C. Ccial Leclerc Nord - 66000 Perpignan OUVERT

68 MICROMANIA WITTENHEIM OUVERT
C. Ccial Cora - 68270 Wittenheim

37 MICROMANIA TOURS ST CYR/LOIRE
C. Ccial Auchan - 37540 St Cyr/Loire OUVERT

Retrouvez les adresses complètes de tous les Micromania sur micromania.fr

courrier

Des idées par paquets de douze

Plus ça va, plus vous accrochez à nos débats. Quel que soit le thème abordé, du phénomène du tuning à l'existence de la Mère Noël en passant par des questions plus « terre à terre » sur le jeu vidéo, vous vous lâchez, et ça nous fait diablement plaisir. Au fil du temps, vos lettres et courriels se transforment en véritables envolées lyriques. Argumentées, pertinentes, drôles ou caustiques, elles retiennent toute notre attention. Visiblement, la question posée sur GTA San Andreas et les options que vous développeriez si vous étiez programmeur chez Rockstar vous interpelle. Les bonnes idées fusent, pour certaines complètement barrées ou à la limite du très mauvais goût (gare aux dérives). Si Rockstar s'en inspirait, il en résulterait un jeu hors normes, d'un concept encore plus poussé que l'actuel, à la limite du raisonnable ! Ce qui nous amène aux interrogations suivantes :

1/ Les jeux politiquement incorrects (à l'image de GTA San Andreas) : à bannir ou à posséder absolument ?

2/ Mario aurait trompé la princesse Peach avec Toad : info ou intox ?

La rédaction

La lettre du mois

LOVING TUNING

Amateur de tuning, Cedrik n'a pas apprécié la lettre de Zobil Hamouche (parue le mois dernier) et sa critique acerbe des passionnés de bagnoles avec jantes Momo et filtre KN. Il lui répond.

Salut Zobil. Ta lettre commence par un mot de cinq syllabes participant d'un vocabulaire assez évolué : « stakhanoviste ». Et puis plus rien de réellement constructif. J'en déduis que tu t'en es servi afin de donner un semblant de crédibilité à la suite de ton texte. En effet, le reste de ton argumentation m'a laissé sur ma faim. Tes critiques sur la mode vestimentaire, capillaire et musicale des tuners de ta région manquent quelque peu d'originalité. Pour appuyer ton propos, peut-être aurais-tu dû accompagner ces lignes d'une photo te représentant, ainsi qu'une petite sélection de tes mélodies préférées pour montrer à chacun l'exemple à suivre. Une idée comme une autre. En revanche, tes images d'Épinal (cherche, tu trouveras...) associant les adeptes du tuning à des pseudo-nazis intellectuellement limités m'ont fortement choqué. Un tel manque d'ouverture d'esprit est affligeant... et inquiétant.

Cedrik se bat, à raison, contre les idées reçues. Il apporte la preuve que certains passionnés de tuning ont du répondant et savent manier la plume. Moralité, et au risque d'enfoncer une porte ouverte, il faut se méfier des généralités. Je me souviens d'un reportage, diffusé sur une ex-petite chaîne qui monte, qui montrait du doigt - qui diabolisait, pourrait-on dire - la passion pour le tuning. On y voyait des chauffards rouler à 200 km/h dans leurs bolides couleur fuchsia. La télévision est un prisme déformant où chaque image, chaque message doivent être pris avec un maximum de recul. Cédrik nous demande de ne pas porter de jugements hâtifs ; nous ne pouvons que lui donner raison (même si les Jacky sont parfois de sacrés kékés, confessons-le ;-).

BUSINESS IS BUSINESS

Guillaume a 23 ans. Il lit Consoles+ depuis ses débuts. Il souhaite réagir aux propos tenus par Julie (parus dans le dernier numéro), au sujet de « l'injustice » qu'entraîne la politique d'exclusivité de Nintendo, concernant la saga Resident Evil, notamment.

(...) Aux vues des dernières vidéos, force est d'admettre que Resident Evil 4 aurait du mal à tourner sur PS2 – non ? La preuve avec Splinter Cell. Les programmeurs sont obligés de tricher pour obtenir, sur PS2, des graphismes à la hauteur de la version Xbox... D'après moi, Nintendo est bien plus à plaindre que ses concurrents. Pour des raisons purement financières, les jeux GC sortent souvent après les versions PS2 et Xbox. Les exclusivités, rares au demeurant, sont donc bienvenues. Sans compter que le constructeur ayant lancé la mode des jeux en exclusivité sur consoles ne se nomme pas Nintendo, mais plutôt Sony...

La guerre fait rage, non seulement entre les acteurs du marché du jeu, mais aussi entre les joueurs. À la rédaction, nous ne sommes pas pour le principe de l'exclu. Le jeu vidéo est un loisir de masse et toute forme de discrimination est regrettable. À tort ou à raison (nous vous laissons juge), Nintendo, Sony et Microsoft pratiquent cette politique pour booster les ventes de leurs machines. Cela tire peut-être le marché ponctuellement, mais, sur le long terme, cela s'apparente davantage à une triste histoire de pognon dont les joueurs sont les dindons (admirez la richesse de la rime).

Écrivez-nous !

Consoles+
Courrier des lecteurs
43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 Paris Cedex 15
consolesplus@emapfrance.com

QUEL MONDE DE TARÉS...

VA FALLOIR TOUT F*@#! E EN L'AIR !

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

SORTIE LE 8 CTOBRE

www.thug2online.com

PlayStation 2 | ONLINE | XBOX | PC CD | NINTENDO GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | POWERED BY gamespy | NEVERSOFT | ACTIVISION

16+ www.pegi.info

mcm

activision.com

© 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and THUG is a trademark of Activision, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. PlayStation 2, GameCube and Xbox versions developed by Neversoft Entertainment, Inc. Game Boy Advance version developed by Vicarious Visions. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. TM, ® and Nintendo. GameCube and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks ortrademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

HAWK

GTA SIMS, KÉSAKO ?

Vincent (vinceamar@msn.com) est abonné depuis près de neuf mois ; il répond au sujet lancé dans Consoles+ 151 : « Si vous étiez développeur de GTA San Andreas, quel élément complètement ouf aimeriez-vous y intégrer ? »

D'après moi, transformer GTA en titre incontournable reviendrait à en faire une vraie simulation de vie quotidienne. Il faudrait avoir la possibilité de tout créer, du physique du personnage à sa vie sociale et intime, en passant par ses loisirs et son métier. En gros, ce serait un « GTA Sims » – sympa, non ? Tout ce qui fait le charme et la force des GTA (l'ambiance, les villes, les moyens de transport, la violence, etc.) serait conservé, allié à de la simulation de vie. J'admets que l'idée s'éloigne du principe d'origine du jeu, mais je suis convaincu que mon projet ferait un carton. Imaginez choisir entre une vie sociale épanouie, grâce à une famille unie et un métier intéressant, et celle de chef de gang le plus redouté de la ville ! Il y aurait de quoi s'occuper, non ? Certains softs, comme Fable, en passe de devenir un jeu-culte, mélangent déjà les genres ; je ne suis donc pas le premier à initier un tel concept. Cela prouve également que l'idée est bonne !

Autre suggestion : dans GTA, j'aimerais m'essayer au pilotage d'avions long-courrier, comme des Boeing, quitte à jouer les kamikazes et me crasher dans le building d'un chef de la mafia à éliminer (dans la réalité, c'est pas drôle, j'en suis conscient)...

Quelle imagination débordante ! Le mélange entre les Sims et GTA donnerait naissance à un cocktail explosif. Qui sait si les développeurs de Rockstar n'y ont pas déjà pensé. Chaque mois, ils nous dévoilent une partie de San Andreas, et nous ne sommes pas au bout de nos surprises. Réponse définitive le 22 octobre, date de commercialisation du jeu... Quant aux avions terroristes, suggestion ô combien provoc', je suis sceptique : bien que Rockstar joue la carte de la polémique pour faire parler de ses produits, je doute qu'en tant que studio américain il aille jamais aussi loin.

> EN BREF

Où sont passées les Consoles+ d'or et les Mégahit ?

Les logos sont en cours de réalisation. Il faut les chiader, cela prend du temps. Vous devriez les retrouver prochainement.

> EN BREF

Pourquoi ne publiez-vous plus de dessins de lecteurs ?

Vous pouvez toujours nous en envoyer. Adressez-nous aussi des photos si vous en avez des drôles. Les plus belles œuvres seront récompensées.

> EN BREF

J'ai adoré la rubrique Hot & Spicy du numéro 151... Vous ne voudriez pas en faire plus souvent, voire tous les mois pour le plus grand plaisir de PnK ?

Un sujet comme celui-ci demande du temps et de la réflexion ;-) Vous êtes nombreux à avoir apprécié ; nul doute que nous réitérerons l'expérience.

> EN BREF

Ça veut dire quoi le « H » à côté du numéro 151 de Consoles+ ?

Haricot, hélicoptère, hors-série, hum, hiéroglyphe, houppelande, hourvari...

Entoure la bonne réponse.

PLANNING DES SORTIES

Ci-dessous, la liste des jeux à venir, pour ne rien rater et gérer ses dépenses au mieux.

JEUX	SORTIE	SUPPORTS
Area 51	octobre	PS2/Xbox
Botkai 2	fin 2004	GBA
Brothers in Arms	novembre	PS2/Xbox
Call of Duty : Finest Hour	fin 2004	PS2/Xbox
Crash 'n' Burn	fin 2004	PS2/Xbox
Dead to Rights 2	fin 2004	PS2/Xbox
Delta Force	fin 2004	Xbox
Devil May Cry 3	fin 2004	PS2
Dukes of Hazard	fin 2004	PS2/Xbox
Fable	2004	Xbox
Far Cry Instincts	novembre	Xbox
Fifa 2005	fin 2004	GC/PS2/Xbox
Fight Club	fin 2004	PS2/Xbox
Forgotten Realms	fin 2004	Xbox
Golden Eye Rogue Agent	fin 2004	GC/PS2/Xbox
Gran Turismo 4	fin 2004	PS2
Killzone	octobre	PS2
Kingdom Hearts	fin 2004	GBA
Leisure Suit Larry	fin 2004	PS2/Xbox
Mario Party 6	fin 2004	GC
Mario Tennis	été	GC
Men of Valor	fin 2004	Xbox
Mercenaries	automne	PS2/Xbox
Metal Gear Solid 3	2005	PS2
Metroid Prime 2	novembre	GC
Midnight Club Dub Edition	2005	PS2/Xbox
Mortal Kombat Mystification	octobre	PS2/Xbox

JEUX	SORTIE	SUPPORTS
Need for Speed Underground 2	fin 2004	GC/PS2/Xbox
Painkiller	fin 2004	Xbox
Paper Mario 2	fin 2004	GC
Playboy : The Mansion	novembre	PS2/Xbox
Punisher	automne	PS2/Xbox
Red Ninja	fin 2004	PS2/Xbox
Resident Evil 4	2005	GC
Rumble Roses	novembre	PS2
Samurai Legend Musashi	fin 2004	PS2
Sega Superstars	fin 2004	PS2
Shadow of Rome	fin 2004	PS2
Snowblind	automne	PS2/Xbox
Splinter Cell 3	fin 2004	PS2/Xbox
Starcraft Ghost	fin 2004	GC/PS2/Xbox
Star Wars : Republic Commando	automne	Xbox
Star Wars : Kotor 2	automne	Xbox
Starfox 2	fin 2004	GC
Street Racing Syndicate	fin 2004	GC/PS2/Xbox
Suikoden 4	fin 2004	PS2
Tak 2	été	GC/PS2
The Bard's Tale	fin 2004	Xbox
Tony Hawk's Underground 2	fin 2004	PS2/Xbox
Unreal Championship 2004	fin 2004	Xbox
Viewtiful Joe	fin 2004	PS2
WRC 4	fin 2004	PS2
Y's 6	fin 2004	PS2

© 2004 Lionhead Studios Limited. Lionhead, le logo Lionhead et Fable sont des marques déposées de Lionhead Studios Limited. Jeu conçu par Lionhead Studios Ltd en collaboration avec Big Blue Box Studios Ltd. © 2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox et les logos Xbox sont des marques déposées ou non, de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. *Xbox. Jouons ensemble.

CELUI QUE TU ES N'EST PAS TOUJOURS
CELUI QUE TU DEVIENDRAS.

FABLE™

CHAQUE CHOIX ENTRAÎNE UNE CONSÉQUENCE.

Et si chacune de vos décisions avait des répercussions éternelles? Si chacune de vos actions modifiait immédiatement votre apparence physique et la façon dont vous êtes perçu? Décideriez-vous de brandir une épée au nom de la vertu, choisiriez-vous de semer la terreur à coups de maléfices et de traîtrises ou bien opteriez-vous pour un juste milieu? Avant de créer votre destin, sachez ceci : il n'y a pas deux Fables identiques. Quelle sera la vôtre?

www.xbox.com/fr/fable

16+ www.pegi.info

LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios

XBOX

it's good to play together*

EXCLUSIF

Tony Hawk's Underground 2

ÇA PLANE POUR LUI

GRIND, FLIP, UNDERFLIP, REFLIP, IMPOSSIBLE-FLIP, POP SHOVE IT... QUE DES MOTS QUI NE VEULENT RIEN DIRE POUR LE COMMUN DES MORTELS, MAIS QUI FONT RÊVER LES SKATEURS. CELA DIT, GRÂCE À SON NARCISSISME VIDÉOLUDIQUE, TONY HAWK A RENDU SA DISCIPLINE ACCESSIBLE AU GRAND PUBLIC.

Il y a trois ou quatre ans, les jeux de sport extrême étaient à la mode. À tel point qu'à l'époque, tous les éditeurs s'étaient lancés dans la course. Au final, seul Activision s'est imposé. Avec la gamme O2 et des jeux portant les noms de stars (Matt Hoffman pour le BMX ou Kelly Slater pour le surf), l'éditeur a investi le créneau en force. Et les softs en question proposent un gameplay d'excellente facture qui a su convaincre aussi bien les pratiquants de ses disciplines que le péquin moyen. Tony Hawk est l'ambassadeur de la gamme. Depuis des années, le Zidane des skateparks, modélisé en 3D et catapulté dans un univers complètement barré, séduit les foules. Le boss du flip en tout genre nous revient avec, dans le camp adverse, une autre star du plateau en la personne de Bam « Jackass » Margera.

Tony Hawk a beau être la référence incontestable en matière de simulation de skate, il souffre d'un essoufflement de son gameplay – une érosion toute naturelle liée à une exploitation qui dure. Pourtant, au fil des différents volets, les développeurs l'ont systématiquement retravaillé et peaufiné. Tout a donc déjà été optimisé jusqu'au moindre détail pour le plus grand bonheur des fans. Du coup, même en se décarcassant le cervelet, on imaginait mal comment bénéficier de mieux. Au lieu de repartir à zéro et risquer la boulette, Neversoft a préféré changer la forme sans trop toucher au fond. Cool !

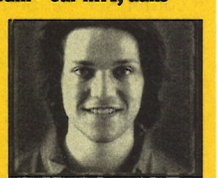
SKATER BOY

L'année dernière, dans Tony Hawk's Underground premier du nom, un mode story avait été intégré. On y incarnait un skateur débutant rêvant de devenir pro. Une bonne idée, plutôt efficace, mais peu appréciée des habitués, ceux-ci reprochant au jeu de moins être axé sur la confrontation avec de grandes stars. Résultat, dans le volet qui atterrit entre nos pognes, bien qu'on incarne toujours un rookie, le jeu tourne principalement autour de rencontres entre Tony Hawk et Bam Margera. La compétition consiste à établir quel fou furieux mettra le plus le zouk dans les différents pays visités. D'où le

> skate
> PS2, GC, Xbox
> 1-2 joueurs (16 online sur PS2)
> tout public

BAM MARGERA, JACKASS DANS L'ÂME

Bien qu'âgé de 25 ans, Bam Margera est déjà un vétéran du skate. Passé pro à 17 ans, sa cote de popularité aux yeux du grand public s'est vue décupler ces dernières années grâce à Jackass, où il a fait de régulières apparitions avec toute la troupe de Johnny Knoxville. Depuis, il a même son propre shou, « Viva la Bam » sur MTV, dans lequel il reprend le principe du dadais un peu attardé, inconscient et irresponsable. À la différence qu'ici, il fait participer toute sa famille (malgré elle) jusqu'à mettre la maison sens dessus dessous. Si Jackass vous botte, nul doute que cette émission vous plaira aussi.



Éditeur
Activision
Développeur
Neversoft
Sortie
Octobre 2004

sous-titre « World Destruction Tour » – ouais, il y a dû y avoir un brainstorming de folie dans les bureaux de Neversoft/Activision ! Cela dit, histoire de ne pas être trop dépaysé, on retrouve aussi le mode classique dans lequel on se contente d'enchaîner les différents objectifs, du genre lettres à cumuler, cassettes à récupérer, combos à exécuter et tout le tintouin habituel, sans un poil de scénarisation. La grande nouveauté, c'est que si l'on dirige toujours un sympathique débutant, on contrôle à tour de rôle toute une bande de guest stars.

UN BON PANEL DE CONS

Activision surfant sur la vague de succès que connaissent Jackass et ses produits dérivés, la plupart des membres emblématiques du collectif de casse-cou ont été intégrés. On peut donc ponctuellement prendre en main Weeman ou Steeve O (qui arbore un truculent déguisement de taureau) avec des tricks qui leur sont propres et qui collent, bien sûr, à leur personnalité (pour en savoir plus à ce sujet, jetez un œil sur le supplément de ce numéro). Mais aussi des personnages beaucoup plus atypiques, selon le territoire où l'on évolue. Ainsi, à Boston, on pourra débloquer Benjamin Franklin, un des pères de l'indépendance américaine et inventeur du paratonnerre. Bien que la liste de ces guests stars soit encore incomplète (et gardée secrète), on sait toutefois que l'on visitera, entre autres, l'Allemagne, l'Espagne et la

Tony Hawk's Underground 2

ROULE, C'EST DU BON !

Cette fois, on contrôle une flopée de véhicules plus ridicules les uns que les autres : un fauteuil roulant, une tondeuse à gazon et même un taureau électrique ! Évidemment, il faut enchaîner les figures avec ces engins. Ne me demandez pas comment... Tenez, au passage, parmi les trucs délirants, on pourra également balancer des projectiles du genre tomates et compagnie. Des tags à la Jet Set Radio sont aussi au programme.

IN YOUR FACE (NOT IN YOUR ASS)

Comme l'an passé, on peut créer un skateur en le gratifiant de sa propre bouille. Et, cette fois, plus besoin de passer par le Net. Grâce à l'EyeToy, on plaque directement la texture de son visage sur un corps. Espérons que le résultat sera plus efficace que dans le Monde des Bleus... À part ça, l'option online est toujours présente (uniquement sur PS2), mais nous ne connaissons pas encore les détails du mode.

France. Alors, en rêvant un peu, je me dis qu'on pourrait bien retrouver Salvador Dali, Horst Tapper ou un De Gaulle au tricks spécial « Je-vous-ai-compris »... Oui, je sais j'ai beaucoup d'imagination.

PREMIER CONTACT

Les maps de Barcelone et de Boston, jouables dans la version que nous avons essayée, étaient plutôt bien modélisées. Tout comme dans le précédent volet, les agglomérations sont pleines de vie, avec du trafic (voitures, piétons, etc.). Et c'est très joli. Même si la modélisation n'est pas ultra réaliste, on retrouve parfois quelques monuments célèbres, utiles pour se repérer. Et, bien sûr, l'architecture a été intégralement pensée pour qu'on enchaîne les tricks sans discontinuer afin de « comboïser » à fond. Parmi les nouveautés intéressantes, on a droit à une sorte de ralenti qui facilite l'exécution des combinaisons de touches pendant les sauts délicats. On peut aussi, après une chute, casser sa planche d'énervement, ce qui, en plus de défouler, fait repartir directement avec des points et un multiplicateur supplémentaire – bien vu ! Comme mentionné plus haut, la jouabilité, déjà au top, n'innove guère. C'est surtout au niveau du background que THUG 2 en jette, avec une ambiance et des challenges inédits, et encore plus de persos. Espérons que le titre ira jusqu'au bout de ses idées. Pour le vérifier, il faudra patienter jusqu'au mois prochain. ■

"Jouable et jouissif" Officiel Nintendo

Par les créateurs de TimeSplitters 2

SECOND SIGHT™

Le mental au service de l'action

Infiltration

Télékinésie

Projection

Psi Blast

- Un scénario troublant au cœur d'environnements angoissants à vous glacer le sang
- Des pouvoirs psychiques incroyables : télékinésie, ensorcellement, guérison, projection, possession...
- Explorer le passé pour comprendre le présent dans un scénario parallèle sous forme de flash-backs
- Faites plier la réalité à la seule force de votre mental

www.codemasters.fr/secondsight

NINTENDO GAMECUBE · XBOX · PlayStation 2

.FREE RADICAL

Codemasters® GENIUS AT PLAY™

© 2004 Free Radical Design Limited. All rights reserved. "Second Sight"™ and "Free Radical Design"™ are trademarks of Free Radical Design Limited. Developed by Free Radical Design Limited. Published by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters"® is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. "The PlayStation Logo" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo Gamecube, The Nintendo Gamecube logo and the Seal of Quality icon are trademarks of Nintendo.

EXCLUSIF

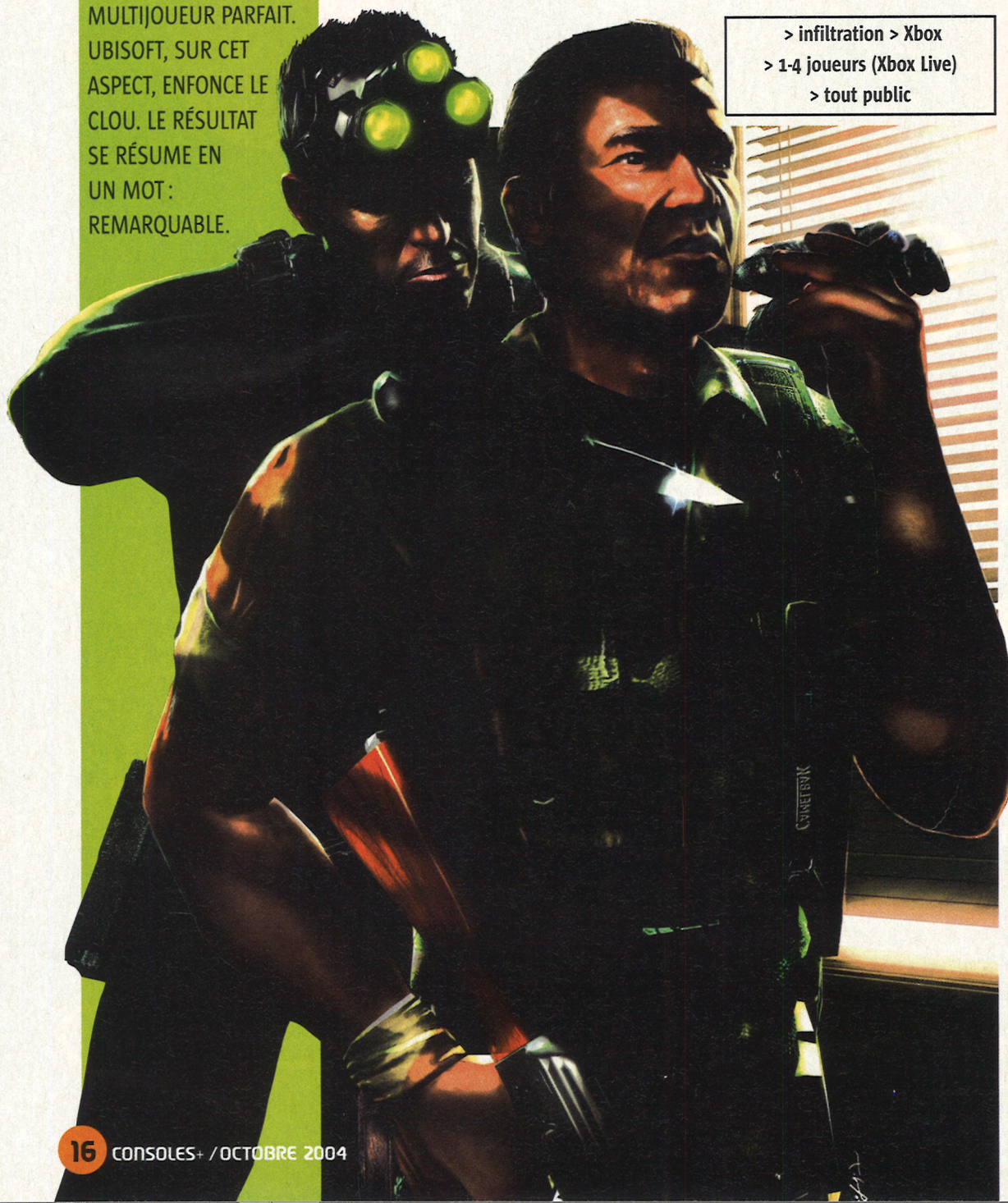
Splinter Cell – Chaos Theory
LIVE AND LET DIE

EN SPLINTER CELL, ON A D'ABORD VU UN TERRIBLE CONCURRENT DE METAL GEAR SOLID. PUIS PANDORA TOMORROW A RÉVOLUTIONNÉ LE GENRE AVEC SON MODE MULTIJOUEUR PARFAIT. UBISOFT, SUR CET ASPECT, ENFONCE LE CLOU. LE RÉSULTAT SE RÉSUME EN UN MOT : REMARQUABLE.

Éditeur
UbiSoft
Développeur
UbiSoft
Sortie
Novembre

> infiltration > Xbox
> 1-4 joueurs (Xbox Live)
> tout public

Séance de tir aux pigeons : *un spy en mauvaise posture...*



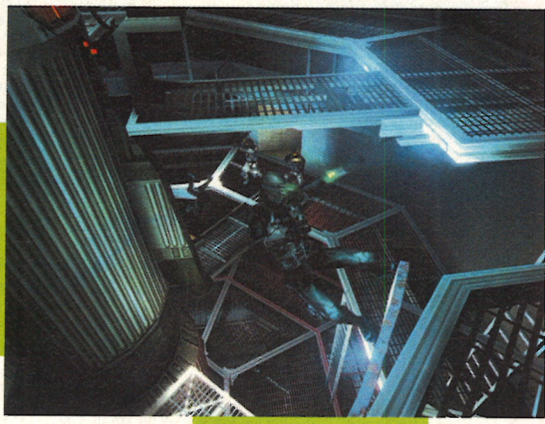
Les reportages exclusifs ont une vertu assez extraordinaire, surtout lorsque le titre dévoilé en avant-première fait partie de ces jeux que l'on désire ardemment et, très égoïstement, découvrir avant tout le monde. Pour faire un parallèle culinaire audacieux, c'est un peu comme si vous dégustiez un foie gras entier sur de délicieux toasts grillés, tandis que vos compères, profitant du banquet un peu plus tard, se contentaient d'un honorable pâté de campagne. De retour des studios d'UbiSoft à Annecy, j'essuie les quelques miettes qui se trouvent encore à la commissure de mes lèvres gourmandes. La primeur de la découverte n'empêche pas de faire preuve d'un peu de décence...

DEVENIR ACCESSIBLE

Le mode multi de Pandora Tomorrow – Shadownet contre Mercenaires – était sur bien des points extraordinaire. Mais ses qualités, dissimulées par une prise en main quelque peu élitiste, n'ont pas suffi à éviter de décourager les joueurs occasionnels. Conscients du problème, les développeurs du mode online « adversarial » de Chaos Theory ont revu leur copie. Ils proposent désormais une expérience certes toujours aussi technique (heureusement !),

La map « Missile » *propose une pièce à étages où mercs et spy peuvent s'affronter le cœur léger et en toute intimité...*

La charge du mercenaire *permet d'envoyer valdinguer dans le vide l'espion imprudent. Un coup qui fait mal...*



mais soutenue par nombre de tutoriaux. Que vous soyez espion ou mercenaire, vous débarquerez donc dans les parties online avec un minimum d'expérience. Les vétérans, eux, pourront zapper l'entraînement (hormis la map « examen », obligatoire) pour prouver derechef leur grande maîtrise du jeu.

COOPÉRER EFFICACEMENT

Parmi les ajouts les plus intéressants du mode réseau se trouve l'interaction entre équipiers. Par exemple, faites la courte échelle à un partenaire, puis accrochez-vous à ce dernier pour monter à votre tour (vous attrapez ses jambes, puis remontez le long de son corps) et, enfin, aidez-le à grimper. Cela permet aux espions d'atteindre des endroits inaccessibles. D'autres collègues pourront également se soigner, échanger des objets (le backpack des mercenaires octroie ainsi de l'équipement supplémentaire pour les deux joueurs), ou encore enlever un dispositif espion qui se trouverait sur l'un d'eux. Cet aspect du jeu, essentiel, permettra de faire la différence entre les équipes jouant en duo et les autres participants plus individualistes.

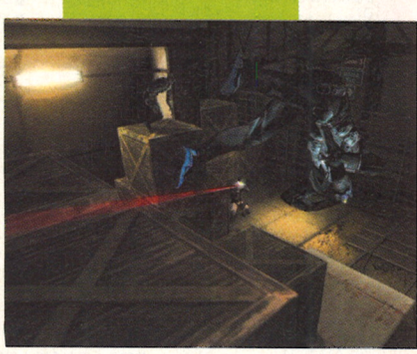
DIGÉRER LES NOUVEAUTÉS

Difficile de dire que les développeurs du mode online de Chaos Theory ne se renouvellent pas. Certains gadgets connus sont subtilement modifiés : la dernière caméra-glu posée est consultable à tout moment, le piège espion peut indiquer continuellement la position d'un adversaire ou se déclencher un moment à chaque fois qu'on coupe son faisceau, etc. Mais surtout, de nouvelles pièces d'équipement font leur apparition. Côté Shadownet, on appréciera le camouflage optique qui rend presque invisible (mais qui ne dure qu'un court instant), et le détecteur de pulsations cardiaques. Côté mercenaire, un réseau de caméras est désormais disponible, ainsi qu'un masque à gaz (à l'utilisation limitée) et une mine-poison mortelle, pour peu que l'espion touché ne trouve pas rapidement une trousse de soins ou son coéquipier. Bref, dans le fond, Chaos Theory gagne encore en technicité et en intensité. Il offre des affrontements tactiques et équilibrés, ainsi que des décors à l'interaction poussée (de nombreux éléments destructibles changent la topographie des lieux), le tout supporté par un mode Xbox Live plus complet et pratique (invitations vocales, nouveau système de classement, création de clans, etc.). De quoi imposer le mode réseau de Chaos Theory comme une référence... ■

Les mercenaires *possèdent désormais trois armes différentes : le shotgun, l'Uzi ou le fusil d'assaut (seule arme à posséder une lunette).*

La pluie a son importance *: elle refroidit les corps, empêche l'utilisation du camouflage optique, et augmente l'efficacité de l'électrocuteur.*

Question réalisation, *le mode online de Chaos Theory sera un ton au-dessous du mode solo, ceci pour éviter de trop plomber le framerate.*



En duo, *un espion peut attirer l'attention d'un mercenaire tandis que l'autre essaie de le mettre hors d'état de nuire.*

UN MOT DOUX À L'OREILLE

Les nouvelles possibilités de contre au corps à corps ou « d'humiliation » promettent des parties relevées entre joueurs goguenards. Le mercenaire peut ainsi effectuer une rotation sur lui-même dans un mouvement « berserk » assez redoutable, et faire chuter sans ménagement un espion un peu trop collant, avant de l'achever en lui murmurant une gentille phrase à l'oreille... Le spy n'est pas en reste puisque, accroché à une plate-forme, il peut attraper un mercenaire qui le surplombe pour le faire s'écraser quelques mètres plus bas.

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC persomobiles

UN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

Écoutez tout notre catalogue de bruitages au **0899700997** et **www.persomobiles.fr**.

Aboiement chien 66001
Actualités ciné années 30 NEW 66097
Bruits érotiques 66069
Chasse d'eau 66005
Cri d'horreur Femme 66006
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Explicit lyrics NEW 66087
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rots 66016
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
US Police "Hands up" NEW 66078
Vieux téléphone 66026
Voix " Ca va pas la tête ?" NEW 66096
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Appel à toutes les unités" NEW 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "C'est quoi c'bordel ?" NEW 66089
Voix "Ca enregistre ?" NEW 66093
Voix "Comme je suis fort"..."Et beau !" NEW 66095
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Ici Londres" NEW 66103
Voix "Inch allah" 66082
Voix "Mais foutez moi la paix !" NEW 66094
Voix "N'est-ce pas ?" NEW 66092
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" NEW 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" NEW 66099
Voix "Téléphone maiiiison" 66074
Voix "Vous avez le droit de garder le silence" NEW 66100
Voix "Wazzzzha ?" NEW 66101
Voix "Y'a quelqu'un ?" 66049
Voix "You f... my wife ?" NEW 66088
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché NEW 66102
Vomissements 66023
90 Hifi! 1546

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

4500 autres SONNERIES

Trouver la vôtre et **l'écouter** parmi nos 4500 sonneries :

PAR THÈME

Sur le **0899700997**, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple: 1563 pour 50 Reggae! 1563. Ou envoyez par SMS le thème au ***61211***.
Ex.: REGGAE au 61211.

PAR NOM

Sur le **0899700997** rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie à partir de quelques lettres de son titre, par ex. HEY ou Hey oh. Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au ***61211***.Ex.: HEY au 61211.

NOUVEAUTÉS

Persomobiles crée des dizaines de nouvelles sonneries par semaine! Pour la liste des nouveautés, appelez le **0899700997**, rubrique sonnerie, ou envoyez ***NEW*** au ***61211***.

SMS+ 61211 0,35 €par envoi + prix d'un SMS

61211: 0,35 €+SMS seulement

Et bien sûr toutes les sonneries sur **www.persomobiles.fr** et **wap.persomobiles.fr**.

100% POLY !

Toutes nos sonneries (+ de 4500) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera **MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE** (vrai son des instruments) ou **HIFI/AMR** (son encore meilleur sur certains mobiles).

REMIX

+: Sonnerie disponible en plusieurs versions (**remix** etc.). Pour choisir, écoutez-les au **0899700997**. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent !

MINIS

M: Sonnerie disponible aussi en version **MINI** (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. Ex. : 558189 pour Marie...55818.

RAP / RNB

113 feat la merde 55604
21 questions 54940
94 52049
99 problems NEW 53980
Afrodisiac NEW 52177
Aïcha (RNB 2004) 53714
Angela 55594
Antilop SA party 53689
Art de rue M 55607
Au summum M 54580
Avant de partir NEW 52187
Baby boy M + 53068
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Bada boom 53553
Beautiful M + 54511
Belsunce breakdown M 56612
Bouge cette vie NEW 52100
Break ya neck M 54378
Bright lights NEW 52161
Bump bump bump M 54113
Burn NEW 53930
Business 55939
California Love 54245
Changes 54247
Clap back 53547
Crazy NEW 52202
Crazy in love M 54643
Destinée 55037
Dilemma M 55917
Dip it low 53926
Dis moi si j'te saoule 53521
DJ M 54647
Doo wop 56688
Dr. Hannibal M 54123
Du rire aux larmes 56080
Elle est à toi 55570
Elle te rend dingue 56896
Elle veut NEW 52074
Et c'est parti 52011
Éternellement M + 53675
Eyes on you NEW 52181
F.U.R.B (Fuck you right back) 52090
Femme like U M + 53747
Forgot about Dre 54249
Freestyler 55582
Fuck it (I don't want...) M + 53824
Funky cops-Let's Boogie 55898
Gangsta's Paradise 56685
Get busy M 54661
Give me the light + 54070
Gravé dans la roche M 54495
Hey Mamma 53502
Hey oh M + 54957
Hey sexy lady M 54388

RAP / RNB (suite)

Hey ya M + 53172
Honey NEW 52182
Hotel 53856
How come NEW 52190
I don't wanna know M + 53758
I got 5 on it 56689
I like that NEW 52055
I need a girl 56301
I'll be missing you 55430
I'm still in love with you 53469
In da club M + 54158
In the park 53596
J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Je reste ghetto M + 53756
Jenny from the block M 55131
Just married NEW 52175
Killing me softly 56362
L'âme soeur 54488
L'orphelin M + 53552
La faucheuse NEW 52159
Le bilan 55954
Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Le son qui tue 52053
Let's get it started NEW 52086
Lose yourself M + 55215
Ma Benz + 55287
Make it clap 54384
Match nul M 54501
Modern times 53587
Move ya body NEW 52122
My band 53795
My place NEW 53419
Mystère et suspense 52038
Naughty girl 53687
Noble art M 54758
Number One M 53227
N°10 53929
On fire NEW 52164
On s'en sort bien 55680
One call away 53757
P.I.M.P M + 54992
Parce qu'on vient de loin 53228
Parle-moi M + 53557
Petit frère 55610
Plus 2 soleil NEW 52169
Pose ton gun 54764
Pour ceux 54964
Pull up 53972
Qui est l'exemple 56906
Ragga string 53893
Real slim shady M 56618
Reggae night fiva 52042
Relève la tête 53928
Sans (re)pères M + 53150
Sexy pour moi M + 53381
Shut up M + 53424
Stan 56634
Still D.R.E. M 54246
Suga suga 53554
Sunshine NEW 52176
Sunshine (I call you my baby boy) NEW 52189
Superstar 53513
Talk about love NEW 53981
Tallac NEW 52171
Thank you 53927
The next episode 56632
Thoia thoing M 53147
Trick me 53828
Turn me on M + 53504
Where is the love 54747
Without me M 56143
X 53777
Yeah M + 53624
440 Rap! 1554

POP / ROCK / SOUL

Asche zu asche 54314
Billie Jean 56202
Bohemian rhapsody 54151
Boys don't cry 55124
Bring me to life M 54364
By the way 56555
Californication 56760
Can't hold us now 53117
Can't stop 54205
Come as you are 55713
Coupé Décalé NEW 52145
Creep 56329
Cry me a river M 54177
Du hast 55281
Enter sandman 55654
Every breath you take 55817
Everybody's Gotta Learn Sometime NEW 52091
Everytime 53978
Flash Dance-She is a maniac 55149
Hotel California 56765
I feel good 56408
I love rock'n'roll 55640
Ich will 54385
In the shadows 53355
Into the hollywood groove NEW 52173
Jump 55656
Karma police 55280
Kashmir 54415
Killing in the name 55292
La grange 53115
Leave (get out) NEW 52153
Left outside alone 53673
Lithium 54146
Live is life M + 54485
Lullaby 53657
Master of puppets 54132
Message in a bottle 56544
Mutter 54375
My happy ending NEW 52146
New born 54137
Nothing else matters 54135
On my knees NEW 52129
Orchestra NEW 52003
Original Sin NEW 52172
Otherside 54083
Outrageous NEW 52066
Paint it black M 55750
Protège-moi 53524
Radio NEW 52198
Rape me 55349
Seven nation army + 54334
She will be loved NEW 52130
Sick and tired NEW 52162
Sing for absolution 53769
Slide along side NEW 52147
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Smooth crimal 54280
Someone only we know NEW 52150
Sonne 54374
Stairway to heaven 56790
Stars NEW 52149
Superstar NEW 52117
Sweet home Alabama 53871
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The Reason 53994
These words NEW 52163
This love NEW 52073
Thriller 54277
Time is running out M 54974
Toxic 53558
We are NEW 52121
680 Pop/Rock! 1561
10 Soul! 1588

ROCK FRANÇAIS

1977 (A l'envers) NEW 52167
A tes souhaits NEW 53766
Apologie 54047
Brest NEW 52075
C'est quand le bonheur 54922
Cendrillon 56122
Chaque seconde NEW 52174
Cinglés 54987
Dernière danse M 54382
J'ai demandé à la lune M 56096
J'veux du soleil 53019
Je cours 54857
Je saigne encore 53416
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
La maison de disque 53767
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le vent nous portera 56769
Mao boy 55573
Moddadiction 53798
Motivés 55632
Salut à toi 54033
Soledad NEW 52183
Tout envoyer en l'air 53688
Un autre monde NEW 55093
Un jour en France 56383
170 Rock Français 1548

HARD ROCK

Aces high 54407
Back in black 54392
Behind blue eyes 53481
Big gun 55271
Breaking the habit 53962
Chop Suey 53113
Come out and play 55294
Da hui 53595
Duality 52014
Every you every me 54282
Everybody's fool 53931
Faint 54671
Fear of the dark 54408
Frantic 53145
From the inside 53578
Hard as a rock 55301
Hell bells + 55273
Highway to hell + 55688
I miss you 52043
In the end M 54219
In too deep 55782
Last train home 53797
Mobscene M 54490
My immortal 53480
Numb M + 54896
Personal Jesus NEW 52184
Pretty fly 55596
Prophecy 53912
Rainmaker 53420
Somewhere I belong M 54222
Still waiting 54433
The bitter end 54283
This is the new shit 53174
Thunderstruck 54393
Ya'll want a single 53913
70 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

3ème sexe 54461
A new day has come 56034
Adieu jolie Candy 53786
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56228
Ameno NEW 52127
Au café des délices 55597
Caruso 53695
Ce serait si bien NEW 52096
Cent fois NEW 53956
Cette année là 56396
Chanter 54172
Désenchantée 56214
Dragostea din tei M + 53819
Elisa 55720
En apesanteur 55549
Ensorcelée 53955
Entre nous M 55456
Et l'on y peut rien M 54595
Face à la mer 53903
Fan 54356
Hymne à l'amour 54013
Il est libre Max 55121
Inévitablement 53984
Je l'ai vu NEW 52180
Je te dédie NEW 52112
Je te promets M 54555
Je vais t'aimer 53272
L'aigle noir + 55690
L'amour est un soleil 54318
L'orange 53333
La beuze-Le frunkp M + 55210

VARIÉTÉS (suite)

La dernière séance 56231
La fille du coupeur de joints 55803
La seule chose qui compte NEW 52179
La solitudine + 54489
Laissez-moi danser 54260
Le jour d'après 53973
Le lion est mort ce soir 55125
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le poulailler 53954
Le prélude de Bach 53237
Le souvenir de ce jour NEW 52186
Le sud 55845
Les lacs du Connemara + 55331
Ma ce ki Massimo 53959
Ma gueule 54557
Ma liberté de penser M 54315
Ma Préférence 53216
Ma révolution 53877
Manhattan-Kaboul 56312
Maria Magdalena M 53044
Marie M 55818
Millésime 56939
Mistral gagnant M + 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mourir demain 53924
Ose 53326
Oui! J'ai besoin de toi NEW 52188
Paris latino M 55162
Petite Marie 55117
Place des grands hommes 54193
Pourvu que ça dure 55228
Que je t'aime + 56225
Réévolution NEW 52154
Savoir aimer 55773
Sur un air Latino 54529
Sympathique (Je ne veux pas travailler) 56185
Tant pis 53335
Tournent les violons 55626
Tous les cris, les S.O.S. + NEW 53693
Tu seras 53639
Un jour arrive 53953
Une autre vie NEW 52192
Une chanson dans le coeur (Felicita) NEW 52157
Vivo per lei 54320
Week-end 53321
Yalla 53589
830 Variétés! 1564

ITALIE

La Tarantola 53087
Sara perche ti amo 53282
Se bastasse una bella cansone 53651
Ti amo M 55568
Tu 53284
10 Variétés italiennes! 1594

MUSIQUES RÉGIONALES

An Alarc'h 53091
Il est un coin de France 53586
Tri Matelod 53088
10 Musiques régionales! 1540

COMÉDIES MUSICALES

Avoir une fille 55862
L'envie d'aimer 55603
20 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO

Able to love 53003
Aerodynamic 56613
Be my lover NEW 52119
Blue 56497
California Dreamin' M + 53805
Calinda 53525
Can you feel it 54759
Carpet Ride NEW 52158
Cha cha slide 53830
Chihuahua M + 54121
Chupa chupa NEW 52155
Da funk 54120
Daddy DJ + 56642
Despre Tine NEW 52120
Dragostea din teï 53820
Dreamland 54648
F**K iT (version dance) NEW 52170
Fast Track NEW 52108
Feel it NEW 52085
Follow me 54662
Four to the floor (remix) 52116
Fresh (2004) + 53944
Girls NEW 52168
Heaven NEW 52191
Here comes the hotstepper NEW 52166
Hit my heart 53832
Illusion 53304
Jam (say oh! oh! oh! oh!) 52045
Lola's theme NEW 52151
Love don't let me go 56127
Memory of love NEW 52101
Money NEW 53915
No matter what you do 53717
Pump it up + 53734
Satisfaction M + 54114
Summer Jam 2003 M + 54778
Sweet dreams 55089
Yeah yeah NEW 52156
330 Dance! 1559

DISCO

Born to be alive 56152
Don't stop 'til you get enough 56574
Get down saturday night-Get down samedi soir 55771
Give me the night 54593
I feel love 56583
I will survive + 56631
Just an illusion 55639
Let's groove 52031
Rasputin 55695
Y.M.C.A 56017
50 Disco! 1580

ROCK N ROLL

California dreamin' 56571
50 Rock'n roll! 1581

REGGAE / SKA

Africa unite 55605
Buffalo Soldier 56333
Don't worry, be happy 55693
Get up stand up 56135
Is this love 56334
Jammin' + 56759
L'hymne de nos campagnes + 56360
La caraïbe 54666
Mangez moi M 56175
No woman no cry + 56758
One step beyond 56546
Plantation M 55128
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Reggae night 55705
Sinsemilia NEW 52148
Sortez-les 54740
Tout le monde debout 54858
60 Reggae! 1563
10 Ska! 1592

LATIN

(Choopeta) Mamae eu quero 52097
Brazil 56808
Copacabana 55657
Ja Sei Namorar 53032
Obsession 53887
Quiero salsa 54366
50 Latin! 1579

ZOUK

1er gaou M 56485
Alice, ça glisse 55608
Ami Oh 52054
Ba moin en ti bo 56954
Chawa 53508
Chouboule NEW 52092
Dancehall x-plosion NEW 52165
Debrouya 53615
Doucement là 53036
Flamme 52013
La dernière danse 52093
Laisse parler les gens M + 54553
Mizik Ce L'anmou 53038
Move together 53616
Océan M 54949
Un gaou à Oran 52008
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M + 56953
40 Zouk! 1565

RAÏ / ORIENTAL

A vava inouva 55318
Abdel Kader M 55435
Didi + 56698
El Salam Alaikoum 53679
Girl friend NEW 52144
Hava Nagila NEW 52142
Je veux vivre 54820
Là-bas NEW 52178
Rosa NEW 52141
Sobri M + 53905
Wahrane wahrane 55374
Ya hilwi (Lover come back) NEW 52140
Ya rayah 55334
Ya-Rayi NEW 52131
Yesh Li Gan NEW 52143
Youm wara youm 55433
40 Raï! 1562

INDIEN / BOLLYWOOD

Dilwale Dulhania Le Jayange 53854
Kal ho na ho 53850
10 Indien/Bollywood! 1538

DESSINS ANIMÉS

Akira 55233
Albator + 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Candy + 56610
Capitaine Flam M 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cowboy bebop 56363
Denver le dernier dinosaure 53020
Dragon Ball GT M + 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Goldorak, go ! 54811
Goldorak-Là haut, là haut... + 56654
Goldorak-Le prince de l'espace 54809
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Hellsing 55230
Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en Ré mineur... 56288
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeanne et Serge M 56979
Ken, le survivant 53022
L'Âge de glace 56304
L'Inspecteur Gadget M 56733
La panthère rose M + 56629
Le château dans le ciel 55458
Le Manège Enchanté + 53025
Le Roi Lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les Minipouss 54923
Les mondes engloutis + 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs + 56986
Les Simpsons M + 56615
Maya l'abeille 56601
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072

DESSINS ANIMÉS (suite)

South Park 56705
Spiderman-L'araignée, l'araignée... 56126
Tom Sawyer 55963
Yu-Gi-Oh! 54362
Yu-Gi-Oh! 53892
100 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV

24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
Agence tous risques M + 56826
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre M + 56603
Angel M 56851
Arabesque 54341
Arnold et Willy + 56844
Band of Brothers-frères d'armes 52077
Benny Hill M 56820
Bonne nuit les petits 56977
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed + 56852
Chips 55057
Code Quantum 56802
Dawson 56869
Eurovision 56656
Farscape 55300
FBI, portés disparus NEW 52079
Fort Boyard 56919
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état + 56818
Jackass 53515
Jake 2.0 NEW 52132
K2000 56847
L'île aux enfants-Casimir 56602
La famille Adams + 56893
Les animaux du monde 56795
Les brigades du tigre 56821
Les Experts, Miami NEW 52076
Les mystères de l'ouest + 56816
Les têtes brûlées 56891
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Mariés, 2 enfants 56840
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Muppet Show 56944
Papa Schultz 54901
Profiler 56804
San ku kaï 56716
Smallville-Save Me M 54358
Stargate SG-1 M 56843
Starsky & Hutch M + 56651
Supercopter + 55350
Une nounou d'enfer 56863
Urgences 56683
Wonder woman 54361
X-Files + 56614
190 Séries! 1551

FILMS

1492, Christophe Colomb + 56090
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Amélie Poulain M + 56633
Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Banzaï 52080
Beetlejuice 55967
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Bullit 55969
Chat noir, chat blanc 55832
Desperado 56260
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Dirty Dancing-Time of my life 53713
Fantômas 54789
Fight Club-Where is my mind 52007
Flashdance 56024
Frère des ours-On my way 53423
Ghost-Unchained melody + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Grease + 56754
Gremlins 1 & 2 54777
Halloween M 54000
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56249
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Le monde ne suffit pas 56288
James Bond-Thème M + 56639
Jeux interdits 56792
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor... 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
Kill Bill-Twisted Nerve NEW 52196
L'Américain NEW 52152
L'exorciste M + 56740
La 7ème compagnie 53023
La beuze-99 Luftballons + 54139
La boum + 56655
La grande vadrouille 56273
La soupe aux choux M + 56040
La vérité si je mens 54472
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills-Axel F M + 56076
Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand blond avec une chaussure noire... + 56038
Le Parrain M + 56072
Le père noël est une ordure-Destinée... 55296

FILMS (suite)

Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux III-Thème 53403
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Les 11 commandements-Comme des connards 53466
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés font du ski M + 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada 56957
Les chariots de feu 56267
Les choristes 53793
Les choristes-Caresse sur l'océan... NEW 52160
Les temps modernes 53608
Les tontons flingueurs 55794
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up M + 55763
Midnight Express M 56002
Mission Impossible 1-Thème film M + 54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mon nom est personne + 56253
Mortal Kombat 54891
Philadelphia 53441
Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl M + 54959
Podium-Alexandrie Alexandra 53520
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Girl, you'll be a woman soon 56350
Pulp Fiction-Misirlou M + 56641
Pulp Fiction-You never can tell 56343
Resident evil-Le film 56525
Rocky I-Gonna fly now 53538
Rocky III-Eye of the tiger M + 56718
Sexe intentions-Bittersweet symphony M NEW 55494
Starsky & Hutch 2004 M + 53817
Superman-Thème film 54793
Talons Aiguilles-Piensa in mi 55488
Terminator 2-Le jugement dernier M + 56755
Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903
Top Gun-Take my breath away M 56890
xXx-Feuer frei 54254
270 Films! 1553

PUBLICITÉS

Ajax-Carmen 55793
Areva 2004-Funky Town + 56200
Banque Populaire-Free 56107
CNP-Jazz suite 56713
Coca Cola Vanille-Day-O M + 54464
Dim M + 56604
EDF 2004-Votre monde s'éclaire 53880
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Evian 2003-We will rock you M 56523
Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
Hollywood Chewing gum 56605
Levi's 2001-Before you leave + 56620
Nutella 2003-Glorious 53425
Puma 2004-Sponsor Jamaïque 53879
Renault Scenic 2004 NEW 52197
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Telefunken-Eden is a magic world NEW 53949
90 Publicités! 1557

FÊTES ET ÉVÉNEMENTS

Happy birthday to you Mr President 53397
Joyeux Anniversaire 56653
Viens boire un petit coup à la maison + 56309
20 Fêtes/Événements! 1539

CHANSONS PAILLARDES

Bali Balo M 56102
J'ai la ... qui colle 56112
La digue du... 56104
La petite huguette 56105
10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS / COMPTINES

Attraction "It's a small world" 54927
Bouba 55278
Pin Pom (Pompier) M 56647
Sonnerie vieux téléphone 54453
10 Divers/Jingle! 1566
10 Comptines! 1595

CLASSIQUE

Carmina burana M 55723
La Walkyrie 53835
Sonate au clair de lune 54894
40 Classique! 1558

JAZZ

Take five 54400
40 Jazz! 1560

HYMNES

From Galway to Dublin (Irlande) 53592
Hymne Algérie M + 56668
Hymne Allemagne + 56664
Hymne Brésil 56067
Hymne Breton 54669
Hymne Corse 55092
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis + 56666
Hymne Europe (Hymne à la joie) 53101
Hymne Israël-Hatikva + 56670
Hymne Italie M 56663
Hymne La Marseillaise M + 56660
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
50 Hymnes! 1552

HUMOUR

Biouman et Dorothée 55580
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
20 Humour! 1598

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC **persomobiles**

08 997 00 997

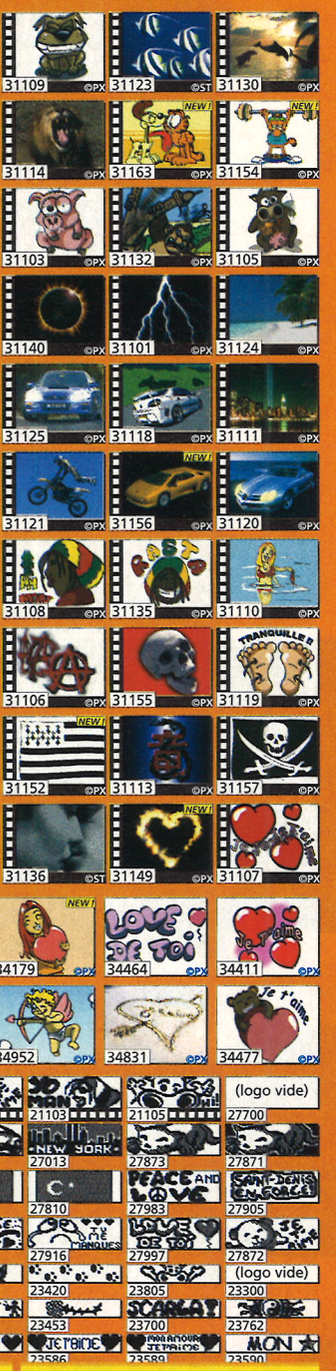
0901 901 999 www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES

PHOTOS et LOGOS !

ANIMATIONS

Si une image a elle est animée !

Compatible: couleur **Alcatel** 535 735 **Motorola** C350 T720 **Nokia** 3100 **Sagem** myX-2 myX-5 myX-6 **Samsung** P100 P400 S100 S300 S500 T200 T400 V200 X400 **SonyEricsson** T300 T302 T310 T312 T610 T618... NAR **Nokia** 3330 3360 3410 3510 5210 5510...



NOUVEAU: VOTRE RÉPONDEUR EN MUSIQUE !

NOUVEAU et EXCLUSIF ! ***Persomobiles*** invente le répondeur musical: enregistrez votre propre message sur une de nos 3500 musiques et bruitages !

COMMENT PROCÉDER ?

1 Choisissez n'importe quelle musique ou bruitage parmi les 3500 que nous offrons.

2 Appelez le ***08 997 00 997***. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence" (exemple: 55818 pour Marie). Puis choisissez "Utilisez cette musique pour mon répondeur".

3 Vous enregistrez votre message avec **votre propre voix**: elle sera automatiquement mixée avec la musique (Marie dans notre exemple). Vous pouvez même ajouter un effet (**réverbération**, **robot** etc.).

4 ***Persomobiles*** installe automatiquement votre nouveau répondeur.

Compatible Orange, Sfr et Bouygues.

COMMENT PERSONNALISER ?

1 Notez la référence. (exemple: 55818)

2 Passez votre commande, au choix:
- Par **TÉLÉPHONE** au ***08 997 00 997***. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence"
- Par **MINITEL** sur le ***3617 PERSOMOBILES***
- Par **SMS** au ***81122***. Envoyez simplement la référence au 81122 (2 SMS seulement). Exemple: **54957** au ***81122*** pour "Hey oh".

3 Votre mobile reçoit l'image ou la sonnerie quelques secondes plus tard.

COMPATIBILITÉ

Votre mobile affiche des images animées, de la couleur? Il est polyphonique, hifi? Nous savons le faire pour les marques **Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Sharp, SonyEricsson, Trium, Toshiba...**

Incompatibilité? Nous vous **remboursons*** !

SMS+ 81122 1,50 € par envoi + prix d'un SMS

IMAGE PARFAITE !

Les photos et images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile: pas de marge autour !

De plus, elles sont automatiquement téléchargées dans la meilleure qualité disponible pour votre mobile.

***Remboursement (incompatibilité)** : Envoyez votre demande en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heures de votre appel et la référence à Persomobiles / BP 249 / 94102 Saint-Maur Cedex. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre.

Tarifs: 3617: 0,86 €/MN **0899:** 1,35 € + 0,34 €/MN **0901:** 2,5CHF/MN **81122:** 1,5 € par SMS, 2 SMS par téléchargement. **Copyrights: BO:** Boxybox-MB **CL:** Clair obscur-MB **CH:** Christian Martin-JTP-MB **PA:** Panoramic-MB **PI:** Richard Murrin-MB **PR:** Presse Sport-MB **PX+N&B:** Pixtel **SI:** Sipa Press-MB **SP:** Stock Image-Plisson-MB **ST:** Stock Image-MB

persomobiles, un service Pixtel

Family business !

LES INDES TRU

LE FILM « THE INCREDIBLES » (QUI SORTIRA LE 24 NOVEMBRE EN FRANCE SOUS LE TITRE « LES INDESTRUCTIBLES ») NARRE LES AVENTURES D'UNE FAMILLE DE SUPER-HÉROS COMPLÈTEMENT DÉJANTÉS. LA MISE EN SCÈNE, TOUT EN IMAGES DE SYNTHÈSE, EST SIGNÉE PIXAR. DE PASSAGE À SAN FRANCISCO, NOUS AVONS PU JUGER DE LA DÉCLINAISON SUR CONSOLES, CONÇUE PAR HEAVY IRON STUDIOS.

> action > PS2, Xbox, GC, GBA > 1 joueur > tout public

En janvier dernier, les studios Pixar ont annoncé la fin de leur collaboration avec Disney. Après de nombreuses années d'une association fructueuse, les deux géants hollywoodiens ont décidé de se séparer. Pixar préférant distribuer lui-même ses films, gage de rentrées d'argent plus conséquentes pour sa seule pomme. La décision ne prendra effet qu'en 2006, après la sortie d'une dernière œuvre commune baptisée *Cars (lire l'encadré)*. De là à imaginer que Pixar va se lâcher grave sur ses prochaines productions, délaissant le ton gentillet propre à celles made in Mickeyland, il n'y a qu'un pas qu'on va s'empresser de franchir…

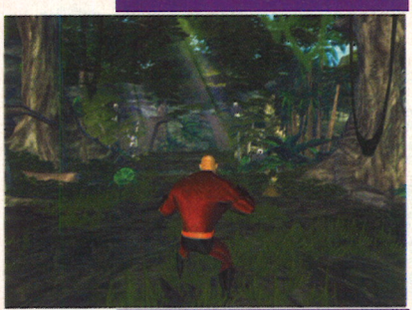
VENGEANCE ET DESTRUCTION

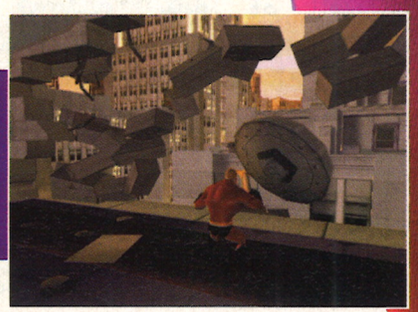
Parallèlement, une autre joint-venture se poursuit, pour le meilleur cette fois, entre Pixar et l'éditeur THQ. Les deux sociétés ont déjà travaillé ensemble sur Monstres et Cie et Nemo (ce dernier jeu s'est vendu à plus de six millions d'exemplaires, toutes consoles confondues). Elles récidivent avec *The Incredibles*, film d'animation prévu en France le 24 novembre sous le titre *Les Indestructibles*. Adieu monde marin et requin végétarien, ici, Pixar raconte la vie rangée des voitures d'un couple de super-héros et de leurs bambins dénommés Violet (la fille) et Dash (le garçon).
Chaque membre de cette superteam possède des pouvoirs hors du commun dont l'étendue ne sera révélée qu'à l'occasion d'une mission ultrasecrète commandée par un mystérieux personnage, un vilain avide de vengeance et de destruction…
Très peu d'informations ont filtré lors de la présentation : Pixar entretient jalousement le secret sur son produit. Deux hauts dignitaires du studio avaient même été dépêchés pour surveiller les propos des développeurs de Heavy Iron Studios.

UN PUR BONHEUR

Que dire de la version PS2 qui nous a été montrée ? Visuellement, la perspective surprend, surtout lorsqu'on se promène sur les toits de la ville. Les environnements sont vastes et détaillés. Ainsi, la vue du haut des immeubles est un pur bonheur pour la rétine. Contre toute attente, Les Indestructibles est un jeu au graphisme plutôt « adulte ». On est loin des couleurs éclatantes et des formes arrondies qui collent aux productions pour les tout-petits. Il sera possible d'incarner les quatre membres de la famille, chacun dévoilant au gré du scénario ses différents

Éditeur **THQ**
Développeur **Heavy Iron Studios**
Sortie **Fin novembre**





INCROYABLES

pouvoirs. Bob, le papa, massif mais agile, peut distribuer des taloches à foison. La maman, Hélène, si elle ne porte pas de combinaison aussi sexy que Catwoman, allonge ses bras de façon si impressionnante qu'on la surnomme Elastigirl. Elle se distingue également par sa capacité à résoudre les puzzles. Discrète, elle infiltrera facilement certaines zones à risque. Mais c'est avec Dash, le dernier rejeton de la famille, qu'il nous a été donné de jouer.

PARFUM DE FEMME

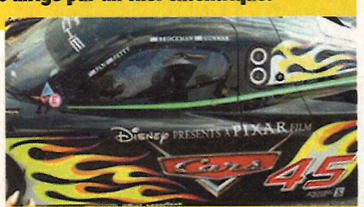
Dash est en retard pour l'école. Heureusement pour lui, sa vitesse supersonique lui permet de rejoindre son objectif à la vitesse de l'éclair. Sa route est pourtant semée d'embûches, et c'est avec un trafic soutenu qu'il doit composer. Une jauge d'énergie l'empêche de maintenir une vitesse élevée constante ; à lui de ralentir pour ne pas virer dans le rouge. La mission est aussi simple que la mise en scène, et seule l'existence d'un chronomètre parvient à créer un réel challenge… Nous nous sommes enquis de la possibilité d'incarner Violet, l'aînée des enfants. Oui, nous a-t-on répondu, elle sera jouable — mais sans images à l'appui. Violet aura le don d'invisibilité. Qu'en fera-t-elle ? Peut-être en profitera-t-elle pour visiter en toute impunité les vestiaires de l'équipe de foot masculine de son école.

IL N'Y A PLUS QU'À ATTENDRE

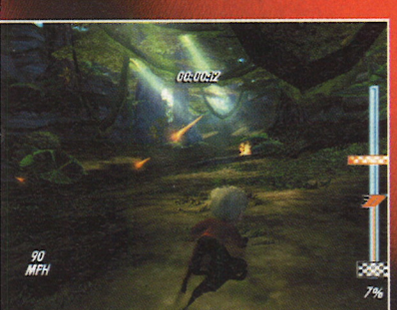
Trêve de plaisanteries ! Des propos soigneusement filtrés et des extraits que nous avons vus, il ressort que le prochain jeu labellisé THQ-Pixar vise un public un peu moins enfantin que les précédents ; mais difficile de s'en assurer pour l'instant. Aux développeurs de se démener pour nous en convaincre. ■

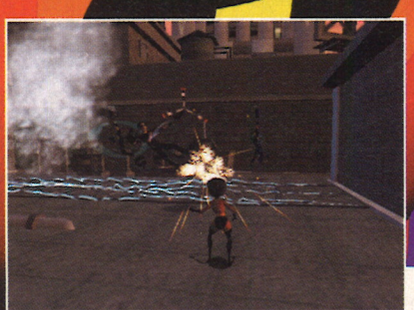
DEAL D'ENFER

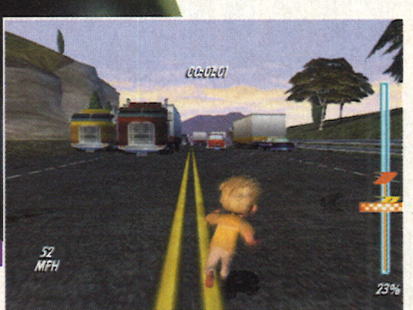
L'accord signé entre THQ et Pixar concerne aussi les quatre prochains longs-métrages, qui seront produits à raison de un par an. C'est donc fin 2005 que nous découvrirons *Cars*, dans lequel les voitures tiennent la vedette sur la mythique Route 66 (photo). Le film suivant, prévu pour 2006, nous permettra de suivre les pérégrinations d'un rat dans un restaurant parisien très chic dirigé par un chef excentrique.



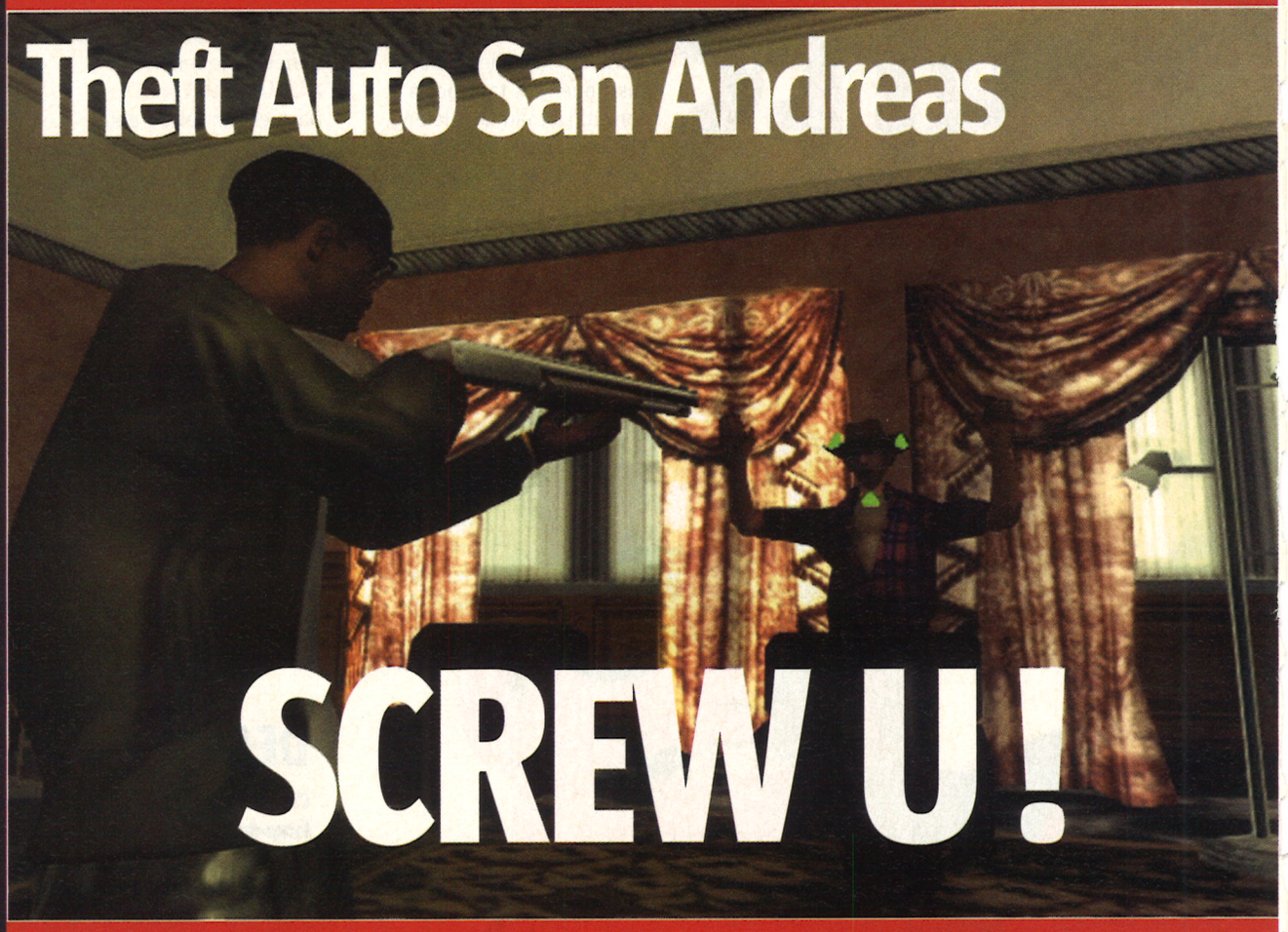
***Comme le suggère le logo,** Cars devrait mettre en scène de vieilles cylindrées. Paul Newman prêterait sa voix à l'un des bolides.*







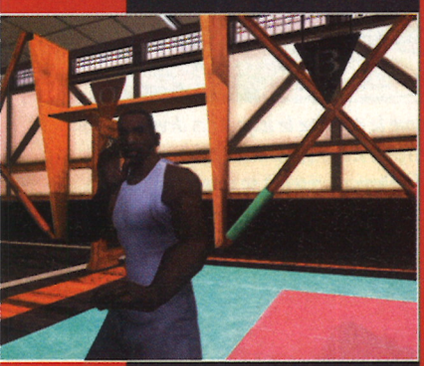
Grand Theft Auto San Andreas

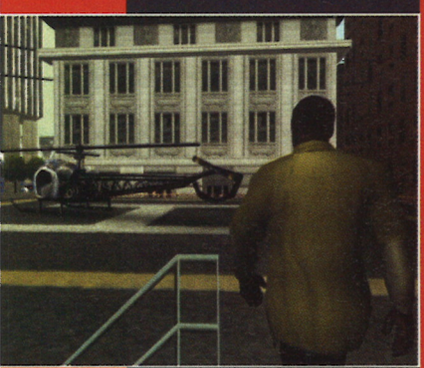


SCREW U !

GTA SAN ANDREAS, TROISIÈME ÉPISODE ET NOUVELLE PRÉSENTATION DU JEU À LONDRES. CETTE FOIS, NOUS AVONS PARCOURU LES RUES DE SAN FIERO, UNE ADAPTATION LIBRE DE SAN FRANSISCO, ET DÉCOUVERT LES TOUTES DERNIÈRES ÉVOLUTIONS DU GAMEPLAY, UNE BAIGNADE IMPRESSIONNANTE SOUS LE GOLDEN BRIDGE EN PRIME. MONUMENTAL.

>simulation de gangsta > PS2 > 1 joueur > adulte





Fatigué des embrouilles et de la guerre des gangs, CJ se rend à San Fiero, agglomération située en bord de mer. Dès le début, on remarque le contraste avec Los Santos, son quartier d'origine. Ici, le soleil brille, les rues sont larges et remplies de magasins aux devantures colorées. Mais il suffit d'un rien pour que tout change. Brusquement, un éclair illumine l'écran et un bourdonnement sourd et lointain se fait entendre. Le ciel se voile de gris et un crachin très épais envahit l'écran. Ce changement soudain de climat montre l'évolution du moteur graphique. Les effets sont réalistes et plus nuancés qu'auparavant. Le temps d'un petit cheat code pour remettre la météo au beau fixe et la présentation peut continuer...

PLUS VASTE TU MEURS

San Fiero est constitué d'une multitude de quartiers qui en font un vrai melting-pot. De la zone étudiante à celle des affaires, en passant par les bidonvilles, vous êtes confronté à toutes sortes d'environnements spécifiques et de personnages singuliers. On y trouve de nombreuses boutiques et résidences, mais aussi des dojos où CJ apprend à se battre. Pour ce faire, impressionner le maître des lieux est le meilleur moyen. Comment ? En lui administrant une bonne raclée façon Westside ; le maître décide alors de vous enseigner ses techniques. Après la démo du maître, vous devrez réaliser les coups qu'il vient de vous montrer sur l'un de ses pauvres élèves. Notez que chaque dojo recèle des techniques différentes à maîtriser.

TUNING ATTITUDE

San Fiero est la plus grande des trois villes constituant San Andreas. Le lieu idéal pour les courses de voitures illégales, les cascades et les sauts en caisse hallucinants.

Éditeur
Take Two
Développeur
Rockstar North
Sortie
22 octobre

Par Cony

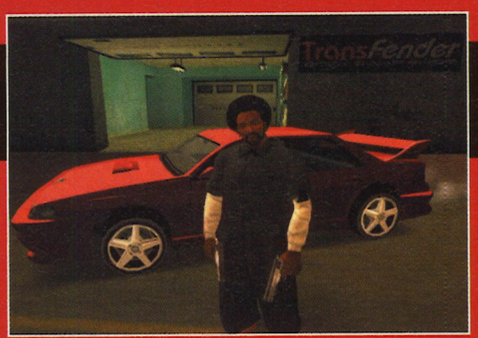
L'ANNÉE DU BAIN

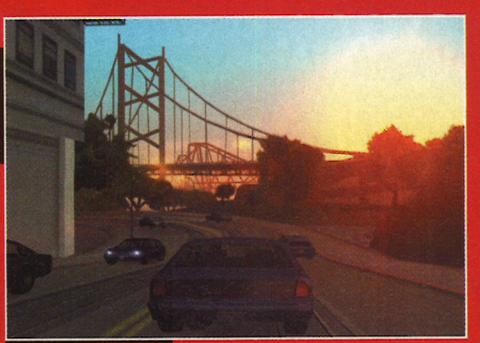
Parmi les nouveautés de San Andreas figure en bonne place la possibilité de nager. Ne croyez pas que CJ se contente de barboter. Avec un peu d'entraînement, il pourra devenir un expert de l'apnée, voire explorer les fonds marins.

Cette fois, vous ne mourrez plus *bêtement en tombant à l'eau. Où qu'il soit, CJ est en mesure de rejoindre la terre ferme à la nage.*

Nagez régulièrement *pour augmenter vos performances, votre endurance et vos capacités d'apnée. Ça peut toujours servir.*

Explorez les fonds marins, *mais faites quand même attention aux éventuelles mauvaises rencontres que vous pourriez y faire...*





Comme dans les précédents épisodes, vous pouvez voler n'importe quelle voiture. La nouveauté, c'est qu'il est possible de les customiser. Achetez jantes, bas de caisses, ailerons, pour lui donner un aspect unique. Bien que ces améliorations se voient à l'écran, elles ne modifieront pas les performances de base. Toutefois, l'acquisition de bouteilles de nitro offre un bon coup de boost en cas de besoin. Ne laissez pas votre bagnole tunée traîner n'importe où, vous risqueriez de vous la faire piquer ou embarquer par la fourrière. Dans ce cas, pas de panique : allez faire un tour chez les keufs pour la récupérer.

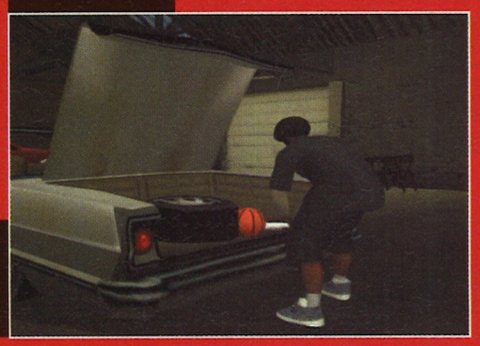
JAMAIS TRANQUILLE

À peine débarqué, les problèmes rattrapent CJ qui doit rendre service à Woozie, l'un de ses vieux potes. Celui-ci lui demande d'aller libérer des réfugiés emprisonnés dans un cargo, au large de la Bay Area. S'ensuit une séquence de shoot à bord d'un hélico au cours de laquelle vous devez décaniller les nombreux malfrats du cargo. Mais l'aventure tourne mal, l'ennemi abat votre hélico au lance-roquettes.

TOUJOURS SUR LE QUI-VIVE

Carl se retrouve alors en pleine mer, désarmé et obligé de rejoindre le bateau à la nage. Une fois à bord, il lui faut se débarrasser des gardes restants. Pour cela, il pourra s'approcher discrètement d'eux et les neutraliser en silence à l'aide d'un couteau. L'autre solution est encore plus simple : récupérer un flingue sur un cadavre et foncer dans le tas. Lors des gun fights, Carl a à sa disposition un tout nouveau système de lock. La visée est toujours automatique, mais le tir est à présent ajustable.

Cette séquence fut la plus grosse surprise de cette nouvelle présentation. Pour parvenir au QG du navire, Carl doit escalader toutes sortes d'obstacles. Dorénavant les déplacements ne s'opèrent plus sur un unique plan, mais réellement dans un univers en 3D. L'issue est parfois sous vos pieds ou au-dessus de votre tête, et il faut trouver le moyen d'y accéder... Ainsi, dans San Andreas, la moindre parcelle de terrain est accessible. Impressionnant ! Imaginez qu'en plus, il faut plus de cent heures pour terminer le mode histoire... Un jeu de fous, qu'on vous dit. ■

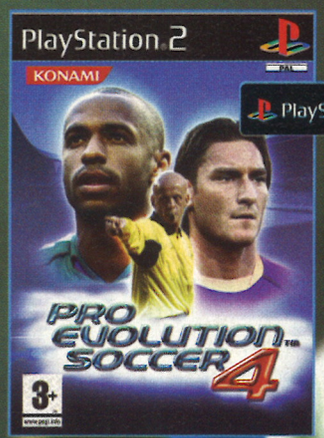


DOCK GAMES®

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

(a)



disponible sur XBOX

PRO EVOLUTION SOCCER 4

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À PRIX DOCK GAMES
Référencement de toutes les grandes marques nationales du marché.

A VOUS FAIRE BÉNÉFICIER DES PRIVILÈGES DE LA CARTE DE FIDÉLITÉ DOCK GAMES.
Délivrée gratuitement dans votre magasin.

A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET CONSOLES**
Nos tarifs sont définis par notre argus remis à jour régulièrement.

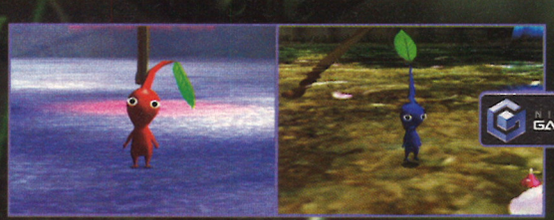
A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN LARGE CHOIX DE JEUX ET DE CONSOLES D'OCCASION.

DOCK GAMES
www.dockgames.com
Carte de Fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT*

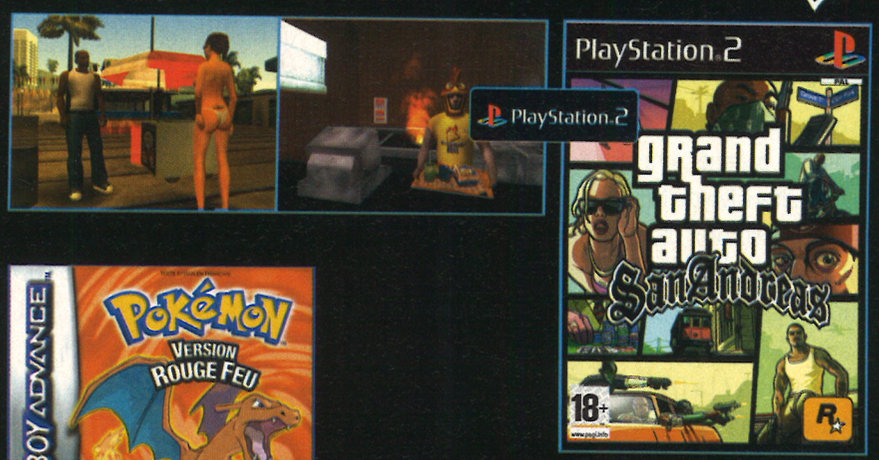
id 04 32 62 20 62

(a)



©1996 JFA©2002 JFA MAX - ©2001 Korea Football Association
adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon group, used with permission.
the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations.
officially licensed by Eredivisie NV - Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI - Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

grand theft auto San Andreas



(a)

© 2004 Rockstar Games, Inc. Grand Theft Auto, San Andreas, le logo Grand Theft Auto, Rockstar Games et le logo R★ sont des marques commerciales et/ou des marques commerciales déposées de Take-Two Interactive Software. Rockstar Games et Rockstar North sont des filiales de Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" et la famille des logos "PS" sont des marques commerciales déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.
Remarque : Ce jeu contient un langage grossier et des scènes violentes et est déconseillé à un public âge de moins de 18 ans. Il s'agit d'une interprétation scénarisée des activités des gangsters et l'histoire, les noms et les événements décrits dans ce jeu sont purement fictifs. Aucune identification ou similitude avec des personnages réels, vivants ou morts, n'est intentionnelle et ne saurait être interprétée de la sorte. Toute ressemblance est pure coïncidence. Les créateurs et éditeurs de ce jeu ne sauraient accepter, admettre ni encourager ce type de comportement.

DOCK GAMES
www.dockgames.com
toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

NOUVEAUX MAGASINS

LA ROCHE SUR YON
Place de la Vendée
101 bd Aristide Briand
Tél.: 02 51 47 39 52

ROUEN
124, rue Général Leclerc
Tél.: 02 32 08 03 03

CASTRES
24, rue Henri IV
Tél.: 05 63 51 04 04

AGRANDISSEMENTS RENOVATIONS

• RENNES •

FRANCE			
AGEN	05 53 66 40 40	LA ROCHELLE	05 46 50 83 71
ALBI	05 63 49 94 40	LE HAVRE	02 35 19 36 46
ALES	04 66 52 17 18	LE MANS	02 43 14 13 30
AMIENS	03 22 92 28 85	LENS	03 21 28 45 45
ANGERS	02 41 87 59 14	LILLE	03 28 38 18 78
ANGLET	05 59 03 72 03	LIMOGES	05 55 12 16 12
ANGOULEME	05 45 94 43 15	LIVRY GARGAN	01 41 53 11 98
ARLES	04 90 96 84 81	METZ	03 87 75 22 75
ARRAS	03 21 23 45 25	MONT DE MARSAN	05 58 06 39 51
AUXERRE	03 86 52 22 21	MONTELIMAR	04 75 01 75 82
AVIGNON	04 90 82 22 81	MONTLUÇON	04 70 03 22 22
BEAUVAIS	03 44 45 00 78	NANTES	02 40 47 00 44
BERCK SUR MER	03 21 09 48 13	NEVERS 2	03 86 61 38 29
BESANCON	03 81 81 87 09	NEVERS	03 86 61 23 32
BETHUNE	03 21 68 60 50	NIMES	04 66 21 81 33
BLOIS	02 54 78 97 38	NIORT	05 49 77 05 13
BORDEAUX	05 56 81 97 03	PAU	05 59 72 91 32
BOULOGNE SUR MER	03 21 30 20 95	**RENNES**	**02 99 31 11 26**
BOURGES	02 48 70 39 10	ROMORANTIN	02 54 95 78 78
BREST	02 98 46 03 03	**ROUEN NOUVEAU**	**02 32 08 03 03**
BRIVE	05 55 17 92 30	SAINTES	05 46 74 13 56
CALAIS	03 21 19 49 59	SALLANCHES	04 50 58 49 11
CAMBRAI	03 27 78 77 42	SETE	04 67 78 44 14
CASTRES NOUVEAU	**05 63 51 04 04**	SOISSONS	03 23 53 25 75
CHALON SUR SAONE	03 85 42 98 58	St BRIEUC	02 96 61 72 60
CHAMBERY	04 79 60 03 81	St GERMAIN EN LAYE	01 39 73 66 42
CHATEAUROUX	02 54 60 86 97	St JEAN d'ANGELY - MAG PRESSE *Corner*	05 46 32 56 02
CHATELLERAULT	05 49 21 80 76	St OMER	03 21 88 14 15
CLERMONT-FERRAND	04 73 36 20 20	St PHILBERT DE GD LIEU - VIDEO DORADO *Corner*	02 40 78 03 08
COGNAC	05 45 35 07 45	St QUENTIN	03 23 05 19 19
COMPIEGNE	03 44 40 29 18	STRASBOURG	03 88 22 54 81
CREIL	03 44 25 56 64	TARBES	05 62 44 92 92
DAX	05 58 90 26 88	TOULOUSE	05 61 21 18 42
DIEPPE	02 35 84 63 90	TOURS CENTRE	02 47 75 03 03
DIJON	03 80 58 95 94	TULLE	05 55 29 58 08
DUNKERQUE	03 28 66 73 73	VENDOME	02 54 67 19 10
FECAMP	02 35 29 90 00	VOIRON - PAT' VIDEO *Corner*	04 76 65 96 27
FOSSES	01 34 68 42 25		
GAP	04 92 56 09 66		
HAGUENAU	03 88 73 53 59		
JOUY EN JOSAS - CINEBANK *Corner*	01 39 56 89 63		
LA ROCHE SUR YON NOUVEAU	**02 51 47 39 52**		

LUXEMBOURG	
ESCH SUR ALZETTE	(00352)26530442

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)

TRUCS & ASTUCES

PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER.

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service Développement
Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD

(a) Visuels non contractuels. ** Selon le stock des magasins, l'état, la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement *** La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES (1) INTERDEAL : 0,34€/minutes.

news

C'est la guerre ! Depuis quelques semaines, on assiste à une série de baisses de prix de la part des constructeurs de consoles. Micosoft a dégainé le premier, immédiatement suivi par Sony qui doit faire face sur son flanc droit à une offensive de Nintendo qui en profite pour donner un coup de fouet à sa GBA SP (réduction des prix aux USA). L'arrivée prochaine – enfin, d'ici un an ou deux –, des nouvelles machines est à l'origine de ce vent de folie. Et commence la guerre des rumeurs et des communiqués de presse à décrypter entre les lignes. La Xbox 2 sortira-t-elle en premier ? Bill Gates deviendra-t-il le maître de l'univers vidéoludique ? La PSP de Sony pourra-t-elle griller les toasts ? La DS de Nintendo sera-t-elle étanche ? La PS3 de Sony lira-t-elle les DVD haute définition ? Les mois et les années à venir s'annoncent excitants. Mais, n'allons pas trop vite, et retrouvez ce mois-ci des « vraies News d'aujourd'hui », vos rubriques habituelles sur les DVD, les mangas ou les téléphones portables. Avec de nombreuses surprises et toujours des tonnes de Previews (c'est toujours comme ça avant Noël), dont celles de Men of Valor ou du dernier épisode du Seigneur des Anneaux qui prend un virage très RPG. À vous de jouer !

JIPI

CHIFFRES EXPRESS

1 million

Ouf ! On respire un peu chez Nokia : les ventes cumulées de la N-Gage et de la N-Gage QD viennent d'atteindre le million d'exemplaires.

On ouvre le champ' pour le 2e million.

12 milliards de $

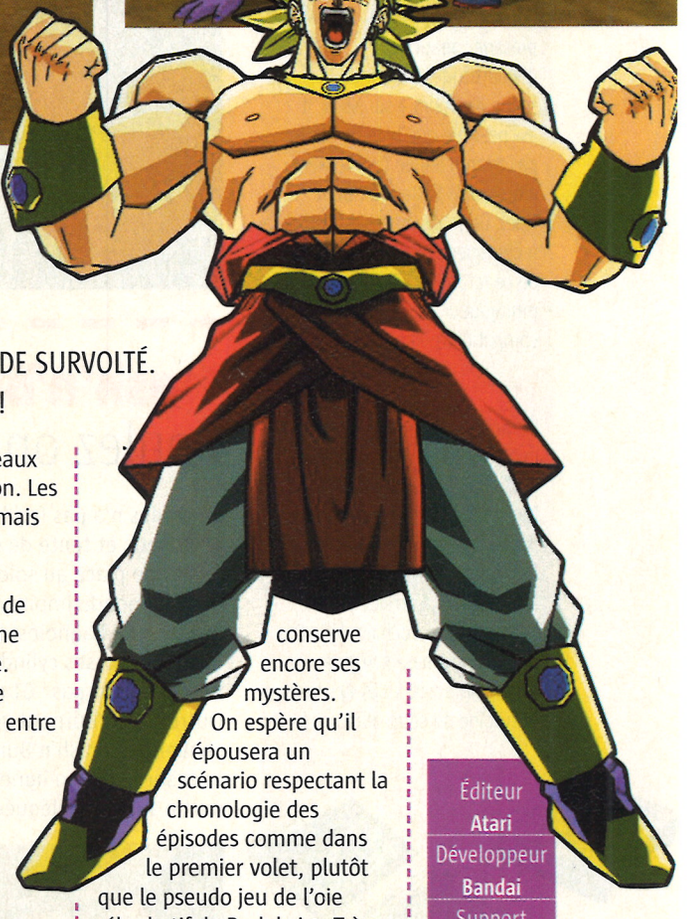
Depuis 4 ans, c'est la somme que Microsoft a investie dans sa division grand public en charge de la Xbox.

Ça fait cher la console !

En octobre, bière qui roule n'amasse pas mousse !

26 édito
27 DBZ Budokai 3 PS2
28 Crash 'n' Burn PS2, XBOX
Prince of Persia 2 PS2, XBOX, GC
29 NBA Live 2005 PS2, XBOX, GC
Worms Forts – État de siège PS2, XBOX
30 Business
32 Club Football 2005 PS2, XBOX,
La sélection des champions PS2, XBOX
34 Séquence rétro
36 L'actu PC
38 L'actu téléphones portables
40 L'actu jeux de rôles
42 Interview de Katsuhiro Otomo
44 La sélection DVD
46 La sélection BD et mangas
50 Shopping
52 previews
52 Le Seigneur des Anneaux
Le Tiers Âge PS2, XBOX, GC
54 Leisure Suit Larry
Magna Cum Laude PS2, XBOX
56 Mortal Kombat Mystication PS2, XBOX
58 WRC 4 PS2
60 Tales of Symphonia GC
61 The Red Star PS2, XBOX
62 Men of Valor XBOX
63 Ratchet & Clank 3 PS2
64 Sly 2 – Band of Thieves PS2
65 Fable XBOX
66 Star Wars – Battlefront PS2, XBOX
67 Ghost Recon 2 PS2, XBOX

clic !



Dragon Ball Z Budokai 3

Un Goku énorme !

GOKU EST DE RETOUR ! ET IL EST EN GRANDE FORME DANS CE TROISIÈME ÉPISODE SURVOLTÉ. COMBATS DANTESQUES, COMBOS À FOISON... FAITES CHAUFFER LES MANETTES !

DBZ Budokai 3 s'inscrit directement dans la lignée de ses prédécesseurs et propose de revivre les affrontements titanesques de Goku et de ses potes contre les envahisseurs intergalactiques de tous poils. La réalisation est similaire à celle du précédent épisode. Tous les persos sont modélisés en cel-shading et s'affrontent dans des décors en 3D où l'on peut tout casser. Les précédents opus ayant fait le tour de l'histoire du manga et du dessin animé (de Raditz à Buu), il ne restait pas grand-chose d'original à exploiter. Ce troisième volet s'inspire donc des OAV *(Original Animation Video)* de Dragon Ball Z, des histoires secondaires qui s'intercalaient entre les grands chapitres de la série principale. Vous souvenez-vous de Bojack, Broly, Metal Kula ? Eh bien, ce sont eux qui sont à l'honneur dans ce nouveau jeu. Vous retrouverez également les principaux héros de la série et une pléiade de persos tirés de Dragon Ball GT. Les combattants fusionnés comme Gogeta ou Gotrunk sont, cette fois, des persos à part entière.

ÇA VA LATTER SEC !

Au niveau du gameplay, le système de combos et de capsules de techniques a été conservé, mais de nouveaux coups font leur apparition. Les guerriers peuvent désormais disparaître pendant un combat rapproché, pour réapparaître dans le dos de l'adversaire et réaliser une contre-attaque explosive. Il est également possible d'augmenter la distance entre eux pour envoyer des déferlantes d'énergie dévastatrices. Bonne nouvelle pour les fans, les sauvegardes des épisodes précédents serviront à débloquer quelques bonus et à utiliser certaines capsules spéciales. Un mode story est bien évidemment prévu, mais il conserve encore ses mystères. On espère qu'il épousera un scénario respectant la chronologie des épisodes comme dans le premier volet, plutôt que le pseudo jeu de l'oie rébarbatif de Budokai 2. Très attendu, DBZ Budokai 3 est, d'après ce qu'on en a vu, un hit en puissance. À confirmer dans un prochain test. ■

Éditeur **Atari**
Développeur **Bandai**
Support **PS2**
Sortie **Novembre**

Télex...

Adieu Acclaim

À l'heure où vous lirez ces lignes, Acclaim devrait avoir mis la clef sous la porte. L'éditeur américain n'aurait pas trouvé de nouveaux financements et se verrait donc contraint de se mettre en liquidation pure et simple. Les jeux en développement comme Juiced ou Red Star devraient être récupérés par d'autres éditeurs.

Doom 3 à la bourre

Des infos en direct live d'un des pontes d'Id Software laissent à présager beaucoup d'incertitudes autour de la sortie de Doom 3 sur Xbox. Il est possible que le jeu n'arrive pas avant l'année prochaine alors qu'on l'attendait pour Noël. De nombreuses difficultés techniques seraient à l'origine de ce retard comme le mode multijoueur coopératif ou la compatibilité Xbox Live.

La GBA SP en baisse...

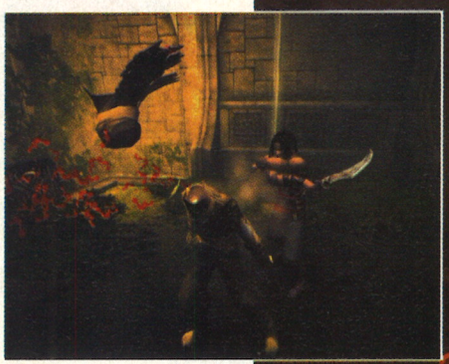
Dommage, mais pour l'instant la baisse de prix de la GBA SP n'a lieu qu'aux États-Unis. Selon Nintendo of America la console portable sera disponible au prix de 79,99 $ (70 € environ). Selon les analystes, l'arrivée le 11 novembre prochain de la DS au prix moyen de 149,99 à 179,99 $(de 135 à 145 €) serait à l'origine de cette offre.

Prince of Persia Warrior Within

Tapis perçants...

Éditeur **UbiSoft**
Développeur **UbiSoft**
Supports **PS2, GC, Xbox**
Sortie **Novembre**

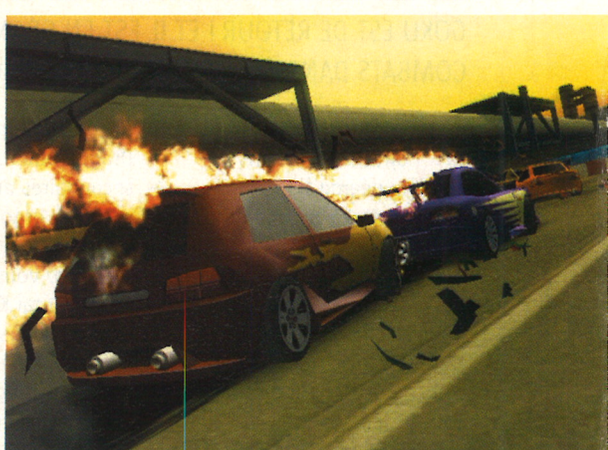
UbiSoft nous a livré en exclusivité des visuels du jeu, rien que pour vous, petits gâtés ! Le Prince n'y fait pas de quartier et le sang gicle comme dans un film de Tarantino. Au passage, vous noterez le nom officiel de POP2 : Prince of Persia Warrior Within. Ce qui en français veut dire... ben on ne sait pas trop ! ■



Crash'n'Burn

Roulez online

Eidos n'a pas froid aux yeux et tente de se faire une place au soleil, dans le monde impitoyable des jeux de bagnoles. En face, les grosses cylindrées ne manquent pas : GT4, Outrun 2 ou Burnout 3. Sacré challenge ! Crash'n'Burn base tout sur le jeu en ligne et la partie solo est reléguée au second plan. Ici, on participe à des courses qui mettent en scène jusqu'à 16 joueurs. Aucun talent de pilote n'est exigé : on fonce sans réfléchir et sans avoir peur de percuter ses adversaires. Si les déformations, dues aux impacts, sont visibles, elles n'ont cependant aucune incidence sur les performances du véhicule. Néanmoins, chaque choc fait baisser une jauge. Lorsque celle-ci est vide, la voiture explose et la course est perdue. Techniquement, c'est très faiblard. La modélisation des caisses reste sommaire et les décors des 20 circuits ne sont pas franchement extraordinaires. Les courses, bien que spectaculaires, ne provoquent pas beaucoup d'émotions. Quant aux modes de jeu, s'ils sont nombreux (une bonne dizaine), ils restent très classiques. Bref, inutile de dire que l'on devrait bientôt trouver beaucoup mieux dans le genre... ■



Éditeur **Eidos**
Développeur **Climax**
Supports **PS2, Xbox**
Sortie **Automne**

Télex...

Billou n'est pas sport !

Microsoft a décidé de fermer son studio de développement de Redmond spécialisé dans la réalisation de simulations sportives. Cette décision fait suite à l'arrêt, il y a quelques mois, de la série XSN Sports. Elle survient également après la signature d'un accord entre Electronic Arts et Microsoft annonçant l'arrivée du Xbox Live sur Madden NFL. Les jeux NFL Fever et NBA Inside Drive ne verront donc jamais le jour. EA a les coudées franches pour imposer ses titres face au seul concurrent en lice, Sega.

Henry & Konami

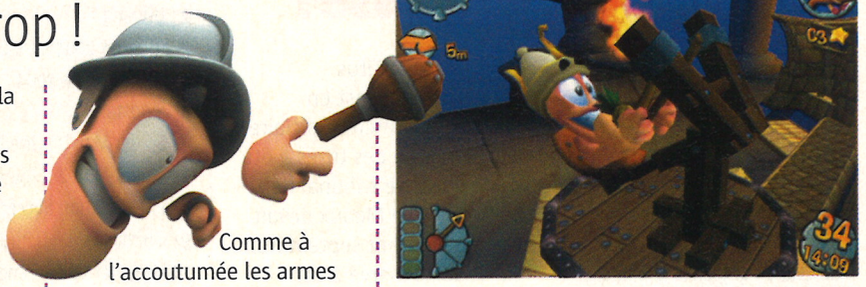
Thierry Henry a signé un contrat avec Konami Europe pour le lancement de Pro Evolution Soccer 4 prévu en octobre. Selon les termes de cet accord, l'attaquant d'Arsenal et de l'équipe de France apparaîtra sur le packaging, les différents outils de communication et sera présent pour le lancement du jeu.

La PSP chauffe

Lors du prochain Tokyo Game Show (fin septembre), Sony aura peut-être résolu les problèmes de surchauffe de sa PSP. Les ingénieurs de la firme travaillent d'arrache-pied sur des solutions qui économisent l'énergie de la console avec son processeur cadencé à 333 MHz. Ça chauffe chez Sony et le temps est compté...

Worms Forts – État de siège

Un ver en trop !



Avouons-le d'emblée, la transposition de Worms en 3D ne nous avait pas enthousiasmés. Le fun n'était plus au rendez-vous et on regrettait amèrement la bonne vieille 2D. Les développeurs s'entêtent et sont sur le point de sortir un nouvel épisode de la guerre des vers dans un environnement à 360 degrés. Le jeu est cependant différent, il s'agit ici de stratégie et moins de carnage. Le but consiste à défendre son territoire et son fort en construisant des bâtiments comme des citadelles, des tours ou des hôpitaux.

Comme à l'accoutumée les armes de destruction sont originales, vous pouvez lancer des rhinocéros, des réfrigérateurs ou canarder votre opposant avec des lance-roquettes gigantesques. La partie se déroule au tour par tour et en temps limité. Vous devez donc, chaque fois que vous avez la main, construire votre défense et détruire par tous les moyens celle du Worms d'en face. Les terrains sont nombreux. On est projeté en Égypte, au Moyen-Orient où dans le royaume du roi Arthur. La version Xbox (identique à la PS2) bénéficiera du Xbox Live – sur PS2 pas de mode online en vue. L'univers est toujours aussi délirant, reste à juger sur la longueur si cet État de siège a des fondations solides... ■

Éditeur
Sega
Développeur
Team 17
Supports
PS2, Xbox
Sortie
Octobre

NBA LIVE 2005 Raquette en bois

Les années passent et les jeux de sport d'EA sortent avec une régularité de métronome. Après NBA Live 2004, voilà NBA Live... 2005. Pas de réelles surprises sur cette simu de basket. EA reprend les ingrédients qui ont fait son succès. Le contrôle des joueurs se fait toujours avec le stick analogique droit, les dribbles et les dunks sortent avec aisance. Cette version apporte un plus au niveau du graphisme, légèrement plus fin que celui de son prédécesseur. Les stars de la NBA foulent le parquet avec des animations plus réalistes et des angles de caméra très « retransmission télé ». C'est Éric Besnard, une fois de plus, est chargé des commentaires en temps réel. ■

Éditeur
EA
Développeur
EA Canada
Supports
PS2, GC, Xbox
Sortie
Automne

Télex...

Info ou intox ?

Si on vous dit que Duke Nukem Forever sort bientôt, vous allez nous prendre pour des kékés. Pour ceux qui n'auraient pas suivi la saga, Duke est attendu depuis 1998 et on ne compte plus depuis le nombre d'annonces et de retards. C'est devenu un gag dans le métier... Figurez-vous que selon le producteur de 3DRealms, on pourrait voir le jeu très bientôt (enfin, il ajoute tout de même *« de mon vivant »* !). Croisons les doigts !

Grosse rumeur

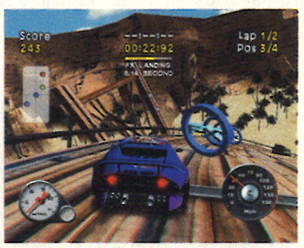
Selon des magazines américains, la Xbox 2 pourrait pointer le bout de ses manettes en janvier 2005, lors du CES de Las Vegas. Ce n'est qu'une rumeur, mais Microsoft a toujours dit qu'il voulait sortir sa console avant ses concurrents. Sony et Nintendo dévoileront les leurs à l'E3 en mai 2005. Affaire à suivre...

Culture pub

UbiSoft n'hésite plus à inclure de la publicité dans ses jeux (comme dans Splinter Cell avec le Palm de Sam Fisher). La société française va plus loin et vient de signer un partenariat avec l'agence de pub européenne DUIA. Cette dernière est spécialisée dans la vente d'espaces publicitaires dans les films. On peut donc imaginer prochainement un Rayman se baladant dans des décors sponsorisés par les peintures Valentine ou un Sam Fisher sirotant un Martini dans un bar. Un filon pour les annonceurs qui ne savent pas comment capter les « djeunes » qui ne regardent plus la téloche.

Titus redressé !

Le groupe Titus Interactive est en redressement judiciaire et la cotation des titres a été suspendue. Le tribunal de commerce de Meaux devait statuer, courant septembre, sur le sort réservé à cet éditeur français. Le groupe a réalisé un chiffre d'affaires de 6,9 millions d'euros durant le dernier trimestre (fin juin 2004), soit un recul de 11,6 % par rapport à l'exercice précédent. Après la fermeture d'Interplay et d'autres studios, il ne reste plus grand-chose à vendre.



TOP 10 DES VENTES EN FRANCE DU MOIS D'AOÛT		SOURCE GFK
1/ Spider-Man 2 – The Movie	PS2	Activision
2/ Driver 3	PS2	Atari
3/ Athènes 2004 Jeux Olympiques	PS2	Sony
4/ Formula One 2004	PS2	Sony
5/ Singstar	PS2	Sony
6/ Spider-Man 2 – The Movie	GC	Activision
7/ Spider-Man 2 – The Movie	GBA	Activision
8/ Pro Evolution Soccer 2 Platinium	PS2	Konami
9/ Onimusha 3 – Demon Siege	PS2	EA
10/ Splinter Cell – Pandora Tomorrow	PS2	Ubisoft

Le juste prix !

La PS2 et la Xbox viennent de baisser de prix. La guerre continue entre les constructeurs. Avant l'arrivée des nouvelles consoles à l'horizon 2005-2006, voici un récapitulatif pour ne pas dépenser un euro de trop.

Xbox (Microsoft) : 149 €

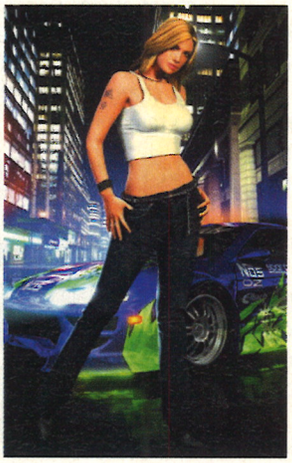
GBA SP (Nintendo) : 129 €

GameCube (Nintendo) : 99 €

PS2 (Sony) : 149 €

Ventes en recul aux États-Unis

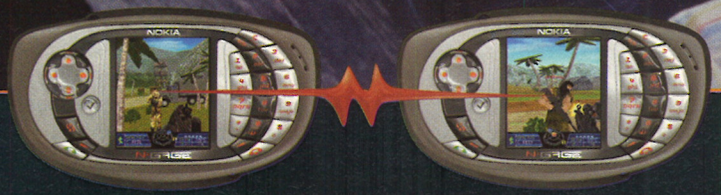
Des analystes américains viennent de livrer une étude détaillée sur le marché US du jeu vidéo. Selon eux, la tendance est à la baisse : les ventes de consoles ont chuté d'environ 3 % par rapport au premier semestre 2003. Seuls les accessoires, les jeux et le jeu en ligne font de la résistance avec une hausse de 4 à 8 %. Les consoles portables ne sont pas épargnées, avec une régression de 18 % en volume et de 6 % pour les jeux. L'arrivée des prochaines consoles explique en grande partie cette baisse. Toujours selon cette étude, c'est encore et toujours EA qui caracole en tête des ventes, avec quatre titres dans le Top 10 sur le territoire américain : MVP Baseball 2004 (PS2), NFL Street (PS2), Fight Night 2004 (PS2) et Need for Speed Underground (PS2).



Les mobiles plus forts que les portables ?

La progression constante des ventes de jeux sur téléphone mobile commence à faire de l'ombre aux consoles portables. Selon Strategic Analytics, le marché global des jeux sur mobile devrait atteindre 8 milliards de dollars en 2004 avec 82 % de revenus générés par les jeux téléchargeables. Le nombre de téléphones compatibles avec Java et Brew passera de 186 millions cette année à 1 milliard en 2009. Quant au nombre de joueurs, il est actuellement de 32 millions et atteindra le chiffre de 220 millions dans cinq ans.

Nouvelle console N-Gage QD : maintenant, vos adversaires sont partout.



Affrontez sans fil vos adversaires via Bluetooth(1).

Traquez et éliminez un à un les rebelles de ce FPS(2) tactique. Opérez en solitaire ou alliez vos forces (jusqu'à 8 joueurs) dans ce jeu d'infiltration pour vous frayer un chemin à travers des missions, des modes et des cartes créées en exclusivité pour N-Gage™.

n-gage.com/qd

N-GAGE NOKIA anyone anywhere*

gameloft N-GAGE ARENA

* **Où tu veux qui tu veux.** © 2004 Nokia. Tous droits réservés. Nokia, N-Gage, N-Gage QD et N-Gage Arena sont des marques déposées de Nokia Corporation. TOM CLANCY'S GHOST RECON : JUNGLE STORM © 2004 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft et le logo Gameloft sont des marques déposées de Gameloft aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Sous licence de Ubisoft Entertainment. Ghost Recon, Jungle Storm, l'icône du soldat, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées de Ubisoft Entertainment aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. (1) La disponibilité de la technologie sans fil Bluetooth peut varier selon les pays et les produits Bluetooth ne sont pas admis partout. Veuillez vérifier auprès de votre opérateur et/ou de votre fournisseur d'accès. (2) First personal Shooter = jeu de tir en vue subjective. Photos et document non contractuels. RC Nanterre B 330 742 784 – **GREY**

Télex...

Silent Hill au cinoche

Depuis des mois, Christophe Gans *(Le Pacte des Loups)* planche sur l'adaptation cinématographique de Silent Hill. Roger Avary vient de rejoindre l'équipe et travaille sur le scénario, ou plus exactement sur sa réécriture. Roger est un scénariste *(Pulp Fiction)* et un réalisateur *(Killing Zoe* et *Les Lois de l'attraction)*, de renom. Comme diraient certains, c'est du lourd.

Deux Ghost Recon

Deux versions différentes de Ghost Recon 2, une sur Xbox et l'autre sur PS2 sortiront pour Noël 2004. Selon UbiSoft, l'épisode PS2 se déroule quatre ans avant celui de la Xbox, et il est développé par le studio de Shangai. Pour la Xbox, c'est Red Storm Entertainment qui est le maître d'œuvre, et l'action se situe en 2011 en Corée du Nord. Si vous êtes fan de la série, il ne vous reste plus qu'à acheter les deux. Ils sont vraiment trop forts chez Ubi !

Gourmandise

Tim Burton adapte au cinéma le livre de Roald Dahl *Charlie et la chocolaterie*. Le film est annoncé pour le printemps 2005. Un jeu vidéo est prévu : Warner et Take Two ont signé un accord. Le développement a été confié au studio High Voltage Software (Hunter – The Reckoning) pour les consoles.

Club Football 2005 OM/PSG

Un jeu qui se cramponne

Codemasters croit dur comme fer à son concept de jeu vidéo pour les fans des clubs de foot. Pour la France, on aura donc droit à OM Club Football 2005, à PSG Club Football 2005 et à une version Real de Madrid. Chaque fan aura le privilège de pénétrer dans le Stade Vélodrome ou le Parc des Princes, et d'en découvrir les coulisses via quelques vidéos. Ils pourront aussi revivre six matchs mythiques de leur équipe favorite. L'historique des clubs, les photos des joueurs passés et présents, ainsi qu'un site Internet feront le bonheur des abonnés. Les possibilités de personnaliser les joueurs sont nombreuses : on peut à souhait changer leur apparence (taille, couleur de peau, longueur des cheveux et même des sourcils !). Fendard ! Un mode de jeu permet même de créer son match idéal en choisissant le terrain et chaque joueur. Le championnat national est bien sûr présent, ainsi qu'un mode carrière, un mode scénario (qui vous plonge en pleine rencontre, avec un objectif précis à réaliser – du style remonter le retard d'un ou plusieurs buts) et, comme d'habitude, des séances d'entraînement. Ce Club Football 2005 est certes plus convaincant que les versions précédentes, mais sera-t-il assez performant face à Fifa 2005 ou PES 4 ? La réponse le mois prochain... ■

Éditeur
Codemasters
Développeur
Codemasters
Sortie
Octobre 2004
Supports
PS2, Xbox

Roger Lemerre - La sélection des Champions 2005

Gestion de patrimoine

Roger Lemerre est décidément un mystère insondable, doublé d'un redoutable homme d'affaires. Tout d'abord pourquoi Roger Lemerre est-il encore aux manettes ? On imagine qu'un juteux contrat signé lors de ses années fastes court toujours et que, pour des raisons financières, il vaut mieux continuer avec lui. C'est que Roger sait se défendre ! À part ça, cette simu offre un nombre de paramètres à gérer hallucinant. On peut tout organiser, de la construction de stades à la gestion des joueurs, en passant par les horaires d'entraînement ou la recherche de sponsors. La totale ! La base de données est complète (800 clubs, 20 000 joueurs et 31 pays). Des mises à jour seront possibles sur Internet avec la fonction Net Play accessible sur PS2 et Xbox. C'est la grande nouveauté de cette version 2005. Pour le reste, peu de changements. Apprentis sélectionneurs, à vos manettes... ■

Éditeur
Codemasters
Développeur
Codemasters
Sortie
Octobre 2004
Support
PS2, Xbox

LE PREMIER RPG !

RPG c'est Role Playing Golf, le jeu-de-rôle-de-golf. Pour améliorer son handicap dans Mario Golf Advance Tour il faut bien sûr gagner un maximum de tournois mais aussi vivre le mode Histoire et interagir avec les autres membres du Marion Club pour devenir le meilleur et se mesurer au champion des champions, Mario lui-même.

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Exclusivement sur Game Boy Advance.

CONNECTEZ-VOUS

www.nintendo.fr

© 2004 Nintendo/Camelot. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. Copyrights of game, scenario, and program owned by Nintendo. © 2004 Nintendo/Camelot. TM, ® et Game Boy Advance sont des marques de Nintendo. Copyrights du jeu, du scénario et du programme appartiennent à Nintendo. © 2004 Nintendo/Camelot.
copyrights, owned by Nintendo, reserved by Nintendo and Camelot. Copyrights of all characters and music reserved by Nintendo.

artwork : alerte orange

Télex 94

Le hit Ridge Racer

La PS-X (PlayStation) dévoilait son premier gros titre : Ridge Racer. Proche de la version arcade, le jeu en 3D développé par Namco en mettait plein les mirettes avec ses textures soignées et ses animations super rapides. En plus, Ridge Racer se payait le luxe d'être vendu moins cher que la moyenne des jeux sur console : 324 F (49 euros) contre 432 F (66 euros).

Dark Vador cause !

Une performance ! Pour la sortie de Super Return of the Jedi, Consoles+ a réussi à obtenir une interview de Dark Vador – le genre de gars pas facile à coincer et à faire parler. Pourtant, il révèle qu'il s'est reconverti et a abandonné le côté obscur après un stage zen à Katmandou. Depuis, il se nourrit de bourgeons de fleurs de lotus... Quelle déchéance !

Du côté de l'arcade

Les machines d'arcade ont toujours fait fantasmer les gamers. Liberty Games proposent alors des cartes d'arcade pour 1490 francs (une monnaie de l'époque valant environ 229 euros). Chaque jeu coûtait la bagatelle de 4890 F (soit 752 euros), ou 300 F (46 euros) en location pour une semaine. Tout ça pour jouer à DBZ !

Il y a 10 ans dans Consoles+...

OCTOBRE 1994, CONSOLES+ PRÉPARE DÉJÀ NOËL ! TROIS MOIS AVANT LES AGAPES NEIGEUSES, LES TESTEURS BAVENT ABONDAMMENT DEVANT LES PROCHAINS JEUX QUI VONT ILLUMINER DE BONHEUR LES CONSOLES DE L'ÉPOQUE. DANS CE NUMÉRO MARQUÉ DU SCEAU DE DRAGON BALL Z, LE LYRISME DOMINE. EN CE TEMPS-LÀ, LA SEULE PRÉSENCE DE SON GOKU EN COUVERTURE ASSURAIT DES VENTES CONFORTABLES. UN AUTRE MONDE, UNE AUTRE ÉPOQUE !

LA COUV' DU MOIS

Son Goku, Vegeta, Gohan ou Bû sont les stars du moment. Ce manga d'Akira Toriyama, adapté en dessin animé, connaîtra un engouement extraordinaire : des millions de fans à travers le monde. De la folie pure ! Aussi, tout naturellement, les éditeurs de jeux vidéo vont se ruer sur cette mine d'or. DBZ 3 fait son apparition sur la Super Famicom (la version japonaise de la Super Nintendo), et C+ le teste en exclu planétaire, voire intergalactique. Et comme on vous en donne toujours plus, on vous propose un dossier complet sur le phénomène et la totale sur les jeux de baston Jaguar, PlayStation et Neo Geo CD. Un numéro coup de poing dans ta djeule !

L'ÉVÉNEMENT

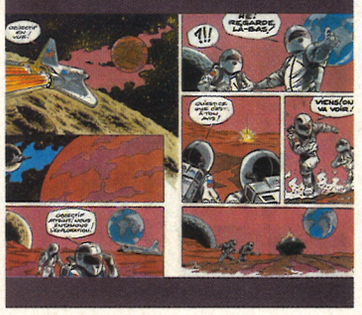
Les intrépides reporters de C+ doivent affronter la pluie, la bouffe et le froid londoniens au cours de leur reportage sur l'ECTS (en ces temps reculés, ce salon était fort couru). Résultat : neuf pages de nouveautés intenses. L'apparition de la 32X de Sega et de ses premiers jeux buggés, et aussi quelques titres mythiques au détour des allées, comme Super Metroid ou Secret of Mana (SNIN), Fifa (3DO), et la présentation sous la forme d'une maquette et d'une vidéo, d'une console dont on entendra parler par la suite : la PlayStation. Dans ce numéro, une trouvaille : la publication d'extraits de la BD des Power Rangers, pas de quoi se relever la nuit, mais les lecteurs des années 90 étaient des intoxiqués à la culture japonaise et tout ce qui venait du pays du Soleil-Levant provoquait des mouvements d'hystérie. Complètement toqués ! ■

LE MEILLEUR JEU DU MOIS

Le Méga Hit de ce numéro est Alien vs Predator sur la Jaguar d'Atari (95 %). Cette cartouche contient, selon les testeurs de l'époque (dont un certain Niiico), rien moins que *« le meilleur jeu d'action jamais réalisé sur console »*. L'enthousiasme est tel que la sentence tombe : *« Alien vs Predator vous tiendra en haleine jusqu'à votre dernier souffle ! »* Le must du moment ! À cette époque le mot must était très répandu, avec sa déclinaison anglo-saxonne The Must... ■

LE PIRE JEU DU MOIS

Corona vaincra ! Sombre mois d'octobre 94 : les pro-Kro perdent une bataille. La bière mexicaine envahit le frigo de la rédaction et ses effets se font immédiatement sentir : file d'attente aux WC, pétages de plombs fréquents, moustaches noires qui poussent et cris stridents dans la salle de test (aïe, aïe, caramba !!). Et pour finir, le dégommage en règle du jeu Sailor Moon (60 %) sur Megadrive, et cette conclusion pleine de sous-entendus : *« Allez vous acheter une galette de maïs plutôt que ce jeu bête et méchant ! »*



KOEI
www.koei.co.uk

XBOX

L'Epée façonnera l'Homme et le Destin d'une Nation

La voie du Samouraï vous appartient. Avec 90 niveaux, un générateur de missions aléatoires et des fins multiples, vous avez maintenant le pouvoir d'écrire l'histoire d'une nation

TACTICAL ACTION

SAMURAI WARRIORS™

戦国無双

- Graphismes améliorés - encore plus de personnages par écran
- L'ensemble du jeu dispose du son Dolby® Digital
- Par les créateurs de Dynasty Warriors®

Produced by Omega Force

12+
www.pegi.info

www.samurai-warriors.com

DOLBY DIGITAL

Samurai Warriors, Dynasty Warriors, and the KOEI logo are registered trademarks or trademarks of KOEI CO., Ltd. ©2004 KOEI Co., Ltd. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. Dolby, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Télex...

Alexandre en grand

Parallèlement à la sortie d'*Alexander*, film d'Oliver Stone prévu en novembre et retraçant la vie d'Alexandre Le Grand, UbiSoft publiera le jeu de stratégie en temps réel du même nom, développé dans ses studios canadiens.

Crytek away

Après Far Cry, franc succès et fruit de l'association avec UbiSoft, les Allemands de Crytek ont signé avec l'éditeur Electronic Arts. Serait-il possible qu'UbiSoft ait perdu la clé du porte-monnaie ?

Sévices Pack 2

Faites gaffe avant de mettre à jour votre Windows XP avec le Service Pack 2 de Microsoft : de nombreuses incompatibilités ont été découvertes avec des jeux importants (Warcraft III, C&C Generals, Medieval Total War, les Unreal, SimCity 4, etc.).

Les Sims 2 Profession G.O.

Pour bien vieillir !

DEPUIS MI-SEPTEMBRE, LES — TRÈS NOMBREUX — GENTILS ORGANISATEURS FANS DES SIMS PEUVENT EXERCER LEURS TALENTS DE GESTIONNAIRE DE VIE SUR LE DEUXIÈME OPUS. UN NOUVEAU CARTON PLANÉTAIRE PROGRAMMÉ, FORCÉMENT.

Inexplicablement ou pas, Les Sims est le titre PC le plus vendu de la récente histoire du jeu vidéo (36 millions d'unités dans le monde). Plus que Myst, plus que Diablo, plus que Half-Life et beaucoup, beaucoup, mais alors beaucoup plus que Deus Ex 2. Pourtant, personne n'aurait parié un rouble dessus à sa sortie en 1997. Alors que tous les développeurs ou presque se concentraient sur des shoots 3D, Maxis a sorti un simulateur de gens. Juste des gens, vivant dans une maison. Il fallait les nourrir, les faire parler entre eux, leur dire d'aller se laver ou de faire le ménage... Et ça a cartonné. Mieux encore, le jeu a séduit ces êtres mystérieux qu'aucun concepteur n'avait encore réussi à attirer dans ses filets : les femmes.

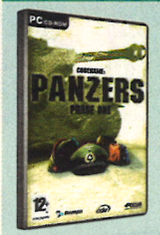
DEUXIÈME ÉPISODE, TROISIÈME DIMENSION

Pour Les Sims 2, Maxis a gardé tout ce qui a fait le succès du premier épisode. On se retrouve donc à gérer l'emploi du temps d'une famille, à essayer d'en faire dîner les membres ensemble, à en optimiser le temps d'occupation de la salle de bain, etc. Heureusement, ce nouvel opus apporte son lot de chambardements comme l'apparition de « désirs spéciaux » (embrasser sa voisine, organiser une boum, acheter un nouveau frigo...) et de « craintes » (s'engueuler avec un copain, cramer le fauteuil du salon...). Autant d'événements qui jouent énormément sur l'humeur des Sims. De plus, il est désormais possible, pour les plus acharnés, de suivre une famille sur plusieurs générations. Maintenant, les Sims vieillissent, pondent des marmots et finissent courbés sur leur canne, à ingurgiter de la bouillie d'avoine à la paille. Côté réalisation, le passage à la 3D devrait surprendre les

Éditeur
Electronic Arts
Développeur
Maxis
Sortie
Fin septembre

habitués, mais on se fait vite aux travellings à la Lelouch et autres zooms vertigineux pour admirer la nouvelle cuisine équipée fraîchement livrée. Les Sims 2 est totalement conforme à ce qu'on attendait (en mieux). Nul doute qu'Electronic Arts et Maxis vont encore en vendre des containers entiers à tous ceux (et surtout toutes celles) restés scotchés des années sur le premier. n

STR



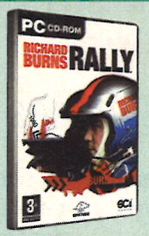
Éditeur
Focus
Développeur
Stormregion
Prix
55 € environ

Codename: Panzers, phase one

En plein anniversaire du Débarquement, paf, alors que les Alliés se congratulent à grands coups de Légion d'honneur, les Hongrois de Stormregion balancent un jeu intitulé Panzers (cf. rubrique du mois dernier). Fallait oser. C'est bien parce qu'il s'agit d'un excellent STR qu'on leur pardonne. Entièrement en 3D, doté de trois campagnes solo bien conçues (côté allemand, russe et américain) totalisant trente missions, Panzers est une réussite quasi-totale qui va réconcilier sans problème les fans de Blitzkrieg et ceux de Command & Conquer. Allez, sus à la Pologne ! *Schneller !*

★★★★★

Rallye



Éditeur
Eidos
Développeur
Warthog
Prix
45 € environ

Richard Burns Rally

Vous croyez déjà connaître ce jeu ? Quelle naïveté ! Dites-vous bien que pour Richard Burns Rally, le niveau de détails dans la simulation physique du comportement des voitures et la difficulté qui s'ensuit étaient tels que les développeurs ont dû « simplifier » leur jeu pour la PS2 et la Xbox. Cette simulation, sans efforts d'habillage ou de modes de jeu sexy, ne peut s'apprécier pleinement que sur un PC avec un volant à retour de force. Tellement précis qu'il fera pleurer de bonheur les accros de l'automobile ; et tellement difficile qu'il fera pleurer de rage tous les autres.

★★★★★

Shoot gore

Éditeur
Activision
Développeur
id Software
Prix
60 € environ

Doom 3

Après quatre ans de travail, les programmeurs d'id Software ont enfin lâché leur monstre. Allez, disons d'emblée qu'au niveau gameplay, ils ne se sont pas foulés : couloirs sombres, monstres horribles et pas beaucoup de trésors. Et pourtant, vous allez trembler dans des décors sublimement glauques, sursauter comme de grosses midinettes à chaque bruit et flipper grave en arrosant au shotgun un démon baveux qui n'a aucune envie de crever avant de vous aérer le bide à coups de griffes. Alors oui, c'est basique, bourrin et sanglant, mais, la vache, que c'est bon.

★★★★★

QUELLE CONFIG ?	mini	recommandé
Codename: Panzers, phase one	P3 750 MHz avec 256 Mo de Ram Carte graphique 32 Mo	P4 2 GHz avec 512 Mo de Ram Carte graphique 64 Mo
Richard Burns Rally	P3 800 MHz avec 256 Mo de Ram	P4 2 GHz avec 512 Mo de Ram Carte graphique 64 Mo
Doom 3	P4 1.5 GHz avec 384 Mo Ram Carte graphique 64 Mo Ram	P4 2.4 GHz avec 512 Mo de Ram Carte graphique 128 Mo

Sharp LL-151-3D Il affiche en 3D

Vous avez certainement déjà dû faire l'expérience de ces fameuses lunettes à cristaux liquides qui permettent de voir les jeux en 3D. Le principe est simple : l'ordinateur affiche une image destinée à un œil pendant que les lunettes bloquent la vue de l'autre. L'image d'après, c'est le contraire, et ainsi de suite 50 ou 60 fois par seconde. Cet écran, qui fonctionne sur le même principe, ne nécessite aucune lunette : le masque filtrant y est directement incorporé. Compatible avec presque tous les jeux utilisant Direct3D – pour peu que les pilotes de votre carte graphique acceptent la stéréoscopie –, le LL-151-3D est doté d'une résolution de 1024x768, d'un contraste de 500:1 et d'un temps de latence inférieur à 25 ms. Notez qu'un bouton permet de basculer l'affichage en 2D. Le prix ? 1499 dollars (1830 € environ).
À commander, si on veut (et si on peut !), sur **www.sharpusa.com.**

★★★★★

news

Télex...

Girl, Girl, Girl

Sur portable, le sexe est en pleine expansion (ce n'est pas sale !), et on ne compte plus les strip-pokers et autres prétextes à mater des gonzesses à poil. Index Europe met au point un concept revigorant : une nana (VirtuaGirl), de préférence bimbo, apparaît sur l'écran à chaque appel et vous transmet un message dans une tenue de plus en plus sexy. Hot !

L'Aventure avec un grand A.

Le jeu Quest for Alliance développé par Mediaplazza fleure bon la grande aventure, avec pas moins de 35 niveaux d'heroic-fantasy très colorés et des ennemis à tous les coins de rue. Cette quête, dans le style d'un Zelda, permettra de jouer à plusieurs sur N-Gage. La classe quoi !

Old School.

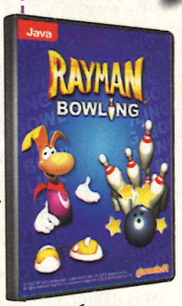
Actraiser est un de ces vieux jeux qui ont ravi les fans d'action sur la Super Nintendo. On le retrouve aujourd'hui sur téléphones portables. Cette livraison marque l'arrivée de Square-Enix en Europe dans le domaine des jeux sur mobiles. En effet, d'autres titres devraient suivre : Aleste et Drakengard.

LE JEU DU MOIS

RAYMAN BOWLING

Des quilles acidulées !

Que tous ceux qui sont réfractaires à l'univers de Rayman passent leur chemin ! Ce jeu est totalement sous l'emprise du célèbre perso désarticulé, et le graphisme coloré respecte au pied de la lettre son monde enfantin. Comme son titre l'indique, il s'agit ici de bowling, ce sport (il paraît que c'en est un !) consiste à renverser des quilles... avec des boules noires. Ce qui est bien, c'est que ce n'est pas trop compliqué. En effet, on est loin de la technique obligatoire d'un jeu de golf. Ici, on balance la boule et on essaie de faire tomber les dix quilles qui sont sur la piste. Vous avez droit à deux lancers et, selon le nombre de quilles renversées, vous engrangez des points. Le summum est le strike qui double votre score au prochain lancer.
Malgré la relative simplicité du jeu, on parvient à s'amuser et, encore mieux, on ne s'ennuie pas un instant. GameLoft a truffé Rayman Bowling d'animations très sympas et vous devrez atteindre un certain nombre de points pour débloquer des pistes supplémentaires. Ainsi, pour passer du premier niveau au suivant, il faudra 120 points. Dix pistes sont accessibles (9 aux couleurs de Rayman). Un excellent jeu très cartoon qui procure beaucoup de fun. ■



Éditeur
GameLoft
Supports
Nokia 6600, 3410, 3510i, 3410 et N-Gage
Prix
2,99 €

JOUABILITÉ	★★★★☆
RÉALISATION	★★★★☆
BANDE-SON	★★★☆☆
DURÉE DE VIE	★★★★☆

NOTE GLOBALE
15/20

LES TÉLÉPHONES DU MOIS

Samsung SGH-X600

Jusqu'au bout de la nuit
249 € (sans abonnement)

Ce portable intègre un flash d'une portée moyenne, mais suffisante pour sortir de l'ombre les trognes de vos amis. Pour le reste, le SGH-X600 enregistre les photos en 640 x 480 pixels et ne pèse que 80 g. Sa mémoire interne de 9 Mo autorise le téléchargement de jeux en Java. Plus doué pour les prises de vue que pour les parties de casse-briques, donc...

★★☆☆☆

Sony Ericsson K500i

Le grand jeu...
299 € (sans abonnement)

Sony oblige, ce mobile est un surdoué. Il offre un confort de jeu remarquable et peut même se transformer en console grâce à l'accessoire GameBoard EGB-10 (une manette en option). Son écran TFT de 128 x 160 pixels est très lisible et lumineux. Quant à sa mémoire interne, elle lui permet de stocker jusqu'à 170 jeux en 2D ou 45 en 3D.

★★★★☆

Panasonic X 300

Le caméraphone pleure
349 € (sans abonnement)

Baptisé X 300, ce modèle est équipé d'un écran LCD rotatif très pratique lors des prises de vue. Les photos prises sont au format VGA, et ont une résolution de 310000 pixels. Son poids est de 87 g, un des plus légers du marché. Ses capacités Java (pour les jeux) sont bonnes, malgré un clavier peu ergonomique pour les gamers et une mémoire limitée à 3 Mo.

★★★☆☆

© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of SonyComputer Entertainment Inc. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. ©2002 Nintendo. All rights reserved.

Télex...

Magic l'Assemblée - Kamigawa

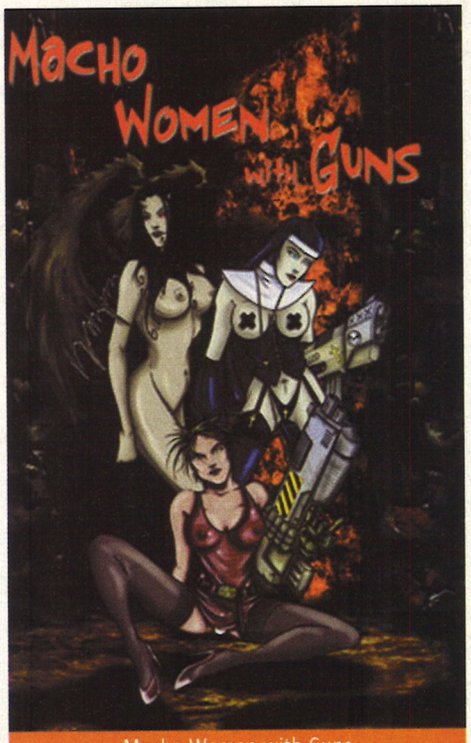
Le mois dernier, nous évoquions la 9e édition de Magic. En voici donc un prélude : le nouveau bloc Kamigawa. Ce dernier sera constitué de trois extensions, à savoir Champions (sortie le 1er octobre), Betrayers (sortie le 4 février 2005) et Saviors (sortie le 3 juin 2005).
Wizard of the Coast.

Donjons et Dragons - Codex Divin

Il faudra encore attendre le mois d'octobre pour voir débarquer le deuxième codex Donjons & Dragons entièrement consacré aux serviteurs des Dieux. Amen !
Asmodée Éditions

Dungeon Twister

Dungeon Twister est un jeu de plateau à deux, dans lequel chacun incarne un aventurier et ses compagnons. Enfermés dans un donjon par un puissant sorcier, vous n'aurez de cesse de vous échapper de vos geôles. À l'instar de *Labyrinthe*, le plateau est constitué de huit salles que l'on déplace à l'envi. Sortie prévue fin septembre.
Asmodée Éditions. 29 €.



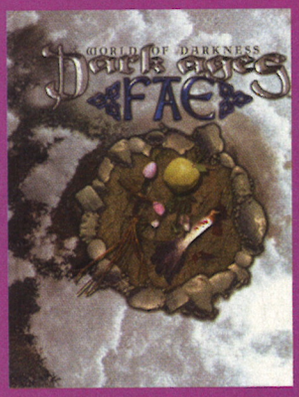
Macho Women with Guns
7e Cercle
19,65 €

Jeux de rôles et jeux drôles ?
Ils ont mangé du clown !

La sortie récente d'Unknown Armies confirme une tendance : l'émergence des jeux de rôles délirants. Dans le genre, vous aurez le choix entre incarner un monomaniaque tirant sa magie de son obsession (Unknown Armies), un maître de kung-fu (Feng Shui), un personnage de cartoon (Toon), ou bien encore une pulpeuse créature en petite tenue, équipée d'une arme surdimensionnée (Macho Women with Guns).
Le point commun de tous ces titres est une grande convivialité et une forte invitation à la surenchère dans le pétage de plombs : il est parfois difficile pour le Maître de contenir ses joueurs, et le plaisir de débrider son imagination prend finalement le dessus. Dommage que Toon ou Macho Women with Guns s'avèrent limités sur la durée... Mais nous ne saurions que trop vous conseiller de goûter au moins une fois à Unknown Armies ou Feng Shui. Attention, jeux à pouvoir hautement addictif ! ■

Unknown Armies
7e Cercle
42 €

Feng Shui
Oriflam
34,45 €



Dark Ages - Fae

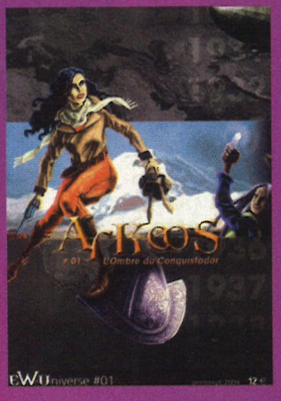
Fae vous invite à interpréter des fées (mi-humaines, pur-sang ou élémentaires) dans l'univers du Monde des Ténèbres des Âges Sombres, bien connu des amateurs de Vampire, Mage ou Garou. Ce nouveau supplément propose une histoire riche et intéressante, qui utilise le système de règles déjà bien rôdé de Vampire. Encore en version originale lorsque nous l'avons testé, Dark Ages - Fae devrait être disponible en français au moment où vous lirez ces lignes.

Whithe Wolf (VO)
23 €

Agone - Édition révisée

Agone est un jeu médiéval-fantastique dont vous êtes le héros - humain ou créature -, doté de pouvoirs magiques qui vous ont été confiés pour sauver le monde d'une terrible menace : le Masque. Malheureusement, cette édition n'a de révisée que le nom, tant les changements sont quasi imperceptibles. Malgré tout, Agone reste une pièce maîtresse du jeu de rôles d'heroic fantasy. À ne rater sous aucun prétexte !

Ubik
42 €



Arkeos - L'Ombre du Conquistador

En voilà une initiative qu'elle est bonne : un jeu au contexte historique (années 1930), des règles simples mais détaillées, un pack comprenant le livre de base, un scénario et l'écran, et tout cela pour la modique somme de 12 euros ! De par son accessibilité, Arkeos se révèle être un excellent jeu de rôles destiné tout autant aux néophytes qu'aux vétérans en quête de fraîcheur rôlistique.

EW-Universe
12 €

Seuls, vous êtes forts.
Ensemble, vous serez des légendes.

— Professeur Charles Xavier

Choisissez 4 X-Men parmi les 15 disponibles. Plongez au cœur de l'action avec 4 autres joueurs grâce au mode escarmouche et au jeu en coopération.

Dirigez les X-Men au cours d'une aventure aux dimensions épiques mélangeant action et RPG.

X-MEN LEGENDS

x-men-legends.com

12+
www.pegi.info

PlayStation 2 | XBOX | NINTENDO GAMECUBE | RAVEN | MARVEL N-GAGE NOKIA | ACTIVISION

MARVEL, X-MEN, and all Marvel characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright (c) 2004. All rights reserved. www.marvel.com. Published by Activision Publishing, Inc. Game code (c) 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Nokia and N-Gage are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.com

Steamboy

L'après Akira

VOICI DIX ANS QU'A DÉBUTÉ LE PROJET « STEAMBOY », LE NOUVEAU CHEF-D'ŒUVRE DE KATSUHIRO ÔTOMO (« AKIRA »). LE FILM PROPOSE UN VOYAGE DANS LE TEMPS, À UNE ÉPOQUE OÙ LA VAPEUR EST L'ÉNERGIE DOMINANTE. CHRONIQUE D'UN SUCCÈS ANNONCÉ ET RENCONTRE AVEC UN VRAI VISIONNAIRE.

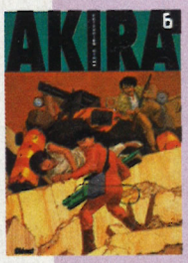
Ôtomo bio

1954
Naissance dans la région de Miyagi au Japon, le 1er avril (c'est pas un poisson !).

1971
Devient illustrateur professionnel.

1973
Il s'installe à Tokyo et publie sa première histoire, *Jyu-Sei (Gun Report)*, dans la revue hebdomadaire *Action*.

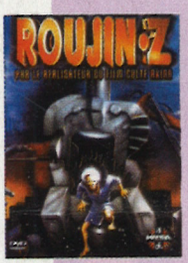
1977
Parution de *Sayonara Nippon*, sa première aventure en épisodes.



1982
Entame la publication d'*Akira* – son chef-d'œuvre – dans les pages de *Young Magazine*.

1984
Fonde MASH Room (son propre studio), afin d'assurer la livraison de chaqe épisode d'*Akira*.

1988
Adapte *Akira* au cinéma. Cet animé culte va lancer le manga en Occident.



1991
Scénarise le long-métrage d'animation *Roujin Z* de Rin Taro, et en imagine le mecha-design.

1995
Écrit et réalise la série de courts-métrages *Memories*.

2001
Adapte, avec Rin Taro, *Metropolis* d'Osamu Tezuka.

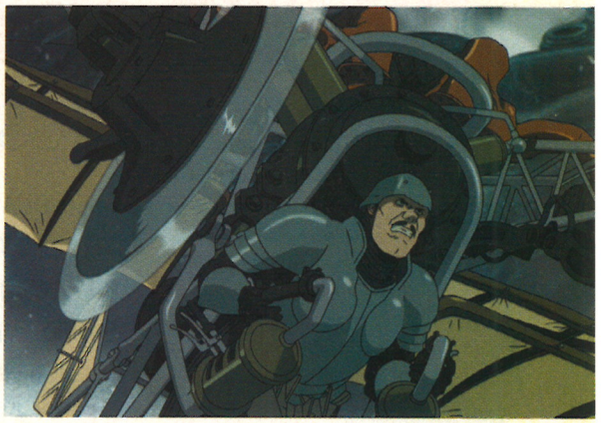
2004
Sortie de *Steamboy*.

En France, Ôtomo n'est pas aussi célèbre que son confrère Miyazaki. Pourtant, *Akira,* son œuvre maîtresse, est connue et reconnue par tous. Ce film d'animation sorti en 1988 a permis au cinéma d'animation japonais de s'exporter dans le monde entier. *Avec Steamboy,* Ôtomo quitte l'univers cyber-punk pour explorer l'Angleterre du XIXe siècle. On y découvre Ray, un jeune garçon qui reçoit un jour un petit colis contenant une chaudière à vapeur miniature : la *steam ball.* Dès lors, une étrange organisation va tout faire pour mettre la main dessus.

À l'instar de nombreux longs-métrages et autres jeux vidéo, l'univers des machines est le thème principal – « la locomotive » – du film.

PLEIN LES MIRETTES

Dans ce monde « néo-rétro » (pour reprendre l'expression de nos confrères du magazine *Animeland*), les anachronismes sont fréquents ; voir des engins à vapeur capables de faire voler des tours ou des monocycles atteindre des vitesses folles sur des routes de campagne ne surprend plus.
Graphiquement, *Steamboy* en met plein les mirettes. Le mélange de 2D (celluloïd) et de 3D (images de synthèse) fonctionne à merveille. La qualité de ce long-métrage réside également dans la bande-son. Ça explose dans tous les sens, les musiques, tristes ou entraînantes, illustrent admirablement chaque événement et les mouvements des lèvres sont parfaitement synchrones avec la voix. Ôtomo signe là un grand film.
Contrairement à *Akira,* violent et destiné à un public plus adulte, Steamboy se savoure en famille comme une grosse friandise. Tous les ingrédients sont réunis pour convertir les « animéphobes » pétris d'a priori sur le cinéma d'animation nippon. ■



Réalisateur	K. Ôtomo
Genre	Animé
Durée	126 min
Sortie	22 septembre
Intérêt	★★★★☆

Entretien

KATSUHIRO ÔTOMO

C'est à l'hôtel Warwick, à deux pas des Champs-Élysées, que nous avons rencontré Katsuhiro Ôtomo. Avec le flegme qui le caractérise, il s'est prêté sans concession au jeu des questions/réponses.

Consoles+ : Comment expliquez-vous que *Steamboy* ait demandé dix années de travail ?

Katsuhiro Ôtomo : Quelques problèmes ont gêné la production du film. Au départ, personne ne semblait très intéressé par le projet. Le budget du film est assez important *(plus de 3 milliards de yens, soit 22,7 millions d'euros, NDLR)* ; cela représentait un risque que certains ont accepté de courir !

C+ : Les critiques japonais n'ont pas été très tendres. Comment avez-vous réagi ?

K. O. : *(Après un moment de réflexion)* J'avoue que je ne me fie pas beaucoup aux critiques. Je vais même être très franc : je ne les ai même pas lues, cela ne m'intéresse pas. Qu'ils aient trouvé des défauts à *Steamboy,* moi, ça ne me fait ni chaud ni froid.

C+ : Dans vos œuvres, il y a souvent cette image pessimiste de la technologie et de la science qui mènent l'humanité au bord de la destruction. Est-ce un thème que vous affectionnez ou y a-t-il un message que vous voulez transmettre ?

K. O. : On me fait souvent cette remarque. Il n'y a pas vraiment de message caché dans mes films. Je laisse aux spectateurs le soin de se faire leur propre opinion. Il est vrai que dans *Akira* et *Steamboy,* la technologie tient une place importante, mais c'est plutôt fortuit. C'est dans l'ère du temps, non ? En revanche, si je devais réaliser un film sur la période d'Edo *(1603-1868, NDLR)*, vous pouvez être certain que cette dominante serait absente.

C+ : Avec du recul, *Steamboy* est-il comme vous l'aviez imaginé ?

K. O. : Tout à fait ! L'équipe avec laquelle j'ai œuvré a fourni un excellent travail. Je suis extrêmement heureux et j'espère surtout que le film trouvera son public en salles.

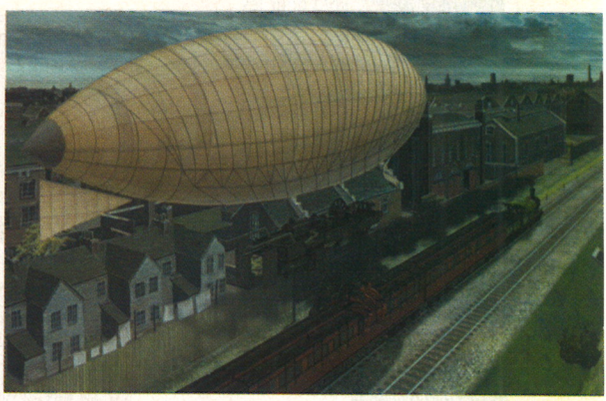
C+ : Un artiste comme vous devrait travailler dans le jeu vidéo. Vous n'avez jamais été tenté ?

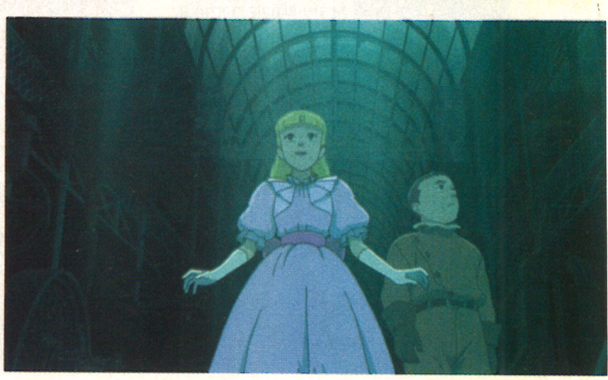
K. O. : *(Rires)* J'aimerais vraiment, mais cela demande beaucoup de temps. Je ne suis pas un grand joueur, mais il m'arrive de faire quelques parties de temps à autre. En ce moment, j'accroche bien sur Katamari Damacy *(jeu de réflexion typiquement nippon, NDLR)* sur PS2. Il faut vraiment que vous l'essayiez ! Pour en revenir à la création de jeux, sachez que le jeu Steamboy est actuellement en préparation chez les développeurs qui ont réalisé ICO. Ça s'annonce très prometteur.

C+ : Quel est votre programme à présent ?

K. O. : Je suis en train de réfléchir à une suite de *Steamboy,* sans toutefois en avoir défini l'angle.

Remerciements à Katsuhiro Ôtomo, Shigeru Watanabe et Alexis Rubinowicz.





Télex...

Les 11 Commandements

Le dieu de la blague fait appel à Michaël Youn et sa bande pour redonner le sourire à l'humanité.

Leur mission : accomplir les 11 Commandements de l'humour. Balade en rollers sous somnifère, bataille de tomates dans un supermarché, maison transformée en piscine, farniente au Viagra (slip tendu garanti)... on en passe et des bien pires.

FPE. 85 min. 25 €.

★★★☆☆

Spider-Man (animation)

Retrouvez les 13 épisodes de la première saison des *Nouvelles Aventures de Spider-Man* sur ces deux DVD bourrés de bonus : commentaires audio, iconographie des persos, atelier de travail, concept graphique et supplément DVD-Rom pour les possesseurs de PC. Jamais série d'animation 3D n'aura été aussi convaincante.

Gaumont. 267 min. 20 €.

★★★★☆

Scary Movie 3

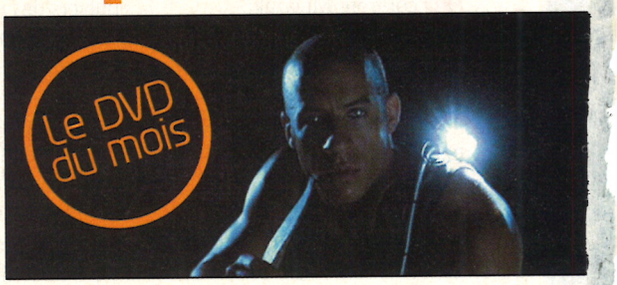
Une mystérieuse cassette vidéo tue les gens qui la regardent. Cindy Campbell, une ravissante journaliste, enquête sur ces étranges phénomènes... Une nouvelle fois, Scary Movie parodie toute une tripotée de films : *Signes*, *8 Miles*, *le Seigneur des Anneaux*, *Matrix* ou encore *Le Cercle*. Gags à gogo et filles pulpeuses... on ne change pas une recette qui fonctionne.

TF1 Vidéo. 90 min. 20 €.

★★☆☆☆

Pitch black - Édition spéciale

Diesel carbure sec



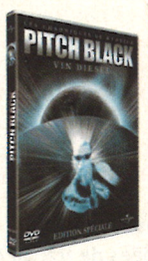
PASSÉ QUASIMENT INAPERÇU LORS DE SA SORTIE EN SALLE IL Y A QUATRE ANS, PITCH BLACK REVIENT DANS UNE ÉDITION DVD SPÉCIALE ÉTONNANTE. À VOIR OU À REVOIR, AVEC VIN DIESEL EN MARCEL !

Quelque part dans l'espace, au XXVIe siècle. Un vaisseau transportant une quarantaine de passagers est percuté par des poussières de météorite et s'écrase sur une planète apparemment déserte. Pour les quelques survivants, Riddick (Vin Diesel), Johns, Fry et une poignée d'autres miraculés, la vie s'organise tant bien que mal : la planète aux trois soleils, c'est pas vraiment le Club Med ! La situation se dégrade un peu plus quand des créatures extraterrestres, avides de sang frais, viennent jouer les méchants GO...

En dépit d'un petit budget de 23 millions de dollars (18 millions d'euros environ), *Pitch Black* est une excellente surprise. Des effets spéciaux réussis et en nombre suffisant, une intrigue bien ficelée... on est sous le charme. Certes ce n'est pas du *Star Wars*, mais ce n'est pas non plus du Jean-Claude Vandamme en vacances sur Mars. Ici, tout se tient, même les muscles huilés de Vin Diesel sous son marcel.

SANS TRANSITION

À noter aussi la sortie, toujours chez Universal, de *Dark Fury*, un film d'animation réalisé par Peter Chung *(The Animatrix)*, qui fait la transition entre *Pitch Black* et *Les Chroniques de Riddick*. Avec le jeu sur Xbox sorti le mois dernier, la boucle est bouclée !



Noires sont les galaxies...

Éditeur	Universal
Genre	Science-fiction
Réalisateur	David Twohy
Acteurs	Vin Diesel, Radha Mitchell
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	109 min
Sortie	Disponible
Prix	20 € environ
Intérêt film	★★★★☆
Intérêt bonus	★★★☆☆

RRRrrrr !!!

Top moumoute

À l'âge de pierre, il y a environ 35 000 ans, deux tribus vivaient en paix : les Cheveux propres et les Cheveux sales. L'une possédait le secret de fabrication du shampooing et vivait heureuse, l'autre se lamentait dans la crasse et les « pouxmouth », les ancêtres des poux. Un événement va bouleverser les habitudes de chacun : pour la première fois dans l'histoire de l'Humanité, un crime est commis. Pierre la Touffe et Pierre le Blond mènent l'enquête...

FIFTY FIFTY

Les habitués des sketches des Robins des bois ne seront pas déçus. On retrouve ici tous les ingrédients qui ont fait le succès de la troupe : gags faciles, humour pipi caca et jeux de mots à la noix s'enchaînent à la vitesse de l'éclair (ça vous dit une partie de biche-volley ?). Prix spécial pour le packaging du DVD, en vrais faux poils de mammouth. Il fallait oser. Quant aux Robins-des-bois-proof, pas facile de se plonger dans les jeux de mots vaseux et l'intrigue, qui n'en est pas vraiment une, le coupable étant connu dès le départ du film. On aime ou on déteste.

Un coffret... au poil !

Éditeur	Universal
Genre	Comédie
Réalisateur	Alain Chabat
Acteurs	Robins des bois, Alain Chabat
Audio	DD 5.1
Durée	99 min
Sortie	Disponible
Prix	20 € environ
Intérêt film	★★★☆☆
Intérêt bonus	★★★★☆

"Le chaînon manquant entre Takeshi KITANO et John WOO."
LES INROCKUPTIBLES

DEAD OR ALIVE

DÉCOUVREZ LA TRILOGIE CULTE DE TAKASHI MIIKE (AUDITION, GOZU)

- SON 5.1 DOLBY DIGITAL
- ENTRETIENS AVEC TAKASHI MIIKE : À PROPOS DE LA TRILOGIE, LA CENSURE PAR MIIKE
- ELECTRIC YAKUZA GO TO HELL (52 MN) • PRÉSENTATION DE LA TRILOGIE
- BANDES-ANNONCES • FILMOGRAPHIES

13ème RUE LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

Ciné Live

EN DVD ET COFFRET TRILOGIE 4 DVD
LE 6 OCTOBRE

OUI 102.3 FM

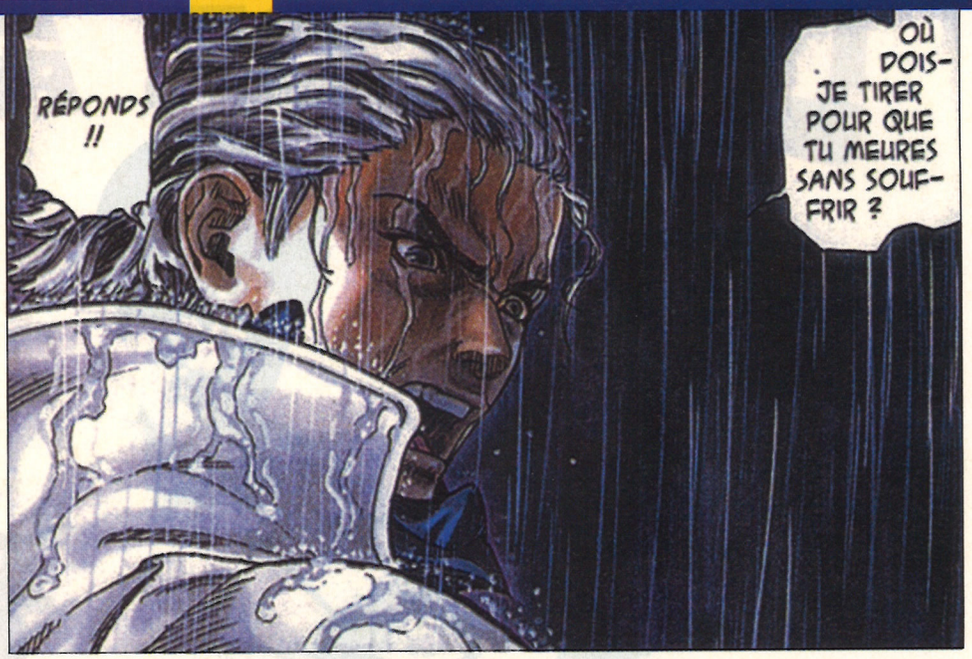
WILD SIDE VIDEO

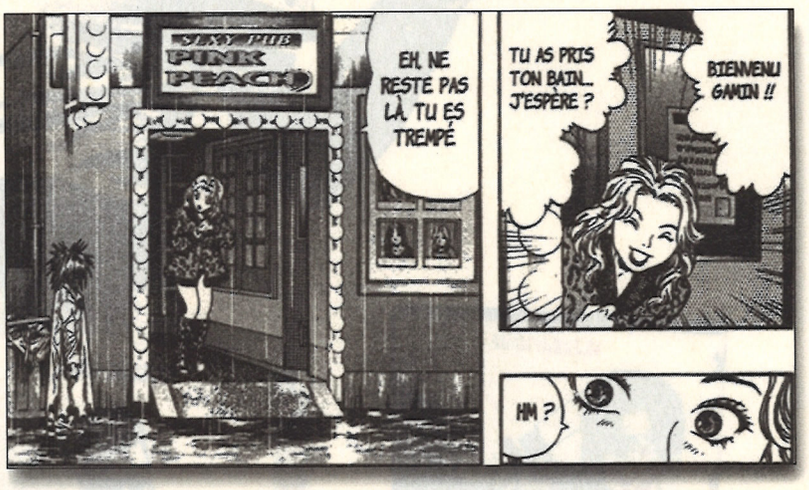
POUR TOUT SAVOIR : WWW.WILDSIDEPROJECT.COM

ATOMIKA © Pretty Pictures 2004 et Kadokawa Daiei Pictures, Inc. 1999

Zetman
Super héros en approche

MASAKAZU KATSURA EST UNE SUPERSTAR AU JAPON. AVEC CERTAINES SÉRIES (« VIDEO GIRL AI », « I''S », « DNA2 »), IL A RÉUSSI À S'EXPORTER PARTOUT DANS LE MONDE. SA NOUVELLE SÉRIE « ZETMAN » DEVRAIT TRÈS RAPIDEMENT DEVENIR CULTE.





Masakazu Katsura voue un véritable culte au cinéma hollywoodien, en particulier aux films de super-héros comme *Batman* (son préféré). *Zetman*, au même titre que *Wingman* (la série qui l'a fait connaître en France), reprend le même argument. Jin, un petit garçon dont les parents sont morts est élevé par un vieil homme dans une décharge publique.

D'IMMENSES POUVOIRS

Dans un Tokyo où chacun ne pense qu'à soi, il apprend à aimer et à respecter la vie sous toutes ses formes. Jusqu'au jour où une étrange créature assassine son tuteur. Il se retrouve de nouveau seul. Ce petit héros au passé mystérieux possède en réalité d'immenses pouvoirs. Pour ne plus perdre les personnes qui lui sont chères, il décide de devenir un super-héros – Zetman –, et vient à l'aide de tous ceux qui en ont besoin. On retrouve tous les clichés initiés par les comics, puis adaptés au grand écran : un héros orphelin élevé dans le respect d'autrui, et de plus nanti de super-pouvoirs et vêtu d'un costume moulant.

UN PROBABLE SUCCÈS

Côté graphisme, le style de Katsura n'a plus rien à prouver : des personnages soignés, des traits nets et précis, et surtout, un tramage (le remplissage des formes) omniprésent. Bref, c'est toujours aussi somptueux. On sent vraiment que Mazakazu Katsura s'est fait plaisir avec *Zetman*. Pourtant, ce ne sont pas ses séries de science-fiction qui ont connu le plus grand succès. Pour preuve, ses deux plus grands hits ont été *Video Girl Ai* et *I''s*. En préface de ce dernier, l'auteur annonçait néanmoins que plus jamais on ne le reprendrait à réaliser une comédie romantique. En tout cas, il signe avec *Zetman* un très grand manga, et on espère que cette série durera très longtemps. ■

Masakazu Katsura - Studio K2R
Tonkam
9 €

Télex...

Et Cetera. Vol. 9

Neuf petits tours et puis s'en vont. *Et Cetera*, la série fétiche de Tow Nahazaki se termine déjà. Ming-Chao comprend enfin pourquoi son grand-père a créé l'Etogun et s'empresse d'utiliser sa puissance pour sauver ses amis. L'histoire fut courte mais intense. Et tout est bien qui finit bien.

Tow Nahazaki.
Glénat. 6,40 €.

Monster. Vol. 15

Urasawa est certainement l'un des meilleurs mangakas du monde et nous le prouve encore. L'enquête du docteur Tenma continue. En visite à Francfort, il doit tout faire pour sauver Eva. Même après 15 volumes, *Monster* reste toujours aussi passionnant.

Naoki Urasawa.
Kana. 6,95 €.

Magnolia. Vol. 9

Le neuvième recueil de shojo manga de Tonkam est actuellement en vente. Retrouvez de nouveaux chapitres des neuf séries en publication, ainsi que des dossiers et des reportages très intéressants (dont la suite de la visite des studios Ghibli). Un magazine bien fait, destiné en priorité aux jeunes lectrices.

Tonkam. 6 €.

Step up Love Story, vol. 4
Vous saurez tout sur le zizi...

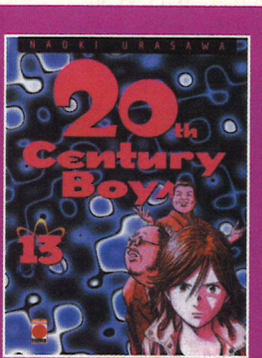
Love Story n'est pas un manga érotique comme les autres, mais plutôt une sorte de manuel d'éducation sexuelle en images. Toutes les scènes, aussi osées soient-elles, sont accompagnées d'explications, d'analyses, de sondages et de statistiques. Comment se pratique la fellation ? Quelle est la tranche d'âge la plus réceptive aux préliminaires ? Vous saurez tout ! Dans ce quatrième volume, on retrouve donc Makoto et Yura qui vont découvrir les joies de l'amour et devront surmonter divers problèmes comme l'impuissance (qui risque de nous toucher tous un jour ou l'autre...). Katsu Aki, l'auteur, ne veut surtout pas que cette œuvre soit comparée aux banales publications érotico-pornographiques que l'on trouve dans les étalages des librairies nippones. Et le public l'a compris. À ce jour, *Step up Love Story* s'est vendu à plus de 16 millions d'exemplaires au Japon. Et ce succès (mérité) n'est pas près de s'arrêter... ■

Katsu Aki
Pika Senpai
7,90 €

Role Playing Girl
L'aventure c'est l'aventure

Après le Role Playing Game, le Role Playing Golf et le Role Playing Gag, voici le Role Playing Girl. C'est d'ailleurs le titre de la série de Kome Akita. Ce dernier continue donc de proposer des mangas *heroic fantasy* proches de l'univers du jeu vidéo. Dans *RPG*, vous allez faire la connaissance de Rhea, une jeune fille qui se retrouve contrainte de partir à l'aventure. Le problème, c'est que pour devenir un héros, il faut être un garçon. Aïe !

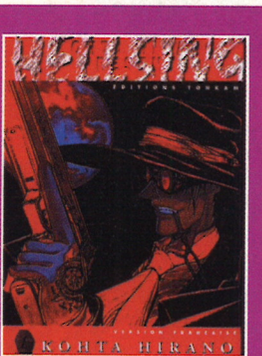
Kome Akita
Ki-oon
6,90 €



20th Century Boy
La fin d'un monde

Ami a été assassiné. Sa mort plonge le monde dans l'affliction, et Kanna et ses amis pensent avoir terminé leur quête. Mais le répit est de courte durée. Les plans du dirigeant absolu sont toujours en marche et la fin de l'humanité est proche. Naoki Urasawa signe là sa meilleure œuvre. *20th Century Boys* est encore plus intéressant que *Monster*, qui avait pourtant déjà mis la barre très haut. Un manga indispensable à toute collection qui se respecte.

Naoki Urasawa
Génération Comics
8,99 €



Hellsing
« Blade » à la japonaise

En Angleterre, l'organisation Hellsing est chargée de protéger les honnêtes citoyens des forces du Mal dirigées par les vampires. Alucard, mi-homme mi-vampire, est l'un de ses membres les plus puissants. Si l'ambiance de *Hellsing* peut paraître sombre, la narration plutôt pêchue rend l'histoire agréable à suivre. Kohta Hirano, l'auteur, avait déjà brillé en 1995 avec *Coyote*, sa publication la plus connue dans l'Hexagone.

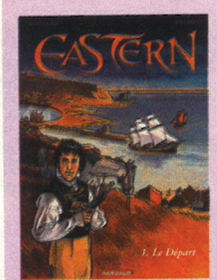
Kohta Hirano
Tonkam
7,50 €

Télex...

Toupet massacre la partition. Tome 16

Cet album de Toupet ne déroge pas à la règle de la série. L'affreux bébé joufflu gonfle à longueur de journée ses parents. Des gags, du rythme et un dessin coloré qui plaira aux jeunes lecteurs.

Blesteau, Godard.
Dupuis, 8, 20 €.



Eastern - Le départ - Tome I

1825, en Bretagne, un jeune homme impétueux blesse un notable au cours d'un duel. Il s'enfuit à Paris. Une aventure épique commence alors, direction la Sibérie...

Boisserie et Héloret.
Dargaud, 12,60 €.

Le Marquis d'Anaon. Tome 3. La Providence

Le Marquis d'Anaon, embarque avec une jeune comtesse et met le cap sur l'Espagne. En pleine tempête, ils sont abordés par un vaisseau-fantôme...

Vehlmann, Bonhomme.
Dargaud, 9, 45 €.

Stellaire-T1. L'Appel des dieux

Science-friction !

Quel est le rapport entre la Rome antique et la Californie actuelle ? Cette BD aux teintes orangées et aux coups de crayon à la serpette n'arrête pas de balader le lecteur et de susciter son imaginaire. À l'instar de la série *X-Files* ou des films de SF, Stellaire nous plonge dans un univers où le fantastique côtoie l'ordinaire. Un simple mariage devient le théâtre d'événements inexpliqués et plonger une jeune journaliste, Mélanie, dans les méandres d'une affaire d'État. Le scénario ménage ses effets, les personnages sont croqués avec beaucoup de précision et les auteurs s'en donnent à cœur joie. D'étranges disparitions servent de fil conducteur : celle d'un chef barbare, en l'an 120 avant JC, et celle de Tony, le futur mari de Mélanie, dans une colonne de lumière. Un coup des extraterrestres, une rencontre du troisième type ou une expérience qui a mal tourné ? Tout est possible... Un premier tome captivant !

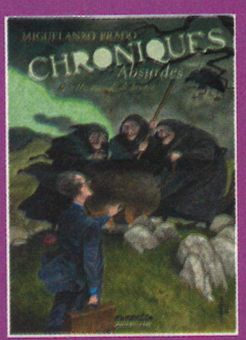
Corgiat, Galliano, Ponticelli...
Les Humanoïdes Associés
12,60 €

clic !

Où le regard ne porte pas...
Mystères, mystères

Cet album poétique, riche en humanité, met en scène quatre amis d'enfance détenteurs d'un terrible secret. En 1906, dans un port de pêche italien, ce quatuor vit une tragédie. Vingt ans après, ils se retrouvent à Istambul, au chevet de l'une des leurs. Mais c'est à Caluinta, dans une ville déserte perdue de la jungle Costa-ricaine, qu'ils comprendront ce qui les lie.

Pont et Abolin
Long Courrier
14 €



Chroniques absurdes. Vol. 2
Bête et méchant

Ces chroniques de Miguelanxo Prado furent éditées en 1988-1989, dans plusieurs albums comme *Chienne de vie* ou *C'est du sport*. Elles retrouvent aujourd'hui leur ordre originel et sont regroupées dans plusieurs volumes. Cette satire au vitriol de nos comportements garde toute sa force. Quatorze histoires courtes pour autant de moments de pure méchanceté.

Prado
Dupuis
9,50 €

Spirou et Fantasio. Paris-sous-Seine
New Look

Spirou, le groom mythique, se paie une cure de jouvence. Ce 47e album met aux manettes de nouveaux auteurs. Résultat : un trait plus moderne et un scénario plus incisif. À côté de Spirou, on retrouve son ami Fantasio et le comte de Champignac qui, en expérimentant un procédé de dilatation de l'eau, provoque un raz-de-marée géant sur Paris...

Morvan et Munuera
Dupuis
8,20 €

CREATEUR DE GORE

CAPCOM

"Des personnages de très bonne facture, magistralement animés, et des décors de toute beauté. Vraiment une belle réalisation." JEUX VIDÉO MAGAZINE, SEPTEMBRE 2004

RESIDENT EVIL™
OUTBREAK

CAPCOM
residenteviloutbreak.fr

Exclusivement sur
PlayStation®2

© CAPCOM CO., LTD. 2003 TOUS DROITS RESERVES. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. RCS LYON B 391 974 748. Virus transmis par la Umbrella Corporation.

La tête et les jambes !

TOUT D'ABORD, UN SHOPPING EN MOUVEMENT AVEC LE BODYPAD OU COMMENT PERDRE DES CALORIES DEVANT SA CONSOLE. ENSUITE, ON SOUFFLE CINQ MINUTES AVEC UN BALADEUR MP3 PAS PLUS GRAND QU'UNE PIÈCE DE MONNAIE ET UN MINI-PAD...

Nano Pad

Bien que de taille réduite, cette manette remplit pourtant toutes les fonctions d'une grande. Certes, les grosses pognes de catcheurs ou de bûcherons canadiens seront à la peine (les boutons sont tout petits), mais la prise en main reste bonne, avec notamment des grips en caoutchouc sur chaque poignée. À essayer avant d'acheter...

Prix conseillé : 12,90 €
Fabricant : Madrics
Intérêt : ★★★☆☆

Action Replay MAX 2

Cinq fonctions pour le prix d'une ! Cet Action Replay de Datel est une véritable aubaine. Il sert non seulement de réservoir à cheat-codes (50000), mais en plus il permet la lecture de MP3 et de DivX sur la PS2. Une première ! On n'oubliera pas non plus sa capacité à gérer les clés USB, à dézoner le lecteur de DVD de la PS2 et à compresser les sauvegardes. Un vrai couteau suisse !

Prix conseillé : 49,90 €
Fabricant : Big Ben Interactive
Intérêt : ★★★★☆

Lyra PDP 2845

C'est du lourd ! Ce lecteur MP3 abrite un disque dur d'une capacité de 40 Go soit environ 1200 heures de musique au format MP3 Pro. Il est compatible avec le MP3 et le WMA, et se connecte sur le PC (ou le Mac) via sa prise USB 2.0. Un tuner FM complète la panoplie de ce baladeur facile d'accès et au son excellent.

Prix conseillé : 499 €
Fabricant : Thomson
Intérêt : ★★★★☆

BodyPad

Deux capteurs sur chaque bras, deux autres derrière les genoux, deux poignées dans les mains et une ceinture abdominale, c'est ainsi que se présente le BodyPad. Il ne vous reste plus qu'à bouger votre corps pour activer l'ensemble. Les jeux de baston constituent la cible principale de cet accessoire disponible sur PS2. Néanmoins, Kael l'utilise tous les soirs pour peaufiner ses chorégraphies sur Dance Dance Revolution...

Prix conseillé : 59,90 €
Fabricant : Big Ben Interactive
Intérêt : ★★★★☆

Mini chargeur USB Universel

Vous ne retrouvez jamais ce satané câble USB qui sert à relier votre téléphone portable à votre PC ou votre Mac ? Avec ce pack Zip-LinQ vous avez la solution. Plusieurs connecteurs et une rallonge à enrouleur permettent de faire face à toutes les situations et, par exemple, de recharger son GSM en 1 heure via le port USB de l'ordi.

Prix conseillé : 34,90 €
Fabricant : NeWare Tech
Intérêt : ★★★☆☆

Joybee 102R

Ce lecteur MP3 est presque un objet de décoration, il est minuscule (l'équivalent d'une ancienne pièce de 5 francs !) et s'apparente à un bijou avec ses formes arrondies et ses couleurs flashy. C'est pourtant un vrai lecteur MP3 qui se décline en quatre versions de capacités différentes (de 128 Mo à 256 Mo). Très tendance !

Prix conseillé : 89 €
Fabricant : Benq
Intérêt : ★★★☆☆

GAMESTER®

L'Art de Jouer

LES CONNAISSEURS UTILISENT TOUJOURS LE TOP DU TOP

PAD PHOENIX PS2 AVEC BOUTON D'INVERSION DU STICK ANALOGIQUE

RADICA:

Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

Le Seigneur des Anneaux - Le Tiers Âge

Gigot d'Anneaux saignant

> RPG > 1-2 joueurs > tout public
> www.eagames.com/official/lordoftherings/thethirdage/fr/home.jsp

ELECTRONIC ARTS EXPLOITE À RAISON L'UNIVERS FANTASTIQUE DE TOLKIEN. VOICI DONC UN RPG À L'ORIGINALITÉ PRONONCÉE. TOUS LES FANS DEVRAIENT CRAQUER !

Développer un RPG accessible et grand public relève de l'impossible équation. Le genre n'est pas des plus vendeurs, et seuls les concepteurs nippons, grâce à une solide expérience dans le domaine, y parviennent, SquareEnix en tête (le test de Star Ocean 3 sur PS2 dans ce numéro en est un bel exemple). Relevant le challenge, Electronic Arts, associé à Redwood Shores Studio se lance dans la bataille, tout en recourant à l'une de ses licences les plus prestigieuses. Basé sur la trilogie réalisée par Peter Jackson, Le Tiers Âge vous place dans la peau de personnages inédits qui luttent de leur côté pendant que la Communauté de l'Anneau (Hobbits compris) se rend en Mordor pour accomplir sa quête. Le jeu se permet ainsi des écarts par rapport au scénario original. Par exemple, certains héros des films et des romans (Gimli, Gandalf...) viendront de temps à autre vous prêter main-forte. De même, certains combats épiques adaptés de la superproduction hollywoodienne (telle la fameuse baston contre le Balrog dans les mines), seront autant d'épreuves à franchir.

RPG PUISSANCE 10

Le jeu se présente comme un RPG classique. On progresse dans un vaste environnement en 3D et les combats surviennent aléatoirement. Bien que ces derniers semblent basiques de prime abord, il n'en est rien. Pourtant, le système de tour par tour « s'inspire » intégralement de celui de Final Fantasy X... À droite de l'écran se trouve une colonne avec des icônes représentant

GBA SP PS2 HBOH GC

les personnages (amis ou ennemis) et un ordre d'attaque. En fonction de la rapidité des uns et de la lenteur des autres, un combattant pourra agir plusieurs fois. Si les possibilités d'action sont limitées (attaque, défense, objets et aptitudes diverses), Le Tiers Âge fait la différence dans la personnalisation des héros, grâce à un équipement et un arsenal d'une variété colossale. Les armes les plus rares délivreront de nouvelles aptitudes qui, pour être effectives, devront être boostées (« masterisées » diront les fans de FF). Au final, chaque protagoniste dispose d'une arborescence d'attaques et de techniques magiques surdéveloppées. Rares sont les RPG proposant autant de choix.

HOLLYWOOD (CHEWING GUM)

Le Tiers Âge, c'est aussi un jeu à grand spectacle. L'univers se veut le plus proche possible de celui des films. Si bien que le titre est scripté à outrance, toute action déclenchant une scène cinématique souvent somptueuse. La bande-son, tirée de la trilogie, convient parfaitement à l'aventure. Enfin, pour accomplir toutes les quêtes, vous parcourrez des paysages familiers, à l'instar des mines de la Moria, le gouffre de Helm, les champs du Pelennor ou Minas Tirith. Autant de lieux qui raviveront les souvenirs des cinéphiles et raviront les accros des romans...

Electronic Arts se paie même le luxe d'intégrer des contrées qui n'existaient pas sur grand écran, mais seulement dans les romans (comme les plaines de la Montagne blanche). Cerise sur le gâteau, Le Tiers Âge propose un scénario parallèle dans lequel vous incarnez un gros méchant chargé de lutter pour la gloire de Sauron. Bravo, les gars ! ■

Kael
y a joué sur
PS2
Éditeur
Electronic Arts
Développeur
Redwood Shores Studio

Impatience :

GBA SP PS2 XBOX GC

sortie en novembre

Leisure Suit Larry - Magna Cum Laude

Sea, sex & fun

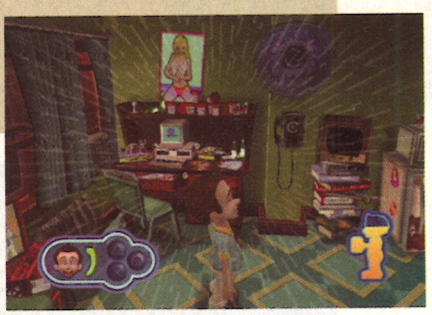
> dragues > 1 joueur > adulte > www.leisuresuitlarry.com

AUSSI GLAMOUR QU'UNE HUÎTRE, LARRY NE FAIT PAS DANS LA DENTELLE POUR DRAGUER LES MINETTES. LA CLASSE AMÉRICAINE, QUOI...

La vie de Larry est compliquée. Mesurant 1,12 m les bras levés, bedonnant et pourvu d'oreilles en chou-fleur, Larry est l'archétype du tue-l'amour. Heureusement, un jeu télévisé calqué sur le principe de *Tournez manèges* (mais version trash), va lui fournir l'opportunité de juger de son pouvoir de séduction. Amateurs de pipi-caca-prout, à vos paddles !

DRAGUE À BALLES DEUX

C'est par le biais de minijeux et de courtes missions que Larry tente sa chance. Pour espérer « faire du sexe », il a recours à toutes sortes de techniques de séduction : raconter sa vie en exagérant ses performances, préparer des cocktails exotiques, voire parader comme un coq dans une basse-cour. Ses réflexes peuvent être perturbés par la quantité d'alcool ingérée, donc méfiance... De nombreuses bimbos jalonnant son parcours, Larry risque de vite se laisser griser par les paires de seins et de fesses qui pullulent. Parce qu'il est un éternel loser, il lui faut déployer des trésors d'imagination pour arriver à ses fins. L'environnement du jeu étant hautement interactif, il est possible de fouiner à peu près partout. Si les petites épreuves sont marrantes, elles sont aussi d'un goût douteux (on vous aura prévenu !). Mais se retrouver dans la peau d'un dragueur minable est une expérience singulière. Reste à déterminer si l'intérêt d'un tel exercice ne s'estompera pas après quelques heures de pratique... ■



Karine y a joué sur **PS2**

Éditeur **Sierra Entertainment**

Développeur **High Voltage Software**

Impatience :

KOEI
www.koei.co.uk

CONSTRUISEZ ET DÉFENDEZ VOTRE EMPIRE

DYNASTY WARRIORS™ 4 Empires

Découvrez une nouvelle phase dans la saga Dynasty Warriors 4(r) à petit prix
Planifiez votre stratégie de conquête, gérez vos ressources et vos alliances comme un wargame...
Puis vivez ces batailles épiques, les scénarios, les attaques Musou dévastatrices et les nouveaux modes de jeu.

- De nouvelles attaques «charge» puissantes
- Un nouveau mode Versus/Challenge combiné
- Nouveau système de tactiques
- Archives visuelles rares de Dynasty Warriors® en bonus

12+
www.pegi.info

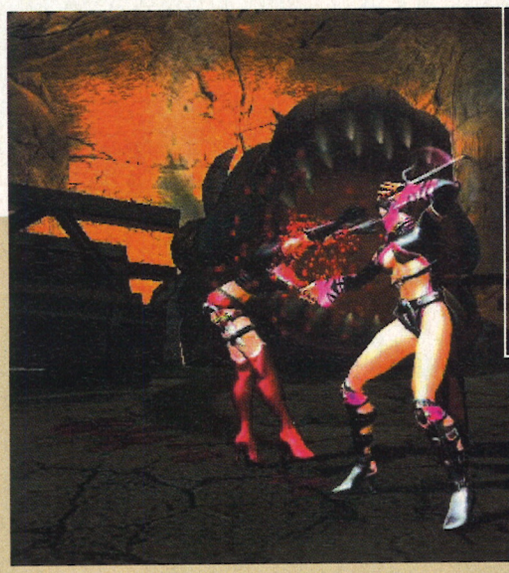
Dynasty Warriors and the KOEI logo are trademarks or registered trademarks of KOEI Co.,Ltd. ©2004 KOEI CO.,Ltd. All rights reserved. "Playstation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. "Dolby" "Pro-Logic" and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Manufactured under licence by Dolby Laboratories.

DOLBY DIGITAL PRO LOGIC II

KOEI

GBA SP PS2 XBOX GC

sortie en novembre



Mortal Kombat Mystification

Allô... La boucherie Sanzot ?

PnK
y a joué sur
PS2
Éditeur
Midway
Développeur
Midway

Impatience :

> baston > 1-2 joueurs > adulte > www.mkdeadlyalliance.com

DÉBUT DES ANNÉES 90, UN JEU D'ARCADE ULTRA-GORE FAIT FUREUR. PLUS DE DIX ANS APRÈS, MORTAL KOMBAT REVIENT ET IL N'EST PAS CONTENT.

À l'origine le jeu devait s'appeler Mortal Kombat Deception (« fraude » en anglais), un titre pas facile à porter qui nous avait bien fait marrer au moment de l'annonce. Après de savants brainstormings, le jeu s'est finalement vu rebaptiser « Mystification » (« tromperie » en anglais). Allez comprendre... Ce nouvel opus devrait ravir tous les fans de baston tant il exploite à fond le gameplay de la saga. En plus des combattants habituels – pour certains entièrement relookés –, de nouveaux persos font leur apparition. Pour ne pas changer, chacun maîtrise une multitude de techniques assassines, avec ou sans armes blanches. Naturellement, la palette de coups spéciaux a été revue à la hausse et les fatalités, plus sanglantes les unes que les autres, sont toujours de la partie. Autre spécificité, les interactions avec le décor ont encore évolué. Certaines arènes s'étalent sur plusieurs niveaux, cachant souvent des pièges mortels.

ÉCHEC ET MAT !

Les fans à tendance sadique prendront un pied d'enfer devant la lourdeur des coups portés (les mâchoires éclatent en mille morceaux), combinée à la rapidité des enchaînements. Attendez-vous à un jeu toujours aussi gore, à la limite du malsain. Pour diversifier un peu le gameplay, les développeurs ont eu la bonne idée d'inclure des minijeux. On peut désormais jouer aux échecs en créant son équipe et attribuer une fonction (roi, cavalier, fou...) aux combattants alors transformés en pièces. Très fun et bien pensé, nul doute qu'on passera du temps sur ce nouvel épisode. ■

MIDWAY

Distribué par
KONAMI

PSI-OPS™

THE MINDGATE CONSPIRACY

"VOTRE PSYCHISME EST L'ARME ULTIME ™"

www.psiopsgame.com

XBOX

PlayStation 2

"Psi Ops: The Mindgate Conspiracy © 2003 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. PSI OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY, MIDWAY, and the Midway logos are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Games Ltd."

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft.

RMConcept

GBA SP | **PS2** | XBOX | GC

sortie en novembre

World Rally Championship 4

Le rallye pour de vrai

> rallye > 1-12 joueurs (online) > tout public

ALLEZ, PLUS QU'UN PETIT MOIS AVANT QU'ON PUISSE S'AMUSER SUR LA QUATRIÈME ÉDITION DE WRC ET TESTER SES CAPACITÉS EN RÉSEAU !

Comme pour Formula One 2004, Sony détient pour WRC 4 la licence exclusive du Championnat du monde des rallyes de la FIA. On retrouve donc les bagnoles officielles, dont les récentes Peugeot 307 WRC et Mitsubishi Lancer WRC 04, les logos des écuries et les nouveaux circuits du Japon et du Mexique venus se greffer aux onze autres disponibles. Sans oublier les pilotes engagés et les copilotes, dont le nombre avoisinera la cinquantaine. À cela s'ajoutent 1 700 km de pistes mises au point grâce à des photos prises par satellite.

SONY SE LA DONNE

Le mode multijoueur online devrait accueillir jusqu'à douze joueurs en simultané, mais l'info reste à confirmer.

À première vue, les développeurs ont privilégié les bolides, au détriment des environnements dans lesquels on distingue un aliasing assez prononcé. Heureusement, notre attention se concentre sur les tracés qui assurent leur lot de sensations fortes. Trous, crevasses et autres imperfections se répercutent immédiatement sur le comportement de la voiture. On en viendrait presque à ressentir les cailloux disséminés sur la piste ! Les carrosseries des voitures brillent de mille feux et accrochent la poussière. En gros, c'est comme dans WRC 3, mais en plus marqué, avec comme principal attrait le fameux mode online que l'on attendait sur le précédent volet. ■

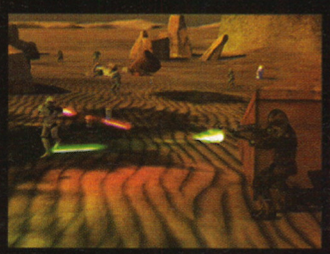
Karine y a joué sur **PS2**

Éditeur **SCEE**

Développeur **Evolution Games**

Impatience :

POUR LA PREMIÈRE FOIS
VIVEZ LES BATAILLES LÉGENDAIRES



COMBATTEZ AU COURS DE 3 MODES SOLO OU EN MULTIJOUEUR, DANS DES AFFRONTEMENTS JUSQU'À 16 JOUEURS.

INCARNEZ UN SOLDAT PARMI LES 4 FACTIONS DISPONIBLES ET PARTICIPEZ AUX COMBATS DANS DES UNIVERS IMMENSES OÙ LES BATAILLES NE SE RESSEMBLENT JAMAIS !

PILOTEZ TOUS LES ENGINS DE LA TRILOGIE *STAR WARS*® COMME LES X-WINGS, LES TIE FIGHTER OU LES AT-AT.

WWW.STARSWARSBATTLEFRONT.COM **24.09.04**

PlayStation 2 XBOX XBOX LIVE PC CD POWERED BY gamespy

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. *Star Wars Battlefront* is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Pandemic and the Pandemic logo are registered trademarks and/or trademarks of Pandemic Studios, LLC in the United States and/or in other countries, respectively. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ™ as indicated. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpyIndustries Inc All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

*La meilleure façon de jouer

GBA SP PS2 XBOX GC

sortie en novembre

Tales of Symphonia

Quatuor à cordes...

> RPG > 1-4 joueurs > tout public

LES JEUX DE RÔLES SUR GAMECUBE SONT PLUTÔT RARES. ZOOM SUR L'UN D'EUX... EN ATTENDANT, DANS UN TOUT AUTRE REGISTRE, PAPER MARIO RPG.

Il y a fort longtemps, une terrible guerre entre les hommes détruisit l'arbre de Mana. À la fin du conflit, un héros fut sacrifié pour prendre la place de l'arbre mythique. La déesse protectrice de la Nature décida alors de retourner à son sommeil en chargeant ses anges gardiens de la réveiller si le Mal se manifestait à nouveau. Plusieurs siècles s'écoulèrent, jusqu'au jour où un sombre seigneur décida d'étendre son emprise sur le monde...

PASSE-MOI LE CEL-SHADING

Bien que le scénario de Tales of Symphonia manque d'originalité, le jeu propose de nombreuses innovations susceptibles d'attiser l'appétit des amateurs de RPG, heureux possesseurs d'une GameCube. Le jeu est entièrement en cel-shading, d'où un aspect dessin animé très convaincant quoique un peu trop enfantin. Tous les ingrédients propres aux RPG sont de la partie : balades en ville, explorations de donjons, multitude d'objets et d'équipements, et, bien entendu, des sorts magiques dévastateurs.

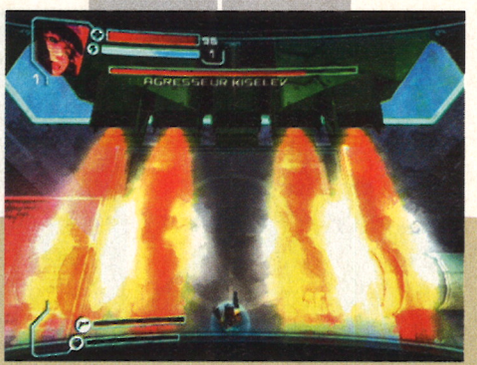
UNE PREMIÈRE !

La vraie nouveauté réside dans le système de combat. Les ennemis sont visibles sur la carte ; ils peuvent ainsi être évités. Dans les phases de lutte, vous dirigez le guerrier de votre choix et assénez des coups d'une grande variété, le tout en temps réel. Plus fort encore, vous déplacez une équipe de quatre personnages qui peuvent être contrôlés séparément par autant de joueurs, une première ! Bien réalisé et plutôt original, Tales of Symphonia serait le premier RPG digne de ce nom sur GC. Vous serez fixé sur son sort le mois prochain. ■

Cony
y a joué sur
GameCube
Éditeur
Nintendo
Développeur
Namco

Impatience :

GBA SP PS2 XBOX GC



The Red Star
C'est la lutte finale...

> shoot > 1-2 joueurs > tout public
> www.theredstargame.com

POUR LE DÉVELOPPEMENT DE THE RED STAR, ACCLAIM S'EST ASSOCIÉ À CHRISTIAN GOSSETT, UN AUTEUR DE COMICS MONDIALEMENT CONNU.

Si le scénario du jeu est inédit, il reste néanmoins fidèle à l'esprit de la bande dessinée. Comment serait le monde si le bloc communiste ne s'était pas complètement effondré mettant ainsi fin à la guerre froide. C'est cette idée qui constitue la trame principale de *The Red Star* (la BD). Dans le jeu, vous avez le choix d'incarner trois personnages qui se battent pour le bien de leur peuple : Kyuzo, Makita et Maya.
En plus de l'esprit de la BD, le soft en reprend aussi le design.

LÉNINE, RÉVEILLE-TOI !

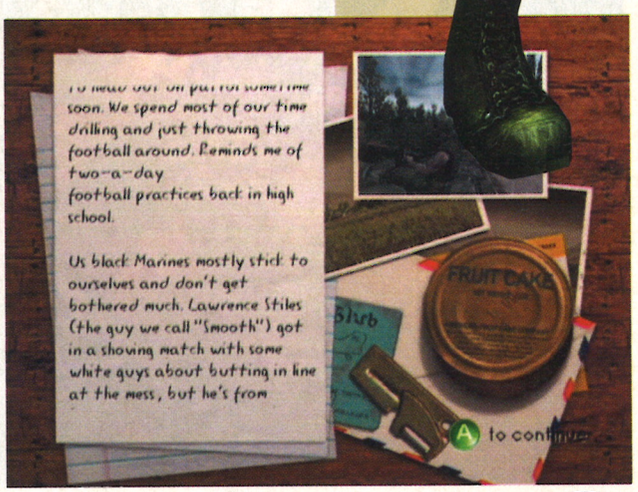
L'univers est très futuriste et les teintes rouges prédominent (communisme oblige ?). Quant aux musiques de type martial, elles sont tout à fait dans le ton et enrichissent l'atmosphère. Qu'en est-il du jeu ? Il s'inspire grandement des action-shoot d'antan (à la Contra), et le gameplay ferait presque penser à celui d'un shoot them up à scrolling multidirectionnel.
En plus des armes de corps à corps, le personnage que vous interprétez possède un bon gros calibre pour shooter à tout-va. Les adversaires arrivent par escouades, et il faut tous les éliminer. Bien évidemment, en fin de stage, il y a un boss résistant qui vous barre la route.
Les commandes répondent de la même manière que dans un R-type, et il faut également passer son temps à éviter les salves de missiles que vous balancent les ennemis.
En dépit d'une réalisation agréable, The Red Star est très classique et linéaire. Il semble également très facile (espérons que le nombre de niveaux sera conséquent). Réponse le mois prochain. ■

Kael
y a joué sur
PS2
Éditeur
Acclaim
Développeur
Acclaim

Impatience :

GBA SP PS2 **HBOH** GC

sortie en novembre



Men of Valor

Oh ! Cong, les Viets...

CHACUN SA GUERRE : SI CERTAINS ÉDITEURS S'ATTACHENT À RETRACER LA SECONDE GUERRE MONDIALE, VIVENDI MISE SUR CELLE DU VIETNAM.

> FPS > 1-4 joueurs (16 online) > adulte
> www.menofvalorgame.com/us/

La série des Medal of Honor prend pour champs de bataille le terrain fertile de la Guerre de 39-45. Le sujet ayant été, selon un doux euphémisme, « légèrement exploité », c'est au tour du conflit du Vietnam de devenir le nouvel eldorado des développeurs en mal de FPS « militaires ». C'est le cas de la team 2015. Après s'être brillamment illustré avec l'excellent Medal of Honor – Débarquement allié sorti sur PC en 2002, le studio est en charge de Men of Valor. Un challenge relevé, tant la conception d'un FPS sur console est un exercice délicat.

JUNGLE FEVER

Men of Valor fait d'abord partager le quotidien d'un soldat américain, avant d'expérimenter le côté vietcong. L'aventure débute alors qu'un bataillon de troufions se dirige vers le lieu des combats. Oscillant entre rythm'n blues et classique, la musique, proche de celle du film *Good Morning Vietnam*, tient une place cruciale. Pour plus de réalisme, les armes respectent les contraintes techniques de l'époque. Ainsi, le zoom disponible sur un fusil M14 n'est pas très puissant. Il faut dès lors adapter son comportement à cet environnement spécifique, faire preuve de vigilance face à des ennemis qui jouent à armes égales. Les Viets surgissent des hautes herbes à l'improviste, certains usant de camouflages bien fourbes. On peut s'accroupir, ramper ou encore faire les poches des cadavres à la recherche de munitions ou d'une ration. Immersif dès les premiers instants, Men of Valor promet une épopée des plus réalistes au cœur de la guerre du Vietnam. ■

Karine
y a joué sur
Xbox

Éditeur
Vivendi Universal Games

Développeur
2015

Impatience :

GBA SP PS2 XBOX GC

Ratchet & Clank 3

C'est d'la dynamite !

ON NE CHANGE PAS UNE ÉQUIPE QUI GAGNE. RATCHET & CLANK SONT DE RETOUR AVEC, EN PRIME, UN MODE ONLINE QUI DÉCHIRE.

Voici déjà quelques lunes que les deux compères font équipe avec un modus operandi bien rôdé. Outre son stock de flingues toujours impressionnant, Ratchet conserve également une panoplie de mouvements très conséquente. Alors quoi de neuf, demanderez-vous ? Pas grand-chose de flagrant, excepté quelques petites nouveautés par-ci, par-là, comme la présence de vaisseaux à dégommer et celle d'ennemis aux formes variés. Cela va des monstres aquatiques aux aliens dégoulinants tout droit sortis de *Men in Black*. Difficile de critiquer ce troisième volet, car le plaisir de jeu est bien là. Fluide, rapide et doté d'une difficulté sentie, le titre d'Insomniac Games maintient le niveau de qualité des versions précédentes. On pourra cependant lui reprocher des environnements trop similaires et une certaine redondance dans le graphisme. Au final, des défauts mineurs pas gênants du tout.

ONLINE POWER

Par contre, Ratchet & Clank 3 bénéficie d'un mode réseau décapant. Il permet de constituer une équipe en piochant parmi une multitude de persos. Des batailles rangées à quatre contre quatre sont prévues, avec la possibilité d'utiliser tantôt des véhicules, tantôt des passages secrets pour surprendre l'adversaire pour, au final, récupérer son drapeau. De la baston enragée s'annonce ! Alléchant, non ? Et pour ceux qui ne posséderaient pas le Net (ça existe encore de nos jours ?), une option du mode multijoueur propose de s'éclater à quatre en écran splitté. Elle est pas belle, la vie ? ■

> plates-formes
> 1-4 joueurs (8 online)
> tout public

Karine
y a joué sur
PS2

Éditeur
SCEA

Développeur
Insomniac Games

Impatience :

GBA SP PS2 XBOX GC

sortie fin octobre

Sly 2 - Band of Thieves

Le fils caché d'Arsène Lupin

> plates-formes/action > 1 joueur > tout public

SLY COOPER APPORTE UN NOUVEAU SOUFFLE À LA PLATE-FORME, ET S'APPRÊTE AU PASSAGE À DÉLESTER VOS PORTEFEUILLES DE QUELQUES EUROS.

La suite des aventures de Sly Cooper, dont le titre français devrait être Sly 2 – Association de voleurs, revient en exclusivité sur PS2. Le raton laveur le plus « cel-shadé » du paysage vidéoludique est toujours sur les bons coups, secondé par ses deux acolytes, Murray et Bentley. Ces derniers pourront d'ailleurs être tour à tour incarnés afin de participer activement à la recherche d'un oiseau mécanique baptisé Clockwerk – ou du moins ce qu'il en reste depuis que ce dernier a été réduit en pièces détachées.

LE SLY GANG

Sly, désormais voleur professionnel, a gagné de nouveaux mouvements et pourra, entre autres, faire les poches des badauds ou transporter certains objets sur son dos. Des items à manier avec précaution, car la moindre éraflure compromettrait la mission. Thiefnet, site réservé aux cambrioleurs, est accessible à tout instant et permet d'échanger les pièces récoltées contre différentes aptitudes. Ces dernières pourront être attribuées aux trois personnages principaux, chacun développant ses propres techniques de combat. Sly laisse volontiers la vedette à ses deux compagnons, ce qui nous promet un gameplay varié. En son temps, le premier Sly Racoon avait agréablement surpris de par la qualité de son gameplay et la galerie de ses persos. On découvrait alors un univers fun, mêlant humour et aventure originale, le tout mâtiné d'un côté « gentlemen cambrioleurs ». Le deuxième volet s'annonce tout aussi réjouissant, avec une prise en main instinctive à souhait. Qui a dit « voler n'est pas jouer » ? ■

Karine
y a joué sur
PS2
Éditeur
SCEA
Développeur
Sucker Punch

Impatience :

Fable

C'est pas du pipeau !

> action-aventure > 1 joueur > tout public
> www.fablegame.com/

APRÈS QUATRE ANS DE DÉVELOPPEMENT, FABLE ARRIVE ENFIN À TERME. À QUELQUES SEMAINES DE SA SORTIE, ON Y A JOUÉ ET ON A ADORÉ.

À tous points de vue, Fable est une réussite. Graphiquement tout d'abord. Le personnage que l'on incarne, un jeune garçon, ainsi que tous les NPC, sont d'une remarquable qualité. On est loin du design de Sudeki, avec ses personnages typés mangas. Fable fait dans la précision : l'horizon porte loin et le visuel flatte les rétines. C'est beau, très beau. L'autre point fort du jeu réside dans son scénario : on suit étroitement le destin d'un homme, de sa plus tendre enfance à sa vie d'adulte, dont les décisions influent sur le déroulement de la partie.

FABLULEUX !

À l'instar de Star Wars, notre héros a le choix de suivre la voie de la sagesse ou de passer du côté obscur de la Force. Chaque action faisant pencher la balance en faveur de l'un ou de l'autre. Par exemple, au tout début de l'aventure, une petite fille vous demande de retrouver son ours en peluche. Libre à vous de l'aider à mettre la main sur son doudou ou de la gifler violemment ! De même, au détour d'une maison, vous surprenez un couple illégitime en train de s'embrasser. Accepterez-vous la pièce d'or de l'homme pour ne pas ébruiter l'affaire ou balancerez-vous tout à son épouse ? À vous de choisir. Armes blanches ou de jet et magies sont également de la partie. Un didacticiel, habilement intégré au jeu, permet de digérer tranquillement toutes les subtilités de leur maniement. En marge de l'aventure principale, de nombreuses quêtes annexes sont proposées et permettent d'empocher argent et points d'expérience. À vous de les répartir au mieux et de façonner ainsi votre perso à votre image, bonne ou mauvaise. ■

Niiico
y a joué sur
Xbox
Éditeur
Microsoft
Développeur
Big Blue Box

Impatience :

GBA SP PS2 XBOX GC

sortie en octobre

Star Wars Battlefront

L'épreuve de force !

> shoot > 1-4 joueurs (16 online) > tout public
> www.lucasarts.com/games/swbattlefront

DANS BATTLEFRONT, LA DIPLOMATIE N'A PAS COURS : LES CONFLITS SE RÈGLENT À COUPS DE SABRE-LASER, ET ON NE FAIT PAS DANS LA DENTELLE !

Star Wars, ce n'est pas seulement des Ewoks qui organisent un méchoui pour fêter la fin de l'Empire, ou Anakin et Amidala qui se roulent des pelles (sans la langue !) au soleil couchant. LucasArts a décidé de créer un titre bien bourrin qui se propose de vous faire revivre les grandes batailles épiques des deux trilogies.

C'EST MON CHOIX !

Les deux camps sont disponibles, Forces Rebelles et Empire pour la trilogie originale, et République et Sith pour la seconde. Une fois le perso choisi, on atterrit en plein champs de bataille et c'est le début du massacre. Autant être clair, le titre ne fait pas dans la finesse : c'est avant tout un jeu de shoot. Il y a bien un système d'ordres pour les coéquipiers, mais cela reste très léger. Côté modes de jeu, on retrouve tous les classiques du multiplayer : deathmatch, s'emparer de la base, etc. Si le jeu en ligne est de toute évidence l'aspect qui a été le plus soigné, la partie solo n'a pas été bâclée pour autant. Trois modes sont dispos, dont un scénarisé que les fans se feront un plaisir de décortiquer dans l'espoir de trouver des éléments de l'Épisode III. Parmi les options intéressantes, tous les véhicules de la saga peuvent être utilisés, du AT-ST au X-Wing. Douze maps sont disponibles, étalées sur dix planètes différentes. Par contre, il ne faut pas se voiler la face, le titre a beau, techniquement, s'en tirer assez bien, cela reste un jeu de shoot en arène plutôt basique... la licence Star Wars en plus. ■

Angel
y a joué sur
PS2
Éditeur
LucasArts
Développeur
Pandemic Studios

Impatience :

GBA SP PS2 XBOX GC

Ghost Recon 2

Le repos du guerrier

> action-stratégie > 1-4 joueurs (16 online) > tout public
> compatible casque-micro > www.ghostrecon2.com

BELLE EST LA GUERRE SOUS LA PLUME DE TOM CLANCY ! UN FILON PARFAITEMENT EXPLOITÉ PAR UBISOFT AVEC GHOST RECON, LE RETOUR.

Ghost Recon premier du nom est, sans aucun doute, le jeu sur consoles qui a connu le plus d'add-on de toute l'histoire. Alors, une fois le potentiel du titre complètement essoré, que faire pour continuer à engranger des millions ? Une suite, *of course !*

TU TIRES OU TU TE POINTES ?

Pour le coup, l'éditeur a dépossédé le studio Red Storm de sa licence pour développer Ghost Recon 2 en interne (à Montréal pour la version Xbox, et à Shanghai pour la PS2). Le concept reste inchangé. Au programme : de l'action-tactique militaire. Seule différence, cette fois-ci, on dirige un seul commando des forces spéciales composé de quatre soldats.

Si le *one shoot, one kill* (comprenez : « une balle bien placée et c'est la mort assurée », formule géniale à l'origine du succès de la série des Rainbow Six, de Rogue Spear et de tous les autres jeux estampillés Tom Clancy) est toujours présent, le gameplay a été simplifié pour s'adapter au joueur occasionnel. Résultat, les combats ont perdu en intensité et le stress délicieux engendré par une situation délicate est moindre. Les férus de stratégie qui dorment avec un casque des SWAT sur la caboche risquent de ne pas y trouver leur compte. À l'inverse, ceux qui ont apprécié Rainbow Six 3 seront aux anges ; ils sautilleront de joie grâce à un mode multijoueur franchement bien pensé et convivial. Si Ghost Recon 2 sent un peu trop le titre réalisé sur commande, et donc pas très révolutionnaire, son accessibilité ralliera probablement à sa cause de nombreux néophytes. ■

Angel
y a joué sur
PS2
Éditeur
UbiSoft
Développeur
UbiSoft

Impatience :

test mode d'emploi

Là, c'est ce qu'il faut faire !

Vite ! Sur quelle console ?

Un système de notation complet sur cinq étoiles et des onglets pour trouver facilement le genre du jeu !

Votre mission...
Impressionner une Californienne blonde platine en conduisant une Ferrari à fond les ballons, les cheveux au vent, avec l'autoradio au maximum. Si, si, il paraît que ça marche...

test

> course > officiel > 1 joueur (8 online) > tout public

OutRun 2

Une bonne CARCASSE

Testé par Angel

La maîtrise du dérapage vous demandera quand même un temps d'apprentissage. Une fois assimilé, c'est la grande classe.

Le Colisée, les routes un peu pourries, un soleil couchant, les tagliatelles... Tous les clichés sur l'Italie sont au rendez-vous.

Sur la glace comme sur le bitume. Le comportement de la voiture ne change pas du tout. Bon oui, c'est de l'arcade, du vrai.

Ce qui est top, c'est que selon la sortie d'autoroute qu'on prend, on se retrouve à Paris ou à Rome.

Les dénivelés sont très marqués et il n'y a aucun clipping. Techniquement, c'est la classe.

Et hop ! un peu de conduite nocturne. Mais je vous rassure, on voit aussi bien qu'en pleine journée.

Vous pouvez foncer dru dans les murs à toute vitesse, il n'y a pas de déformation de la voiture. Licences Ferrari obligent.

OUTRUN 2 EST LE GENRE DE JEU QUI FAIT QUE JE ME SENS VIEUX. LES TRIPS NOSTALGIQUES COMME ÇA, ÇA ME FILE LE SPLEEN.

Votre mission...
Impressionner une Californienne blonde platine en conduisant une Ferrari à fond les ballons, les cheveux au vent, avec l'autoradio au maximum. Si, si, il paraît que ça marche...

Éditeur Sega
Développeur Sega
Prix 60 €

Il y a... oh là ! dix-huit ans déjà, on s'éclatait comme des petits fous sur le premier OutRun en arcade. Et nous voilà en 2004 avec son héritier. Vingt ans d'écart entre les deux, et pourtant le style reste identique. Des courses de voitures sans concurrents (sauf dans les modes réseau et missions), où l'on se bat contre un compte à rebours que nombre d'intellectuels verraient probablement comme une parabole de la vie, dont le zéro est synonyme de mort.

COMME LE TEMPS PASSE

Mis à part des graphismes remis au goût du jour, que nous apporte ce nouvel opus comparé à son ancêtre ? Tout d'abord, la possibilité de choisir parmi une belle brochette de voitures toutes trop non plus, hein, ne vous affolez pas ! À présent, pour optimiser la prise de virage, il est recommandé de freiner rapidement afin de mettre la voiture en travers et déraper. Sinon, pour le reste, c'est du pareil au même : on bourre comme un malade en évitant les autres voitures du trafic. Tout dans la finesse en somme. Il faut avouer que ça reste aussi plaisant que ça l'était autrefois. C'est rapide, musclé, sans temps mort, en un mot : jouissif.

OK QUOI FAIRE

Côté modes de jeu, fort heureusement on trouve autre chose que le classique arcade. Une bonne centaine de missions similaires aux permis de Gran Turismo sont proposées, grâce auxquelles vous débloquerez de nouvelles caisses, musiques et circuits (dont certains issus de Daytona USA 2 et de Scud Race), mais aussi – et surtout – le premier OutRun comme dans Shenmue II). quoi qu'avec ça, il y a de quoi faire. Mais il faut avouer qu'au bout d'un moment, ces missions assez répétitives finissent par lasser. On regrettera aussi l'absence d'un mode deux joueurs en écran splitté. Pour jouer à plusieurs, il faudra passer par un réseau local ou le Xbox Live...

UN JEU POUR VIEUX ?

Le vrai problème, en fait, c'est que dans le genre « courses hystériques », d'autres font aussi bien, voire mieux (à l'image de Burnout 3, pour ne pas le citer). Du coup, il ne reste à OutRun 2 que le crédit de son nom qui vaut effectivement de l'or dans le cœur des fanboys dédiés à la cause Sega. Cela dit, le style graphique, avec des couleurs à dominantes vives, lui confère un look particulier que l'on ne retrouve nulle part ailleurs et, plus important, une âme. Ultime certitude : le portage de la version arcade sur Xbox est parfaitement réussi.

notre avis

Angel
Oui, mais...

Si l'on enlève le nom légendaire du titre, il ne reste qu'un jeu de course somme toute assez banal. Efficace à des degrés divers, mais rien qui ne fasse vraiment tomber à la renverse. Indéniablement, il s'agit là d'un très bon jeu d'arcade formidablement bien rythmé et joli graphiquement. Bien que fidèle à l'esprit de l'original, on préférera néanmoins Burnout 3 dans le genre. Sauf bien sûr, si vous vous la jouez mélancolique adepte du « c'était mieux avant », mais là c'est un problème de conscience que vous résoudrez seul ou en consultation.

LES NOTES
JOUABILITÉ
De l'arcade pure et dure. Un bouton pour accélérer et un autre pour freiner, ça marche bien.
RÉALISATION
Un ensemble correct. La conversion de la borne d'arcade s'est déroulée sans accrocs.
BANDE-SON
Ceux qui ont connu l'original seront aux anges, les autres trouveront les morceaux ringards.
DURÉE DE VIE
Il y a plusieurs modes de jeu, mais mis à part l'option réseau, on en fait vite le tour.

LE PLUS
La conduite nerveuse et super agréable, ainsi que l'esprit nostalgique revival.

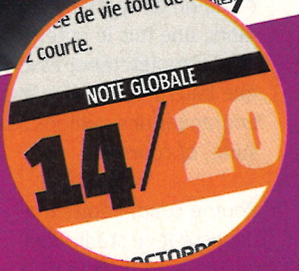
LE MOINS
Le manque de variété du gameplay et la durée de vie tout de même assez courte.

NOTE GLOBALE
14/20

course

Dans le magasin, ça ressemble à ça !

Et sur la télé, c'est comme ça !



La notation sur 20

De 0 à 5	Poubelle
De 6 à 10	Peut mieux faire
De 11 à 14	Bon
De 15 à 18	Excellent
De 19 à 20	Le Saint-Graal

l'édito en chiffres

772... ou l'année spatiale durant laquelle se déroule l'aventure de Star Ocean 3 sur PS2. Un RPG au poil, preuve s'il en fallait qu'il n'y a pas que FF dans la vie.

385... ou le nombre de Pokémon recensés à jour. En cherchant bien, il se pourrait que certains restent encore à découvrir. Ainsi, à la rédac', on en a capturé un qui ne figure pas dans le Pokédex... – n'est-ce pas Gambas ?

108... ou le nombre de persos à recruter dans Suikoden IV sur PS2. Avis aux fans de RPG : il y a du giga pain sur la méga planche.

28... ou le nombre de jeux, souvent d'excellente facture, testés dans ce numéro. Les deux prochains mois promettent d'être terribles. Gare à l'avalanche de hits pour Noël.

17... ou la meilleure note attribuée ce mois-ci à deux jeux : Star Ocean 3 et Pro Evolution Soccer 4, sur PS2. Deux hits et deux suites tout à fait incontournables. On attend de pied ferme la venue d'un titre au concept novateur pour bousculer tout ça.

1... comme le QI de la jolie blonde californienne que vous véhiculez d'un bout à l'autre de la Route 66 dans les Ferrari d'OutRun 2 sur Xbox.

0,5... ou le nombre de centimes d'euro qui se baladent dans mon larfeuille depuis trois jours, n'ayant pas eu une seule fois l'occasion, en 72 heures, de sortir de la rédac' pour tirer des thunes. Heureusement, cela suffira à me payer un dernier café super serré dans les minutes qui suivent.

sommaire des tests

Titre du jeu	Console(s)	Note globale	Page
.hack 3 - Outbreak	PS2	12/20	119
Crisis Zone	PS2	14/20	102
Def Jam Fight For NY	PS2, Xbox, GC	15/20	76
Demon Stone	PS2, Xbox	13/20	92
Donkey Konga	GC	14/20	115
FIFA Football 2005	PS2, Xbox, GC	14/20	72
Gradius V	PS2	16/20	107
Headhunter - Redemption	PS2	11/20	106
Juiced	PS2, Xbox	13/20	100
Kingdom under Fire - The Crusaders	Xbox	09/20	112
KOF Maximum Impact	PS2	11/20	108
Naruto RPG	GBA	08/20	119
NHL 2005	PS2, Xbox, GC	11/20	120
OutRun 2	Xbox	14/20	96
Pikmin 2	GC	15/20	114
Pokémon Rouge Feu & Vert Feuille	GBA	13/20	118
Pro Evolution Soccer 4	PS2	17/20	70
Psi-Ops	PS2, Xbox	15/20	84
Resident Evil - Outbreak	PS2	14/20	116
Rocky Legends	PS2, Xbox	16/20	98
Silent Hill 4 - The Room	PS2	16/20	80
Spy Fiction	PS2	09/20	120
Star Ocean 3	PS2	17/20	88
Suikoden IV	PS2	14/20	110
Tiger Woods 2005	PS2, Xbox, GC	15/20	117
Toca Race Driver 2	PS2	16/20	104
En réseau			
Formula One 2004	PS2	10/20	124
Rainbow Six 3 Black Arrow	Xbox	16/20	122
Surfez idiot			126

Humeurs de testeurs

Niiico

Mon jeu du mois vintage

Le revival

Que ce soit dans la musique, les fringues où les jeux vidéo, la mode est au revival. Inépuisable fontaine de jouvence que ces années 80 ! Tout était à inventer, et tout y a été inventé. Ce numéro d'octobre apporte donc son lot de vieilleries que certains apprécieront et que d'autres décrieront. Il faut de tout pour faire un monde et pas forcément de la 3D à tout-va.

Zano

Mon jeu squatté du mois

Hôtel 4 étoiles

Cet été, je me suis fait squatter l'appart' par ce qu'on pourrait appeler des potes. Et vas-y que je te tape dans le frigo, que je trouve ton rosé super bon, que je veux jouer à Burnout toute la nuit... Franchement les vacances c'est fatiguant. Heureusement que le boulot reprend, je vais enfin pouvoir me poser, et surtout me reposer !

Angel

Mon jeu pharmaceutique du mois

Diantalvic

Ce mois-ci, à part mon dos qui m'a fait horriblement souffrir, je n'ai rien à raconter. Cela dit, ma colonne vertébrale m'a bien pourri la vie. À cause de ça, j'ai dû taper la moitié de mes textes allongé sur le canapé, un verre de chianti à la main histoire de calmer la douleur. Dans le genre vie trop cool, j'ai fait assez fort... C'est dur d'être un ange.

Chris

Mon jeu félin du mois

British Shorthair version 1.0

Après avoir découvert des pays giboyeux et verdoyants, un vaste désert m'est apparu. Sous son soleil cuisant, théâtre de carcasses amoncelées, certains bédouins habillés de noir se déplaçaient silencieusement, le regard sombre, la tête baissée... Je navigue depuis d'oasis en oasis, à la recherche d'un bateau ivre, et d'une nouvelle invitation au voyage.

Cony

Mon jeu du mois en vrac

Star Ocean 3

Au bout de quatre jours de vacances, j'ai eu un accident de quad. Du coup, je suis resté sur le sable à cicatriser... Frustrant ! Pour m'offrir une deuxième session, il m'a fallu boucler vite et réussir à décrocher de Star Ocean 3. Encore plus à la bourre, j'ai craché mes tripes pour finir dans les temps et prendre l'avion. « Mission complete ».

Kael

Mon jeu du mois nippon

Le Japon

Le Japon, c'est l'eldorado des joueurs, le plus beau pays du monde, le pays du respect. Le Japon, j'y serai cette année pour le Tokyo Game Show. Le soir, je pourrai revoir ma douce Ryoko. Je mettrai alors un genou à terre et lui dirai : *« Kekkon shitekudasai »*. On vivra alors heureux, on aura beaucoup d'enfants. Y a pas à dire, la vie, c'est génial !

Remerciements aux boutiques Akiba et Neo Ayato.

GBA SP | PS2 | HBOH | GC

Pro Evolution Soccer 4

VIVE LE ROI ! Le roi est mort

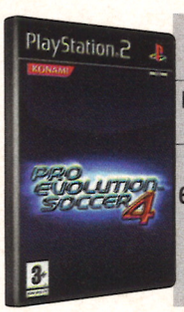
TOUS LES CHAMPIONNATS EUROPÉENS ONT REPRIS, LA CHAMPIONS LEAGUE AUSSI... ET PES 4 EST ENFIN LÀ ! BON, BEN VOILÀ, JE CROIS BIEN QUE JE SUIS HEUREUX.

Tirer les coups francs *est tout un art. Avec les nouvelles options, l'éventail de possibilités est impressionnant.*

Malgré son pied gauche pourri, *Figo fait la nique à Lobont. C'est ce qu'on appelle la classe portugaise.*

Votre mission...

Disputer, seuls ou entre potes, des matchs de foot d'un niveau supérieur à tout ce que l'on a vu à l'Euro 2004. Ça ne devrait pas être trop difficile...



Éditeur **Konami**
Développeur **KCET**
Prix **60 € environ**

Chaque année, la nouvelle version de Pro Evolution Socer est attendue par les fans comme le Messie. Parce qu'on ne change pas une formule qui gagne, cette fois encore, les développeurs de KCET n'ont pas révolutionné le gameplay, mais apporté suffisamment d'ajustements pour approcher un peu plus de la perfection. Ce peaufinage se traduit par de subtiles modifications et des possibilités supplémentaires qui permettront aux footeux de prendre un pied total.
On construit son jeu avec précision, on façonne la stratégie de son équipe... Bref, la magie PES agit bel et bien.

QUOI DE NEUF ?

Un système de passes inédit fait son apparition. À présent, en fonction de la pression exercée sur le bouton, les passes à ras de terre sont plus ou moins appuyées, ce qui permet de transmettre la balle à un coéquipier éloigné et non plus au plus proche. Bien que cela soit un peu déstabilisant au début, on pige vite comment en tirer le meilleur parti. Les coups francs, eux aussi, ont été optimisés. En appuyant sur Select, on peut combiner, réaliser des tirs indirects, des feintes de frappe, etc. Fort heureusement, l'aspect tactique a été conservé. Il est toujours possible de modifier la position de chaque joueur en vue d'améliorer sa stratégie. De quoi pousser les plus acharnés à se creuser le ciboulot pendant des heures pour trouver le placement idéal. Un conseil au passage : il est recommandé de passer par la case entraînement afin de maîtriser toutes ces nouvelles possibilités.

TOUT EST BON DANS LE PES

Les animations sont toujours aussi nombreuses et

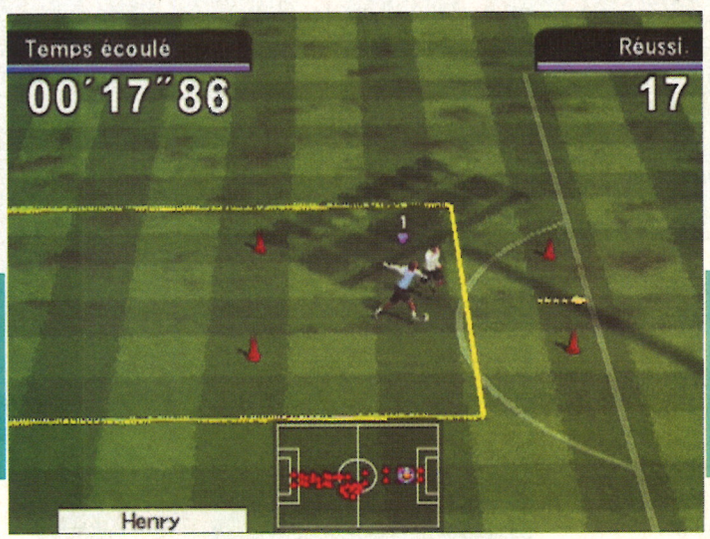
> football
> officiel
> 1-4 joueurs (multitap)
> tout public

Le maître du jeu

La Ligue des Masters est toujours là. Cette compétition plus que complète permet de prendre en charge une équipe de A à Z en gérant les transferts des joueurs, leur salaire et tout le tintouin. Mine de rien, ça permet de bien se familiariser avec le jeu et de se perfectionner en enchaînant les matchs. De même, comme dans Fifa, des points sont attribués pour, à terme, acheter divers bonus. Un bon prétexte pour s'éclater des heures durant à jouer à Guy Roux « le pingre » ou Abramovich « la flambe ».

***Toute l'interface** de la Master League a été revue à la hausse. Tant mieux.*

***Avant chaque match,** il est conseillé d'analyser l'équipe adverse afin d'adapter sa tactique.*



***Le mode entraînement** est d'une efficacité à toute épreuve. Grâce à lui, on progresse très vite, tout en apprenant les ficelles du métier.*

majestueuses, si bien que chaque mouvement colle parfaitement à la situation. Les graphismes ont été améliorés – sans atteindre le niveau de ceux de Fifa, il faut le reconnaître. La vitesse de jeu est désormais plus élevée que dans Winning Eleven 8 (testé en import dans notre précédent numéro). C'est assez déroutant au début, mais on retrouve vite ses marques, croyez-moi ! Autre grande nouvelle, en récupérant les licences des championnats italien, espagnol et hollandais, les aficionados bénéficient des vrais clubs de ces pays, avec maillots, sponsors et tout le tremblement. Par contre, les commentaires sont toujours aussi nuls et inutiles, mais, ça, on commence à en avoir l'habitude. À se demander si ce ne serait la *trade mark* de la série... Mis à part un nouveau principe de touches pas du tout pratique, les autres changements ont été effectués avec justesse et intelligence. Ils font de ce quatrième volet le plus réussi de tous. Notre verdict : Pro Evolution Soccer conserve haut la main son titre de simulation de référence en matière de football. ■

***Calamity James** se fait encore mitrailler. Poor guy ! Après ce qu'il s'est pris à l'Euro, ça va toujours pas.*

***Une grande nouveauté,** l'apparition de l'homme en noir sur le terrain (mais non ! pas Zorro...). La sévérité envers les fautes varie selon l'arbitre.*

***La précision des tirs** dépend du placement du joueur, de son pied d'appui, de sa puissance, de ses caractéristiques... Bref, il faut assurer.*

***L'éditeur de personnages** est réussi. Il permet, entre autres, d'attribuer une belle tignasse à Zidane pour une prochaine reconversion dans la chanson avec Noah.*

notre avis

Angel
Oui !

Pro Evolution Soccer 4 tue. Un point c'est tout ! Il se succède à lui-même et s'impose naturellement comme la simulation de foot la plus pointue et la plus plaisante à jouer à l'heure actuelle. Et de loin ! Les évolutions ne sont peut-être pas flagrantes. Toutefois, comparée à la précédente version, celle-ci modifie quand même la donne. C'est donc avec un immense plaisir que je me suis lancé dans l'apprentissage des nombreuses subtilités qu'il faut maîtriser pour devenir le maître du terrain. C'est dur, c'est long, mais c'est foutrement bon !

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★★★
La perfection est proche. Avec de l'entraînement, on fait des miracles !

RÉALISATION ★★★★☆
Des graphismes pas toujours au sommet, mais des animations grandioses.

BANDE-SON ★★☆☆☆
Des commentaires pourris, comme dans chaque version. Regrettable habitude.

DURÉE DE VIE ★★★★★
La Ligue des Masters est longue et difficile. En multi, c'est un pur bonheur.

LE PLUS

Le degré de simulation ultra poussé comblera tous les fans de foot, y compris les plus exigeants.

LE MOINS

Les commentaires horribles, qu'il vaut mieux carrément supprimer. Une vraie torture !

NOTE GLOBALE

17/20

GBA PS2 XBOX GC

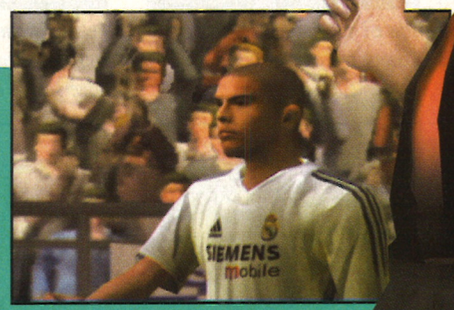
FIFA Football 2005

> football > officiel > 1-4 joueurs (online) > tout public

Football SPECTACLE

***Heureusement que Barthez** a fait beaucoup de stretching avant le match pour contrer ce tir de Totti.*

***Depuis que Ronaldo a perdu** du poids, sa conduite de balle s'est améliorée...*



***La modélisation des joueurs** vedettes est incroyablement précise.*

AUSSI PONCTUEL QUE LE BEAUJOLAIS, LE FIFA NOUVEAU CUVÉE 2005 EST ARRIVÉ. ALORS, CETTE ANNÉE, EST-CE QU'IL A UN GOÛT DE BANANE, DE CERISE OU DE CASSIS ?

Votre mission...

Comme dirait ce bon vieux Rooney, poussez la balle dans les cages adverses par tous les moyens, quitte à casser des jambes ou à défigurer un gardien à coups de crampons !

Éditeur
Electronic Arts
Développeur
EA Sports
Prix
60 € environ

Pendant mon séjour à la MJC de Châtelet-en-Brie, on m'a conseillé de faire montre d'honnêteté dans la vie. Je vais donc vous confier un grand secret. En fait, les tests de FIFA qui paraissent dans les magazines s'inspirent tous d'un texte écrit en 1991. Il ne s'agit que d'un copier/coller réactualisé chaque année. Lorsque la première version en 3D est sortie, il avait seulement fallu remplacer « sprites » par « textures »... Plus récemment, comparaison entre les deux titres oblige, les lettres PES ont commencé d'apparaître à certains endroits. Quid de l'édition 2005 ? Voici nos impressions après correction.

COPIER, COLLER !

Comme d'habitude, la réalisation se situe un cran au-dessus de la concurrence. La modélisation des joueurs est grandiose ; on reconnaît Ronaldo au premier coup d'œil. Les stades fourmillent de détails et l'ambiance des supporters dans les gradins est magnifiquement retranscrite. Grâce aux licences signées avec les ligues et les championnats du monde entier, on retrouve tous les vrais noms des footeux, leurs maillots et même les ballons officiels. L'animation est certes d'une fluidité exemplaire, mais manque singulièrement de variété. En tout cas, c'est sans commune mesure avec PES.

LA RÉVOLUTION TRANQUILLE

Quant au gameplay, comme chaque année, ça évolue et ça se peaufine, sans toutefois convaincre. On sent que les développeurs veulent attirer les fans de PES tout en conservant leurs fidèles. Un compromis difficile à obtenir, tant l'approche de la

***La gestion des coups francs** est vraiment simpliste. Une fois qu'on maîtrise un peu, on marque à tous les coups.*

***Une option entraînement** permet de travailler les corners et coups francs.*

simulation de football diffère, entre FIFA et PES. Il en résulte un titre hybride et plutôt maladroit, à mi-chemin de l'arcade et de la simulation.

TACTIQUE PRÉCAIRE

Concernant la circulation du ballon, par exemple, c'est pointu, précis et ça bouge bien... On peut marquer en une touche de balle sans problème. Par contre, le sens tactique des joueurs manque encore à l'appel. Souvent, un espace de folie s'ouvre en milieu de terrain qui permet de réaliser une course de quarante mètres au moins, balle au pied et sans obstacle. En attaque, on est confronté à une défense alignée comme un régiment de la Légion étrangère. Bref, c'est ultra stéréotypé et ça manque de naturel. Concernant les tirs, on balance toujours des boulets de canon surréalistes, si ce n'est que, désormais, ceux-ci sont plus difficiles à cadrer. Au final, FIFA 2005 remplit bien son rôle de jeu de foot spectaculaire. Pour ne pas changer, et contrairement à ce que laissaient supposer les premières images découvertes lors de notre voyage à Vancouver, le jeu devrait satisfaire sans conteste l'amateur occasionnel, mais frustrera grandement les amoureux du ballon rond. ■

***Les stades sont remplis** de supporters qui hurlent à tue-tête les hymnes de leurs clubs.*

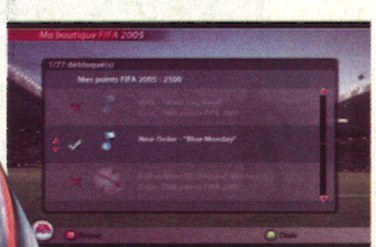
***Voyez comme les défenseurs** restent sur leur ligne sans se soucier de l'attaquant.*

***Les séances de penalties** sont aussi hasardeuses que dans la réalité. Ici, les gardiens sont de vraies brutes qui plongent souvent au bon endroit.*

***La présentation des joueurs** avant chaque match est héroïque. Admirez, au passage, la modélisation réussie de Thierry Henry.*

J'achète et je gère

Grâce aux points que l'on récolte en enchaînant les matchs, on peut acheter, à la boutique FIFA, de nombreux bonus (des nouveaux maillots, des ballons, des chansons, des stades et même Collina, l'arbitre mondialement connu...). De plus, un autre mode permet, à la manière d'un jeu de management comme LFP Manager, de s'improviser coach d'une équipe et ainsi de gérer une quantité impressionnante de paramètres qui vont des transferts à la préparation physique de chaque joueur.



***Je viens d'acheter** une nouvelle chanson :* Blue Monday *de New Order.*

***Le nouvel entraîneur** de Clermont, équipe de L2, fait la « une » de l'Équipe. Cool !*

notre avis

Angel
Oui, mais...

FIFA est un certes un bon jeu. Mais le seul problème – et de taille –, c'est PES. Si ce dernier n'était pas là, FIFA se poserait sans aucun doute comme la référence footballistique. Seulement voilà, Konami a toujours une grosse longueur d'avance et parvient chaque année à repousser les limites en matière de réalisme, contrairement à EA, qui sort péniblement du football spectacle « à l'américaine ». En revanche, côté contenu, il y a tout ce qu'il faut (licence officielle oblige), et la bande-son est tout bonnement surpuissante. À ce niveau, j'applaudis des deux pieds...

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★☆☆☆

Le déséquilibre entre l'arcade et la tentative de simulation est assez perturbant.

RÉALISATION ★★★★☆

Comme d'habitude avec FIFA, c'est beau et c'est blindé de bonus en tous genres.

BANDE-SON ★★★★☆

Globalement, les commentaires sont bons et la trentaine de morceaux assurent.

DURÉE DE VIE ★★★☆☆

Comme avec l'alcool, on s'amuse à plusieurs, mais pas jusqu'à plus soif, bande de bêtas !

LE PLUS

La superbe bande-son et les licences présentes : championnats internationaux, ligues, etc.

LE MOINS

Une jouabilité entre la simulation et l'arcade pour un titre hybride et maladroit ; on attendait mieux.

NOTE GLOBALE

14/20

par Angel

FIFA 2005 vs PES 4

On refait LE MATCH ?

FIFA CONTRE PES, OU LE COMBAT DES TITANS DU JEU DE FOOT. LEQUEL DES DEUX GAMEPLAYS VOUS SIED LE MIEUX ? LA RÉPONSE CI-DESSOUS, IMAGES COMMENTÉES À L'APPUI.

LES TIRS

Contrairement à FIFA, où c'est un peu la fête foraine avec des frappes qui partent à la vitesse de la lumière quelle que soit la situation, dans PES, il faut chercher le placement idéal, utiliser le bon pied, bien jauger et, comme si ça ne suffisait pas, il faut en plus que les caractéristiques du joueur soient adaptées. Tout un art ! Et dites-vous que pour les coups francs, c'est pire ! Si, dans FIFA, ils sont très faciles à ajuster (une simple jauge et un viseur à placer), dans PES, il faut se prendre la tête à calculer l'effet pour contourner le mur, bien maîtriser la jauge de tir, calculer la hauteur, etc. Génial pour tout passionné prêt à s'entraîner des heures durant.

Résultat : *tout dépend de votre sensibilité.*

LA CIRCULATION DE BALLE

Les deux softs offrent une parfaite circulation du ballon à ras de terre. Même en une touche de balle, la précision est au rendez-vous. Dans FIFA, le système de contrôles orientés est impeccable et, dans PES, la puissance des passes qui dépend du temps de pression du bouton est nickel.

Résultat : *1-1.*

LA STRATÉGIE

Contrairement à PES, FIFA ne brille pas par la mise en place de tactiques poussées. La simulation de Konami fourmille de possibilités, tant dans le jeu en équipe qu'en individuel. Des stratégies customisables à souhait, du placement des joueurs sur le terrain en passant par leurs attitudes, etc. tout y est.

Résultat : *y a pas photo, PES sort largement vainqueur.*

À mon humble avis

Si vous êtes un amoureux du ballon rond, que vous ne jurez que par la simulation et que vous prétendez pouvoir faire mieux que Domenech, alors PES est fait pour vous. Par contre, si vous voulez juste jouer à patator entre amis, que votre truc, c'est l'arcade avec des scores fleuves, alors il vaut mieux se laisser tenter par FIFA. Choisis ton camp camarade !

LES BONUS

Grâce à ses très nombreuses licences, FIFA s'en sort plutôt bien. Toutes les équipes officielles sont présentes, avec les maillots, les stades, les hymnes des supporters, etc. La totale, quoi ! Dans PES, les clubs italiens, espagnols et hollandais exceptés, il n'y a pas grand-chose d'autre.

Résultat : *FIFA wins !* ■

L'IA

Dans FIFA, l'IA est presque « militaire » : les joueurs agissent comme des robots et ne bougent pas de leur ligne. Il n'y a aucun raisonnement collectif. A contrario, dans PES, les footeux sont capables de revenir en position, de monter en attaque, de faire un pressing sur le porteur du ballon... Tous les trucs qu'on aime dans le foot.

Résultat : *PES remporte la manche.*

Un design réalisé par Toshihiro Kawamoto (Cowboy Bebop) et Yosuke Kuroda (Trigun et Onegai Teacher)

BUJINGAI
SWORDMASTER™

« Visuellement démentiel »
PSM2

De l'action et des combats non-stop

Une animation hallucinante à 60 images/seconde

Une palette complète de coups, contre attaques et pouvoirs magiques

PlayStation 2 TAITO 505 GameStreet RED ENTERTAINMENT

"PlayStation logo" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2003-2004 The Codemasters Software Company Limited. All Rights Reserved.game. © 2003 TAITO. Bujingai : Swordmaster © 2004 Digital Bros S.p.A

GBA SP | PS2 | XBOX | GC

Hip hop ON WAR!

> baston > officiel > 1-4 joueurs > adulte
> compatible multitap

Def Jam - Fight For NY

LE GRATIN DU HIP HOP US SE MET EN SCÈNE (ET SUR LA GUEULE) DANS UN PUR JEU DE BASTON. ÇA DÉCHIRE SA MÈRE, ON EN REDEMANDE.

Votre mission...

Enchaînez les combats de rue sanglants, démontez vos ennemis, brisez-leur les articulations et devenez le mec le plus craint et le plus respecté de New York.

***La modélisation des persos** est impeccable. Les différents artistes sont reconnaissables au premier coup d'œil.*

***Consultez votre biper** régulièrement pour être au courant des combats prévus et de l'avancée de vos affaires.*

***En ville, examinez les différents clubs** et combats proposés et choisissez un adversaire de votre niveau.*

***Nouvelle coupe, petite barbe ?** C'est à vous de rafraîchir le look de votre combattant.*

L'histoire commence là où le premier épisode s'arrêtait. D-Mob, le parrain du hip hop new-yorkais, gît au sol après avoir été battu. Deux flics arrivent pour lui passer les menottes et l'emmener au poste. Pendant le transfert, la voiture de police est violemment percutée par un énorme 4x4. Un homme en sort et libère D-Mob. Parvenus au commissariat, les condés tentent de décrire l'individu qu'ils ont tout juste aperçu. C'est à ce moment que vous prenez le jeu en main. Avant d'entamer la partie, vous devez dresser un portrait-robot du mystérieux criminel, personnage qu'au final, vous incarnerez. Choisissez ses attributs physiques parmi une large palette (musculature, forme du visage, couleur de peau, etc.), habillez-le (bagues, montres, bracelets, etc.) et c'est parti ! Vous pouvez également opter pour un suspect existant si vous rechignez à la tâche. Parallèlement, au QG de Def Jam, D-Mob présente son sauveur au reste de la bande. Après vous avoir appris les rudiments du combat, le maître du hip hop vous file un peu d'oseille, histoire d'acheter quelques vêtements pour revendiquer votre appartenance à son gang. À votre retour, on vous met au courant de la situation : Crow (Snoop Dogg), le boss du gang adverse, tente de prendre le contrôle des nigthclubs de D-Mob en envoyant ses meilleurs chiens de garde défier ses champions. D-Mob compte sur votre aide pour l'en empêcher, voire pour inverser la situation en récupérant les boîtes de Crow. Qui l'emportera ? On vous le donne en mille.

ÇA SENT LE CHACAL

Def Jam – Fight for NY innove sur bien des points. Il en ressort un soft beaucoup plus sauvage et violent que le premier opus. L'aspect purement catch a été délaissé au profit d'un jeu de baston un peu plus classique, d'excellente facture, et comportant force coups variés. Oubliez les rings : les rencontres se déroulent dans la rue, au milieu d'une foule assoiffée de haine et de sang. Pour se sécher, les participants utilisent poings et pieds, prises diverses et autres étranglements puisés dans cinq styles de combats différents : baston de rue, kick boxing, catch, lutte (techniques de soumission, comme les clés de bras) et arts martiaux divers inspirés des disciplines asiatiques. Autre nouveauté, ils peuvent désormais se servir des éléments des arènes. Projeter l'adversaire contre un mur, lui enfoncer la tête ●●●

Who am I ?

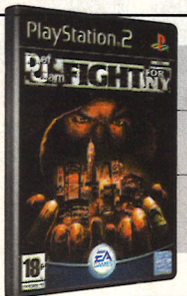
Dans DJFFNY, vous créez de toutes pièces le lascar qui tient lieu de héros. De son apparence à ses aptitudes physiques en passant par son style de combat, tout est entre vos mains. Vous pourrez faire évoluer ces caractéristiques au long du jeu pour obtenir le combattant ultime, ou le rappeur qui vous manquait.

***Première étape :** définissez l'aspect physique de votre perso en utilisant les différentes options de création.*

***Choisissez ensuite** le style de combat que vous souhaitez apprendre. Plus tard, vous pourrez en maîtriser d'autres.*

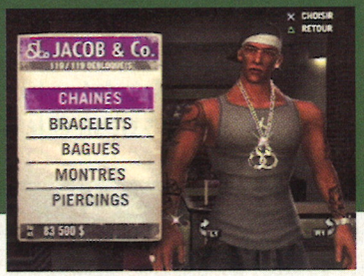
***Distribuez les points** de compétences entre les différents attributs du perso.*

***Pour finir, soignez le look.** Plus vous êtes habillé avec style, plus le public vous adore.*

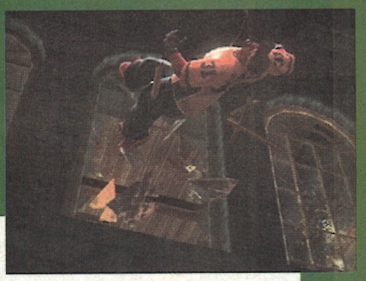


Editeur
Electronic Arts
Développeur
Electronic Arts
Prix
60 € environ

Pour être crédible, *il faut les tatouages qui vont avec le lascar. N'hésitez pas à mettre la dose pour ressembler à un vrai bad boy.*



Les bijoux augmentent *votre charisme. Économisez, achetez les plus chers et vous pourrez éblouir avec vos « bling-bling ».*



Certaines arènes *permettent de terminer le combat plus rapidement. Projetez l'adversaire plusieurs fois contre la vitre. Elle finira par se briser, et il se retrouvera plusieurs dizaines de mètre plus bas. Radical !*

dans un juke-box, lui faire un lifting contre un grillage ou le précipiter sur une voie de métro juste avant l'arrivée du train fait partie des possibilités. Les coups sont assez spectaculaires et les duels tiennent de la boucherie : hémoglobine, hématomes, cris de douleurs, craquements d'os et autres effets « bling-bling » sur les colliers et les bagouzes assurent une ambiance particulièrement virile et très underground.

TAPEZ-LES TOUS !

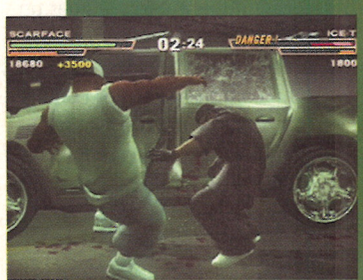
Le mode story propose une succession de conflits scénarisés au cours desquels vous affrontez plus de soixante-dix persos différents. Parmi eux se trouvent de nombreux rappeurs célèbres comme Snoop, Warren G, Method Man, Ludacris, Busta Rhymes et les membres des groupes Mobb Deep, Capone n' Noreaga, Westside Connection, et bien d'autres encore. Les artistes originaux ont effectué eux-mêmes les doublages, la grande classe ! Les autres protagonistes ont été spécialement créés pour le jeu. Vous disposez d'un plan de la ville où sont disposés différents clubs. Dans chacun d'eux, des mecs balèzes plutôt agressifs vous provoquent à tour de rôle, imposant des règles qui diffèrent d'une rencontre à l'autre : un contre un, chacun pour soi, combat en équipe, etc. À vous de devenir le maître des lieux. Chaque victoire vous fait gagner de la maille, vous permettant ainsi d'enrichir votre garde-robe et d'acheter des accessoires tendance, et aussi des points de compétences pour apprendre des coups et améliorer vos capacités physiques (force, défense, résistance...). Le mode libre offre des combats dont vous choisissez le principe et les règles en utilisant les persos et les lieux débloqués dans le mode principal.

TOUS LES COUPS SONT BONS

Pour gagner, vous avez le choix entre mettre l'adversaire K.-O. en épuisant sa jauge d'énergie ou l'obliger à jeter l'éponge. Pour ce faire, vous pouvez vous la jouer stratège des arrière-cours en concentrant vos coups sur un élément du corps de l'assaillant (bras, jambes, tête...). Réduire à néant la puissance allouée à l'une de ces parties provoquera l'abandon. Pour aboutir au K.-O., mieux vaut s'aider de l'arène et de ses pièges. Par exemple, saisissez votre opposant et projetez-le contre un mur ou une poutre ; cela aura pour effet de le sonner. Chopez-le pendant qu'il est

Dans le métro, *vous pouvez jeter votre rival sur la voie. Là il doit se dépêcher de remonter sur le quai. Désolé Snoop, trop tard !*

Dans la maison en feu, *n'hésitez pas à pousser votre adversaire dans les flammes : le combat n'en sera que plus rapide... et plus drôle.*



Dans ce passage, *deux options s'offrent à vous : soit vaincre votre rival, soit défoncer sa caisse. Mais rien ne vous empêche de faire les deux !*

Coincez votre adversaire *contre un mur pour réaliser un enchaînement bien sauvage. Tiens, prends ça Sean Paul de mes deux...*

Lors des combats à quatre, *la caméra se place assez loin de l'action pour offrir une vision globale.*

Hé, tu t'enflammes là...

Comme dans le premier opus, chaque perso dispose d'enchaînements destructeurs réalisables une fois remplie la jauge de Blazin'. Avec ça, il y a peu de risques que l'adversaire se relève.

Enchaînez prises *et coups variés pour impressionner le public et remplir votre jauge Blazin' plus rapidement.*

La jauge pleine, *l'adversaire est entre vos mains. Déclenchez votre coup spécial et offrez-lui une dernière danse.*

Après une série *de nasardes déjà très douloureuses, une mise en scène réussie accompagne le coup ultime. Le KO est proche.*

Vous pouvez choisir votre petite amie, *ce qui entraîne jalousies et crêpages de chignons.*

Saisissez toutes les armes *que le public vous tend. Pour vous en servir, pas besoin de vous faire un dessin...*

Chaque partie du corps *a sa jauge de vie. Insistez sur un endroit précis pour faire abandonner l'adversaire.*

groggy. Votre personnage réalisera alors une attaque furieuse où vous le verrez balancer le malheureux de nouveau contre le mur ou la poutre. Ces *furies* se réalisent automatiquement avec quantité d'animations variées, différentes à chaque combo ou presque. Il en va de même lorsque vous poussez un adversaire dans la foule. Le public peut soit le retenir pour vous permettre de le frapper, soit se servir d'armes contre lui, voire le repousser vers la zone de baston. Ces actions sont définies par votre niveau de charisme : plus le public vous apprécie, plus il vous aide. Pour devenir le roi de New York, il ne suffira pas d'être le plus costaud. Soyez vicieux, mauvais et, surtout, dites-vous que la fin justifie les moyens.

Doté d'une réalisation exceptionnelle, d'une bande-son démente et d'une atmosphère qui transpire la testostérone, Def Jam – Fight for NY s'impose comme un incontournable pour tous les fans de hip hop et de baston qui décape. ■

notre avis

Cony
Oui !

Déjà fan du premier volet, je ne suis pas déçu par celui-ci. La réalisation est mortelle : les persos sont réalistes et le gameplay est ultra simple. Les effets visuels et sonores contribuent à une pêche et à un style d'enfer. On enchaîne les combats et on en redemande. Seuls bémols : la bande-son, pourtant de qualité, est moins tripante que dans le premier épisode, et les options de création sont peu nombreuses. De plus on ne peut créer un perso qu'en passant par le mode story. Pour le reste, c'est le sans-faute. Ah si, j'oubliais : où est passé le célèbre rappeur DMX ?

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★★☆
L'utilisation des armes est moyenne. Mais, on fait ce qu'on veut, quand on veut.

RÉALISATION ★★★★☆
Décors, modélisation des persos et animations au top. Ça assure un max !

BANDE-SON ★★★★☆
Bruitages réussis et musiques de qualité assurent une ambiance très « musclée ».

DURÉE DE VIE ★★★☆☆
Un long mode story, mais il est pénible de devoir tout recommencer avec chaque perso.

LE PLUS

Brutal, sanglant et bien réalisé, DJFFNY s'impose à tous les joueurs fans de hip hop et de baston.

LE MOINS

Violence à outrance, hip hop et nanas en string ne séduisent pas forcément tous les publics.

NOTE GLOBALE

16/20

GBA SP

PS2

XBOX

GC

Trauma PSYCHIQUE

Silent Hill 4 – The Room

> survival horror > officiel > 1 joueur > adulte

Votre mission...

Prisonnier de votre appartement, votre seule issue mène à Silent Hill et aux nombreuses horreurs qui la peuplent. Oserez-vous affronter l'enfer pour recouvrer la liberté ?

KONAMI INNOVE ET PROPOSE UNE INTRIGUE TRÈS DIFFÉRENTE DES PRÉCÉDENTS ÉPISODES, TOUT EN CONSERVANT L'ESSENCE DE LA SÉRIE. UN MUST.

Voici deux ans, Henry Townshed emménageait dans un immeuble de la ville d'Ashfield. Il était heureux, la vie était belle... Jusqu'au jour où il s'est mis à faire le même cauchemar chaque nuit. Depuis, il vit enfermé dans son appartement ; de lourdes chaînes en bloquent l'entrée. Qui les a placées ? comment ? et dans quel but ? Plus étrange encore, un trou béant est apparu dans le mur de la salle de bains. Gonflé d'espoir, Henry s'y engage pour finalement atterrir dans un monde étrange, une dimension parallèle plus connue sous le triste nom de Silent Hill.

RIEN N'EST IMMUABLE

Vous commencez dans l'appartement du héros qu'une vue subjective permet de diriger de pièce en pièce. Observez bien les lieux car, après chaque passage, beaucoup de choses changent. Lorsque vous avez fouillé l'endroit de fond en comble, vous vous engagez dans le trou menant à Silent Hill. Là, le jeu se déroule à la troisième personne dans des décors en 3D où vous attendent de nombreux mystères à élucider et des créatures cauchemardesques. Après quelques minutes d'exploration, vous devriez trouver un passage pour revenir dans l'appartement quand bon vous semble, afin de sauvegarder ou de gérer votre inventaire rangé dans un coffre. Bien qu'il existe de nombreux points d'accès, le retour s'effectue obligatoirement par le dernier tunnel emprunté.

NOUVEAU CRU

SH 4 innove sur plusieurs points. Vous gérez maintenant votre inventaire en temps réel. Le changement d'arme ou l'utilisation d'objets s'opère sans passer par le menu d'options. Les phases d'action sont ainsi bien plus rythmées. Certains endroits sont gorgés de monstres et il faut batailler dur pour avancer. De nouvelles bestioles invincibles font aussi leur apparition (à l'image des fantômes). Si certains combats sont imposés, vous pouvez souvent vous faufiler et éviter la plupart des créatures hostiles. Autre amélioration : la façon de progresser. Vous explorez toujours les lieux à la recherche d'objets et de clefs, mais, désormais, cela ne fait pas tout... Les énigmes ne sont plus des obstacles fixes à franchir en devinant une suite de chiffres ou en actionnant des leviers. Le mystère réside à présent dans les indices à dénicher et les actions qui en résultent. Il va falloir se torturer les méninges. ●●●

Le trou derrière Henry *sert de passage entre son appartement et le dernier endroit visité.*

Des personnages interviennent *régulièrement dans l'aventure. Cet homme a quelque chose pour vous, mais ne vous le donnera pas pour rien...*

Vous gérez désormais *votre inventaire en temps réel. Fini les multiples passages par le menu d'options.*

Les ambiances alternent sans cesse. *On passe de l'obscurité totale à la clarté la plus éblouissante.*

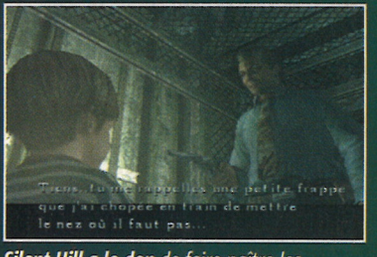
Les fantômes sont immortels. *Vous pouvez vous acharner sur eux, ils se relèveront tôt ou tard...*

Éditeur
Konami
Développeur
Konami
Prix
60 € environ

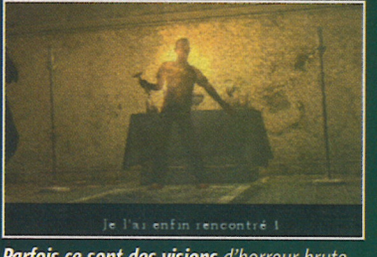
États d'âmes

Grâce à une mise en scène très efficace et des séquences choc, Silent Hill produit une large palette d'émotions chez le joueur. Peur, angoisse, stress, isolement... Vous n'êtes pas au bout de vos peines.

La mort de Cynthia *intervient tôt dans l'histoire et plonge le joueur dans l'incompréhension et l'impuissance.*

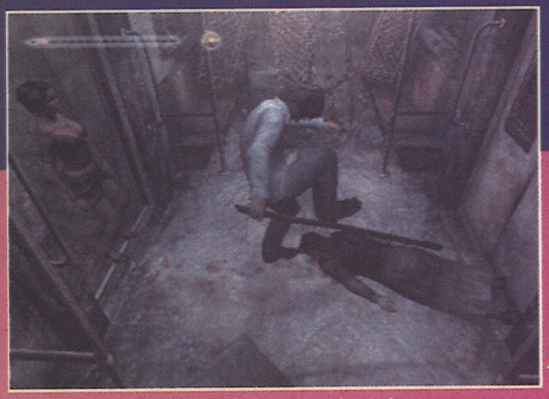


Silent Hill a le don *de faire naître les incertitudes pour créer le malaise. Ce flic est-il en train de péter les plombs ou en sait-il plus que vous ?*

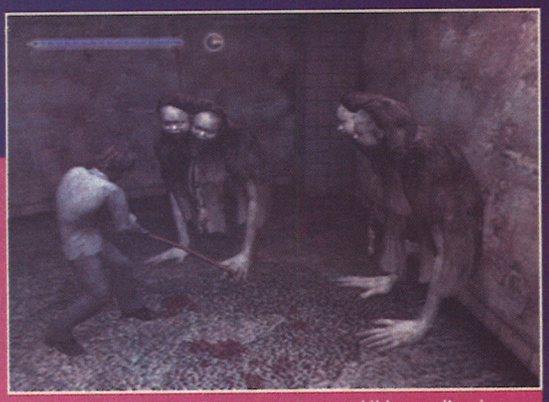


Parfois ce sont des visions *d'horreur brute qu'il faut supporter. Ce mec s'immole et ça le rend heureux ! À quand les jeux en odorama ?*

survival horror

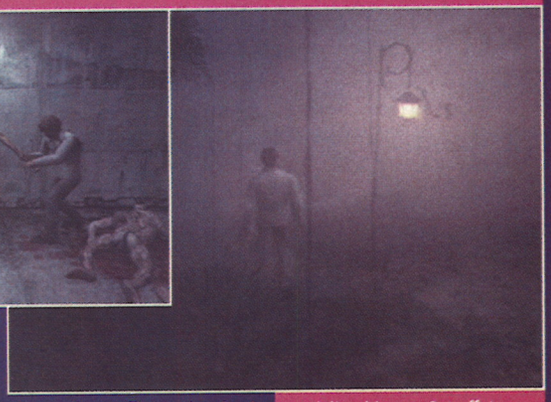


Achevez vos adversaires *d'un bon coup de pied pour en être définitivement débarrassé.*



Vous devez battre certains monstres *pour débloquer l'accès aux salles suivantes.*

Les phases de combat *sont intenses. Si vous ne le sentez pas, vous pouvez toujours vous enfuir...*



De nombreux filtres visuels *ajoutent à l'ambiance. Cet effet accompagne une phase d'errance assez casse-tête.*

LES MÊMES ET ON RECOMMENCE

Le jeu se divise en deux parties. Dans la première moitié de l'aventure, vous explorez six lieux différents (métro, forêt, prison, etc.). Quelques mystères sont à résoudre, mais vous devriez traverser rapidement tous ces environnements. Vous remarquerez alors de nombreux indices qui ne vous servent à rien et des endroits étranges dans lesquels vous ne pouvez rien faire... L'autre moitié de l'aventure vous propulse dans les mêmes lieux (et dans le même ordre) à ceci près que les choses sont plus corsées. Cette fois, vous avez toutes les cartes en main pour résoudre les énigmes restées sans réponse précédemment. Un concept assez particulier. Le joueur pourra se sentir lésé, mais le scénario s'en trouve enrichi. De plus, cela n'enlève rien à la qualité de la mise en scène du soft, un degré supérieur à celle des précédents volets, avec des phases de jeu tout bonnement magnifiques. On se dit juste que l'on aurait aimé parcourir davantage de niveaux, avec plus de variété... Novateur et fidèle à l'esprit de la série, Silent Hill 4 – The Room est un must du survival horror, un incontournable qui vous fera frémir et sursauter des heures durant. Vous êtes prévenu ! ■

Entretien avec

L'ARMÉE DE L'OMBRE

De passage à Paris, Masahi Tsuboyama (chief designer – portrait de gauche) et Akira Yamaoka (producer & sound director – portrait de droite) nous ont livré ce que renferme leur esprit torturé.

Q : Comment définiriez-vous ce nouveau Silent Hill ?

R : The Room pourrait être considéré comme le vrai deuxième épisode de la saga. Il se démarque radicalement de ses prédécesseurs, tous dans le même esprit. Pour cet épisode, nous avons exploré des pistes inédites et fait évoluer le gameplay tout en conservant l'univers propre à la série.

Q : Qu'est-ce qui fait de Silent Hill un jeu à part ?

R : C'est sans conteste la tension psychologique, omniprésente, qui rejaillit sur le joueur tout au long de l'aventure. Silent Hill est un cauchemar visuel et sonore auquel chacun trouve des interprétations différentes. Le graphisme dérangeant associé à une ambiance sonore très particulière – les thèmes musicaux sont souvent décalés par rapport la violence des images – y est pour beaucoup. Nous avons délibérément cassé les codes du genre pour surprendre un maximum *(Croyez-nous, ça fonctionne super bien ! NDLR.)*. Nous nous sommes aussi concentrés sur un gameplay de qualité dont nous sommes très fiers.

Q : Une adaptation au cinéma est-elle prévue ?

R : Il y a effectivement un projet de film *(Christophe Gans en serait le réalisateur)* que nous tenons à superviser de très près. Il ne s'agira pas nécessairement d'une « simple » adaptation ; une histoire inédite pourrait voir le jour. Nous souhaitons avant tout retranscrire fidèlement l'esprit de la série.

notre avis

Cony
Oui !

J'adore la série. On pourra peut-être reprocher à ce volet sa durée de vie limitée et surtout, de ne pas proposer assez d'environnements différents. Il est vrai que se retaper les mêmes niveaux une fois parvenu à la moitié du jeu est une idée assez bizarre. Mais la réalisation est superbe, l'ambiance démente et l'histoire captivante. Côté gameplay, les innovations sont nombreuses, la progression et le concept sont plus complexes et intéressants. Il en résulte une expérience à part, un ovni flottant un cran au-dessus des productions actuelles.

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★★☆
Prise en main instinctive. Les mouvements lors des combats sont un peu lents.

RÉALISATION ★★★★☆
Mise en scène soignée et graphisme coloré. Le plus bel épisode de la série.

BANDE-SON ★★★★★
Angoissante et divinement orchestrée. Exceptionnelle, comme d'habitude !

DURÉE DE VIE ★★★☆☆
Aventure courte, mais qui peut se terminer de quatre façons

LE PLUS

Un thriller interactif unique et super tripant. Un incontournable pour qui raffole du genre.

LE MOINS

Macabre, sinistre, glauque et violent, Silent Hill 4 a aussi de bonnes raisons de déplaire.

NOTE GLOBALE

16/20

JE CONSOLE

www.jeconsole.fr

JE CONSOLE **01000 BOURG-EN-BRESSE**
9, rue du Dr Ebrard Tél. 04 74 22 42 96
JE CONSOLE **06600 ANTIBES**
11, avenue Pasteur Tél. 04 93 34 15 85
JE CONSOLE **10000 TROYES**
60, rue Emile Zola Tél. 03 25 40 16 02
JE CONSOLE **10200 BAR-SUR-AUBE**
9, rue Nationale Tél. 03 25 27 93 80
JE CONSOLE **21000 DIJON**
17, rue Bossuet Tél. 03 80 30 11 12
JE CONSOLE **21200 BEAUNE**
28, rue du Fg Madeleine Tél. 03 80 22 02 02
JE CONSOLE **25000 BESANÇON**
15-17, rue Battant Tél. 03 81 61 95 96
JE CONSOLE **25400 AUDINCOURT** NEW
34, grande rue Tél. 03 81 36 78 59
JE CONSOLE **38000 GRENOBLE**
77, cours Berriat Tél. 04 76 48 07 55
JE CONSOLE **39100 DOLE**
26, grande rue Tél. 03 84 72 31 70
JE CONSOLE **45200 MONTARGIS**
13, rue du Loing Tél. 02 38 93 47 53
JE CONSOLE **45500 GIEN**
43, rue des Minimes Tél. 02 38 38 16 85
JE CONSOLE **50300 AVRANCHES**
13, rue St Gervais Tél. 02 33 48 82 28
JE CONSOLE **51000 CHALONS-EN-CHAMPAGNE**
36, rue de la Marne Tél. 03 26 21 03 07
JE CONSOLE **51100 REIMS**
26, galerie de l'étape Tél. 03 26 89 29 13
JE CONSOLE **51200 EPERNAY**
22, rue Gambetta Tél. 03 26 55 20 70
JE CONSOLE **51300 VITRY-LE-FRANÇOIS**
16, grande rue de Vaux Tél. 03 26 73 73 70
JE CONSOLE **52000 CHAUMONT**
58, Victoire de la Marne Tél. 03 25 03 10 47
JE CONSOLE **52100 SAINT-DIZIER**
46, rue du Dr Mougeot Tél. 03 25 06 45 66
JE CONSOLE **54000 NANCY**
147, rue St Dizier Tél. 03 83 36 64 22
JE CONSOLE **54200 TOUL**
9, place du Couarail Tél. 03 83 63 11 78
JE CONSOLE **54230 NEUVES-MAISONS**
22, rue du Gal Thiry Tél. 03 83 47 67 42
JE CONSOLE **54300 LUNEVILLE**
37, rue Gambetta Tél. 03 83 75 53 39
JE CONSOLE **54700 PONT-A-MOUSSON**
1, rue Pasteur Tél. 03 83 81 29 88
JE CONSOLE **55000 BAR-LE-DUC**
43, rue J.J. Rousseau Tél. 03 29 79 20 90
JE CONSOLE **55100 VERDUN**
10, rue Poincarré Tél. 03 29 83 48 05
JE CONSOLE **55200 COMMERCY**
7, rue Grosdidier Tél. 03 29 91 38 11
JE CONSOLE **57200 SARREGUEMINES**
3, rue Utzschneider Tél. 03 87 95 36 23
JE CONSOLE **57400 SARREBOURG** NEW
68, grande rue Tél. 03 87 03 33 38
JE CONSOLE **57500 SAINT-AVOLD**
58, rue Hirshauer Tél. 03 87 92 40 97
JE CONSOLE **58200 COSNE-SUR-LOIRE**
1, rue J. Jaurès Tél. 03 86 26 64 58
JE CONSOLE **66000 PERPIGNAN**
35, rue Mal Foch Tél. 04 68 34 70 69
JE CONSOLE **67000 STRASBOURG**
41, quai des Bateliers Tél. 03 88 35 53 09
JE CONSOLE **67000 STRASBOURG**
9, rue Division Leclerc Tél. 03 88 22 69 61
JE CONSOLE **67500 HAGUENAU**
10, Marché aux Poissons Tél. 03 88 06 07 96
JE CONSOLE **67600 SELESTAT**
17, place du Vieux Port Tél. 03 88 92 97 10
JE CONSOLE **67800 BISCHHEIM**
6, route de Bischwiller Tél. 03 88 62 26 68
JE CONSOLE **68100 MULHOUSE**
6, passage du Théâtre Tél. 03 89 46 67 72
JE CONSOLE **68300 SAINT-LOUIS**
30, avenue Bale Tél. 03 89 89 44 96
JE CONSOLE **70300 LUXEUIL-LES-BAINS**
28, rue J. Jeanneney Tél. 03 84 40 57 40
JE CONSOLE **71000 MACON**
36, rue du Pont Tél. 03 85 39 04 08
JE CONSOLE **71200 CREUSOT**
26, rue Mal Leclerc Tél. 03 85 55 10 56
JE CONSOLE **76000 ROUEN**
117, rue du Gal Leclerc Tél. 02 35 70 12 63
JE CONSOLE **77160 PROVINS**
26, rue de la Friperie Tél. 01 60 67 65 06
JE CONSOLE **88000 EPINAL**
12, quai du Musée Tél. 03 29 35 50 51
JE CONSOLE **88100 SAINT-DIE-DES-VOSGES**
29, rue Saint Charles Tél. 03 29 56 48 50
JE CONSOLE **88200 REMIREMONT**
17, place de Lattre de T. Tél. 03 29 62 10 37
JE CONSOLE **88300 NEUFCHATEAU**
8, rue Kennedy Tél. 03 29 06 09 14
JE CONSOLE **90000 BELFORT**
9, boulevard Carnot Tél. 03 84 58 93 71
JE CONSOLE **ST-PIERRE LA REUNION**
123, rue Marius et Ary Leblond

PROCHAINEMENT OUVERTURE : LE MANS

Enfin, il débarque !

RÉSERVEZ-LE
et recevez un cahier Collector Fable en cadeau*

* dans la limite des stocks disponibles

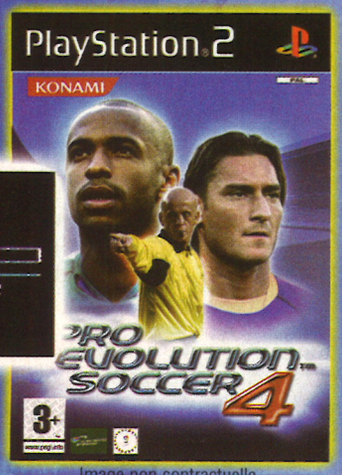
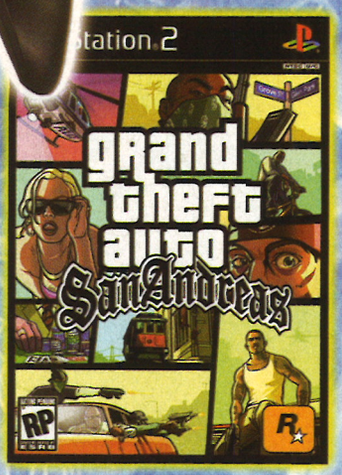
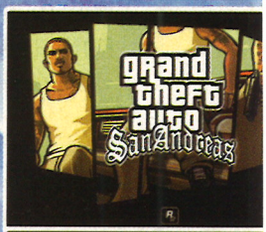


Image non contractuelle





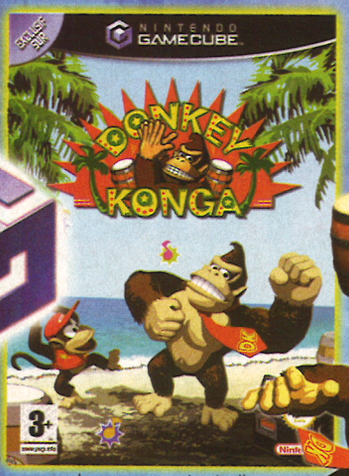


Image non contractuelle

Imprimé - 03 29 55 02 38

Vous avez un projet d'ouverture, venez rejoindre l'enseigne JE CONSOLE Renseignez-vous et comparez. Contact : 03 88 35 53 09 — centrale@jeconsole.fr

GBA SP PS2 XBOX GC

Psi-Ops
The Mindgate Conspiracy

> action > officiel > 1 joueur > adulte

Votre mission...

Utilisez vos pouvoirs télékinésiques dévastateurs pour balayer vos ennemis et annihiler l'organisation terroriste The Movement.

POUR NE PAS CHANGER, MIDWAY ESSAIE DE SORTIR DU LOT. L'ÉDITEUR REVIENT SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE AVEC UN JEU D'ACTION RAGEUR OÙ IL FAIT BON ÊTRE MÉCHANT !

Mauvais ESPRIT

***Chaque fois** que vous récupérez un pouvoir, un tutorial vous apprend à le maîtriser. Soyez assidu pour l'utiliser efficacement !*

***Lorsque vous manipulez** un objet ou un homme, vous pouvez utiliser un boost pour les soulever encore plus haut.*

***Déplacez-vous** furtivement pour surprendre l'ennemi. Mais, au premier échange de coups de feu, l'alerte sera donnée.*

***Soyez attentif** partout où vous êtes et explorez les environs pour trouver le mécanisme qui ouvre de nouveaux accès.*

Nick Scryer est un membre des Psi-Ops, un agent secret doté de redoutables pouvoirs psychiques. Le problème est qu'il l'ignore, et pour cause. Avant de l'envoyer infiltrer The Movement, une faction terroriste, ses supérieurs lui ont effacé la mémoire et bridé ses pouvoirs télékinésiques. Tout ce dont Nick se souvient, c'est qu'il a été capturé, avec ses hommes, lors d'une bataille rangée contre les hommes de The Movement. Prisonnier dans le camp de l'organisation, Nick l'amnésique est impliqué dans un incident qui lui doit d'être envoyé en cellule d'isolement. Parvenu à s'évader, il va recouvrir progressivement sa puissance et ses souvenirs puis, gageons-le, découvrir le véritable objectif de sa mission pour l'heure assez confus.

SEUL CONTRE TOUS

Le jeu se déroule à la troisième personne dans des environnements en 3D. Vous commencez dans les sous-sols du camp de détention, armé d'un simple pistolet silencieux. Quelques gardes patrouillent dans le secteur ; c'est l'occasion de récupérer des armes plus puissantes en les neutralisant. Pour cela, il existe plusieurs méthodes. La plus évidente est de foncer dans le tas arme à la main. L'autre consiste à rester discret en ayant recours à des déplacements furtifs : s'accroupir, s'adosser aux murs, se cacher... Ainsi, Nick pourra se rapprocher du garde pour ajuster un tir ou l'assommer. Gare si vous êtes repéré, car l'ennemi ne vous lâchera plus, rameutant un maximum de collègues. Vous pourrez alors fuir ou faire face, et taper le carton. Psi-Ops reste un jeu d'action, à la fois bourrin, mais qui pousse à se la jouer discret (ce qui est parfois imposé lors de certaines séquences). Enfin, avouons-le, la plupart du temps, les affrontements sont plutôt directs et carrément musclés.

UN MENTAL D'ACIER

Très rapidement, Nick récupère ses pouvoirs télékinésiques de base (le jeu comprend divers degrés d'aptitudes). Vous assistez alors à un flash-back, où le jeune agent apprend à maîtriser cette étrange faculté. Cette séquence interviendra à chaque palier franchi tout en faisant office de tutorial. La première leçon consistera à apprendre à soulever et à déplacer, à distance, les objets et les hommes ! Imaginez les multiples applications ! Vous pourrez, par exemple, jeter les soldats contre les murs, les lâcher dans le vide ou encore leur balancer des caisses métalliques et des barils d'explosifs sur le crâne. De même, en empilant plusieurs caisses, Nick construira des échafaudages pour accéder à des lieux jusqu'alors inaccessibles. La récupération de pouvoirs s'opérant progressivement, le héros disposera de plus en plus d'options pour s'infiltrer et combattre The Movement (lire l'encadré).

Bien que Psi-Ops soit résolument orienté

Faites-leur mal !

Privé de ses pouvoirs en début d'aventure, Nick les récupère un à un. Il devient peu à peu une véritable machine de guerre se jouant de ses ennemis comme de pions. Mais, attention, son énergie psychique est limitée !

***Le déplacement télékinésique** permet de projeter votre esprit dans les couloirs d'un niveau pour y repérer les pièges et les gardes.*

***Besoin qu'on vous ouvre** une porte ou de vous infiltrer parmi les terroristes ? Entrez dans l'esprit de l'un d'eux puis dirigez-le.*

***La vague pyrotechnique** brûle vos adversaires instantanément ainsi que tous les objets à proximité. Gardez vos distances.*

***Récupérez** de l'énergie psychique en aspirant celle des agresseurs. Sur un soldat vivant, l'opération finit par une explosion du crâne.*

Éditeur
Midway Games
Développeur
Midway Games
Prix
60 € environ

J'ai été touché aussi !

test Psi-Ops - The Mindgate Conspiracy

Soulevez vos ennemis *et tirez-leur dessus à bout portant. Attention tout de même, certains d'entre eux riposteront !*

Vous pouvez utiliser *les décors pour tuer vos assaillants. En voilà un qui va finir dans le four !*

En terminant *les différents niveaux, vous débloquez des missions spéciales assez ardues... Accrochez-vous !*

Interface

Angle de tir
Une icône indique la position du tireur adverse.

Pouvoir
Indique le pouvoir que vous utilisez.

Jauges
Rouge : vie.
Bleue : énergie psychique.

Victime
Objet ou perso sous l'emprise de votre pouvoir.

Arme
Arme que vous utilisez et munitions restantes.

Vous êtes bloqué *dans une pièce remplie de gaz ! Soulevez le soldat et jetez-le contre la vitre pour vous libérer.*

Le combat contre les statues *est une épreuve difficile. Fracassez-les toutes grâce aux vases métalliques dispersés dans la pièce.*

vers l'action, il faudra parfois user de votre matière grise. Vous devrez trouver le meilleur moyen de vous infiltrer pour, au choix, assaillir les groupes d'ennemis séparément ou contourner les systèmes de sécurité.
À d'autres moments, vous serez face à des énigmes plus classiques : code d'accès à récupérer, barrière laser à désactiver... Cela évite à l'aventure d'être trop linéaire tout en mettant l'accent sur un peu d'exploration. Au fil du temps, vous détruirez diverses installations de The Movement, alternant entre des décors en intérieur ou en extérieur. Méfiance aussi, car les leaders de l'organisation, également dotés de pouvoirs psychiques, viendront régulièrement vous barrer la route lors de bastons acharnées...
Accrocheur, bien réalisé et novateur, Psi-Ops est un bon gros hit plein d'action sauvage, excellent pour passer l'automne tranquille. ■

Les leaders de *The Movement disposent de pouvoirs identiques aux vôtres, voire plus puissants. Là, c'est tout de suite moins drôle...*

notre avis

Cony
Oui !

Psi-Ops en jette ! Le côté antihéros de Scryer, mec sans concession, puissant et sadique, m'a beaucoup plu. Balancer toutes sortes d'objets sur l'adversaire ou le fracasser contre un mur est jouissif. On se dit qu'il est parfois bon d'être méchant, sous couvert de jouer dans le camp des gentils (quand même !). De plus, le jeu n'est pas trop bourrin, car il faut réfléchir et adopter la bonne tactique. L'action est certes un peu répétitive, mais l'intérêt est le plus souvent relancé par des missions aux objectifs variés. En deux mots : un hit !

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★★☆
Une prise en main intuitive, meilleure sur Xbox que sur PS2 concernant l'attaque.

RÉALISATION ★★★★☆
Mouvements, environnements, gestion des caméras et des combats... Tout est impec'.

BANDE-SON ★★★☆☆
Colle à l'action et plonge dans l'ambiance, sans être divine pour autant.

DURÉE DE VIE ★★★☆☆
Une difficulté croissante pour une aventure assez longue, parfois

LE PLUS

Original, pêchu et sauvage, le jeu se destine à tous les amateurs d'action à couper le souffle.

LE MOINS

Les phases d'action qui se répètent un peu trop risquent de lasser certains joueurs.

NOTE GLOBALE
15/20

ENERGY AIRFORCE™

aim Strike!

La meilleure simulation de combats aériens revient !

- Prenez les commandes des meilleurs avions de chasse du monde et combattez aux quatres coins de la planète dans plus de 30 missions passionnantes et ultra réalistes.
- Maitrisez parfaitement votre avion de combat car à Mach 3 la moindre erreur vous sera fatale !

PlayStation.2

TAITO

505 GameStreet

©2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. Energy Airforce Aim Strike ©2004 Digital Bros S.p.A. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license.

Codemasters®

GENIUS AT PLAY

'Y a du LEVEL!

Votre mission...
L'Empire vendeen se lance à la conquête de l'univers. Aidez Fayt et ses compagnons d'armes à vaincre l'oppresseur. Combats et magie vous attendent.

SORTI IL Y A PLUS D'UN AN AU JAPON, STAR OCEAN 3 DÉBARQUE EN VERSION OFFICIELLE. ET NON, IL N'Y A PAS QUE FINAL FANTASY DANS LA VIE !

Star Ocean 3 – Till the End of Time

Star Ocean est une saga qui a débuté au Japon en 1996 sur Super Nes et s'est poursuivie, deux ans plus tard, sur PlayStation. Le troisième volet, qui sort ce mois-ci en version officielle, est la version *director's cut* : une réédition plus aboutie, proposant des persos, des objets et des quêtes inédits. L'occasion pour le grand public de découvrir un RPG grandiose.

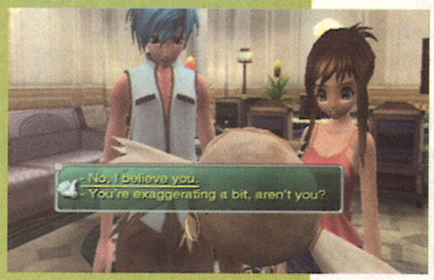
L'histoire se déroule en l'an 772 de l'ère spatiale. En compagnie de ses parents et de son amie d'enfance, Sophia, Fayt, un adolescent, passe ses vacances sur Hyda, une planète dédiée aux loisirs, quand une explosion se produit. Pendant que l'on évacue la population, Fayt et les siens sont attaqués. Fayt et Sophia parviennent à s'échapper *in extremis*, mais les parents disparaissent. Arrivé à la base de secours, Fayt assiste à un nouvel assaut.

FUITE VERS L'INCONNU

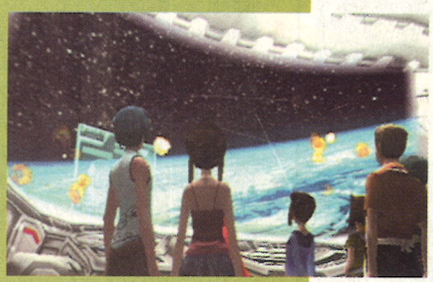
Cette fois, les agresseurs sont identifiés. Il s'agit des Vendeen, un peuple de guerriers irréductibles, qui avait pourtant déposé les armes... Les rescapés fuient, de nouveau ; et, de nouveau, leur vaisseau est attaqué. Juste avant qu'il n'explose, Fayt et Sophia réussissent à embarquer chacun dans un pod d'évacuation, et s'élancent dans l'espace, au hasard de l'infini. Après plusieurs jours d'errance, Fayt échoue sur une planète primitive. Il n'y trouve aucune trace de Sophia ni de ses parents. Mais le pire, c'est qu'il lui est interdit de communiquer avec les autochtones, car il risque de perturber le développement de leur civilisation.

> RPG
> officiel
> 1 joueur
> adulte
> pratique de l'anglais exigée

Le simulateur de combat *fait office de tutorial, un passage obligé lors de la première séquence de jeu.*



Parfois, vous avez plusieurs options *possibles. Vos choix influent sur les relations entre les personnages...*

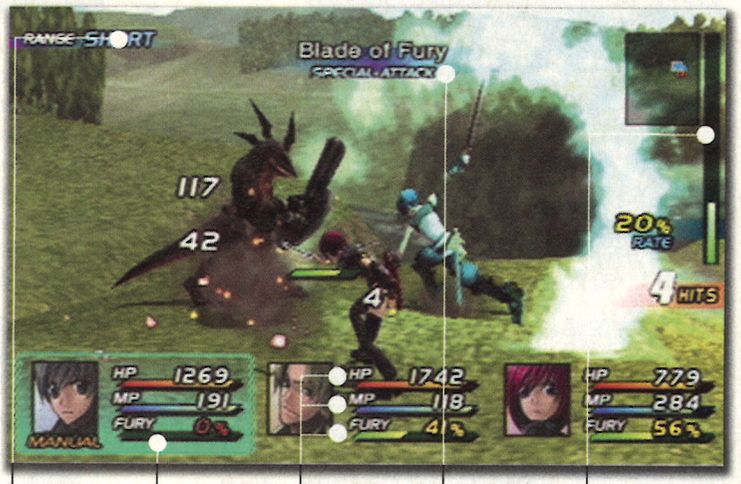


Le scénario défile au gré *des « événements ». Vous pouvez les zapper, mais vous passerez à côté de l'intrigue.*

Dans chaque ville, *il y a plusieurs magasins avec différents choix d'articles. Faites un repérage avant de dépenser.*

Lors des voyages, *tous les ennemis sont visibles à l'écran. Pratique pour éviter les combats inutiles.*

Interface



Distance de combat
Longue ou rapprochée, elle influe sur le type d'attaque.

Cadre bleu
Indique le personnage que vous dirigez manuellement, vous pouvez changer à tout moment.

Jauges
Orange : points de vie.
Bleue : points de magie.
Verte : niveau de furie, influence l'efficacité des attaques.

Attaque spéciale
Le nom de l'attaque utilisée s'affiche en temps réel.

Jauge de combat
Lorsqu'elle est pleine, vous bénéficiez de conditions spéciales (plus d'argent, d'expérience...).

Dans les donjons, *repérez les points de sauvegarde et les dalles de régénération.*

Ne ratez pas la seule et unique occasion *de créer un fichier pour les Battle Trophies, qui permet de récupérer des bonus lors des combats.*

Petite balade à dos de Hauler *dans les mines. Les manœuvres sont délicates...*

RPG

Éditeur
UbiSoft
Développeur
Square Enix
Prix
60 € environ

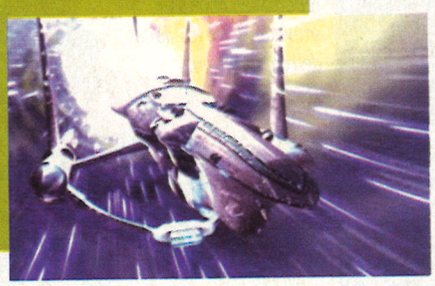
PAS COMME LES AUTRES

Star Ocean 3 est un RPG classique dans sa forme : vous dirigez des persos de ville en ville, traversez donjons, grottes et forêts en combattant des hordes d'ennemis. Le scénario vous transporte sur des planètes où vous attendent de nombreuses missions liées à votre quête principale. En chemin, vous rencontrerez de nouveaux personnages qui rejoindront les rangs de votre équipe... Là où Star Ocean 3 fait la différence, c'est d'abord dans son système de combat. Tous les ennemis sont visibles à l'écran. Il ne tient qu'à vous de les affronter ou de les contourner. Bien entendu, certains combats sont imposés et ne peuvent être évités. Lorsque la bagarre commence, vous dirigez entièrement votre perso en temps réel. ●●●

Avant d'utiliser la magie, *chaque perso doit trouver un objet qui lui enseignera les sorts.*

Les points que vous gagnez *en passant au niveau supérieur peuvent être librement attribués aux différentes compétences des persos.*

Régulièrement, les héros apprennent *de nouvelles capacités, que vous associez à tel ou tel bouton.*



Les cinématiques, très bien réalisées, *ne constituent pas l'essentiel du jeu. Ça change de certains autres titres...*

Un menu permet de mettre le jeu en pause pour gérer l'utilisation des magies et autres objets. Ce système assure des combats entraînants, sans aucun temps mort.

RPGÉNIAL

Lorsque vous gagnez suffisamment d'expérience pour passer au niveau supérieur, vous choisissez les attributs que vous souhaitez optimiser : vie, magie, attaque ou défense. Plus loin dans l'aventure, vos persos apprennent à cuisiner, à créer des objets et acquièrent bien d'autres qualités aussi originales qu'exaltantes. Pour parfaire le tout, l'aventure n'est pas linéaire. Lors des déplacements, vous pouvez accéder à plusieurs lieux différents ; mais un seul chemin fait avancer l'histoire. Libre à vous d'aller explorer les alentours... Il en va de même pour les persos que vous rencontrez. En exécutant des actions spécifiques, vous pouvez vous en faire des alliés, ou, au contraire, les chasser de votre groupe. Intelligent, complet, envoûtant et superbement réalisé, Star Océan 3 est un must pour tout amateur de RPG, un point c'est tout ! ■

Chacun son style

Au cours de l'aventure, chaque perso apprendra des techniques de combats spécifiques. Vous pouvez en équiper six différentes pour chacun d'eux : deux pour les attaques à distances, deux pour les combats rapprochés et deux autres en soutien. En utilisant régulièrement la même technique, vous augmentez son niveau d'efficacité. Choisissez les plus appropriées et transformez votre combattant en machine à tuer.

Le héros, Fayt, *a une épée. Il peut attaquer de près ou conserver une certaine marge de manœuvre.*

Nel n'est pas bonne *pour le corps à corps. La plupart de ses attaques sont des projections d'énergie réalisables à distance.*

Cliff, le spécialiste *en arts martiaux, est efficace au cœur de la mêlée.*

notre avis

Cony Oui !

Depuis que Star Ocean 3 est sorti au Japon, je n'ai cessé d'espérer une version européenne de ce chef-d'œuvre du RPG. Réalisation impeccable, univers entièrement modélisé en 3D, scénario super accrocheur, nombreux persos jouables, aventure non linéaire, options de gestion démentes, bande-son envoûtante et combats hyper rythmés ne sont que quelques-uns des atouts de ce hit. Il est vrai que les débuts sont laborieux, et que l'histoire s'installe à grand renfort de dialogues et de tutoriaux ; mais, passé trois heures de jeu, on n'en décroche plus.

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★★☆
Les nombreuses options demandent un temps d'adaptation, mais, ensuite, c'est l'extase.

RÉALISATION ★★★★☆
Une réalisation sans faille pour l'un des plus beaux RPG de la PS2.

BANDE-SON ★★★★☆
Des thèmes musicaux magnifiques et un excellent doublage.

DURÉE DE VIE ★★★★★
En plus d'être très long, le jeu propose plusieurs modes de difficulté et des challenges qui incitent à refaire l'aventure.

LE PLUS

Des RPG de cette qualité en version officielle, vous n'en verrez pas souvent. Jetez-vous dessus !

LE MOINS

Le jeu est entièrement doublé et sous-titré en anglais et donc difficilement accessible à certains.

NOTE GLOBALE

17/20

Madrics Média France | 43 Rue De La Blanche Porte | 59200 Tourcoing | Tel: 03 20 27 07 17 | Fax: 03 20 46 61 07 | E-Mail: france@madrics.com | Web: www.madrics.com
Madrics Media GmbH Germany | Speyerer Strasse 50 | 69242 Mühlhausen | Germany | Tel: +49 (0) 6222 9358 - 0 | Fax: +49 (0) 6222 9358 - 29 | E-Mail: germany@madrics.com

NEBULAR Gamme PC

2 étoiles sont nées

MADRICS
*we like to play**

Manette Nebular Analogique

- 8 boutons d'action
- 2 mini-sticks analogiques pour un contrôle progressif
- Croix directionnelle 8 directions pour des mouvements précis et rapides
- Fonctions Turbo & Ralenti
- Design ergonomique pour une jouabilité optimisée
- Connexion USB Plug and Play

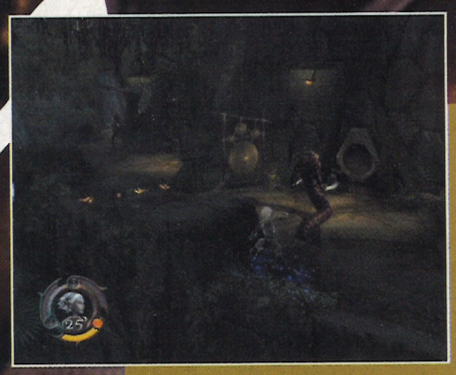
Manette Nebular Basic

- 8 boutons d'action
- Croix directionnelle 8 directions pour des mouvements précis et rapides
- Fonctions Turbo & Ralenti
- Design ergonomique pour une jouabilité optimisée
- Connexion USB Plug and Play

Madrics® est une marque déposée de Madrics Media GmbH Europe / *Nous aimons jouer / Photos non contractuelles

GBA SP PS2 XBOX GC

Donjons & BASTONS



Les phases d'infiltration *ne sont pas particulièrement passionnantes...*

Empêchez le dragon *de bouffer des golems pour le forcer à sortir de sa tanière...*

Demon Stone

> beat them all > officiel > 1 joueur > tout public

Votre mission...

Dans une ambiance *heroic fantasy* inspirée de Donjons & Dragons, sauvez le monde en tuant des monstres par paquets de dix à coups d'épée, hache, dague et autres accessoires amusants.

NON SEULEMENT IL A FAIT UN TEMPS POURRI TOUT L'ÉTÉ EN FRANCE, MAIS EN PLUS, LE MONDE DE DEMON STONE EST ASSIÉGÉ PAR DES DÉMONS QUI LUI VEULENT DU MAL. C'EST VRAIMENT PAS LA JOIE...

Les beat'em all nouvelle génération à grosse licence, Stormfront Studios en a l'habitude. Après l'adaptation du Seigneur des Anneaux – Les Deux Tours pour le compte d'Electronic Arts, le développeur s'attaque à un mythe cher à tous les rôlistes de la planète : Donjons & Dragons. Vu son expérience en la matière et la richesse de l'univers en question, on attendait le meilleur de Demon Stone.

MÉNAGE À TROIS

On se balade dans un joli monde apocalyptique avec une équipe de trois persos aux compétences différentes que l'on peut contrôler alternativement à n'importe quel moment de la partie. Rannek le guerrier (bien bourrin, mais recommandé pour le corps à corps), Illius le magicien (plutôt faible physiquement, mais parfait pour lancer des sorts), et enfin Zhai, une rogue experte en discrétion (ce qui en fait une tueuse parfaite). Il faut donc apprendre à jongler avec ces trois persos selon la situation, afin d'arriver au bout des dix chapitres qui composent l'aventure.

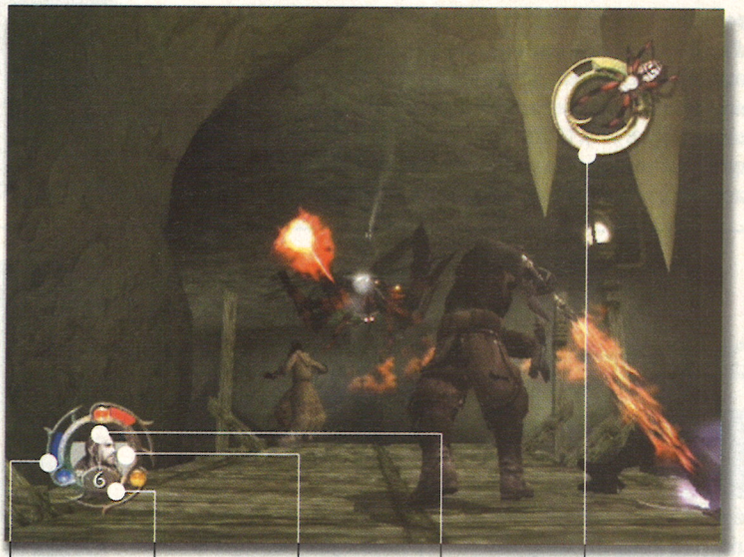
AU SUIVANT !

Graphiquement, si ça ne casse pas trois pattes à un canard, c'est toutefois un cran au-dessus de la moyenne.
Dès les premières secondes, on comprend que les développeurs ont surtout misé sur le nombre d'ennemis affichable simultanément. On peut en effet se retrouver face avec une bonne quinzaine de monstres sans aucun ralentissement à l'écran. Cette fluidité constante renforce le dynamisme des combats. Ces derniers, justement, sont assez plaisants. Malgré le manque de variété des coups, on enchaîne les ennemis sans sombrer dans l'ennui.

AIDEZ-MOI, BON SANG !

Le bestiaire est lui aussi bien fourni. On croise de tout : de l'orc, du dragon, du golem, de l'homme-serpent, et bien d'autres monstruosités...

Interface



Les jauges de vie
Chacune des couleurs du cercle représente l'un de vos trois personnages.

La jauge de projectiles
Elle vous indique le nombre de projectiles que votre perso peut lancer.

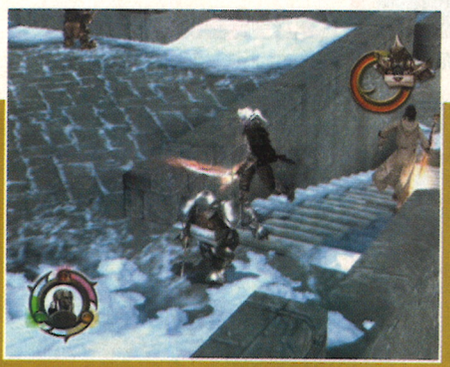
La jauge d'héroïsme
Lorsque votre perso s'affiche sur un fond blanc, vous pouvez lancer une super attaque.

Votre personnage
C'est lui que vous contrôlez.

La jauge du boss
Cette jauge vous indique l'énergie du boss que vous affrontez.

Éditeur
Atari
Développeur
Stormfront Studios
Prix
60 € environ

Diriger alternativement trois persos, c'est bien. Mais pour que cela soit totalement jouissif, il faut que l'IA des coéquipiers suive, et, ici, ce n'est pas vraiment le cas. La cohabitation entre les différents membres de la team se passe plutôt bien au début : ils réagissent correctement et se battent efficacement. Néanmoins, dès qu'on avance et que les objectifs se compliquent, un minimum de stratégie



Dans la neige, *vous devez vous battre avec des épées de glace. Assez logique, finalement...*

Les décors *ne sont pas particulièrement détaillés... Stormfront Studios nous avait habitués à mieux.*

Bien que la narration *ne soit pas une priorité, les cinématiques améliorent la mise en scène.*

Plus haut, plus loin, plus fort !

Comme dans tout jeu de rôles qui se respecte, les capacités des personnages augmentent au fil de la quête. Grâce aux points d'expérience et à l'argent amassés, vous pouvez, entre chaque mission, améliorer les performances de vos persos en leur apprenant de nouveaux coups ou leur acheter de meilleurs équipements (armement, objets magiques...). Si le système est simple à utiliser, il faut avouer qu'il n'est pas très utile puisque les différences ne sont pas flagrantes, aussi bien esthétiquement qu'en terme de puissance.

***Certains coups** ne sont accessibles que si vous avez le niveau d'expérience nécessaire.*

PnK
Oui, mais...

À l'évidence, Demon Stone s'avère ultra répétitif : on matraque son pad tout au long de l'aventure pour zigouiller diverses bestioles. On aurait vivement apprécié davantage de phases de jeu orientées vers l'aventure, histoire d'égayer le gameplay. Tant pis ! Enfin, concernant le trio de héros que vous dirigez, notons un cruel manque de complémentarité qui contraint le joueur à diriger celui qu'il appréciera le plus...

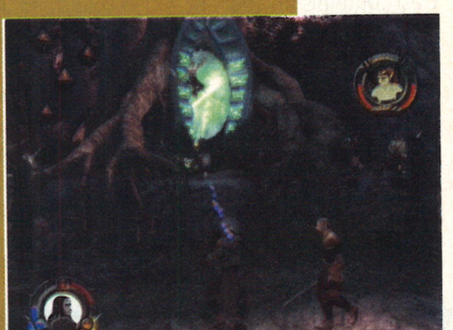
d'équipe est recommandé, sinon tout part un peu dans tous les sens. Et le problème, justement, c'est qu'il n'y a aucune tactique commune : chacun se bat dans son coin sans se soucier de l'autre. Par exemple, lorsqu'à un moment vous devez incarner le guerrier pour qu'il fracasse une porte de glace à coups de poing, vos deux autres compagnons, au lieu de vous protéger, continuent de se battre sans aucune organisation et vous laissent seul. Ce genre de situation devient très rapidement rageant, croyez-moi !

ÉTERNEL RECOMMENCEMENT

Le côté linéaire de l'aventure pourra également gêner certains d'entre vous – mais avouons que c'est le style qui veut ça ! Tout comme, d'ailleurs, le manque de diversité du gameplay. À part quelques scènes d'infiltration assez décevantes avec la rogue, on passe le plus clair de son temps à matraquer les boutons sans une once de réflexion. Côté durée de vie, les dix chapitres se bouclent assez rapidement (en moins d'une journée pour les plus acharnés). Pourtant, ce n'est pas faute d'avoir recommencé plusieurs fois une grosse partie d'un niveau après le game over fatidique. Globalement, Demon Stone est un jeu sympathique qui plaira à tous ceux qui veulent se muscler le pouce sans trop réfléchir. La customisation des personnages étant limitée (voir encadré), les amateurs de hack'n'slash risquent de ne pas y trouver leur compte. ■

***Sauvez ces villageois** et leur récolte de maïs.*

***Le nombre** de monstres n'influe pas sur la fluidité.*



***Le magicien** est parfait pour les attaques à distance.*

***Au coin du feu,** trois amis préparent un méchoui.*

***Sur les passerelles maléfiques,** des hommes-serpents vous attendent...*

***Pendant que vous vous battez,** votre pote à droite se tourne les pouces. Merci l'IA...*

notre avis

Angel
Oui, mais...

Demon Stone n'est pas un mauvais jeu, mais je ne m'y suis pas amusé longtemps. Non seulement parce qu'il est trop court, mais aussi parce qu'il s'avère assez répétitif. En gros, il ne s'agit que d'une version D&D des Deux Tours : mêmes développeurs, même gameplay, mêmes ficelles de réalisation... Du coup, tout ça sent un peu le réchauffé. Ah, j'oubliais encore un détail : ne pas pouvoir couper les cinématiques, même quand on les a déjà vues un million de fois, c'est le genre de truc qui me donne envie de bouffer le paddle ! Dommage...

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★☆☆☆

Les combats sont nombreux, mais on passe son temps à appuyer sur un bouton sans réfléchir.

RÉALISATION ★★★☆☆

C'est assez beau et les animations sont fluides. Du bon boulot globalement.

BANDE-SON ★★★☆☆

Les musiques donnent un côté épique, mais les doublages sont très moyens.

DURÉE DE VIE ★☆☆☆☆

Seulement dix chapitres, et pas de mode 2 joueurs... On ne va pas bien loin avec ça !

LE PLUS

L'alternance entre les trois persos et le nombre d'ennemis affichables simultanément.

LE MOINS

Le gameplay répétitif, l'absence d'IA des coéquipiers, la courte durée de vie...

NOTE GLOBALE

13/20

OMINFO.COM

Le spécialiste Internet des accessoires pour consoles ! http://www.ominfo.com

TOUS LES ACCESSOIRES POUR TOUTES LES CONSOLES !

XBOX™

19.90 €

Manette Ultrabox Microgrip

19.90 €

Adaptateur 2 manettes Xbox™ sur PC

PC

19.90 €

Manette Micro Winger pour PC

Adaptateur 2 manettes PS2™ sur PC !

19.90 €

Ominfo est partenaire KOO INTERACTIVE

GBA

22.90 €

Kit accessoires 14 en 1 pour GBA SP

Stick arcade multi-plateformes PC/PS2™/Xbox™/GC

49.90 €

GC

Manette Hand Cube pour Game Cube™

14.95 €

De passage en Haute-Marne ?

Venez visiter notre magasin: plus de 2000 jeux et accessoires pour toutes vos consoles en stock !

Les statuettes et figurines débarquent sur www.ominfo.com !

BON DE COMMANDE - LES FRAIS DE PORT SONT OFFERTS ! ColiPoste

N° article	Désignation article	Quantité	Prix article
Signature			Total commande €

Adressez ce bon de commande accompagné de votre règlement par chèque à OMINFO - BP 207 - 52006 CHAUMONT CEDEX en précisant vos nom, prénom, adresse et N° de téléphone ou passez commande au 0 826 626 020 (0.15 € / min) - paiement par carte bancaire ou contre-remboursement. Paiement sécurisé - Garantie Or FIA-NET WWW.OMINFO.COM

OutRun 2

> course > officiel > 1 joueur (8 online) > tout public

Une bonne CARCASSE

Ce qui est top, *c'est que selon la sortie d'autoroute qu'on prend, on se retrouve à Paris ou à Rome.*

La maîtrise du dérapage *vous demandera quand même un léger temps d'apprentissage. Une fois assimilée, c'est la grande classe.*

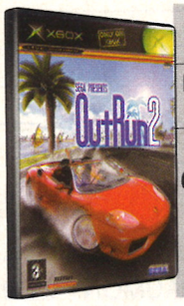
Le Colisée, *les routes un peu pourries, un soleil couchant, les tagliatelles... Tous les clichés sur l'Italie sont au rendez-vous.*

Sur la glace comme sur le bitume, *le comportement de la voiture ne change pas du tout. Ben oui, c'est de l'arcade, du vrai.*

OUTRUN 2 EST LE GENRE DE JEU QUI FAIT QUE JE ME SENS VIEUX. LES TRIPS NOSTALGIQUES COMME ÇA, ÇA ME FILE LE SPLEEN.

Votre mission...

Impressionner une Californienne blonde platine en conduisant une Ferrari à fond les ballons, les cheveux au vent, avec l'autoradio au maximum. Si, si, il paraît que ça marche...



Éditeur
Sega
Développeur
Sega
Prix
60 € environ

Il y a... oh là ! dix-huit ans déjà, on s'éclatait comme des petits fous sur le premier OutRun en arcade. Et nous voilà en 2004 avec son héritier. Vingt ans d'écart entre les deux, et pourtant le style reste identique. Des courses de voitures sans concurrents (sauf dans les modes réseau et missions), où l'on se bat contre un compte à rebours que nombre d'intellectuels verraient probablement comme une parabole de la vie, dont le zéro est synonyme de mort.

COMME LE TEMPS PASSE

Mis à part des graphismes remis au goût du jour, que nous apporte ce nouvel opus comparé à son ancêtre ? Tout d'abord, la possibilité de choisir parmi une belle brochette de voitures toutes plus chères et luxueuses les unes que les autres (il y en a d'ailleurs un paquet à débloquer). Ensuite, côté conduite, c'est devenu un poil plus technique, mais pas trop non plus, hein, ne vous affolez pas ! À présent, pour optimiser la prise de virage, il est recommandé de freiner rapidement afin de mettre la voiture en travers et déraper. Sinon, pour le reste, c'est du pareil au même : on bourre comme un malade en évitant les autres voitures du trafic. Tout dans la finesse en somme. Il faut avouer que ça reste aussi plaisant que ça l'était autrefois. C'est rapide, musclé, sans temps mort, en un mot : jouissif.

DE QUOI FAIRE

Côté modes de jeu, fort heureusement on trouve autre chose que le classique arcade. Une bonne centaine de missions similaires aux permis de Gran Turismo sont proposées, grâce auxquelles vous débloquerez de nouvelles caisses, musiques et circuits (dont certains issus de Daytona USA 2 et de Scud Race), mais aussi – et surtout – le premier OutRun (comme dans Shenmue II). Rien qu'avec ça, il y a de quoi faire. Mais il faut avouer qu'au bout d'un moment, ces missions assez répétitives finissent par lasser. On regrettera aussi l'absence d'un mode deux joueurs en écran splitté. Pour jouer à plusieurs, il faudra passer par un réseau local ou le Xbox Live...

UN JEU POUR VIEUX ?

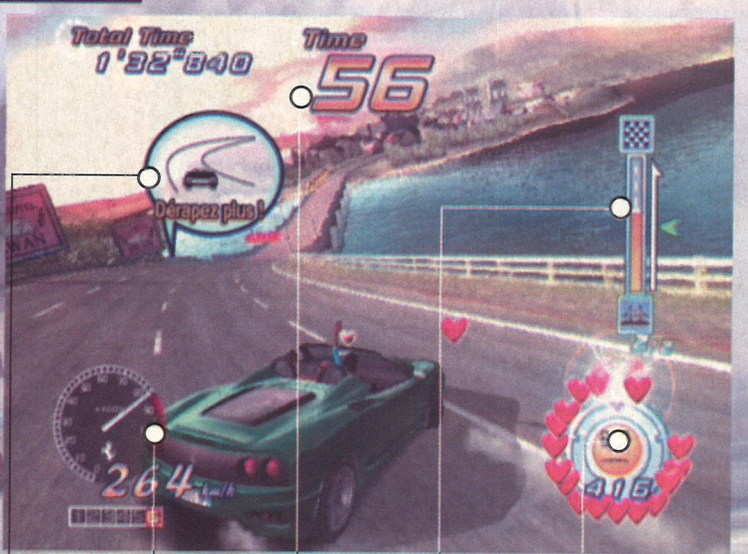
Le vrai problème, en fait, c'est que dans le genre « courses hystériques », d'autres font aussi bien, voire mieux (à l'image de Burnout 3, pour ne pas le citer). Du coup, il ne reste à OutRun 2 que le crédit de son nom qui vaut effectivement de l'or dans le cœur des *fanboys* dédiés à la cause Sega. Cela dit, le style graphique, avec des couleurs à dominantes vives, lui confère un look particulier que l'on ne retrouve nulle part ailleurs et, plus important, une âme. Ultime certitude : le portage de la version arcade sur Xbox est parfaitement réussi. ■

Les dénivelés *sont très marqués et il n'y a aucun clipping. Techniquement, c'est la classe.*

Et hop ! un peu de conduite nocturne. *Mais je vous rassure, on voit aussi bien qu'en pleine journée.*

Vous pouvez foncer *droit dans les murs à toute vitesse, il n'y a pas de déformation de la voiture. Licences Ferrari obligent.*

interface



Votre objectif direct
Les indications à suivre pour gagner des cœurs.

Le tachymètre
Indique la vitesse (forcément) et le rapport de boîte.

Le chrono
Le temps qu'il vous reste pour terminer le circuit ou la mission.

Votre position
Pour connaître précisément où vous vous situez sur le circuit.

Le cumul de cœurs
Indique votre nombre de cœurs et votre note finale.

notre avis

Angel
Oui, mais...

Si l'on enlève le nom légendaire du titre, il ne reste qu'un jeu de course somme toute assez banal. Efficace à des degrés divers, mais rien qui ne fasse vraiment tomber à la renverse. Indéniablement, il s'agit là d'un très bon jeu d'arcade formidablement bien rythmé et joli graphiquement. Bien que fidèle à l'esprit de l'original, on préférera néanmoins Burnout 3 dans le genre. Sauf bien sûr, si vous vous la jouez mélancolique adepte du « c'était mieux avant », mais là c'est un problème de conscience que vous résoudrez seul ou en consultation.

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★☆☆
De l'arcade pure et dure. Un bouton pour accélérer et un autre pour freiner, ça marche bien.

RÉALISATION ★★★★☆
Un ensemble correct. La conversion de la borne d'arcade s'est déroulée sans accrocs.

BANDE-SON ★★★★☆
Ceux qui ont connu l'original seront aux anges, les autres trouveront les morceaux ringards.

DURÉE DE VIE ★★★☆☆
Il y a plusieurs modes de jeu, mais mis à part l'option réseau, on en

LE PLUS

La conduite nerveuse et super agréable, ainsi que l'esprit nostalgique revival.

LE MOINS

Le manque de variété du gameplay et la durée de vie tout de même assez courte.

NOTE GLOBALE

14/20

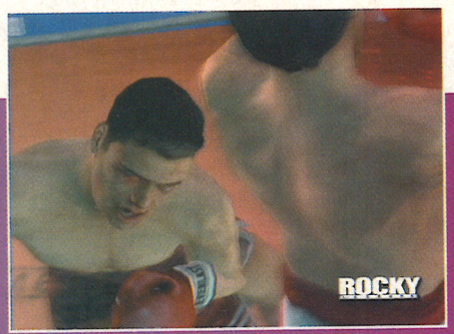
Product under license of Ferrari S.p.A. All trade marks used with permission of the owners. AMD, the AMD ARROW Logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.

GBA SP | **PS2** | **HBOX** | GC

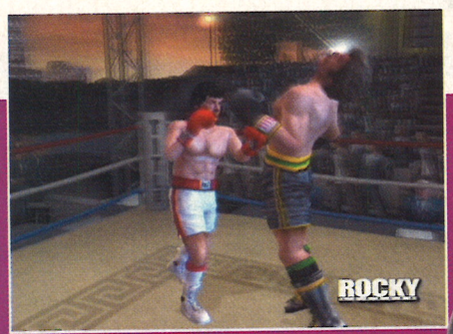
Rocky Legends

> boxe > officiel > 1-2 joueurs > tout public

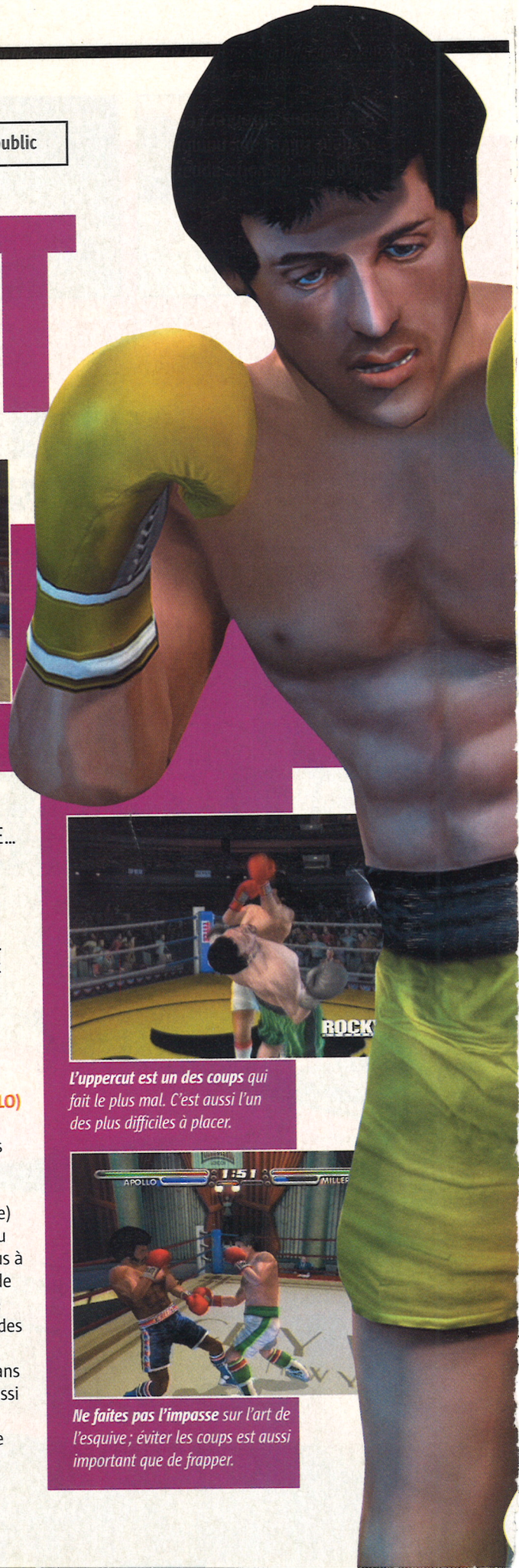
À la force du POIGNET



Les replays, *sur les coups décisifs, montrent la qualité des textures et des expressions des visages. Bien fait.*



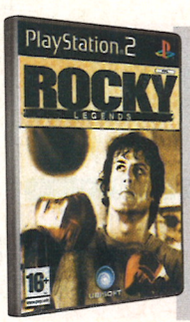
Le combo Jésus-Christ : *le coup de poing qui cloue au pilori, les Romains et Barrabas en moins.*



MALGRÉ LE POIDS DES ANS, LA LICENCE ROCKY CONSERVE SON INUSABLE AURA. BALBOA, OU L'ÉTERNELLE ASCENSION JUSQU'AU SOMMET D'UN SISYPHE DE LA BOXE...

Votre mission...

Entraînez-vous, développez vos qualités physiques d'athlète et enchaînez les combats jusqu'à devenir le seul et l'unique Champion du monde des poids-lourds.



Éditeur
Ubisoft
Développeur
Venom Games
Prix
46 € environ

Rage Software était parvenu à nous proposer un premier Rocky, ma foi, assez réussi. Deux ans plus tard, et alors que certains membres de Rage ont fui le studio en déroute pour former Venom Studios, un constat s'impose : les bougres aiment Rocky et la boxe, et, mieux encore, ils prennent un vrai pied à partager leur passion. Devant tant de bonne volonté, on s'incline et on se replonge dans l'ambiance pleine de morve, de sang, de cris et de sueur de cet univers où les regards assassins ont pour auxiliaires de formidables poings en acier.

« I THOUGHT YOU SAID : BE COOL ! » (ROCKY)

Rocky Legends porte bien son nom. En plus du légendaire étalon italien, trois autres mercenaires du ring proposent que vous suiviez leur carrière : Apollo Creed, Clubber Lang et Ivan Drago. Les personnages principaux des différents épisodes de Rocky répondent donc présents, et c'est avec un plaisir évident qu'on les incarne tour à tour.

« THAT WAS COOL » (APOLLO)

D'une impressionnante richesse, le jeu propose des modes à foison (carrière, entraînement, match d'exhibition, tournoi, survie) et assure sa durée de vie au travers de dizaines de bonus à débloquer, dont des lieux de combat et des boxeurs que vous découvrez au travers des divers modes carrière (sélectionnables ensuite dans les autres modes), mais aussi des bandes-annonces de films, qui permettent de se replonger dans l'ambiance des Rocky I à V.

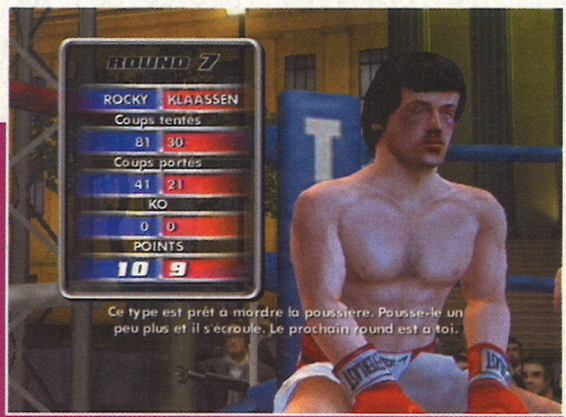
L'uppercut est un des coups *qui fait le plus mal. C'est aussi l'un des plus difficiles à placer.*

Ne faites pas l'impasse *sur l'art de l'esquive ; éviter les coups est aussi important que de frapper.*

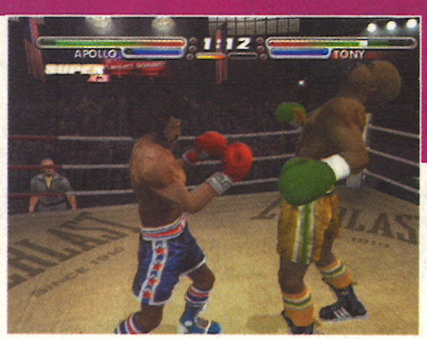
La vraie difficulté, dans une simulation de boxe, est de réussir à régler la jouabilité de telle sorte que le joueur préfère apprendre certains combos plutôt qu'appuyer au hasard sur les touches. Avec Rocky Legends, le passionné méthodique a de quoi faire, puisque plus de deux cents coups sont disponibles (!), entre les esquives, les feintes, les crochets simples directs, les combos, etc. Une telle abondance laisse rêveur et promet, dans les faits, des combats acharnés et réellement techniques, autorisant la mise en place de véritables tactiques.

« SPACIBO, TOVARITCH » (IVAN DRAGO)

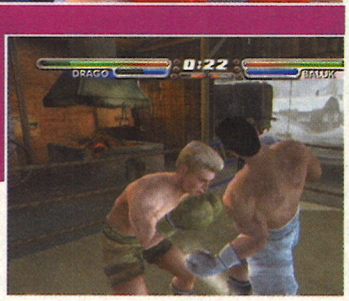
On pourra décider de saper l'endurance de son adversaire en le travaillant au corps, préférer le fatiguer en évitant ses coups ou l'attaquer directement au visage, en prenant le risque de se découvrir davantage. Cet intérêt couplé à une réalisation de grande tenue (avec, notamment, des visages superbement expressifs) donne naissance à une simulation de boxe à laquelle on ne peut pas reprocher grand-chose si ce n'est, pour les amateurs les moins patients, la complexité de sa prise en main. ■



Entre chaque round, *votre entraîneur vous donne des conseils, tandis que les stats s'affichent à l'écran.*



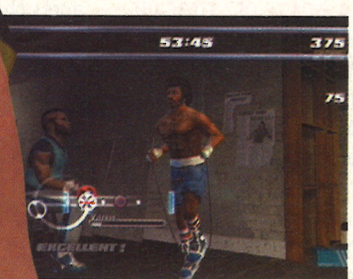
Apollo commence *sa carrière tout feu tout flamme, contrairement à Rocky, qui débute au bas de l'échelle.*



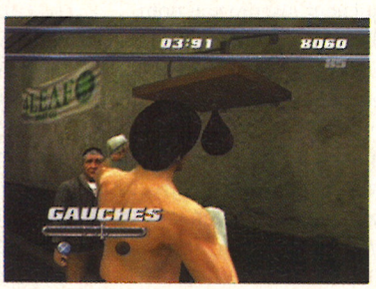
Des super combos *sont réalisables quand certaines conditions sont réunies.*

S'entraîner avec entrain

Des séances d'entraînement nombreuses et variées attendent le boxeur zélé : tractions à la barre, frappes dans un sac de sable, sauts à la corde, combat contre le sparring-partner, abdominaux... Autant d'épreuves particulièrement bien trouvées.



La corde à sauter *améliore votre endurance. Une épreuve à la Parappa the Rapper...*



Enchaînez les coups *de poing rapides sur le punching-ball pour augmenter votre vitesse de bras. Tout est dans le rythme...*

notre avis

Chris
Oui !

J'ai toujours eu un peu de mal à saisir l'intérêt profond que représente le spectacle de deux hommes, le visage tuméfié, dégoulinant de sueur, s'échangeant des coups jusqu'à l'épuisement le plus complet. Heureusement, Rocky Legends est arrivé. Grâce à ce titre, je comprends davantage la beauté de l'engagement personnel, l'envie de dépassement de soi, la violence du sport et la satisfaction intense que l'on ressent à voir s'écrouler sur le ring un tas de viande de 100 kilos. Merci, Rocky, grâce à toi, j'ai ouvert les yeux (malgré les cocards)!

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★★☆
La pléthore de coups enrichit un titre bien plus technique qu'il n'y paraît.

RÉALISATION ★★★★☆
Modélisations de qualité et textures réalistes. Les boxeurs ont une vraie gueule.

BANDE-SON ★★★★☆
Voix des acteurs, musiques des films... L'univers Rocky est respecté à la lettre !

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Quatre modes carrière, une armada de bonus à délocker, la possibilité

LE PLUS

Les personnages, violemment charismatiques, profitent d'un véritable effort de mise en scène.

LE MOINS

Impacts des coups un peu mous et imprécis ; ils sont en fait surtout visibles lors des replays.

NOTE GLOBALE
16/20

Juiced

Max POWER !

Votre mission...

Être respecté dans le milieu et posséder la caisse qui laissera tout le monde sur le carreau. Tout va se jouer sur la piste à coups de nitro et de portières dans la g...

LES JEUX DE CAISSES ACTUELS SURFENT SUR LE PHÉNOMÈNE DU TUNING, TRÈS EN VOGUE. JUICED N'ÉCHAPPE PAS À LA RÈGLE AVEC SON LOT DE BAGNOLES À PERSONNALISER.

Éditeur
Acclaim
Développeur
Juice Games
Prix
56 € environ

Le menu du jeu révèle à lui seul son esprit : Juiced se la joue tuning à donf'. Bande-son costaude, intro sur fond de rap puissant, caisses « posées à terre » et peintures ultra tape-à-l'œil...
On incarne un petit nouveau qui veut inscrire son nom dans les mémoires. Pour atteindre son but, il doit enchaîner les courses, les runs et les épreuves de figures. Il doit aussi gagner du fric pour améliorer sans cesse son auto, aussi bien la mécanique que le design.

LA CLASSE AMÉRICAINE...

De prime abord, Juiced offre une liberté d'action assez intéressante. Au joueur de décider de participer à telle épreuve du calendrier et d'accepter – ou non – les paris proposés. Juiced permet aussi de créer son écurie. Mais avant d'y parvenir, il faudra jongler avec les résultats qui conditionneront votre réputation.

...OU LA HONTE DE VOTRE VIE

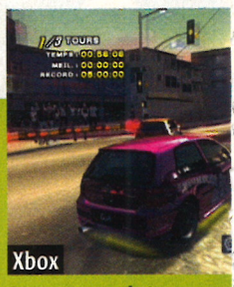
Plus vous êtes reconnu, plus le nombre d'épreuves auxquelles vous accédez est conséquent... et plus les prix à remporter sont élevés ! Votre notoriété dépend autant des chronos que de votre pilotage. Faites monter les enchères et épatez la galerie lors des concours de style pour gagner de précieux points. À l'inverse, si vous décevez le public, vous finissez par ne plus pouvoir jouer et terminez dans la peau d'un simple spectateur.

LE PLEIN DE NITRO, SVP !

Le détour par le garage est incontournable. C'est ici que vous modifiez, réglez et... réparez votre caisse. En effet, après chaque course ou

> course > officiel > 1-2 joueurs (6 online) > tout public

Un dénommé T.K. vous propose des paris à plusieurs reprises. L'occasion de faire grimper votre popularité



Les amateurs de travers vont adorer. Les accros du chrono un peu moins...

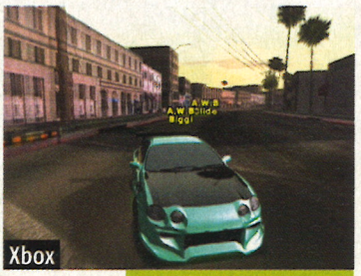
Modifications à gogo

Si vous avez décidé de vous lâcher sur votre caisse, et que le portefeuille est capable de suivre, vous devriez y trouver votre compte. Capots, kits carrosserie, becquets, jantes, sono... Le rêve du Jacky est dans Juiced !

Esthétiquement, *on peut tout faire ou presque... Les coloris proposés se déclinent quasi à l'infini.*

Avec un bon gros spoiler, *ça va tout de suite nettement mieux.*

Question jantes, *le choix est tout simplement énorme : Momo, BBS...*



Lorsqu'on ne participe pas *à une course, on mate en spectateur et on parie.*

Dans les épreuves de style, *un p'tit frein à main ou un p'tit burn, ça marche toujours !*

Le mode carrière *est long et difficile. Mais une fois que vous avez le respect de tout le monde, c'est la classe.*

Contrairement à NFS Underground, *mettre le boost n'engendre pas trop de flou, mais juste un bel effet de vitesse.*

Les adversaires sont assez bourrins *et manquent d'intelligence. Ils perturbent trop les courses.*

Avis aux adeptes *de la vue intérieure : elle est quasiment injouable !*

Notez le top design *des néons sous les voitures. Plusieurs coloris sont proposés...*

presque, gare aux dégâts sur les carrosseries ! Mieux vaut redonner une jeunesse au véhicule, changer les pneus et les freins puis remplir les bombonnes de nitro avant de repartir. Au rayon des préparations des bagnoles, Juiced se veut ultra complet. Les équipementiers principaux sont présents, comme HKS, Rage ou Brembo ; et côté look, c'est du délire ! On trouve toutes les teintes de peinture, du nacré au caméléon, et la quantité de stickers ou de flamings à coller frise le gigantisme. Jusqu'ici, rien à redire, tout va bien. Par contre, une fois au volant, on tombe carrément du nuage. Assez lourdes, les caisses ont la fâcheuse tendance de glisser et de survirer. Les équiper d'amortisseurs de compet' et les poser par terre n'y change rien, hélas !

LE TUNING REND-IL IDIOT ?

Ensuite, l'IA des adversaires avoisine le zéro pointé. À tel point que ces derniers vous pourrissent parfois une course en moins de 300 mètres ! Plus on monte en catégorie, plus il devient difficile de les gérer, la moindre touchette se traduisant par un retard impossible à rattraper...
Au final, Juiced est un soft qui méritait mieux. Bien que plus abouti sur Xbox, ses carences dans le gameplay empêchent de prendre son pied. ■

notre avis

Zano
Oui, mais...

Comme bon nombre d'entre vous, j'attendais beaucoup de Juiced. Certes, l'ambiance, le mode carrière et les diverses options de personnalisation des caisses déchirent, mais une fois en piste ça n'est pas terrible. Les bolides sont lourds, imprécis, et les adversaires débiles au possible. Si quelqu'un vous dit que ce jeu est top, c'est qu'il n'est pas allé plus loin que la deuxième catégorie de véhicules. Parce qu'ensuite, c'est limite injouable. Bref, Juiced est un demi-échec. Mais si vous êtes un accro pur et dur de tuning, vous y prendrez peut-être goût.

LES NOTES

JOUABILITÉ ★☆☆☆☆
Peut carrément mieux faire, car située entre la simulation et l'arcade. Bof.

RÉALISATION ★★★☆☆
Agréable sur PS2, plutôt réussie sur Xbox. Rien de très impressionnant toutefois.

BANDE-SON ★★★☆☆
Bruits de moteur fidèles à la réalité, bande-son énergique qui colle à l'action.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Un mode carrière hyper long, de l'arcade pour varier les plaisirs et du online... Cool !

LE PLUS

L'ambiance au poil et la variété des options de personnalisation des véhicules. Vive le tuning !

LE MOINS

Un pilotage mal pensé donc peu agréable, limite rebutant, et des adversaires franchement idiots.

NOTE GLOBALE

13/20

course

Certains adversaires *font comme vous, et se protègent derrière un bouclier. Les leurs semblent toutefois moins résistants...*

PS2

Testé par Chris

> shoot
> officiel
> 1 joueur
> tout public
> compatible G-Con 45 et G-Con 2

Time Crisis : Crisis Zone
PASSÉ AU CRIBLE

RICHE EN DÉCHARGES ÉMOTIONNELLES, CRISIS ZONE VOUS LAISSERA, SANS AUCUN REMORD, SUR LES ROTULES. ATTENTION, JEU MÉCHANT...

Chris
Oui, mais...

J'ai rarement eu affaire à un titre dans lequel l'action était aussi invariablement soutenue. Véritable défi perpétuel à la qualité de nos réflexes, Crisis Zone impose une concentration extrême à qui voudrait en voir le bout. Le mode histoire se révèle particulièrement retors, et les épreuves imposées en mode Crisis Mission (où il faut jouer sans le bouclier, éviter d'abîmer le décor, etc.) frisent la difficulté extra-terrestre. Épuisant... mais bénéfique pour la durée de vie du produit. Les fans de jeux de tir apprécieront ce parti pris.

shoot

Votre mission...

Faites-vous greffer un œil bionique, des doigts ultra réactifs, et éradiquez les terroristes virtuels qui ont décidé que vous aviez un T-shirt en forme de cible sur le ventre.

De nombreux ennemis *ne cessent d'affluer à l'écran. Mais ceux habillés de bleu sont les plus faibles. Enchaînez-les d'une seule rafale.*

Les hélicos *ont ceci d'agaçant qu'ils ne restent jamais en place... Remarquez, c'est ce qui fait leur charme...*

Face à un blindé, *un homme sain d'esprit prendrait la fuite. Heureusement, vous êtes complètement cinglé !*

Confondants par la simplicité de leur gameplay, les Time Crisis représentent une nouvelle espèce de catharsis, où le joueur « purifie » son esprit en ne pensant à rien d'autre qu'aux formes à abattre qui apparaissent sans cesse sur l'écran. Avec Crisis Zone, Namco repousse encore les limites de la réaction réflexogène en imposant un rythme soutenu, à la limite du supportable.

ÇA CHIE DU PLOMB !

Crisis Zone a la bonne idée d'être évolutif. Les parties s'enchaînant, et vos progrès se confirmant, le jeu débloque de nouveaux crédits, de nouvelles vies, de nouveaux niveaux... Motivant. Uniquement jouable en solo (ce qui en décevra certains), Crisis Zone propose une expérience personnelle singulière, dans laquelle, et pour la première fois dans un jeu de tir, vous allez shooter à peu près tout ce que vous voyez à l'écran : les murs se détachent par plaques, les livres volent et dévoilent l'intimité de leurs pages déchirées, les moniteurs d'ordinateurs explosent... L'interaction (sauvage) avec le décor est révélatrice d'un travail de fond impressionnant. Protégé par votre bouclier intégral, vous devrez trouver le bon timing pour abattre les ennemis, tout en évitant leurs tirs. Un titre classique, dans le fond, mais dont le challenge relevé et l'ambiance survoltée font mouche. ■

Comme d'habitude, *les lourdauds qui vous surprennent au corps à corps vous blessent presque à coup sûr. Grrrr...*

Éditeur
Sony

Développeur
Namco

Prix
60 € environ

JOUABILITÉ	★★★★☆
RÉALISATION	★★★★☆
BANDE-SON	★★★☆☆
DURÉE DE VIE	★★★☆☆

LE PLUS

Une action non stop proche de la frénésie, on tire partout et dans tous les sens !

LE MOINS

Le résultat aurait pu être encore plus fun avec une option deux joueurs !

NOTE GLOBALE

14/20

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - DVD

GTA SAN ANDREAS: PARTEZ POUR L'ENDROIT LE PLUS CHAUD DE LA PLANETE !

NOTRE SELECTION DU MOIS :

Bientôt disponible sur PC, PS2 et XBOX

Disponible sur PS2 XBOX, GameCube, GBA

Disponible sur GameCube

Disponible sur GameCube

NOUVEAU

Des milliers d'astuces disponibles directement sur votre mobile !!!

ASTUCES & SOLUTIONS DE JEUX PAR SMS

Envoyez DIF suivi des 3 premières lettres du nom du jeu suivies du nom du format au 71009

SMS+ 71009

Exemple : Pour Burnout 3 sur Playstation 2, Envoyez DIF(espace)BUR(espace)PS2 au 71009

Codes des formats : PC, PS1, PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA

LES EXPERTS DU JEU VIDEO

01 BOURG EN BRESSE	04 74 23 13 54	33 ARCACHON	05 56 83 58 23	45 ORLEANS	02 38 62 76 76	74 CLUSES	04 50 96 68 51	92 LEVALLOIS - PERRET	01 47 48 91 04
02 CHAUNY	03 23 38 00 10	33 BORDEAUX	05 56 79 05 52	47 MARMANDE	05 53 20 49 15	77 FONTAINEBLEAU	01 64 22 48 63	93 LIVRY GARGAN	01 43 30 24 25
05 EMBRUN	04 92 43 88 73	33 LANGON	05 56 63 00 33	55 VERDUN	03 29 83 72 31	77 MONTEREAU	01 60 73 59 94	94 MAISONS ALFORT	01 48 93 35 14
07 AUBENAS	04 75 93 50 82	34 AGDE	04 67 21 32 71	57 FORBACH	03 87 88 67 16	77 CHELLES	01 64 21 55 44	95 ENGHEIN	01 34 17 10 88
15 AURILLAC	04 71 43 56 56	38 VOIRON	04 76 67 46 95	59 TOURCOING	03 20 27 00 44	77 NEMOURS	01 64 45 54 58	97 POINT A PITRE	05 90 21 88 50
26 ROMANS	04 75 72 78 34	39 LONS LE SAULNIER	03 84 24 41 59	59 HAZEBROUCK	03 28 50 10 16	78 ELANCOURT	01 30 13 87 30	97 FORT DE FRANCE	05 96 70 79 67
26 VALENCE	04 75 78 09 68	40 MONT DE MARSAN	05 58 45 06 08	60 CLERMONT DE LOISE	03 44 50 41 00	81 ALBI	05 63 54 91 78	97 CAYENNE	05 94 28 25 28
30 ALES	04 66 52 44 66	41 VENDOME	02 54 67 00 90	61 ALENCON	02 33 28 85 73	82 MONTAUBAN	05 63 92 13 13	97 SAINT PAUL	02 62 45 57 94
31 ROQUES / GARONNE	05 61 72 06 64	43 VALS PRES LE PUY	04 71 04 26 91	62 BOULOGNE / MER	03 21 91 03 02	84 APT	04 90 74 31 83	DOM-TOM NOUMEA	006 87 26 43 34
31 SAINT GAUDENS	05 62 00 31 10	44 ORVAULT	02 40 59 53 00	62 CALAIS	03 21 19 07 00	88 EPINAL	03 29 82 06 97		
		44 CHATEAUBRIANT	02 40 81 40 50	72 LA FLECHE	02 43 94 99 79	89 SENS	03 86 65 40 28		

GBA SP | PS2 | HBOH | GC

Toca Race Driver 2
The Ultimate Racing Simulator

Votre mission...
Gagner au volant de tout ce qui roule, exceptées les caravanes et les F1 !

Dans la peau d'un PILOTE

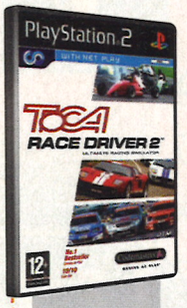
APRÈS UNE VERSION TRÈS SATISFAISANTE SUR XBOX, TOCA RACE DRIVER 2 DÉBARQUE SUR PS2. AVEC QUELQUES PETITES NOUVEAUTÉS QUI ÉGAYENT LE GAMEPLAY...

> course > officiel
> 1-8 joueurs en link (+ online)
> tout public
> compatible volant

Les Toca ont fait notre bonheur, tout d'abord sur PSone, avec une simu poussée et aboutie, technique et réaliste. Nous sommes nombreux à avoir taquiné le point de corde au volant des monstres du DTM ou des V8 Supercars. Toca offre la possibilité de piloter la quasi-totalité des caisses de course existantes, exceptées les F1 !

UNE VIE DE PILOTE...

Comme sur Xbox, dans le mode principal, on se retrouve jeune pilote débutant. On doit participer à diverses compétitions dans lesquelles il faut faire ses preuves et attirer l'attention des sponsors. Le résultat compte, mais la manière aussi. Rapportez au paddock la caisse cabossée de partout et vous subirez les foudres de votre team manager ! Chaque épreuve est quasiment suivie d'une cinématique résumant l'atmosphère au sein de votre écurie et votre niveau dans la compétition ou dans les médias. Agréables, ces petites séquences permettent aussi de contempler au passage les charmes des pulpeuses demoiselles qui hantent les stands et autres caravanes de course ! Des premières séries à la formule Ford, jusqu'au DTM, votre vie se passe dans les baquets. Ça et là, pour varier les plaisirs, des petits duels avec un autre jeune aux dents longues et un peu de



Éditeur
Codemasters
Développeur
Codemasters
Prix
55 € environ

***La vue de capot** est toujours aussi impressionnante. En plus, elle est idéale pour attraper les meilleures trajectoires !*

***Comme on peut le voir,** les finitions graphiques vont dans les moindres détails, comme les ailerons.*

***Piloter une Subaru Impreza** sur la glace, c'est pas donné à tout le monde. Accrochez-vous, ça glisse.*

***Ces espèces d'araignées** sur roues gazent à fond la caisse. Ça part dans tous les sens, et la conduite est très fun.*

***Une course comme je les aime.** Sur du bitume qui accroche bien, ça le fait ! Pures sensations.*

***Dans le peloton,** il faut vraiment faire gaffe à sa caisse. Les concurrents sont du genre rentre-dedans, attention !*

***La F3000 faut s'y faire !** La conduite est plutôt bien rendue, mais faut tout de même bien gérer dans les virages.*

***Une fois en tête,** il faut s'accrocher. Derrière, ça pousse et pas qu'un peu ! Mais laissez-moi tracer...*

***La Mitsu Evo VIII,** quel pied cette bagnole. Un pur style... Et, en plus, sous le soleil couchant, c'est magnifique.*

***Ah ! Les Ford GT,** un réel plaisir de conduite. Y a un sacré troupeau de bourrins sous le capot. Mortel !*

rallye viennent ponctuer le jeu. Mais, dans l'ensemble, c'est sur la piste que ça se passe ! La difficulté principale consiste à se familiariser avec chaque nouveau véhicule, car d'une épreuve à l'autre on peut se retrouver au volant d'une grosse GT, puis dans une petite monoplace de F3000. En course, les dégâts sont réalistes, et il est nécessaire de faire preuve de patience dans le peloton pour ne pas exploser son véhicule. Jusqu'à 21 caisses peuvent tourner en même temps dans ce volet PS2. Pad en main, les adeptes retrouveront les sensations propres aux Toca, en un peu moins technique, à moins qu'on active le mode Pro-Sim, exclusif à cette version. Pour les acharnés du chrono, on retrouve la possibilité de régler son bolide aux petits oignons, des suspensions à l'appui aérodynamique, en passant par l'étagement de boîte.

DES HEURES DE BAGARRE

Graphiquement, le jeu est réussi, et on retrouve l'excellente sensation de vitesse de la version Xbox. Les caisses sont magnifiquement modélisées, les circuits réalistes... Bref, ce Toca assure sous tous les angles ! Niveau durée de vie, c'est une tuerie : le mode carrière est long et intense, et les options multijoueurs promettent des heures de bagarre. Un hit incontournable pour tout amateur de simulation de courses sur consoles ! ■

notre avis

Zano
Oui !

J'ai toujours kiffé à donf' les Toca, aussi bien pour leur esprit que pour le pied qu'on prend à y piloter des caisses de rêve. Si la conduite est un poil moins exigeante que dans les premiers volets, elle reste technique et réaliste, et s'adresse donc aux amateurs de pures simulations. Qui plus est, la qualité globale du jeu vaut le détour : du mode carrière ultra bien ficelé, à la gestion des dégâts, ce nouveau volet ne déçoit jamais. Une vraie réussite. Bref, je ne peux que le recommander à tous ceux qui aiment les bagnoles et qui n'ont pas encore eu la chance de l'essayer sur Xbox.

LES NOTES

JOUABILITÉ ★★★★☆
Précise et technique, un pur régal de conduite. Que du bon pour les amateurs !

RÉALISATION ★★★★☆
Bien ficelé, le jeu ne souffre d'aucun défaut majeur, et les voitures sont superbes.

BANDE-SON ★★★☆☆
Le son des moteurs est réaliste, les bruitages très nombreux. Rien à redire, c'est du propre.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Presque increvable, aussi bien en solo qu'en multijoueur. Vous n'êtes

LE PLUS

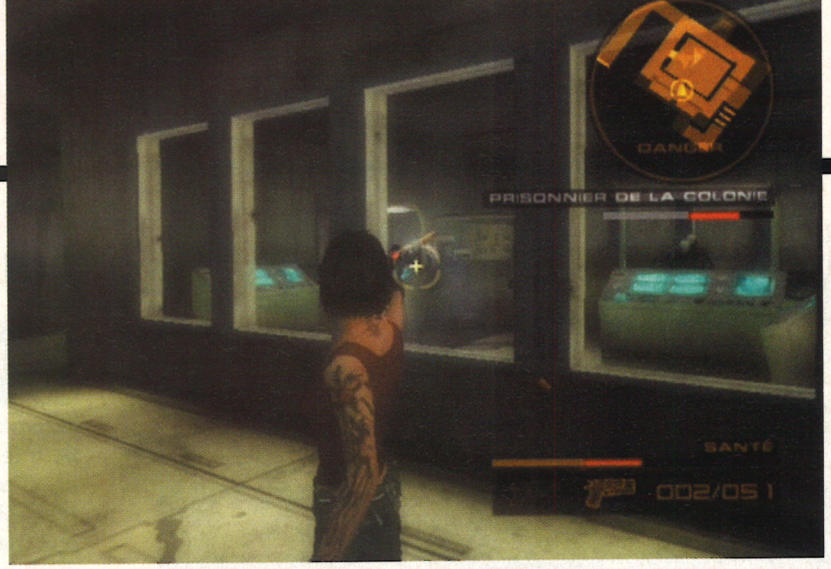
Un mode carrière long, bien ficelé, et un pilotage réaliste, riche en sensations.

LE MOINS

Les épreuves de rallye, qui cassent un peu le rythme : Toca, c'est avant tout du bitume, pas de la gadoue !

NOTE GLOBALE

16/20



Lorsque vous vous déplacez, le viseur met beaucoup de temps à se positionner sur l'ennemi. Faites preuve de patience et de doigté.

PS2

HBOH

testé sur PS2 par Kael

> action
> officiel
> 1 joueur
> adulte

Headhunter – Redemption

MARCHE À L'OMBRE

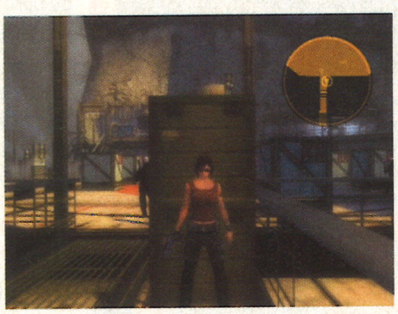
LA SUITE DE HEADHUNTER, INITIALEMENT PRÉVUE SUR DREAMCAST, SORT SUR PS2. QUE LA CHASSE AUX BRIGANDS (RE)COMMENCE !

Kael
Oui, mais...

Sans pour autant être un mauvais jeu, Headhunter : Redemption laisse un arrière-goût amer. On s'attend à une recette quatre étoiles pour se retrouver avec un simple croque-monsieur de brasserie. Je suis très déçu que Sega n'ait pas conservé les passages à moto présents dans le premier. Ces scènes n'étaient certes pas terribles, mais elles apportaient un vrai plus, outre le fait d'être la marque de fabrique de la série. Reste l'intrigue, captivante et à l'issue étonnante. Avis aux courageux !

Votre mission...

Incarnez Leeza X dans une guerre opposant le monde extérieur à celui du « dessous ». Par bonheur, vous pouvez compter sur l'aide de Jake Wade.



***Se planquer** derrière une bagnole vous ferait perdre du temps. Notre conseil : foncez dans le tas et canardez à tout-va !*

***Le jeu est linéaire.** Si vous tombez sur une porte bloquée, cherchez bien, la solution n'est jamais très loin.*

***À l'instar de Splinter Cell** et d'autres jeux d'infiltration, le « silent kill » (ou meurtre sans bruit) fait partie des possibilités.*

Généralement, lorsqu'un jeu destiné à être testé débarque en version packagée (celle que l'on trouve en boutique), cela n'augure rien de bon. Headhunter – Redemption est arrivé sous cette forme à la rédaction. Aïe ! Dans ce titre, vous incarnez une chasseuse de têtes dans un univers où la corruption a été érigée au rang de discipline olympique. Une guerre est sur le point d'éclater entre les mondes Bellow (dessous) et Above (dessus). De quel côté se ranger ? Qui sont les *bad guys* ? Tout cela, vous le découvrirez à la fin.

ÇA SENT LE RÉCHAUFFÉ

Graphiquement, c'est plutôt joli. Certes, il n'y a rien de révolutionnaire, mais néanmoins Sega et Amuze s'en tirent bien. L'innovation se situe du côté du système de visée. En fonction de vos déplacements et de votre position, la cible se pose plus ou moins vite sur l'ennemi. L'idée est bonne, mais s'attaquer à une armée de soldats en faction peut se révéler fatal. Le premier épisode proposait des phases d'infiltration, il n'en est rien ici. Pourtant, l'héroïne dispose d'un éventail de mouvements qui aurait permis de développer cet aspect, à l'instar du *silent kill*. Cette action est très amusante, mais reste au final peu utilisée, car il est bien plus facile et agréable de foncer dans le tas et de tout massacrer pour progresser. En résumé, Headhunter n'est ni bon ni mauvais. La réalisation et le gameplay se situent dans une moyenne acceptable.

Seuls le scénario, bien ficelé, bourré de rebondissements, et la nana plutôt sexy tiendront peut-être en haleine les plus persévérants. ■

Éditeur
Sega

Développeur
Amuze

Prix
60 € environ

JOUABILITÉ	★★☆☆☆
RÉALISATION	★★★☆☆
BANDE-SON	★★★☆☆
DURÉE DE VIE	★★★☆☆

LE PLUS

Le scénario à suspense très captivant.

LE MOINS

L'IA bien trop peu développée.

NOTE GLOBALE

11/20

Les boss vous mettent la pression ! *Ils sont d'une incroyable résistance et super armés.*

PS2

Testé par Niiico

> shoot'em up
> officiel
> 1-2 joueurs
> adulte

Gradius V

ROOTS'EM UP !

VINGT ANS APRÈS, L'UN DES PLUS CÉLÈBRES SHOOT'EM UP SUR CONSOLE ET SUR BORNE D'ARCADE EST DE RETOUR !

Votre mission...

Shooter sur tout ce qui bouge et éviter de se faire descendre par une salve adverse, comme dans tout vrai shoot'em up. Simple en théorie, bien plus difficile dans la pratique...

Éditeur
Treasure

Développeur
Konami

Prix
60 € environ

Effervescence des effets spéciaux : *on en prend plein les dents, mais aussi plein les yeux.*

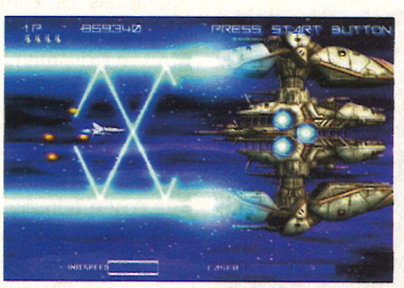
Sentant la fin venir, *le boss lâche tout ce qu'il a en sa possession.*

Sorti en 1985 dans les salles d'arcade, Gradius n'a cessé d'être adapté sur toutes les générations de consoles : Nes, Turbo Grafx, Snes, Saturn, GBA, PSone, PlayStation 2. Depuis vingt ans, donc, un succès jamais démenti. Ce cinquième épisode, inédit sur PS2, est de loin le plus abouti. En effet, si, dans son principe, Gradius V n'a pas évolué d'un pixel (un shoot'em up reste un shoot'em up), la réalisation en met plein les mirettes. Le jeu mélange 2D et 3D avec une rare subtilité, et des effets spéciaux (comme des déformations, des effets de transparence ou des rotations d'éléments du décor) viennent augmenter le plaisir des yeux.

PARCOURS D'OBSTACLES

Gradius V n'est pas seulement un beau shoot'em up, c'est aussi un bon jeu. Le principe consistant à faire évoluer son vaisseau grâce aux bonus récupérés dans les niveaux y est pour beaucoup : vitesse de déplacement, ajout de missiles, double tir, laser, bouclier protecteur et bots viennent ainsi renforcer votre équipement de base.

Attention, tout contact avec un élément du décor, et, à plus forte raison, avec un projectile ennemi réinitialise l'ensemble de vos bonus. Et question obstacles, vous allez être servi : la difficulté est très, très élevée. Comparé à elle, le parcours du combattant passe pour une balade de santé pour club du troisième âge. Terminer les huit stages (environ quarante niveaux) n'est vraiment pas à la portée de tous ! On se replonge ainsi dans l'ambiance typique des années 80, lorsque venir à bout d'un jeu était pour ainsi dire impossible. Gradius V ? Une merveille ! ■



Les salves de vos ennemis vous acculent *dans un coin de l'écran. Attendez que les choses se calment pour mieux contre-attaquer.*

Niiico
Oui !

Gradius V est très certainement, avec R-Type Final, le shoot'em up le plus abouti de sa génération sur PS2. Redonner vie à une série aussi ancienne et à un genre en totale perte de vitesse depuis l'arrivée des consoles 32 bits était un challenge osé. Un pari tenu haut la main grâce à une réalisation irréprochable : graphisme magnifique, effets spéciaux nombreux et spectaculaires, prise en main excellente... on nage en plein bonheur. Attention à la difficulté élevée !

Dans ce genre de shoot'em up, *on passe son temps à éviter les tirs et les obstacles.*

Séquence émotion : *le jeu d'arcade original, tel qu'on le découvrait en 1985.*

JOUABILITÉ	★★★★☆
RÉALISATION	★★★★★
BANDE-SON	★★☆☆☆
DURÉE DE VIE	★★★★★

LE PLUS

L'énorme variété des niveaux et ennemis.

LE MOINS

La difficulté, parfois beaucoup trop élevée.

NOTE GLOBALE

16/20

IMPORT

PS2

testé par Cony

> baston
> import Japon
> 1-2 joueurs
> tout public

baston

KOF – Maximum Impact

NEW LOOK

POUR FÊTER LES DIX ANS DE KOF, SNK CONVERTIT SON JEU DE BASTON 2D FÉTICHE À LA 3D. VERDICT ?

***19 combattants,** vétérans et nouveaux venus, sont là pour s'affronter. Faites votre choix parmi cette belle brochette !*

Votre mission...

Le nouveau championnat KOF est lancé. Choisissez votre combattant et mettez-en plein la tête à vos adversaires !

Ce nouvel épisode de KOF met en scène les héros habituels de la série et une poignée de nouveaux prétendants. Tout ce beau monde s'affronte en duel ou en équipe au cours de combats acharnés. Les combattants disposent de coups simples : pieds et poings, forts ou légers, et de plusieurs attaques spéciales. Tous peuvent également déclencher des furies grâce à une jauge spécifique, réaliser des esquives et – 3D oblige –, des déplacements en profondeur. Bien entendu, il est toujours possible de parer les coups, mais n'oubliez pas que la garde est d'une résistance limitée : si un adversaire la casse, les coups suivants iront droit au but.

UN CONCEPT BIEN RODÉ

Bien qu'il s'agisse d'un jeu en 3D, le gameplay est identique aux autres KOF en 2D. En revanche, le jeu a gagné en vitesse et en pêche. Les coups fusent et les combos se réalisent avec une aisance surprenante. Il en va de même pour les coups spéciaux et les furies. Quiconque maîtrise la technique des arcs de cercle au pad s'en sortira tel un cador du jeu de baston. Les manipulations à exécuter sont toujours les mêmes, et les persos connus disposent de leur panoplie de coups habituels. Les combats donnent lieu à un déferlement d'effets spéciaux parfois très réussis, même si quelques coups ont perdu de leur superbe. À noter que plusieurs modes sont disponibles (story, vs, challenge...) et que le jeu est accompagné d'un DVD bourré d'images de post-production et d'interviews. KOF Maximum impact est donc un jeu de baston bien speed et fidèle à ses origines, mais pénalisé par une réalisation plutôt moyenne. Les fans, eux, s'éclateront. ■

***Les héros de la série** ont gardé tous leurs coups fétiches. Génial !*

***Au gré du combat,** votre jauge spéciale se remplit. Vous pouvez alors réaliser des enchaînements de coups destructeurs : les célèbres furies.*

***Chaque perso** dispose de deux apparences très distinctes. Ici, Mai et Leona en version alternative. Les auriez-vous reconnues ?*

Cony
Oui, mais...

KOF est un monument de la 2D au même titre que Street Fighter II. C'est dire à quel point je craignais ce passage à la 3D. Au final, je suis mitigé. Les persos ont perdu de leur charme : leur design n'est déjà pas terrible et la réalisation globale l'est encore moins. Surprenant de la part de SNK ! Il est sympa de retrouver les enchaînements et coups spéciaux de la série avec un rendu différent, mais les furies ont perdu de leur éclat. En revanche, le gameplay est extraordinaire et la prise en main immédiate pour les habitués.

Éditeur
SNK Playmore
Développeur
SNK Playmore
Prix
75 € environ

JOUABILITÉ	★★★★☆
RÉALISATION	★★☆☆☆
BANDE-SON	★★☆☆☆
DURÉE DE VIE	★★☆☆☆

LE PLUS
Les fans retrouvent leurs marques.

LE MOINS
Une réalisation et un gameplay moyens.

NOTE GLOBALE
11/20

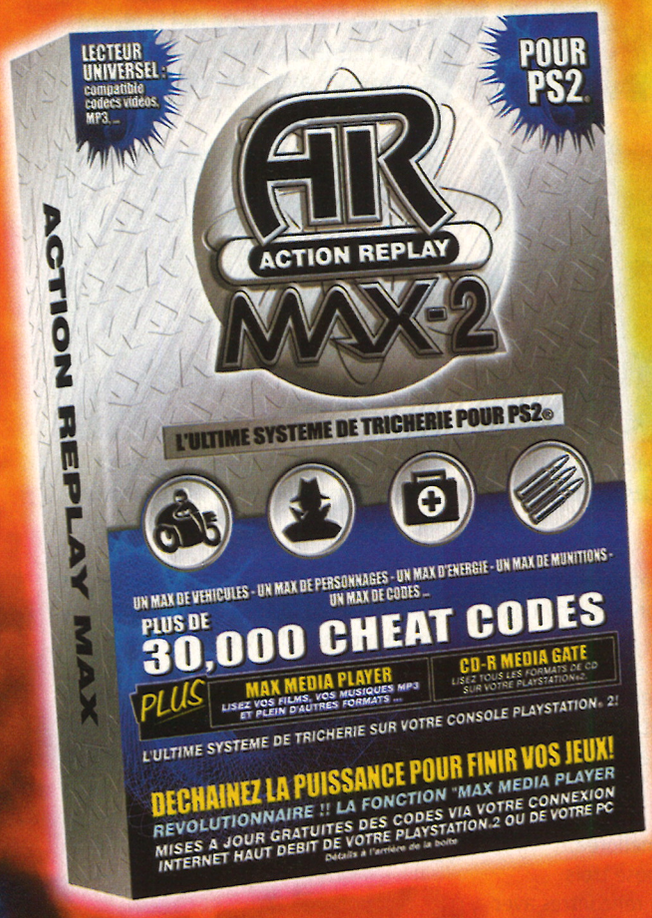
bigben interactive

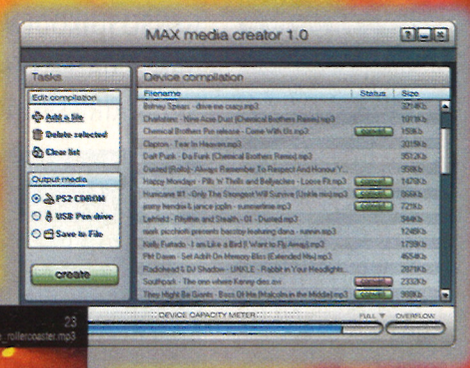
datel advanced gaming technology

ACTION REPLAY MAX

REVOLUTIONNAIRE!

Transforme ta console PS2™ en lecteur DivX®, MP3...





...et toujours plus de 30 000 codes disponibles pour tous tes jeux !

Personnages Supplémentaires

Munitions infinies

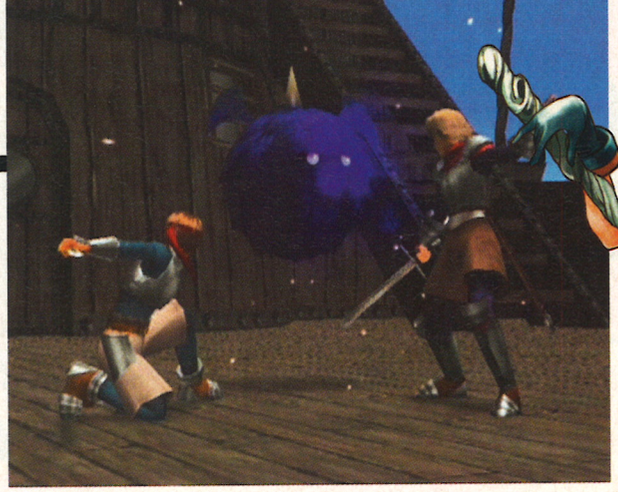
Tous les véhicules

Vie infinie

©2003 Datel Design and Development Ltd. Action Replay MAX est une marque déposée par Datel Design and Development Ltd. Action Replay codes ©1999-2003 Datel Design and Development Ltd et fournisseurs. Playstation 2 est une marque déposée par Sony Computer Entertainment. Inc. Ce produit n'est PAS sponsorisé, endorsé ou approuvé par Sony.

DivX® est une marque déposée par DivXNetworks, Inc.
PlayStation®2 est une marque déposée par Sony Computer Entertainment, INC.

IMPORT



Les attaques combinées font beaucoup de dégâts. Attention à ne pas en abuser tant celles-ci sont rares.

PS2

testé par Kael

> RPG
> import Japon
> 1 joueur
> tout public
> pratique du japonais indispensable

Gensosuikoden IV
108 ÉTOILES FILANTES

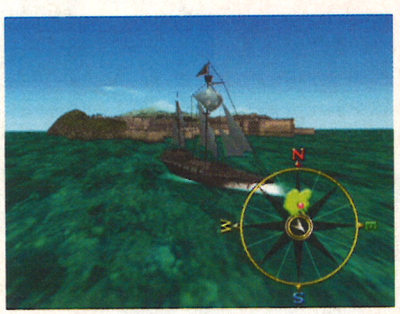
GENSOSUIKODEN IV EST ENFIN DISPONIBLE AU JAPON ! SANS ÉGALER UN ÉPISODE DE FF, CE VOLET DEVRAIT SATISFAIRE LES ACCROS DE RPG.

Kael Oui !

Suikoden, j'adore ! Ce quatrième volet appartient déjà à ma collection privée. Pour qui aime, son achat est indispensable. Cependant, il manque quelque peu de fun, notamment à cause des trop longues balades en bateau, saucissonnées par d'intempestifs combats qui cassent le rythme de l'aventure. Sans compter que le navire se dirige difficilement... À part ça, les musiques sont fidèles à la saga, avec des thèmes récurrents qui raviront les habitués. Bref, un jeu réservé aux inconditionnels.

Votre mission...

Fraîchement enrôlé dans la garde de Razril, accomplissez diverses missions et enquêtez sur la mythique « Rune of Punishment » de votre bien-aimé capitaine.



***Les déplacements en mer** sont monnaie courante durant votre longue quête. Bon courage, moussaillon !*

***En ville,** on accomplit certaines missions. On peut aussi aller chez le forgeron pour acquérir de nouvelles armes.*

***Au cours des duels,** le niveau d'expérience n'est pas d'une grande importance : seule la chance compte.*

La série des Suikoden se caractérise par une excellente durée de vie et surtout, par le nombre de héros jouables. Sans surprise, on retrouve 108 personnages différents à recruter au fil de l'aventure. L'histoire se déroule 150 ans avant le premier épisode. Le concept reste inchangé : combats épiques et voyages aux quatre coins de la carte. Graphiquement, le jeu évolue et propose une 3D soignée, bien que les environnements soient assez « froids ». Les villes sont grandes et astucieusement architecturées. Par contre, elles manquent un peu de vie. Enfin, l'animation des affrontements s'avère somptueuse.

***Lors des batailles navales,** lorsque les deux navires attaquent en même temps, l'élément le plus fort prend le dessus (logique, non ?).*

BATAILLES NAVALES

Outre sa réalisation améliorée, Gensosuikoden IV propose trois nouveaux principes de rencontres avec l'ennemi. Le premier, classique, repose sur un tour à tour avec un maximum de quatre persos dans chaque camp. Le deuxième se rapproche du duel à un contre un, calqué sur le jeu de notre enfance « pierre, feuille, ciseau » (attaque, défense, charge dans le cas présent). La bataille navale fait office de troisième et dernier principe. Vous déplacez votre navire sur l'océan découpé en cases et attaquez avec des boulets de canon de genres différents et complémentaires. Par exemple, un adversaire attaquant avec un boulet de type feu sera plus facilement contré avec un boulet de type eau. C'est assez simple d'utilisation.

Suikoden IV s'inscrit donc dans la veine de ses prédécesseurs. Les fans apprécieront, les autres regretteront le manque de réelles innovations. ■

Editeur
Konami
Développeur
KCET
Prix
75 € environ

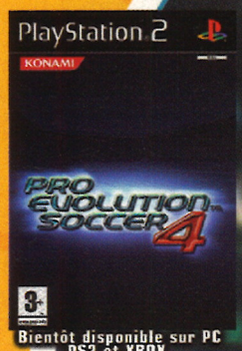
JOUABILITÉ	★★★★☆
RÉALISATION	★★★☆☆
BANDE-SON	★★★☆☆
DURÉE DE VIE	★★★★☆

LE PLUS
La recherche des 108 personnages.

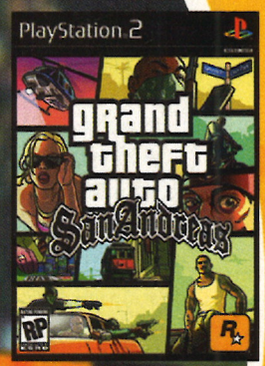
LE MOINS
Les phases de jeu en bateau, lassantes !

NOTE GLOBALE
14/20

EN CE MOMENT, ON MANQUE DE GRANDS JOUEURS...
TENTEZ VOTRE CHANCE !!



Bientôt disponible sur PC PS2 et XBOX



NOUVEAU

Des milliers d'astuces disponibles directement sur votre mobile !!!

ASTUCES & SOLUTIONS DE JEUX PAR SMS

Envoyez **ULT** suivi des 3 premières lettres du nom du jeu suivies du nom du format au **71009**

SMS 71009

Exemple : Pour Burnout 3 sur Playstation 2, Envoyez ULT(espace)BUR(espace)PS2 au 71009

Codes des formats : PC, PS1, PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA

NOUVEAUX PRIX !

149,99 Euros

149 Euros

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

93 AULNAY/BOIS ... 01 48 19 69 59
92 ASNIERES 01 47 91 49 47
91 BRUNOY..... 01 69 39 55 82
92 ISSY LES MOULINEAUX 01 46 44 46 04
92 LEVALLOIS..... 01 47 37 02 55
94 NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
75 PARIS/GOBELINS 01 47 07 33 00
75 PARIS/ALESIA... 01 45 42 80 69
94 SAINT-MAUR 01 48 89 90 19

■ PROVINCE

20 AJACCIO 04 95 20 25 81
30 ALES 04 66 91 01 97
49 ANGERS 02 41 43 74 23
62 ARRAS..... 03 21 23 10 10
32 AUCH..... 05 62 05 32 62
20 BASTIA 0495 34 94 94
64 BAYONNE..... 05 59 25 56 31
24 BERGERAC..... 05 53 73 28 04
62 BETHUNES..... 03 21 53 38 48
31 BLAGNAC..... 05 61 71 65 53
41 BLOIS CENTRE-VILLE . 02 54 55 09 90
41 BLOIS C.CIAL- AUCHAN... 02 54 20 37 36
29 BREST..... 02 98 80 62 14
14 CAEN..... 02 31 86 84 84
11 CARCASSONNE.. 04 68 47 80 58
81 CASTRES..... 05 63 59 28 03
71 CHALON/SAONE . 03 85 93 45 08
28 CHARTRES..... 02 37 21 60 50
60 COMPIEGNE..... 03 44 40 48 97
29 CONCARNEAU ... 02 98 60 75 50
16 COGNAC..... 05 45 32 33 89
63 Clermont Ferrand Centre-ville 04 73 34 08 12
63 Clermont Ferrand La Pardieu 04 73 28 15 45
31 CUGNAUX 05 61 92 41 89
59 DOUAI 03 27 71 60 70
61 FLERS 02 33 64 39 44
17 LA ROCHELLE ... 05 46 41 80 81
53 LAVAL CENTRE-VILLE 02 43 53 36 80
53 LAVAL C.CIAL-"LA MAYENNE" . 02 43 68 30 76
62 LENS 03 21 42 62 63
33 LIBOURNE 05 57 25 50 11
56 LORIENT 02 97 21 69 73
12 MILLAU 05 65 60 00 19
82 MONTAUBAN 05 63 66 44 85
31 MURET 05 61 56 84 41
44 NANTES..... 02 40 48 57 05
58 NEVERS..... 03 86 61 35 16
79 NIORT 05 49 04 56 05
64 PAU 05 59 27 18 86
56 PONTIVY 02 97 27 84 36
35 RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
63 Carrefour RIOM.. 04 73 38 13 77
59 ROUBAIX 03 20 73 58 67
12 RODEZ..... 05 65 68 41 79
35 ST-BRIEUC..... 02 96 52 07 07
35 ST-MALO CENTRE-VILLE 02 23 18 18 23
35 ST-MALO C.CIAL-"LA MADELEINE" 02 99 19 83 16
44 ST-NAZAIRE..... 02 40 53 83 80
67 STRASBOURG 03 88 52 03 52
10 TROYES..... 03 25 73 67 29

NOUVEAU MAGASIN À BORDEAUX !

ULTIMA BORDEAUX
211, rue Ste Catherine
33000 BORDEAUX
Tél : 05.56.94.51.99
Ouvert
Lundi 14h-19h
et du Mardi au Samedi
de 10h à 19h

Vous avez le projet d'ouvrir un magasin ou vous avez déjà un magasin et vous désirez changer d'enseigne, alors rejoignez ULTIMA et bénéficiez de : • 18 ans d'expérience et de savoir faire • Une communication nationale importante • 1ère centrale d'achat de France de magasins indépendants • Aucun droit d'entrée • Pour plus d'informations contacter : ULTIMA CONCEPT, centre d'activités de l'ourq, 45 rue Délizy 93692 PANTIN CEDEX, Tél : 01 48 10 55 77 Fax : 01 41 83 82 65 E-mail : h_saesultima@im-multimedia.

Voilà un boss impressionnant. *Et il faut le voir bouger pour être encore plus bluffé.*

XBOX

testé par Kael

> action
> officiel
> 1 joueur
> tout public

Kingdom under Fire – The Crusaders
ON TOUCHE À TOUT !

POUR SES 20 ANS D'EXISTENCE, PHANTAGRAM, LE PETIT CORÉEN QUI VEUT DEVENIR GRAND, PROPOSE UN NOUVEAU VOLET DE KINGDOM UNDER FIRE...

Votre mission...

Il est l'heure pour vous de partir en croisade. Dirigez vos troupes dans des batailles acharnées et remportez la victoire pour le bien de votre peuple.

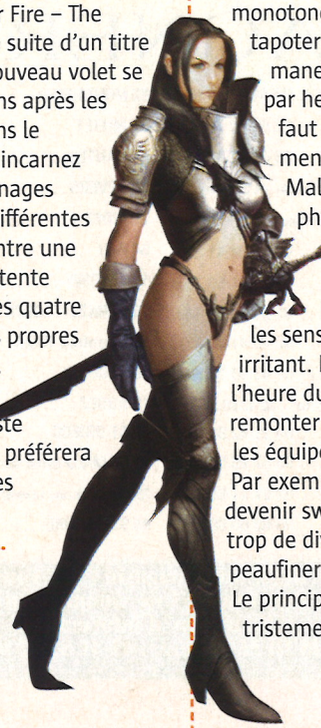
Le baraquement *permet d'acheter de l'équipement pour vous et vos hommes. Vous pouvez aussi faire évoluer ces derniers.*

Les lanciers *sont assez difficiles à tuer. C'est l'une des catégories de soldats les plus puissantes.*

Phantagram est un développeur assez méconnu en France. Jusqu'à présent, ses quelques productions sur console n'ont pas vraiment été des succès. Kingdom under Fire – The Crusaders est en fait la suite d'un titre PC sorti en 2001. Ce nouveau volet se déroule d'ailleurs 50 ans après les événements narrés dans le premier épisode. Vous incarnez l'un des quatre personnages issus de quatre races différentes et entrez en guerre contre une force démoniaque qui tente d'envahir le monde. Ces quatre persos possèdent leurs propres techniques de combat. Par exemple, si Gerald, est un spécialiste du corps à corps, Ellen préférera la lutte à distance et les armes de jet.

QUI TROP EMBRASSE...

KUF est un Dynasty Warriors-like. Les affrontements sont impressionnants : Phantagram affirme que 150 unités sont affichables à l'écran, ce qui serait un record. Mais à vrai dire, le principe est assez monotone : on passe son temps à tapoter sur un bouton de la manette pour faire couler le sang par hectolitres. En parallèle, il faut gérer ses armées et les mener vers les points chauds. Malheureusement, dans ces phases, les commandes répondent très mal et les escouades sont plus promptes à courir dans tous les sens qu'à vous obéir. C'est très irritant. Entre les batailles vient l'heure du repos. L'occasion de remonter le moral des hommes, de les équiper, voire de changer leur job. Par exemple, les lanciers peuvent devenir swordmen. À vouloir proposer trop de diversité, Phantagram n'a pu peaufiner aucun des aspects du jeu. Le principe est intéressant mais tristement inabouti. ■



Éditeur
Phantagram
Développeur
Phantagram
Prix
60 € environ

Kael
Non, mais...

Si le principe de ce Kingdom under Fire peut sembler intéressant, on déchante vite une fois le pad entre les mains. Ce titre est bourré de bonnes idées, mais aucune n'est pleinement exploitée. Pour casser la baraque, il aurait peut-être fallu repousser encore sa date de sortie (il était au départ prévu pour 2003). KUF n'est certes pas bâclé, mais il s'en dégage un léger parfum d'inachèvement. Courage Phantagram, la prochaine fois sera (peut-être) la bonne !

Lors des batailles, *la jauge de SP sert à appeler vos camarades puissants.*

Après chaque campagne, *vous gagnez de l'expérience et de l'argent pour vous équiper.*

JOUABILITÉ	★☆☆☆☆
RÉALISATION	★★★★☆
BANDE-SON	★★☆☆☆
DURÉE DE VIE	★★★★☆

LE PLUS

L'aspect tactique et les attaques diverses.

LE MOINS

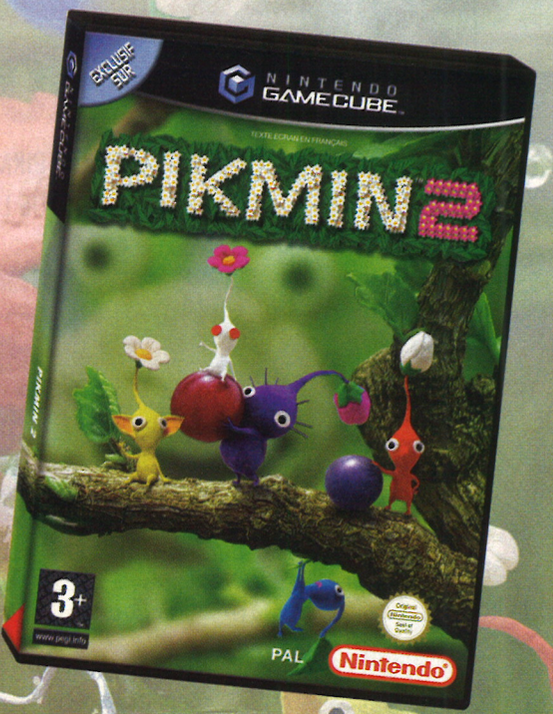
La jouabilité au cours des phases tactiques.

NOTE GLOBALE

9/20

CONCOURS

PIKMIN 2



A GAGNER

1er PRIX 1 GameCube + 1 jeu Pikmin 2
+ 1 lot de 7 peluches Pikmin 2 collector

2e PRIX 1 GameCube + 1 jeu Pikmin 2

3e au 50e PRIX 1 jeu Pikmin 2

CONSOLES+

Joue et gagne au 0892 687 387*

* 0892 : 0,34 € TTC/min. BLCV. Photos non contractuelles.

EXTRAIT DU RÈGLEMENT : Consoles+ organise un concours du 24/09/04 au 21/10/04 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387*. Les gagnants seront déterminés d'après les 50 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & le Marec, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles+, Concours Pikmin 2, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

© 2004 NINTENDO. TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2004 NINTENDO.

Les fleurs colorantes permettent de changer la nature des Pikmin, donc leurs facultés.

GC

testé par Kael

> réflexion
> officiel
> 1-2 joueurs
> tout public

Pikmin 2
L'OIGNON FAIT LA FORCE !

LA CONVERSION DE PIKMIN 2 N'AURA PRIS QUE QUATRE MOIS ! UNE BONNE NOUVELLE POUR TOUS LES FANS DE CES PETITES BESTIOLES.

réflexion

Votre mission...

Aider Olimar et Louie à récupérer suffisamment de trésors pour éponger l'énorme dette de leur patron.

***Pikmin propose 30 défis** à relever rapidement, à un ou deux joueurs.*

***Le bestiaire du premier volet** s'est enrichi de quelques nouveaux arrivants.*

Pour ceux qui ne connaîtraient pas le premier épisode, Pikmin est un concept où vous devez gérer des créatures aussi bêtes qu'inoffensives. Le tout, pour la survie de la compagnie qui vous a embauché. Encore une belle victoire du capitalisme ! Pour ceux qui auraient eu le cerveau déconnecté ces deux dernières années, les Pikmin sont des êtres mi-plantes mi-animaux. Malgré leur stupidité apparente, ils disposent de facultés qui varient en fonction de leur couleur (agressivité, vitesse de déplacement, insensibilité au feu ou à l'eau...). Ils combattront pour vous et porteront toute sorte de lourdes charges. Les Pikmin vivent dans d'étranges modules appelés « oignons », des tanières qui servent à la fois de maison, mais aussi de couveuse : en y envoyant de la nourriture, chaque oignon enfantera de nouveaux Pikmin.

MONSIEUR PLUS

Rayon innovations, c'est la fête. Tout d'abord, deux nouvelles races de Pikmin viennent s'ajouter aux trois couleurs d'origine : les blancs, insensibles au poison, et les violets, lourds et puissants. Désormais, le facteur temps n'est plus aussi important, mais il faut quand même finir ses quêtes avant la fin de la journée. Les niveaux comportent des passages qui mènent à des souterrains ou à des donjons. Plusieurs modes permettent de jouer à deux en même temps. Il y a d'abord le fantastique versus, dans lequel les joueurs s'affrontent pour la possession du niveau, et le mode challenge – très difficile –, dans lequel vous devez récupérer tous les trésors en un temps limité. Pikmin 2 est une bonne suite qui plaira aux fans du premier volet. ■

***Louie n'est pas très futé;** heureusement, il se révèle parfois très utile.*

***Dans la version européenne,** les trésors changent, et les marques aussi...*

Editeur
Nintendo
Développeur
Nintendo
Prix
60 € environ

Kael
Oui, mais...

Pikmin 2 propose, comme son grand frère, un concept intéressant. Le jeu n'est certes pas très long, mais, une fois lancé dans l'aventure, difficile de s'arrêter. Les innovations sont assez nombreuses, et les modes multijoueurs sont fantastiques et prenants. Si vous avez aimé le premier épisode, vous apprécierez d'autant plus celui-ci. Par contre, les joueurs allergiques aux bestioles colorées de Nintendo ne changeront toujours pas d'avis. Ça, c'est certain !

JOUABILITÉ	★★★★☆
RÉALISATION	★★★☆☆
BANDE-SON	★★☆☆☆
DURÉE DE VIE	★★★★☆

LE PLUS

Les divers nouveaux modes de jeu.

LE MOINS

Moins de réflexion que dans Pikmin 1.

NOTE GLOBALE

15/20

***Donkey Konga contient** trois minijeux différents. Pour y accéder, vous devez les débloquer.*

GC

testé par Kael

> tam-tams
> officiel
> 1-4 joueurs
> tout public
> congas obligatoires

Donkey Konga
SAUVAGE SAVANE

PREMIÈRE BONNE NOUVELLE : DONKEY KONGA DÉBARQUE ENFIN CHEZ NOUS ! DEUXIÈME BONNE NOUVELLE : CETTE LOCALISATION S'AVÈRE BOURRÉE DE SURPRISES.

Dans l'univers des jeux musicaux, Dance Dance Revolution reste certes la référence, mais des petites merveilles comme Space Channel 5, Gitaroo Man ou Pop n'Music ont su également tirer leur épingle du jeu. Désireux d'avoir sa part du gâteau, Nintendo entre dans la bataille avec Donkey Konga, un jeu de percussions qui s'inspire du somptueux Taiko No Tatsujin de Namco.

UN JEU BIEN FRAPPÉ

Le principe est simple : le joueur doit frapper au rythme de la musique sur les congas (vendus en bundle avec le jeu). Quatre actions sont possibles : taper à gauche, à droite, sur les deux ou dans ses mains. Si cela semble a priori facile, vous allez vite déchanter devant l'écran. Les tambourins de couleur qui vous indiquent où taper défilent parfois très vite, et les enchaînements à réaliser sont souvent perturbants.

Malgré toutes ses qualités, la version japonaise a eu du mal à s'exporter chez nous à cause de son catalogue musical typiquement... japonais ! Qu'à cela ne tienne, Nintendo a tout changé et propose désormais des musiques mieux adaptées à nos pauvres oreilles européennes.

APPÉ

Donkey Konga propose ainsi 32 titres allant de Earth Wind and Fire *(September)* aux Jackson 5 *(I want you back),* en passant par des groupes plus modernes (All Saints). Côté modes de jeu, non, non, rien n'a changé *(ndGambas : tout, tout a continuéé !)*. Vous pouvez vous affronter simultanément jusqu'à quatre, participer à des duos, des trios, des quatuors ou à l'un des trois minijeux cachés. Tout comme SingStar sur PS2, c'est en multijoueur que Donkey Konga devient fabuleux. Un achat indispensable pour les amoureux du genre et les mélomanes pervers. ■

Votre mission...

Reproduire au mieux les rythmes des tam-tams. C'est facile au début, mais ça se complique très vite par la suite...

Éditeur
Nintendo
Développeur
Nintendo
Prix
60 € environ

***En solo,** le but est d'obtenir le trophée en or sur chaque chanson. L'erreur n'est pas permise.*

***Le symbole « POW »** fait perdre une bonne partie des points de l'adversaire.*

Kael
Oui !

Donkey Konga fait partie de ces jeux atypiques et drôles, indispensables dans toute ludothèque. Il est vraiment fun et, de plus, pas facile en mode expert. Avec de l'entraînement, on progresse très vite en technique de percussions. Mais c'est à plusieurs que le jeu est fantastique. À quatre en simultané, les parties durent souvent très longtemps, et parfois même toute la nuit... Info intéressante, Nintendo vend ce jeu en bundle avec les congas au même prix qu'un jeu classique. À 60 euros ce serait vraiment bête de s'en priver !

***La roulette** n'apparaît que dans le mode duel. Elle peut fournir une aide très précieuse.*

JOUABILITÉ	★★★★★
RÉALISATION	★★☆☆☆
BANDE-SON	★★★★★
DURÉE DE VIE	★★★★★

LE PLUS
Le principe convivial, intelligent et drôle...

LE MOINS
Injouable sans les congas !

NOTE GLOBALE
14/20

Les rues sont infestées de zombies. Il va falloir lutter, quitte à tout exploser, pour passer...

PS2

testé par Cony

> survival horror
> officiel
> 1 joueur
> adulte

survival horror

Resident Evil – Outbreak

APOCALYPSE NOW

RESIDENT EVIL – OUTBREAK SORT EN FRANCE SANS LE MODE ONLINE (PRÉSENT DANS LA VERSION JAPONAISE) QUI FAISAIT TOUTE SA RICHESSE. GROSSE DÉCEPTION...

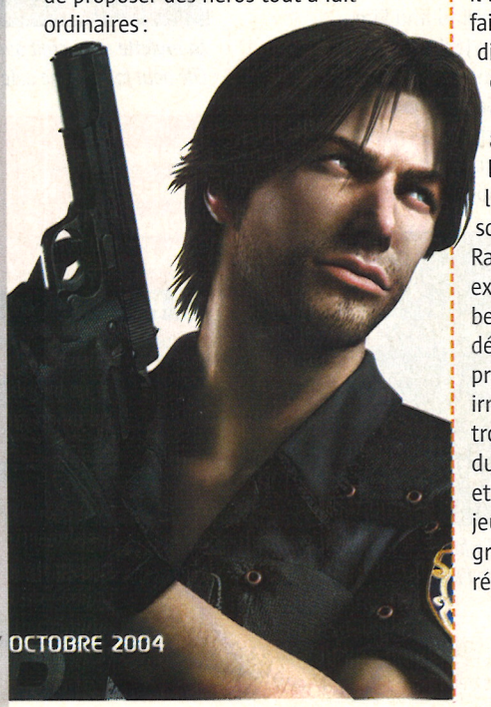
Votre mission...

Des créatures abjectes tout droit sorties des labos d'Umbrella envahissent les rues de Raccoon City. Incarnez un banal citoyen et sortez indemne de cet enfer.

***Commencez par choisir** le pauvre malheureux que vous allez envoyer en enfer.*

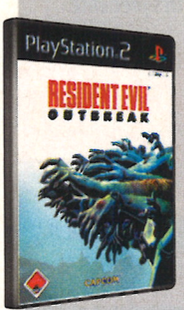
***Aidez les tous nécessiteux.** En nombre, vous aurez plus de chances de survivre.*

L'intrigue se situe entre le premier et le deuxième épisode de la saga Resident Evil, au moment où le virus se propage dans Raccoon City, transformant les habitants en monstres sanguinaires. Vous commencez dans un bar alors que les zombies mettent la ville à feu et à sang. Courage : fuyez ! La particularité de ce nouvel opus est de proposer des héros tout à fait ordinaires : une serveuse, une journaliste, un facteur, un agent de sécurité... chacun avec ses compétences. Untel peut crocheter des serrures, un autre porter plus d'objets ou commencer l'aventure avec une arme à feu, etc.



BIEN TROP COURT

Comme vous, d'autres citoyens sont pris au piège, et, pour en sortir vivant, il faut coopérer. Pour cela, vous devez faire avec les moyens du bord, c'est-à-dire récupérer des armes, débloquer divers accès et vous assurer que vos compagnons restent en vie. Les autres protagonistes sont gérés par l'ordinateur et se déplacent librement. Le jeu propose cinq scénarios qui se succèdent. Des rues de Raccoon aux labos d'Umbrella, vous exterminez toute une panoplie de bestioles génétiquement manipulées et déjà croisées au gré de la série. À la première morsure, vous êtes irrémédiablement contaminé. À vous de trouver comment ralentir la progression du virus pour terminer l'aventure sain et sauf. On se prendrait volontiers au jeu si la durée de vie limitée (due en grande partie à l'absence du mode réseau) ne ternissait l'ensemble. ■



Éditeur
Capcom
Développeur
Capcom
Prix
60 € environ

Cony
Oui, mais...

Grand fan de la saga, j'attendais l'arrivée d'Outbreak avec inquiétude : mode réseau ou non ? Pour y avoir joué online en import, je vous assure que c'est là que le jeu prend toute son ampleur. Au final, il nous reste un épisode certes original, mais très court. On prend toujours plaisir à évoluer dans l'univers de RE – et qui plus est dans la peau d'un civil –, mais l'on reste quand même sur sa faim. Niveau réalisation, on est encore loin des versions GC. Un épisode en demi-teinte à se mettre sous la dent faute de mieux.

***Pendant les échanges d'objets,** mettez-vous à l'abri pour ne pas être attaqué.*

***Chaque morsure augmente** la progression du virus dans votre corps. Soyez vigilant !*

JOUABILITÉ	★★★☆☆
RÉALISATION	★★★☆☆
BANDE-SON	★★★☆☆
DURÉE DE VIE	★★★☆☆

LE PLUS

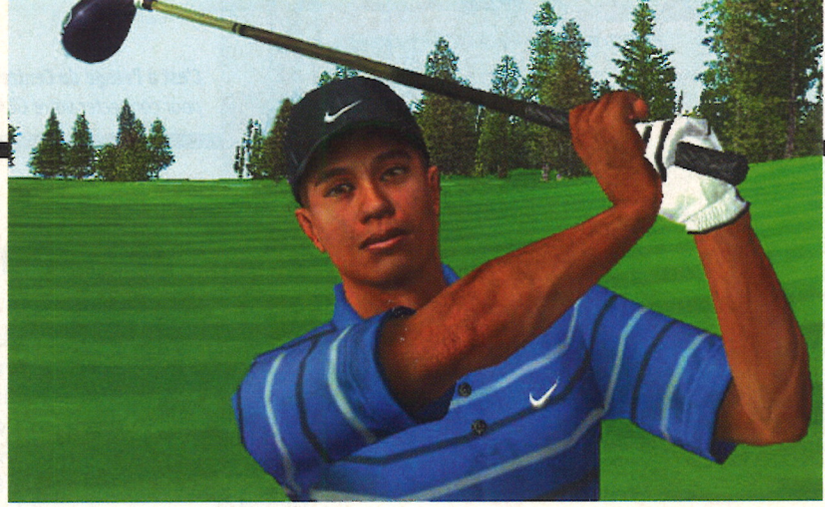
Un épisode original, mais réservé aux fans.

LE MOINS

Les temps de chargement et l'action lente.

NOTE GLOBALE

11/20



GAMECUBE

GBA

XBOX

PS2

Testé sur PS2 par Niiico

Tiger Woods PGA Tour 2005

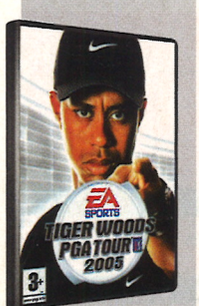
IL ÉTAIT EN TOI !

> golf > officiel > 1 joueur (+ online) > tout public

DEVENU UNE VALEUR SÛRE, TIGER WOODS S'ENRICHIT CHAQUE ANNÉE D'UNE NOUVELLE MISE À JOUR. QUID DE CETTE CUVÉE 2005 ?

Votre mission...

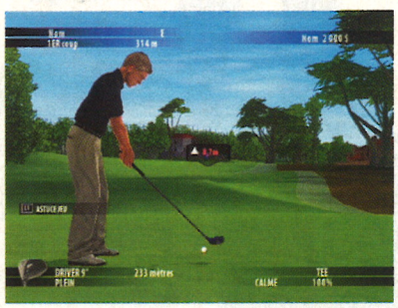
Parcourir les plus prestigieux greens tout en améliorant votre swing. À vous le succès, l'argent et le rang de numéro un mondial. Pour les femmes, vous repasserez.



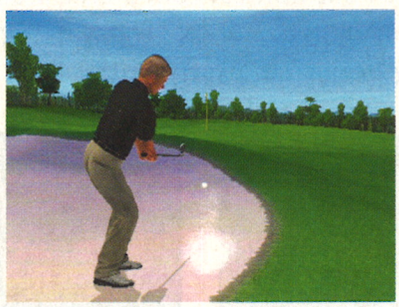
Éditeur
Electronic Arts
Développeur
Electronic Arts
Prix
60 € environ

Niiico Oui !

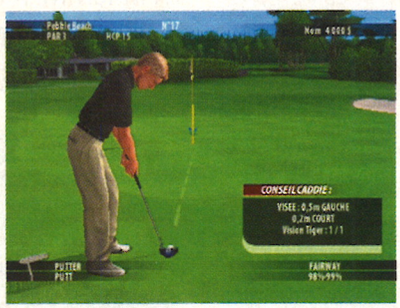
Tiger Woods fait partie de mes simulations de golf favorites. Depuis Leader Board sur Atari ST, en 1986, et Zarbi Golf que j'avais programmé sur mon Amstrad CPC 664, pas un jeu de golf ne m'a fait passé d'aussi agréables moments. Celui-ci est très technique, certes, mais le didacticiel, intelligent, permet de se plonger dedans tout en douceur. On prend alors un grand plaisir à taper dans la balle, bercé par le chant des oiseaux et les commentaires, de bonne qualité, mais assez répétitifs tout de même.



À tout instant, *on peut demander une aide afin de choisir son club et l'effet de la balle.*



Les sorties de bunker *sont toujours très difficiles. Un vrai régal pour les spectateurs.*



Le caddie vous distille, *de temps à autre, des conseils qu'il est sage de suivre.*

C'est devenu une habitude, chaque année, Electronic Arts remet entièrement à jour sa gamme de jeux de sport. S'il est difficile de renouveler un genre comme le golf, sans tomber dans la caricature, Tiger Woods y parvient cependant haut la main grâce à des nouveautés particulièrement bien senties. Parmi elles, la possibilité de régler son stance, à savoir la position des pieds par rapport à la balle. Ce stance joue un grand rôle sur la trajectoire de la balle et son roulement sur le gazon. C'est technique, mais ça cause aux pros du golf. L'autre innovation, se situe sur le green. La Tiger Vision permet de trouver rapidement la trajectoire et la force idéale pour empocher la balle du premier coup. Bien évidemment, cette option n'est pas indéfiniment disponible, et il est conseillé de ne l'utiliser qu'en cas de putt difficile.

SOUCI DU DÉTAIL

Tiger Woods est une simulation pure et dure. En effet, les termes utilisés, tels que le coup punché, le demi-coup, le chip, le draw ou le fade, parlent essentiellement aux initiés. Pourtant, le débutant, s'il est un peu perdu dans ce vocabulaire, trouvera rapidement ses marques grâce à un excellent didacticiel. Enfin, petite touche de fun, sachez qu'il est possible de personnaliser dans les moindres détails son golfeur : coiffure, faciès, corpulence et attributs... jusqu'à l'écartement des incisives ! Tiger Woods version 2005, une fois de plus, assure le spectacle. ■

Sur le green, *la Tiger Vision vous indique la direction et la force à mettre dans votre putt.*

On peut même régler *la taille des bites (l'écart qui sépare les lèvres supérieure et inférieure)...*

JOUABILITÉ	★★★★☆
RÉALISATION	★★★★☆
BANDE-SON	★★☆☆☆
DURÉE DE VIE	★★★★☆

LE PLUS

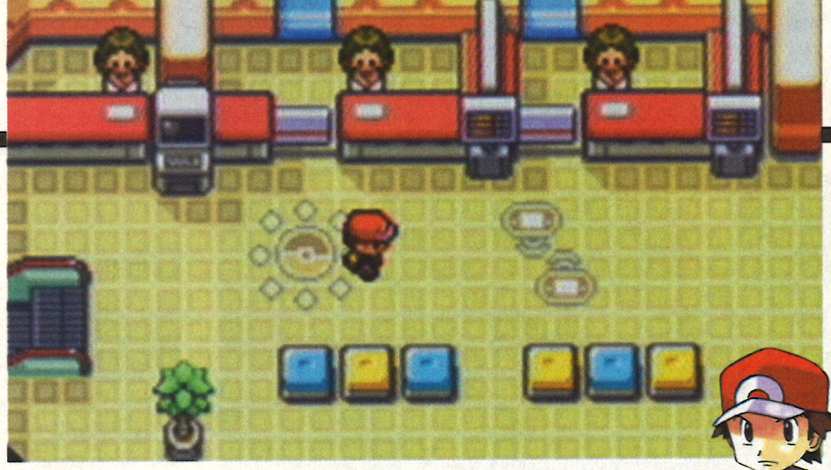
La réalisation exemplaire dotée d'un visuel somptueux.

LE MOINS

Certains coups très, voire trop, techniques, difficiles à saisir.

NOTE GLOBALE

15/20



C'est à l'étage du Centre Pokémon qu'il faut aller pour connecter votre GBA à celles de vos amis.

GBA

Testé par Kael

> RPG
> officiel
> 1-5 joueurs
> tout public
> adaptateur Wireless

Pokémon Rouge Feu Pokémon Feuille Verte

LE FEU, ÇA BRÛLE !

LA MACHINE À FRIC POKÉMON EST LOIN D'ÊTRE MORTE. ELLE FONCTIONNE TOUJOURS À PLEIN RÉGIME. POUR PREUVE, CES DEUX NOUVELLES CARTOUCHES...

Kael
Oui, mais...

Zano étant en vacances, je me vois contraint de tester un Pokémon. J'avais joué aux premiers dans l'espoir d'y trouver un RPG sympa, mais j'ai vite baissé les bras. Le système de combat est intéressant mais limité. La gestion de l'équipe est facile dès que l'on a compris toutes les astuces. L'aspect collection, lui, est intéressant. Obtenir tous les monstres de poche demande du temps et surtout de l'argent (il faut avoir les versions Saphir, Rubis et Colosseum). C'est beau le marketing...

> Votre mission...

Quittez votre charmante bourgade et partez à la recherche des monstres de poche et des médailles qui feront de vous un maître en Pokémon. Bon courage...

Éditeur
Nintendo
Développeur
Nintendo
Prix
45 € environ

***Les combats à deux contre deux** sont très techniques. Exploitez au maximum toutes les capacités de vos bestioles.*

***Lorsque vous lancez votre sauvegarde,** le jeu propose un résumé en images de vos actions précédentes.*

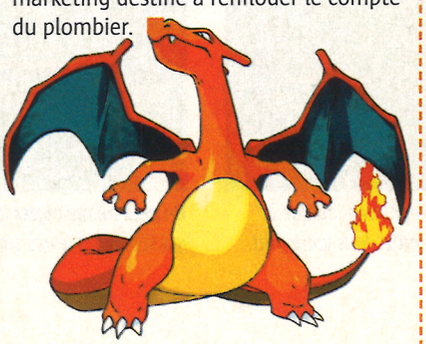
***Le Pokédex a bien changé.** Il est beaucoup plus informatif qu'avant.*

***Un Pokémon peut, comme dans Colosseum,** être équipé d'un objet qui augmentera ses capacités.*

Pokémon, c'est la poule aux œufs d'or, un animal qui redonne le sourire à n'importe quel comptable. Les deux softs qui viennent de sortir sont des remakes des Pokémon Rouge et Vert (devenu bleu) sortis sur Game Boy en 1998. Le déroulement de l'aventure ne change pas. Dans votre bled paumé, le professeur Chen vous remet votre première Pokéball. Il vous faut désormais partir à la chasse aux bestioles et récupérer les badges des arènes qui feront de vous un maître Pokémon. Bien sûr, le jeu a évolué et prend en compte les capacités de la dernière portable de Nintendo : le graphisme est coloré et plus détaillé qu'avant, les animations lors des combats sont meilleures.

SANS FIL !

On retrouve les 150 (+1) Pokémon des premiers volets, mais aussi neuf nouvelles îles remplies de Pokémon inédits. Ces deux volets sont compatibles avec Pokémon Rubis et Saphir (GBA), et avec le Pokemon Colosseum (GC). L'occasion de récupérer les 385 monstres existant à ce jour. La classe ! Ces jeux seront vendus dans un pack contenant la cartouche et l'adaptateur Wireless. Cet accessoire remplace le câble link grâce auquel cinq joueurs se réunissent, font des matchs, échangent des créatures et s'envoient des messages. Ces moutures sont aussi sympathiques que les autres. Elles apportent peu de nouveautés, mais plairont aux Pokémaniaques. Les Poképhobes par contre y verront toujours un produit marketing destiné à renflouer le compte du plombier.



JOUABILITÉ	★★★☆☆
RÉALISATION	★★★☆☆
BANDE-SON	★★☆☆☆
DURÉE DE VIE	★★★★★

LE PLUS
385 Pokémon et neuf îles inédites.

LE MOINS
Le gameplay toujours aussi limité.

NOTE GLOBALE
13/20

PS2

Testé par Kael

***Les Grunts sont capables de débusquer** des items cachés même lorsqu'ils sont situés à l'autre bout de la carte.*

***Les monstres se déplacent en groupe.** Soyez très prudent lorsque vous attaquez et n'hésitez pas à utiliser vos magies.*

***Certaines quêtes existaient** déjà dans .Hack 2. Au niveau où vous êtes, elles vous prendront peu de temps.*

Éditeur
Atari
Développeur
CyberConnect2
Prix
56 € environ

.hack//Outbreak

LA FIN EST PROCHE

> RPG > officiel > 1 joueur > tout public

Ce troisième et avant-dernier épisode de .Hack se déroule au lendemain des événements survenus dans le deuxième volet, Mutation. Vous contrôlez Kite, qui avance dans le MMORPG « The World », bien décidé à en découvrir les ultimes secrets, maintenant qu'il maîtrise parfaitement son Bracelet du crépuscule. Vous commencez au Level 50, niveau indispensable pour vaincre le boss final de Mutation. Rien ne change vraiment : les niveaux sont les mêmes et les couleurs bavent toujours autant à l'écran. Pour trouver une nouveauté, il faut aller voir du côté des Grunts. Ces étranges bestioles sont enfin utiles ! Convenablement nourries, elles vous aident à trouver des trésors. Ce .Hack 3 est beaucoup moins linéaire qu'avant. Les donjons sont plus nombreux et, surtout, bien plus difficiles. Les monstres n'hésiteront pas à vous attaquer à six simultanément. Les joueurs qui ont eu le courage de terminer les deux premiers épisodes trouveront là une suite à la hauteur de leur bravoure. Isolément, .Hack 3 n'est qu'un petit RPG qui n'a d'intéressant que son DVD d'animés. ■

JOUABILITÉ	★★★☆☆
RÉALISATION	★★☆☆☆
BANDE-SON	★★☆☆☆
DURÉE DE VIE	★★★☆☆

NOTE GLOBALE

12/20

GBA

Testé par Kael

IMPORT

Éditeur
Tomy
Développeur
Tomy
Prix
50 € environ

Naruto RPG — Uketsugareshi Hi no Ishi

WE ARE FIGHTING DREAMERS

***Une visite dans les villages cachés** des ninjas est l'occasion de faire le plein en armes et en items.*

> RPG > import Japon > 1 joueur > tout public > pratique du japonais indispensable

Autant Naruto, le jeu de combat sur GC et PS2, est fantastique, autant ce jeu de rôles est décevant. Pourtant, un RPG Naruto, voilà des lustres que les fans de l'animé attendaient ça. Ici, le héros, accompagné de Sasuke et Sakura, s'entraîne pour devenir un vrai ninja et surmonte des épreuves... Graphiquement, ce n'est pas terrible. Les sprites sont jolis, mais manquent de détails. Les combats, basiques, n'ont aucune pêche. Par contre, on retrouve tous les jutsus (techniques) de la série. Les utiliser demande d'ailleurs une légère manipulation. Sympa mais pas transcendant. Au final, on peut dire que cette licence mal exploitée de Naruto est un beau gâchis. On se consolera en se disant que Naruto 2 (PS2) s'annonce somptueux et qu'il devrait être disponible au Japon au moment où vous lirez ces lignes. ■

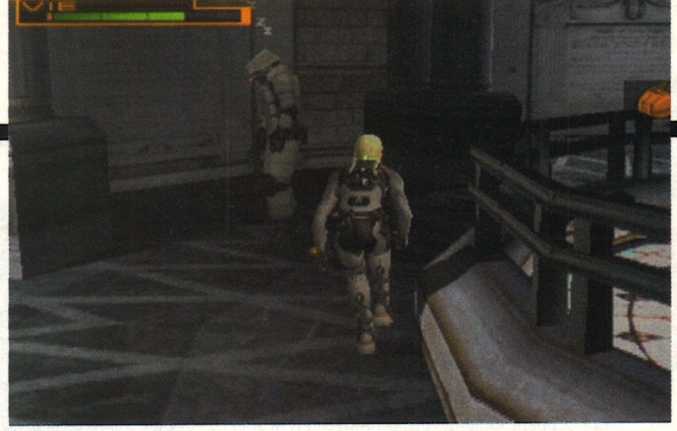
***L'utilisation de jutsus** fait apparaître des images fixes tirées du dessin animé.*

***Il faut attendre que le curseur** arrive en haut de la jauge à droite pour attaquer.*

JOUABILITÉ	★★★☆☆
RÉALISATION	★★☆☆☆
BANDE-SON	★★☆☆☆
DURÉE DE VIE	★★☆☆☆

NOTE GLOBALE

8/20



Le « silent kill » fonctionne assez bien. Mais, pour ne pas perdre de temps et être efficace, préférez le flingue.

***Une descente en rappel** dans un conduit d'aération protégé par des lasers ? Ça rappelle quelque chose. Un jeu ? Un film ?...*

***Prendre l'apparence d'un savant** en blouse blanche vous permet, par exemple, d'entrer dans un laboratoire très bien protégé.*

PS2

Testé par Kael

Editeur
Sammy
Développeur
Access Games
Prix
60 € environ

Spy Fiction
ESPION ES-TU LÀ?

> infiltration > officiel > 1 joueur > tout public

Spy Fiction surfe sur la vague des jeux d'infiltration lancée par Konami et son MGS. Ici, vous incarnez deux agents de la brigade « Phantom » qui doivent tout faire pour empêcher une attaque bactériologique. Vous investirez diverses places fortes à la recherche de preuves. Pour parvenir à vos fins, vous serez équipé comme un vrai couteau suisse : minicaméra, tenue furtive, sans oublier l'amusante cigarette-lampe-torche. Mais voilà, malgré leur variété, ces gadgets n'ont que peu d'utilité. Seule la possibilité de se déguiser en n'importe quel personnage est pleinement exploitée. Niveau jouabilité, c'est rigide et desservi par des mouvements de caméra atroces. En compilant les points forts des jeux d'infiltration à la mode, Sammy pensait sans doute s'ouvrir la voie du succès. Ce n'est pas le cas... ■

JOUABILITÉ	★★☆☆☆
RÉALISATION	★★★☆☆
BANDE-SON	★★★☆☆
DURÉE DE VIE	★★★☆☆

NOTE GLOBALE
9/20

***Les ralentis sont jolis,** et, quoi d'autre... ? Ah oui, j'aime beaucoup la modélisation des casques et des crosses, bien fignolée. Rendez-vous en 2006 pour la suite...*

GC

HBOH

PS2

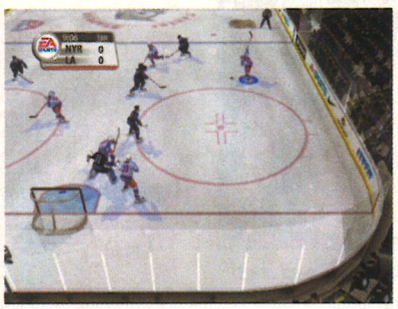
Testé par Angel

Éditeur
EA
Développeur
EA
Prix
60 € environ

NHL 2005
T'ES HOCKEY, T'ES IN !

> hockey sur glace > officiel > 1-4 joueurs > tout public

Le principe des jeux de hockey est assez rigolo. Dix joueurs baraqués et édentés se bastonnent sévère sur de la glace pour un pauvre palet. Tous les ans, EA sort une version réactualisée de son titre dédié au hockey, sport dont le péquin moyen ne connaît rien ou presque chez nous. Visiblement, le marché européen n'est pas prioritaire, puisque les commentaires n'ont même pas été doublés. Question jouabilité, c'est comme les années précédentes, avec quelques trucs supplémentaires comme la possibilité d'appeler un coéquipier en renfort qui fait écran pendant qu'on file vers les cages. Graphiquement, ce n'est pas super et les animations sont moyennes. Par contre, niveau compétition, on a tout ce qu'il faut, avec toutes les équipes de NHL et les sélections nationales avec leurs statistiques bien évidemment mises à jour. À deux, on peut se marrer, mais, seul, à moins d'être ultra fan de hockey, je vois mal comment passer beaucoup de temps sur ce titre. ■



***Côté réalisation,** on est loin des super productions à la Fifa. Dommage, c'est pourtant le même éditeur...*

JOUABILITÉ	★★★☆☆
RÉALISATION	★★☆☆☆
BANDE-SON	★★★☆☆
DURÉE DE VIE	★★★☆☆

NOTE GLOBALE
11/20

WWW.FL-GAMES.FR

IMPORT DIRECT USA - ASIE

Pour toutes informations contacter nous au : 01 60 16 42 32

Livraison Express sur le Monde Entier 24H/48H sur la France

FL GAMES

Le spécialiste du jeux import et de l'accessoire sur consoles!

Partenaire Game One la chaîne des Jeux Vidéos

LIVRAISON 24H/48H PARTOUT EN FRANCE

X-BOX

Pad XBOX sur PC
1 Joueur : 12.00 €
2 Joueurs : 19.90 €
4 Joueurs : 24.90 €

Tapis de Danse : 24.90 €

S-Controller Officiel
Vert ou Bleu Translucide

Au choix : 35.00 €

Canne à Peche 29.95 €

Ecran TFT Couleur 15cm 149.90 €

Gamecube

Adaptateur Manette GC sur PC (usb) : 19.90 €

Carte mémoire 1019 Bloques 39.90 €

Adaptateur Réseau Haut-Débit : 57.50 €

Adaptateur manette PS2 sur GC : 17.50 €

Playstation 2

Stocker vos jeux PS2 sur disque dur !!

Passe les jeux Imports PS2 !!

Swap Magic Disc + Slide Card : 25.90 €

Coque PS2 Flip-Top 19.90 €

Adaptateur manette PS2 sur PC (usb)
1 manette : 9.90 €
2 manettes : 16.50 €
4 manettes : 24.90 €

Manette sans-fil RF

Au choix, Bleue ou Noir 59.90 €

GB Advance

TF1, M6, Arte, France 2-3, etc... sur votre GBA !!

TV Tuner SECAM GBA et GBA SP : 69.90 €

DivX et MP3 sur GBA/SP !!
Movie Player GBA et GBA SP : 39.90 €

F2A Linker le plus fiable des copieurs GBA !!

Pack 64Mb : 45.00 €
Pack 128Mb : 75.00 €
Pack 256Mb : 95.00 €
Pack 512Mb : 145.00 €
Pack 1Gb : 249.00 €

F2A Linker USB + cartouche vierge (GBA / GBA SP)

Oldies

Jeux et Console Anciennes également Dispo !! Tél !!

Super Famicom : Tel.

Super Famicom Jr : Tel.

Family Computer : Tel.

Family Computer Jr : Tel.

Sega Saturn Jap : Tel.

Turbo GraphX Pal : Tel.

PC Engine Jap : Tel.

CHRONOPOST Colissimo Suivi

Livraison sous 24h/48h

Pour toute question, n'hésitez pas à nous contacter!

Ouvert du Lundi au Vendredi de 10h00 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

Tel : 01 60 16 42 32 Fax : 01 60 16 19 77 WWW.FL-GAMES.FR

Spécialiste de la Vente Par Correspondance, retrouvez PLUS 200 PRODUITS sur notre site Internet : www.fl-games.fr

Paiements sécurisés BICS

Passez commande par CB, par téléphone ou par chèques / mandats par courrier à fl-games.fr BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom | Téléphone

Adresse

Code Postal, Ville

Articles

+4,50 Eur de frais de port
Option contre remboursement +6,10 Eur

GAMES Wave

SEG. VENTE & ACHAT ONY VENTE & ACHAT

(Lille) urs

59000 Lille

Tél: 03 20 42 96 73 Fax: 03 20 42 85 29

Horaires: le Lundi 14h00 - 19h00
du Mardi au Samedi 10h30 - 12h00 / 13h00 - 19h00

Email : gameswave@gameswave.com

WWW.GAMESWAVE.COM

GUIDES U.S 23€. D' AUTRES GUIDES ENCORE: FF10, FF11, ARC THE LAD PS-ONE, GOLDEN SUN 1&2

Disgaea PS2 EURO: 59€

Sakura Taisen PS2 Jap: 39€

Naruto 2 PS2 Jap: 79€ le 30/09/04

Star ocean 3 PS2 US: 65€

Xenosaga PS2 US: 39€

Growlanser PS2 US: 69€ 28/09/04

Ikaruga NGC Jap: 49€

Capcom vs SNK 2 GC JP: 39€

Naruto 2 NGC Jap: 79€

T.of Symphonia NGC US: 69€

Freeloader NGC Permet de passer Les jeux import: 20€

Digital C. NGC: 30€

Xenogears Psone US: 35€

Chrono Cross Psone US: 35€

F.Fantasy Tactics Psone US: 30€

Dracula X Psone Jap: 30€

Black matrix 0.0 Psone Jap: 79€

Last Blade 2 DC Jap: 45€

KOF 2000 DC Jap: 45€

Sakura Taisen 4 DC Jap: 29€

Psyvariar 2 DC Jap: 75€

Ikaruga DC Jap: 79€

Magic Knight SATURN Jap: 30€

Tengai Makyo 4 SATURN Jap: 30€

Bio Hazard 2 Dual Shock PSONE Jap: 60€

Metroid GBA Mini Jap: 30€

Akumaj Dracula GBA Mini Jap: 30€

Shining Force MD Jap: 25€

Monster World 4 MD Jap: 69€

Magical Adv. SFC: 39€

Seiken 3 SFC: 60€

Dragon Quest 5 SFC: 45€

Donkey Kong Country 2 SNIN Euro: 19€

Guide Book KOF 2003 35€

W. of Thunder Nec CD: 50€

F-Zero AX-GX CD AUDIO: 45€

Radiant Silvergun CD AUDIO: 40€

Shining Force CD AUDIO: 40€

Metal Slug 3 XBOX Jap: 60€

Nous proposons également de nombreux titres Européens. Prix en rouge=neuf. Prix en noir=Okaz.

*Vous pouvez également nous commander les jeux et les consoles import que vous recherchez.
*Modes de réglement : carte bancaire, chèque, contre remboursement, mandat.
*Tous nos jeux sont dans la limite des stocks disponibles et nos prix sont révisables sans préavis.

GBA PS2 **HBOX** GC

Rainbow Six 3 – Black Arrow

Et 1, et 2, ET 3.0

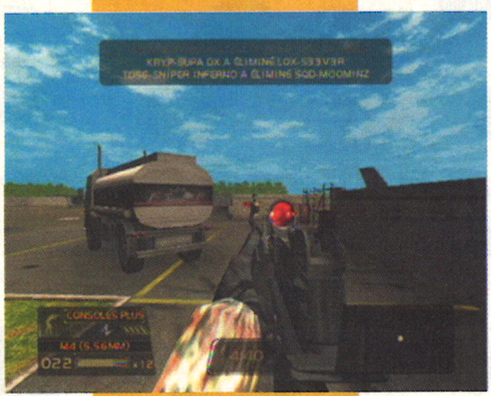
SI AVEC BLACK ARROW, RAINBOW SIX 3 N'ÉVOLUE PAS VRAIMENT, LES NOUVELLES FONCTIONNALITÉS DU LIVE LE RENDENT ENCORE PLUS INTÉRESSANT. UBI USE DE SA LICENCE À BON ESCIENT...

Votre mission...

Seul ou en équipe combattez sur Xbox Live et grimpez dans la hiérarchie. Constituez votre propre « clan » avant d'affronter les meilleures équipes d'Europe.

> FPS > officiel > 16 joueurs (Xbox Live) > tout public > compatible casque-micro > sans abonnement > www.ubi.com/FR/Games/rainbowsix3xbox.htm

Il se peut qu'au respawn, *l'adversaire réapparaisse juste à côté de vous. Soyez plus rapide que lui pour tirer.*



Black Arrow ne propose pas *d'armes supplémentaires. On aurait pourtant bien aimé, histoire d'étoffer un peu le gameplay.*

Sur le Live, Rainbow Six 3 est l'un des jeux les plus appréciés des connectés (avec Splinter Cell).
La communauté est énorme et trouver une partie est assez facile. Sur les serveurs, les débits sont excellents et aucun lag ni freeze n'est à déplorer. De prime abord, Black Arrow ne semble être qu'un add-on pour R6 3 sorti en novembre 2003. Le jeu n'a pas évolué d'un polygone, et seules les missions supplémentaires lui confèrent plus d'intérêt. Sur le Live, le principe, toujours aussi fantastique, ne change pas non plus. La multitude de modes est un vrai bonheur et offre de bonnes parties de franche rigolade.

LE 3.0, KÉSAKO ?

Pour découvrir le truc qui rend ce jeu encore plus intéressant, il faut se pencher du côté des nouvelles fonctionnalités de la dernière mise à jour du portail de Microsoft, baptisée « Xbox Live 3.0 ». Black Arrow est le premier titre à être totalement compatible avec cette évolution. Mais quelles sont donc les nouveautés ? Avec le 3.0, le slogan du Xbox Live, *« It's good to play together »*, prend enfin tout son sens. Cette mise à jour renforce encore l'aspect communautaire que Microsoft tente de développer autour de sa console. En effet, pour la première fois, la création des clans n'est plus l'apanage des seuls joueurs, le Live en prenant désormais la gestion.

ESPRIT D'ÉQUIPE

La construction d'une équipe se fait en quelques clics et le leader la gère lui-même. Il ajoute de nouveaux membres ou, a contrario, en retire. De plus, les connectés disposent d'un espace pour créer le descriptif de leur clan. Mais le mieux, c'est que désormais, le joueur ne gagne plus seulement pour lui seul : en effet, chaque victoire donne des points à l'équipe dont il est membre et la fait grimper dans les classements européens. Xbox

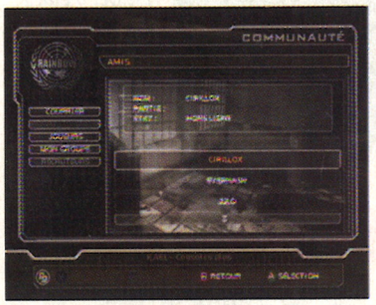
Éditeur
UbiSoft
Développeur
UbiSoft
Prix
30 € environ

Les vieilles maps *sont toujours présentes et agréables à jouer. Preuve de la compatibilité des deux versions de Rainbow Six 3. Sympa !*

Créer son clan : mode d'emploi

Pour l'organisation et la gestion de votre « clan », Microsoft a tout fait pour que la démarche soit simple, rapide et accessible à tous. Le clan est géré par une seule personne qui détient le pouvoir absolu. C'est elle qui décide de qui doit venir ou partir.

C'est sur cette page *que vous découvrez les dates des prochaines compétitions. Pour le moment, elle est bien vide. Préparez-vous !*



Pour faire entrer *un nouveau joueur dans votre équipe, il faut qu'il figure préalablement dans votre liste d'amis Xbox Live.*

Sur la page de description, *pensez à mettre l'URL de la page Web de votre clan. Cela permet d'en apprendre un peu plus sur vous ou votre équipe.*

Sur la boîte mail *de votre clan, vous pouvez recevoir différents courriers, comme des demandes de recrutement ou de match. Avis aux nouvelles recrues !*

Devant le nom des joueurs *se trouve désormais le sigle de leur clan respectif : VIP, CIA, FBI... À vous d'en trouver un qui claque !*

Pour bien se placer *dans les classements européens, il faut impérativement que tous les membres du clan soient actifs.*

Les nouvelles fonctionnalités *du Xbox Live 3.0 sont disponibles sans aucune mise à jour. La grande classe !*

Live 3.0 gère même le calendrier des rencontres, de la même manière que Clanbase dans Counter Strike sur PC. Pour la première fois, la communauté online sur console existe réellement. Dans la guerre du Web, Microsoft est en train de prendre de l'avance sur ses concurrents.

SEREZ-VOUS BÊTE ?

Pour revenir à Black Arrow, même s'il n'apporte pas grand-chose par rapport au Rainbow Six original (dans la réalisation et le gameplay du mode online), il vaut le coup, ne serait-ce que pour bénéficier des nouvelles fonctionnalités du Xbox Live 3.0. Enfin, sachez qu'il n'est vendu que 30 euros. Et à ce prix-là, ce serait vraiment bête de s'en passer. ■

notre avis

Kael
Oui !

Lorsque Rainbow Six 3 – Black Arrow est arrivé à la rédaction, je pensais ne pas le tester en ligne, car il semblait ne rien apporter de nouveau. Mais, une fois l'annonce du Xbox Live 3.0 officialisée, je suis revenu sur ma décision. Les nouvelles possibilités offertes dans cette mise à jour sont tout simplement fantastiques. La communauté n'est plus composée d'individus isolés. Désormais, les groupes se forment et on ne combat plus seulement pour soi-même, mais aussi pour son équipe. Vos prouesses personnelles auront un impact déterminant sur la puissance de votre clan et le feront monter dans le classement.

LES NOTES

COMMUNAUTÉ ★★★★★

Tous les joueurs du premier Rainbow Six sont présents. Ajoutez à eux les possesseurs de Black Arrow, et vous pouvez imaginer à quel point la communauté est immense.

SERVEURS ★★★★★

La bande passante allouée aux serveurs est toujours aussi large. Même avec une connexion ADSL ou câble basique (512k), aucun lag ni freeze important n'est à déplorer.

LE PLUS

Le gameplay est aussi efficace qu'en solo. Il induit une étonnante immersion.

LE MOINS

Le manque de variété des modes de jeu. Seulement de la coopération, au secours !

NOTE GLOBALE

16/20

FPS

***Le chronomètre** ne se met en marche qu'une fois la ligne de départ franchie. Essayez d'être à pleine vitesse avant de la franchir pour avoir une longueur d'avance !*

PS2

> formule 1
> officiel
> 10 joueurs
> tout public
> sans abonnement
> volant à retour de force
> www.playstation.fr

Formula One 2004

POUSSE-TOI SCHUMI !

LA SAISON 2004 DE F1 SERA ENCORE L'ANNÉE SCHUMACHER. SUR LE RÉSEAU, MONTREZ AUX COUREURS EUROPÉENS QUI LE VRAI CHAMPION !

Testé par Kael

Votre mission...

Devenir champion du monde en battant le meilleur chrono. La compétition est serrée, il va falloir assurer !

***Les serveurs** sont européens. Vous affronterez des Français, des Anglais, des Allemands, des Italiens, des Espagnols, et même des Belges !*

***Sur la piste,** vous pouvez voir les fantômes (ghosts) des autres concurrents. Pratique pour se donner une idée de la manière dont ils pilotent.*

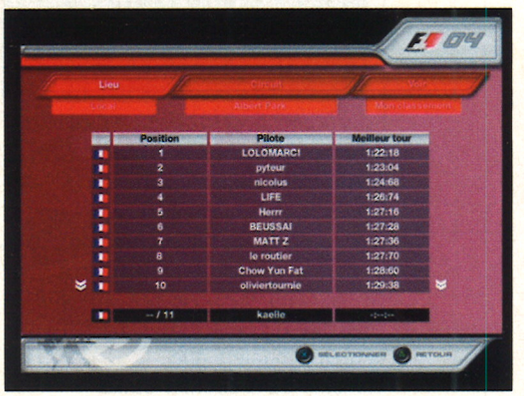
Le 24 octobre au Brésil, la saison 2004 de Formule 1 prendra fin. Mais pour vous, elle continuera indéfiniment grâce au jeu vidéo officiel. Vous avez terminé en long, en large et en travers toutes les compétitions en solo ? Les circuits n'ont plus aucun secret pour vous ? Vous pouvez donc sans crainte rejoindre la communauté d'aficionados sur le Formula 1 Online. En effet, pour espérer vous en sortir sur la toile, vous devez être un fin pilote.

PLUS VITE QUE TOI !

Le serveur est très classique. À peine connecté, vous vous retrouvez sur une page avec la liste des parties, et des onglets servent à accéder aux statistiques. Niveau modes, c'est bien triste. Seul le contre-la-montre est proposé. Il n'y a pas de championnat ni de courses. Votre seul plaisir sera de tenter de battre les records sur tous les circuits. Ce online ne s'adresse donc pas à tout le monde. Seuls les passionnés y trouveront leur compte. Ils tenteront de battre les chronos des autres joueurs pour atteindre les plus hautes places du classement. Le jeu est fluide, et les sensations sont les mêmes qu'en offline. Ce Formula One ne gagne donc aucun point en réseau. Il n'intéressera que peu de monde, mais les connectés sont capables de jouer des heures et des heures sans jamais s'arrêter. ■

Kael
Oui !

Je ne suis pas vraiment un fan de F1. Je n'ai donc pas trouvé un très grand intérêt à ce jeu. Pourtant, une fois connecté, on se retrouve face à des purs passionnés capables de rester en course un très long moment, juste pour tenter d'établir le chrono ultime, celui qui les propulsera premier avec seulement quelques dixièmes de seconde d'avance sur les autres. Aussi, je peux comprendre que le principe plaise. Le serveur tourne bien, les joueurs sont présents. Par contre, ils ne sont pas bavards. Ils ne se connectent que pour jouer. Pas pour faire des rencontres. Bref, les accros des bolides seront heureux, et c'est le plus important.



***Pour chaque course,** vous avez une liste de statistiques et, surtout, le fameux chrono à battre. Accrochez-vous, car les temps sont du domaine du haut niveau !*

COMMUNAUTÉ ★★☆☆☆
Réduite, mais participer à une partie demande peu de temps.

SERVEURS ★★★★☆
Aucun problème. Pas de lag, les voitures en course n'étant que des fantômes.

LE PLUS
La compétition qui pousse à la perfection !

LE MOINS
Il n'y a pas de mode versus.

NOTE GLOBALE
10/20

Éditeur
SCEE
Développeur
Studio Liverpool
Prix
60 € environ

incroyable !

100% CONSOLES, JE M'ABONNE !

12 numéros 66,00 €

la manette PS2 15,00 €

= ~~81,00 €~~

Pour vous 60 € seulement

PAD PHOENIX

- Unique ! Découvrez son bouton d'inversion du stick analogique droit et personnalisez votre manette pour une qualité de jeu accrue !
- Moteur Dual Force à puissante vibration pour un maximum de sensations.
- Boutons pression au confort exceptionnel
- Une ergonomie parfaite grâce à sa forme innovante : ses encoches derrière le pad et ses grips souples permettent une prise en main incomparable.

21 € d'économie !

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+

BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je recevrai la Manette Phoenix Gamester PS2 dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement de 60 € * au lieu de ~~81 €~~.

PS53

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|*

*Inscrivez ici les trois derniers chiffres du cryptogramme figurant au dos de votre CB près de la signature.

Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_|

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Date de Naissance (facultatif) .....

Signature obligatoire :

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 87,17 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 79,78 €.
Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 €, la manette au prix de 15 €.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieuremen t pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ❑

SURFEZ idiot

LA TONNE DE COURRIER QUE NOUS RECEVONS L'ATTESTE : VOUS AIMEZ... SURFER IDIOT. L'ACTIVITÉ SERAIT-ELLE EN PASSE DE DEVENIR UN SPORT NATIONAL ? NOUS MILITONS AUPRÈS DES AUTORITÉS POUR QUE CE SOIT LE CAS. CONTINUEZ DE METTRE EN LIGNE VOS SITES AMATEURS INCROYABLES ET SOUVENT TRÈS PROS. NOUS NOUS FERONS UNE JOIE DE LES RELAYER CHAQUE MOIS. POUR L'HEURE, PLACE À LA DÉTENTE, AVEC UNE SÉLECTION DE PERLES SANS LES HUÎTRES. ENJOY !

LE SITE DU MOIS : www.projectn.fr.st

Marre des milliards de sites dédiés à la PS2 ou à la Xbox ? Projectn est fait pour vous ! Ce site, réalisé par des fans de jeux vidéo et des webdesigners de talent (il suffit de voir les pages pour s'en convaincre), est une mine d'informations sur les consoles Nintendo. Les news sont mises à jour très fréquemment, les tests expliquent les jeux de manière exhaustive et les dossiers sont très intéressants (notamment celui sur le *pro-gaming*). Les accros du téléchargement pourront se régaler avec une sélection de musiques de jeux (la sélection change chaque semaine). Malgré son jeune âge, ce site est très « mature » et bien pensé. C'est Mario qui doit sauter de joie ! ■

BUSH BLESS AMERICA

www.madblast.com/view.cfm?type=FunFlash&display=3112

Bush, l'homme le plus puissant de la planète, n'en finit pas de faire parler de lui. Son exceptionnel quotient intellectuel et ses connaissances remarquables en géopolitique suscitent l'admiration des internautes. Cette vidéo en est un bon exemple. On y retrouve en chanson le maître de l'univers et tous ses copains. ■

UN PETIT PLAT POUR L'HOMME...

http://www.aplatventre.com

Des pages particulièrement débiles donc forcément intéressantes. Les webmasters sont des maîtres dans l'art de la provocation. Leur but : se prendre en photo à plat ventre dans des lieux insolites. Plus il y a de monde, plus il y a de risque, plus ça les motive. Au programme, station de métro, centre commercial, place touristique, j'en passe et des meilleures. Attention, ces photos ont été prises par des professionnels du bon goût. Sans un minimum de delirium, il est déconseillé de les imiter. ■

GARE AUX CHOCS

infraweb.free.fr/JEUX/Inparkeren.swf

Tous les automobilistes le savent, le plus chiant, c'est le créneau ! Si vous n'avez pas le permis, ce petit jeu en Flash vous montrera à quel point cet exercice est périlleux. Et pas seulement pour vous ; également pour les pauvres petites voitures garées derrière et devant la place tant convoitée. Le record de la rédaction, établi par Niiico, est actuellement de 6,46 secondes. Saurez-vous faire mieux ? ■

FLASH-MMORPG

www.dofus.com

On connaissait le MMORPG sur téléphone portable, voici le MMORPG en Flash ! Ankama, un petit groupe de développeurs bien de chez nous, propose, depuis le 1er septembre, un jeu de rôles massivement multijoueur : Dofus. Rien ne va plus dans la province d'Amakna. Tous les aventuriers de ce monde se battent et tentent de récupérer des œufs de dragon qui renferment des pouvoirs gigantesques. Là où ce titre se démarque des autres productions du genre, c'est qu'il est accessible depuis n'importe quel ordinateur équipé d'une connexion Internet. Que ce soit sur PC ou MAC, et quels que soient les systèmes d'exploitation, participer à Dofus est possible ! Le jeu semble très prometteur. L'aventure se déroule en temps réel, tandis que les combats se font au tour par tour, comme dans un tactical-RPG. Le prix de l'abonnement est fixé à 5 euros par mois. Ceux qui veulent s'y essayer bénéficient de sept jours d'essai gratuit. Doté de graphismes très mignons et d'un système de combat original (pour un MMORPG), Dofus pourrait être la surprise de la rentrée. ■

astuces®

30 000 ASTUCES 1 300 SOLUTIONS POUR 4 000 JEUX VIDÉO !

astuces à la demande par sms

NOUVEAU !

SMS+ 71111

Fonctionne avec tous les mobiles

Comment ça marche ?
Très simple ! Envoyez par SMS au 71111 **ASTL**espace)**console**(espace)**3 lettres du nom du jeu recherché**.
Liste des consoles : **PS2**, **XB**, **PS**, **GC**, **GB**, **GBA, PC**.
Exemple : pour les astuces de GT4 prologue sur Playstation 2, envoyez par SMS "**ASTL PS2 PRO**" au **71111**. **Exemple 2** : **ASTL XB GAI** pour les astuces de Ninja Gaiden sur XBox…
71111 : 0,50E+prix du sms.

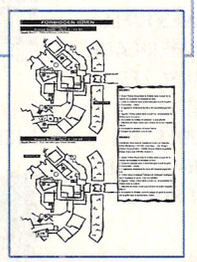
Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

3615 astuces

Tout **astuces®** par **minitel**
30000 astuces, 1000 solutions et guides en vous connectant sur le 3615 ASTUCES à partir d'un minitel ou émulateur de minitel sur PC. 24h/24 7j/7.

3617 astfax

Plans par **fax** ou **courrier**
Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX, choisissez parmi nos centaines de plans exclusifs (exemple ci-contre: Forbidden siren, plans de Kyoya Suda), vous le recevrez immédiatement par fax ou quelques jours plus tard par courrier ! 24h/24 7j/7.



SMS+ 71111

30000 astuces par **sms**
Envoyez ASTL+Console+3 lettres du nom du jeu au 71111, vous accéderez instantanément à toutes nos astuces ! **Exemple** : pour les astuces de GT4 Prologue sur PS2, envoyez par SMS "**ASTL PS2 PRO**" au **71111**. 24h/24 7j/7

SMS+ 71111 0,50 € par envoi + prix d'un SMS

✆ 0892 70 41 41

Tout **astuces®** par **téléphone**
30000 astuces, 1000 solutions et guides en appelant le 0892 70 41 41 à partir de n'importe quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7.
0900 **70 200**
0901 **701 501**

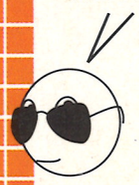
Pixtel **0892** : 0,34 €/MN **3615** : 0,35 €/MN **3617** : 0,86 €/MN **71111** : 0,50 €+prix sms/SMS **0900** : 0,45 €/MN **0901** : 0,45 CHF/MN

astuces, un service *Pixtel*

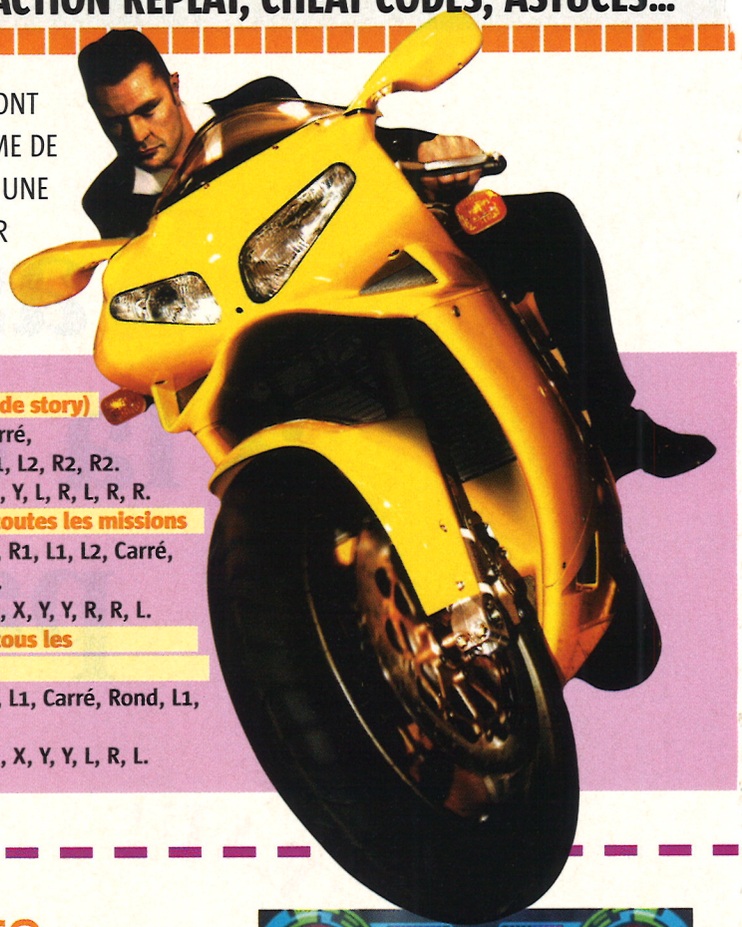
TIPS

ACTION REPLAY, CHEAT CODES, ASTUCES...

Tous ensemble...
Haut ! Bas!
Haut ! Bas!



BON RETOUR À LA RÉALITÉ ! PAS DE DOUTE, LES VACANCES SONT BEL ET BIEN TERMINÉES. PAS FACILE DE REPRENDRE LE RYTHME DE LA VILLE ? COURAGE ! POUR CES NOUVEAUX TIPS, ET SUITE À UNE TRÈS FORTE DEMANDE, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE VOUS OFFRIR UNE DOSE DE CODES ACTION REPLAY POUR FF X-2. BONNE TRICHE À TOUS !



Driv3r

DRIV3R AURA FAIT PARLER DE LUI. FANTASTIQUE SUITE DE DRIVER 2 POUR CERTAINS, ERSATZ RATÉ DE GTA POUR D'AUTRES. VOICI DE QUOI OUBLIER LES NOMBREUX BOGUES DU JEU.

> Note : toutes ces manipulations s'exécutent à l'écran du menu principal.

Avoir toutes les armes
Sur PS2 : R1, L2, Carré, Rond, R1, R2, L2.
Sur Xbox : L, L, X, Y, Y, R, R.

Munitions infinies
Sur PS2 : R1, R2, R1, R2, Carré, Rond, Carré.
Sur Xbox : R, R, L, L, X, Y, Y.

Être invincible
(sauf en mode story)
Sur PS2 : Carré, Carré, L1, R1, L2, R2, R2.
Sur Xbox : X, Y, L, R, L, R, R.

Débloquer toutes les missions
Sur PS2 : L1, R1, L1, L2, Carré, Carré, Rond.
Sur Xbox : X, X, Y, Y, R, R, L.

Débloquer tous les véhicules
Sur PS2 : L1, L1, Carré, Rond, L1, R1, Rond.
Sur Xbox : X, X, Y, Y, L, R, L.

Star Trek - Shattered Universe

JOH'A' 'OH WIJ DEVWI'. JIH DICHDAQ HUTLH PAGH. GHAH CHEN JIH NEP BING DAQ SUD TI YOTLH. GHAH DEV JIH RETLH TAH BIQMEY. GHAH CHENQA' WIJ QA'. GHAH DEV JIH DAQ HEMEY VO'

QAQTAHGHACH VAD. KAËL CHICH*
*(*EN KLINGON DANS LE TEXTE)*

> Note : ces codes doivent être entrés à l'écran de menu ressemblant au pont principal du vaisseau.

Choix du niveau
Noir, R, L, B, X, L, R, Y, Blanc.

Avoir tous les vaisseaux
Noir, L, X, L, X, R, R, B, Blanc.

Être invincible
Noir, L, B, L, R, Y, Y, B, Blanc.

Avoir toutes les médailles
Noir, L, R, L, B, R, Y, L, Blanc.

Mode super mega beaucoup trop difficile
Noir, L, Y, L, L, X, Y, R, Blanc.

Full Spectrum Warrior

FULL SPECTRUM WARRIOR EST FANTASTIQUE ET BOURRÉ DE BONNES IDÉES. MAIS SON CÔTÉ PRO AMÉRICAIN (ET SES SIMILITUDES AVEC LES CONFLITS ACTUELS) EST VITE IRRITANT. AVEC LES CODES QUI SUIVENT, VOUS TERMINEREZ LE JEU PLUS RAPIDEMENT POUR OBTENIR UN NOUVEAU MODE. C'EST ÇA LA CLASSE AMÉRICAINE !

> Note : tous ces codes sont à entrer à l'écran des mots de passe.

Mode « grosses têtes »
NICKWEST

Débloquer le mode « entraînement de l'armée américaine »
ha2p1py9tur5tle

Débloquer le mode « authentique »
SWEDISHARMY

Avoir des munitions illimitées
MERCENARIES

3617 TIPS
Tout Tips par FAX ou COURRIER !
Plans, astuces, solutions directement par FAX !
Pixtel 0,86€/MN

08 92 68 84 77
Tips et solutions par TÉLÉPHONE
0900 70 233
3617 TIPS
Tips et solutions par MINITEL
Mise à jour permanente !

Shadow Ops

XBOX

SHADOW OPS EST UN FPS ASSEZ SYMPA MAIS SURTOUT, TRÈS AGRÉABLE À REGARDER. HÉLAS, LE MODE MULTIJOUEUR EN LIGNE EST CATASTROPHIQUE. LES OPTIONS RÉSEAU NE SEMBLENT INTÉRESSER PERSONNE. MAIS, EN SOLO, CE TITRE PEUT PLAIRE. POUR CEUX QUI AURAIENT DU MAL À PROGRESSER, VOICI UNE LISTE DE CODES. ENJOY !

> Note : ces codes sont à entrer à l'écran des mots de passe accessible depuis le menu.

Débloquer tous les niveaux en solo
HAPPYCAMPER
Tous les niveaux en multi
WANDERLUST
Débloquer toutes les cinématiques
FILMCRITIC
Avoir les munitions infinies
PACKMULE

Vagrant Story

ACTION REPLAY

PSONE

MALGRÉ SON GRAND ÂGE, VAGRANT STORY RESTE L'UN DES PLUS GRANDS DONJON-RPG DE TOUS LES TEMPS. IL EST VRAIMENT DOMMAGE QUE CARRÉ ENIX NE COMPTE PAS SORTIR DE SUITE. EN TOUT CAS, SI VOUS N'AVEZ JAMAIS RÉUSSI À TERMINER CETTE BELLE AVENTURE, LES CODES QUI SUIVENT VOUS Y AIDERONT.

HP infini pour Ashley
8011FA58 03E7
8011FA5A 03E7
Magie infinie pour Ashley
8011FA5C 03E7
8011FA5E 03E7
Force au max pour Ashley
8011FA62 03E7
8011FA64 03E7
Intelligence au max pour Ashley
8011FA66 03E7
8011FA68 03E7
Agilité au max pour Ashley
8011FA6A 03E7
8011FA6C 03E7

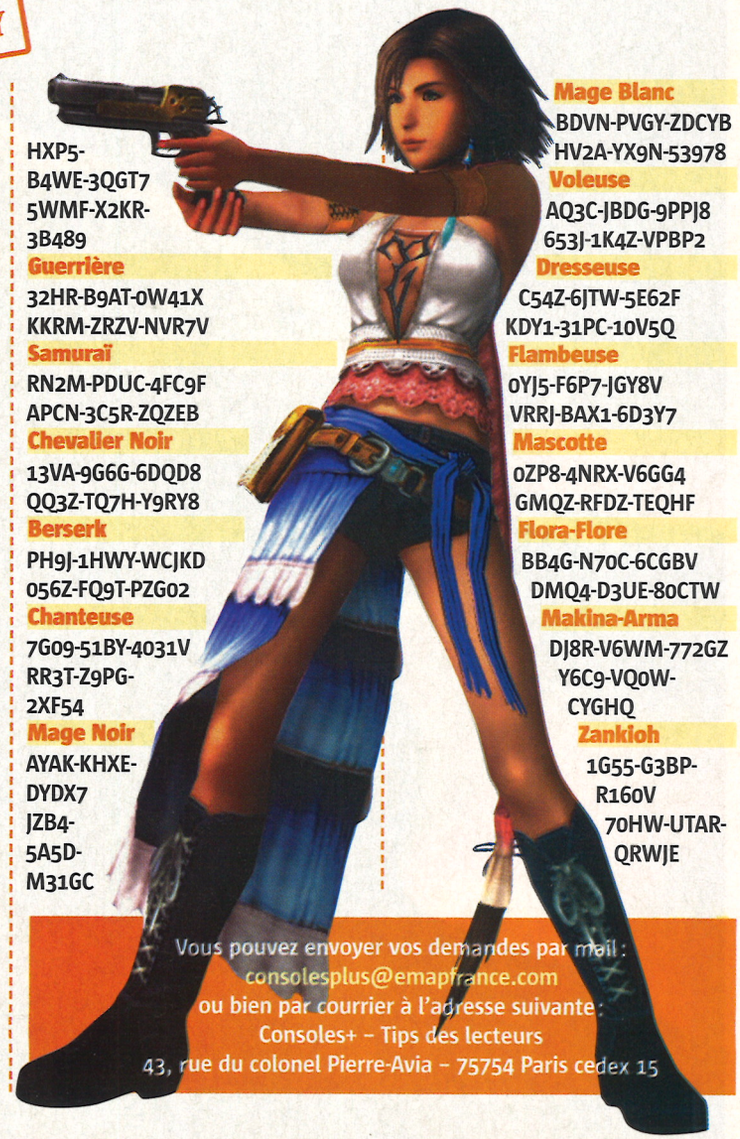
Final Fantasy X-2

ACTION REPLAY

PS2

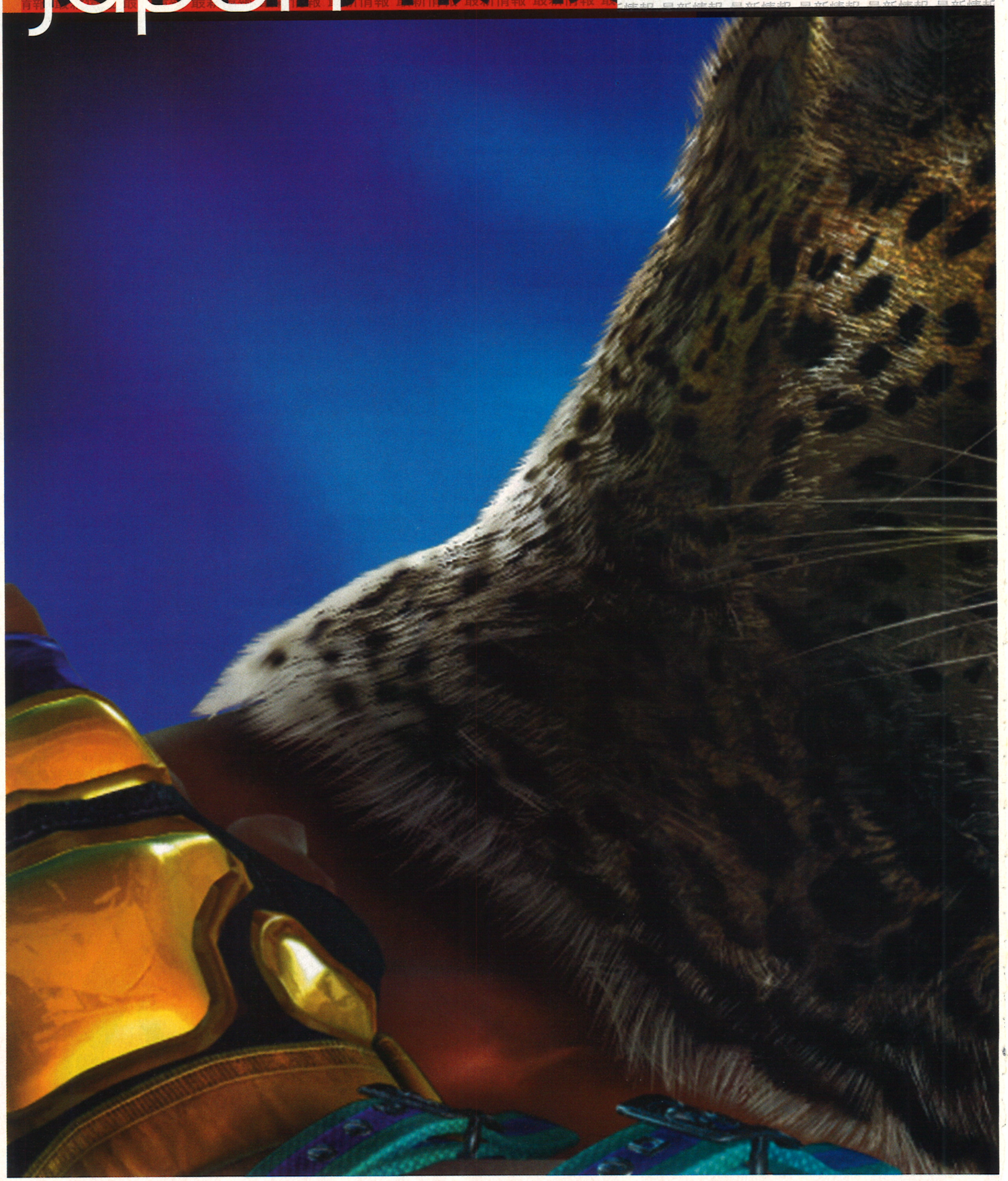
VOUS AVEZ ÉTÉ TRÈS NOMBREUX À NOUS DEMANDER DES CODES POUR FINAL FANTASY X-2. VOTRE SOUHAIT A ÉTÉ ENTENDU ET LE VOICI EXAUCÉ. ATTENTION, CES CODES NE FONCTIONNENT QU'AVEC L'ACTION REPLAY MAX, LE DERNIER OUTIL À LA MODE POUR LES APPRENTIS TRICHEURS.

Master code
12K4-CJR8-FJ9KH
XV5K-PAG2-PFPQY
2XNX-MQJZ-NDYoN
ZFMZ-GW7C-Z81D1
Y14W-WZCT-9ZNNK
Jouer en 60 Hz
J024-WRFR-PRCPD
1GRN-GPT1-7ZEW8
HP infini
8C9V-V21X-UNoYW
RYV2-5M3U-THEW4
JXPG-D18M-EA5D4
R17P-69M5-6ZDWo
MP infini
2UFA-GBDY-WWHTF
M2UQ-oDAW-WUYVJ
ETXo-3KYT-ZXA2M
Q6VF-YoTN-JE4E1
Un max de Gils
ZEA4-44ER-G3HG9
EYKH-JFRW-2M9W2
Gagner des Skills rapidement
4ZZ3-4B41-GUDF5
NW74-T420-YGBVZ
Items infinis
R4H8-E2C6-F7P2N
VT1V-XAVZ-PYWGH
Temps de mission infini
83WV-KT4V-KQ911
XFUW-WAKW-UGEMo
Tous les tableaux pour vos sphères
9UWM-AT96-XA50K
4BHU-R21V-DXYTD
4JCZ-9NGN-BX4XP
Toutes les traductions Al Bhed
RKFU-N5AB-842BC
HD1W-M7U3-HXM3N
Stats des persos au max
30GW-YTUX-RCPCU
XETF-GTQQ-CUoGC
NXUC-W03N-6HQPE
RZ5P-BX3D-TQKJo
FVFD-K943-PYWMG
W4NX-DJU6-YoHR2
RRJH-GFPU-NBJTJ
DJ5Q-1D6N-588XV
Codes de vêtisphères
38To-BTP2-J4FPY
Tireuse
C235-7BK8-N5E7C
AVM7-7D8E-X10WN
Pistomancienne
ME2J-QN7N-QCRK5
XW1A-FEGT-HWMVM
Alchimiste
HXP5-B4WE-3QGT7
5WMF-X2KR-3B489
Guerrière
32HR-B9AT-oW41X
KKRM-ZRZV-NVR7V
Samuraï
RN2M-PDUC-4FC9F
APCN-3C5R-ZQZEB
Chevalier Noir
13VA-9G6G-6DQD8
QQ3Z-TQ7H-Y9RY8
Berserk
PH9J-1HWY-WCJKD
056Z-FQ9T-PZGo2
Chanteuse
7G09-51BY-4031V
RR3T-Z9PG-2XF54
Mage Noir
AYAK-KHXE-DYDX7
JZB4-5A5D-M31GC
Mage Blanc
BDVN-PVGY-ZDCYB
HV2A-YX9N-53978
Voleuse
AQ3C-JBDG-9PPJ8
653J-1K4Z-VPBP2
Dresseuse
C54Z-6JTW-5E62F
KDY1-31PC-10V5Q
Flambeuse
oYJ5-F6P7-JGY8V
VRRJ-BAX1-6D3Y7
Mascotte
oZP8-4NRX-V6GG4
GMQZ-RFDZ-TEQHF
Flora-Flore
BB4G-N70C-6CGBV
DMQ4-D3UE-80CTW
Makina-Arma
DJ8R-V6WM-772GZ
Y6C9-VQoW-CYGHQ
Zankloh
1G55-G3BP-R160V
70HW-UTAR-QRWJE



Vous pouvez envoyer vos demandes par mail :
consolesplus@emapfrance.com
ou bien par courrier à l'adresse suivante :
Consoles+ – Tips des lecteurs
43, rue du colonel Pierre-Avia – 75754 Paris cedex 15

japon 最新情報



La fin de l'ère Neo
L'arcade en berne

DE NOTRE ENVOYÉ SPÉCIAL À TOKYO, KAGOTANI-SAN

Comme beaucoup au Japon, je n'ai pas oublié de réserver ma cartouche de Samurai Spirit Zero Special sur Neo Geo – genre, je suis pété de thunes. Après tout, c'est le dernier soft à sortir sur cette bonne vieille 16 bits, marquant ainsi la fin d'une époque. Cependant, l'excitation a vite cédé la place à l'inquiétude à cause de quelques modifications malvenues apportées au jeu, comme des fatalités de l'arcade totalement censurées. Le duo MVS-Neo Geo, à l'origine du concept « d'arcade à la maison », n'aurait donc pas tenu parole... Puis, l'inquiétude a viré à la frustration avec la confirmation d'un bug dans la version. Devant la révolte des fans (moi le premier), SNK Playmore a décidé de rappeler tous les jeux. Après deux semaines et demie d'attente, la cartouche m'est revenue avec les fatalités rétablies et le bug réparé – ô miracle ! Mais je n'ai pu m'empêcher de repenser à tout ce gâchis. Ce qui aurait dû marquer la célébration de 25 ans de rêve dans le monde de l'arcade finit en eau de boudin. En plus, j'entends déjà certains me dire que, de toute façon, sortir une version Zero Special six mois après la Zero était déjà en soi scandaleux. Je suis vraiment trop triste... Snif...

Tous les mois, Consoles+ vous offre un artwork !

Ce mois-ci, King, l'un des nombreux combattants emblématiques de Tekken 5 arcade, prend la pose.

GBA SP PS2 XBOX GC ARCADE

Fusion oblige, *Sega et Sammy faisaient ménage ensemble.*

Le shoot est encore populaire, *comme le prouve Mushihimesama qui a attiré une foule incroyable.*

Non content de les vendre, *Banpresto exploite aussi ses Trading Cards DBZ au rayon arcade.*

La carte Taito Type X *ou la reine du shoot, avec bientôt Raiden III et Shikigami no Shiro III.*

En janvier, *Namco sortira un « chapeau » Pacman (taille adulte ou enfant).*

Gundam devient enfin Virtual on, *pour le plus grand plaisir des fans de la série et du hit de Sega.*

JAMMA Show 2004

Ou la Pachinko expo 2004 ?

AUTREFOIS, LE JAMMA SHOW ME FAISAIT RÊVER TOUT ÉVEILLÉ. C'ÉTAIT L'ÉPOQUE DE L'ANNÉE OÙ L'INDUSTRIE DU JEU BALANÇAIT LE TOP DE LA TECHNOLOGIE AVEC UNE CRÉATIVITÉ « SANS BORNE ». EN 2004, L'ARCADE SE CHERCHE UNE IDENTITÉ…

Le constat est sans appel : le secteur de l'arcade ne se porte pas bien. Et avec lui, c'est l'industrie nippone du jeu vidéo *(et globalement, celle du monde entier, NDLR)* qui prend froid. Il y a encore peu, les logiciels d'arcade préfiguraient ce que nous allions retrouver sur console. Longtemps, les développeurs de Sega et de Namco ont été de véritables précurseurs, influençant des millions de joueurs grâce à des productions d'une incroyable originalité et techniquement super abouties. À cause du déclin de l'arcade, le jeu vidéo japonais prend une claque sévère. Les ventes s'en ressentent terriblement. Combien de temps la déprime durera-t-elle ? Les paris sont lancés.

QUELQUES PERLES

Cette année, Konami n'a pas cru bon venir à ce salon où la tendance affichée de la part des fabricants est dans la conception de machines imposantes, avec force périphériques, et, par conséquent, autant de jeux absolument impossibles à transposer sur console. Du coup, la cuvée 2004 du JAMMA Show a fait l'éloge des trading cards, du réseau, des écrans tactiles, etc. Voilà qui expliquerait pourquoi les salles sont désertées – mais où diable sont passés les jeux innovants ? Heureusement – et en dépit de ce triste état des lieux –, certains éditeurs avaient répondu présents. Les quelques jeux vidéo de combat en 2D ou de courses en 3D présentés ont focalisé l'attention des visiteurs. Parmi les rares perles du salon, SNK Battle Coliseum et Tekken 5 nous ont littéralement tapé dans l'œil. Merci aux capacités extraordinaires des cartes Naomi, Atomiswave ou Taito Type X (qui permettent aussi aux « petits » développeurs de se lâcher). Personnellement, je suis un nostalgique du temps où le jeu d'arcade était roi. Aujourd'hui, le Pachinko s'impose en force, au grand dam des fans de jeux purs et durs. Que réserve l'avenir ? Espérons qu'après Sega, Namco et Capcom ne jetteront pas l'éponge eux aussi. ■

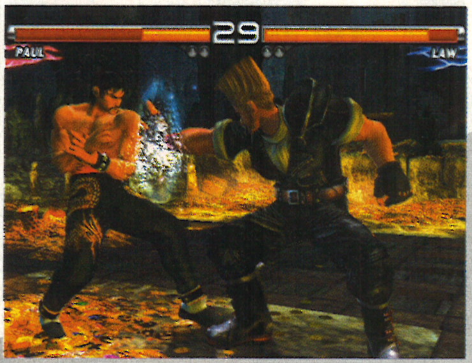
***Namco a mélangé Druaga et Valkyrie** pour en faire The Battle of Druaga, un Diablo-like à commandes tactiles, jouable à quatre en réseau.*

Tekken 5

> combat > 1-2 joueurs > tout public

Tekken bien te tenir !

« TEKKEN 5 EST CE QU'AURAIT DÛ ÊTRE TEKKEN 4 À SA CRÉATION. » NAMCO NE POUVAIT MIEUX RÉSUMER LA CHOSE. LA VERSION DÉMO QUI NOUS A ÉTÉ MONTRÉE ATTESTE CETTE AFFIRMATION. LE RÊVE – QUE DIS-JE –, LE NIRVANA !



__Les éléments du décor__ volent tout autour sous les actions et les mouvements des antagonistes.

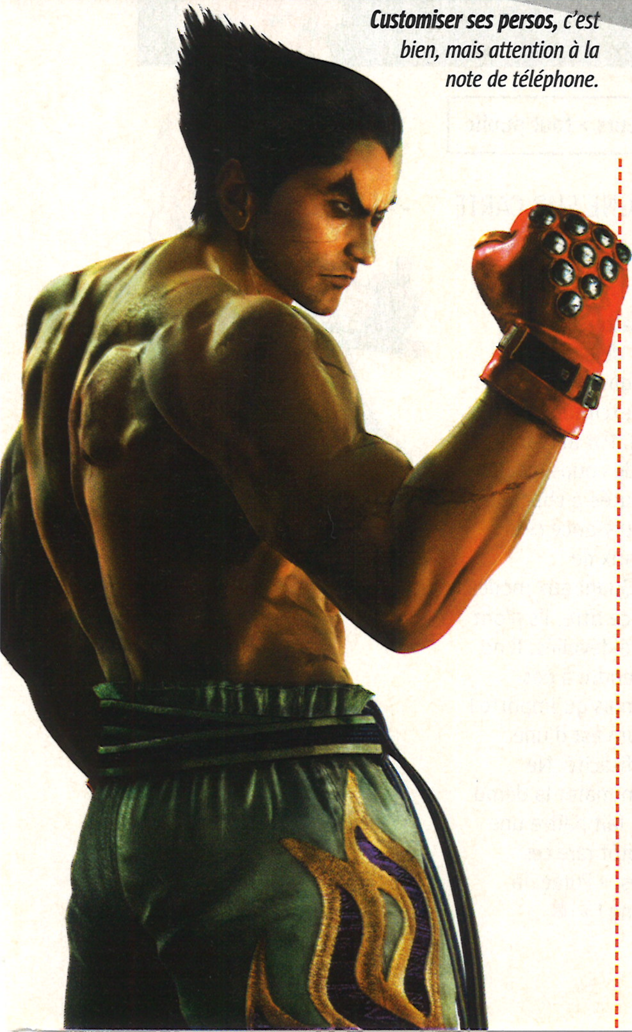
__Sans son père,__ Kazuya ne tient plus en place. Ça va barder pour celui ou celle qui lui cherche des crosses.

__Customiser ses persos,__ c'est bien, mais attention à la note de téléphone.

__Superbe coup retourné__ qui envoie Nina « manger » un pan de mur. Ça doit faire sacrément bobo.

__Dans Tekken 5,__ tout est dans la démonstration. Ça claque grave, hein ?

__Énorme effet visuel__ et méchante manchette en pleine tête. Regardez, il y a des dents par terre… Je plaisante.



La version présentée au JAMMA Show était loin d'être optimisée et terminée. Pourtant, quelle claque ! Les graphismes sont certes excellents, mais c'est surtout le retour à la démesure qui a engendré autant d'excitation. Tekken offre une alternative « comique » à Virtua Fighter. Le but avoué de Tekken 4 était d'égaler VF4 dans le réalisme ; un échec cuisant en avait résulté. Namco, souhaitant renouer avec le succès est donc parti dans des délires bien sentis avec ce cinquième volet. Les arènes sont de toute beauté. Les décors explosent, au propre comme au figuré : les couleurs et la 3D pètent, à l'image des sols et des murs qui volent en éclats sous les corps projetés. L'action aussi est plus rythmée et plus électrique qu'auparavant. Nous avons vu un adversaire au sol être catapulté haut dans les airs d'une simple pichenette pour se faire laminer (barre de vie réduite de moitié) par un interminable combo. Et toutes les prises semblent aussi destructrices, ça promet !

Éditeur
Namco
Développeur
Namco
Sortie
Novembre

LE RETOUR DE TEKKEN

Quant aux nouveaux persos, ils paraissent également très convaincants. Bref, Tekken redevient Tekken, et VF a de nouveau un adversaire digne de ce nom. Namco a fait appel à l'expérience de Sega pour la partie réseau. Le Tekken-Net permettra, avec une IC Card, de sauvegarder ses infos et de gagner des points permettant de customiser l'apparence des persos par l'intermédiaire d'un téléphone portable (voir l'article paru dans C+ 150). D'autres services sont prévus, comme un classement permettant de trouver plus facilement un adversaire de niveau équivalent. Enfin, il sera possible de télécharger minijeux, fonds d'écran et mélodies sur son portable. ■

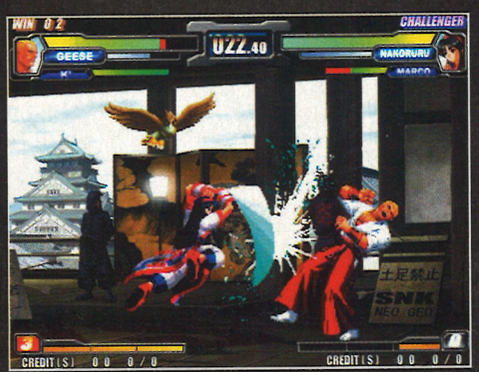
© 1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

© Sammy / SNK PLAYMORE.
NEO GEO is registered by SNK PLAYMORE.

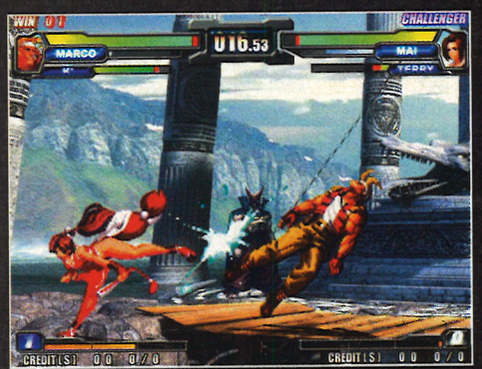
SNK Battle Coliseum *sera compatible avec le service en ligne AW-NET.*

Cool Cool Town *fait référence au monde magique de la Neo Geo Pocket, la portable 32 bits de feu SNK.*

La réalisation des coups spéciaux *a été revue à la hausse, et ils sont beaucoup plus puissants.*



Dans le monde de Battle Coliseum, *le sang n'est pas rouge... Pourtant, nous n'avons pas affaire à des aliens.*



Voilà la jauge de puissance *à trois niveaux... dont on ne connaît pas encore tout à fait le principe.*

En haut de l'écran *figurent deux persos inédits.*

SNK Battle Coliseum

Un Megamix de folie

> baston 2D > 1-2 joueurs > tout public

DIX ANS DE KOF, ÇA SE FÊTE. POUR L'OCCASION, SNK PLAYMORE SABRE LE CHAMPAGNE SUR CARTE ATOMISWAVE. IL FALLAIT AU MOINS ÇA POUR OUBLIER LA MORT BIEN TRISTE DE LA NEO GEO.

Dix ans de KOF... La lassitude commence à se faire sentir, autant chez les joueurs que chez les développeurs. Heureusement, SNK Playmore n'est jamais à court d'idées ! SNK Battle Coliseum se présente comme Fighters Megamix, sorti voilà quelque années sur Saturn. Le jeu compile toutes les séries légendaires de l'éditeur-développeur nippon, histoire de célébrer la fin d'une époque glorieuse (carte MVS-Neo Geo) et d'en entamer une nouvelle pleine d'espoir (avec la carte Atomiswave). KOF, Fatal Fury, Art of Fighting, Robot Army, Cool Cool Toons, Samurai Shodown, Metal Slug, Top Hunter, Last Blade... Même les célébrités de ADK (World Heroes) sont de la partie !

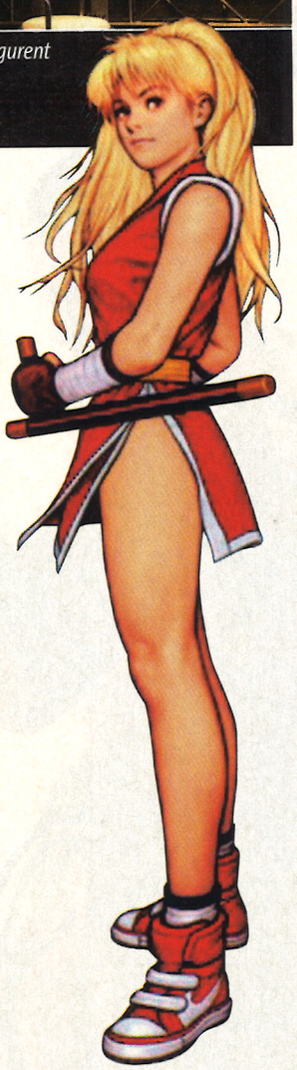
Éditeur
SNK Playmore

Développeur
SNK Playmore

Sortie
Courant 2005

FORMIDABLE TAG BATTLE

Tous participent d'une façon ou d'une autre à la fête (présence dans le décor, à défaut de figurer dans l'arène). Globalement, le jeu se présente sous la forme de combats 2D, sur le principe du Tag Battle 2 vs 2. Les deux coéquipiers se relaient en temps réel, tantôt de manière offensive, tantôt défensive. Côté graphisme, les capacités de l'Atomiswave font des merveilles. Les personnages bénéficient d'une excellente définition et d'une animation plus fluide. Sur les vingt-deux combattants attendus, quatorze sont déjà connus, dont deux originaux (pas franchement excitants, pour être honnête). Par ailleurs, une batterie de coups inédits aurait été ajoutée à chacun. La jauge de puissance court sur trois niveaux de remplissage. Quant aux modes spécifiques à ce titre, ils n'ont pas encore été dévoilés. Il ne faut pas s'attendre à des révolutions, mais qu'importe ! Battle Coliseum est d'une redoutable efficacité. Ne serait-ce qu'en mater la démo sur le salon a fait naître une excitation plutôt rare ces derniers temps. « Purée, la fatalité de Tung ! » ■



Kenju

De la baston, en veux-tu, en voilà !

AVEC LE TEMPS, LA CARTE ATOMISWAVE EST DE PLUS EN PLUS APPRÉCIÉE DES DÉVELOPPEURS. BON MARCHÉ, ELLE PERMET DE LAISSER S'EXPRIMER LEUR CRÉATIVITÉ. RÉSULTAT, ON FAIT LE PLEIN DE JEUX DE BASTON.

> baston 2D
> 1-2 joueurs > tout public

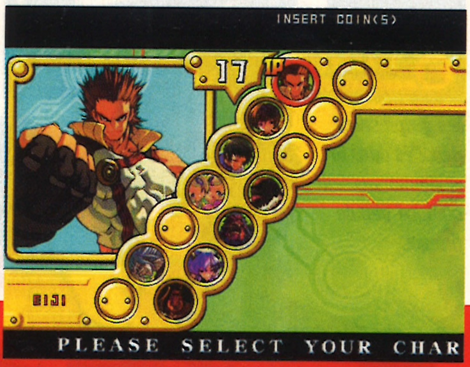
Éditeur
Sammy
Développeur
Dream Factory
Sortie
Fin 2004

Pour certains, le nom de Dream Factory évoque l'excellent Tobal sorti en 1995 sur PlayStation. À l'époque, le jeu avait placé Squaresoft, son éditeur, dans le rôle de sérieux prétendant dans le secteur de la baston 3D… Bien qu'en 3D, Kenju (littéralement, « poing de la bête ou de la brute ») reprend les mêmes codes que tout jeu de combat en 2D classique. Qui plus est, l'aspect 2D se trouve renforcé par l'Animetic Shade, une sorte de cel-shading. Les commandes reposent sur l'emploi de quatre boutons : Punch (low ou strong), et Kick (low ou strong).

2D + 3D = ?

Une jauge de puissance, appelée *Strike Gauge* gère les finesses du combat. Remplie au tiers (ou plus), elle permet certains coups spéciaux : « Route Combination » (puissant combo), « Air Drives » (propulser l'adversaire en l'air et l'exploser de coups) ou « Dramatic Strike » (attaque ultime). Une seconde jauge, la *Pressure Gauge,* est commune aux deux combattants. Elle se remplit en faveur de l'un ou de l'autre en fonction des attaques spéciales et combos réussis. Pleine, elle donne accès à une fatalité, la Kenju Kasei (ou « le réveil du Kenju »). Aucune attaque à distance n'a été présentée lors de la démo du JAMMA Show. Sur les quatorze participants prévus, dix étaient jouables. Grâce au service en ligne AW-NET, il sera possible de sauvegarder ses données, de participer à un classement et de customiser l'apparence de son héros. Non seulement Kenju ne manque pas de fun, mais il bénéficie en plus d'une prise en main facile. Malgré tout son graphisme sommaire ne jouera sans doute pas en sa faveur face à une concurrence féroce (SNK Battle Coliseum et Tekken 5). ■

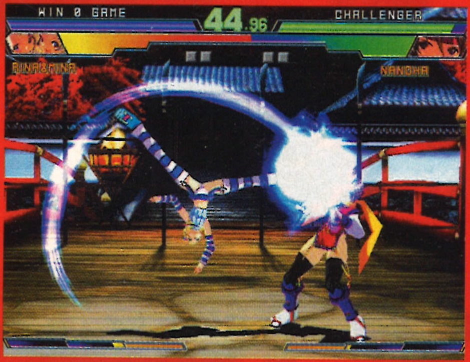
Après l'échec de Rumble Fish *(précédent jeu de baston d'arcade), Sammy mise beaucoup sur Kenju.*



Peut-être que Dream Factory *aurait dû s'inspirer de Tobal, ancien jeu de baston sur PlayStation au graphisme très typé manga…*

© Sammy

Le character design manque de profondeur, *et pour cause ! L'effet cel-shading, géré par l'Animetic Shade, y est pour beaucoup.*



Rina et Mina sont des jumelles *aux tendances des plus ambiguës… Les développeurs se sont lâchés, et avouons qu'on aime ça !*

Voici un exemple de combo Air Drive : *l'adversaire se fait copieusement corriger. Fallait pas me chercher !*

Cobra the Arcade

> shoot > 1-2 joueurs > tout public

Éditeur
Namco
Développeur
Namco
Sortie
Courant 2005

Pyjama rouge et p'tites pépées...

Le Psycho Gun *dévastateur en action ! Les amateurs de l'animé et du manga apprécieront.*

Crystal Bowie est un boss *qui repousse quasiment tous vos tirs... À vous de trouver son talon d'Achille.*

Pour des questions de rythme, *de nombreux détails du scénario original ont été changés.*

Votre alliée obstrue *votre champ de tir. Prenez garde de ne pas la toucher.*

De nombreux véhicules *figurent dans le jeu. Vous avez votre permis ?*

Les graphismes dévoilés *dans la vidéo manquaient quelque peu de finesse.*

© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS.
© 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

COBRA, SÉRIE ANIMÉE CULTE DU MILIEU DES ANNÉES 70 EST POPULAIRE DANS LE MONDE ENTIER. CURIEUSEMENT, LES ÉDITEURS N'ONT PAS BEAUCOUP EXPLOITÉ LA LICENCE. NAMCO RECTIFIE LE TIR.

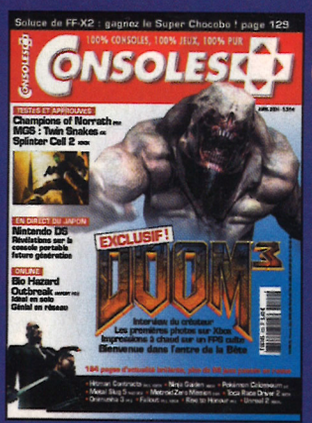
Pour son grand come-back dans le monde du jeu vidéo, Cobra choisit l'arcade et un gun shooting 3D développé par Namco sur la carte System 245. En mode deux joueurs, le premier contrôle Cobra et le second, la belle androïde Lady. La borne de Cobra the Arcade ressemble pas mal à celle de Time Crisis (même éditeur). Elle est équipée d'une pédale à enfoncer pour se cacher et esquiver les tirs ennemis. Autre point commun, le partenaire passe parfois dans son champ de vision ; mieux vaut éviter de lui trouer la peau ! Comme dans la série ou le manga, les shoots du Psycho Gun de Cobra peuvent changer de trajectoire pour toucher plusieurs assaillants. Rappelons que cette arme, alimentée par la seule force psychique du héros et utilisable à tout moment en cas de danger, se trouve dans son avant-bras gauche.

DE L'USAGE DU PSYCHO GUN

Le tir en ricochet est réalisé en lockant plusieurs ennemis à la suite et en relâchant le bouton de shoot. Un léger temps d'attente serait requis entre deux salves. Pour les besoins du jeu, les munitions sont limitées. Namco prévoit de modeler le flingue de la borne à l'image du célèbre Psycho Gun. L'usage d'une IC-card permettra ensuite d'améliorer le canon psychique, de sauvegarder sa partie et d'entrer dans un classement. Sans être extraordinaire, le graphisme est fidèle à l'esprit de l'œuvre originale. Bien que des passages du scénario d'origine aient été modifiés, les fans apprécieront de retrouver les persos de la série, dont les plantureuses copines de Cobra. La notoriété de la licence et la présence d'un vrai Psycho Gun devraient assurer à ce titre un succès commercial dans les salles. ■

LES SOLUCES : CONSOLES+

CONSOLES + N° 148
SOLUCE COMPLÈTE
- **SPLINTER CELL**
  Pandora Tomorrow



CONSOLES + N° 147
SOLUCE :
- **FINAL FANTASY X-2 (SUITE)**

CONSOLES + N° 146
SOLUCE COMPLÈTE : 32 PAGES
- **FINAL FANTASY X-2**

CONSOLES + N° 145
SOLUCE COMPLÈTE :
- **MISSION IMPOSSIBLE : OPÉRATION SURMA (PS2, XBOX)**

CONSOLES + N° 144
2 SOLUCES COMPLÈTES
- **PRINCE OF PERSIA**
- **GHOSTHUNTER**

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+
BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ n° 148 / 451148	7,80 €	x	
C+ n° 147 / 451147	7,80 €	x	
C+ n° 146 / 451146	7,80 €	x	
C+ n° 145 / 451145	7,80 €	x	
C+ n° 144 / 451144	7,80 €	x	
	Total	.....	.....

Ci-joint mon règlement de : ..... euros à l'ordre de Consoles +
- ❑ Chèque bancaire ou postal
- ❑ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|*

* Inscrivez ici les trois derniers chiffres du cryptogramme figurant au dos de votre carte bancaire près de la signature.

Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| CB montant minimum de 15,60 € (* port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

Signature :

* Offre valable jusqu'au 30/11/2004. Je recevrai ma commande dans un délai de 4 semaines après enregistrement de mon réglement

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieuremen t pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ❑

japon
プレビュープレビュープレビュープ

Vous quittez la sécurité *du village pour vous aventurer dans des espaces enneigés. À vous de jouer !*

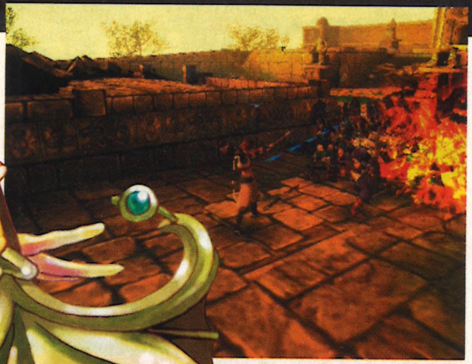
Tout ça sent le voyage aérien... *Rendez-vous dans les airs pour de nouvelles aventures.*

Les décors en 3D *sont très soignés. Reste à savoir s'il sera possible de zoomer et d'opérer des rotations à volonté ?*

Fourbe, l'adversaire *n'hésite pas à attaquer de plusieurs côtés à la fois. Mieux vaut être vigilant.*

Le jeu serait renommé *Shining Force (tout court), histoire de signifier un nouveau départ.*

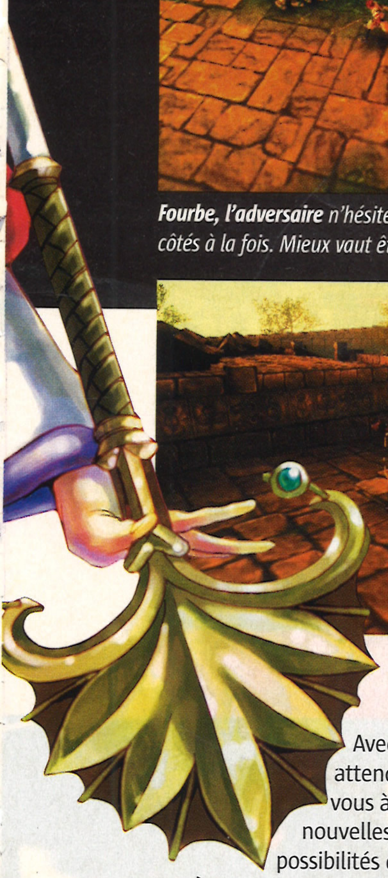
Les centaures figurent *parmi les unités les plus puissantes à disposition. Commandez-les avec soin.*



Tirez à distance *grâce à vos flèches.*

Les coups spéciaux *font voler les ennemis tout autour ! Ils n'avaient qu'à bien se tenir.*

La magicienne est précieuse. *Ses sorts régénérateurs sont indispensables. Toutefois, elle est vulnérable.*



Avec eux, attendez-vous à de nouvelles possibilités de jeu. À ce stade, aucun détail sur de possibles innovations dans la gestion tactique des alliés n'a filtré. Côté graphisme, la 3D est plutôt réussie et les décors sont variés, bien que la volonté de réalisme lutte parfois avec les couleurs criardes utilisées. Le *character design* est assuré par une mangaka renommée, Nishiyama Yuriko, auteure de *Dragon Voice*. Le changement de style en surprendra certains. De nos jours, le RPG-tactics n'est plus très en vogue, les éditeurs préférant privilégier l'action (à l'exception du récent Front Mission 4 sur PS2 et de Fire Emblem sur GC). Gageons qu'un jour prochain, les développeurs de Shining Force, soutenus par les nombreux fans de la saga, finiront par renouer avec ce concept, à l'origine du succès des premiers volets sur console 16 bits. ■

Les cinématiques *sont pour la plupart en temps réel. On en prend plein les mirettes.*

Kessen 3

Shin Kessenmuso ?

> action
> 1 joueur
> tout public

Éditeur
Koei
Développeur
Koei
Sortie
Hiver 2004

KESSEN SIGNIFIE « BATAILLE DÉCISIVE », UN NOM PARTICULIÈREMENT ADAPTÉ À UNE FIN D'ANNÉE MOUVEMENTÉE. APRÈS DEUX ANS DE REPOS, LA SÉRIE REVIENT À LA CHARGE, AVEC UNE PROFONDEUR DE JEU DÉDOUBLÉE.

Kessen fut l'un des premiers softs à voir le jour sur PS2. À l'époque, ce jeu de stratégie en 3D avait été un franc succès pour Koei, son éditeur. Il opposait deux armées, avec des chocs d'une rare violence et un nombre incroyable de figurants (jusqu'à cent soldats gérés séparément, contre cinq cents dans Kessen 2 sorti en 2001). Sous l'impulsion des fans, Koei change quelque peu son fusil d'épaule pour Kessen 3, proposant de l'action en temps réel dans la veine de Shin Sangokumuso. Sauf que, contrairement à Shin... qui glorifie les exploits individuels, Kessen 3 se concentre sur les prouesses d'une armée.

80 % D'ACTION,

Dans la peau d'un général du Japon médiéval, vous bataillez entouré de soldats tirés de l'une des trente classes de combattants (cavalier, archer, etc.). Vous cumulez les points à convertir en équipements ou en montures. Jusqu'à dix armées (alliées pour certaines) pour un total de cinq cents hommes peuvent s'affronter simultanément. Le climat, l'heure de la journée et le relief sont autant de facteurs à prendre en compte. Contre toute attente, les commandes sont d'une grande simplicité : un bouton pour frapper et un autre pour charger, leur combinaison offrant de puissants coups spéciaux. Au besoin, un peu de magie permet de faire le ménage plus rapidement parmi les troupes ennemies. Conçu pour 700 millions de yens (5,4 millions d'euros), Kessen 3, davantage axé sur l'action que ses prédécesseurs espère bien fédérer un très large public, au Japon comme ailleurs. Le titre est annoncé pour le printemps 2005 chez nous. ■

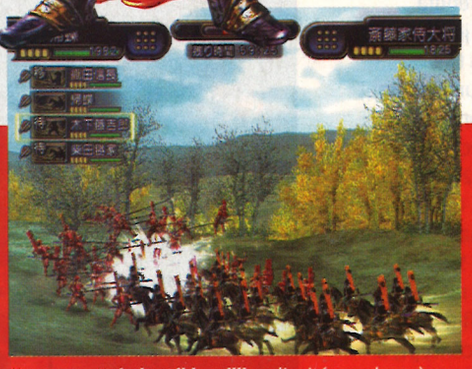
***Les fatigués de la série** des Muso devraient trouver dans Kessen 3 un renouveau salutaire.*

***Voici la charge des samouraïs** à l'effet mixeur de Moulinex. Redoutablement efficace.*

***La trentaine de catégories** de soldats induit beaucoup de variété dans le gameplay.*

***Personnaliser son héros** lui fait gravir des échelons et lui confère de nouvelles actions.*

***Une sortie à l'étranger** est prévue pour le printemps 2005.*



***Kessen 3 atteindra-t-il le million** d'unités vendues, à l'image des précédents opus ?*

***Pas moins de 130 minutes** de film en images de synthèse ont été réalisées.*

© KOEI Co., Ltd.

Télé Star

OFFRE EXCEPTIONNELLE À NE PAS RATER !

VOTRE NOUVEAU TÉLÉ STAR + LE DVD BILLY ELLIOT

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Télé Star N'AYEZ PAS UNE TÉLÉ DE RETARD

*En mode **normal,** le challenge est élevé, mais accessible.*

*Le mode **Maniac** aurait pu s'intituler « Mission : Impossible ».*

*L'extrême **difficulté** requiert du doigté, de la patience et de la persévérance.*

Trois sortes de tirs pour le fun

Le Type S.

Le Type W.

Le Type M.

Mushihimesama
C'est pas la petite bête...

CAVE FIGURE PARMI LES DÉVELOPPEURS LES PLUS ACTIFS SUR LE FRONT DU SHOOT 2D VERTICAL. PREMIER APERÇU DE SON DERNIER « BÉBÉ ».

> shoot 2D > 1-2 joueurs > tout public

Les shoots ne sont pas nombreux sur consoles. À l'inverse, ils se comptent par dizaines dans les salles d'arcade enfumées. Dans Mushihimesama (littéralement « la princesse des insectes »), Cave met en scène Reko, une jeune et jolie princesse qui vole à dos de scarabée. Dès l'écran du menu, deux modes de jeu et autant de niveaux de difficulté s'offrent au joueur. En mode normal, les projectiles balaient l'écran sous la forme d'une pluie légère. En mode maniac, la sympathique héroïne traverse des tempêtes de tirs dignes d'une mousson. C'est tout mignon, tout beau, mais mieux vaut ne pas s'attarder sur le graphisme pour rester le plus longtemps en vie.

Éditeur
AMI
Développeur
Cave
Sortie
Novembre

QUE DU CLASSIQUE !

Les « Shot Change Items » offrent trois configurations de tirs : W (tirs en éventail avant, vitesse lente), S (tirs avant concentrés, vitesse rapide) et M (compromis entre W et S, vitesse moyenne). Récupérer des bonus identiques à la suite augmente la puissance de feu. De même, il est possible de cumuler jusqu'à quatre satellites pour gagner en force de frappe. Ces petits modules qui balancent de puissants lasers peuvent se placer de deux façons. En mode formation, ils se trouvent de chaque côté de Reko, et en mode trace, ils se situent derrière elle. Bien que Mushihimesama ne brille pas par son originalité, son gameplay efficace et sa prise en main intuitive sont agréables. ■

SALE BY AMI - © 2004 CAVE CO., LTD.

abonnement

49,50 €*

12 NUMÉROS POUR LE PRIX DE 9 !

Les 5 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- être informé en avant-première des futurs **jeux** et **machines**
- avoir les **tests**, **soluces**, **tips** des meilleurs jeux
- faire des économies : recevoir **12 numéros** pour le prix de **9**
- recevoir à domicile son magazine

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+

BP 53 - 77932 Perthes Cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

C153

Je joins mon règlement de 49,50 € * au lieu de 66 €

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|*

*Inscrivez ici les trois derniers chiffres du cryptogramme figurant au dos de votre CB près de la signature.

Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_|

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** .....

Date de Naissance (facultatif) .....

Signature obligatoire :

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 76,67 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 69,28 €.
Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 € .

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieuremen t pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ❑

Yokushin GigaWing Generations

Avis aux fans !

> shoot 2D > 1-2 joueurs
> tout public

GIGAWING EST UN SHOOT 2D VERTICAL APPRÉCIÉ DES HABITUÉS DES SALLES D'ARCADE ET DES POSSESSEURS DE DREAMCAST. ZOOM SUR UN NOUVEL OPUS ATTENDU.

***La jauge RF indique** que la Reflection Force est disponible.*

***La bombe nettoie** entièrement l'écran.*

***Attention, le bouclier** ne dure pas !*

***Slalomez entre les tirs,** comme si c'était un jeu d'enfants.*

© 2004 TAKUMI CORPORATION.

Dans des paysages très colorés, Yokushin GigaWing Generations offre de piloter quatre appareils au choix, équipés d'un armement spécifique (Wide, Straight, Homing et Mine). Soit quatre façons différentes de s'éclater. Grâce aux items Sub Weapon, augmenter sa puissance de feu devient un jeu d'enfant. Quant à la Reflection Force (principe à l'origine du succès de la série des Gigawing), elle permet de retourner les tirs adverses le temps que la jauge se vide. Détruire un ennemi ou une structure fait parfois apparaître des bonus de Magnification. Les ramasser en série augmente le score considérablement. Il y a peu, le graphisme de ce volet, résultat du passage sur carte Taito Type X (GigaWing 2 a été développé sur carte Naomi), demandait encore du boulot. La démo du JAMMA, montrant un soft bien plus abouti, nous a convaincus. ■

Éditeur
Taito
Développeur
Takumi Corporation
Sortie
Hiver 2004

HTTP://WWW.ABSOLUTE.FR

Absolute Games

16,90 €
PAD S XBOX
BLANC - ARGENT - VERT

12,90 €
PAD PS2 ABSOLUTE

VISITEZ NOTRE SITE INTERNET EXPLOSIF!

34,90 €
PAD S RADIO XBOX
VERT - NOIR

14,90 €
DOUBLE JOY
ADAPTATEUR 2 PADS PS2 SUR PC

MAIS AUSSI ...

XBOX			
Adaptateur pad Ps2	19.90€	Cable RGB audio	9.90€
Cable croisé Rj45	4.90€	Télécommande offic.	29.90€

PS2		GAME CUBE	
Cable audio optique	9.90€	Cable rallong manette	6.90€
Cable RGB DVD switch	12.90€	Cable RGB Audio	9.90€
Manette sans fil	29.90€	Haut débit	44.90€
Memory Card Sony	29.90€	Manette noire/violette	9.90€
Rallonge Manette	5.00€	Memory 59 Blocs	9.90€
UZI comp. Gc/Gc2/Classic	39.90€	Memory 251 Blocs	16.90€

... ET + ENCORE SUR HTTP://WWW.ABSOLUTE.FR

RÉPARATIONS ET INTERVENTIONS CONSOLES! (DEVIS GRATUIT)

Absolute Games, c'est aussi plus de 100m2 consacré aux jeux vidéo en plein coeur de Marseille...

REVENDEUR OFFICIEL XECUTER

Passez commande par téléphone ou par courrier sur papier libre en indiquant vos noms, prénom et adresse, sans oublier d'ajouter les frais d'expéditions recommandé 48h de 5€ ...

Sauf DOM-TOM

LA POSTE

A VOTRE SERVICE DEPUIS 1997

ABSOLUTE GAMES
120, Rue de Rome
13006 MARSEILLE
Tél. VPC : 04 91 13 61 90
Tél. MAG : 04 91 13 61 91
Fax : 04 91 13 61 92
Http://www.absolute.fr

TARIFS REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS!

Dans la limite des stock disponibles, photos non contractuelles, marques et logos déposés. Garantie 3 ans constructeur

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

08 926 88 926

0900 702 11

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

LA PLUS GROSSE

61500 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel

les nouveautés les anciens jeux

tout pour vous débloquer

3615 ASTU

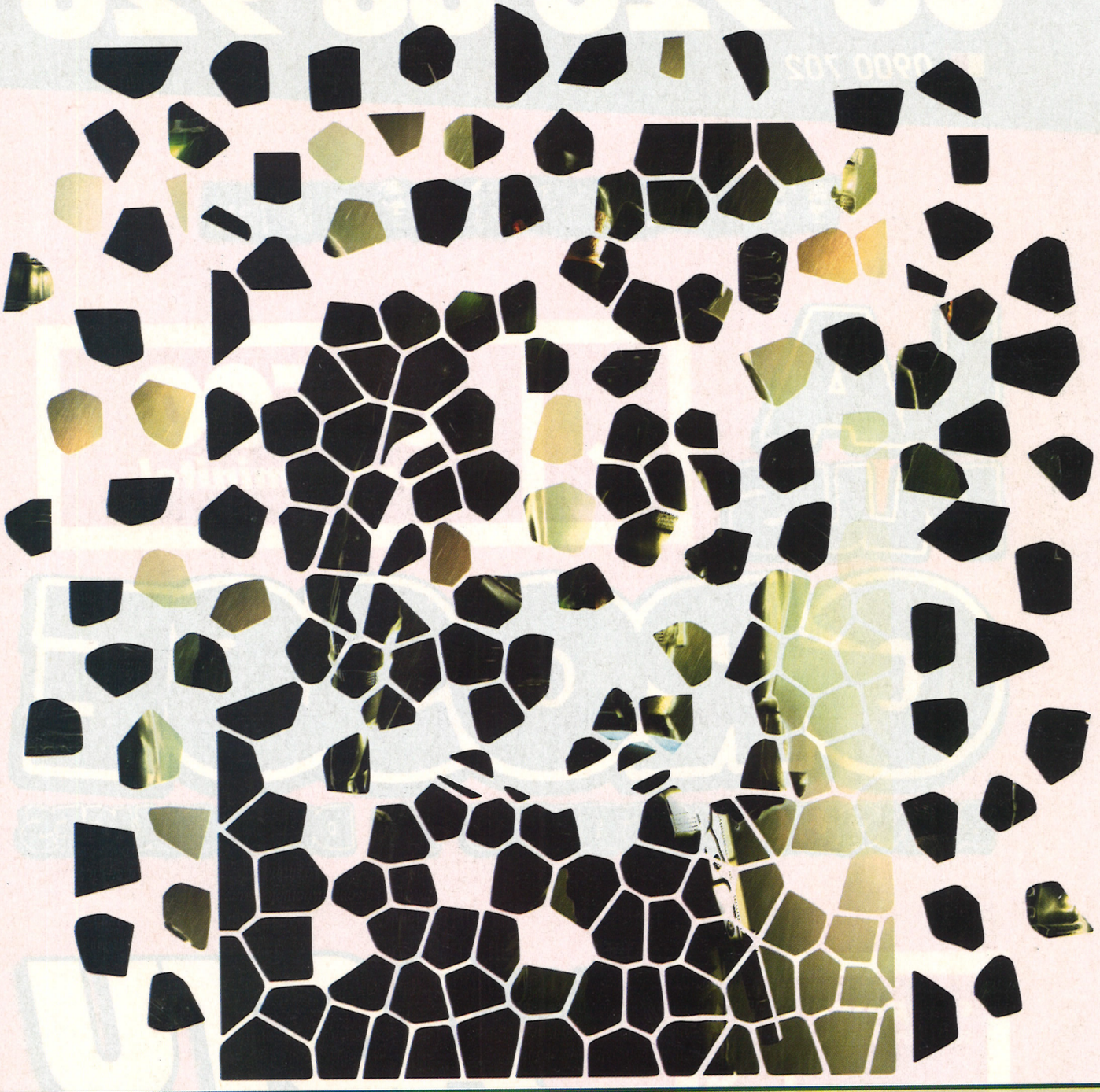
3615 SOLU

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

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

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

Qui est-ce ?



QUI SE CACHE DERRIÈRE CETTE MOSAÏQUE ?

DÉCHIFFREZ LA CHARADE CI-CONTRE POUR CONNAÎTRE LE NOM DU HÉROS EN VEDETTE LE MOIS PROCHAIN

- Mon premier est un oncle d'Amérique.
- Mon second frétille de la queue en anglais.
- Mon troisième est la lettre qui manque dans *La Disparition* de Georges Perec.
- Mon quatrième est le dernier film d'Alain Chabat.
- Mon tout est un surhomme sauveur de l'humanité, célèbre pour ses lunettes top-fashion.

Retrouvez Consoles+ n°154 le 22 octobre 2004 en kiosque !

LE jeu de rallye de l'année

colin mcrae rally 2005™

Nouveau mode carrière
Testez vos limites dans le tout nouveau mode carrière, avec plus de rallyes, plus de spéciales et 35 bolides mythiques

Réalisation graphique d'exception
Décors photo réalistes, modélisation détaillée des dégâts, modèle physique propre à chaque véhicule

Plus de challenges
Affrontez 7 autres pilotes en mode multijoueurs LAN et Internet pour des courses pleines d'adrénaline

LE CHOIX JeuxVidéo DE LA RÉDACTION

«La star des jeux de rallye», «Indispensable» 17/20 Jeux Vidéo Magazine

«La référence absolue du jeu de rallye» 16/20 Consoles +

www.codemasters.fr

XBOX LIVE · XBOX · PC DVD · PlayStation · PlayStation.2 · WITH NETWORK PLAY · THRUSTMASTER · Disponible le 5 novembre sur N-GAGE NOKIA · Codemasters · GENIUS AT PLAY™

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 2005"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.

Avec LOGOSONNERIE, t'as enfin un portable HI-TECH !!

DES MILLIERS DE LOGOS INÉDITS ET SONNERIES ORIGINALES À TÉLÉCHARGER

PAR TEL 08 99 700 723

PAR MINITEL : 3617 LOGOSONNERIE • SUR LE NET : WWW.LOGOSONNERIE.COM

PAR SMS 82020 — Par ex : pour télécharger la sonnerie ROCKY envoie par SMS 5455778 au 82020

SUR LE WAP — SFR: vodafone live! 123MELODIES — BOUYGUES TELECOM • ORANGE • SFR: GALLERY 123IMAGES — GALLERY 123MELODIES

SUR L'i-mode — 123MELODIES — 123IMAGES

0903 40 748 (1.12€/min) 0954 902 261 (4.23CHF/min)

STREET

5457214

5435025

5435021

5491329

5446558

5435030

5435398

5468086

DE STREET ? ENVOIE PAR SMS STREET AU 81000

KAMAFUN

5433233

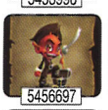
5453998

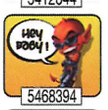
5412844

5433235

5468995

5433234


5456697



5468394

5466485

5468019

5468027

5466466

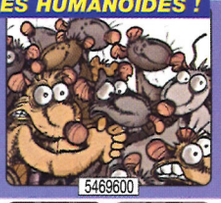
5468999

5467172

DE KAMAFUN ? ENVOIE PAR SMS KAMAFUN AU 81000

EXCLU... LES HUMANOIDES !

5469574


5469600

5469482

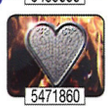
5469464

5469584

TRASH

5454957

5475757


5471860

5471861

5456704

5498973

5471835

5471863

5411419

STARS

5415729 5427625 5476338 5472891 5439291

DE STARS ? ENVOIE PAR SMS STAR AU 81000

FANTASTIQUE

5435050

5471565

5440056

5410314

5426074

5428320

5428504

5486627

DE FANTASTIQUE ? ENVOIE PAR SMS FANTASTIQUE AU 81000

AUTOS

5472768

5471785

5468846

5465616

5472893

5471832

DE TRASH ? ENVOIE PAR SMS TRASH AU 81000

5481099

5481136

DE VOITURES ? ENVOIE PAR SMS VOITURE AU 81000

GLAMOUR

5464055

5460517

5488206

5471539

5471547

5471558

5471545

DE NANAS ? ENVOIE PAR SMS PINUP AU 81000

BD

5420845

5421154

5426614

5482634

5471634

5496837

DE BD ? ENVOIE PAR SMS BD AU 81000

5406972

5430914

5400366

5400945

5406649

5412979

5420334

5422822

5422924

5430239

5430562

5431664

5434555

5442281

5444084

5423457

5410345

5459128

5410206

5451611

5460010

5481332

5456004

5473010

5453500

5480423

5480431

5451576

5480962

5473002

TOP MOBILE

LE CLASSEMENT OFFICIEL DES MEILLEURES SONNERIES

1 ↑	Le seigneur des anneaux III	5406121
2 ↓	Still Dre	5478994
3 ↓	Les cités d'or	5455675
4 ↑	Rocky	5455778
5 NEW	Bubblin' - you and me bubblin'	5415975
6 ↓	Dragostea din tei - ***HAIDUCII***	5422654
7 ↓	Les bronzés font du ski	5454256
8 ↑	Mission impossible	5454257
9 ↑	Le Parrain	5455674
10 ↑	Mamãe eu quero (choopeta) - ***T-RIO***	5457172
11 ↓	K 2000	5480071
12 ↑	I don't wanna know	5426371
13 ↑	South Park	5401693
14 ↑	On a tout essayé	5406787
15 ↑	Fuck it - f**k it - ***EAMON***	5416445
16 ↓	Yeah - ***USHER***	5416466
17 ↓	In the shadows	5480208
18 ↓	Toxic - ***BRITNEY SPEARS***	5420608
19 ↑	Burn - ***USHER***	5427680
20 ↑	Hit my heart	5428245
21 ↓	Dragostea din tei	5428680
22 ↑	Reggae night fiva - ***BABY G***	5442042
23 NEW	On my knees	5442258
24 ↓	Retour vers le futur	5446068
25 ↑	Femme like u (donne-moi ton corps)	5435237
26 ↑	Un gaou à oran	5449803
27 ↑	String color (la couleur de ton string)	5449832
28 →	Despre tine	5452181
29 ↓	Amicalement vôtre	5454238
30 ↓	Le flic de beverly hills	5454254
31 ↓	Magnum	5454260
32 ↓	L'exorciste	5455671
33 ↑	Les simpsons	5455678
34 ↓	8 Mile - Lose yourself	5455770
35 ↓	Ghostbusters	5470729
36 ↓	Life for rent - ***DIDO***	5479038
37 ↑	James bond	5480069
38 ↑	Fan	5481885
39 →	X files	5482982
40 →	This picture	5484503
41 NEW	Hawai police d'état	5482143
42 ↓	I will survive	5481617
43 NEW	Obsesion	5498848
44 →	Austin powers	5482142
45 ↑	Le seigneur des anneaux La communauté	5482616
46 ↓	Terminator 2	5446067
47 ↑	Capitaine flam	5455676
48 NEW	Adams family	5420399
49 ↓	Toxic - ***BRITNEY SPEARS***	5420608
50 ↑	South Park	5415012

JEUX VIDEOS

Double dragon - boss	5407610
Final fantasy	5483263
Final fantasy 3	5407613
Mario kart 64	5483265
Mortal kombat	5446071
Out run - last wave	5407617
Pokémon	5483264
Robocop	5406669
Tétris	5406721

TOP CINE

2001 l'odyssée	5441892
Accidentally in love	5459288
Alien	5428419
American Pie	5401486
Batman	5442767

Appelle le 3255(1) et dis LOGO ou SONNERIE

Braveheart	5446079
Charlie's angels	5490429
Danse avec les loups	5442017
Darladirladada	5480212
Day o	5490349
Dracula	5428420
Epic story	5455672
Et pour quelques $	5442018
Full metal jacket	5442019
Ghost	5442020
Grease	5446073
Hôtel commissariat	5475966
Il était une fois dans l'O	5442021
Il était une fois la révol	5442022
Jeux interdits	5446072
Kill bill	5414063
La carioca	5482144
La conquête de l'ouest	5442024
La grande évasion	5482145
La panthère rose	5470807
La soupe aux choux	5470734
La vérité si je mens	5482158
L'américain	5463417
L'anaconda	5459297
Le bon, la brute	5455774
Le Dîner de cons	5401213
Le Flic de Beverly H	5454254
Le frunkp	5470831
Le gendarme de St-T	5479950
Le grand blond	5485596
Les 11 commandements	5406827
Les Bronzés	5454256
Les choristes	5433927
Moulin rouge	5463850
Pirate des caraïbes	5428423
Platoon	5442027
Podium	5420483
Pour une poignée de $	5442028
Psychose	5492370
Pulp Fiction	5455673
Rambo II	5458550
Taxi 3	5474320
The full monty	5401210
The matrix	5481988
Wild wild west	5485595

BEST OF SERIES TV

21 jump street	5442041
30 millions d'amis	5456976
Alf	5442034
Ally Mc Beal	5470717
Arnold et Willy	5482141
Benny Hill	5455679
Beverly Hills	5416381
Buffy	5479938
Ca va déchirer ce soir	5402996
Campus show	5442551
Charmed - How soon	5400053
Cosby show	5442033
Des agents très spéciaux	5446423
Deux flics à miami	5446424
Dingue de toi	5446425
Dynastie	5446428
Fort boyard	5433929
Friends	5470728
Gym Tonic	5407392
La caméra cachée	5442286
La croisière s'amuse	5480079
La loi de los angeles	5406277
L'agence tous risques	5455773
Les incorruptibles	5434076
Les têtes brûlées	5480136
L'exorciste	5455671
L'homme qui tombe à pic	5434163
Ma sorcière bien aimée	5445999
Muppet Show	5470806
Papa schultz	5446330
Peter pan	5428422
Simpsons	5455678
Streets of san francisco	5445997
Supercopter	5446004
The matrix	5481988
Une nounou d'enfer	5428425
Urgences	5473845
V	5458322
Wonder woman	5417992
X-Or	5402675
Zorro	5402676

TOP RADIO

Ami oh	5459289
Breaking the habit	5454564
Face à la mer	5438273
Femme like u	5435237
If i ain't got you	5427082
Leave (get out)	5449820
Let's get it started	5452760
Move ya body	5442607
Obsession	5498848
Sobri	5433438
Thank you	5425355
The reason	5433432
This love	5425381
Trick me	5433993
Un gaou à oran	5449803

LA SONNERIE KILTEFO !!

TU CHERCHES UN TITRE QUI N'EST PAS DANS LA LISTE ? PAS DE PROBLEME...!! ENVOIE LE TITRE DE CETTE CHANSON PAR SMS AU 83500

PAR EX : ENVOIE PAR SMS : STILL DRE AU 83500

TOP MOBILE

LE CLASSEMENT OFFICIEL DES MEILLEURS LOGOS

5438271

5463654

5484552

5488054

5408647

5428312

5436792

5416767

5428501

5473313

DE LOGOS DU TOP ? ENVOIE PAR SMS TOP AU 81000

LES JEUX SONT COMPATIBLES AVEC VOS MOBILES • GARFIELD FR : Tous modèles Nokia supportant les jeux java - SHARP: GX10, GX15, GX20 - MOTOROLA: V525 - SONY-ERICSSON: T610 • KAMASUTRA 2 : Nokia 7250, 7210, 3200, 5100, 6610, 6100, 6600, 3650, 7650, 3660, Samsung E700, Sharp GX10,20,30, Sagem MY65. • VAN HELSING : Tous Nokia supportant les jeux Java Sony Ericsson: T610, Z600, Sharp: GX10, Motorola: V525, V600, V300, Samsung: E700 • DAY AFTER TOMORROW : Tous Nokia supportant les jeux Java, Sony Ericsson: T610, Z600, Sharp: GX10, 15, 20. Motorola: V525, V600, V300, V500, Sagem: MY-V65, Samsung: E700, Siemens: SX1.

(1) Tarif du 3255 : consulte ton opérateur. Liste des téléphones compatibles sur www.logosonnerie.com ou en appelant le 08 26 88 33 44 (0.150 € / mn). ©123MM - RC 342 177 029. TARIFS depuis un poste fixe : 0899 : 1.349 € / appel + 0.337 € / mn. 3617 : 0.843 € / mn. 0892 : 0.337 € / mn. Par SMS 82020 : 1.5€ / envoi + prix d'un SMS. 2 SMS par téléchargement. Par SMS 61040 : 0.35€ / envoi + prix d'un SMS. Par SMS 81000 : 1.5€ / envoi + prix d'un SMS. 2 SMS par téléchargement. Par SMS 83500 : 1.5€ / envoi + prix d'un SMS. 2 SMS par téléchargement. 3614 RCB411864986. En appelant nos services mobilité, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, nous vous rappelons que vous disposez d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives vous concernant. Vous pouvez donc à tout moment demander à ne plus figurer sur notre base en écrivant à : 123 MULTIMÉDIA -36, rue Jacques Babinet - BP 93641 - 31100 TOULOUSE. Compatibilité jeux java : Compatible sur tout Nokia, Sagem, Sony Ericsson, Sharp Siemens supportant les téléchargements des jeux java. • zdaiyuk 2004 • © FameStarz 2004 • © ADEDI • BULLROT © 313 BULLROT • © BRUNO BELLAMY • Corbis : © 2004 Corbis Inc. • © Digital Vision Ltd • GARFIELD © 2004 PAWS-All Rights Reserved • © Sandrine Gestin • © Les Humanoïdes Associés, SA – Genève • © 64 Telecom - Mobibase • © Stock Image – Mobibase • Muppets : TM & © Henson • Association Rally-News © 2002-2004 • © SOUTH PARK is a trademark of Comedy Partners • TITEUF © France Animation / Editions Glénat / Canal J / France 3 / Smec. • WRÜNG © copyright Wrung Division 2004 • © 2004 FOX • © Indiagames Ltd, PAWS • © Marc Robin – Mobibase • © 2003-2004 moodmessaging Pty Ltd.All Rights Reserved.

SMS+ 83500 1,5€/par envoi + prix d'un SMS — SMS+ 81000 1,5€/par envoi + prix d'un SMS — SMS+ 61040 0,35€/par envoi + prix d'un SMS — SMS+ 82020 1,5€/par envoi + prix d'un SMS

multi media