

N°1

# Nintendo®



NUMÉRO 1  
MAI 2002 - 5.99 €

LE MAGAZINE OFFICIEL

100 % GAMECUBE &  
GAMEBOY ADVANCE

**LES GUIDES  
DE JEU !**



**SUPER MARIO WORLD**  
Accédez à tous les niveaux



**WAVE RACE**  
8 pages pour prendre  
les bonnes vagues



**LUIGI'S MANSION**  
Le plan complet du manoir

**ET AUSSI : GOLDEN SUN**  
Tous les plans du jeu (1<sup>re</sup> partie)

**EN TEST !**

**GameCube** • Tony Hawk 3 • Burnout  
• Wave Race Blue Storm • Extreme-G 3  
• Sonic Adventure 2 Battle  
**GBA** • Breath of Fire • Space Invaders  
• Les Chevaliers de Baphomet...

**LE TEST + LE GUIDE EXCLUSIF !**

# STAR WARS ROGUE LEADER

Faites un carton  
dans les rangs de l'Empire !



**AVANT-PREMIÈRES !**

- Super Mario Sunshine
- Coupe du Monde Fifa 2002
- Soccer Slam • Eternal Darkness

L 12330 - 1 - F: 5,99 €



Media with passion



 NINTENDO  
GAMECUBE™



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

™, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo



**Nintendo®****LE MAGAZINE OFFICIEL****Numéro 1 – Mai 2002**

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

**ABONNEMENTS**

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

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

**RÉDACTION**

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

**Rédacteur en chef :** Julien Van de Steene (38 34)  
 julien.vandesteene@futurenet.fr

**Conception graphique :** Manuel Moreau  
**Rédacteur graphiste :** Franck Moccozet  
**Première secrétaire de rédaction :** Annick Chollat  
**Photographe :** Benoît Moyen

**ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO**

William Audureau, Jules Bonnet, Xavier Dominique,  
 Michel Houng, Nathalie Josso, Phil Kimahri, Aymeric  
 Lallée, Nathalie Lecomte, LeFlou, Stonehenge, Wonder.

**PUBLICITÉ**

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

**Responsable trafic :** Maguy Edouard (38 17)  
 Maguy.Edouard@futurenet.fr

**Ont participé à ce numéro :** Sidonie Collet, Nicolas  
 Letier-Lacaze, Guillaume Pontoire, Vincent Saulnier.

**FABRICATION**

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

**DIFFUSION**

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



Nintendo Le Magazine Officiel est édité par  
 Future France, S.A. à Directoire et Conseil  
 de surveillance au capital de 45 750 euros.

Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès – 92300  
 Levallois-Perret – RCS Nanterre : B 388 330 417 –  
 Principal associé : Future Holdings 2002 Limited.

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

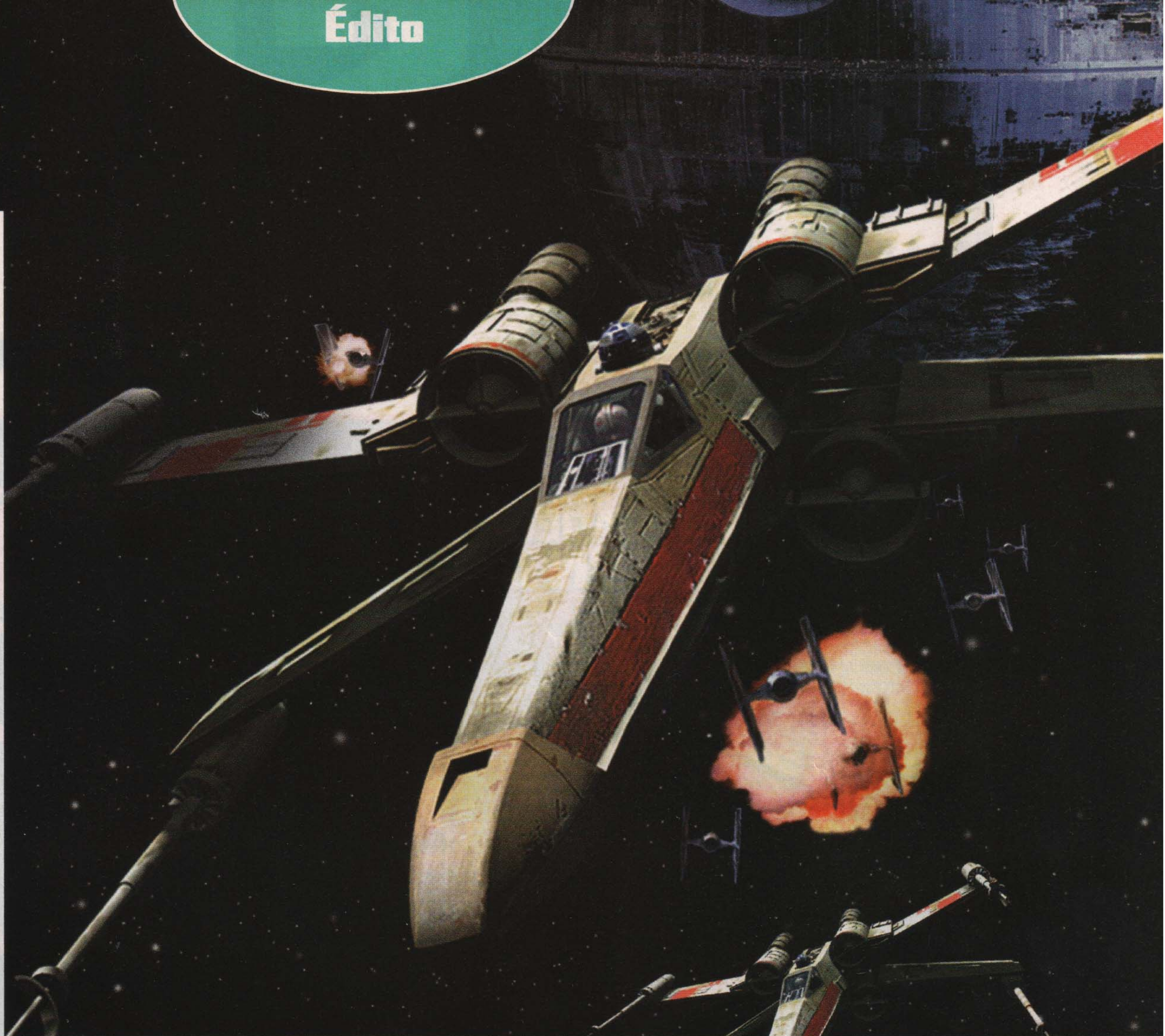
**Distribution :** MLP – Réassorts  
 (uniquement pour les diffuseurs et les dépositaires de presse)  
 Plate-forme de Saint-Barthélemy d'Anjou – Tél. : 02 41 27 53 12  
 Plate-forme de Saint-Quentin-Fallavier – Tél. : 04 74 82 63 04  
 Impression : Didier-Québecor, 77000 Torcy  
 Dépôt légal : à parution  
 Copyright Future France 2002

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

Ce numéro du Nintendo Le Magazine Officiel contient : 1 supplément de 36 pages.  
 Future France est une filiale du groupe The Future Network plc. The Future Network plc  
 a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens qui  
 partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des  
 magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de  
 nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même  
 temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à  
 faire de notre entreprise l'un des groupes media dont la croissance est la plus forte  
 dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100  
 magazines, 20 sites Web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42  
 magazines dans 30 pays.

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

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



Lorsque l'on demande à des joueurs ce que Nintendo évoque pour eux, leurs réponses tournent invariablement autour de la jouabilité et de la profondeur de jeu. Le jeu, le constructeur japonais est maître en la matière, chacun le sait. Avec deux consoles dernière génération, portable et de salon, il a également su rallier la plupart des fabricants de jeux à sa cause : le raz de marée ludique déjà amorcé, et qui va s'amplifier dans les mois à venir, aura de quoi déchaîner toutes les passions. C'est cette même passion qui vous a certainement poussé à acheter ce numéro 1 du magazine officiel, et qui nous a poussés à le créer... Si la rédaction s'est réunie autour du projet Nintendo, Le Magazine Officiel, c'est parce que son statut privilégié nous permet de vous fournir les meilleures informations, et donc, les meilleurs conseils.

Nous avons, d'ores et déjà, pu pénétrer dans les locaux de Nintendo pour avoir un aperçu de ce qui attend les joueurs... Les autres éditeurs nous ouvriront leurs portes au fil des mois. De bons atouts pour mener à bien nos deux missions premières :

## PASSION PRIVILÉGIÉE

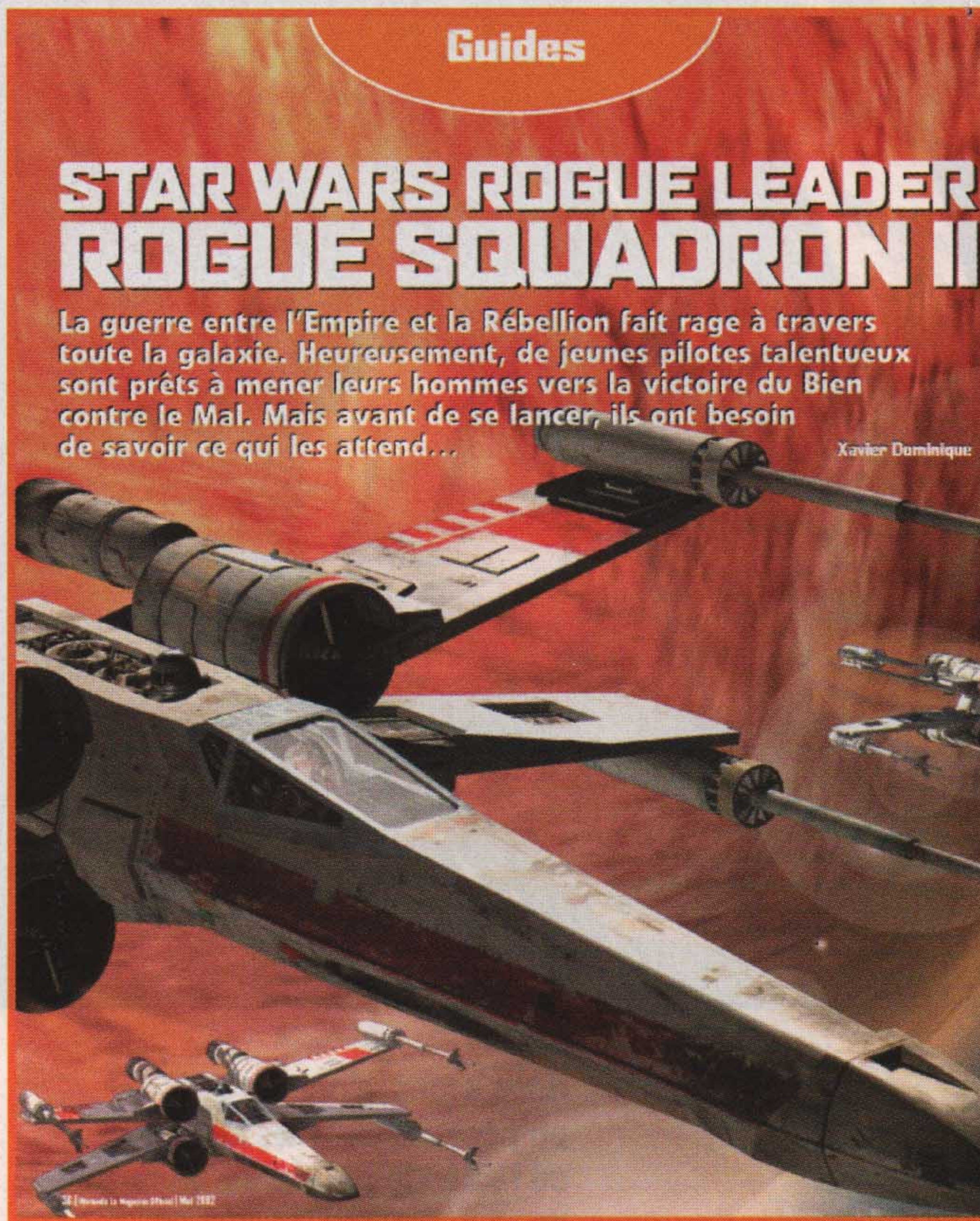
vous révéler les jeux futurs, et vous permettre de tirer le maximum des titres que vous possédez. À cela, ajoutons une troisième mission, cruciale : vous aider à choisir les meilleurs titres présents, grâce à des tests sans concessions. Bonne découverte ! #

*Julien Van de Steene*

**Rédacteur en chef**



**EN COUVERTURE !**  
**STAR WARS ROGUE LEADER**



Guides

## STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

La guerre entre l'Empire et la Rébellion fait rage à travers toute la galaxie. Heureusement, de jeunes pilotes talentueux sont prêts à mener leurs hommes vers la victoire du Bien contre le Mal. Mais avant de se lancer, ils ont besoin de savoir ce qui les attend...

Xavier Dominique

### CONSEILS DE JEU



**LES AMÉLIORATIONS**  
Les améliorations dépendent en partie de l'expérience de vos pilotes. Elles sont gratuites, mais certaines ne sont disponibles qu'après avoir complété certaines missions. Elles sont utiles pour améliorer vos performances en combat et votre survie.

### STAR WARS ROGUE LEADER

### LES MÉDAILLES

Les médailles sont des récompenses qui vous permettent de débloquer des améliorations et des bonus. Elles sont obtenues en complétant des missions avec une note élevée. Il y a trois types de médailles : Argent, Or et Platine.

### LES TECHNIQUES DE VOL

Que ce soit pour poursuivre un ennemi ou pour fuir, maîtriser les techniques de vol est essentiel. Utilisez les manœuvres de combat pour vous déplacer rapidement dans les combats.

### LES TECHNIQUES DE COMBAT

Les techniques de combat sont essentielles pour vaincre les ennemis. Utilisez les manœuvres de combat pour vous déplacer rapidement dans les combats.

### LES LEADERS ENNEMIS

Les leaders ennemis sont des pilotes expérimentés qui dirigent les escadrons ennemis. Ils sont plus puissants que les autres pilotes et doivent être éliminés en priorité.

### LES MÉCANIQUES

Les mécaniques sont des bonus qui vous permettent de gagner des points de vie et de la puissance de feu. Elles sont obtenues en complétant des missions avec une note élevée.

Plan de bataille pour vaincre l'Empire et profiter à 100 % de ce jeu magnifique. (1<sup>re</sup> partie)

p. 36

**GUIDE DE JEU**  
**GOLDEN SUN**

Guides

## GOLDEN SUN

Signé Camelot Software, développeur à qui l'on doit notamment la fabuleuse saga *Shining Force*, *Golden Sun* est le bon RPG « à l'ancienne » du moment. Ça valait bien de beaux plans, n'est-ce pas ?

**PROLOGUE**  
Le jeu débute par une introduction qui reprend des éléments empruntés à des œuvres de science-fiction. Durant une nuit d'orage, l'existence de la famille d'Alto est mise en danger.

**VAL**  
Trois ans plus tard, l'histoire reprend par une chronique de la vie quotidienne. Depuis leur agression, Garret et Wind ont travaillé dur afin de maîtriser la magie. Leur professeur, Thales, a décidé de les envoyer visiter le mont Albia.

**COMMENT LIRE LES PLANS**  
Les plans indiquent la position de vos ennemis et de vos alliés. Ils sont utilisés pour vous guider dans le jeu.

**GUIDE DE JEU**  
**LUIGI'S MANSION**

Guides

## LUIGI'S MANSION

Peur de pénétrer dans le manoir de Luigi ? Ce guide est là pour vous aider à franchir le pas. Voici, dans l'ordre de visite conseillé, les 50 salles du premier manoir, avec leur solution et leur bonus. Vous n'avez plus qu'à dégoter votre aspirateur à fantômes et faire une razzia sur les richesses de la maison !

**VISITE GUIDÉE**

TOUT

2<sup>E</sup> ÉTAGE

1<sup>ER</sup> ÉTAGE

REZ-DE-CHAUSSEE

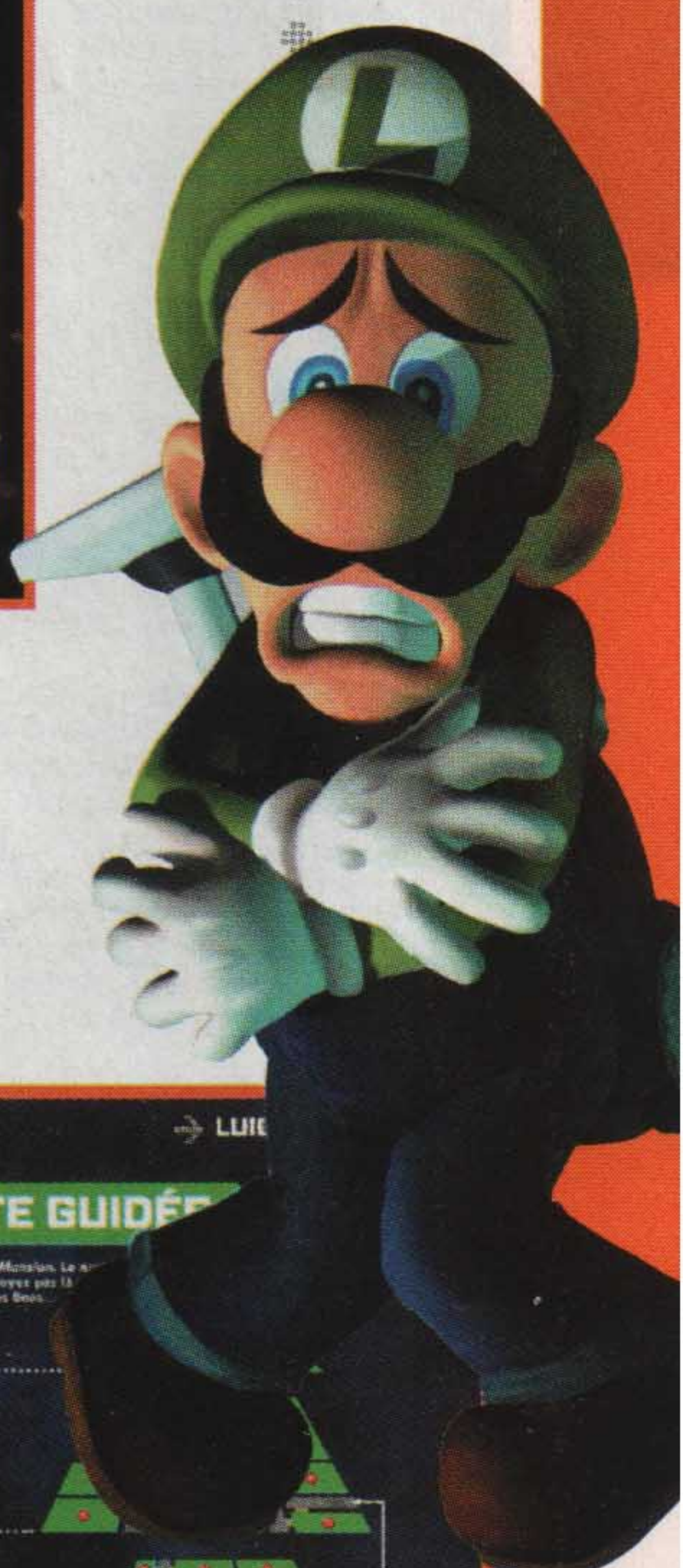
SOUS-SOL

Le début des plans complets de *Golden Sun*, le RPG du moment.

p. 62

Le plan et le détail des 50 salles du manoir de Luigi !

p. 54





## CE MOIS-CI DANS Nintendo LE MAGAZINE OFFICIEL

### Actualités ...p. 06 LES ACTUS DE A À Z

- Bloodrayne ..... p. 10
- Bomberman Generations ..... p. 10
- Coupe du Monde Fifa 2002 ..... p. 26
- CT Special Forces ..... p. 14
- Dragon Ball Z ..... p. 08
- Driver 2 ..... p. 17
- Eternal Darkness ..... p. 20
- Kameo Elements of Power ..... p. 12
- Lost Kingdoms ..... p. 10
- Metroid Prime ..... p. 17
- MX Superfly ..... p. 10
- NBA Courtside 2002 ..... p. 16
- Pikmin ..... p. 16
- Pokémon Advance ..... p. 14
- Resident Evil ..... p. 06
- Sega Soccer Slam ..... p. 30
- Soul Calibur 2 ..... p. 12
- Spider-man The Movie ..... p. 12
- SSX Tricky ..... p. 12
- Starfox Adventures ..... p. 14
- Super Mario Sunshine ..... p. 24
- Super Smash Bros. Melee ..... p. 08
- Ultimate MK3 ..... p. 14
- Virtua Fighter Quest ..... p. 16
- Virtua Striker 3 v. 2002 ..... p. 28
- V-Rally 3 ..... p. 08

### Tests ..... p. 91 LES TESTS DE A À Z

- Batman Vengeance ..... p. 109
- Bloody Roar Primal Fury ..... p. 98
- Burnout ..... p. 102
- Cel Damage ..... p. 112
- Crazy Taxi ..... p. 112
- Dave Mirra Freestyle BMX 2 ..... p. 110
- Donald Couak Attack ..... p. 109
- ESPN International Winter Sports 2002 ..... p. 106
- International Superstar Soccer 2 ..... p. 106
- Luigi's Mansion ..... p. 103
- Sonic Adventure 2 Battle ..... p. 96
- Space Invaders ..... p. 110
- Star Wars : Rogue Leader Rogue Squadron II ..... p. 94
- Super Monkey Ball ..... p. 111
- Tarzan Free Ride ..... p. 109
- Tony Hawk's Pro Skater 3 ..... p. 100
- Universal Studio ..... p. 112
- Wave Race : Blue Storm ..... p. 92
- Breath of Fire ..... p. 108
- Les Chevaliers de Baphomet ..... p. 106
- Puyo Pop ..... p. 110
- Super Mario World ..... p. 105

### Actualités

## RESIDENT EVIL

**ILS ONT CROQUÉ DU CUBE !**

Les morts vivants prennent possession du GameCube ! Le premier volet du plus célèbre des survival horror revient dans une version pleine de surprises... même pour les connaisseurs.

**LE TANT D'UN RESIDENT EVIL** Comme les précédents, Resident Evil est un jeu de survie à la première personne. Le joueur incarne un agent de la police qui doit combattre des zombies et des créatures plus étranges. Cette fois-ci, le jeu est adapté au GameCube et propose de nouvelles fonctionnalités. Les développeurs ont travaillé sur la physique et les animations pour rendre le jeu plus immersif. Les personnages ont été redessinés pour paraître plus réalistes. Le jeu propose également de nouvelles armes et des ennemis plus variés. Les fans de la série seront ravis de retrouver les lieux emblématiques de la série, mais aussi de découvrir de nouvelles zones. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux de la série et est très apprécié des joueurs.

**ÇA NE PAS DU RÉCHAUFFÉ !**

Le jeu propose de nouvelles fonctionnalités et des améliorations par rapport aux versions précédentes. Les développeurs ont travaillé sur la physique et les animations pour rendre le jeu plus immersif. Les personnages ont été redessinés pour paraître plus réalistes. Le jeu propose également de nouvelles armes et des ennemis plus variés. Les fans de la série seront ravis de retrouver les lieux emblématiques de la série, mais aussi de découvrir de nouvelles zones. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux de la série et est très apprécié des joueurs.

**p. 06**

### Frissons, sport, conduite, baston... Tout y passe en Actus !

### Tests

## BLOODY ROAR PRIMAL FURY

**RUBIR DE PLAISIR !**

Le GameCube accueille la meilleure version du jeu de combat le plus bestial jamais sorti sur une console de jeu.

**HYPER BEAST !**

Le jeu propose de nouvelles fonctionnalités et des améliorations par rapport aux versions précédentes. Les développeurs ont travaillé sur la physique et les animations pour rendre le jeu plus immersif. Les personnages ont été redessinés pour paraître plus réalistes. Le jeu propose également de nouvelles armes et des ennemis plus variés. Les fans de la série seront ravis de retrouver les lieux emblématiques de la série, mais aussi de découvrir de nouvelles zones. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux de la série et est très apprécié des joueurs.

**7,5/10**

### Déjà plus de 20 jeux testés dans ce premier numéro !

### Contact

BIENVENUE dans les pages Contact de Nintendo Le Magazine Officiel. Vous ne découvrirez le contenu réel de ces pages qu'à partir du mois prochain. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'elles vont tourner autour de... vous ! Vos courriers, vos astuces, vos réussites, vos meilleures performances, vos avis sur les jeux... sont autant de raisons de vous consacrer une rubrique entière.

### HI-SCORES

Le jeu propose de nouvelles fonctionnalités et des améliorations par rapport aux versions précédentes. Les développeurs ont travaillé sur la physique et les animations pour rendre le jeu plus immersif. Les personnages ont été redessinés pour paraître plus réalistes. Le jeu propose également de nouvelles armes et des ennemis plus variés. Les fans de la série seront ravis de retrouver les lieux emblématiques de la série, mais aussi de découvrir de nouvelles zones. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux de la série et est très apprécié des joueurs.

### CHALLENGE

Le jeu propose de nouvelles fonctionnalités et des améliorations par rapport aux versions précédentes. Les développeurs ont travaillé sur la physique et les animations pour rendre le jeu plus immersif. Les personnages ont été redessinés pour paraître plus réalistes. Le jeu propose également de nouvelles armes et des ennemis plus variés. Les fans de la série seront ravis de retrouver les lieux emblématiques de la série, mais aussi de découvrir de nouvelles zones. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux de la série et est très apprécié des joueurs.

### Guides de jeu p. 35 LES GUIDES DE A À Z

- Golden Sun ..... p. 62
- Luigi's Mansion ..... p. 54
- Star Wars Rogue Leader ..... p. 94
- Super Mario World ..... p. 44
- Wave Race Blue Storm ..... p. 72

### Contact ..... p. 80

- Hi-Scores ..... p. 80
- Challenge ..... p. 81
- Tops ..... p. 82
- Astuces ..... p. 83
- Enquête lecteurs ..... p. 86

### Tests

## UNE FURIEUSE ENTRÉE !

À l'image d'un Bloody Roar Primal Fury plein d'énergie, l'arrivée du GameCube secoue tout le petit monde des jeux vidéo avec pas moins de vingt titres !

**LES TESTS DE A À Z**

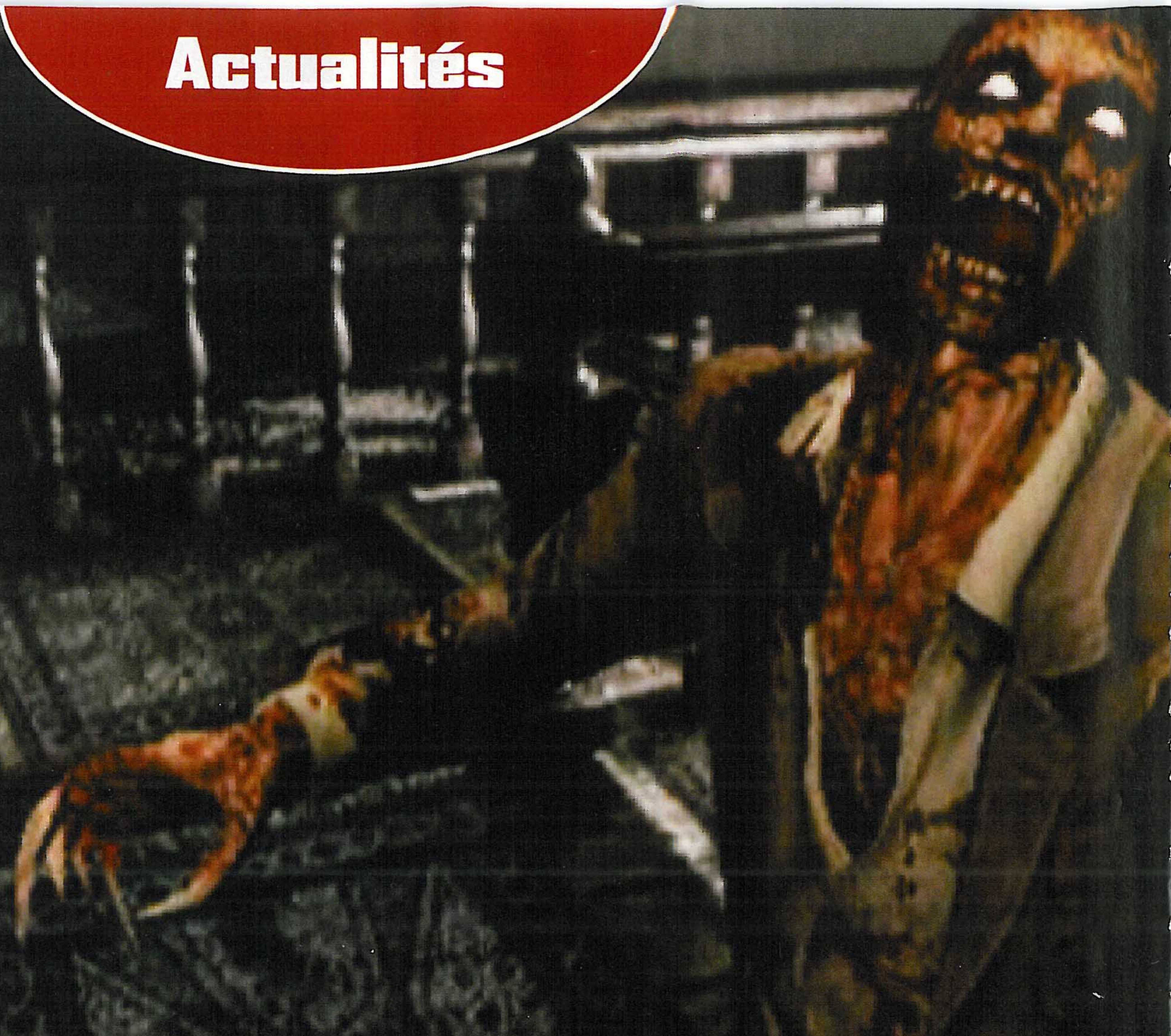
Le jeu propose de nouvelles fonctionnalités et des améliorations par rapport aux versions précédentes. Les développeurs ont travaillé sur la physique et les animations pour rendre le jeu plus immersif. Les personnages ont été redessinés pour paraître plus réalistes. Le jeu propose également de nouvelles armes et des ennemis plus variés. Les fans de la série seront ravis de retrouver les lieux emblématiques de la série, mais aussi de découvrir de nouvelles zones. Le jeu est considéré comme l'un des meilleurs jeux de la série et est très apprécié des joueurs.

### Et aussi...

- Accessoires ..... p. 114
- Prochain numéro ..... p. 116

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





## Sommaire

- RESIDENT EVIL ..... p. 06
- SUPER SMASH BROS MELEE ..... p. 08
- DBZ : THE LEGACY OF GOKU ..... p. 08
- LOST KINGDOMS ..... p. 10
- BOMBERMAN GENERATIONS ..... p. 10
- SPIDER-MAN THE MOVIE ..... p. 12
- SOUL CALIBUR 2 ..... p. 12
- STARFOX ADVENTURES ..... p. 14
- POKÉMON ADVANCE ..... p. 14
- PIKMIN ..... p. 16
- DRIVER 2 ..... p. 17
- METROID PRIME ..... p. 17
- ETERNAL DARKNESS ..... p. 20
- SUPER MARIO SUNSHINE ..... p. 24
- COUPE DU MODE FIFA 2002 ..... p. 26
- VIRTUA STRIKER 3 ..... p. 28
- SEGA SOCCER SLAM ..... p. 30



## ILS ONT CROQUÉ DU CUBE !

# RESIDENT EVIL

Les morts vivants prennent possession du GameCube ! Le premier volet du plus célèbre des survival horror revient dans une version pleine de surprises...même pour les connaisseurs.

L'année risque d'être sanglante sur le GameCube. Le bal des zombies s'ouvre avec la sortie, cet été, d'une version remaniée de *Resident Evil*, premier du nom. Suivie de près par *RE 2*, *RE 3 : Nemesis* puis *RE Code Veronica X*. Enfin, 2003 sera aussi marquée par la série fétiche de Capcom, puisque des épisodes inédits, *RE Zero* et *RE 4*, sont au programme.

À ce rythme-là, vous pouvez dire adieu à vos nuits paisibles. En effet, le premier épisode commence au Japon et nous a coûté quelques heures de sommeil tant le sentiment de peur y est décuplé ! Cette version améliorée de *RE* fait partie des plus beaux jeux du genre. Nous sommes toujours face à des images en 2D faisant office de décor, dans lesquelles se déplacent des personnages en 3D.

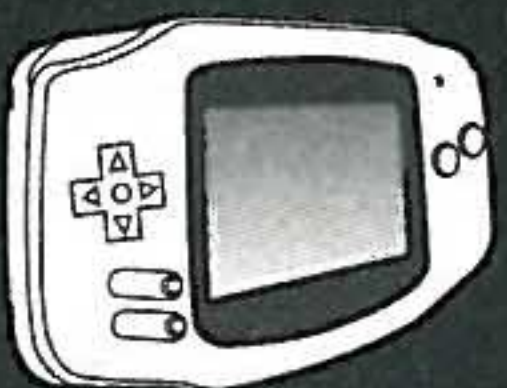
**BOOOOMM !**



• Lorsqu'un zombie tente de vous croquer, appuyez sur L pour lui enfourner une grenade dans la bouche et le faire sauter. Il va y avoir de la cervelle sur les murs !



GameCube



GameBoy Advance





• Les araignées sont souvent bien placées et vous attaquent par surprise. Soyez prudent !



• La réalisation et les nouvelles caméras assurent au niveau du stress et de l'ambiance.



• Vous ne rêvez pas, il s'agit bien d'un zombie pendu par les derniers occupants. Ambiance !



Les fans des *Resident Evil*, comme les novices, reviendront (peut-être) pétrifiés de cette aventure.

## CAPCOM FAIT LA DIFFÉRENCE !

Tout a été revu : les lieux sont truffés de détails, et les pièces méconnaissables. Chris Redfield et Jill Valentine bougent avec naturel tout en explosant la chair putréfiée d'un bestiaire remis au goût du jour. Pour exemple, les zombies abattus se relèvent quand vous vous y attendez le moins, vous pourchassent, décochant alors des coups de griffes acérées tout en courant... plus vite que vous ! Dans ces conditions, l'exploration du manoir se fait à petits pas, surtout sans les munitions. Mais les différences ne s'arrêtent pas là. Toutes les énigmes ont été modifiées, sans compter les nouvelles ; un grand nombre de salles et de passages entièrement nouveaux sont à ajouter aux pièces du premier opus ; les grenades et les couteaux défensifs vous sauveront des inévitables morsures tout en dynamisant les combats. Avec un maître de l'exploitation des franchises comme Capcom,

• Les morts vivants sortent de partout. Gardez-les en joue le plus longtemps possible pour viser la tête.



on pouvait douter des améliorations apportées à cette version. Rassurez-vous, même les habitués de l'épisode original ne sont pas au bout de leurs surprises. Le manoir n'a pas encore livré tous ses secrets !

• Chris Redfield reste le héros stéréotypé qu'on connaît. Quelle classe, tout de même ...

Aymeric Lallée

GENRE : SURVIVAL HORROR

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SORTIE : ÉTÉ 2002

## C'EST PAS DU RÉCHAUFFÉ !

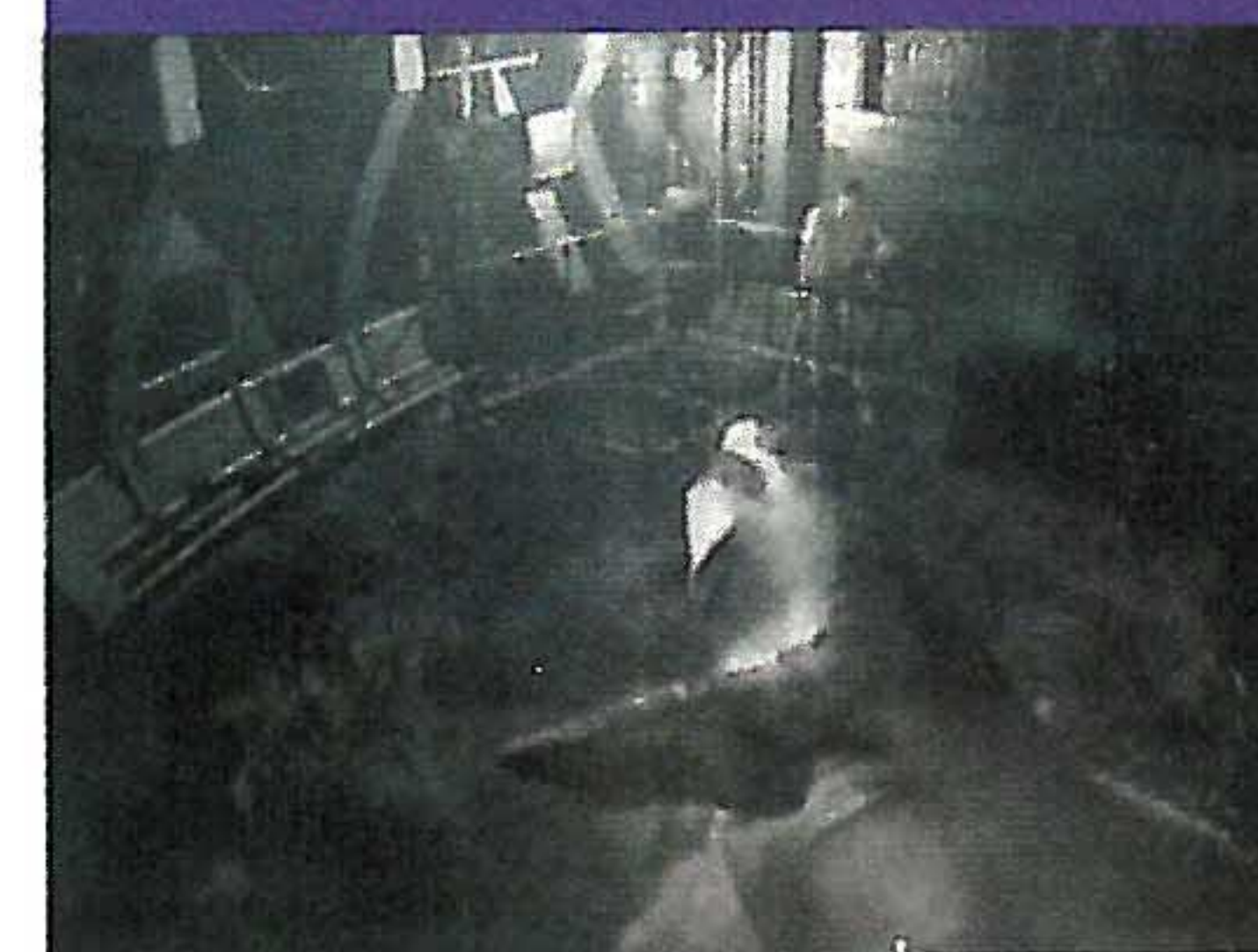
On vous le disait, ce *Resident Evil* apporte assez de nouveautés pour que les sueurs froides soient assurées, du début à la fin, même pour ceux connaissant le premier épisode.

La trame du scénario n'a été que peu modifiée, mais les nouveaux ennemis ainsi que les anciens, bien plus agressifs, suffisent à vous stresser. De plus, des énigmes souvent

totalement différentes vous attendent dans chaque pièce. Plus d'une trentaine de nouveaux lieux

ont été conçus, et ce, rien que dans le manoir ! Des angles de caméra revus et corrigés multiplient les sueurs froides, tandis qu'une réalisation exceptionnelle vient appuyer l'expérience la plus flippante jamais vécue sur console. Enfin, le gore, qui a fait une partie du succès de la série, décroche la palme du genre. Âmes sensibles, s'abstenir !

• Les Dents de la mer, à côté de ça, c'est Bambi.



Si cet apparent retour en arrière (comparé aux jeux intégralement en 3D) vous inquiète, observez ces photos, vous serez convaincu. Les personnages sont parfaitement incrustés dans les décors ; leurs ombres sont portées sur les murs à la perfection ; les lumières, dynamiques, illuminent certains objets ; et le brouillard ambiant est visible au travers des fenêtres éclairées par la pleine lune.



**Triforce**

• Nintendo, Namco et Sega se regroupent pour créer le triforce, un GameCube évolué qui ferait office de carte pour borne d'arcade. Nintendo reviendrait donc sur le marché de l'arcade accompagné de deux poids lourds du genre. Pour les possesseurs de GameCube, l'annonce est de taille, puisque les conversions de jeux Sega et Namco sur le Cube devraient être encore plus rapides et quasiment équivalentes en qualité aux versions d'origine.

MELTING POT NINTENDO  
**SUPER SMASH BROS MELEE**

**V**a y avoir des dégâts ! Avec *Super Smash Bros Melee*, Nintendo signe son premier jeu de combat GameCube, pour le plus grand bonheur des fans et des novices du genre. Jugez plutôt : une réalisation d'exception, plus de 25 combattants aux caractéristiques spécifiques, sans oublier un concept original. Chaque combattant possède ainsi un pourcentage qui augmente à chaque coup reçu. Quand les 100 % sont dépassés, vous prenez le risque de vous retrouver poussé hors de l'arène et, donc, de perdre le match. Savoir gérer l'espace sera un élément clé au vu de la taille et de l'architecture des nombreux

terrains de combats. Ça promet, d'autant que la jouabilité est en conséquence : les guerriers pourront

• Tous les héros Nintendo sont là, de Koopa à Link.



• À quatre, en fin de partie, vous aurez des sueurs froides.



• Les décors sont variés. Celui-ci correspond à l'univers de *F-Zéro*.



• Ici, détruisez toutes les cibles sans tomber. Un challenge difficile.

accomplir une foule de mouvements pour venir à bout de leurs ennemis. Et ce, grâce à un maniement très bien pensé. L'impatience atteint son comble quand on apprend que l'on pourra jouer à quatre simultanément. Déjà qu'en Solo, tout est prévu pour vous tenir le plus possible en haleine avec des modes de jeux à foison, des objets cachés, des conditions de matchs paramétrables, des challenges variés, des mini-jeux... Bref, Nintendo parvient ici à créer un genre dans le genre. Test le mois prochain. #

GENRE : BASTON 3D  
ÉDITEUR : NINTENDO  
SORTIE : 24 MAI 2002



UN TIGRE DANS VOTRE GBA  
**V-RALLY 3**



• La vue cockpit avec volant, compteur... Le rendu est étonnant.

Il y a de quoi se frotter les yeux en voyant *V-Rally 3* sur GBA.

Comme les premières images en témoignent, ce jeu a un rendu graphique de toute beauté. Pensez que vous avez droit à une vue interne

avec le tableau de bord ! Même la météo se modifie d'une course à l'autre. Les effets graphiques, comme l'éblouissement du soleil, sont également de la partie. De quoi inquiéter la concurrence, dont le très attendu *Colin McRae GBA*. Et conquérir les amateurs de rallye, eux qui étaient jusqu'ici cantonnés de force aux consoles de salon. #

GENRE : COURSE DE RALLYE  
ÉDITEUR : INFOGRAMES ENTERTAINMENT  
SORTIE : JUIN 2002

LA POULE AUX ŒUFS D'OR !  
**DRAGON BALL Z : THE LEGACY OF GOKHU**

**DRAGON BALL Z : THE LEGACY OF GOKHU**

On n'a pas fini d'entendre parler de *Dragon Ball Z*. Deux titres sont en préparation sur GBA chez Infogrames. *The Legacy of Gokhu*, jeu d'action saupoudré de quelques notions



• Raditz et Gokhu en pleine confrontation.

de RPG, devrait voir le jour chez nous dans le courant de l'année. La réalisation semble encore meilleure que le jeu de rôle, sorti il y a bien longtemps sur Snes. *Dragon Ball Z Collectible Card Game*, quant à lui, sera un jeu de cartes dans la veine d'un *Magic*. Les GameBoy Advance des fans de *DBZ* auront, cette année, de quoi se mettre sous la dent. #

GENRE : ACTION/JEU DE RÔLE  
ÉDITEUR : INFOGRAMES ENTERTAINMENT  
SORTIE : COURANT 2002



• Le juge des morts ressemble trait pour trait à son homologue du D.A.





# Mieux qu'un Ballon... un Cube !

LICENSED BY  
**Nintendo**

*ISS2 - Aujourd'hui, la passion du Foot  
se mesure en Cube !*



## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

ISS2 sur Nintendo GameCube, c'est la passion du Foot qui retrouve ses origines. La série renoue avec le phénomène créé par les versions sur Super Nintendo et Nintendo 64. Les performances du GameCube et le savoir-faire de l'équipe ISS d'origine inaugurent la nouvelle saison du Foot !



**NINTENDO  
GAMECUBE**



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER and ISS are registered trademarks of KONAMI CORPORATION. © 2002 KONAMI CORPORATION. Produced by Konami Computer Entertainment Osaka, Inc. All rights reserved. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved. 1™, © and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO.



➔ EN BREF...

# Tête au carré

Utilisant la technique du cell-shading (avec des personnages de type dessin animé), *Black & Bruised* sera le premier jeu de boxe arcade sur NGC. 18 boxeurs, 18 arènes, 5 modes de jeu et des animations faciales humoristiques vous seront proposés.

# Worms Attack

La série des *Worms* envahit votre GBA pour vous offrir des portages fidèles de *Worms World Party* et *Worms Blast*. Les amoureux des lombrics de la Team 17, les développeurs, pourront se balader avec leur jeu favori dans le courant de l'année.



# De vos propres ailes

Le charmant *Diddy Kong* s'inspire du concept de *Mario Kart*, dont il reprend la technique d'affichage, pour nous proposer un jeu de course d'avions. Il risque d'y avoir des épaves sur GBA d'ici peu.



# RPG ET POKÉMON FONT BON MÉNAGE LOST KINGDOMS



**D**éveloppé par les Japonais de From Software, *Lost Kingdoms* (ex-*Rune*) peut être décrit comme un mélange entre un action-RPG et un jeu *Pokémon*. Vous incarnez la princesse Katia Gerber dans sa quête de cartes magiques. Pour abattre ses ennemis, elle collecte et booste plus

d'une centaine de cartes de créature. Vous les invoquez en combat, l'impact des assauts dépendant évidemment de la créature et de l'ennemi attaqué. Original visuellement grâce à un style graphique peu commun sur GameCube, *Lost Kingdoms* se destine à un public mûr. La réalisation est convaincante,

• Le mode Deux Joueurs permet de lancer des défis, un peu comme dans *Pokémon*.

• Le choix de l'invocation des créatures définira l'issue du combat.

malgré des personnages peu détaillés mais hauts en couleur et des environnements 3D immenses. Parmi les jeux à sortir, *Lost Kingdoms* est un titre à part qui mérite toute votre attention. #

GENRE : ACTION/RPG

ÉDITEUR : ACTIVISION/FROM SOFTWARE

SORTIE : ÉTÉ 2002

MX Superfly



• Truffé de modes variés, *MX Superfly* vous met au guidon d'une moto sur NGC pour des courses de cross effrénées et des figures aériennes. Un éditeur de cascades, 3 types de motos et 27 pilotes assurent une excellente durée de vie. Ajoutez à cela quantité de mini-jeux et des zones cachées, et vous obtenez un titre à ne pas rater !



## ÇA VA PÉTER ! BOMBERMAN GENERATIONS

**C**lassique dans son concept, *Bomberman Generations* vous met dans la peau du célèbre héros éponyme dans une aventure colorée. Grande nouveauté dans la série : l'environnement est tout en 3D, avec un look très cartoon.



• Que serait notre cher Bomberman sans ses redoutables bombes ?

Vous devrez utiliser vos bombes afin de vous frayer un passage, et combattre vos ennemis. En parcourant les 5 mondes divisés en plus de 16 niveaux, vous aurez de nombreuses énigmes à résoudre. Pour vous aider, divers power-up et autres objets pourront être collectés. Mais que cet aspect aventure très développé n'inquiète pas les fans : le mode Classique des vieux *Bomberman*, jouable à quatre, est également prévu. #

GENRE : ACTION/RÉFLEXION

ÉDITEUR : HUDSON

SORTIE : 2002



## ÇA VA SAIGNER ! BLOODRAYNE

**C**e jeu d'action en cours de finition chez Terminal Reality va ravir les fans d'histoires de vampires. Incarnant un agent mi-vampire mi-humain, au look extrêmement sexy, vous allez devoir combattre une armée déchaînée de nazis issue des années 1930. Acrobatrice émérite, en manque de sang frais, notre héroïne possède un arsenal conséquent. La version que nous avons pu voir présentait encore quelques bugs mais laisse présager d'un titre fun



• Ça sert d'être un vampire pour repérer les ennemis la nuit.

et jouissif. Notamment grâce aux ralentis que l'on peut déclencher pendant les combats. Ce système nommé Bullet Time, rappelle le film *The Matrix*. #

GENRE : ACTION

ÉDITEUR : MAJESCO SALES

SORTIE : DÉBUT 2003



# 1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

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

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

# 0899 706 377

Aussi par internet...

**www.mobiles.fr**

Et par minitel!

**3617 MONMOBILE**

## JEUX VIDÉO

- |                                  |                                 |                                |                             |
|----------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|-----------------------------|
| 56 031 Blood omen 2              | 56 973 Final Fantasy 8: Intro   | 56 961 Max Payne               | 56 807 Parappa the rapper 2 |
| 56 877 Devil May Cry             | 56 606 Final Fantasy 8: Balamb  | 56 698 Metal gear: Pousuite    | 56 674 Resident Evil        |
| 56 672 Dragon Ball               | 56 972 Final Fantasy 9: Combats | 56 782 Metal gear: Thème       | 56 963 State of emergency   |
| 56 659 Final Fantasy: Thème      | 56 726 Gran Turismo 3           | 56 937 Metal gear 2: Thème     | 56 899 Silent Hill 2        |
| 56 607 Final Fantasy: Victoire   | 56 962 Gta III                  | 56 967 Metal gear 2: Tanker    | 56 609 Tomb raider          |
| 56 677 Final Fantasy 7: Chocobos | 56 781 Half Life                | 56 968 Metal gear 2: Big shell | 1555 ➔ 20 jeux!             |

## SÉRIES TV / ÉMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

- |                            |                               |                                  |                            |
|----------------------------|-------------------------------|----------------------------------|----------------------------|
| 56 914 30 millions d'amis  | 56 983 Chevaliers du Zodiaque | 56 611 La croisière s'amuse      | 56 816 Mystères de l'ouest |
| 56 814 20h de TF1          | 56 802 Code Quantum           | 56 629 La panthère rose          | 56 714 Olive et Tom        |
| 56 826 Agence tous risques | 56 652 Dallas                 | 56 003 Laurel & Hardy            | 56 923 Sacrée soirée       |
| 56 719 Albator             | 56 789 Dragon Ball Z          | 56 735 Les cités d'or            | 56 716 San ku kaï          |
| 56 704 Ally Mc Beal        | 56 617 Friends                | 56 615 Les simpsons              | 56 705 South Park          |
| 56 603 Amicalement votre   | 56 989 Futurama               | 56 943 Looney Tunes (générique!) | 56 876 Star Academy        |
| 56 844 Arnold & Willy      | 56 654 Goldorak               | 56 033 Loft Story 1              | 56 651 Starsky & Hutch     |
| 56 820 Benny Hill          | 56 029 G.T.O.                 | 56 025 Loft Story 2              | 56 946 Teletubbies         |
| 56 915 Big Dil             | 56 835 H                      | 56 709 Loft Story Up&Down        | 56 728 Un gars, une fille  |
| 56 974 Bioman              | 56 929 Happy days             | 56 682 Magnum                    | 56 683 Urgences            |
| 56 821 Brigades du Tigre   | 56 818 Hawaï police           | 56 601 Maya l'abeille            | 56 947 Woody Woodpecker    |
| 56 616 Buffy ctre vampires | 56 847 K2000                  | 56 635 Mission Impossible        | 56 614 X-Files             |
| 56 717 Capitaine Flam      | 56 602 L'île aux enfants      | 56 931 Morning live              | 1551 ➔ 120 séries!         |
| 56 650 Chapi Chapo         | 56 733 L'inspecteur Gadget    | 56 944 Muppet Show               | 1556 ➔ 20 dessins animés!  |

## FILMS

- |                                       |                                     |                             |                              |
|---------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|------------------------------|
| 56 942 20th Century fox               | 56 792 Jeux interdits               | 56 718 Rocky                | 56 655 La boum               |
| 56 633 Amélie Poulain                 | 56 990 L'arnaque                    | 56 741 Scream               | 56 710 La lambada            |
| 56 808 Brazil                         | 56 740 L'exorciste                  | 56 679 Star Wars: Thème     | 56 027 Les sucettes à l'anis |
| 56 030 E.T.                           | 56 657 Le bon, la brute...          | 56 965 Star Wars: Marche... | 56 701 Ne me quitte pas      |
| 56 024 Flash dance                    | 56 005 Le pont... Kwai              | 56 966 Star Wars: Finale    | 56 009 Pepito mi corazón     |
| 56 754 Grease                         | 56 957 Les bronzés: Ya du soleil... | 56 743 Taxi                 | 56 028 Sea, sex and sun      |
| 56 875 Harry Potter                   | 56 948 Les bronzés font du ski      | 56 888 The full monty       | 56 636 Sex Bomb              |
| 56 658 Il était une fois dans l'ouest | 56 002 Midnight express             | 56 742 Titanic              | 56 786 Still loving you      |
| 56 715 Indiana Jones                  | 56 021 Pretty woman                 | 56 695 Wild wild west       | 56 890 Top Gun               |
| 56 639 James Bond                     | 56 641 Pulp fiction                 | 1553 ➔ 30 films!            | 56 008 Vous les femmes       |

## RAP / RnB

- |                             |                           |                                 |                         |
|-----------------------------|---------------------------|---------------------------------|-------------------------|
| 56 993 4 my people          | 56 799 Family affair      | 56 788 La haine                 | 56 634 Stan             |
| 56 971 Because I go high    | 56 685 Gangsta's Paradise | 56 694 Men in Black             | 56 637 Survivor         |
| 56 612 Belsunce breakdown   | 56 905 Gaz-L              | 56 646 Miss california          | 56 632 The next episode |
| 56 622 Cendrillon du ghetto | 56 696 Ghetto supa star   | 56 938 On ne peut pas plaire... | 56 770 U remind me      |
| 56 644 Clint Eastwood       | 56 796 Ghost Dog          | 56 621 R n'b 2 rue              | 56 619 Walking away     |
| 56 896 Elle te rend dingue  | 56 689 I got 5 on it      | 56 618 Real slim shady          | 56 695 Wild wild west   |
| 56 907 Fallin               | 56 643 It wasn't me       | 56 693 Regulate                 | 1554 ➔ 20 Rap/RnB!      |

## POP / ROCK / GOLD / JAZZ / CLASSIQUE

- |                           |                             |                           |                             |
|---------------------------|-----------------------------|---------------------------|-----------------------------|
| 56 879 Beethoven: 5ème    | 56 631 I will survive       | 56 696 Me gustas tu       | 56 020 Singing in the rain  |
| 56 760 Californication    | 56 964 Island in the sun    | 56 763 New year's day     | 56 790 Stairway to heaven   |
| 56 940 Cocaine            | 56 769 Le vent nous portera | 56 019 New york, New york | 56 762 Sunday bloody sunday |
| 56 912 Here comes the sun | 56 014 Les feuilles mortes  | 56 757 Oye como va        | 56 764 We are the champion  |
| 56 765 Hotel California   | 56 881 Lettre à Élise       | 56 641 Pulp fiction       | 56 913 Yesterday            |

## DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

- |                                 |                            |                                    |                           |
|---------------------------------|----------------------------|------------------------------------|---------------------------|
| 56 613 Aerodynamic              | 56 956 Gimme, Gimme, Gimme | 56 939 Millésime                   | 56 709 Up & down (Loft)   |
| 56 001 Boys, boys, boys         | 56 901 I'm real            | 56 812 Popstars (générique)        | 56 801 Uptown girl        |
| 56 823 Can't get you out...head | 56 631 I will survive      | 56 623 Starlight                   | 56 017 Y.M.C.A.           |
| 56 642 Daddy DJ                 | 56 018 In the navy         | 56 870 Toutes les femmes de ta vie | 56 878 Wassup             |
| 56 950 Eternal flame            | 56 876 La musique          | 56 903 Une étincelle               | 56 036 Whenever, wherever |

## REGGAE / ANTILLES

- |                           |                             |                          |                    |
|---------------------------|-----------------------------|--------------------------|--------------------|
| 56 954 Ba moin en ti do   | 56 955 Kole sere            | 56 953 Vas-y Franky      | 56 697 Aïcha       |
| 56 767 Could you be loved | 56 766 Many rivers to cross | 56 772 Trop peu de temps | 56 698 Didi        |
| 56 759 Jammin'            | 56 758 No woman no cry      | 56 988 Y'en a marre      | 56 725 Sidi Hbibbi |

## HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

- |                             |                             |                          |                              |
|-----------------------------|-----------------------------|--------------------------|------------------------------|
| 56 668 Hymne Algérie        | 56 892 Lasciate mi cantare  | 56 969 Mais non mais non | 56 000 Pub Levi's 2002       |
| 56 662 Hymne Espagne        | 56 667 Hymne Maroc          | 56 998 Pub CA (Imagine)  | 56 703 Pub Nescafé-Colegiala |
| 56 666 Hymne Etats Unis     | 1552 ➔ 15 hymnes!           | 56 604 Pub Dim           | 56 810 Pub Nescafé-Open up   |
| 56 660 Hymne France         | 56 647 Pin Pom (pompiers)   | 56 997 Pub Intel Pentium | 56 996 Pub Renault           |
| 56 670 Hymne Israël-Hatikva | 56 007 La cucaracha         | 56 999 Pub L'Oréal       | 56 022 Pub Schweppes         |
| 56 663 Hymne Italie         | 56 016 Le temps des cerises | 56 620 Pub Levi's 2001   | 56 006 Si tu vas à Rio       |

SONNERIES Alcatel, Ericsson, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Trium  
 LOGOS GEANTS Nokia, Siemens, Alcatel.

## 2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Espace	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
2	22	222	3	33	333	4	44
3	333	4	44	444	5	55	555
4	444	5	55	555	6	66	666
5	555	6	66	666	7	77	777
6	666	7	77	777	8	88	888
7	777	8	88	888	9	99	999
8	888	9	99	999			

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



## 3 LOGOS

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

<b>Zone perso!</b> 23 392	<b>DANGER METAL ESCAPE</b> 15 40	<b>LOGOS DE TOUTES LES CONSOLES!</b> CODE FAMILLE 1122	<b>Zone perso!</b> 23 467	<b>Zone perso!</b> 23 536	<b>Zone perso!</b> 23 539	<b>Zone perso!</b> 23 526	<b>Zone perso!</b> 23 610	<b>Zone perso!</b> 23 713	<b>Zone perso!</b> 23 710	<b>Zone perso!</b> 23 654	<b>Zone perso!</b> 23 594	<b>Zone perso!</b> 23 394	<b>Zone perso!</b> 23 493	<b>Zone perso!</b> 23 494	<b>Zone perso!</b> 23 309	<b>Zone perso!</b> 23 668	<b>Zone perso!</b> 23 620	<b>Zone perso!</b> 23 552	<b>Zone perso!</b> 23 397	<b>Zone perso!</b> 23 419	<b>Zone perso!</b> 23 565	<b>Zone perso!</b> 23 433	<b>Zone perso!</b> 23 434	<b>Zone perso!</b> 23 704	<b>Zone perso!</b> 23 705	<b>Zone perso!</b> 23 709	<b>Zone perso!</b> 23 589	<b>Zone perso!</b> 23 328	<b>Zone perso!</b> 23 481	<b>Zone perso!</b> 23 312	<b>Zone perso!</b> 23 577	<b>Zone perso!</b> 23 648	<b>Zone perso!</b> 23 674	<b>Zone perso!</b> 23 574	<b>Zone perso!</b> 23 754	<b>Zone perso!</b> 23 750	<b>Zone perso!</b> 23 751	<b>Zone perso!</b> 23 752	<b>Zone perso!</b> 23 706	<b>Zone perso!</b> 23 772	<b>Zone perso!</b> 23 773	<b>Zone perso!</b> 23 701	<b>Zone perso!</b> 23 770	<b>Zone perso!</b> 23 769	<b>Zone perso!</b> 23 755	<b>Zone perso!</b> 23 715	<b>Zone perso!</b> 23 767	<b>Zone perso!</b> 23 708	<b>Zone perso!</b> 23 775	<b>Zone perso!</b> 23 725	<b>Zone perso!</b> 23 734	<b>Zone perso!</b> 23 777	<b>Zone perso!</b> 23 782	<b>Zone perso!</b> 23 774	<b>Zone perso!</b> 23 713	<b>Zone perso!</b> 23 733	<b>Zone perso!</b> 23 768	<b>Zone perso!</b> 23 720	<b>Zone perso!</b> 23 783	<b>Zone perso!</b> 23 729	<b>Zone perso!</b> 23 779	<b>Zone perso!</b> 23 757	<b>Zone perso!</b> 23 771	<b>Zone perso!</b> 23 766
------------------------------	-------------------------------------	---	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------

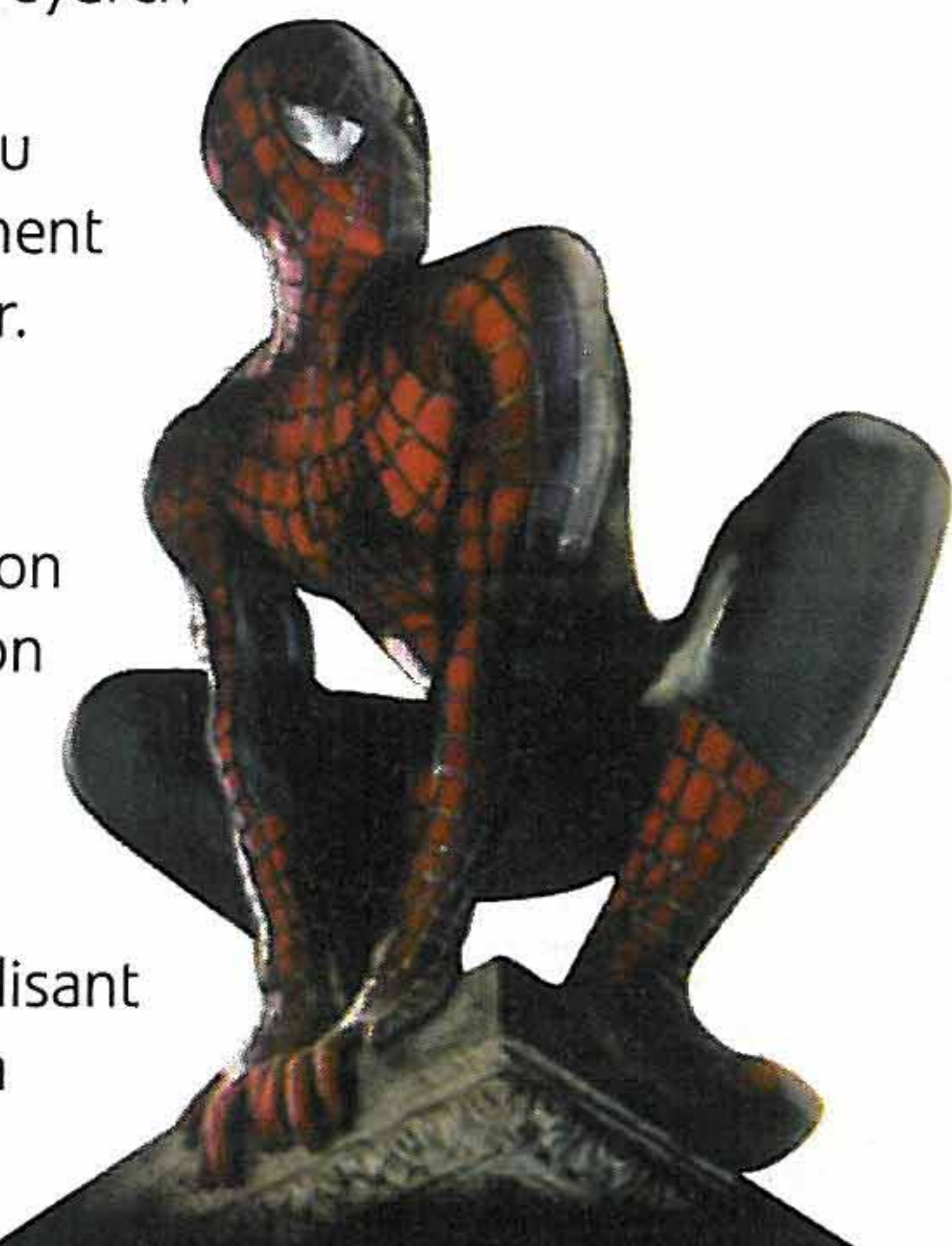




## SPIDEY TISSE SA TOILE !

# SPIDER-MAN THE MOVIE

**E**n cours de finition chez le développeur Treyarch pour le compte d'Activision, ce jeu d'action s'inspire largement du long-métrage à venir. Les fans de Spidey le retrouveront donc, en pleine forme, dans son combat contre le Bouffon vert et autres méchants vilains du genre. Spidey devra remplir diverses missions en utilisant ses super pouvoirs et sa super force physique !



Il pourra ainsi se déplacer sur les murs, les plafonds et utiliser sa toile. Dans les airs, vous vous apercevrez que se déplacer d'un immeuble à l'autre n'est pas donné à tout le monde.

### SANS FILETS !

Si l'on ne peut préjuger du film, la version ludique, elle, laisse deviner un jeu qui ravira les fans, mais également les joueurs à la recherche d'un gameplay différent. Les aptitudes physiques de Spidey permettront des originalités, parfaitement servies par une réalisation propre. Notre homme araignée est des plus ressemblants et ses déplacements tout aussi félics que ceux supposés par la BD. Les contrôles nécessiteront quelques secondes d'adaptation, mais dans l'ensemble, la prise en main sera rapide. Si les développeurs maintiennent un bon dosage dans la jouabilité, *Spider-Man The Movie* sera un bon choix. #

GENRE : ACTION

ÉDITEUR : ACTIVISION

SORTIE : MAI 2002



• Combattre avec la toile : c'est vraiment coton...



• Tomber du plafond sur les ennemis : c'est jouissif.



• Se servir de la toile en arme de jet : c'est malin.

### VA Y AVOIR DU SPORT !



• La meilleure version d'un des jeux de snowboard les plus éclatants arrive sur nos GameCubes. Il s'agit de *SSX Tricky*, la version améliorée, avec des circuits encore plus longs et de nouvelles figures toujours plus extravagantes. La jouabilité excellente permet de combiner les tricks les plus fous sans la moindre difficulté. Enfin, les graphismes impressionnent grâce aux effets spéciaux (brouillard, lens flare, etc.) dont est capable le Cube. Test le mois prochain. #

## TRANCHER DANS LE VIF ! SOUL CALIBUR 2

**A**vec *Soul Calibur 2*, Namco tentera bientôt d'imposer sur GameCube son savoir-faire dans le domaine du jeu de baston. Cette suite s'annonce particulièrement grandiose, avec plus d'une vingtaine de personnages et une réalisation à faire pâlir les jeux concurrents. On retrouvera toute la clique de l'opus précédent, ainsi que deux petits nouveaux : Cassandra, la sœur de Sophitia, qui utilise le même style de combat que son aîné, et Hong Yuun Sung, combattante chevronnée armée de deux tonfas. Les dernières images qui nous sont parvenues promettent, mais il faudra encore être



• Les effets de lumière sont encore plus impressionnants qu'avant.

patient puisque *Soul Calibur 2* ne devrait pas être disponible avant la fin de l'année. #

GENRE : COMBAT 3D

ÉDITEUR : NAMCO

SORTIE : FIN 2002



## SOYONS POLYMORPHES !

# KAMEO : ELEMENTS OF POWER

**Q**uand Rare s'attelle à un projet, il y a de quoi s'y intéresser ! De prime abord, *Kameo* ressemble à un jeu d'aventure-action à la troisième personne tout ce qu'il y



• Une fois la fusion effectuée, on peut voir Kameo dans le corps transparent du monstre.

a de plus banal. Mais lorsqu'on apprend que l'héroïne fusionne avec les animaux ou les ennemis qu'elle apprivoise, on comprend que l'action peut prendre une dimension tout autre. D'autant que Rare compte utiliser au mieux les possibilités de la manette du GameCube. L'univers s'annonce riche, avec des couleurs chatoyantes servant une ambiance propre au jeu. Vous devriez beaucoup en entendre parler... #

GENRE : ACTION/AVENTURE

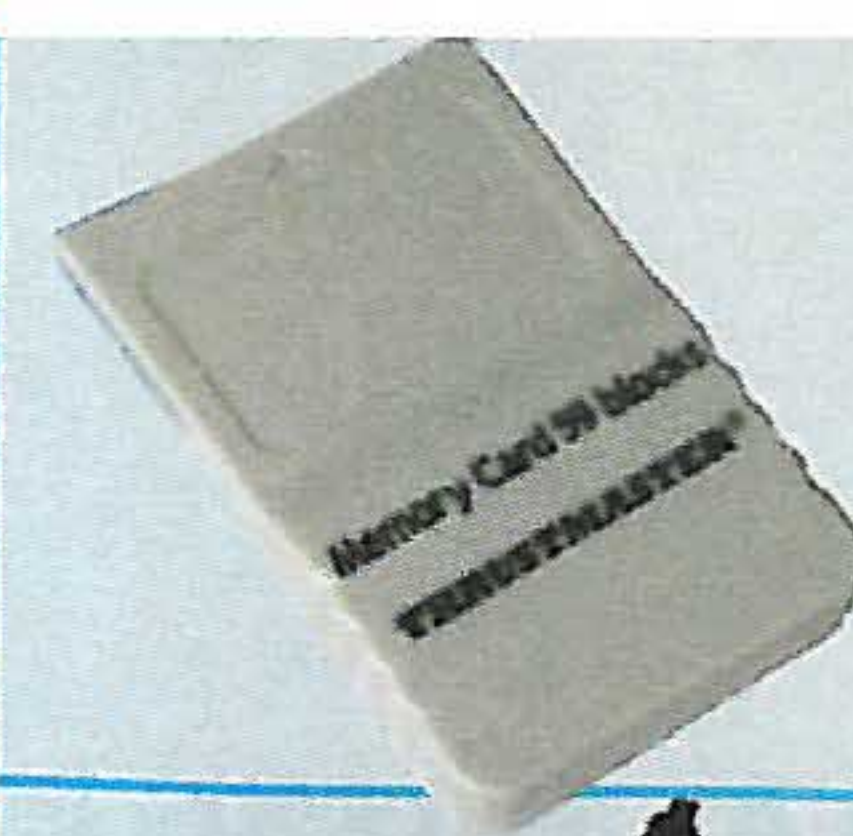
ÉDITEUR : NAMCO

SORTIE : NON ANNONCÉE



[plongez  
dans le fun]\*

• Carte mémoire 59 blocs



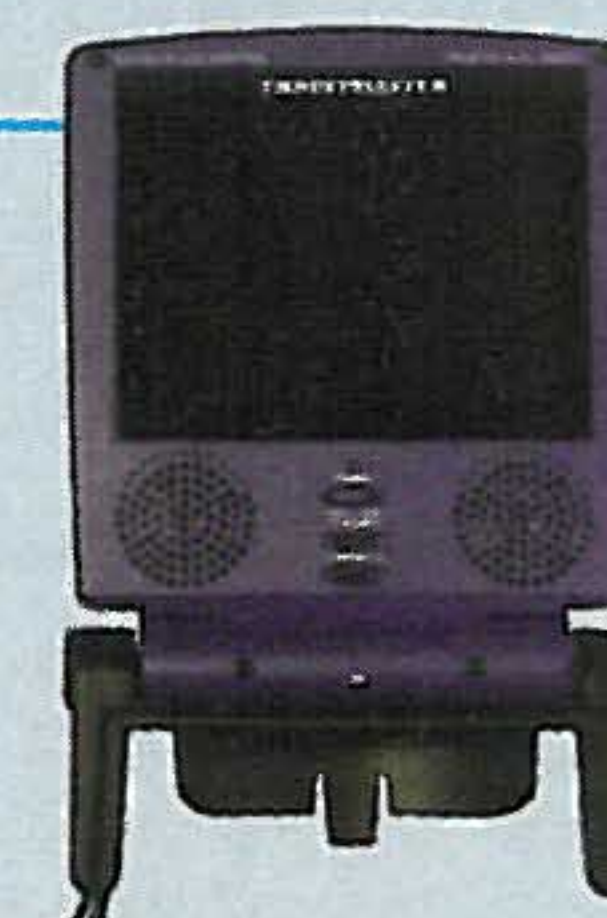
• Firestorm™ Powershock Controller



• Console Rack



• Ecran LCD 5.4"



• Games Holder



• Move n'Play Bag



• Challenge2 Racing Wheel



Starter Kit et séries de câbles également disponibles

La gamme  
complète  
d'accessoires  
pour GameCube™

**THRUSTMASTER®**

\* Immersion totale dans le "fun"

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

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

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



## LA CHASSE EST OUVERTE POKÉMON ADVANCE

Il était impensable que la GameBoy Advance n'accueille pas les Pokémons. Les choses se précisent désormais. Trois cartouches vont sortir (Terre, Vent et Feu), remplies

de nouveaux Pokémons à capturer et à entraîner. Le jeu se déroulera dans un univers totalement inédit. Les amateurs feront la connaissance d'un nouveau petit entraîneur de Pokémons que l'on pourra incarner. GameBoy Advance oblige, le jeu va gagner en qualité côté graphismes et animations. Nul doute aussi que la passerelle se fera entre les versions GameBoy Advance et une future version GameCube de *Pokémon*, comme cela était le cas sur la Nintendo 64. Une excellente nouvelle pour les Pokémaniaques !

GENRE : AVENTURE

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : DÉBUT 2003

• La chasse aux nouveaux Pokémons va bientôt s'ouvrir sur GameBoy Advance.

## LA GAMEBOY ADVANCE EXPLOSE ! CT SPECIAL FORCES

Ça va « fighter » cet été sur les portables ! *CT Special Forces* est la prochaine production des développeurs français LSP (alias PAM). Spécialisés depuis un bon bout de temps sur la GameBoy Advance, les auteurs d'*Inspecteur Gadget* ou de *Gremlins* devraient signer ici un jeu d'action dans la lignée du célèbre *Contra*. Scrolling hyperfluide, explosions dans tous les sens et graphismes splendides, voilà un jeu que les amateurs de shoot'em up se doivent d'attendre. D'autant que *CT Special Forces* n'a pas lésiné pour vous plonger au cœur de l'action en mélangeant les scènes vues de côté, vues de dessus et en vue subjective.



• Techniquement soigné, *CT Special Forces* sera un pur jeu d'action comme on les aime.

GENRE : ACTION

ÉDITEUR : BIGBEN

SORTIE : FIN JUIN 2002

### TROP MORTAL !

• Même si la version GameBoy Advance de *Mortal Kombat* présente beaucoup mieux que les versions précédentes, le jeu pêche encore par un gros manque de maniabilité. Ce défaut récurrent des *Mortal* vient une fois de plus porter un coup bas à la série. Cette version ressemble beaucoup à *Ultimate Mortal Kombat 3*. La palette de coups est presque identique, bien que l'on passe d'une version arcade à six boutons à une version GBA à quatre boutons. Le côté gore du jeu, marque de fabrique, est conservé.



## LE RENARD MONTRE LE BOUT DE SA TRUFFE STARFOX ADVENTURES



• Fox observe un ennemi volant non identifié.

Fox McCloud va faire un retour en force sur le GameCube. Le héros de *Starwing*, fameux shoot'em up qui sévissait sur Super Nintendo puis sur Nintendo 64, a droit ici à une aventure inédite que l'on pourra sans mal rapprocher d'un certain *Zelda*. Les premiers tours de paddle sur *Starfox Adventure* rendront n'importe quel joueur heureux. Les actions sont très nombreuses et toujours simples à enclencher. Par exemple, à l'aide du bâton de Fox, on peut soulever des pierres et révéler ainsi des passages secrets.

Il est aussi possible de passer à tout moment en vue subjective pour effectuer d'autres actions (observer, tirer à l'arc...).

### UN FOX AU POIL

Le jeu comporte de nombreuses missions qui se dérouleront sur plusieurs planètes. Des scènes plus axées shoot'em up feront la transition lorsque vous déciderez d'aller d'une planète à l'autre. Doté d'une excellente réalisation, *Starfox* en met plein la vue. Les textures sur les dinosaures, le rendu de l'eau



• Certaines scènes de plate-forme seront... chaudes !



et les éclairages dynamiques, tout est prétexte à exploiter la console au mieux. Enfin, la maniabilité exemplaire de ce titre le place parmi les jeux les plus attendus à la rédaction. *Starfox Adventures* devrait sortir d'ici à la fin de l'année.

GENRE : ACTION/AVENTURE

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : FIN 2002



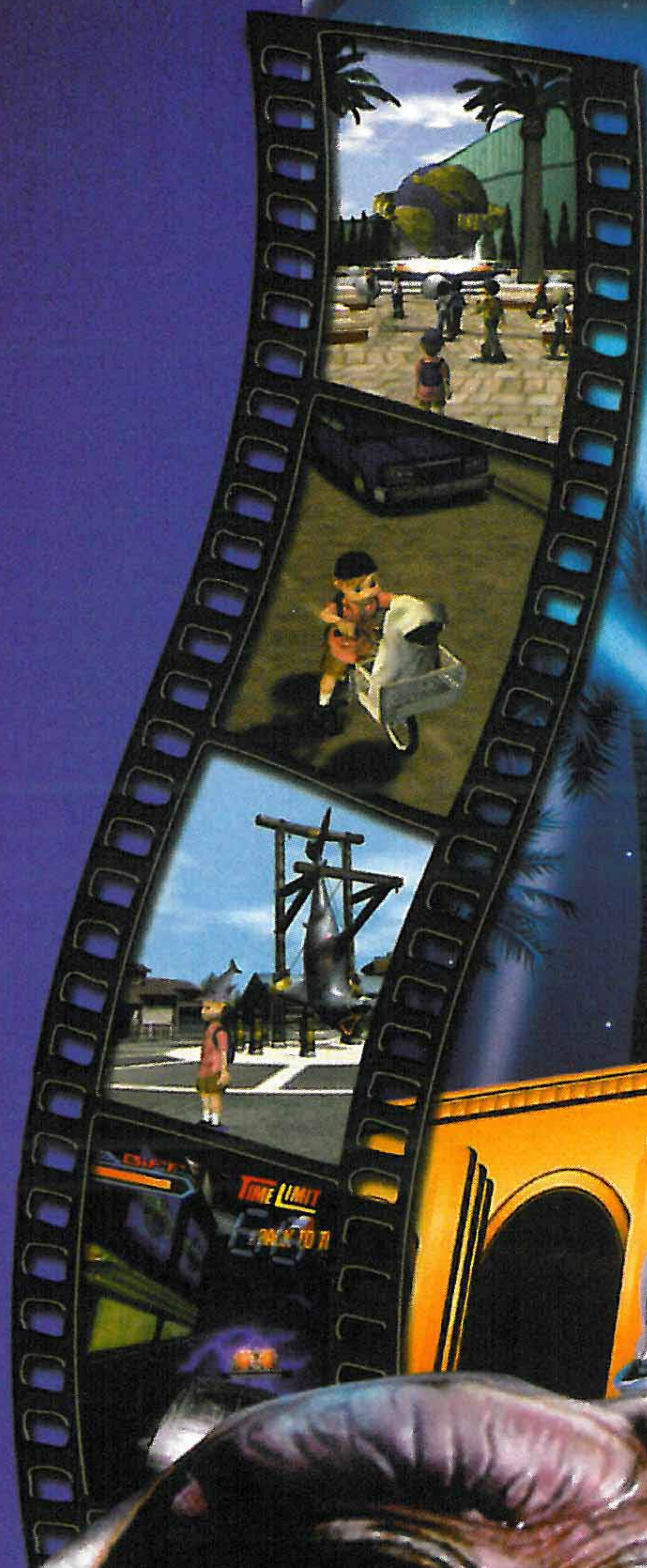


UNIVERSAL STUDIOS  
THEME PARKS

ADVENTURE

Toutre la magie d'Hollywood  
dans votre GameCube !

NINTENDO  
GAMECUBE™



UNIVERSAL  
STUDIOS  
THEME PARKS

UNIVERSAL STUDIOS  
THEME PARKS

ADVENTURE

Sur vos écrans le 3 mai 2002

Elu meilleur  
l'ECTS 2001  
Jeu console de

NINTENDO  
GAMECUBE

KEMCO



Distribué par  
NOBILIS  
www.nobilis-france.com

© 2001 KEMCO/developed by NAI a DIGITAL WORKS CO., LTD. Back to the Future® The Ride® Universal Studios/U-Drive, Inc. E.T. Adventure™ & © Universal Studios and Amblin Universal Studios and Universal elements™ & © Universal Studios. All Rights reserved. Jurassic park is a trademark and copyrights of Universal studios and Amblin Entertainment, Inc.; Woody Woodpecker and friends and related characters are trademarks and copyrights of Walter Lantz productions, Inc.; Back to the Future is a trademark and copyright of Universal Studios and U-Drive, Inc.; Jaws is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All Rights reserved. Licensed by NINTENDO, Nintendo GameCube and the official Seal are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.





LE PEUPLE DE L'HERBE

# PIKMIN

L'arrivée d'un nouveau jeu conçu par Myamoto fait toujours de l'effet, et *Pikmin* ne devrait pas déroger à la règle. Avec ce titre, le créateur des jeux de plate-forme réforme (!), sur GameCube, les jeux de stratégie en temps réel. Échoué sur une planète hostile, vous contrôlez un personnage mesurant quelques centimètres et qui va devoir récupérer les morceaux éparpillés de son vaisseau spatial en se servant... de la flore et de la faune ! À commencer par les *Pikmins*, étranges animaux ressemblant

à des oignons (ou des navets ?) et qui vous obéissent pour d'obscures raisons. Le génie de *Pikmin* vient de son maniement très simple qui n'en permet pas moins pour autant toutes les subtilités des jeux de stratégies classiques. Une fois qu'un *Pikmin* est sorti de terre, il vous suit comme une ombre. D'une pression de bouton, vous l'envoyez chercher des ressources, ouvrir une porte ou attaquer un monstre. Là où cela devient intéressant, c'est que vous pouvez contrôler, toujours de manière aussi simple, jusqu'à 100 *Pikmins* simultanément ! On vous aura prévenu, c'est exceptionnel... #



• Chaque mission se déroule sur une journée. La nuit, il faut cacher vos *Pikmins*.



• Votre armée de *Pikmins* est prête pour faire une grosse fête à ce monstre.

GENRE : ACTION/RÉFLEXION

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : 14 JUIN 2002

EN BREF...

# La console qui s'adapte

La GameBoy Advance continue de récupérer bon nombre de vieux titres pour gamers nostalgiques. Dernier en date : le jeu de football futuriste *Speedball 2*, qui sortira bientôt dans une version supposée identique à l'originale, donc très fun.

# Bonne vieille soupe

Autre vieux titre que les moins de 20 ans n'ont pas connu et qui est adapté sur GameBoy Advance : *Boulder Dash EX*. Son principe : ramasser des diamants sans se prendre des rochers sur la tête. Simple, mais prenant.

# Pas de polémique !

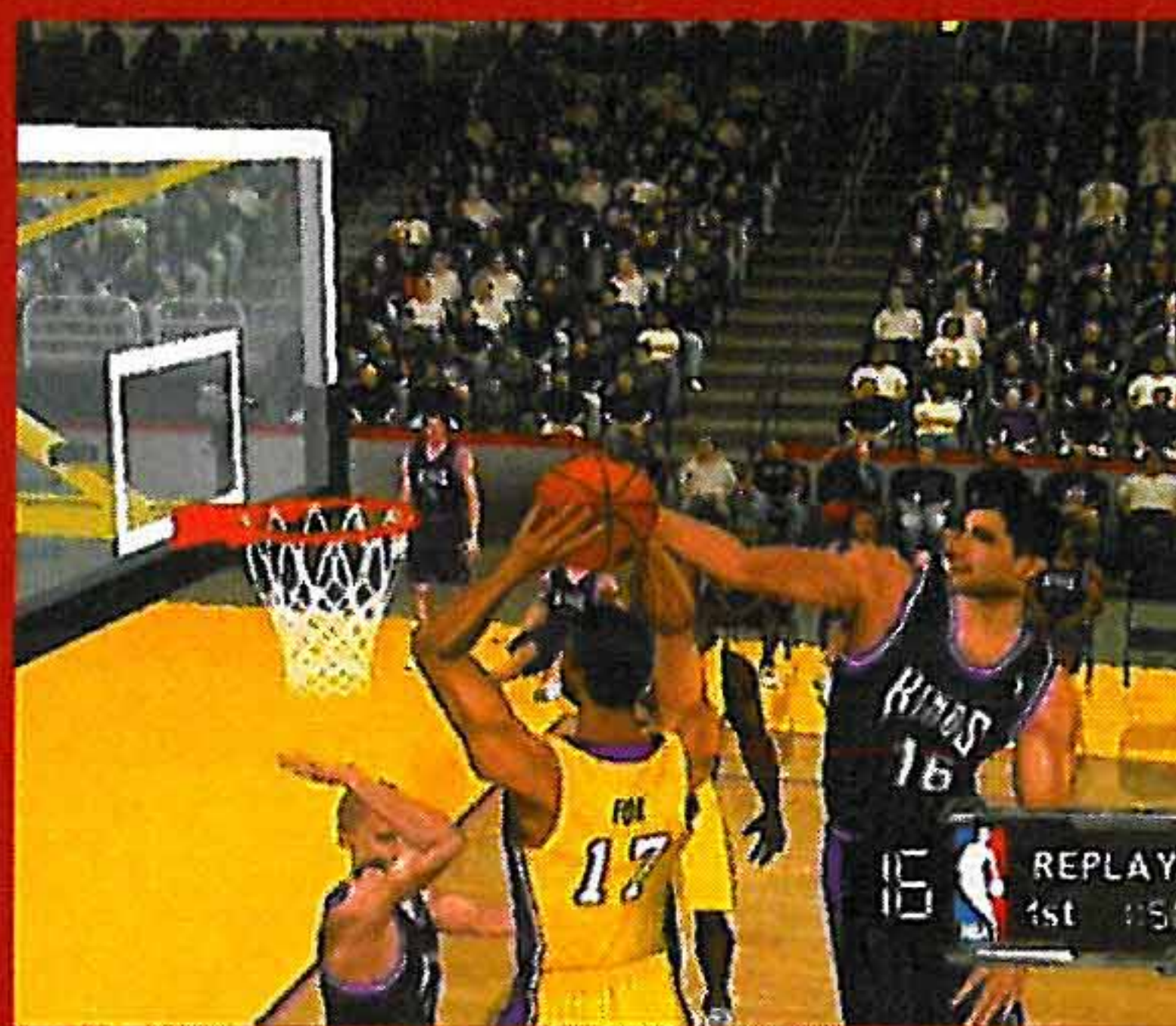
L'ancêtre du Doom-like, *Wolfenstein 3D*, se voit adapté en version GameBoy Advance. Le résultat ne déçoit pas par rapport à l'original. Ce shoot en 3D qui fit polémique en raison de son thème sortira le mois prochain.



C'EST LA ZONE

# LA NBA DÉBARQUE

La popularité du basketball aux États-Unis incite les éditeurs de jeux à se livrer une guerre sans merci sur GameCube. Dès le 24 mai, Nintendo tirera la première salve avec son *NBA Courtside 2002*. Le *NBA 2K2* de Sega arrivera quelque temps plus tard. Point commun entre les deux titres : les basketeurs ont des visages si détaillés qu'on les reconnaît au premier coup d'œil... Les graphismes remarquables dans les deux titres, ne suffiront d'ailleurs pas à les départager. Aussi, il sera nécessaire d'attendre les tests pour savoir lequel ira au panier. #



• *NBA Courtside 2002*, disponible dès le 24 mai, inaugurerà les jeux de basket sur GameCube.

GENRE : BASKETBALL

ÉDITEUR : NINTENDO/SEGA

SORTIE : 24 MAI 2002 (COURTSIDE)

FROMAGE OU DÉSERT ?



• La guerre est ouverte sur GBA entre *V-Rally 3* et *Colin McRae 2*, deux jeux de rallyes qu'on imaginait difficilement sur une console portable. Si la surprise vient surtout de *V-Rally 3*, *Colin McRae 2* ne s'en sort pas si mal. Seul un test poussé permettra de les départager. Sortie prévue : fin juin 2002.

SEGA À L'AISE SUR LE GAMECUBE  
VIRTUA FIGHTER QUEST

**V**irtua Fighter sur GameCube... Une mauvaise blague ? Pas du tout. Yu Suzuki, créateur de la série, l'a annoncé en personne au Sega Game Jam 2 au Japon. La nouvelle est d'importance, car il ne s'agit pas pour le GameCube d'accueillir *Virtua Fighter 4*, mais bien un épisode inédit. Le titre, encore provisoire, est *Virtua Fighter Quest*.

Le concept mélangera la baston, façon *Virtua Fighter*, avec des éléments de jeux de rôle. On devine que ce soft donnera une relative liberté de mouvement au joueur. Si les promesses sont tenues, nous pourrions avoir un jeu plein de potentiel, le genre de titre dont rêve tout fan de baston. #

GENRE : COMBAT/AVENTURE

ÉDITEUR : SEGA

SORTIE : COURANT 2003



COMME AU CINÉMA

# DRIVER 2

La console portable de Nintendo est décidément étonnante. On y trouve à peu près tous les genres de jeux et même ceux que l'on dit « inadaptables ». *Driver 2* est



la preuve flagrante que cette console en a vraiment dans le ventre. Cette version possède tous les modes de jeu qui existent sur la version originale (Capture the Flag, Check Point, etc.). Les courses-poursuites à travers les villes les plus célèbres des États-Unis y sont surprenantes de réalisme. Le jeu permet, via le câble Link, de pouvoir jouer jusqu'à quatre joueurs. #

GENRE : ACTION  
ÉDITEUR : INFOGRAMES  
SORTIE : FIN 2002



• La version GBA conserve le principe du jeu original. Étonnant !

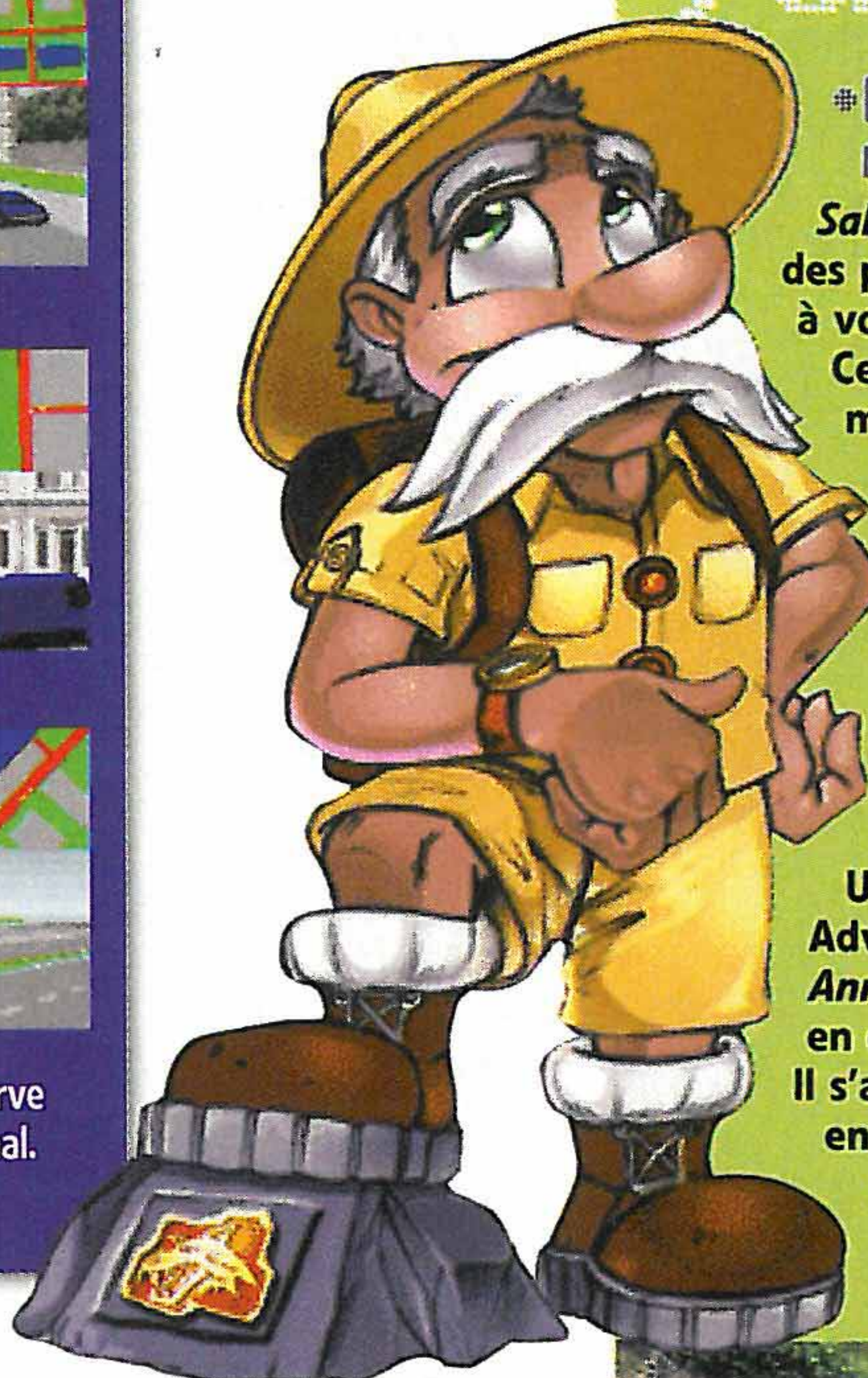
## EN BREF...

### # Qui a peur du méchant loup ?

*Sabrewulf* sera l'un des prochains jeux Rare à voir le jour sur GBA. Ce jeu de plate-forme magnifique est saupoudré d'une bonne dose d'aventure. Un titre qui devrait faire parler de lui dès la rentrée.

### # Un anneau pour tous

Une version GameBoy Advance du *Seigneur des Anneaux* est actuellement en cours de développement. Il s'agit d'un jeu de rôle en 3D isométrique, basé sur les deux premiers tomes du roman de J.R.R. Tolkien.



# ELLE REVIENT PLUS FRAÎCHE QUE JAMAIS METROID PRIME

Samus Aran reprend du service après une absence d'environ sept ans ! Et son come-back va faire du bruit. Déjà parce que la version GameCube est impressionnante techniquement ; ensuite parce que le jeu reste fidèle à la série. Nous sommes en face d'un monument du jeu vidéo, au même titre qu'un *Mario* ou qu'un *Zelda*.

*Metroid Prime* fonctionne un peu comme ce dernier. Au départ, les capacités de Samus sont plutôt limitées. Elle peut sauter et tirer avec son laser sur des énormes mutants. Très vite, elle découvre des bonus qui lui permettent de sauter plus haut, d'acquérir des armes plus puissantes et de se transformer en boule, ce qui lui donne accès

à des zones nouvelles. Cette version GameCube alterne vue subjective à la FPS et vue à la troisième personne, le tout dans des environnements en trois dimensions au rendu absolument superbe. #

GENRE : ACTION  
ÉDITEUR : NINTENDO  
SORTIE : NON ANNONCÉE

• Une fois de plus, Nintendo promet une aventure longue et pleine de rebondissements.

• *Metroid Prime* se jouera partiellement en vue subjective. Ça change des habitudes.



### # Square renoue avec Nintendo

*Final Fantasy Tactics* sortira probablement à la rentrée sur GameBoy Advance. Le jeu comportera un système de sauvegarde rapide permettant un plus grand confort de jeu. Une bonne nouvelle pour ce soft de stratégie !

### # Du sang frais

*Castlevania : White Night Concerto* sera le second volet de la nouvelle série de Konami à sortir sur la console portable de Nintendo. Graphiquement, le jeu gagne en finesse. Le système d'évolution emprunté aux jeux de rôle est conservé.

### # Samus est partout, même dans la poche

Le GameBoy Advance se verra lui aussi gratifiée d'une version de *Metroid*. Elle devrait être plus proche de celle que l'on a connue sur Super Nintendo.



FAITES-VOUS UNE TOILE DANS VOTRE SALON.



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO  
GAMECUBE

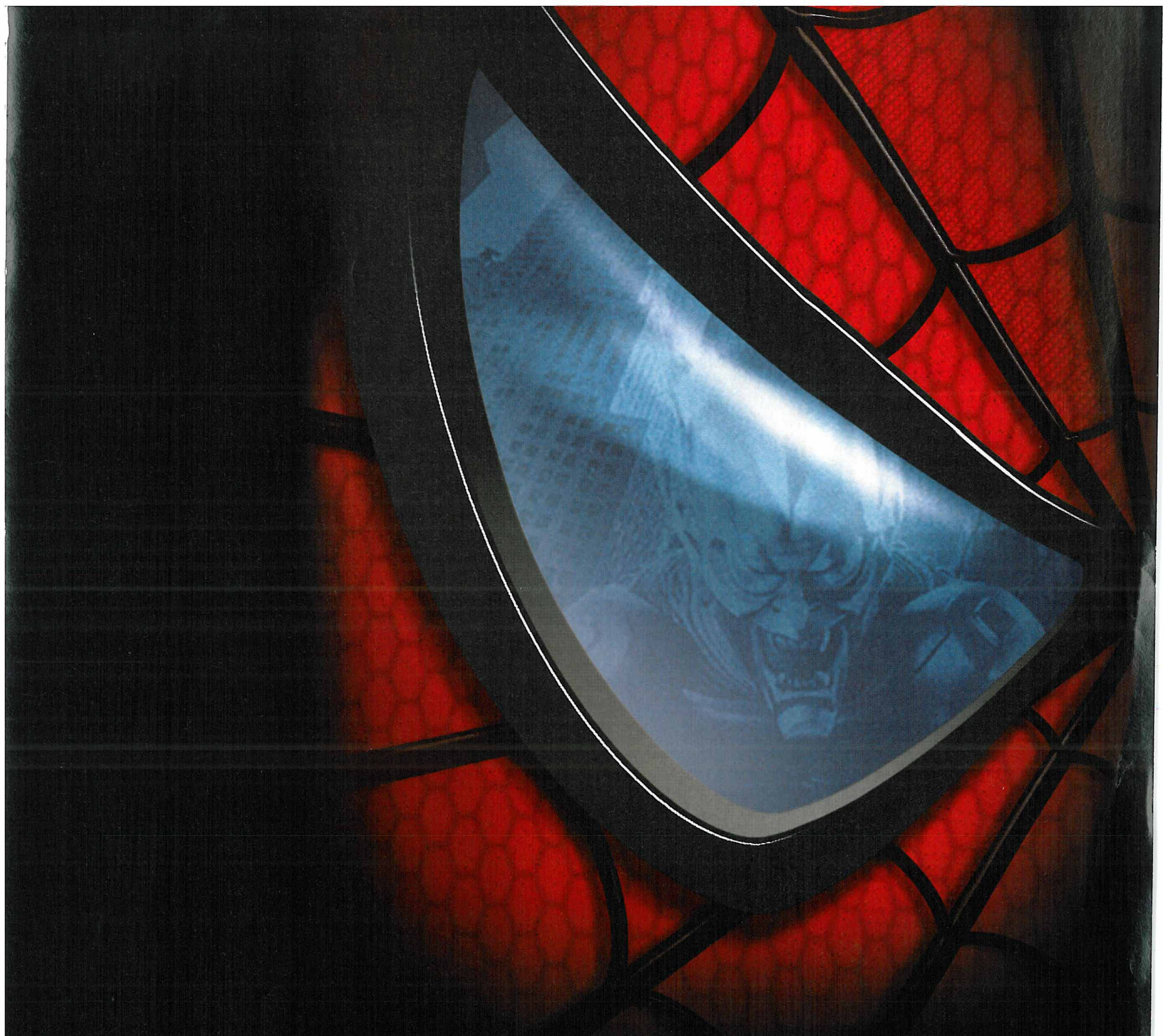
DÉCONSEILLÉ  
aux moins de  
12  
ANS

GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT  
[www.sony.com/spider-man](http://www.sony.com/spider-man)

MARVEL SPIDER-MAN COLUMBIA  
PICTURES

Spider-Man et tous les autres personnages Marvel, TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, le film, © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Tous droits réservés. Game Code © 2002 Activision, Inc. et ses filiales. Publié et distribué par Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision, Inc. et ses filiales. Tous droits réservés. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM ET © SONT DES MARQUES DE NINTENDO © 2002 NINTENDO. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques déposées par Microsoft Corporation soit des marques détenues par Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisés en vertu de licences Microsoft. Toutes les autres marques et tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.





# SPIDER-MAN™

ALLEZ AU-DELÀ DU FILM

**ACTIVISION**

[activision.com](http://activision.com)





COUPS D'BOULE ET PRISES DE TETE

# ETERNAL DARKNESS

Avorté sur N64, puis transféré sur le GameCube, ce titre d'action/aventure se sera fait désirer. Apparemment, l'attente en valait la chandelle...

**E**ternal Darkness n'est pas un survival horror. C'est un thriller psychologique. Voilà, en substance, ce que nous déclarait Denis Dyack, président de Silicon Knights, lors de sa présentation au dernier Gamer's Summit à Seattle. Avec une telle entrée en matière, la comparaison avec *Resident Evil* paraissait inévitable. Force est de constater qu'*Eternal Darkness* s'en éloigne en raison d'une structure de jeu et de possibilités qui diffèrent du concurrent.

## PLURALITÉ HOMOGENE

Bien loin de la platitude du scénario des productions actuelles, les développeurs de Silicon Knights avaient une idée précise de ce qu'ils voulaient proposer aux joueurs.



• Bien souvent, c'est à plusieurs ennemis que vous devrez faire face.

Plus qu'un jeu, ils voulaient offrir une véritable expérience. Un scénario parcourant deux millénaires de l'histoire de l'humanité. Comment ont-ils pu relier le tout ? Simplement en ayant une structure centralisée



autour d'une héroïne répondant au doux nom d'Alexandra Rovias, tout en permettant aux joueurs d'incarner plusieurs héros. Le danger avec le concept multi-personnages est de perdre le joueur dans les méandres des commandes. mais ce risque, les auteurs ont réussi à l'éviter en rendant le tout aussi homogène que possible. De ce fait, les différences de maniabilité d'un personnage à l'autre se font à peine sentir

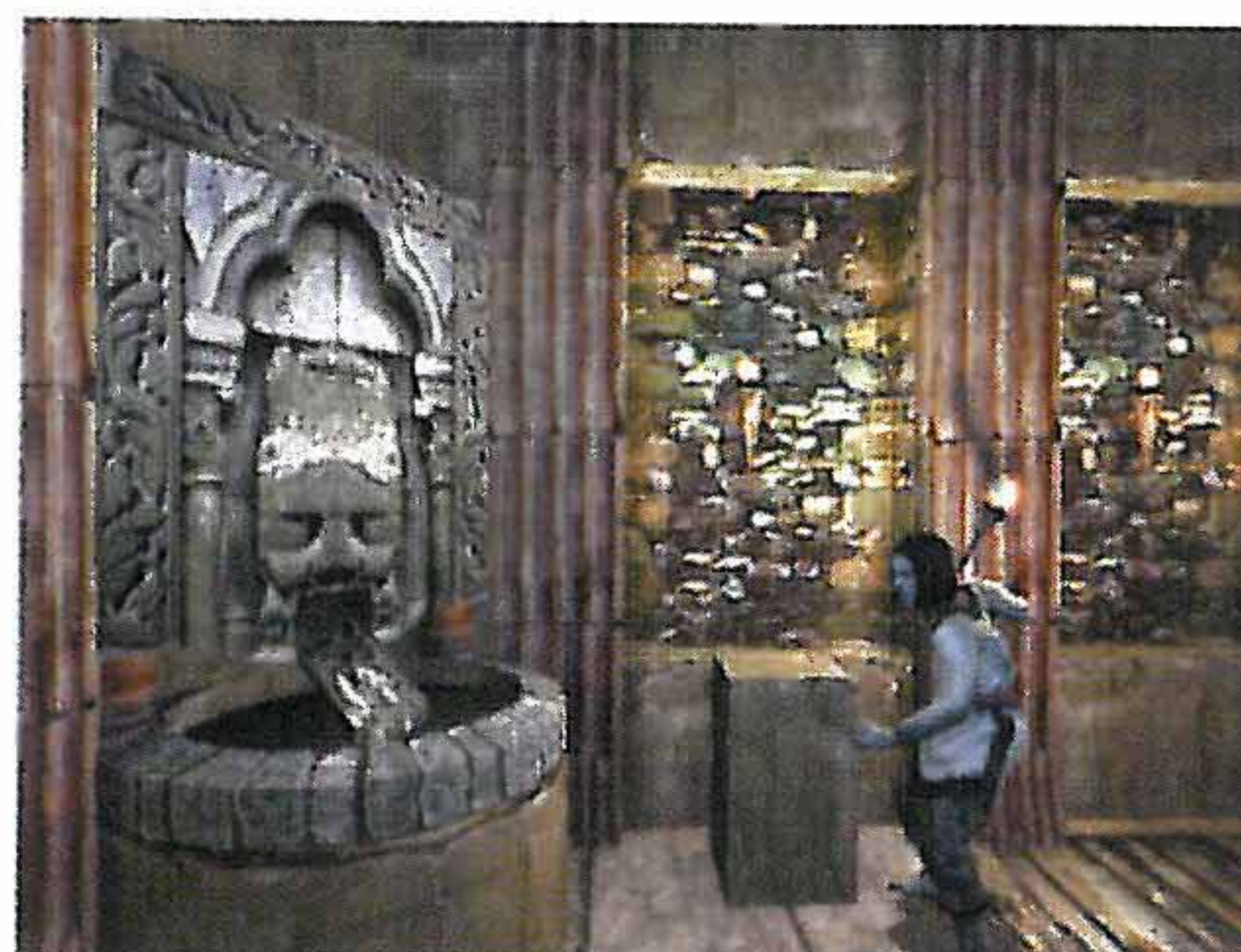
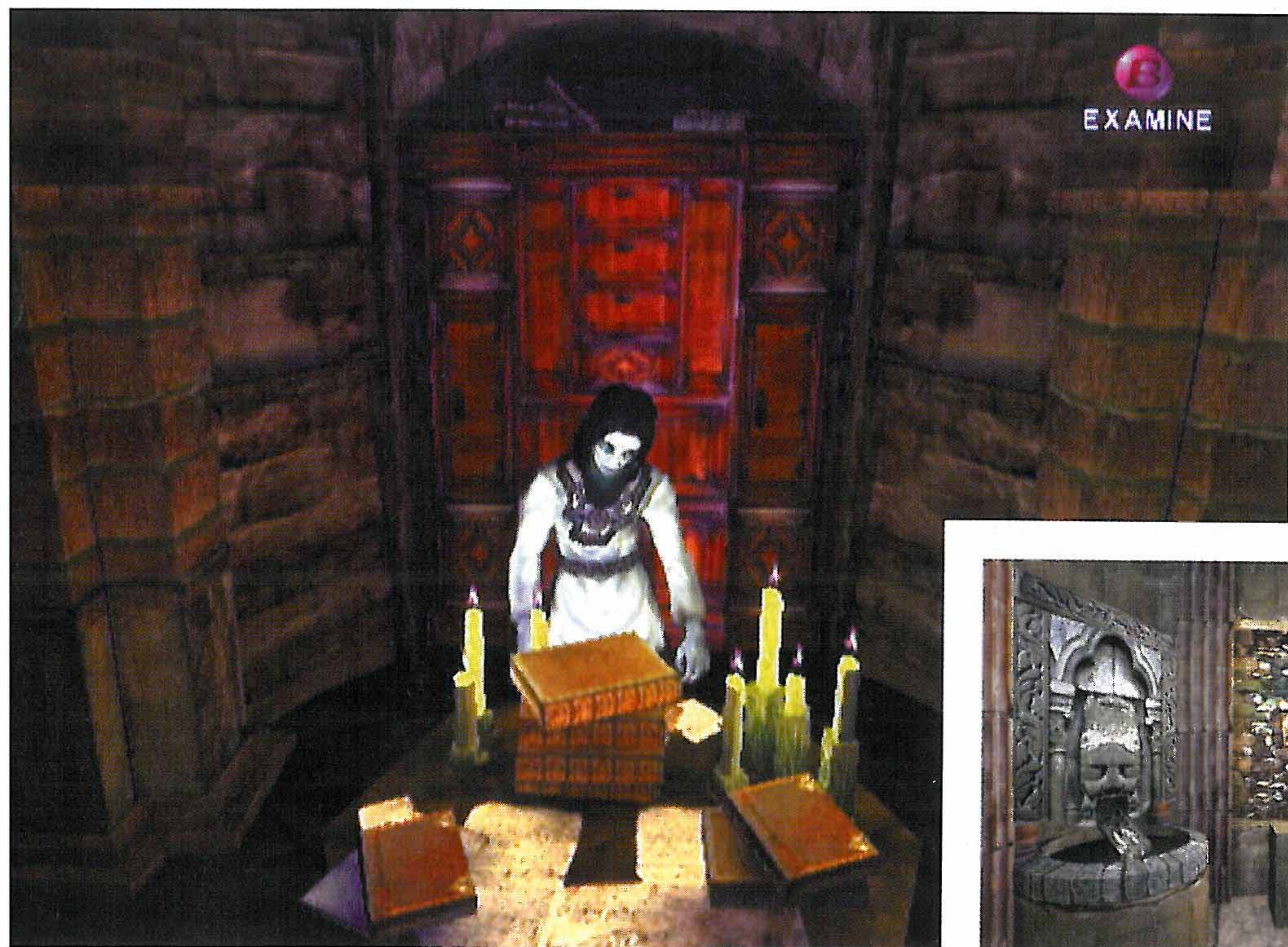
• Cette armoire semble escamotable.

• Examinez tous les éléments du décor, cela vous sera très utile.

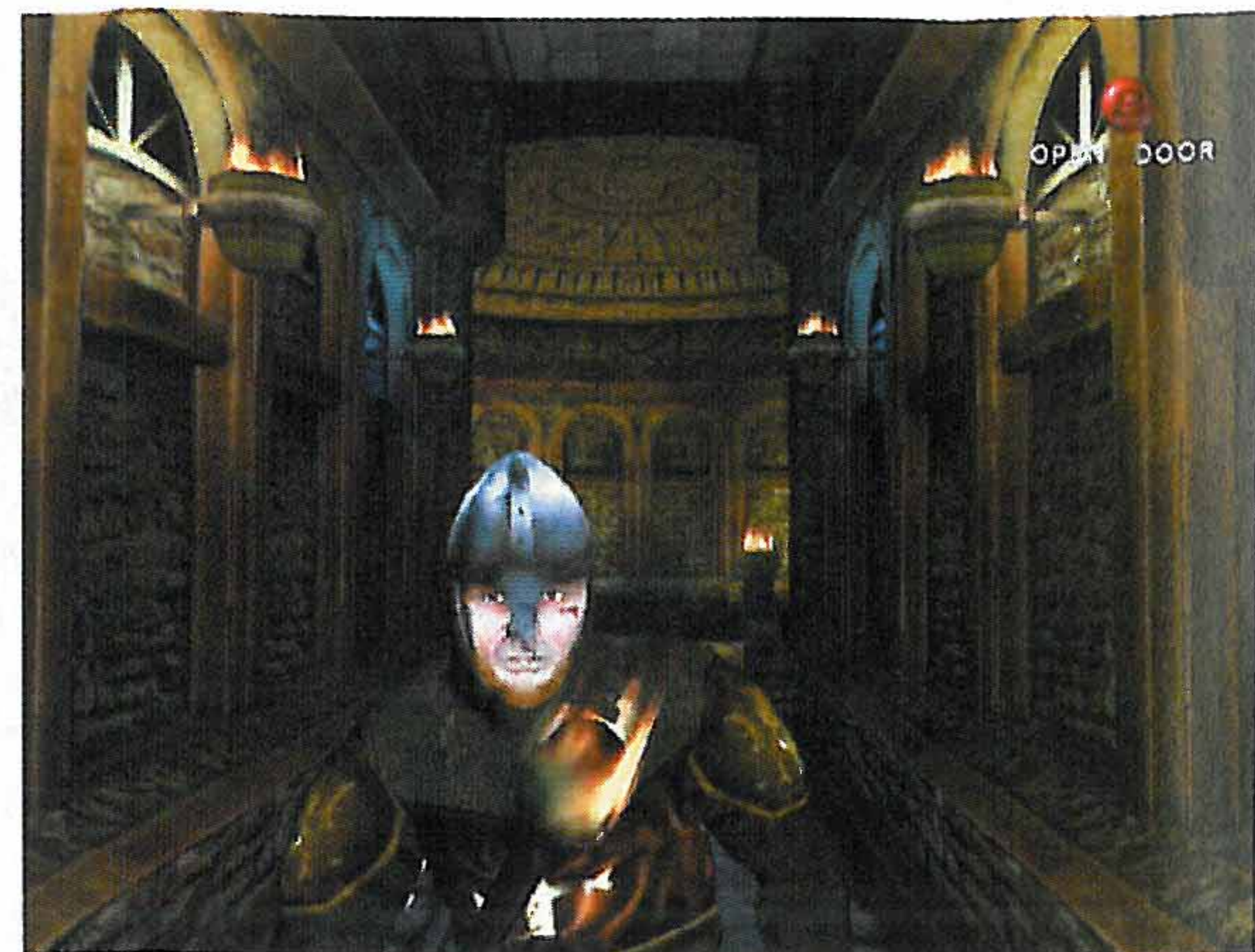
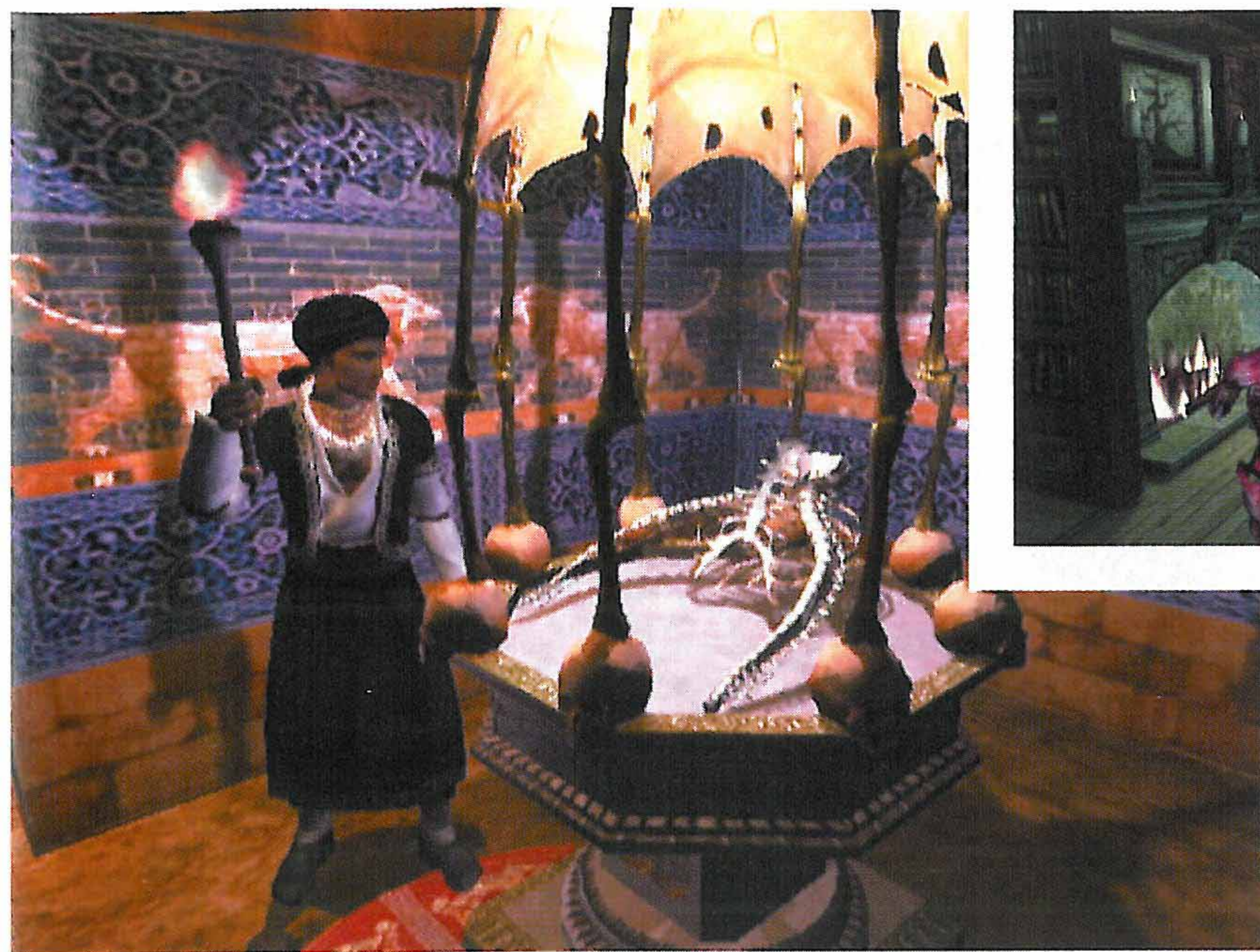
## EN TEMPS REEL



• Avec la puissance graphique à leur disposition, les développeurs ont de moins en moins recours aux images de synthèse. Dans *Eternal Darkness*, Silicon Knights a opté pour des cinématiques utilisant le moteur 3D du jeu. Le résultat est des plus convaincants grâce à divers effets et à la présence des voix off, bien dans le ton.







• Dans certaines situations, la fuite se transforme en victoire.

• N'avez-vous jamais rêvé d'être un chevalier du Moyen Âge ?

• Les détails ne manquent pas et le rendu est superbe.



tout au long des douze niveaux du jeu. S'il est possible de porter des coups aléatoirement, on peut également frapper avec beaucoup de précision. Pour cela, vous devez sélectionner les différentes parties du corps de votre ennemi. Tout un programme ! Le jeu ne propose pas de réel tutorial, mais les premiers niveaux, à la fois courts et simples,

permettent de comprendre les commandes et de s'y accoutumer aisément. Il ne nous a fallu que quelques minutes pour comprendre les subtilités, et ce sans manuel. Les combats contre diverses bestioles sont au cœur de votre aventure, mais il ne faut cependant pas oublier la quantité d'énigmes à résoudre. Elles sont relativement classiques, mais il faudra tout de même faire preuve, parfois, d'un grand sens de l'observation pour en venir à bout ; voire faire usage de magie, à plusieurs reprises.



• Lorsqu'un ennemi vous attrape, dépêchez-vous de vous en défaire.

## DES RUNES À VOTRE SERVICE

Tout au long de vos périples, des objets seront à collecter. Parmi ceux-ci, les runes ouvrent la voie de la magie, composante indispensable pour terminer le jeu. Le fonctionnement, assez basique, ne paraît pas évident au début. En effet, afin d'obtenir des sorts, il suffit de mixer trois runes.

• Les graphistes n'ont pas lésiné sur la richesse des textures.



• Les sbires de ce démon passent en première ligne pour le protéger.

• Voilà le genre de scène qui pose tout de suite l'ambiance du jeu.

## QUAND LA FOLIE GUETTE...

Les auteurs ont intégré un système très original qui apporte une touche personnelle à l'ambiance générale d'*Eternal Darkness*. Le principe est plutôt simple. Chaque personnage possède une sorte de barre de folie. Celle-ci se remplit à chaque fois qu'il rencontre un ennemi. Une fois la barre pleine, le personnage commence à avoir non seulement des réactions bizarres affectant le contrôle, mais aussi, parfois,



des visions affichées à l'écran. On peut alors commencer à douter sérieusement de ce que l'on voit ! Un concept vraiment intéressant et novateur. #

• Les visions d'Anthony sont bizarres ! Il faut arrêter les mauvaises fréquentations, jeune homme !

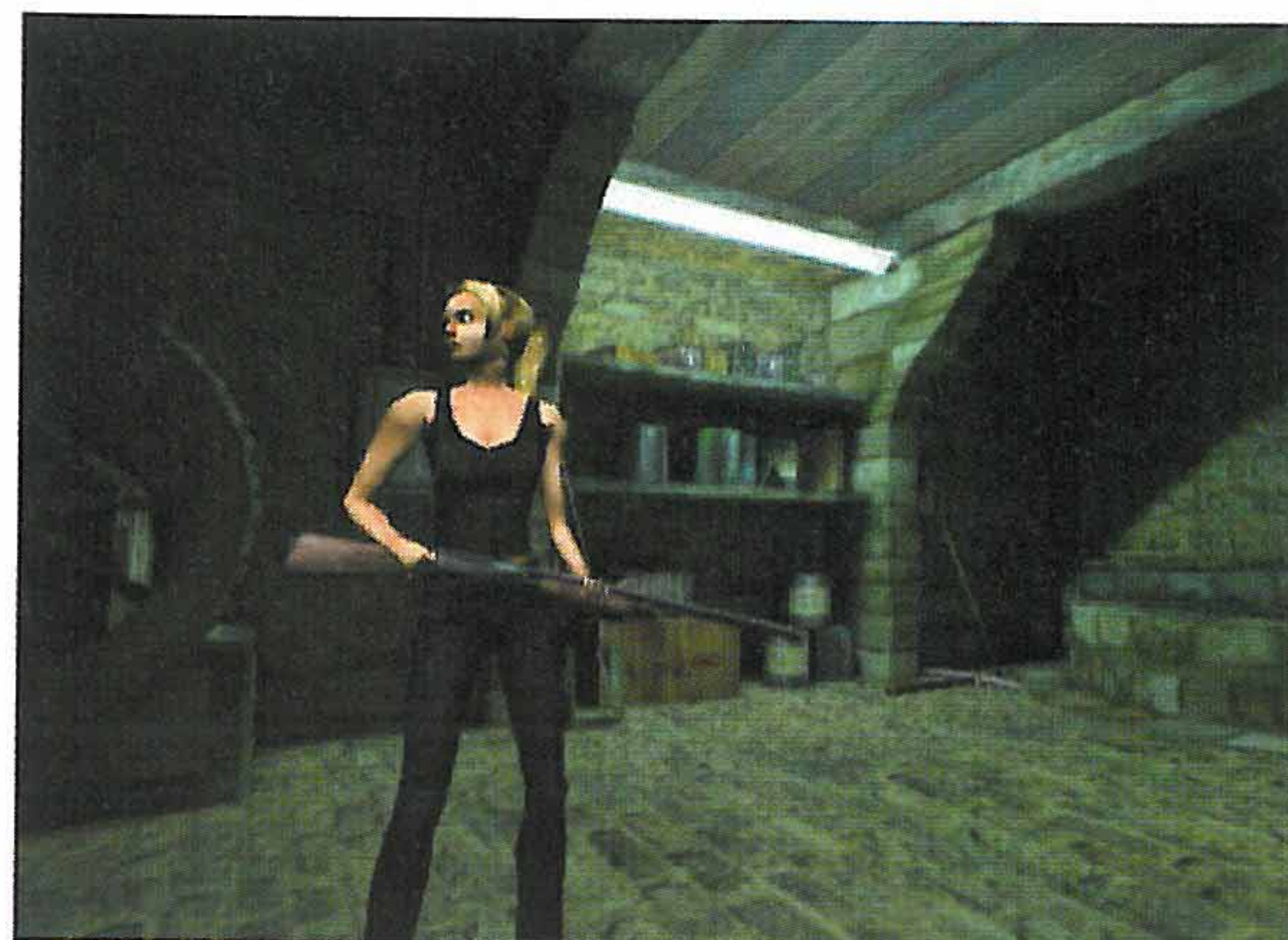


## ETERNAL DARKNESS

Logiquement, les différentes combinaisons conduisent à des sorts différents. La question est de savoir comment prévoir le résultat. Selon Silicon Knights, l'objectif est d'obliger les joueurs à tenter plusieurs combinaisons. Par exemple, il faudra donner des capacités mystiques à vos armes pour une plus grande puissance de frappe. Les sorts, que nous avons vus, bénéficient d'effets graphiques assez jolis.

### UNE AMBIANCE PESANTE

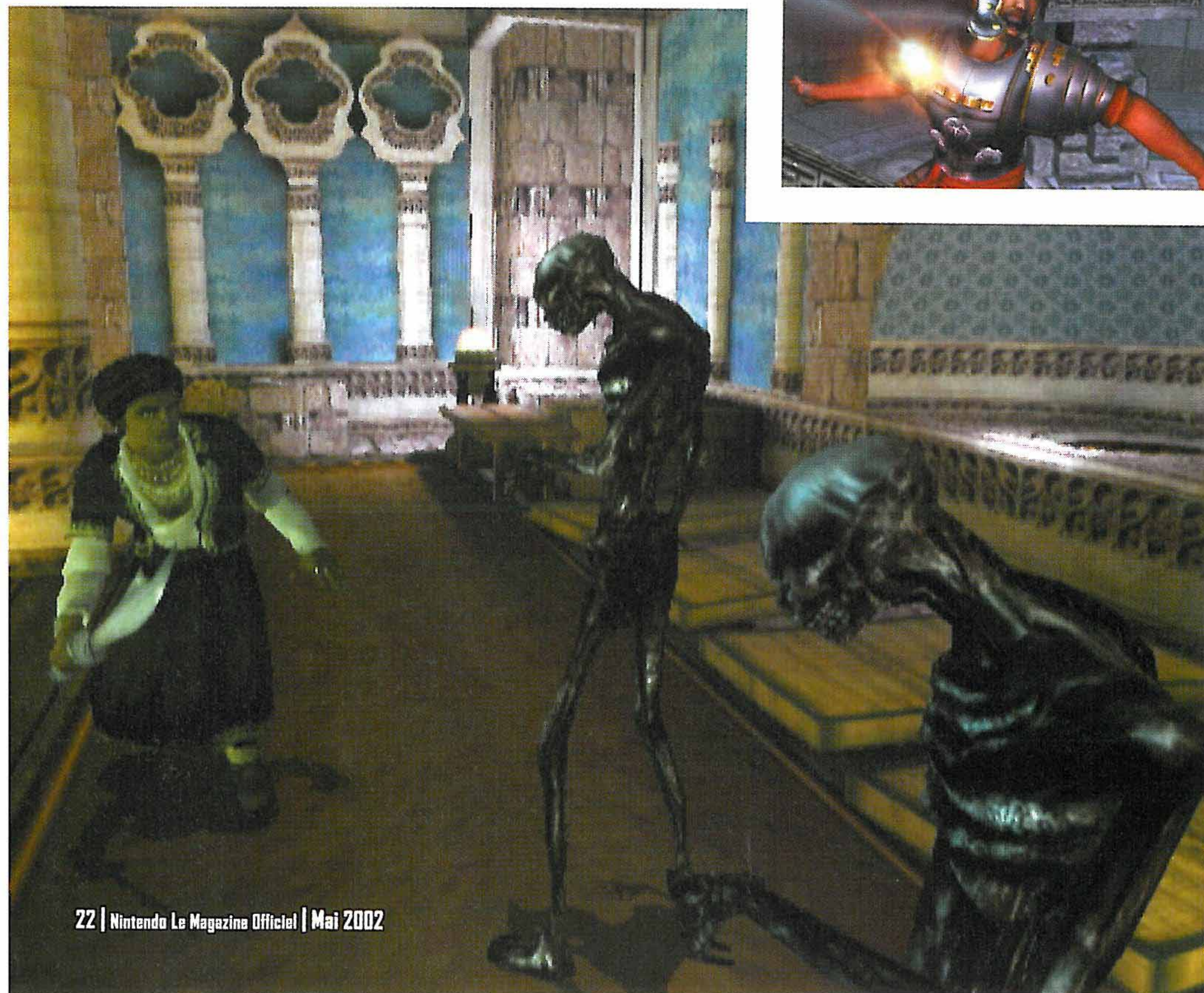
Techniquement, le GameCube fait des merveilles. Comme l'indique Denis Dyack : « Nous avons été étonnés de la facilité avec laquelle le GameCube a été capable de gérer tout ce que nous lui avons demandé ». Il est vrai que, contrairement à *Resident Evil*, les personnages et les décors sont en 3D temps réel. Néanmoins, vous noterez la richesse et le détail des environnements sur les photos présentées ici. Les longues recherches des membres de Silicon Knights ont abouti à un rendu graphique quasi photoréaliste.



• Les armes à feu sont les favorites d'Alexandra.

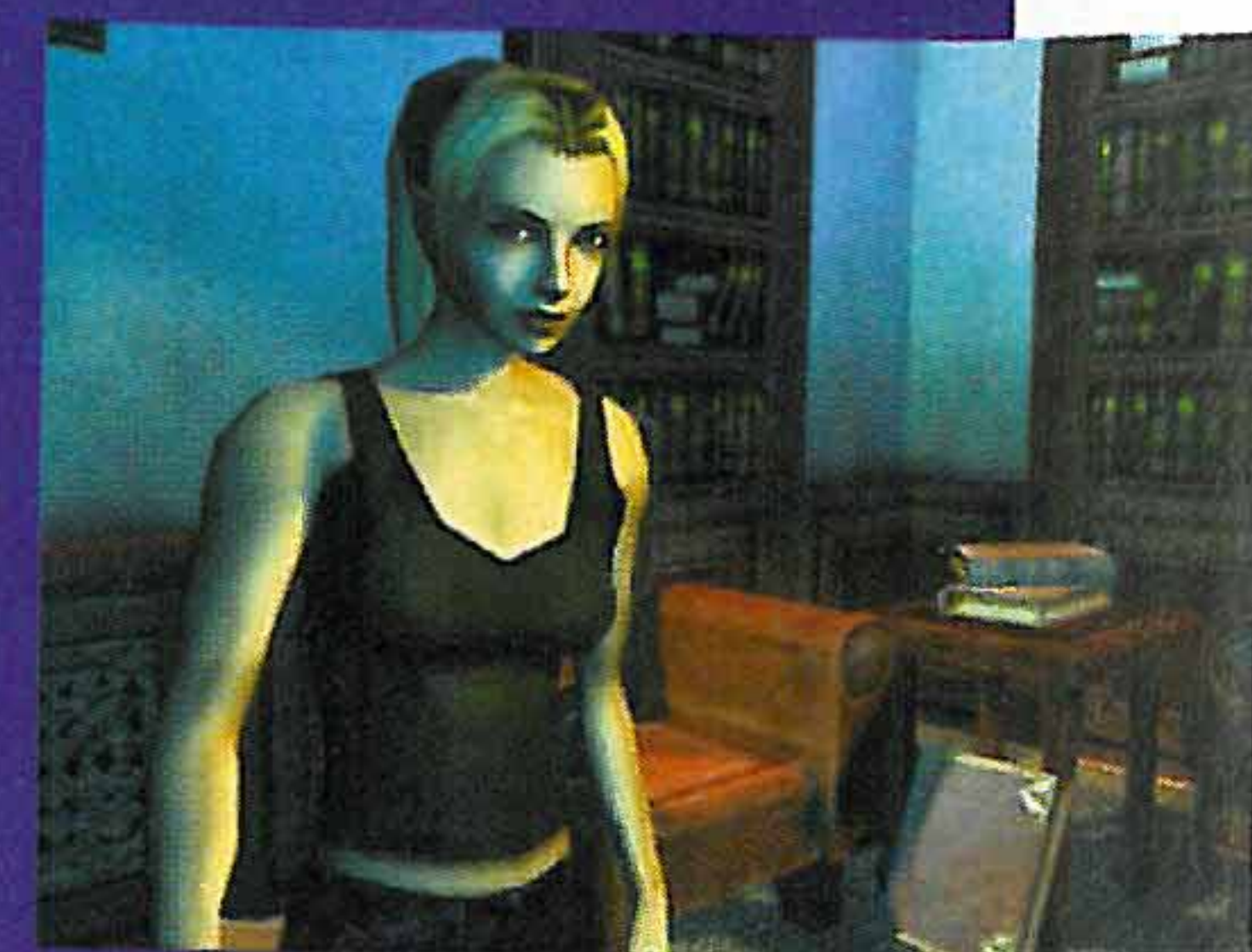
Par ailleurs, des effets graphiques comme la gestion des lumières, des brouillards volumétriques et autres artifices visuels ajoutent à l'ambiance. La seule réserve est que, contrairement aux décors, les personnages paraissent, parfois, un peu trop « carrés ». Leur look et leur dégaine se rapprochent des stéréotypes américains. C'est une question de goût, direz-vous. Leur animation est encore

• Pensez toujours à frapper à la tête, cela les immobilise.



## UN SCÉNARIO HORS DU TEMPS

Le scénario se concentre sur Alexandra Rovias. Arrivant au manoir où son grand-père, le Dr Edward Rovias, a été tué, elle va devoir explorer les lieux afin de comprendre ce qu'il s'est passé. C'est autour d'elle qu'est structurée l'aventure. À chaque fois qu'elle découvre une nouvelle page du livre d'*Eternal Darkness*, le joueur peut partir dans le passé et incarner d'autres personnages. Pios Augutus, le centurion, ou encore Ellia, la danseuse cambodgienne, sont autant de héros à découvrir.



• Franchement, elle ne vous fait pas penser à Buffy, cette Alexandra ?

Le joueur est ainsi confronté à une grande variété de situations, de décors et de personnages. Cela rejoint la volonté des développeurs de proposer une véritable expérience ludique. #

imparfaite, même si elle ne choque pas réellement sur le moment. D'autant que le jeu maintient une fluidité de tous les instants. Cet ensemble pose une ambiance sombre, bien loin des productions colorées auxquelles nous sommes habitués Nintendo. Cette impression est encore renforcée par un contexte sonore pesant à la pointe de la technique ! *Eternal Darkness* s'annonce comme un titre à fort potentiel dont nous suivrons de près l'évolution. #

Michel Houng

GENRE : ACTION/AVENTURE

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : ÉTÉ

• L'ambiance sombre est accompagnée de découvertes macabres.





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

sans astuces


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

avec astuces

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

# 3615 astuces®

 08 923 50 923

 Depuis la BELGIQUE:  0900 70 200

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



Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - **3615 astuces** - ou téléphone - **08 923 50 923**.





LE FLAMBOYANT RETOUR DU PLOMBIER !

# SUPER MARIO SUNSHINE

Une animation toujours aussi fluide, des niveaux énormes, un gameplay revisité : Mario nous revient dans une aventure plus vivante que jamais !

La première vidéo de *Super Mario Sunshine* en a interloqué plus d'un. Pas de doute pourtant, c'est bien du Mario. Bande sonore typique, fluidité de l'animation impeccable, la « Miyamoto touch » est là. Seulement, le plombier déambule désormais avec un étrange aspirateur dans le dos (en fait un pistolet à eau), dans une ville méditerranéenne onirique. Même le scénario diffère des précédents épisodes : Mario et la princesse Peach se sont offert des vacances sur une belle île ensoleillée, aux habitants paisibles et amicaux, quand un sosie du plombier déboule et se met à taguer les murs de la cité !

## Mario technicien de surface ?

Aussitôt accusé, Mario décide de réparer les dégâts. Un scénario assez original, prétexte, en fait, à un nouveau gameplay.

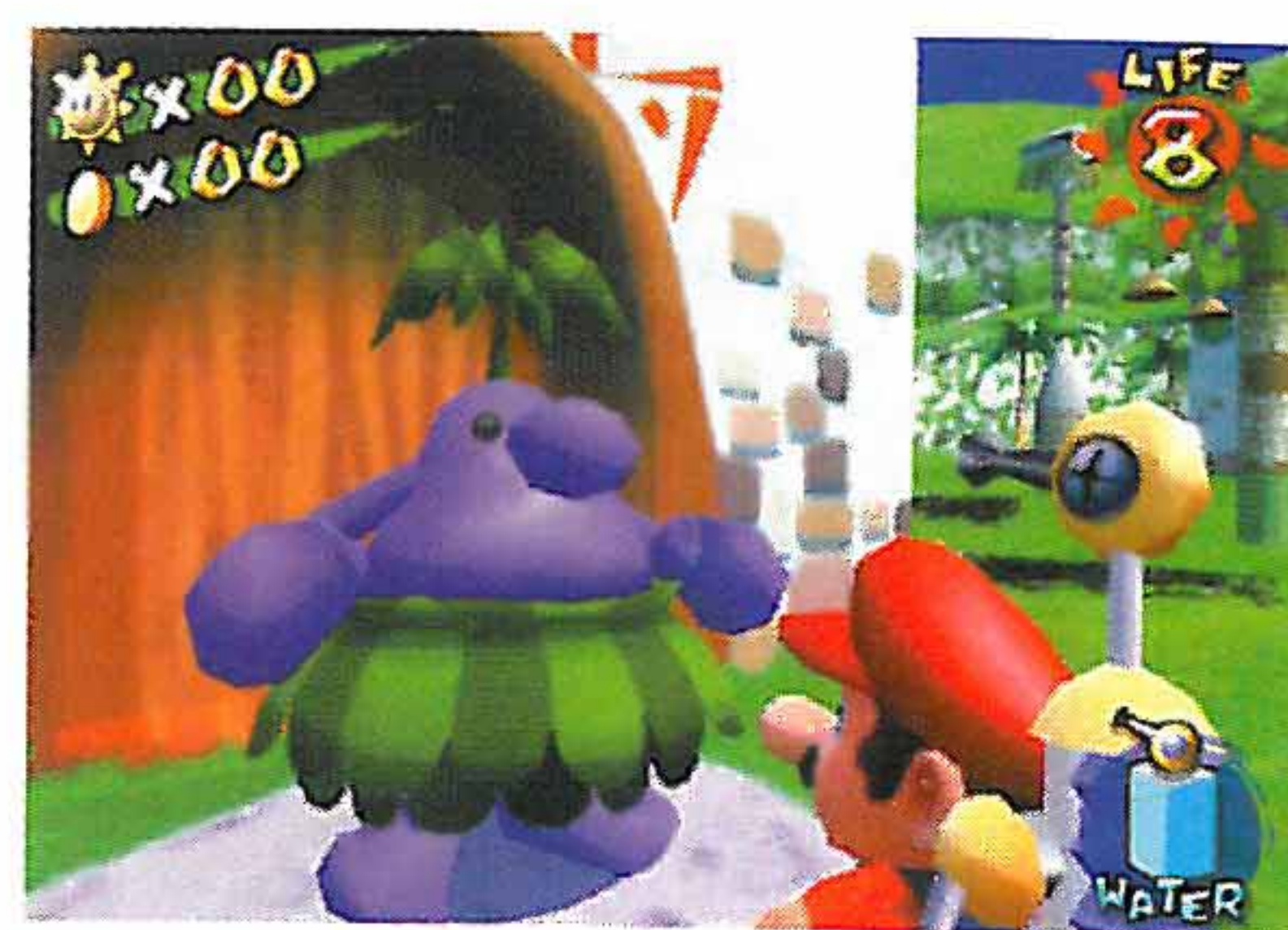


• Le nouveau Mario mêle éléments anciens et cadre inédit.

• Malgré le soleil, les autochtones n'ont pas vraiment un look de vahinés !

Depuis Luigi, la tendance chez Nintendo est à l'utilité ! Le pistolet à eau de Mario lui servira donc à nettoyer

des murs de la ville. Son sac à dos proposera d'autres surprises, encore secrètes, auxquelles s'ajouteront les traditionnelles pirouettes du plombier : triple saut, glissade, rebond sur les décors, etc. Techniquement, la 3D du héros est très détaillée, et ses mimiques changent même en temps réel selon ses émotions ! Les niveaux sont trois à quatre fois plus vastes que sur N64, et l'interactivité plus poussée. Si les graphismes sont, pour l'instant, simples et frais, l'animation, à 60 images par



• Tiens, celui-ci, avec son palmier sur la tête a la pigmentation couleur GameCube...

seconde, engendre un dépaysement maximal ! Le jeu n'a pas encore dévoilé tous ses secrets, mais il s'annonce, d'ores et déjà, comme un modèle de fun !

William Audureau

GENRE : PLATEFORME 3D

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : FIN 2002

## MARIO ÉCOLO DE SERVICE



• Si ce nouveau volet s'intitule *Sunshine*, on en sait encore très peu sur le rôle du soleil dans l'aventure. On peut déjà remarquer un compteur de « pièces-soleil », ainsi qu'une jauge, la Sunshine Meter. Muni d'une réserve d'eau, Mario devra s'accommoder de la chaleur, et notamment s'enquérir de la végétation. Original, non ?



• Mario trouve toujours un coin pour faire le pitre !



• Votre pistolet en forme de canard fera-t-il vraiment le poids ?



### LISTE DES MAGASINS

#### Paris

- ★ ST LAZARE (9<sup>ème</sup>)  
6 RUE D'AMSTERDAM  
01 53 320 320
- ★ JUSSIEU (5<sup>ème</sup>)  
46 RUE DES FOSSÉS SAINT BERNARD  
01 43 29 59 59
- ★ ST MICHEL (6<sup>ème</sup>)  
56 BOULEVARD ST MICHEL  
01 43 25 85 55
- ★ VICTOR HUGO (16<sup>ème</sup>)  
137 AVENUE VICTOR HUGO  
01 44 03 00 55
- ★ VAUGIRARD (15<sup>ème</sup>)  
365 RUE DE VAUGIRARD  
01 53 688 688

#### Région Parisienne

- ★ (77) CHELLES  
C. COIAL CHELLES 2 - N34  
01 64 26 70 10
- ★ (78) ORGEVAL  
C. COIAL ART DE VIVRE NIV.1  
01 39 08 11 60
- ★ (78) PLAISIR  
C. COIAL PLAISIR SABLON  
01 46 735 735
- ★ (78) VERSAILLES  
16 RUE DE LA PAROISSE  
01 39 50 51 51
- ★ (78) VELIZY  
37, AVENUE DE L'EUROPE  
01 30 700 500
- ★ (91) CORBEIL-VILLABE  
C. COMMERCIAL VILLABE A6  
01 60 86 28 28
- ★ (92) ANTONY  
25 AV. DE LA DIVISION LECLERC - N20  
01 46 665 666
- ★ (92) BOULOGNE  
60 AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - N10  
01 41 31 08 08
- ★ (92) LA DEFENSE  
C. COIAL LES QUATRES TEMPS  
RUE DES ARCADES EST - NIV. 2  
01 47 73 00 13
- ★ (93) AULNAY  
C. COIAL PARINOR - NIV. 1  
TEL : 01 48 67 39 39
- ★ (93) MONTREUIL  
C. COIAL LA GRANDE PORTE  
01 48 97 05 54
- ★ (93) PANTIN  
63 AVENUE JEAN LOUVE - N. 3  
01 48 441 321
- ★ (93) ST DENIS  
C. COIAL ST DENIS BASILIQUE  
6 PASSAGE DES ARBALETRIERS  
01 42 43 01 01
- ★ (93) DRANCY  
C. COIAL DRANCY AVENIR  
220, RUE DE STALINGRAD - N.186  
01 43 11 37 36
- ★ (94) CHENNEVIÈRES  
C. COIAL PINCEVENT N. 4  
01 45 939 939
- ★ (94) CRETEIL VILLAGE  
5 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC  
01 49 81 93 93
- ★ (94) CRETEIL SOLEIL  
C. COIAL CRETEIL SOLEIL NIV. 1  
01 49 56 06 06
- ★ (94) KREMLIN BICETRE  
30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU NAT. 7  
01 43 93 93 93
- ★ (94) FONTENAY S/BOIS  
C. COIAL VAL DE FONTENAY  
01 48 76 6000
- ★ (95) CERBY  
C. COIAL CERBY 3 FONTAINES  
01 34 24 98 98
- ★ (95) L'ISLE ADAM  
C. COIAL GRAND VAL  
OUVERTURE MAI 2002
- ★ (95) SANNOIS  
C. COIAL CARREFOUR  
01 30 25 04 03
- ★ (95) ST BRICE  
C. COIAL CARREFOUR  
OUVERTURE MAI 2002

#### Province

- ★ (13) MARSEILLE  
C. COIAL GRAND LITTORAL  
04 91 09 80 20
- ★ (14) HEROUVILLE ST CLAIR  
C. COIAL ST-CLAIR  
02 31 951 952
- ★ (26) VALENCE  
C. COIAL VALENCE 2  
OUVERTURE MAI 2002
- ★ (31) TOULOUSE  
14 RUE TEMONNIÈRES  
05 61 216 216
- ★ (35) RENNES  
20, RUE DU MARECHAL JOFFRE  
02 99 78 25 25
- ★ (51) REIMS  
44, RUE DE TALLEYRAND  
03 26 91 04 04
- ★ (59) LILLE  
52 RUE ESQUERMOISE  
03 20 51 9 59
- ★ (59) FLERS  
C. COIAL CARREFOUR DOUAI-FLERS RN 42  
03 27 98 05 05
- ★ (60) COMPIEGNE  
37, 39 COURS GUYONER  
03 44 20 52 52
- ★ (69) LYON  
5, RUE VICTOR HUGO  
04 72 409 405
- ★ (69) ST GENIS LAVAL  
C. COIAL ST GENIS 2  
OUVERTURE MAI 2002
- ★ (72) LE MANS  
44, 48 AV. DU GÉNÉRAL DE GAULE  
02 43 23 4004
- ★ (73) ALBERTVILLE  
C. COIAL GÉANT CASINO  
Z.A. DU CHIRIAD  
04 79 91 20 30
- ★ (80) AMIENS  
19 RUE DES JACOBINS  
03 22 97 88 88
- ★ (80) AMIENS PC  
1, RUE LAMARCK  
03 22 80 06 06
- ★ (84) AVIGNON  
C. COIAL CAP SUD  
ROUTE DE MARSEILLE  
04 90 87 00 77
- ★ (86) POITIERS  
12 RUE GASTON HULIN  
05 49 50 58 58
- ★ (87) LIMOGES  
C. COIAL ST MARCIAL  
AVENUE GARIBOLDI  
OUVERTURE MAI 2002

- ★ SALLE DE JEU EN RÉSEAU
- OUVERT LE DIMANCHE

## JEUX GAMECUBE



## ACCESSOIRES



MANETTES  
ANALOGIQUES  
VIBRANTES



CÂBLE S-VIDEO



CÂBLE D'EXTENSION  
MANETTE



CARTE  
MÉMOIRE 59

## CONCOURS

# CONCOURS NINTENDO GAMECUBE

## 9 NOUVEAUX MAGASINS !

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



COMMANDE SUPÉRIEURE À 50€ FRAIS DE PORT GRATUITS

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

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

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



 LE MONDE EST À NOUS !

# COUPE DU MONDE FIFA 2002

À l'approche de l'événement qui va secouer toute la planète du ballon rond, EA nous propose son dernier *Fifa*, entièrement dédié à la compétition suprême.



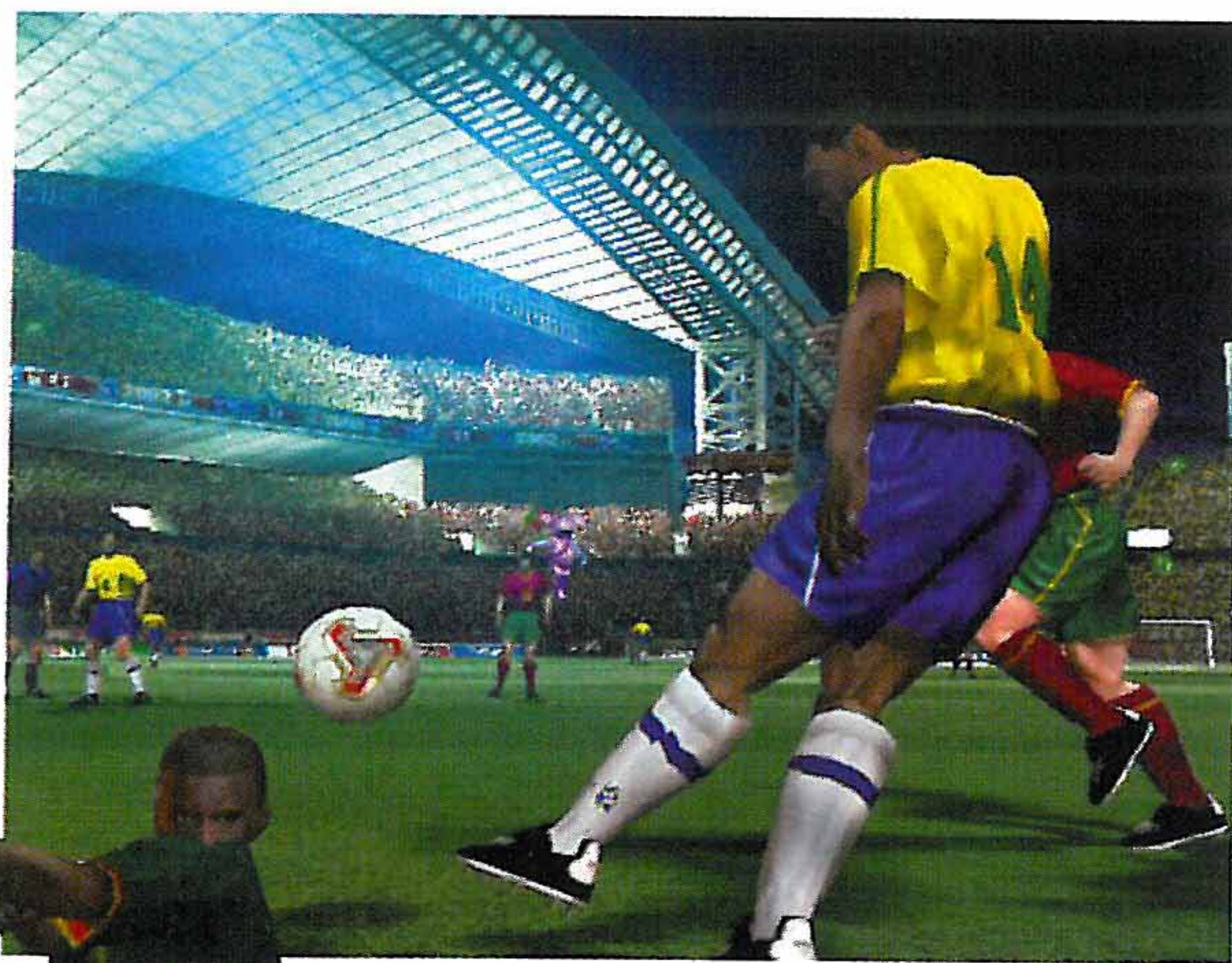
• L'Angleterre aura du mal sans l'excellent Beckham.



• Une attitude défensive fort peu orthodoxe.

**L**e GameCube sortant en Europe à peine un mois avant la Coupe du monde de foot, c'était inévitable que notre petite machine ne bénéficie pas d'un titre de football consacré à l'épreuve reine de ce sport populaire. Comment ne pas être enthousiaste en apprenant

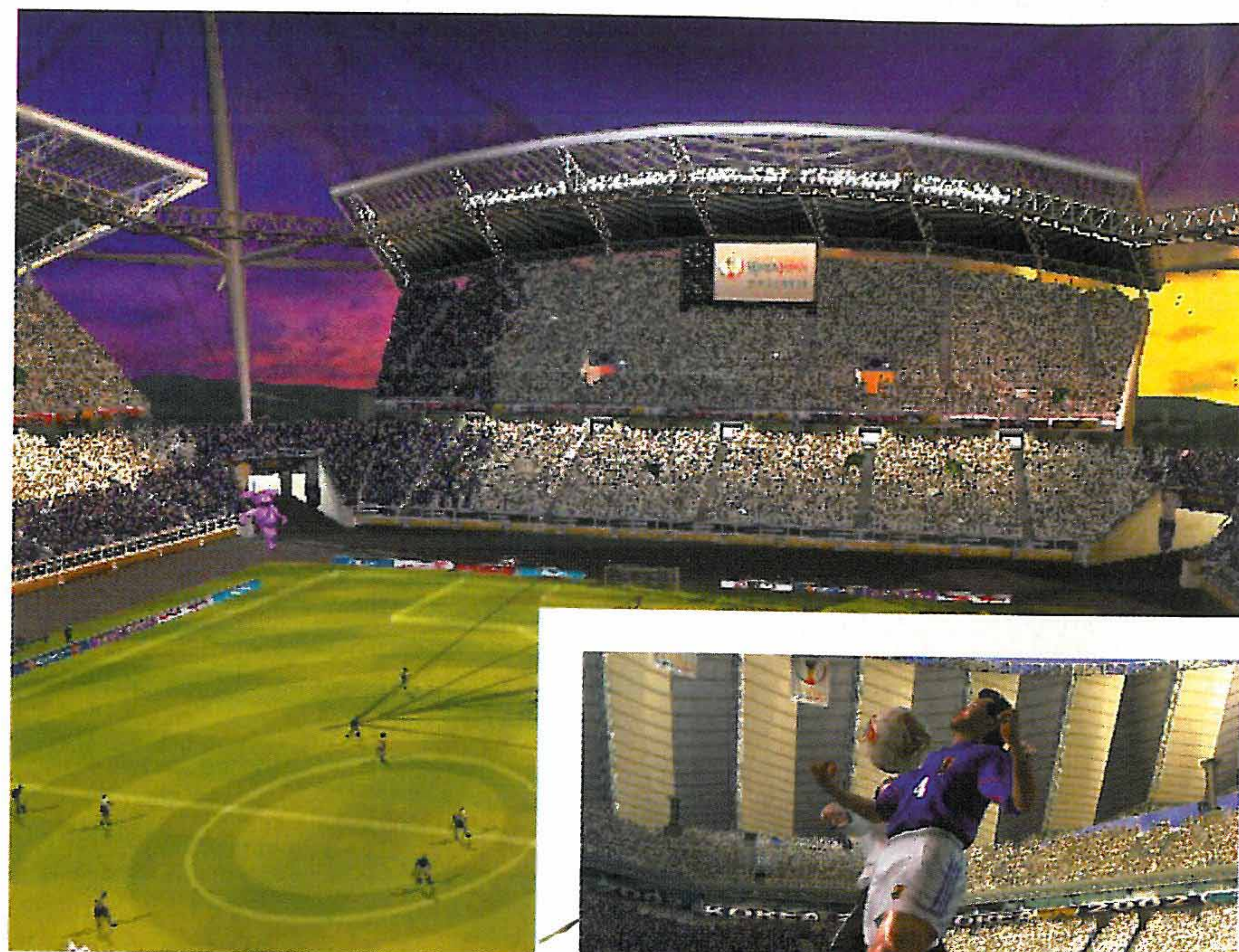
que c'est Electronic Arts – qui achète toutes les licences de sport et dont on connaît le savoir-faire en la matière – qui développe *Coupe du Monde Fifa 2002* !



• Les passes se dosent à l'aide d'une jauge de puissance.



• La lutte est âpre pour la récupération du ballon.



• Des stades colorés, avec l'ambiance qui va avec.



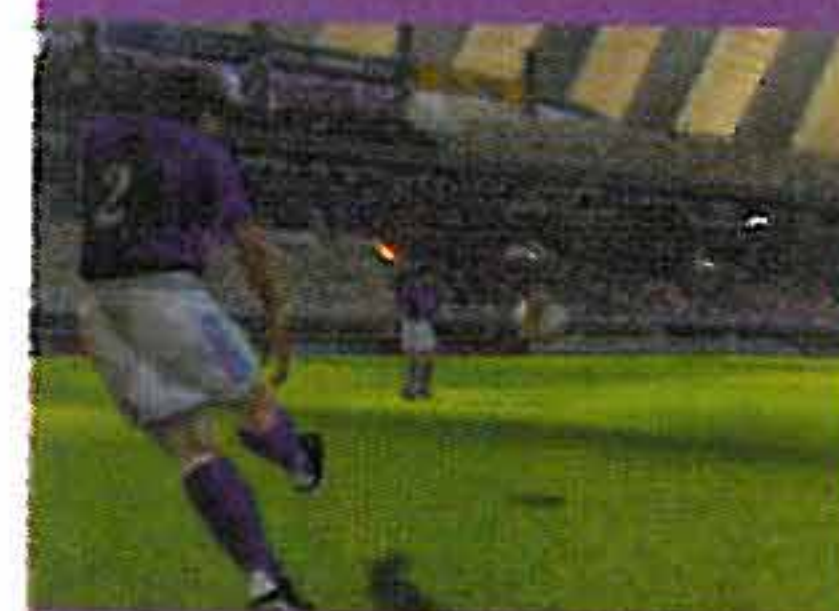
• Un nouveau système pour les contrôles aériens.

Après la sortie de *Fifa 2002* aux États-Unis, c'est désormais au tour du volet intitulé *Coupe du monde Fifa 2002* de faire son entrée dans la compétition des premiers jeux disponibles, chez nous, sur GameCube. Ça promet, car si depuis ses débuts, la série des *Fifa* a été amenée à subir de nombreux changements au niveau de son gameplay très arcade, elle n'en demeure pas moins une référence footballistique incontestable sur console.

## LA COUPE EST PLEINE

Officiel et exclusif, ce nouveau volet, qui permettra aux joueurs du monde entier de vivre une véritable Coupe du monde virtuelle en avance, ne lésine pas sur les moyens.

## VU À LA TÉLÉ



• Quelques petits instantanés des matchs seront repris lors de scènes cinématiques et de ralentis sur des musiques de l'orchestre symphonique de Vancouver. Toujours dans un grand souci de mise en scène, ces petites séquences spéciales feront doucement monter la pression au fur et à mesure de la compétition.



# COUPE DU MONDE FIFA 2002



• Les buts de la tête ne sont plus systématiques.



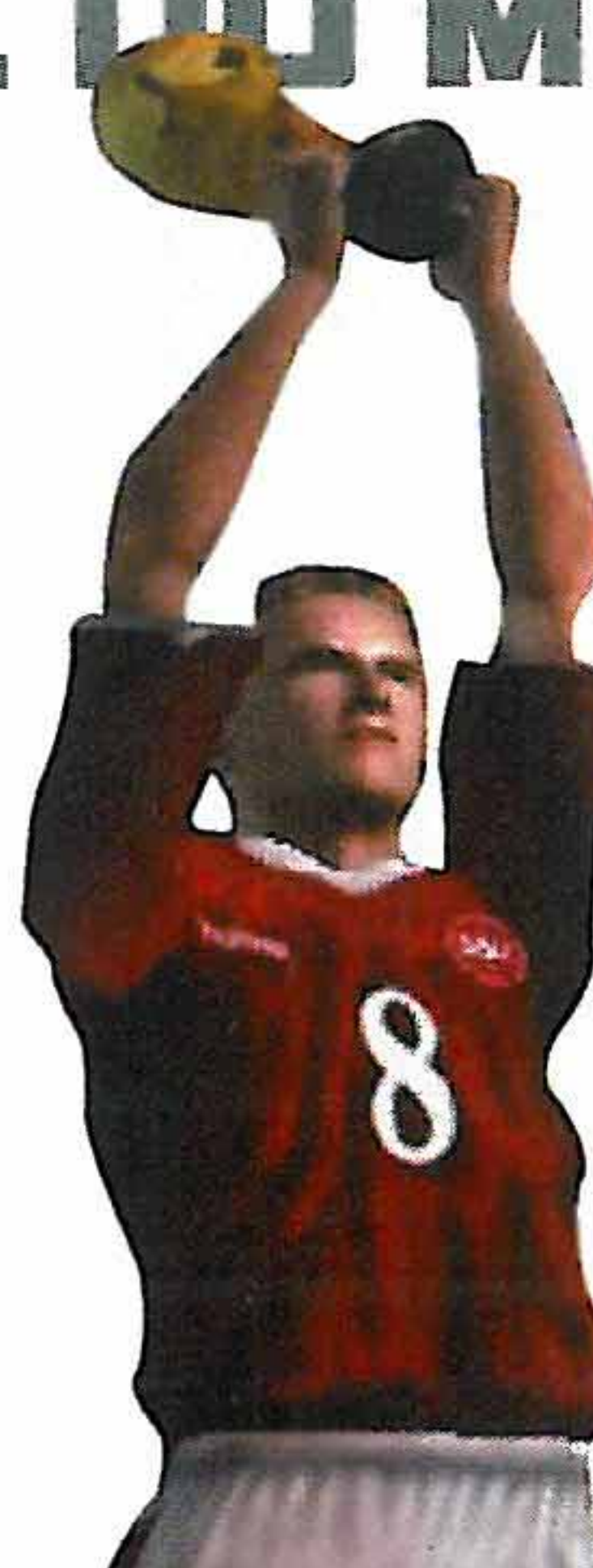
• L'accueil réservé aux équipes est chaleureux.

Tous les ingrédients de l'épreuve ont été pris en compte lors du développement du jeu et le réalisme a été poussé jusque dans ses moindres détails. Les derniers effectifs en date des équipes nationales ont été utilisés, et, mis à part les titulaires fraîchement blessés, on retrouve la plupart des partants potentiels pour l'Asie. Idem pour les toutes



• Le Brésil, toujours là aux grands rendez-vous !

nouvelles tenues spécialement conçues pour l'épreuve, ainsi que pour les mascottes. Comme d'habitude, l'utilisation de la licence officielle est donc



• On peut infléchir la course de la balle après le tir.



• Les reprises sont désormais bien plus puissantes.



• L'utilisation de l'accélération est déterminante.

pleinement exploitée : il n'y a qu'à voir les représentations des stades au Japon et en Corée pour s'en persuader définitivement.

## QUE LE SPECTACLE COMMENCE !

Côté compétition, tout est également repris avec exactitude. Les groupes sont bien en place et le côté très télévisuel du jeu met instantanément dans l'ambiance. Une ambiance admirablement renforcée par des supporters colorés et vivants qui donnent de la voix pour encourager leurs favoris. Bref, on est presque projeté un mois dans le futur avec une formidable envie d'y être déjà. Pour ce qui concerne le gameplay, on retrouve toutes les nouveautés apportées par *Fifa 2002* avec, en prime, quelques petites animations supplémentaires et un nouveau système de gestion des balles aériennes. De même, la jauge de passe est toujours présente, tout comme la possibilité d'orienter ses frappes après coup.

Les efforts effectués par la série pour donner un côté moins simpliste au jeu continuent donc, sans que le spectaculaire et l'accessible en soient touchés. En clair, *Coupe du Monde Fifa 2002* s'annonce comme un incontournable pour tous ceux qui veulent se faire une petite Coupe du monde entre amis. #

Jules Bonnet

GENRE : SIMULATION DE FOOTBALL

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SORTIE : 3 MAI 2002

## LES NOUVELLES IDOLES

Un soin tout particulier a été apporté à la modélisation des grandes stars actuelles du football. Les visages très détaillés sont criants de vérité tant dans leurs expressions que dans

leurs représentations et il ne faut qu'une seconde pour reconnaître les grandes pointures. Les scènes qui célèbrent les buts sont également remarquables, et les diverses attitudes propres

à chacun des meilleurs buteurs sont très réalistes. Thierry Henry, Rivaldo, Figo, Vieri, Zidane, Batistuta, Owen, Raul et bien d'autres bénéficient de leurs propres animations, inspirées de leur comportement respectif après avoir marqué : on s'y croirait !

• Après le but, l'équipe fera-t-elle la chenille ?







ON EST EN FINALE ! ON EST EN FINALE !

# VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002

Sega ne cesse de proposer des conversions de jeux à succès sur le GameCube. Vous ne risquez pas de vous ennuyer d'ici à la fin de l'année, c'est une certitude !

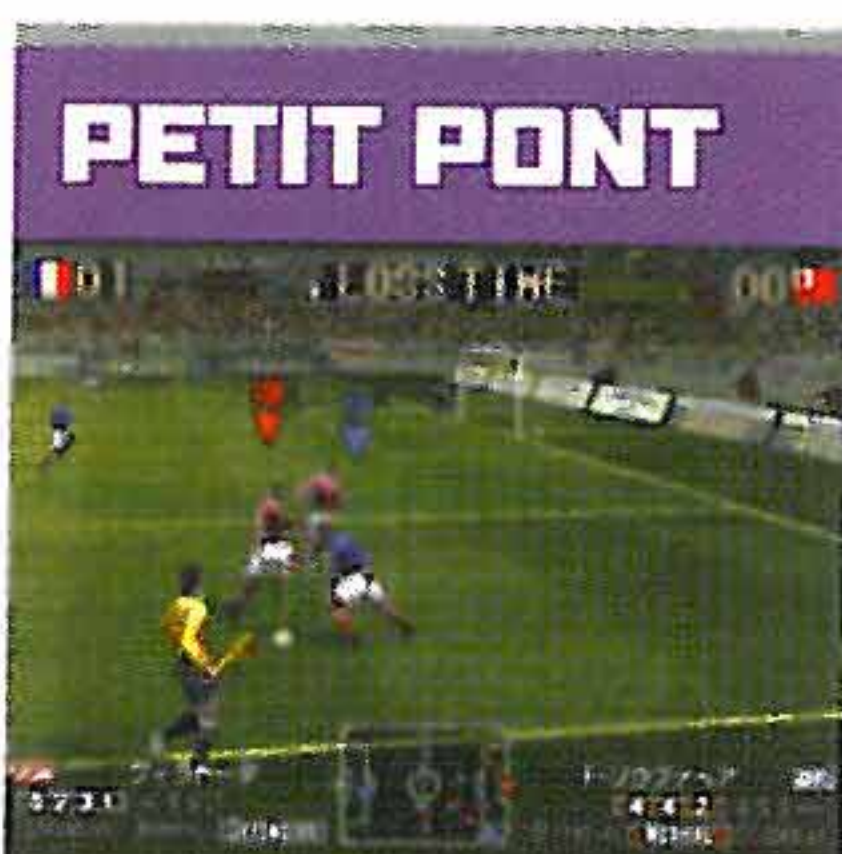
**R**apide et efficace ! Voilà la devise de maître Sega en termes de jeu d'arcade. La preuve, une fois de plus, avec cette conversion parfaitement réussie du jeu de foot le plus prisé des salles d'arcade du monde entier. D'un point de vue technique, *VS3* sur GameCube est superbe. Des personnages magnifiques à l'animation soignée se disputent le ballon sur des stades gigantesques, tandis que les spectateurs en délire lancent des flyers et allument des fumigènes en criant leur joie. On s'y croirait... D'autant que les tribunes sont pleines et que tous les spectateurs sont mobiles. Contrairement au précédent opus, *VS3* ne ralentit pas une seule seconde, même quand il y a plus de quinze joueurs à l'écran. C'est une évidence : Sega maîtrise la bête.

## DROIT AU BUT !

Si certains ont regretté le manque de subtilité de *VS2*, ils ne seront pas déçus par cette nouvelle version. Les déplacements du porteur du ballon sont devenus bien plus aisés. Et, avec un peu de pratique, on peut se permettre de dribbler plusieurs adversaires d'affilée. De même, la précision des tirs s'est affinée : on peut



• Les contrôles de balles sont très réalistes.



• Terminé les joueurs qui se chevauchent et les pertes de balles intempestives de *VS2* ! Vous pouvez vraiment dribbler à présent. Un détail qui rend les phases de jeu plus réalistes et qui dynamise les actions. Attention, on reste tout de même dans le registre de l'arcade, mais avec quelques subtilités en plus.

• Les frappes sont puissantes. Les gardiens vont souffrir !



• L'équipe de Tahiti se concentre avant le match.

placer la balle où l'on veut. Il y a donc du mieux en termes de jouabilité et de réalisation, alors, que demander de plus ? Une plus grande durée de vie peut-être... Mais avec le mode

Manager, qui permet de gérer une équipe entière au travers des coupes et autres leagues de la planète football, même ça, vous l'avez !

Aymeric Lallée

GENRE : FOOTBALL ARCADE  
ÉDITEUR : SEGA  
SORTIE : FIN 2002





 NINTENDO  
GAMECUBE™



 WAVE RACE™  
BLUE STORM™

Gilet de sauvetage  
obligatoire.



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





ON EN RÊVAIT, SEGA L'A FAIT !

# SEGA SOCCER SLAM

Du football futuriste, fun, jouable et plein de surprises pour les amateurs de grand spectacle. Sega marque sur le GameCube !



• Magnifiques ralentis pour les shoots spéciaux.



• Enflammé, El Diablo pénètre aisément la défense.

Il y a des jeux qui ne passent pas inaperçus, *Sega Soccer Slam* est de ceux-là. Quelques secondes à contrôler trois gaillards aux looks déjantés sur un terrain de foot minuscule suffisent pour comprendre que Sega est vraiment un maître de l'arcade. L'action est intense et les coups les plus tordus sont permis. À la manière d'un *Speedball*, vous pouvez frapper vos adversaires, exécuter des frappes titanesques depuis le milieu de terrain, dans un ralenti à la *Matrix*, voire vous enflammer en décochant un tir

endiablé ras du poteau après un saut périlleux exécuté par-dessus le défenseur. Ouf ! Et tout ça, avec seulement deux boutons. Bref, *Sega Soccer Slam*, c'est du fun à outrance, accompagné d'une jouabilité parfaite !

## LE GRAND MÉCHANT LOOK !

Totalement réalisé dans une 3D de qualité, *SSS* vous enchante par la foule de détails qui agrémentent les footballeurs futuristes et par la finesse des textures. Tous les personnages dans le public sont en 3D et bougent en temps réel.

Le rendu graphique est impeccable. L'animation n'est pas en reste et rajoute du rythme à la vitesse déjà élevée de jeu. Et, comme si cela ne suffisait pas, un mode Quest vous

• C'est dans les hauteurs que l'on a le plus de chance de marquer.



• Cette lumière vous permet de réaliser un super shoot, foncez dessus !

permet de suivre une équipe pour la maintenir au top de la league et acquérir des pouvoirs spéciaux. Grâce à ces derniers, vous pourrez booster les carences des membres de la team. La classe ! Y'a pas de doute : à l'image de *Virtua Striker 3*, Sega a su soigner la durée de vie d'un titre arcade. ♣

Aymeric Lallée

GENRE : FOOTBALL FUTURISTE

ÉDITEUR : SEGA

SORTIE : FIN 2002



• Que peut bien faire le gardien face à une balle enflammée ?

## CHAMPION !



• La vie de professionnel de haut niveau dans la league de *Sega Soccer Slam* n'est pas de tout repos. Matches à domicile, *All Star Game* (et salaire conséquent en cas de victoire), achat de compétences, entraînement, matches à l'extérieur... vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer !





 NINTENDO  
GAMECUBE™



**Luigi's**™  
**Mansion**

N'ayez pas peur.

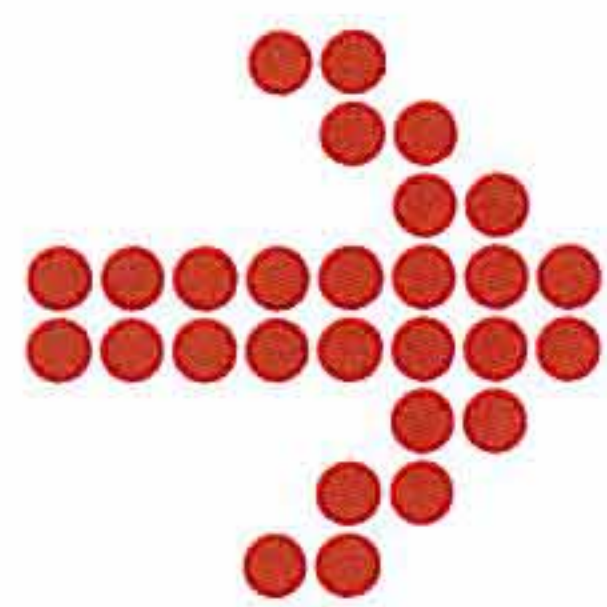


**LA VIE EST UN JEU**

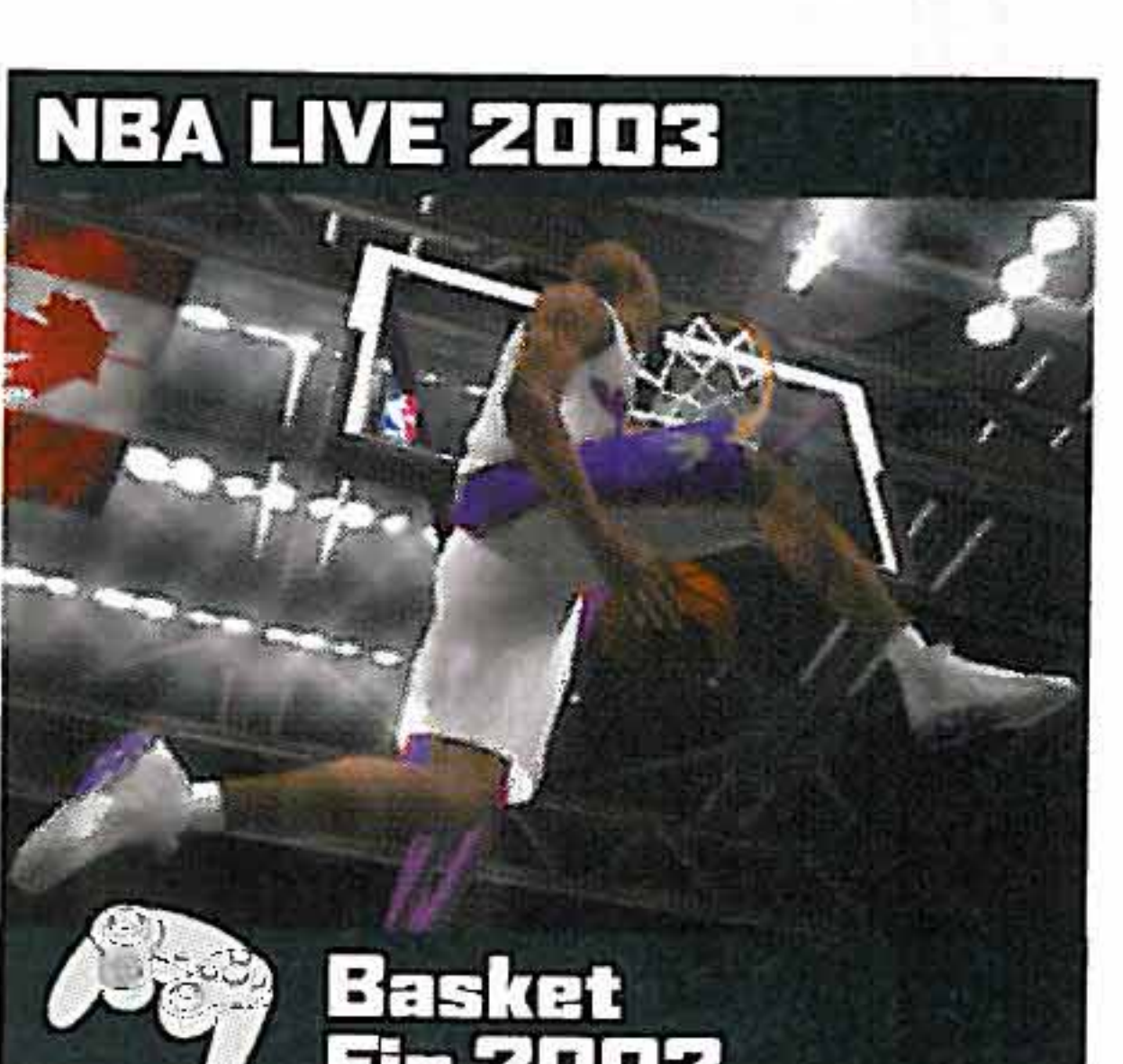
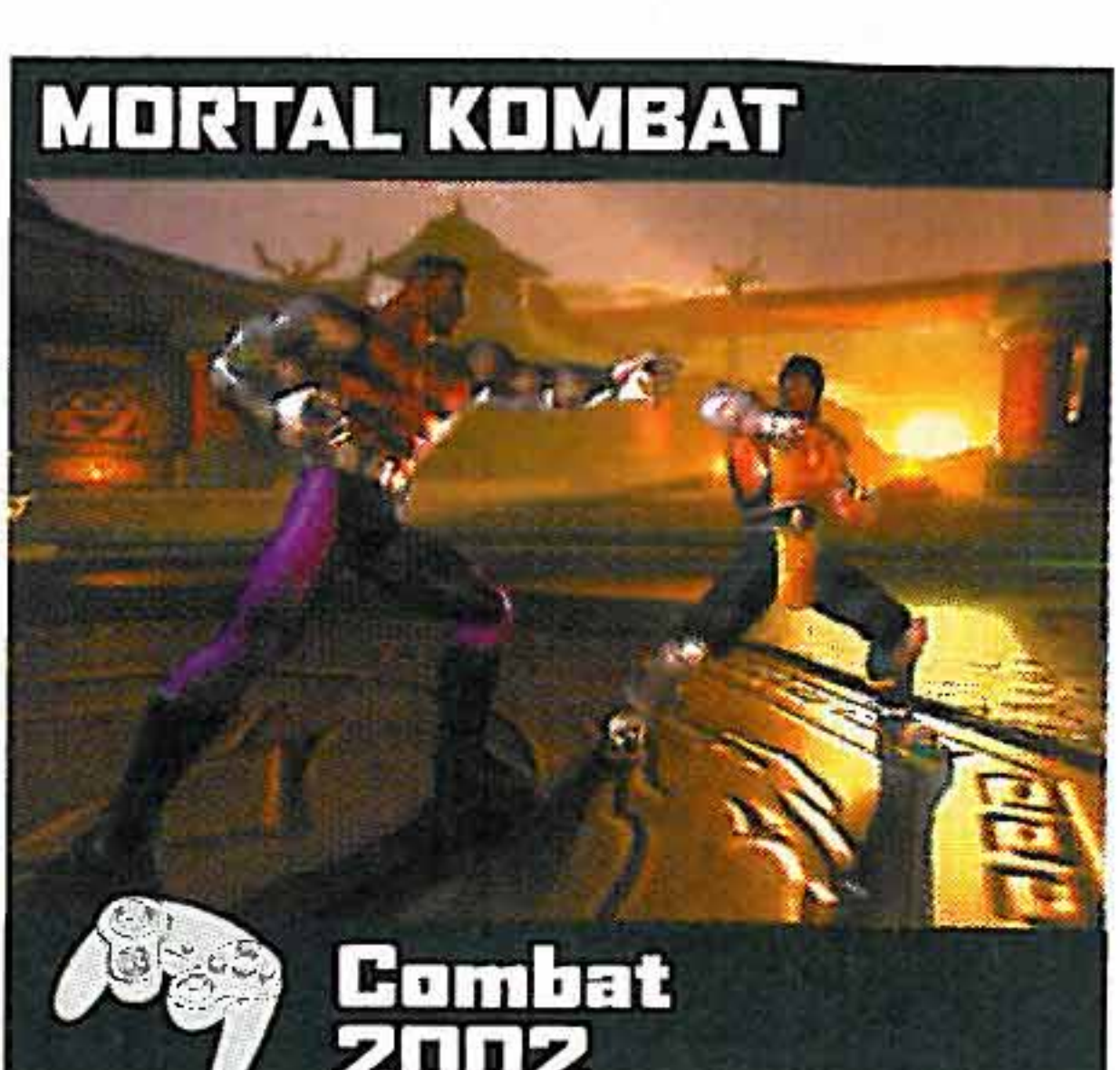
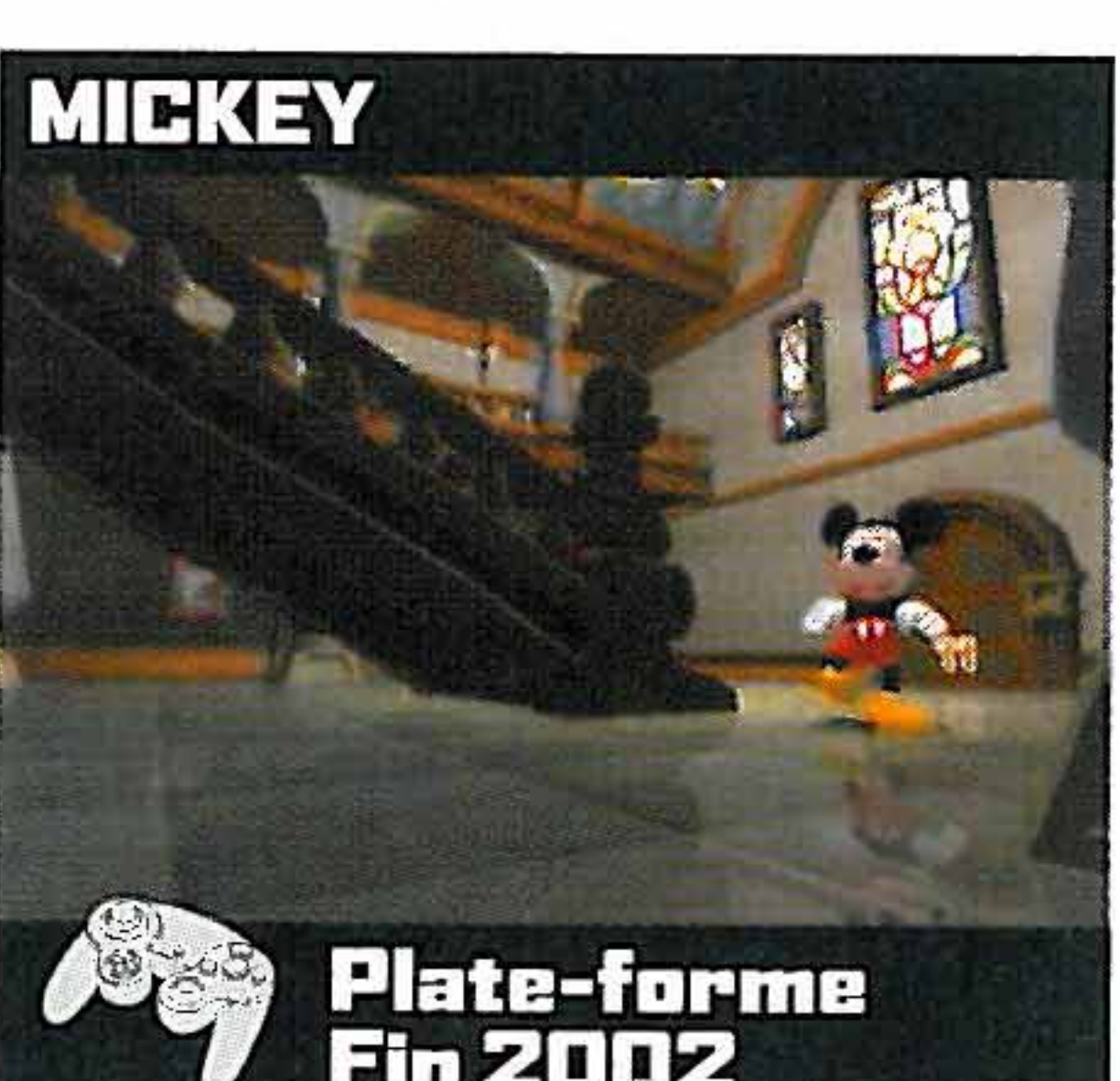
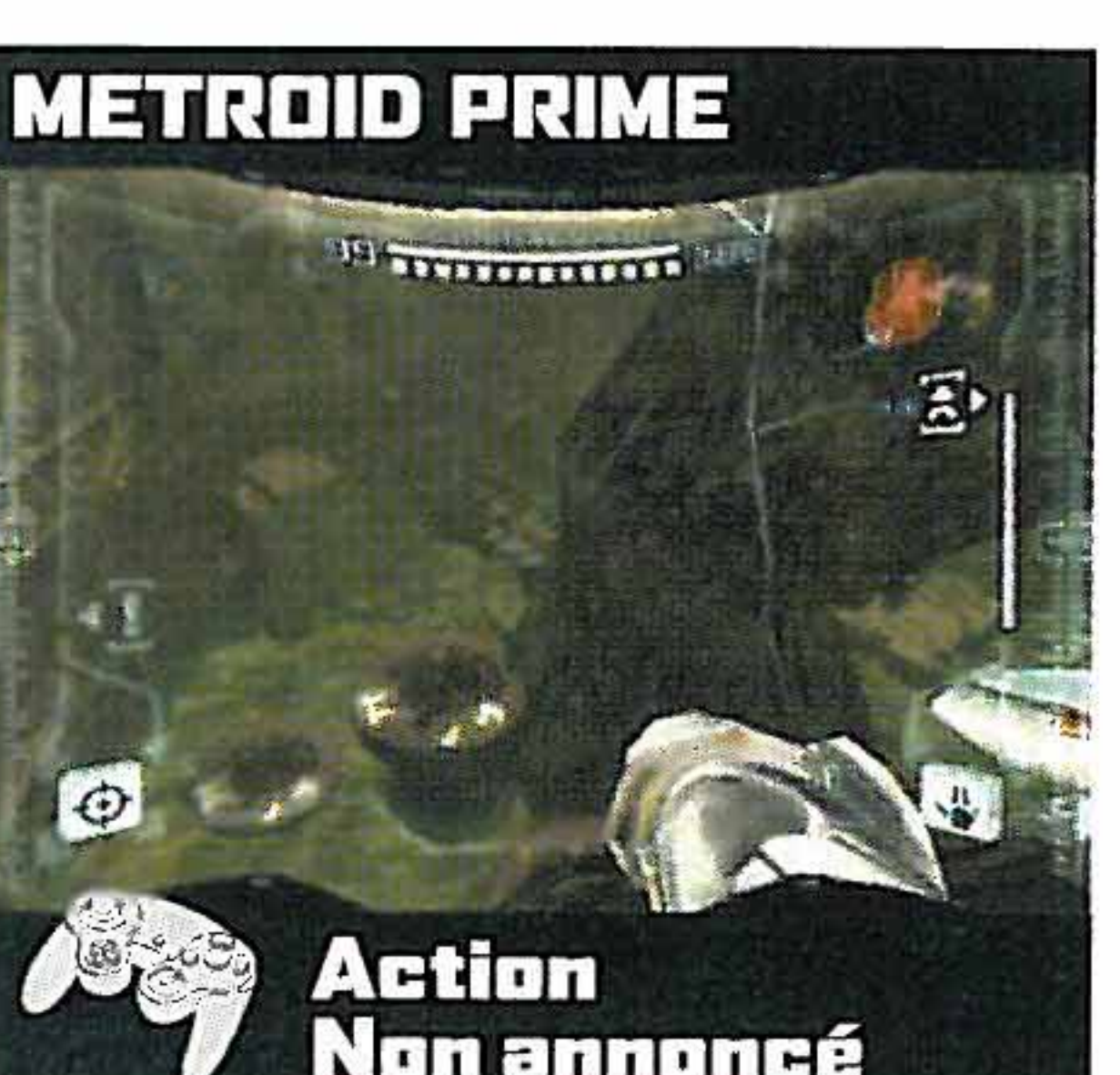
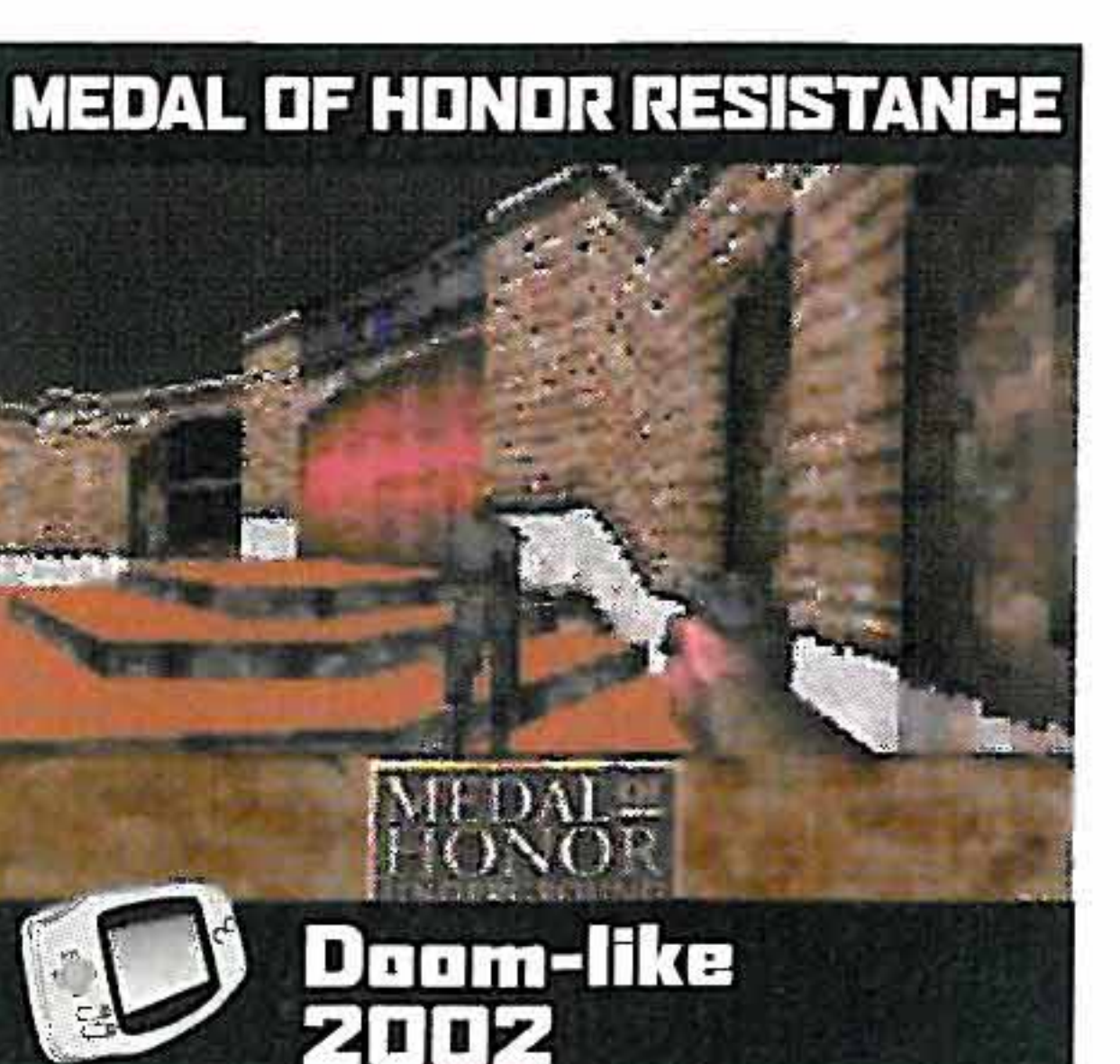
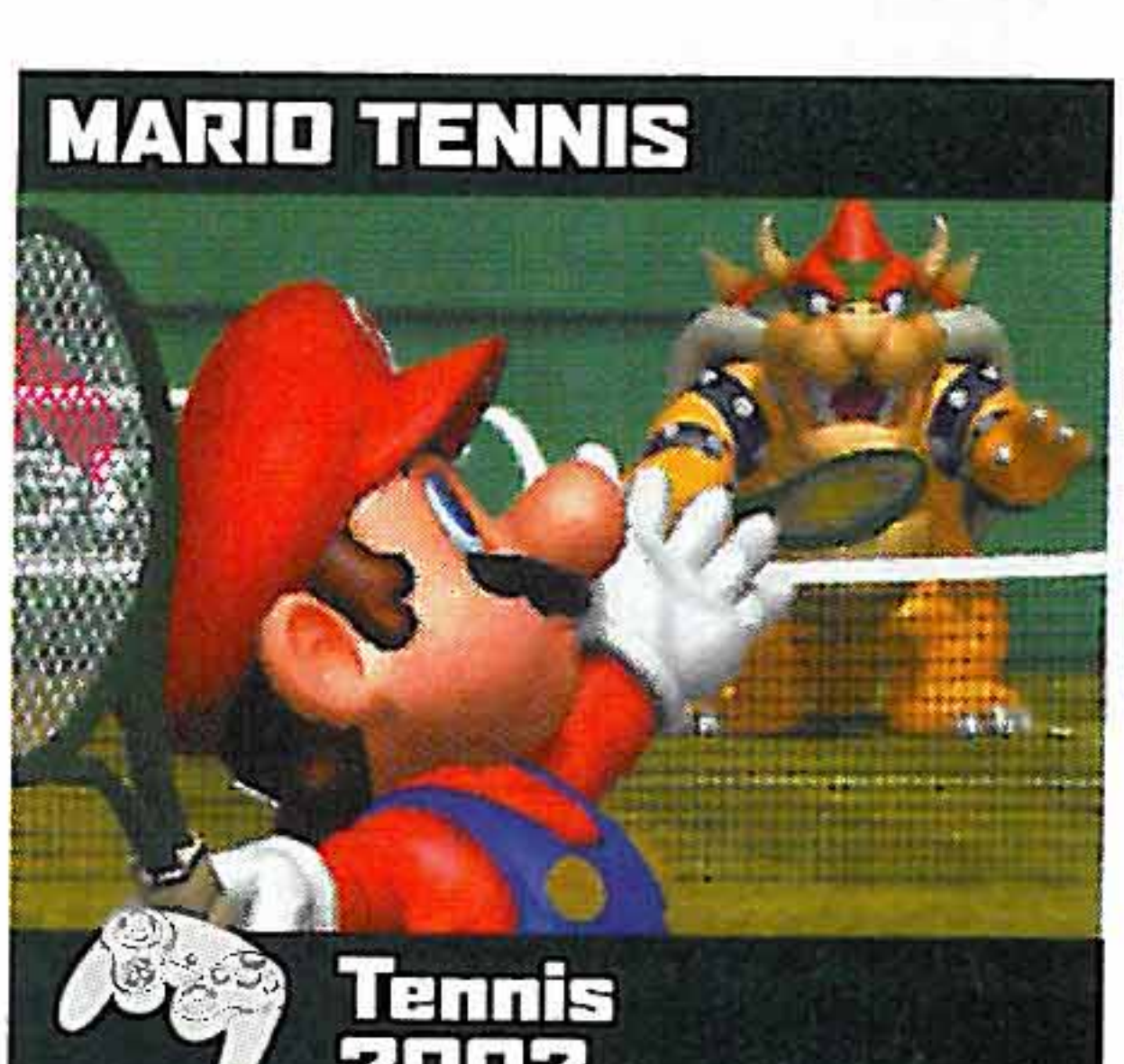
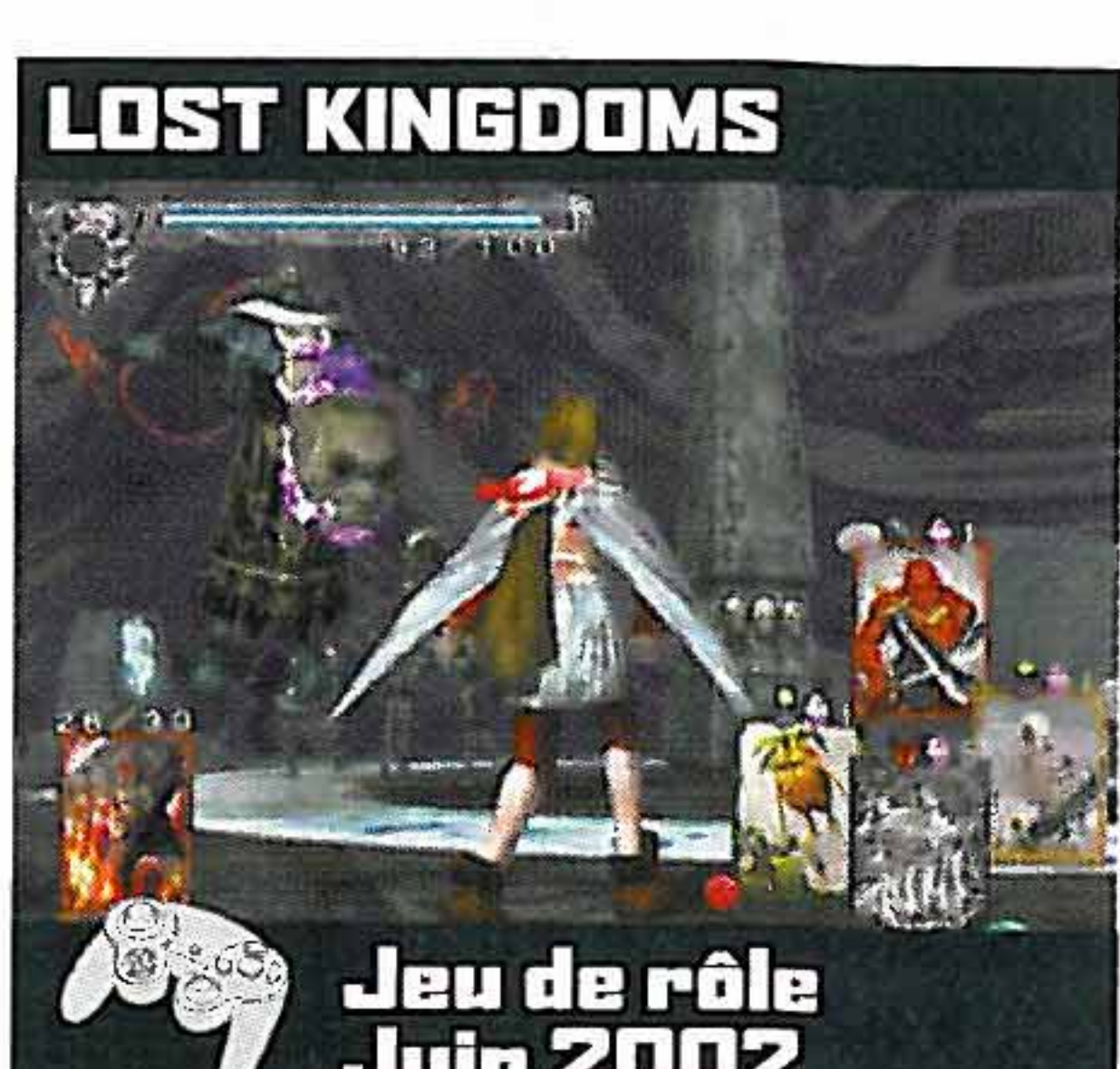
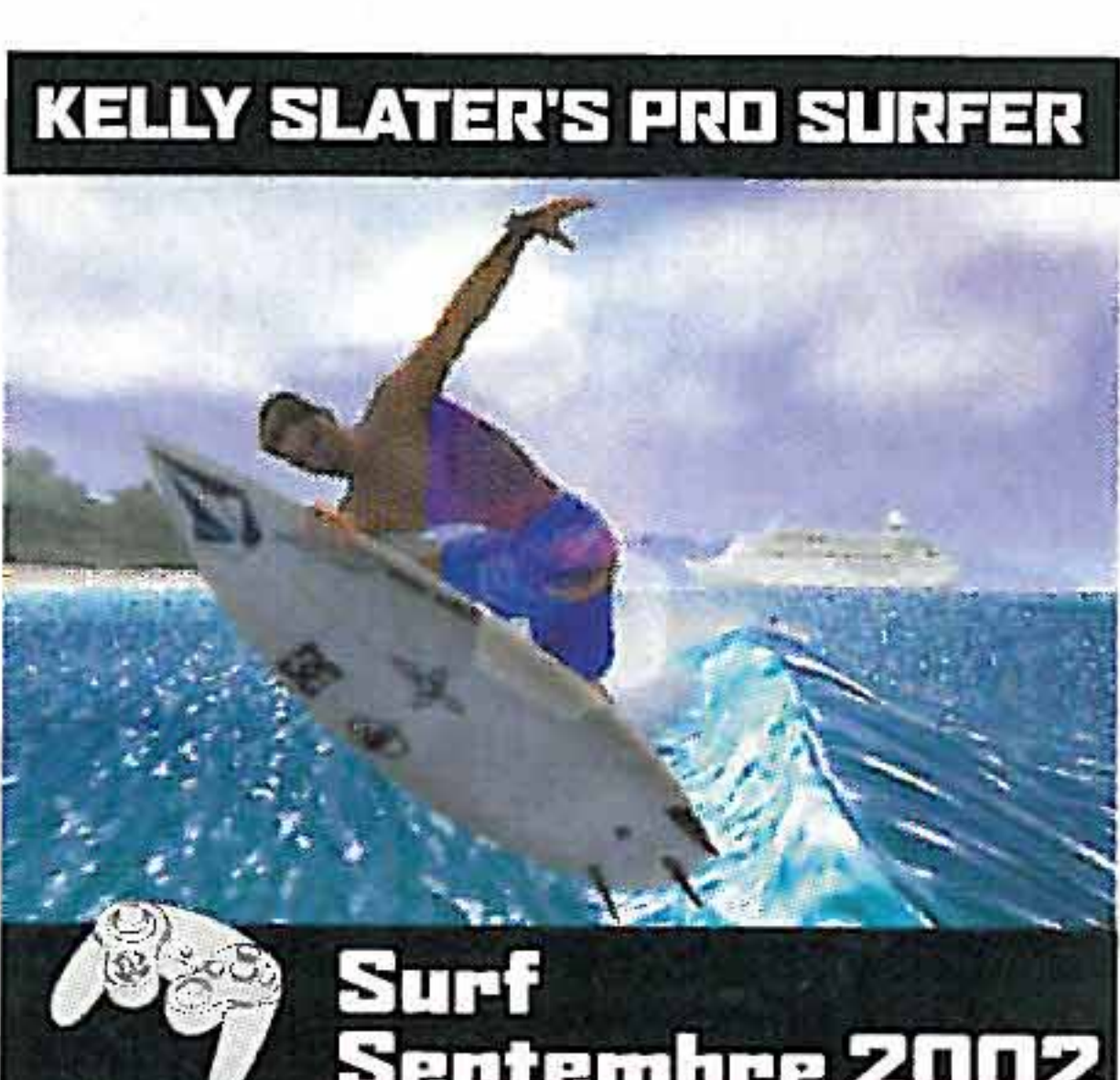
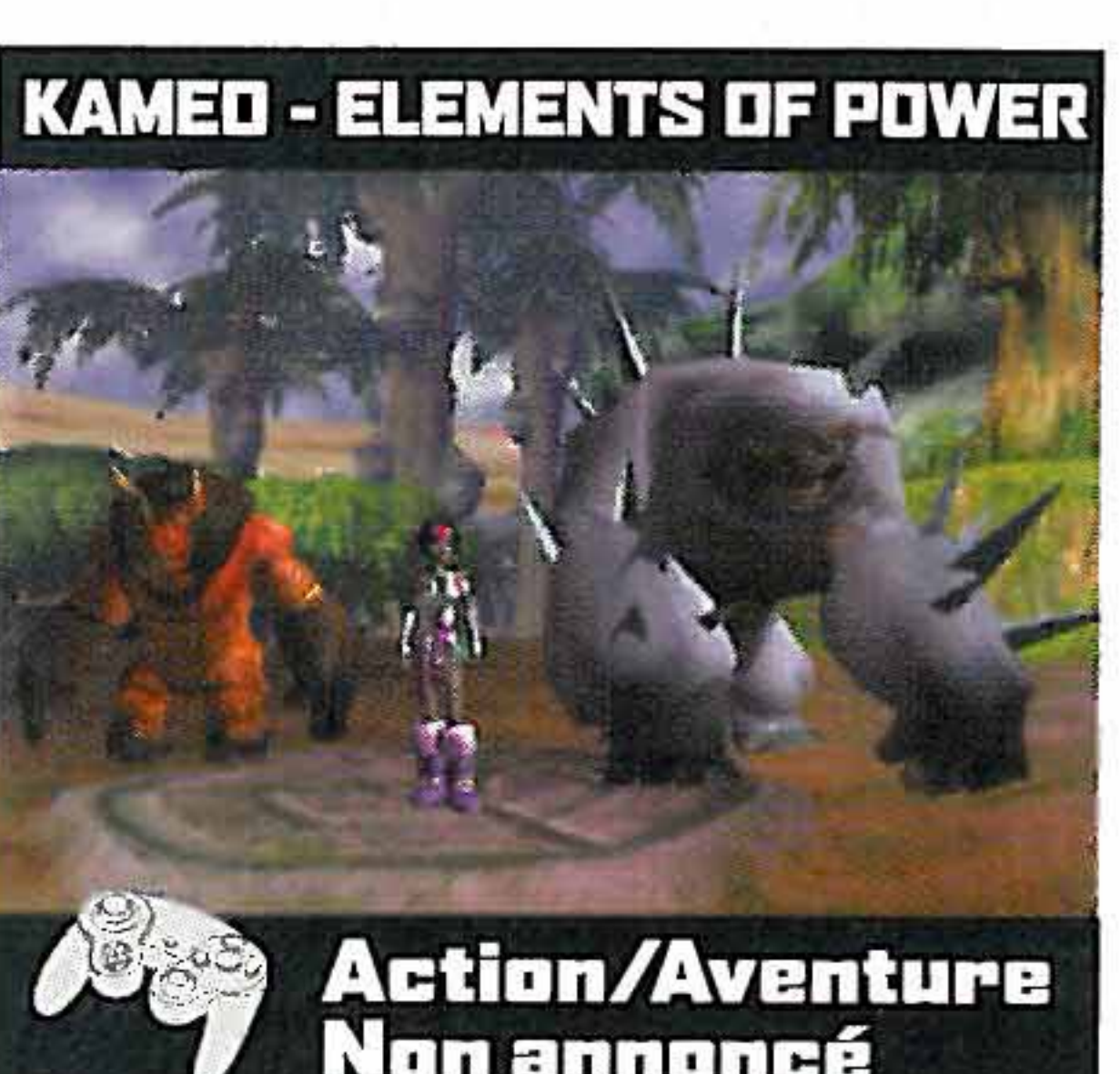
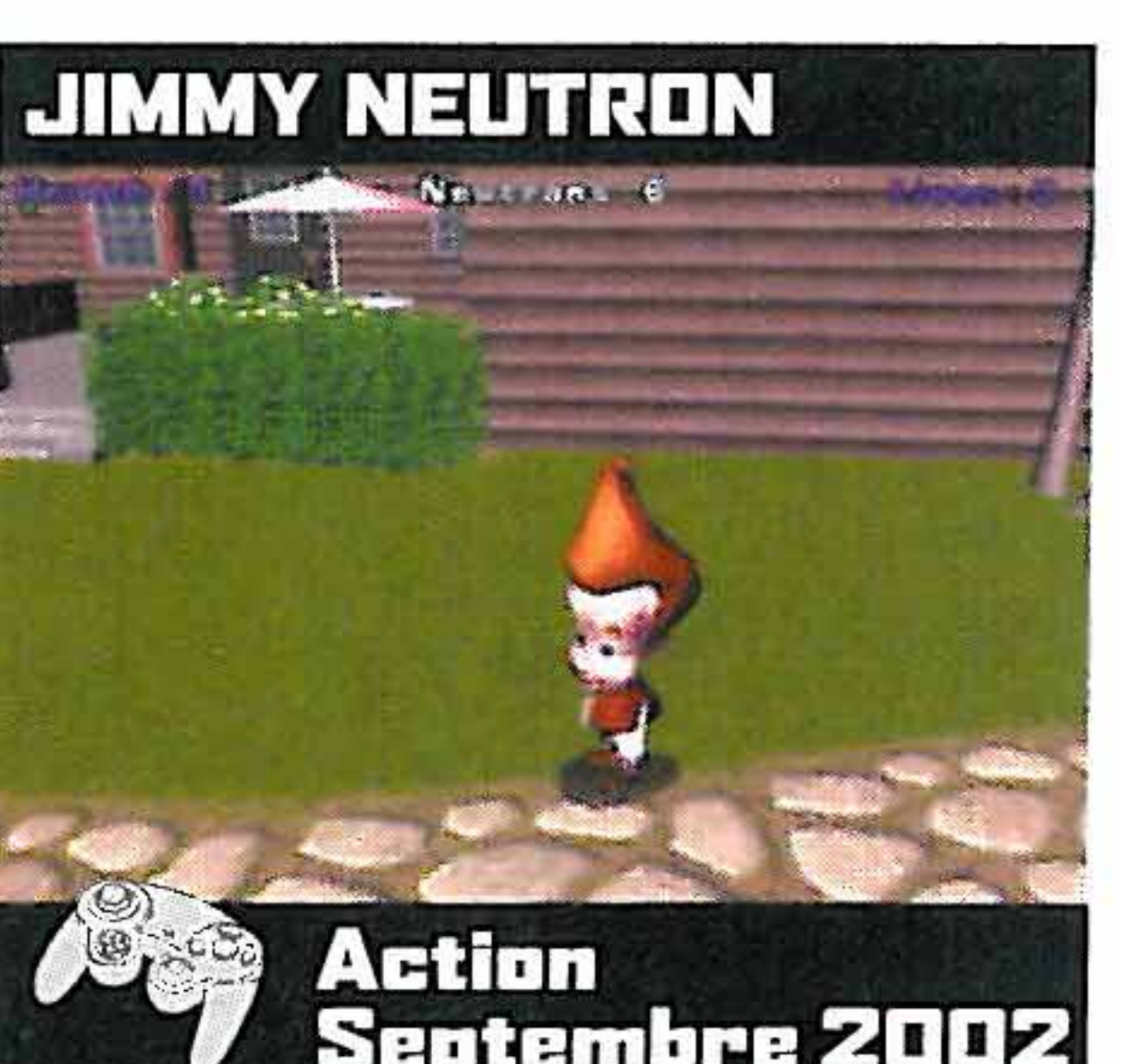
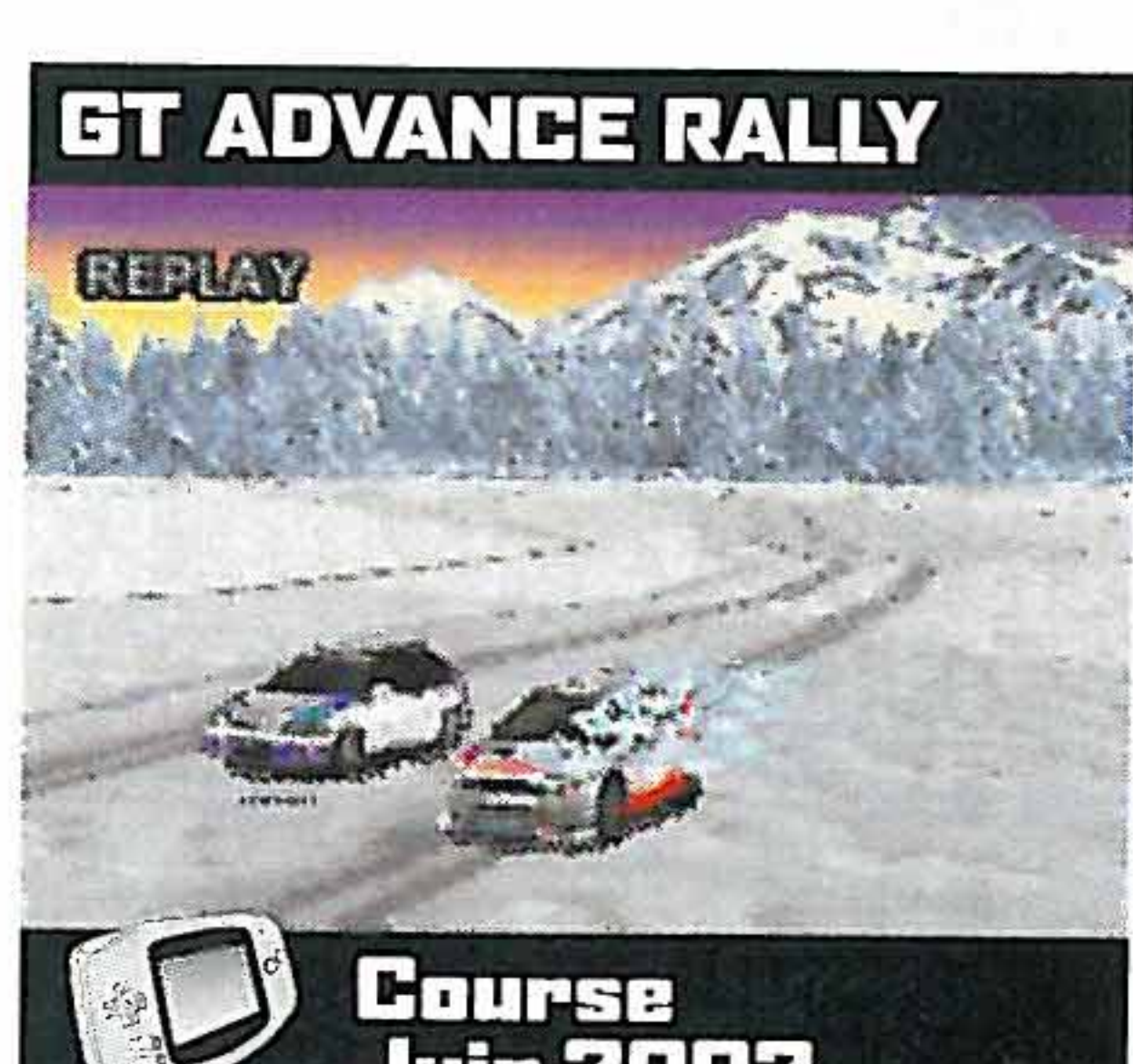
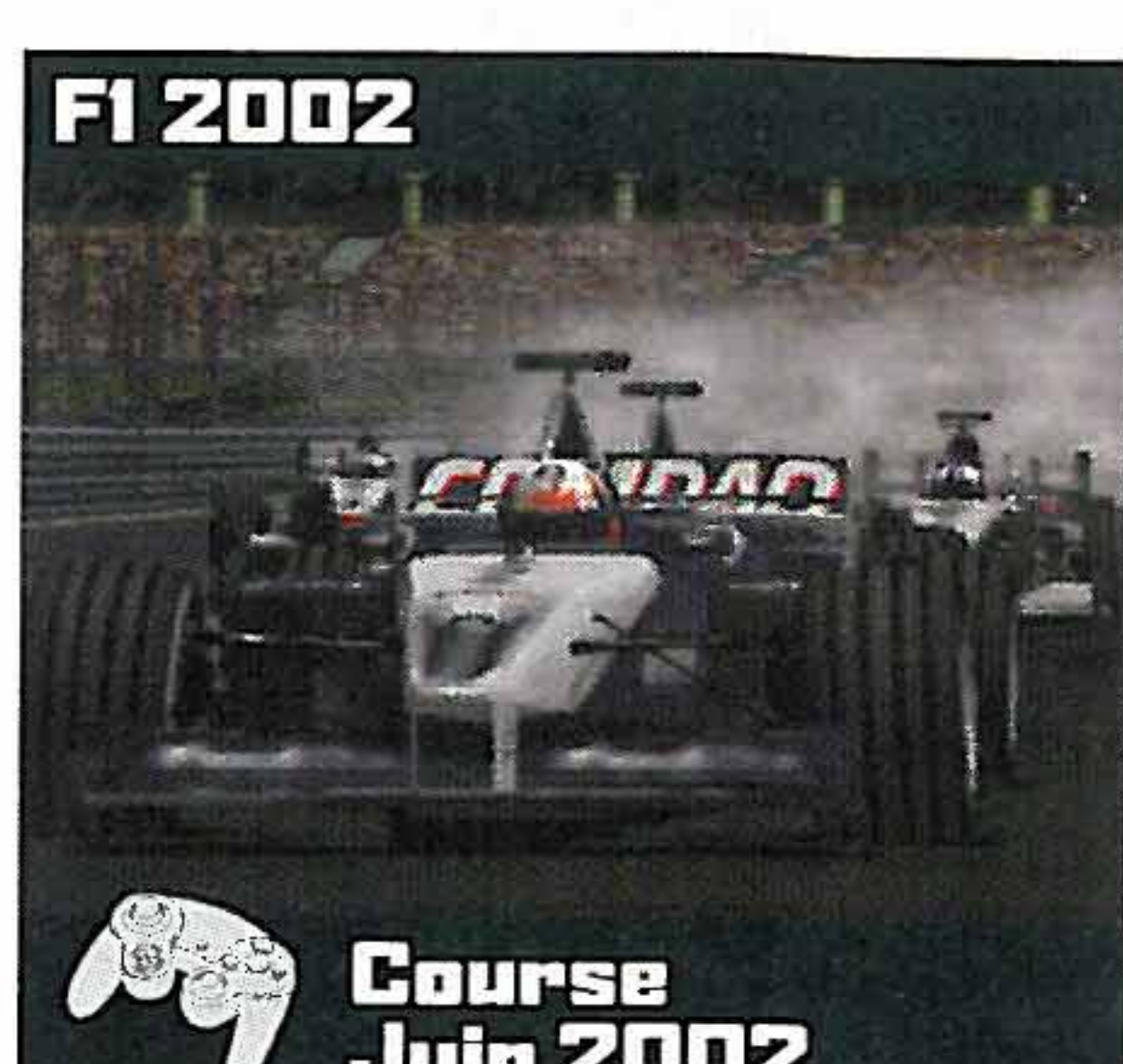
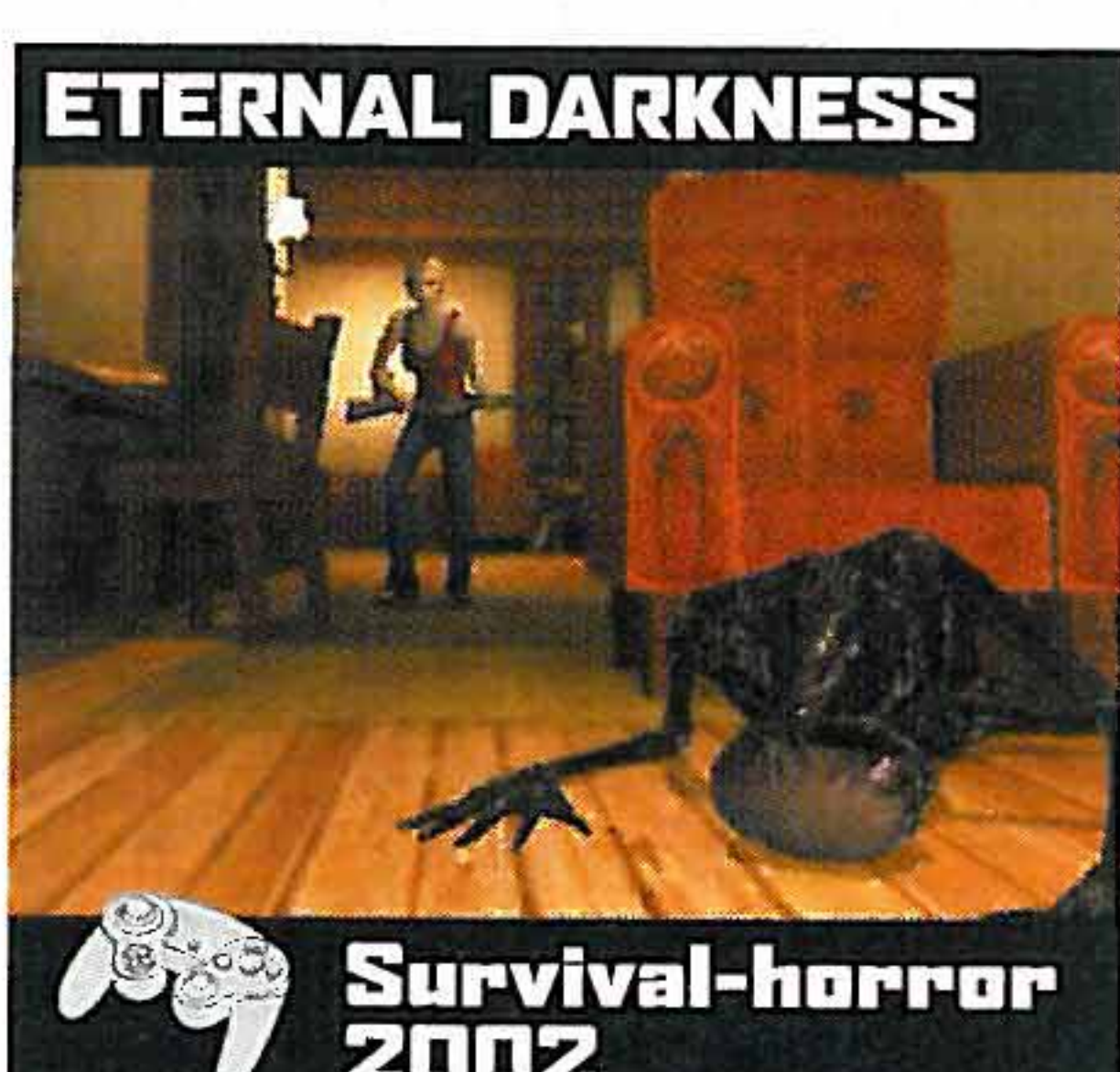
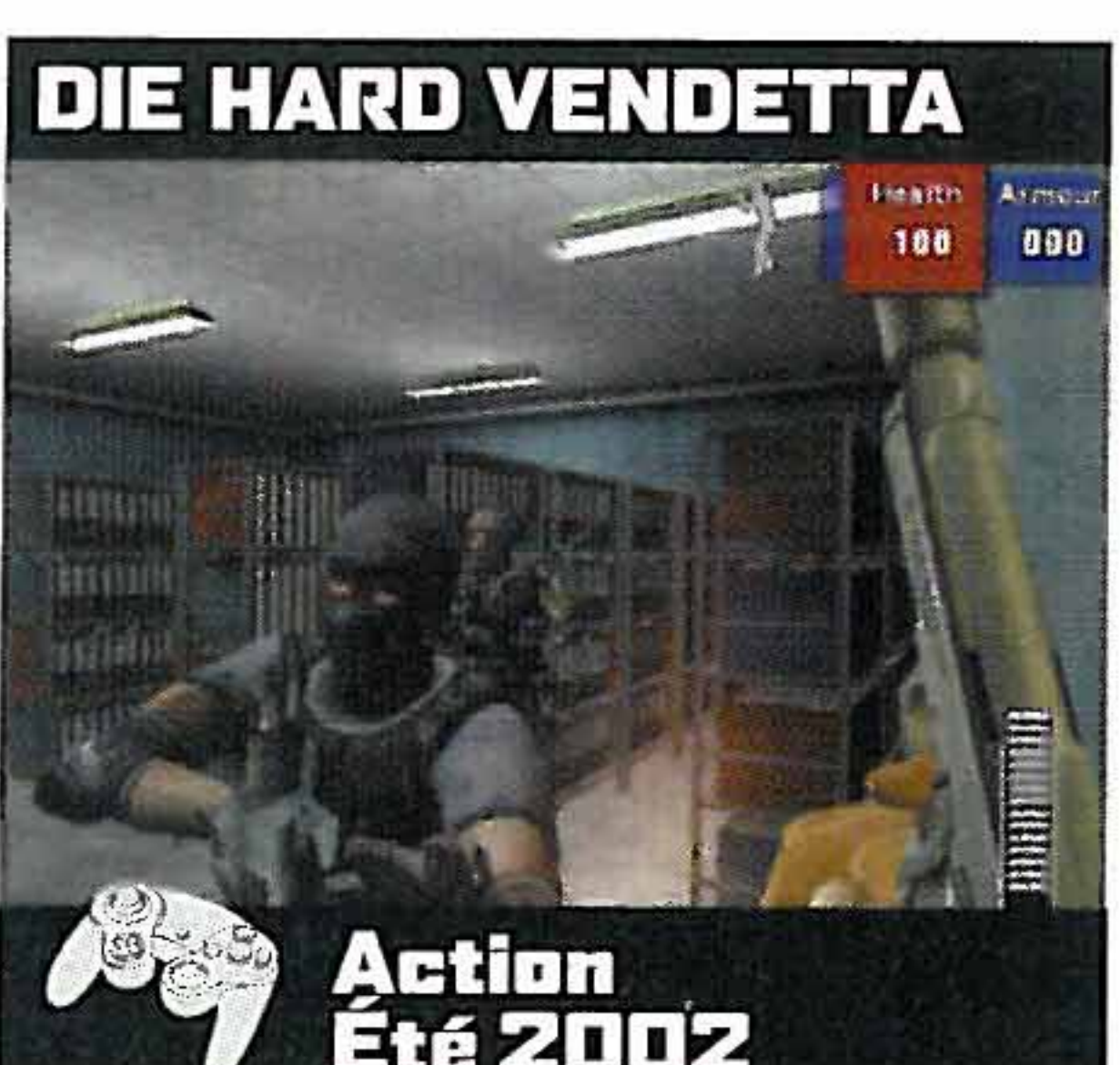
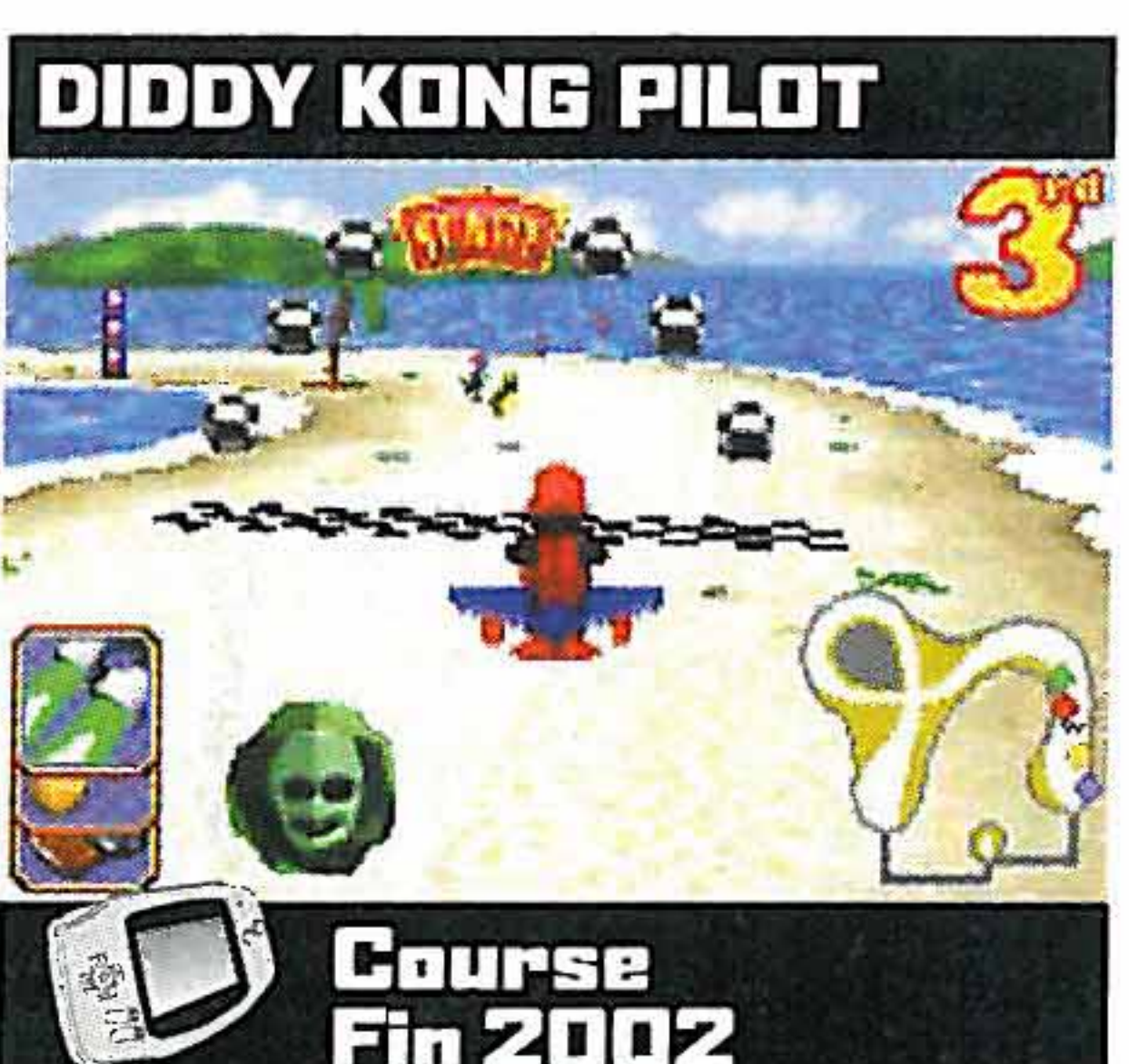
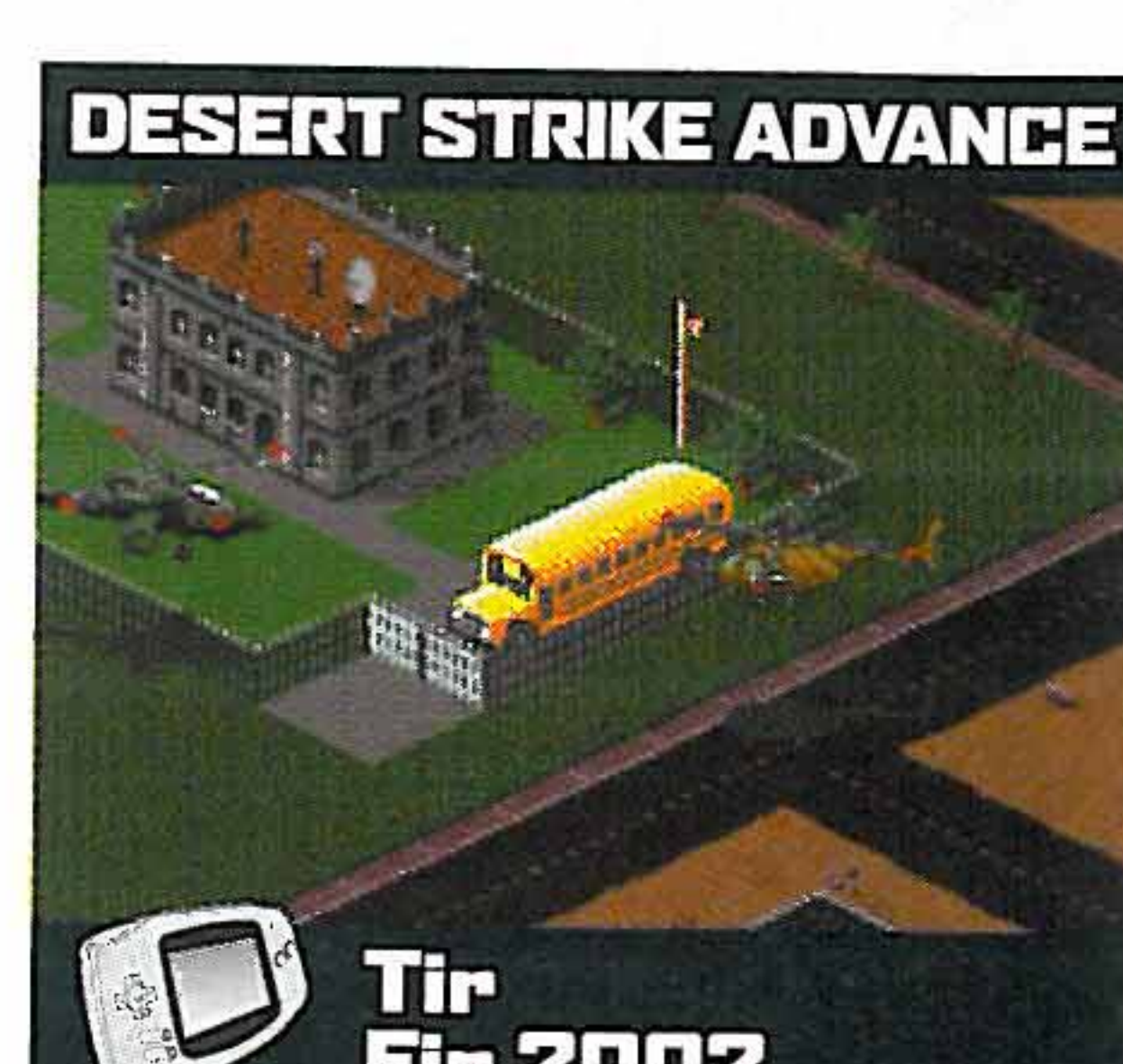
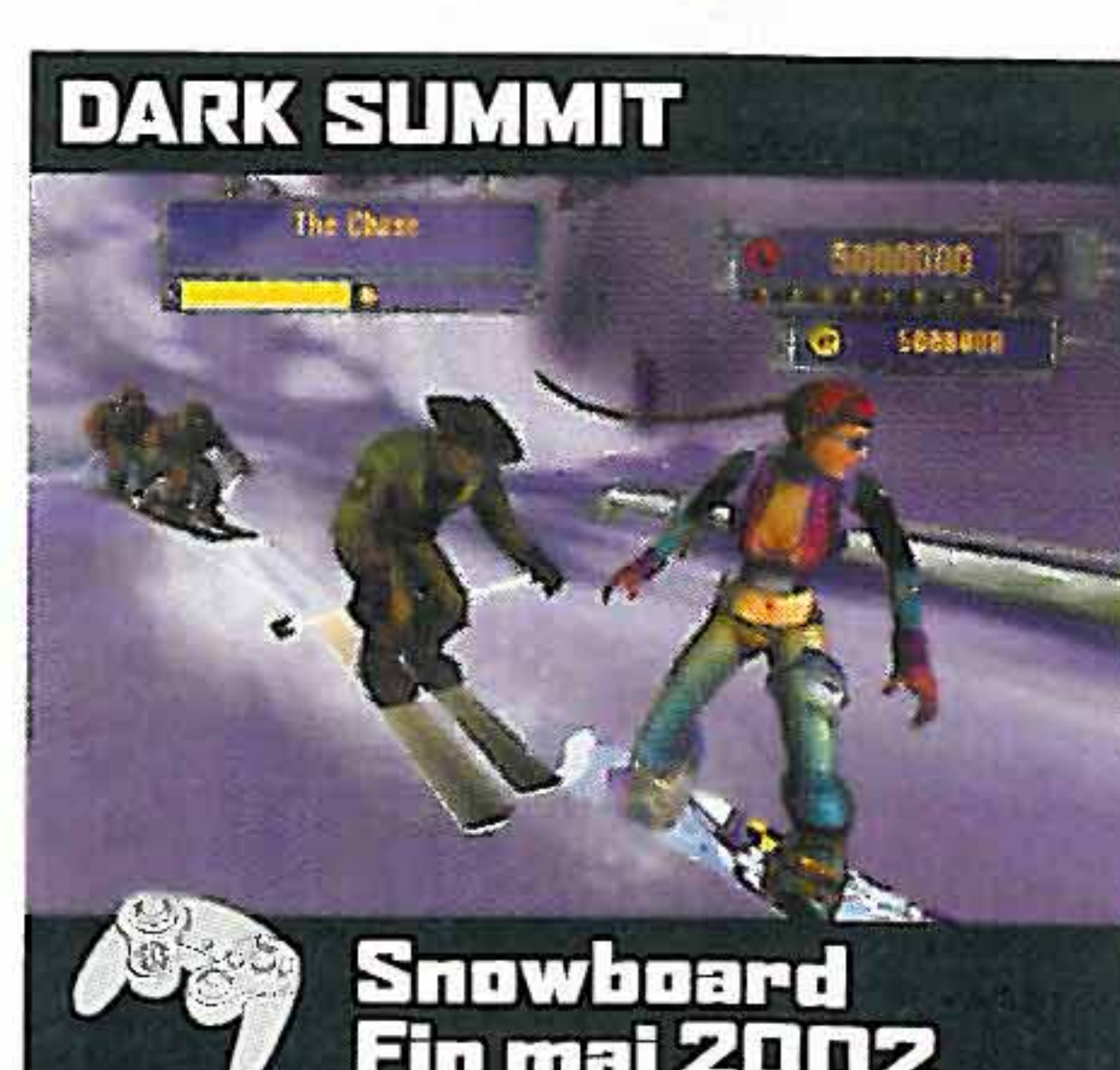
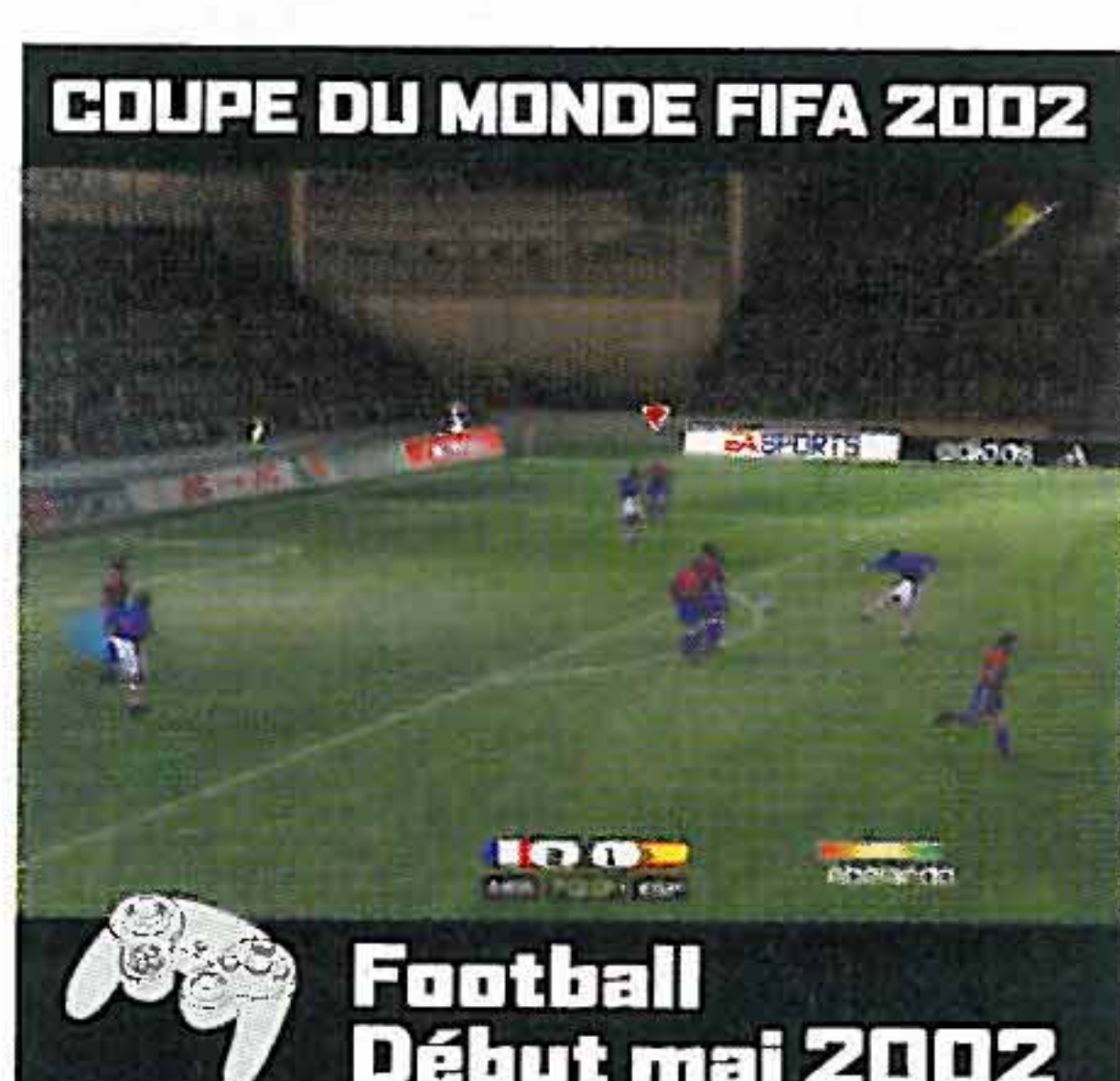
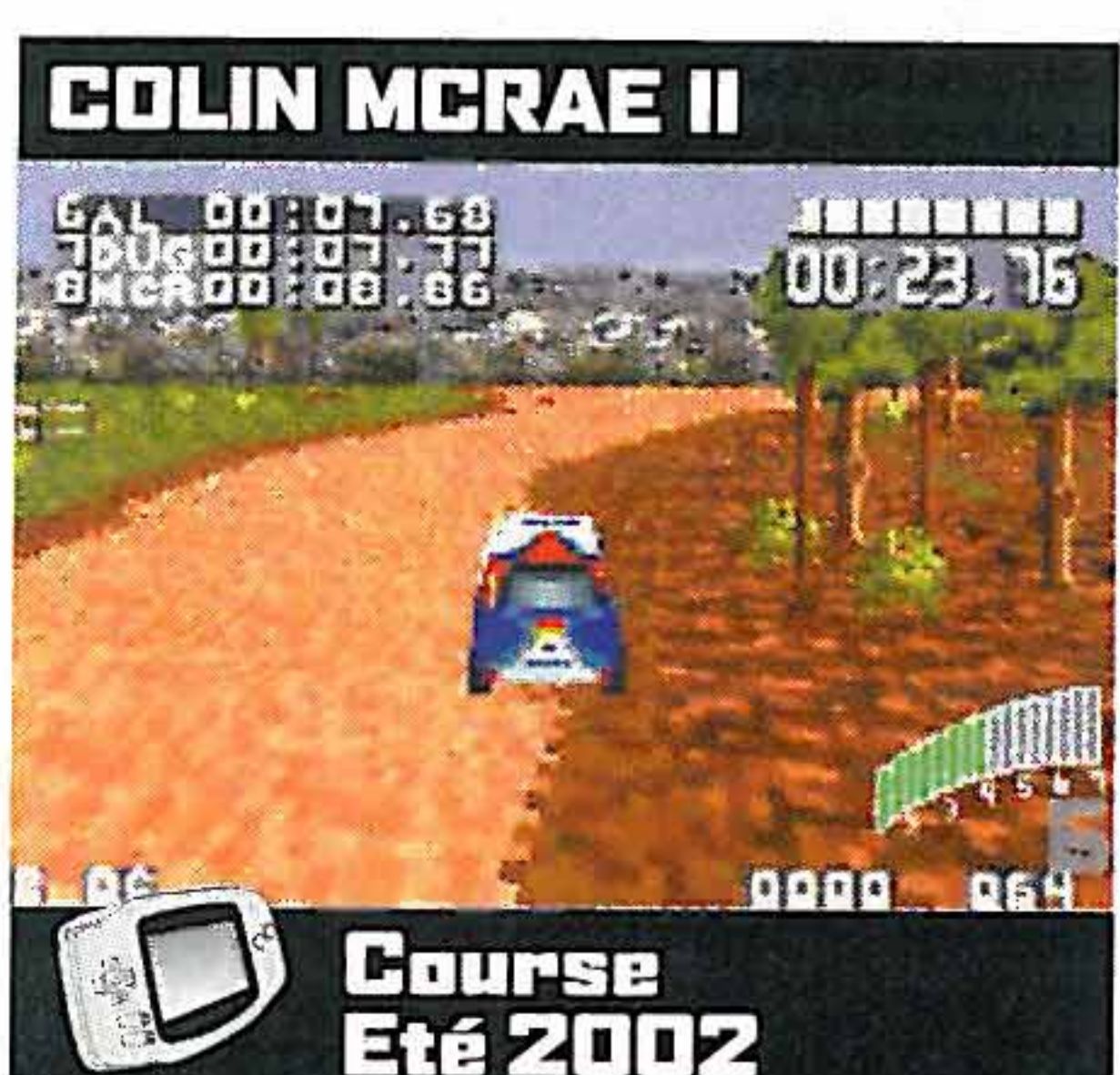
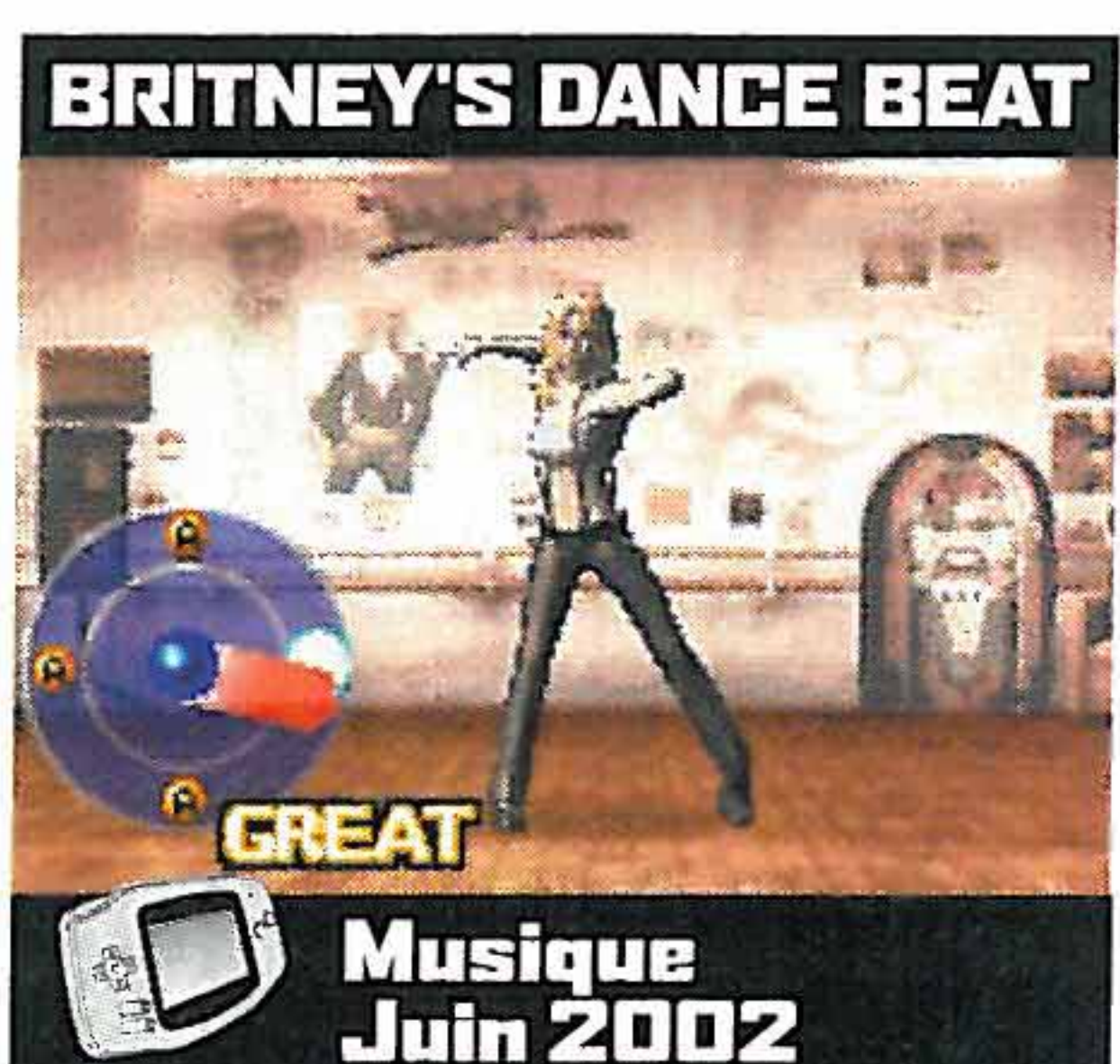
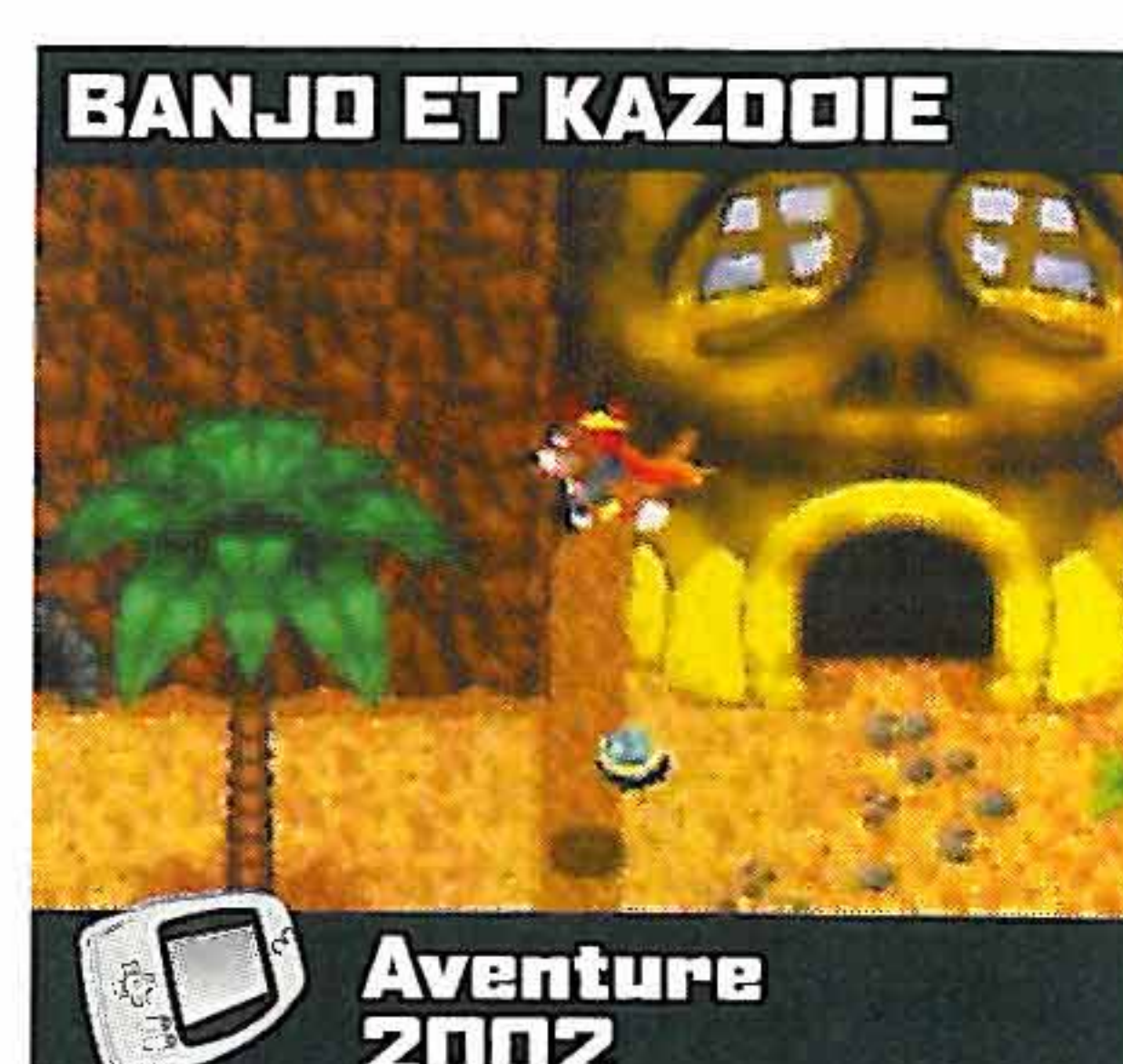
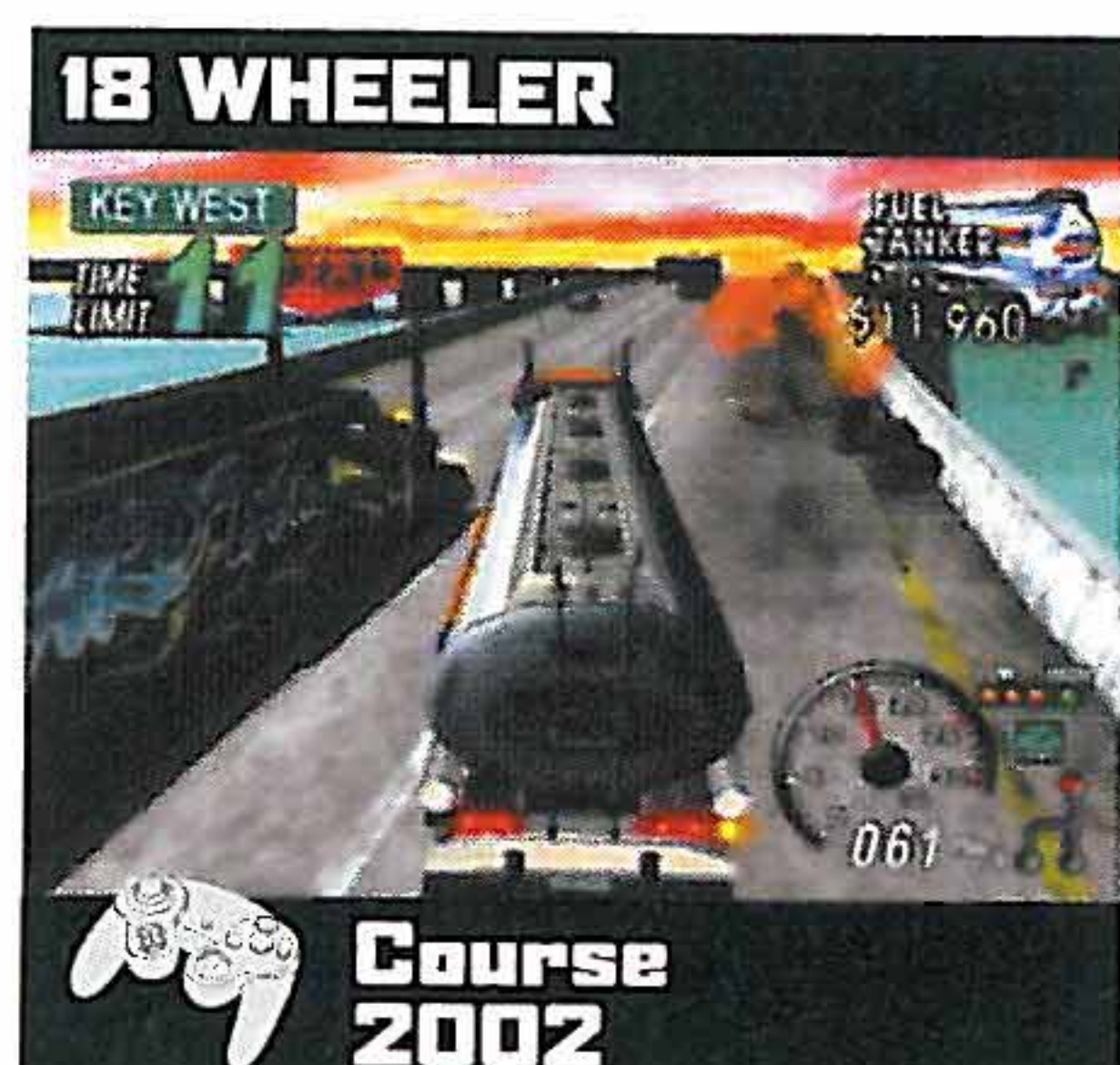
[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)



# PROCHAINES SORTIES



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





**NBA STREET**

**Basket**  
2002

**PHANTASY STAR ONLINE**

**Jeu de rôle**  
Fin 2002

**PIKMIN**

**Stratégie/Aventure**  
14 juin 2002

**RACE OF CHAMPIONS**

**Course**  
Octobre 2002

**RESIDENT EVIL ZERO**

**Aventure/Action**  
2002

**RESIDENT EVIL**

**Aventure/Action**  
Septembre 2002

**ROCKY**

**Boxe**  
Novembre 2002

**SCOOBY-DOO**

**Plate-forme**  
2002

**SOUL CALIBUR 2**

**Combat**  
Fin 2002

**SPIDERMAN THE MOVIE**

**Action**  
31 mai 2002

**SPIDERMAN THE MOVIE**

**Action**  
Fin mai 2002

**SPY HUNTER**

**Course/Action**  
Fin mai 2002

**SPY HUNTER**

**Course/Action**  
Été 2002

**SSX TRICKY**

**Snowboard**  
13 juin 2002

**STAR WARS EPISODE II**

**GAME BOY ADVANCE**  
**Action**  
Juin 2002

**STARFOX ADVENTURE**

**Action/Aventure**  
Fin 2002

**STUART LITTLE 2**

**Action**  
Septembre 2002

**SUPER MARIO SUNSHINE**

**Plate-forme**  
Fin 2002

**SUPER SMASH BROS. MELEE**

**Combat**  
24 mai 2002

**SUPERMAN**

**Action**  
2002

**TACTICAL OGRE**

**Jeu de rôle**  
2002

**TENNIS MASTERS SERIES**

**Tennis**  
Octobre 2002

**THE RIPPING FRIENDS**

**Action**  
Juin 2002

**TOP GUN COMBAT ZONE**

**Tir**  
2002

**TOXIC GRIND**

**Action**  
Juillet 2002

**TUROK EVOLUTION**

**Doom-like**  
2002

**VEXX**

**Action**  
2002

**V-RALLY 3**

**Course**  
28 juin 2002

**WINGS**

**Simulation de vol**  
2002

**X-MEN : NEXT DIMENSION**

**Combat**  
Septembre 2002



# ACTUELLEMENT EN VENTE



**2€**  
SEULEMENT  
**.99**

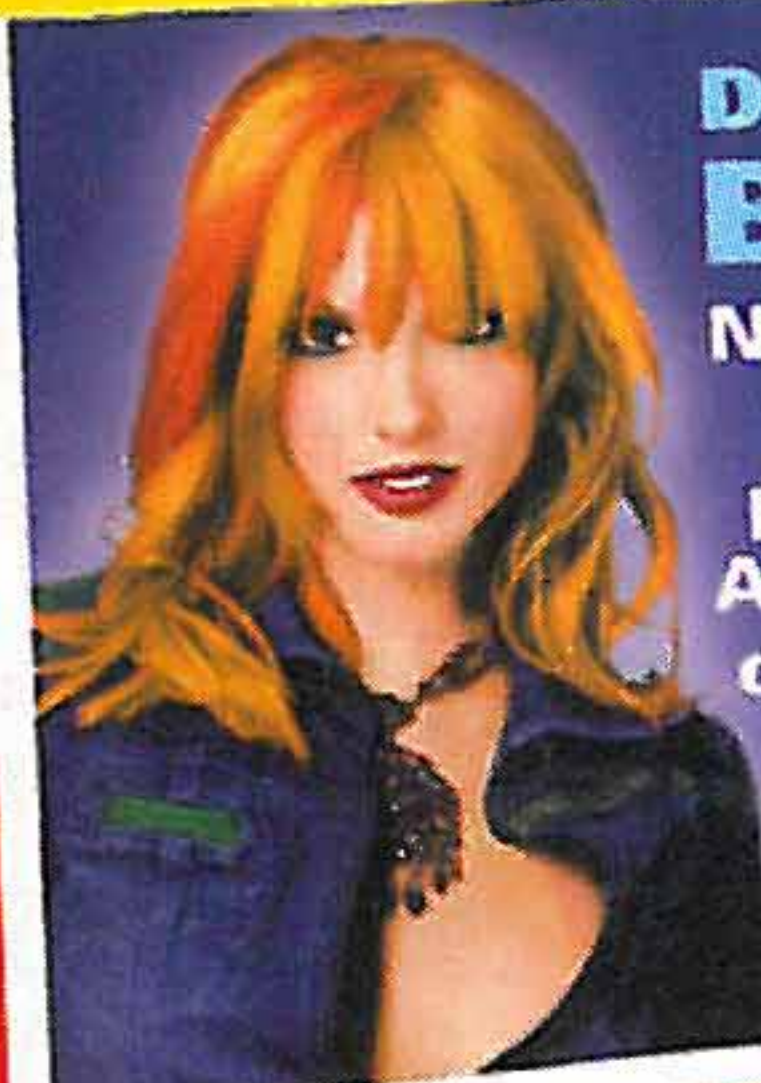
50 JEUX TESTÉS : Freedom Force (PC), Moto GP (GBA), Gun Valkyrie (Xbox)...

N°21 - Mai 2002

Jeux Vidéo

# Jeux Vidéo Magazine

Premier sur l'actualité des jeux vidéo...



**DANSEZ AVEC BRITNEY**

Nous avons dansé aux côtés de la pop-star sur PS2. Aurez-vous autant de plaisir à suivre son rythme ?

**EXCLUSIF !**

**QUELLE MACHINE CHOISIREZ-VOUS ?**

Points forts et faiblesses des PS2, Xbox, GameCube et PC

**RÉVÉLATIONS**

**ANGEL OF DARKNESS**

Lara Croft se prend pour Solid Snake sur PS2 et PC



**INCONTOURNABLE**

**VIRTUA FIGHTER 4**

Le test absolu du jeu de baston signé Sega sur PS2



**COMPARATIF**

**TUEUR VIRTUEL**

Quels pistolets sur PS2 ?

**PRATIQUE**

**100% TRICHE**

L'Action Replay en action

**GAMECUBE**  
**SORTIE LE 3 MAI**



# STAR WARS

**ROGUE SQUADRON 2**

Le test du shoot spatial le plus impressionnant !

**PLUS !**

**Tous les tests du lancement :**

- Wave Race
- Luigi's Mansion
- Bloody Roar
- Extreme-G 3...

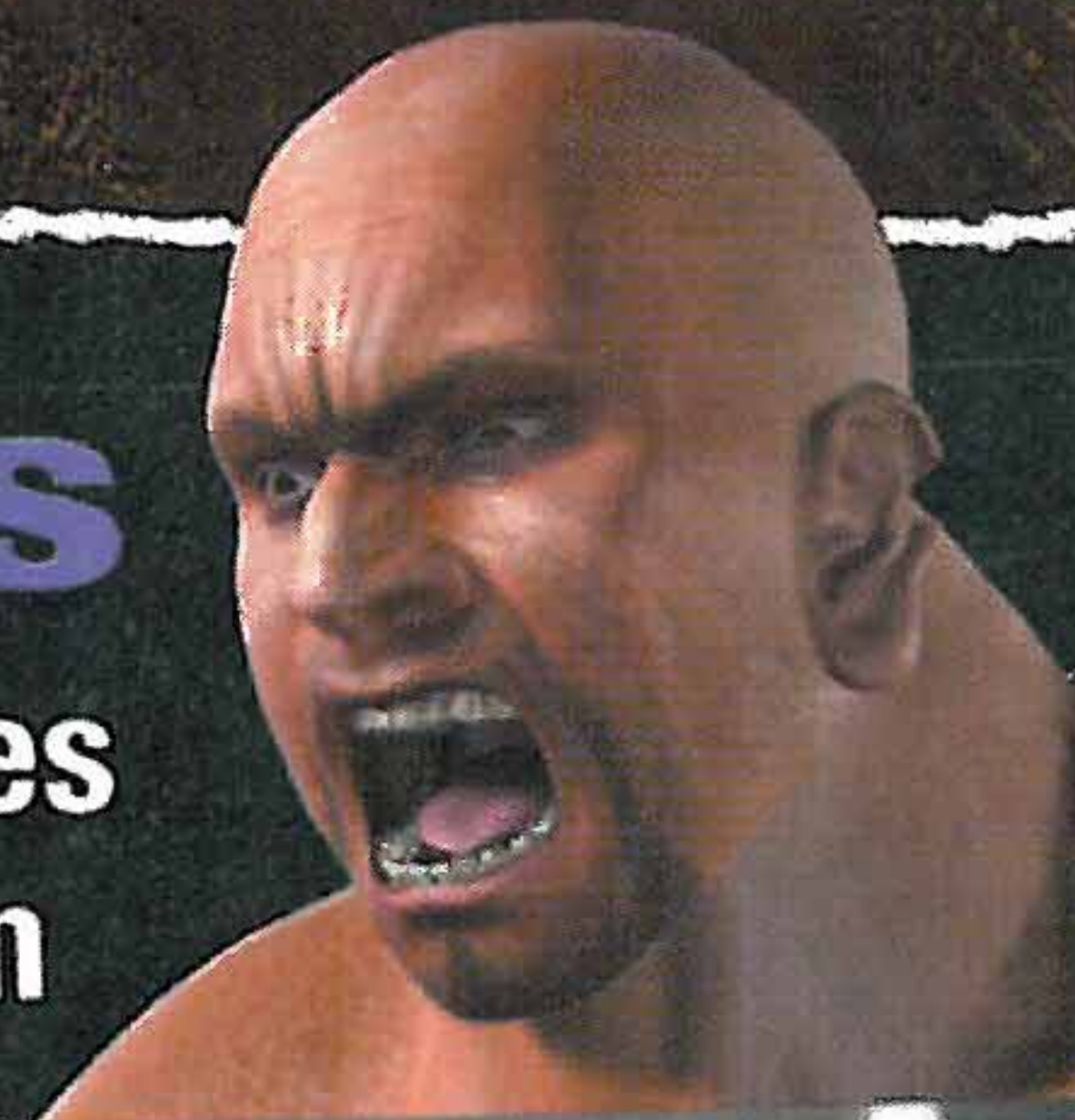
**LA PS2 LÂCHE SES COUPS**

**Tekken 4 : découvrez ses secrets avant sa sortie en juin**



Media with passion

France Metro : 2,99 € - DOM : 3,99 € - BEL : 3,99 € - CH : 6 FS - LUX : 3,99 € - MAR : 40 DH  
Tunisie : 7 000 TMM - TOM Surface : 650 CFP - TOM Avion : 1000 CFP



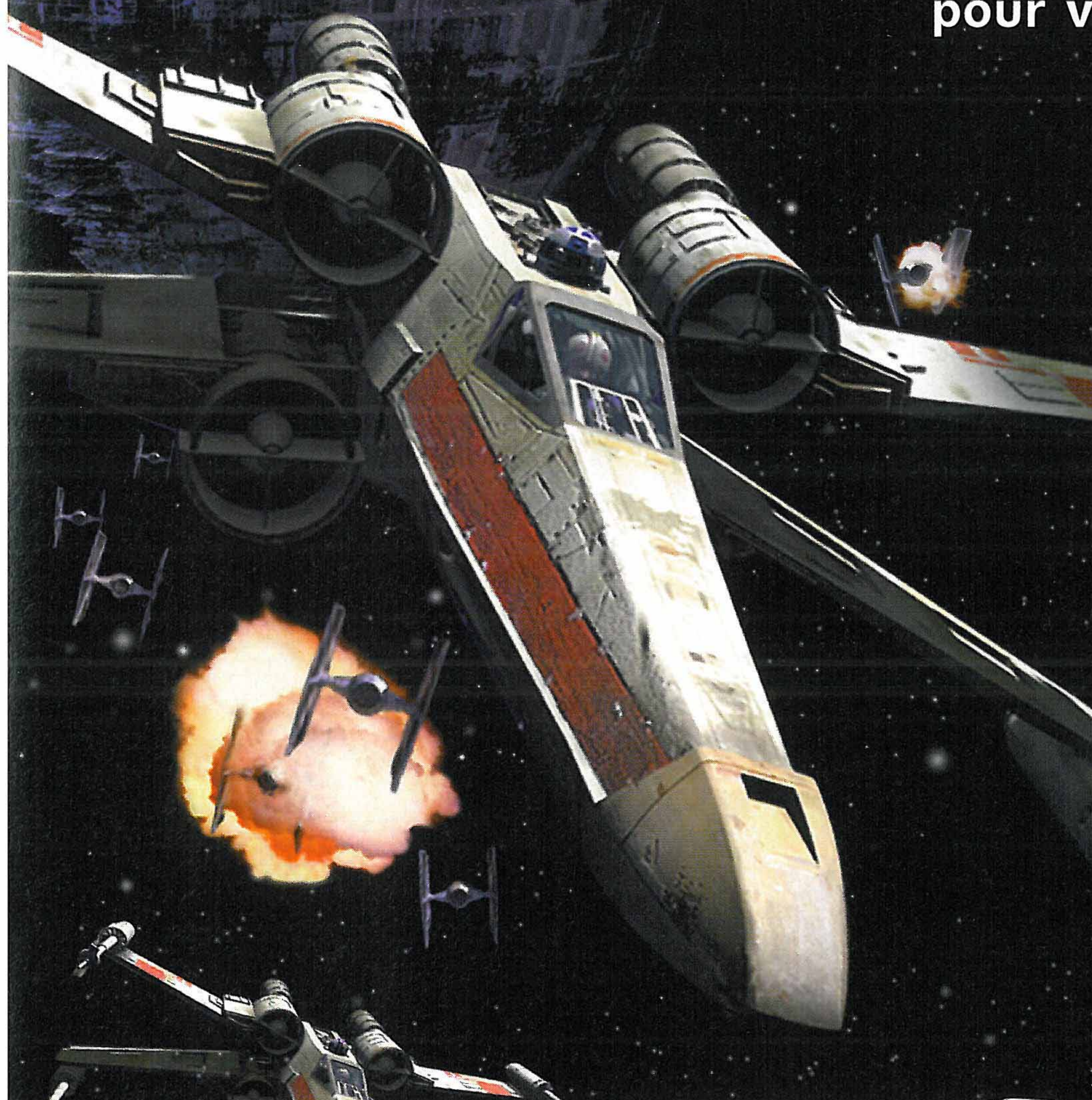


# STAR WARS ROGUE LEADER



## ROGUE SQUADRON II

Sus à l'Empire ! Cette première partie de notre guide vous donne toutes les clés pour vaincre ! ..... p 36



**Guides** SUPER MARIO WORLD : MARIO ADVANCE 2

### LA CARTE DES 72 NIVEAUX

Voici la carte complète de Super Mario World. Avec les secrets et les apparitions. Cette carte est en fait un point de vue personnel sur une carte créée qui trace les chemins de nos explorateurs.

**ASTUCES ET TECHNIQUES**

LES 50 NIVEAUX

Déjà des heures que vous déambulez dans *Super Mario World* à la recherche des sorties secrètes qui vous manquent ? Plus la peine... p. 44

**Guides** LUIGI'S MANSION

### VISITE GUIDÉE

Pour de pénétrer dans le manoir de Luigi ? Ce guide est la pièce qui vous aide à franchir le pas. Avec dans l'ordre de visite comment les 50 salles de premier manoir avec les solutions à leur énigme. Vous n'avez plus qu'à décapoter votre appareil à l'ambulance et faire une razzia sur les richesses de la mansión!

Petits frissons ou grosse panique, quelques soient vos émotions aux commandes de *Luigi*, vous apprécierez le confort de notre guide ! p. 54

**Guides** GOLDEN SUN

### COMMENT LIRE LES PLANS

Long et complet, *Golden Sun* s'installe dans le magazine pour plusieurs mois. Il fallait bien ça pour vous offrir des plans aussi complets. p. 62

**Guides** WAVE RACE BLUE STORM

### WAVE RACE

Savoir négocier les vagues ne sera peut-être pas suffisant pour gagner dans *Wave Race* : les circuits sont aussi pleins de raccourcis... p. 72



# STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

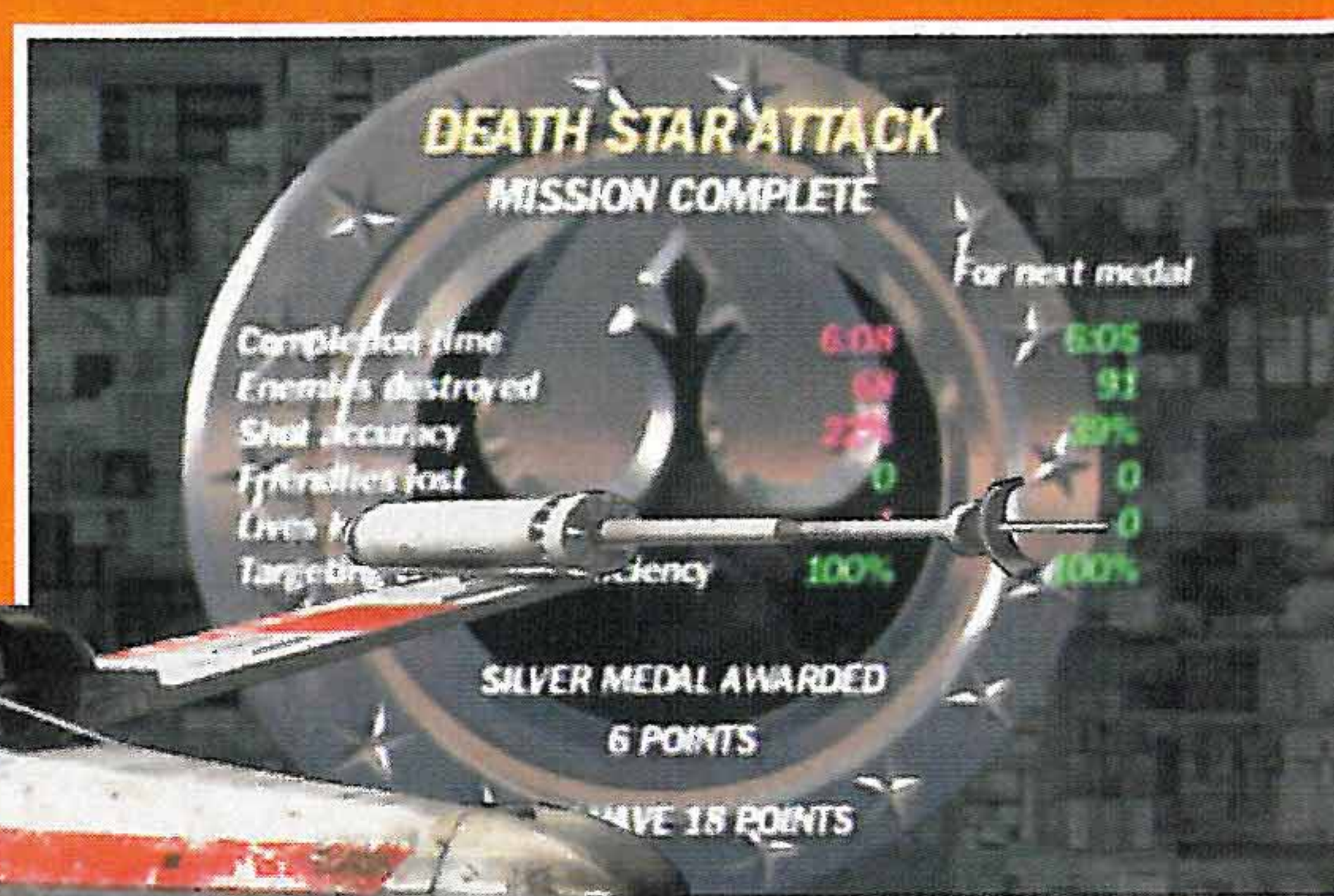
La guerre entre l'Empire et la Rébellion fait rage à travers toute la galaxie. Heureusement, de jeunes pilotes talentueux sont prêts à mener leurs hommes vers la victoire du Bien contre le Mal. Mais avant de se lancer, ils ont besoin de savoir ce qui les attend...

Xavier Dominique



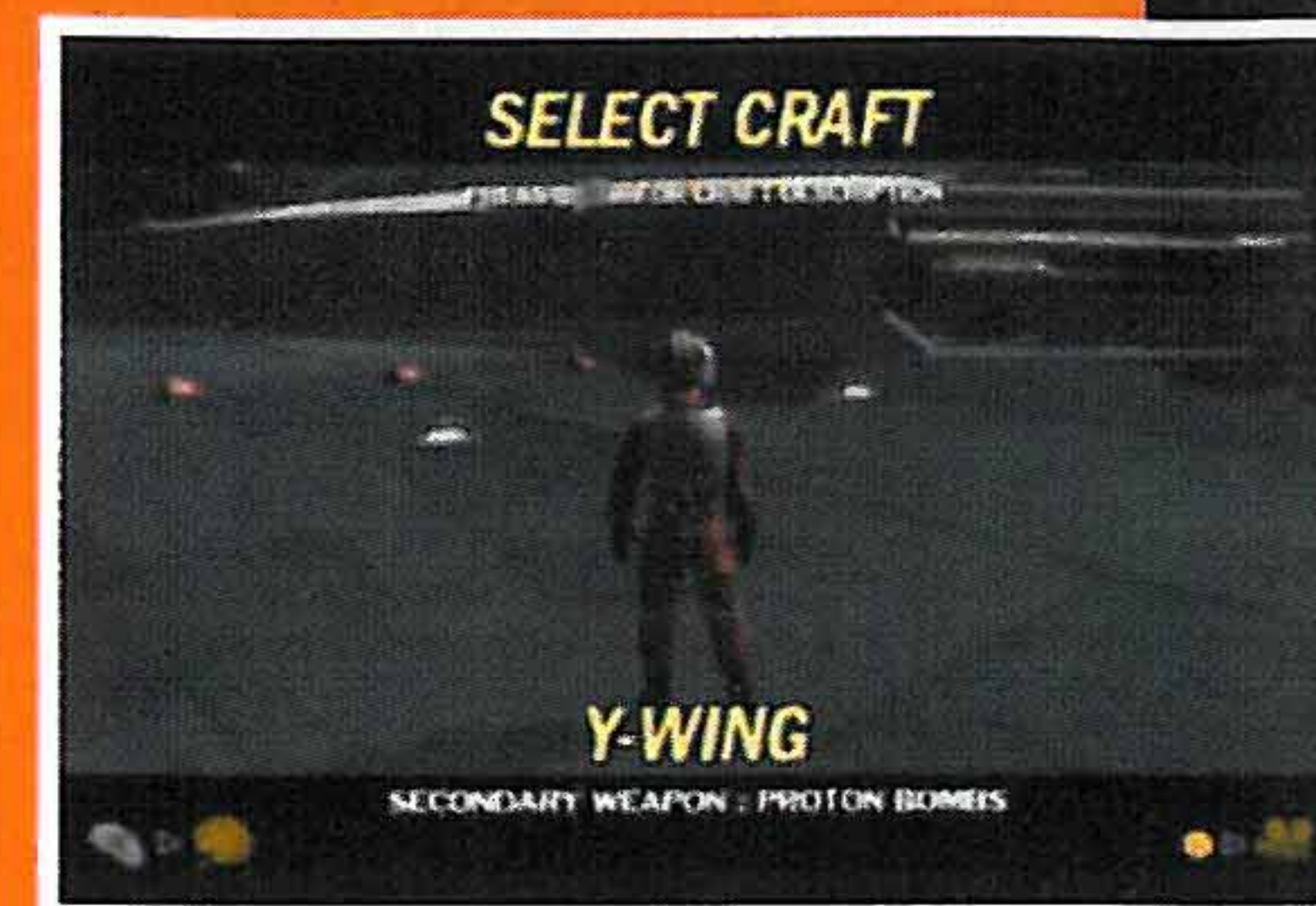


## CONSEILS DE JEU



## LES MÉDAILLES

Vous pouvez terminer *Rogue Leader* de manière linéaire, ou bien, tel un Jedi, en affichant vos médailles d'honneur. Des médailles qui ne servent d'ailleurs pas seulement à mesurer votre courage : sachez qu'elles vous rapportent également des points qui, additionnés, vous permettent d'ouvrir des missions bonus, de débloquer des vaisseaux cachés, sans compter d'autres surprises dont nous vous reparlerons.



### LES AMÉLIORATIONS

Les améliorations dépendent en partie de l'obtention de bonnes statistiques, et donc de médailles !

Ces améliorations permettent, en effet, de booster vos vaisseaux et, par conséquent, d'augmenter toutes vos stats : ennemis détruits, précision, temps effectué, et aussi vies ou alliés perdus. Cela va même jusqu'à influencer l'utilisation du détecteur de cibles, puisque son utilité en devient moindre.

Pour obtenir une amélioration, vous devez trouver un cône spécial caché dans un niveau, souvent au sein d'un édifice. Attention, les améliorations ne sont définitivement acquises que si vous terminez la mission. Un conseil : il faut souvent faire une partie dans l'unique but de récolter l'amélioration, car la récupérer fait perdre en général trop de temps pour pouvoir obtenir une médaille. La plupart du temps,

les améliorations ne concernent pas le vaisseau que vous utilisez pour la mission en cours, mais servent pour des vaisseaux utilisables dans des missions futures... ou précédentes. Autrement dit, il va falloir retourner au charbon pour obtenir de bonnes stats et donc une médaille !



## LES TECHNIQUES DE COMBAT

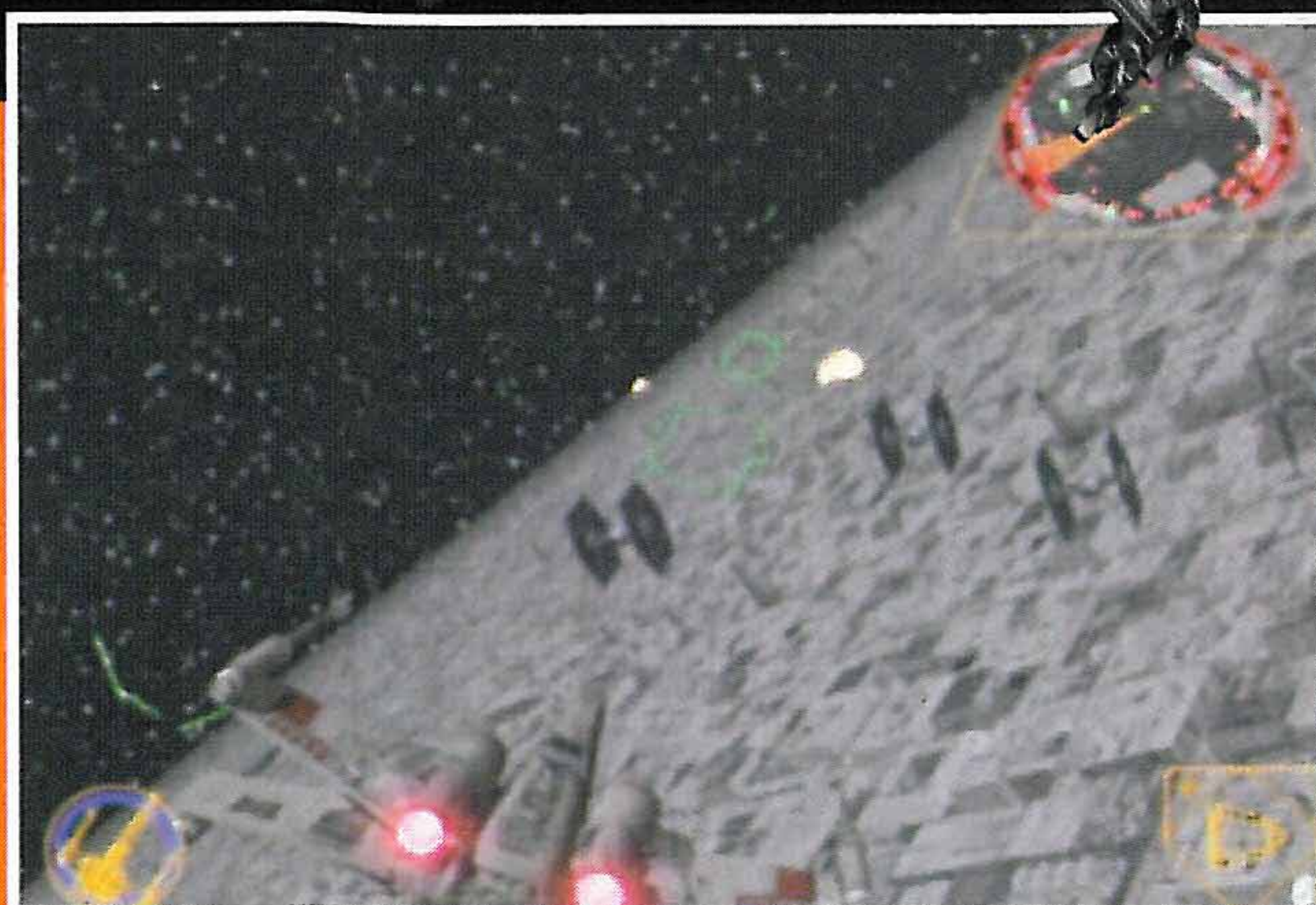
### TECHNIQUES DE VOL

Que ce soit pour poursuivre les ennemis ou pour qu'ils cessent de vous poursuivre, la technique est à peu près la même. Pour poursuivre des ennemis qui vous passent sous le nez, freinez, puis tournez brusquement dans leur direction. Lâchez ensuite les gaz, mais ne foncez pas, car vous dépasseriez les vaisseaux adverses au lieu de vous retrouver juste derrière eux. Pour larguer des ennemis lancés à vos trousses, le looping n'est pas la meilleure solution. Là encore, mieux vaut freiner, tourner brusquement, puis accélérer.

### LES LEADERS ENNEMIS

Les escadrons ennemis adoptent votre comportement de leader de groupes de vaisseaux : ainsi, lorsque le leader ennemi est tué, les vaisseaux s'éparpillent à toute vitesse. Ce n'est pas bon pour vos

statistiques, notamment celles mesurant le temps passé sur une mission, votre précision, le nombre d'ennemis abattus... Il faut donc tuer le leader en dernier. Pour le repérer, sachez que ce leader se trouve, en toute logique, en tête de l'escadron, tout en étant aussi au centre du groupe.





## MISSION 1 : DEATH STAR ATTACK

## OBJECTIFS

## 1 - DÉTRUIRE LES TOURS DE DÉFLEXION

Détruisez les tours en respectant bien l'ordre indiqué au fur et à mesure par votre radar. En allant d'une tour à l'autre, profitez-en pour détruire le plus possible de petites tourelles laser sur votre passage afin d'augmenter vos stats d'ennemis abattus.



## 2-AMÉLIORATION : BOUCLIER AMÉLIORÉ

Une fois toutes les tours de déflection détruites, une cinématique introduit votre prochain objectif. Vous êtes ensuite repositionné sur l'Étoile noire. Laissez alors votre X-Wing filer tout droit, puis comptez trois tourelles laser sur votre gauche. Le cône d'amélioration est posé derrière la troisième. Cette amélioration renforce le bouclier de tous les vaisseaux du jeu !



## BRIEFING



Vous devez détruire l'Étoile noire dangereusement satellisée autour de la planète Yavin 4, sur laquelle se trouve la base de l'Alliance rebelle.



## 3 - DÉTRUIRE TOUS LES TIE FIGHTERS

Après la destruction des tours de déflection, une vague de chasseurs de l'Empire contre-attaque. Ne suivez pas forcément les indications du radar, pourchassez plutôt les groupes de vaisseaux se situant dans votre champ de vision. Vos coéquipiers ne doivent pas tirer si vous voulez de bonnes stats.

## STATISTIQUES

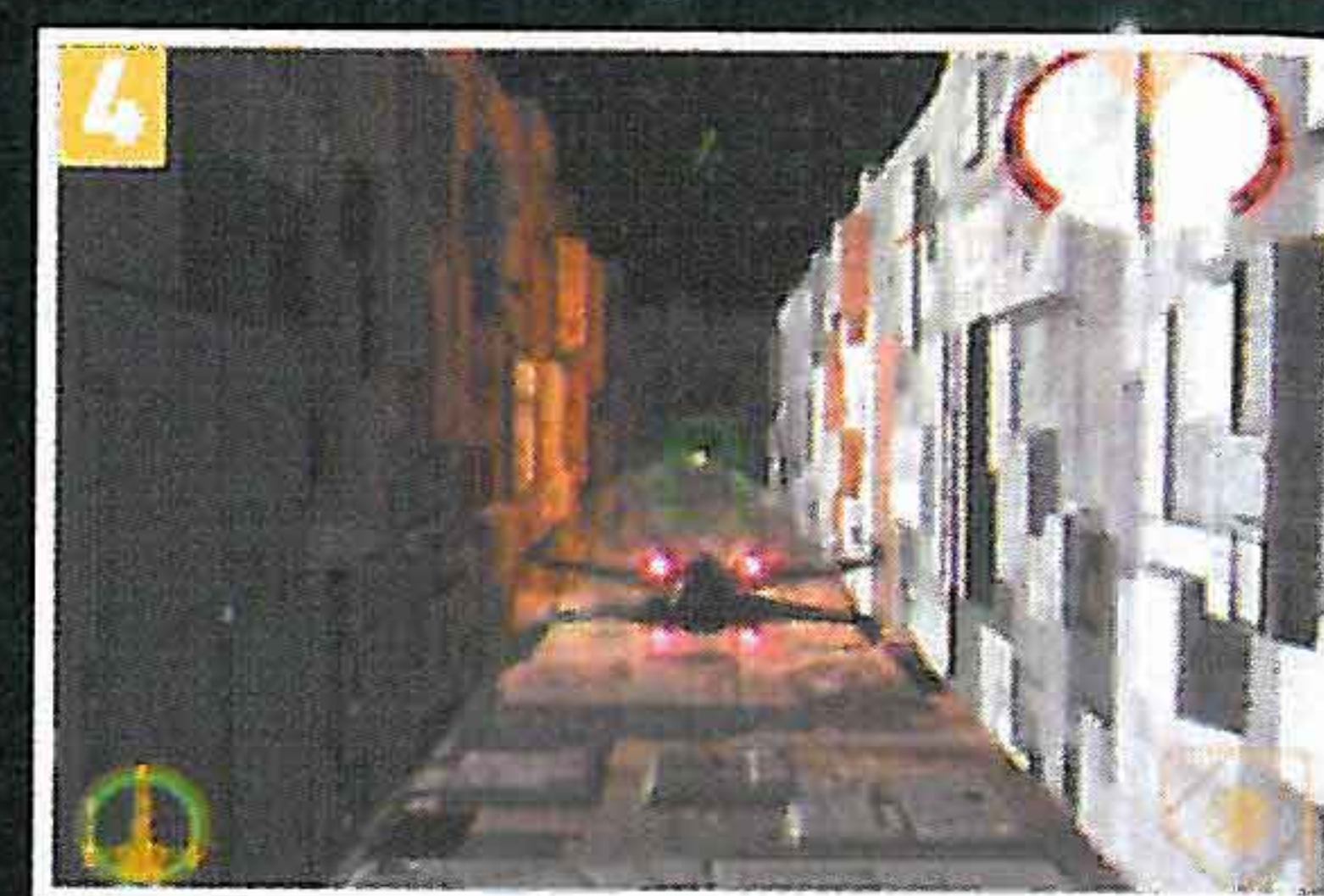
## Type de performance

Type de performance	9'30	7'11	6'05
Temps de réalisation	9'30	7'11	6'05
Ennemis détruits	21	52	91
Précision	11 %	19 %	39 %
Alliés perdus	1	0	0
Vies perdues	2	1	0
Détecteur de cibles	10 %	40 %	100 %

## 4 - DÉTRUIRE L'ÉTOILE NOIRE

Vous entrez dans un corridor étroit, entravé d'obstacles et de tourelles laser. Le corridor mène directement au point faible de l'Étoile noire : un conduit qui descend au

cœur du système. Premier conseil : foncez ! Pour éviter de percuter un obstacle, restez le plus possible à mi-hauteur. Évitez de passer sous les obstacles, mais ne ressortez pas non plus du corridor.



Détruisez le plus possible de tourelles laser pour augmenter le nombre d'ennemis abattus, mais ne ralentissez pas pour autant (la priorité est au temps). R2-D2 sonne l'alerte lorsque des vaisseaux ennemis vous attaquent. Accélérez pour qu'ils fassent de même, puis freinez brutalement pour vous retrouver derrière eux. Enfin, abattez-les !

La voix de Dark Vador se fait entendre et celui-ci se retrouve derrière vous à bord de son chasseur. Adoptez la même technique que

vous avez utilisée pour éliminer les autres vaisseaux, seulement cette fois, ce n'est pas la peine de tirer lors de ses deux premiers passages : il est invincible. N'hésitez pas, en revanche, à le faire au troisième passage : il est alors expulsé de l'Étoile noire.

Une fois que vous êtes arrivé vers la fin du corridor, inutile de vous servir du détecteur de cibles pour repérer le conduit. Utilisez plutôt la Force et cette technique : faites du rase-mottes et tirez une seule torpille à proton.



MISSION 2 : ISON CORRIDOR AMBUSH

OBJECTIFS

1-AMÉLIORATION : TORPILLES PROTON AVANCÉES

Dès l'entrée dans le corridor, plongez dans le gros débris de vaisseau situé juste en dessous de la frégate Redemption (le vaisseau muni de gros moteurs). Entrez à l'intérieur du débris, puis récupérez le cône d'amélioration et ressortez. Cette amélioration augmente la capacité de destruction des torpilles à proton du X-Wing.



2-DÉFENDRE LES TRANSPORTEURS

Les chasseurs TIE s'en prennent d'abord aux quatre transporteurs de tête, en commençant par le plus avancé. Remontez le convoi et protégez-les. Ne vous éloignez pas trop des transporteurs et laissez l'ennemi venir. Attention, vous risquez de confondre les nombreux



débris du convoi précédent avec les vaisseaux, notamment les TIE ! Vous pouvez utiliser le détecteur de cibles, mais juste pour localiser brièvement les chasseurs, car vous en aurez encore besoin plus tard. Sur les six transporteurs que com-

porte le convoi (deux autres sont situés en queue), il faut absolument qu'un en réchappe. Lancez vos coéquipiers à la poursuite des TIE. Mais n'en abusez pas trop si vous voulez obtenir de bons résultats d'ennemis abattus.

BRIEFING



Malgré la destruction de l'Étoile noire, les Rebelles doivent quitter Yavin 4 pour échapper à l'Empire. Le corridor spatial qui les mène à leur nouvelle base située sur la planète Hoth est l'endroit idéal, malheureusement, pour tomber dans une embuscade ! Un précédent convoi en a, d'ailleurs, fait l'amère expérience... Dans cette première mission, qui a l'espace pour terrain d'action, le gros souci est de vous retrouver désorienté par des combats se déroulant à 360°.



STATISTIQUES

Type de performance	🥉	🥈	🥇
Temps de réalisation	9'30	5'16	4'12
Ennemis détruits	21	32	40
Précision	11 %	7 %	19 %
Alliés perdus	1	3	2
Vies perdues	2	1	0
Détecteur de cibles	10 %	27 %	72 %

3-LA SURVIE DE LA FRÉGATE

Après les transporteurs, les TIE s'en prennent à la frégate Redemption. Comme il s'agit du vaisseau de commandement, il doit impérativement survivre ! De nouveaux TIE font leur apparition : les interceptors. Ils sont plus performants que les précédents, et notamment plus rapides. Vous avez alors la possibilité d'échanger votre X-Wing contre un A-Wing à la frégate. L'A-Wing est moins puissant que l'X-Wing, mais plus rapide et plus maniable.



4-PROBLÈME : LA NÉBULEUSE D'ISON

Chemin faisant, vous finissez par traverser la nébuleuse. Une sorte de brouillard spatial diminue alors fortement la visibilité. Le recours au détecteur de cibles devient quasiment indispensable, mais n'en abusez pas sinon vous manquerez les médailles. Heureusement, vous finissez par ressortir de la nébuleuse assez vite.





# MISSION 3 : BATTLE OF HOTH

## OBJECTIFS

### 1. DÉFENDRE LE CANON À IONS

Vous devez défendre le canon à ions qui tente de repousser l'assaut, ainsi que les troupes déjà chargées de le protéger. Vous commencez par survoler un petit défilé. Foncez sans jamais ralentir, mais détruisez au passage quelques droïdes espions pour augmenter vos stats.

En sortant du défilé, vos coéquipiers attendent les ordres. Dites-leur d'attaquer les canons. Quant aux fantassins rebelles, ordonnez-leur de battre en retraite. Pour ce qui vous concerne, chargez-vous de détruire les bipèdes AT-ST.

Commencez par aller au fond du terrain afin de détruire le transporteur qui débarque un AT-ST et des stormtroopers. Éliminez ensuite le bipède, puis remontez vers le canon à ions en vous attaquant successivement aux trois groupes d'AT-ST. Vous êtes ainsi dans la bonne position pour les affronter, c'est-à-dire... dans leur dos ! Ça fait un peu « Force obscure » comme technique, mais c'est efficace, car en face d'eux, votre speeder ne fait pas long feu. Tirez uniquement dans la tête pour les exploser.



### 4. DÉFENDRE LES TRANSPORTEURS

Une fois les quadrupèdes ralentis, vous arrivez dans la zone d'évacuation des troupes par transporteurs spatiaux. Vous devez protéger ceux-ci de l'attaque de TIE Fighters et de TIE Bombers. Pour les distinguer de loin, utilisez éventuellement votre indicateur de cibles : les Bombers apparaissent en jaune et les Fighters en violet. Votre speeder ne faisant pas l'affaire, échangez-le contre un X-Wing en passant dans l'icône de changement. Pourchassez les Bombers qui détruisent les transporteurs, et ordonnez à vos coéquipiers de s'occuper des Fighters qui vous gênent. Le dernier transporteur décollé, la mission est remplie.



## BRIEFING



La nouvelle base rebelle située sur la glaciale Hoth a été malheureusement repérée par des droïdes espions de l'Empire. Les forces obscures lancent un assaut massif sur Hoth. Les Rebelles doivent évacuer en urgence la planète. Protégez leur fuite !



### 2. RALENTIR L'AVANCE DES QUADRUPÈDES

Vous devez maintenant ralentir les AT-AT qui marchent en direction du générateur d'énergie du bouclier de Hoth ! Une cinématique vous montre cependant Luke s'écraser au sol (sans se blesser). Vous prenez alors le contrôle de Wedge Antilles. Sachez que pour remplir cet objectif, il suffit de stopper les trois quadrupèdes en tête !

Approchez-vous d'eux et freinez, puis entourez-les avec un câble. Empêtrés, ils chutent lourdement. Attention, toutefois, de ne pas vous approcher trop près, ni de perdre trop de temps en effectuant de grands cercles.

### 3. AMÉLIORATION : ARME PRIMAIRE AVANCÉE

Ralentir le groupe d'AT-AT ne signifie pas les stopper ! Ainsi, malgré vos efforts, une cinématique vous montre un quadrupède détruisant le générateur ! Repositionné dans un nouveau défilé, faites demi-tour et retournez à l'emplacement du générateur. Vous y trouvez un cône d'amélioration : l'arme primaire avancée, qui renforce le tir de base de tous les vaisseaux ! Retournez vite dans le défilé.



## STATISTIQUES

Type de performance	🥉	🥈	🥇
Temps de réalisation	9'55	7'09	5'00
Ennemis détruits	18	30	43
Précision	17 %	28 %	53 %
Alliés perdus	32	27	22
Vies perdues	2	1	0
Détecteur de cibles	10 %	55 %	100 %



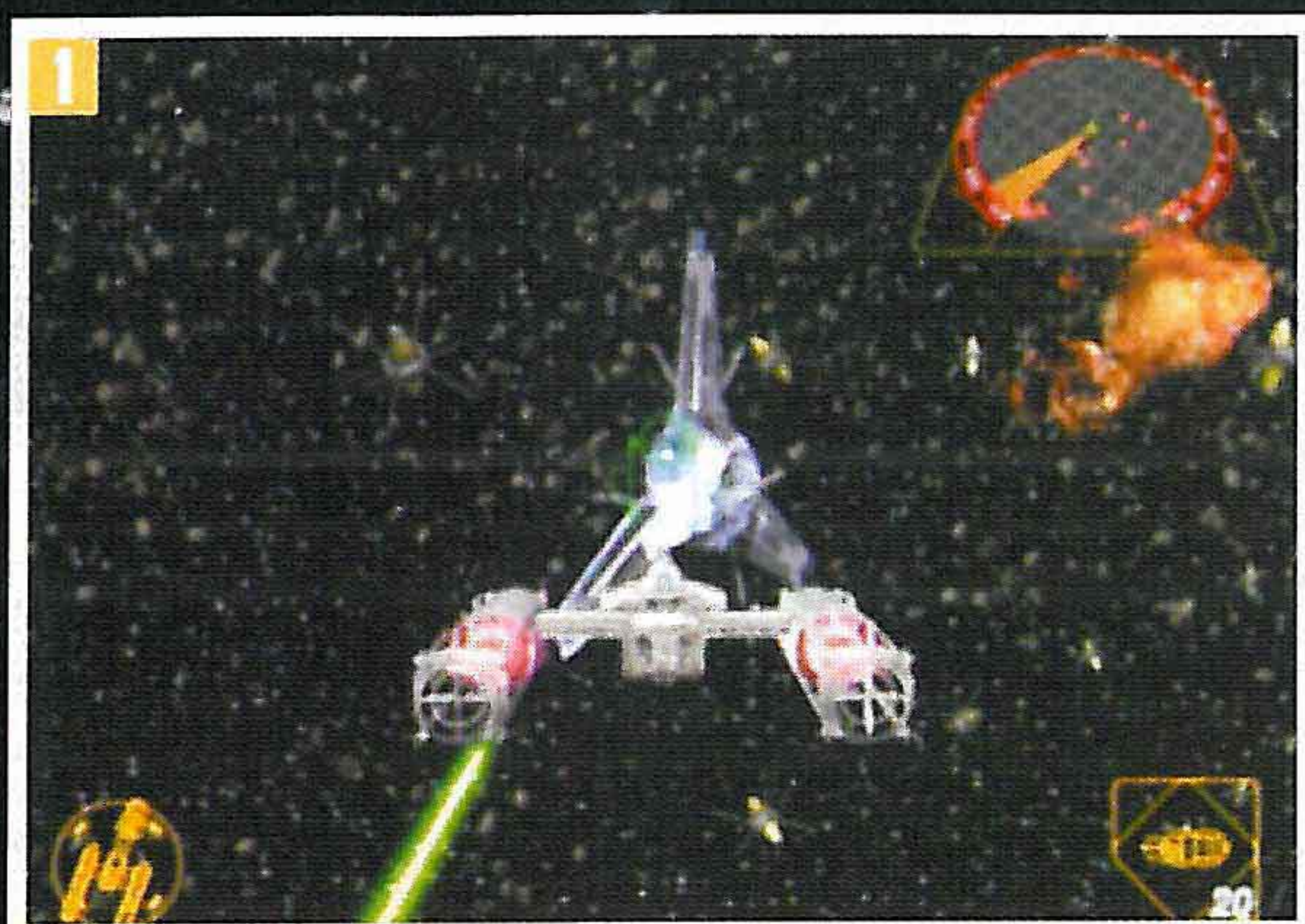
MISSION 4 : PRISON OF THE MAW

OBJECTIFS

1. DÉSACTIVER LE BOUCLIER MAGNÉTIQUE

Vous devez d'abord désactiver le grand bouclier magnétique qui empêche d'aborder l'astéroïde. Pour cela, il vous faut désactiver trois de ses générateurs afin de vous créer un passage. Mais d'abord, vous devez traverser un

champ d'astéroïdes. Il n'y a rien de plus facile, alors, foncez ! Des TIE Fighters viennent à votre rencontre : à chaque fois, donnez l'ordre à vos coéquipiers de s'en occuper pendant que vous tracez en direction du trou noir. Une fois arrivé en face du bouclier magnétique, tirez successivement sur trois générateurs avec votre canon à ions à pleine charge. Essayez d'en traiter au moins deux tout de suite afin d'éviter trop d'allers-retours.

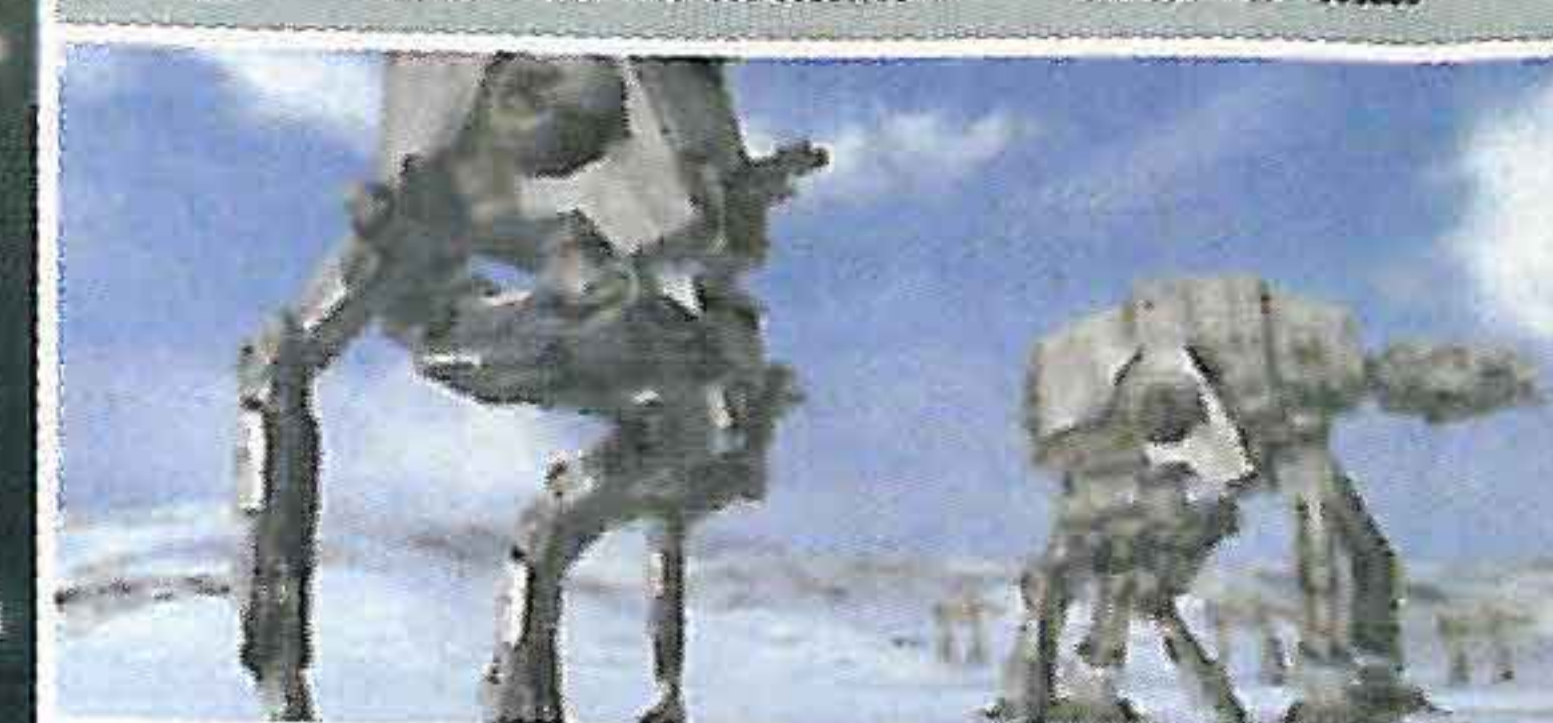


2. DÉTRUIRE LES ÉLÉMENTS INDICUÉS

À votre arrivée sur le gros astéroïde, les Rebelles vous demandent de les protéger pendant leur fuite en train. Ils vous contactent par radio pour vous indiquer, au fur et à mesure, les objectifs à atteindre. Pour améliorer vos stats, tentez, au passage, de détruire un maximum de groupes d'AT-ST en lançant une bombe à proton au milieu d'un groupe de trois (pour les avoir en une seule fois).

**Premier sous-objectif :** les tours à canon laser qui gardent la prison, afin que les Rebelles puissent s'échapper. Attention, c'est précisément pour cet objectif-là que vous disposez de moins de temps !

BRIEFING



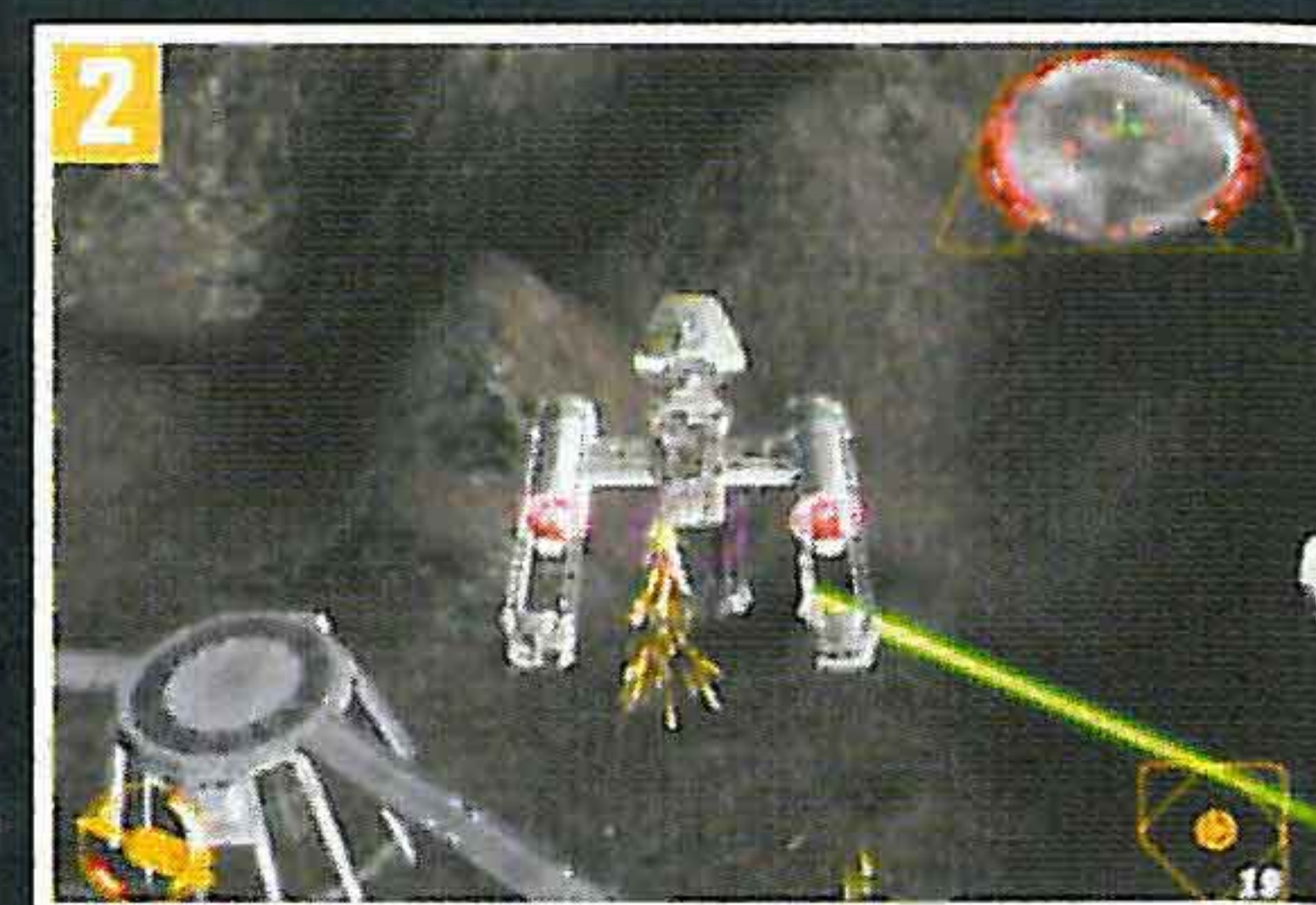
Les Rebelles qui n'ont pu s'échapper de Hoth ont été faits prisonniers par les forces impériales sur un astéroïde situé près du trou noir de Maw. Votre escadron de Y-Wings doit les libérer !



Demandez donc à vos coéquipiers de vous aider. Pour détruire ces tours comme pour les autres infrastructures, utilisez une seule bombe à proton en visant le pied de l'édifice avec votre curseur, quitte à faire du rase-mottes !

**Deuxième sous-objectif :** les tours laser du dépôt de munitions dont veulent s'emparer les Rebelles. Cette fois-ci, demandez à vos coéquipiers de vous débarrasser des TIE Fighters.

**Troisième sous-objectif :** le relais de communication ennemi. Bombardez la base des antennes, et demandez à vos coéquipiers de s'occuper des canons laser.



STATISTIQUES

Type de performance

Type de performance	12'14	10'45	9'20
Temps de réalisation	12'14	10'45	9'20
Ennemis détruits	30	46	63
Précision	11 %	38 %	75 %
Alliés perdus	5	3	2
Vies perdues	2	2	1
Détecteur de cibles	10 %	38 %	75 %

4. ESCORTER LE TRAIN

Cette fois-ci, vous devez escorter le train des Rebelles en le devançant pour éliminer les canons laser et les AT-ST. Une fois que vous êtes arrivé à la piste d'envol de la navette spatiale que convoitent les évadés, détruisez les derniers canons laser.



5. ESCORTER LE VAISSEAU

Protégez la navette impériale volée par les Rebelles contre les attaques des TIE. C'est facile et vous n'en aurez pas pour longtemps.



3. AMÉLIORATION : MISSILE CLUSTER

Après avoir détruit le relais de communication, votre radar pointe l'objectif suivant. Allez dans cette direction. Vous apercevez une tour de communication accolée à un dôme. Détruisez-le. Le cône d'amélioration est en vue.





MISSION 5 : RAZOR RENDEZ-VOUS

OBJECTIFS

1. AMÉLIORATION : BOMBES PROTONS AVANCÉES



Dès le début de la mission, foncez vers le Star Destroyer. Passez par-dessus le pont au milieu du destroyer et allez intercepter la navette spatiale (du même type que celle des évadés) qui arrive de l'autre côté. Détruisez-la avant qu'elle ne rentre dans le Star Destroyer. Le cône d'amélioration qu'elle transportait augmente les capacités des bombes à protons du Y-Wing. De quoi recommencer la mission précédente pour tenter une médaille !

2. PROTÉGER LE BLOCKADE RUNNER

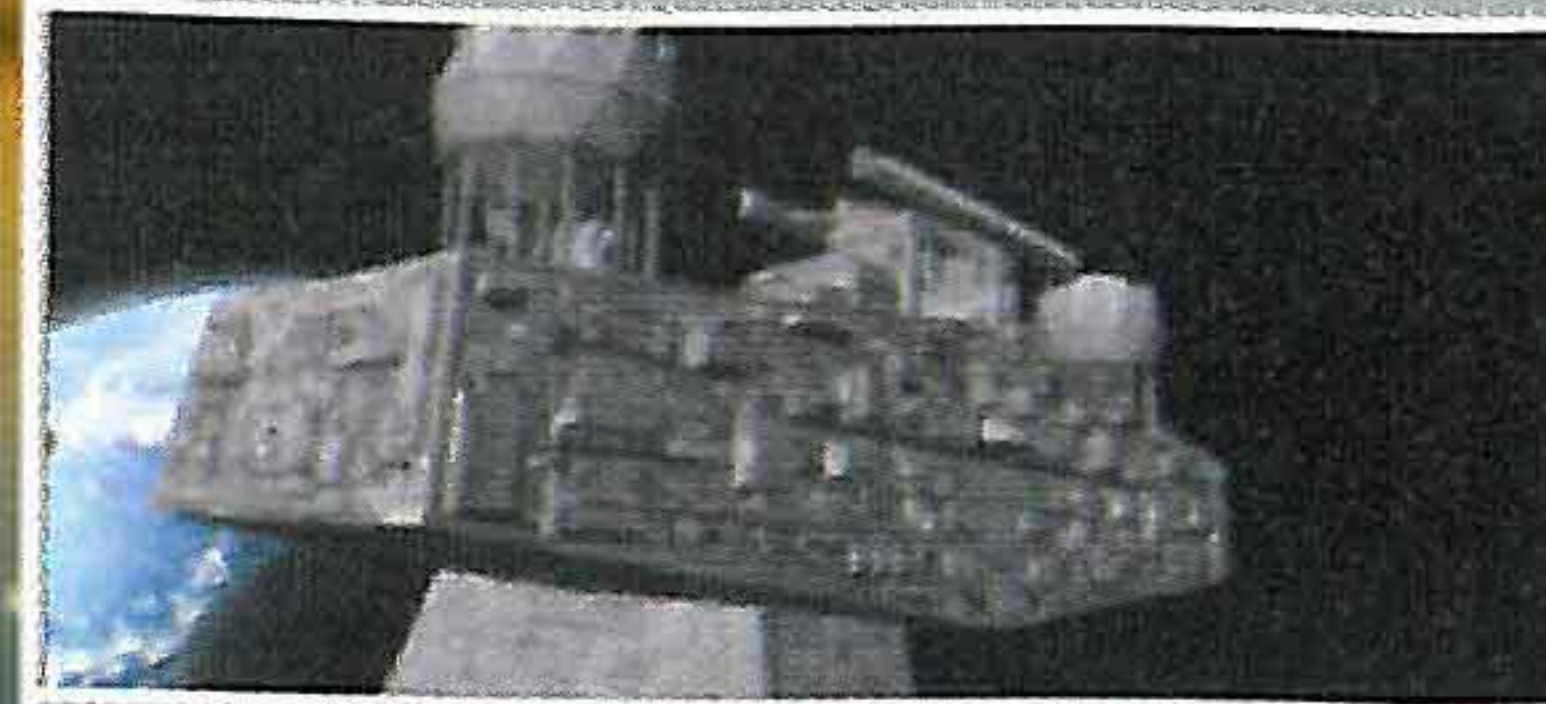
Quelle que soit votre ambition sur ce niveau, défendre le Razor (qui se trouve sous le Star Destroyer) est inutile ! En effet, ce vaisseau va inmanquablement se faire arrimer par le Star Destroyer, sans se faire détruire !

3. PROTÉGER LA FRÉGATE RÉDEMPTION

Cet objectif n'est indispensable que si vous êtes « débutant » dans ce niveau. Sinon, vous pouvez directement passer à l'objectif suivant ! Allez tout de suite détruire les gros canons laser aux tirs bleutés qui mitraillent la frégate.

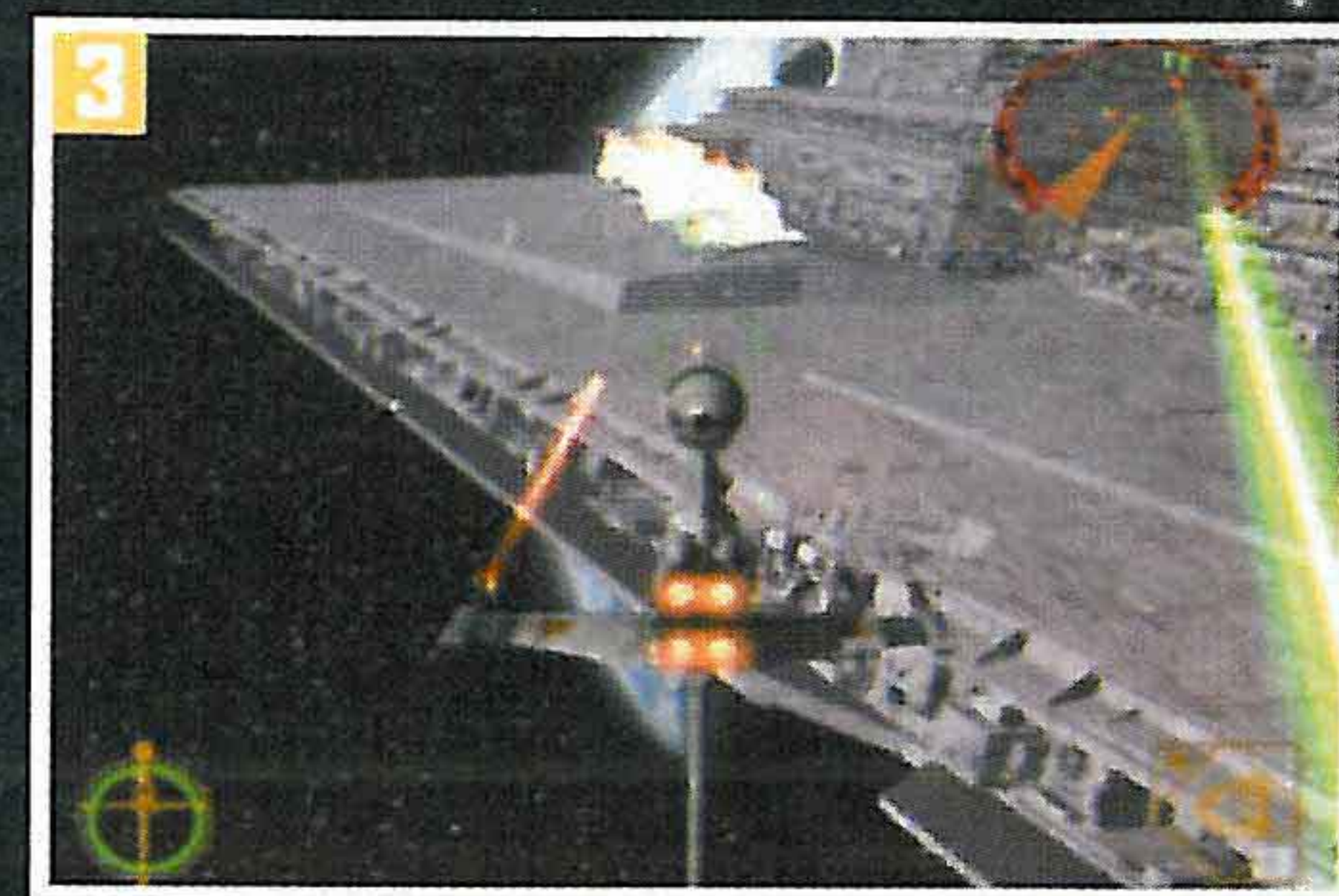


BRIEFING



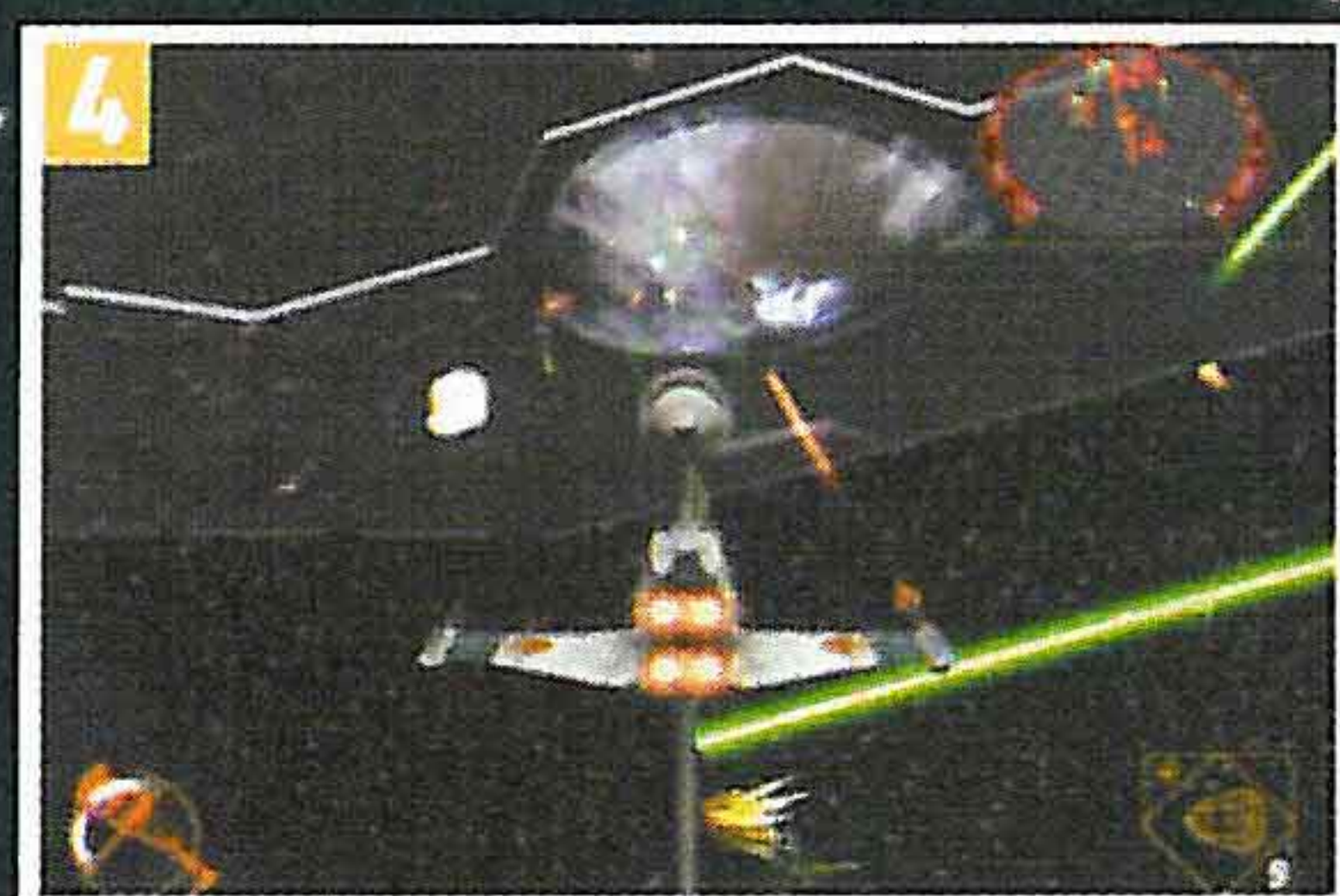
Le vaisseau Rebel Razor, qui transportait des données volées à l'Empire, s'est fait appréhender par un immense destroyer impérial. Vous devez sauver le Razor des griffes de l'Empire.

Effectuez un passage de côté pour ne pas vous faire toucher, puis piquez tout en ralentissant. Tirez avec votre canon à ions. Avec de la chance, vous pouvez aligner tous les canons en un seul passage. Revenez ensuite défendre régulièrement la frégate contre les chasseurs TIE. Ordonnez à vos coéquipiers de les attaquer aussi.



4. DÉTRUIRE LES GÉNÉRATEURS DE BOUCLIER

Les stats indiquent que vous pouvez vite terminer cette mission. Pour cela, attaquez le Star Commander ! Mais mieux vaut disposer de lasers et boucliers avancés (trouvés dans la mission 1), et de torpilles proton (trouvées dans la mission 2). De plus, vous devez détruire d'autres éléments, car les objectifs du Star Commander équivalent seulement à quatre ennemis abattus. Détruisez, par exemple, ses canons laser et/ou des TIE.



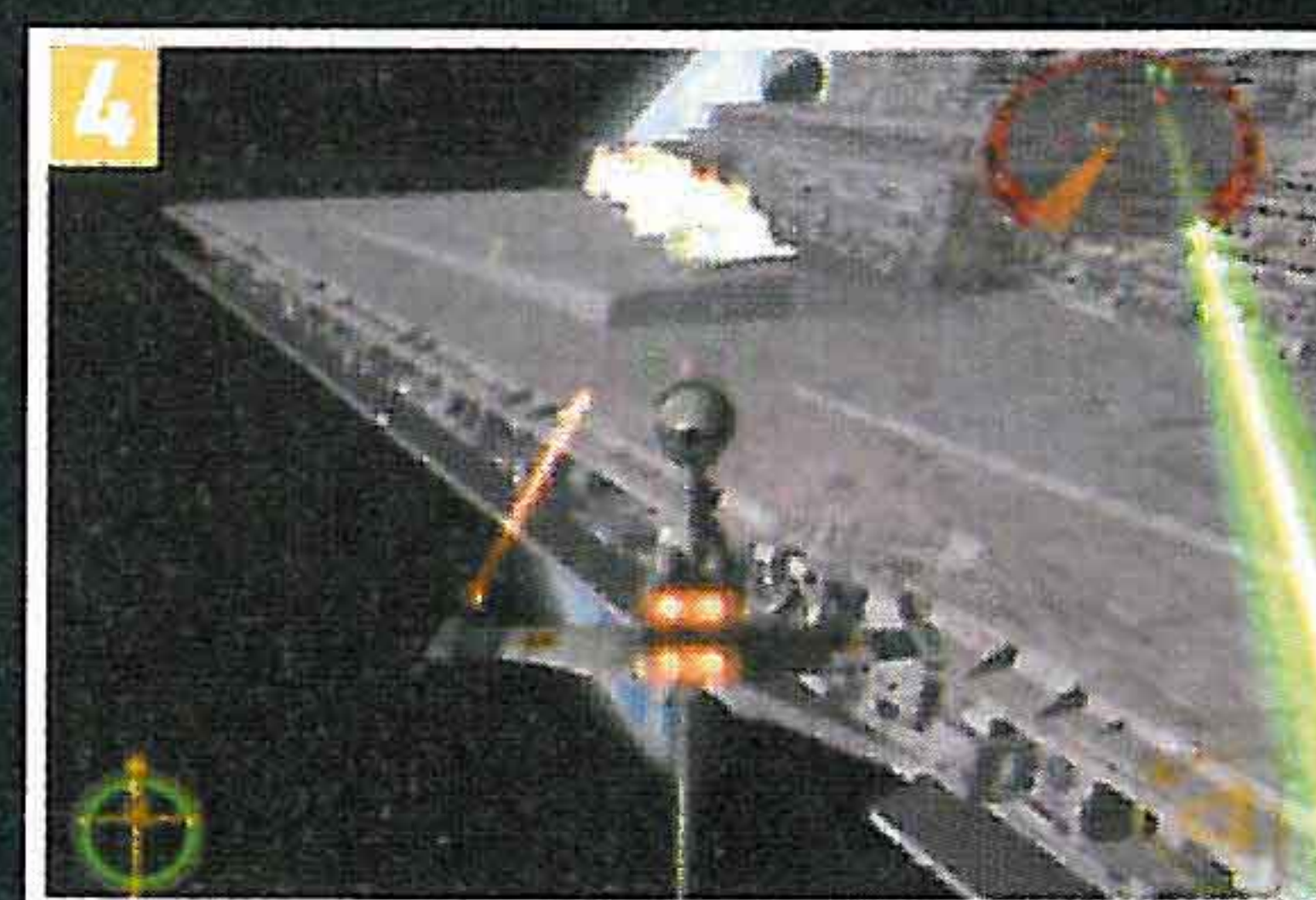
D'abord, détruisez les deux générateurs sphériques sur la tour de commandement. Ordonnez à vos coéquipiers de s'occuper des petits canons pour vous couvrir. De plus, prenez le Star Destroyer à revers pour cette opération. Tant que les deux autres générateurs ne sont pas détruits, le central est invulnérable. C'est un dôme qui se situe sous le Star Destroyer, vers l'arrière. Ne vous préoccupez pas des canons, et concentrez-vous sur le générateur.

STATISTIQUES

Type de performance	1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>
Temps de réalisation	4'30	2'59	1'19
Ennemis détruits	10	10	10
Précision	8 %	20 %	60 %
Alliés perdus	4	2	0
Vies perdues	2	2	1
Détecteur de cibles	10 %	38 %	85 %

5. DÉTRUIRE LE POSTE DE COMMANDEMENT

Le poste de commandement du Star Destroyer se situe derrière une petite fenêtre, au milieu de la tour de commandement. Pour la voir, utilisez votre détecteur de cibles. Elle apparaît alors en jaune. Tirez des salves d'ions et/ou une roquette et, oh surprise ! le Star Destroyer s'écrase sur la planète Kothlis !



Suite des missions le mois prochain





GAME BOY ADVANCE



Affrontez les forces du Chaos pour sauver le Monde

**Nintendo**

GAMING 24:7™



# SUPER MARIO WORLD MARIO ADVANCE 2

Ce ne sont pas moins de 24 sorties de niveau qui sont secrètement placées dans *SMW*! Les voici révélées, agrémentées de quelques astuces, pas piquées des champignons.

Wonder

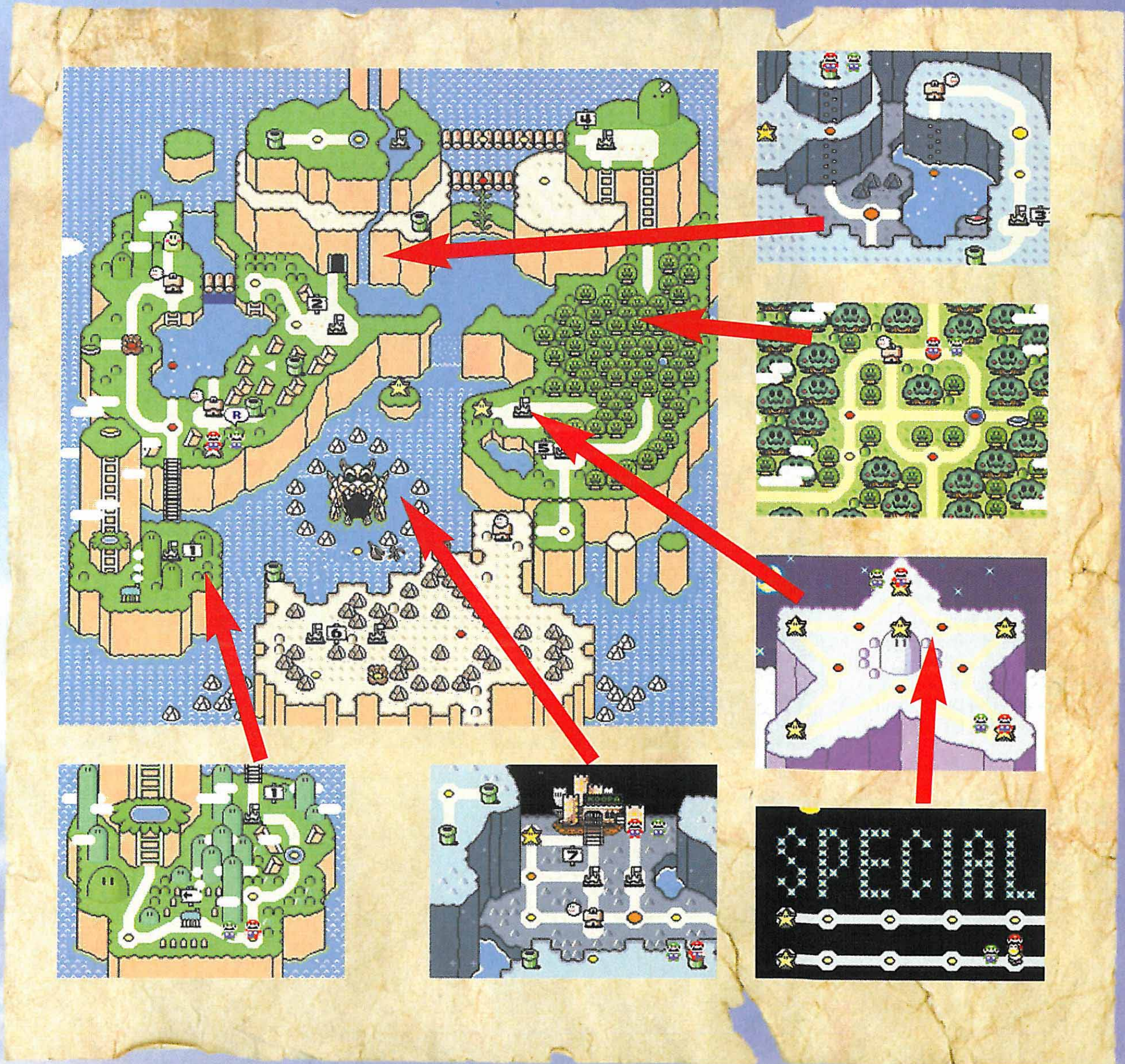






## LA CARTE DES 72 NIVEAUX

Voici la carte complète de *Super Mario World*! Tous les niveaux y apparaissent. Ceux représentés par un point rouge possèdent une sortie secrète qui vous est révélée dans les pages suivantes.



### ASTUCES ET TECHNIQUES

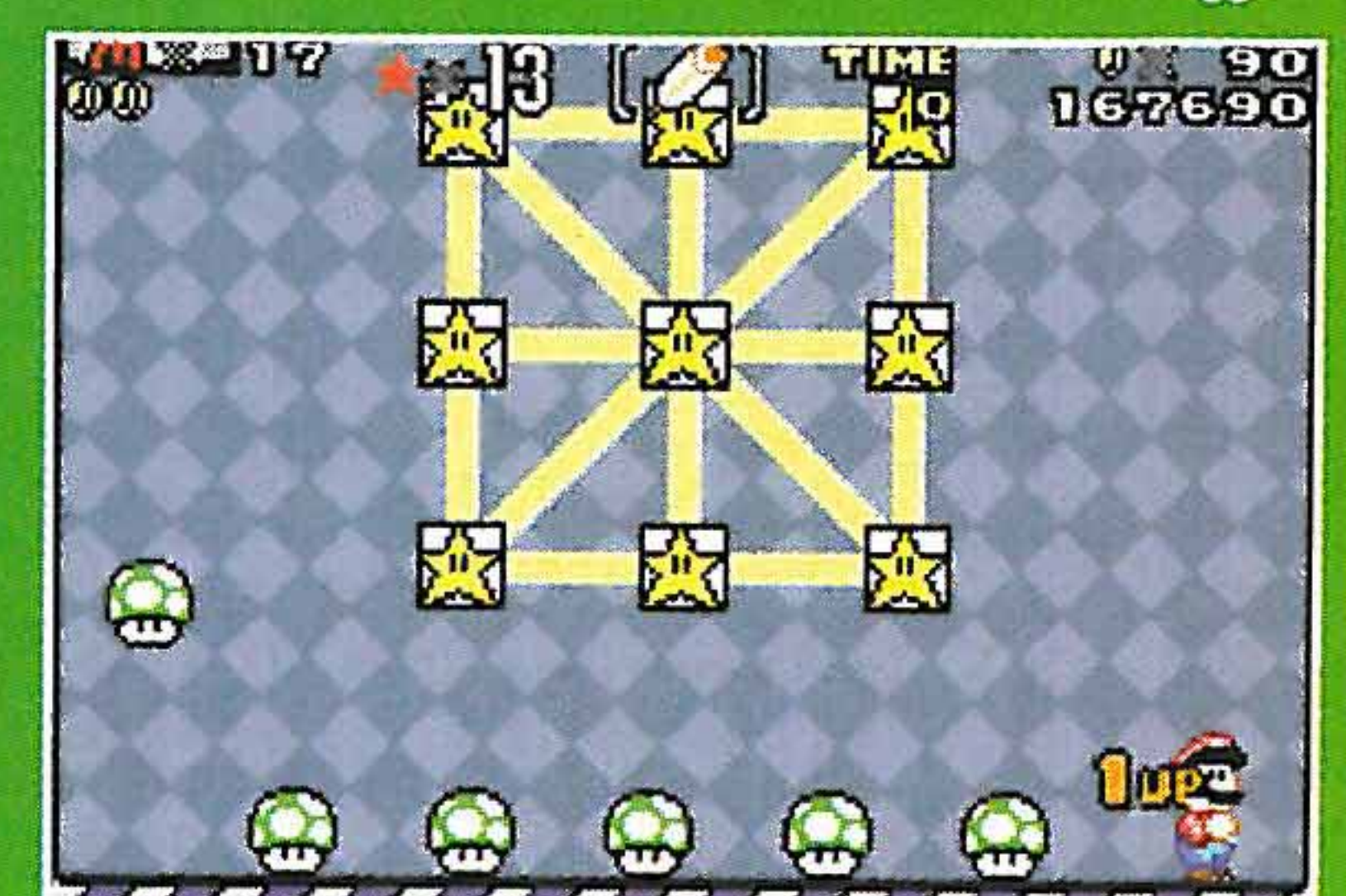
#### UN GRILLAGE ÉNERGIQUE

• Les grilles des forteresses cachent un secret bien utile. Lorsque vous êtes sur une grille, tapez sur la tête des Koopas qui passent sans descendre de la grille. Vous gagnez d'abord des points, puis un 1up par Koopa. Dans Iggy's Castle, le gain est de 9 vies.



#### LES SALLES BONUS

• Quand vous gagnez 100 étoiles en passant les portiques de fin de niveau, vous accédez à une salle bonus où vous devez jouer à la roulette avec des blocs d'options qui défilent à l'écran. Si vous obtenez la même option dans les 9 blocs, vous gagnerez 8 vies.





## 01 DONUT PLAINS 1

• Pour la première sortie secrète du jeu, le plus simple est d'aller actionner l'interrupteur vert. La sortie secrète se trouve à la fin du niveau. Vous voyez une colonne de blocs verts. Courez-y droit pour l'escalader. Si vous n'avez pas actionné l'interrupteur, récupérez une plume, prenez votre élan peu après la colonne de blocs verts ① et envolez-vous vers la plate-forme ②. Un peu plus haut, il y a une clé et la serrure du niveau secret ③.



## 02 DONUT PLAINS 2



• Dans la première partie du niveau, des tuyaux pendent au plafond. Le second tuyau vert ①, juste après le bloc vert transparent, mène à une salle secrète. Dans cette salle, allez jusqu'à la carapace bleue enfermée dans la pierre. Prenez-la et allez juste à gauche sous le quatrième bloc jaune dans le ciel ②. Envoyez la carapace sur le bloc pour faire apparaître un haricot magique. Grimpez sur le haricot pour trouver la serrure et sa clé ③.

## 03 DONUT GHOST HOUSE

• Pour atteindre la sortie secrète de ce niveau plein de fantômes, il vous faut impérativement la cape. Dès le début du niveau, prenez un peu d'élan ① et envolez-vous vers la gauche en esquivant les fantômes. Vous verrez un passage dans le plafond à gauche ②. Empruntez-le, puis allez vers la droite. Passez la porte ③ sans oublier de prendre les quatre 1up dans les blocs jaunes, pour arriver au portique secret de fin de niveau.



## 04 DONUT SECRET 1



• Dans la première partie du niveau, il y a un mini-interrupteur bleu au fond de l'eau ①. Prenez-le et portez-le vers la droite, jusqu'aux blocs bruns peu avant la serrure ②. Actionnez l'interrupteur pour transformer les blocs en pièces, tapez dans le bloc jaune pour faire apparaître la clé et l'amener près de la serrure ③.

## ASTUCES ET TECHNIQUES

### LE BON TUYAU

• Dans Donut Plains 4, allez dans le tuyau qui précède le premier tuyau incliné. Prenez une cape, sautez et rebondissez le plus possible en planant sur les Koopas volantes. Faites des allers-retours en planant pour qu'elles reviennent. Le gain est de 10 à 15 1up.



### PALAIS ROUGE

• Dans le Red Switch Palace, une carapace de Koopa vous est jetée dessus. Actionnez rapidement le mini-interrupteur et sautez sur les plates-formes. Allez vers la droite, la carapace vous suivra, détruisant les autres Koopas et vous faisant gagner une vie.







## 05 DONUT SECRET HOUSE

• Tout d'abord, récupérez la cape avant d'entrer dans la Ghost House. Ensuite, allez dans la deuxième partie du niveau, complètement à gauche jusqu'au mini-interrupteur. Actionnez-le, puis envolez-vous vite en haut vers la droite ①. Vous trouverez un accès dans le mur et une porte secrète si vous avez été assez rapide ②. Derrière, se trouve un énorme Boo à affronter. Envoyez-lui trois blocs dessus pour le renvoyer dans les limbes. Bienvenue dans la Star Road ! ③



## 06 VANILLA DOME 1



• Dans la première partie du niveau (peu après l'assemblage de blocs jaunes) là où sont enfermées des Koopas, il y a un escalier de blocs rouges transparents. La sortie secrète se trouve par là, il faut donc avoir actionné l'interrupteur rouge (voir Vanilla Dome 2) pour y accéder ①. En haut de l'escalier, tapez dans le bloc jaune pour faire apparaître un haricot magique ② qui vous mènera à la clé et à la serrure ③.

## 07 VANILLA DOME 2

• Dans le second passage aquatique, il y a un bloc jaune qui affleure à la surface ①, montez dessus, puis sur la terre ferme vers la gauche. Un peu plus loin à gauche, vous verrez un mini-interrupteur. Amenez-le vers la gauche jusqu'au mur de blocs qui vous empêche de passer ②. Actionnez l'interrupteur pour changer les blocs en pièces et allez encore à gauche. Descendez dans la seconde fosse à gauche ③, et nagez jusqu'à la clé, puis rejoignez la serrure.



## 08 VANILLA SECRET 1



• Pour trouver le second accès à la Star Road, il faut avoir actionné l'interrupteur bleu (voir Forest of Illusion 2). Ensuite, dépassez les deux haricots magiques du niveau, jusqu'au ressort ①. Prenez-le et amenez-le à gauche sur la plate-forme bleue en contrebas ②. Utilisez le ressort pour atteindre le tuyau un peu plus haut. Vous arriverez dans une nouvelle salle qui vous mènera à un portique secret de fin de niveau ③.

### LE BEURRE DU LA VIE

• Dans Butter Bridge 1, lorsque vous arrivez aux plates-formes créées par l'interrupteur rouge, sautez sur les Koopas sans en rater aucune. Avec la cape, vous pouvez planer pour mieux vous diriger. Si vous détruisez toutes les Koopas, vous gagnerez quelques vies.



### LE SECRET DE YOSHI

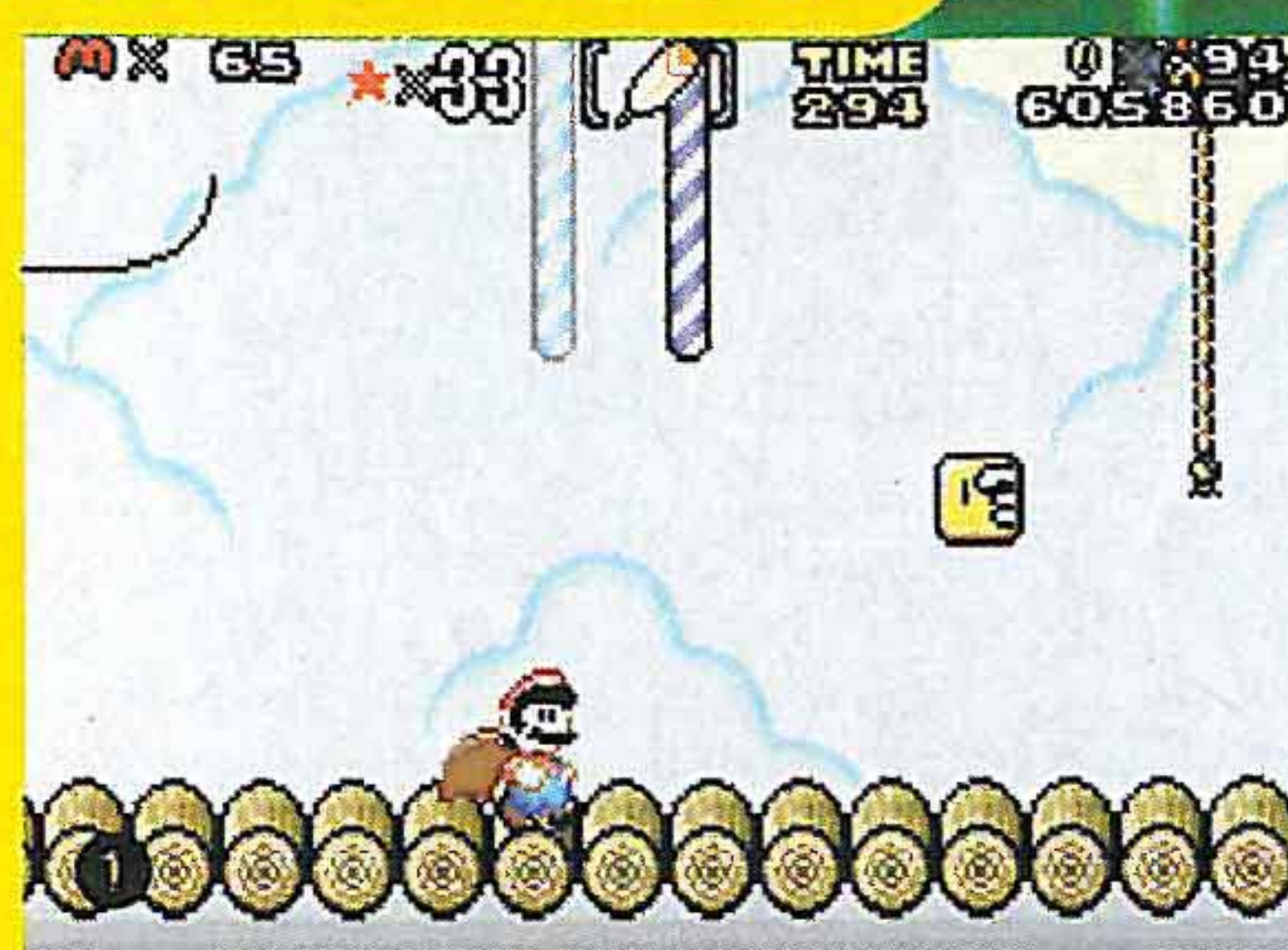
• Quand vous avez Yoshi et que vous tapez dans un bloc dans lequel vous le récupérez habituellement, vous obtenez un champignon 1up à sa place. L'intérêt de ce truc, c'est qu'il peut se faire indéfiniment et très rapidement dans la Top Secret Area.





## ★ 09 CHEESE BRIDGE AREA

• Cette sortie n'est pas difficile à trouver, mais c'est l'une des plus dures à atteindre. Allez, en Mario Cape, sur la plate-forme en bois sous le portique à mi-niveau ①. Prenez votre élan et volez vers la droite jusqu'à ce que vous soyez au-dessus des scies métalliques. Là, redescendez en volant de manière à pouvoir passer en dessous de la plate-forme qui supporte le portique de fin de niveau ②. Vous trouverez un second portique ainsi qu'une lune 3up ③.



## ★ 10 FOREST OF ILLUSION 1



• Pour accéder directement à la Ghost House de ce monde, passez la longue plate-forme en bois qui suit le milieu du niveau. Il y a un bloc jaune sous l'extrémité droite de cette plate-forme. Actionnez-le et prenez le ballon qui s'envole ①. Mario se transforme alors en Mario Ballon et peut flotter sur une courte distance. Revenez sur la gauche, sous la plate-forme en bois ②, et flotez jusqu'à la serrure. Tapez alors dans le bloc jaune à côté pour obtenir la clé ③.

## ★ 11 FOREST OF ILLUSION 2

• L'accès à la sortie vers l'interrupteur bleu n'est pas aisé. Allez juste après le milieu du niveau, là où il y a un tunnel avec deux oursins qui montent et descendent ainsi qu'une pièce de Yoshi ①. Allez vers la droite, puis vers le bas, vous croiserez deux autres oursins en descendant. Tout en bas, vous verrez un bloc jaune ② avec un poisson dormeur sur la gauche. Continuez vers la gauche, vous trouverez la serrure et la clé ③.



## ★ 12 FOREST OF ILLUSION 3



• On peut très facilement tourner en rond dans la forêt illusoire et ne jamais trouver le chemin qui mène au château de Roy. Pour cela, vous ne devez pas être en mini-Mario. Allez jusqu'à la fin du niveau et entrez dans le dernier tuyau vert ①. Vous arriverez dans une salle secrète où la clé et la serrure sont enfermées entre des blocs de pierre ②. Cassez les blocs jaunes du dessus et placez la clé dans la serrure ③.

## ASTUCES ET TECHNIQUES

### PLUS DE 100 VIES !!!

• Vous pouvez gagner plus de 100 vies dans Forest of Illusion 1. Passez les blocs de notes de musique et sautez sur les 3 chenilles non loin. Rebondissez en planant avec la cape un maximum de fois en faisant des allers-retours. Résultat garanti !



### ENCORE DES VIES

• Toujours dans Forest of Illusion 1, juste après le milieu du niveau, tapez dans le bloc Option et attrapez l'étoile d'invulnérabilité. Foncez vers la droite pour détruire les ennemis. Très rapidement, vous gagnerez des vies, dont 2 par chenille éliminée.





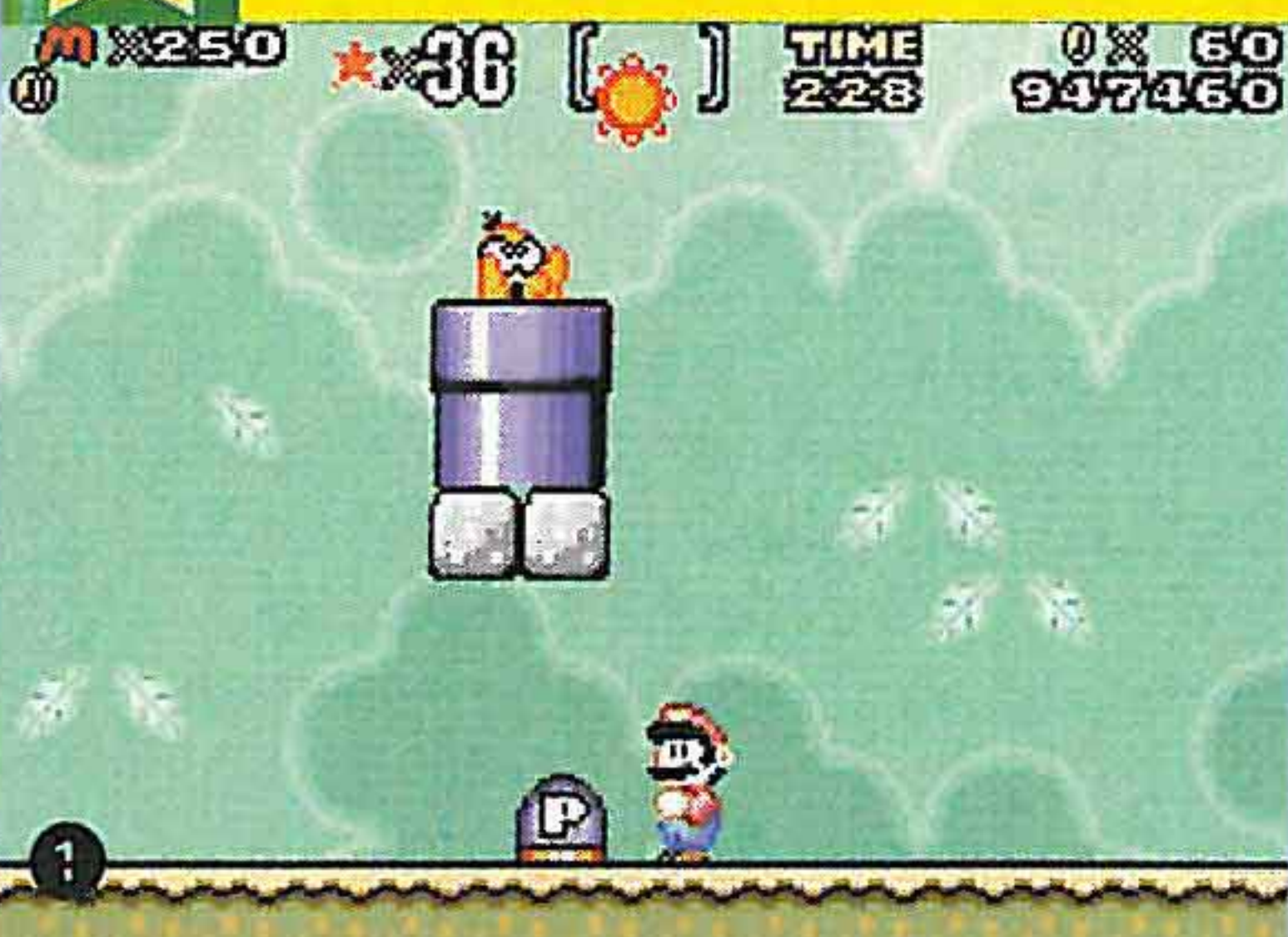


## 13 FOREST GHOST HOUSE

• La seconde sortie de cette Ghost House n'est pas bien difficile à trouver. Après avoir actionné le mini-interrupteur et être entré par la porte secrète ainsi dévoilée ①, au lieu de passer par la porte qui mène à la sortie normale du niveau, continuez vers la gauche. Vous trouverez une seconde porte ② qui mène à un autre portique de fin. Vous trouverez aussi une lune 3Up à glaner ③.



## 14 FOREST OF ILLUSION 4



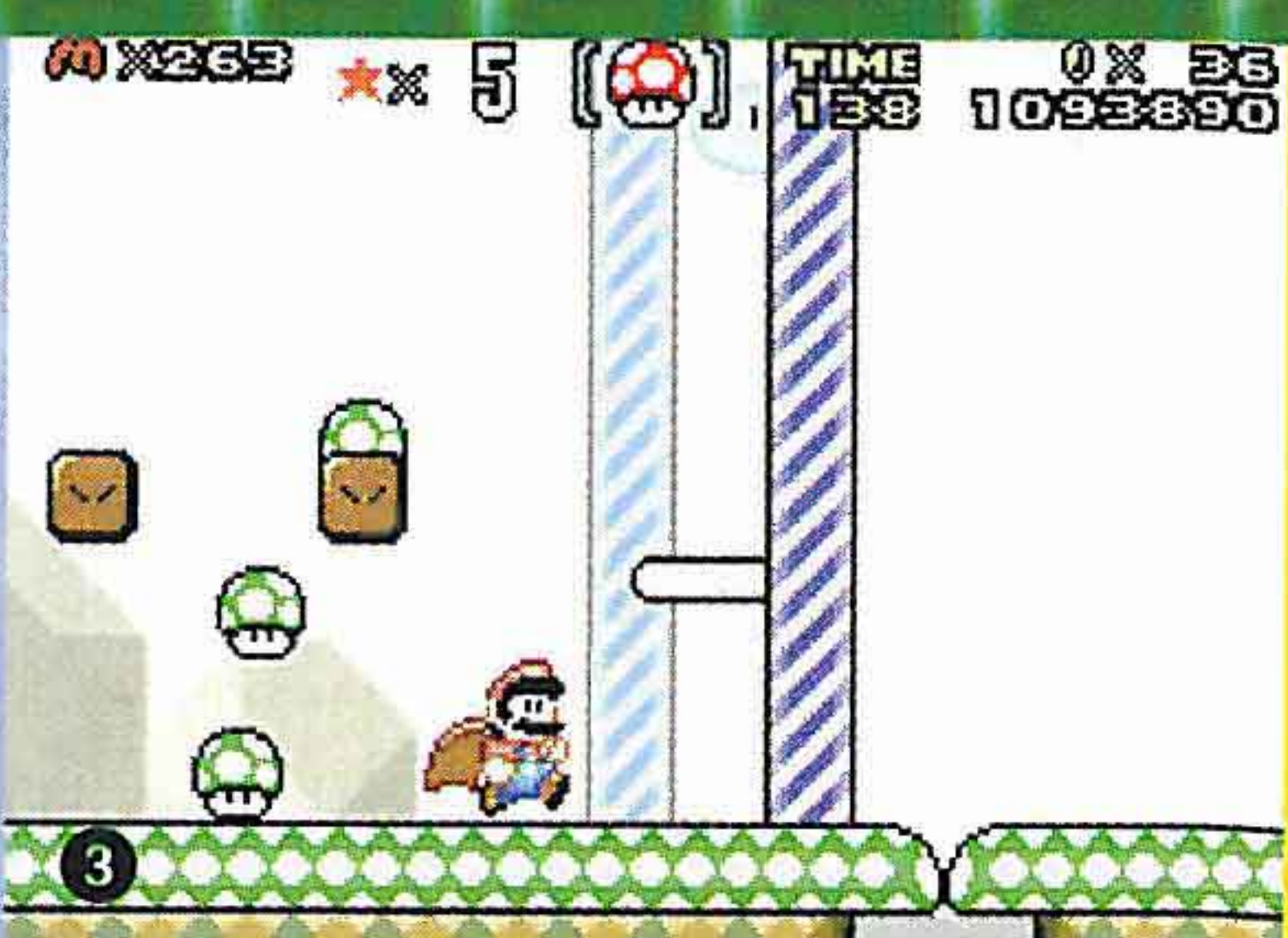
• Vers le milieu du niveau, juste après le mini-interrupteur sous un tuyau bleu ①, sautez deux fois sur la Koopa volante afin de lui prendre sa carapace. Peu après, envoyez la carapace sur le Lakitu (le monstre dans le nuage). Sautez dans le nuage ② et revenez en volant au-dessus du tuyau bleu. Attendez que le nuage disparaisse et entrez dans le tuyau. Vous trouverez une salle secrète avec la clé et la serrure recherchées ③.

## 15 CHOCOLATE ISLAND 2

• Ce niveau est particulier : il est séparé en plusieurs sous-niveaux qui ne sont accessibles que dans certaines conditions. Tout dépend du nombre de pièces récoltées et de la rapidité dont vous avez fait preuve pour passer les deux premiers sous-niveaux ①. Si vous n'avez pris aucune pièce et que vous avez atteint le troisième sous-niveau ② en moins de 250 secondes, ce sous-niveau vous mènera à la clé et à la serrure du Chocolate Secret ③.



## 16 CHOCOLATE ISLAND 3



• Pour atteindre la sortie secrète de ce niveau, il vous faut la cape. Allez peu avant le haricot magique qui mène à la fin du stage ①, laissez passer la Koopa bleue sans la tuer, prenez de l'élan et envolez-vous vers la droite ②. Faites en sorte de passer sous la plate-forme où se trouve le portique de fin. Vous arriverez à un autre portique un peu plus loin ③. Il y a aussi des 1Up à glaner dans des blocs jaunes.

### LA PÊCHE AU 1Up

• Dans Forest of Illusion 2, les poissons dormeurs sont irrésistiblement attirés par vous. Faites en sorte qu'ils vous suivent jusqu'au portique de fin de niveau. Ils seront détruits en passant le portique et vous récolterez des points et même des 1Up.



### LES PIÈCES GRISES

• Les mini-interrupteurs gris transforment les monstres en pièces grises. Si vous en chopez assez, vous gagnerez des vies. C'est notamment le cas dans Blue Switch Palace. Actionnez le mini-interrupteur gris, puis le bleu, et récoltez les pièces.





## 17 VALLEY OF BOWSER 2

• Pour accéder à la forteresse de la Vallée de Bowser, allez au troisième secteur du niveau, là où un énorme bloc jaune essaye de vous écraser au plafond. Arrêtez-vous juste avant la première grosse taupette ①. Allez sur le bloc jaune qui s'est arrêté à gauche. Et sautez à nouveau vers la gauche de manière à sortir de l'écran ②. Vous ne verrez plus Mario, mais vous pourrez aller vers la gauche où une salle contenant la clé et la serrure vous attend ③.



## 18 VALLEY GHOST HOUSE



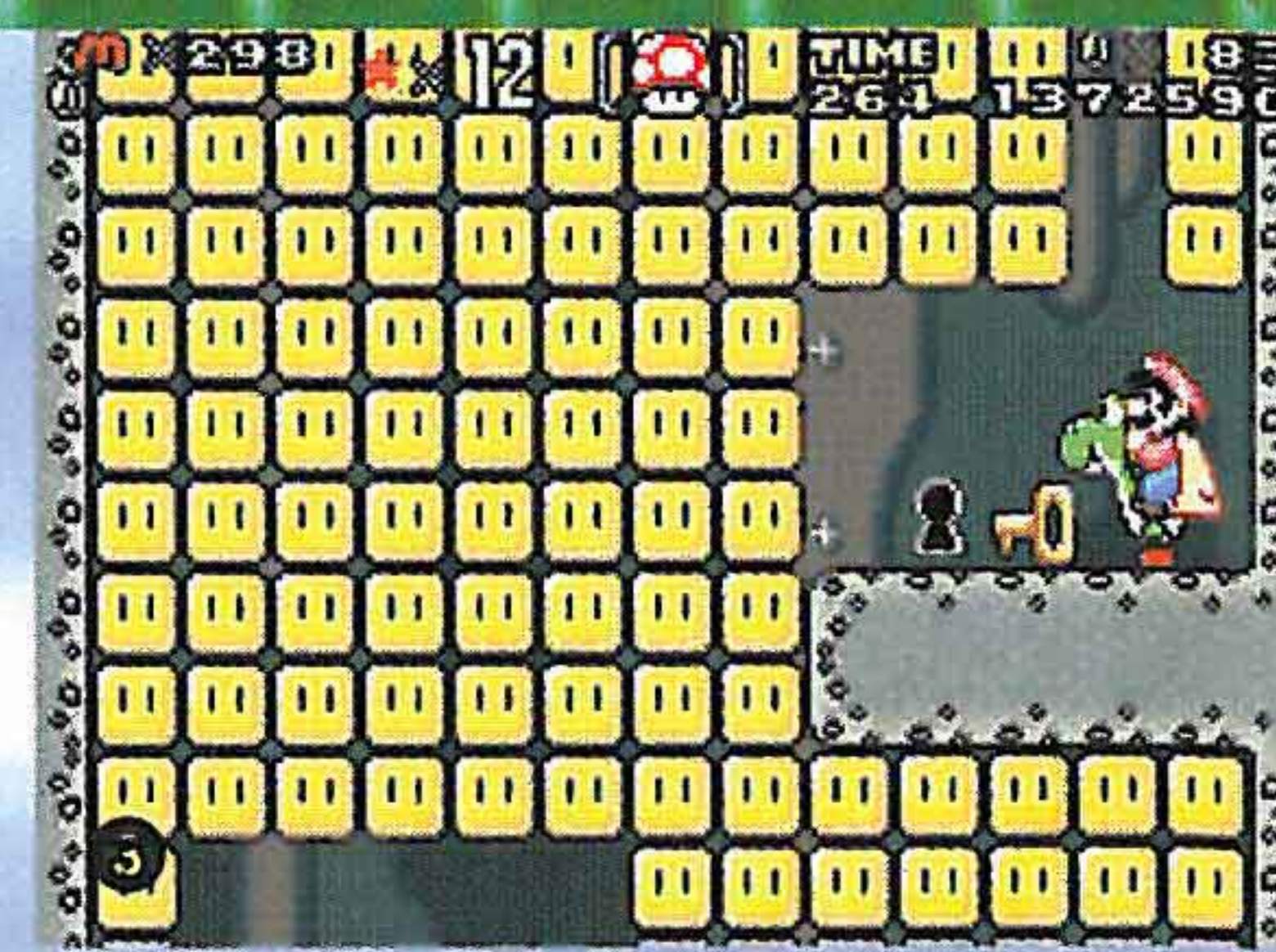
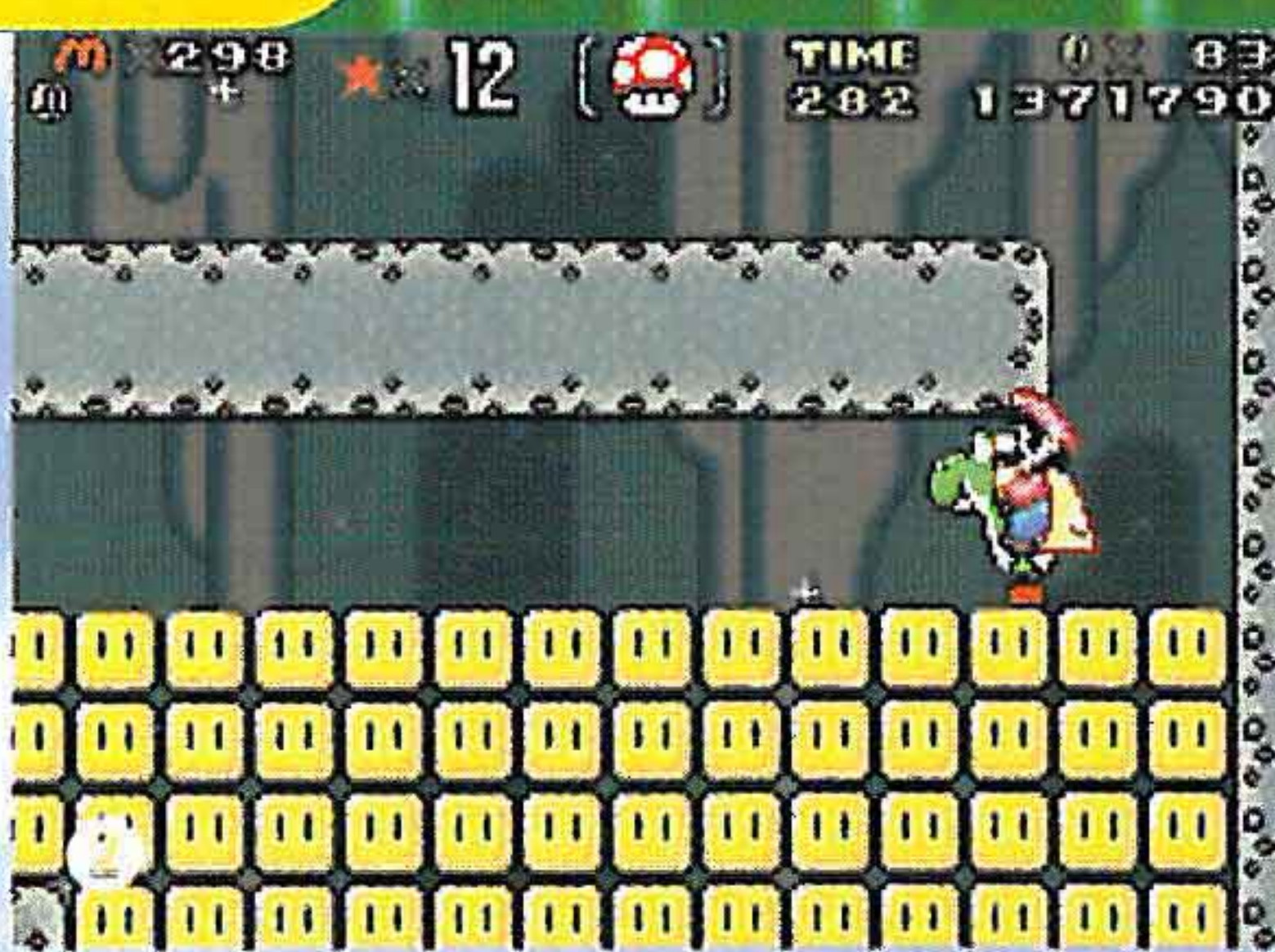
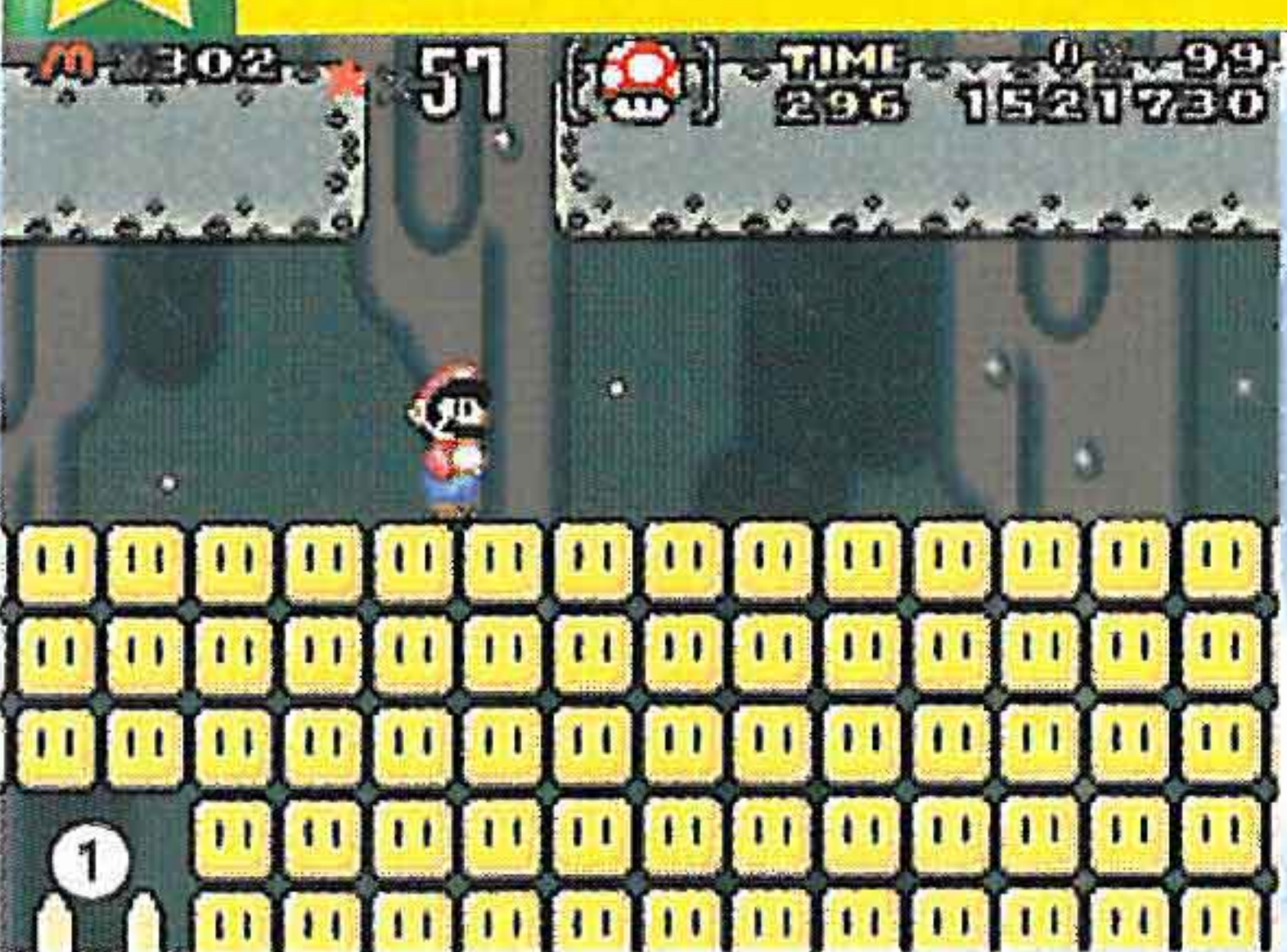
• Dans la salle au tunnel avec les 5 portes, passez par la cinquième porte ①. Vous serez dans une pièce avec un mini-interrupteur. Amenez-le près du bloc qui contient le serpent de pièces ②. Actionnez l'interrupteur pour avoir un serpent de bloc. Tapez dans le bloc puis, avec le paddle, amenez le serpent en haut à droite tout en formant un escalier. Montez vite en même temps. Vous verrez un étroit passage derrière lequel se trouvent la clé et la serrure ③.

## 19 VALLEY OF BOWSER 4

• Pour obtenir le cinquième accès à la Star Road, il vous faut impérativement Yoshi. Il faut le conserver jusqu'à la fin du niveau. Là, vous verrez peu avant le portique de fin, une clé encerclée de blocs de pierre indestructibles ① avec la serrure au-dessus des blocs. Seule la langue de Yoshi peut passer à travers ces blocs ②. Attrapez la clé et amenez-la à la serrure ③.



## 20 STAR WORLD 1



• Cette première sortie secrète de la Star Road est très simple à trouver et à atteindre. Lorsque vous arrivez à la première série de blocs jaunes ①, allez complètement à droite pour détruire les blocs avec le bouton R, ②. Vous traverserez la première série de blocs, et, dans la deuxième série, vous atterrirez dans un endroit sans bloc contenant la clé et sa serrure ③.

## ASTUCES ET TECHNIQUES

### REBONDS EN SÉRIE

• Le second sous-niveau de Chocolate Island 2 est rempli de Koopas volantes. Allez-y avec la cape et utilisez la technique désormais habituelle du rebond planant. Faites tout le sous-niveau sans tomber et vous ramasserez quelques 1Up.

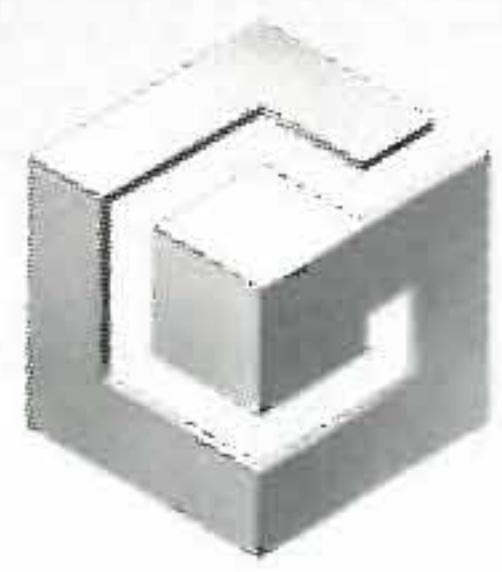


### VIES CACHÉES

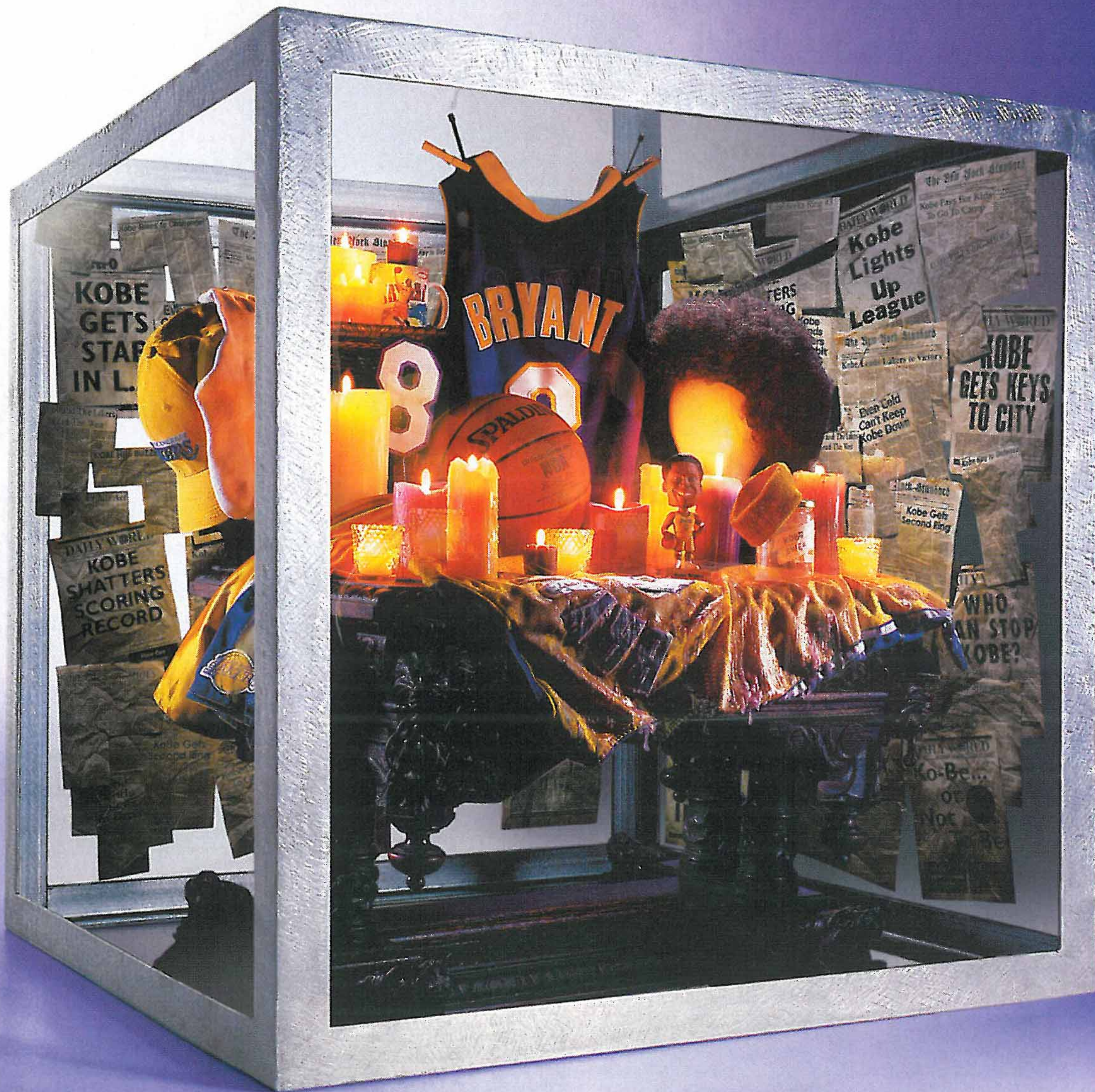
• Pour cette astuce, il faut avoir actionné l'interrupteur bleu. Dans Chocolate Island 3, allez jusqu'au portique de mi-niveau et retournez vers la gauche grâce à la plate-forme bleue. Vous verrez 5 blocs sur lesquels reposent paisiblement 3 champignons 1Up.







NINTENDO  
GAMECUBE™



**NBA**  
**COURTSIDE**  
**2002**

Kobe Bryant :  
Le culte est dans le cube.



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



# NOUVEAU ! DEVINEQUI ???



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



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

**sur  
WWW.DEVINEQUI.COM**

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

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

tubes	20558	it's alright	20756	bonnie and clyde	23124	série tv/films	21401	rapper's delight	21302
stach stach	20547	summertime feeling	20758	boom boom boom	23125	james bond	21407	caramel	21303
play	20559	let me blow ya mind	20765	born in the usa	23126	spiderman	21408	vanessa	21304
supernature	20562	paid my dues	20766	alexandrie alexandra	23135	mission impossible	21412	nirvana	21305
va y avoir du sport	20565	regarde moi en face	20770	could you be love	23137	drôles de dames	21414	ma benz	21306
clint eastwood	20568	one minute man	20771	crack boum hu	23138	amicalement votre	21416	the real slim shady	21308
miss california	20569	get this party started	20773	sex and the city	23150	the real slim shady	21417	stan	21309
girl in red	20571	imitation of life	20774	la famille adams	23158	la famille adams	21420	angela	21310
elevation	20572	feeling good	20777	x-files	23159	x-files	21423	it wasn't me	21311
porcelain	20577	sexual revolution	20779	ia panthère rose	23160	ia panthère rose	21424	lettre ouverte	21312
push the music	20581	sexual feeling	20780	l'exorciste	23161	l'exorciste	21425	bensunce breakdown	21313
fell the beat	20582	sunshine	20789	pulp fiction	23163	pulp fiction	21426	disco/evènement/klitsch	21601
good feelin'	20585	hey baby	20795	indiana jones	23164	indiana jones	21427	ymca	21602
move your body	20587	i was a ye-ye girl	20799	pretty woman	23165	pretty woman	21428	in the navy	21603
you're my high	20588	my precious thing	20804	gladiator	23167	gladiator	21449	saturday night fever	21605
you don't know me	20589	what i mean	20805	titanic	23168	titanic	21458	i will survive	21607
easy love	20590	breathe	20806	alien	23169	alien	21461	born to be alive	21608
are you ready	20593	so flute	20807	batman	23171	batman	21464	cruel summer	21609
are you ready	20595	hi you remind you	20811	blade runner	23175	blade runner	21468	daddy cool	21701
turn around	20596	gimme, gimme, gimme	20833	the avengers	23176	the avengers	21489	marche nuptiale	21702
me gustas tu	20601	i'm real	20834	friends	23205	friends	21490	happy birthday	21703
mr. bobby	20602	paid my dues	20836	ghostbusters	23206	ghostbusters	21494	god save the queen	21705
she bangs	20617	all rise	20837	men in black	23210	men in black	21498	green sleeves	21502
seems so far	20681	what about us	20839	ally mcbeal	23213	ally mcbeal	22001	dallas	21503
open your heart	20682	because i got high	20844	mash	23218	mash	22002	ymca	21504
dance to the music	20687	u got it bad	20846	star trek	23220	star trek	22004	in the navy	21505
get up	20690	adam et yves	20847	simpsons	23224	simpsons	22006	dancing queen	21507
it's my life	20702	walk of life	23102	austin powers	23229	austin powers	22052	candy	21508
le vent nous porteras	20704	money for nothing	23103	matrix	23230	matrix	22040	macumba	21513
u remind me	20706	purple rain	23104	scream	23231	scream	22044	en rouge et noir	21514
family affair	20707	let it be	23106	la 4ème dimension	23232	la 4ème dimension	22045	la vie en rose	21516
j'y crois encore	20709	la javanaise	23108	amity ville	23233	amity ville	22047	boléro	21517
rue de la paix	20727	aïcha	23111	candyman	23235	candyman	22048	imagine	21539
smooth criminal	20746	l'aigle noir	23112	chucky la poupée	23266	chucky la poupée	22050	pac man	21589
razzmatazz	20748	osez Joséphine	23113	la malédiction	23268	la malédiction			
boys like you	20753	barbie girl	23118	valse d'amélie poulain	23269	valse d'amélie poulain			

10515	10516	10520	10521
10522	10530	10545	10552
10553	10554	10555	10556
10557	10560	10562	10563
10564	10565	10567	10569
10572	10573	C'est fini	DANGER
no fear	10619	10619	10624
10625	10651	10655	10714
CALL ME	POWER!	CAUTION!	10886
10717	10732	10733	FRANCE
11576	11577	11578	11579
11621	11640	12062	12116

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

**0.899.70.89.89**

**Fais le chanter tout l'été !**

Les logos sont compatibles avec les NOKIA nk402, nk702, 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6210, 6250, 7110, 7160, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8810, 8850, 8890, 8890i, 9000i, 9110  
Les sonneries sont compatibles avec les NOKIA nk402, nk702, 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6210, 6251, 7110, 7160, 8110, 8210, 8250, 8290, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110, ainsi qu'avec les SAGEM MC 332, MC 939, MC 959 et MC 9500  
1.35 e/cnx + 0.34 e/mn - PHE RC 8339 223 249

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







## 21 STAR WORLD 2

• Cette sortie secrète est, elle aussi, assez facile à trouver. Arrivé à la fin de la partie aquatique ①, au lieu de passer par le tuyau vert horizontal, nagez sous la paroi verte dans laquelle se trouve le tuyau ②. Vous atteindrez ainsi un long tunnel qui mène à l'habituelle clé et sa serrure ③.



## 22 STAR WORLD 3 (ACCES STAR WORLD 4)



• Celle-ci est à peine plus difficile. Dès le départ, délogez le Lakitu de son nuage en lui envoyant un bloc mauve ①. Allez dans le nuage et montez, juste au-dessus des blocs en forme d'escalier, vous verrez alors un passage vertical ②. Empruntez-le, à gauche, il y a un bloc qui contient la clé ③, et, à droite, vous trouverez la serrure.



## 23 STAR WORLD 4 (ACCES STAR WORLD 5)

• Encore une pas trop dure à trouver ! Il faut avoir actionné les quatre interrupteurs pour l'atteindre. Environ au milieu du niveau, il y a une longue plate-forme de pierre avec des tuyaux au-dessus ①. Passez sous la plate-forme. Il y a des plates-formes faites de blocs transformés grâce aux interrupteurs. Suivez-les sur la droite et vous arriverez devant un bloc jaune ② qui contient la clé (il faut une carapace ou la cape), la serrure étant juste derrière ③.



## 24 STAR WORLD 5 (ACCES STAR WORLD 1)



• Pour la dernière sortie secrète, il faut la cape et avoir actionné les quatre interrupteurs. Quand vous arrivez au mini-interrupteur et au bloc de serpentins de pièces ①, actionnez le bloc et l'interrupteur. Courez sur la plate-forme ainsi créée et prenez votre envol. Plus loin vers la droite, il y a de longues plates-formes ② au bout desquelles se trouvent serrure et clé ③. Notez qu'en ouvrant les 5 sorties secrètes de la Star Road, vous atteignez le Special World.

### TOUS LES YOSHIS

• Il y a 4 Yoshis différents dans le jeu. Vous connaissez le vert ① ; les autres sont dans la Star Road ② ; Le rouge crache du feu ③ ; le bleu vole ④

et le jaune fait trembler la terre ⑤. Mais, il faut qu'ils mangent une Koopa pour déclencher leurs pouvoirs.

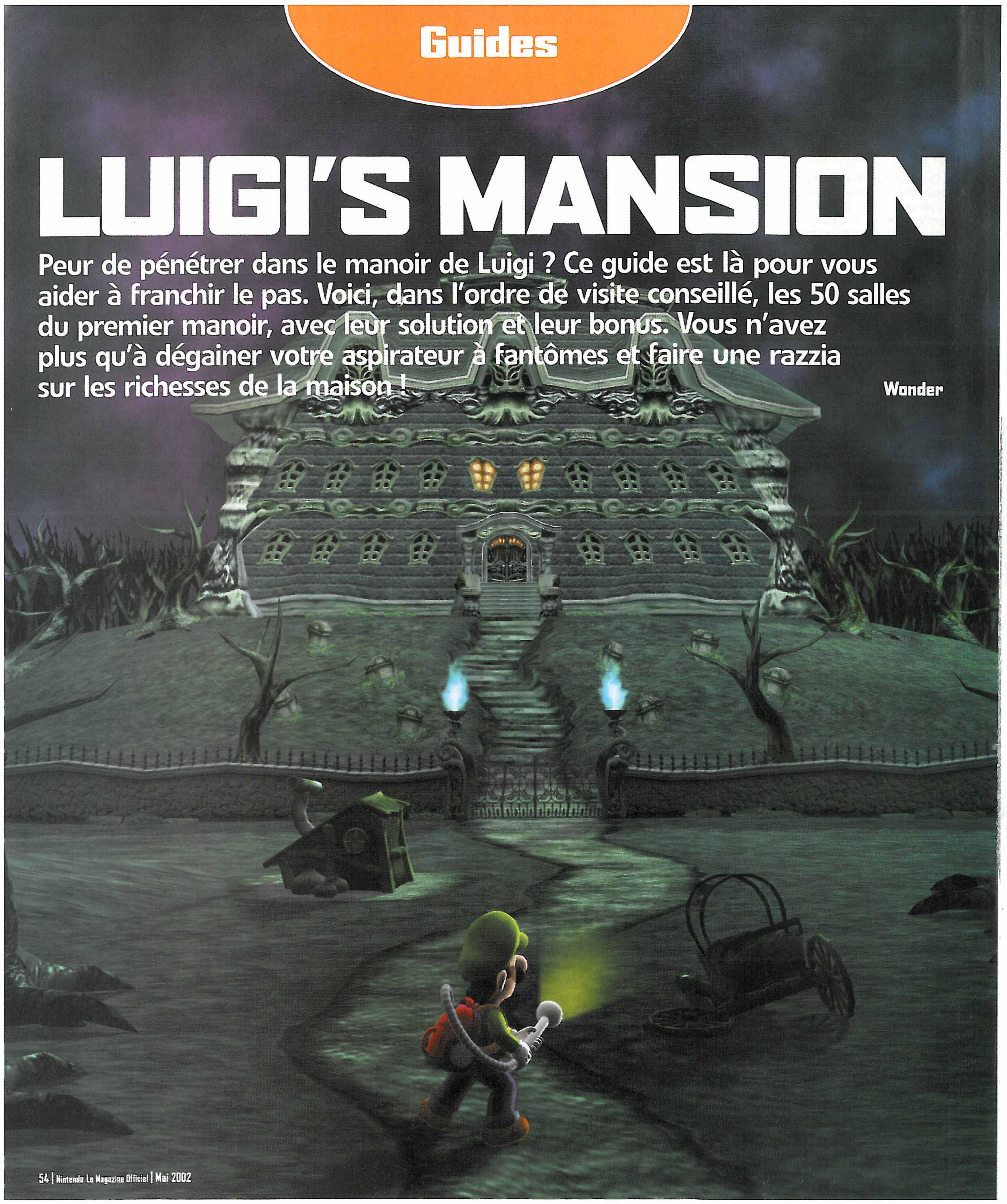




# LUIGI'S MANSION

Peur de pénétrer dans le manoir de Luigi ? Ce guide est là pour vous aider à franchir le pas. Voici, dans l'ordre de visite conseillé, les 50 salles du premier manoir, avec leur solution et leur bonus. Vous n'avez plus qu'à dégainer votre aspirateur à fantômes et faire une razzia sur les richesses de la maison !

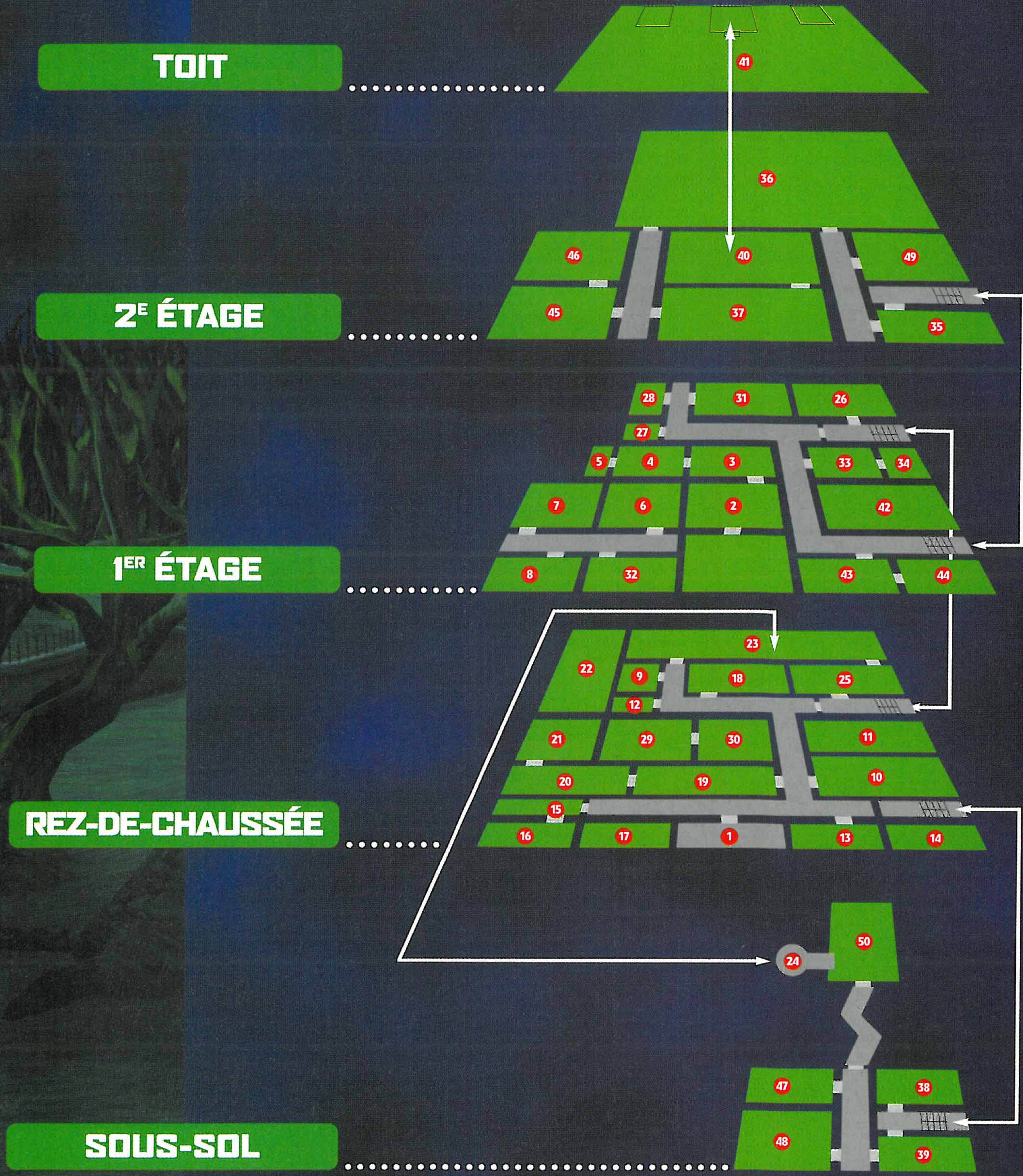
Wander





# VISITE GUIDÉE

Voici le plan complet du premier manoir de *Luigi's Mansion*. Le numéro de chaque salle renvoie à un descriptif que vous trouverez dans les pages suivantes. N'y voyez pas là une incitation à faire du tourisme, il s'agit d'un véritable plan de bataille pour venir à bout des Boos...





■ ■ SALLE 1 ■ ■



■ **Solution** : la salle d'entrée ne contient pas de fantômes. Seul un Toad effrayé est présent. Allez le voir et rassurez-le, il vous récompensera en sauvegardant votre partie. Ensuite, grimpez l'escalier et entrez dans la salle 2 à l'aide de la clé que vous avez pu récupérer dans l'introduction.

- **Bonus** : aucun.
- **Boo dans la salle** : non.

■ ■ SALLE 2 ■ ■



■ **Solution** : allez vers le portrait placé au fond de la salle. Utilisez l'aspirateur pour éteindre les bougies des deux chandeliers qui l'entourent. Les portraits de la salle s'animeront et appelleront à leur aide trois petits fantômes. Avalez-les avec votre aspirateur pour faire revenir la lumière dans la salle.

- **Bonus** : clé salle 3.
- **Boo dans la salle** : oui.

■ ■ SALLE 3 ■ ■



■ **Solution** : pas grand-chose à faire dans cette pièce. Vous voilà à peine entré que des fantômes vous attaquent. Avalez-les les uns après les autres jusqu'à ce que la lumière revienne, puis passez à la salle suivante. N'oubliez pas de fouiller les tables de chevet avant de sortir.

- **Bonus** : aucun.
- **Boo dans la salle** : oui.

■ ■ SALLE 4 ■ ■



■ **Solution** : dès le départ, des fantômes viennent vous embêter : avalez-les. Il en reste encore deux dans la salle. Ouvrez les armoires pour les faire apparaître. Lorsque la lumière sera revenue, vous trouverez la clé au-dessus de la garde-robe. Donnez un bon coup d'aspirateur pour réussir à l'attraper.

- **Bonus** : clé vers salles 6 et 7.
- **Boo dans la salle** : oui.

■ ■ SALLE 5 ■ ■



■ **Solution** : un autre Toad vous attend sur le balcon. Lui aussi est effrayé, car il ne trouve pas Mario. Lorsqu'il vous voit, la lumière revient et il se rassure. À partir de maintenant, il va vous venir en aide, et vous pourrez sauvegarder à chaque fois que vous viendrez le voir.

- **Bonus** : aucun.
- **Boo dans la salle** : non.

■ ■ SALLE 6 ■ ■



■ **Solution** : cette pièce contient un fantôme de la galerie, lequel est en train de lire sur la chaise à bascule. Éloignez-vous de la chaise, la lampe tournée vers le mur, et attendez que le fantôme se mette à bâiller. Profitez de ce court moment où son cœur est exposé pour l'attraper avec votre aspirateur.

- **Bonus** : clé salle 7.
- **Boo dans la salle** : oui.

■ ■ SALLE 7 ■ ■



■ **Solution** : la femme fantôme qui hante cette pièce se peigne devant son miroir. Pour faire apparaître son cœur, visez avec votre aspirateur le rideau derrière elle, puis tirez-le. Le vent s'engouffrant par un carreau cassé la dérangera et elle se lèvera pour fermer le rideau. C'est le moment de l'aveugler avec votre lampe et de l'aspirer.

- **Bonus** : clé salle 8.
- **Boo dans la salle** : oui.

■ ■ SALLE 8 ■ ■



■ **Solution** : donnez un coup d'aspirateur sur le cheval en bois : le bébé voudra jouer. Acceptez, puis envoyez-lui le ballon. Il vous emmènera dans l'arène du boss. Ensuite, esquivez les chevaux et les ballons. Attrapez un ballon et renvoyez-le sur le boss. Vous pourrez commencer à l'aspirer. Recommencez trois fois l'opération jusqu'à sa fin.

- **Bonus** : clé porte scellée salle 1.
- **Boo dans la salle** : oui.

■ ■ SALLE 9 ■ ■



■ **Solution** : l'énigme de cette salle est simple à résoudre. Aspirer les deux fantômes qui la hantent ne pose pas de problème. Mais attention : s'ils vous attrapent, ils ne vous lâchent pas. Agitez la manette pour sortir de leurs bras. Une fois que vous les avez éliminés, aspirez la clé qui se trouve sur l'étagère à gauche.

- **Bonus** : clé salle 10.
- **Boo dans la salle** : non.



## ■ ■ SALLE 10 ■ ■



- **Solution** : tout d'abord, vous devez vous débarrasser des trois petits couples d'escrimeurs. Aspirez leurs masques, puis avalez-les. Une fois les escrimeurs éliminés, un couple de danseurs spectraux apparaît. Attendez qu'ils aient fini leur danse et qu'ils saluent pour les aveugler et les aspirer.
- **Bonus** : clé salle 11.
- **Boo dans la salle** : oui.

## ■ ■ SALLE 11 ■ ■



- **Solution** : les cinq fantômes étouffeurs de cette salle ne posent pas de problème. Une fois qu'ils sont éliminés, regardez dans le miroir : il y a un switch sur le mur opposé. Actionnez-le pour agrandir la pièce. Aspirez le poster sur le mur et appuyez sur le bouton placé derrière. Vous venez de libérer les cinquante Boos qui se cachaient sous la salle...
- **Bonus** : aucun.
- **Boo dans la salle** : oui.

## LUIGI'S SECRET



- **GBH : mode d'emploi** : le Game Boy Horror a divers usages. D'abord, c'est un radar à Boos équipé d'un voyant lumineux qui clignote de plus en plus vite quand vous en approchez un. Ensuite, avec le bouton X, vous obtenez une vue subjective qui détecte les fantômes, donne des indices sur les objets et fantômes (bouton A), et permet des actions spéciales, comme vous téléporter vers l'entrée du manoir à l'aide des miroirs.

## ■ ■ SALLE 12 ■ ■



- **Solution** : pour entrer dans cette pièce occupée par un Toad effrayé, il faut avoir d'abord attrapé cinq Boos. Pour ce faire, le mieux est de revisiter les premières salles du jeu. Ensuite, revenez et parlez avec Toad. Rassurez-le et utilisez votre aspirateur pour récupérer la clé tombée dans les toilettes.
- **Bonus** : clé salle 13.
- **Boo dans la salle** : non.

## ■ ■ SALLE 13 ■ ■



- **Solution** : plusieurs choses sont à faire. Avec le pouvoir du Feu (cf. salle 14), allumez les chandelles de la pièce pour avoir la clé de la salle 15. Éclairez la boule de cristal pour voir la diseuse de bonne aventure. Apportez-lui les cinq objets que Mario a perdus (cf. salles 15, 23, 30, 32 et 34) pour qu'elle exerce son don. Vous pouvez alors l'aspirer.
- **Bonus** : clé salle 35.
- **Boo dans la salle** : oui.

## ■ ■ SALLE 14 ■ ■



- **Solution** : ici, les fantômes sont invisibles, sauf à travers le grand miroir mural. Utilisez donc leur reflet pour les attraper. Le coffre qui apparaît quand la lumière revient contient le médaillon du Feu. Attrapez alors un esprit du Feu sur le brasero à droite, puis allumez les deux autres chandeliers pour sortir de la pièce.
- **Bonus** : médaillon du Feu.
- **Boo dans la salle** : oui.

## ■ ■ SALLE 15 ■ ■



- **Solution** : quelques fantômes étouffeurs hantent les lieux. Attrapez votre aspirateur et éliminez-les rapidement. Ensuite, passez l'aspirateur sur la machine à laver. Le battant s'ouvrira, libérant une casquette de Mario toute propre. Apportez-la à la diseuse de bonne aventure, salle 13, pour obtenir quelques indices sur la disparition de Mario.
- **Bonus** : argent.
- **Boo dans la salle** : oui.

## ■ ■ SALLE 16 ■ ■



- **Solution** : le fantôme n'est pas ici mais hante les couloirs de l'étage. Attrapez un esprit du Feu sur la bougie, puis allez dans le couloir jusqu'au chandelier volant. Allumez le chandelier pour faire apparaître le fantôme. Suivez-le jusqu'à cette pièce. Profitez du moment où il souffle un peu pour l'attraper et l'aspirer.
- **Bonus** : clé salle 18.
- **Boo dans la salle** : oui.

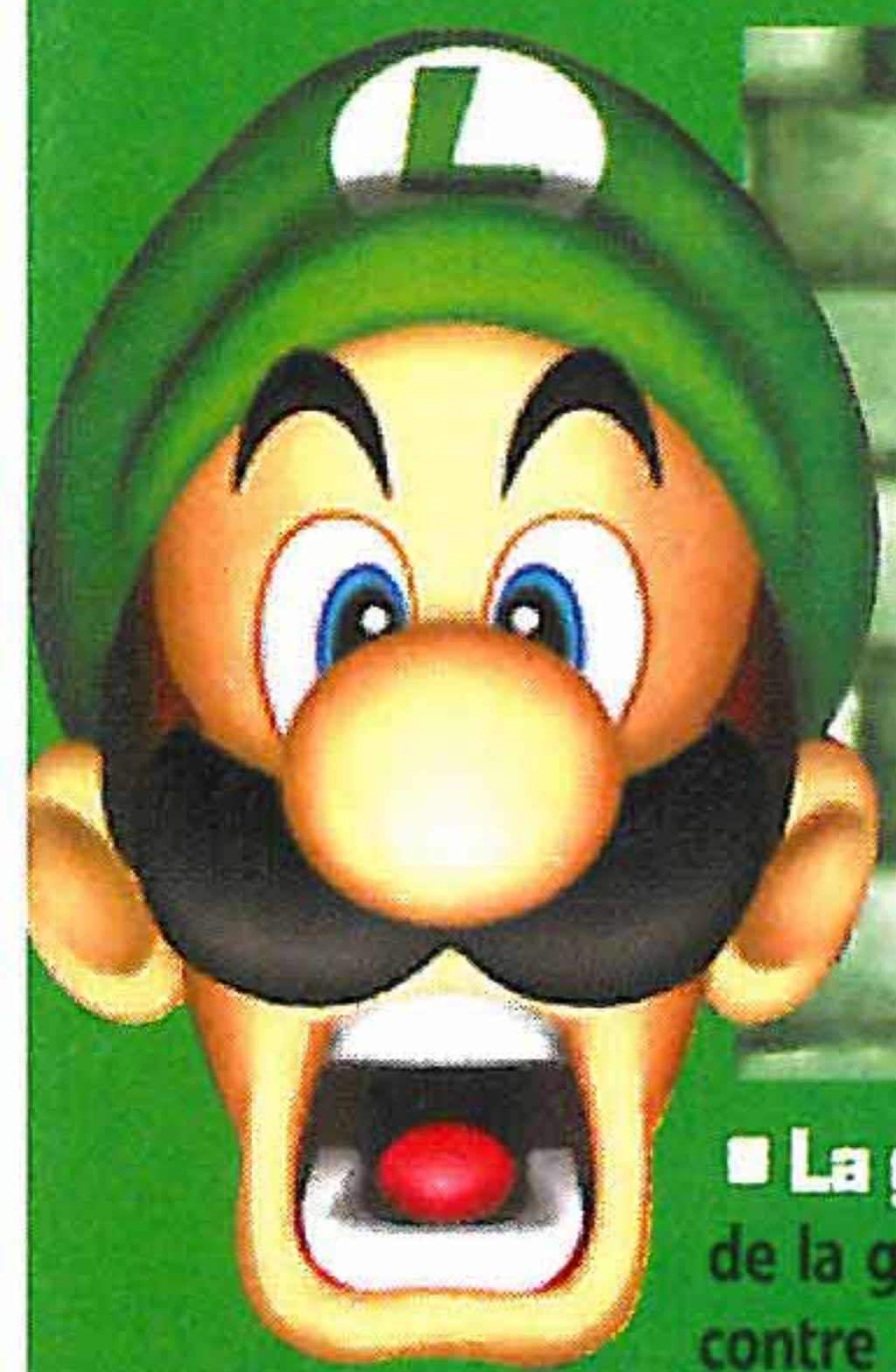
## ■ ■ SALLE 17 ■ ■



- **Solution** : tout d'abord, attrapez un esprit de Feu en salle 16, puis utilisez votre Game Boy Horror sur le mur situé à droite de cette même salle. Visez le trou de souris et appuyez sur A. Vous serez aspiré vers une salle secrète. Quatre coffres contiennent des fantômes de Glace : mettez-leur le feu, puis aspirez-les. À vous les trésors de cette salle !
- **Bonus** : trois gemmes.
- **Boo dans la salle** : oui.



## LUIGI'S SECRET



11

■ **La galerie de portraits** : les tableaux de la galerie indiquent comment vos combats contre les fantômes se sont passés. La taille des perles que vous avez glanées dépend du temps « d'aspiration » maximale sans interruption avec le fantôme. Il y a trois tailles de perles. Si vous en avez gagné une grosse, le tableau aura une bordure en or, si vous n'avez gagné que des moyennes ou des petites, il aura une bordure en argent ou en bronze.

## ■ SALLE 18 ■



■ **Solution** : tout d'abord, actionnez tous les instruments de musique pour entendre l'air de *Super Mario Bros*. Arrivé au piano, le spectre de la pianiste jouera l'air des niveaux aquatiques de *SMB* ou un air de *SMB 3*. Donnez les bonnes réponses, puis aspirez toutes les partitions qu'elle vous envoie. Profitez de sa tristesse pour l'attraper.  
 ■ **Bonus** : clé salle 19.  
 ■ **Boo dans la salle** : oui.

## ■ SALLE 19 ■



■ **Solution** : déblayez la salle en aspirant les peaux de banane. Attrapez un esprit du Feu et allumez les chandelles sur la table. Vous pourrez alors aspirer la nourriture que mange le fantôme. Quand celle-ci aura disparu, il se mettra en colère et vous enverra des boules de feu. Esquivez-les jusqu'à ce qu'il se fatigue, puis attrapez-le.  
 ■ **Bonus** : diamant.  
 ■ **Boo dans la salle** : oui.

## ■ SALLE 20 ■



■ **Solution** : attrapez un esprit du Feu avant d'entrer dans cette pièce. Aspirez les casseroles qui volent vers vous. Ensuite, ouvrez le réfrigérateur pour faire sortir le fantôme de Glace. Envoyez-lui du feu pour le déglacer, puis aspirez-le. Prenez le médaillon de l'Eau dans le coffre, aspirez un esprit de l'Eau, puis arrosez la porte en feu.  
 ■ **Bonus** : médaillon de l'Eau.  
 ■ **Boo dans la salle** : oui.

## ■ SALLE 21 ■



■ **Solution** : commencez par remplir d'eau l'écuille du chien fantôme pour qu'il vous prenne en chasse. Au bout d'un moment, un squelette sera dérangé dans son sommeil. Aspirez-le pour qu'il fasse tomber un os, puis attrapez le chien pendant qu'il ronge l'os. Ensuite, pour entrer dans la niche, visez l'entrée à l'aide du GameBoy Horror.  
 ■ **Bonus** : accès salle 22.  
 ■ **Boo dans la salle** : non.

## ■ SALLE 22 ■



■ **Solution** : après avoir éliminé les squelettes, allez voir la tombe du fond pour affronter le boss. Pour le vaincre, aspirez une ombre noire afin qu'elle se transforme en boule et envoyez-la sur le boss. Attaquez ce dernier pendant qu'il se dépatouille avec son acolyte. Vous devrez recommencer cette manipulation cinq ou six fois pour le vaincre.  
 ■ **Bonus** : clé salle 23.  
 ■ **Boo dans la salle** : non.

## ■ SALLE 23 ■



■ **Solution** : il y a plusieurs choses à faire dans ce parc. D'abord, arrosez les plantes près de la fontaine et récupérez une pierre verte. Ensuite, faites revenir la lumière en éliminant les fantômes et prenez la lettre de Mario dans la cabane à oiseau. Enfin, discutez avec Toad dans le cabanon pour apprendre ce qui se passe dans le puits.  
 ■ **Bonus** : argent.  
 ■ **Boo dans la salle** : non.

## ■ SALLE 24 ■



■ **Solution** : le puits permet d'avoir un aperçu sur l'intérieur de la salle du roi Boo. En regardant par une tête sculptée dans le mur de cette salle, vous voyez que Mario est emprisonné dans un tableau. En repartant, éliminez le fantôme du puits et prenez la clé de la salle de gym.  
 ■ **Bonus** : clé salle 25.  
 ■ **Boo dans la salle** : non.

## ■ SALLE 25 ■



■ **Solution** : le fantôme de cette salle fait des haltères. Tapez dans un sac d'entraînement pour qu'il percute le fantôme. Ce dernier vous poursuivra. Recommencez pour l'assommer et le finir à l'aspirateur. Allez sur le tapis roulant pour faire apparaître la clé du corridor, qui permet d'aller directement du rez-de-chaussée au 1<sup>er</sup> étage.  
 ■ **Bonus** : diamant.  
 ■ **Boo dans la salle** : oui.





**■ ■ SALLE 26 ■ ■**



■ **Solution** : les deux petits fantômes de la salle ne posent aucun problème. Le coffre qui contient le médaillon de Glace se trouve sur la table. Pour rejoindre celle-ci, marchez sur le symbole placé sur le sol à droite afin d'inverser la gravité. Une fois au plafond, allez à gauche sur l'autre symbole : vous vous retrouvez sur la table.

- **Bonus** : médaillon de Glace.
- **Boo dans la salle** : oui.

**■ ■ SALLE 27 ■ ■**



■ **Solution** : avant de chercher le fantôme, attrapez un esprit de l'Eau dans la chasse d'eau. Fouillez les toilettes pour faire apparaître le fantôme. Son cœur est protégé par le feu : la tactique pour l'attraper est donc de l'arroser d'abord pour le gober ensuite avec votre aspirateur.

- **Bonus** : argent.
- **Boo dans la salle** : non.

**■ ■ SALLE 28 ■ ■**



■ **Solution** : avant d'entrer, assurez-vous que vous avez un esprit de Glace. Vous ne voyez que l'ombre de la femme fantôme qui prend son bain. Tirez le rideau et envoyez une rasade de glace pour la refroidir. Vous n'aurez plus qu'à l'enfermer dans l'aspirateur pour prendre une clé bien méritée.

- **Bonus** : clé salle 29
- **Boo dans la salle** : non.

**■ ■ SALLE 29 ■ ■**



■ **Solution** : le fantôme du joueur de billard est invisible. Attendez qu'il fasse un coup pour attraper une boule. Suivez-le grâce à la queue, visible, elle. Attendez qu'il passe devant vous pour envoyer la boule sur lui. Répétez cette manipulation trois fois, et vous pourrez alors l'aspirer.

- **Bonus** : argent.
- **Boo dans la salle** : oui.

**■ ■ SALLE 30 ■ ■**



■ **Solution** : tout d'abord, allez vers l'appareil de projection et démarrez-le. Les fantômes commenceront alors à apparaître. Éliminez-les les uns après les autres jusqu'à ce que la lumière revienne. Le coffre vous donnera le gant de Mario qu'il faut apporter à la diseuse de bonne aventure (cf. salle 13).

- **Bonus** : gant de Mario.
- **Boo dans la salle** : oui.

**LUIGI'S SECRET**



■ **La plante au pollen d'or** : lorsque vous êtes au chenil (salle 21), une pousse apparaît dans la terre. Prenez un esprit de l'Eau et arrosez cette pousse. Elle se développera. Après avoir vaincu le deuxième boss (salle 22), arrosez-la de nouveau, elle deviendra une superbe fleur. Enfin, après le combat contre le troisième boss (salle 36), arrosez-la une dernière fois. Son bulbe éclatera et sèmera de nombreux billets et pièces.

**■ ■ SALLE 31 ■ ■**



■ **Solution** : une grand-mère fantomatique est en train de coudre tranquillement dans son rocking-chair. Donnez un coup sur la table à côté d'elle pour faire tomber les pelotes de laine. Cela la rendra folle. Aspirez les pelotes et envoyez-les dessus. À la troisième, vous pourrez l'envoyer rejoindre les autres fantômes dans l'aspirateur.

- **Bonus** : clé salle 32.
- **Boo dans la salle** : oui.

**■ ■ SALLE 32 ■ ■**



■ **Solution** : faites tourner le jouet au plafond avec l'aspirateur pour faire apparaître les jumeaux. Ils veulent jouer à cache-cache. Acceptez, sortez de la pièce et revenez. Aspirez les boîtes et ouvrez celles qui remuent. Les jumeaux vous attaqueront. Aspirez leurs jouets pour les rendre vulnérables et faites-leur subir le même sort.

- **Bonus** : chaussure de Mario.
- **Boo dans la salle** : oui.

**■ ■ SALLE 33 ■ ■**



■ **Solution** : il faut impérativement que vous ayez le pouvoir du Feu avant d'entrer dans cette pièce. Allumez tous les chandeliers qui se trouvent dans cette salle d'invocation. Les portes resteront alors scellées jusqu'à ce que vous ayez libéré la pièce de tous les fantômes qui s'y trouvent.

- **Bonus** : aucun.
- **Boo dans la salle** : oui.



## ■ ■ SALLE 34 ■ ■



- **Solution** : cette pièce ne contient pas de fantômes. Allez au télescope et regardez dedans. Quand vous aurez vu la lune, les murs de droite auront disparu et vous aurez accès au balcon. Attrapez une étoile filante et envoyez-la sur la lune. Celle-ci explosera et fera apparaître un sentier lumineux dans les airs, sentier qui mène à l'étoile de Mario.
- **Bonus** : étoile de Mario.
- **Boo dans la salle** : non.

## ■ ■ SALLE 35 ■ ■



- **Solution** : pour faire apparaître les fantômes de cette salle, donnez quelques coups contre les têtes de cerf au fond de la salle. Il y a trois fantômes au cœur protégé par l'eau, il vous faut donc obligatoirement le pouvoir de la Glace pour les affronter. Une giclée de glace en plein cœur, et vous n'aurez plus qu'à les gober.
- **Bonus** : clé salle 36.
- **Boo dans la salle** : oui.

## ■ ■ SALLE 36 ■ ■



- **Solution** : vous ne pouvez entrer dans cette pièce que si vous avez vingt Boos. Il faut attirer le boss contre une licorne de Glace pour le scinder en petits Boos. Utilisez le pouvoir de Glace pour les geler et les aspirer. Le boss rapetissera et vous pourrez le tirer sur les licornes. Quand vous aurez aspiré quinze Boos, le boss sera vaincu.
- **Bonus** : clé sortie 36.
- **Boo dans la salle** : non.

## ■ ■ SALLE 37 ■ ■



- **Solution** : décrochez le téléphone pour répondre à Toad puis au Professeur. Vous devez d'abord trouver le fantôme (en salle 4) qui a pris la clé de la cave pour remettre l'électricité avant de revenir ici. Vous aurez alors à débarrasser la salle de deux fantômes pour éclaircir la pièce.
- **Bonus** : argent.
- **Boo dans la salle** : oui.

## ■ ■ SALLE 38 ■ ■



- **Solution** : la panne d'électricité vous a valu une bonne frayeur et une belle chasse aux fantômes. Sauf que c'était vous, la proie... Arrivé dans la cave, aspirez les souris fantômes qui ont élu domicile et actionnez l'interrupteur au fond de la pièce. Une fois le courant revenu, prenez la clé dans le coffre et sortez de la salle.
- **Bonus** : clé salle 39.
- **Boo dans la salle** : oui.

## ■ ■ SALLE 39 ■ ■



- **Solution** : le cellier est rempli de saletés. Frayez-vous un chemin avec votre aspirateur et avalez les tas de poussière qui salissent le sol. Ensuite, vous pouvez commencer à vider la pièce des deux fantômes qui y logent. Une fois la lumière revenue, la clé de la salle 40 vous attend.
- **Bonus** : clé salle 40.
- **Boo dans la salle** : oui.

## ■ ■ SALLE 40 ■ ■



- **Solution** : pour animer les trois soldats mécaniques de la salle, vous devez mettre en marche toutes les horloges qui sont dans la pièce. Ensuite, aspirez les soldats jusqu'à ce qu'ils perdent leur clé. Vous pourrez alors les absorber dans l'aspirateur.
- **Bonus** : accès 41.
- **Boo dans la salle** : oui.

## ■ ■ SALLE 41 ■ ■



- **Solution** : le toit est le repaire d'un groupe de fantômes escrimeurs. Aspirez leurs masques, puis gobez-les. Voilà deux fantômes au cœur de Glace. Prenez un esprit de Feu dans le feu de camp, brûlez les fantômes et aspirez-les. Sur la cheminée de gauche, vous avez la clé de la salle 45. Celle de droite donne un accès vers la salle 42.
- **Bonus** : clé salle 45.
- **Boo dans la salle** : non.

## ■ ■ SALLE 42 ■ ■



- **Solution** : cette salle secrète recèle bon nombre de coffres à trésor. La plupart contiennent de l'argent, mais certains cachent des fantômes. Faites apparaître puis aspirez tous les fantômes de la salle pour obtenir la clé de la salle suivante. Vous ne pouvez sortir de la salle que par le miroir.
- **Bonus** : clé salle 43.
- **Boo dans la salle** : non.

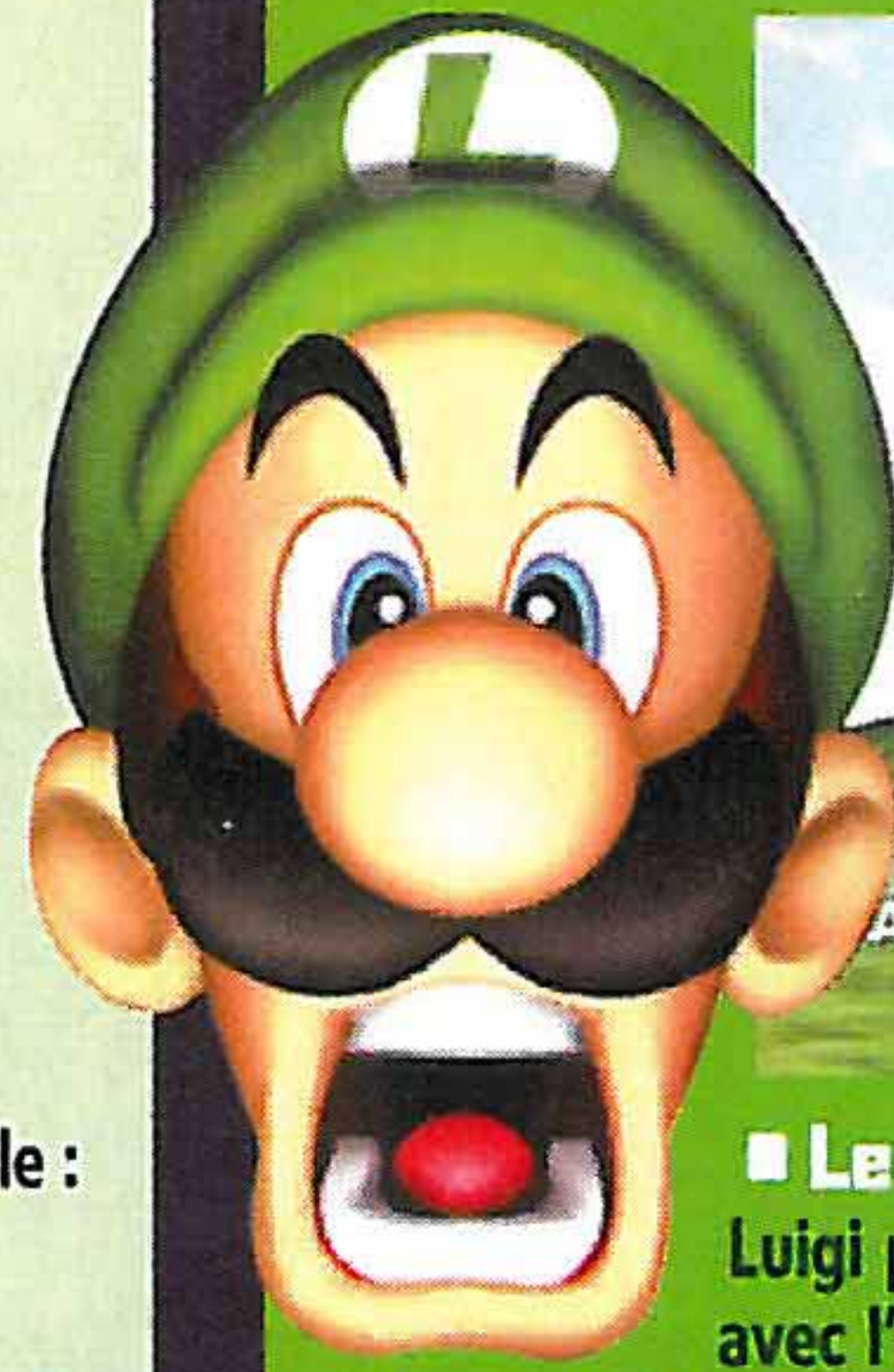


## SALLE 43



- **Solution** : deux sortes de fantômes sont dans cette salle : ceux au cœur de Feu et ceux au cœur de Glace. Prenez un esprit du Feu sur le chandelier au centre de la pièce. Allumez ceux qui sont sur le mur, puis prenez vite un esprit de l'Eau dans le bocal. Éliminez les premiers fantômes et reprenez du feu pour les deux derniers fantômes.
- **Bonus** : aucun.
- **Boo dans la salle** : oui.

## LUIGI'S SECRET



- **Le manoir de Luigi** : après son périple, Luigi peut se construire un nouveau manoir avec l'or trouvé dans l'aventure. La beauté et la qualité de ce manoir dépendent de la quantité d'or que vous avez récupérée. Cela va d'une simple maison, pour moins de cinq millions d'or collectés (rang H), à un superbe manoir aux initiales de Luigi pour plus de cent millions collectés (rang A). Il y a, en tout, huit rangs, donc huit manoirs.

## SALLE 44



- **Solution** : prenez un esprit de l'Eau avant d'entrer. La pièce est à l'envers. Allez sous la fille fantôme qui dort et aspergez-la trois fois avec de l'eau. Elle se réveillera et dévoilera son cœur. Absorbés les deux poupées qu'elle envoie vers vous, puis occupez-vous d'elle. Une fois qu'elle est éliminée, sortez puis revenez. Tout sera remis à l'endroit.
- **Bonus** : argent.
- **Boo dans la salle** : oui.

## SALLE 45



- **Solution** : il y a six fantômes à dénicher dans l'armurerie. Testez toutes les armures et tous les coffres pour les faire apparaître. Pour les armures, testez-les en vous plaçant dans leur dos pour éviter de recevoir un coup d'épée. Une fois les six fantômes absorbés, vous pouvez récupérer une nouvelle clé dans le coffre.
- **Bonus** : clé salle 47.
- **Boo dans la salle** : oui.

## SALLE 46



- **Solution** : le fantôme du potier qui hante les lieux vous propose un jeu. Il va apparaître sept fois dans l'une des jarres disposées sur le sol. Vous devez essayer de le toucher sept fois avec le pouvoir de Glace. Si vous réussissez, il se fâchera et vous pourrez commencer à essayer de l'aspirer.
- **Bonus** : diamant.
- **Boo dans la salle** : oui.

## SALLE 47



- **Solution** : après avoir éliminé les quelques fantômes qui hantent la pièce, attrapez un esprit de Glace et gelez l'eau qui vous empêche de passer. Allez de l'autre côté et tournez la manivelle. Non seulement cela arrêtera la cascade, mais cela fera aussi apparaître le coffre qui contient une nouvelle clé.
- **Bonus** : clé salle 48.
- **Boo dans la salle** : oui.

## SALLE 48



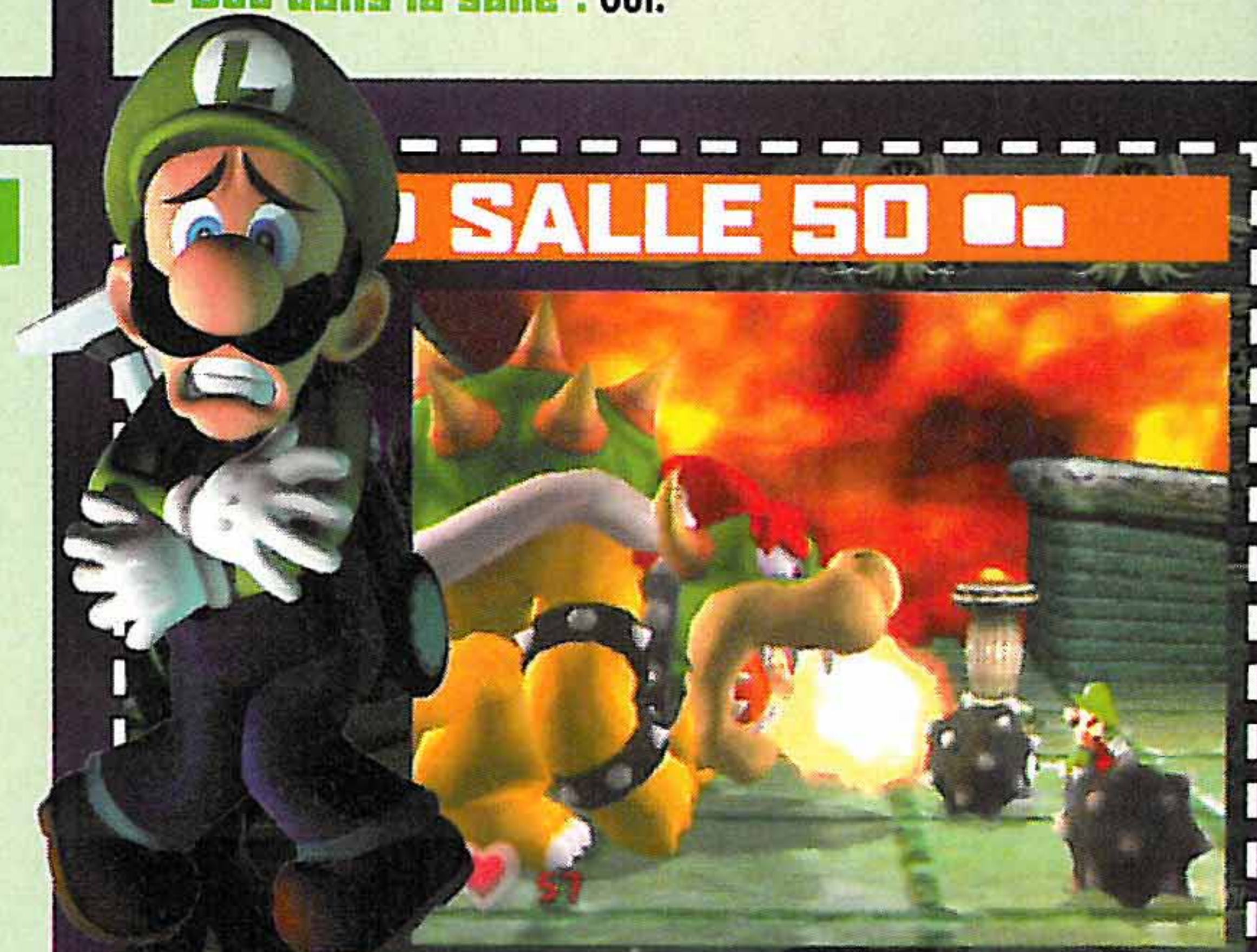
- **Solution** : le fantôme qui gît dans la chambre froide ne s'éveillera que si vous le réchauffez. Attrapez un esprit du Feu et brûlez chaque côté de la gangue de glace. Une fois le spectre éveillé, continuez à asperger la gangue pour qu'elle fonde. Vous pouvez alors l'attraper, mais gare à ses flèches de glace, aux stalactites et au sol glissant.
- **Bonus** : clé salle 49.
- **Boo dans la salle** : oui.

## SALLE 49



- **Solution** : le peintre de cet atelier vous accueille à sa façon. Il vous envoie sept vagues de trois fantômes. Ils ne sont pas bien méchants et vous pouvez même les cueillir par trois si vous êtes rapide. Une fois qu'ils sont éliminés, le peintre vous attaque mais il est vulnérable. Gobez-le, puis partez dans la salle finale délivrer Mario.
- **Bonus** : clé salle 50.
- **Boo dans la salle** : oui.

## SALLE 50



- **Solution** : restez à distance et attendez que Koopa envoie ses trois boules. Chopez-en une et jetez-lui quand il baisse sa tête. King Boo sortira et sera vulnérable. aspirez-le au maximum en reculant pour esquiver son tir de Glace. Recommencez la séquence jusqu'à sa fin. Gare, il est plus dangereux quand il a peu de points de vie.
- **Bonus** : générique de fin.
- **Boo dans la salle** : non.



# GOLDEN SUN

Signé Camelot Software, développeur à qui l'on doit notamment la fabuleuse saga *Shining Force*, *Golden Sun* est le bon RPG « à l'ancienne » du moment. Ça valait bien de beaux plans, n'est-ce pas ?

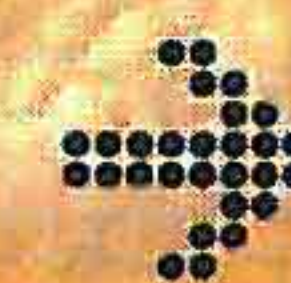
Stonehenge



## COMMENT LIRE LES PLANS

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





## PROLOGUE

Le jeu débute par une intro jouable qui retrace des événements tragiques s'étant déroulés trois ans auparavant, durant une nuit d'orage. L'occasion de se familiariser avec les commandes standard du jeu.



Vlad est réveillé par sa mère alors qu'un énorme rocher menace d'emporter la partie haute de Val. Quittant précipitamment la maison, les parents de Vlad lui intiment l'ordre de rejoindre la Grand-Place du village, plus au sud, tandis qu'ils s'occupent d'évacuer les retardataires. Lorsque vous vous retrouvez livré à vous-même, montez sur la corniche située derrière la maison familiale. Vous y retrouvez votre pote Garet, s'échinant à emporter ses affaires.



Une fois qu'il s'est joint à vous, dirigez-vous vers l'ouest. Vous assistez à une scène au cours de laquelle quatre mystiques tentent de retenir le rocher grâce à leurs pouvoirs psynergiques.



Vous n'aurez aucun mal à gagner la Grand-Place puisque des éboulements se chargeront de vous bloquer dès lors que vous quitterez le bon itinéraire. Chemin faisant, vous tombez sur un blessé. À partir de maintenant, vous êtes susceptible d'être attaqué à tout moment. Nul doute que vous livrez là votre premier combat.



Plus loin, un autre événement interrompt votre progression. Le petit Pavel est tombé à l'eau et risque d'être emporté par le courant. Une fois encore, le sujet de l'énigmatique terme Psynergie est abordé.



Continuez, à présent, vers l'est jusqu'à atteindre la Grand-Place, au centre de laquelle se trouvent une fontaine et une pierre de Psynergie.



Après une brève discussion, Lina et un volontaire doté de pouvoirs psynergiques rejoignent votre petit groupe. Retournez sur le lieu du drame pour assister à la chute du rocher et à la disparition tragique de Pavel. En retournant vers la Grand-Place, vous surprenez une conversation entre deux inconnus qui décident de vous apprendre les bonnes manières. Le combat s'engage et vous êtes mis hors d'état de nuire.



## VAL

Trois ans plus tard, l'action reprend par une chronique de la vie quotidienne. Depuis leur agression, Garet et Vlad ont travaillé dur afin de maîtriser le Psynergie. Leur professeur, Thélos, a décidé de les emmener visiter le mont Alpha.



Lina et Garet se sont joints à Vlad et vous décidez de vous mettre en quête de Thélos. Auparavant, interrogez l'ensemble de la population afin d'en apprendre un peu plus sur le contexte présent. Sachez que *Golden Sun* ne déroge pas à la sacro-sainte règle des pièces d'or planquées dans les pots de chambre. Donc, profitez-en également pour fouiller tous les pots, barils et autres tonneaux, afin d'y récupérer quelques bonus.



Thélos habite dans la partie ouest du village. En chemin, vous retombez nez à nez avec les deux agresseurs d'il y a trois ans : Phœnixia et Salamandar ! Mais le mystérieux couple ne fait aucune difficulté pour vous laisser passer.



Vous surprenez Thélos en pleine réflexion, et, après un petit conciliabule, vous décidez de vous rendre au Temple de Sol que les deux étrangers semblent trop bien connaître.

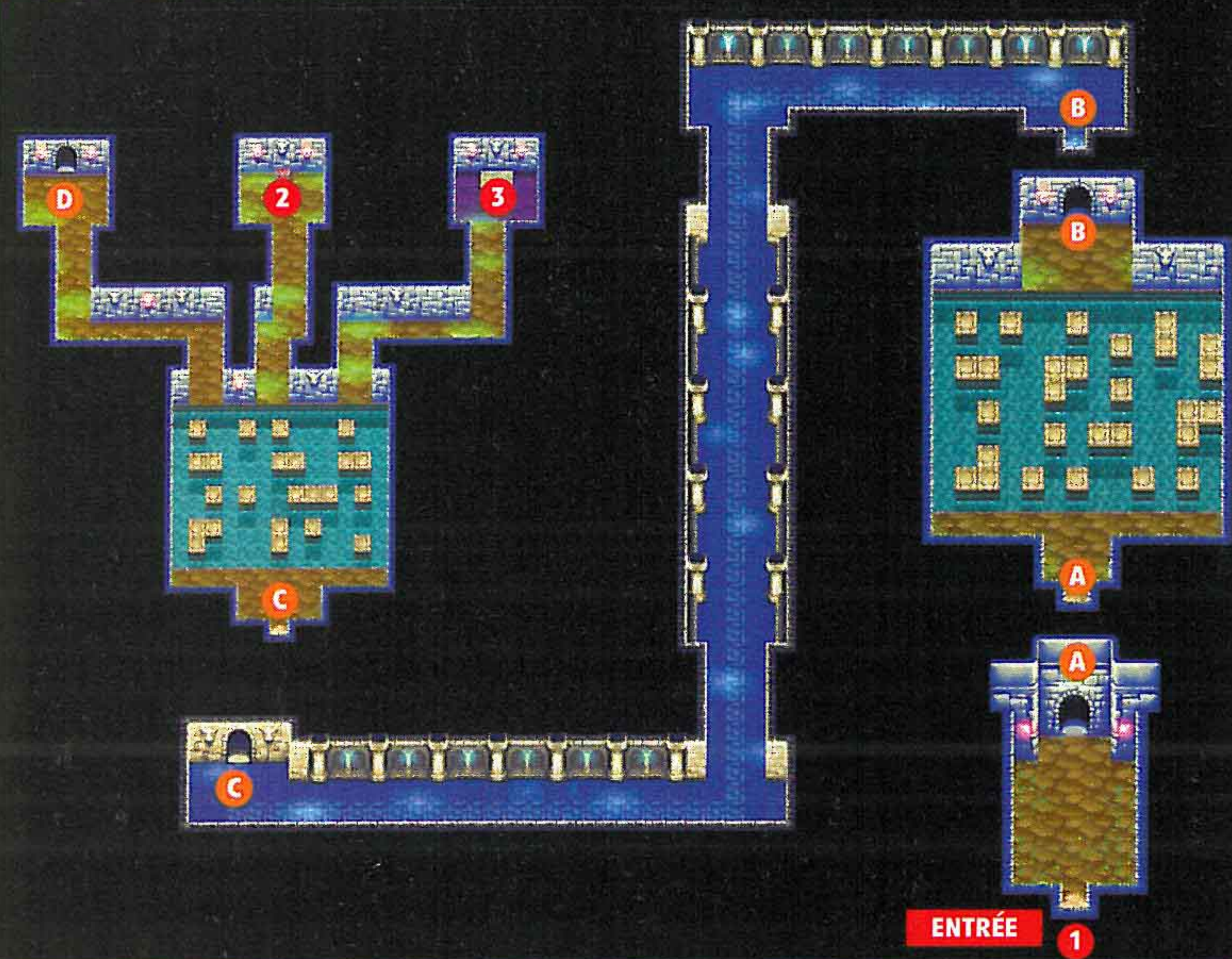




## LE TEMPLE DE SOL

L'accès du Temple de Sol est strictement interdit, même à Thélos, qui s'est joint à votre équipée. Il ne prend pas part au combat et se contentera de vous conseiller durant l'exploration, assez facile, de ce premier donjon.

### LE TEMPLE DE SOL



L'accès au Temple est situé au nord-est, un peu au-dessus de la maison de Vlad. Attendez que le garde se rende sur la droite de la hutte pour foncer sur la gauche et gagner l'entrée.



Vous devez récupérer le petit joyau qui se trouve dans le coffre.

### LE TEMPLE DE SOL (SUITE)



Vous trouvez un bas-relief représentant un minotaure auquel il manque un œil. Restituez-le lui en plaçant le petit joyau dans l'orbite. Un passage s'ouvre alors dans le passage ouest.



Poussez la statue à l'extrémité droite du hall pour mettre à jour un passage secret.



Récupérez un nouveau petit joyau.



Utilisez le pouvoir Psy. Déplacez pour mouvoir à distance la statue de l'extrémité gauche. La statue révèle un autre bas-relief de minotaure. Placez le petit joyau à la place de l'œil manquant.



La seconde statue en partant de la gauche obstrue un passage qui mène dans un cul-de-sac. Déplacez la statue la plus à droite avec la compétence Psy *ad hoc* et poursuivez votre route.

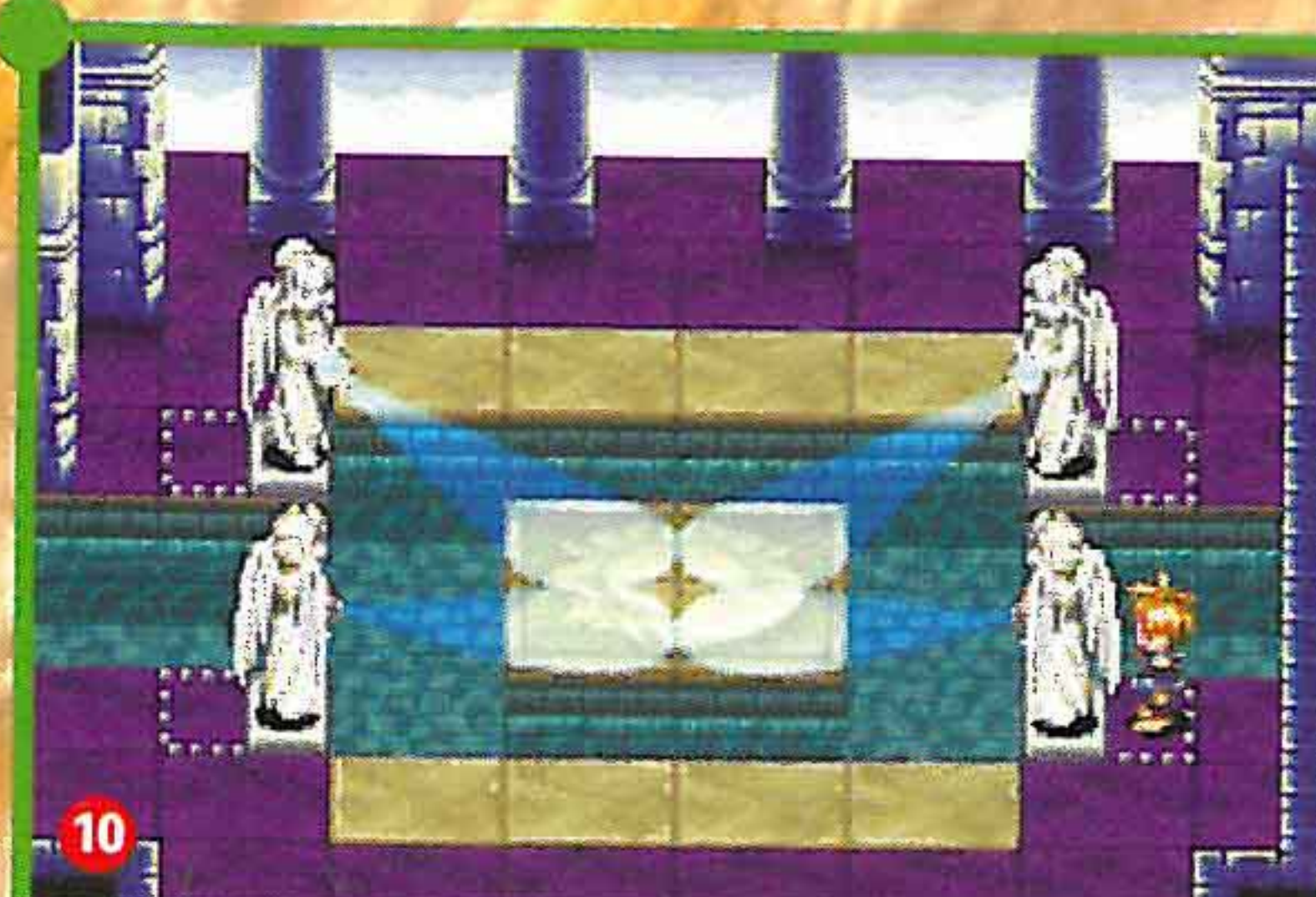


Après être passé dans deux salles avec des représentations du Soleil et de la Lune, Thélos vous enjoint d'explorer l'étage supérieur. Désobéissez et montez deux étages plus haut. Utilisez la compétence de soin de Vlad pour restaurer les points de vie perdus du groupe. Récupérez la pierre Psynergie afin de restaurer les points de Psynergie du groupe.





Descendez au niveau inférieur, où vous trouverez une pâle réplique des salles du Soleil et de la Lune. Déplacez les statues d'ange en suivant les pointillés pour révéler une fosse. Utilisez le pouvoir Psy. Déplacez pour tirer la grande statue. Faites-la tomber dans la fosse.



Retournez dans la salle voisine et déplacez l'une des quatre statues. Inquiet, Thélos viendra aux nouvelles et constatera que le piège qu'il subodorait a été neutralisé. Déplacez les trois dernières statues afin d'illuminer le symbole de la Lune.



Retrouvez Thélos à l'étage inférieur et allez dans la salle qui renferme désormais le symbole de la Lune. Dirigez-vous à la source du rayon lumineux. Une porte dimensionnelle s'ouvre alors.



## LA PIÈCE ÉLÉMENTAIRE

Nos héros franchissent le portail et se retrouvent dans une vaste pièce abritant les quatre étoiles élémentaires. Thélos leur confie quatre sacs en mithril dans le but de les récolter.

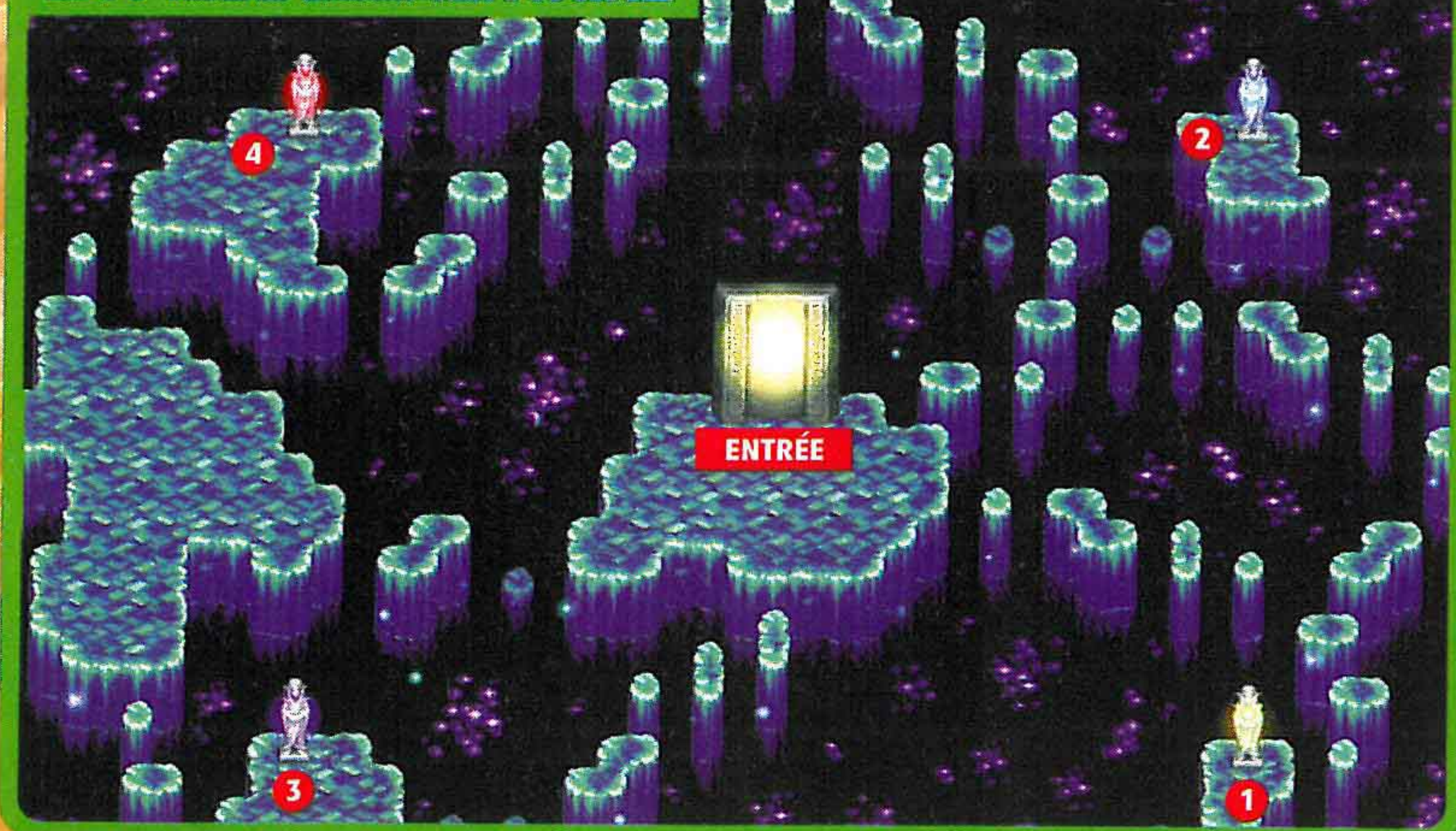


Empruntez l'itinéraire partant juste à droite du portail d'arrivée et récupérez l'étoile de Vénus, symbole de la Terre. De nouvelles plates-formes s'élèveront afin de créer un nouveau chemin.



Retournez vers la plate-forme centrale, puis dirigez-vous vers la statue gardant l'étoile de Mercure, symbole de l'Eau. En prenant l'étoile, trois nouveaux piliers permettront de progresser.

## LA PIÈCE ÉLÉMENTAIRE



Prenez l'itinéraire commençant près de Thélos pour gagner l'étoile de Jupiter dédiée à l'air. Une fois toutes les étoiles récupérées, les dernières plates-formes achèveront de compléter le chemin. S'en suivra un événement riche en surprise, à l'issue duquel vous perdez vos trois étoiles élémentaires.



Vous êtes maintenant en mesure d'aller récupérer le symbole du Feu : l'étoile de Mars. Lorsque vous l'aurez en main, les prémices d'une éruption volcanique se feront ressentir. Phoenixia, Salamander et... Pavel quitteront précipitamment les lieux en emmenant Thélos et Lina. Vous êtes seul face à l'Inexorable, un œil de pierre flottant dans le vide qui se révèle finalement amical et vous renverra dans le Temple de Sol.

## LE TEMPLE DE SOL (SUITE)





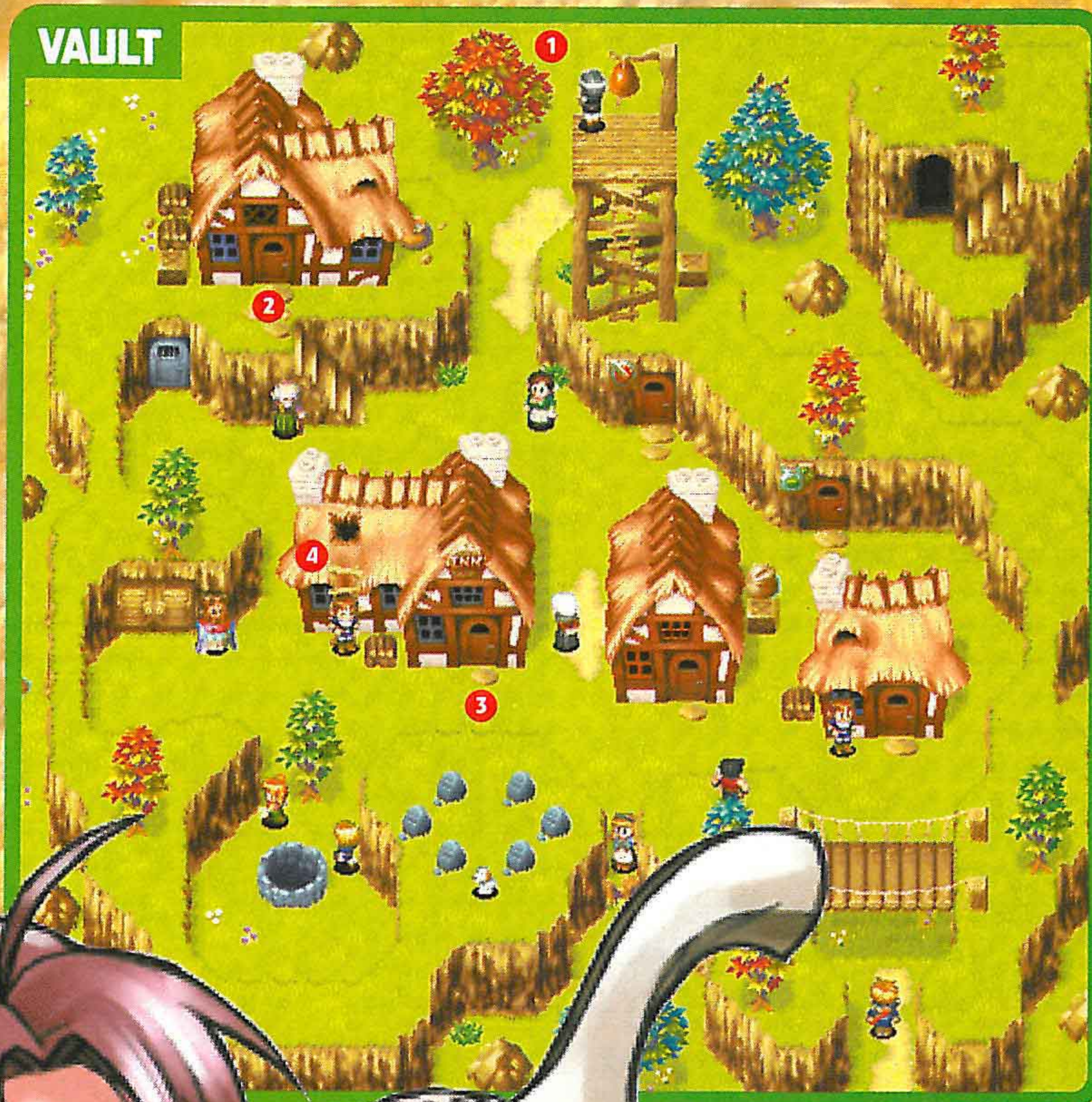


## VAULT

En regagnant le village, un comité d'accueil, constitué du maire et du grand prêtre, vous accueillera. Une fois les événements relatés, l'Inexorable intervient et vous confie la tâche de retrouver les étoiles élémentaires et, accessoirement, de sauver le monde. Dès le lendemain matin, Vlad et Garet quittent le village.



À peine avez-vous quitté le village que se produit une rencontre avec un djinn. Il se nomme Silex et se joint à vous. Longez la route en direction du sud-est. Après avoir franchi un pont, vous apercevrez le village de Vault un peu plus au sud. Une troupe de nomades quitte le bourg à votre arrivée.



En discutant avec les villageois, vous apprenez qu'un bâton de grande valeur a été volé pendant l'éruption. Ensuite, rendez-vous dans la maison sur la colline, au nord-ouest de Vault, pour rencontrer le serviteur de maître Hammet, censé retrouver le bâton. Doué de dons télépathiques, Ivan se joindra au groupe. Assignez immédiatement ce don Psy à la touche L ou R.



Grâce à la télépathie, retrouver le bâton devrait être un jeu d'enfant. Allez à l'auberge où deux « étrangers » ont établi leur quartier. Vous les trouverez à l'étage. En vous apercevant, ils se tiendront constamment à distance afin que vous ne puissiez sonder leur esprit. Inutile d'insister, faites mine de partir. Là, Ivan aura une idée de génie en suggérant que vous vous sépariez. Garet bloque la sortie, Ivan est dirigé automatiquement ; il ne vous reste plus qu'à vous déplacer en fonction d'Ivan pour en cerner un et découvrir qu'ils sont bien les coupables pressentis.



Vous décidez de fouiller l'auberge. En vain. Sortez de l'établissement et montez sur le toit endommagé par un rocher ardent. À l'aide de votre pouvoir Psy, déplacez la caisse qui obstrue l'accès aux combles. Les voleurs y ont établi leur cache. Constatant qu'ils sont démasqués, les trois brigands veulent vous affronter simultanément. Ils n'hésiteront pas à avoir recours aux soins, mais, grâce à Silex et aux pouvoirs Psy des deux autres personnages, trois rounds devraient suffire pour les mettre hors d'état de nuire.

- Bandit : 243 PV.
- Voleur 1 : 111 PV.
- Voleur 2 : 111 PV.





**LA CAVERNE DE GOMA**

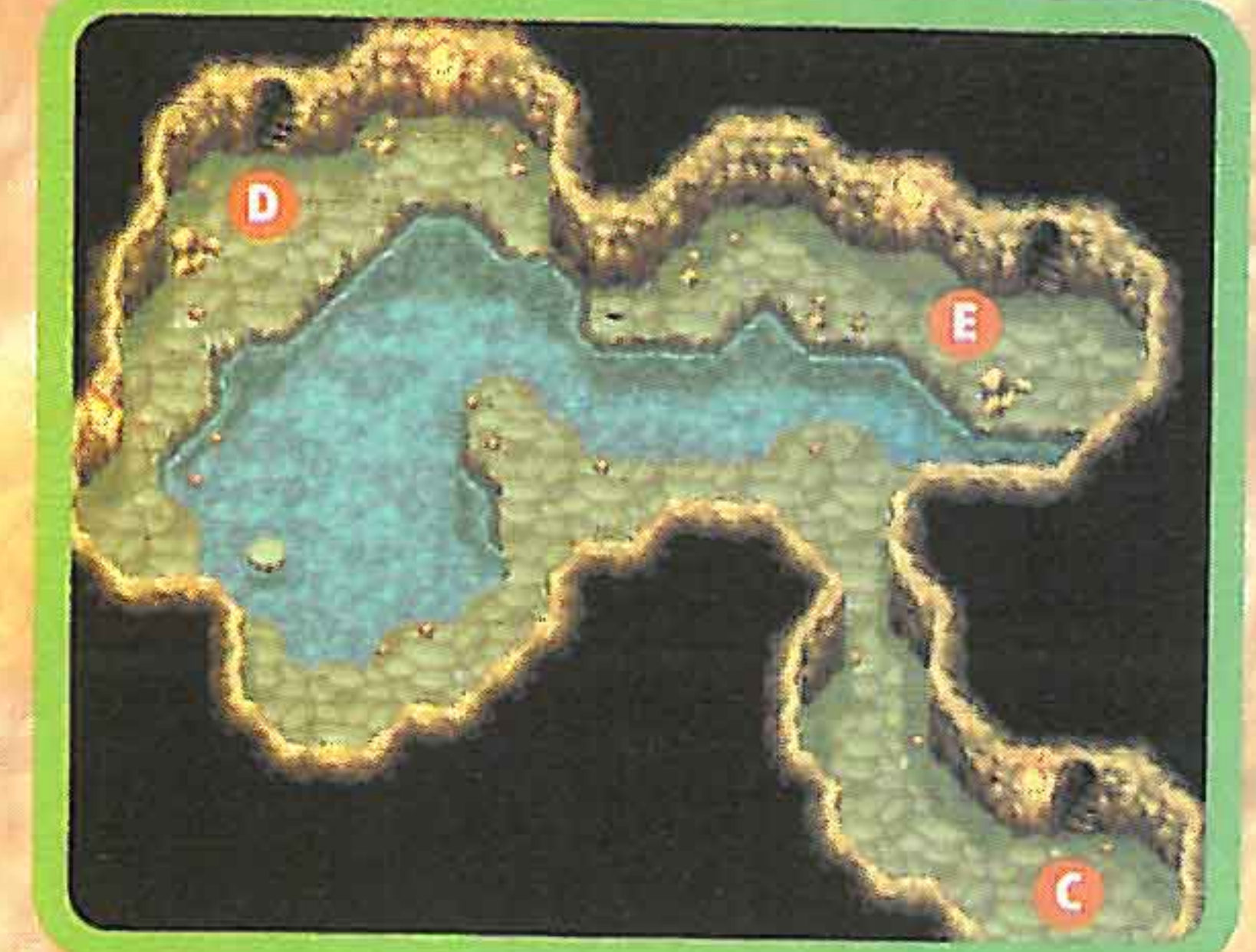
Au terme du combat contre les brigands, Ivan vous quitte après avoir récupéré le bâton. Rendez visite au maire avant de poursuivre votre route en direction de Goma. Quittez la ville en direction de l'est, puis, une fois le pont franchi, prenez direction nord-est. Encore un pont à franchir, et le groupe arrive à l'entrée de Goma.



Arrivé à Goma, traversez le cours d'eau, puis poussez un tronc d'arbre empêchant l'accès à une échelle. Une fois sur la corniche, tirez le second tronc afin de le faire tomber, libérant ainsi le passage.



Continuez l'ascension de la falaise jusqu'à vous retrouver coincé par une souche prise dans du lierre. La compétence Déplacer n'y fait rien. C'est à ce moment qu'Ivan vous rejoint. Étant dans l'impossibilité de rejoindre son maître, celui-ci décide de vous aider. À l'aide de sa compétence Tornado, Ivan libère la souche de l'étreinte du lierre. Vous pouvez maintenant faire basculer la souche grâce à Déplacer. Sautez sur le promontoire et employez une nouvelle tornade pour éliminer le lierre sur le mur. L'entrée de la grotte est maintenant dégagée.



Un autre djinn a trouvé refuge au fond de la deuxième caverne. En prévision du moment où vous serez à sa hauteur, poussez le tronc d'arbre de manière à pouvoir l'utiliser, ultérieurement, en guise de plate-forme.



Grâce au tronc déplacé précédemment, deux simples sauts vous permettront d'arriver à proximité du djinn. Celui-ci vous attaquera dès que vous serez à sa hauteur. Il s'agit d'un combat symbolique au vu du peu de dommages qu'il inflige. Une fois qu'il est vaincu, vous obtiendrez son pouvoir. Forge : 172 PV.



Le premier vrai obstacle est désormais un gros classique. Poussez le tronc d'arbre à l'aide de la compétence Déplacer, puis, une fois l'obstacle franchi, remettez-le dans sa position initiale pour accéder au coffre plus à l'est. Enfin, faites basculer la seconde souche au niveau inférieur.



Vous finissez par revenir dans la première caverne par un endroit qui était auparavant inaccessible. Faites chuter la souche pour dégager le passage et ainsi bénéficier d'une possibilité de traversée express de la grotte.







## BILIBIN

La caverne Goma débouche non loin d'une petite ville : Bilibin. Son maire mégalomane, sa forêt maudite et son djinn !



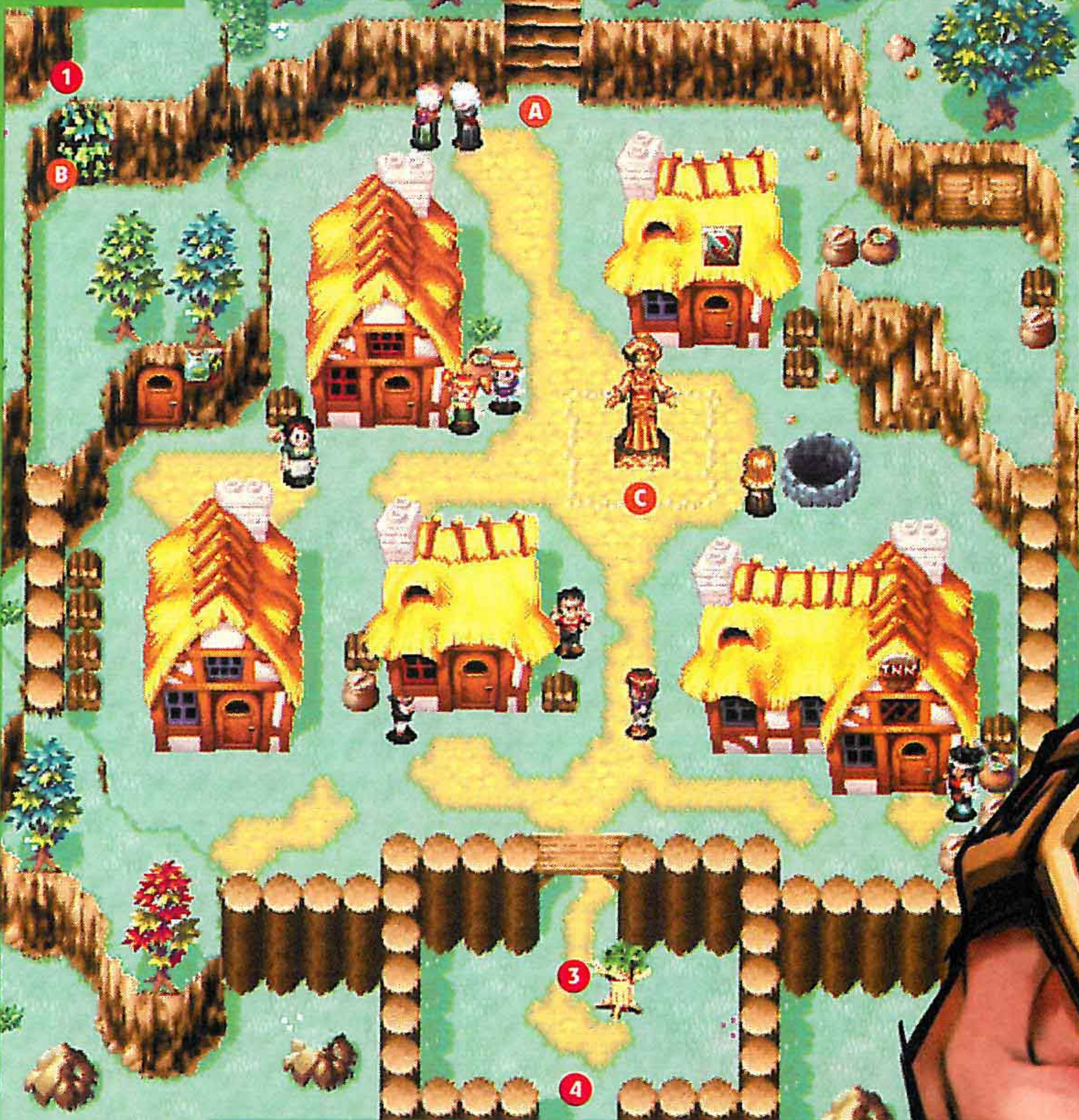
1 Avant toute chose, grimpez sur la colline au nord-est de Bilibin, puis longez le chemin de ronde ceinturant la ville jusqu'à atteindre la partie nord-ouest. Sur le mur pousse du lierre que vous avez sans doute appris à repérer. Utilisez la Tornade d'Ivan pour révéler l'entrée d'une caverne. Une échelle permet d'accéder au sous-sol, dans une salle où se trouve une statue représentant la femme du maire. Déplacez-la à l'aide du pouvoir Psy afin de dégager le passage. Une fois sur l'autre rive, parlez au djinn, qui se joindra à vous sans autre forme de procès.

### MAIRIE BILIBIN



4 Vous trouverez la barricade au sud-est de Bilibin. Une fois au pied de la palissade, déplacez vers le bas la caisse la plus haute afin de vous faufiler à travers l'ouverture. Maintenant, dirigez-vous plein nord-est.

### BILIBIN

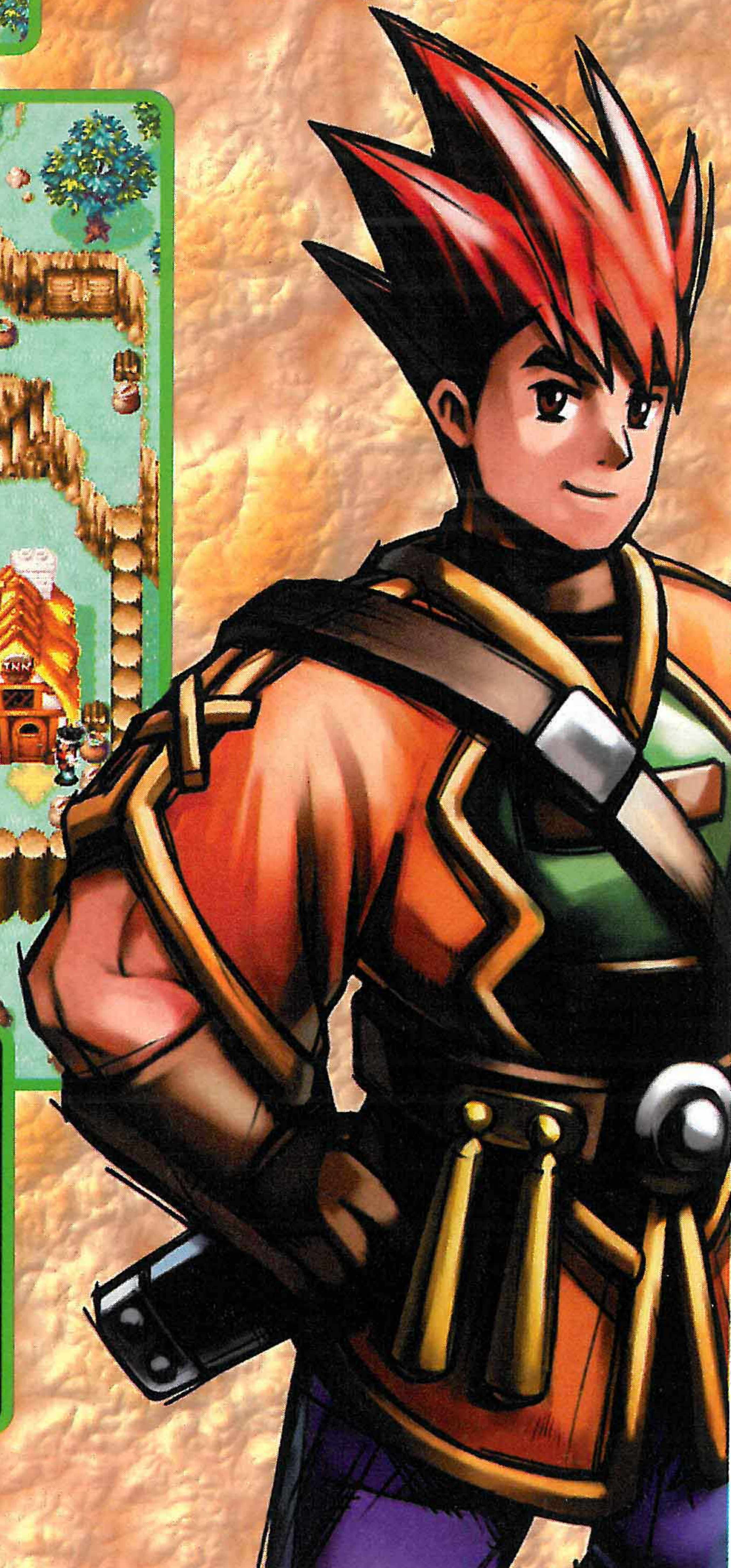


2 Les conversations avec les autochtones suscitent bien des interrogations. Le mieux est, sans doute, de vous entretenir avec le maire, dont le palais est situé au nord de la ville. Alors qu'il s'apprête à vous donner son accord pour visiter la forêt, il se rétracte subitement. Heureusement, le garde qui vous escorte à la langue bien pendue et laisse entendre que la barricade est une vraie passoire.

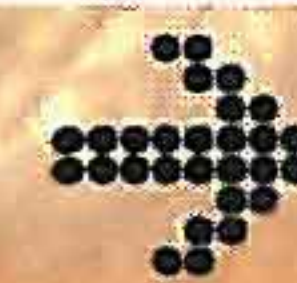


3 Avant de quitter la ville, sondez l'esprit de l'arbre près de la porte pour vous assurer qu'il ne s'agit pas d'une superstition.

### SOUS-SOL BILIBIN







## KOLIMA

Le village sylvestre de Kolima est victime de la malédiction de Tent : tous ses habitants ont été transformés en arbre. Le groupe est victime d'une attaque destinée à lui faire subir le même sort, mais, visiblement, la Psynergie semble procurer une immunité parfaite à celui qui maîtrise l'alchimie.



1 En sondant l'esprit des villageois, vous apprenez que l'origine de la malédiction vient du fait que quelqu'un a tenté d'abattre l'arbre sacré. Vous constaterez également la présence d'un djinn dans un enclos. Pour le rejoindre, explorez l'arrière de l'arbre-maison voisin pour découvrir un passage souterrain qui vous mènera droit à l'enclos.



2 Hormis piller quelques pots de chambre et barils, vous n'avez plus rien à faire au village pour le moment. Partez direction nord-ouest pour atteindre la forêt de Kolima. Ce premier secteur de forêt est assez simple. Sachez cependant que vous pouvez faire rouler les rondins de bois jalonnant la forêt. Ignorez le rondin orienté horizontalement, et poussez vers la gauche les deux rondins qui sont orientés verticalement.



3 Dans la seconde partie de la forêt, déplacer un seul rondin suffit à ouvrir le chemin. Faites rouler vers le sud le petit rondin placé horizontalement au sud-ouest de cette zone.



4 Vous arrivez à un lac artificiel. Un panneau recommande de ne pas appuyer sur l'interrupteur de l'écluse donc, bien sûr, vous appuyez. L'eau s'écoulera, vous laissant face à un puzzle de rondins. Suivez la procédure suivante pour atteindre le coffre et l'armure qu'il contient : le rondin A vers le nord ; le B vers le nord ; le C vers l'est ; le D vers l'est ; le B vers le sud ; le D vers l'ouest et le A vers le sud. Abaissez l'écluse à l'aide de l'interrupteur pour remplir le lac. Une fois l'armure acquise, videz de nouveau le lac et poussez les rondins A et B vers le nord, le C vers l'ouest et, enfin, le A vers le sud. Refermez l'écluse et continuez votre route.



5 Une rivière infranchissable bloque toute possibilité de progression. L'idée consiste donc à raccourcir la largeur du cours d'eau en y poussant un rondin. Voici comment procéder. Poussez le rondin A vers la gauche ; le B vers le bas ; le A vers la droite ; le C vers le bas ; le B vers le haut ; enfin, faites rouler le rondin A jusqu'à la rivière.



## KOLIMA







## L'ARBRE TRET

Vlad et sa petite troupe atteignent une clairière où trônent les deux arbres sacrés. Tret souffre de schizophrénie et il est dominé par son penchant maléfique. Dans sa lente agonie, il désire entraîner dans la mort l'ensemble de la forêt, à laquelle appartient désormais la population de Kolima.



Pour gagner l'issue est, vous devez sauter sur des feuilles mortes prises dans des toiles d'araignée. Elles se désagrégeront après votre passage et, si vous tentez un retour, vous chuterez au niveau précédent. Bien entendu, en revenant, de nouvelles feuilles mortes se seront déposées sur les toiles. Le passage mène sur l'une des branches de l'arbre. Restez sur la branche mère, au bout de laquelle vous trouverez une liane permettant de continuer l'ascension.



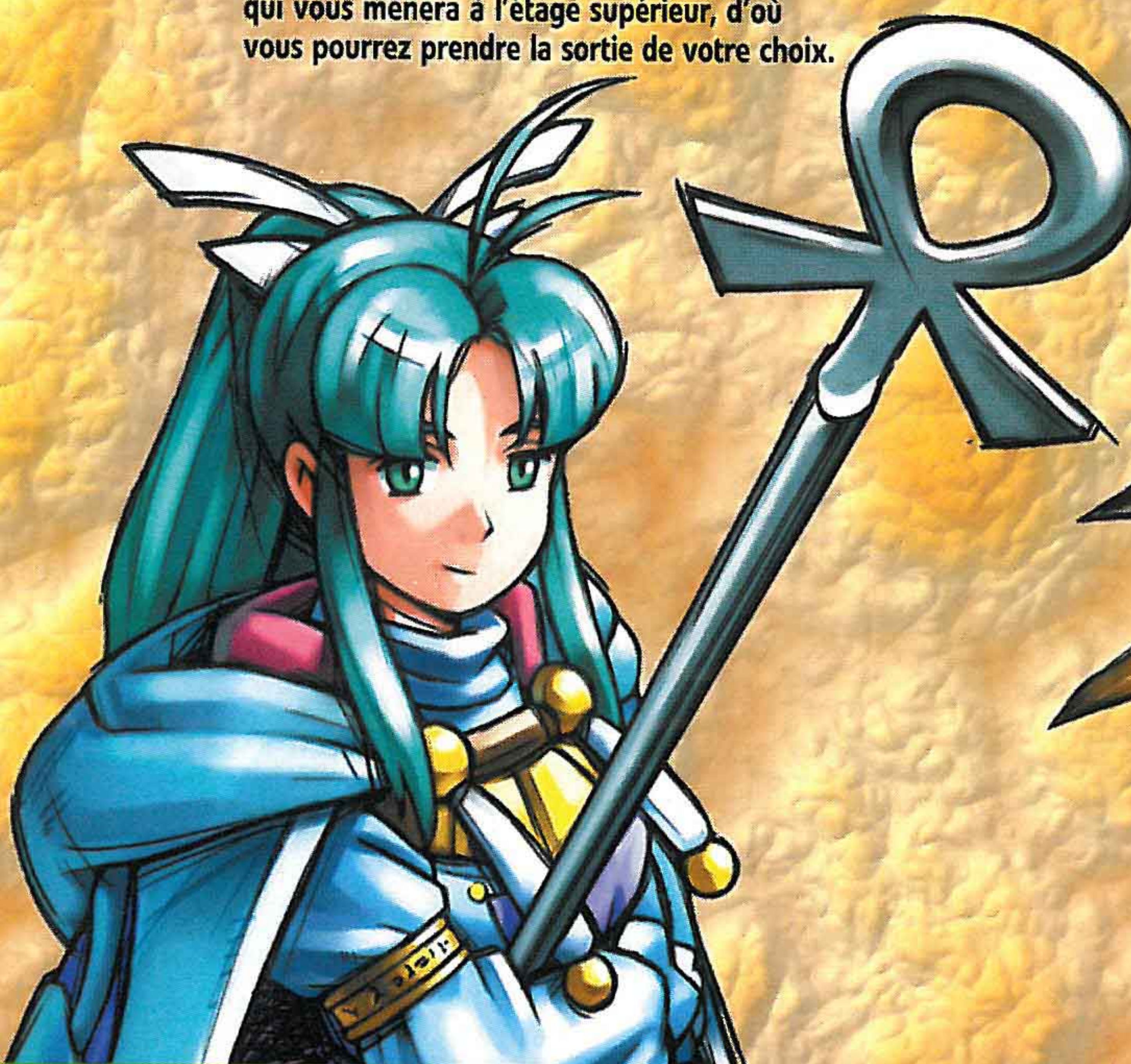
Si vous souhaitez récupérer la pierre Psynergie ou le contenu du coffre, vous serez contraint de sauter à l'étage inférieur, puis de revenir. Prenez ensuite l'issue de droite qui vous mènera à l'étage supérieur, d'où vous pourrez prendre la sortie de votre choix.



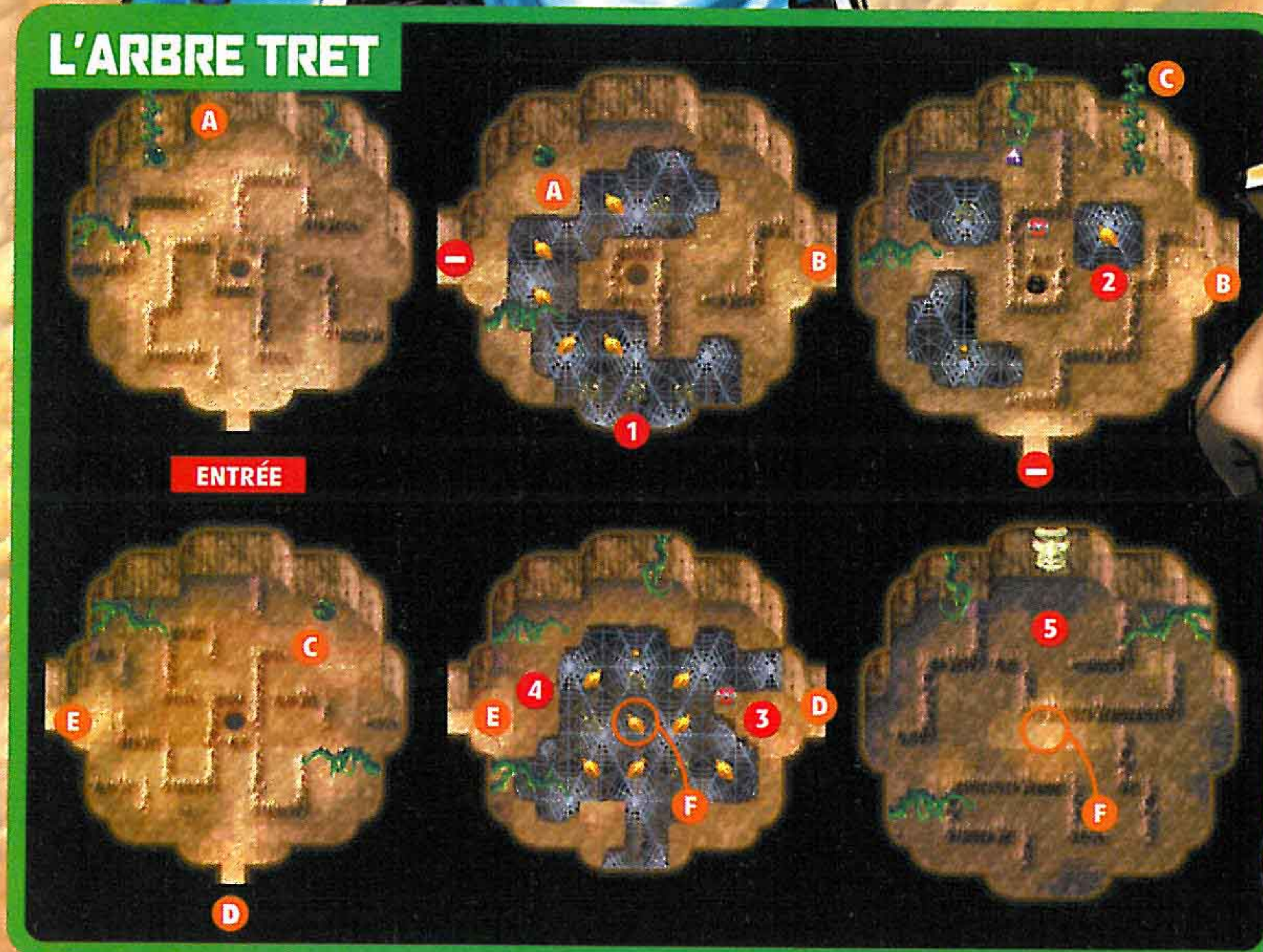
Au quatrième niveau, les deux issues permettent de rejoindre le niveau supérieur. Cependant, il est plus judicieux d'utiliser l'issue sud. Une nouvelle liane vous permettra d'atteindre la branche supérieure. Juste avant d'entrer dans la salle du niveau 5, faites un crochet par la branche secondaire partant vers le haut. Au bout de celle-ci est perché le djinn Brise que vous devrez affronter. Ensuite, entrez dans l'arbre et sautez à l'étage inférieur. Cette fois, prenez l'issue E.



Le dernier niveau est totalement vide, et il semble n'y avoir aucune issue. À partir de la corniche nord, enchaînez une succession de sauts pour atteindre la feuille située juste en dessous de la feuille centrale. Une fois la feuille centrale désintégrée, sautez en son milieu pour une traversée express des niveaux, jusqu'au sous-sol.



Vous tombez nez à nez avec Tret, à qui vous devrez livrer bataille. Ne faites pas dans la dentelle et utilisez toutes les invocations disponibles. Nommez un personnage préposé aux soins à chaque round. Au terme du combat, le bon côté de Tret reprendra le dessus, mais il est trop faible pour lever la malédiction qui pèse sur le village de Kolima. Ressortez et lisez l'esprit du deuxième arbre parlant. Il orientera votre quête vers le phare de Mercure.





 **LES DJINNS**

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

 **SILEX**

Élément : Terre.  
Où le trouver : carte du monde.  
En quittant Val, Silex rôde sur la route un peu plus au sud. Vous le croisez inévitablement.

**TERRE**

 **FORGE**

Élément : Feu.  
Où le trouver : caverne de Goma.  
Forge s'est réfugié dans la seconde caverne de Goma. L'opération se passe en deux étapes. Lors de votre premier passage dans la caverne concernée, poussez le tronc d'arbre entre les deux corniches. Plus tard, au moment où vous déboucherez sur la corniche de gauche, un simple saut vous permettra d'atteindre le djinn.

 **SOUFFLE**

Élément : Air.  
Où le trouver : ville de Billbin.  
Ce premier djinn dédié à Jupiter se terre dans une caverne située dans les profondeurs de Billbin. On y accède en longeant le mur d'enceinte de la ville jusqu'à la colline nord-ouest. Éliminez le lierre dissimulant l'entrée à l'aide de la tornade. Au centre de la grotte, déplacez la statue grâce au pouvoir Psy. Déplacez et adoptez le djinn solitaire.

**EAU**

 **GRANIT**

Élément : Terre.  
Où le trouver : village de Kolima.  
Granit s'est réfugié dans un enclos que les héros ne peuvent pas enjamber. On y accède par un passage souterrain, dont l'entrée est située à l'arrière de l'arbre-maison voisin. Quelques monstres sans intérêt hantent le passage qui débouche dans l'enclos. Là, il ne vous restera plus qu'à recueillir le djinn.

**AIR**

 **BRISE**

Élément : Air.  
Où le trouver : arbre Tret.  
Brise s'est réfugié sur une branche de l'arbre Tret, plus précisément dans le feuillage, à l'est du cinquième niveau.

**FEU**

 **PEPS**

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

 **FIÈVRE**

Élément : Feu.  
Où le trouver : ville d'Imil.  
Comme nombre de ses congénères, Fièvre a élu domicile dans une caverne. On y accède en glissant sur la rivière gelée d'Imil. Avant de pouvoir atteindre l'entrée, il est indispensable de trouver un point d'appui supplémentaire. Utilisez la compétence Déplacer pour faire chuter le bonhomme de neige sur la rivière gelée.

 **Rendez-vous dans un mois pour la suite des plans !**



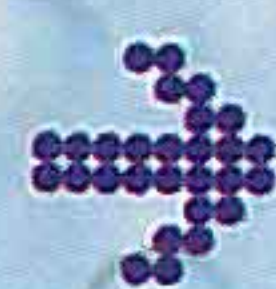
# WAVE RACE BLUE STORM

Les sensations offertes par *Wave Race* nous feraient presque oublier les astuces de chaque circuit. Ne partez donc pas sans ce carnet de bord !

Aymeric Lallée



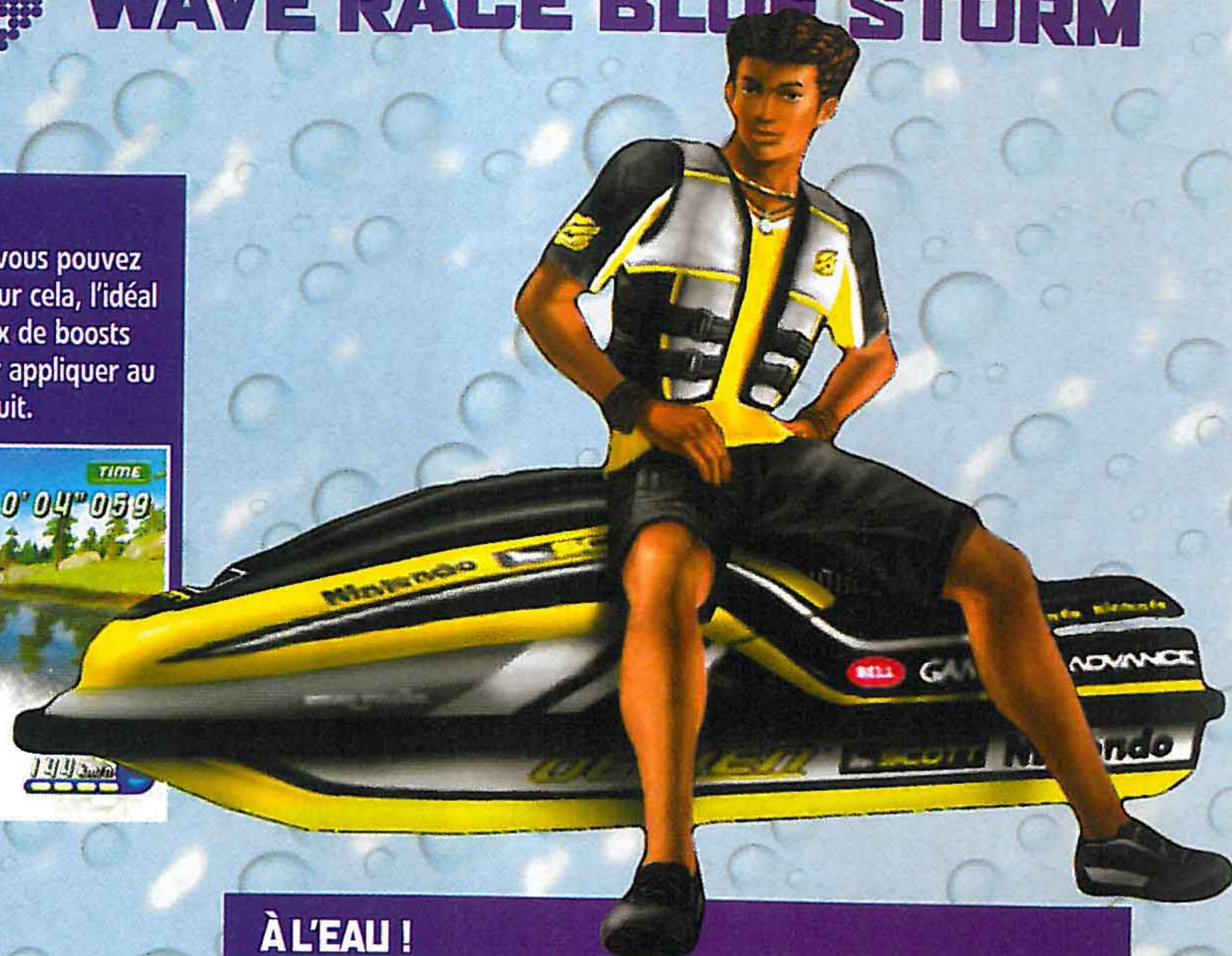




# WAVE RACE BLUE STORM

## SUPER BOOST !

À chaque plot dépassé ou figure exécutée, vous obtenez un niveau de boost supplémentaire. Avec cinq boosts, vous pouvez déclencher un super boost propulsant votre jet ski à près de 150 km/h. Tâchez de les utiliser intelligemment. Pour cela, l'idéal est de déclencher le super boost avant de passer une série de bouées espacées. Ainsi, vous récupérez les niveaux de boosts perdus pendant l'accélération en passant les plots et vous pouvez ainsi enchaîner sur un autre super boost. Pour appliquer au mieux cette technique, il vous faudra assimiler les différents tracés et l'emplacement des bouées sur chaque circuit.



## BOUGE TON CORPS !

En pressant les touches L et R de la manette, le corps de votre pilote se balance d'un côté ou de l'autre pour appuyer le virage et tourner aisément. Une des meilleures techniques consiste à cliquer frénétiquement sur le bouton dans un virage serré. De cette manière, votre personnage se penche encore mieux et vous récupérez de l'adhérence sans perte de contrôle. C'est un coup à prendre, vous verrez.



## À L'EAU !

Si certaines chutes vous éjectent directement du scooter, d'autres vous laissent accroché au jet ski, les jambes pendantes. Appuyez rapidement sur A pour remonter sur votre engin et poursuivre la course.

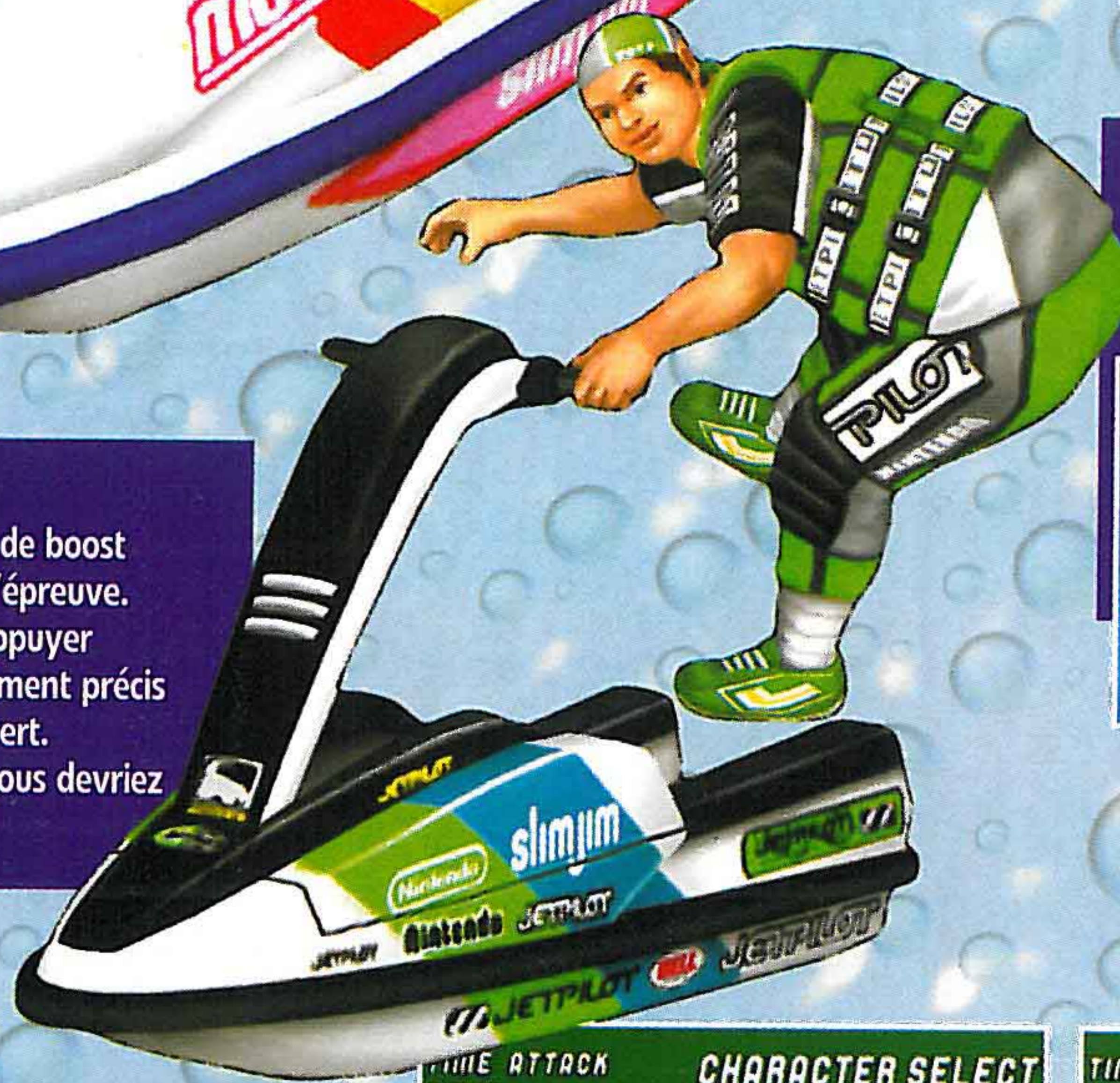


## SUPER DÉPART !

Le Super Départ vous permet d'accumuler cinq niveaux de boost et d'avoir un super boost à disposition dès le début de l'épreuve.



Pour cela, vous devez appuyer sur l'accélérateur au moment précis où les feux passent au vert. Après quelques essais, vous devriez y arriver facilement.



## FIGUREZ-VOUS QUE CE N'EST PAS SIMPLE...

Les premières figures décrites dans le mode Tutorial sont relativement simples à faire. Les dernières, par contre, demandent énormément de précision. Vous devez accomplir le mouvement à la lettre en séparant bien chaque action. C'est excessivement ardu, mais les points pleuvent lorsque vous y parvenez dans le mode Stunt.



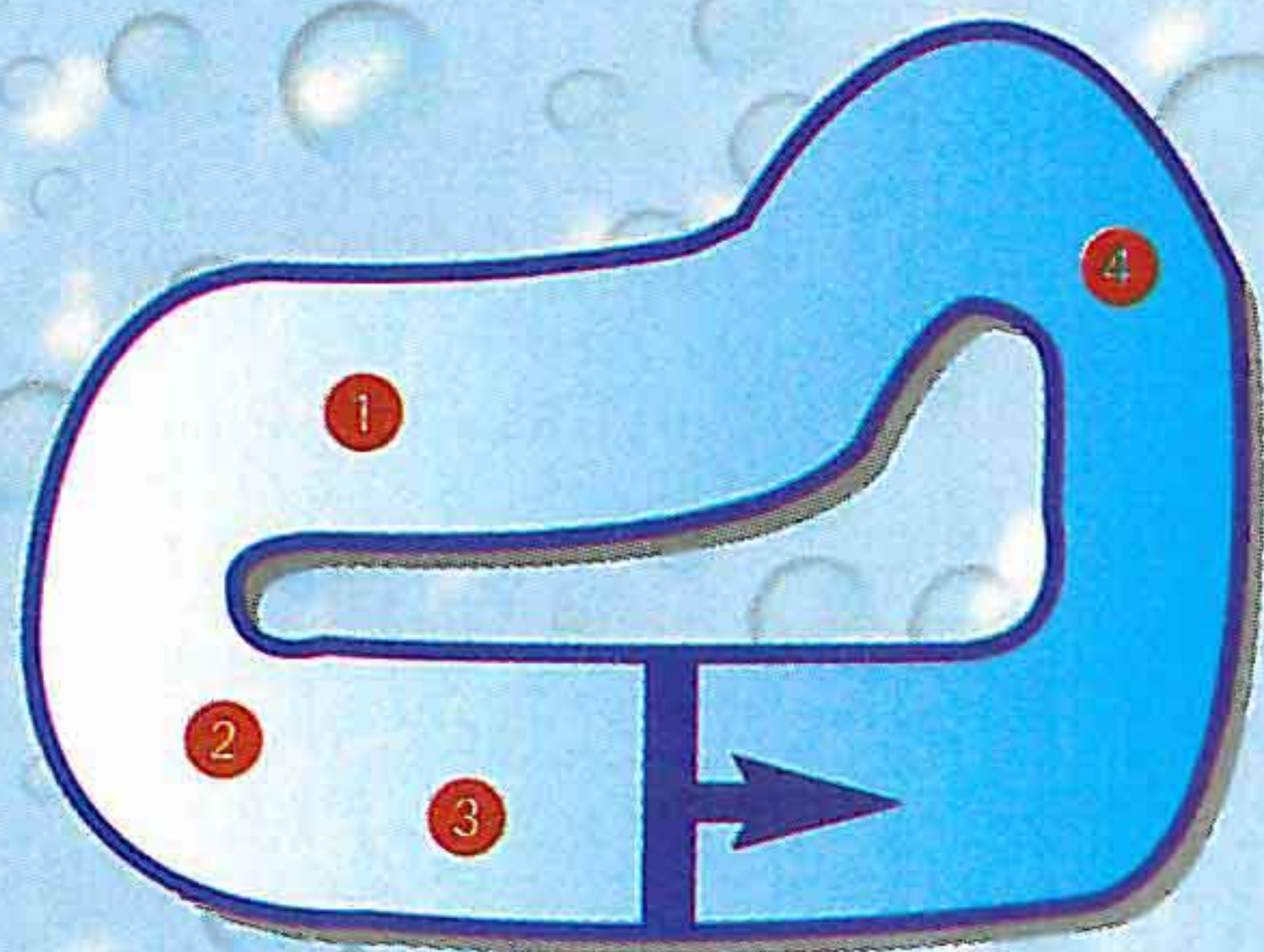
## RÉGLEZ VOTRE MOTEUR...

En appuyant sur la touche Z de la manette au moment du choix des pilotes, vous pouvez modifier la souplesse dans les virages et la vitesse de votre jet ski. Tout dépend de votre pilotage. Néanmoins, les capacités de votre pilote jouent un rôle important. Un concurrent, qui a des difficultés à manœuvrer dans les virages, doit avoir un jet ski souple, tandis qu'un coureur avec une mauvaise accélération doit avoir un jet ski rapide. A vous de trouver la meilleure adéquation avec votre style de pilotage.





## LOST TEMPLE LAGOON (Normal)



1 • Après un départ en trombe, vous passez aisément la première chicane et entamez le slalom. Juste avant de passer la troisième bouée, déclenchez votre boost ! Vous passez rapidement les cinq bouées qui suivent et pouvez enchaîner sur un autre boost. Attention au virage tout de même.



2 • Le boost précédemment cité vient de se terminer ce qui vous laisse le temps de reprendre vos esprits et de longer le virage qui suit. De cette manière, vous gagnez beaucoup de temps et enchaînez les boosts.



3 • Il est fréquent que vous ayez un boost juste avant l'arrivée. Nous vous conseillons fortement de le déclencher ici. Un super boost est caché sur la rampe de gauche dans les caisses. Votre boost se terminera juste avant les bouées du fond. De quoi enchaîner aisément les virages.



4 • Voici un lieu bien calme qui manque de bouées, c'est pourquoi il pourrait être judicieux d'utiliser votre boost. Ce n'est pas une obligation, mais comme la courbe est facile à prendre, il serait dommage de la passer à deux kilomètres à l'heure...

## LOST TEMPLE LAGOON (Hard)



1 • Juste après la bouée rouge dans le virage serré sur la gauche, déclenchez le boost. Mettez-vous dans l'axe pendant l'accélération pour passer entre les bouées qui suivent. Si vous y parvenez, vous obtiendrez un nouveau super boost à utiliser de toute urgence !



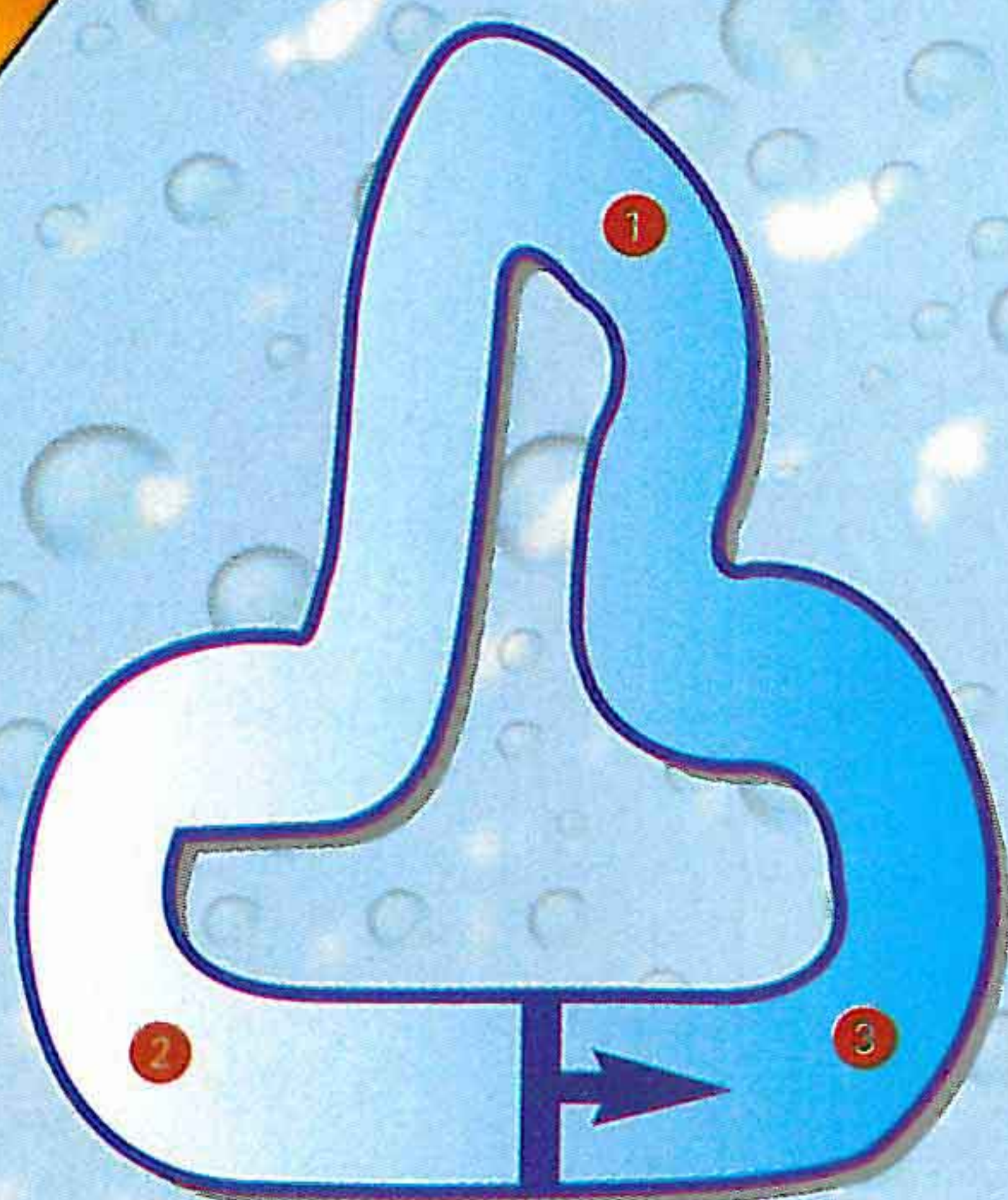
2 • En entrant dans les ruines, ne tournez pas à gauche, mais percutez le mur du fond. Vous y trouverez un raccourci qui vous fera gagner des secondes appréciables. Allez tout de suite à gauche, une fois le mur passé, pour éviter la structure et rabattez-vous ensuite sur la droite.



3 • Si vous avez accumulé assez de boosts, utilisez-les avant l'arrivée de manière à traverser les bouées et à en obtenir un autre. Mis à part le passage secret, tout est, ici, affaire de boost, ne l'oubliez pas.



## LOST TEMPLE LAGOON (Expert)



1 • Déclenchez le boost juste avant de passer la série de bouées qui mène au bateau. Au passage de la dernière, vous avez déjà un nouveau boost à utiliser pour le prochain tremplin.



2 • Inutile de vous attarder à contourner la bouée rouge de droite. En coupant le trajet imposé par cette bouée et en utilisant un boost, vous gagnerez de précieuses secondes. Il n'y a que trois tours, ce qui vous fait trois miss. Il en faut cinq pour être disqualifié et vous gagnez plus de cinq secondes en contrepartie, ça vaut le coup, non ?



3 • Cet endroit est désert, et vous venez juste de passer quatre bouées. Vous avez bien un super boost à utiliser, non ? De plus, vous ferez un magnifique saut sur le tremplin. La vitesse compte, mais la classe, aussi !



## SOUTHERN ISLAND (Normal)



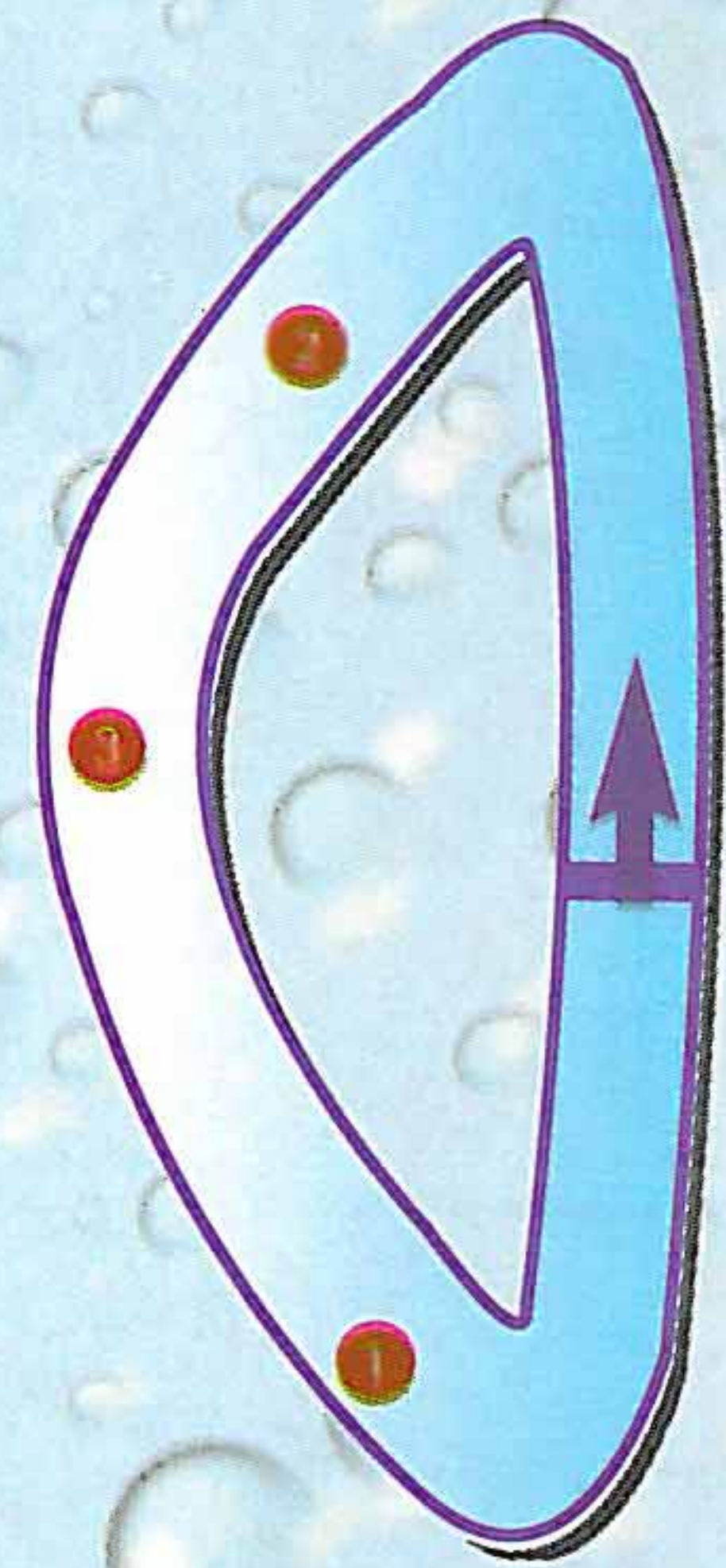
1 • Préparez un super boost pour passer le tremplin et traverser la maison sur le ponton. Cette petite cascade vous permet d'éviter un détour sur la droite. Au bout, vous pouvez traverser le ponton sur la gauche. Une barrière « No admittance » vous gêne, défoncez-la !



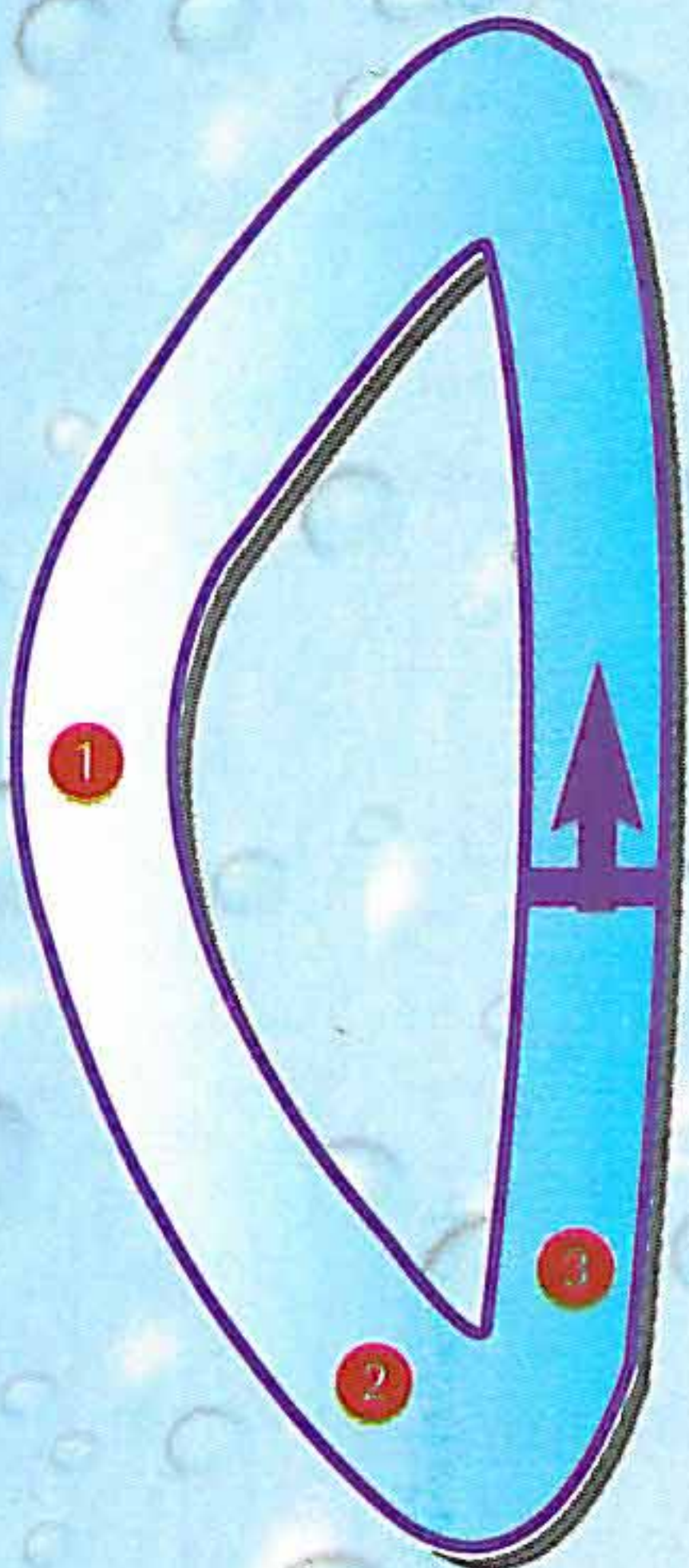
2 • Au deuxième tour, la marée basse découvre une épave. Profitez du tremplin situé juste devant pour passer par-dessus. Il est vivement recommandé d'utiliser un super boost. Un passage secret dans les égouts (défoncez la grille) vous attend sur la gauche.



3 • La marée descendante laisse affleurer quelques rochers jusque-là submergés par les flots. Gardez l'œil ouvert et zigzaguez entre ces nouveaux obstacles. Une autre roche se découvre aussi juste avant l'arrivée, attention !



## SOUTHERN ISLAND (Hard)



1 • Comme dans le mode Normal, des gros rochers apparaîtront à partir du second tour. Vous les connaissez, mais méfiez-vous, la mer est plus agitée et risque de les découvrir au dernier moment. Vous pouvez aussi utiliser le passage des égouts de gauche.



2 • Au premier tour, vous trouverez le même tremplin que dans le mode Normal. Mais, ici, vous passerez sous le ponton et vous mouillerez. Sur le tremplin, tirez le stick analogique vers l'arrière et poussez-le au maximum vers l'avant pour plonger et ainsi passer sous le ponton.



3 • Voici le rocher dont on vous parlait tout à l'heure. Comme pour le précédent, méfiez-vous des vagues. D'autant que lorsque l'on voit la ligne d'arrivée, au loin, on a tendance à foncer sans se soucier de ce qui nous entoure.

## SOUTHERN ISLAND (Expert)



1 • Ce passage est assez difficile à négocier puisqu'un courant marin crée de fortes vagues qui viennent se fracasser contre le rivage. Conduisez prudemment et tentez de frôler le premier plot pour vous rabattre de suite sur la gauche et passer entre le bateau et la bouée jaune.



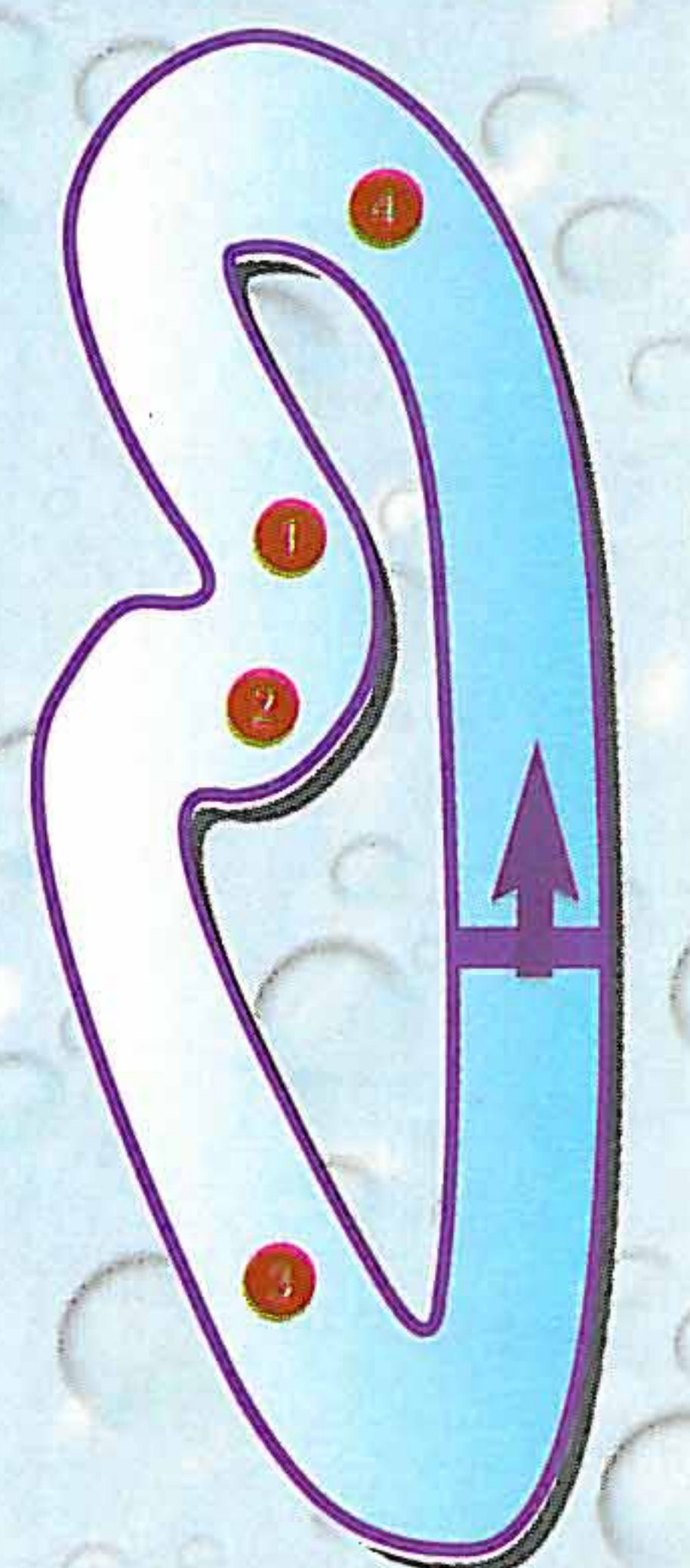
2 • Vous venez d'en finir avec un passage délicat, regagnez de la vitesse en déclenchant un super boost. De plus, le coin est sûr. Alors... lâchez-vous !



3 • Comme toujours, la hauteur de la mer vous oblige à utiliser le tremplin pour passer sous le ponton. Utilisez un boost, car la distance à parcourir sous l'eau est assez longue.

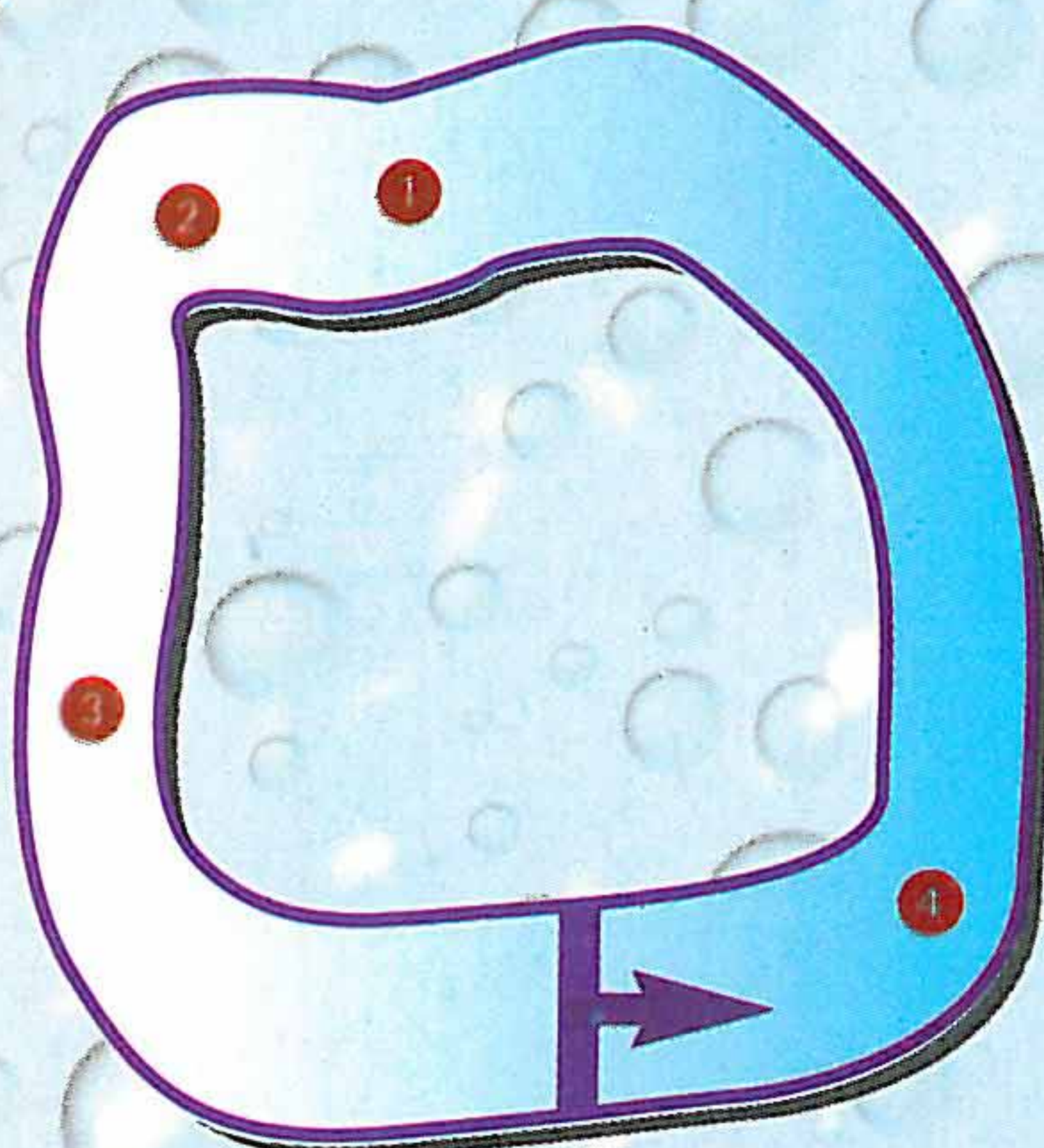


4 • Un tremplin vous attend dans ce virage. Utilisez-le si vous êtes en tête pour effectuer une figure et gagner un niveau de boost supplémentaire.





## ASPEN LAKE (Normal)



1 • N'utilisez aucun boost avant d'atteindre ce tremplin. Placez-vous dans l'axe même si c'est difficile compte tenu de la dernière bouée. Utilisez votre boost et piquez du nez pour passer sous l'eau à l'atterrissage.



2 • En restant dans l'axe et en maintenant le stick analogique vers l'avant, vous devriez passer sous le pont. Ce passage vous permet de gagner pas mal de temps.



3 • Déclenchez votre super boost, ici. En effet, à partir de là, les bouées sont espacées et vous ne devriez pas avoir trop de mal à maîtriser votre scooter étant donné que l'eau est très calme.



4 • Au premier tour, gardez votre super boost pour le tremplin. Pour les tours suivants, ne déclenchez pas de super boost ici, les bouées sont trop rapprochées et vous risqueriez de heurter un rocher.

## ASPEN LAKE (Hard)



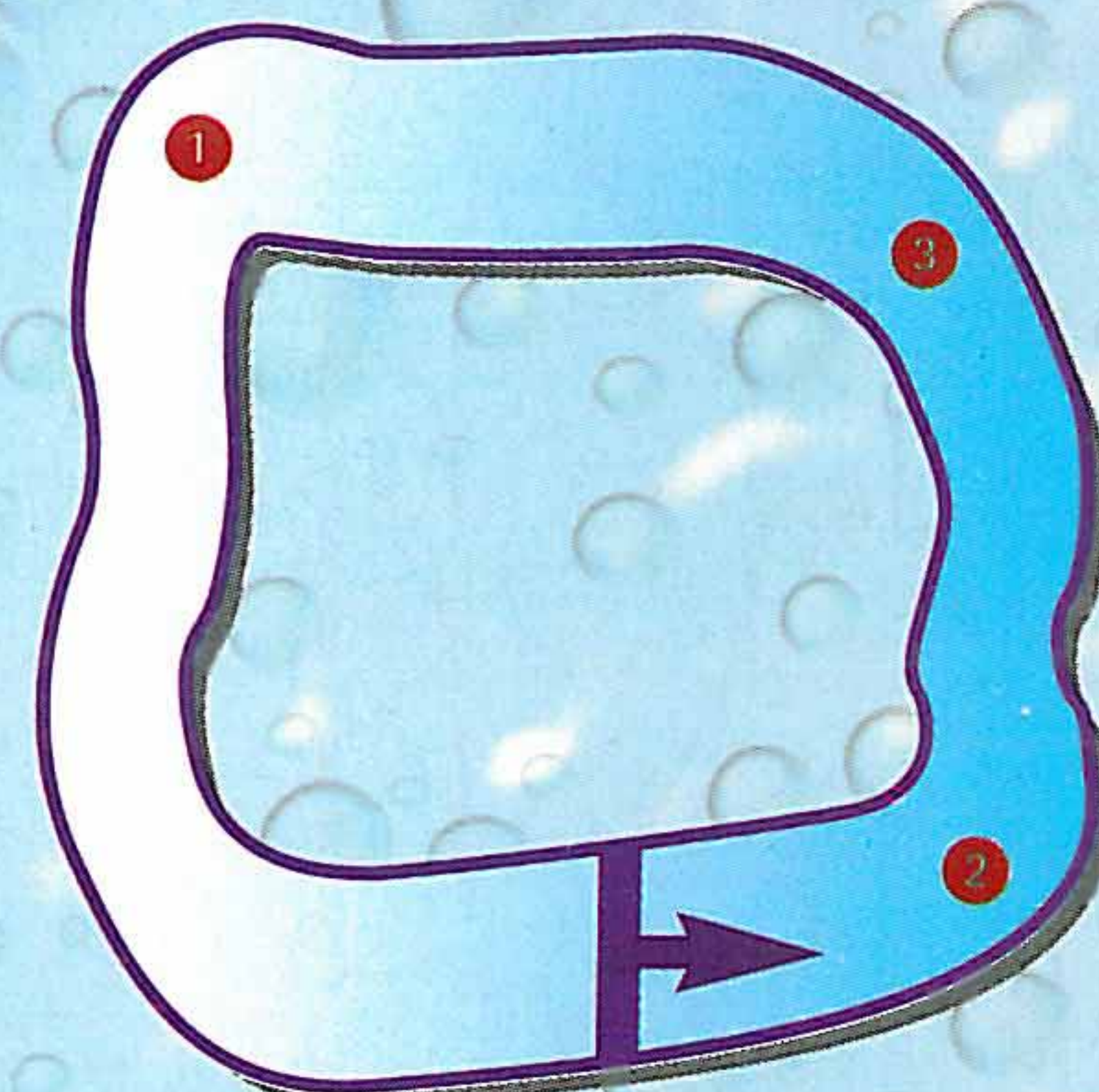
1 • Utilisez le tremplin comme dans le mode Normal, même si vous n'avez pas besoin de boost ; le niveau de l'eau étant plus bas, vous pouvez passer facilement sous le pont.



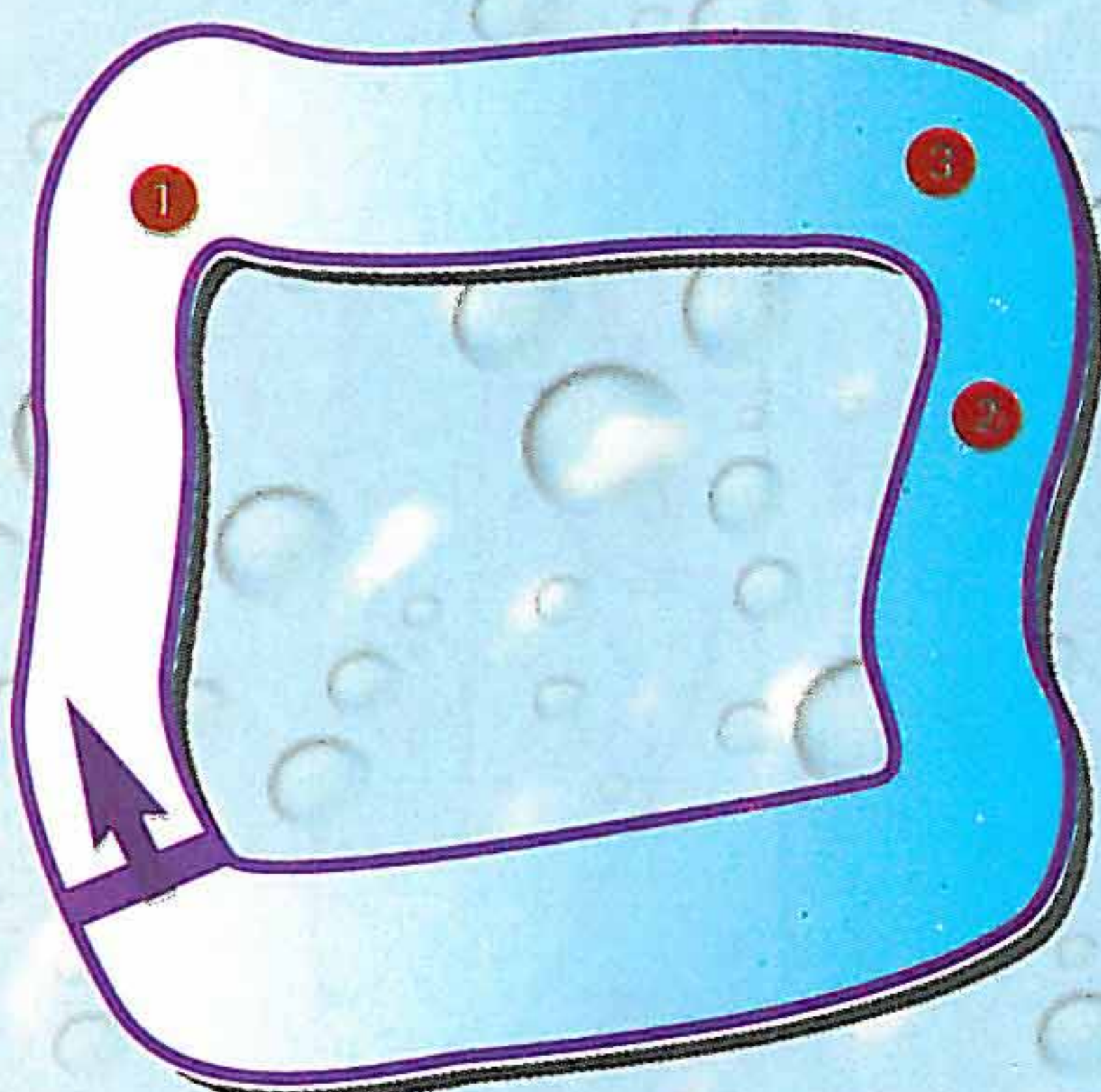
2 • Prenez assez serré ce virage sur la gauche de manière à ne pas heurter la pierre placée malencontreusement sur votre trajectoire.



3 • Cette courbe est difficile à négocier. Dès que vous passez le rocher, enfoncez la touche L et virez à gauche. De suite, faites la manipulation inverse pour passer la bouée suivante sur la droite.



## ASPEN LAKE (Expert)



1 • La course est en sens inverse, cette fois. Le niveau de l'eau ne change pas, ce qui vous laisse tout le loisir de passer sous le pont caché par le tremplin. À la sortie, déclenchez votre boost.



2 • Ici, il est impératif de passer entre ces deux rochers. Ne perdez pas votre temps à les contourner. Avec de la pratique, vous y parviendrez aisément.



3 • Voilà le passage délicat de la course. Tout est dans le dosage du stick analogique. Pensez à passer le plus près possible de la bouée précédente et à rester dans l'axe pour finalement vous décaler légèrement sur la gauche.





## OCEAN CITY HARBOR (Normal)



1 • A cet endroit, passez systématiquement entre le tremplin et la bouée. Le saut pourrait vous ralentir et l'atterrissage être violent compte tenu des vagues. Ne prenez pas de risques inutiles.



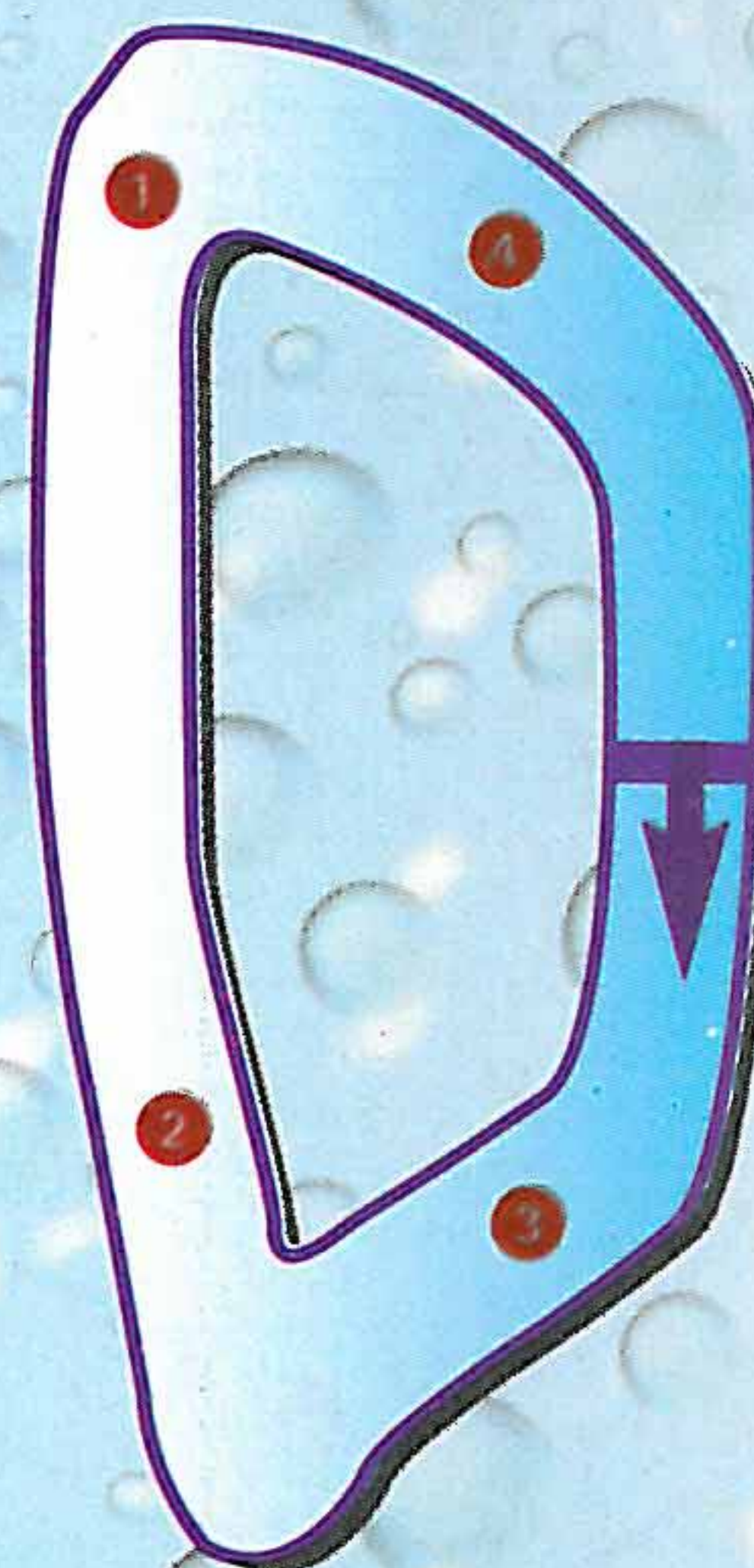
2 • Au deuxième tour, une caisse tombe dans l'eau et fait des remous, soyez prudent. Mais, au troisième tour, elle se transforme en tremplin. L'eau étant calme juste derrière, profitez-en !



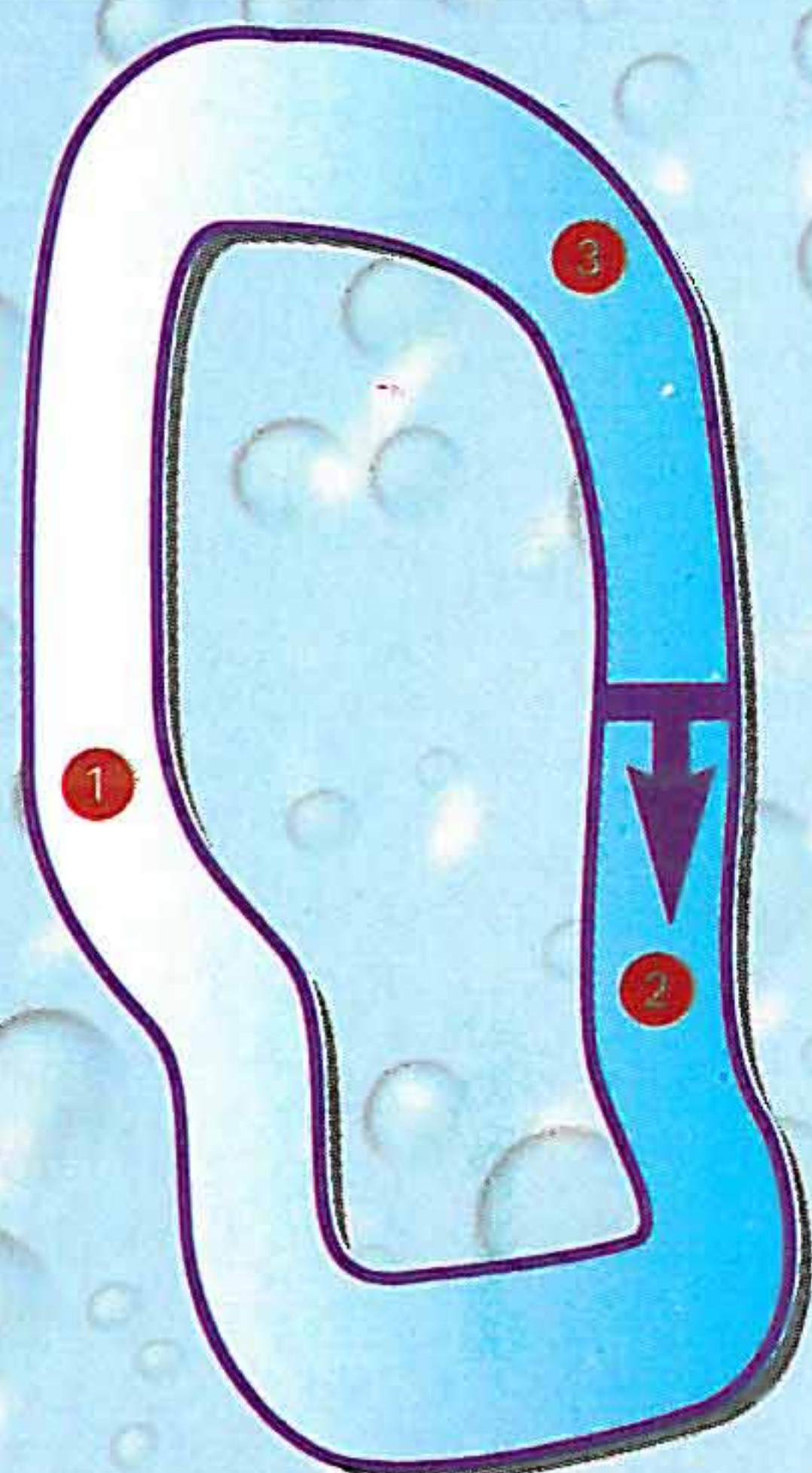
3 • Au premier tour, sautez sur le premier tremplin, piquez du nez et passez le suivant. Aux deuxième et troisième tours, utilisez un boost sur le premier tremplin pour passer par-dessus le suivant.



4 • Comme dans les circuits précédents, vous pouvez passer à côté de la dernière bouée à l'aide d'un super boost. Cette technique est vivement recommandée au dernier tour car l'arrivée est proche. D'autant qu'un super boost est caché sur la rampe de gauche.



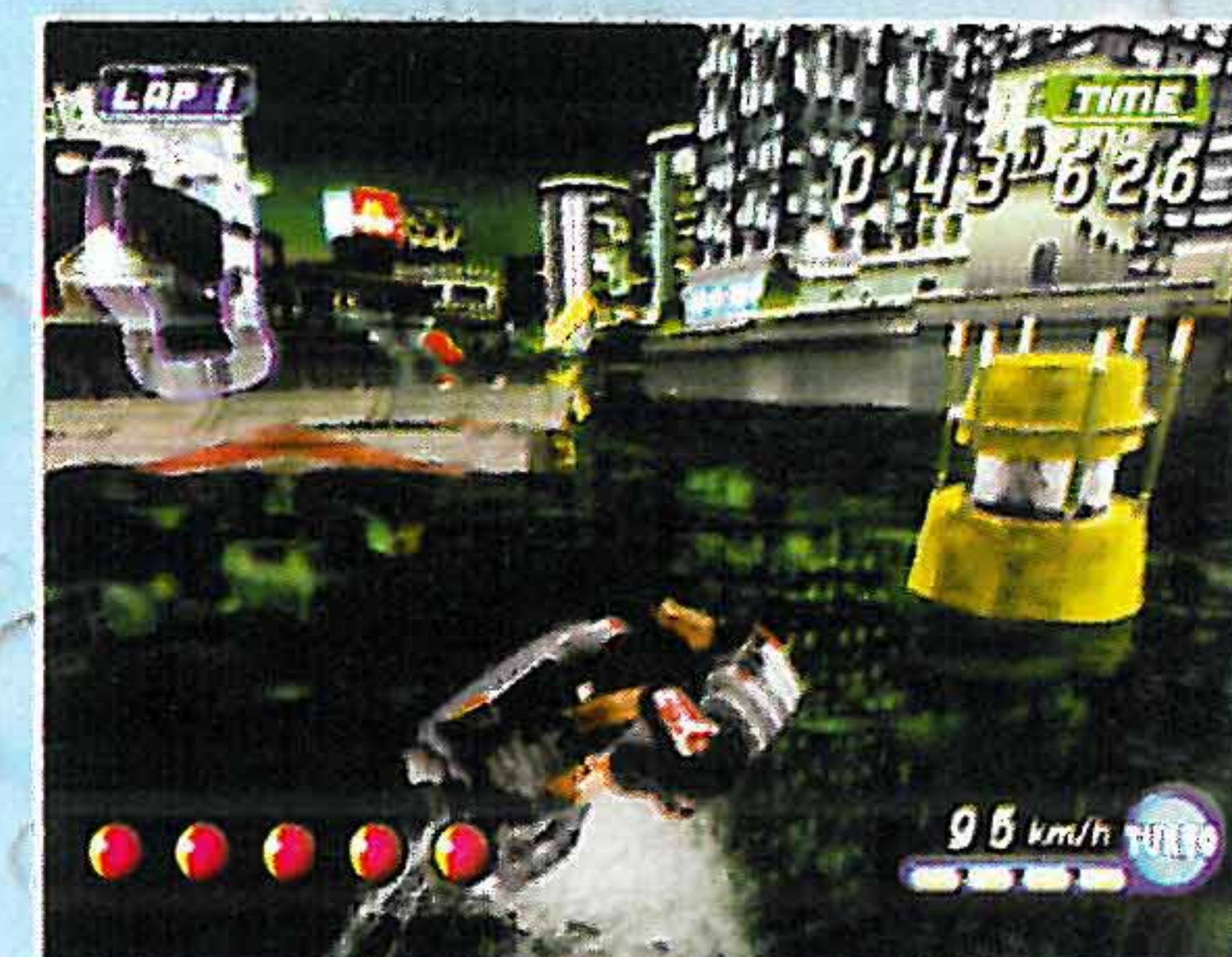
## OCEAN CITY HARBOR (Hard)



1 • Deux paquebots se rapprochent pour ne vous laisser qu'un étroit passage. Tenez votre gauche pour éviter de rester collé au paquebot de droite qui est en mouvement.



2 • Uniquement au troisième tour, vous pouvez passer à droite du tunnel et survoler les flèches bleues grâce à un tremplin découvert à marée basse. Ensuite, vous pouvez même aller directement à droite, vous ratez un plot, mais avec un super boost, vous serez gagnant !



3 • Avant les trois tremplins, passez à gauche de la bouée jaune et virez à droite tout en déclenchant un boost. Vous ratez une bouée, mais vous gagnez des secondes qui auraient été perdues dans les tremplins. À vous de voir...

## OCEAN CITY HARBOR (Expert)



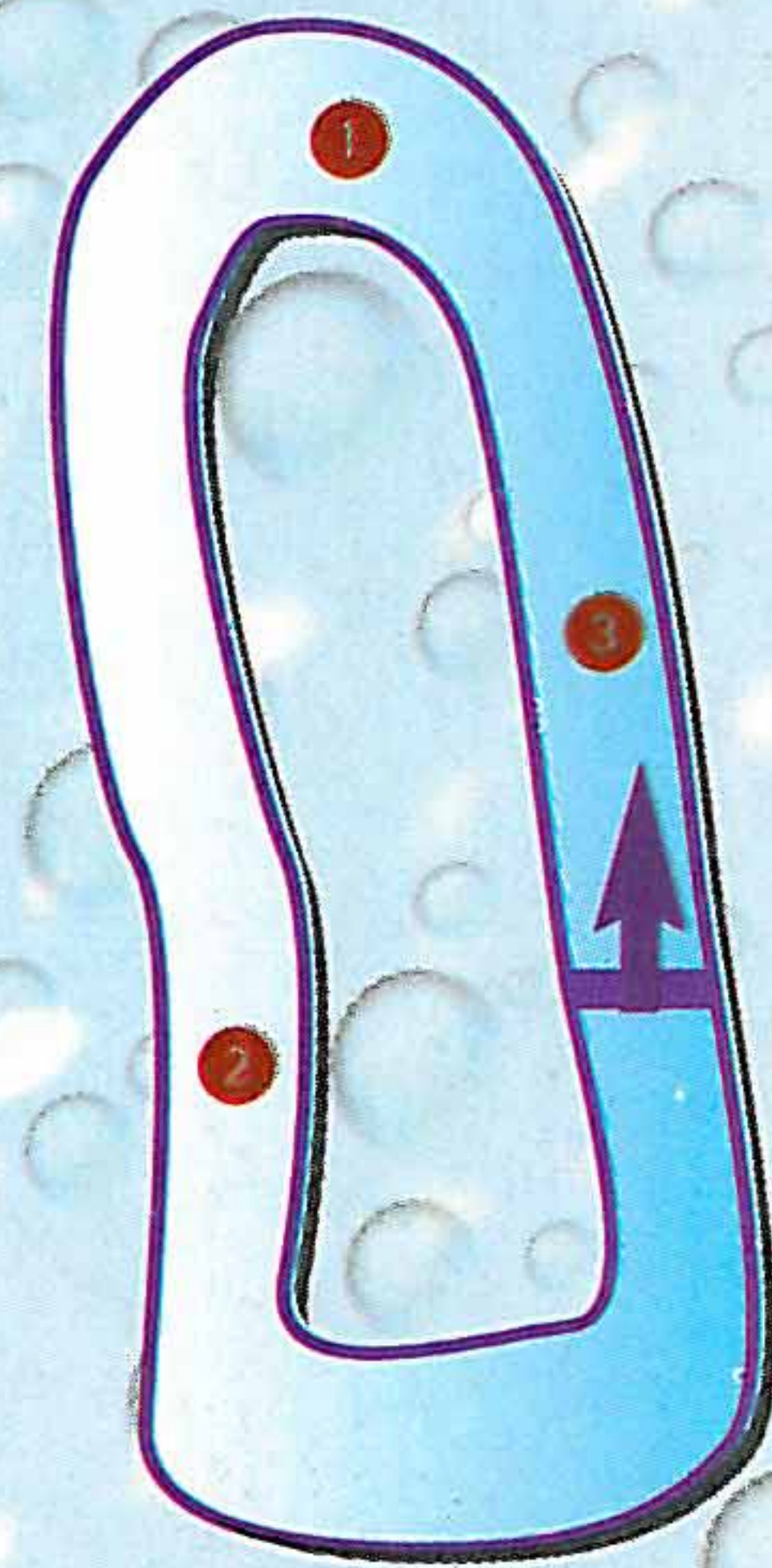
1 • La mer vous chahute sur de belles vagues. Placez votre stick vers l'arrière et penchez votre corps sur la gauche dans les hauteurs. Ces quelques bouées sont plus faciles à négocier ainsi. Juste avant, une bouche d'égout peut être défoncée sur la gauche. C'est un méga raccourci.



2 • La suite de tremplins et de plots est difficile. Frôlez les bouées pour négocier le mieux possible la suivante. Pour le dernier tremplin, allez tout droit et tournez à gauche une fois en l'air.

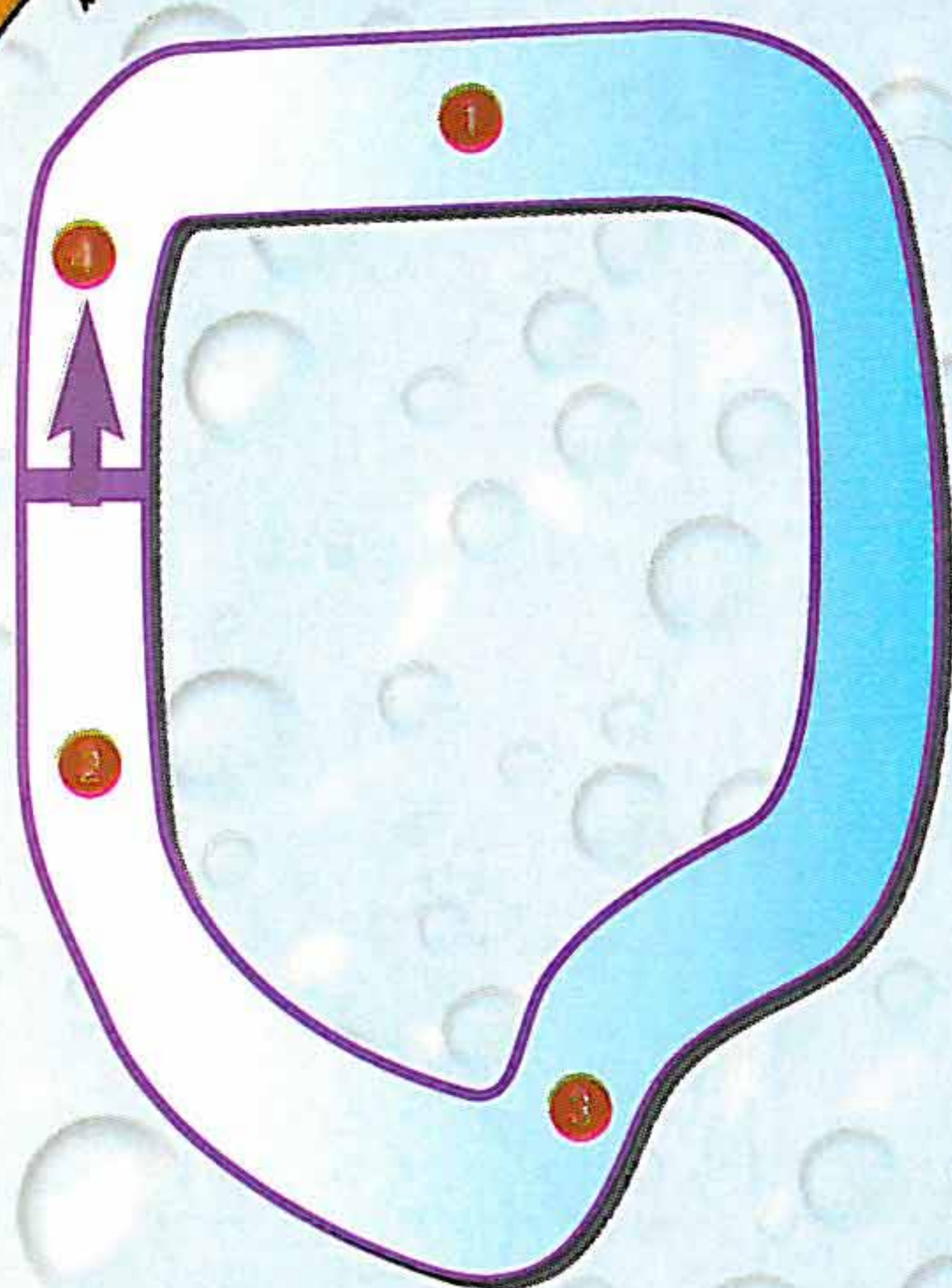


3 • Deux caisses tombent au premier et au deuxième tour près des bateaux. Évitez de passer dessus. Vous perdriez du temps.





## ARTIC BAY (Normal)



1 • Passez au milieu de l'avancée d'eau pour prendre au mieux ce mini-tremplin et évitez d'atterrir sur la glace pour finalement perdre de la vitesse.



2 • La dernière bouée peut être oubliée pour gagner quelques secondes. Ceci est surtout valable en fin de course pour griller un adversaire à la dernière minute.



3 • Déclenchez un super boost et passez sur le bloc de glace de gauche pour aller plus haut. Si vous passez sur celui de droite, vous avez plus de chance de toucher la glace à l'atterrissage.



4 • Dès le début de la course, évitez les trois tremplins pour gagner en vitesse et mieux aborder le virage serré à droite qui suit.

## ARTIC BAY (Hard)



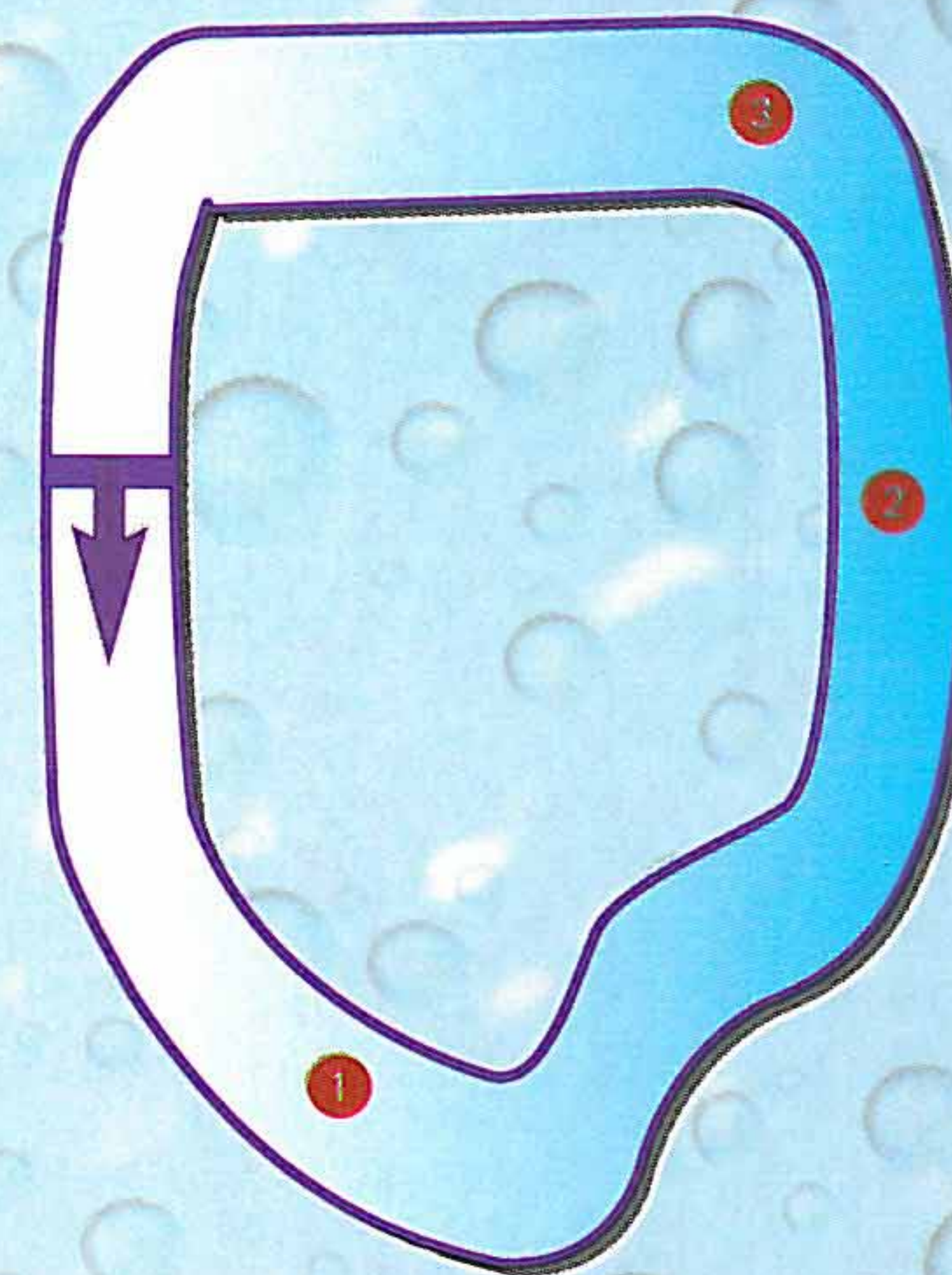
1 • L'arche au loin est, en fait, un raccourci. Passez le plus à droite possible pour éviter de rebondir sur l'iceberg situé juste derrière le tremplin de glace.



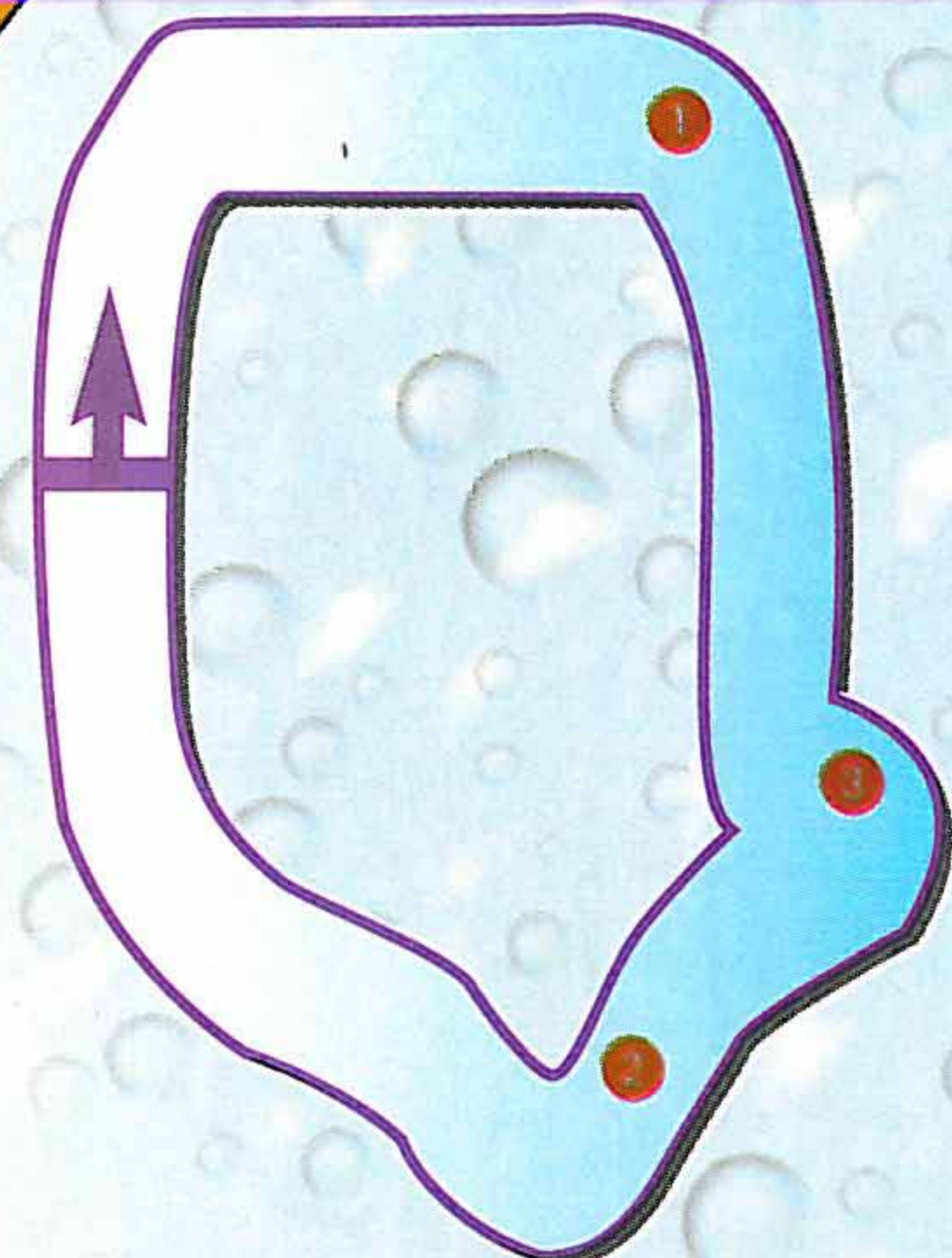
2 • Une fois la première bouée passée, vous pouvez lancer votre super boost de manière à gagner du temps et à récupérer des niveaux de boosts supplémentaires grâce aux plots suivants.



3 • Les deux blocs de glace qui tombent au premier et au second tour engendrent de grandes vagues. Positionnez-vous sur leur crête pour gagner de la vitesse. Après l'arche du fond, restez sur le mur de glace de droite pour un super boost gratuit.



## ARTIC BAY (Expert)



1 • Passer entre les colonnes de glace, sinon c'est la chute assurée. Rien ne vous interdit de passer à droite ou à gauche, mais l'espace est plus restreint. A l'intérieur, juste avant de sortir, un tremplin vous attend, plongez dans l'eau pour passer sous la glace.



2 • Comme dans le mode Normal, vous pouvez utiliser ce raccourci sauf qu'il est plus difficile à négocier à cause de la bouée. Cela dit, avec un super boost, vous évitez la bouée et la perte de vitesse...



3 • Le passage ardu du circuit se trouve ici. Votre jet ski doit être perpendiculaire à la surface de la glace. En fait, vous devez pencher le plus à droite possible avant de monter sur la glace.





## LA RAZZA CANAL (Hard)



1 • Le premier passage de virages est particulièrement vicieux. Seules, l'habitude et une utilisation précise des boutons L et R vous sortiront d'affaire. N'utilisez, en aucun cas, de super boost dans cette série.



2 • Pour le fun, explosez cette terrasse de café et gagnez encore quelques secondes. Attention tout de même, passez à l'endroit où il y a le moins d'obstacles.



3 • Ça peut paraître idiot, mais vous devez passer sur la gauche. Le détour par la droite vous fait perdre un temps précieux et provoque de sérieux embouteillages parfois.



## LA RAZZA CANAL (Expert)



1 • Si les virages serrés sont légions, les raccourcis ne manquent pas non plus. Le plus étonnant est celui-ci. Enfoncez la porte en bois et gagnez un super boost gratuit.



2 • Évitez la deuxième terrasse, vous perdriez beaucoup de temps. Il est préférable de passer le plus à droite possible.



3 • Ce petit couloir vous fait éviter un long virage. Il est vrai qu'au bout, vous devez serrer énormément à gauche mais avec l'habitude, vous gagnerez du temps.



4 • Encore une terrasse. Comme dans le mode Hard, évitez, si possible, les tables, elles vous font ralentir. N'oubliez pas de serrer à fond, sinon vous goûterez au mur de béton qui est en face.

## STRONGWATER KEEP (Expert)



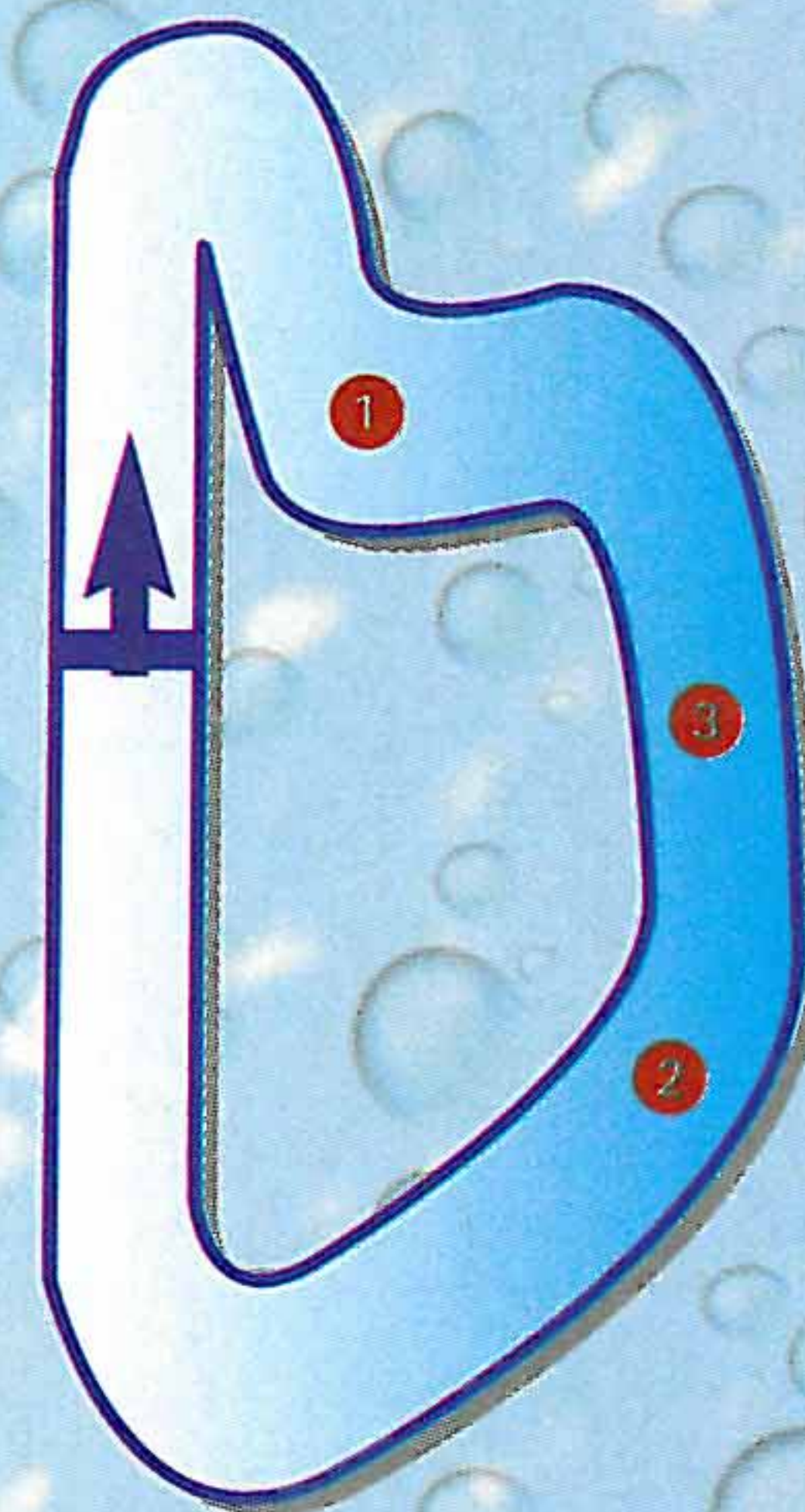
1 • Au deuxième tour, la grille du château se lève pour laisser un passage ardu, réservé aux experts. Vous devez impérativement maîtriser les virages appuyés pour passer par ici. Notez qu'au premier tour, vous pouvez défoncer le mur de gauche pour aller plus vite.



2 • Un tremplin facile qui vous évite un petit virage. Le super boost n'est pas indispensable pour le passer aisément. Soyez sûr d'être au moins à 90 km/h.

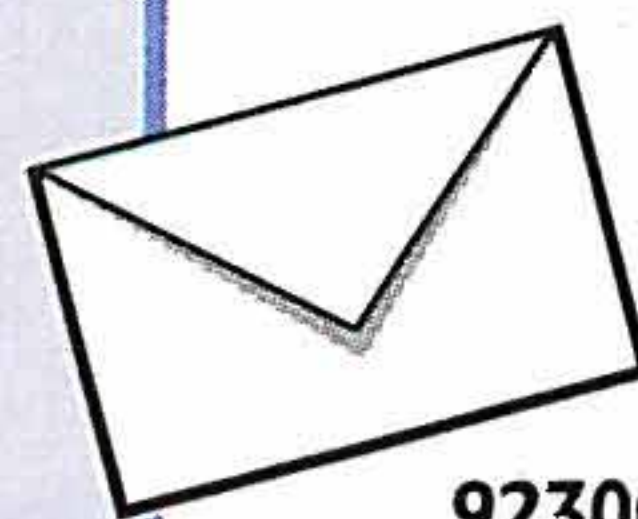


3 • Dès le début de la course, vous pouvez enfoncer ce muret pour être dans l'axe du tremplin suivant et ainsi mieux aborder le saut. Mais, tâchez d'utiliser un super boost pour ne pas perdre trop de vitesse.





**POUR NOUS CONTACTER :  
2 SOLUTIONS**



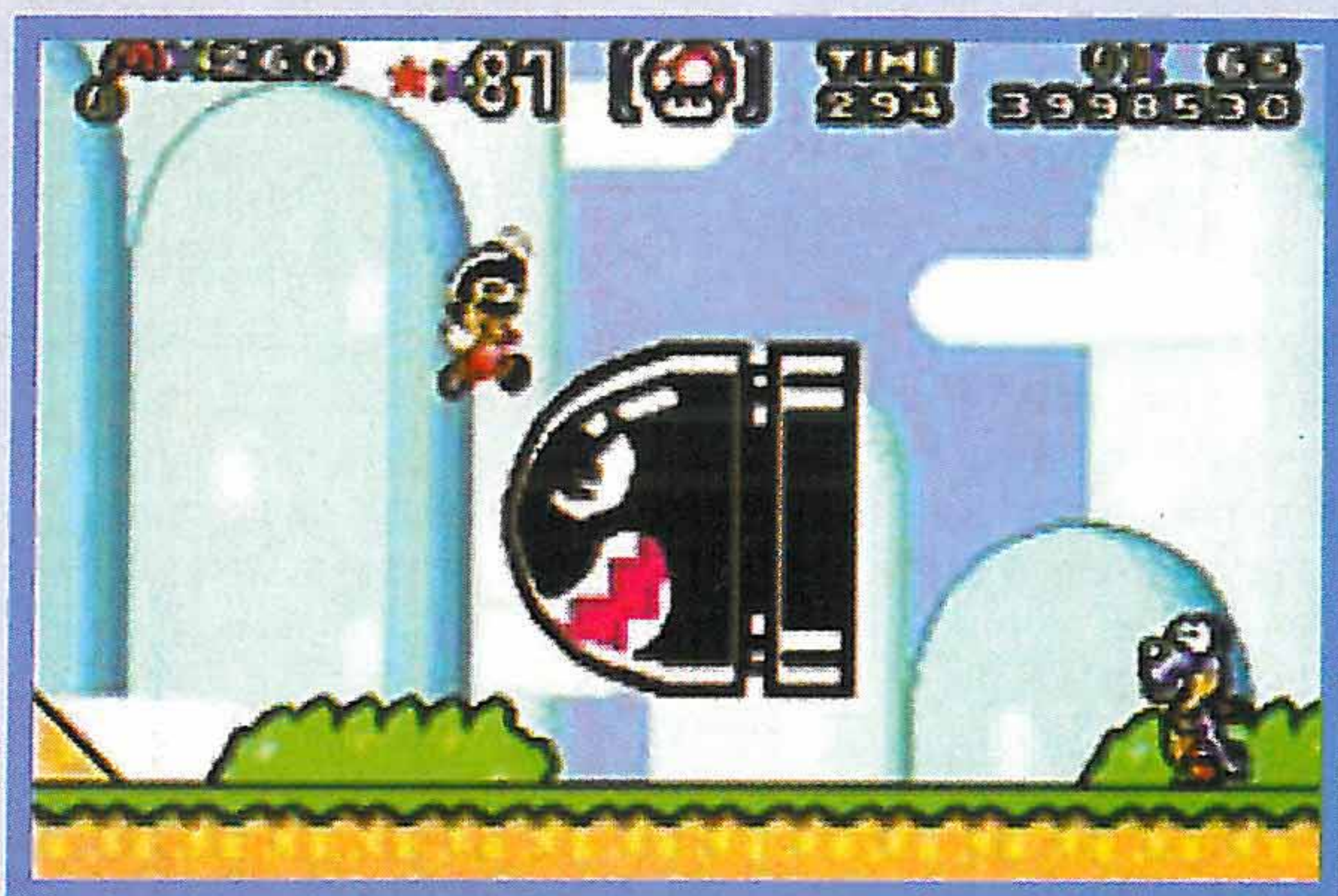
**PAR COURRIER :**  
Nintendo  
Le Magazine Officiel  
101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret

**PAR EMAIL :**  
lecteurs.nintendo  
@futurenet.fr



**B**ienvenue dans les pages Contact de *Nintendo Le Magazine Officiel*. Vous ne découvrirez le contenu réel de ces pages qu'à partir du mois prochain. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'elles vont tourner autour de... vous ! Vos courriers, vos astuces, vos prouesses, vos meilleures performances, vos avis sur les jeux... sont autant de raisons de vous consacrer une rubrique entière.

# HI-SCORES



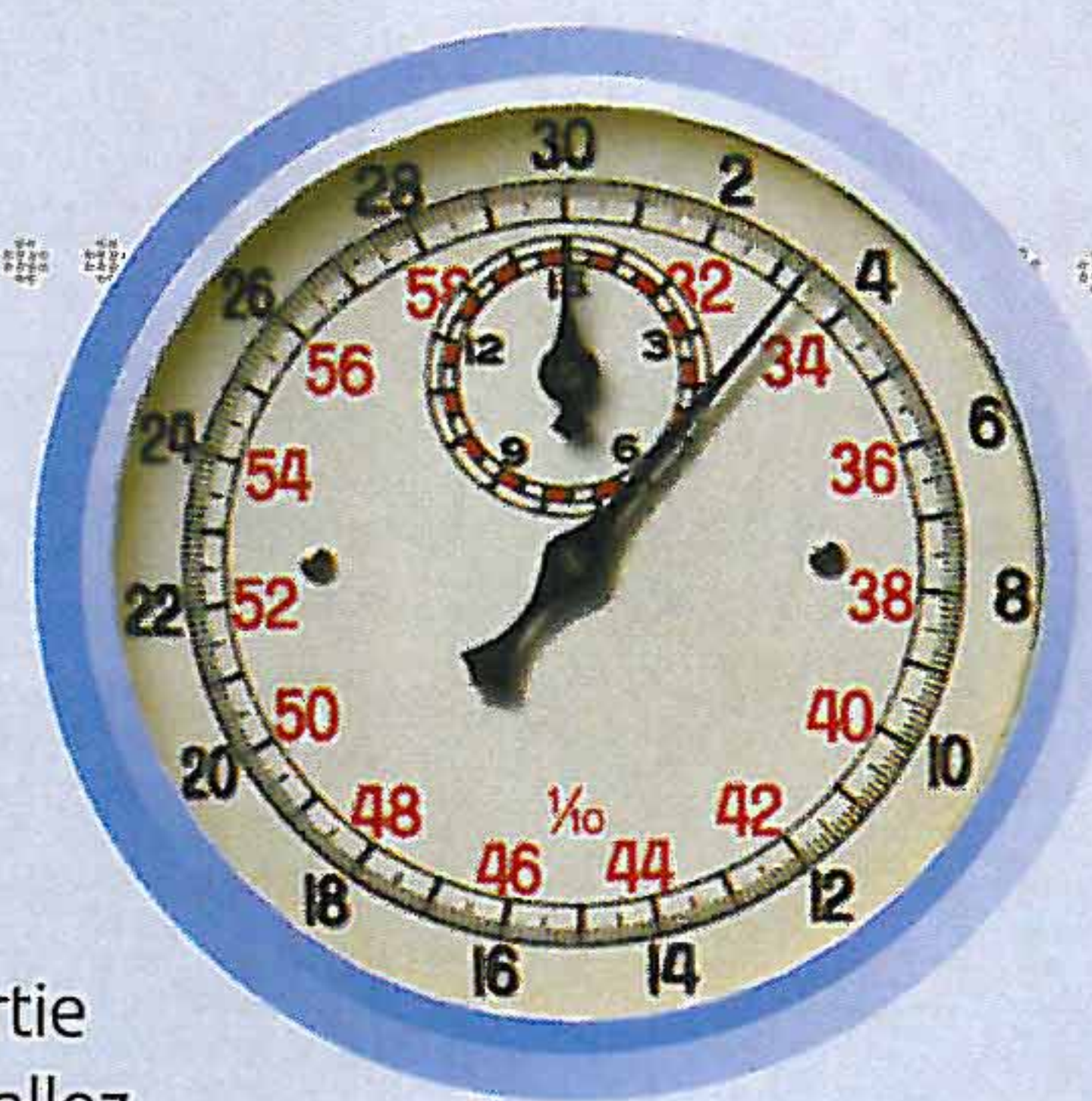
**E**nvoyez-nous vos meilleures performances dans les jeux de votre choix sur GameCube et GameBoy Advance.

Des classements sur les jeux les plus populaires verront le jour. Chaque mois, un ou plusieurs défis vous feront gagner des cadeaux.

## Défi n° 1

Pour ce premier numéro, honneur au GameBoy Advance avec *Super Mario World*. Créez une nouvelle

partie et allez libérer la princesse le plus vite possible. N'oubliez pas de lire notre guide de ce mois-ci pour être sûr d'emprunter le chemin le plus court jusqu'au château de Koopa. Pour témoigner de votre performance, appuyez sur Select : votre temps apparaît en haut de l'écran (vous pouvez continuer à jouer, il ne changera plus). Prenez alors l'écran de votre GBA en photo. Il ne reste plus qu'à nous envoyer, par courrier ou email, votre preuve avec vos nom et adresse (au dos des photos si ce sont des photos tirés sur papier).



## POUR RÉUSSIR VOS PHOTOS

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


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

Dans les deux cas, préférez les appareils photo numériques, qui vous permettent de vérifier vos clichés et de les reprendre autant de fois que besoin.

Vous pourrez alors envoyer les preuves par email (taille maximale de 100 Ko par image).

## COMMENT PARTICIPER :

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

 Par email :  
hiscores.nintendo@futurenet.fr



# CHALLENGE



## COMMENT PARTICIPER ?

Envoyez vos preuves, en indiquant au dos vos nom, adresse, et le challenge réussi (exemple : GBA n° 3) ou dans votre email. Seules les versions européennes des jeux peuvent être utilisées.

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

Par email : @  
challenge.nintendo@  
futurenet.fr

**V**ous croyez avoir tout vu de vos jeux ? Qu'une fois terminés, ils sont bons pour finir dans un tiroir ? Erreur ! Voici l'occasion de leur offrir une seconde vie...

## Comment marquer des points ?

**1) Envoyez la preuve** que vous avez réussi un ou plusieurs challenges. Chaque challenge réussi vous donne des points. Et pour plus de fun sachez que moins il y a de participants qui auront réussi ce même challenge, plus il rapportera de points bonus !

**2) Envoyez une idée de challenge.** Si votre challenge est retenu, vous obtiendrez des points bonus. Priorité sera donnée aux challenges originaux, se tenant sur des jeux populaires (GameCube et GameBoy Advance uniquement).

**3) Participez aux autres pages** de la rubrique Contact (Courrier,

Astuces et Tops). Des points bonus seront accordés aux auteurs des meilleures contributions.

## Comment se faire éliminer ?

Eh oui, c'est possible ! Vous pouvez perdre toute chance à jamais de participer à ce challenge... si vous êtes convaincu de tricherie ! Mais, pourquoi vous abaisseriez-vous à de telles pratiques, au mépris de tous les autres lecteurs, nous direz-vous ? Pour garantir une équité maximale, nous nous réservons, toutefois, le droit de demander des preuves supplémentaires à tout participant.

## Quand est-ce qu'on gagne ?

Lors du classement final, qui est réalisé tous les trois numéros pour chaque console. Chaque participant verra ses points additionnés.



## LE MOIS PROCHAIN

Retrouvez dans notre prochain numéro les premiers challenges GameCube ainsi que de nouveaux challenges GameBoy Advance !

• Dès le mois prochain, vous découvrirez des challenges GameCube.

## Qu'est-ce qu'on gagne ?

Des jeux, des accessoires... rien que des belles choses. Nous vous en dirons plus dès le mois prochain... #



### → Challenge GBA n° 1 Super Mario World



**CHALLENGE :** à tout seigneur, tout honneur. Pour ce premier challenge, il vous faut compléter entièrement le monde Spécial pour gagner vos premiers points.

**PREUVE :** allez sur la carte du monde Spécial complet et prenez une photo.  
**Date limite :** le 1<sup>er</sup> juillet 2002.

### → Challenge GBA n° 2 Sonic Advance



**CHALLENGE :** pour le second, rapidité et dextérité sont de mise. Effectuez l'Acte 1 - Zone 1 de Sonic Advance en moins de 50 secondes. Foncez droit devant.

**PREUVE :** allez dans l'écran du score de l'Acte 1-Zone 1 en mode Time Attack et prenez une photo.  
**Date limite :** le 1<sup>er</sup> juillet 2002.

### → Challenge GBA n° 3 Mario Kart : Super Circuit



**CHALLENGE :** ensuite, direction le bitume de Mario Kart. Tentez d'effectuer le circuit Peach Circuit de la Mushroom Cup en moins de 55 secondes.

**PREUVE :** allez dans le menu Time Trial, section record et prenez une photo.  
**Date limite :** le 1<sup>er</sup> juillet 2002.

### → Challenge GBA n° 4 Castlevania : Circle of Moon



**CHALLENGE :** ambiance gothique pour le quatrième challenge. Obtenez 99 % ou plus en « rate » dans ce monde de vampires, de loup-garous et de monstres horribles.

**PREUVE :** appuyez sur Start pour afficher l'écran de statut du personnage et prenez une photo.  
**Date limite :** le 1<sup>er</sup> juillet 2002.

### → Challenge GBA n° 5 Breath of Fire



**CHALLENGE :** et le dernier challenge est pour le RPG de Capcom ! Il vous suffit d'arriver devant le boss de fin lorsqu'il a sa véritable transformation.

**PREUVE :** prenez une photo lors de la sélection de commandes de combat devant le boss de fin.  
**Date limite :** le 1<sup>er</sup> juillet 2002.



# TOPS LECTEURS

Pour ce premier numéro, voici les tops de la rédaction. À vous de jouer maintenant, en remplissant le coupon ci-dessous.

## LES JEUX PRÉFÉRÉS DE LA RÉDACTION

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



## LES JEUX LES PLUS ATTENDUS



- 1 Legend of Zelda
- 2 Super Mario Sunshine
- 3 Starfox Adventures
- 4 S. Smash Bros. Melee
- 5 Resident Evil
- 6 Pikmin
- 7 1080° Snowboarding 2
- 8 Soccer Slam
- 9 Eternal Darkness
- 10 James Bond 007 EPC

## LES JEUX PRÉFÉRÉS DE LA RÉDACTION

- 1 Super Mario World
- 2 Golden Sun
- 3 Mario Kart Super Circuit
- 4 Advance Wars
- 5 Warioland 4
- 6 Bomberman Tournament
- 7 Sonic Advance
- 8 Breath of Fire
- 9 Rayman Advance
- 10 Tony Hawk Pro Skater 3



## LES JEUX LES PLUS ATTENDUS



- 1 V-Rally 3
- 2 Metroid
- 3 Diddy Kong Pilot
- 4 Yoshi's Island
- 5 Pokémon Advance
- 6 Dragon Ball Z
- 7 Final Fantasy Tactics
- 8 Colin McRae 2.0
- 9 Castlevania White Night Concerto
- 10 Banjo & Kazooie



### GAMECUBE

Vos jeux préférés

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_

Les jeux que vous attendez le plus...

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_



### GAMEBOY ADVANCE

Vos jeux préférés

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_

Les jeux que vous attendez le plus...

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_

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



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



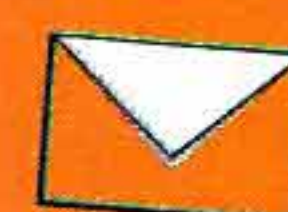
Par email  
lecteurs.nintendo@futurenet.fr



# ASTUCES

Pour ce premier numéro, la rédaction a répertorié les meilleures astuces sur GameBoy Advance. Pour le prochain numéro, envoyez-nous vos propres astuces et vos questions sur GameBoy Advance et sur GameCube.

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



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



## TOUS LES JEUX !



### BRUITAGES MARIO

Quand vous lancez n'importe quel jeu GameBoy Advance, pressez les boutons Start et Select à l'allumage de la console, au moment où les logos GameBoy et Nintendo® apparaissent. Le chargement du jeu s'arrête,

et un son issu d'un jeu Mario retentit quand le logo Nintendo disparaît ! Appuyez alors sur le bouton A ou B pour continuer le chargement du jeu. Un autre son de jeu Mario retentit, et le logo Nintendo revient. C'est un petit clin d'œil à notre ami le plombier. #

## SPYRO SEASON OF ICE



### VIES À FOND

Le code s'effectue à l'écran titre, mais uniquement lorsque Appuyez sur Start est affiché. Faites alors : Gauche, Droite, Droite, Droite, Bas, Haut, Droite, Haut, A. Un son retentit. Appuyez sur Start pour commencer une partie : vous avez 99 vies. #

## ATLANTIDE L'EMPIRE PERDU



### NIVEAU 2

- SAUVE LES 15 EXPLORATEURS  
PIEGES  
- TEMPS = 5:00 MIN.



Voici tous les niveaux d'un autre grand succès au cinéma comme sur GBA.

- 2<sup>e</sup> niveau : BMQDNPJS
- 3<sup>e</sup> niveau : BRZSGZDY
- 4<sup>e</sup> niveau : BVMJFYLG
- 5<sup>e</sup> niveau : B7JHPMHC
- 6<sup>e</sup> niveau : C6XQLVNF

## MARIO KART SUPER CIRCUIT



ce bouton R enfoncé. Relâchez en sortant du virage (le bouton, mais aussi le volant !). Vous obtiendrez une forte accélération, votre kart laissant échapper une onde blanche.

### REPARTIR EN TROMBE

Sortir de piste, ça arrive même aux meilleurs ! Quand vous tombez dans l'eau ou dans le vide, Lakitu vous repêche. Pour perdre le moins de temps possible en redémarrant, vous pouvez repartir en trombe. Pour cela, maintenez l'accélérateur avant que Lakitu ne vous redescende. Avec le bon timing, vous devriez repartir en trombe, votre kart laissant échapper des flammes orangées. #

### DÉMARRAGE EN TROMBE

Pour partir en trombe dès le départ et passer en tête, il existe une technique. Il s'agit d'appuyer sur l'accélérateur au bon moment. Le moment propice, c'est quand le bruit qui accompagne le deuxième feu s'estompe. Appuyez, et maintenez alors l'accélérateur jusqu'au feu de départ. Si vous avez le bon timing, vous partirez en trombe, votre kart laissant échapper des flammes rougeoyantes ! En quelques instants, à condition d'éviter les autres, vous devriez vous retrouver premier. Et cela marche dans tous les modes de jeu !

### DÉRAPAGES EN TROMBE !

Maintenez le bouton de saut R lorsque vous arrivez dans un grand virage. Une fois dans le virage, tournez tout en continuant de maintenir



## EARTHWORM JIM



### CHANGER DE NIVEAU

Commencez une partie, mettez Pause puis faites le code suivante : Droite, R, B, A, L, L, A, R. Vous changez alors de niveau. #





# ASTUCES

## RAYMAN ADVANCE



### LE CIEL CHROMATIQUE



ALLEC

### TOUS LES NIVEAUX

Commencez une partie, puis mettez l'écran de Pause. Effectuez alors le code : Haut, Gauche, Droite, Bas, Droite, L. Un son strident retentit. Quittez alors votre partie, puis recommencez-en une autre. Au début du jeu, sur la carte du monde, vous pouvez aller sur tous les niveaux !

### TOUS LES ÉLECTOONS

Sur la carte du monde, mettez-vous sur le niveau de votre choix. Pressez alors sur les boutons B + R + Select. Les points correspondant aux cages d'électoons libérés apparaissent alors sous forme de points. Un médaillon jaune devient alors rose. Pas de doute, vous venez de libérer les électoons du niveau !

### TOUS LES POUVOIRS

Commencez une partie, puis mettez l'écran de Pause. Effectuez alors le code : Bas, Gauche, Droite, Gauche, Haut, L. Un son strident retentit. Quittez Pause. Vous avez tous vos pouvoirs spéciaux (voler, courir, frapper...).



### ÉNERGIE À FOND

Commencez une partie, puis mettez l'écran de Pause. Effectuez alors le code : L, Bas, Gauche, Haut, Bas, R. Un son strident retentit. Quittez Pause.

### INVINCIBILITÉ

Commencez une partie, puis mettez l'écran de Pause. Effectuez alors le code : Droite, Haut, Droite, Gauche, Droite, R. Un son strident retentit. Quittez la Pause.

### VIES À FOND



Commencez une partie, puis mettez l'écran de Pause. Effectuez alors le code : Gauche, Droite, Bas, Droite, Gauche, R. Un son strident retentit. Quittez Pause : vous avez 99 vies.

### TINGS À FOND

Commencez une partie, puis mettez l'écran de Pause. Effectuez alors le code : R, Haut, Gauche, Droite, Gauche, L. Un bruit strident retentit. Quittez Pause : vous avez 25 Tings. Refaites le code pour en avoir encore plus. #

## PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE



### TOUTES LES TRICHES

Au menu principal du jeu, effectuez le code : L, Select, A, Select, R, A, L, Select. Un mot s'affiche alors à l'écran. Il s'agit du premier niveau du jeu. Pour faire défiler tous les niveaux, maintenez Select, et pressez L ou R. Faites ensuite Start.

### MUNITIONS À FOND

Si le code de triche est activé, vous pouvez mettre à fond les munitions de toutes vos armes en maintenant Select et en pressant B.

### MARCHER EN L'AIR

Si le code de triche est activé, vous pouvez marcher en l'air, tout en étant invincible et en passant à travers les murs. Pour cela, mettez votre perso debout, puis maintenez tout simplement Select enfoncé, et dirigez-le. #

## MONSTRES & CIE



Voici tous les niveaux d'un grand succès au cinéma comme sur GBA.

2<sup>e</sup> niveau : **SJBOGS**

3<sup>e</sup> niveau : **MKBZZ7**



4<sup>e</sup> niveau : **VPB971**

5<sup>e</sup> niveau : **LLCOBK**

6<sup>e</sup> niveau : **8PWZDY**

7<sup>e</sup> niveau : **NQWOJF**

8<sup>e</sup> niveau : **WRC9SQ**

10<sup>e</sup> niveau : **XRDZB1**

11<sup>e</sup> niveau : **YRXZDQ**

12<sup>e</sup> niveau : **3NXZJX**

13<sup>e</sup> niveau : **LTDISK**

14<sup>e</sup> niveau : **ZTFZD8**

15<sup>e</sup> niveau : **BYY2NL**

17<sup>e</sup> niveau : **LYGOBO**

18<sup>e</sup> niveau : **IFZ2CJ**

19<sup>e</sup> niveau : **FZZZFM**

21<sup>e</sup> niveau : **PNGITL**

22<sup>e</sup> niveau : **WRGIIC**



## SONIC THE HEDGEHOG ADVANCE



### TAILS EN PARTENAIRE

À l'écran de sélection des personnages, mettez-vous sur Sonic, puis pressez : Haut, Droite, Bas, Droite, L, Droite, R, Droite, A. Commencez votre partie avec Sonic. Tails apparaît : c'est votre partenaire d'aventure. Il suit tous vos mouvements. Ainsi, il vole quand vous sautez (il peut prendre des anneaux en l'air), et il donne des coups de queue mortels, lorsque vous glissez. #





# SUPER MOBILE

## SONNERIES SOUND SYSTEM

DES MILLIERS DE LOGOS ET SONNERIES "NEW GENERATION" A TELECHARGER !!

> par tél. **08 99 70 74 70** > par minitel: **3617 LOGOSONNERIE**

> par internet: **www.logosonnerie.com**

## SONNERIES

## BIG LOGOS

**REAL TV!**  
APRES  
23214 UP AND DOWN  
ILS REVIENNENT AVEC  
38650 SO MAD/TOO BAD

### LE TOP

- 11023 Le Flic De Beverly Hills
- 11059 Les bronzés font du ski
- 23599 Qui est l'exemple
- 15409 Because I got high**
- 10088 Mission Impossible
- 11025 L'Exorciste
- 10432 Family affair
- 13001 Gimme Gimme Gimme
- 19523 La musique
- 11015 Le Parrain
- 15018 Capitaine Flam
- 15009 Simpsons
- 11046 Belsunce Breakdown**
- 11045 Pulp Fiction
- 15026 Maya l'abeille
- 08076 Top gun
- 23046 Daddy DJ
- 19596 Toutes les femmes...
- 20168 U remind me
- 20169 R&B 2 Rue
- 31653 L'agitateur**
- 33003 Pub DIM
- 11060 Rocky
- 12181 KKOQQ
- 10055 Magnum

### TOP RADIO

- 34701 1m73, 62 kg
- 29310 Adam's family
- 24129 Always on time
- 33168 Angel**
- 31089 Apocalypse now
- 29047 Bad intentions
- 34710 C'est pour ça
- 29040 Can't get you...
- 29138 Get the party started**
- 25155 La solitude
- 31112 La valse d'Amélie
- 29349 L'air du temps
- 29351 Le son des bandits
- 28760 Les cités d'or
- 29054 L'exorciste
- 29350 Mission Cléopâtre
- 34706 P.O.I.S.O.N.
- 39098 Phenomenal**
- 38682 Take a message
- 28742 Ti amo
- 29856 Un monde à nous
- 29445 Une étincelle
- 34715 What about us
- 31506 Woody Woodpecker
- 24141 Y'a pas d'couleurs

### NEWS

- 38534 4 my people
- 34702 Adam et Yves
- 38526 Bein' a star
- 34720 Don't think of me
- 38523 Fame**
- 38532 J'ai pas de face
- 38520 J'aurais dû
- 34719 Jusqu'au bout
- 38525 Millénaire
- 34718 Mon texte, le savon
- 38528 Motivation
- 34733 Nasty girl
- 38519 Pas à pas
- 34713 Right on
- 38527 Sexe
- 38911 Stach stach**

- 34723 The streets
- 34712 Tournent les violons
- 38516 Tourne-toi
- 38533 Toute seule
- 38535 Tu trouveras
- 34721 We are all made of stars**
- 34717 What's lov
- 38517 When you think...
- 38529 Y'en a marre

### TOP GRAND ECRAN

- 15008 Blanche Neige
- 11056 BOF la vérité...
- 11044 Darladiladada
- 11089 Dirty dancing
- 11008 E.T.**
- 11157 Ghostbusters
- 22835 Harry Potter
- 11017 Indiana Jones
- 11005 James Bond
- 11183 La Carioca
- 11021 La Famille Addams
- 11041 La Guerre des Etoiles
- 11150 La Panthère Rose**
- 24049 La petite maison...
- 11104 La soupe aux choux
- 11014 Le bon, la brute...
- 11153 Le gendarme de St-Trop
- 11003 Le pont de la rivière K.
- 11035 L'Empire Ctre-Attaque
- 11024 Love Story**
- 12644 Midnight Express
- 11139 Mortal Kombat
- 11047 Pretty woman
- 11134 Star Wars
- 11172 Titanic

### TOP FRENCHIE

- 12026 Aimer
- 11762 Becassine...
- 35005 Ce soir on vous met...
- 22338 Comme un boomerang
- 22341 Du rire aux larmes**
- 22462 Ensemble
- 12098 Hymne à l'amour
- 22463 Immortelle
- 12276 J'ai la quéquette...
- 19857 J'ai tout oublié
- 12161 Je l'aime à mourir**
- 14956 Je serai ...
- 12279 J'y crois encore
- 12023 L'aventurier
- 12132 Le petit bonhomme...
- 12035 L'envie d'aimer
- 23608 Les lionnes**
- 19021 Les mots
- 12030 Les rois du monde
- 12014 Libertine
- 11834 Me gustas tu
- 23606 Millesime
- 12293 Que je t'aime
- 18831 Sous le vent

### TOP BLACK

- 23995 1er gau
- 14440 Abdelkader
- 18855 Africa united
- 20064 Another day in paradise**
- 19003 Baida
- 11082 Bodyguard
- 19863 Clandestino

- 19000 Didi
- 11755 Don't worry be happy
- 31010 Hymne du Maroc
- 13064 I Believe I Can Fly
- 20019 Jumpin' jumpin'
- 19013 Khalouhoum
- 19016 La main dans la main
- 13348 Lady Marmalade**
- 14493 More than a woman
- 30009 No woman no cry
- 30011 Redemption song
- 13147 Survivor
- 19006 Tellement je t'aime
- 12070 Vas-y Francky
- 20218 We need a resolution**
- 19004 Ya rayah
- 19015 Ya Rayeè
- 09761 You rock my world

### TOP TV

- 10054 Agence tout risque
- 10026 Ally Mc Beal**
- 10033 Amicalement Vôtre
- 15000 Au Pays De Candy
- 10002 Benny Hill
- 10005 Buffy
- 15017 Chapi Chapo
- 10080 Charmed
- 10006 Dallas
- 10008 Friends
- 15022 Goldorak
- 10009 Happy Days
- 10010 Hawaï Police D'Etat
- 15023 Inspecteur Gadget**
- 15032 Les Cités d'or
- 10047 Les Mystères de l'Ouest
- 10127 Les têtes brûlées
- 10048 L'île aux enfants
- 15024 Looney Tunes
- 10052 Marié deux enfants
- 10013 Mc Gyver**
- 10014 Muppets Show
- 33005 Nescafé
- 10056 Starsky & Hutch
- 10023 X Files

### TOP RAP

- 20040 Angela
- 19861 Art de rue
- 08095 Bad boy for life**
- 20404 Bad intentions
- 20042 Benz
- 20139 Cendrillon du ghetto
- 20177 Dans la peau d'un D
- 20058 Elle te rend dingue
- 20127 Fiesta
- 13597 Get ur freak on
- 20047 Gladiator
- 18633 I'm real
- 20026 It wasn't me
- 09984 Let me blow your mind
- 20077 Mystère et suspense
- 23299 No more drama**
- 13568 One minute man
- 20062 Snoop Dogg
- 20011 Stan
- 20012 The Next Episode
- 11693 The real slim shady
- 18630 U remind me**
- 20158 Une princesse...
- 20101 Who's that girl

00201	30187	00366	00859	00945	23698	23966	00191
12978	12985	20334	20344	20371	30326	30333	30337
21675	21680	21706	39030	22440	30906	30928	30939
22546	22834	23475	23484	23695	30951	31633	31649
28934	28956	28992	29114	30239	32247	24100	38630
30562	30784	30810	30893	30895	38895	38900	51752
30940	30944	31664	32238	38692	38691	31138	23478

## LOGOS CLASSIC

11547	39387	11574	13880	19964	20245	20249	21646
19971	34543	34547	23611	22722	10466	23446	59104
29184	34551	34552	23803	19968	29182	29733	29740
20243	20242	29097	30116	30120	30130	30858	30889
29093	29188	31432	31446	31448	31449	32950	32954

## SPECIAL REpondeur 08 99 705 708

FONCTIONNE AVEC TOUS LES TELEPHONES (répondeurs) FIXES OU PORTABLES.

1001 messages délirants pour relooker votre répondeur ou votre messagerie!

En manque d'inspiration pour enregistrer le message qui accueillera vos correspondants sur votre téléphone? ...Alors, laissez faire les pro!

PLEIN DE NOUVELLES ANNONCES...

- 01537 Colombo\*: comme me dit ma femme...
- 01125 La soupe aux choux, crénon de Diou!
- 01195 Le Parrain\*...surtout ne pas déranger.
- 01477 Louis De Funès\*: Ahhhh!
- 01185 Mission Impossible, sauf pour vous!
- 23957 Ispice répondeur made in Kabul
- 01535 Bernard Tapie\*: parle ma couille!
- 18432 Simpson: no problemo!
- 38874 Rohff\*: un message ki donne l'exemple
- 01687 Elie Semoun\*: on a tout piqué!
- 01566 Jean-Marie Bigard\*: il répond le gars?!
- 37975 Père Noël\* est une ordure: Pierre et Thérèse
- 33137 La Coupe du Monde!
- 37970 Benoît Poelvoorde\*: à fond la forme
- 37973 Pierre Palmade\*: réveillé par la sonnerie!

### \*IMITATIONS ET PARODIES

Mode d'emploi : Supprimez tous vos messages sauvegardés. ET, avant d'appeler le 08 99 70 42 70, vous devez absolument connaître le code d'accès de votre messagerie (mais attention, ce code n'est pas votre code PIN) . Afin d'obtenir ce code : pour Orange appelez le 888, SFR le 123, Bouygues le 660, et Mobicarte le 777.

**LOGOS**  
**Boule & Bill**  
**08 99 70 55 99**

30156	30157	30158	30162	30163
30159	30160	30161	30164	

© 2002 Roba - studio Boule et Bill

**MOBILE COLLECTOR!**  
**08 99 70 55 99**

30279	30280
30282	30283
30284	30285
30288	30290



# ENQUÊTE LECTEURS

## GAGNEZ DE NOMBREUX CADEAUX

### 1<sup>ER</sup> LOT

- # 1 JEU WAVE RACE BLUE STORM # 1 JEU NBA COURTSIDE 2002
- # 1 STARTER KIT DE THRUSTMASTER # 1 GAMEPAD DE THRUSTMASTER

### 2<sup>E</sup> LOT

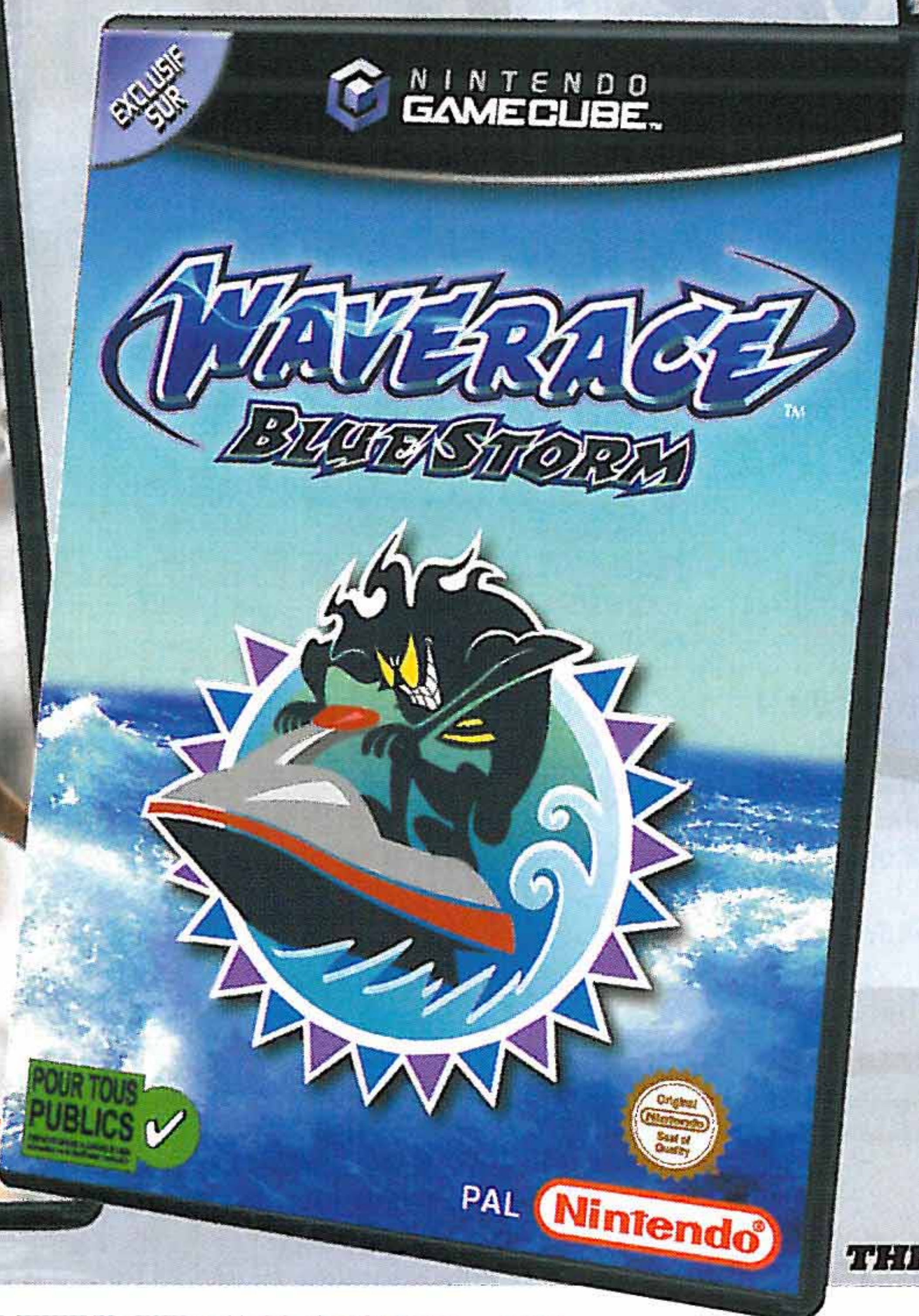
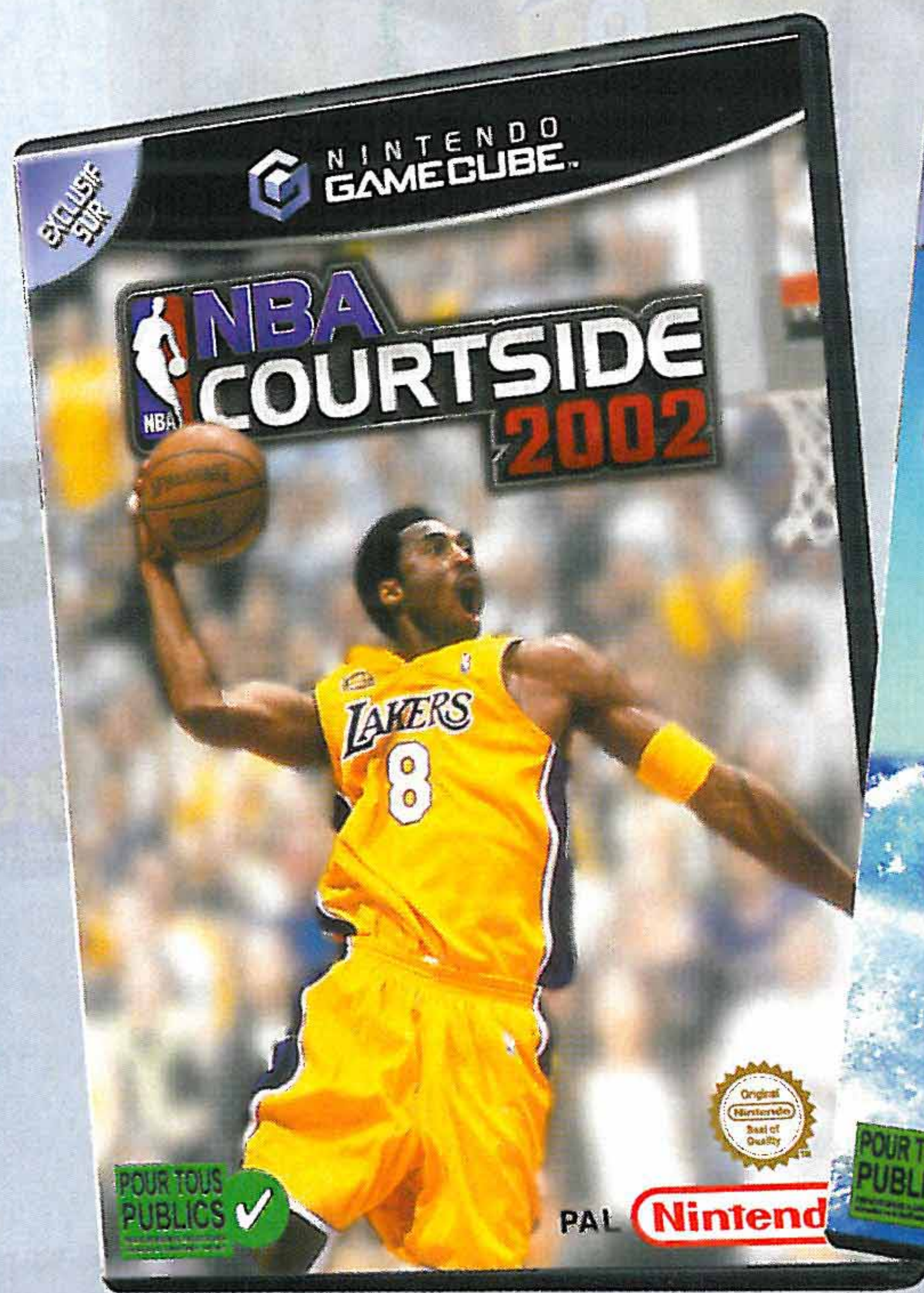
- # 1 JEU WAVE RACE BLUE STORM # 1 JEU NBA COURTSIDE 2002 # 1 GAMEPAD DE THRUSTMASTER

### 3<sup>E</sup> et 4<sup>E</sup> LOTS

- # 1 JEU WAVE RACE BLUE STORM # 1 JEU NBA COURTSIDE 2002 # 1 STARTER KIT DE THRUSTMASTER

### 5<sup>E</sup> LOT

- # 1 JEU WAVE RACE BLUE STORM # 1 JEU NBA COURTSIDE 2002

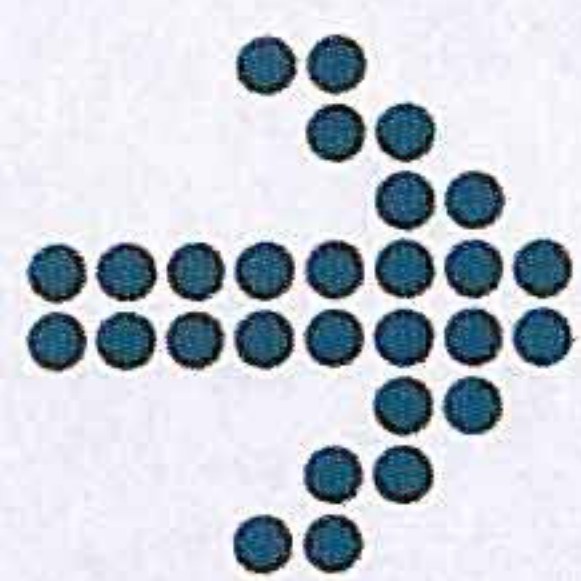


## COMMENT PARTICIPER ?

- 1 • Répondez lisiblement au questionnaire puis découpez ou réalisez une photocopie.
  - 2 • Adressez-le avant le 30 mai 2002 à l'adresse suivante : Nintendo Le Magazine Officiel-Enquête Lecteurs, 26, boulevard Paul-Vaillant-Couturier - 94851 Ivry-sur-Seine Cedex.
  - 3 • Un tirage au sort sera effectué parmi les questionnaires correctement complétés.
- La liste des gagnants sera publiée dans Nintendo Le Magazine Officiel, daté septembre 2002.

Extrait du règlement : jeu gratuit sans obligation d'achat ouvert à tout personne résidant en France métropolitaine à l'exception des collaborateurs de Future France et de ses partenaires. Bulletin de participation et règlement complet envoyés sur simple demande à Nintendo Le Magazine Officiel - Service Concours - 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret. Remboursement du timbre sur simple demande. Règlement complet déposé chez Maître Baroni, huissier de justice à Puteaux. Photos et textes non contractuels.





# ENQUÊTE LECTEURS - MAI 2002

## NINTENDO LE MAGAZINE OFFICIEL ET VOUS

À retourner avant le 6 juin 2002 à l'adresse suivante :

**Nintendo Le Magazine Officiel**

**Sondage Lecteurs**

**26, boulevard Paul-Vaillant-Couturier,  
94851 Ivry-sur-Seine**

### 1 - Comment avez-vous connu Nintendo Le Magazine Officiel ?

- Par hasard, chez un marchand de journaux
- Par voie d'affichage
- Par une publicité dans la presse
- Par un article dans la presse
- Par une présentation à la télévision ou à la radio
- Par un ami
- Autres :

### 2 - Pourquoi avez-vous acheté Nintendo Le Magazine Officiel ? (2 réponses au maximum)

- Par simple curiosité
- Pour le supplément offert
- Vous êtes un lecteur régulier de magazines de jeux
- Vous possédez une console Nintendo
- Vous prévoyez d'acheter prochainement le GameCube

### 3 - Combien de temps avez-vous consacré à la lecture de ce numéro ?

- Moins de 30 minutes
- 30 à 60 minutes
- 1 à 2 heures
- Plus de 2 heures

### 4 - Quel jugement portez-vous sur les différentes rubriques de Nintendo Le Magazine Officiel ?

	Très utile	Utile	Inutile
Actus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Guides	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contact	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Astuce lecteurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Courrier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Challenges	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hi-scores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tops lecteurs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Accessoires	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 5 - Comment jugez-vous les critiques des tests ?

- Toujours justifiées et précises
- Souvent justifiées et précises
- Souvent injustifiées et imprécises
- Toujours injustifiées et imprécises

### 6 - Quel jugement portez-vous sur les captures d'écran ?

	Bon	Moyen	Mauvais
Leur qualité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leur taille	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leur nombre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leur légende	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 7 - Que pensez-vous du système de notation ?

	Très bien	Bien	Moyen	Mauvais
La note sur 10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 8 - Qu'aimeriez-vous trouver dans Nintendo Le Magazine Officiel ? (3 réponses au maximum)

- Plus d'Actualités
- Plus de Guides
- Plus de Contact
- Plus d'Astuces lecteurs
- Plus de Challenges
- Plus de Hi-scores
- Plus de Top lecteurs
- Plus de Tests
- Plus d'Accessoires
- Plus de nouvelles rubriques
- Lesquelles ?

### 9 - En dehors de vous, combien de personnes vont lire ce numéro ?

- Aucune
- Une
- Deux, trois
- Quatre, cinq
- Six ou plus

### 9 bis - Qui sont ces personnes ?

- Ami(s)
- Conjoint(e)
- Famille
- Relation professionnelle

**Important :** merci de répondre clairement et lisiblement à toutes les questions. Les questionnaires incomplets ne pourront en aucun cas participer au concours.

### 10 - Qu'allez-vous faire de ce numéro de Nintendo Le Magazine Officiel ?

- Le classer
- Le prêter à un ami
- Le jeter

### 11 - Lirez-vous les prochains numéros de Nintendo Le Magazine Officiel ?

- Oui, certainement
- Oui, probablement
- Non, probablement pas
- Non, certainement pas

### 12 - Quelle note donneriez-vous au Nintendo Le Magazine Officiel ?

- 1/10
- 2/10
- 3/10
- 4/10
- 5/10
- 6/10
- 7/10
- 8/10
- 9/10
- 10/10

### 13 - Quelle note donneriez-vous au supplément de ce numéro ?

- 1/10
- 2/10
- 3/10
- 4/10
- 5/10
- 6/10
- 7/10
- 8/10
- 9/10
- 10/10

### 14 - Possédez-vous une machine pour jouer ?

- GameCube
- GameBoy
- GameBoy Color
- GameBoy Advance
- PlayStation 2





- Dreamcast
- Nintendo 64
- Xbox
- PlayStation
- PC
- Autres, précisez :

**15 - Si non, avez-vous l'intention d'acheter prochainement une de ces machines ?**

- GameCube
- GameBoy Advance
- GameBoy Color
- PlayStation 2
- Xbox
- Dreamcast
- Nintendo 64
- PS one
- PC
- Autres, précisez :

**16 - Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux vidéo chez vous ?**

- Moins d'un an
- Un à deux ans
- Trois à cinq ans
- Cinq et plus

**17 - Combien d'heures par semaine jouez-vous aux jeux vidéo ?**

- Moins d'une heure
- Une à deux heures
- Deux à cinq heures
- Cinq à dix heures
- Plus de dix heures

**18 - Combien de jeux comptez-vous acheter dans les douze prochains mois ?**

- Aucun
- Un, deux
- Trois à cinq
- Six à neuf
- Dix à quinze
- Seize et plus

**19 - Achetez-vous des jeux (plusieurs réponses possibles) ?**

- Neufs
- D'occasion
- En collection Petit Prix

**20 - Où achetez-vous habituellement vos jeux ?**

- Dans les magasins spécialisés (Score Games, Difintel, Micromania...)
- Dans les grandes surfaces (Conforama, Auchan, Carrefour, Leclerc...)
- Par correspondance (Internet/VPC)
- Chaînes spécialisées (FNAC, Virgin, Surcouf, PC City,...)

**21 - Quel type de jeux appréciez-vous ?**

- Aventure/Jeux de rôle
- Course
- Simulation/Gestion
- Arcade
- Combat/Baston
- Simulateur de vol
- Sport
- Plate-forme
- Stratégie
- Autres, précisez :

**22 - Conseillez-vous vos amis dans le choix et/ou l'achat de jeux ?**

- Oui
- Non

## QUELQUES RENSEIGNEMENTS POUR MIEUX VOUS CONNAÎTRE

**23 - En dehors de Nintendo Le Magazine Officiel, quel(s) autre(s) magazine(s) lisez-vous ?**

- Consoles Max
- Consoles Plus
- Gen 4 PC
- Jeux Vidéo Magazine
- Joypad
- Joystick
- PC Fun
- PC Jeux
- PC Team
- PlayStation 2 Magazine
- PSM2
- Playmag
- Xbox magazine
- Autres, précisez :

**24 - Votre âge**

- 8/10 ans
- 11/14 ans
- 15/19 ans
- 20/24 ans
- 25/29 ans
- 30/34 ans
- 35 ans et +

**25 - Votre activité**

- École primaire
- Collégien
- Lycéen
- Étudiant
- Salarié
- Autre :

**26 - Vous êtes**

- Un homme
- Une femme

**27 - Quels sont vos autres centres d'intérêt ?**

- Sport
- Photo
- Auto/Moto
- Voyages
- Musique
- Internet
- Cinéma
- Jeux de rôle
- Home Cinéma/DVD
- Habillement/Mode
- Autres :

**28 - Possédez-vous un téléphone mobile ?**

- Oui
- Non

## NINTENDO LE MAGAZINE OFFICIEL

**Souhaitez-vous nous faire part de commentaires ou de suggestions sur Nintendo Le Magazine Officiel ?**

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

**N'oubliez pas de nous laisser vos coordonnées :**

- Mademoiselle
- Madame
- Monsieur

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

Téléphone : .....

E-mail : .....

J'autorise Nintendo Le Magazine Officiel à transmettre mes coordonnées à ses partenaires.  Oui  Non

**Merci d'avoir bien voulu consacrer du temps à répondre à ce questionnaire.**

Ces questions ne seront exploitées qu'à des fins statistiques et resteront strictement confidentielles. En application de l'article 27 de la loi 78-17 du 6 janvier 1978, les informations qui vous sont demandées seront exploitées dans un but d'analyse globale et non nominative.





**GRATUIT !**  
64 PAGES  
DE SOLUCE FFVI

MAH D'INFOS ! MAH D'IMAGES ! MAH DE JEUX !

MAI 2002

# Consoles MAX

PLAYSTATION 2 > PS ONE  
GAMECUBE > XBOX > GBA

EN DIRECT DU JAPON

## RESIDENT EVIL

- LA VERSION GAMECUBE  
PASSEE AU CRIBLE !
  - L'INTERVIEW INEDITE DES CREATEURS
- 10 PAGES EXCLUSIVES !

La **GameCube**  
face à ses concurrentes :  
Faut-il l'acheter ?

PARENTAL  
ADVISORY  
EXPLICIT CONTENT

**+ DE 40 TESTS**

- Les meilleurs jeux GameCube
- RalliSport Challenge (Xbox)
- FF Anthology (PS one)
- Virtua Fighter 4 (PS2)
- Tekken 4 (PS2)
- Deus Ex (PS2)...

**TOMB  
RAIDER**  
ANGEL OF DARKNESS  
Découvrez le nouveau  
visage de Lara Croft !

**FFX** LA VERSION FRANÇAISE  
LE REPORTAGE EXCLUSIF CHEZ SQUARE JAPON !

future  
Media with passion  
MAI 2002

**EN VENTE  
ACTUELLEMENT**

**LA SOLUCE COMPLETE**

### FINAL FANTASY VI



**68 pages inédites !**

Consoles  
MAX



**EN VENTE ACTUELLEMENT**

**PCJEUX**  
54

# PC JEUX

MAI 2002

REPORTAGE EXCLUSIF !

## PROJECT IGI 2

LES DERNIERES IMAGES DE CE GRAND JEU D'INFILTRATION

DOSSIER EXCLUSIF !

## BREED

LE PC A ENFIN SON HALO !

LES TESTS !

- TONY HAWK 3
- WORMS BLAST
- VIRTUA TENNIS
- FREEDOM FORCE
- HEROES OF MIGHT & MIGHT
- GHOST RECON : DESERT STORM 2

SOLUCES & CODES

### JEDI KNIGHT II OUTCAST

La soluce complète !

COMMAND & CONQUER RENEGADE  
Devenez imbattable grâce à nos codes !

### PARADISE ISLAND

Tous les c...

**+ 5**  
demos  
jouables

**PCJEUX**  
N°54 - MAI 2002

DEMO JOUABLE ! EXCLUSIF !

### VIRTUA TENNIS

LE PLUS GRAND JEU DE TENNIS JAMAIS DEVELOPPE SUR PC !

EXCLUSIF !

### HOTEL GIANT

DEVENEZ UN MAGNAT DE L'HOTELLERIE !  
DEMO JOUABLE !

LES LOGICIELS ET UTILITAIRES ESSAI...  
UR BIEN JOUER AVEC VOTRE PC !

**PCJEUX**  
N°54 - MAI 2002

## LE JEU COMPLET

### URBAN CHAOS

85%  
PCJEUX  
JANVIER 2000

LA LOI, C'EST VOUS  
DANS CE GRAND JEU  
D'ACTION ET D'AVENTURE

EIDOS

- Deux personnages différents. 30 missions
- Un environnement en évolution permanente
- Combattez à mains nues, à l'arme blanche...
- Réquisitionnez des véhicules
- Des effets visuels exceptionnels
- Une jouabilité optimale

**2 CD Rom OFFERTS**  
**URBAN CHAOS**  
jeu complet



## UNE FURIEUSE ENTRÉE !

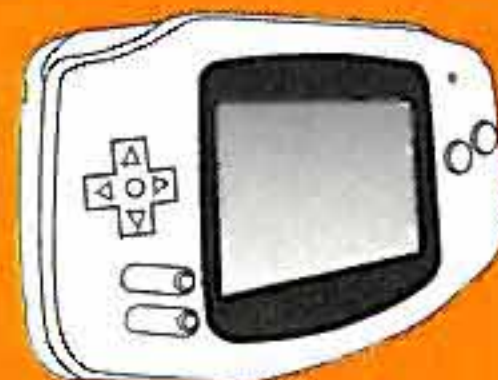
À l'image d'un *Bloody Roar Primal Fury* plein d'énergie, l'arrivée du GameCube secoue tout le petit monde des jeux vidéo avec pas moins de vingt titres !

### Sommaire



#### GameCube

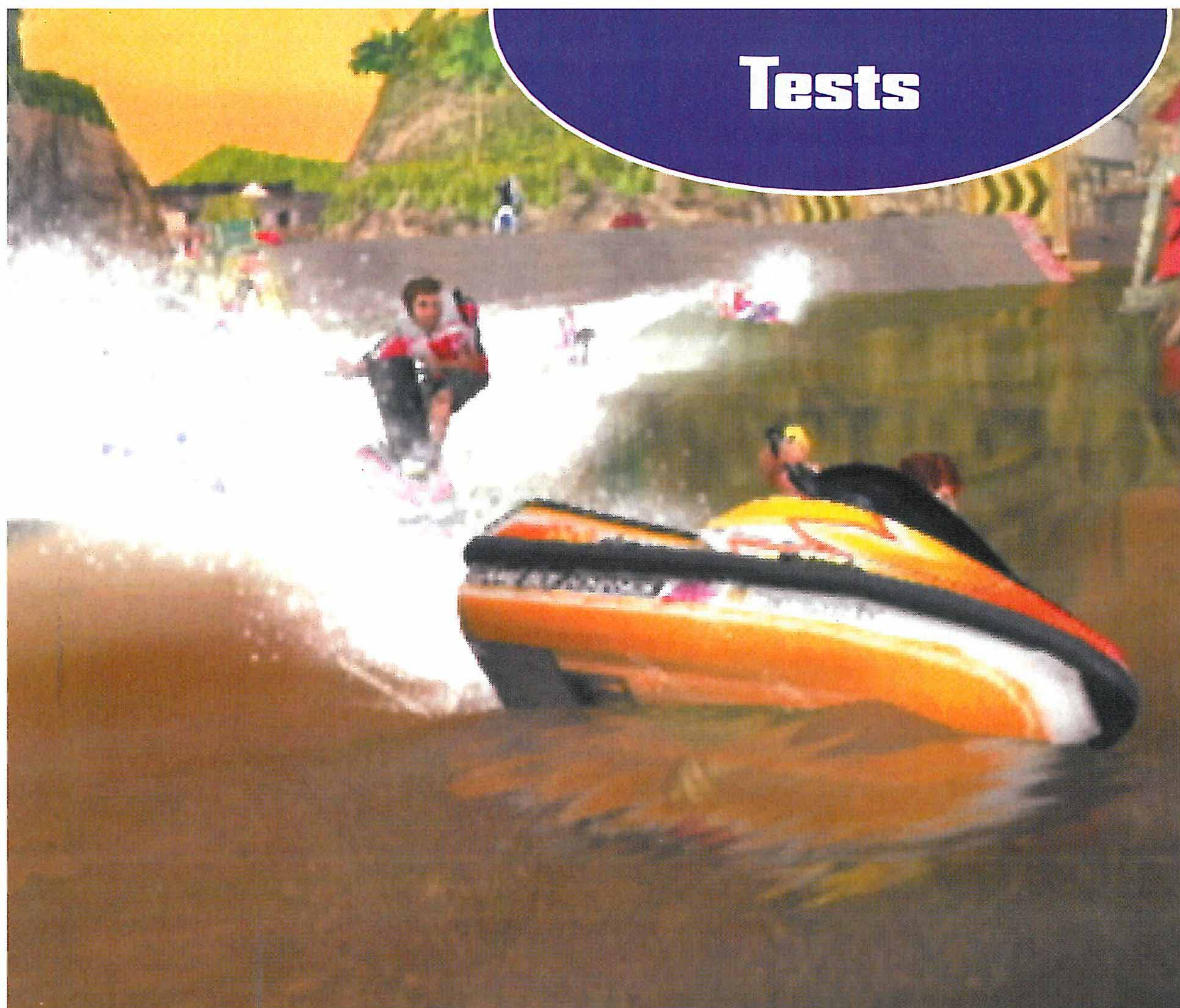
- WAVE RACE : BLUE STORM ..... p. 92
- STAR WARS ROGUE SQUADRON II : ROGUE LEADER ..... p. 94
- SONIC ADVENTURE 2 BATTLE ... p. 96
- BLOODY ROAR PRIMAL FURY ... p. 98
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 .. p. 100
- BURNOUT ..... p. 102
- LUIGI'S MANSION ..... p. 103
- EXTREME-G 3 ..... p. 104
- ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002 ..... p. 106
- ISS 2 ..... p. 106
- BATMAN VENGEANCE ..... p. 109
- DONALD QUAK ATTACK ..... p. 109
- TARZAN FREE RIDE ..... p. 109
- DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 p. 110
- SPACE INVADERS ..... p. 110
- SUPER MONKEY BALL ..... p. 111
- CEL DAMAGE ..... p. 112
- CRAZY TAXI ..... p. 112
- UNIVERSAL STUDIO ..... p. 112



#### GameBoy Advance

- SUPER MARIO WORLD ..... p. 105
- LES CHEVALIERS DE BAPHOMET . p. 106
- BREATH OF FIRE ..... p. 108
- PUYO POP ..... p. 110
- SPACE INVADERS ..... p. 110





• Toutes les vagues ne sont pas à éviter, car leur vitesse s'ajoute à celle de votre scooter.



• De jour comme de nuit, on peut admirer les reflets aquatiques des éléments du décor.



**AU SOMMET DE LA VAGUE !**

## WAVE RACE : BLUE STORM

Le tsunami du NGC se déverse sur nous comme une vague de bonheur, procurant des sensations inédites dans le genre.



### FIGURES AQUATIQUES

• Le mode Stunt vous plonge dans une course aux points où vous devez accomplir plus d'une quinzaine de figures. Si, en course, Wave Race est très maniable, on a, par contre, du mal à réaliser certaines figures.



• Les débuts de course sont souvent mouvementés. Essayez de tirer votre épingle du jeu avec un boost.

**W**elcome to Ocean City Harbor ! Après une présentation du circuit de courses de jet-ski, le présentateur se tait, laissant la place aux bruits agressifs des moteurs des concurrents qui sifflent à vos oreilles.

Cramponné à votre accélérateur, vous scrutez le lointain. Le temps se gâte, et sept coureurs sont devant vous, il va falloir assurer. 3, 2, 1... Go ! Vous entamez une accélération fulgurante qui vous propulse à travers la masse informe de vos adversaires au milieu d'un orage déchaîné et de vagues

### TSUNAMI !

• Cinq conditions climatiques sont proposées, allant du calme plat au déluge, en passant par le brouillard le plus complet. Il arrive même que des gouttes d'eau envahissent l'écran quand le temps se déchaîne. Il est donc primordial de connaître la météo avant chaque épreuve, car il est possible de choisir l'ordre des courses et les conditions dans lesquelles elles se dérouleront. Mais, les prévisions météo, c'est comme celles de la TV, elles ne sont pas fiables...





# STAR WARS ROGUE LEADER

dédiés aux jeux vidéo. Aujourd'hui, la version commerciale surpasse nos premières impressions en nous plongeant au cœur même de l'œuvre de George Lucas.

Dans la peau de Luke Skywalker ou de son acolyte, Wedge Antilles, – selon les missions –, aux commandes des plus célèbres chasseurs de l'Alliance rebelle (A-Wing, X-Wing, Y-Wing,...),

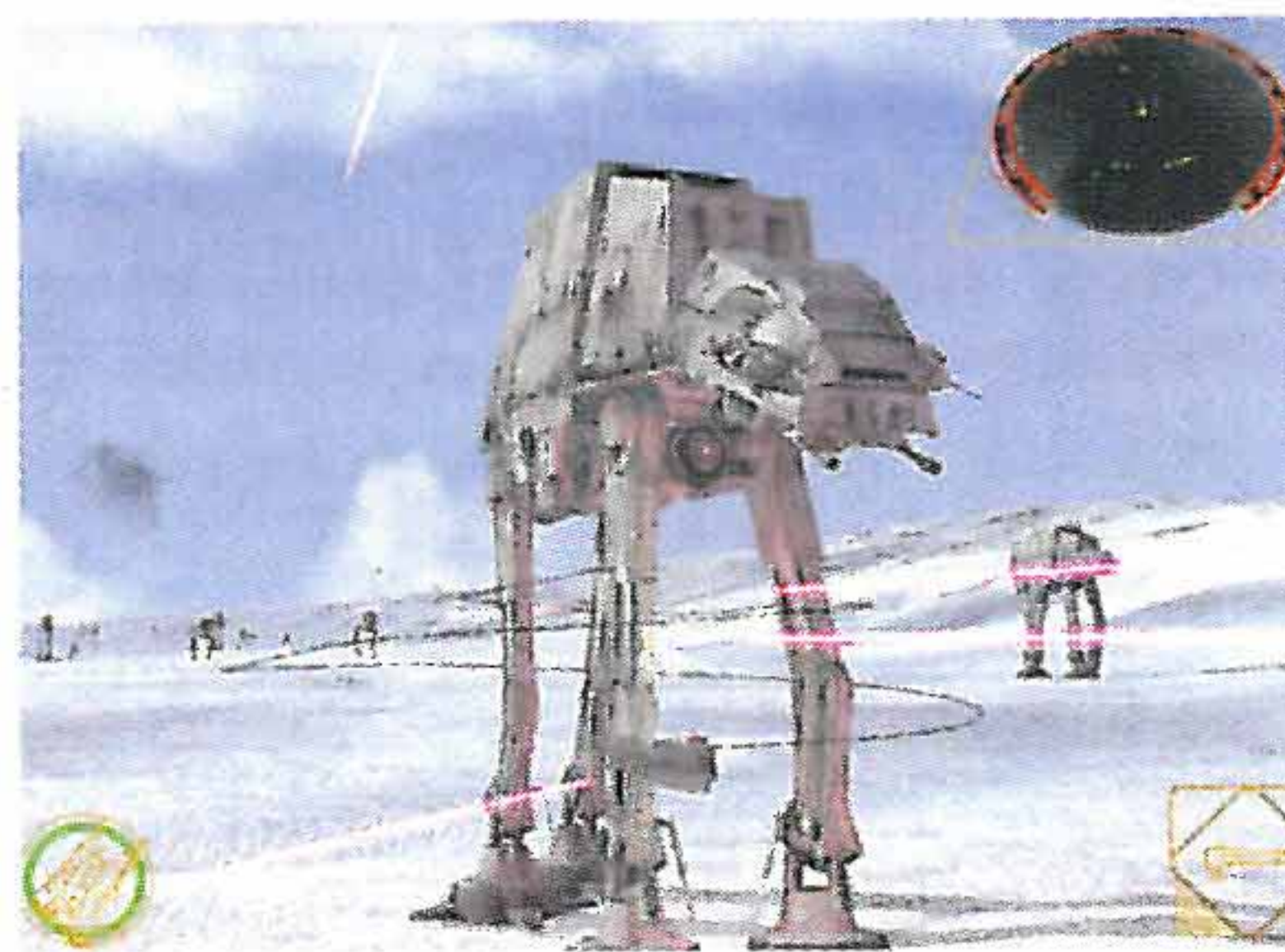
**« Vous ne "jouez plus à...", mais vous êtes DANS Star Wars ! »**

vous prenez part aux plus grandes batailles de la trilogie, de la première attaque de l'Étoile noire, tirée de *La Guerre des étoiles*, à la victoire finale de la Rébellion vue dans *Le Retour du Jedi*. Vous revivez ainsi des moments inoubliables du film, comme l'offensive massive de l'Empire sur Hoth, et découvrez d'autres batailles inédites ou peu évoquées au cinéma.

## MÉDAILLE D'OR



• Vies anéanties, vaisseaux coulés, structures détruites et alliés perdus pullulent dans *Rogue Leader*. Temps maîtrisé, précision et utilisation de l'aide à la visée sont autant d'éléments qui déterminent la valeur de votre médaille après chaque mission (bronze, argent ou or). En fonction de ces médailles et des points obtenus, vous débloquez des vaisseaux, des missions secondaires et d'autres bonus tels qu'un *making of*.

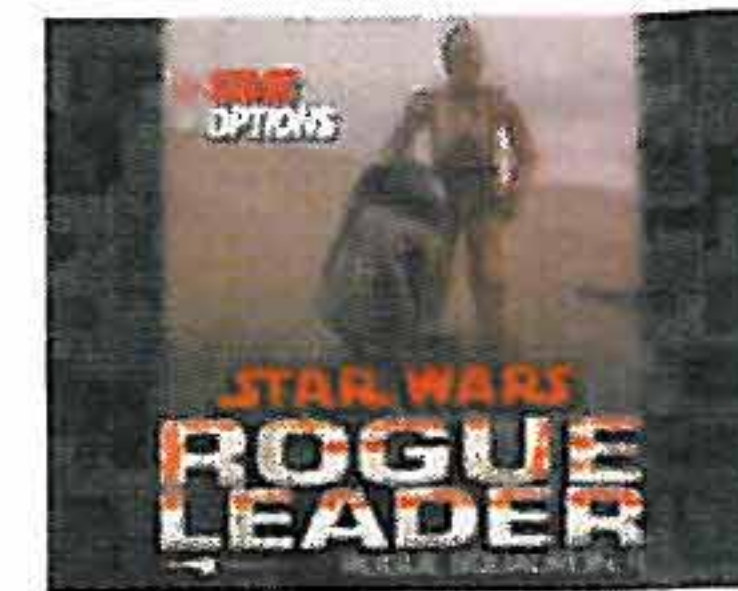


• Pour venir à bout des AT-AT : les harponner solidement et enserrer leurs pattes dans le câble.

La progression du scénario se fait d'une manière très narrative et cohérente tout au long des dix missions pour le moins difficiles.

## UN SHOOT DE HAUT VOL

Il va falloir faire preuve d'une grande habileté pour venir à bout du jeu. Heureusement, la maniabilité n'est jamais remise en question et reste parfaitement adaptée à la manette du GameCube. La durée de vie est encore augmentée par un système de récompenses en fin de mission. Elles sont fonction de vos statistiques de combat (temps de mission, précision des tirs...) et donnent droit à



## PETIT, MAIS... COSTAUD !

• Si le GameCube utilise des disques de 8 cm, – plus petits que les traditionnels DVD –, cela n'est aucunement un désagrément au regard de la qualité de *Rogue Leader*. Des vidéos extraites de la trilogie illustrent les menus du jeu et un vrai *making of* est disponible.

des vaisseaux, des missions et plein d'autres bonus. Techniquement, *Rogue Leader* reflète parfaitement la puissance du GameCube. Le jeu, rapide, tourne impeccablement en 60 images par seconde. Et, bien que l'on puisse déceler quelques légers ralentissements, ceux-ci ne gênent en rien la progression du joueur. Les textures de haute précision, les effets de lumière accompagnant les lasers ou les rayons des soleils de Tatooine immergent immédiatement le joueur dans l'univers de *Star Wars*. Vous ne « jouez plus à... », mais vous êtes DANS... *Star Wars* ! L'ambiance sonore en Dolby Surround Pro Logic contribue pour beaucoup à cette immersion dans l'histoire. Vous êtes littéralement transporté et vos sensations explosent. Bruits des lasers, des chasseurs ties, dialogue permanent avec ses coéquipiers... On s'y croirait ! Un soin identique a été apporté à la musique où les compositions inédites se fondent parfaitement avec les extraits originaux des films. Cette qualité sonore s'explique, en partie, par le fait que Factor 5 a participé étroitement à la conception des composants sonores du GameCube.

*Rogue Leader* est bien le jeu tant attendu par toute une génération de fans de *Star Wars*. Il s'inscrit, à son tour, dans la lignée des grands titres de cet univers. Il faut s'accrocher pour le terminer, mais c'est un réel bonheur de s'y acharner. Vous voulez en savoir plus ? Rendez-vous dans nos pages Guides ! #

**Phil Kimahri**



• Donnez des ordres (récapitulés en haut à gauche de l'écran) à vos alliés en pressant simplement la croix directionnelle.



• Détruire cet immense destroyer impérial n'est pas une mission de tout repos ! D'autant qu'il déverse sa flotte de chasseurs ties.



• Les niveaux fourmillent de détails, on peut même apercevoir les soldats impériaux autour des batteries antiaériennes.



• L'intérieur de chaque vaisseau est modélisé en détail. Il est possible d'y déplacer votre regard à l'aide du stick C.

GENRE : ACTION  
ÉDITEUR : FACTOR 5/LUCASARTS  
SORTIE : 03 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 65 €  
SAUVEGARDE : 3 BLOCS AU MINIMUM

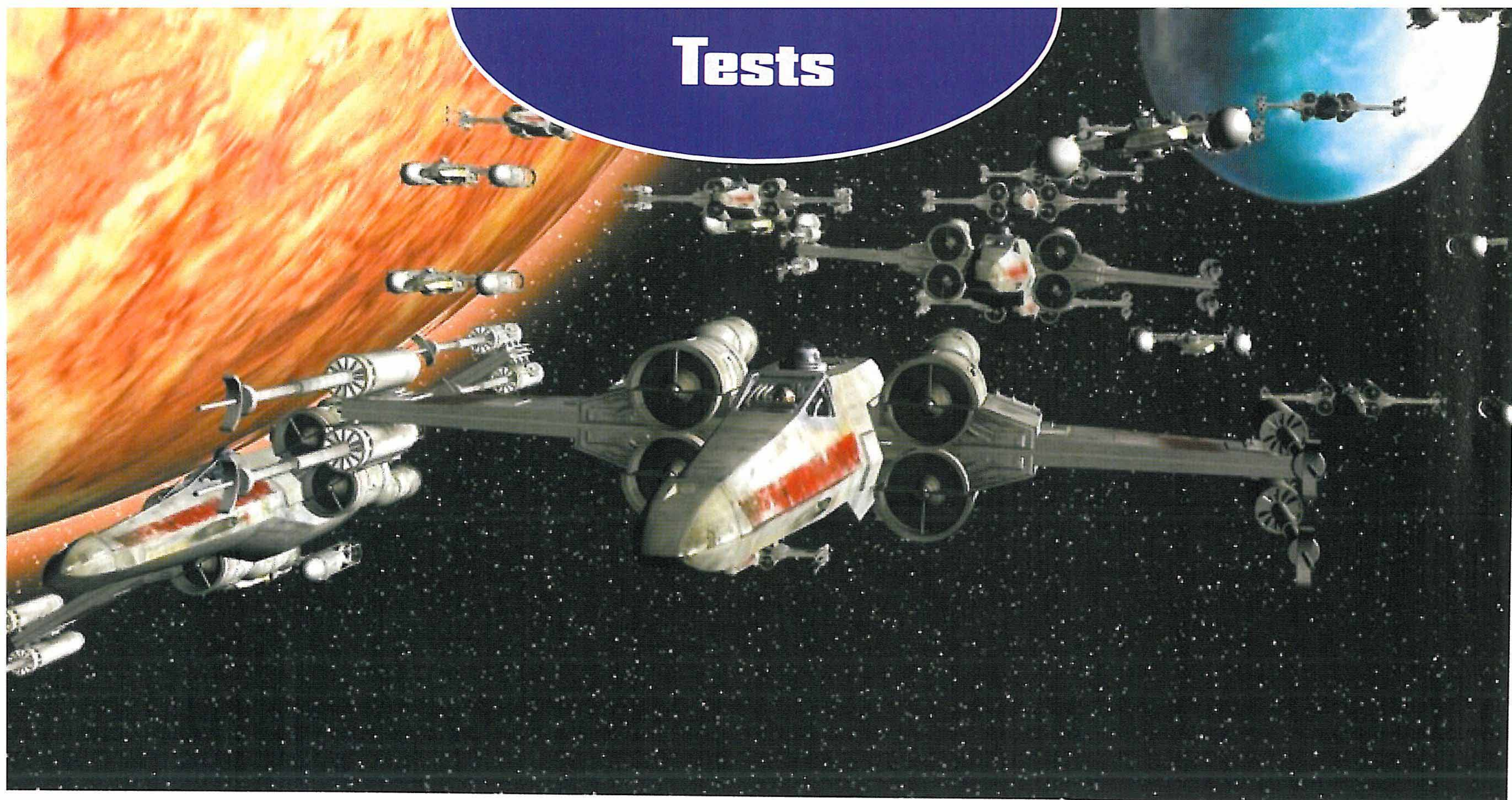
## RÉSUMÉ

*Rogue Leader* s'impose comme l'un des titres phare du lancement du GameCube. Un achat indispensable, même pour les non-initiés.

**★ VERDICT**

**8/10**

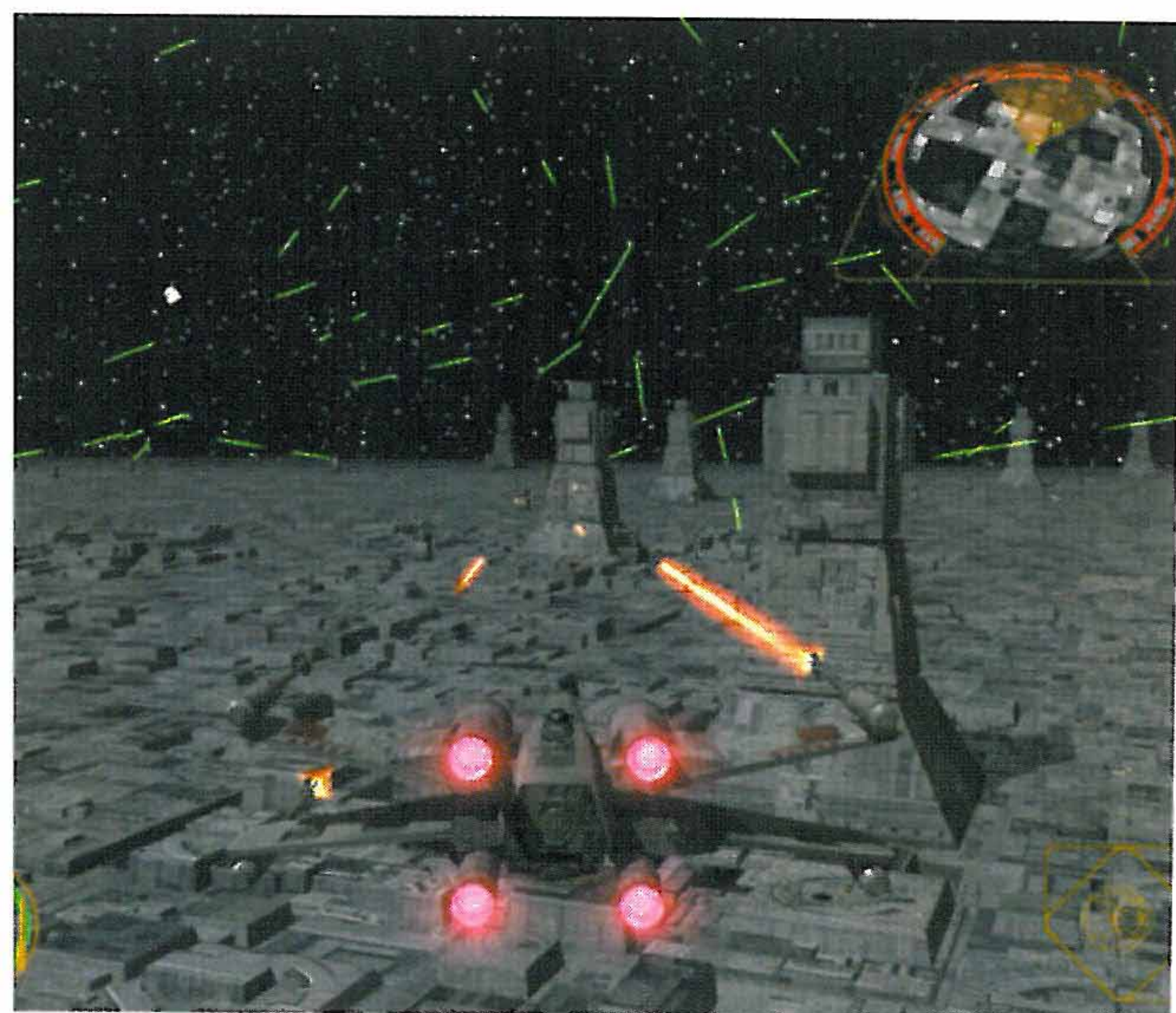




 **LA FORCE EST AVEC LE GAMECUBE !**

# STAR WARS : ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

En débarquant sur le GameCube, la saga *Star Wars* gagne enfin ses lettres de noblesse dans le domaine ludique.



• L'attaque de l'Étoile noire est parfaitement reconstituée. Difficile de passer au travers des mailles du filet de lasers !



## JOUR ET NUIT

• Certaines missions, notamment celles d'entraînement sur Tatooine, tiennent compte de l'horloge interne de la console. Vous évoluez ainsi dans ces niveaux à l'heure réelle, et pouvez même voir le coucher et le lever du soleil.

Dans la multitude des jeux vidéo adaptés de l'univers *Star Wars*, les consoles de Nintendo peuvent se targuer de proposer la plupart des meilleurs titres. *Rogue Squadron* était l'un de ces hits sur Nintendo 64. Rien d'étonnant par consé-

quent que sa suite fasse partie des titres de lancement du GameCube. Développé par Factor 5, déjà à l'origine du premier opus, et en collaboration avec LucasArts, *Rogue Leader* a déjà servi de vitrine technologique pour le GameCube et suscité l'admiration des journalistes lors des salons

## AIDE À LA VISÉE

• Difficile de différencier un essaim de chasseurs ties sur fond étoilé au milieu d'un champ d'astéroïdes. Heureusement, chacun des vaisseaux de l'Alliance possède un ordinateur d'aide à la visée. Par simple pression sur le bouton Y, vous passez en vue intérieure avec un filtre coloré devant les yeux. Au travers de celui-ci, les objectifs prioritaires apparaissent en jaune et tout autre élément ennemi secondaire, en rouge. Indispensable dans bien des situations.







• À part pour ce qui concerne les coups normaux, toutes les autres actions sont illustrées par des effets spéciaux.



• Bien mieux que la garde, l'esquive permet de reprendre l'ascendant sur son adversaire et d'entamer une contre-attaque.



• Une vue de caméra spéciale est utilisée afin d'augmenter la dynamique des prises au corps à corps.



• Il faut le voir pour le croire : le rendu graphique des furies est hallucinant de beauté. Vous voilà prévenu !

## « Bloody Roar s'avère fun et accessible à la fois »

les ombres, le flou autour des Beasts (animaux-garous)...

Le résultat, c'est qu'un véritable festival de son et lumière envahit l'écran. On en prend plein les yeux et les oreilles à chaque instant. L'effet est même trop accentué pendant les furies, mais ce n'est pas gênant, puisqu'il s'agit d'enchaînements de coups automatiques ; comprenez que si la première attaque touche, vous n'avez plus qu'à admirer votre personnage massacrer son adversaire le temps de quelques frappes dévastatrices. Si l'ensemble du jeu a bénéficié d'un lifting sur le GameCube, l'animation, pour sa part, reste moyenne. Rien de grave, cependant, puisque les attaques se succèdent naturellement les unes aux autres et vous laissent tout le loisir de créer des enchaînements percutants. Et ceci, même si vous n'êtes pas un expert du genre. En résumé, *Bloody Roar* s'avère fun et accessible à la fois.

### PAS SI BÊTES QUE ÇA !

Si le confort de jeu est optimal, on ne peut nier que la petitesse de la croix directionnelle, à laquelle *Bloody Roar* n'est pas adapté, peut gêner. On s'en accommode, mais il en résulte la nécessité de passer quelques heures à s'accoutumer à la jouabilité. Cette dernière se montre pourtant très basique. Ainsi, l'ensemble des enchaînements de coups se fait quasi automatiquement en tapotant les boutons de poings et de pieds tout en maintenant une direction précise.

De même, un seul bouton suffit pour la garde et l'esquive. Ce qui n'empêche pas cette dernière de permettre des retournements de situation surprenants. En effet, c'est après avoir rempli la jauge de puissance, en multipliant les frappes, que l'on peut finalement se métamorphoser en garou et faire ressortir son côté bestial ! Non seulement la bête est splendide, mais sa force s'en trouve décuplée et sa barre de vie remonte. Réussir à déclencher la mutation au moment opportun peut donc influencer l'issue d'un combat.

Entre autres nouveautés apportées par cette version GameCube, on peut passer en Hyper Beast à n'importe quel

moment en sacrifiant une partie de sa barre de vie. Si cet état est temporaire, il présente un avantage certain : celui de déclencher des furies à volonté, à défaut d'en lancer une seule en mode Beast, ce qui ramène de façon automatique la bête à sa forme humaine. Une bonne idée qui permet d'ajouter une dimension tactique aux combats engagés. Vous l'aurez compris, ce *Bloody Roar* est très arcade mais offre néanmoins plusieurs subtilités qui dynamisent des affrontements déjà particulièrement sauvages. Quelques grammes de finesse dans un monde de brutes, qui font de ce titre l'incontournable du genre sur le GameCube. #

Aymeric Lallée



### VERSION BOOSTÉE !

• La version GameCube profite d'un rendu graphique surprenant qui supprime celui des versions précédemment sorties sur les autres machines. Les personnages et les décors sont plus fins et plus riches visuellement. Dommage que l'animation n'ait pas connu le même sort.

### NOUVELLES BÊTES DE COMBAT



• Comme si ça ne suffisait pas, Ganasha, l'éléphant-garou, et Cronos, le phénix-garou, se rajoutent à la liste des combattants. Deux persos au look singulier qui étoffent le bestiaire en styles de combat et font monter à 14 le nombre de guerriers. Chacun de ces derniers loge dans un nouveau décor au design particulier, spécialement créé pour cette version.



• Son humour ne vous sautera pas aux yeux au premier abord, ni au second d'ailleurs. C'est plutôt lui qui vous saute à la gorge.

GENRE : COMBATS FÉROCES  
ÉDITEUR : ACTIVISION  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : 3 BLOCS AU MINIMUM

### RÉSUMÉ

Un titre rugissant qui inaugure en fanfare l'arrivée des jeux de combat en 3D sur le GameCube.

### ★ VERDICT

# 7,5/10





## LES HÉROS SE METTENT EN BOULE

# SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Avec sa rapidité habituelle, Sonic déboule sur GameCube dans un titre aux multiples facettes.

Un Docteur Robotnik remonté comme jamais... Des Chaos Emeralds à récupérer... Un monde proche de la destruction... Voici en substance, le menu qui vous est proposé dans *Sonic Adventure 2 Battle*. Si la trame du scénario est classique, la façon dont elle est traitée l'est



### COURSE DE KART

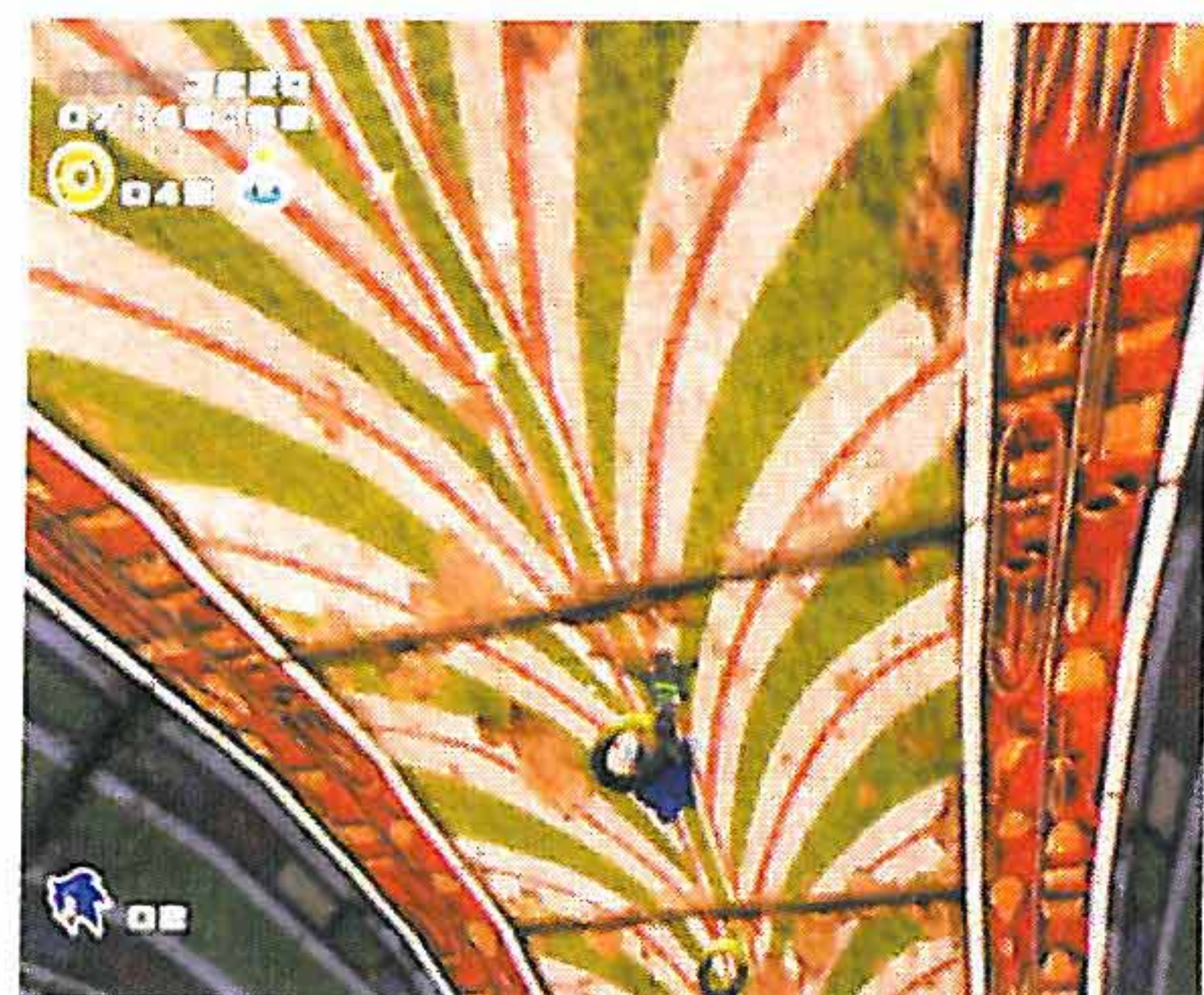
Après avoir ouvert la course dans le mode Aventure, vous pouvez participer à un véritable mini-championnat. Vous choisissez votre pilote parmi les six héros, et la course parmi les classiques Beginner, Standard et Expert. Des emblèmes sont à gagner.

beaucoup moins. Vous avez le choix entre deux facettes de la même aventure. L'une, vécue par les héros habituels de la série : Sonic, le hérisson, Tails, l'écureuil, et Knuckles, l'échidné. L'autre, par trois vilains notoires : Dr Robotnik, l'ennemi intime de Sonic, Shadow, un clone du hérisson bleu, et Rouge, la chauve-souris. Chaque groupe se joue indépendamment et leur progression est sauvegardée en parallèle. Ainsi, vous commencez



## DES SECRETS

De nombreux objets sont cachés dans les niveaux. Tout d'abord, les upgrades des armes des personnages qui leur octroient de nouveaux talents et pouvoirs. Ensuite, il y a des caisses spéciales cachées dans chaque niveau. L'une contient la clé du Jardin des Chaos. Elle vous permet d'accéder au Jardin à la fin du niveau. Une autre contient un animal qui sert à l'élevage des Chaos. Il existe aussi d'autres caisses secrètes, à vous de trouver ce qu'elles cachent...



Les angles de vue des niveaux de Shadow et de Sonic sont bluffants. De quoi donner le tournis !





UNE OMBRE PLANE AU-DESSUS DE LUIGI...

# LUIGI'S MANSION

Héros principal – une fois n'est pas coutume – Luigi cherche Mario dans un jeu d'action/aventure des plus novateurs.



• La salle de musique est sympathique, on y joue les airs bien connus de *Super Mario Bros*.

## VILAIN PAS BOO

• Les Boos sont des fantômes qui infestent le manoir. Une cinquantaine d'entre eux doivent être aspirés pour venir à bout d'une des rares quêtes annexes. Vous détectez leur présence à l'aide du GameBoy Horror, grâce auquel vous communiquez avec le prof. Un petit coup d'aspirateur, et hop ! les fantômes apparaissent. S'engage alors, aspirateur à la main, une poursuite des plus rocambolesque après des Boos capables de traverser les murs !



• Toad est également présent. Même mort de trouille, il vous aide en sauvegardant votre partie.

**M**ario a disparu ! Des spectres en tout genre ont investi le manoir que Luigi vient de gagner, et son frère y est pris au piège. Le prof K. Tastroff, collectionneur de fantômes, vous soutient dans votre recherche et vous équipe d'un aspirateur à revenants. Ces derniers n'ont qu'à bien se tenir ! Chaque salle traversée doit être vidée de son contenu d'ectoplasmes.

## CHASSE À CŒURS

Pour cela, vous devez aspirer le cœur de chaque fantôme. Cœur qui n'est pas toujours visible... Il faut alors résoudre l'énigme du lieu pour l'apercevoir : éteindre les bougies d'une pièce, fouiller tous les coffres, enlever leurs masques à des fantômes escrimeurs... Les énigmes sont diverses et bien pensées. Après un combat éprouvant, et une fois le mystère résolu et le spectre avalé dans votre aspirateur perfectionné, vous récupérez une clé ou un pouvoir afin de poursuivre l'exploration. Lancer des gerbes de flammes, glacer vos adversaires ou arroser certains objets assurent des combats variés.

Côté ambiance, c'est lugubre à souhait. Le manoir est très sombre et seule une lampe torche sert à vous éclairer. Les ombres dans le sillage lumineux sont particulièrement bien portées. Cela rehausse encore des graphismes

superbes et mignons à souhait. Enfin, l'ambiance sonore est particulièrement travaillée et pleine d'humour, avec des bruitages et des musiques propres à Nintendo. La seule chose que l'on peut reprocher à *Luigi's*

*Mansion* concerne sa durée de vie. On peut finir le premier manoir en moins de six heures, la suite du jeu étant un peu plus répétitive. Ceci dit, l'originalité dans la progression et dans le gameplay en fait un titre à ne pas rater pour les fans des plombiers à casquette. #

**Wonder**



• Pour avaler un fantôme, il faut l'aspirer en maintenant la manette dans la direction opposée.



• Les miroirs vous ramènent au hall d'entrée : pratiques, les téléporteurs !

GENRE : ACTION/AVENTURE  
ÉDITEUR : NINTENDO  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : 3 BLOCS AU MINIMUM

## RÉSUMÉ

*Luigi's Mansion* est un jeu atypique et novateur, qui possède le charme et le gameplay habituel des jeux développés par Nintendo.

**VERDICT**

**7/10**



# Tests



• La beauté des effets de lumière de ce *Bloody Roar Primal Fury* vous laissera bouche bée.



• Le flou autour des Beasts illustre leur puissance, mais cela rend, parfois, le jeu confus.

 **RUGIR DE PLAISIR !**

## BLOODY ROAR PRIMAL FURY

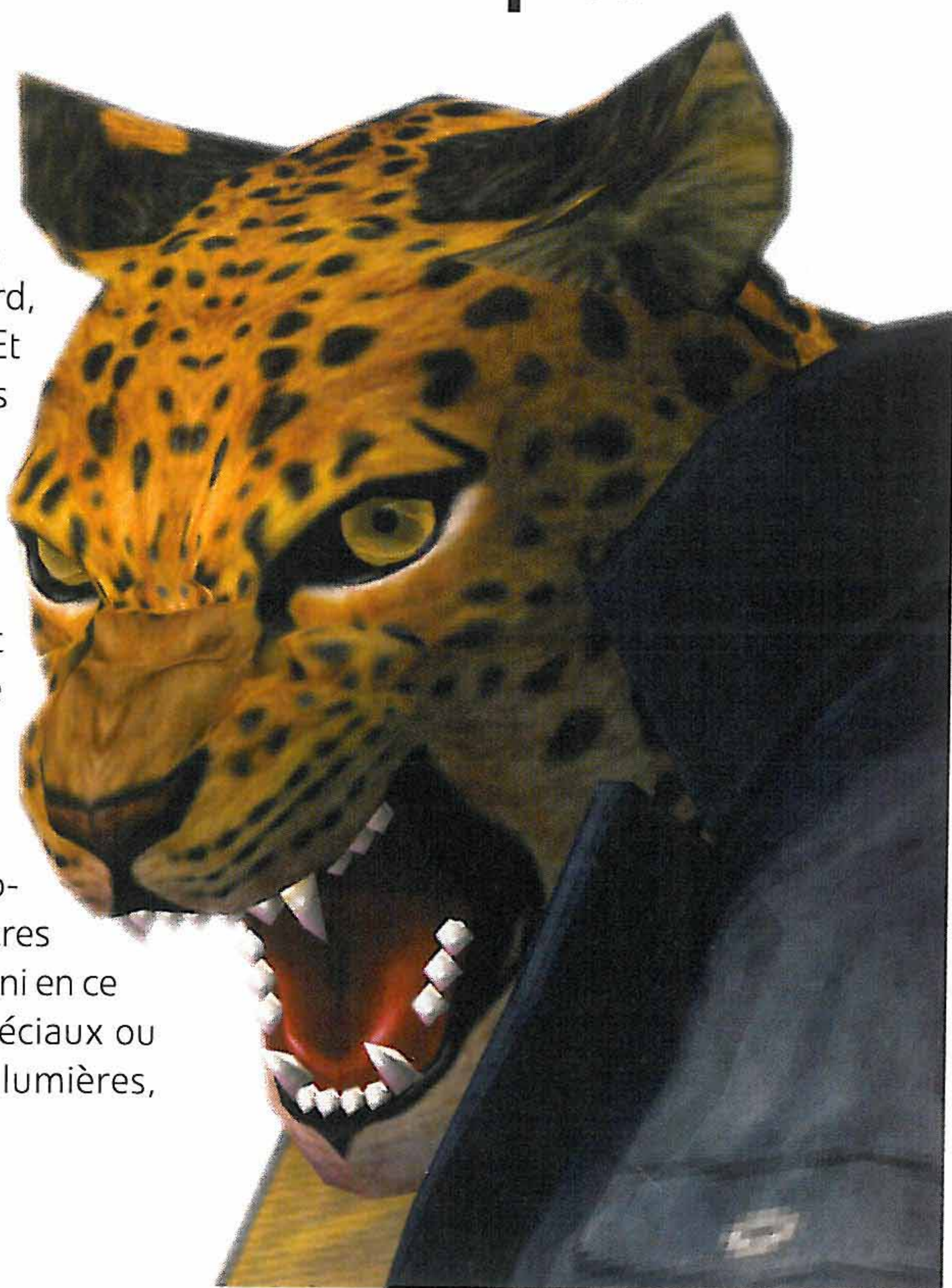
Le GameCube accueille la meilleure version du jeu de combat le plus bestial jamais sorti sur une console de salon.

**A** peine est-il sorti en Europe que le Cube trouve déjà quelque chose à se mettre sous la dent dans le registre baston ! Ici, point de simples guerriers : *Bloody Roar Primal Fury* vous propulse dans l'univers fantastique des humains capables

de se transformer en créatures mi-homme mi-animal de tout type : tigre, lapin, lion, caméléon, cafard, éléphant... tout y passe. Et les programmeurs n'ont pas été avares quant aux détails graphiques des quatorze combattants qui vous sont proposés : leur rendu est véritablement magnifique. Il faut dire que la réalisation de ce nouveau *Bloody Roar* a été entièrement revue à la hausse. On peut admirer une 3D encore plus fine que sur les autres supports. L'effort a été fourni en ce qui concerne les effets spéciaux ou encore les éclairages, les lumières,

### HYPER BEAST !

• Quand vous vous transformez en garou, votre force devient surhumaine et vous pouvez déclencher l'une des furies de votre perso et la lancer autant de fois que vous le voulez. Mais attention, s'il a l'avantage de se déclencher à n'importe quel moment, l'Hyper Beast diminue votre barre de vie et se révèle limité dans le temps. De plus, à chaque fois que vous encaissez un coup, la jauge de Beast diminue jusqu'à ce qu'elle atteigne zéro et que le mutant retrouve sa stature initiale.





 S'IL NE DOIT EN RESTER QU'UN...

# SUPER MARIO WORLD MARIO ADVANCE 2

Mario est de retour sur GBA, et, avec lui, la référence des jeux de plate-forme 2D. Incontournable.

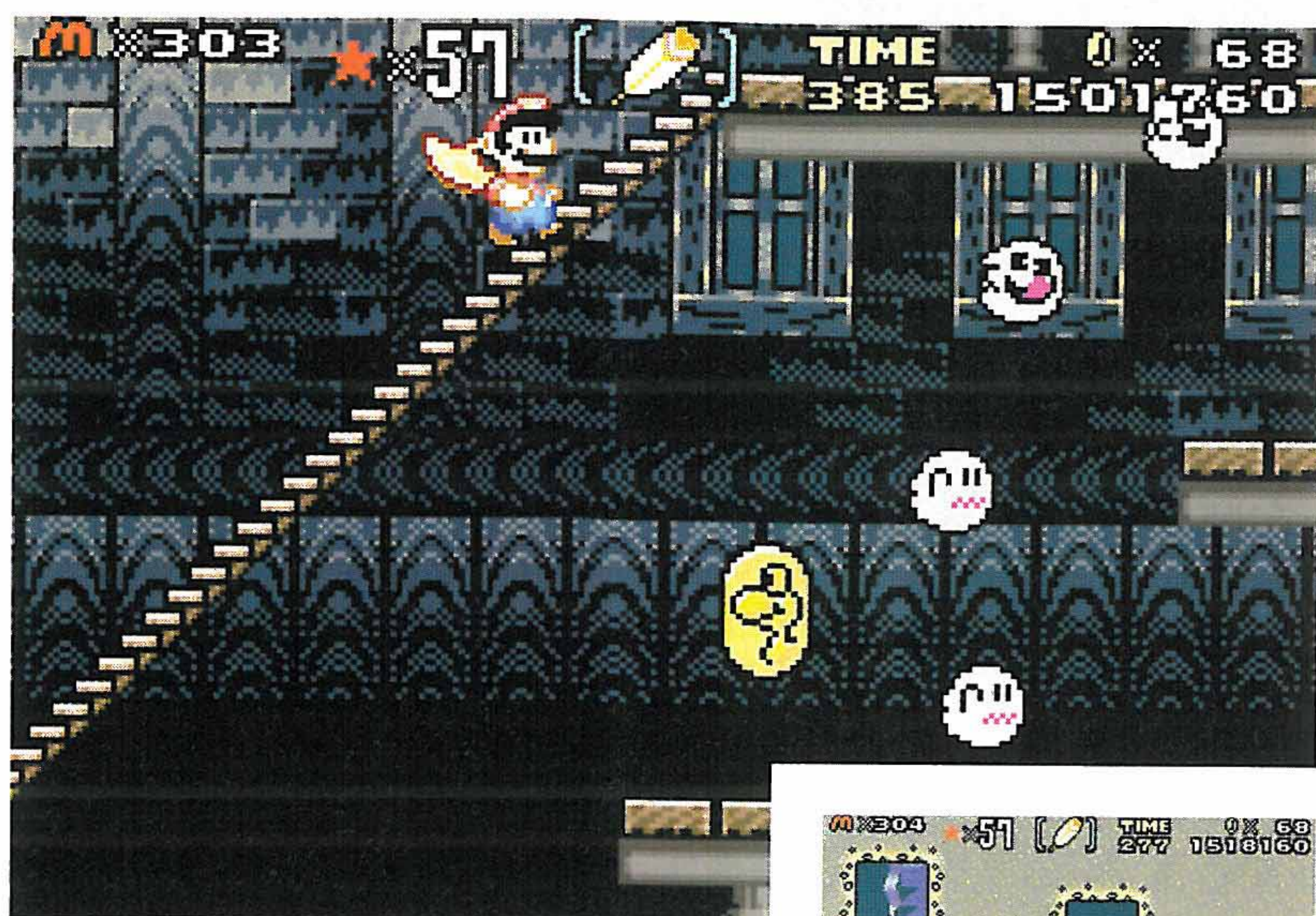
Vanilla Dome, Chocolate Island, Soda Lake... Les noms des régions du monde de *Super Mario World* titillent notre gourmandise. Et quand on sait que les dangers des 72 niveaux de plate-forme sont aussi compris dans

le menu, on s'en purlèche les babines. Sous les graphismes aux couleurs de guimauve, se cache une richesse de jeu à provoquer une crise de foie chez ses concurrents.

## LA CHEVAUCHÉE FANTASTIQUE

Au contraire de l'adage, – on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs – ici, pour accomplir leur quête, Mario et Luigi doivent sauver tous les œufs de Yoshi enlevés par Bowser. De nombreux pouvoirs sont à la disposition des deux frères que vous incarnez successivement. En plus d'utiliser des classiques champignons magiques, rendant plus grand et plus puissant, et des fleurs, donnant la possibilité de tirer, il peuvent désormais voler et chevaucher des Yoshis.

Pour gagner les airs, il leur faut préalablement trouver une cape, un ballon ou un nuage. Pour la chevauchée, c'est plus compliqué : les pouvoirs sont fonction de la couleur (parmi quatre), du Yoshi que vous montez, et des ennemis que vous leur servez en plat de résistance.



• Il y a cinq pièces de Yoshi dans chaque niveau. Vous aurez une belle surprise en les trouvant.

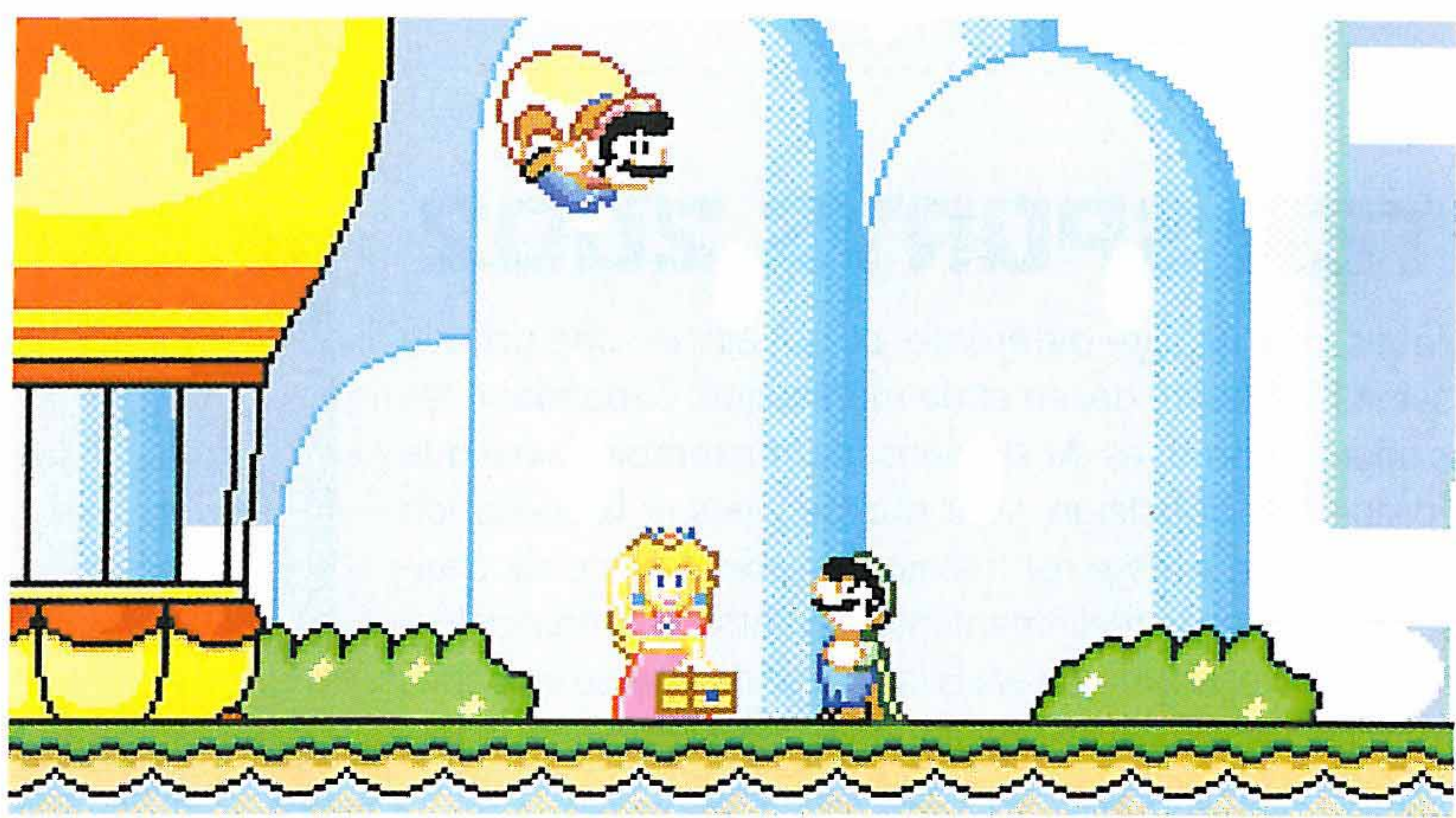
Batte des ailes, cracher du feu ou faire trembler le sol, vous trouverez bien comment vous sortir de toutes les situations. D'autant qu'un Yoshi gagné dans un niveau peut servir dans d'autres. Le jeu n'étant pas linéaire, cela révèle un aspect stratégique inhabituel dans les jeux de plate-forme ! Les niveaux n'en sont que plus appréciables. D'autant que chacun d'eux regorge de surprises : pièges, plates-formes, et, aussi, ennemis évoluent tout au fil du jeu. La variété est le maître mot, et la durée de vie n'en est que plus remarquable. Heureusement ! Il eut été dommage de voir gâcher ces musiques entraînantes et ces graphismes pastel aussi lisibles que beaux. Enfin, la maniabilité, qui répond au doigt et à l'œil, réjouira tous les amateurs !



• Mario sait nager et profite des niveaux aquatiques, très agréables, même s'ils sont très dangereux.

## SORTIES SECRÈTES

• L'un des principaux atouts de *Super Mario World* réside dans les 24 sorties secrètes parmi les 72 niveaux du jeu. Ces sorties vous permettent d'accéder à des niveaux cachés ainsi qu'à deux mondes secrets : la Star Road, sur laquelle on voyage rapidement à travers les sept mondes, et le Special qui n'est ouvert qu'en découvrant les cinq sorties secrètes de la Star Road. Notez que les huit niveaux du monde Special sont les plus difficiles du jeu.



• Qui va à la chasse perd sa place ! Mario et Luigi batifolent, la princesse est toute seule... Bowser en profite.

Wonder

GENRE : PLATE-FORME  
ÉDITEUR : NINTENDO  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 45 €  
SAUVEGARDE : OUI, 3 PARTIES

## RÉSUMÉ

Avec ses 72 niveaux, ses 24 sorties secrètes et sa maniabilité exemplaire, *SMA2* est, à ce jour, le meilleur jeu de plate-forme 2D.

★ VERDICT

9,5/10



Score 8,458

# Tests



 **COMME SUR DES ROULETTES**

# TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Le grand *Tony* débarque enfin sur GameCube dans un troisième volet très abouti prêt à ravir tous les fans de glisse urbaine.

**A**près deux premiers épisodes qui ont littéralement révolutionné le genre sur console, Tony, le roi du skateboard, s'apprête à faire une entrée en beauté dans la ludothèque GameCube. Fort de son statut de référence sur tous les

supports sur lesquels il est passé, *Tony Hawk* entend bien ne pas décevoir dans ce nouveau volet. Histoire de ne pas complètement changer une formule qui gagne, on recense donc tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série, saupoudrés, çà et là, de petites innovations.

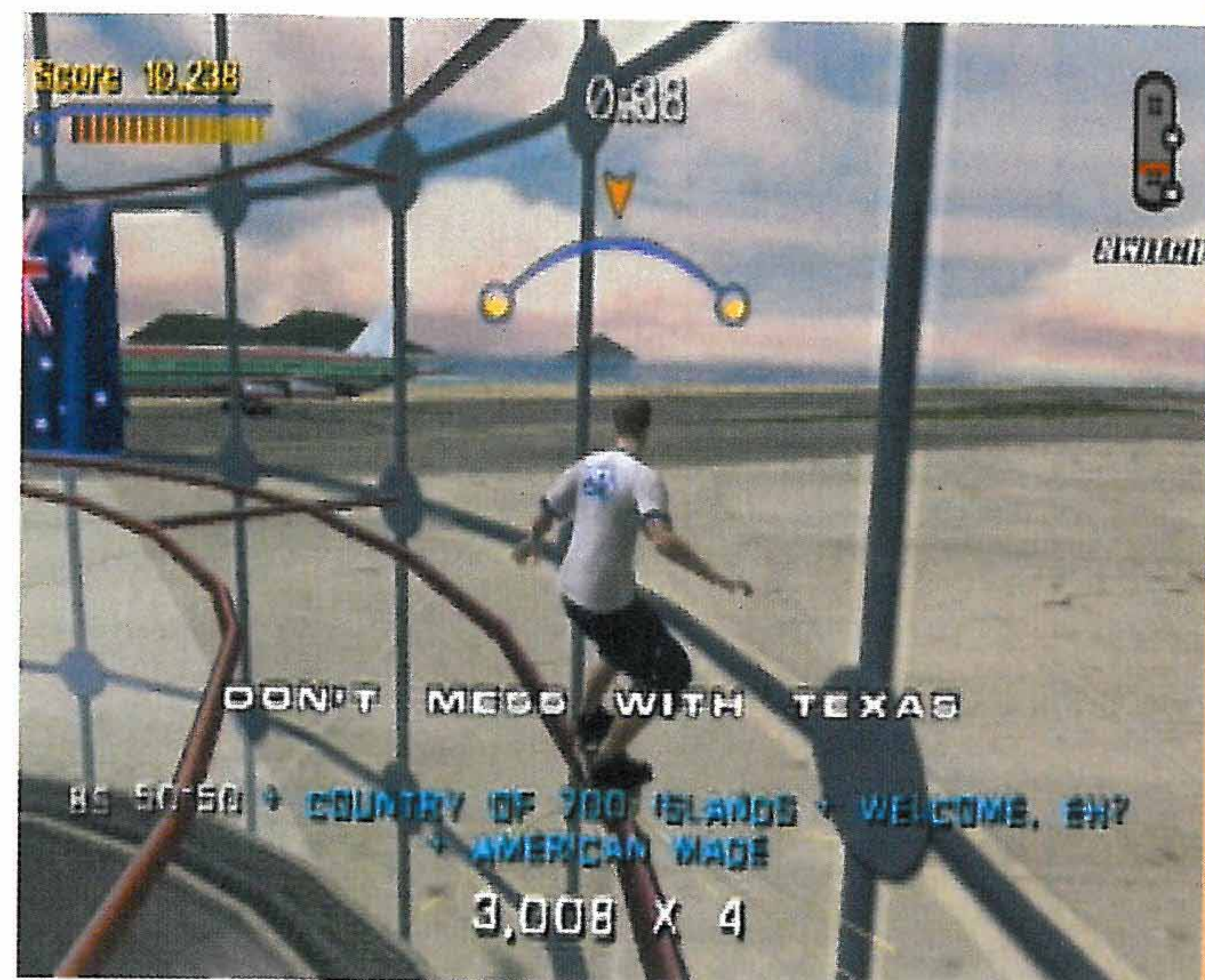
## ÉQUILIBRE

• Un nouveau système d'équilibre a été mis en place dans cet épisode. A chaque grind, un segment horizontal apparaît avec un petit triangle qui symbolise le point d'équilibre du skater. Le but du jeu est de maintenir le plus longtemps possible le triangle à l'intérieur du segment à l'aide du stick analogique. Idem pour les manuals et handplants qui s'effectuent de manière verticale. La sanction dans le cas où les extrémités seraient touchées est une grosse gamelle assurée.



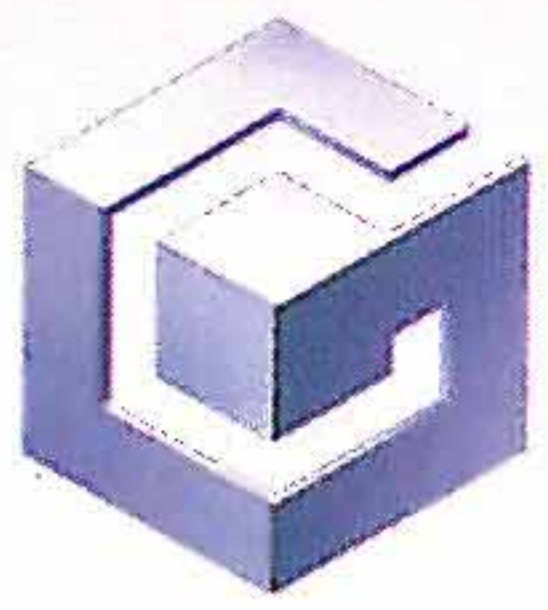
## ET UN SPÉCIAL !

• La barre de Spécial se remplit en même temps que l'on enchaîne les figures. Une fois qu'elle est à son maximum, on peut réaliser des acrobaties délirantes. Attention, cependant, aux chutes et à l'inactivité qui feront redescendre cette barre instantanément.



• Les objectifs sont souvent drôles, les plaisirs variés et cela donne vraiment envie de se dépasser.





NINTENDO  
GAMECUBE™



**SUPER  
SMASH BROS.**

**Melee**

Vos héros préférés  
vous cassent le cube.



**LA VIE EST UN JEU**

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





**PAS FROID AUX YEUX !**

# BURNOUT



Pour les amateurs de vitesse, Acclaim a conçu un jeu sur mesure : pas vraiment profond, mais sacrément dynamique.



• Voitures de sport, trucks américains et étendues de bitume : reste à appuyer sur le champignon !

## TÔLE FROISSÉE

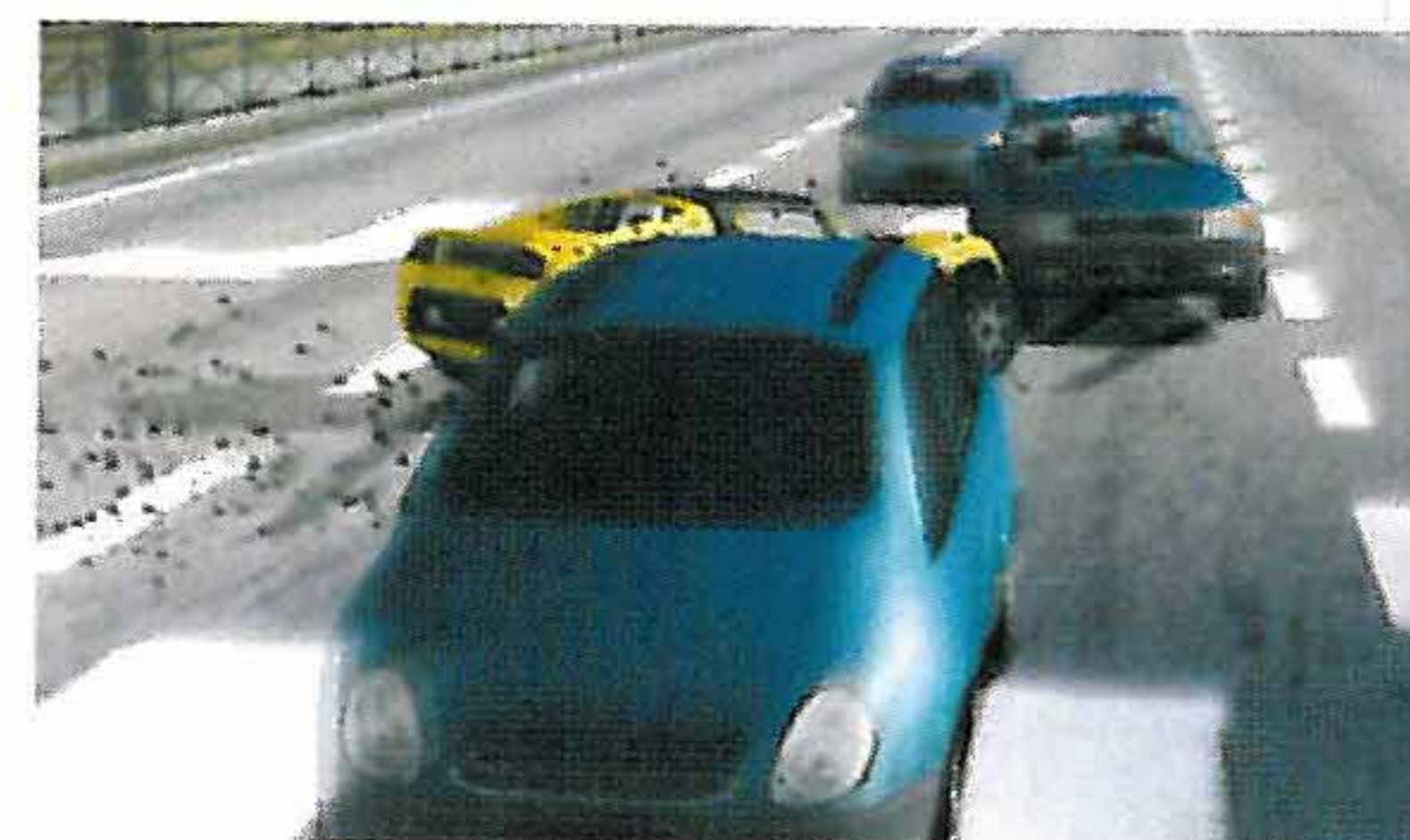
• Les accidents dans *Burnout* sont mis en scène de manière particulière : lorsqu'un accident se produit, l'action se suspend afin de nous le remonter immédiatement sous plusieurs angles. Après la course, il est possible de revoir chaque crash sous une interface spéciale. Elle permet de régler la vitesse de déroulement de l'action, de tourner autour de sa voiture et de zoomer.



Peut-être vous en lasserez-vous et souhaiterez passer au stade suivant : « Je conduis comme un dieu en évitant tout le monde ». Grossière erreur ! C'est bien d'une âme de danger public dont il faut faire preuve ici, puisque à chaque fois que vous frôlez l'accident, votre « burnomètre » (une jauge de turbo décuplant vitesse et danger) se remplira. Vous serez motivé dans cette prise de risque par l'obtention de nouvelles voitures et de nouveaux circuits. Pas éternellement, hélas ! le point faible du jeu étant sa durée de vie en Solo. Heureusement, le mode

Deux Joueurs, très réussi, permet de profiter un peu plus longtemps des graphismes soignés, et de la jouabilité précise de *Burnout*. #

**Julien Van de Steene**



• Dans les accidents, les carrosseries se déforment, les vitres volent en éclats.

De la vraie course spectacle ! En misant tout sur le rendu visuel des accidents entre voitures, les créateurs de *Burnout* ont clairement défini l'identité de leur jeu. Restait à inventer le concept qui allait avec. Celui-ci est des plus simples : le joueur est invité à foncer sur des routes au trafic routier plus ou moins dense. Trois adversaires gérés par la console espèrent bien arriver avant vous. Ils n'auront pas, dans un premier temps, toute votre attention, trop concentré que vous serez à esquiver les véhicules de tourisme.



• Les bouchons provoqués par les feux rouges constituent des dangers importants.

Il faut dire que leurs conducteurs sont pénibles avec leur fâcheuse tendance à respecter le Code de la route ! À la vitesse à laquelle vous serez amené à rouler, ils vous paraîtront immobiles. Les premières parties seront rythmées par les crashes causés par vos maladresses. Vous en profiterez pour les visualiser sous tous les angles, un mode spécial y étant réservé.



• Rouler à contresens ou frôler d'autres véhicules remplit la jauge de « burn », sorte de turbo.

GENRE : COURSE  
ÉDITEUR : ACCLAIM  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : OUI

### RÉSUMÉ

Malgré une durée de vie perfectible, *Burnout* nous « scotche » à l'écran par les sensations de vitesse qu'il procure. Un jeu à déguster à petites doses.

**★ VERDICT**

**7/10**





## UN JEU SANS COUAC

# DONALD COUAK ATTACK

Les héros de Disney ont souvent eu la cote avec les consoles Nintendo. *Donald Couak Attack*, plein d'entrain et de bonne humeur, est une pure incitation à prendre le paddle GameCube en main.

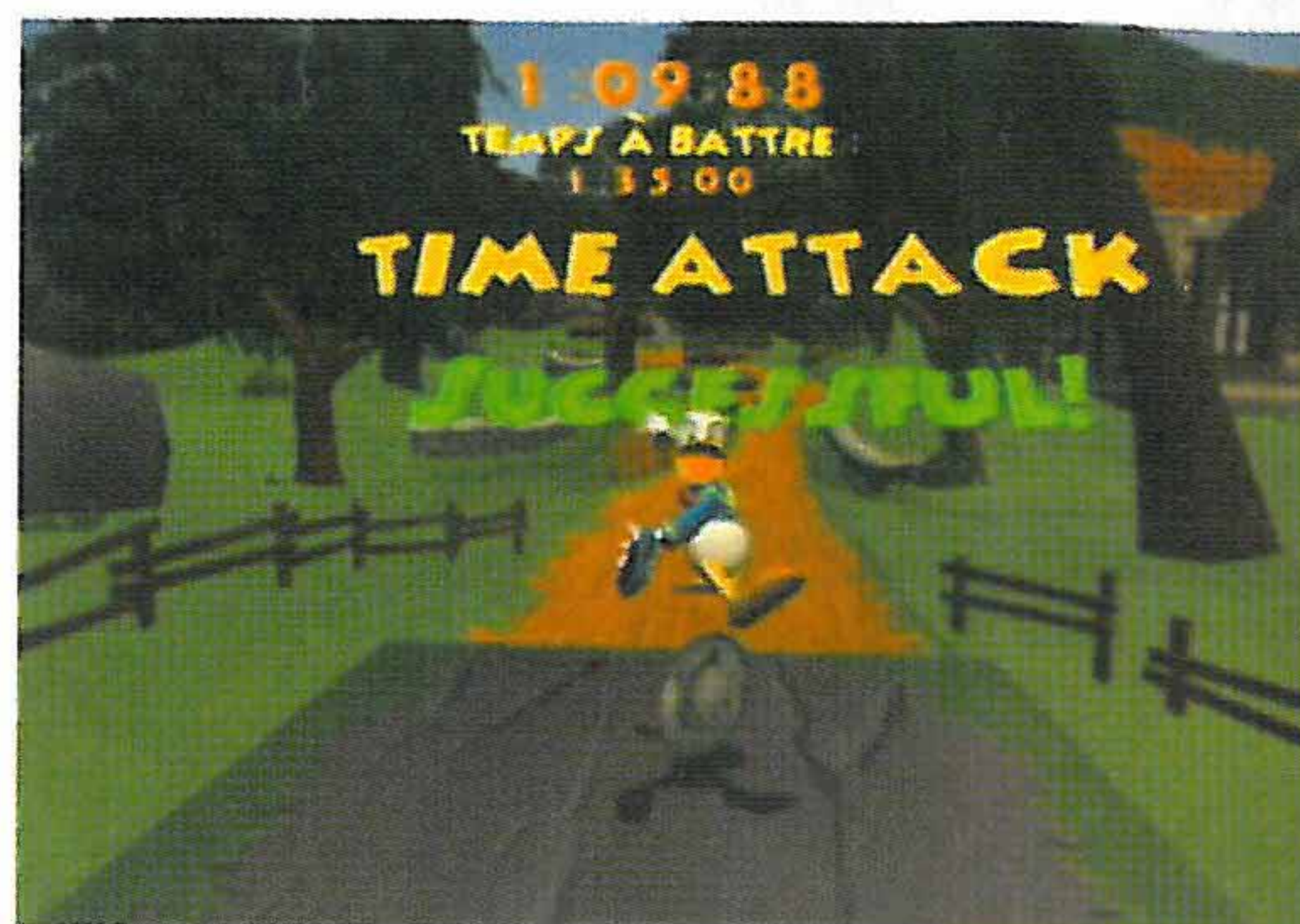
Les graphismes colorés, les bruitages sympathiques, la prise en main immédiate : tout est rapidement mis en place pour accrocher le joueur à ce jeu de plate-forme.

Chaque monde fait progressivement monter la difficulté, de sorte que l'on est rarement frustré. Le système de combo, qui procure à Donald des pouvoirs d'invincibilité et lui donne accès à des zones secrètes, est une excellente idée. Tout comme celle de mettre en concurrence Donald et Gontran



• L'univers graphique respecte fidèlement la BD *Picsou*. On y rencontre les frères Rapetou.

dans une course à travers les niveaux. Finalement, *Donald Couak Attack* est un excellent remake d'un certain *Crash Bandicoot*, suffisamment original pour ne pas susciter une impression de déjà-vu et assez maîtrisé pour que les joueurs connaisseurs de jeux de plate-forme y trouvent un challenge à leur hauteur.



• Une fois le niveau passé, plusieurs modes de jeu s'ouvrent. Le Time Attack est une course contre le chanceux Gontran.

Le plaisir de retrouver tous les personnages du quotidien de Donald rajoute un charme indéniable au jeu, surtout que les graphismes respectent parfaitement les critères de la BD. #

Leflou



GENRE : PLATE-FORME  
ÉDITEUR : UBI SOFT  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : 8 BLOCS AU MINIMUM

### RÉSUMÉ

Le plaisir de retrouver ce bon vieux Donald dans un jeu graphiquement très proche de la BD est renforcé par le système de combo, ingénieux.

## ★ VERDICT

7/10



• En entendant le cri de Tarzan, ce gorille vous propulse vers la liane pour changer de secteur.

## TARZAN FREE RIDE

La jungle est en émoi : Tarzan et Jane ont découvert un bébé gorille dans une cage ! Vous voilà dans la peau du seigneur de la jungle, parti rechercher tous les bébés disparus... et le responsable de ces enlèvements. À travers un jeu de plate-forme en 3D, vous évoluez dans la pure tradition Disney.

L'action est fidèle au dessin animé. Vous traversez la jungle en volant de liane en liane, en glissant le long des troncs d'arbre ou en faisant du

bare-foot tiré par un perroquet. Vous pouvez aussi pousser le célèbre cri de Tarzan, pour que des singes alliés vous aident à traverser à certains endroits. Mais, il va falloir relever un défi au saut à l'élastique pour qu'ils veuillent bien vous aider. Avec, à la clé, quelques secrets à trouver... Agréable à jouer, visuellement soigné et avec des idées originales, ce *Tarzan* a de quoi plaire aux joueurs de tous âges. #

Wander

GENRE : PLATE-FORME  
ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE/UBI SOFT  
SORTIE : 23 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : 8 BLOCS AU MINIMUM

★ VERDICT

6,5/10

## BATMAN VENGEANCE

A croire qu'il faut bien un nanard à la sortie d'une nouvelle console ! *Batman* tient parfaitement le rôle. Non pas que le concept du jeu soit mal fagoté, on trouve de très bonnes idées dans ce *Batman*. Malheureusement, le problème vient, en grande partie, de la maniabilité. La manette est clairement sous-exploitée. On met trop de temps à maîtriser le grappin, pourtant très assisté. Les sauts sont souvent approximatifs, la faute à une gestion de caméra gênante.

Les déplacements un peu trop rapides du personnage masqué empêchent, souvent, de réaliser certaines actions que l'on voudrait précises. Rien de plus frustrant !

Même la bande-son a du mal à suivre, étant parfois peu audible. Au final, mi-plate-forme, mi-beat'em up, *Batman Vengeance* ne parvient qu'à nous plonger dans la nuit (l'ennui ?), pour une bonne sieste. Un jeu à éviter... #

Leflou



• *Batman* hésite entre le beat'em up ennuyeux et le plate-forme approximatif.

GENRE : PLATE-FORME/ACTION  
ÉDITEUR : UBI SOFT  
SORTIE : MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : 2 BLOCS AU MINIMUM

★ VERDICT

2/10



DES MOTOS QUI DÉCOIFFENT

# EXTREME-G 3

La petite série qui monte prend toute son ampleur sur GameCube grâce à une version techniquement réglée au quart de tour.



• *Extreme-G 3* nous offre quelques décors somptueux. Certains sont agrémentés d'effets de pluie.

Le succès, la série *Extreme-G* ne l'a pas encore franchement rencontré. Mais pour ce troisième volet, Acclaim a travaillé dans le but d'offrir un jeu de qualité. Et même si *Extreme-G 3* n'a pas la stature d'un *F-Zero*, cela ne l'empêche pas d'offrir des sensations palpitantes. À commencer par son mode Carrière.

Dans ce dernier, vous choisissez votre équipe et les courses commencent sur des motos bas de gamme. Le but : arriver dans les sept premiers. Plus votre classement est bon, plus vous

gagnez de l'argent. Et l'argent, c'est vraiment le nerf de la guerre, car lui seul vous permet de vous qualifier. Mieux vaut donc compléter votre cagnotte en explosant un record du mode Time Trial, l'argent encaissé vous ouvrant les portes des catégories de bécane supérieures.

### METTEZ LA GOMME !

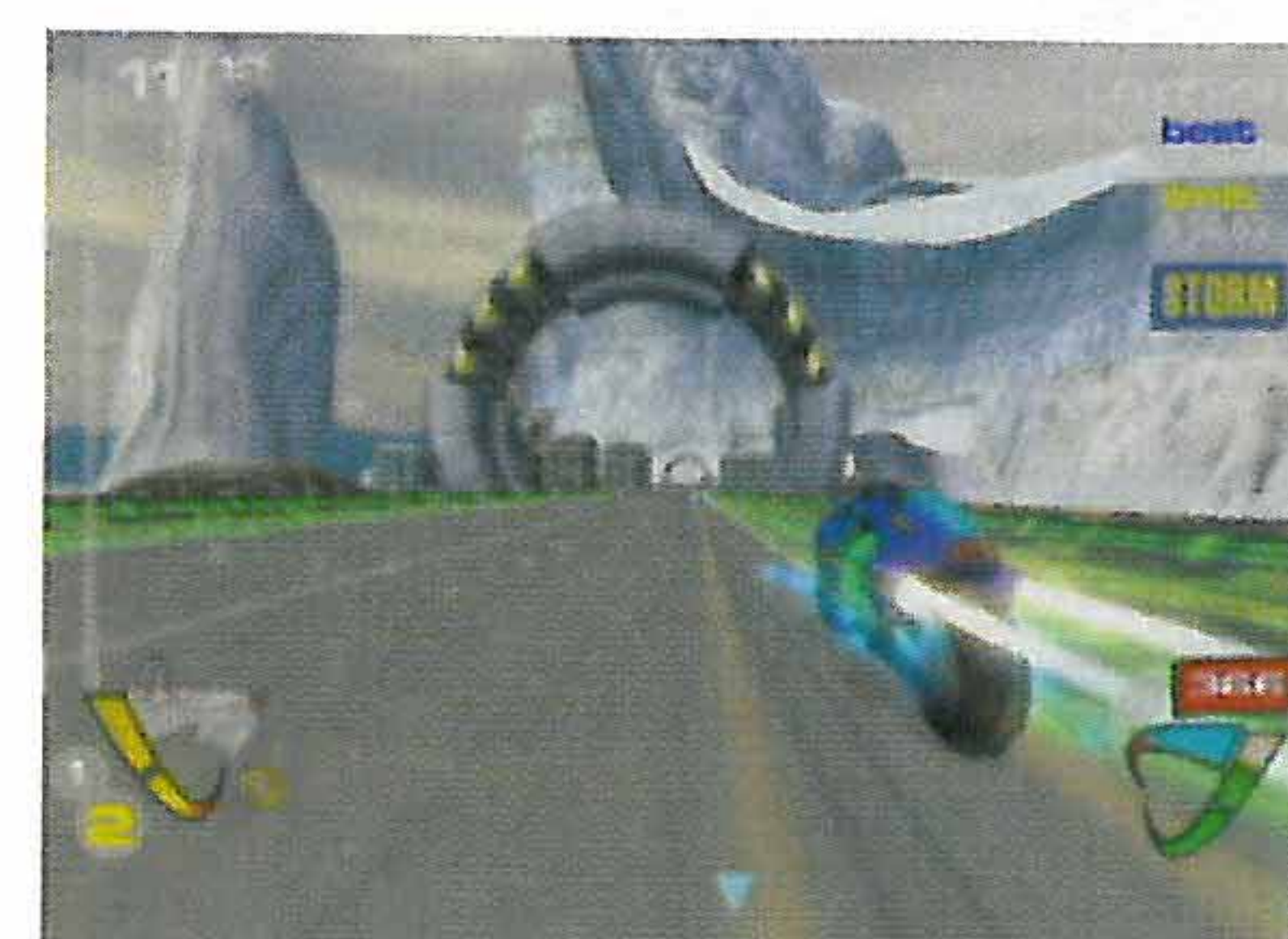
Certains pourraient contester le principe d'*Extreme-G 3*, qui ne récompense pas toujours l'habileté à piloter du joueur, mais plutôt sa malice. Vu la

### ÊTRE SPEED

• C'est une petite faille dans *Extreme-G Racing*. Malgré le grand nombre d'accessoires offensifs à votre disposition, mieux vaut commencer par acheter de quoi avoir une plus grande réserve de turbo, ainsi que des moteurs légèrement plus puissants que ceux de la catégorie dans laquelle vous concourez. Un bon coup de boost permet souvent de gagner les quelques places qui permettent de se qualifier. Les plus hargneux opteront pour les missiles. Bien placés, ils permettent d'éliminer un adversaire.



• Avec des circuits comme des montagnes russes géantes, les sensations sont garanties.

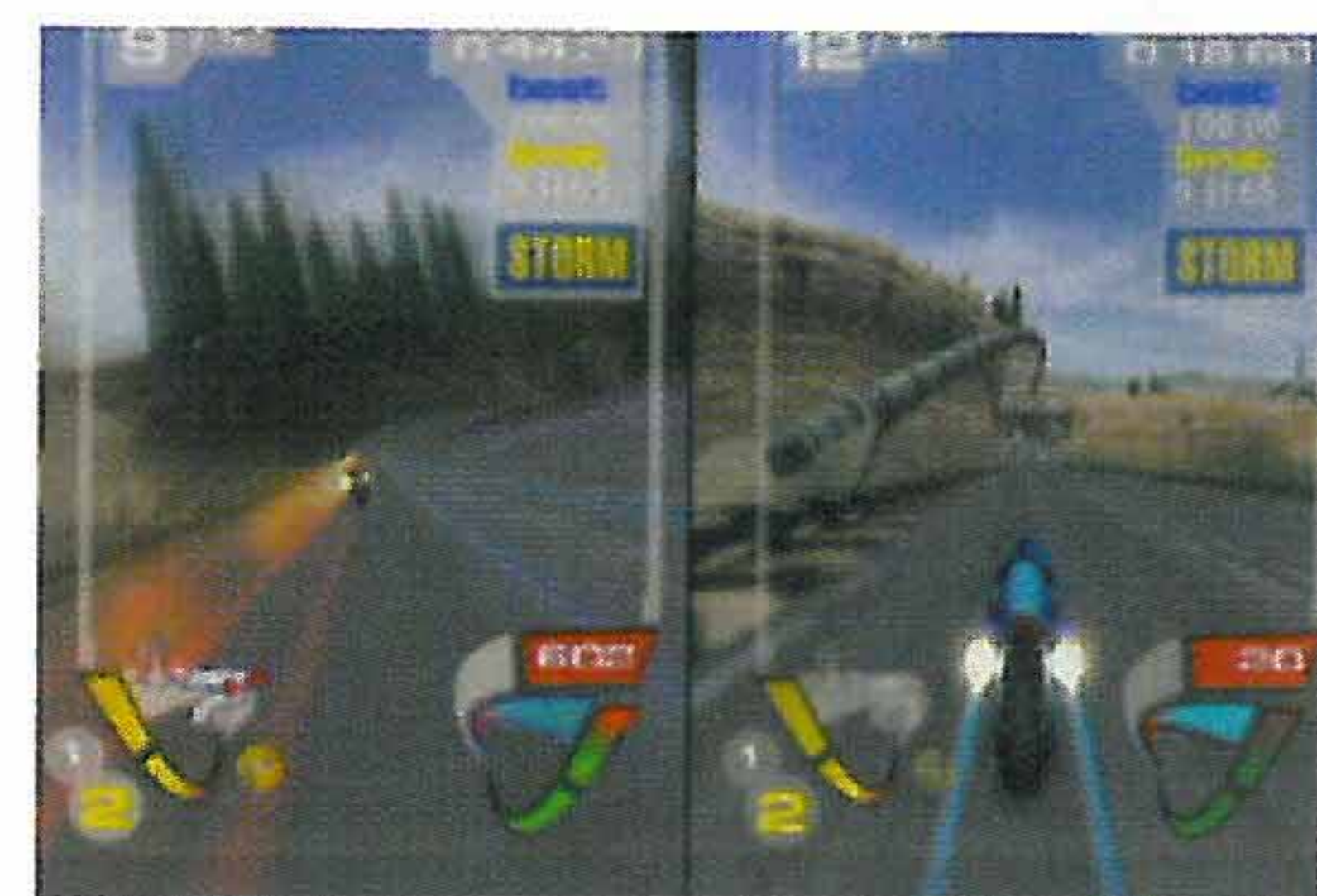


• On voit rarement les motos d'aussi près : faut dire qu'il n'y a que 12 participants !

grande difficulté des courses proposées, on ne s'en plaindra pas...

*Extreme-G 3* emprunte à ses aînés le turbo qui, actionné, mange les boucliers protecteurs, ainsi que les armes ou accessoires qu'il faut acheter cash pour booster votre machine. Les dix circuits sont tous bien speed, soignés graphiquement et diaboliquement conçus : les montagnes russes des fêtes foraines font bien piètres figures à côté des géantes de ce jeu. Avec ce titre, on aura le loisir d'observer le GameCube à l'œuvre, avec des effets des neiges ou de pluie parfaitement rendus. Jouer avec un ami peut se révéler tout aussi prenant, le mode Carrière pouvant être joué seul ou à deux. Le mode Quatre Joueurs est lui, un peu plus basique. Au final, même s'il manque d'idées, *Extreme-G 3* est un jeu sympathique. #

Leflou



• Le mode Carrière est également accessible à deux joueurs. Sympa !



• Les traînées laissées derrière les motos vous permettent de les repérer et de les éviter.



GENRE : COURSE  
ÉDITEUR : ACCLAIM  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : 3 BLOCS AU MINIMUM

### RÉSUMÉ

Un jeu plaisant, rapide et fluide. Il manque cependant de personnalité, et son système de jeu basé sur l'argent ne récompense pas assez le pilotage.

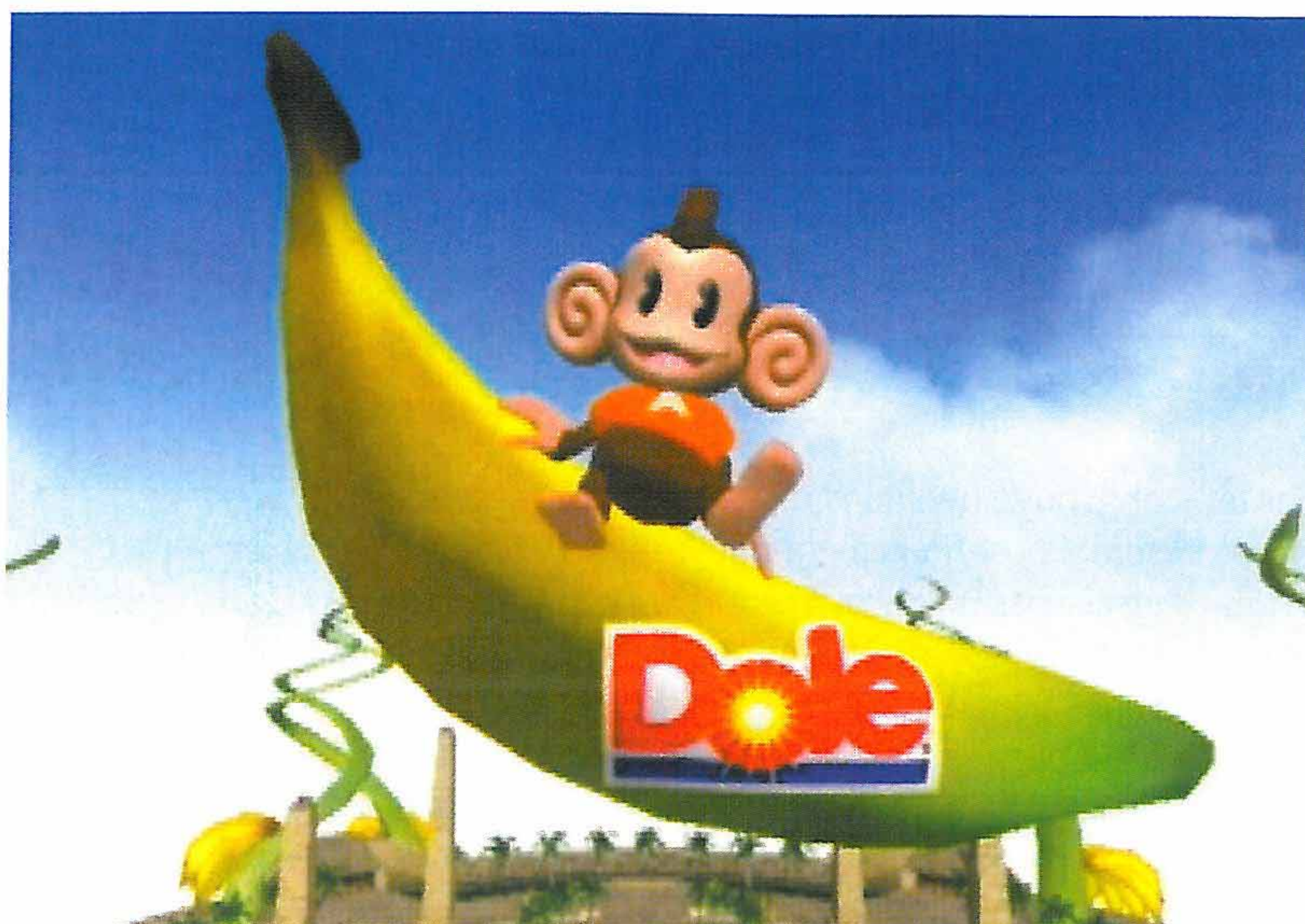
★ **VERDICT**  
-----  
**6,5/10**



 LA BALLE EST DANS VOTRE CAMP

# SUPER MONKEY BALL

En marge du feu d'artifice technique des premiers jeux GameCube, Sega signe un titre sobre, mais très efficace.



• Le design est admirable de simplicité et d'efficacité, et les petits singes sont très attachants.

C'est désormais l'union sacrée entre les deux frères ennemis de toujours ! Après avoir arrêté définitivement la fabrication de consoles, Sega met aujourd'hui tout son savoir-faire au service du GameCube de Nintendo.

Passée maître dans l'art du jeu d'arcade pur et dur, la société au hérisson bleu nous propose, avec *Super Monkey Ball*, l'un de ses fleurons spécialement adapté pour l'occasion. Rien de révolutionnaire dans le principe de base. Vous incarnez des petits singes enfermés dans des boules transparentes. Votre mission : les actionner de l'intérieur pour les faire rouler vers

un objectif. Et tout ça, bien évidemment, en évitant de chuter.

## SOYEZ MALIN... COMME UN SINGE

Apparemment simpliste, ce système s'avère d'une grande ingéniosité, grâce, notamment, à une architecture de niveaux impressionnante. Car, en plus de devoir traverser les labyrinthes toujours plus compliqués qui jonchent le parcours de nos malicieux mammifères, il faut penser à amasser le plus de bananes possible pour engranger des points. Du coup, on est poussé à prendre des chemins parfois très (trop ?) difficiles. Heureusement que l'inertie impeccable des boules



• Les courses à plusieurs : un vrai challenge, sur des surfaces aussi belles qu'étonnantes.

## DU DÉLIRE

• En plus de son superbe gameplay en Solo, ce titre nous propose toute une série de mini-jeux plus délirants les uns que les autres. Billard, bowling, golf, bastons de type *Donkey Kong 64*, courses folles et lancers sur cible à la *Pilot Wings* viennent singer les références en la matière. Dotés d'une réalisation magistrale, tous ces petits jeux à essayer à plusieurs procurent un plaisir intense et quasiment inégalé sur console. Fous rires et luttes acharnées garantis.



• Les parcours chronométrés requièrent dextérité et rapidité. Ça, c'est du défi !



• L'ingéniosité et la réalisation de certains niveaux nous ont séduits.

combinée à une précision diabolique du stick analogique, permet un contrôle précis des mouvements. Le plaisir de jeu est donc total.

Le soft de Sega va même encore plus loin grâce à l'apport de mini-jeux admirablement pensés et réalisés. Bref, idéal en Solo, complètement délirant à plusieurs (on peut y jouer jusqu'à quatre en même temps), *Super Monkey Ball* est une vraie réussite ludique. #

Jules Bonnet



• La version Bowling de *Super Monkey Ball* est précis et drôle.

GENRE : ACTION/RÉFLEXION  
ÉDITEUR : SEGA  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : OUI

## RÉSUMÉ

Avec un mode Solo complet et efficace, et des mini-jeux admirables, *Super Monkey Ball* est un véritable petit bonheur ludique.

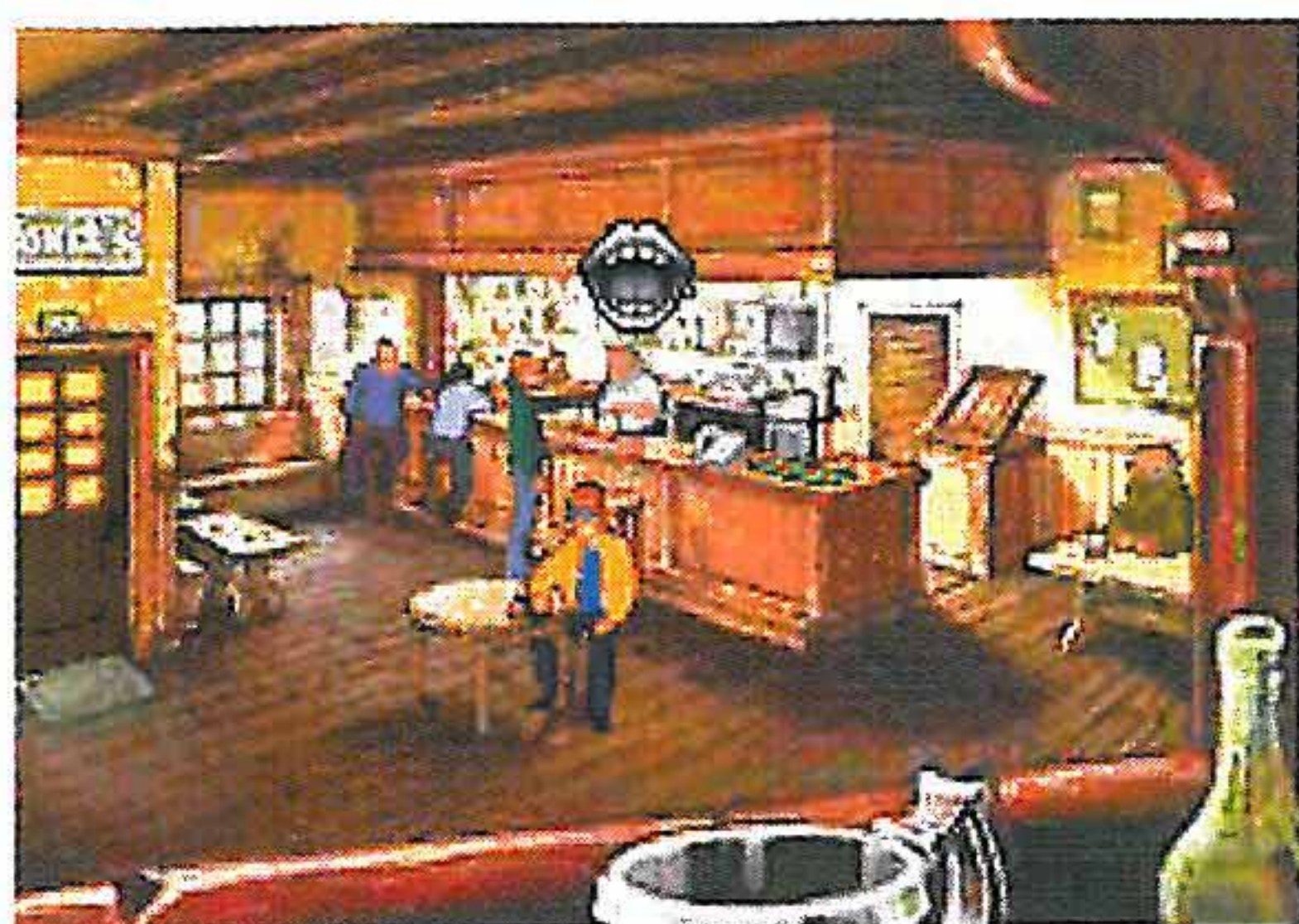
## VERDICT

7,5/10





# AVENTURE ÉSOTÉRIQUE LES CHEVALIERS DE BAPHOMET



• Lorsqu'une interaction avec le décor ou un personnage est possible, une icône s'affiche.



En 1996, la sortie des *Chevaliers de Baphomet* renouait avec une tradition remontant du fond des âges microludiques : le jeu d'aventure en 2D. Développer un tel jeu était un pari hasardeux, qui s'est finalement avéré payant. Le défi d'aujourd'hui est tout aussi audacieux puisqu'il consiste à effectuer une conversion d'un titre PC sur GBA. *Les Chevaliers de Baphomet* est basé sur un scénario en béton armé autour de l'une des plus grosses énigmes de l'histoire : l'Ordre du Temple. Vous incarnez George Strobart, touriste américain qui réchappe de peu à un attentat à la terrasse d'un bistrot parisien. Cet événement marque le point de départ d'une enquête qui va mener



• Ce jeu d'aventure se réfère à des faits historiques authentiques.

notre héros de Paris à la Syrie, en passant par l'Espagne. Vous contrôlez le personnage dans un environnement 2D pour collecter des indices, interroger les témoins, mais il n'y a aucune phase d'action. Pas de baston, c'est de l'enquête pure... Une série d'icônes explicites vous informe des interactions possibles avec le décor ou le personnage. Même si quelques sacrifices ont été nécessaires pour ce portage, force est de reconnaître que c'est du bon boulot !

Stonehenge

GENRE : AVENTURE  
ÉDITEUR : REVOLUTION SOFTWARE/  
UBI SOFT  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 46 €  
SAUVEGARDE : OUI, 3 PARTIES

## RÉSUMÉ

Un portage réussi pour un titre renouant avec la tradition, grâce à un scénario travaillé et des enquêtes difficiles.

★ VERDICT

7,5/10

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

Décevant ! C'est le mot qui vient aux lèvres après quelques matchs de *ISS 2*. Non pas que le jeu soit totalement mauvais, mais de sacrés défauts de maniabilité viennent gâcher vos plus belles actions. Les joueurs réagissent avec un temps de retard, ce qui s'avère gênant dans les moments critiques. De même, le changement de joueurs ne vous donne pas forcément le contrôle du personnage le plus proche du ballon. Néanmoins, avec un peu de bou-

teille, on parvient à construire une action, péniblement, pour finalement obtenir un but salvateur. Il faudra donc persister pour arriver à s'amuser un peu. Tous les modes dits classiques du genre sont proposés. Enfin, la réalisation est moyenne et ne fait pas honneur aux capacités de la machine. Pour résumer, *ISS 2* déçoit par sa maniabilité approximative et son manque de rythme. Carton rouge. #

Aymeric Lallée



• Les replays pour apprécier vos belles actions sont mérités tant il est difficile d'en réaliser.

GENRE : FOOTBALL  
ÉDITEUR : KONAMI  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 64 €  
SAUVEGARDE : 4 BLOCS AU MINIMUM

★ VERDICT

4/10

# ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002



• La réalisation se révèle assez bonne, malgré une animation qui manque de fluidité.

Comme souvent dans les jeux Olympiques, certaines disciplines sont plus passionnantes que d'autres. C'est aussi le cas pour ce titre de Konami, où l'intérêt des épreuves se révèle assez inégal. On trouve dix spécialités : ski alpin en slalom et en vitesse, saut à ski (2 challenges), moguls (bosses), half pipe (snowboard), speed skating (course de vitesse en patins à glace), bobsleigh, curling et figure skating. Chacune de ces disciplines offre une

jouabilité différente, ce qui assure une grande variété de jeu et de maniabilité. Cependant, les épreuves de ski dans leur ensemble, ainsi que le bobsleigh, sont mal pensées et la sensation de vitesse est inexistante. Reste donc six challenges réellement intéressants. C'est un peu juste. Notez que seuls la course de vitesse en patins et le bobsleigh se jouent à deux en simultané. Un titre qui nous a laissés de glace. #

Aymeric Lallée

GENRE : SPORTS D'HIVER  
ÉDITEUR : KONAMI  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 64 €  
SAUVEGARDE : 3 BLOCS AU MINIMUM

★ VERDICT

5/10



# DÉCOUVREZ L'OFFICIEL NINTENDO MAGAZINE AU MEILLEUR PRIX



Abonnement découverte  
**4 NUMÉROS - 19,95 €**  
seulement  
(soit 130,86 F) au lieu de 23,96 € (soit 157,17 F)

**Le magazine officiel**

Les jeux en avant-première, les infos inédites, les tests sans concession, les reportages, les dossiers et guides complets, tout sur la Game Cube, et la gamme Game Boy

**+ Chaque mois un booklet de soluces et de tips exclusifs**

Plus de  
**16 %**  
d'économie !

**OUI, je profite de votre offre découverte à l'Officiel Nintendo Magazine**

**OUI, je m'abonne pour 4 numéros à l'Officiel Nintendo Magazine + son booklet au prix de 19,95 € seulement (soit 130,86 F) au lieu de 23,96 € (soit 157,17 F) – Je réalise plus de 16% d'économie**

Je règle ma commande par :

chèque bancaire  chèque postal  mandat à l'ordre de FUTURE France

carte bancaire N° : ..... / ..... / ..... / ..... / ..... date de Validité : ... / ...

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

E-mail : .....

Date : ..... Signature (obligatoire) : .....

Chaque numéro de Nintendo Magazine est en vente au prix de 5,99 € (mai 2002). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/09/02. Pour l'étranger nous consulter au 01 46 72 50 89. En application l'Article 27 de la Loi 78-17 du 06/01/78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement.

A retourner accompagné de votre règlement à : Service Abonnement/ Nintendo Magazine  
26, Boulevard Paul Vaillant Couturier – 94851 Ivry sur Seine cedex

01 46 72 50 89 (Fax : 01 49 60 10 55 - e-mail : futurenet@abocom.fr). Offre valable jusqu'au 30/06/2002 dans la limite des stocks disponibles

WPA01



 SOUFFLE ÉPIQUE SUR GBA

# BREATH OF FIRE

Avec *Breath of Fire*, qui connut son heure de gloire sur Super Nintendo, le GBA se dote d'un nouveau RPG de qualité.



• Ne vous laissez pas impressionner ! Ces monstres ne sont pas les plus difficiles à vaincre.

Dans les RPG, le scénario est un élément important. Celui de *Breath of Fire* ne déroge pas à cet impératif : il y a des siècles, la déesse Tyr créa un conflit entre deux clans humains rivaux, les Dragons de Lumière et les Dragons de Ténèbres. Les vainqueurs gagneraient ses faveurs... Mais pour arrêter le conflit, un héros enferma la déesse à l'aide de sept clés mystiques.

Le temps s'écoula... Aujourd'hui, Zog, le chef des Dragons de Ténèbres, a des rêves d'hégémonie sur le monde. Il part à la recherche des clés pouvant



• Il faut du temps pour que Nina, la femme oiseau, découvre son pouvoir, qui se révèle bien pratique.

délivrer cette déesse nuisible, détruisant au passage votre village natal. Le temps de prendre votre épée, et vous voilà parti dans une quête épique afin d'empêcher Zog d'accomplir ses rêves. Des compagnons de voyage parcourront le monde à vos côtés, des hommes



• Auria, l'une des plus belles villes du jeu, recèle l'une des sept clés, celle de la Lumière.



• Certains persos peuvent fusionner entre eux, créant ainsi de nouveaux pouvoirs.

animaux, possédant tous un pouvoir unique. Bo, l'homme loup, chasse et apporte de la nourriture régénératrice ; Ox, l'homme taureau, est puissant et détruit les obstacles ; Gobi, l'homme poisson, vous transporte dans les fonds marins. De son côté, votre héros a une quête pour découvrir le pouvoir caché en lui. La magie est bien présente, quoique peu spectaculaire et un petit jeu de pêche permet de se détendre entre deux combats. Bien que classique dans sa réalisation (graphismes en 2D et combats en 3D isométrique), *Breath of Fire* propose une quête longue et originale aux nombreux secrets. Seule fausse note, la traduction française remplit d'incohérences. Ainsi, « *the antidote* » de la version américaine, écrit « *ant.* » en abrégé, est traduit par « *la potion Fourmi* », nom du petit animal besogneux « *the ant* », dont le joueur n'avait, jusqu'alors, jamais entendu parler ! Vous pourrez toutefois choisir de jouer en anglais. Ce bémol excepté, *Breath of Fire* reste un RPG à découvrir impérativement. ✚

Wonder

## LA QUÊTE DU HÉROS

• Votre héros doit découvrir le pouvoir caché en lui pour espérer vaincre Zog. Trois Temples du Dragon sont disséminés dans le monde. Vous devrez affronter dans chacun d'eux un ennemi puissant. La victoire vous permet de vous transformer en dragon. Trois transformations, plus puissantes l'une que l'autre, sont endossables, mais, pour entrer dans le dernier temple, il vous faut absolument l'Armure, le Bouclier et l'Épée du Dragon.



GENRE : RPG  
ÉDITEUR : CAPCOM/LIBI SOFT  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 45 €  
SAUVEGARDE : INTERNE

### RÉSUMÉ

*Breath of Fire* est un RPG d'apparence classique, mais de conception originale et captivante, avec de nombreux secrets allongeant sa durée de vie.

★ VERDICT

8/10





## UN JEU SANS COUAC

# DONALD COUAK ATTACK

Les héros de Disney ont souvent eu la cote avec les consoles Nintendo. *Donald Couak Attack*, plein d'entrain et de bonne humeur, est une pure incitation à prendre le paddle GameCube en main.

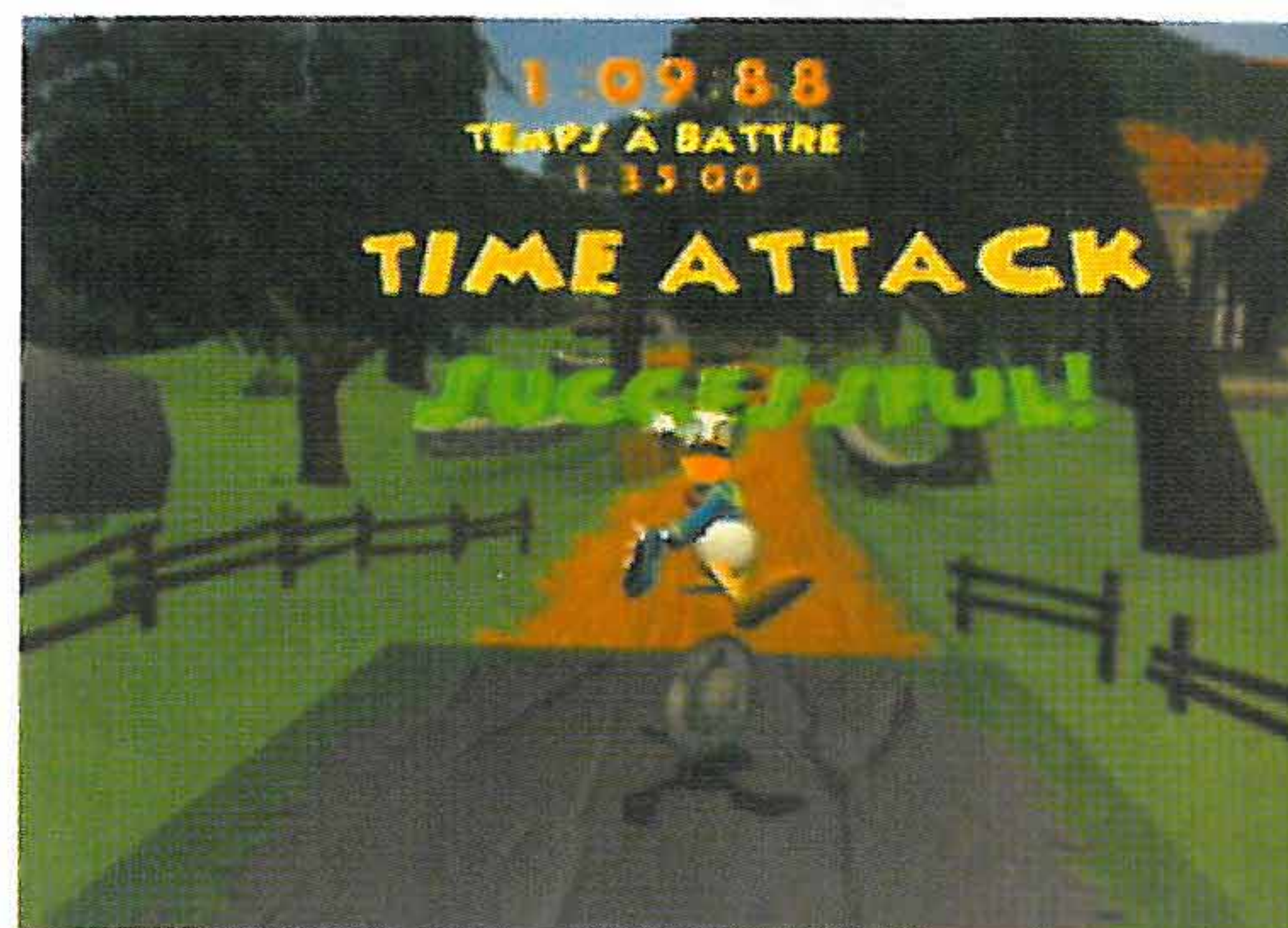
Les graphismes colorés, les bruitages sympathiques, la prise en main immédiate : tout est rapidement mis en place pour accrocher le joueur à ce jeu de plate-forme.

Chaque monde fait progressivement monter la difficulté, de sorte que l'on est rarement frustré. Le système de combo, qui procure à Donald des pouvoirs d'invincibilité et lui donne accès à des zones secrètes, est une excellente idée. Tout comme celle de mettre en concurrence Donald et Gontran



• L'univers graphique respecte fidèlement la BD *Picsou*. On y rencontre les frères Rapetou.

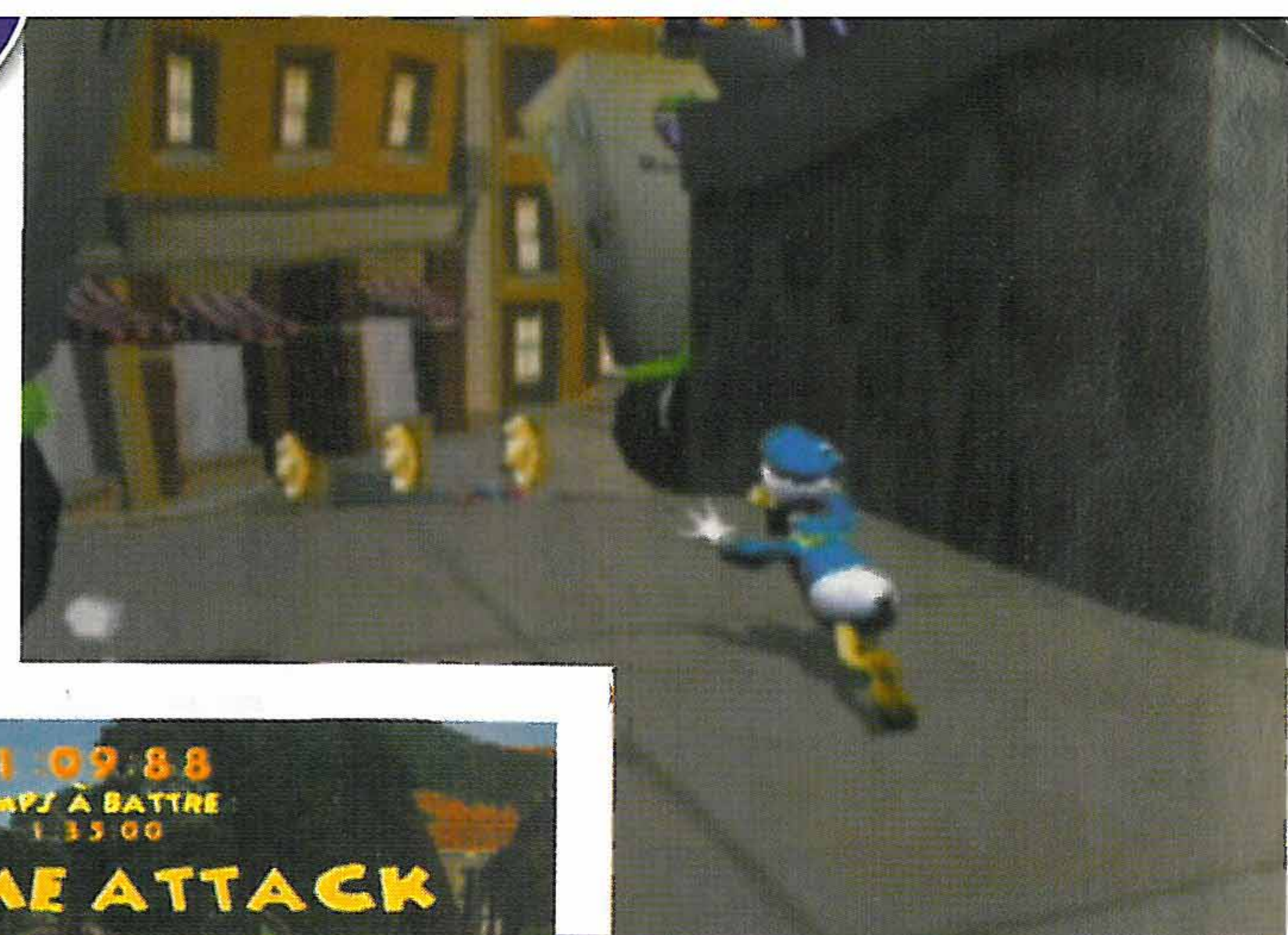
dans une course à travers les niveaux. Finalement, *Donald Couak Attack* est un excellent remake d'un certain *Crash Bandicoot*, suffisamment original pour ne pas susciter une impression de déjà-vu et assez maîtrisé pour que les joueurs connaisseurs de jeux de plate-forme y trouvent un challenge à leur hauteur.



• Une fois le niveau passé, plusieurs modes de jeu s'ouvrent. Le Time Attack est une course contre le chanceux Gontran.

Le plaisir de retrouver tous les personnages du quotidien de Donald rajoute un charme indéniable au jeu, surtout que les graphismes respectent parfaitement les critères de la BD. #

Leflou



GENRE : PLATE-FORME  
ÉDITEUR : UBI SOFT  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : 6 BLOCS AU MINIMUM

### RÉSUMÉ

Le plaisir de retrouver ce bon vieux Donald dans un jeu graphiquement très proche de la BD est renforcé par le système de combo, ingénieux.

## ★ VERDICT

7/10



• En entendant le cri de Tarzan, ce gorille vous propulse vers la liane pour changer de secteur.

# TARZAN FREE RIDE

La jungle est en émoi : Tarzan et Jane ont découvert un bébé gorille dans une cage ! Vous voilà dans la peau du seigneur de la jungle, parti rechercher tous les bébés disparus... et le responsable de ces enlèvements. À travers un jeu de plate-forme en 3D, vous évoluez dans la pure tradition Disney.

L'action est fidèle au dessin animé. Vous traversez la jungle en volant de liane en liane, en glissant le long des troncs d'arbre ou en faisant du

bare-foot tiré par un perroquet. Vous pouvez aussi pousser le célèbre cri de Tarzan, pour que des singes alliés vous aident à traverser à certains endroits. Mais, il va falloir relever un défi au saut à l'élastique pour qu'ils veuillent bien vous aider. Avec, à la clé, quelques secrets à trouver... Agréable à jouer, visuellement soigné et avec des idées originales, ce *Tarzan* a de quoi plaire aux joueurs de tous âges. #

Wonder

GENRE : PLATE-FORME  
ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE/UBI SOFT  
SORTIE : 23 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : 8 BLOCS AU MINIMUM

★ VERDICT

6,5/10

# BATMAN VENGEANCE

A croire qu'il faut bien un nanard à la sortie d'une nouvelle console ! *Batman* tient parfaitement le rôle. Non pas que le concept du jeu soit mal fagoté, on trouve de très bonnes idées dans ce *Batman*. Malheureusement, le problème vient, en grande partie, de la maniabilité. La manette est clairement sous-exploitée. On met trop de temps à maîtriser le grappin, pourtant très assisté. Les sauts sont souvent approximatifs, la faute à une gestion de caméra gênante.

Les déplacements un peu trop rapides du personnage masqué empêchent, souvent, de réaliser certaines actions que l'on voudrait précises. Rien de plus frustrant !

Même la bande-son a du mal à suivre, étant parfois peu audible. Au final, mi-plate-forme, mi-beat'em up, *Batman Vengeance* ne parvient qu'à nous plonger dans la nuit (l'ennui ?), pour une bonne sieste. Un jeu à éviter... #

Leflou



• *Batman* hésite entre le beat'em up ennuyeux et le plate-forme approximatif.

GENRE : PLATE-FORME/ACTION  
ÉDITEUR : UBI SOFT  
SORTIE : MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : 2 BLOCS AU MINIMUM

★ VERDICT

2/10



 **TOUT VA À VÉLO**

# DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

**A**claim récidive en mettant sur la ligne de départ de la course GameCube le deuxième volet de son jeu de BMX. Avec l'avènement des sports extrêmes sur consoles et suite aux fabuleuses prestations de la série *Tony Hawk*, *Dave Mirra 2* tente, comme son aîné, de s'engouffrer dans le genre avec un parti pris grand public. Hélas, même si de larges améliorations graphiques ont été apportées depuis le premier essai, quelques problèmes d'affichage et de saccades demeurent, et le champion ne fait pas le poids par rapport à ses concurrents directs. Malgré les niveaux énormes, les musiques monstrueuses,

les nombreux pros de la spécialité et le grand choix de vélos, ce titre ne séduit pas vraiment. La faute à un gameplay un peu trop basique qui n'arrive pas vraiment à choisir son camp entre simplicité et incohérence. Les animations et les bruitages ne se montrent pas non plus à la hauteur, mais les fans d'extrême se consolent probablement avec la quantité non négligeable d'objectifs à accomplir. Ou peut-être avec la grande diversité des niveaux et les nombreuses figures à réaliser. Un bilan mitigé donc, qui contraint le jeu à rester dans le ventre mou des titres du genre. ❄

**Jules Bonnet**



• Les figures s'effectuent simplement, mais les réceptions ne sont pas toujours réalistes.



• Les niveaux sont longs, variés et très colorés. Dommage qu'il arrive parfois de s'y perdre.

GENRE : SIMULATION DE BMX  
ÉDITEUR : ACCLAIM  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 59 €  
SAUVEGARDE : 4 BLOCS AU MINIMUM

## RÉSUMÉ

Avec des niveaux énormes et des figures en quantité, *Dave Mirra 2* aurait pu ramasser la mise. Mais le gameplay et la réalisation sont trop imparfaits.

 **VERDICT**

---

**6/10**

## PUYO POP

**T**roisième jeu de la Sonic Team à voir le jour sur GBA, *Puyo Pop* est la énième adaptation de feu *Dr. Robotnik's Mean Beam Machine*, sorti pour la première fois sur la Master System de Sega. Dans cet excellent Tetris-like, vous devez supprimer des formes gélatineuses de différentes couleurs, appelées puyos, en les associant entre elles au minimum par quatre. Plus vous en détruisez, plus vous pénalisez le jeu de votre adversaire en lui



• Détruisez plus de quatre puyos en même temps afin de balancer des blocs transparents à votre adversaire.

envoyant des puyos transparents. Et le seul moyen de se débarrasser de ces derniers, c'est d'anéantir d'autres puyos qui les jouxtent. Un principe extrêmement simple, qui permet de créer des enchaînements particulièrement redoutables. Outre son mode Story pour les solitaires, *Puyo Pop* se joue aussi jusqu'à quatre en même temps *via* une seule cartouche, ce qui en fait un titre très convivial. ❄

**Leflou**



GENRE : RÉFLEXION  
ÉDITEUR : SEGA/INFOGRAMES  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 50 €  
SAUVEGARDE : SUR LA CARTOUCHE

 **VERDICT**

---

**7/10**



• Détruisez la soucoupe volante rouge afin d'obtenir un bouclier ou une cadence de tir plus rapide.

## SPACE INVADERS

**G**rand classique du shoot'em up vertical, *Space Invaders* débarque sur GBA dans une toute nouvelle adaptation. À l'instar de la version originale, incluse aussi dans le jeu, vous devez repousser une invasion extra-terrestre en détruisant des vagues successives d'ennemis avant que ces derniers atterrissent. Doté d'une assez bonne réalisation avec des sprites bien animés et des explosions digitalisées, ce remake apporte son lot de nouveautés,

dont des armes performantes. En effet, en détruisant, à la suite, quatre ennemis de la même couleur, vous obtenez une arme ultra-puissante qui varie en fonction du type d'ennemi tué. Et c'est plutôt pratique, sachant qu'une centaine de niveaux vous attend avec, en prime, une dizaine de boss à éliminer. Seul ou à deux (avec deux cartouches), ce *Space Invaders* sur GBA fait honneur au titre. ❄

**Leflou**



GENRE : SHOOT'EM UP  
ÉDITEUR : TAITO/ACTIVISION  
SORTIE : 23 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 40 €  
SAUVEGARDE : SUR LA CARTOUCHE

 **VERDICT**

---

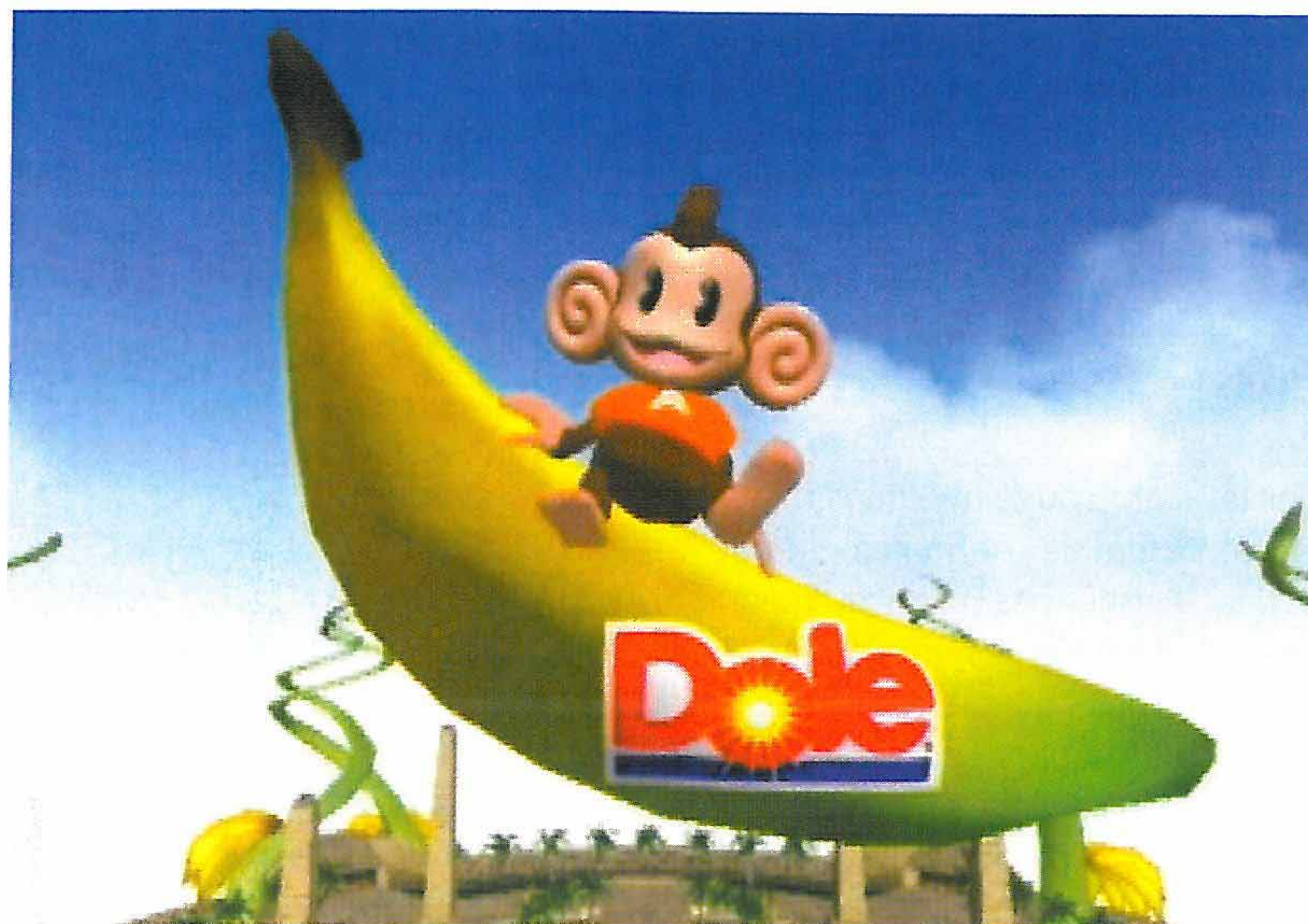
**7/10**



LA BALLE EST DANS VOTRE CAMP

# SUPER MONKEY BALL

En marge du feu d'artifice technique des premiers jeux GameCube, Sega signe un titre sobre, mais très efficace.



• Le design est admirable de simplicité et d'efficacité, et les petits singes sont très attachants.

C'est désormais l'union sacrée entre les deux frères ennemis de toujours ! Après avoir arrêté définitivement la fabrication de consoles, Sega met aujourd'hui tout son savoir-faire au service du GameCube de Nintendo. Passée maître dans l'art du jeu d'arcade pur et dur, la société au hérisson bleu nous propose, avec *Super Monkey Ball*, l'un de ses fleurons spécialement adapté pour l'occasion. Rien de révolutionnaire dans le principe de base. Vous incarnez des petits singes enfermés dans des boules transparentes. Votre mission : les actionner de l'intérieur pour les faire rouler vers

un objectif. Et tout ça, bien évidemment, en évitant de chuter.

## SOYEZ MALIN... COMME UN SINGE

Apparemment simpliste, ce système s'avère d'une grande ingéniosité, grâce, notamment, à une architecture de niveaux impressionnante. Car, en plus de devoir traverser les labyrinthes toujours plus compliqués qui jonchent le parcours de nos malicieux mammifères, il faut penser à amasser le plus de bananes possible pour engranger des points. Du coup, on est poussé à prendre des chemins parfois très (trop ?) difficiles. Heureusement que l'inertie impeccable des boules



• Les parcours chronométrés requièrent dextérité et rapidité. Ça, c'est du défi !



• L'ingéniosité et la réalisation de certains niveaux nous ont séduits.

combinée à une précision diabolique du stick analogique, permet un contrôle précis des mouvements. Le plaisir de jeu est donc total.

Le soft de Sega va même encore plus loin grâce à l'apport de mini-jeux admirablement pensés et réalisés. Bref, idéal en Solo, complètement délirant à plusieurs (on peut y jouer jusqu'à quatre en même temps), *Super Monkey Ball* est une vraie réussite ludique. #

Jules Bonnet



• La version Bowling de *Super Monkey Ball* est précis et drôle.



• Les courses à plusieurs : un vrai challenge, sur des surfaces aussi belles qu'étonnantes.

## DU DÉLIRE

• En plus de son superbe gameplay en Solo, ce titre nous propose toute une série de mini-jeux plus délirants les uns que les autres. Billard, bowling, golf, bastons de type *Donkey Kong 64*, courses folles et lancers sur cible à la *Pilot Wings* viennent s'inspirer des références en la matière. Dotés d'une réalisation magistrale, tous ces petits jeux à essayer à plusieurs procurent un plaisir intense et quasiment inégalé sur console. Fous rires et luttes acharnées garantis.



GENRE : ACTION/RÉFLEXION  
ÉDITEUR : SEGA  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : OUI

## RÉSUMÉ

Avec un mode Solo complet et efficace, et des mini-jeux admirables, *Super Monkey Ball* est un véritable petit bonheur ludique.

## VERDICT

7,5/10



## CEL DAMAGE

Dans un style ultra-cartoon, et utilisant la technique du cel-shading, traitement graphique très coloré, *Cel Damage* tente de nous proposer un véritable dessin animé interactif sur GameCube. La performance visuelle est d'ailleurs époustouflante dans ce titre qui arrive à combiner décors interactifs somptueux, personnages hauts en couleur et animations délirantes. Seulement voilà, la performance technique ne suffit malheureusement

pas à faire un bon jeu. Preuve en est ce titre, qui accumule les mauvais points en termes de plaisir ludique. Gameplay confus, maniabilité des véhicules à la limite du supportable et intérêt limité suffisent à faire fuir tous ceux qui auraient été attirés par la beauté des graphismes. Quel dommage de voir un tel potentiel gâché par une jouabilité douteuse et par un gros manque de variété !

Jules Bonnet



• Superbe mais confus, incontrôlable et lassant, ce *Cel Damage* fait un beau gâchis.

GENRE :  
COURSE/ACTION  
ÉDITEUR :  
ELECTRONIC ARTS  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE :  
OUI

★ VERDICT

3/10

## UNIVERSAL STUDIOS THEME PARK ADVENTURE



• Pour profiter des mini-jeux, il faut apprendre à se repérer dans le parc. Pas facile du tout.

L'idée était plutôt sympathique. Placer le joueur dans la peau d'un gamin qui visite un parc à thème ; revivre les sensations des grands films comme *E.T.*, *Retour vers le futur*, *Les Dents de la mer*, *Jurassic Park* ou *Wild Wild West* à travers des mini-jeux, cela aurait pu être attrayant. Hélas ! On perd beaucoup trop de temps à déambuler dans le parc (même avec le plan sous les yeux). Et si, par chance,

on trouve quelques mini-jeux agréables, l'ensemble est finalement pauvre en intérêt et ne justifie pas l'investissement. On attend autre chose dans ce genre, et les plus jeunes se tourneront sans doute vers un *Tarzan* ou un *Donald*, bien plus complet. *Universal Studios* a tout du jeu développé à la va-vite. Et les quatre mini-jeux multijoueurs ne rattrapent pas ce titre.

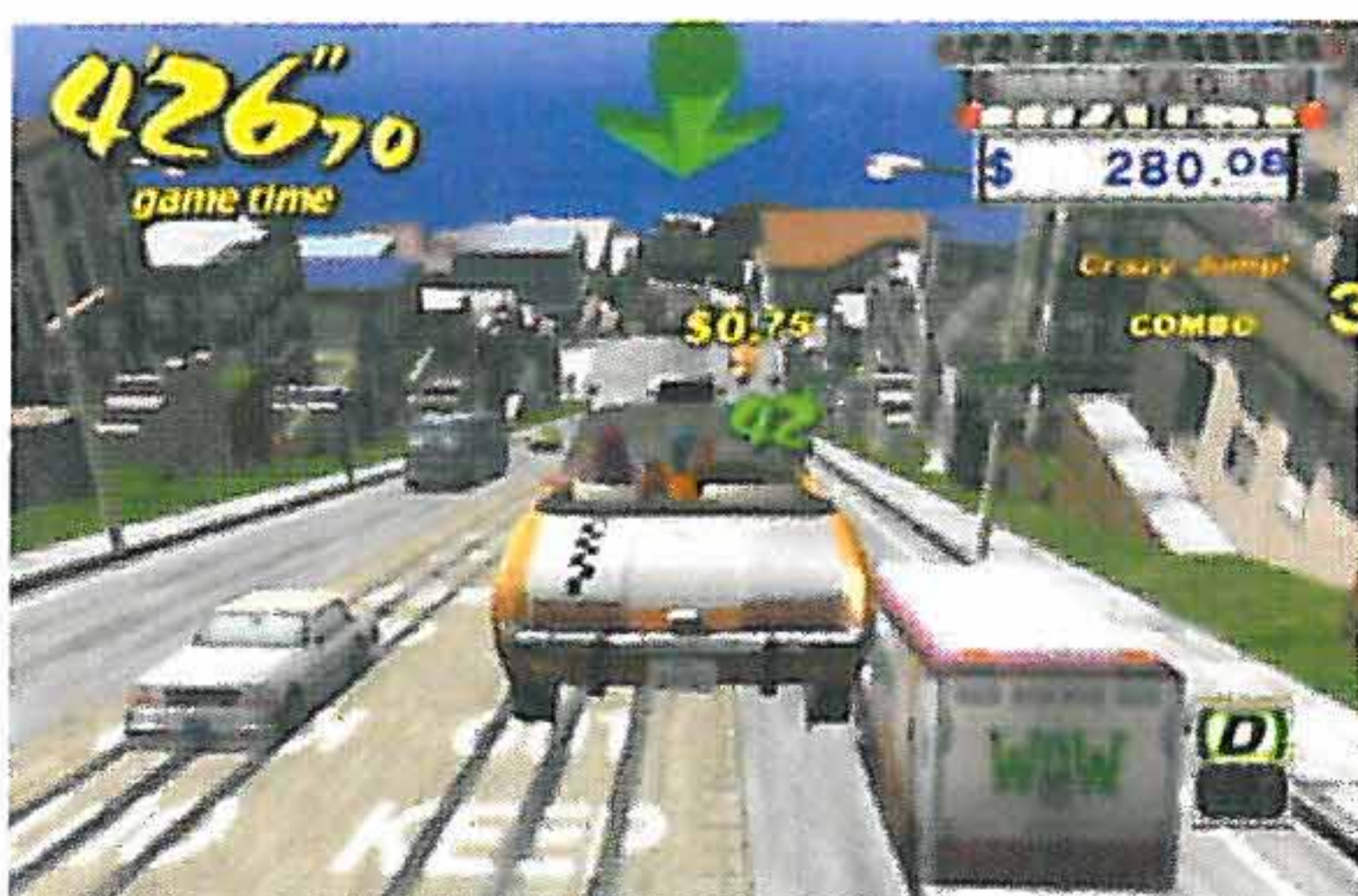
Leflou

GENRE :  
ACTION  
ÉDITEUR :  
NINTENDO  
SORTIE : MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE :  
OUI

★ VERDICT

2,5/10

## CHAUFFARD DE TAXI CRAZY TAXI



• Pourquoi s'embêter à respecter la priorité ? Cela fait perdre du temps et de l'argent...

Réplique parfaite de la borne d'arcade du même nom, *Crazy Taxi* est un jeu complètement fou dans lequel vous incarnez un chauffeur de taxi travaillant dans deux énormes villes des États-Unis. Le but est de prendre et de déposer un maximum de clients afin de gagner le plus d'argent possible. Si le concept peut paraître un peu simplet, la pra-

tique se révèle un peu plus complexe. En effet, vous ne disposez que d'un temps limitée, ce qui vous oblige à prendre tous les risques possibles et imaginables pour amener vos clients à bon port. Votre rapidité est primée par quelques secondes supplémentaires et votre intrépidité récompensée par des pourboires. Car, plus vous faites peur aux clients en frôlant les autres véhicules, en empruntant des sens uniques, ou en exécutant des dérapages, plus ils seront généreux. Même si quelques effets de pop up se font parfois sentir, cette version GameCube de *Crazy Taxi* s'avère, à ce jour, la meilleure adaptation, avec un moteur 3D qui débite du 60 images par seconde sans aucun ralentissement. La maniabilité est parfaitement adaptée à la manette, et la bande-son



• *Crazy Taxi* possède un mode composé de 12 mini-jeux très fun, qui testent vos compétences de chauffeur.

tonitruante. On en oublierait presque la répétitivité de l'action qui limite, au final, l'intérêt.

Leflou



• Les couleurs (vert, orange, rouge) au-dessus des clients déterminent la distance de la course.

GENRE : ARCADE  
ÉDITEUR : SEGA/ACCLAIM  
SORTIE : 3 MAI 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
SAUVEGARDE : 4 BLOCS

RÉSUMÉ

La meilleure version d'un jeu d'arcade complètement fou qui défoule, malgré un côté répétitif.

★ VERDICT

6,5/10



# DÉCOUVREZ L'OFFICIEL NINTENDO MAGAZINE AU MEILLEUR PRIX



Abonnement découverte  
**4 NUMÉROS - 19,95 €**  
seulement  
(soit 130,86 F) au lieu de 23,96 € (soit 157,17 F)

## Le magazine officiel

Les jeux en avant-première, les infos inédites,  
les tests sans concession, les reportages,  
les dossiers et guides complets, tout sur  
la Game Cube, et la gamme Game Boy  
**+ Chaque mois un booklet  
de solutions et de tips exclusifs**

Plus de  
**16%**  
d'économie !

**OUI, je profite de votre offre découverte à l'Officiel Nintendo Magazine**

**OUI, je m'abonne pour 4 numéros à l'Officiel Nintendo Magazine + son booklet au prix de 19,95 € seulement (soit 130,86 F) au lieu de 23,96 € (soit 157,17 F) – Je réalise plus de 16% d'économie**

Je règle ma commande par :

chèque bancaire  chèque postal  mandat à l'ordre de FUTURE France  
 carte bancaire N° : ..... / ..... / ..... / ..... / ..... date de Validité : ... / ...

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

E-mail : .....

Date : ..... Signature (obligatoire) : .....

Chaque numéro de Nintendo Magazine est en vente au prix de 5,99 € (mai 2002). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/09/02. Pour l'étranger nous consulter au 01 46 72 50 89. En application l'Article 27 de la Loi 78-17 du 06/01/78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement.

A retourner accompagné de votre règlement à : Service Abonnement/ Nintendo Magazine  
26, Boulevard Paul Vaillant Couturier – 94851 Ivry sur Seine cedex

01 46 72 50 89 (Fax : 01 49 60 10 55 - e-mail : futurenet@abocom.fr). Offre valable jusqu'au 30/06/2002 dans la limite des stocks disponibles

WPA01



## SPÉCIAL GAMECUBE !

À l'occasion de la sortie du GameCube, voici un tour d'horizon des accessoires proposés par les différents constructeurs, en attendant les tests plus « poussés ».



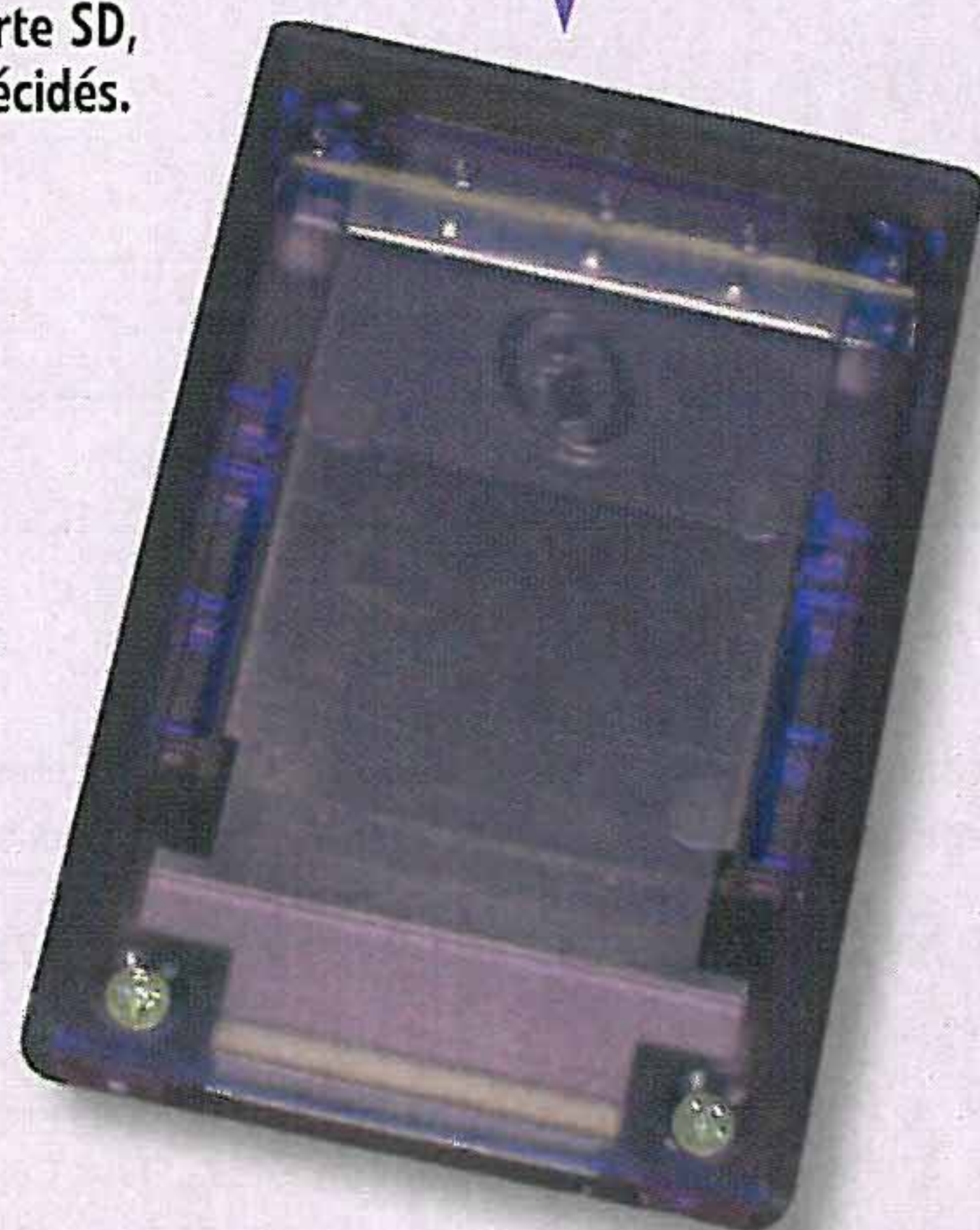
### MULTIJOUEUR MANETTES

Il n'y a pas un constructeur d'accessoires qui ne prévoie d'aligner au moins un modèle de manette dès le mois de mai. Interact, Thrustmaster, Bigben, Saitek, SB Electronics compléteront l'offre de Nintendo. À environ 35 €, le constructeur japonais est, bien sûr, le seul à pouvoir proposer la manette originale, à la qualité de fabrication exemplaire. Nous avons pu essayer le SuperPad d'Interact (environ 20 €), auquel on peut reprocher un bouton Z peu accessible et une prise en main moins naturelle. En revanche, il dispose d'un bouton de déconnexion des vibrations, pour les joueurs dérangés par ces dernières.

### DES BLOCS DANS LE CUBE

#### CARTES MÉMOIRE

Achat évidemment indispensable parallèlement à celui de la console, la carte mémoire est sujet de surenchère de la part des accessoiristes tant en termes de prix que de taille. La carte Nintendo référence contient 59 blocs pour environ 21 €. Le constructeur sortira dans quelques mois une carte 251 blocs. Du côté des accessoiristes, Interact propose des cartes 59 blocs (moins de 15 €) et 118 blocs (prix attendu de 20 € environ). Les concurrents s'aligneront, selon toute vraisemblance, sur ces prix. Pour les cartes 944 blocs (!) toujours chez Interact, ou pour l'adaptateur de carte SD, ni les dates de disponibilité ni les prix n'ont été décidés.



### BIEN VU ! CÂBLES VIDÉO

Livré en standard avec un câble RCA et son adaptateur, le GameCube peut gagner nettement en qualité d'affichage grâce à l'achat d'un câble S-vidéo ou, encore mieux, péritel RVB (ou RGB). Le câble S-vidéo ne s'adresse qu'aux possesseurs de téléviseurs compatibles, et encore ! Contrairement aux idées reçues, ce câble offre une qualité inférieure aux câbles RVB, proposés au format péritel. Aussi, nous vous conseillons vivement l'acquisition de l'un d'eux : environ 30 € chez Nintendo pour la production officielle, les autres accessoiristes proposant une fourchette de prix entre 15 € à 25 €. Attention toutefois à deux points : veillez à ce que l'emballage du câble soit bien marqué RVB, et à brancher votre GameCube sur la prise RVB si votre télé possède deux prises péritel.





**VOYAGEURS FRIMEURS**  
**ÉCRAN LCD**

Il faut croire que les accessoiristes ont été particulièrement inspirés par la taille réduite du GameCube. À peine est-il sorti que pas moins de trois écrans LCD d'environ 12 cm, sonorisés, transforment le Cube en console transportable, voire portable. Chez Interact, l'écran se stabilise sur le GameCube grâce à un arceau. Une alimentation externe, livrée, est nécessaire. Le plus, c'est la présence dans la boîte d'un adaptateur allume-cigares permettant d'alimenter l'écran et la console. Il devient dès lors possible de jouer... en voiture ! Mais, attention : la qualité de l'image étant bien moins bonne que sur un écran de télé, il vaut mieux se cantonner à des jeux clairs (oubliez *Rogue Leader* !). Un autre adaptateur

permet de connecter n'importe quel appareil vidéo disposant de prises RCA (trois prises - rouge, blanche et jaune), ainsi qu'un casque. Le tout est proposé à environ 150 €. Chez SB Electronics, le prix, autant que le principe, est le même, à l'exception près que l'adaptateur allume-cigares n'est pas livré. L'image est un peu meilleure en piqué, mais au détriment du rendu des contrastes, ce qui rend inutilisable un grand nombre de titres ! Le constructeur Thrustmaster est également de la partie, mais ne nous a pas fait parvenir son écran à temps. À noter enfin, pour les puristes : chaque modèle est proposé dans les deux couleurs de GameCube disponibles.

**BRANCHÉ**  
**CONNEXIONS**

Vous venez de vous payer un écran Plasma de 2 mètres de diagonale à 30 000 € ? Problème : vous devez alors reculer de 5 mètres pour ne pas vous exploser les yeux. Il vous en coûtera une rallonge... à 15 euros. Pour ce prix, vous aurez plus original chez Nintendo ou Interact : le câble link reliant GameCube et GBA. Son utilité ira grandissant, mais *Sonic Adventure 2 Battle* l'exploite déjà (voir le test page 96).



**CHASSE, PÊCHE ET GROS CAMION**  
**GUNS, VOLANTS, JOYSTICKS...**

Les jeux exploitant pistolet ou canne à pêche ne sont même pas encore sortis que des accessoiristes en ont déjà proposé sur le marché ! Nous y reviendrons. Plus intéressants pour le moment, les volants et Arcade sticks ont retenu notre attention. Pour les premiers, SB Electronics vend son mignon Jet Wheel à moins de 40 €. Il est aussi petit que la console, et possède deux gâchettes en lieu et place des pédales. Interact roule, lui, pour les puristes amateurs de pédalier, mais ne communique aucun prix. Idem pour son stick d'arcade, le Shadowblade, disposant d'une base en acier et de boutons programmables.



# DANS LE MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO NUMERO 2



## **NINTENDO ALL-STARS BASTON** **SUPER SMASH BROS. MELEE**

Le test + le guide du jeu événement de Nintendo sur GameCube.



## **COUPE DU MONDE FIFA 2002**

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football mis à plat par la rédaction !



## **SONIC ADVENTURE 2 BATTLE**

Le guide le plus complet du jeu le plus... complet du lancement GameCube !



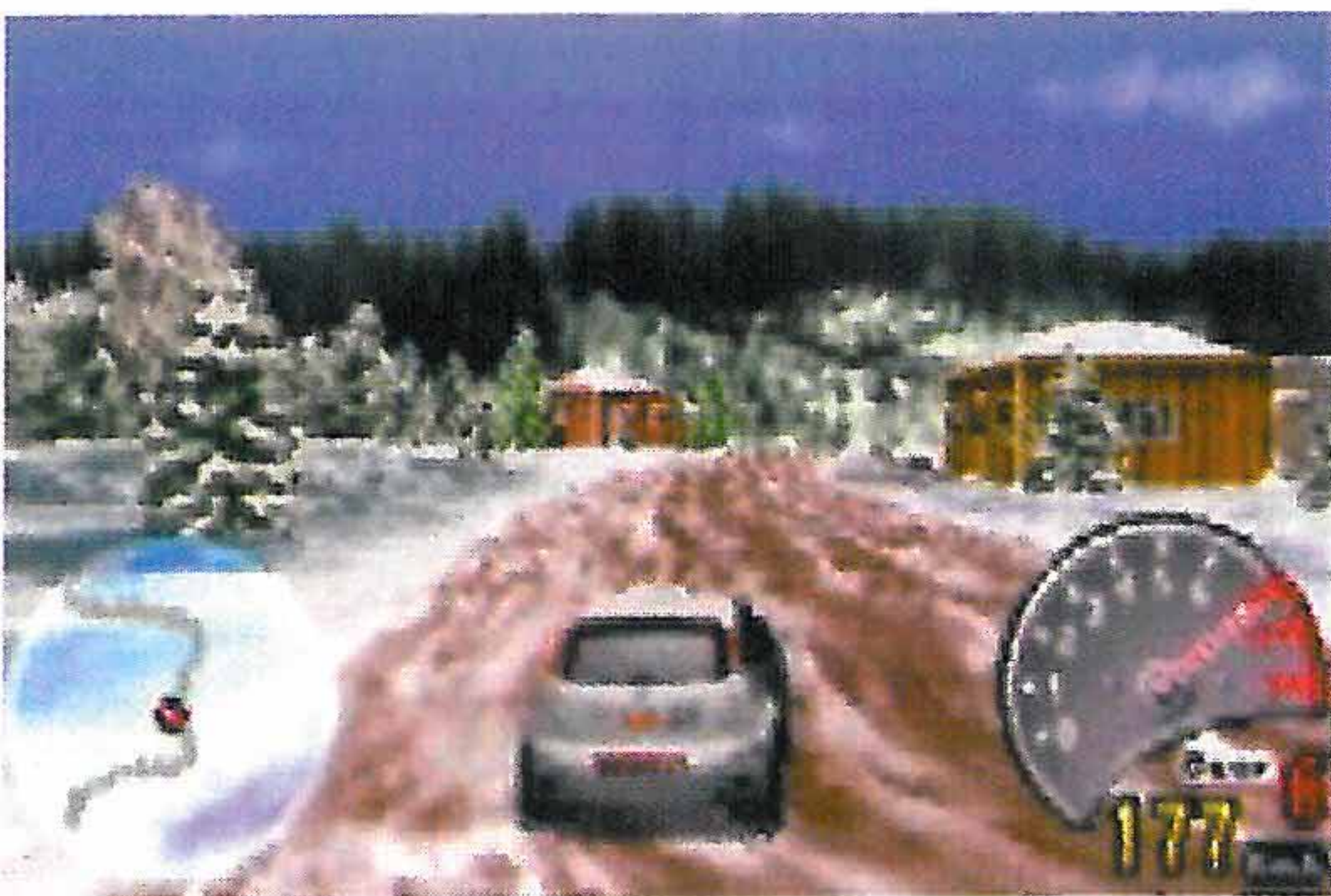
## **BREATH OF FIRE**

En juin, le RPG du moment n'aura plus de secret pour vous.



## **V-RALLY 3**

Dérapage contrôlé ou sortie de route ? Réponse dans le test.



## **GOLDEN SUN**

Les plans, tous les plans de la référence des RPG sur GBA ! (suite)





# CHAMP DE BATAILLE.



**LE PREMIER WARGAME POUR  
CONSOLE PORTABLE EST SUR**

**GAME BOY ADVANCE**



**ADVANCE WARS, L'AFFRONTEMENT COMMENCE LE 11 JANVIER.**  
Commandez 9 officiers différents et 18 types d'unités. Explorez 114 champs de bataille et créez vos propres cartes. Accomplissez plus de 40 missions. Et là, vous serez enfin prêt à affronter jusqu'à 4 adversaires en mode multijoueurs.





ÇA PASSE...



...OU ÇA CASSE !



exposition

**BURNOUT**

FIN 2001

COMPRESSION MÉTAUX  
ET PLASTIQUES

Dimensions : 1 MÈTRE<sup>3</sup>

WWW.BURNOUTGAME.COM

**Acclaim**

WWW.ACCLAIM.COM  
A VISITER SUR WWW.BURNOUTGAME.COM

Trucs, Astuces, Solutions Complètes  
au 08 92 68 24 68\* ou au 3615 ACCLAIM\*  
\*0,34 €/min

**Criterion**  
GAMES

**NINTENDO**  
GAMECUBE™

Acclaim Entertainment, Inc. presents Criterion Games production: Burnout™. Developed by Criterion Games. All rights reserved. © 1998 - 2001. Criterion Software Limited.

Burnout is a trademark of Criterion Software Limited. All rights reserved. Distributed by Acclaim Distribution, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.