

# CONSOLES

Ça vous chatouille ou

ça vous gratouille ?

**Fear Effect 2**  
La soluce  
complète

**EXCLUSIF!**

**Star Wars**  
**Rogue leader**  
le 1<sup>er</sup> jeu  
**Game Cube**  
dévoilé

**Gran Turismo 3**  
le test du jeu de course ultime



**Alone in the Dark 4**  
un Resident Evil made in France

**En direct du Japon**

■ Final Fantasy X ■ Virtua Fighter 4 ■ Crazy Taxi 2  
■ Dead or Alive 3 ■ Game Boy Music...

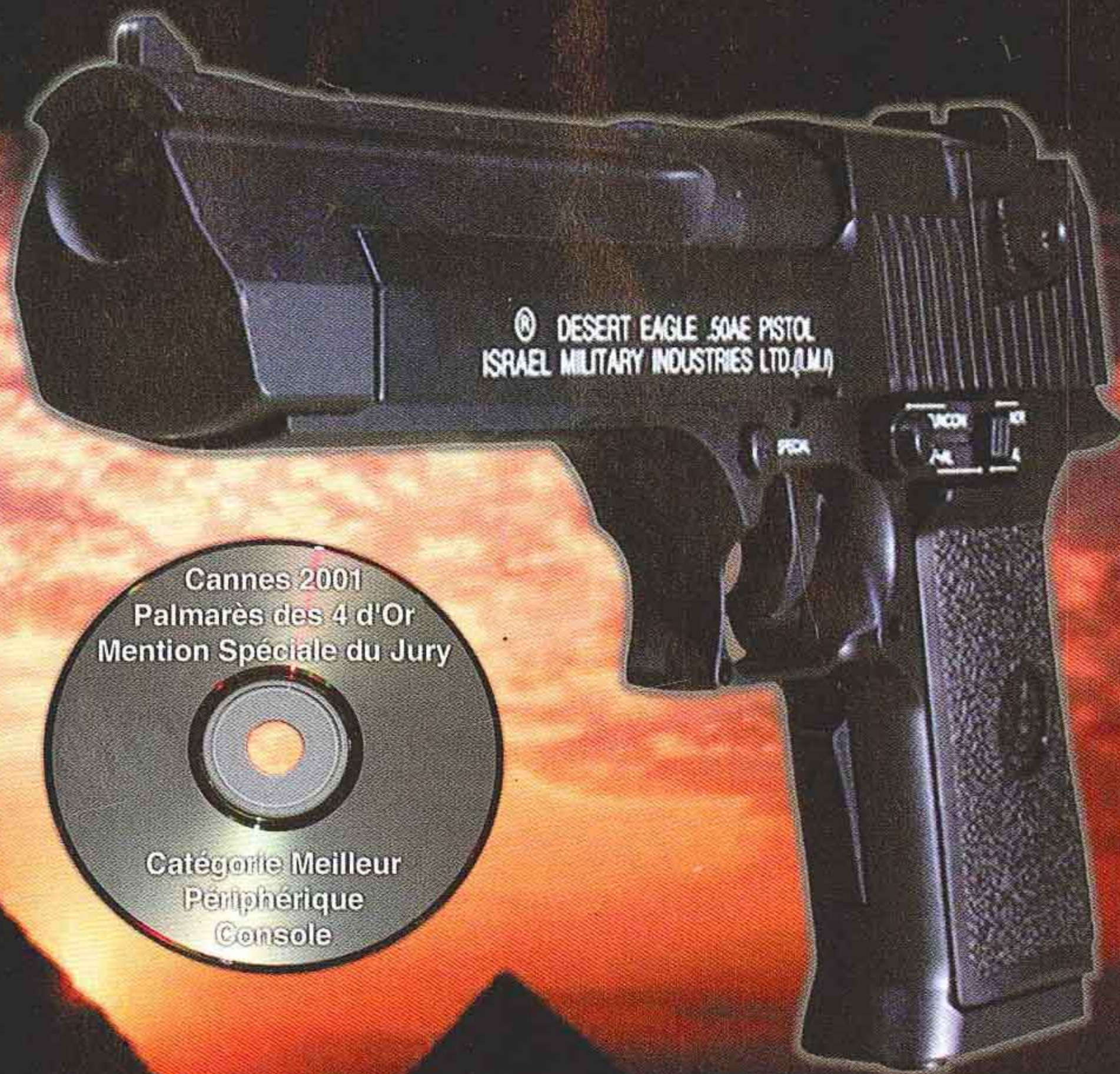
T 6745 - 113 - 35,00 F





# Le premier Gun pour PlayStation® avec la gueule d'un vrai Gun

**DESERT  
EAGLE**



Réplique officielle 1/1  
du légendaire pistolet  
israélien Desert Eagle  
en calibre .50

Modèle lourd (585 grs)  
Blow Back System  
Tir en rafales ou coup par coup  
Pédale de rechargement intégrée

POUR PLAYSTATION®, PS ONE™ & PS2™

**CYBERGUN™**

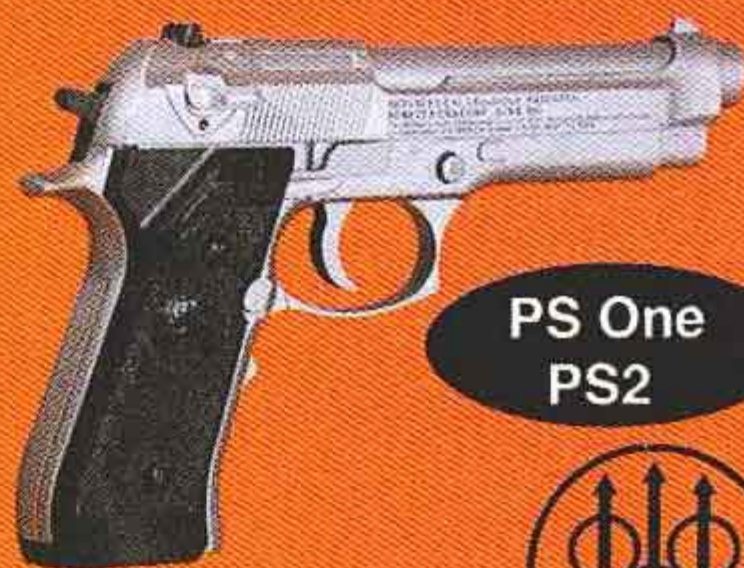


# DESERT EAGLE®

Les marques et logos utilisés sont déposés et restent propriété de leurs entreprises respectives.

**.50 AE**

**BIENTÔT  
SUR VOS  
CONSOLES**



PS One  
PS2



Beretta M92FS



PS One  
PS2



Micro Uzi



Pour Dreamcast

Desert Eagle  
.50AE



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

## L'image des marques

3P sa, BP87, 91072 Bondoufle Cedex.

Renseignements au 01 69 11 71 11 ou par e-mail à :  
[buy@3psa.com](mailto:buy@3psa.com)

(C+ 0601)



[www.3psa.com](http://www.3psa.com)



# mode d'emploi

## mégahit c+d'Or tests

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 %, et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain qu'il s'agit d'un achat sûr ou qu'il mérite toute votre attention.

**mégahit** Les mégahits sont des titres que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants et réussis du moment. Si vous êtes amateur du genre, inutile de préciser qu'ils ne doivent absolument pas vous échapper!

Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il appartient à ce qui se fait de mieux dans le genre, tant pour son intérêt que pour sa durée de vie. Certains d'eux peuvent

ainsi rester des années sans être détrônés. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

**Consoles+ d'Or**



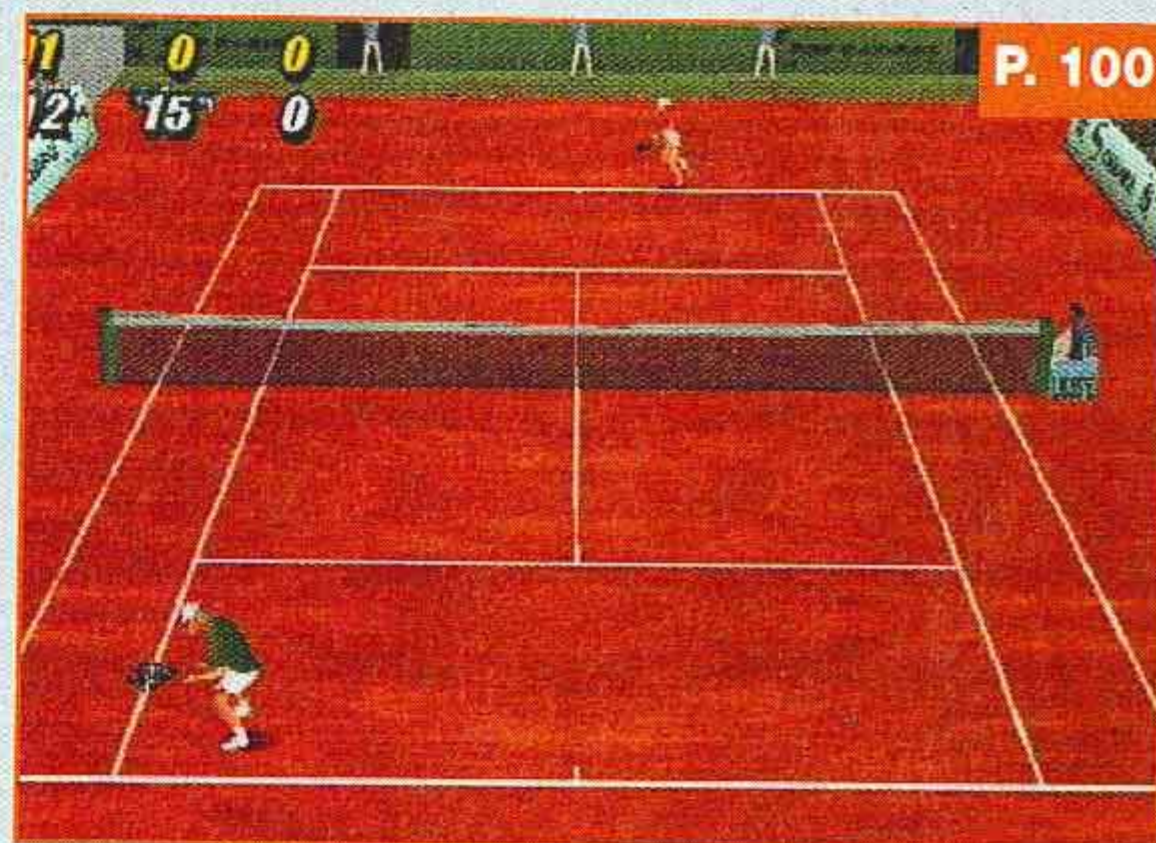
P. 68

**TOP!** Attendu depuis plusieurs mois et sans cesse repoussé pour d'obscures raisons, Gran Turismo 3 est enfin là! Autant vous le dire tout de suite: il est absolument démentiel! Une flopée de circuits, un nombre de voitures incalculable et toujours cette prise en main particulière, propre à la série. La PlayStation 2 se dote enfin d'un hit en puissance.

### NOUVELLE NOTATION POUR LES TESTS

Vous l'aurez remarqué (où alors cela ne devrait plus tarder maintenant), la maquette de Consoles+ a évolué. Désormais, dans les tests, le système de notation a changé: nous allons directement à l'essentiel. Il n'y a plus qu'une seule note globale, l'intérêt du jeu, ainsi qu'une appréciation sur les points positifs et négatifs du titre testé. On conserve tout de même les infos importantes, telles que l'origine du jeu, la langue des dialogues, le genre, le nombre de joueurs ou encore la difficulté.

Alone in the Dark 4 .....	PS	74
Crazy Taxi .....	PS2	72
Formula One 2001 .....	PS/PS2	82
Gift .....	PS2	78
Gran Turismo 3 .....	PS2	68
GTA Advance Racing Championship .....	GBA	95
III Bleed .....	DC	86
Mat Hoffman's Pro BMX .....	PS	80
Mr Driller .....	GBA	96
Ring of Red .....	PS2	97
Rogue Spear .....	DC	87
Rugby .....	PS2	94
Spiderman .....	DC	92
Sports Jam .....	DC	90
Summoner .....	PS2	88
Worms World Party .....	DC	91



P. 100

**FLOP!** Alors là, ça faisait longtemps qu'on n'avait pas vu une telle horreur. La dernière fois, si je me souviens bien, ça devait être en 1978, quand j'ai croisé dans la rue Nelson Monfort avec lunettes en écailles, rouflaquettes et pantalon pattes d'éléphant. Passons... Alors que le tournoi de Roland Garros (le vrai) bat son plein, voici que Cryo nous propose l'adaptation officielle sur console PlayStation. C'est franchement minable, les animations sont saccadées à mort et les graphismes particulièrement grossiers. Grossier, voilà, c'est ça, c'est grossier. Même sur Atari 2600 (1982 tout de même), on a vu beaucoup mieux!

### Contactez-nous!

Posez-nous vos questions et envoyez-nous des photos de votre (grande) sœur nue...



Kael: kael2@wanadoo.fr  
Niiico: nicolas.gavet@emapfrance.com



Toxic: pierre.koch@emapfrance.com  
Zano: julien.frainaud@free.fr

Pour connaître à quel support s'adressent les jeux traités dans C+, voici le nom des machines correspondant aux paddles placés dans chaque rubrique du magazine.



DREAMCAST



GAME BOY COLOR



GB ADVANCE



PLAYSTATION 2



XBOX



ARCADE



PLAYSTATION



NINTENDO 64



GAME CUBE



# sonima

japon

7

Un mois de mai très riche avec Final Fantasy X, Virtua Fighter 4, Dead or Alive 3 et plein de nouveautés dont le surprenant Game Boy Music. Découvrez aussi des images du premier jeu Game Cube: Star Wars Rogue Leader.

news

41

De nouvelles images de Sonic Adventure 2 (DC), des 24 heures du Mans sur PS2, de Bloody Roar 3 (PS2) mais aussi d'Escape from Monkey Island (PS2). Retrouvez également l'actualité DVD et manga du mois.

wip

58

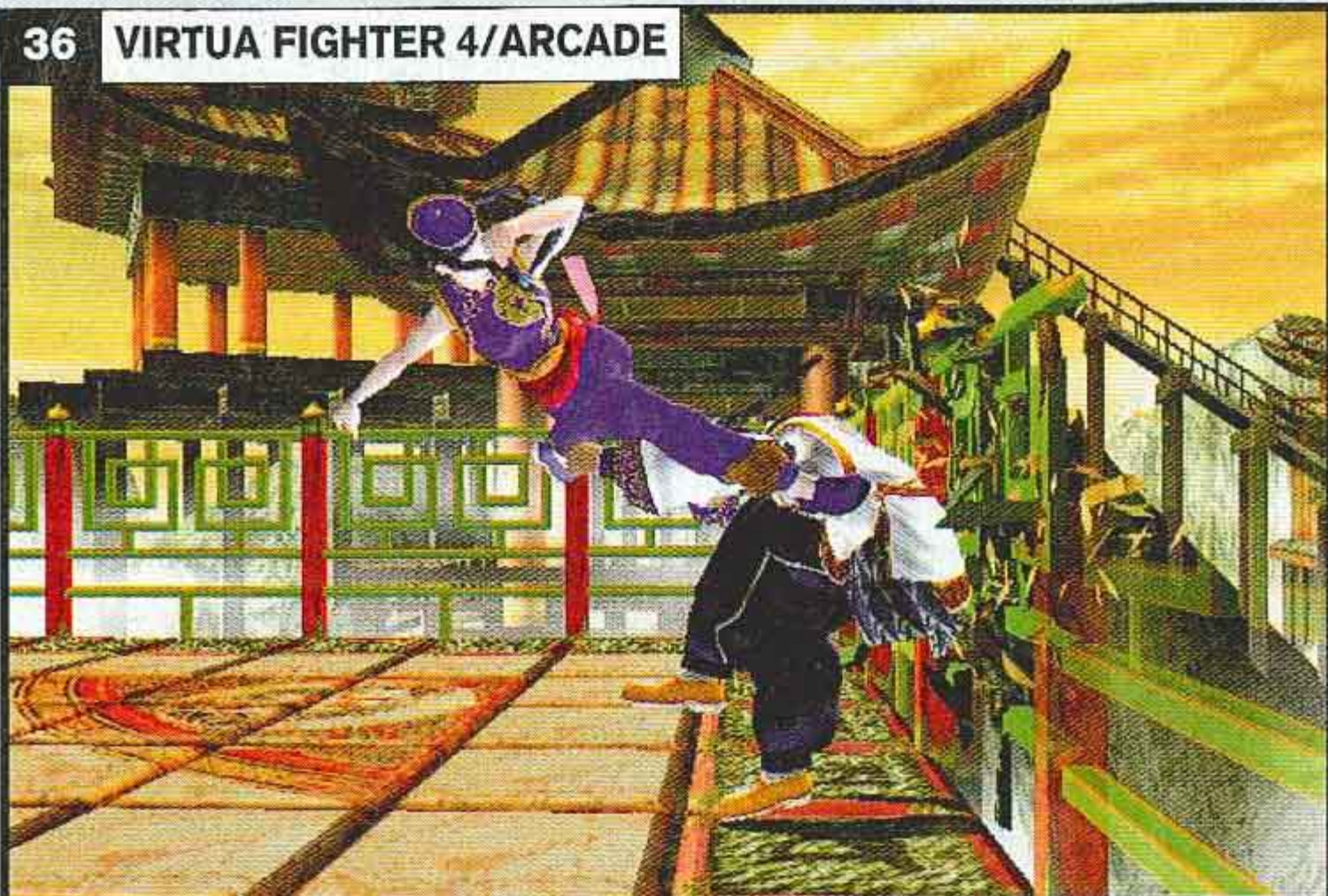
Quatre works in progress ce mois-ci, sinon rien! Un voyage chez Eidos, Acclaim et Masa (Ubi Soft), et une exclusivité Consoles+: Scape. Le premier jeu Xbox et PC de la jeune équipe de Nemosoft.

tests

67

L'événement du mois c'est bien sûr la sortie au Japon de GT3 sur PS2. Nous l'avons testé en long, en large et en travers: c'est trop top! Mai, c'est aussi Alone in the Dark 4 (PS), Formula One 2001 (PS/PS2) ou Crazy Taxi sur PS2.

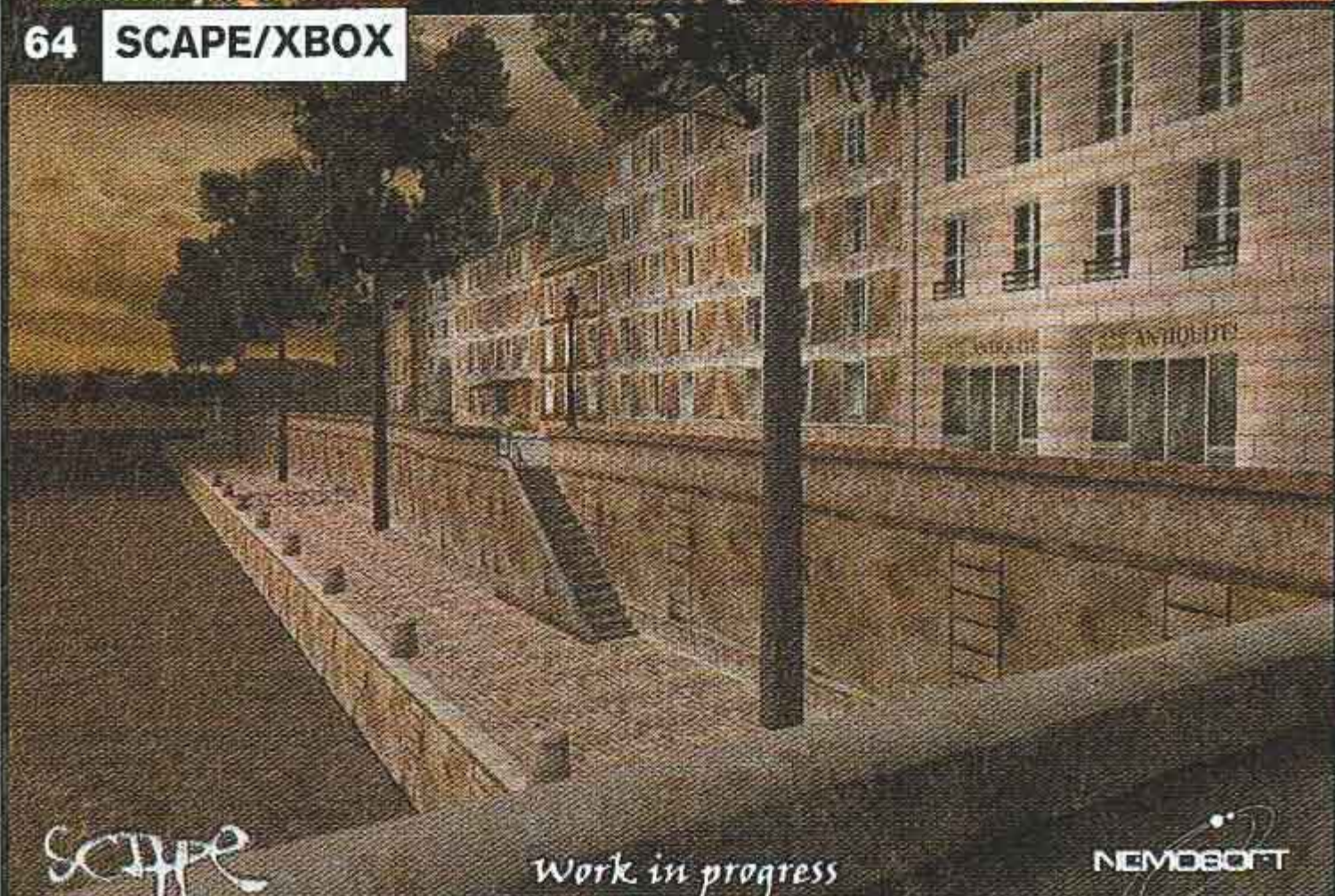
36 VIRTUA FIGHTER 4/ARCADE



38 STAR WARS ROGUE LEADER/GC



64 SCAPE/XBOX



68 GRAN TURISMO 3/PS2



8 FINAL FANTASY X/PS2

Les dernières nouvelles de l'un des titres les plus attendus sur PS2, par notre envoyé très spécial au Japon, Kagotani san.





# aire

**soluce**

**102**

Pas un mois sans soluce ! Dans ce numéro, vous trouverez la solution complète et ultra détaillée de Fear Effect 2 Retro Helix sur PlayStation.

**tips**

**125**

Pas facile de se faire à l'idée d'avoir les tips rendus en temps et en heure. Sept ans de tips en retard, ça ne s'oublie pas en quelques semaines.

**trombi**

**138**

Face au succès de *Loft Story*, Consoles+ a franchi le pas et vous propose de partager le quotidien de dix volontaires enfermés à la rédaction. Pour le meilleur et pour le pire...

**82 FORMULA ONE 2001/PS/PS2**



**courrier**

**140**

Saviez-vous que Bomboy avait fait partie d'un célèbre groupe de pop anglaise du début des années quatre-vingt ? Et pourtant, c'est la plus stricte vérité...

**102 FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX**

La solution complète de Fear Effect 2 sur PS. Quinze pages pour ne plus être bloqué dans ce jeu bourré d'énigmes épineuses et de jolies filles.

## Avis aux amateurs de Tips

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces pour un jeu en particulier, je vous invite à me faire parvenir vos suppliques à l'adresse suivante :

Consoles+  
Ô vénérable Kael  
43, rue du colonel Pierre-Avia  
75015 PARIS  
ou par mail :  
kael2@wanadoo.com

## Le mot du mois

Vos testeurs favoris cachent un mot secret, sans grand rapport avec les jeux vidéo, dans leurs articles. Le mois dernier, il fallait trouver « touffe ». Serez-vous capable de trouver celui de ce mois-ci ? Envoyez vos réponses par e-mail. N'hésitez pas à faire des propositions.

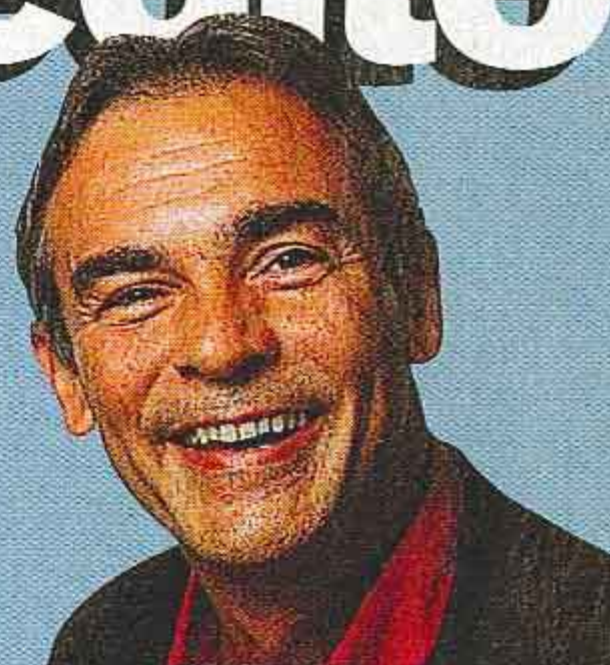
## Remerciements

MICROMANIA, POWER GAMES et les jambes de Michaël, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (Monsieur Dusnob), Danièle (Julie) et Séverine (la Noiraude).

## Annonce Pokédex

Le mois dernier, nous vous annonçons la parution dans ce numéro du Pokédex des versions Or et Argent. Hélas, vu la richesse de l'actualité nous avons manqué de place pour l'inclure. Veuillez nous en excuser. Mais ne vous inquiétez pas : vous le trouverez dans le numéro d'été de Consoles+. Et cette fois-ci, c'est promis juré !

# édito



**Alain Huyghues-Lacour**

**C**omme vous pouvez vous en apercevoir, ce numéro est différent des précédents. Nous nous sommes brainstormé la tête pour mettre au point une nouvelle maquette que nous espérons plus pêchue que la précédente. Nous avons notamment changé le pavé de notes qui était pratiquement resté le même depuis le premier numéro de Consoles+. Tu le crois ça ? Cela dit, nous avons tenu à conserver l'esprit du mag : seule la forme a changé, le fond reste identique : un mag de gamers pour les gamers. Nous sommes satisfaits de cette nouvelle maquette ; nous espérons qu'elle vous plaira. N'hésitez pas à nous écrire pour nous dire ce que vous pensez de cette nouvelle formule, qu'elle vous plaise ou non. Mais changeons de sujet, il y a des choses plus importantes que l'habillage de C+. Le salon de l'E3 par exemple ! L'édition 2001 devrait être un grand cru avec les premières véritables présentations de la Game Cube et de la Xbox avec leurs premiers jeux. Sans oublier la Game Boy Advance et la PS2. Même si cette dernière est déjà disponible, il est évident que Sony (avec l'aide des éditeurs tiers) présentera de gros titres pour faire face à l'arrivée en force de ses deux concurrents. Il faut reconnaître qu'avec la sortie tant attendue de GT3, la PS2 passe à la vitesse supérieure. Ça va être très chaud et vous pouvez compter sur nous pour tout vous montrer dans le prochain numéro. **Yo!**



AVEC LES SACOCHES POKEMON™, TRANSPORTEZ LES TOUS !

# POKÉMON™

TRANSPORTEZ  
VOS

**NOUVEAUX**

**POKEMON™**

ET PORTEZ  
LEURS  
COULEURS

**Modèle MINI**



**Modèle MAXI**



**Modèle MOYEN**



**Modèle MOYEN**



Game Boy et Pokémon sont des marques déposées par NINTENDO

**BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2**  
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

**bigben**  
interactive



# japon

Jeux, arcade, salons... toute l'actualité en direct live



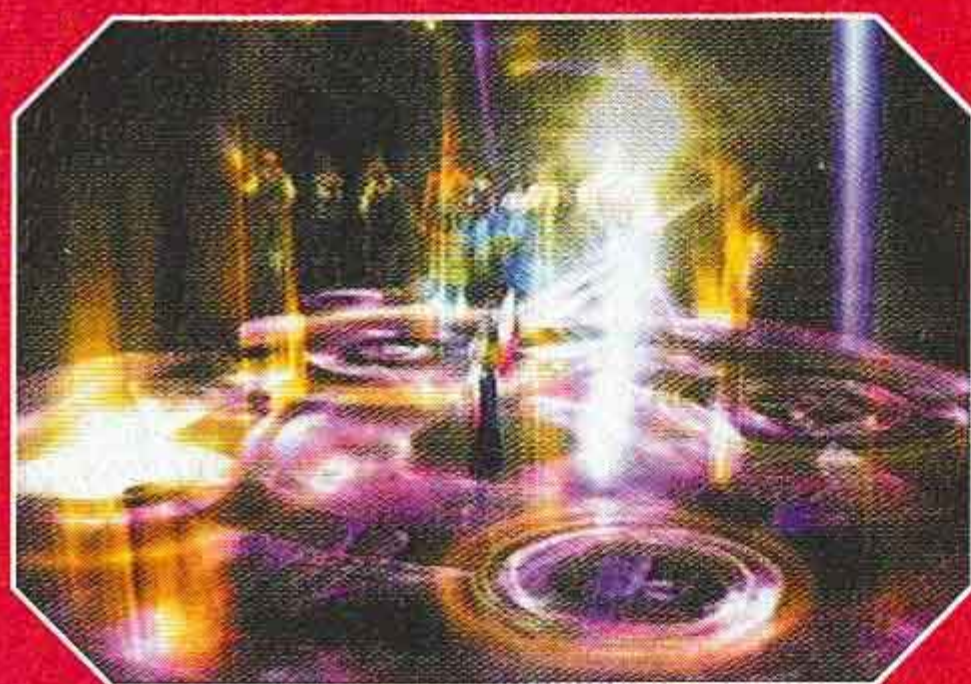
## FINAL FANTASY X

Les nouvelles du Japon sont bonnes: la Game Boy Advance se vend comme des petits pains et les éditeurs ont repris goût au jeu vidéo. Ce mois de juin rime donc avec Final Fantasy X, Dead or Alive 3, Crazy Taxi 2, Virtual on Force, Game Boy Music ou encore Virtua Fighter 4. Mais l'annonce la plus importante du mois, c'est bien évidemment le premier jeu Nintendo Game Cube dévoilé: Star Wars Rogue Leader. Premières images...



# Final Fantasy X

## YUUNA INVOQUE VALFARE



Square met le paquet avec son nouveau FF. Premier volet de la série sur PS2, il se doit de ne pas décevoir. Il est vrai qu'en ce moment, hormis le jeu de base-ball, la console de Sony ne sourit guère à l'éditeur.



L'ATB est remplacé par une fenêtre de chronologie en haut à droite.

## LE RETOUR D'INFLEET

Infleet est une sorte de dieu et un habitué de la série depuis bien longtemps.



ユウナ：ほかに召喚士がいなければ  
わたしに異界送りをさせてください

Les personnages secondaires intègrent moins de polygones que les héros.







Une tempête emporte le village. Les dragons sont toujours au rendez-vous et les monstres s'entre-déchirent...

**G**raphiquement, le jeu a encore progressé. On trouve l'éternel filtre de flou des productions précédentes pour simuler l'anti-aliasing. FFX intègre bien plus de 3D qu'auparavant. Malgré cela, les décors restent très détaillés. Certes ceux de FFXIX restent plus fouillés et plus colorés. Cependant, la 3D permet des effets dynamiques qui autorisent une impression cinématographique plus accentuée. À la manière d'un Shenmue, on peut voir des émotions apparaître en temps réel sur le visage des personnages.

## Du Front Mission dans FF!

Le système de combat a été conçu par Tsuchida Toshiroshi, le créateur de Front Mission. L'ATB (Active Time Battle) disparaît au profit d'un système par tour. L'ATB fut longtemps, sous différentes formes, une caractéristique de la série. Il gérait le tour de chaque perso en temps réel, souvent avec des jauges de temps. Cette fois, on pourra composer ses attaques calmement. Une équipe ne comporte plus que trois membres durant les combats. Une sorte de menu en bord d'écran permet de visualiser les tours à venir et d'élaborer sa stratégie. Durant un affrontement, on peut changer ses personnages pour s'adapter à une situation ou pour pallier les déboires d'un membre de l'équipe. Au fil des coups qu'on inflige ou qu'on encaisse, une jauge se remplit en bas d'écran. Pleine, elle permet d'accéder à un super pouvoir qui équivaut à appeler un esprit puissant. Pour le moment, on connaît deux de ces esprits : Valfare (une sorte d'oiseau) et l'éternel Infleet (sorte de dieu du feu) qui revient sous une forme encore plus impressionnante.

## Une avancée technique

Même s'il peut paraître esthétiquement proche du neuvième épisode, FFX marque une avancée technique avec une 3D vraiment réussie quant à la modélisation

des personnages. Certains décors sont d'une qualité inégale. Les films en images de synthèse atteignent encore des sommets ! Enfin, le design des persos plaît ou non. Les joueurs japonais regrettent, comme ce fut le cas avec FFXVIII, que les héros soient si réalistes. Ils auraient préféré une forme plus SD, à la FFXIX. ●●●



## SAUCE SHENMUE

Square veut se la jouer à la Shenmue, mais en images de synthèse !





## Final Fantasy X

... Si le bébé semble maintenant en bonne voie, reste à savoir si Square pourra couvrir des frais de développement records. C'est un problème qui ne cesse de croître (surtout depuis FFXIII), et qui explique en partie le déficit actuel de la société. Square devra vendre à fond son FFX pour se financer. De plus, l'éditeur joue gros avec ces prochains FFXI et FFXII qui seront des jeux en ligne. Square espère 500 000 joueurs connectés rien qu'au Japon pour son FFXI.

## Un coup de poker ?

Malheureusement, beaucoup d'observateurs pensent que Phantasy Star Online (Sonic Team), avec ses 240 000 abonnés dans le monde, représente le maximum que l'on puisse espérer en la matière. Le jeu Dreamcast se classe tout de même comme l'un des deux meilleurs titres en ligne du monde ! Enfin, la stratégie de SCEI en matière de jeu en ligne pour sa PS2 reste vague, et il n'est pas sûr que les joueurs veuillent investir d'avantage pour bénéficier de cette option (environ 30 000 yens supplémentaires – plus de 1 800 francs). L'affaire est donc délicate et, du coup, la pression sur les épaules de Final Fantasy X est encore plus importante...

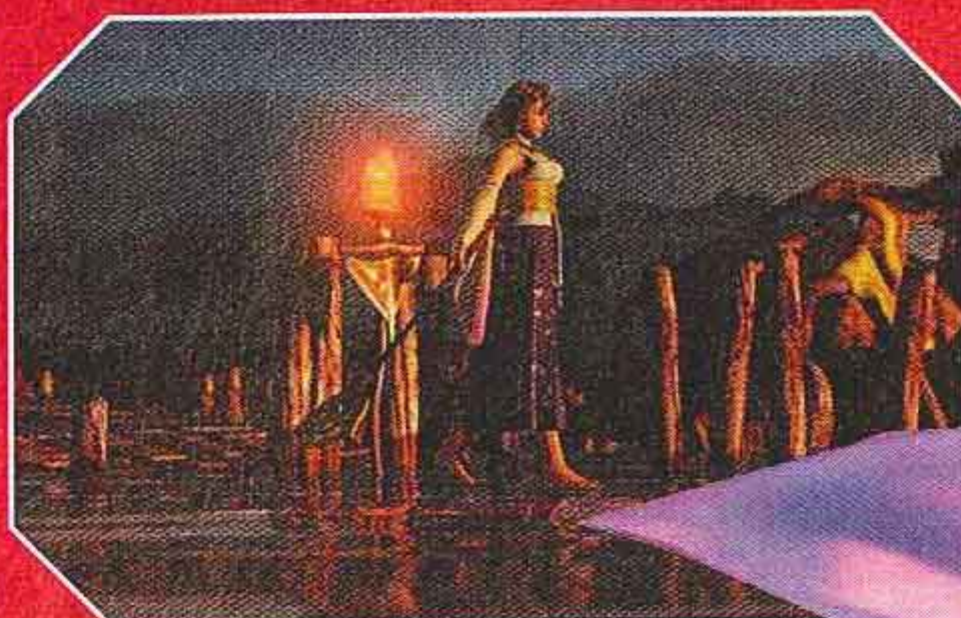
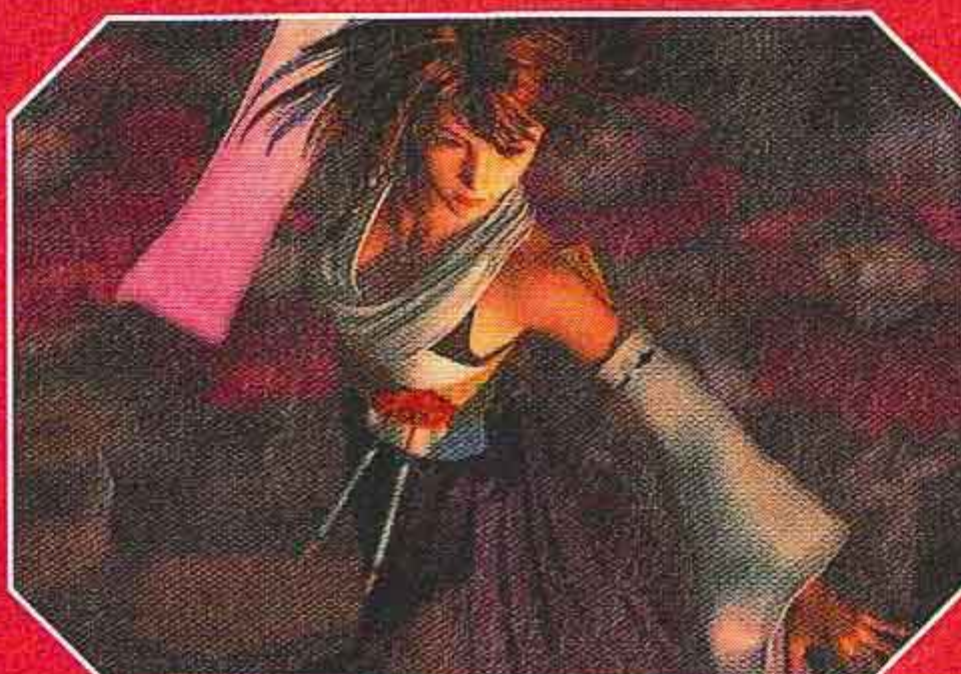


Les Japonais regrettent que les persos soient trop réalistes.



Square doit maintenant rentabiliser l'opération...

## DES CINÉMATIQUES EXCEPTIONNELLES



La qualité des décors est très inégale.



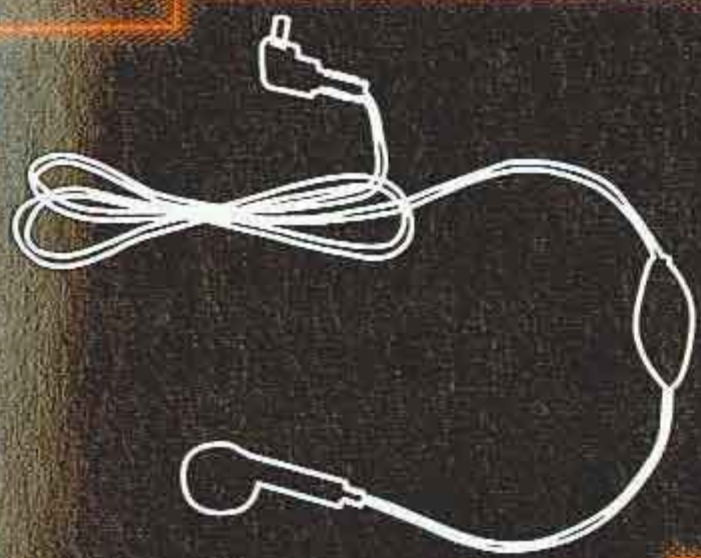
On reconnaît le style architectural des Final Fantasy !



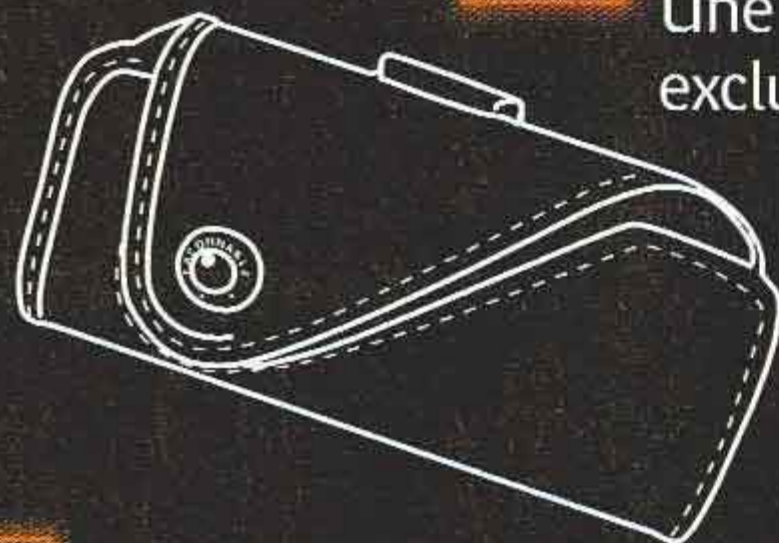


# Nouveau coffret exclusif Agences France Télécom

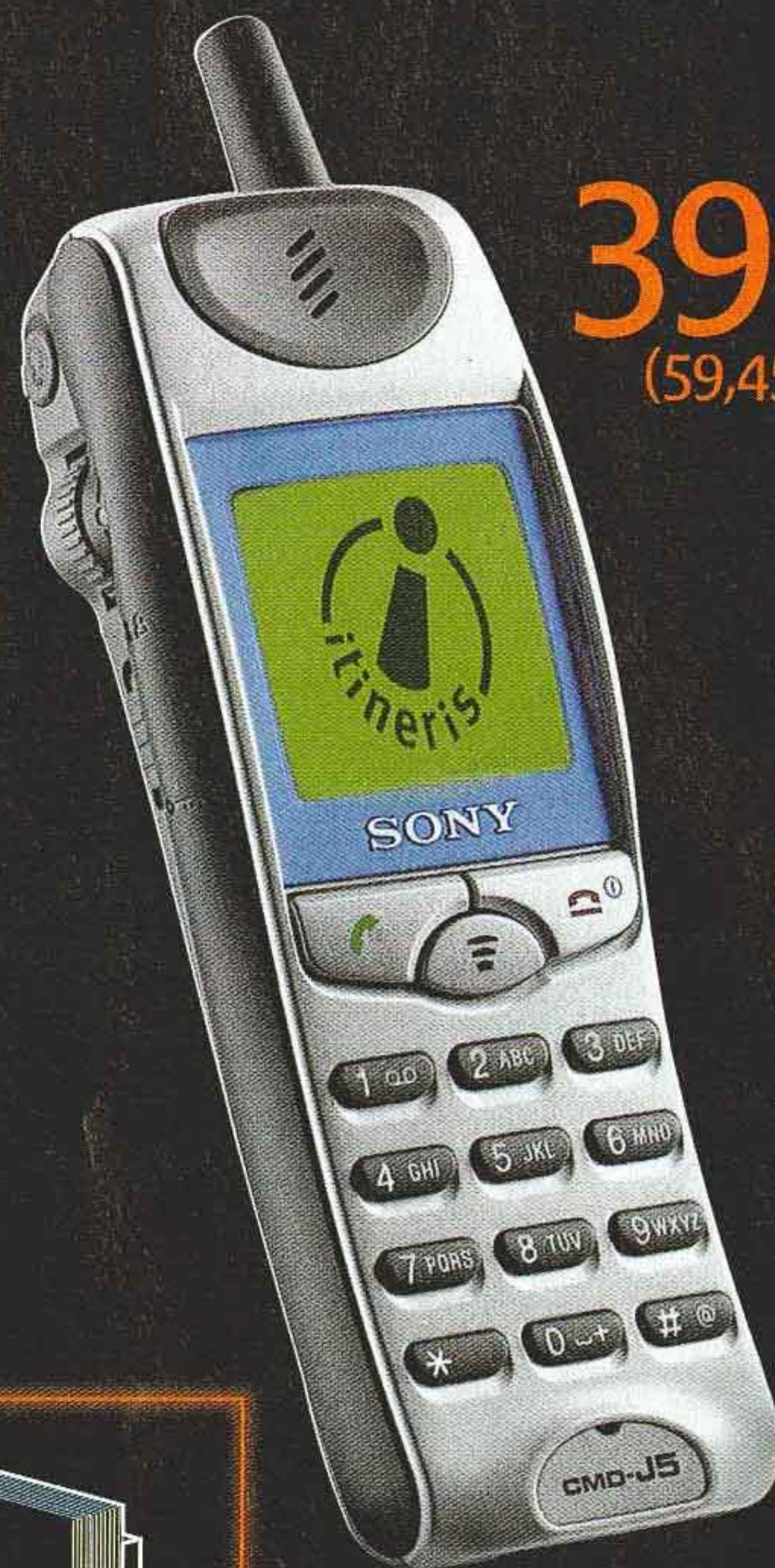
Avec :



Un kit piéton

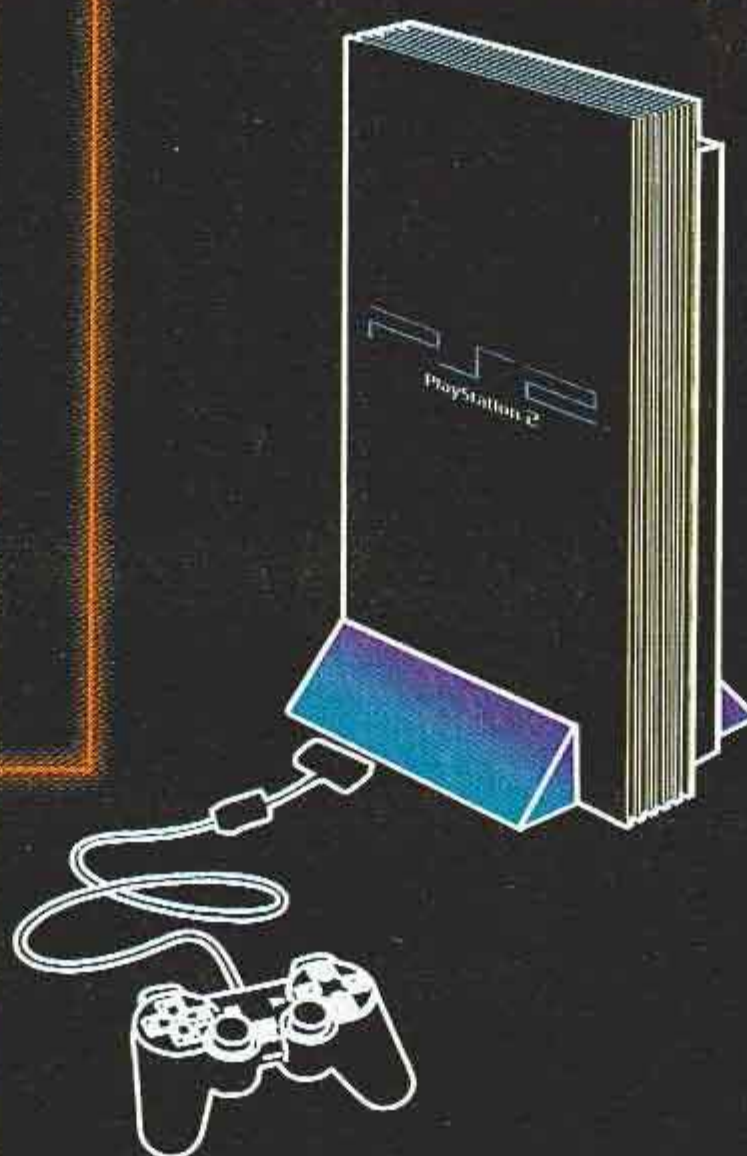


Une housse  
exclusive *Façonnable*®



**390F<sup>TTC\*\*</sup>**  
(59,45 €)

**500 F<sup>TTC</sup>** (76,22 €)  
**remboursés\***  
sur l'achat de votre console



Et  
maintenant  
à vous de  
**jouer!**

En exclu dans votre Agence France Télécom à partir du 7 mai.

\* Offre de remboursement valable pour tout achat d'une PlayStation 2 du 7 mai au 31 juillet 2001 inclus, sous réserve de l'achat, au cours de la même période, de ce coffret et de la souscription simultanée à un forfait Itineris ou OLA (hors Abonnement Itineris à 49 FTTC/mois et Compte Mobile OLA) d'une durée minimum de 12 mois après la Période d'Essai de 3 mois. Frais de mise en service inclus. Forfaits de communications en France métropolitaine hors numéros spéciaux, dans la zone de couverture du service. Offre cumulable avec les promotions en cours. Le téléphone Sony CMD-J5, contenu dans ce coffret, est utilisable exclusivement sur le réseau Itineris avec la carte SIM incluse.

\*\* Prix TTC au 07.05.2001

® "Itineris", "PlayStation 2" et "PS2", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Images non contractuelles.



 **france telecom**



## Flagship : les coul

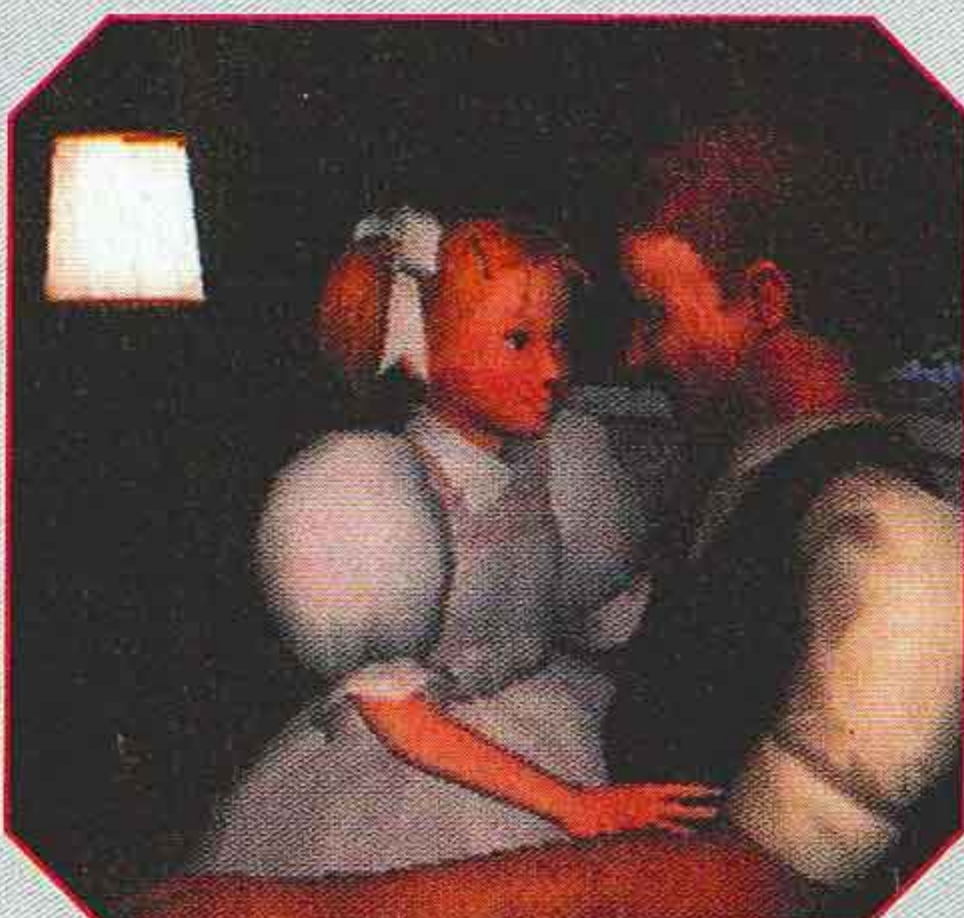
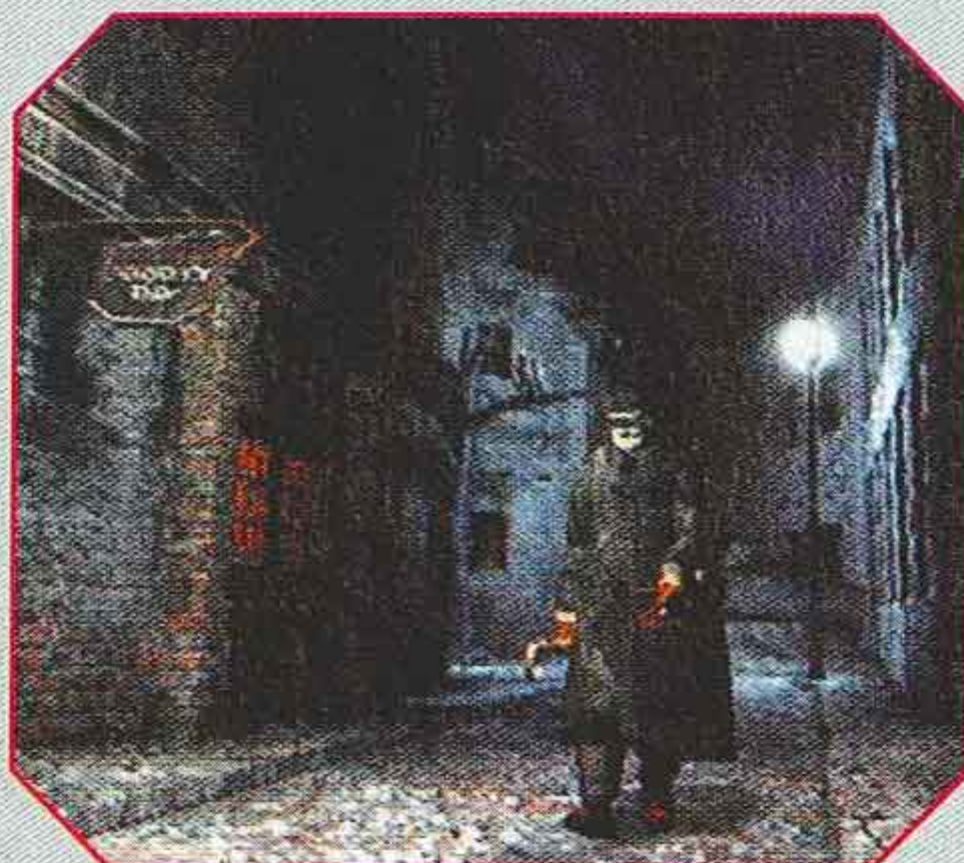
BOUNTY  
HUNTER SARA

Bien qu'il s'agisse de l'une des sociétés japonaises les plus importantes du jeu vidéo, Flagship reste méconnu en Occident. Présentation du pourquoi de la chose.



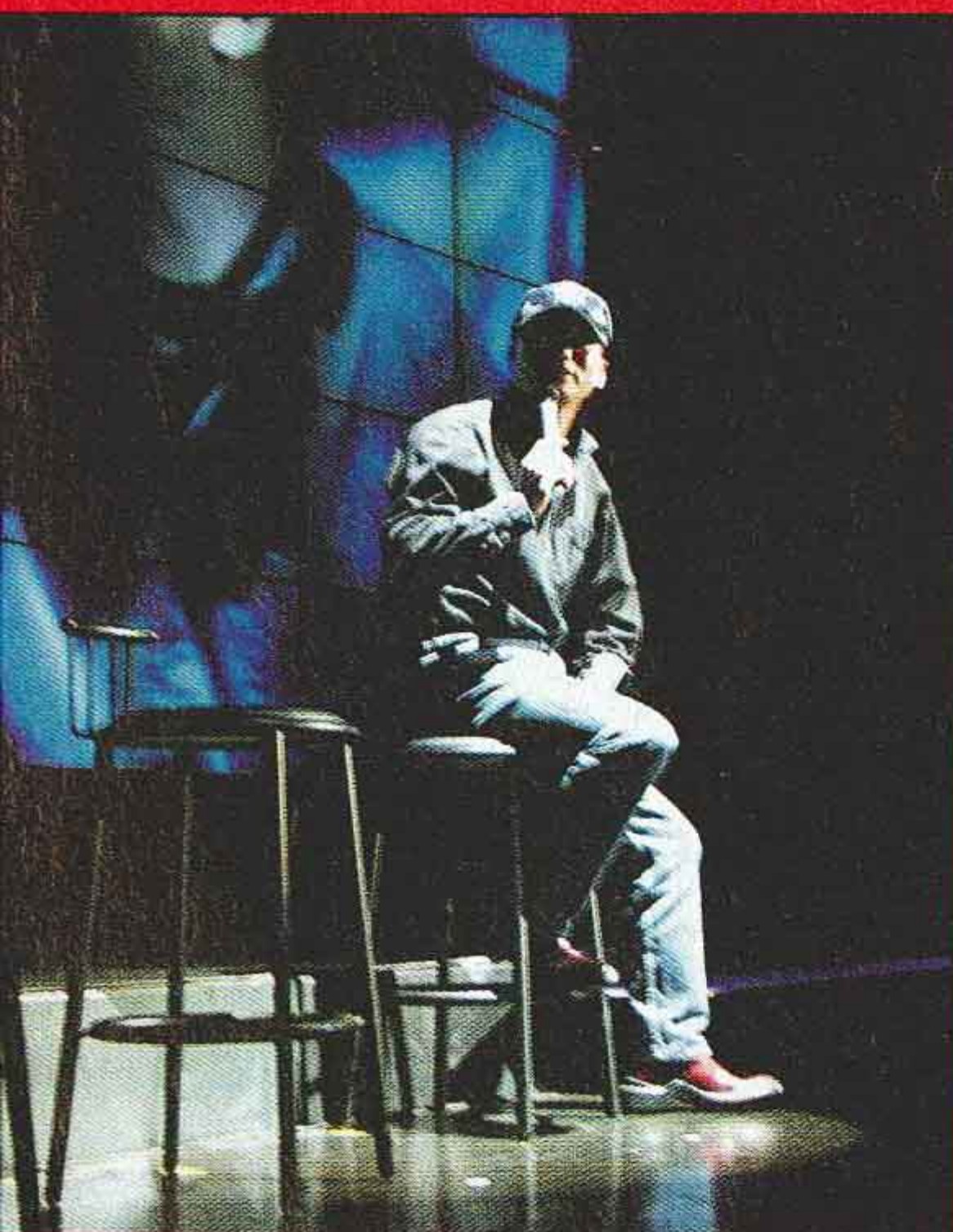
La minute qui fait pitié.

## CLOCK TOWER 3



## GUN SURVIVOR 2

Suite d'un premier volet catastrophe sur PlayStation, ce Gun Survivor 2 se base sur Code Veronica et, tout comme dans celui-ci, on peut se déplacer dans l'espace 3D en s'aidant du gun de la borne. Pas terrible...



Okamoto a le sens de la réussite !



# issies de Capcom

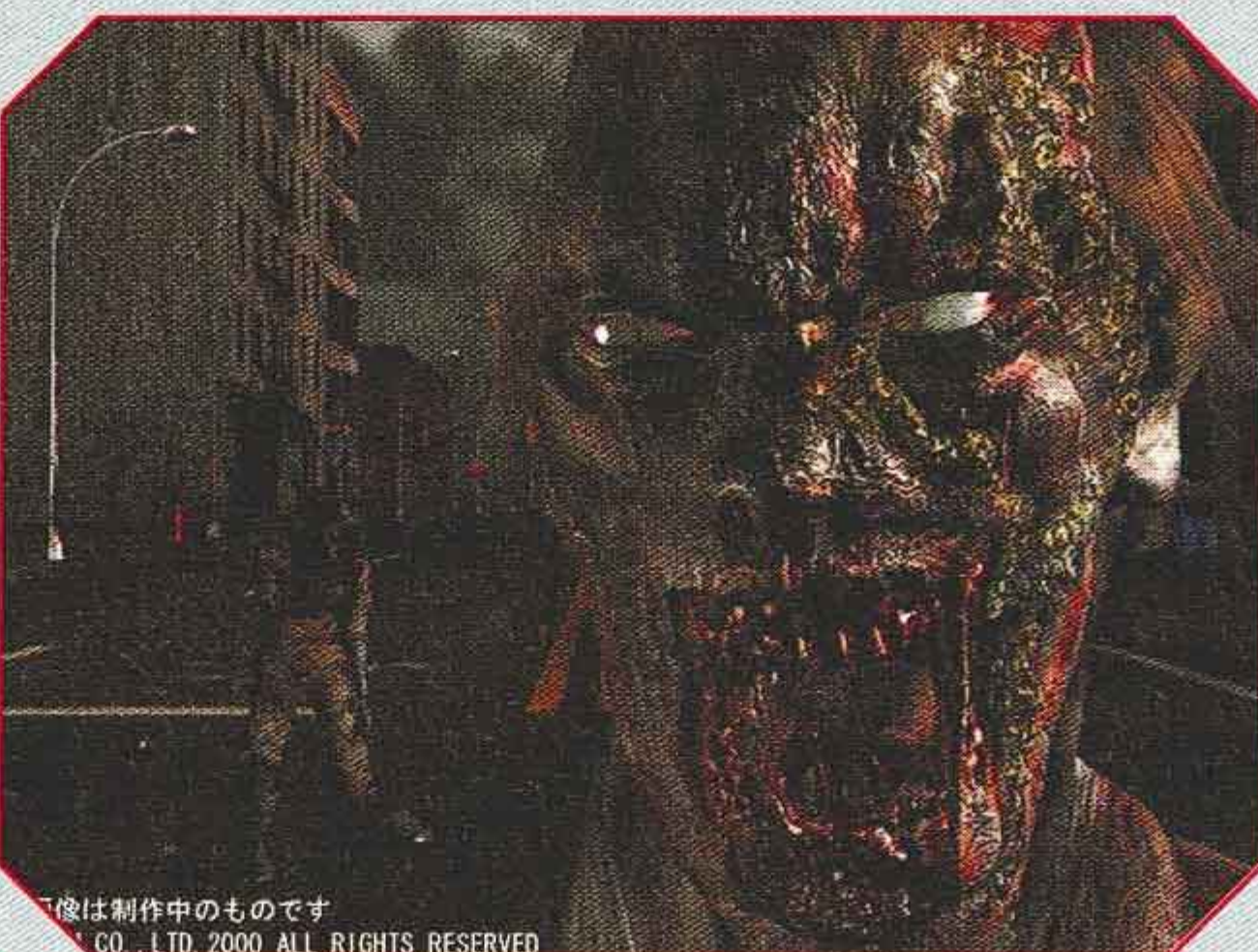
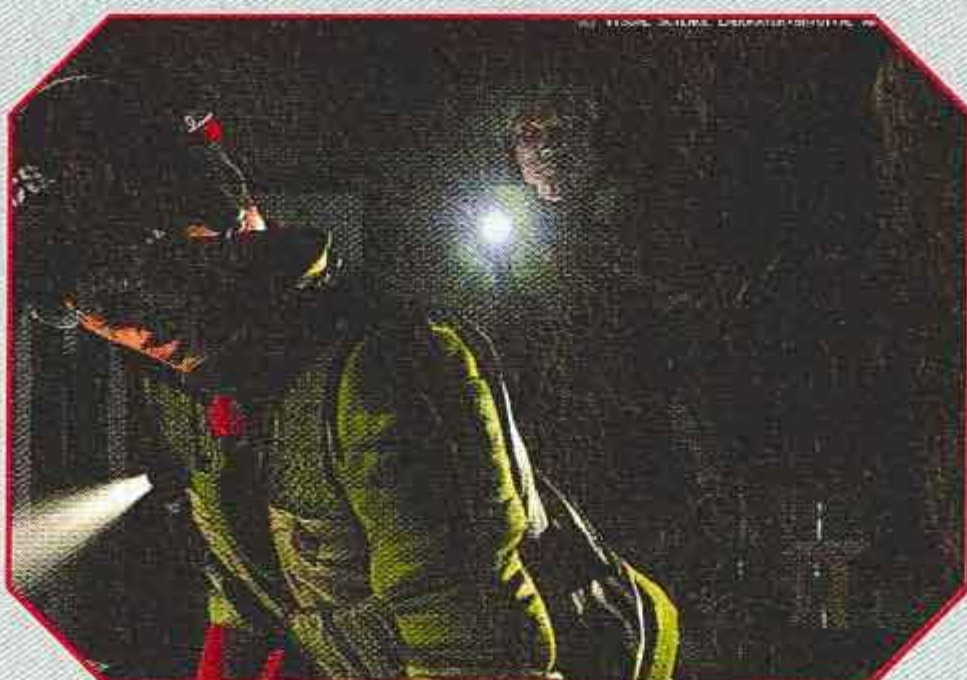
**F**lagship a été fondé en 1997 par Yoshiki Okamoto. Le but de cette société est de fournir aux éditeurs la matière pour leurs jeux : scénario, design, projet, etc. De fait, cette société a pris en main la destinée de Capcom. À tel point que lors de la présentation de ses nouveaux projets, le nom même de Capcom était omis, signe de l'inversion du centre de décision entre Capcom et Flagship. Pour se donner une idée de l'importance de Flagship, il suffit de voir la liste des jeux qu'elle a mis au point : Onimusha, la série des Bio Hazard, Zelda Earth & Wind GBC, Dino Crisis 2, Eldorado Gate, etc. Aucune plate-forme ne lui échappe, pas même les parcs à thème. En effet, Flagship a travaillé en coopération avec des sociétés spécialisées pour sortir Bio Hazard 4D Executer, une sorte de show proposant des sièges animés, des projections d'eau, du vent, des lunettes pour la vision en relief... bref, de quoi assurer du grand spectacle. Flagship regroupe pas moins d'une quarantaine d'artistes ou de scénaristes, qui travaillent pour Capcom mais aussi pour nombre d'autres sociétés comme Nintendo, Sega, etc.

## Les projets à venir

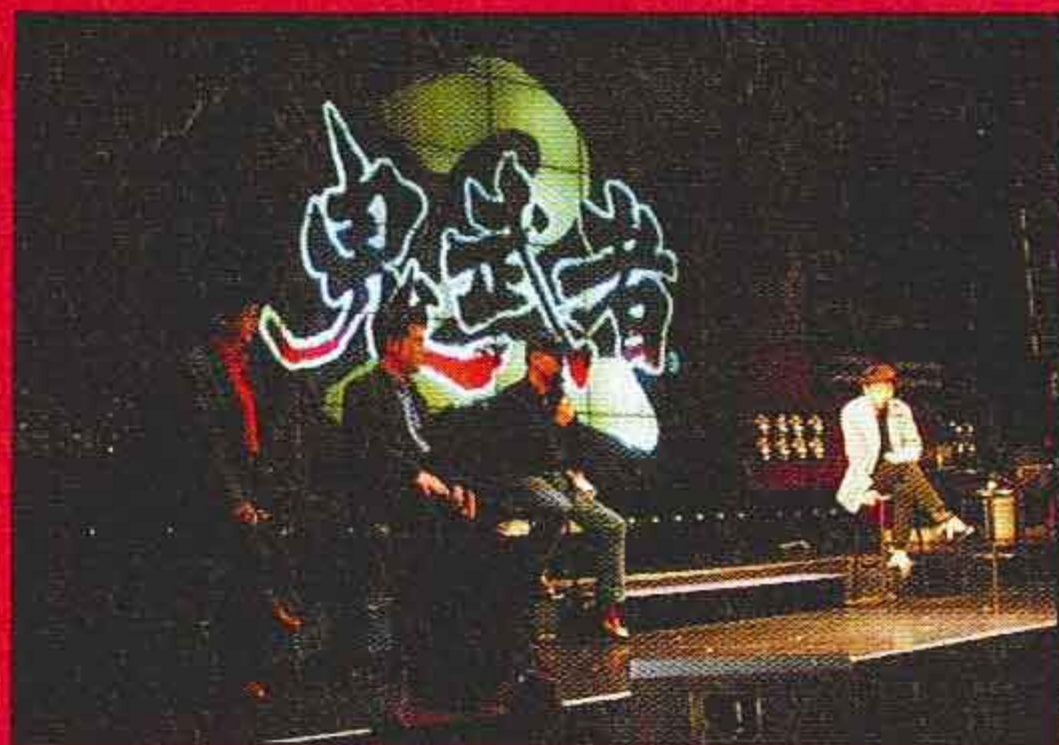
Lors d'une conférence de presse qui s'est tenue à Roppongi, dans le centre de Tokyo, Okamoto a officiellement levé le voile sur certains projets à venir pour la fin de l'année ou le premier semestre 2002.

On aura ainsi droit à Onimusha 2, dont le héros sera différent. Bio Hazard 0 est officiellement prévu sur Game Cube et a été entièrement revu pour prendre en compte le potentiel de la machine de Nintendo. Bounty Hunter Sara est un jeu d'aventure à la conception vieillotte, comme on n'en avait pas vu depuis un certain temps. Clock Tower 3 est le fruit d'une coopération avec Sun Soft qui a racheté la licence de la série qui appartenait autrefois à feu Human. Entièrement en 3D, le jeu se déroulera à Londres. Un célèbre metteur en scènes japonais se charge de mettre au point toute la partie visuelle à grands coups de motion capture. Le concept consiste à survivre dans un environnement hostile, principalement en fuyant. Dino Crisis 3, Bio Hazard 4 et Bio Hazard Online sont en développement, le tout sur PS2. Des projets Xbox sont aussi au programme, mais la Game Cube semble devenir le principal sujet de conversation au sein de Flagship et Capcom.

## BIO HAZARD 4D EXECUTER



40 personnes menées d'une main de fer.



Les persos du deuxième volet d'Onimusha seront différents.



Bio Hazard 0 comptera parmi les premiers titres sur Game Cube.





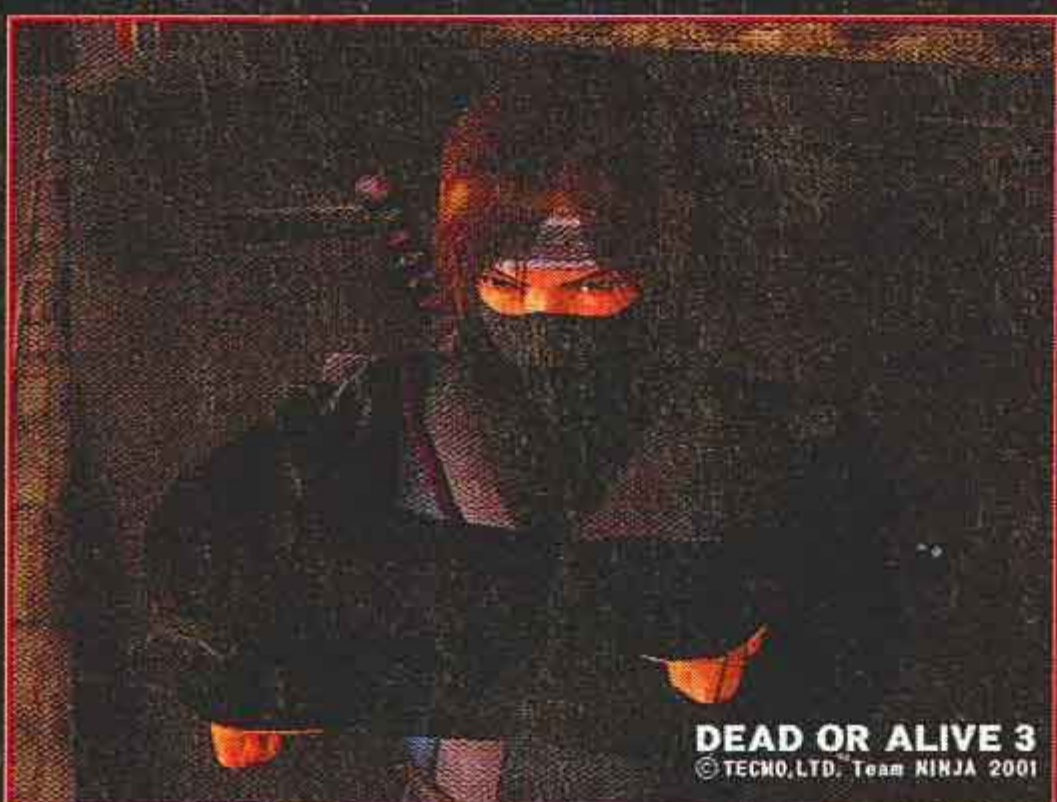
# Dead or Alive 3



Tecmo fait partie des éditeurs nippons qui se lancent sur la Xbox. Pour l'occasion, le Japonais nous sort une suite du fameux Dead or Alive 2 qui avait tant impressionné sur Dreamcast.



Tiens, les papillons de la démo Xbox ?



Des persos moins funs que sur DC.



Les stages seront bien plus animés.



Voici l'un des deux nouveaux persos.

**E**n manque de kit Xbox, le Team Ninja, avec l'aide de Microsoft, a dû faire sans, simulant au plus près ce que serait Dead or Alive sur Xbox. Le résultat est une conversion qui n'aurait duré que deux petits mois pour seulement deux programmeurs ! Tournant pour le moment sur PC, le jeu bénéficie d'une animation de 130 images par seconde ; néanmoins DoA3 devrait tourner à 60 images secondes pour s'adapter aux téléviseurs. La démo présentée au Tokyo Game Show aurait été réalisée en un peu plus d'un mois. Il faut rappeler que le Team Ninja travaille en assembleur, un langage machine que le processeur comprend directement. Un choix qui demande un travail de programmation acharné.

## Remplir le vide

Pour l'instant Itagaki, le créateur de la série, n'est pas trop satisfait de la démo, mais il fallait contenter un Microsoft anxieux de faire bonne impression... Désormais concentré sur le développement du jeu à proprement parler, Itagaki révèle que deux nouveaux persos seront inclus dans cette troisième version. Le disque dur serait géré dès le début pour permettre le chargement de mises à jour (niveaux inédits, nouveaux costumes, etc.). Une version arcade est à l'étude avec une carte basée sur la Xbox, au lieu de la Naomi 2 de Sega. Alors que Namco est encore concentré sur la PS2 et avant que Sega ne lâche la pleine puissance de ses innombrables lignes de production, Tecmo joue la carte Xbox. L'éditeur veut remplir le vide et tirer les marrons du feu. Itagaki devrait livrer une nouvelle fois un jeu d'une grande qualité.



Pour le moment, c'est encore du PC.



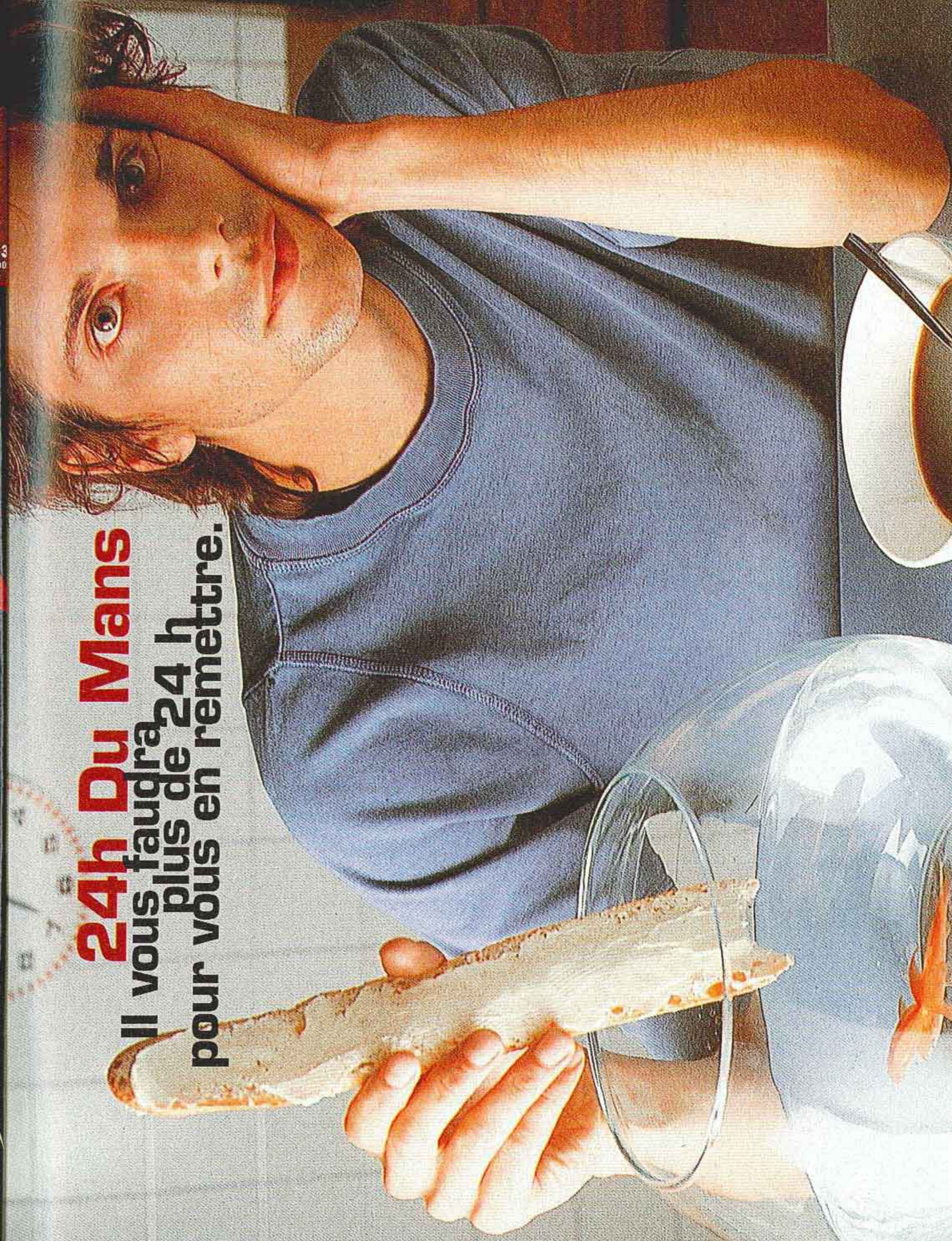
Admirez la qualité des graphismes...





# 24h Du Mans

Il vous faudra plus de 24 h pour vous en remettre.



## Entrez dans la légende :

- 1- La préparation : Choisir parmi 70 voitures officielles dont 30 de la course du Mans 2000. Etudier les 12 circuits réels dont le mythique circuit du Mans.
- 2- La compétition : Suivre la meilleure stratégie : arrêt aux stands (animations 3D), réglage des voitures. Se mesurer aux meilleurs (multijoueur 2).
- 3- L'étoffe des héros : Tenir 24 heures, de jour comme de nuit.

www.lemans-game.com

PlayStation 2

# LE MANS 24 HEURES







# Tamamayu Mo

Après un premier volet sur PlayStation (décembre 1998), qui fut prometteur sans rencontrer le succès mérité, Tamamayu nous revient le couteau entre les dents. Et c'est sur PS2.



Voici à quoi va ressembler l'écran de combat.



On est accompagné d'une fée.



Il faut fouiller les moindres recoins.



Le style « Miyazaki » est très prononcé.

**T**amamayu Monogatari premier du nom s'est vendu à plus de 100 000 exemplaires sur PS, un bon score qui aurait pu être meilleur encore. La suite se démarque tout d'abord avec un contenu globalement trois fois plus riche. Désormais, on pourra rencontrer et élever plus d'une centaine de monstres. Pas moins de mille scènes (films et événements) ont été préparées. Toutes les conversations sont parlées afin de renforcer l'ambiance. Du coup, le jeu tient sur un DVD-Rom. Le design a été une fois de plus confié à Kondo Katsuya, un disciple du maître Miyazaki, Studio Ghibli. Le jeu est entièrement conçu en 3D comme cela devient la coutume dans les RPG de nos jours. Il existe quatre donjons, qui s'enfoncent vingt niveaux sous terre. Il n'y a pas d'ordre durant le jeu concernant l'exploration de ces donjons. Une mini-carte indique la position du joueur dans le niveau, et, par moments, des indications permettent de repérer les endroits déjà visités. On peut changer de donjon en

cours de route, mais il faut alors refaire tout le chemin pour retourner à l'entrée du donjon qu'on veut quitter. Il est vraiment important de fouiller tous les recoins pour dénicher de nouveaux persos et items.

## Élémentaires

Les monstres sont classés suivant leur élément. Tamamayu repose sur quatre forces élémentaires : le feu, l'eau, la terre et le vent. Les monstres sont utiles lors des combats. À ce moment-là, un cercle se dessine au sol. En son centre, se tient le héros. Ledit cercle se divise alors en huit parties, deux pour chaque force élémentaire. On place un monstre sur une case en fonction de sa nature. Avec le pad, on fait défiler les cases pour sélectionner le monstre à employer durant le combat. Les monstres tiennent une place centrale dans Tamamayu 2. Pas moyen de saisir comment les capturer, mais nous savons en revanche qu'il est possible de les



Un chemin tracé à la FF.



# nogatari 2



Les dialogues sont entièrement parlés!



ウガガガ



うし! だまっケット。  
これら魔物として  
みとめてもらえるかな?

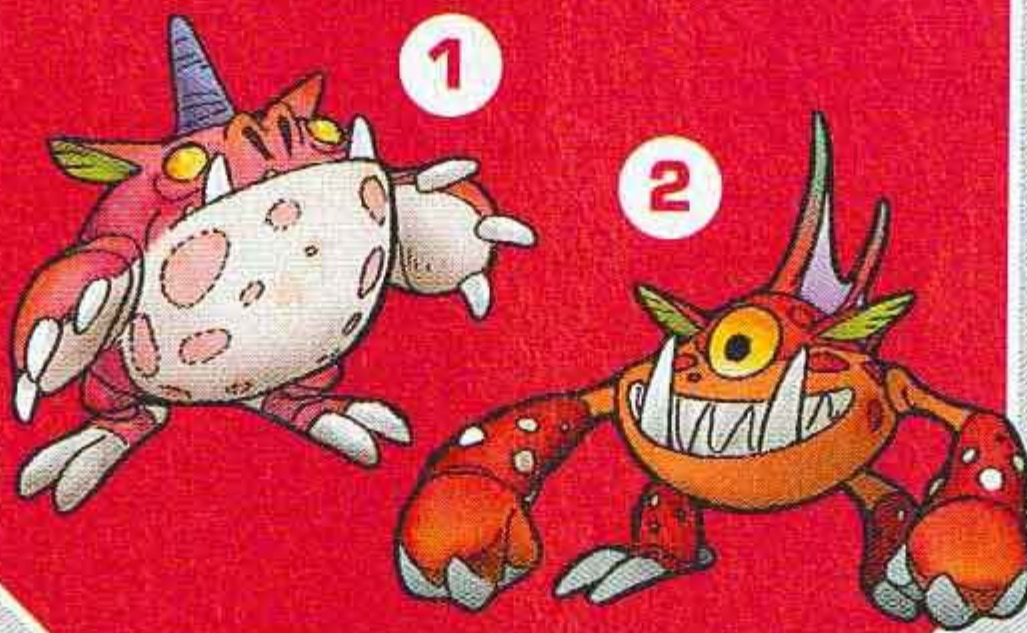
élever, ou tout du moins de les entraîner. Suivant leur niveau d'expérience, ils peuvent en effet évoluer et passer par trois stades de croissance différents.

## Monstres en ligne

Le jeu étant compatible avec l'adaptateur pour téléphones portables, on peut grâce à lui accéder à des mises à jour, participer à un classement national ou tout simplement échanger des objets. Un mode 2 joueurs devrait permettre d'organiser des combats à la Pokémon Stadium. Sans atteindre la débauche de moyens d'un Final Fantasy X, Tamamayu Monogatari 2 vient combler une lacune sur PS2, celle des RPG disponibles. On espère que, cette fois, le jeu trouvera son public.

## AVANT APRÈS

Les monstres sont appelés Seima, et Genki pense en inclure une centaine! En acquérant de l'expérience, ils pourront évoluer, comme cette créature appelée Luchu.



On tombe sur des choses très étranges.



Un monstre passe devant vous!



Les lieux sont comptabilisés sur la carte.



La forêt vit sous vos yeux.



C'est une sorte de pièce.



Mettons-nous à l'abri!



## SEGA GAME JAM : un



La foule se pressait aux portes!



Les DC étaient branchées en réseau LAN.

Alors que la Dreamcast n'est plus fabriquée, Sega a servi à ses nombreux fans japonais une grande messe à la gloire du dernier catalogue de titres pour sa console. Un geste qui a trouvé son écho!

**A**vec Sega, absent du TGS depuis deux éditions, et un mois de janvier funèbre signant la fin des consoles de la marque, on peut dire que les Segafans n'ont pas été à la fête. Et pourtant, à leur grande surprise, leur éditeur fétiche ne les avait pas oubliés. Le 14 avril dernier, le Game JAM nous dévoilait le nouveau catalogue de jeux pour la console. Pour la dernière fois? Pas sûr car des jeux attendus étaient passés sous silence. Par contre, c'est sûrement le dernier grand événement public pour la console. Le Game JAM se déroulait au Zepp Tokyo, dans une zone nouvelle (Odaiba) gagnée sur la mer au sud de Tokyo. Cette salle est de plus en plus utilisée par les grands du jeu vidéo, comme Nintendo. Elle n'est pas grande, mais peut contenir 2000 personnes en les serrant bien. Ce lieu avait, pour l'occasion, une signification bien particulière. En effet, le Neo Geo World se situe juste au-dessus, vide, abandonné. Avec la fin officielle

de SNK et la fermeture du Neo Geo World, Sega tournait à son tour l'une des grandes pages de l'Histoire du jeu vidéo. Le salon devait ouvrir à midi. Une longue queue de plus de 500 personnes se formait dès la matinée! Et ce seront en fait plusieurs milliers de personnes (beaucoup en cosplay!) qui allaient faire le déplacement pendant les deux journées du Game JAM. À l'intérieur de la salle, on se croyait en plein métro de Tokyo aux heures de pointe. Une quarantaine de titres étaient déployés. Dans une salle annexe, on nous projetait le film de Shenmue. Sur une grande scène, des personnalités du monde Sega se succédaient, souvent pour parler de titres très attendus. On commença



Une quarantaine de jeux étaient présentés sur les 65 annoncés.



Une démo tournante de Sonic sur GBA.



# final en beauté ?

ainsi par Sakura Taisen 3 (350 000 exemplaires vendus à sa sortie !) avant d'enchaîner avec l'AM2 et son maestro, Yu Suzuki, pour nous faire une démonstration live de son Shenmue 2. Entre-temps, des éditeurs tiers proposaient leurs nouveautés Dreamcast.

## Yuji Naka, le nouvel homme fort de Sega

Le summum fut atteint avec la Sonic Team et son leader, Yuji Naka, qui fut l'objet d'acclamations incroyables. La raison ? Phantasy Star Online a raflé la moitié des titres lors de la remise des Awards nippons du jeu vidéo (l'équivalent des oscars d'Hollywood). PSO, titre emblématique de la Dreamcast, venait couronner des années de consoles Sega. Yuji Naka n'était pas venu les mains vides et proposa des démos live de Sonic Adventure 2, mais aussi de PSO ver.2, la « suite » tant attendue de PSO.



Yuji Naka, président de la Sonic Team et nouvel homme fort de Sega.



PSO élu meilleur jeu de l'année au Japon.

## ET LES VENTES ?

Alors que la Dreamcast finit en beauté, la machine semble actuellement bien se vendre, à tel point que le stock US est reconverti pour faire face à la demande dans l'archipel ! La GBA se porte tout aussi bien avec des réservations qui vont bon train. GT3 sort au bon moment pour redresser la situation de la PS2. Les ventes de la console étaient stagnantes depuis quelques mois. On mesurera l'effet GT3 dans les semaines à venir.



PSO fut primé partout dans le monde.



Sakura Taisen 3 a été vendu à 350 000 exemplaires dès sa sortie !



## Sega Game Jam

... Des 40 titres présentés, certains encore sous forme de vidéo ou de version arcade, on ne retiendra que Get Bass 2 comme réelle nouveauté. Pas de signe de House of the Dead 3 ni de Victory Goal Millennium. Le reste avait déjà été montré précédemment. Cosmic Smash était confirmé sur DC. Une démo de Sonic sur GBA était proposée mais non jouable. Elle est actuellement en développement chez Dimps, anciennement Sokiak (des anciens de SNK), déjà auteur de Sonic sur Neo Geo Pocket Color. Il y avait aussi tout un panel de titres pour téléphone portable. Donc un peu de multiplates-formes mais pas trop. La Dreamcast était bien au centre du Game JAM.

## Sega rêve de cubes!?

Sega a également présenté sa stratégie pour l'année à venir, comme à son habitude. Cette fois, il fut largement question de multiplates-formes. Outre les 65 titres DC à sortir, 53 jeux sont prévus jusqu'en mars 2002 sur d'autres plates-formes. La Sonic Team et Amusement Vision ouvrent le bal sur la Game Cube, puis ce sera le tour de



Yu Suzuki est prêt à redresser l'AM2.



La toute nouvelle version de Shenmue 2.

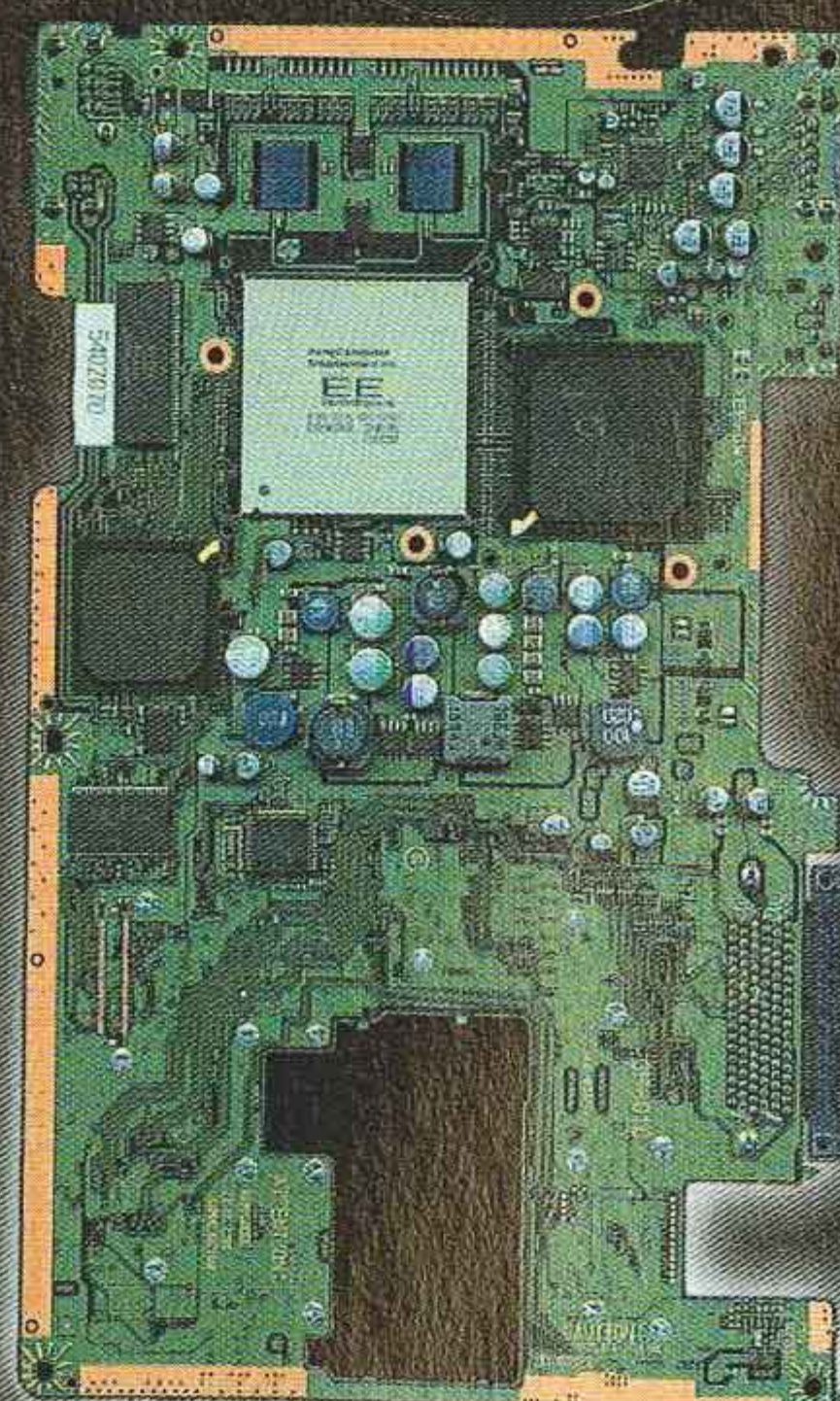
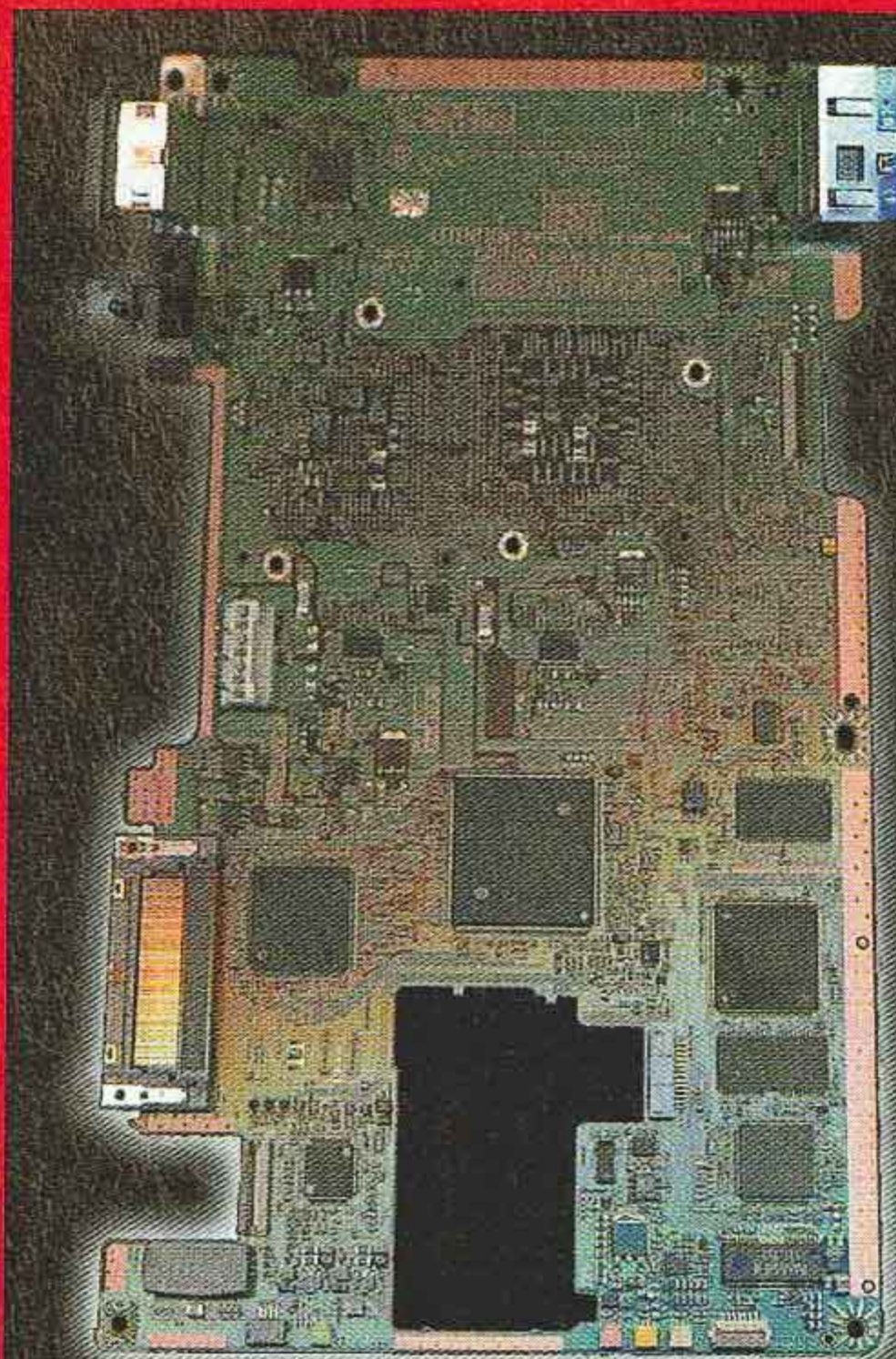
l'AM2 et de Hit Maker. Sonic Team et AV ont exprimé leur intention de travailler principalement sur Game Cube. Les premiers titres GC seraient présentés lors de l'E3 – des rumeurs internes font état de Daytona USA, Virtua Striker, Monkey Ball ou PSO. Une coopération entre Sega et Nintendo sur un RPG serait aussi en cours. Enfin, une flopée de légendes

Megadrive devraient débarquer prochainement sur GBA. Sega pense tourner à plein régime fin 2002, avec un minimum de 100 titres par an sur l'ensemble des plates-formes. Cependant, la société indique qu'elle opérera des ajustements début 2002 en fonction de la situation, se concentrant sur les consoles qui auront pris l'avantage.

## UN PC QUI NE VEUT PAS DIRE SON NOM

Pressé par la Xbox, SCEI a dévoilé sa solution internet broadband pour sa PS2 après des mois de retard. Utilisant les périphériques des ordinateurs VAIO, le Japonais veut tirer le monde du jeu vidéo sur son terrain, l'électronique multimédia. L'application tournera sous une version appelée « Release 1 » de Linux. On peut donc s'attendre à des mises à jour. Ce pack broadband PS2 comprend un clavier et une souris USB, le fameux disque dur (externe pour le moment), Linux et l'adaptateur Fast Ethernet (LAN), plus un câble VGA. Le tout sera proposé à 25 000 yens HT (1 500 F) en juin. Bientôt, un écran VGA TFT de 15 pouces sera aussi disponible. Enfin, on parle d'un portable, toujours VAIO, compatible PSone pour la fin de l'année. Par contre, rien n'a été dévoilé niveau jeu, tirant parti de ce kit qui transforme la PS2... ni plus ni moins en PC. Square, avec ses difficultés croissantes, aurait tout simplement mis entre parenthèses le développement de FFXI qui ne serait plus le jeu en ligne annoncé. Avec la carte-mémoire et la télécommande DVD vendues séparément, la nouvelle PS2 a, sans le dire, augmenté son prix de vente (même prix pour moins de choses dans la boîte). En configuration complète jeu/online/DVD, l'addition approchera donc les 87 000 yens TTC (jeu compris) soit 5 200F...

Aiwa, comme d'autres, a lancé un modem USB que SCEI vient de contrer avec son pack broadband.

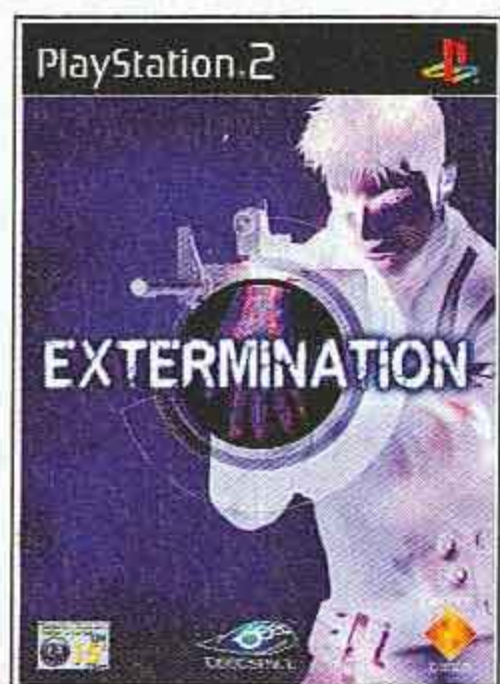


La carte-mère de la nouvelle version de la PS2 (série 3000) se voit simplifiée par, entre autres, la disparition du port PCMCIA.





**pensez à vous relaxer 15 minutes toutes les 2 heures**



Extermination, l'angoisse est derrière chaque porte.

[www.scee.net/extinction](http://www.scee.net/extinction)

**PS2**  
PlayStation.2



# Metal Dungeon

Panther Software fut très actif aux débuts de la PlayStation, ainsi que sur la Saturn. Sans rien laisser présager de ses développements sur PS2, l'éditeur fait le saut sur Xbox.



Des batailles très classiques.



Un menu de combat qui se veut simple.

# L

a situation n'est pas favorable sur PS2. Depuis la mort de la DC, l'ombre de Sega se fait menaçante. Par ailleurs, Nintendo filtre l'entrée pour sa Game Cube. Bref, la Xbox paraît comme une planche de salut pour beaucoup de petits éditeurs. Panther Software n'a pas été long avant de se lancer dans l'aventure. Plus connu pour sa série de RPG action 3D Space Griffon, l'éditeur nous livre l'un des tout premiers RPG de la Xbox. Le jeu est entièrement en 3D : on visualise son personnage en isométrie et on peut faire tourner les décors autour de soi. Les batailles se déroulent dans la plus pure tradition du genre. La qualité graphique tire parti du potentiel de la machine dans le domaine des textures. On dirige un cyborg, qu'on peut personnaliser à loisir à l'aide de divers éléments. On pourra également former une équipe qui pourrait accueillir quatre membres.



On aime le design ou non...



Panther Software met l'accent sur les textures.



La gestion de la lumière impressionne.



# Cosmic Smash

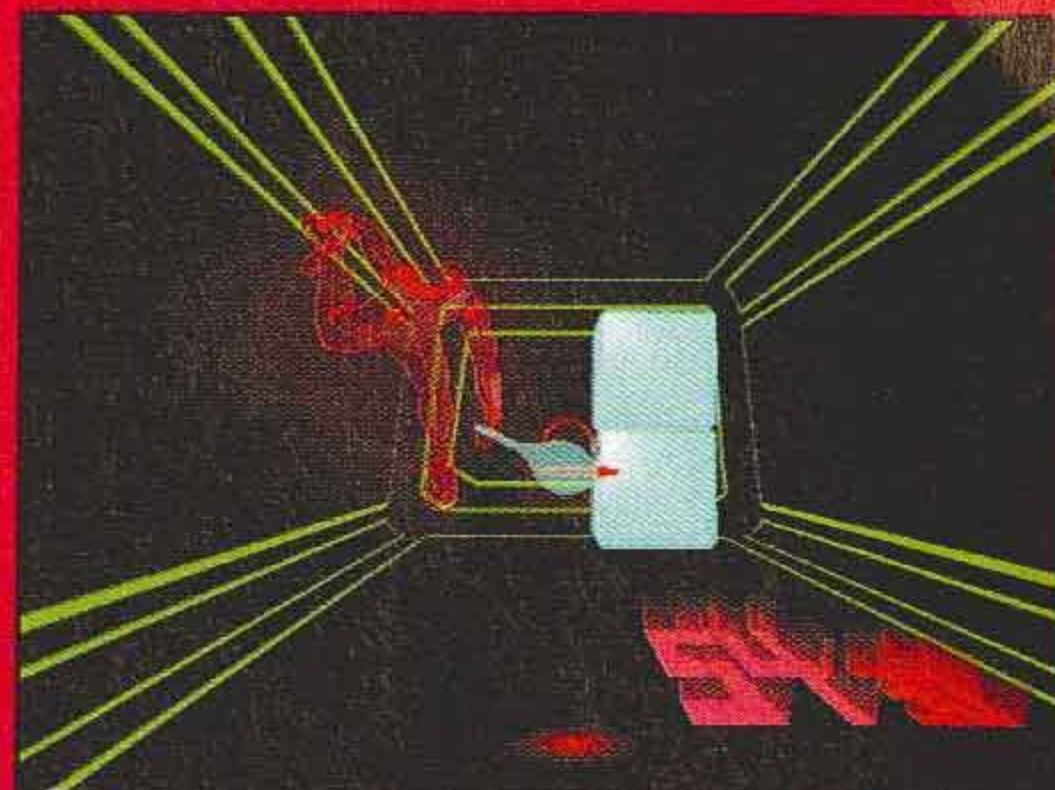
Le jeu surprise de Sega Rosso (Sega Rally) s'apprête à débarquer sur console. On le trouvera d'abord sur DC avant de se diriger vers d'autres plates-formes.

**C**osmic Smash mêle très habilement le casse-briques et le squash (une sorte de tennis utilisant les murs). Le principe est ultra simple donc, tout comme les graphismes qui font dans le cyber. Cette réalisation, au visuel modeste et très stylisé, confère une bonne lisibilité aux actions qui se déroulent à l'écran ; ce qui est essentiel dans ce type de jeu. Si les premiers niveaux sont assez basiques, on se voit rapidement confronté à des niveaux de plus en plus complexes, avec des blocs mobiles, indestructibles, bonus, etc. Lesdits blocs sont de couleurs différentes, correspondant chacune à un niveau plus ou moins élevé de résistance. Il faudra parfois plusieurs coups pour arriver à bout d'un bloc. Au terme d'un niveau, on se voit parfois proposer des routes différentes, aussi faudra-t-il jouer pas mal de fois pour espérer terminer Cosmic Smash en entier. Sur Dreamcast, le nombre de niveaux (50 en arcade) devrait être accru de manière très sensible, et l'introduction de mini-jeux est quasiment certaine. Le personnage est capable de réaliser des super coups, mais cela coûtera de précieuses secondes. Il faudra donc les utiliser de manière judicieuse. À ce stade, rien n'a été dévoilé concernant une éventuelle utilisation du modem.

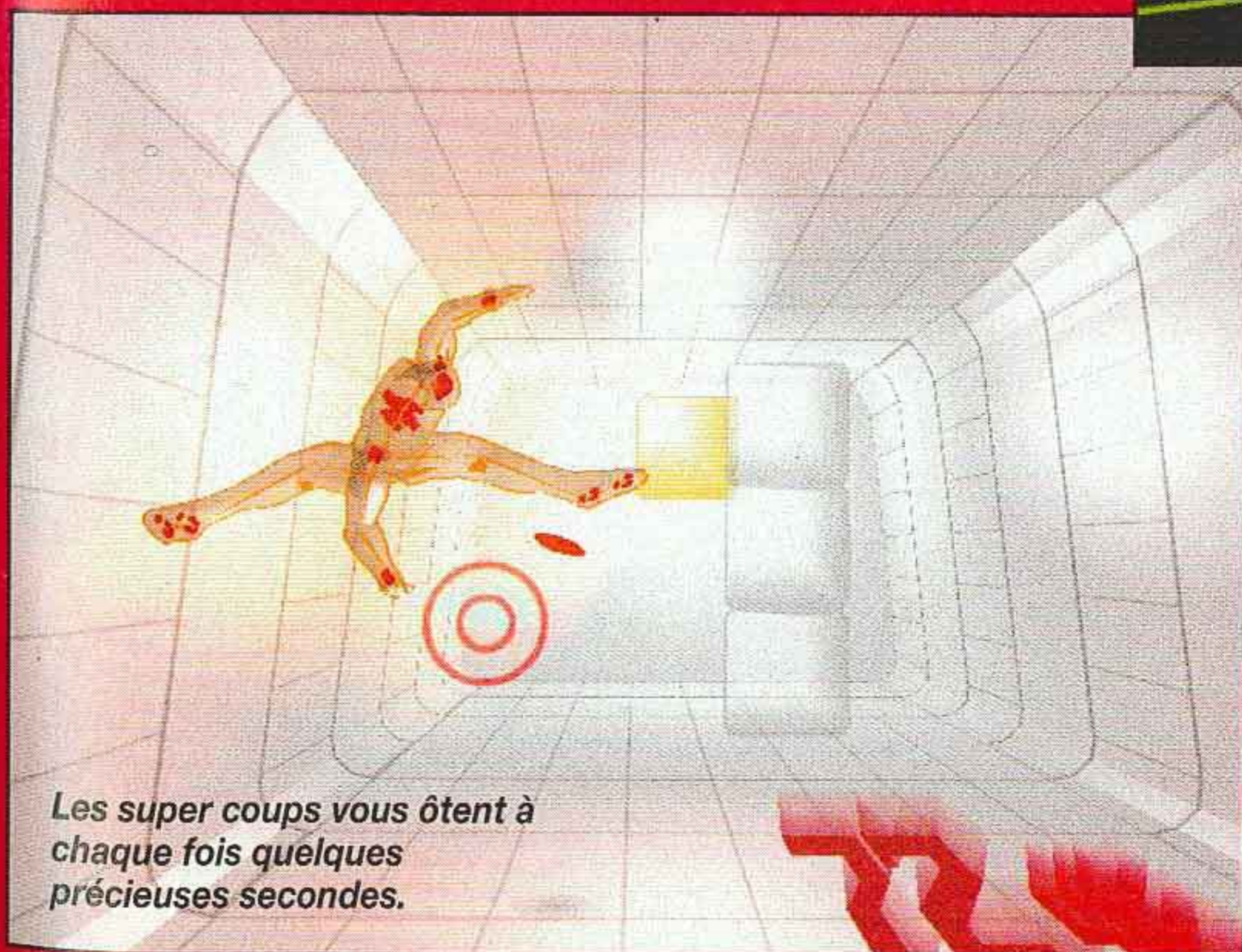
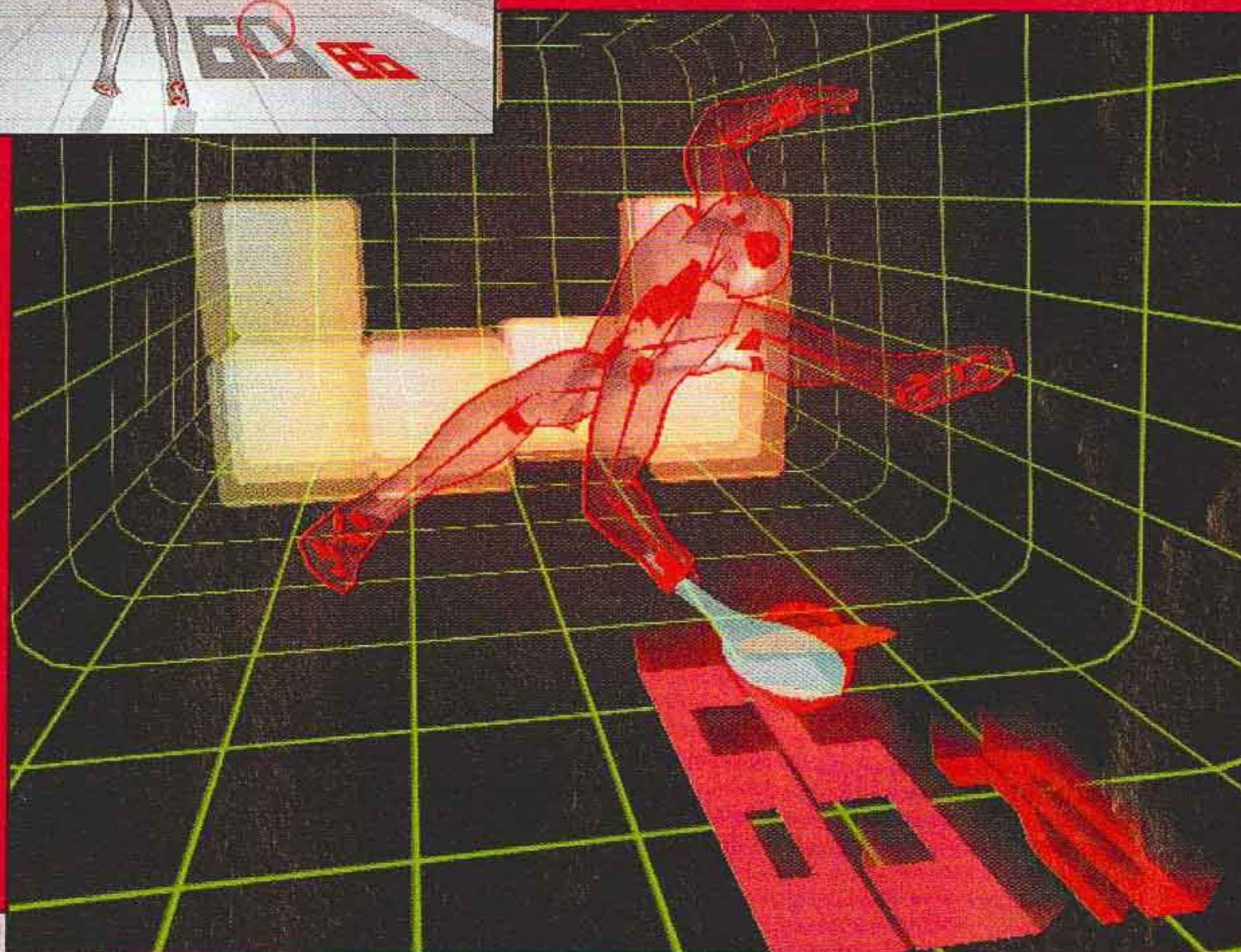


*Un principe on ne peut plus simple, mais très accrocheur.*

*Sobre mais pas sans charme*



*Le chronomètre vous indiquant le temps restant est placé sur le sol.*



*Les super coups vous ôtent à chaque fois quelques précieuses secondes.*



*Les murs transparents sont indestructibles.*



**KA** KA fut très certainement le titre le plus en vue lors du dernier TGS. Ses nombreuses innovations contrastaient avec un salon où le déjà vu le disputait au bof-bof. Tout d'abord, sachez que KA signifie moustique en japonais.

## LA FAMILLE YAMADA

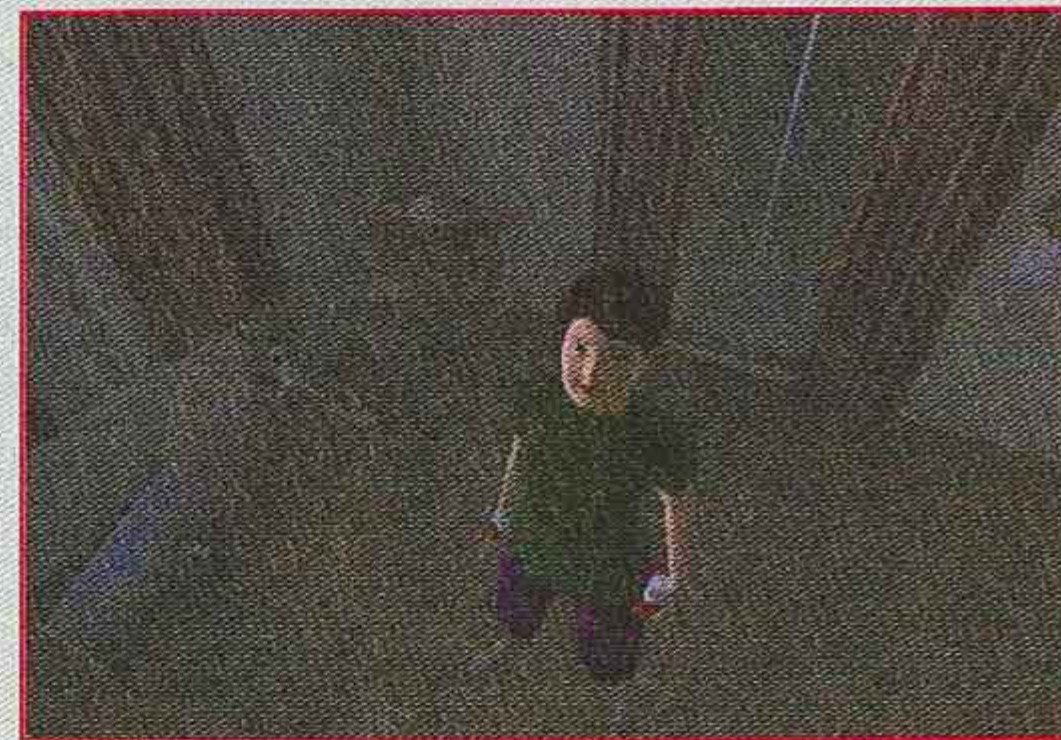
Kaneyo, la mère,  
46 ans,  
sang rhésus O,  
taille: 1,57 m.

Kenichi, le père,  
46 ans,  
sang rhésus A,  
taille: 1,47 m.

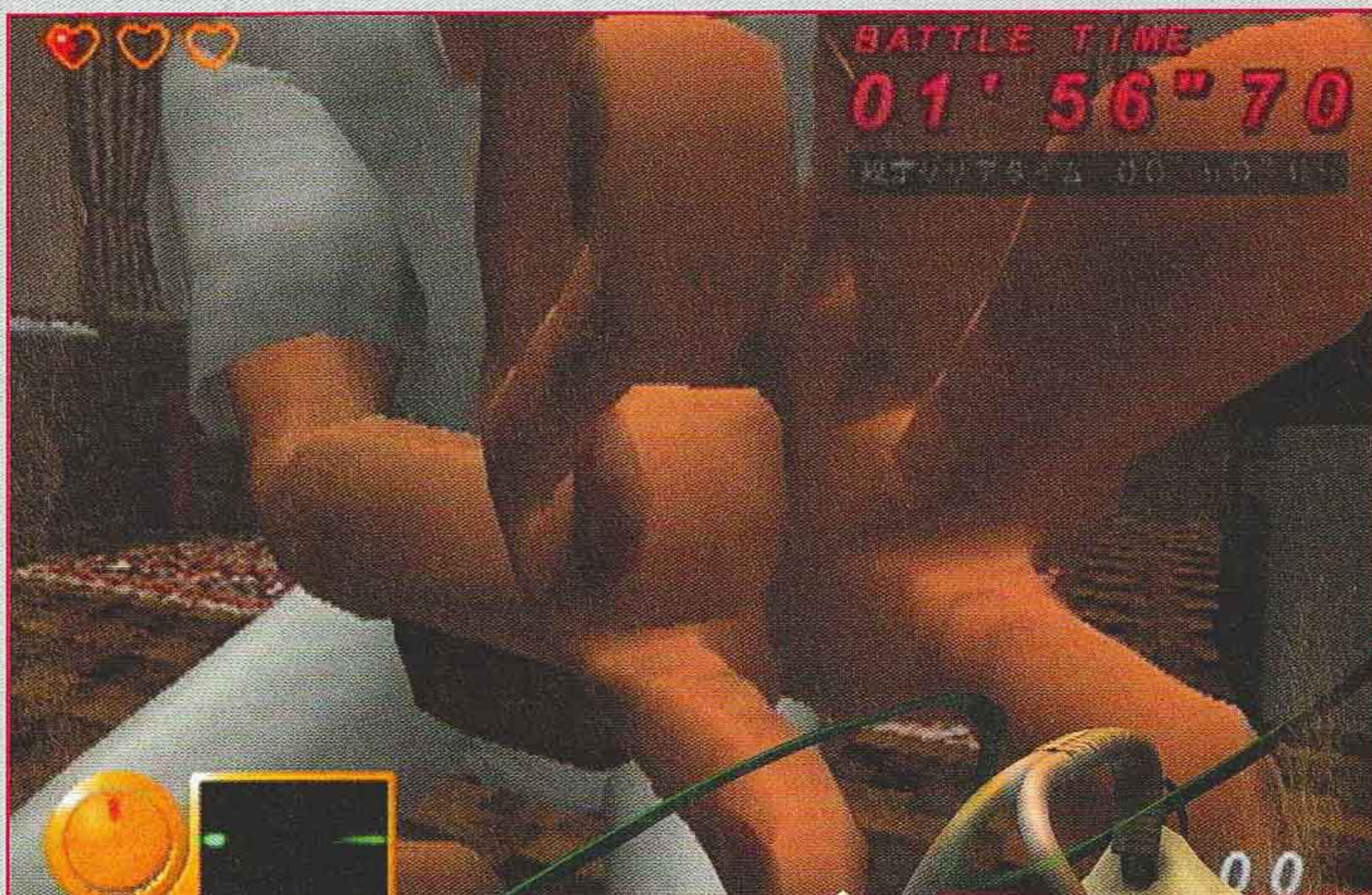
Rena, la fille,  
17 ans,  
sang rhésus B,  
taille: 1,60 m.



Enfoncez l'interrupteur.



La mère Yamada, votre prochain repas!



Le cauchemar du moustique: mourir écrasé...



Le gaz est votre ennemi juré!



Sors de derrière les meubles!





**V**ous incarnez donc un moustique, qui aura pour tâche de se repaître du sang des membres de la famille Yamada. Ils sont trois (le père, la mère et la fille), enfermés dans des niveaux entièrement en 3D, constitués des différentes pièces de leur maison. Le jeu se divise en deux phases distinctes. La première pourrait être appelée l'approche. On évolue à l'aide du joystick de gauche. On doit le plus souvent déclencher un événement avant que la victime soit prête pour le festin. La plupart du temps, il faut repérer un élément qui flashe dans la pièce, puis le percuter. L'événement passé, on se pose sur sa proie et on commence le forage.

## Du piquant

On perfore la peau à l'aide du bouton R3 puis, tout en maintenant la pression, on fait des cercles à toute vitesse. Le but est de remplir au plus vite l'équivalent de deux



*Et le moustique pompait, pompait, pompait...*

jauges. Un petit signal en bas d'écran indique si vous êtes repéré ou non. Une fois la victime réveillée, commence la phase 2, le combat. Les humains n'ayant aucune sympathie pour les moustiques, ils déploient une énergie inouïe pour écraser le misérable insecte. On doit donc éviter des attaques de natures diverses, mais de plus en plus sophistiquées au fil des niveaux : des claques, on passe au gaz. Lors de cette phase, éviter les attaques ne se révèle pas suffisant, il faut aussi s'en prendre à divers points rouges apparaissant sur le corps de l'ennemi. Pour ajouter du piquant, un mode multijoueur devrait être disponible.

## Les soirs d'été

Le jeu est en plein développement et Zoom, à qui l'on doit Zero Divid, l'un des tout premiers jeux de combat 3D sur PlayStation, nous promet pas mal d'ajouts d'ici la version finale. Certes, le jeu ne se vendra pas à des



*Un intérieur classique très bien reproduit !*

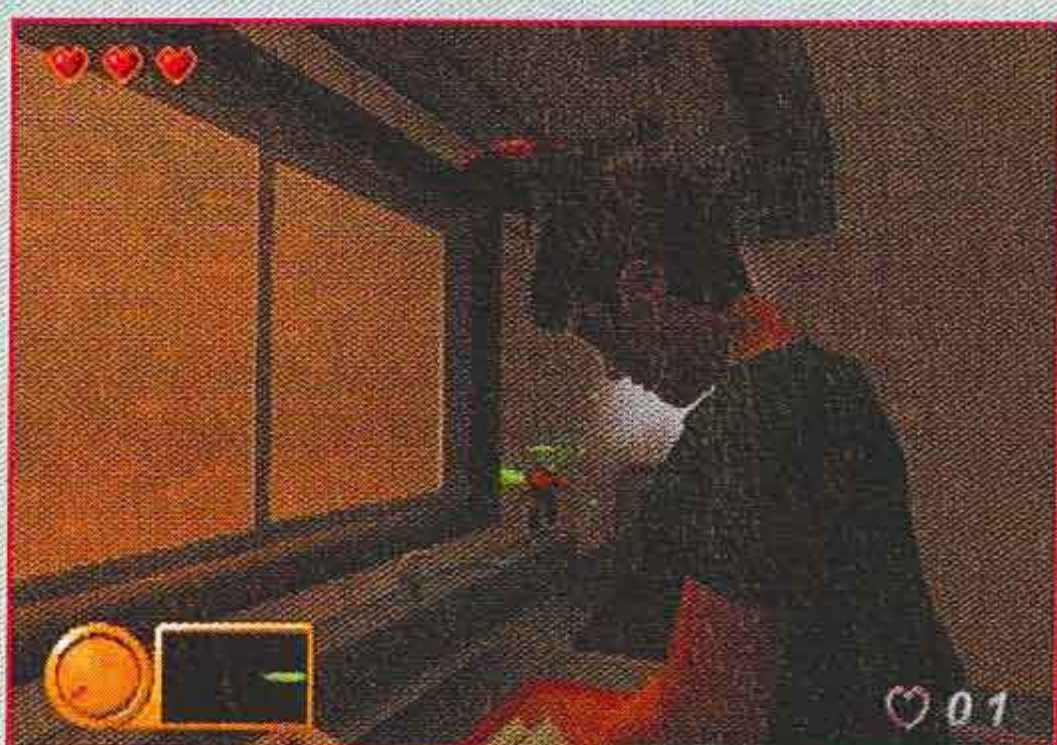
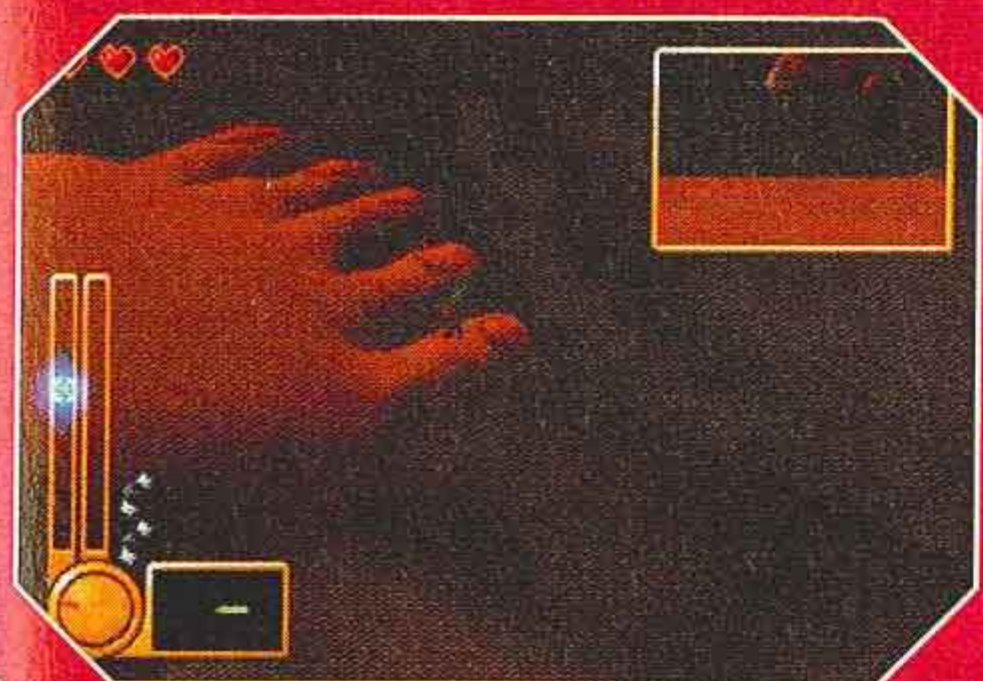
millions d'exemplaires, mais ça fait du bien de trouver un peu d'innovation. Vivre le quotidien du moustique vous le rendra peut-être plus aimable, qui sait ? Peut-être percevrez-vous différemment le doux bruissement de ses ailes près de vos oreilles, les soirs d'été...

Non, réflexion faite, pas de quartiers, les moustiques par le fond ! KA !



*Voici le genre de piège à éviter d'urgence !*

## DES IMAGES QUI DÉMANGENT...



*Pour le moment, elle ne vous a pas remarqué.*



*Le temps est limité.*



*En phase de combat, attaquez les points rouges.*



*Fuyez le gaz mortel !*



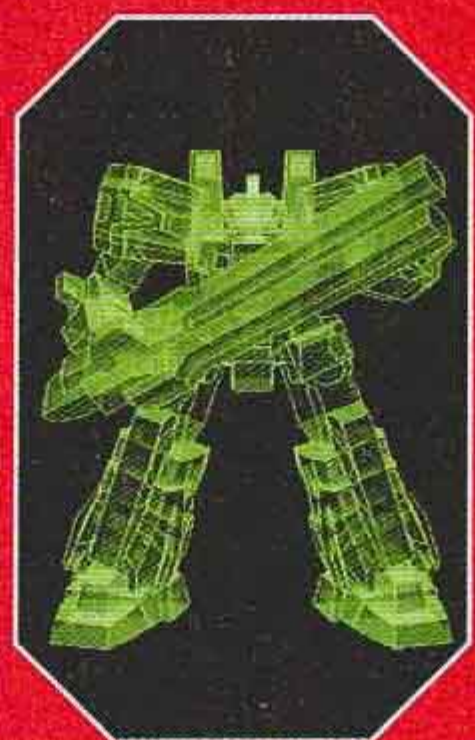
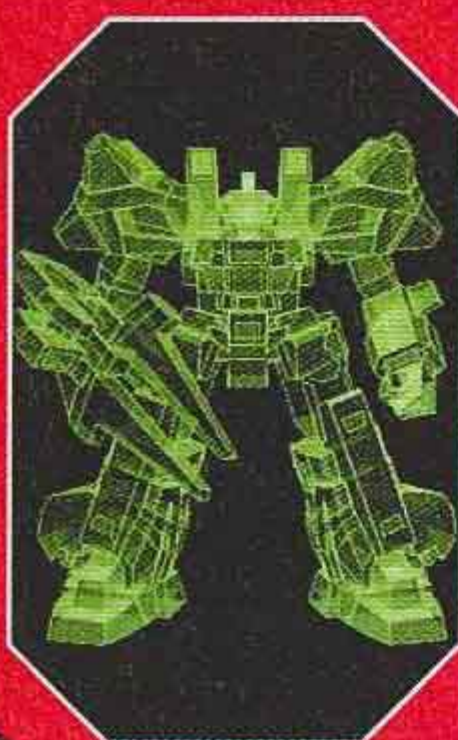
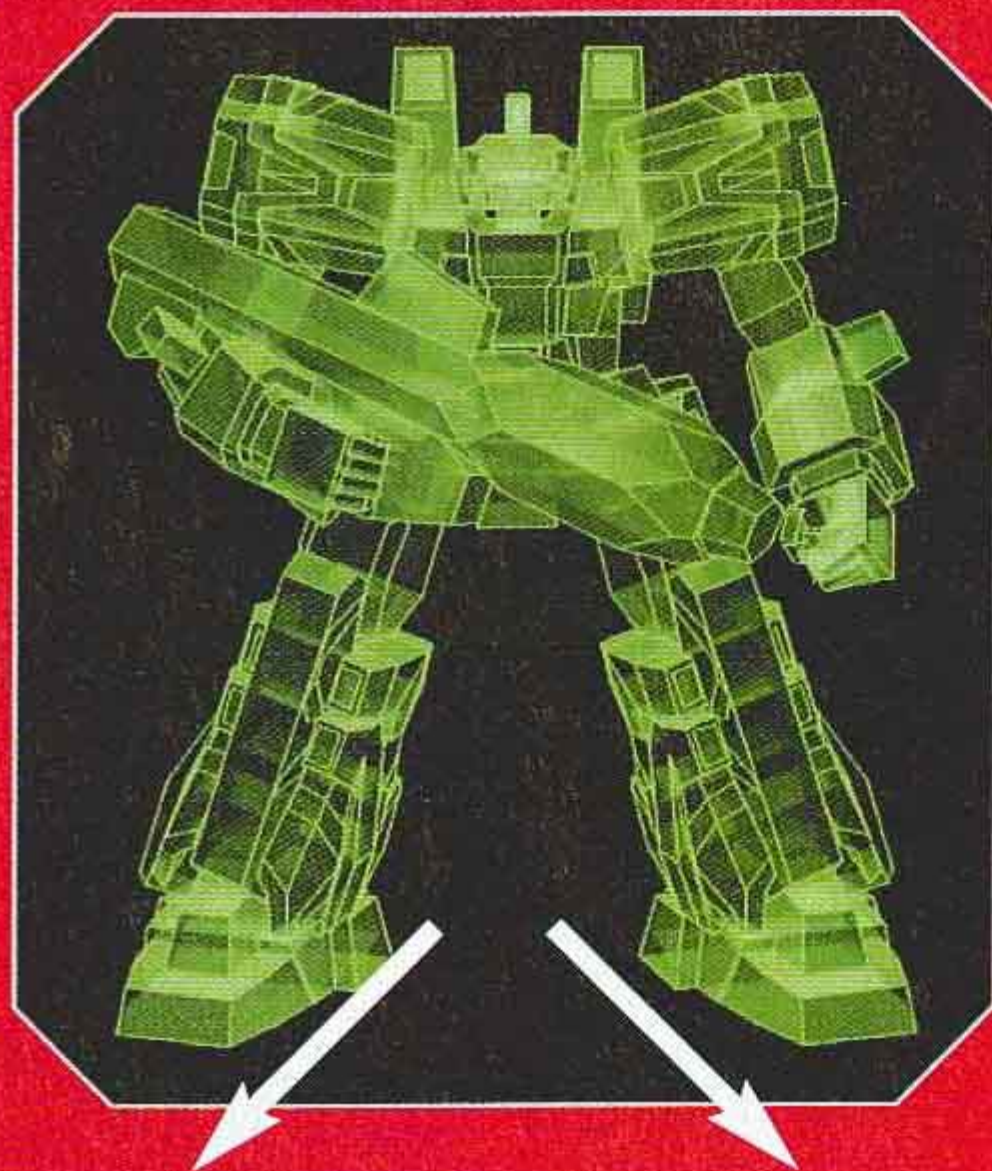


## Virtual On Force

Virtual On s'apprête à franchir un pas important, celui du jeu en équipe. En effet, le plus grand jeu de combat de robots fait sa révolution.

## ROBOT MIXER

Au fil des parties et des victoires, on voit son robot acquérir de l'expérience et monter de classe.



On ne le répétera jamais assez. Depuis sa sortie en 1997, Virtual On est un phénomène dans les salles d'arcade japonaises. Il ne quitte quasiment jamais le top 3 des jeux les plus populaires en salles. Après une flopée d'évolutions (dont la plus importante est Oratorio Tangram) destinées à améliorer sans cesse l'équilibre du jeu, la série connaît enfin du nouveau. Cette fois, on peut jouer dans une configuration 2 contre 2. Le premier test de la version bêta en arcade a été réussi, puisqu'une armée de joueurs ont fait la queue devant les bornes prototypes mises à leur disposition. Une équipe est constituée de 2 joueurs dont l'un devient le leader. Le but est d'anéantir le boss de l'équipe adverse. Quand son propre leader est en difficulté, on peut aller le secourir et lui donner la moitié de sa vie.

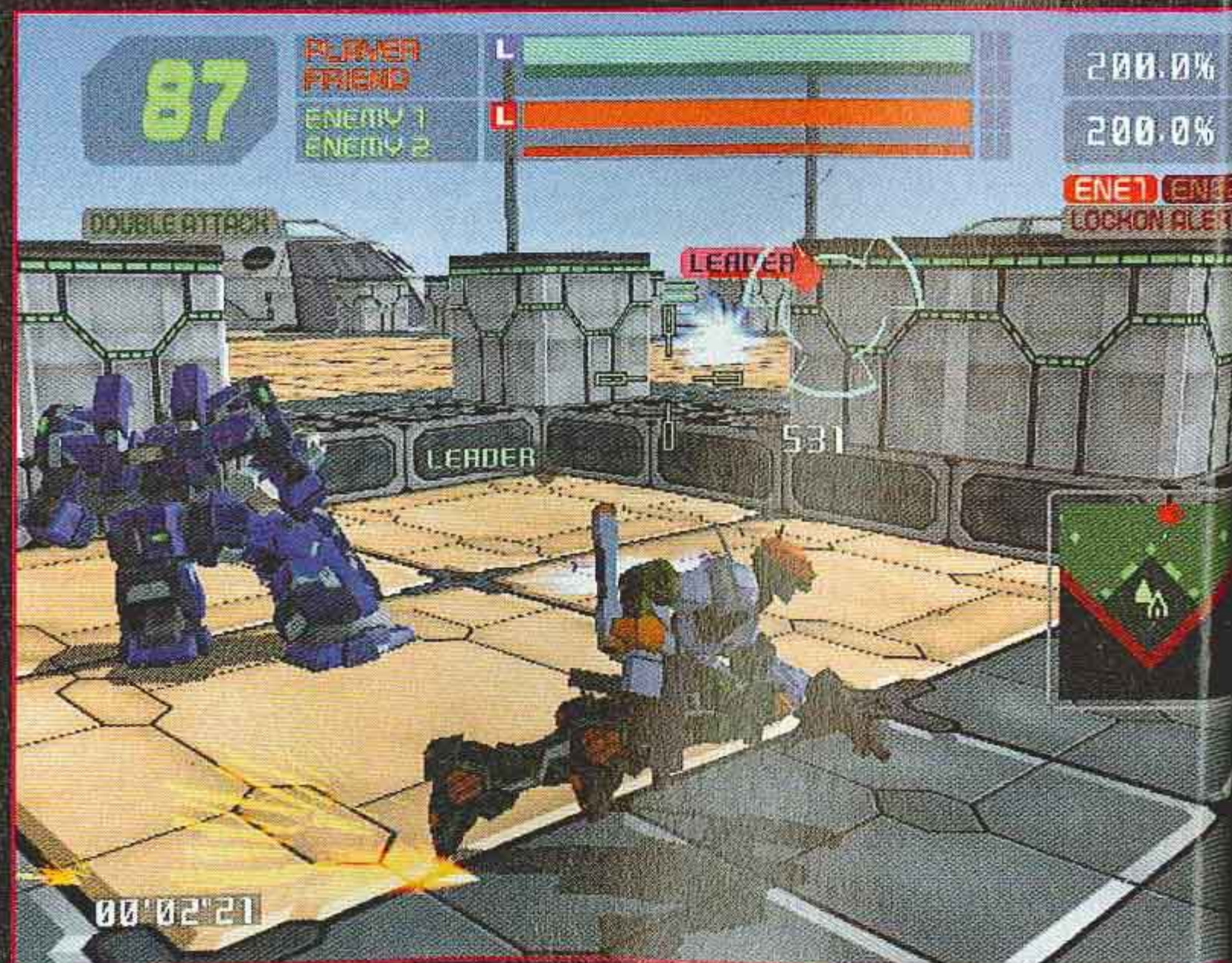
## Le jeu à la carte

VOF utilisera le tout nouveau concept mis au point par Sega en arcade, celui des cartes électroniques. L'AM2 en fera de même pour VF4 et WOW Entertainment, pour des titres pas encore dévoilés. Le principe consiste à acheter une carte (500 yens, 30 F environ) et de l'insérer dans le lecteur de la borne. Cette carte ouvrira l'accès à des particularités cachées du jeu. Il existera un choix de cartes différentes pour chaque jeu, généralement une par personnage (ici, il s'agira de robots). Dans le cas de Virtual On Force, aussi désigné sous le sigle VO4, cela permettra d'accumuler des points d'expérience et de voir son robot changer de classe (parfois avec des choix), ou d'acquérir un armement plus impressionnant. Bien sûr, on pourra jouer sans avoir de carte. Sur des terminaux mis à la disposition des joueurs dans les salles, on pourra consulter ses données personnelles sauvegardées par le jeu sur la carte.

Il faut se séparer pour attaquer des deux côtés.



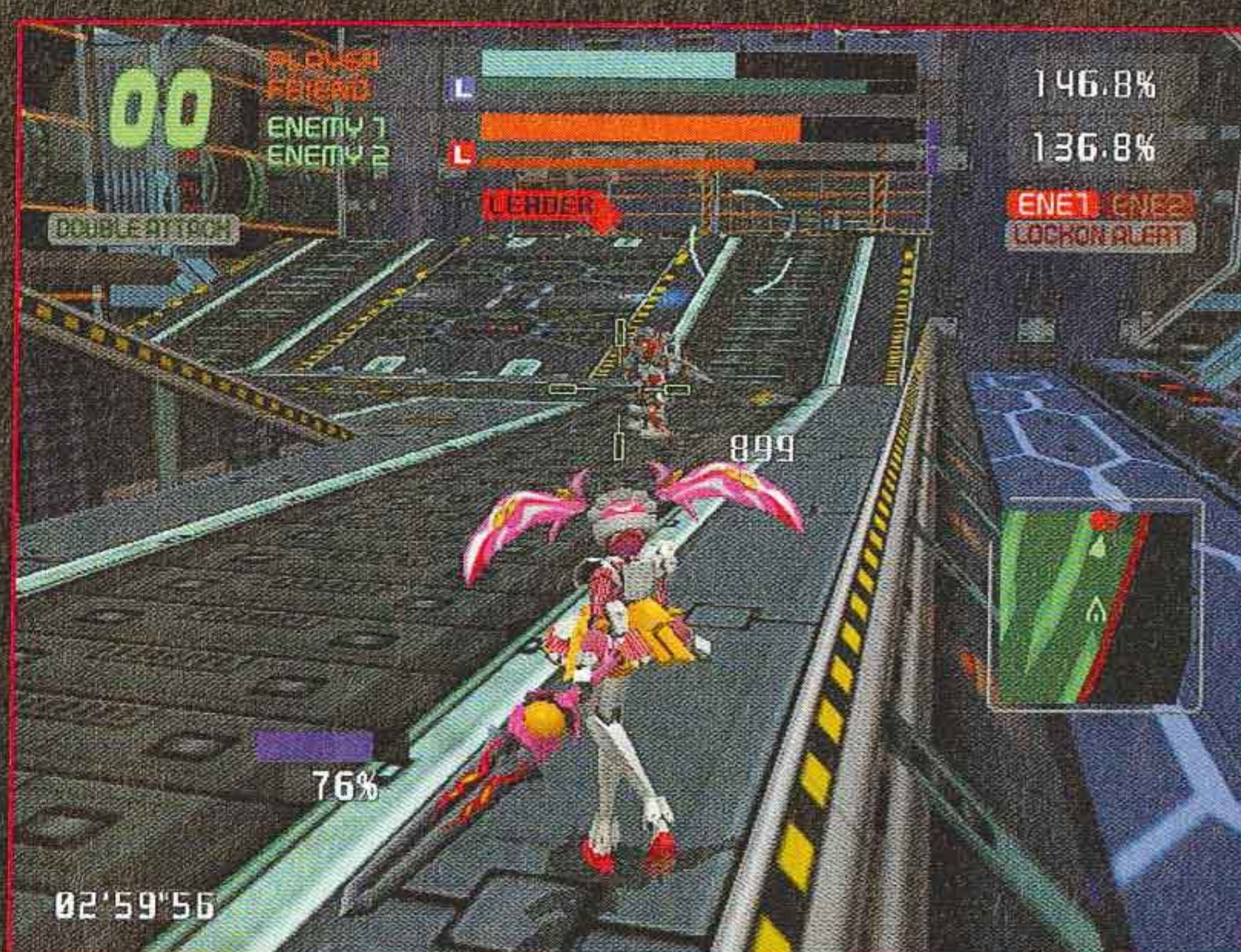
Une magnifique explosion atomique !







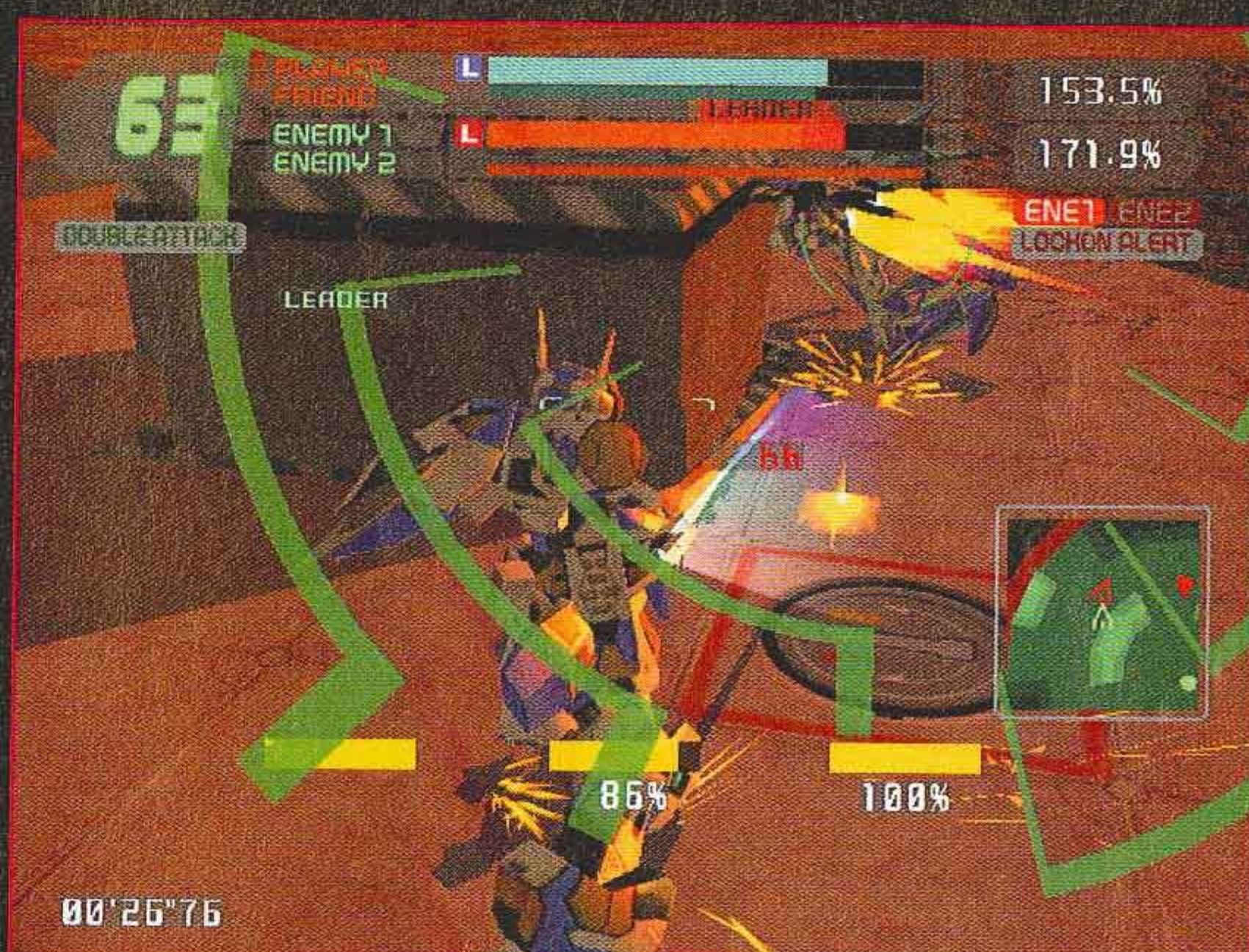
Votre allié s'en prend plein la tête !



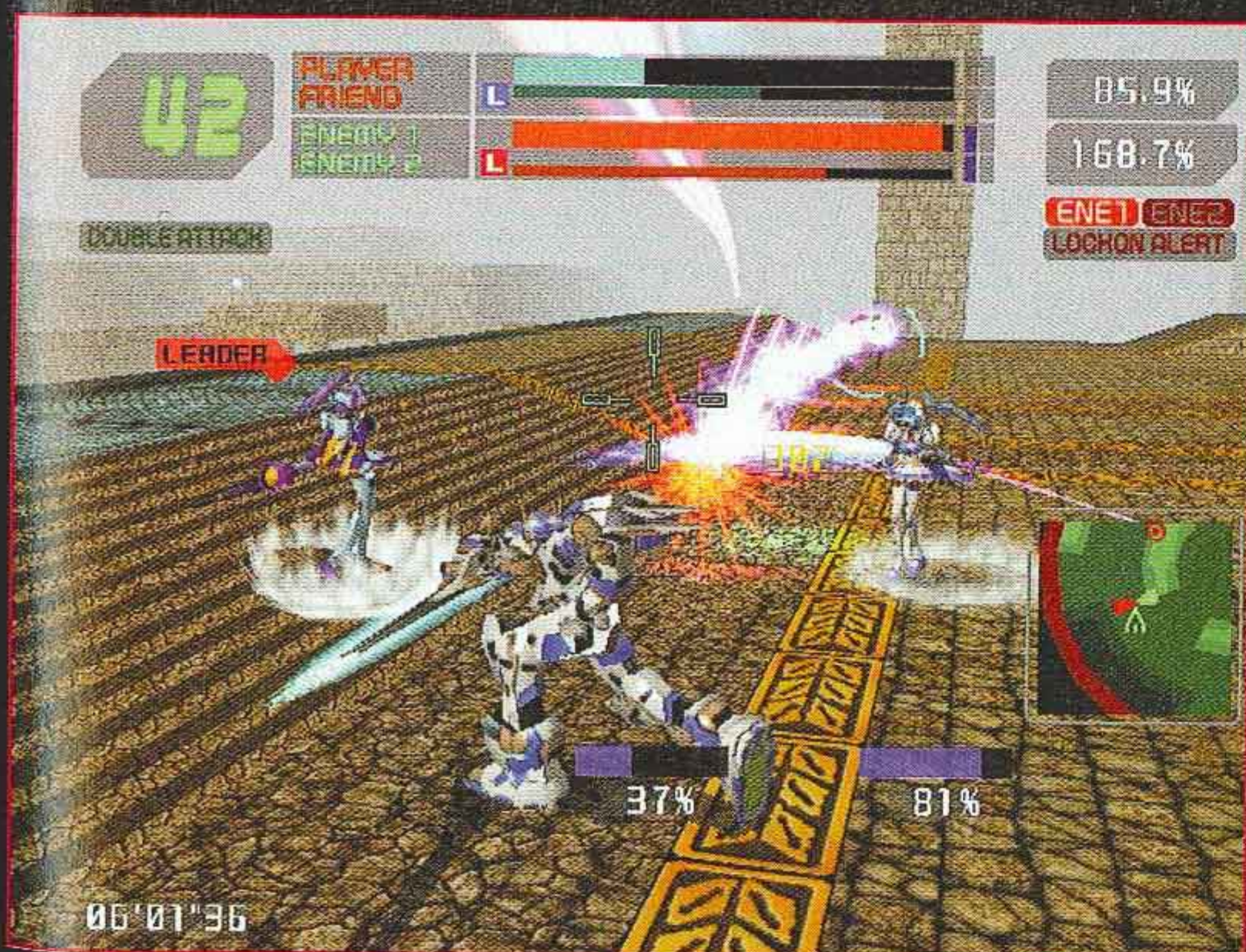
Les niveaux sont bien plus complexes !



Ne vous laissez pas distraire...



Le fourbe croit pouvoir se cacher !



La petite carte se révèle bien utile !



Les bombes sont des boucliers efficaces !



# Heavy Metal Geo

**P**récedé par une mouture pour l'arcade en juin, ce Heavy Metal Geomatrix repose sur une version avancée du moteur de Spawn. On s'affronte dans des niveaux en 3D fermés, à coups d'armes à feu, de lames mais aussi de pièges. On trouve de-ci, de-là de nombreux items à ramasser, et il existe une option qui, une fois récoltée, permet de se voir équipé d'un jetpack pour voler. Il est aussi possible d'effectuer des attaques spéciales, propres à chacun, et surtout à chaque armement ; ce qui permet de déblayer un peu le terrain. Le jeu comporte quatre équipes de trois personnages, deux hommes et une femme. Bien sûr, chaque équipe a sa particularité. Les boutons sont assez complexes et demandent un temps d'adaptation. Ils permettent en tout cas d'accomplir une foule d'actions, dont celles qui consistent à se précipiter ou à narguer son adversaire.

## L'un avec l'autre

Les modes multijoueurs sont aussi prévus. Dans le mode versus simple, l'écran se divise en deux parties verticales. Avec le modem, on accède à un mode en ligne pouvant accueillir jusqu'à quatre joueurs. Dans ce mode en deux contre deux, les alliés peuvent s'aider en échangeant de la vie. Il suffit qu'un équipier se place à proximité de son allié en difficulté et que soient actionnés en même temps les boutons A ou X ; résultat : la moitié de la vie de l'un va à l'autre. Des messages viennent aussi rythmer les combats pour chauffer l'ambiance. Mais, si le menu est alléchant, il faut avouer que la réalisation graphique pêche un peu, et c'est bien dommage. Pour terminer, une version PS2 serait aussi à l'étude.

Comme à son habitude, Capcom est à la recherche de licences. Spawn ne faisant plus recette, nous allons donc faire un tour du côté de Heavy Metal...



Missiles largués !



Cette licence ne passionne guère au Japon.



Au total, douze persos vont s'étriper.



En mode versus, l'écran est divisé en deux.



On peut se servir du décor pour se protéger de ses ennemis.

Le jeu comporte tout de même quelques effets sympas.





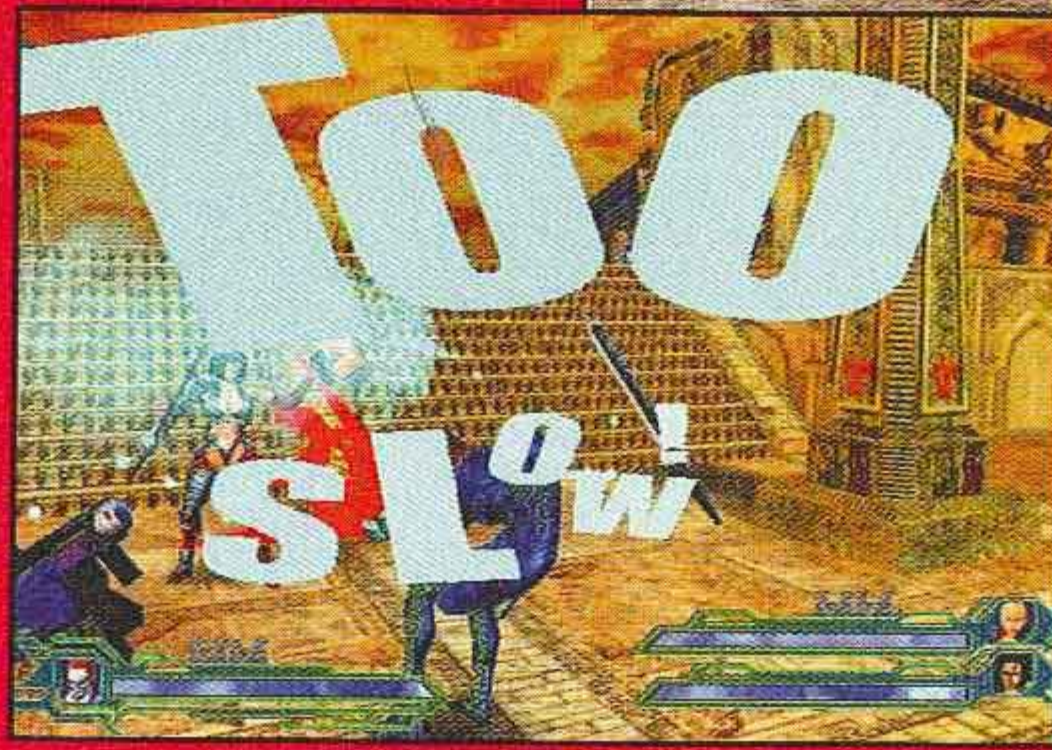
# プレビュー 最新情報

# matrix

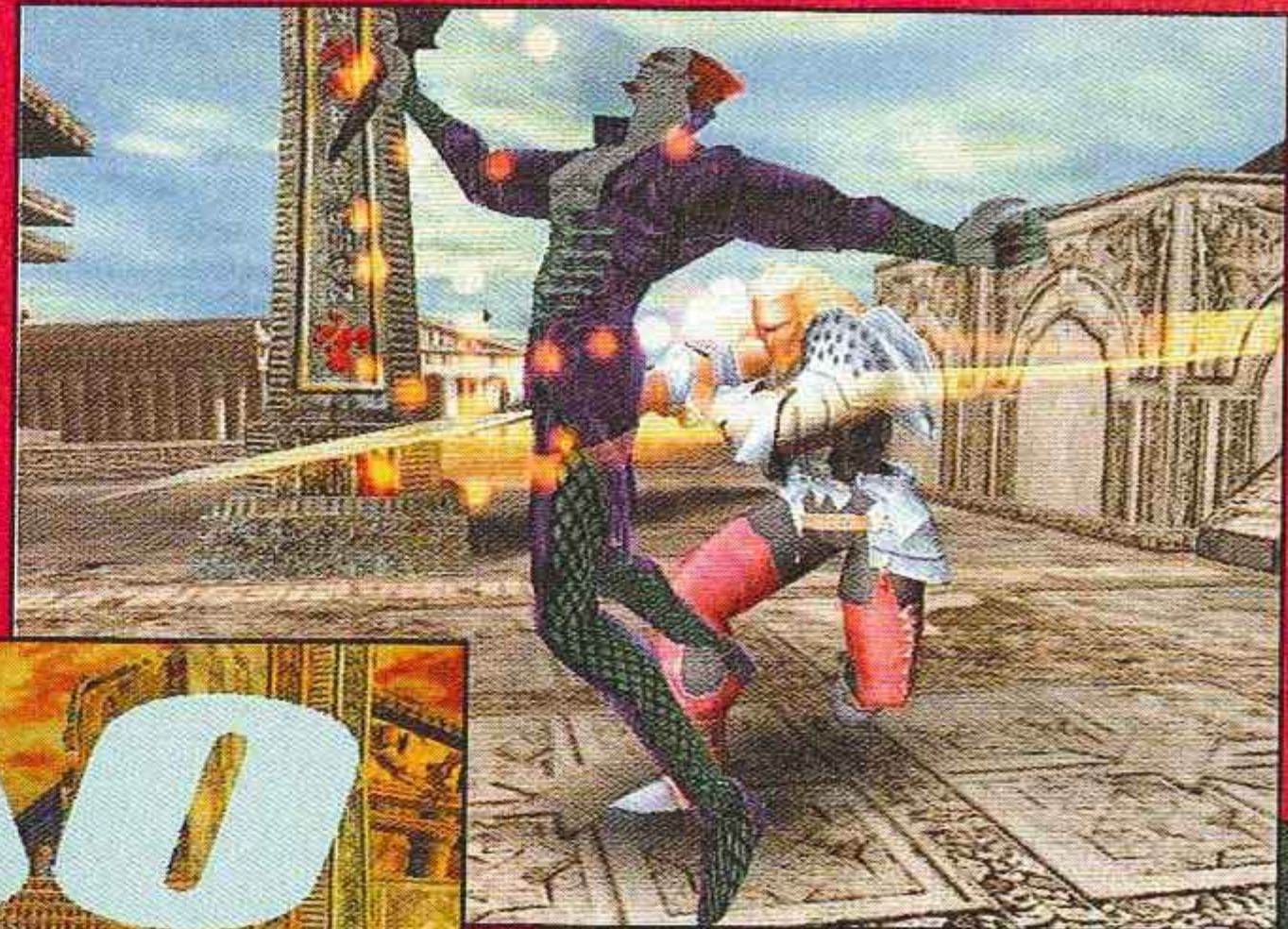
japon



L'ennemi est clairement désigné.



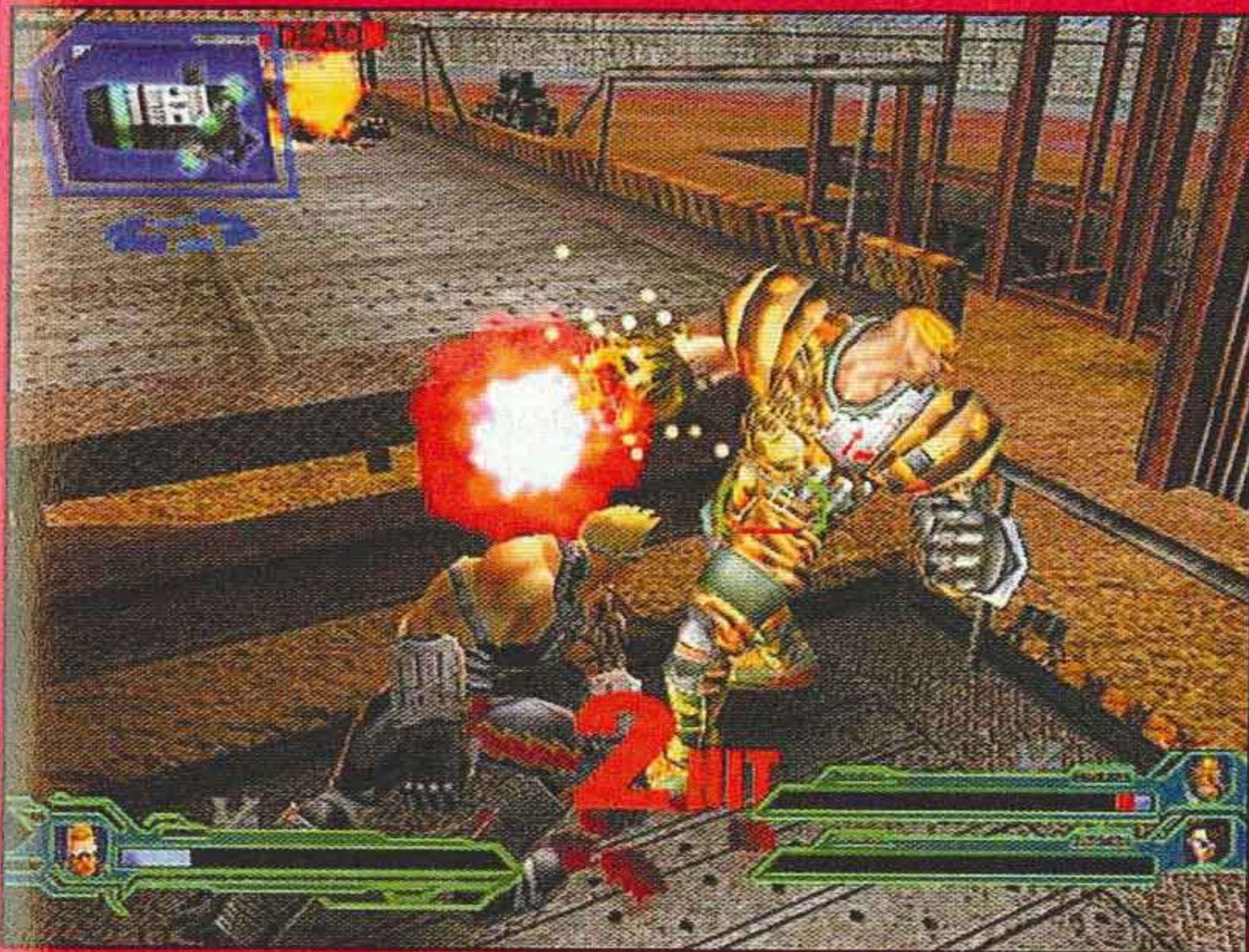
Des messages peu esthétiques...



La lame est aussi bien utile!



En ligne, on se bat à quatre.



Les poings sont aussi de mise!



On peut même se battre dans les airs grâce à un jetpack.



2 vs 1: un combat pas vraiment équilibré!



Ça tape dans tous les coins!



# Takuyo vote Billoo

Takuyo est une société qui s'est fait connaître sur Dreamcast (Puris Puram). Avec la fin de cette console, la société est allée voir ailleurs. La Game Cube est difficile d'accès, la PS2 trop compliquée à programmer, ce qui augmente les coûts de développement. La Xbox devenait alors une option intéressante, surtout quand on sait combien Microsoft est affamé de titres japonais. Pour commencer, Takuyo nous prépare trois jeux prévus pour le lancement de la machine au Japon.

## Magi-Death

**V**oici donc le premier des trois jeux Takuyo annoncés sur Xbox. Il s'agit d'une sorte de puzzle action. L'action est principalement vue du dessus. Sur l'aire de jeu, apparaissent des sortes de boules de différentes couleurs, appelées Power Materials. Le joueur doit les récolter et il peut en stocker jusqu'à 5. Chaque couleur correspond à une force élémentaire : feu,

eau, terre et vent. En collectant ces boules, on accède à des options d'attaque appelées Magical Progress. L'aire de jeu est fermée à la manière d'une table de billard et l'on doit projeter la boule sur son adversaire. La boule peut ainsi rebondir sur les murs jusqu'à cinq fois avant d'exploser. Les déplacements sont gérés par le joystick sur huit directions. Il est possible de mettre au point des attaques spéciales en associant un minimum de trois boules. Les combinaisons sont basées sur les couleurs. Souvent, ça se résume à avoir trois boules de couleur identique. Bien sûr, suivant la combinaison



Le jeu prend son sens à 4.

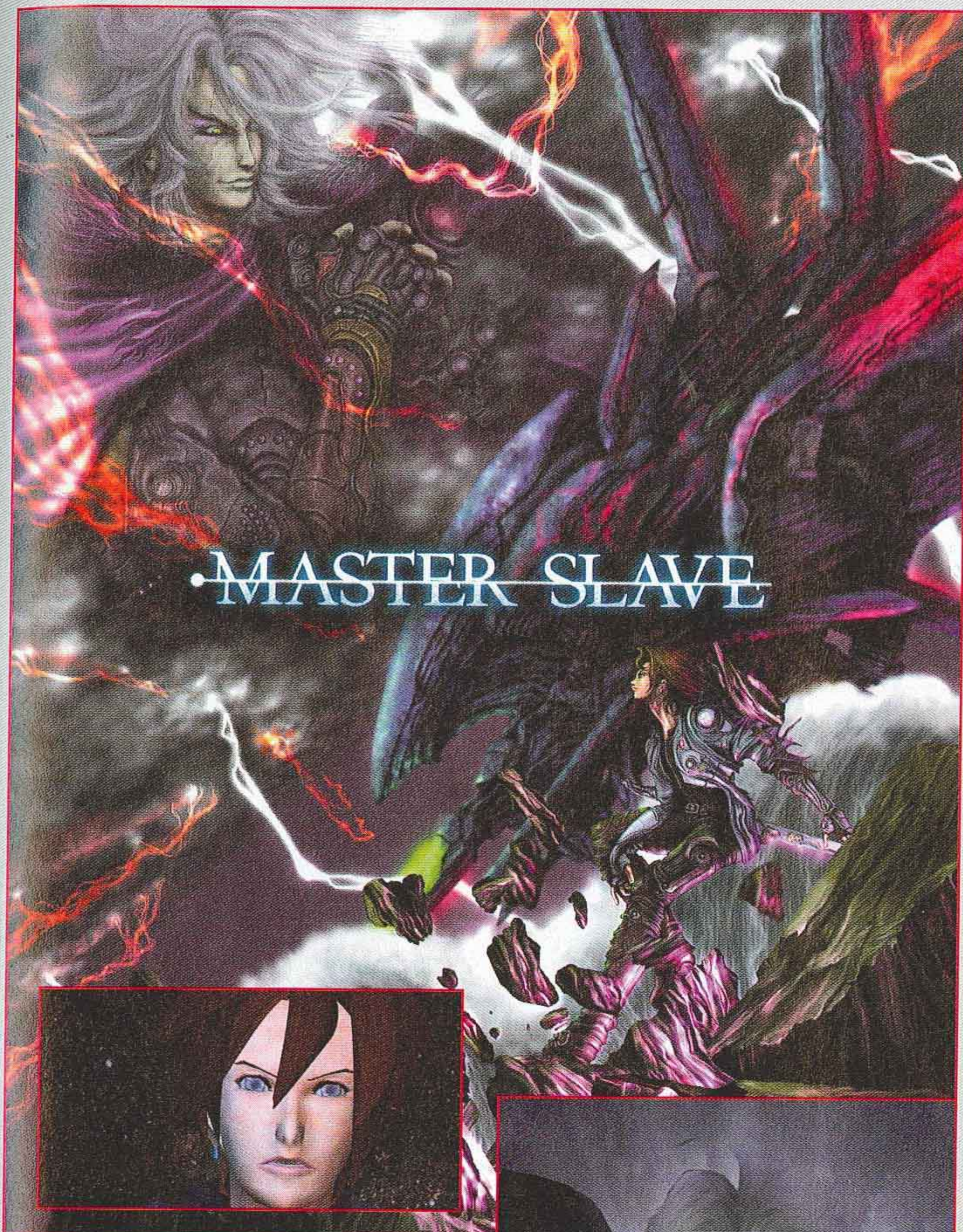
obtenue, l'attaque spéciale diffère. Par moments, on peut aussi mettre la main sur des boules rares appelées Prime Material. Elles possèdent des effets très spéciaux comme l'invisibilité... L'explosion d'une attaque est déterminée par la durée de la pression exercée sur le bouton de tir. Une pression simultanée sur deux boutons permettra de déclencher un contre. Dans ce cas, l'attaque est renvoyée à son expéditeur, en multipliant par deux sa vitesse initiale. Côté modes de jeu, on trouve pour le moment le 1 or 2 Mode qui autorise le jeu à deux sur le même écran dans une sorte de scénario regroupant 61 niveaux répartis sur 6 mondes, chacun gardé par un boss. On passe au niveau suivant quand tous les ennemis ont été nettoyés à l'écran. Le Battle Royal Mode permet de jouer à 4. Le mode Tag Match offre une configuration 2 contre 2. Dans tous les cas, l'ordinateur peut prendre la place d'un joueur manquant. Sortie prévue avec la console.



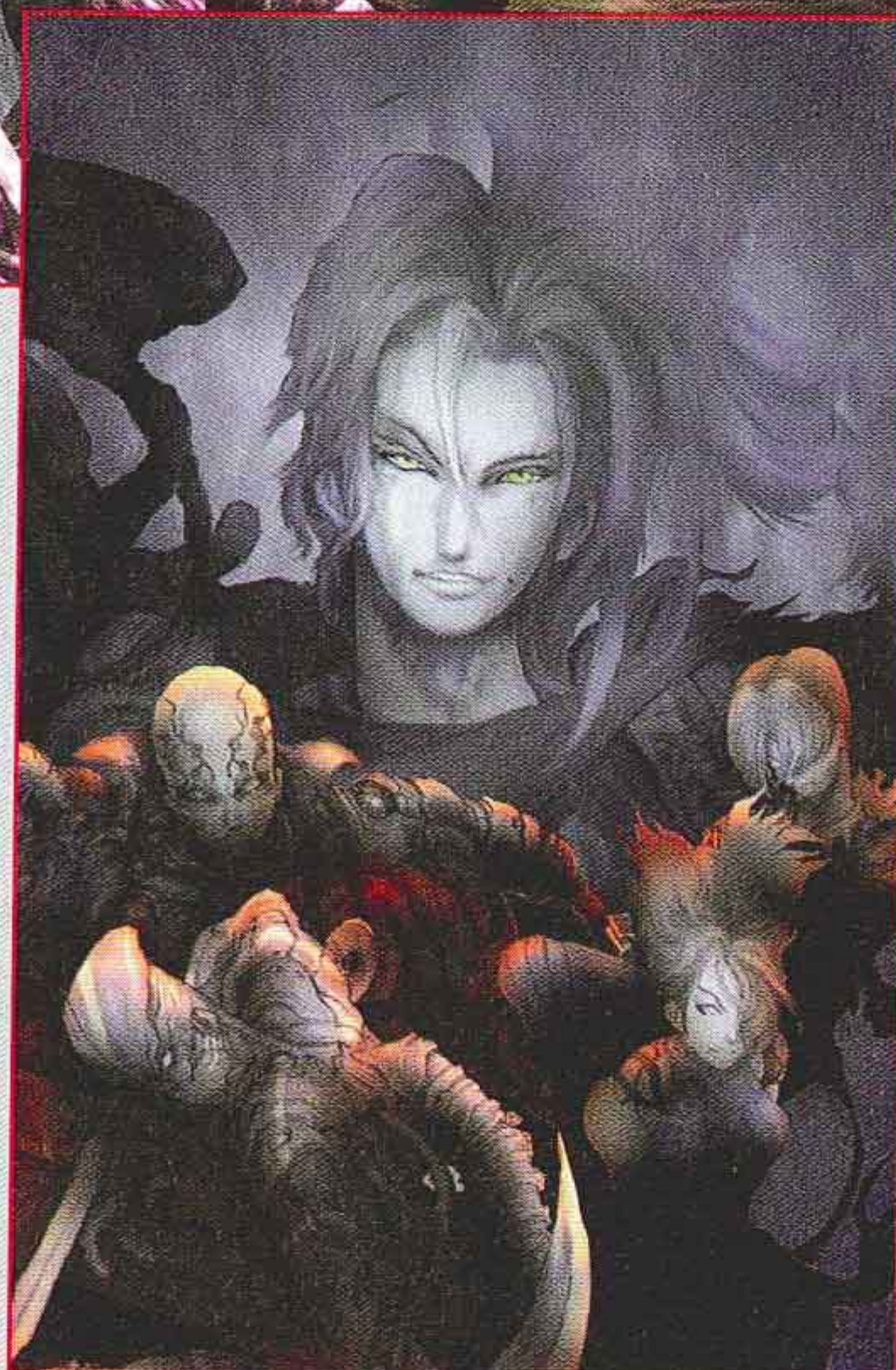
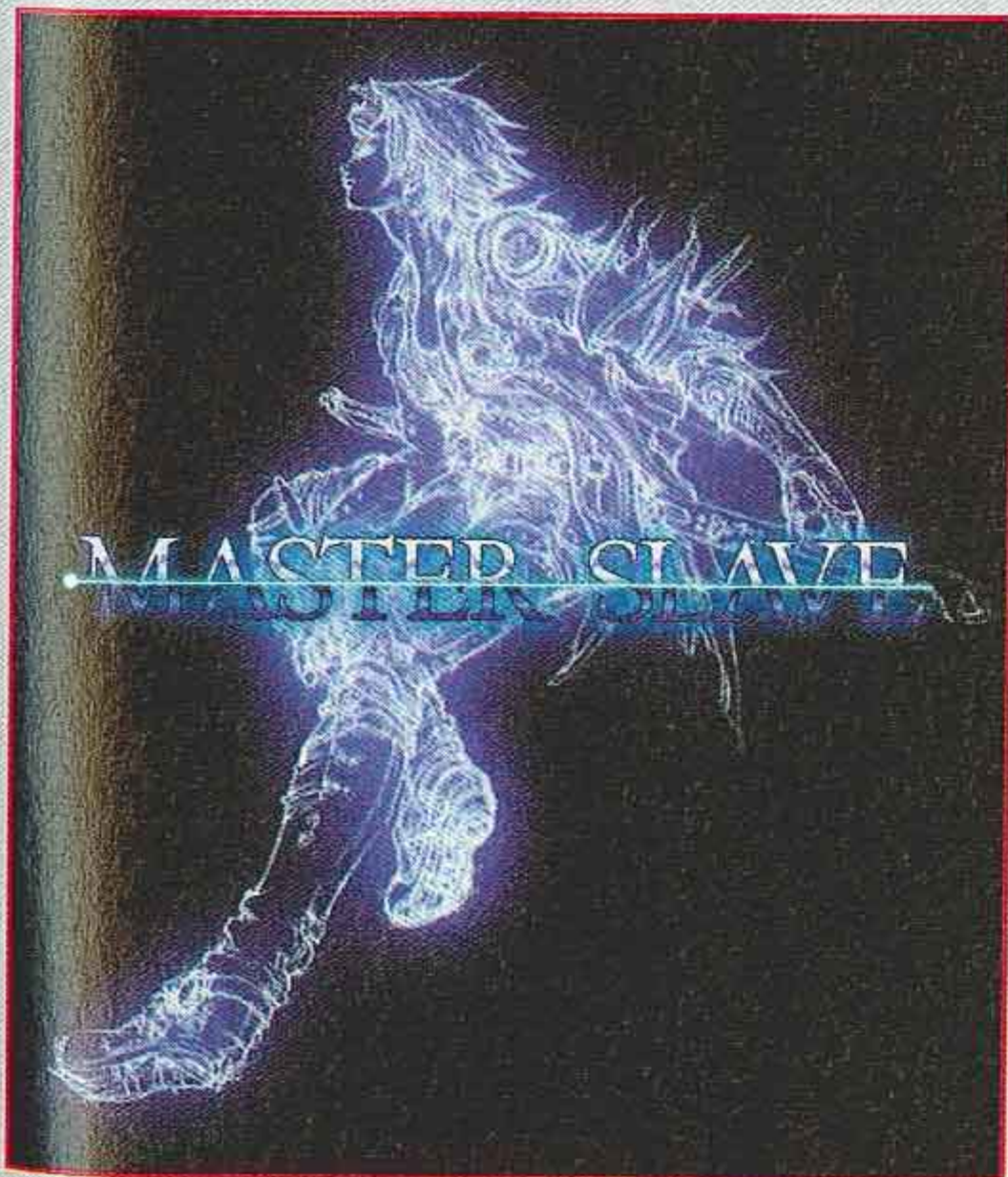
Voici les seules images du jeu. Elles sont tirées de séquences de replay.







## MASTER SLAVE



## Master Slave

**M**aster Slave est le deuxième RPG prévu sur Xbox. Le jeu est né des constatations suivantes. La moyenne d'âge des joueurs est plus élevée qu'avant. Master Slave vise un public de 12 à 30 ans, avec une préférence pour les 24-30 ans. À cet âge, on est souvent salarié, aussi on a moins de temps à consacrer au jeu vidéo. Tout a donc été étudié pour simplifier la vie du joueur, avec notamment un système de conversation qui évite de se perdre dans le jeu. Les écrans ont été étudiés pour optimiser la vision de l'ensemble. En ce qui concerne les combats, on pourra apprendre de nouveaux coups ou magies et en combiner deux afin d'en obtenir des originaux. Le système d'expérience se base sur un ensemble de paramètres (force, vie, magie, etc.). Au fil du jeu, on pourra les modifier, et le perso changera de niveau en conséquence. Sortie prévue au printemps 2002.

## Runebrid

**V**oici le premier jeu de simulation annoncé sur Xbox. Il prend pour modèle le vénérable Shining Force, mais remis au goût du jour bien sûr. On se battra donc à coup d'épée et de magie dans des décors entièrement en 3D. Il se pourrait cependant que Takuyo décide de conserver les personnages en 2D. De longues batailles vont se dérouler pour le contrôle de pierres magiques appelées « runes ». Le jeu ne comportera qu'un mode 1 joueur. Sortie prévue avec la console.





# Tactics Ogre Gaiden

## IL PLEUT, IL MOUILLE

Le niveau de l'eau monte, bouleversant les conditions de combat.



Tactics Ogre est LE jeu de simulation au Japon. Ce joyau, né d'un petit éditeur du nom de Quest, fait partie d'une série nommée Ogre et qui a débuté sur Super Famicom.

**D**e la version originale sur SFC, qui fut l'œuvre de Yasumi Matsuno, maintenant chez Square (FF Tactics, Vagrant Story, FFXII), cette version GBA reprend fidèlement les éléments fondateurs : système de jeu, interface, classes de personnages, etc. De plus, quelques innovations bien pensées ont été intégrées. On peut ainsi changer la météo pour renverser une situation défavorable ou gêner l'ennemi. Les conditions de combat peuvent changer, comme toute une partie d'un niveau qui se voit progressivement noyée sous une inondation. Les magies ultimes font leur entrée avec des pouvoirs impressionnants donnant lieu à une cinématique. Sur l'aire de combat, on peut placer huit unités au maximum. On ne sait pas, si comme dans l'original, un monstre imposant occupera une place équivalente à celles de deux persos. Les monstres sont obtenus en les capturant au cours des combats ou dans des magasins. Nintendo devrait prochainement donner plus de détails à ce sujet. Le jeu est d'une telle richesse qu'il est difficile de lister toutes ses composantes. Quant au scénario, à rebondissements, il devrait être divisé en



Les événements sont très nombreux.

## LES SUPER POUVOIRS FONT LEUR ENTRÉE !



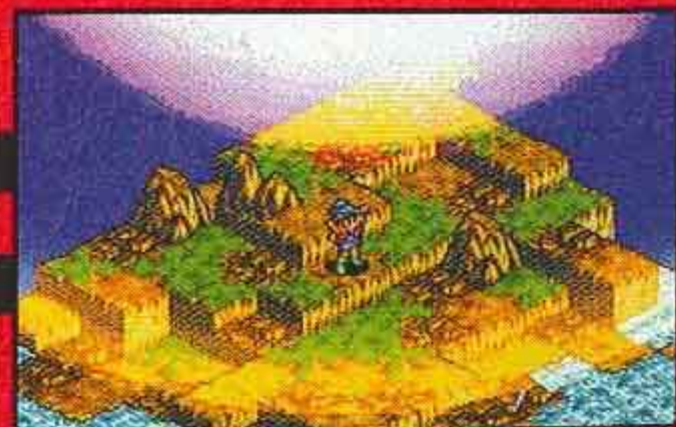
plusieurs embranchements. Les éléments cachés sont très nombreux, et l'équipement des persos tient une place prépondérante. On peut attaquer un ennemi sur ses flancs ou par derrière.



La nature du terrain a son importance.



Huit unités, pas une de plus !



La pluie vous gêne ? Faites revenir le ciel bleu !



## Magical Vacation

Voici un RPG qui marque les débuts d'un nouveau développeur du nom de Browni, constitué par l'équipe responsable de la série Seiken Densetsu (Square).

**L**a perte de cette équipe fait mal à Square qui comptait dessus pour lancer la série des Seiken Densetsu sur PS2 et prêter main-forte sur Final Fantasy. Sur GBA, avant de s'essayer à la Game Cube, Browni nous livrera prochainement un RPG du nom de Magical Vacation. Le design, la qualité des graphiques, tout rappelle les grands moments de Square sur Super Famicom. Pour la première fois, une partie du voile est levée sur le système de combat qui s'annonce classique pour le genre. On incarne des élèves d'une école de magie qui se trouvent transportés dans un autre monde. Le but consiste bien sûr à revenir dans son monde à soi. Ce titre sera compatible réseau, mais on n'en connaît pas encore les détails.



Votre équipe prise à partie !

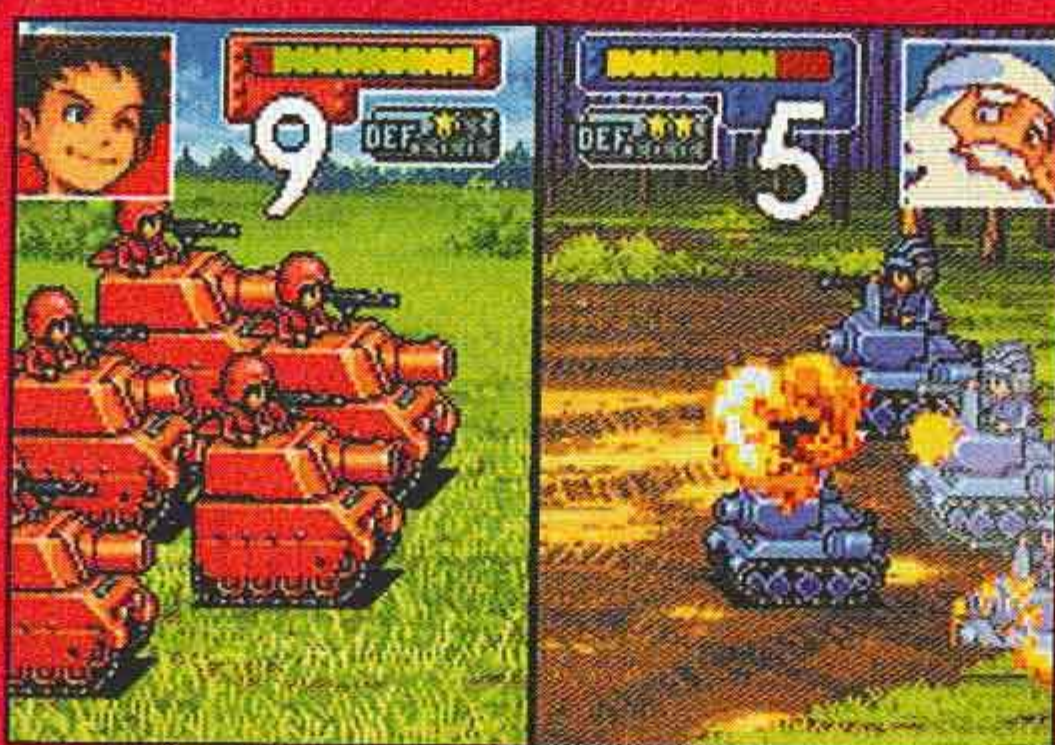


Browni dévoile l'écran de combat.

## Game Boy Wars

Aux âges farouches des consoles 8 bits, cette série de wargames, signée Nintendo, avait débuté sous l'appellation de Famicom Wars.

**L**e jeu se veut très simple et très orthodoxe. On déplace ses troupes sur des cases, et les affrontements entre troupes adverses donne lieu à des animations sympas. Sur GBA, GB Wars renaît littéralement, aidé par la puissance de la machine. On incarne un des quatre shoguns proposés pour prendre part à une campagne militaire qui se résumera à une série de niveaux à remporter. Suivant le shogun incarné, le contenu des missions pour un même niveau varie ; il en est de même pour les pouvoirs. En effet, chaque shogun est



C'est la grosse baston !

doté de pouvoirs magiques (appelés Shogun Break). Enfin, le scénario peut prendre une direction différente suivant le shogun incarné. En plus du mode campagne, on en trouve un autre (non précisé) qui offre un challenge supérieur, car les ennemis sont dissimulés au-delà du champ de vision. Un mode édition permettra d'élaborer ses propres champs de bataille. Initialement prévu pour le mois de mai, le jeu aurait été retardé le temps de mettre en place les options multijoueur et jeu en ligne.



Les déplacements s'effectuent par case.



On peut concevoir ses propres niveaux !



Chaque shogun a son coup spécial.



Oh là encore, grosse baston !



Dans ce mode, on ne voit pas tous les ennemis.

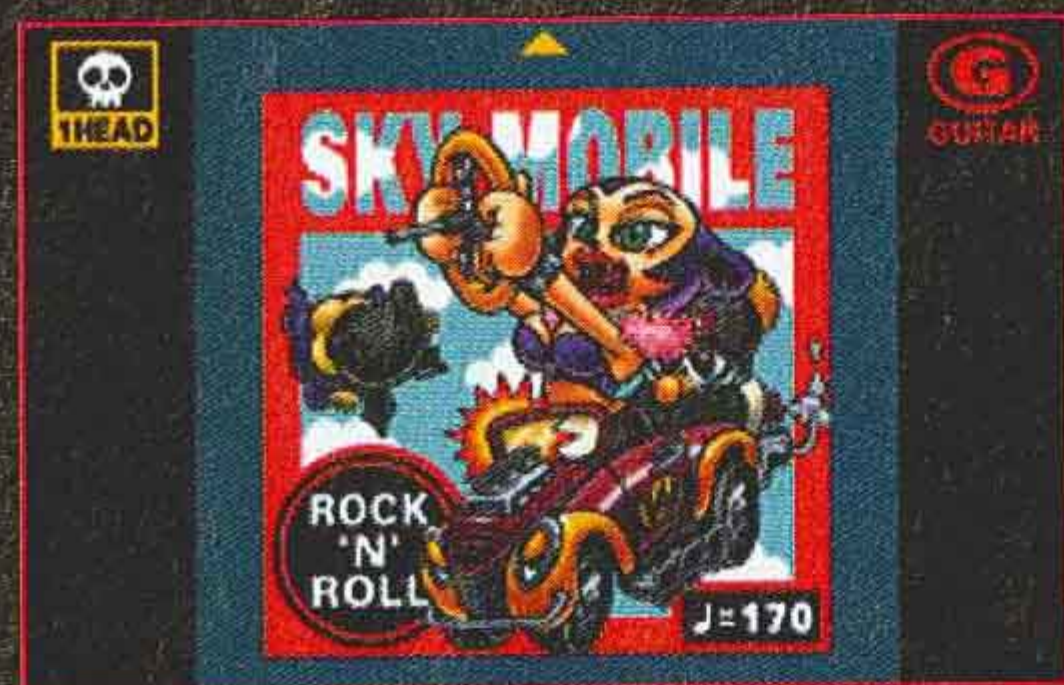


# Game Boy Music

Nintendo aime explorer de multiples possibilités pour un même concept ou machine. Une tradition qui nous mène à ce GB Music sur GBA.



Voici donc le Wild Wacky Tune.



On choisit son morceau.



On a le choix entre trois instruments.

**C**omment concilier Game Boy Advance, jeu en réseau et simulation musicale ? Nintendo y a réfléchi longtemps et, plus qu'un simple jeu, nous livre un vrai soft de musique. Le jeu débute dans une petite live house (bar concert) et vous êtes membre d'un groupe appelé Wild Wacky Tune, formé de trois jeunes femmes déguisées en chauves-souris (Barbara, TinTin et Ponky). Il faudra ensuite travailler dur pour que son groupe et sa salle de concert deviennent célèbres. Le jeu inclut 25 titres originaux Nintendo et 20 autres, tirés des meilleurs répertoires japonais mais aussi internationaux. Il existe trois modes dont le premier, le mode stage, est l'ossature principale de GB Music. On y sélectionne d'abord le morceau que l'on veut interpréter, puis le personnage. Chacun des trois persos joue d'un instrument différent : guitare, basse et batterie. Lors d'un concert, l'ordinateur se charge de jouer des deux autres instruments. Dans ce mode, on se voit proposer 25 morceaux, donc 25 niveaux. Cela fait un total de 75 niveaux si on décline les 25 chansons sur les trois instruments. À l'écran, les partitions des trois musiciens apparaissent, et il faut reproduire les bonnes commandes avec le bon tempo suivant la formule consacrée par Konami. Les commandes sont très simples. Pour les instruments à cordes, des barres horizontales apparaissent. Elles sont rouges ou bleues, et, suivant le cas, on appuie sur le bouton A ou B en le maintenant sur toute la longueur de ladite barre. Par moments, la barre est avancée d'une direction qu'il faudra reproduire également.

Pour la batterie, on doit appuyer tour à tour sur les quatre directions ou les deux boutons. Une jauge mesure le taux de satisfaction des clients. Elle doit atteindre 80 % pour passer au niveau suivant. On reçoit une certaine somme d'argent au terme de chaque représentation. On dépense cet argent dans le mode counter pour mettre la main sur de nouveaux instruments (50 en tout) et élargir ainsi son répertoire. Enfin, on peut s'entraîner ou carrément composer en mode studio. Chaque note, sur deux octaves, est prise en compte par les différents boutons de la console. C'est très certainement la partie la plus impressionnante de ce titre ! Le jeu en réseau est bien sûr au menu (jusqu'à 4). On dispute alors des parties en groupe, on s'échange des instruments ou des données, ou bien alors on se la joue groupe. Le jeu sera vendu avec des haut-parleurs GBA Pocket Speaker, un câble stéréo et des piles, le tout pour environ 6 800 yens (420 francs). La qualité du son PCM est incroyable, et le concept très poussé permet de vraiment jouer d'un instrument.



Le mode studio, le must de ce jeu.



Sa partition se trouve au centre.



# CRAZY TAXI 2

Prévu initialement pour une sortie sur borne d'arcade, Crazy Taxi 2 confirme la volonté du développeur de ne pas abandonner la Dreamcast.



Ces deux pom pom girls souhaitent aller à deux endroits différents.



Les tremplins mènent généralement vers des clients cachés. Visiblement pas celui-ci...



New York est une ville très embouteillée. En voici la preuve.

**A**près le succès phénoménal du premier volet, et la forte progression des ventes de Dreamcast, ce nouvel opus se dirige à pleine vitesse vers le succès. Après avoir sillonné les rues de San Francisco, les yellow cabs se retrouvent dans les rues de New York. Graphiquement, le jeu n'a guère évolué. Il reste donc toujours de bonne qualité. Par contre, la jouabilité se dote d'une nouvelle possibilité. En effet, une touche permet de faire sauter sa voiture. Il n'est donc plus nécessaire d'utiliser les tremplins pour effectuer les crazy jumps. New York est très connu pour sa circulation bondée aux heures de pointe. Cette nouvelle commande est donc de bon augure, bien qu'un peu surréaliste. Mais c'est justement ce côté incroyable qui fait le charme de Crazy Taxi.

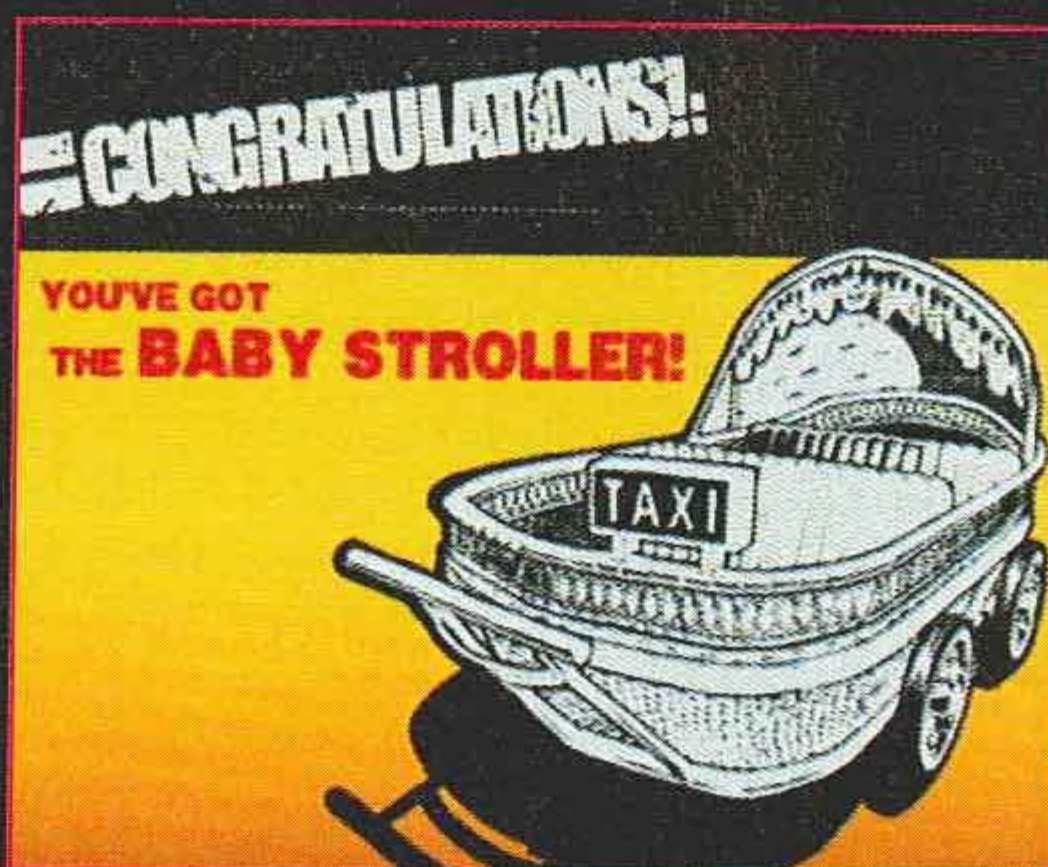
## Un principe identique

Dans les rues de la cité cosmopolite, le principe reste le même : il faut accomplir le maximum de courses en un temps limité. Les personnes à ramasser se trouvent un peu partout, et sont aisément reconnaissables par le cercle les entourant. Selon la couleur de ces derniers, les trajets

seront plus ou moins longs et rapporteront tout autant d'argent. Ainsi, les clients verts vous demandent d'aller de l'autre côté de la ville, alors que les courses des rouges se situent dans un périmètre restreint. Les clients bleus sont dorénavant de la partie : constamment en bande, ils vous demanderont de rejoindre plusieurs lieux en une seule course.

## Rayon nouveautés

Quatre nouveaux chauffeurs sont disponibles : Slash, Icemæn, Cinamon et Hot-D. Chacun possède son propre véhicule aux caractéristiques différentes. Si l'un va plus vite, l'autre dispose d'une meilleure adhérence sur la route. Désormais, la carte est divisée en deux parties, « débloquables » au fur et à mesure. Pour cela, il faut remporter les mini-épreuves de la Crazy pyramide similaires à celles du premier volet. Quinze épreuves, à la difficulté progressive, doivent être accomplies. Elles sont toutes originales et assez drôles. Il faudra, par exemple, sauter des haies, effectuer un triple saut, ou encore escalader un immeuble le plus rapidement possible. Tout cela sert également à se familiariser avec sa voiture.



En remportant les épreuves de la Crazy pyramide, on peut débloquer des parties de la ville ou encore de nouveaux véhicules.



Les épreuves de la Crazy pyramide sont excellentes. Ici, il faut sauter par-dessus les haies.



Pour atteindre certaines parties de la ville, il faudra utiliser le crazy jump. Pour grimper sur ce pont, c'est même la seule solution.

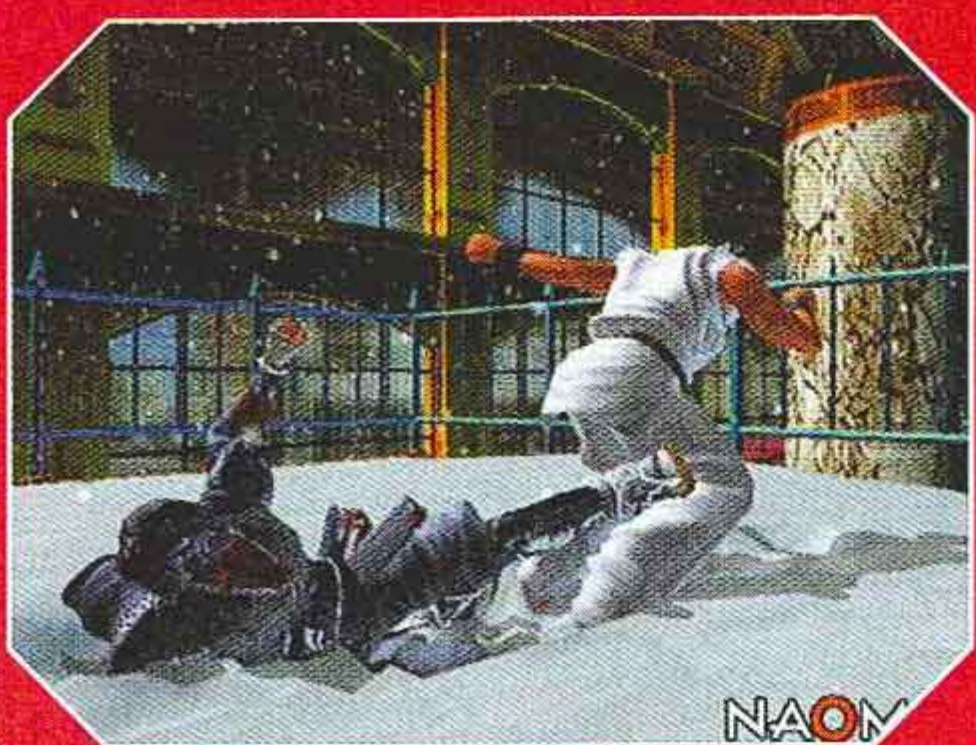
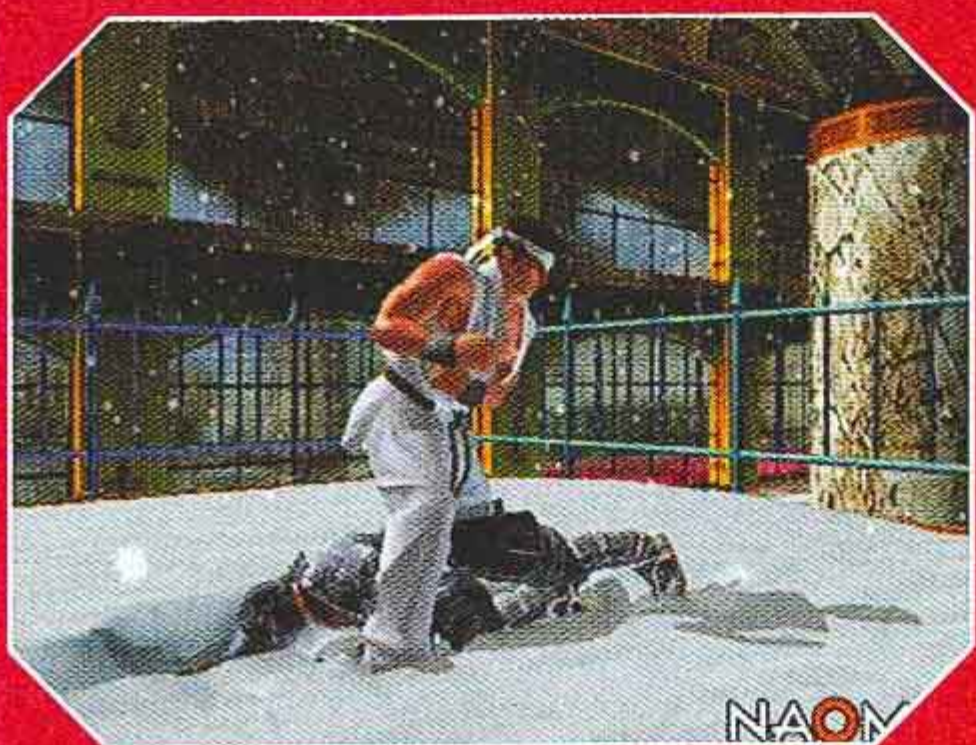
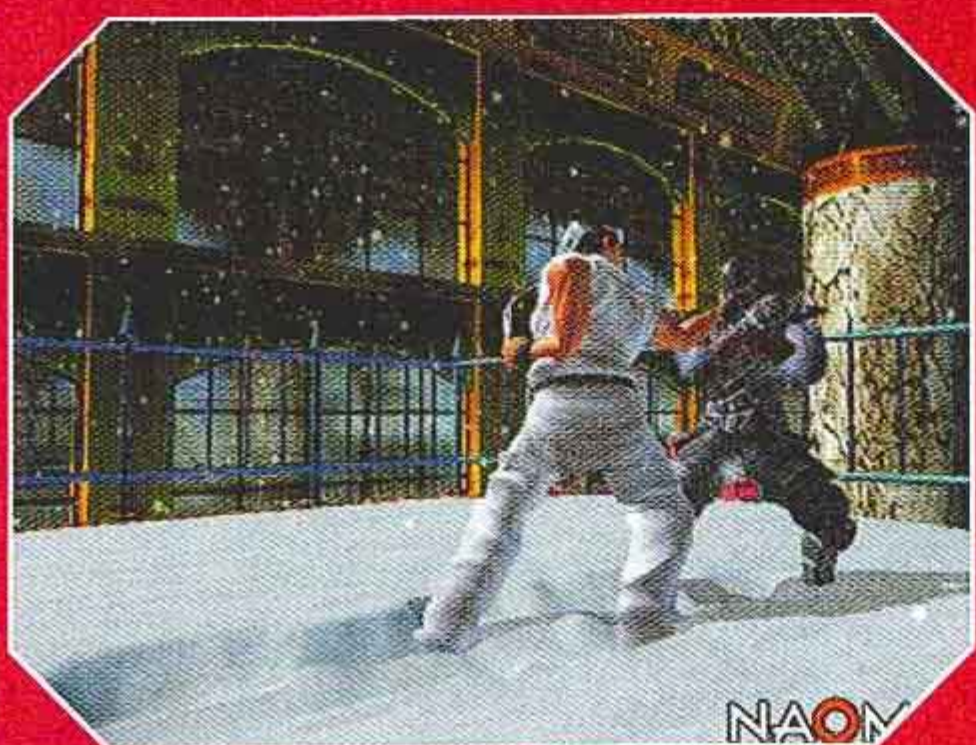




# Virtua Fighter 4

## UN RÉALISME INÉDIT

VF4 présente des animations d'un réalisme inédit. Encore une fois, du grand Yu Suzuki!



Près de cinq ans après le troisième volet, Virtua Fighter accouche d'un quatrième opus sur la Naomi 2. Un monstre de technologie, signé Sega, qui surprend d'autant plus après l'annonce récente de l'éditeur d'abandonner la fabrication de la Dreamcast.

**L**ors de son intervention à l'AOU Show, Yu Suzuki avait révélé que VF4 introduirait deux nouveaux concepts appelés à être utilisés en arcade par toutes les sociétés du groupe Sega. Le premier s'appelle Card System. Chaque borne est pourvue d'un lecteur de cartes. Ces dernières seront vendues 500 yens (environ 30 F). Elles porteront généralement l'effigie des divers personnages du jeu. Dans le cas de VF4, on parlera de « VF4 Character Data Card », un terme explicite. La borne peut non seulement lire le contenu de la carte, mais aussi écrire dessus après chaque partie. Si l'on joue toujours avec le même combattant, celui-ci acquerra de l'expérience et montera de niveau. À un certain stade, il se pourrait qu'on ait des surprises à l'écran (bonus, éléments cachés?...).

## Le Mobile System

Ce second concept est directement lié au précédent. Les modalités ne sont pas encore clairement connues, mais on pourra accéder, via son téléphone portable, au VF.net. L'utilisateur y trouvera une succession de services qui pourraient devenir plus nombreux par la suite à la sortie de la version finale du jeu. On pourra alors consulter en temps réel le nombre de joueurs s'affrontant sur VF4, repérer quels champions sont présents et où, etc. On pourra aussi accéder à des informations

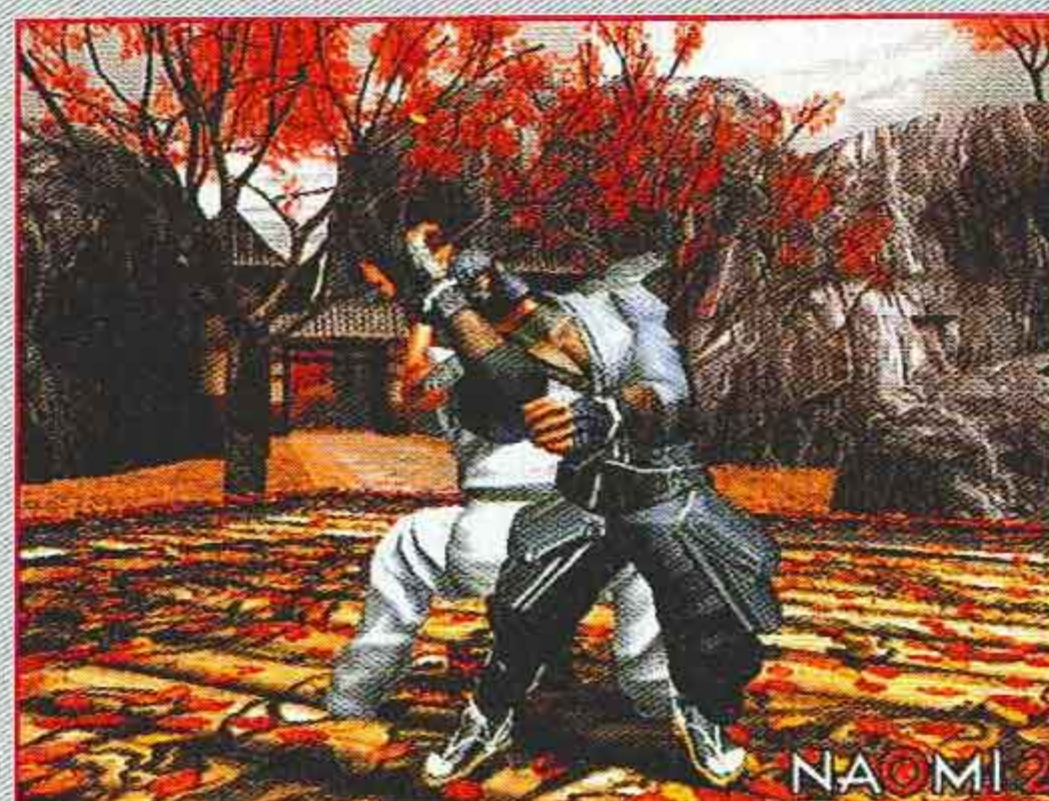
personnelles (comme son niveau actuel), recevoir des conseils personnalisés pour améliorer sa technique de combat et voir comment on est perçu par les autres joueurs. Un service d'informations communiquera les dernières nouvelles sur le jeu (comme de nouveaux coups). Enfin, un classement national affichera le top des joueurs sur VF4, avec le nombre de victoires total ou en série.

## Et puis ? et puis ?

On découvre cette fois tous les personnages en action, sauf le second nouveau personnage, une jeune femme. Gageons qu'on la verra lors du prochain Jamma Show en fin d'année. On constate une nette évolution vers plus de réalisme. Certains fans regretteront le charme graphique de



La source de lumière vient d'un hélico !



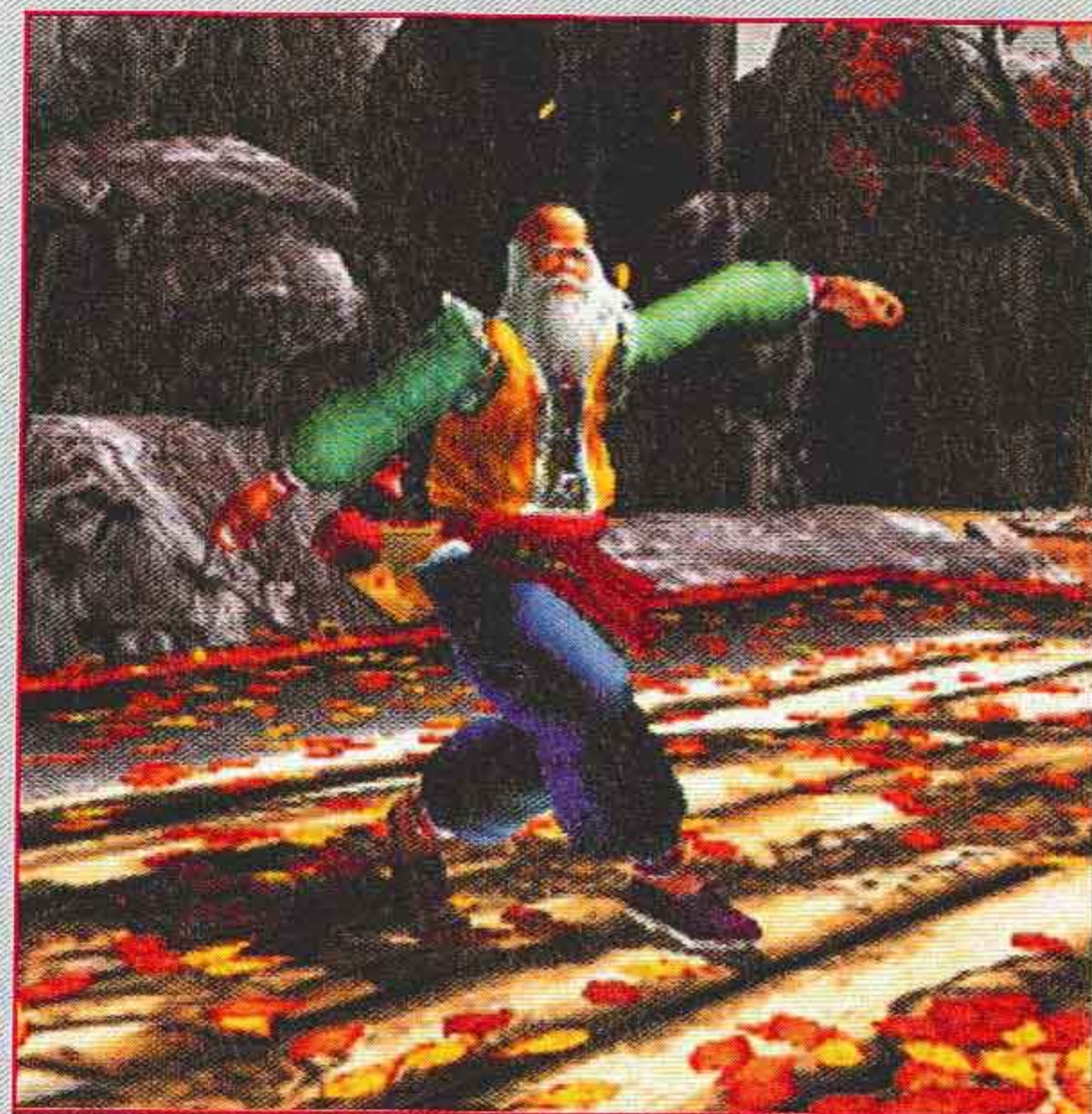
Le fameux coup du dos d'Akira !



Aoi est un kiné qui a du doigté.



## ÉJECTION HORS DE L'ARÈNE!



Shun pourra-t-il boire pour augmenter sa force ?

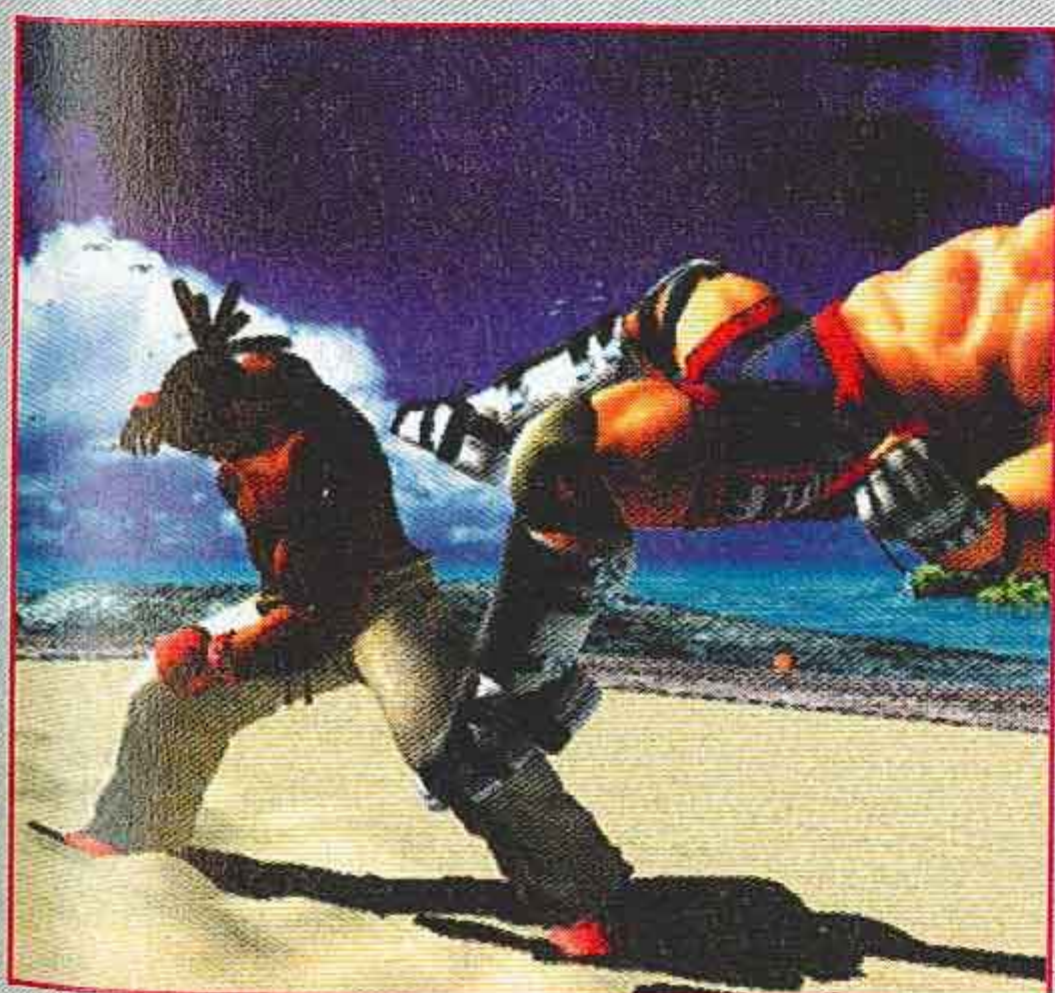
VF2, mais Yu Suzuki est décidé à franchir le pas. Les niveaux ont fait l'objet d'un souci extrême du détail. Les feuilles mortes volent au vent et tapissent le sol. Le plus impressionnant est certainement la gestion inédite de la lumière. Là encore le réalisme parle, aidé en cela par la puissance de la carte Naomi 2. Quelques nouveaux coups sont présentés, comme la possibilité de détruire les barrières qui délimitent l'aire de combat pour ensuite projeter l'adversaire hors de l'arène ! L'animation et les enchaînements des coups sont d'un naturel incroyable, toujours avec ce souci pointilleux du moindre détail !

## Quel accueil ?

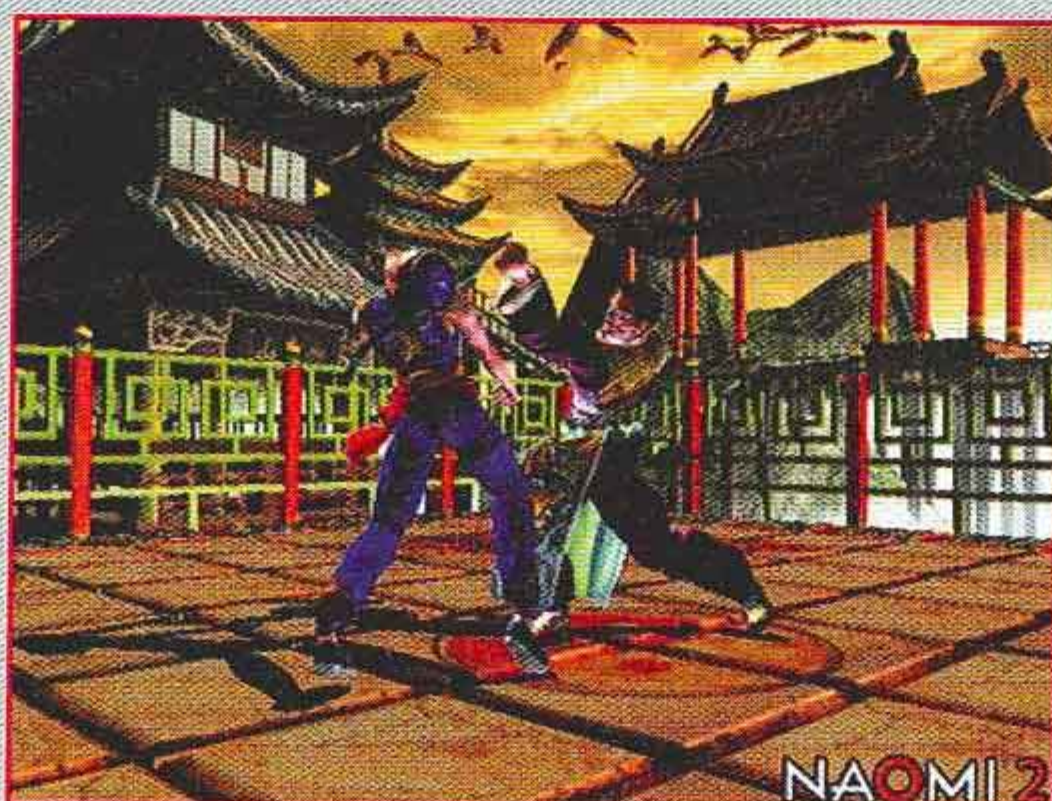
Bref, VF4 poursuit la mission confiée au tout premier Virtua Fighter, celle de reproduire pour la première fois un modèle humain dans un jeu vidéo. Une version non finie du soft sera livrée aux joueurs nippons au Gigo Center d'Ikebukuro fin mai. Le Card System comme le Mobile System seront disponibles. Il sera alors intéressant de mesurer l'accueil que lui réserveront les Japonais.



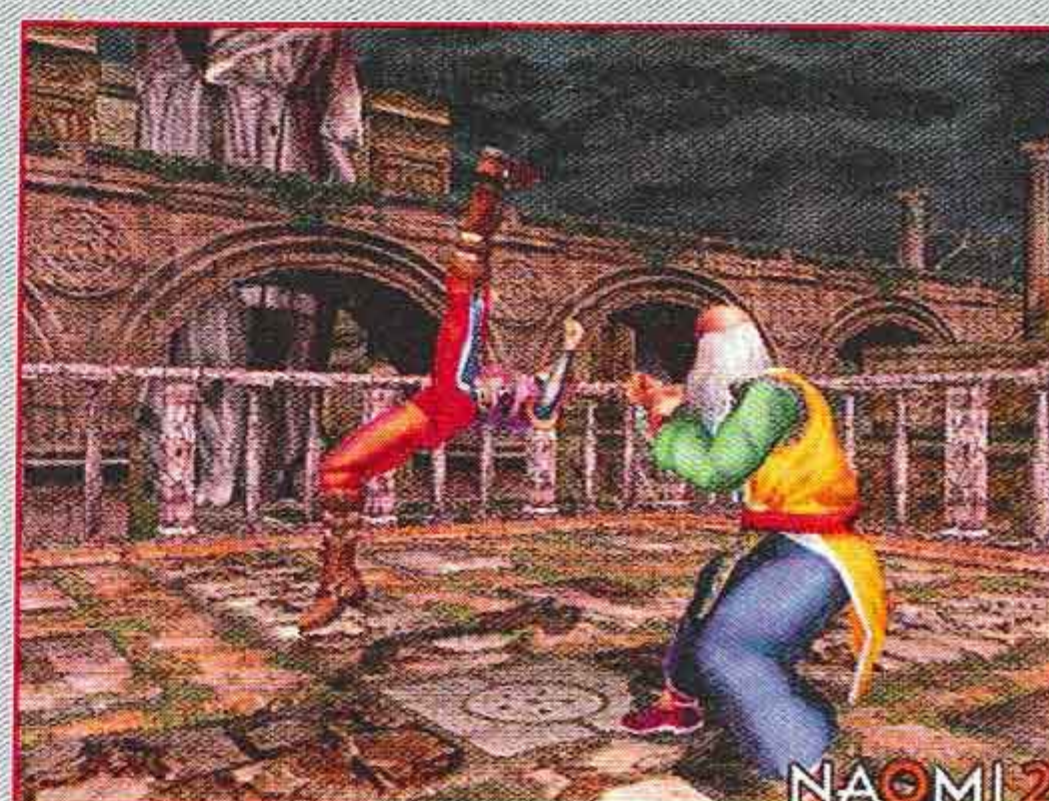
Lei (est-ce que ce sera son nom définitif ?) est le petit nouveau de la bande.



Jeffry fait parler sa force brute !



Tekken 4 pourra-t-il faire mieux que VF4 ?



Lion est un sacré acrobate !



# Rogue Leader: Ro

LucasArts aura donc été le premier à dévoiler un jeu Game Cube. Nous voici donc face au jeu Star Wars qui n'était qu'à l'état de film lors du Nintendo Space World de l'an dernier.

## ÇA S'ACTIVE SUR GAME CUBE!

E.A. prépare 10 jeux pour le lancement américain de la machine, incluant toutes ses plus grosses licences de sport, dont un certain SSX2. Namco aurait déjà des versions avancées d'un Tekken et d'un Ridge Racer. Sega n'est pas à la traîne, sans parler d'Acclaim avec la conversion du premier Crazy Taxi et de Turok 4! Alors, rassuré? Oui, on attend de voir à l'E3, bien sûr!

**R**ogue Leader: Rogue Squadron II ne comportera pas de mode multijoueur, on est donc bien devant un vrai shoot 3D solo. On y contrôlera deux personnages (Luke Skywalker et Wedge Antilles) tout au long d'un résumé de la trilogie. L'ensemble de l'arsenal rebelle (Snowspeeders inclus) sera disponible face aux forces impériales. Cependant, le Faucon Millenium ne serait pas jouable. Le jeu consistera en 11 missions aux objectifs très différents et à la difficulté croissante. Elles se dérouleront aussi bien dans l'espace qu'à la surface des planètes. Selon Factor 5, la société qui développe le jeu pour LucasArts, voir les fantassins évoluer sur le sol serait aussi impressionnant que se payer des AT-AT. On dispose de deux vues: cockpit (entièrement en 3D) et extérieure.

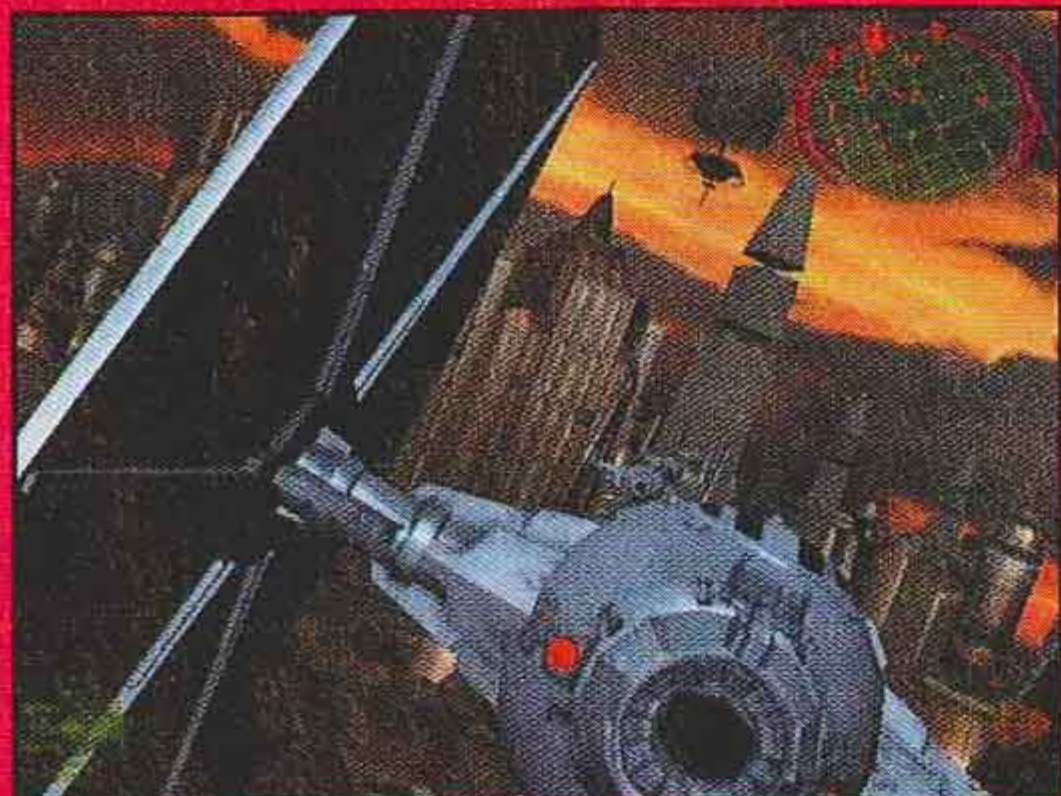
## Et la Game Cube?...

Le niveau de modélisation générale du jeu et la qualité des textures (toutes « bump-mappées », avec des effets appliqués en temps réel) révèlent un des points forts de la machine: la RAM! Un Star Destroyer est composé de 130 000 polygones! Le souci du détail dans la reproduction du vaisseau laisse entrevoir les capacités 3D de la Game Cube. Et dire que ce n'est qu'une version inachevée

d'un des premiers jeux de la machine! Ça laisse rêver... L'animation et les lois physiques appliquées aux éléments du jeu sont excellentes. Par exemple, un Tie-Fighter qui perd une aile sera emporté dans une spirale folle qui pourra se révéler mortelle, surtout dans les tranchées de l'Étoile de la Mort! Côté technique, la version actuelle du jeu tourne en Full Screen Anti-aliasing sans l'aide de filtres, et en 60 images par seconde (excusez du peu!). La lumière est gérée en temps réel avec ombrages et réflexions. Le jeu se pilotera au doigt et à l'œil grâce à la manette de la Game Cube, manette qui se révélerait excellente une fois en main. Les boutons L et R gèrent la vitesse, alors que le gros bouton A se charge des tirs. La direction est appliquée par le joystick analogique qui, en association avec le bouton Z, permet d'effectuer des tonneaux sur les côtés. Le petit joystick analogique jaune gère la vue lorsqu'on est à l'intérieur du cockpit.

## En bonne intelligence

Le niveau de l'intelligence artificielle a bénéficié d'un travail important pour livrer un intérêt à la hauteur du renom de la licence. Les pilotes rebelles et impériaux, contrôlés par l'ordinateur, feront preuve de tactiques et



Les chasseurs Tie seront de la partie: l'épisode se déroule pendant la première trilogie.



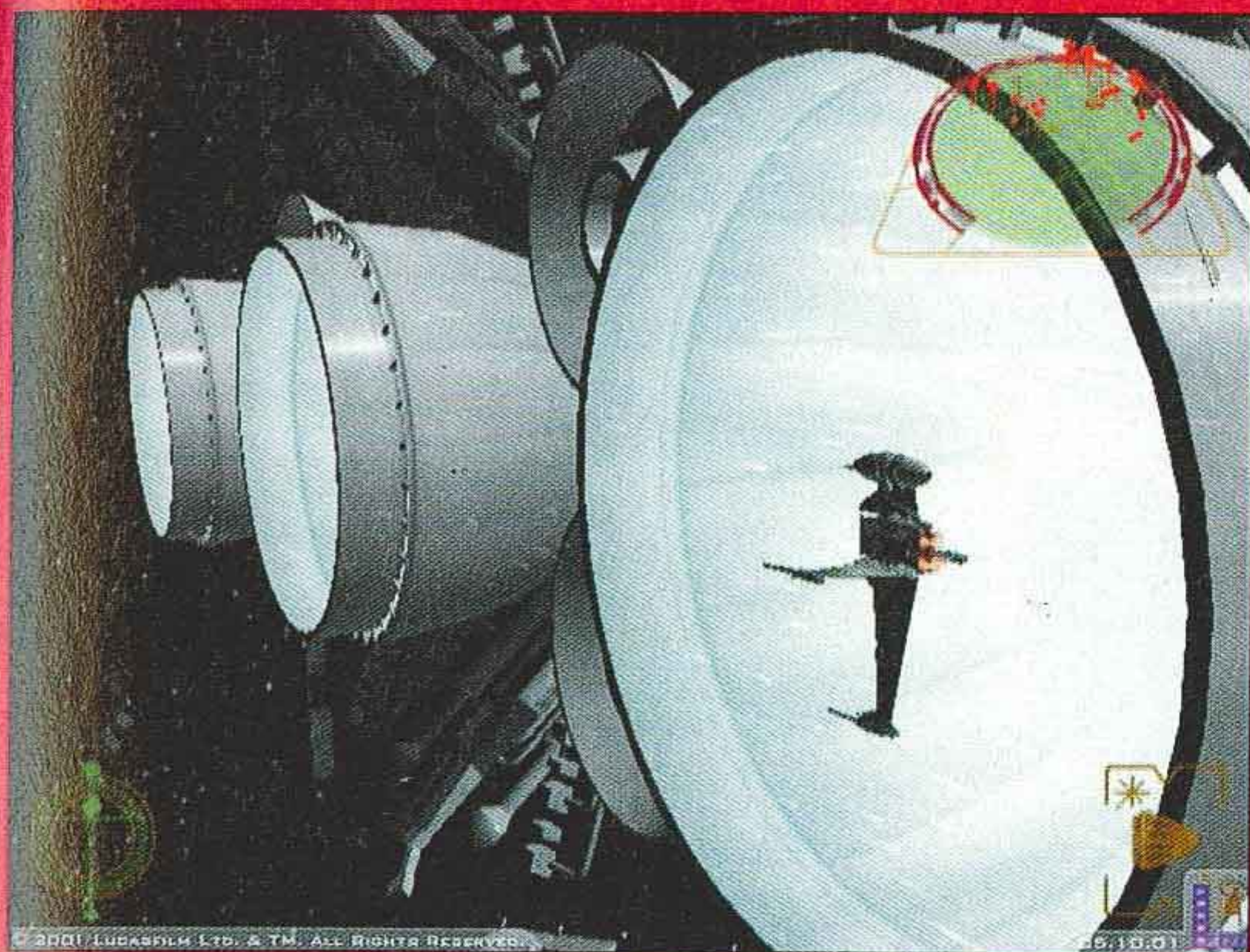
Différentes vues sont proposées: arrière, interne et subjective. Nous sommes ici en vue interne. Notez les détails du tableau de bord.



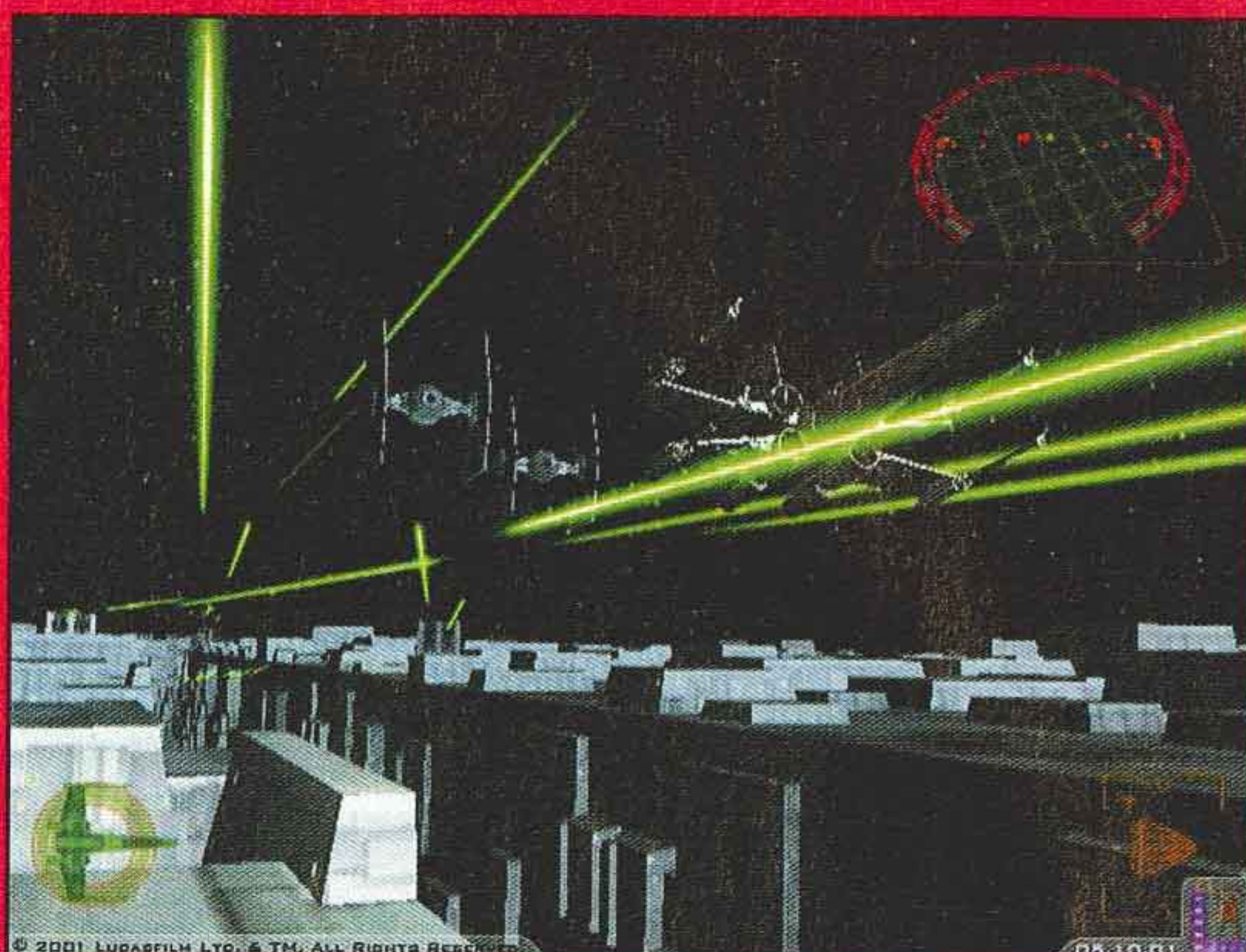
Un vol en rase-mottes en vue subjective au-dessus de l'Étoile Noire n'est pas donné à tout le monde. Il va falloir montrer vos talents de pilote.



# Star Wars: Battle of Endor



Les graphismes sont d'une grande finesse : comparez la taille des vaisseaux et celle des réacteurs du cargo !



Les effets de perspective et la vitesse d'animation font qu'on en prend plein les yeux. La Nintendo Game Cube en a vraiment dans le ventre.

de réactions aussi réalistes et intelligentes que possible. Ainsi, quand un Tie-Fighter comprend qu'il est poursuivi, il essaiera de décrocher son poursuivant pour peut-être le prendre en chasse à son tour. Les stratégies de groupes sont également au menu, tant pour vos ennemis que pour vos alliés. D'ailleurs, concernant les alliés, on pourra commander deux autres pilotes et former ainsi une escadrille de trois unités. On disposera pour cela de quatre ordres gérés à l'aide de la croix de direction en bas à gauche du pad : regroupement, évasion, attaque de tourelles, attaque d'appareils. À l'écran, une représentation de la croix de communication sera affichée.

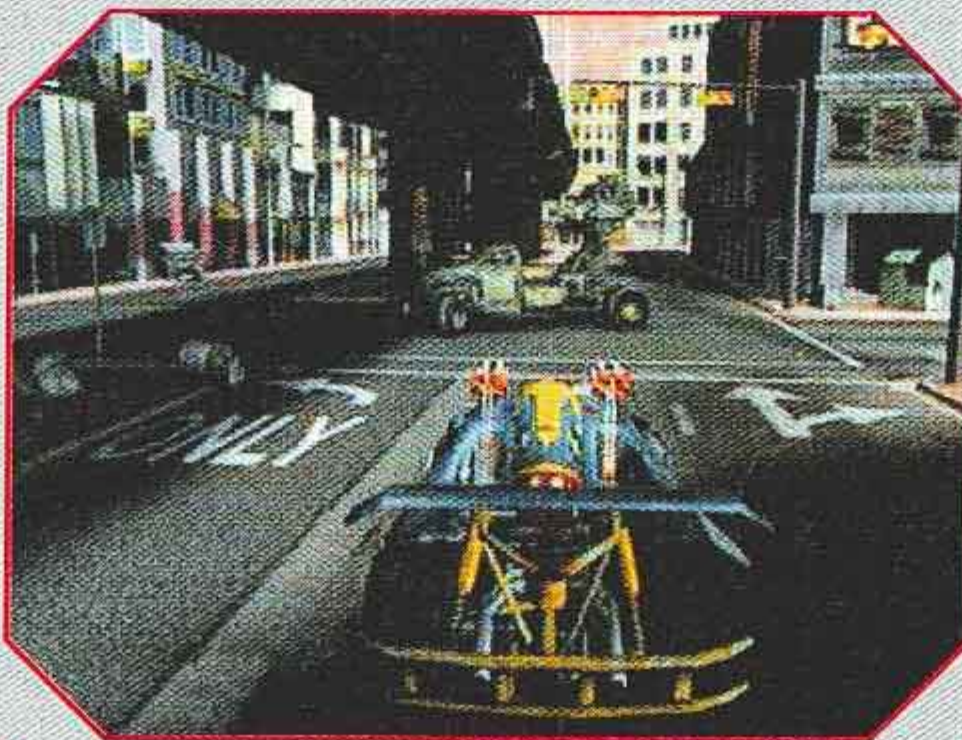
## Rendez-vous à l'E3 !

Grâce à l'espace procuré par le passage au DVD-ROM, le jeu comporte un maximum de messages audio. Ainsi, vos alliés vous parleront de vive voix. Il faudra bien les surveiller et les ramener vivants à la base après chaque mission. Dans le cas contraire, votre score pourrait s'en trouver affecté, et les chances de médaille s'envoler ! En effet, gagner des médailles dans le jeu permettra de débloquent des bonus secrets. L'un d'entre eux serait de piloter un Tie-Fighter au-dessus de l'Étoile de la Mort pour shooter tous les appareils rebelles ! La version jouable qui sera disponible à l'E3 ne proposera que trois niveaux, juste histoire de se faire une idée du jeu (il n'est pas encore fini, mais le sera vraisemblablement pour le lancement de la

machine aux USA, et peut-être même au Japon). En tout cas, le jeu s'annonce excellent. « Enfin ! » pourrait-on dire, concernant les jeux Star Wars sur console (excepté le tout premier épisode – historique –, sur Nes) !

## CAR COMBAT

Car Combat est un jeu mettant en scène des voitures qui se tapent à coup d'armes lourdes dans les rues d'une ville entièrement modélisée. Ce titre fait partie des six jeux développés par Retro, le même développeur qui s'occupe de Metroid pour le compte de Nintendo sur Game Cube. Malheureusement, travailler avec Nintendo n'est pas chose facile car ce dernier est exigeant. Du coup, 4 titres de Retro passent à la trappe et ce Car Combat fait partie des deux restants. Il a cependant été mis de côté afin que tous les efforts se concentrent sur Metroid.



Il faut parfois détruire de nombreux objectifs au sol. Pour cela, différents vaisseaux sont proposés.



Amateurs d'animations, vous allez en prendre pour votre grade ! Ça bouge dans tous les sens.



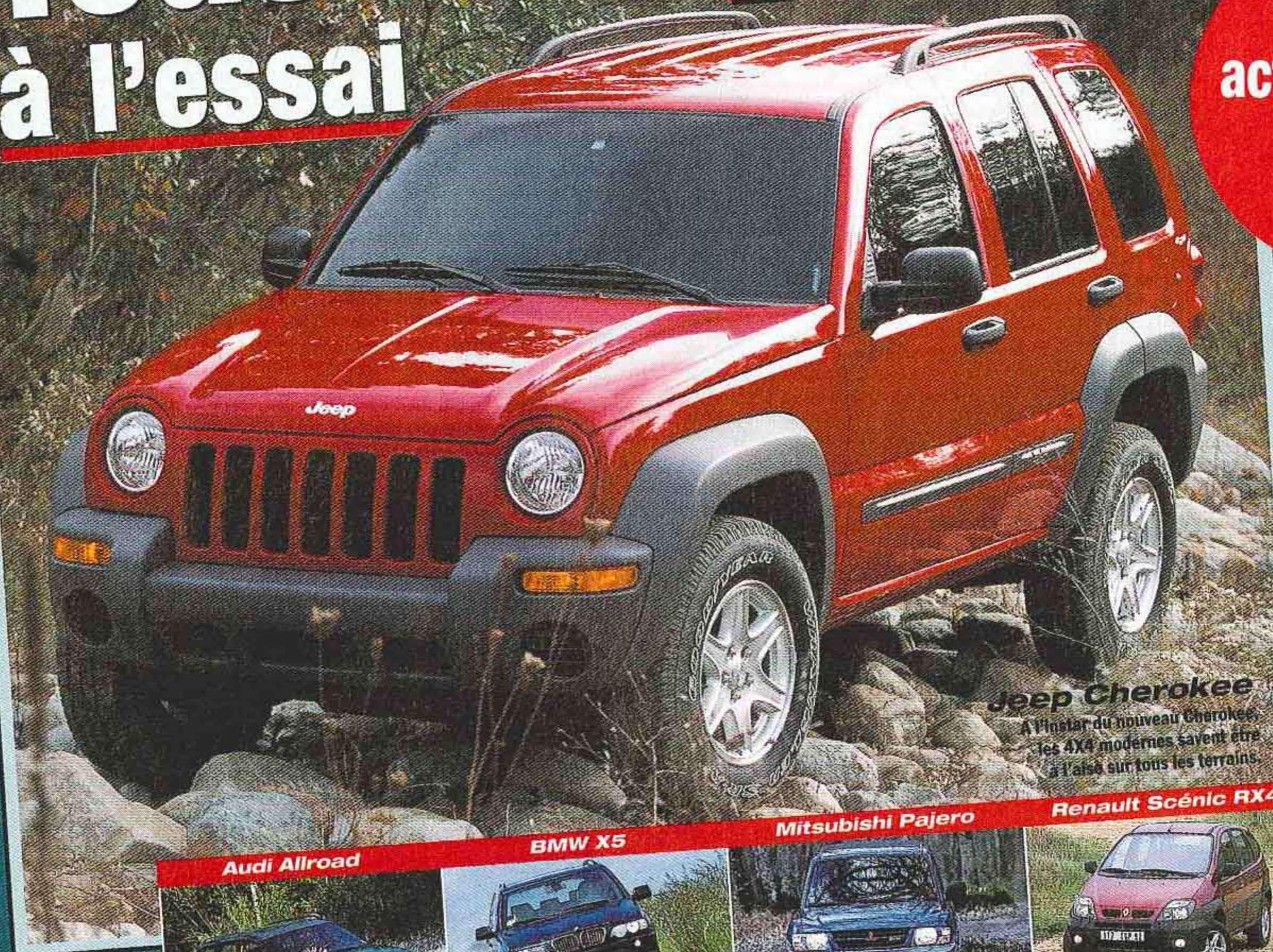
Hors-série

# L'auto-journal

**Evasion**  
Nos itinéraires  
coups de cœur

## Tous les **4X4** à l'essai

En vente  
actuellement  
**30F**



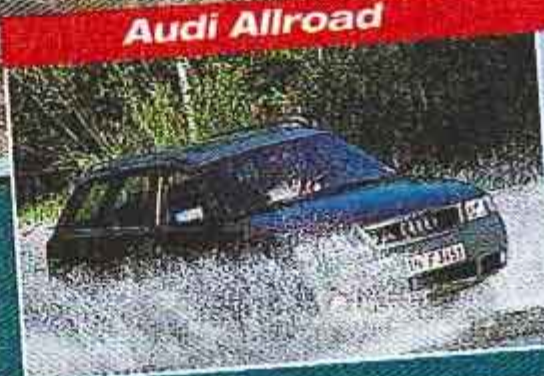
**Jeep Cherokee**  
À l'instar du nouveau Cherokee,  
les 4X4 modernes savent être  
à l'aise sur tous les terrains.

Audi Allroad

BMW X5

Mitsubishi Pajero

Renault Scénic RX4



**PRATIQUE**

## CONDUITE TOUT-TERRAIN

Toutes les astuces pour éviter les pièges



# Hors-série **4X4**

*L'auto-journal: le meilleur point de vue sur l'automobile*



# news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos

## BALDUR'S GATE

Juste avant le coup de feu du salon de l'E3, c'est plutôt morose, côté nouveautés à zyeuter. C'est normal, car tous les éditeurs gardent leurs cartouches pour le salon. Enfin, nous avons quand même réussi à vous concocter une rubrique intéressante, avec entre autres, de nouvelles infos sur le fameux Baldur's Gate Dark Alliance sur PSone (en illustration ci-contre), et sur Sonic Adventure 2 sur Dreamcast.





## PLAYSTATION 2

■ **GTN.** SCEI a annoncé un nouveau Gran Turismo 3, prévu pour le second semestre 2001 au Japon, toujours sur PS2. GTN, tel sera son nom, regroupera tout ce qui n'a pas pu être intégré au jeu sorti au Japon, faute de temps. GTN signifie Gran Turismo Network, ce qui signifie bien sûr qu'on pourra y jouer en ligne. Ce jeu fera donc partie des premiers titres attractifs à exploiter l'option réseau de la PlayStation 2.

■ **NOUVELLE CUVÉE.** À peine les versions de l'année sorties, Electronic Arts montre déjà les prochaines mises à jour de ses titres NHL 2002 et F1 2001, tous deux sur PS2. En voici les premières photos.



■ **ECTS.** Rien ne va plus pour le salon européen qui se tient tous les ans à Londres en septembre. Cette année, non seulement l'ECTS sera délocalisé vers le quartier des Dockland, bien éloigné du centre de la capitale, mais en plus, les deux grands constructeurs de consoles ont décidé de désertir la manifestation ! Après le désistement de Nintendo (un habitué en la matière, il est vrai), c'est Sony qui clame haut et fort qu'il n'exposera pas à l'ECTS. En effet, les deux géants ont tout simplement choisi de faire bande à part, en organisant chacun leur propre salon dédié. Sabotage ! Sabotage !

## ÉVÉNEMENT GAME BOY ADVANCE

# Les champions du portable

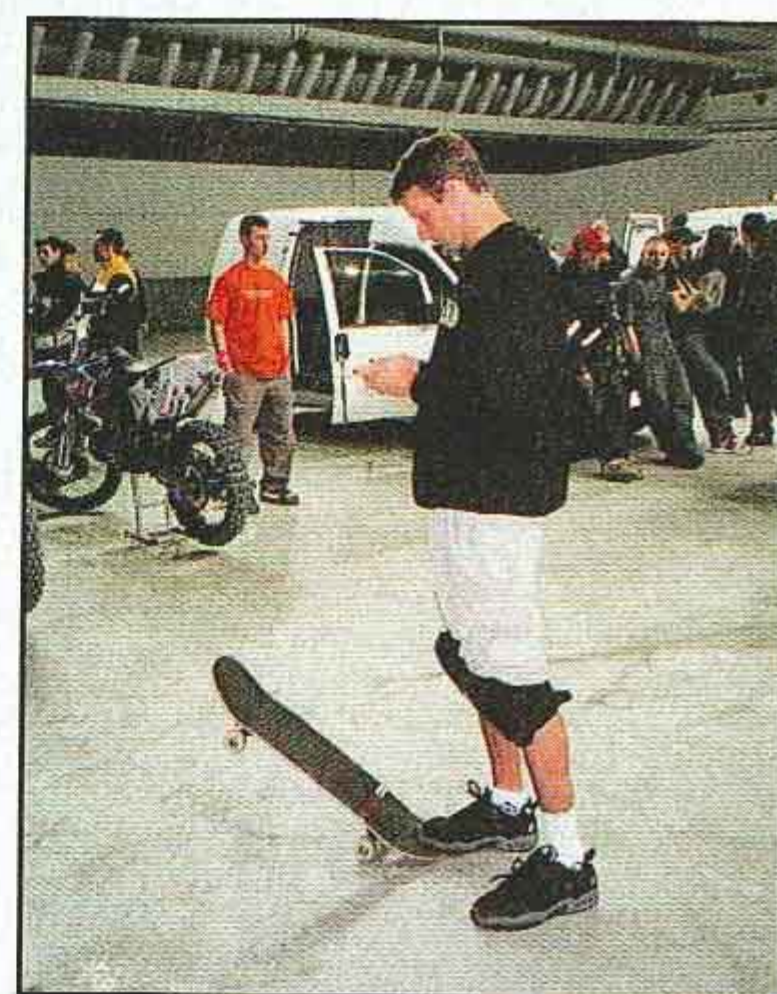
La folie Game Boy Advance bat son plein, et l'on peut compter sur Nintendo pour faire monter la sauce. En effet, le constructeur s'est attiré la sympathie de quelques champions de sports extrêmes en leur proposant d'essayer la Game Boy Advance, durant la manifestation Van's Big Air Festival à Bercy. Bien sûr, Nintendo en a profité pour les prendre en photo, histoire d'exploiter ces images pour sa communication. Force est de reconnaître que l'initiative est plutôt réussie. Voici donc quelques clichés rigolos. Rappelons que la Game Boy Advance, sortie le 21 mars dernier au Japon (une date historique !), fait un carton et qu'elle est prévue pour le 22 juin 2001 en France.



Taig Khris, la grande idole de Switch, affalé sur le canapé avec ses rollers, sourire aux lèvres.



Arborant un superbe tee-shirt rouge et une barbe négligée, Matt Hoffman, le champion de BMX, en test sur PS dans ce numéro.



Tony Hawk en bermuda, skate au pied et Game Boy Advance dans les pognes. Si c'est pas la belle vie d'être champion de skateboard...

## LES 24 HEURES DU MANS

# Plus vite que ça !



Juillet 2001

Après une version Dreamcast plutôt réussie, voici que les 24 heures du Mans reviennent encore, mais cette fois-ci sur PS2. C'est toujours le même principe, avec peu de changements, et l'impression de vitesse est toujours aussi bluffante. Mais, il faut avouer qu'après le passage de Gran Turismo 3, les 24 heures du Mans risque de souffrir de la comparaison.





# Battle Gear 2

Dans le style provocation, Taito fait fort avec la pub japonaise de son jeu de course, Battle Gear 2. Sur l'image de cette belle poitrine, on entend le bruit d'un moteur de GT qui ronronne de plus en plus rapidement. Sur l'écran, les seins vibrent crescendo,

accompagnant ainsi le vroum-vroum du moteur. Un message se fait alors entendre : « Faites exploser votre pression sanguine et votre poitrine s'envolera ! ». En fait, pour nous Français, ce slogan peut paraître un peu ridicule, mais, dans la langue

japonaise, il fait référence à un vieux dicton, signifiant à peu près : « Accélérer son débit sanguin dans son corps fait vibrer les muscles ». Tout ça pour exprimer un haut niveau d'excitation ! Ils sont obsédés, ces Japonais !



## RUN LIKE HELL

# Resident Evil dans l'espace

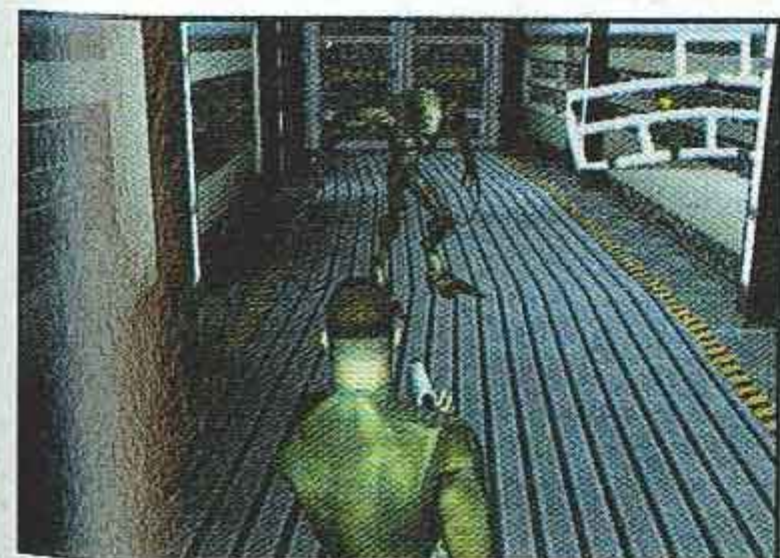


Octobre 2001

Voici un survival horror sur PS2 qui risque de faire du bruit. Imaginez un Resident Evil, où les monstres à pulvériser ne seront pas des zombies,

pour une fois, mais des créatures baveuses venues de planètes inexplorées, et ressemblant à des aliens pas sympas. Dans la peau d'un

GI équipé de gros guns, vous devrez exterminer ces entités, qui pèseront souvent dix fois votre poids.



## GROS BRAS

### ■ ONIMUSHA.

L'excellent Onimusha de Capcom sur PS2, noté 95 % dans C+ 110, sortira le mois prochain en France ! Au passage, le nom de ce Resident Evil-like changera légèrement. Il s'appellera désormais, Onimusha Warlords.



### ■ CHANGEMENT DE PLANNING.

Souvenez-vous de Dinosaur Planet et de Eternal Darkness, présentés sur N64 lors du salon de l'E3 de mai dernier. Eh bien, il semblerait que ces deux titres assez prometteurs aient disparu des plannings de Nintendo et Rare. Enfin, au vu de la qualité de ces deux softs à l'époque, il est peu probable qu'ils aient été annulés. Peut-être sont-ils devenus des projets Game Cube ?

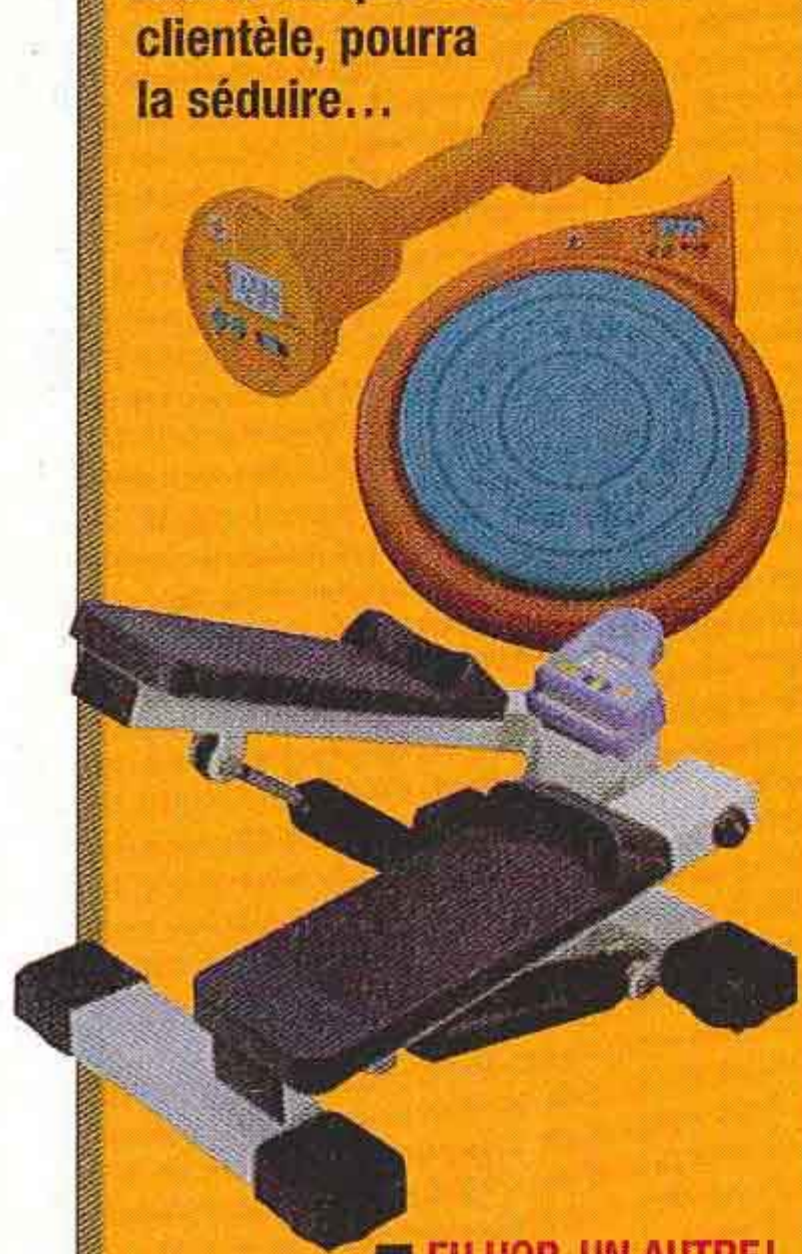
■ **TOLKIEN.** La branche interactive de la firme française de Jean-Marie Messier a mis la main sur une énorme licence. Il s'agit des œuvres de Sir J.R.R. Tolkien, dont *Le Seigneur des anneaux*, pas moins ! Ainsi, les romans de Tolkien se verront adaptés en jeux vidéo, sous la bannière de Vivendi Universal Publishing (donc de Sierra), et ce, pour une durée de huit ans. Avec les films adaptés de l'œuvre qui sortiront prochainement (le premier de la trilogie est prévu pour cette fin d'année), cette licence risque de s'avérer bien juteuse.

■ **HIT MAKER.** L'ancienne équipe de développement de Sega, Hit Maker, a décidé de sortir fin mai son jeu Sega Gaga sur Dreamcast, en vente directement dans les magasins japonais. Jusqu'à présent, le jeu n'était disponible que sur le site de Sega, en vente en ligne.



## SPORT

■ **GÉRONTOPHILIE.** Au Japon, Konami veut ouvrir un nouveau marché dans le domaine des jeux vidéo en visant les personnes âgées. La décision a été prise après le rachat d'un réseau connu de salles de sport. Reste à savoir si un Dance Dance Revolution, même adapté à la nouvelle clientèle, pourra la séduire...



### ■ EH HOP, UN AUTRE!

La vague des modems PS2 déferle sur le Japon! Aiwa, un grand fabricant d'électronique s'apprête aussi à lancer son modèle. Il se branche bien sûr sur le port USB et sera livré avec un navigateur Internet, NetFront. Ce modem sera disponible au Japon en juillet pour 12 000 yens (environ 715 francs).



■ **MUSIC.** Codemasters n'en restera pas là avec son jeu de DJ, MTV Music Generator 2, sur PS2. L'éditeur anglais compte bien faire le bonheur des DJ en herbe en sortant un sampler se branchant sur la prise USB de la PS2. Avec cet objet, vous pourrez enregistrer vos créations musicales, et les remixer librement dans le jeu. Ce sampler sera vendu sur le site [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com) au prix de 19,99 £ (environ 210 francs).

## SONIC ADVENTURE 2

# Sonic puissance 2



Prévu en sortie mondiale pour cet été, ce nouveau Sonic sera sans doute LE grand jeu des vacances sur Dreamcast. Le hérisson arrivera juste à temps pour fêter son dixième anniversaire, quasiment au même moment que Consoles+. Champagne!



Été

Après des mois d'attente et une démo époustouflante, nous avons enfin pu jouer à une version plus aboutie de ce second opus des aventures de Sonic. Nous avons pu découvrir les personnages présents, six en tout, divisés en deux groupes: les héros (Sonic, Tails et Knuckles) et les Dark (Shadow, Dr Robotnik et Rouge). L'équilibre entre les deux camps semble parfait. Sonic et Shadow tiendront les rôles des hérissons supersoniques, Tails et le Dr Robotnik se déplaceront aux commandes d'un robot. Quant à Knuckles et Rouge, leurs spécialités consisteront à planer et à escalader les murs.

### À chacun sa mission

Comme d'habitude, l'histoire tourne autour des émeraudes. Le but principal sera de toutes les récupérer. Sonic commence son périple dans les rues de San Francisco, avec l'armée à ses trousses. Shadow, également présent dans la ville du Golden Gate, doit fuir lui aussi. De son côté, Tails se retrouve dans une prison d'où il devra s'échapper, et Knuckles et Rouge combattent l'un contre l'autre tout en essayant de récupérer des morceaux de cristaux éparpillés. Au fil du temps et de leur progression, ils se rencontreront et devront soit s'allier, soit se détruire. Le jeu s'annonce long et bourré de rebondissements. À noter que la divine Amy et ses amis le Robot et Big disparaissent. Mais peut-être seront-ils disponibles à un moment ou à un autre?

En revanche, les Chaos (les petites bêtes dont il fallait s'occuper dans le premier épisode), devenus indispensables dans la série, vont revenir. Pour le moment, on ne sait pas grand-chose sur eux, si ce n'est que désormais, leurs conseils pratiques de vieux baroudeurs vous aideront à mieux progresser dans l'aventure.

### Whoaaa!!!

Graphiquement, le jeu exploite à fond les capacités de la console de Sega. Les niveaux semblent immenses, très colorés et détaillés. La vitesse du jeu est toujours aussi impressionnante, tellement même qu'il n'est pas toujours évident d'apprécier à sa juste valeur la beauté des décors. Pour le moment, les problèmes de caméra ne sont pas entièrement corrigés, mais la Sonic Team travaille à régler ce problème. Faisons-leur confiance.





**EXCITEBIKE 64**

**TAKE SOME  
BIG AIR\***



**NINTENDO 64**

**Nintendo**



## TECHNO

■ **PRONOTE FG.** Au Japon, Panasonic va lancer un ordinateur portable original: il sera « tout-terrain » et « waterproof ». Il pourra fonctionner par tous les temps, supportera l'eau, le sable, les températures extrêmes et, bien sûr, un maximum de chocs.



■ **VF4.** Virtua Fighter 4 sera disponible en avant-première en arcade fin mai à Tokyo, pour une courte période, afin de tester un système de carte électronique. Une carte coûte 500 yens (environ 30 F). Il y en aura une dédiée à chaque personnage et elles devraient donner accès à des parties cachées du jeu.

■ **TONY HAWK PRO SKATER 3.** La suite du jeu de skate d'Activision arrivera sur Xbox, PS, PS2, GBA et Game Cube. Le jeu gagnera quelques lieux inédits, comme Paris ou Tokyo, par exemple. On trouvera aussi de nouveaux skaters (Bam Marguera, alias Jackass). Bref, ce troisième volet s'annonce plus beau et plus intéressant, et les fans de skate doivent être aux anges. Dernière petite info pour les aficionados, le plus gros skate-park de la côte est des USA, « Skater Island » à Middleton y est complètement modélisé.

■ **STAR WARS.** L'excellent Star Wars Racer aura une suite... sur PS 2, et se déroulera chronologiquement huit ans après le premier épisode paru sur Dreamcast et PS. Voici les premières photos de Star Wars Racer Revenge Racer 2.



## TOKYO XTREME RACER ZERO

# Zéro zéro zéro



Juillet 2001

Testé dans C+ 112, Tokyo Xtreme Racer Zero (ou encore Tokyo Highway Battle Zero) sortira aussi en France. Il était déjà très moyen

en version japonaise, mais là, après avoir pris la claque Gran Turismo 3 en test ce mois-ci, on reste encore plus perplexe... Enfin, le principe des duels sur les autoroutes japonaises reste toujours original.



## BOGUE DANS GT3

# Le scandale PlayStation 2

Une grosse colère a envahi de nombreux possesseurs de PlayStation 2 au Japon concernant Gran Turismo 3. Il s'avère que ce jeu de course ultime ne tourne pas

sur la plupart de leurs consoles. SCEI a nié les faits durant les trois premiers jours de la sortie du jeu au Japon. Heureusement, la société a tout de même fini par reconnaître ce bogue. Il s'agit en fait d'un problème d'usure. La pièce mise en cause est ni plus, ni moins, que le fameux lecteur de DVD. Dans certaines circonstances, ce dernier ne pourrait plus lire des pistes d'un type donné. Le seul moyen d'y remédier consiste à remplacer le lecteur défaillant par un nouveau.

Mais, là encore, SCEI a fait preuve d'une irresponsabilité honteuse, en refusant d'attribuer ce problème à un défaut, un vice de fabrication, ou à la basse qualité des composants utilisés. SCEI pense de son côté que l'utilisation de produits pour nettoyer la lentille est en partie la cause de ce désagrément. Du coup, Sony en a pris prétexte pour ne pas prendre en charge la réparation, qui coûte 9 000 yens (environ 500 F). Par contre, il a bien voulu concéder les charges de transport.



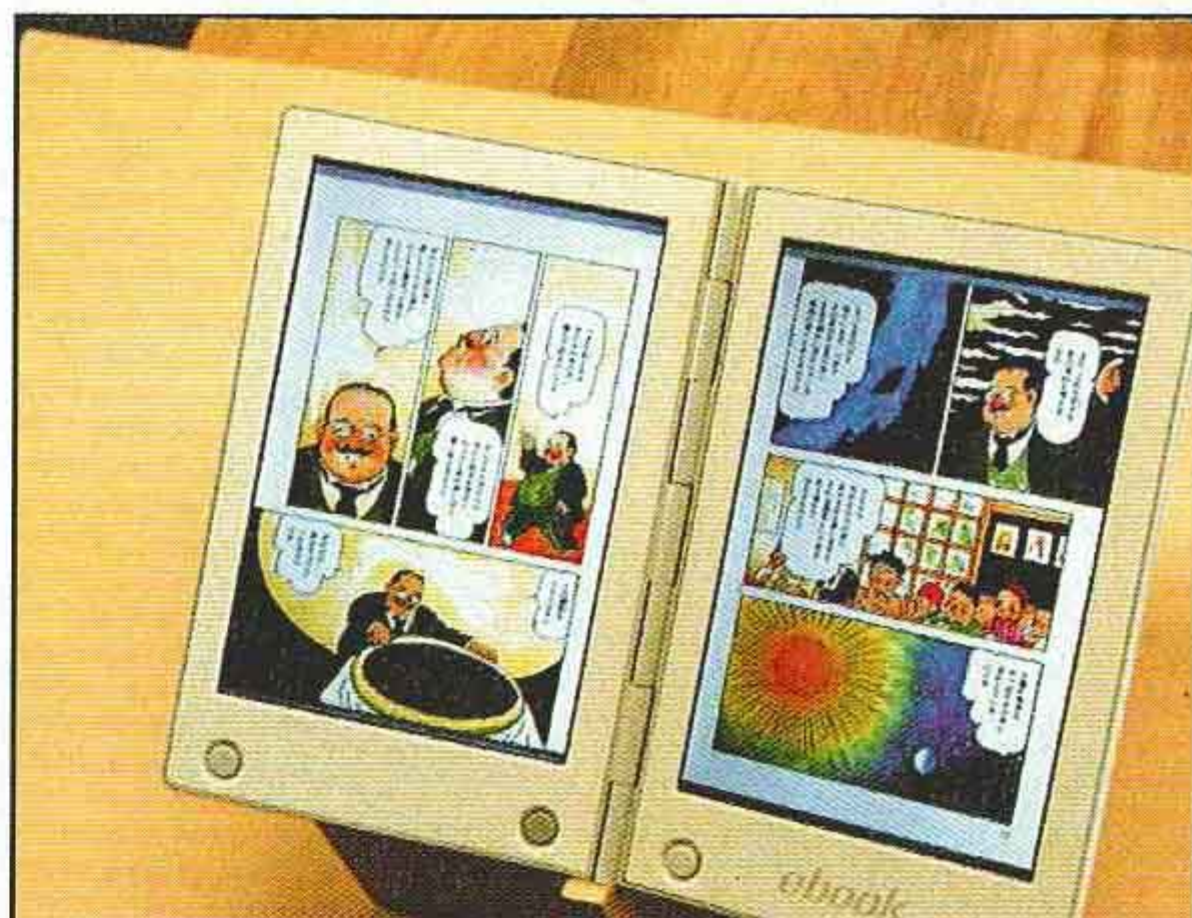
## EBOOK

# Livre électronique

Ebook Initiative Japan a présenté au Japon, le prototype de sa solution de livre électronique. Développé en collaboration avec NTT et Toshiba, l'appareil est capable d'afficher deux

pages en couleur, et gérera aussi les caractères japonais. Il pèse 350 g et peut contenir dans sa mémoire interne l'équivalent de 250 pages. Les livres sont téléchargeables sur un site

Internet dédié. Un maximum de livres seront rapidement convertis, et bientôt, l'on trouvera même des magazines et des journaux. On se rapproche de Star Trek, on vous dit!





# Crash Team Racing

D'accord, Crash Team Racing sur PS n'est plus tout jeune maintenant. Nous avons dépoussiéré nos vieux tiroirs pour vous ressortir cette publicité américaine qui, avouons-le, est assez marrante. Dans le film, Crash (enfin, un homme qui porte un déguisement de Crash) s'est recyclé en conducteur de limousine. Gare aux dégâts!



Teufteufteufteuf...



« Mais nous roulons à deux à l'heure, là ? »

Le cycliste double la voiture.  
« Hé, vous abusez ! »

« Mais qu'est-ce que vous faites, chauffeur ? »



« Bon, d'accord, je vais accélérer un peu. »



« Vroummm! Ah! Ouch! »



Crissements de pneus et cris...



Klaxons et cris...



« Ah! ouch! Non! Arrêtez! »



Crash Team Racing. Ne lui laissez pas le volant...



... ou il vous scotchera au siège.



« Eh grand-mère! »



« Cannellon ? »



« BOOYAH! »



Crash Team Racing

## BLOODY ROAR 3

## 30 millions d'ennemis



Été 2001

La suite du jeu de baston de Hudson revient bientôt. Nous retrouvons certains combattants des deux premiers épisodes, toujours avec leurs aptitudes à se métamorphoser en grosse bêtes imposantes. Les nouveautés ne sont pas très nombreuses, mis à part de

nouveaux combattants, nés sous le signe d'animaux plus « exotiques », tels des langoustines, des insectes ou des chauves-souris. À part cela, PlayStation 2 oblige, c'est bien sûr plus joli à regarder, tout en conservant le même cachet que les précédents. Les coups spéciaux et les effets de lumière donnent beaucoup de pêche aux combats.



# news

## BUSINESS

■ **ALLIANCE.** Au Japon, Namco (ultra déficitaire), Square (super déficitaire) et Enix (vachement bénéficiaire) ont décidé de s'allier. Chacun possèdera 5 % du capital social des deux autres. Une foule d'accords toucheront aussi la distribution. Beaucoup ont vu dans cette opération une prise de contrôle orchestrée par Enix, les deux autres n'ayant pas les moyens de refuser ce « coup de main ».

■ **RÉSEAU PS2.** Les kits réseau PS2, mis en réservation sur le site web de SCEI, ont été liquidés en huit minutes. Mais SCEI s'était bien gardé de préciser le chiffre de kits disponibles : seulement 2000, ce qui expliquerait cet épuisement si rapide. Ce kit coûte 25 000 yens (environ 1 500 F) au Japon. Le pack PS2 avec le kit coûtera 68 000 yens (environ 4 100 F).

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

# NEO - AYATO

tél : 0491555919

## NEO GEO :

FATAL FURY 2	149frs
SAMOURAI SPIRIT 2	349frs
SAMOURAI SPIRIT 3	799frs
THE KOF 99	1499frs
FATAL FURY SPECIAL	249frs
WORLD HEROES 2 Jet	399frs
ART OF FIGHTING 2	399frs
THE KOF 96	749frs

## PLAYSTATION JAP :

DRAGON BALL Z 2	399frs
THE KOF 99	399frs
METAL SLUG	399frs
MACROSS VFX	199frs
KENSHIN RPG	399frs
CASTLEVANIA XX	399frs

## SUPER FAMICOM :

FAR EAST OF EDEN 0	149frs
FINAL FANTASY 6	349frs
ROCKMAN ET FORTE	349frs
ROCKMAN X 3	399frs
FINAL FIGHT 2	199frs
DONKEY KONG 3	349frs
LANGRISSER	229frs

## CONSOLES :

PLAYDIA Neuve+1 jeu	790frs
JAGUAR Neuve+1 jeu	599frs
NEO GEO CARTOUCHE Jap	
+world heroes neuf	1499frs
CABLE RGB Néo géo	199frs

## SATURN JAP :

SAKURA STEAM RADIO	99frs
STREET F. COLLECTION	299frs
FIGHTING VIPER	49frs
TWINBEE DELUXE	229frs
MYSTARIA 2	249frs
OUT RUN	199frs
SPACE HARRIER	99frs
STRIKER 1945	399frs
BLUE SEED	249frs

## NEO GEO POCKET :

SNK VS CAPCOM	399frs
SONIC	399frs

**Nous sommes Numéro 1 de jeux imports en France : mais pourquoi ???**

- une grande expérience depuis 1996 des jeux imports.

- le + gros stock Européen en la matière.

- Le site [www.neoayato.com](http://www.neoayato.com) avec plus de 2000 produits.

Contactez nous du lundi au samedi de 10h à 19h au 0491555919.

adresse: 92 Cours Lieutaud  
13006 Marseille



## ADAPTATIONS

■ **BLEEMCAST.** Ça y est ! Bleemcast va enfin sortir aux USA. Pour mémoire, Bleemcast sert à émuler des jeux PS sur la Dreamcast. Lancez la Dreamcast avec l'émulateur, et chargez ensuite un jeu PlayStation pour pouvoir y jouer. Maintes fois reporté, au point que certains avaient même conclu à l'annulation de sa commercialisation par Bleem, Bleemcast sortira finalement le 1<sup>er</sup> mai, à 5,95 \$ (environ 43 francs). Attention, ne vous réjouissez pas trop vite ! Cet émulateur ne concernera que Gran Turismo 2 pour l'instant, ce qui explique son prix relativement bas. Mais d'autres Bleemcast suivront, qui seront dédiés à chaque fois à des jeux spécifiques.

■ **KIRIKOU.** Le long-métrage d'animation français n'échappera pas à une adaptation vidéoludique. Kirikou la sorcière sortira sur PlayStation vers septembre 2001.

■ **MAX.** Le fameux Max Payne, que l'on attend depuis des lustres sur PC, est aussi annoncé sur PS2. Take Two avait fait baver pas mal de joueurs avec ce jeu d'action en 3D, en incluant des scènes de gunfight à la John Woo, et surtout en s'étalant sur un scénario digne des plus grands films policiers d'Hollywood. Disponible fin 2001 aux États-Unis.

■ **DREAMCAST.** La baisse de prix continue sur la console de Sega. Ainsi, après la machine à 999 F, puis les vieux hits à moins de 150 F, voici les nouveautés à moins de 300 F, et parfois même, moins de 250 F ! Ainsi, les prochains gros titres de Sega (Confidential Mission, Crazy Taxi 2), et les récents (Skies of Arcadia et Daytona USA 2001) bénéficieront de cette politique de bas prix. Comme quoi, il n'y a que les idiots pour revendre leur Dreamcast.

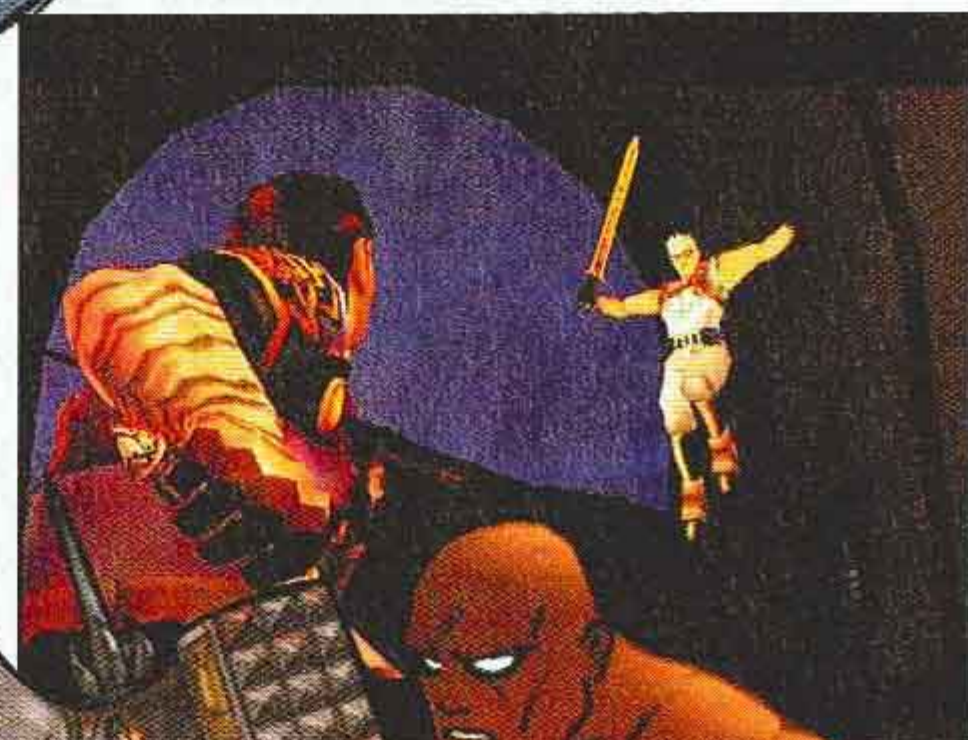
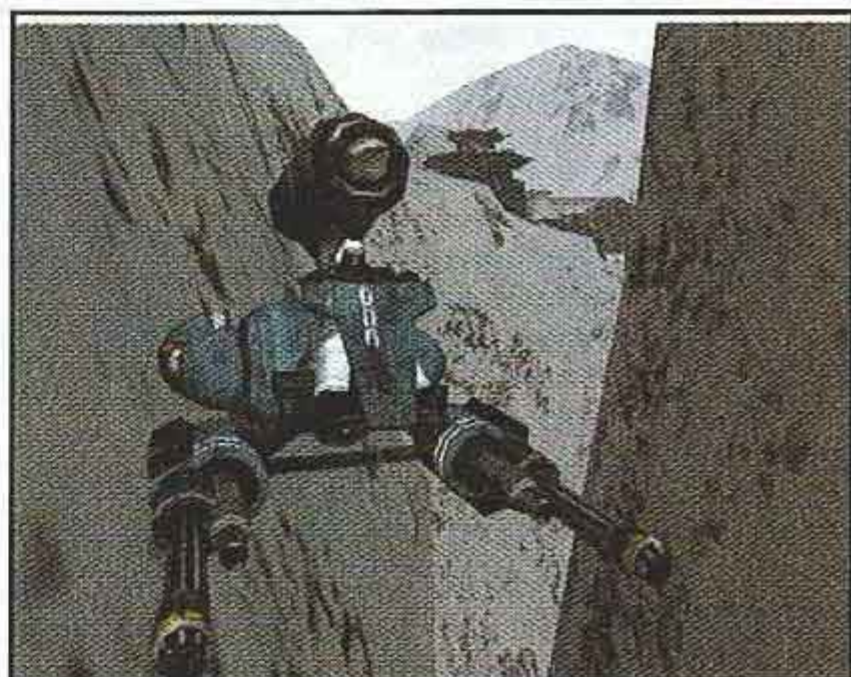
## NEW LEGENDS

# Petit dragon du futur



Fin 01

Ce nouveau jeu d'action en 3D pourrait bien accompagner la sortie de la Xbox, et ce de manière exclusive. - Le scénario se déroule dans une Chine futuriste, plongée dans le chaos et retombée dans un univers néo-antique. Les personnages, des spécialistes d'arts martiaux (cela va évidemment de soi), seront confrontés à des technologies de pointe, des robots et des gros guns dignes de Quake III. Distribué par THQ, ce titre est développé par Infinite Machine, une société déjà responsable de Dark Forces et Jedi Knight sur PC. Un tel palmarès est plutôt rassurant sur la qualité du jeu.



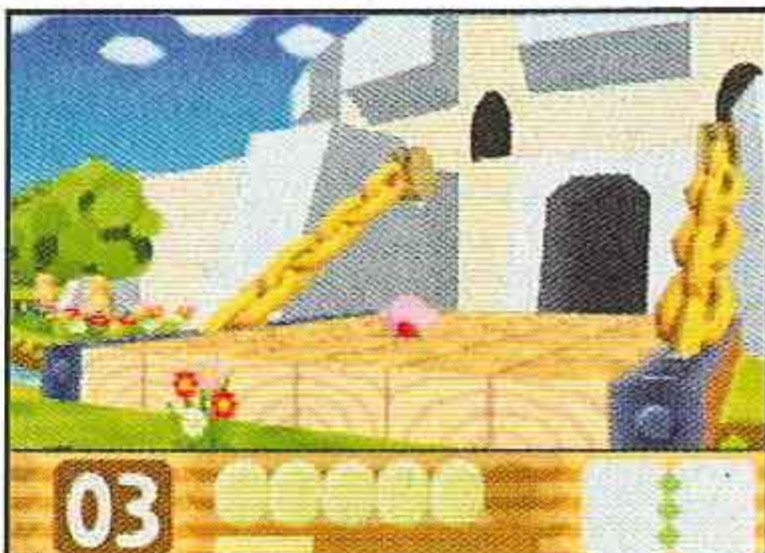
## KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

# Fantôme pour mômes



Été

Un an après sa sortie au Japon (Consoles+ n° 103 - 80 %), Kirby 64 s'apprête à débarquer sur notre territoire. Dans ce jeu



de plates-formes graphiquement très proche de Yoshi's Island, l'adorable petit fantôme rose de Nintendo doit aider une petite fée à retrouver des cristaux disséminés un peu partout sur sa planète (trois par niveau). Comme à l'accoutumée, le héros, gonflé à bloc, pourra gober ses adversaires et ainsi voler leurs pouvoirs. Par exemple, en mélangeant les pouvoirs de la pierre et du feu, on obtiendra une boule de feu détruisant tout sur son passage. Plus Kirby avancera dans les stages, plus les combinaisons seront nombreuses et variées.

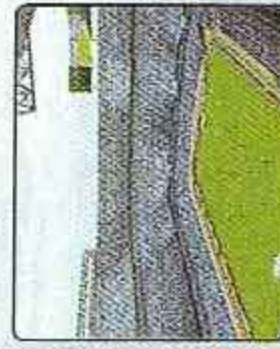


D'autres aptitudes seront accessibles, comme la possibilité de gonfler son ventre pour pouvoir s'envoler. Ce titre, relativement facile, constituera un compagnon idéal pour les jeunes enfants.



Luis Figo

Je le donne le meilleur, sois à la hauteur.



UEFA Challenge communique toutes les sensations et les émotions de la compétition de haut niveau. Vous découvrirez les plus grands clubs Européens: l'Olympique Lyonnais, Manchester United, FC Barcelone, Bayern de Munich... ainsi qu'une reproduction photo-réaliste des plus grands stades: Parc des Princes, Old Trafford, Nou Camp,...

\* Retrouvez les plus grandes stars du Football Européen: Figo, Anderson et Effenberg

\* Bénéficiez de la licence officielle UEFA afin de jouer avec les véritables équipes

\* Un mode Multi-Saisons unique avec promotion et relégation des équipes

\* Utilisation de la Motion-capture afin de reproduire fidèlement toutes les qualités et caractéristiques techniques pour chaque joueur

© Infogrames 2001. All rights reserved. / and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. / Any individual names and images, as well as club, team and stadium names, their logos and playing strips, are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any unauthorized copying and/or usage of such properties by third parties. UEFA and all its competition logos and names are registered trademarks of UEFA. All rights are reserved. Screenshots de la version PC. Crédit photo: Thémis Sander.

\* Exprimez votre talent.



PlayStation.2

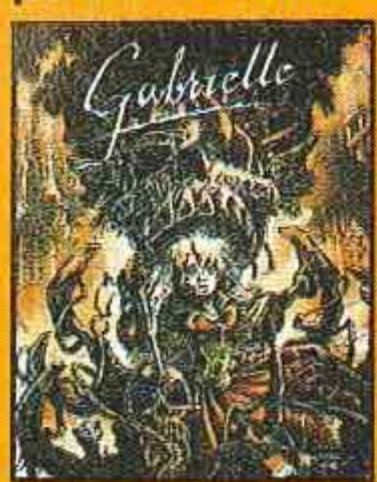


Express your talent.\*



## ASTUCIEUX

■ **KARA.** Notre dessinateur adoré, celui qui a croqué les portraits de tous les testeurs



de Consoles+, se lance dans une carrière BD ! Son premier album très

prometteur, « Gabrielle », est déjà disponible dans les bacs. Malgré une histoire un peu noire sur fond de religion, on reconnaît bien la patte de Kara. Plus d'hésitations : courez l'acheter !

■ **VOLANT GT3.** Pour la fabrication du volant à retour de force pour la PlayStation 2, Sony a fait appel à l'un des plus gros fabricants de périphériques sur PC : Logitech. Ce volant sera disponible en même temps que Gran Turismo 3, lors de sa sortie européenne, aux environs de juillet 2001. Il pourra être vendu avec le jeu, ou séparément, selon l'état de votre bourse. Mais pour l'instant, nous n'en connaissons toujours pas les prix.



■ **STAR WARS.** Sur Game Boy Advance, on trouvera de tout, c'est sûr. La saga Star Wars est déjà annoncée sur la petite portable de Nintendo. Star Wars Jedi Power Battles, le premier à tenter l'aventure, sera tiré d'Épisode One. Sortie prévue aux USA en automne 2001, par THQ.



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

## Un jeu d'aventure, on vous dit !

Après la surprise du mois dernier, Baldur's Gate sur PS2 se découvre petit à petit. Nous avons enfin pu y jouer, et effectivement, nous en sommes quasiment sûrs maintenant, ce jeu va cartonner.



Septembre 2001

Le principe du jeu se rapprochera donc bien du genre de Diablo. Il faudra nettoyer des donjons, placé dans la peau d'un des trois personnages : un guerrier, une guerrière ou un nain. La vue rappelle la traditionnelle 3D isométrique, enrichie de quelques améliorations notables. Il n'est pas possible de faire pivoter la caméra à sa guise, ce qui est plutôt une bonne nouvelle, car ce genre d'options nous amène surtout à nous perdre trop facilement. Comme la caméra est fixée sur le personnage, dans un angle précis, il est donc plus aisé de reconnaître les décors.

### La parfaite lumière

Nous avons surtout été surpris par le soin apporté à l'ensemble. D'abord, la finesse des graphismes est époustouflante. Même sur la résolution d'une télévision, on peut distinguer clairement les détails des



personnages et des décors, comme le mince string porté par l'héroïne, par exemple. Les pouvoirs magiques ont donné de bons prétextes aux développeurs Snowblind pour jouer avec les effets de lumière. Essayez les boules de feu, ou les flèches enflammées : ces projectiles rebondissent sur les murs, avec les effets de lumière en temps réel. De plus, un soin particulier a été apporté aux mouvements de l'eau. Il suffit d'aller tremper ses pieds dans la première fontaine du village pour voir des vagues et des tourbillons se former.

### La pierre et le sabre

Enfin, tout ceci ne doit pas faire oublier le genre premier de Baldur's Gate Dark Alliance. Il s'agit bien sûr d'un jeu d'action, très axé aventure. Il sera donc bien moins bourrin que Diablo, mais aussi, bien moins prise de tête que les véritables Baldur's Gate sur PC. L'inspiration Donjons et Dragons baigne le jeu d'un climat médiéval-fantastique. Les férus du jeu de rôles reconnaîtront quelques monstres emblématiques. C'est donc avec une grande impatience que nous attendons ce titre, très prometteur et surtout inédit.





# FUR FIGHTERS

## VIGGO'S REVENGE

VOUS NE REGARDEREZ PLUS LES  
PELUCHES COMME AVANT !



Trucs, Astuces,  
Solutions Complètes  
au 08 92 68 24 68\* ou  
au 3615 ACCLAIM\*

**Roofus** : Expert en arts martiaux.  
Tireur d'élite. Etant le plus  
expérimenté, il est considéré comme le  
leader incontesté de la bande.

**Chang** : Expert en explosifs.  
Fin stratège. Son agilité et sa ruse  
en font l'un des meilleurs éléments.

**Juliette** : Experte en combats  
rapprochés. Majestueuse et athlétique.  
Sa susceptibilité l'incite parfois  
à mener la bataille en solitaire.

**Acclaim**  
www.ACCLAIM.com

PlayStation®2





## XBOX

■ **MATRIX.** Nouveaux rebondissements dans l'adaptation du film déjà culte des frères Wachowsky. Le mois dernier, nous apprenions qu'Interplay avait racheté les droits pour un jeu tiré du film, mettant David Perry aux commandes. Ce mois-ci, c'est Bill Gates qui a allongé la monnaie pour en faire une exclusivité Xbox. Enfin, ce deal (qui se chiffre en millions de dollars) ne durera que six mois, et il ne tiendra que si le jeu paraît moins de trois mois après les sorties en salle des deuxième et troisième épisodes de la saga. Avec des délais aussi stricts, on s'interroge sur la qualité des jeux à venir. Toutefois, Bill a tenu à ce que la version Xbox contienne des bonus exclusifs par rapport aux autres versions qui verront le jour ensuite, sur d'autres plates-formes.

■ **OUI À LA XBOX.** LucasArts aime Microsoft et le montre. L'adaptation de Starfighter sur Xbox sera assortie de la mention « Special Edition » aux États-Unis. Cette nouvelle version comprendra cinq missions supplémentaires, un mode 2 joueurs plus travaillé et un graphisme plus soigné. Prévu en même temps que la sortie de la Xbox aux États-Unis.



■ **SUS À LA XBOX!** La réaction de Trip Hawkins change de l'attitude générale des développeurs US. Le PDG de 3DO (anciennement fondateur d'Electronic Arts) refuse de collaborer avec Microsoft et de développer des jeux pour la Xbox. Après avoir lancé la 3DO il y a quelques années (une console américaine qui n'a pas bien marché), Trip ne semble pas très convaincu par le projet Xbox.

## ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

# L'île aux contrepèteries

Le jeu d'aventure façon PC (c'est-à-dire à la Chevaliers de Baphomet) n'avait pas encore trouvé sa locomotive sur console. Avec l'excellent *Escape from Monkey Island* qui arrive sur PS2, les consoleux pourront enfin découvrir et apprécier ce genre si prisé.



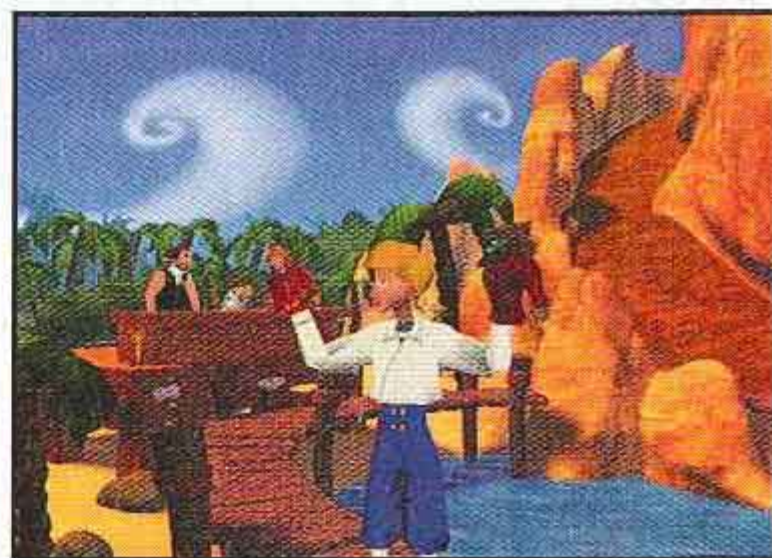
Juillet 2001

Guybrush Threepwood, jeune pirate d'eau douce, a décidé de rejoindre l'île de Méléé, où sa tendre et jeune épouse, Elaine Marley, siège en tant que gouverneur. Mais, à son arrivée, les choses ne s'avèrent pas aussi roses que prévu. Elaine, déclarée morte, disparue en mer, a été évincée de

son poste à responsabilité. Le nouveau gouverneur a même ordonné la destruction de son manoir. Ce quatrième épisode de *Monkey Island* commence donc très fort. Après trois épisodes sortis sur PC ces dix dernières années, la saga *Monkey Island* est devenue une série culte dans le genre aventure-prise de tête.

## Glisser dans la piscine

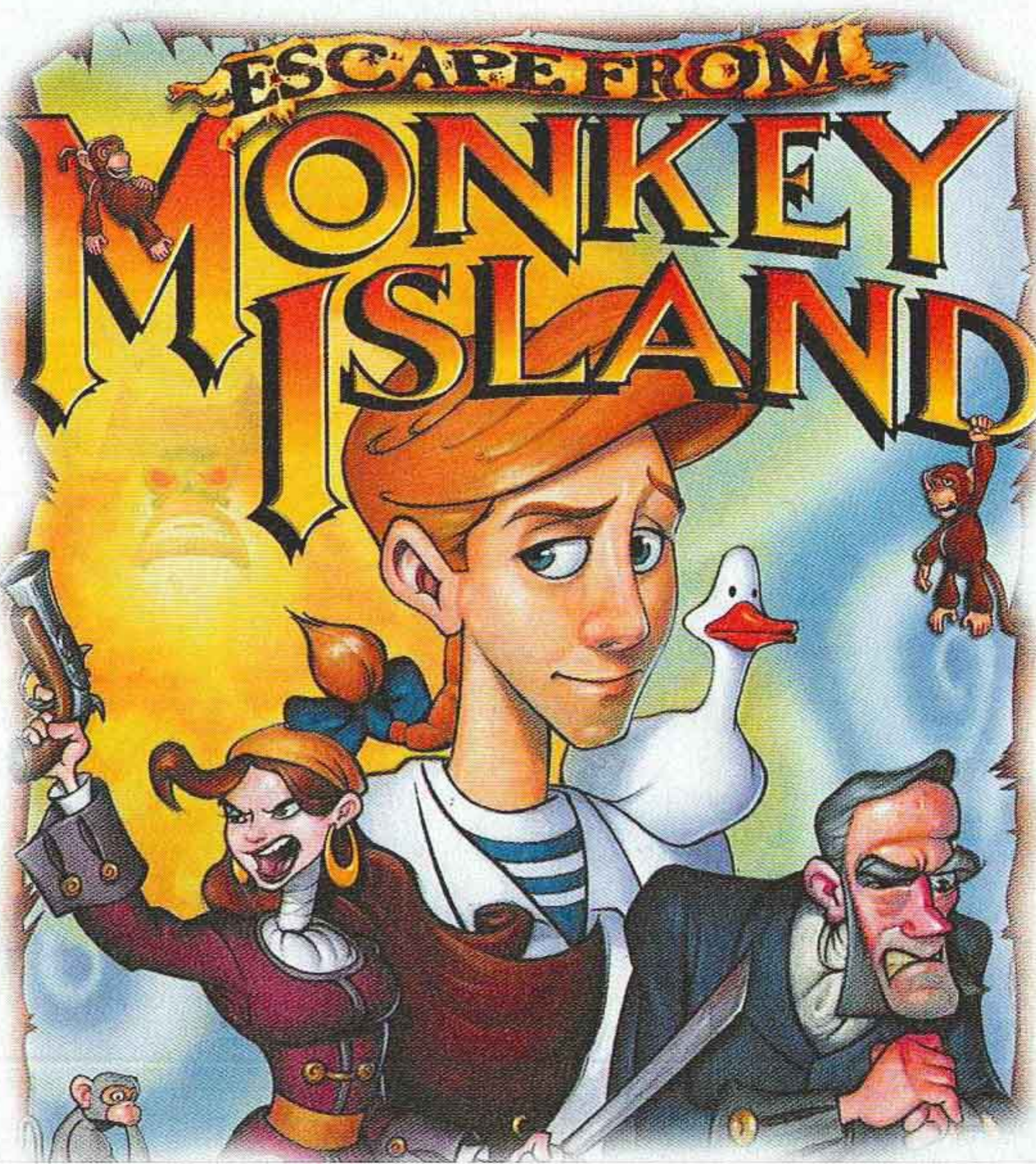
Fil conducteur de la saga, on retrouve à chaque fois un humour décapant, parfois même méchant, et des énigmes fonctionnant selon une logique délirante. C'est donc tout naturellement que cette adaptation du quatrième épisode sur PS2 reprend ces ingrédients explosifs. De plus, la localisation française est



grandiose! Jeux de mots à la c..., allusions à la culture française (comme le Club Med, par exemple!), contrepèteries foireuses, les amateurs vont être aux anges. L'aventure est aussi parsemée d'épreuves frisant le ridicule. Il y a le « bras d'insulte », qui comme son nom l'indique, consiste à insulter son adversaire lors d'un bras de fer. Il y a aussi la baston avec les singes, épreuve qui consiste à gueuler des onomatopées à l'adresse d'un chimpanzé. Celui qui gagne porte un coup à l'adversaire, comme dans *Street Fighter* ou *Mortal Kombat*, par exemple.

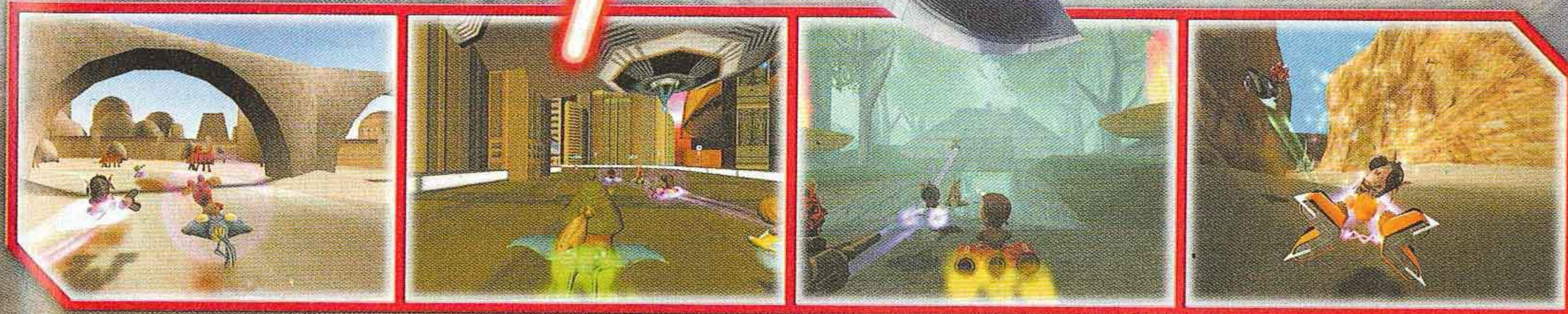
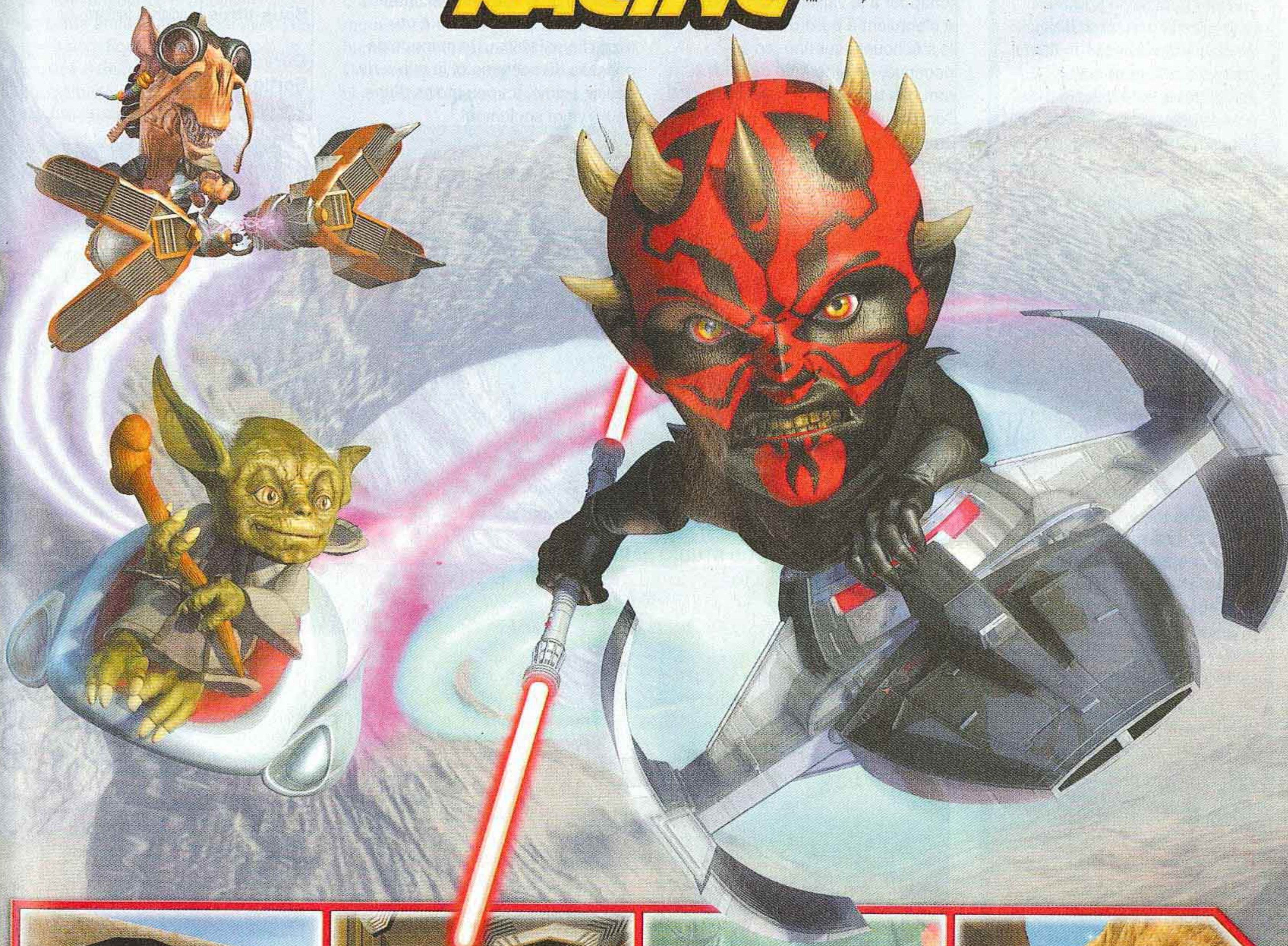
## Folle de la messe

La version PS2 semble donc respecter l'esprit original de *Monkey Island*. En tout cas, l'adaptation devrait être à la hauteur de nos espérances, grâce à un graphisme très fin et, à la grande surprise de tout le monde, sans les effets d'escaliers habituels aux jeux PS2. Les scènes cinématiques sont grandioses. Rappelons pour finir qu'*Escape from Monkey Island* constituait une référence sur PC, et que sur PS2, il est bien parti pour s'imposer comme le meilleur! Par contre, il présentera les défauts récurrents au genre, à savoir, des énigmes bien trop tordues pour en venir à bout sans solution. Mais avouons que celui-ci est nettement plus facile que les *Chevaliers de Baphomet*, et que l'humour réjouissant de l'ensemble motivera le plus grand nombre.





# STAR WARS<sup>TM</sup> SUPER BOMBAD RACING<sup>TM</sup>



**STAR WARS COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VU !**

- 9 circuits différents • Plus de 25 gadgets
- 8 personnages *Star Wars* et des invités mystère...
- 6 modes de jeu • Mode multijoueurs



PlayStation®2

© 2001 Lucas Learning Ltd. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts et Lucas Learning sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd.  
"P", "PlayStation 2" et "PS2" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Développé par



Publié par





■ **FOURMIZ.** *Fourmiz* est le quatrième film de l'histoire du cinéma à être réalisé entièrement en images de synthèse. La vie de Z (une fourmi), bascule le jour où il rencontre la princesse Bala. Un scénario intéressant, des images d'une grande qualité, des doublages réalisés par de grands acteurs français et des bonus à gogo. Dreamworks, disponible. 1 h 20.



■ **LE PACIFICATEUR.** Quand George Clooney laisse au placard sa blouse blanche du docteur des Urgences, c'est pour mieux enfiler son costume des Forces spéciales. Aidé de la ravissante Nicole Kidman, une spécialiste du nucléaire, nos deux héros vont tenter de mettre la main sur une ogive dérobée par des terroristes. Spectaculaire et bien rythmé. Dreamworks, disponible. 1 h 59.



■ **THUNDERBIRDS.** Avant les films d'animation de personnages en pâte à modeler, il y avait les *Sentinelles de l'air*, marionnettes animées par des fils (presque) invisibles. Les *Thunderbirds*, série culte, débarquent sur deux DVD. Deux longs métrages d'une heure trente : *L'Odyssée du Cosmos* et *Lady Pénélope*. Une merveille du genre. Fox Pathé Europa, disponible. 1 h 26.

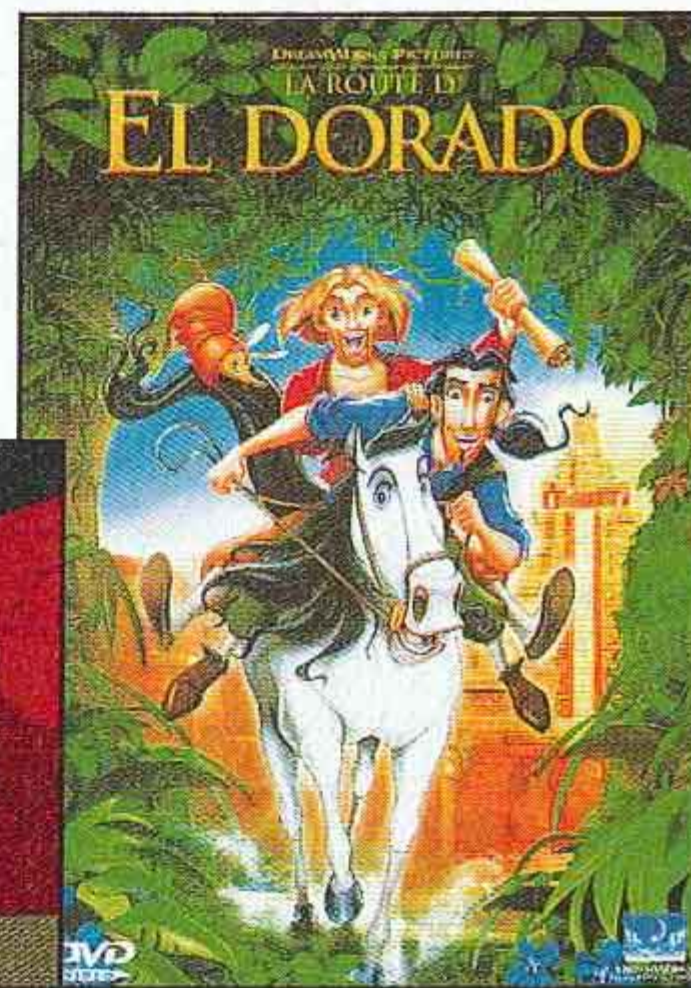
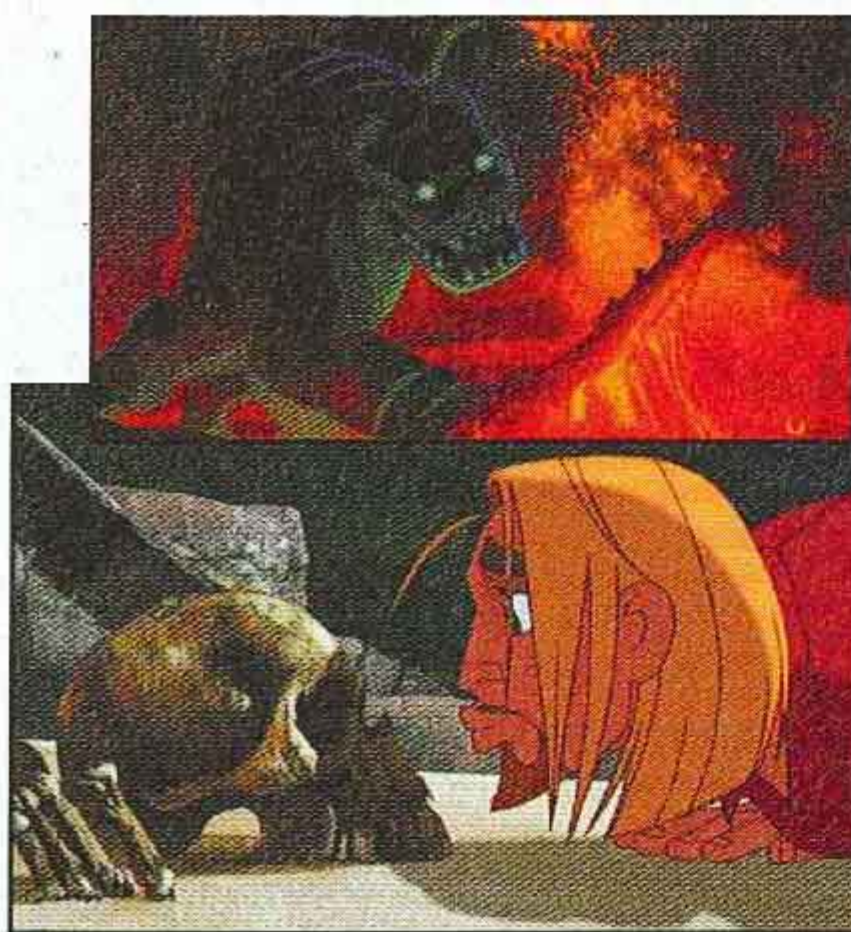


LA ROUTE D'EL DORADO

## La Cité d'or

Au début du XVI<sup>e</sup> siècle, les Espagnols se lancent à la conquête de nouveaux mondes et font route vers les Amériques. Deux passagers clandestins, Miguel et Tulio, et un cheval, Altivo, parviennent à échapper à la vigilance des gardes et s'enfuient à bord d'une chaloupe. Ils s'échouent sur une terre inconnue, en Amérique du Sud, et ne vont pas tarder à découvrir l'El Dorado, la légendaire cité d'or. Dreamworks (*Fourmiz*, *Le Prince d'Égypte*, *Titan A.E.*, *Anastasia...*), comme à son habitude, propose un dessin animé d'une grande qualité technique. On appréciera avant tout la qualité des très nombreuses images de synthèse mêlées aux dessins traditionnels (le rendu des

vagues lors de la tempête est étonnant de réalisme) et également celle des animations. La musique, signée Elton John, une nouvelle fois, n'est pas déplaisante. De nombreux bonus, comme le making of du dessin animé, entre autres, sont disponibles. Seule ombre à ce magnifique tableau, le manque de richesse du scénario et la durée du dessin animé, un peu moins d'une heure vingt seulement.



<b>Éditeur</b>	DreamWorks
<b>Genre</b>	dessin animé
<b>Réalisateurs</b>	Éric Bergeron & Don Paul
<b>Acteurs</b>	voix de Kevin Kline, Kenneth Branagh et Rosie Perez
<b>Audio</b>	anglais et français 5.1
<b>Sous-titres</b>	anglais et français
<b>Durée</b>	1 h 20
<b>Sortie</b>	disponible
<b>Verdict</b>	★★★

LES CHEFS-D'ŒUVRE DU STUDIO AARDMAN

## Pâte à modeler

Si les Studios Aardman se sont fait un nom grâce aux personnages de Wallace & Gromit et, plus



récemment, par le long métrage *Chicken Run*, on connaît par ailleurs bien peu leurs débuts dans l'animation. Ce DVD propose de découvrir huit courts métrages d'animation, tous réalisés entre 1990 et 1996 : *Le confort électrique*, *Pib et Pog*, *Le cochon de Wat*, *L'avis des animaux*, *Adam*, *Jamais sans mon sac à main*, *Love me love me not* et enfin *Rex the Runt*. Huit courts métrages d'excellente qualité, bourrés d'humour « so british ». Une prouesse technique comme on aimerait en voir plus souvent. Une heure de pur plaisir.

<b>Éditeur</b>	Éditions Montparnasse
<b>Genre</b>	film d'animation
<b>Réalisateur</b>	Studios Aardman
<b>Acteurs</b>	—
<b>Audio</b>	anglais et français Dolby Digital Stereo 2.0
<b>Sous-titres</b>	anglais et français
<b>Durée</b>	56 mn
<b>Sortie</b>	disponible
<b>Verdict</b>	★★★★



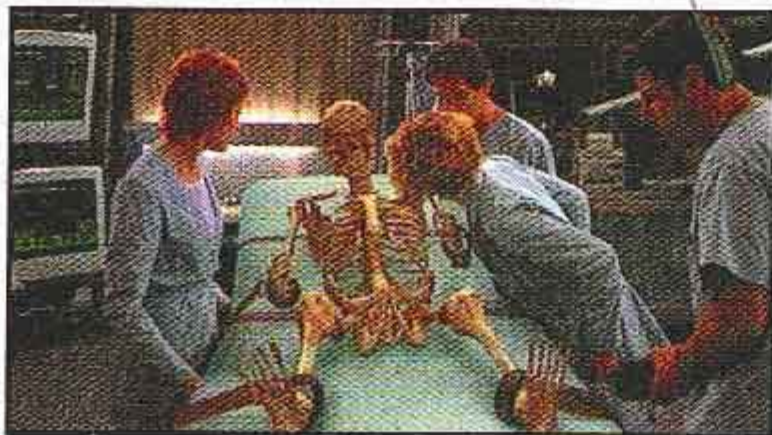


HOLLOW MAN

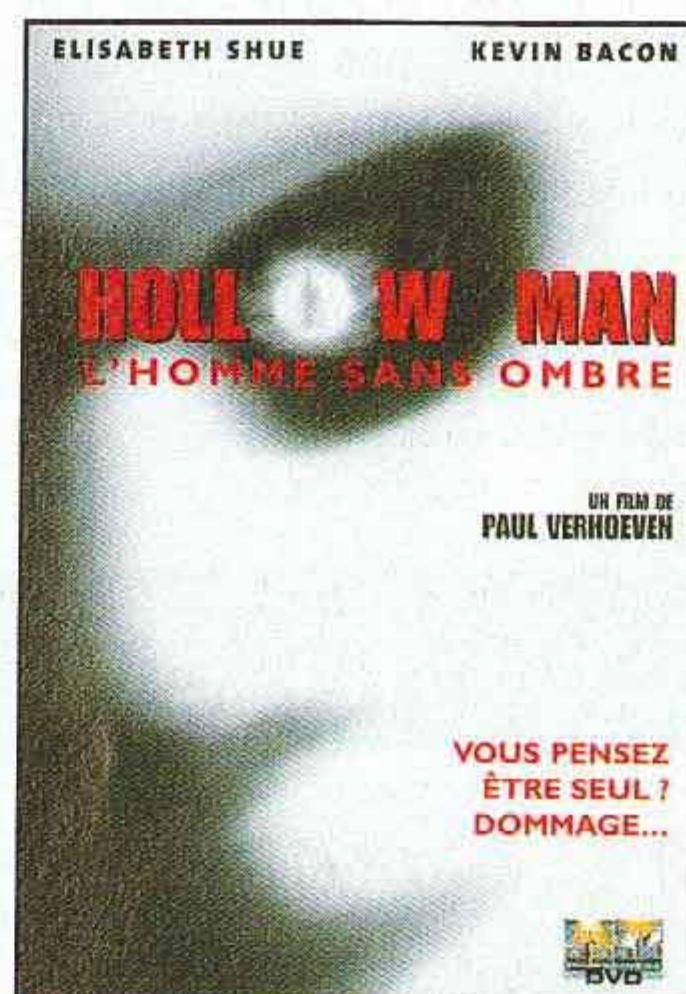
# L'homme sans ombre

Sebastian Caine (Kevin Bacon) travaille avec une équipe de chercheur sur l'invisibilité. Après plusieurs tentatives infructueuses, il parvient enfin à appliquer ce principe à différents mammifères. La soif de vengeance (il découvre que sa petite amie a une liaison avec l'un des scientifiques de son équipe), le pousse à tester les effets d'invisibilité sur sa propre personne. Ce pouvoir incroyable lui fait tourner la tête et le Docteur Caine devient une bête assoiffée de sang, pris d'une folie meurtrière. Réalisé par Paul Verhoeven (*Basic Instinct*, *Robocop*, *Total Recall*, *Showgirls*, *Starship Troopers...*), *Hollow Man* nous offre un homme invisible cruel et particulièrement violent. Si le scénario manque de

consistance, les très nombreux effets spéciaux valent à eux seuls le détour. Un logiciel spécial a d'ailleurs été développé pour concevoir l'ensemble des trucages numériques afin de rendre les contractions musculaires et autres mouvements internes du corps humain aussi réalistes que possible. On remarquera la scène finale du film, particulièrement étonnante.



Éditeur	Gaumont Columbia
Genre	fantastique
Réalisateur	Paul Verhoeven
Acteurs	Elisabeth Sue et Kevin Bacon
Audio	anglais et français 5.1
Sous-titres	anglais et français
Durée	1 h 48
Sortie	Disponible
Verdict	★★★



## news DVD

■ **UN AIR DE FAMILLE.** Réalisé par Cédric Klapish et Bacri, *Un air de famille* réunit, dans un café, Jean-Pierre Bacri, Jean-Pierre Darroussin, Catherine Frot, Agnès Jaoui et Claire Maurier. Ce soir, c'est jour de fête car c'est l'anniversaire de Yolande. C'est aussi la fête pour nous, spectateurs, grâce à des dialogues tirés à quatre épingles et à des acteurs plus vrais que nature. Le jeu d'actrice de Catherine Frot est splendide. Un Bacri fidèle à lui même, blasé, mais authentique, comme on l'aime. Studio Canal, disponible. 1 h 46.



■ **SCREAM 2.** Wes Craven surfe sur la vague du succès et propose le deuxième épisode de la trilogie des *Scream*. Sidney, séduisante étudiante à Windsor, a survécu à la tuerie de Woodsboro. Mais le tueur est de retour et, une fois encore, il n'est vraiment pas content. Quand on ne s'y attend pas, notre tueur masqué fait couler le sang à grands coups de couteau bien aiguisé, planté là où ça fait mal. Studio Canal, disponible. 1 h 56.

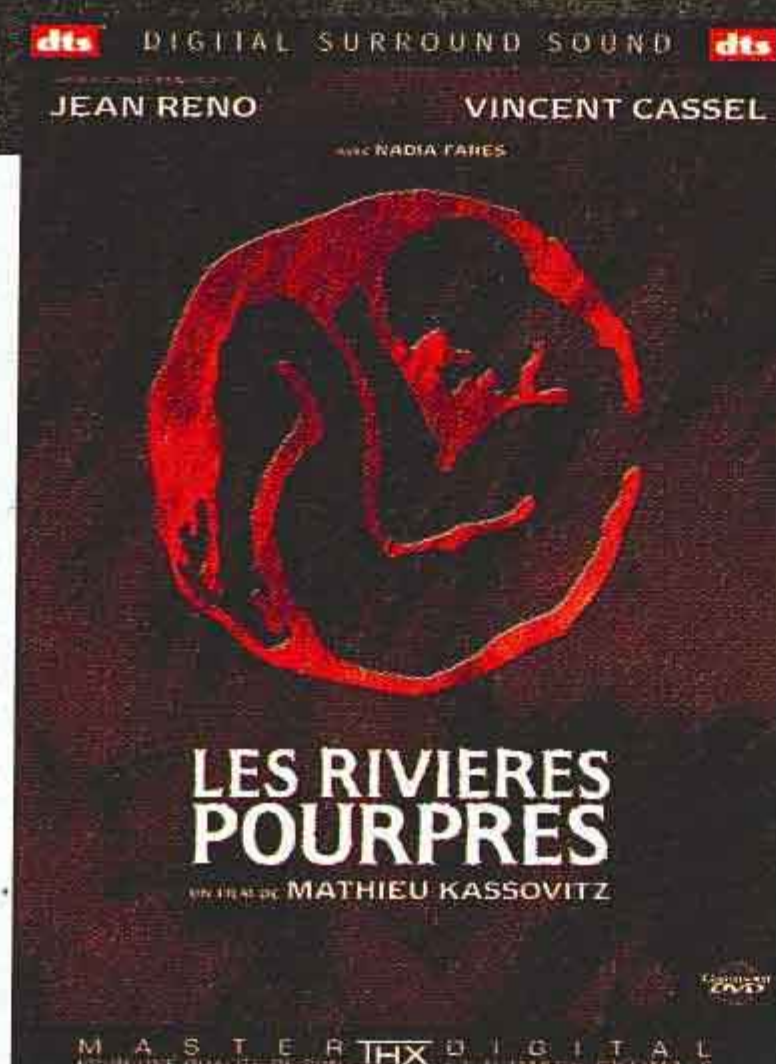


LES RIVIÈRES POURPRES

## Polar noir



Deux flics aux méthodes bien différentes se voient confier deux affaires singulières. Niémans (Jean Reno), flic d'expérience, enquête sur une série de crimes particulièrement horribles. Kerkerian (Vincent Cassel), est un flic en début de carrière. Il est chargé d'éclaircir la profanation d'une sépulture juive. Deux enquêtes qui semblent complètement différentes et qui pourtant, les amèneront à travailler de concert sur une piste unique... Adapté du roman éponyme de Jean-Christophe Grangé, *Les rivières pourpres* est le dernier film en date de Mathieu Kassovitz (*La haine*, *Assassins...*). Comme dans tous ses



films, on retrouve toujours la même passion qui l'anime: le soin apporté aux images, mais aussi ce besoin particulier, quasi obsessionnel, de cogner sur les skinhead et de se fiche des forces de l'ordre... Un thriller très efficace qui contient quelques scènes particulièrement difficiles.



Éditeur	Gaumont Columbia
Genre	thriller (interdit -12 ans)
Réalisateur	Mathieu Kassovitz
Acteurs	Jean Reno, Vincent Cassel et Nadia Farès
Audio	français 5.1 DTS (2 DVD) THX
Sous-titres	français
Durée	1 h 42
Sortie	disponible
Verdict	★★★

## Le marché aux puces

### Accessoires pour consoles de jeux Playstation™ - Dreamcast™ - Game Boy™

Manette pour Dreamcast™ 99F00	Mémoire 4 Mo pour Dreamcast™ 99F00	VGA Box pour Dreamcast™ 159F00	Mémoire 4 Mo pour Playstation™ 99F00	Mini PS Hacker pour Playstation™ 69F00
----------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------	---	---

+ de 100 REFERENCES

achetez en toute liberté sur internet

OMINFO.COM - BP 207 - 52006 CHALMONT CEDEX  
tél. 03 25 31 47 28 - Fax 03 25 31 69 79

www.ominfo.com



## MANGAS

■ **SLAM DUNK.** Après avoir vaincu Shoyo, Sakugari et son équipe doivent affronter « les Rois de Kainan », un club redoutable qui participe à la compétition interlycées pour la dix-septième fois. L'équipe de Shohoku surprend tout le monde par la motivation dont elle fait preuve...

■ **AH! MY GODDESS.** On ne se lasse pas de cette série. Nous en sommes maintenant au dixième volet. Keichi refuse toujours d'exprimer ses sentiments à sa belle déesse, et de nouveaux personnages viennent envahir le monde de notre héros. Un manga en or à posséder obligatoirement.



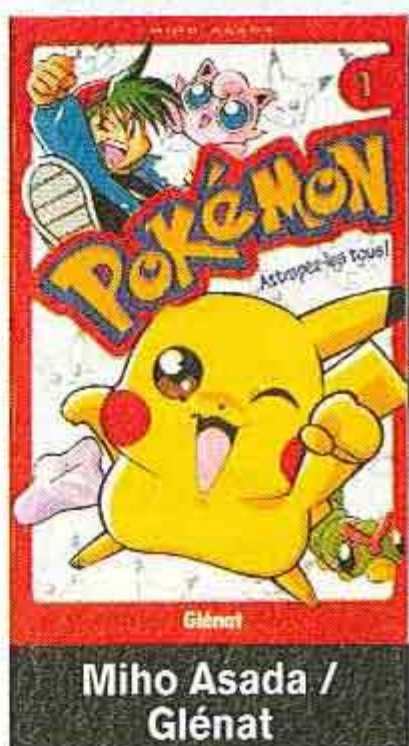
■ **ON THE WEB.** Le site perso de Damien, 22 ans et fidèle lecteur de Consoles+ s'adresse à tous les passionnés de jeux vidéo et de mangas. Vous y trouverez des tas d'infos, des planches originales, ainsi que des doublages hilarants de vos dessins animés préférés. À voir absolument.

<http://perso.worldonline.fr/passagesecret/>



## POKÉMON

# Et Pika chut...



La folie Pokémon est partout, même dans le manga. Sauf qu'ici, l'histoire n'a rien à voir avec celle que vous connaissez à travers les jeux ou la série télé. Shu est un jeune dresseur qui part à la recherche des Pokémon. Son but principal n'est pas de remporter un quelconque tournoi, mais de remplir son Pokédex. Il est accompagné du très célèbre Pikachu. Grâce à un « traducteur », il peut dialoguer avec tous les monstres de poche qu'il rencontre. Graphiquement, ce



manga est on ne peut plus classique : fin et mignon. Cependant, cette version BD a laissé tomber l'esprit « cul-cul-la-praline » du dessin animé (tout le monde est beau et gentil). Les scènes en deviennent donc

hilarantes. Ceux qui détestaient la souris électrique et ses amis vont vite changer d'opinion. Quant aux fans de la première heure, ils seront aux anges. Un titre aussi indispensable que Dr Slum ou Le Collège fou fou (si vous aimez).



## KYO

# Le yin et le yang



Kyo est l'œuvre d'un tout nouvel auteur de manga. Ce premier volet augure du meilleur pour la suite. Kyoshiro Mibu est un pharmacien qui parcourt le Japon médiéval pour secourir ses congénères. Yuya Shiina, une jeune et belle chasseuse de primes pense qu'il est en fait Kyo-Yeux-de-Démon, un tueur sanguinaire qui a sévi au cours de la

bataille de Sekigahara. Ses doutes cessent lorsqu'ils se retrouvent aux prises avec une bande de malfaiteurs. Notre héros possède deux personnalités totalement différentes : le yin et le yang. Depuis sa première parution dans l'hebdo Shûkan Shônen Magazine, le succès de Samurai Deeper Kyo ne cesse de s'affirmer. L'auteur nous offre ici un manga bien fait avec

un bon paquet d'humour, des combats sanguinaires et un zeste d'érotisme. Excellent et prenant.



## GTO

# Enfin la suite !



Le deuxième volet de GTO est enfin disponible. Ce manga narre les aventures d'Onizuka, un ancien loubard qui rêve de changer de voie. Il se tourne alors vers l'enseignement afin d'approcher les étudiantes et assouvir ses fantasmes. Mais il va vite se rendre compte que le métier de prof n'est pas de tout repos... Même si

l'histoire semble banale, les scènes se suivent et ne se ressemblent pas. Un passage humoristique peut vite se transformer en mélodrame. Graphiquement, GTO (pour Great Teacher Onizuka) est bien réalisé. Seul reproche, le style n'est jamais le même au fil des pages. On passe d'une rapide esquisse à un gros plan ultra détaillé ; voire confus. Cependant, et contrairement à d'autres mangas du même genre, on rentre tout de suite dans

l'univers de ce professeur un peu rebelle. Vivement la suite...





# ACHETEZ-VOUS UNE CONDUITE !

## colin|mcrae|rally|2.0

**169 F\***

"LA référence des jeux de rallye" - Gamespot.fr

"Bijou de beauté et de réalisme" - Jeux Vidéo Magazine

"Le meilleur jeu de rallye toutes consoles confondues" - PlayStation Magazine



**10/10**

Gamespot.fr

**18/20**

Jeux Vidéo Mag

**9/10**

PlayStation Mag

**169 F\***



## TOCA World Touring Cars™



"L'une des meilleures simulations de course" - Consoles +

"In-con-tour-nable ! ...Une sacrée référence" - PlayPower

"A posséder absolument" - Gamespot.fr



**92%**

Consoles +

**18/20**

PlayPower

**9/10**

Gamespot.fr



www.codemasters.com

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™





# Eidos, tro

Eidos se prépare à sortir trois titres développés par Core sur PS2. À cette occasion, nous avons été invités à jeter un coup d'œil sur les très prometteurs Project Eden et Herdy Gerdy. Et tant qu'à faire, nous en avons profité pour découvrir les premiers tours de pales du Thunderhawk III. Zano vous dit tout...

## Project Eden

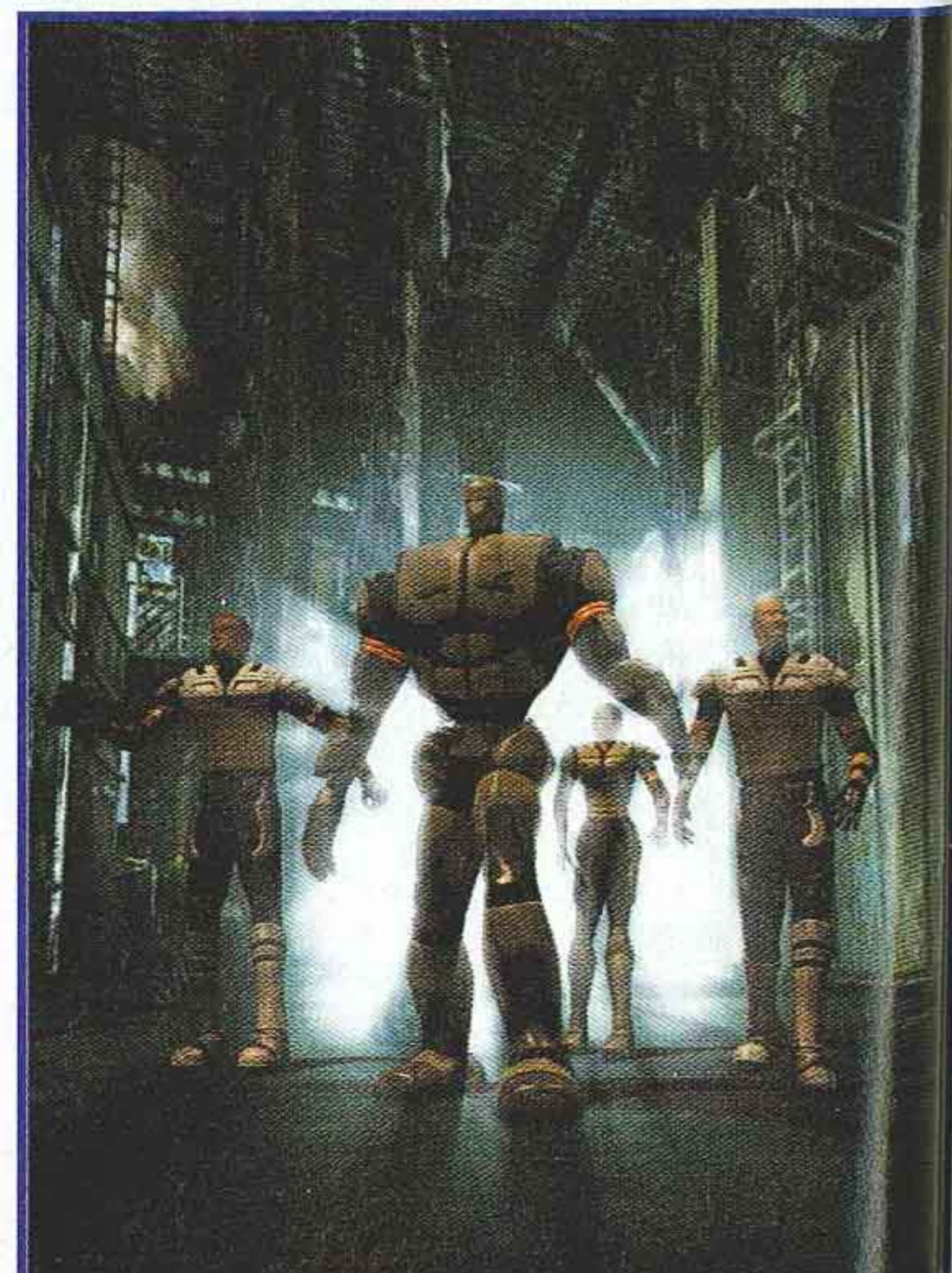
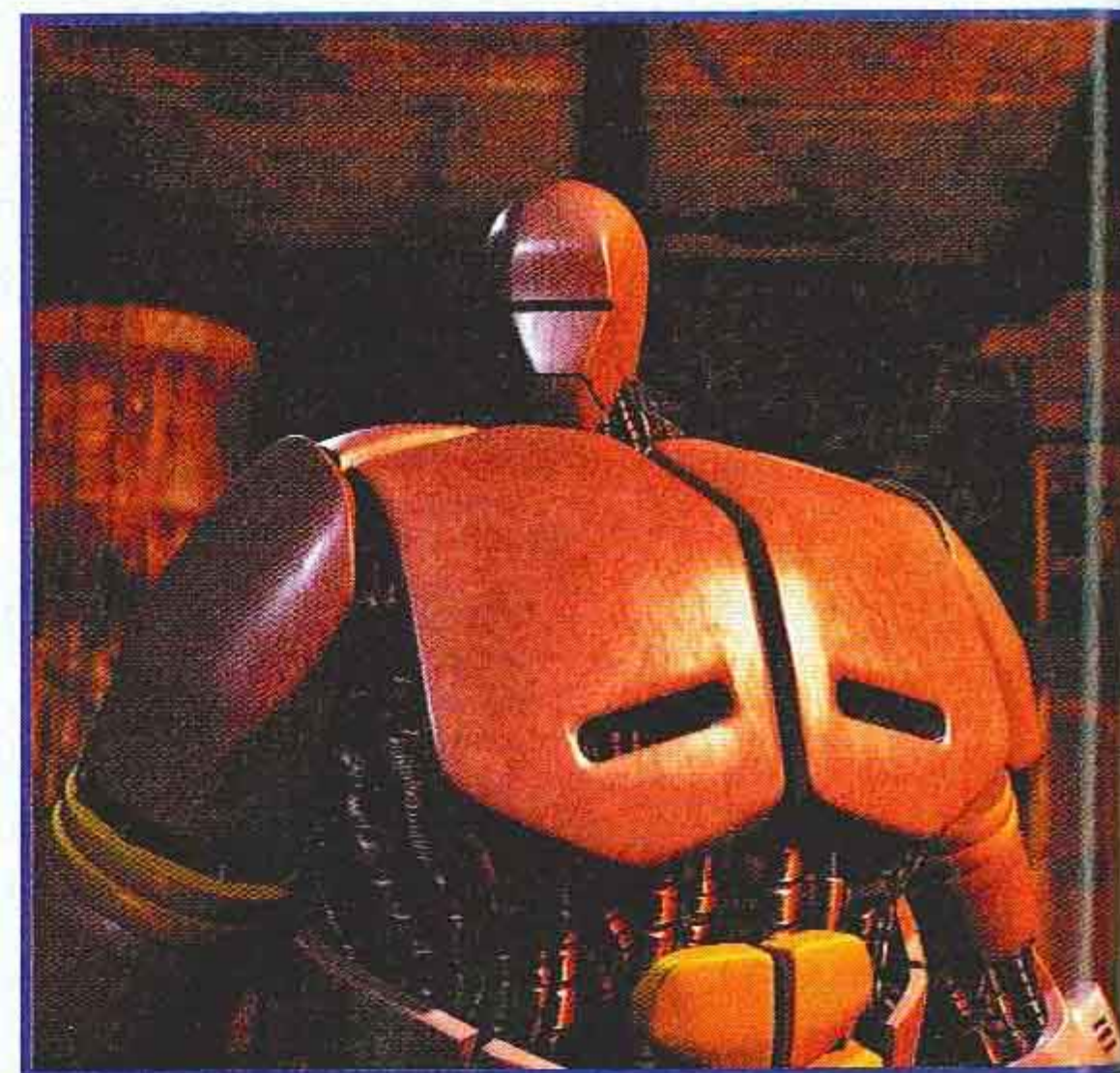
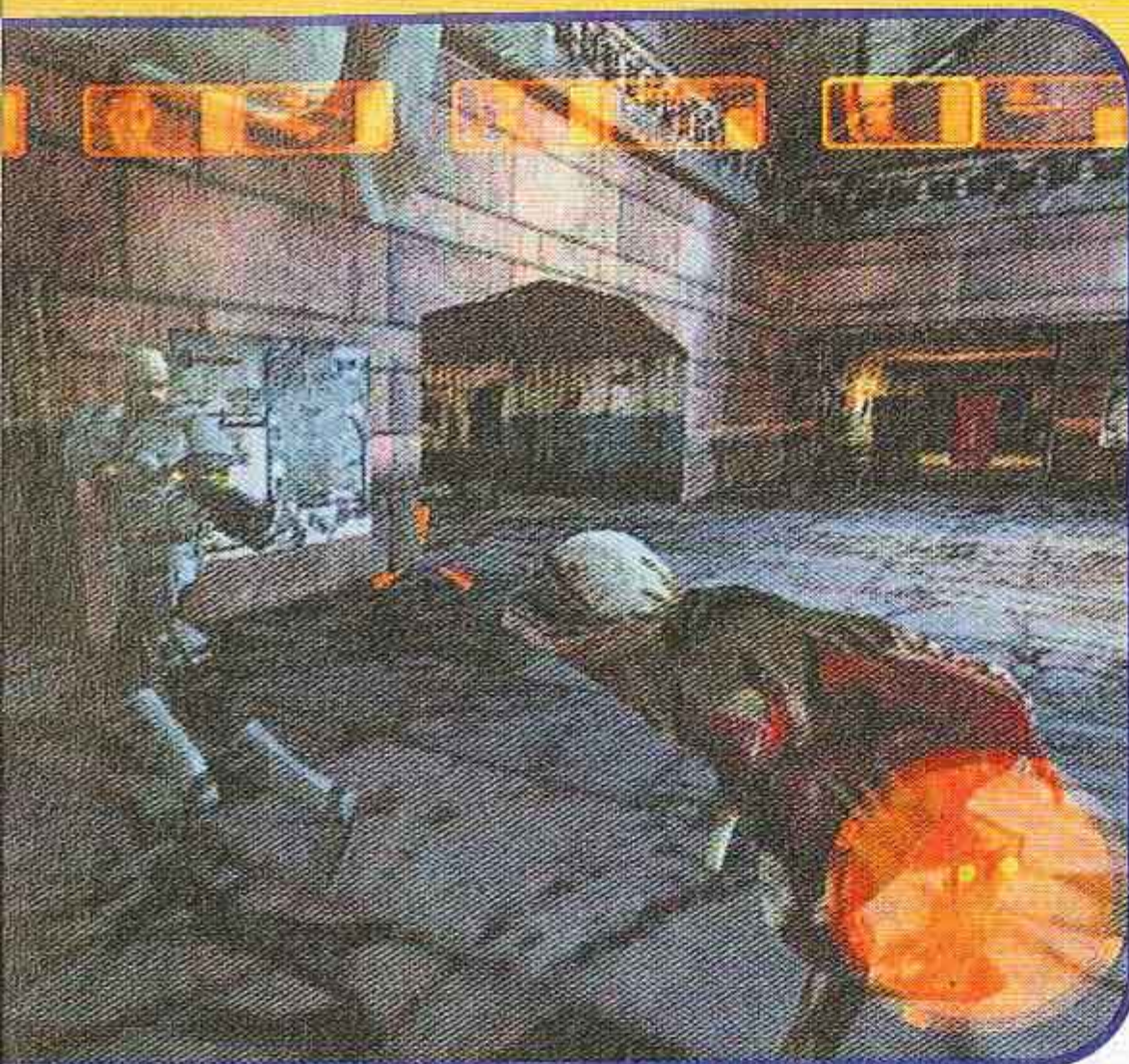
Massacre en finesse...

**O**n vous a déjà parlé de ce jeu orienté action/aventure dans lequel on dirige un commando de quatre personnages. Le but consiste à infiltrer, en partant du toit, un immense immeuble infesté d'ennemis en tout genre. Chaque perso possède des aptitudes propres, et c'est de cette complémentarité qu'il faudra jouer pour venir à bout de la mission. Par exemple, la fille du groupe, une experte en informatique, vous sera utile pour hacker les ordinateurs. Et comme en plus elle se déplace très rapidement, elle se révélera vite indispensable lors des phases d'action. Le robot, lui, insensible à la chaleur, pourra se glisser dans des passages risqués afin de libérer la voie pour ses coéquipiers... D'autre part, les persos possèdent des petits gadgets qu'il faudra utiliser pour progresser. Par exemple, la caméra volante permet d'explorer des salles lointaines et donc de repérer les pièges et les ennemis. Quant au mini-robot téléguidé, il est idéal pour passer dans les petits trous.

efficaces, et les mouvements des personnages se sont avérés particulièrement réalistes et précis... Annoncé pour fin mai 2001, Project Eden risque encore d'être retardé.

### Coordonner les actions

Certes, communiquer et jongler avec les quatre personnages paraît un peu compliqué au premier abord, mais la présentation à laquelle nous avons assisté nous a convaincus du contraire. En effet, deux ordres peuvent être donnés à un seul ou à l'ensemble des coéquipiers : « suis-moi » ou « attendez ici ». Un menu très simple permet de se mettre dans la peau de n'importe quel perso à tout moment. Enfin, l'autre aspect intéressant du jeu réside dans ses phases de shoot. Avec un arsenal conséquent et plusieurs vues proposées, les séances de blast promettent d'être animées et assez violentes. Côté réalisation, même si la version présentée était loin d'être terminée, elle nous a quand même fourni quelques indices : la modélisation de l'immeuble et des salles est réussie, et l'ambiance sera soignée. Pad en main, les commandes nous ont semblé simples et





# is fois Core



## Thunderhawk III

### Hélicoptère explosif !

**S**ans doute quelques adeptes du shoot connaissent la série des Thunderhawk, notamment l'excellent volet sorti sur PlayStation en 1995. C'est donc au tour de la PS2 d'accueillir ce jeu dans lequel on pilote un hélicoptère de combat armé jusqu'au rotor, et où l'on shoote tout ce qui passe à portée de missile : tanks, hélicos, jets... Les ingrédients qui ont fait le succès de la série ont apparemment été conservés ; notamment le pilotage assez simple de l'appareil : un RAH-66 Commanche pour les spécialistes. Pas de prise de tête donc avec les commandes : on est dans un jeu orienté arcade, pas dans une simulation. Plusieurs vues sont proposées : une extérieure, une depuis le cockpit, et une dernière qui s'avère idéale pour les shoots précis.

### Guerre i-tech

Le point fort du jeu réside dans la variété de votre arsenal, ainsi que celui des adversaires. Tout y est : des missiles téléguidés aux canons automatiques, en passant par les visées infrarouges. Visuellement, le jeu n'a pas enthousiasmé l'assistance. Certes, l'hélicoptère est très bien modélisé et ses divers mouvements sont superbement retranscrits, mais les décors nous ont semblé un peu pauvres et l'horizon un peu trop brumeux. Enfin, bon, là aussi nous étions devant une version inachevée... Verdict avant Noël 2001.







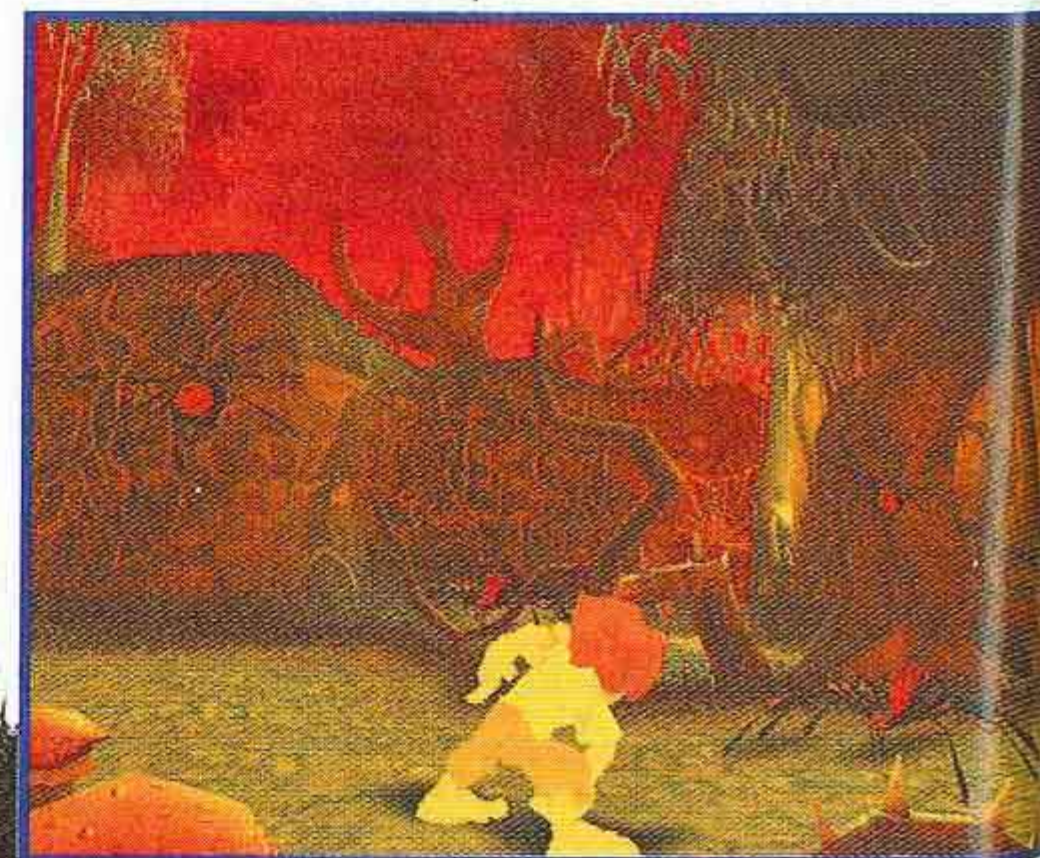
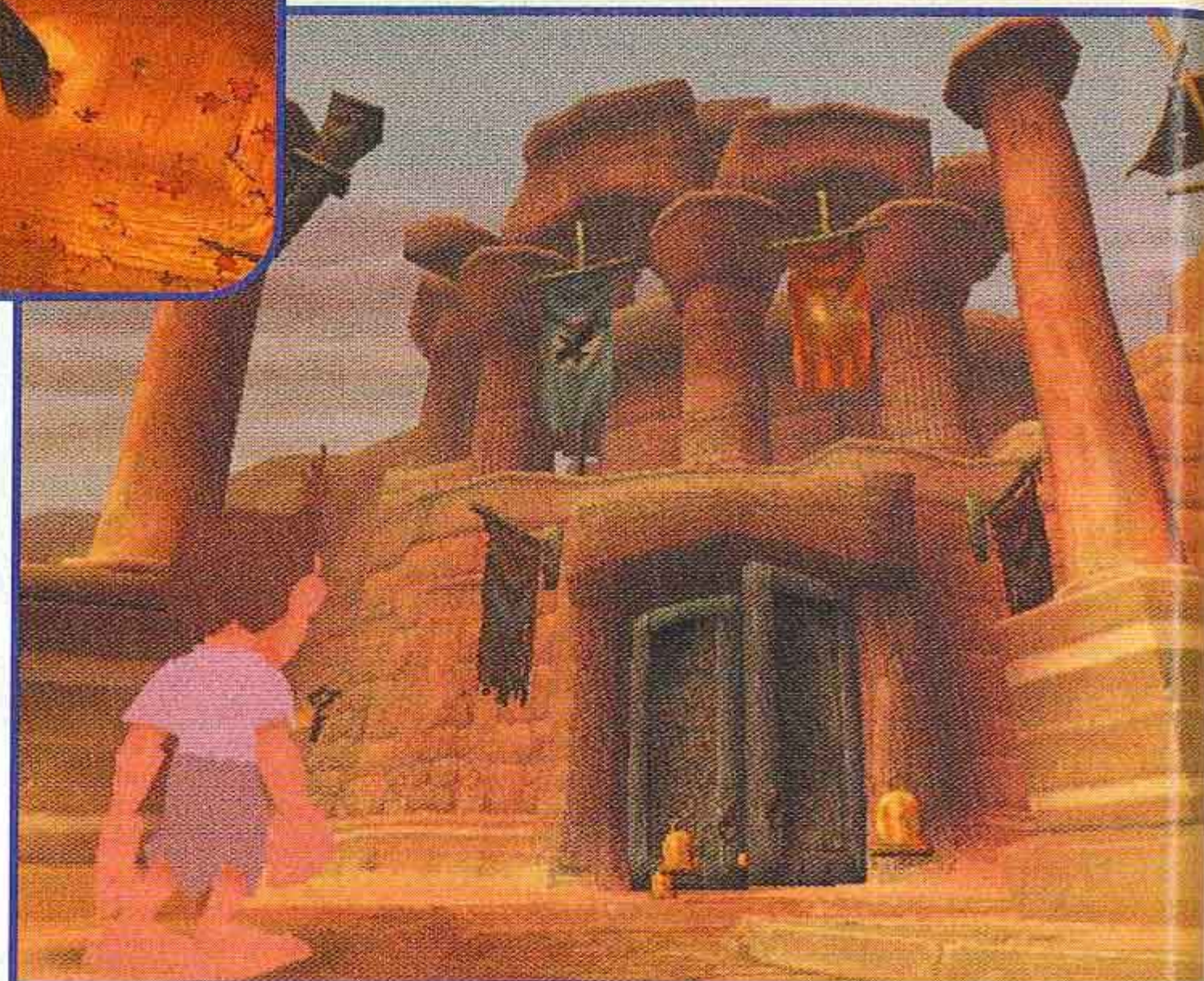
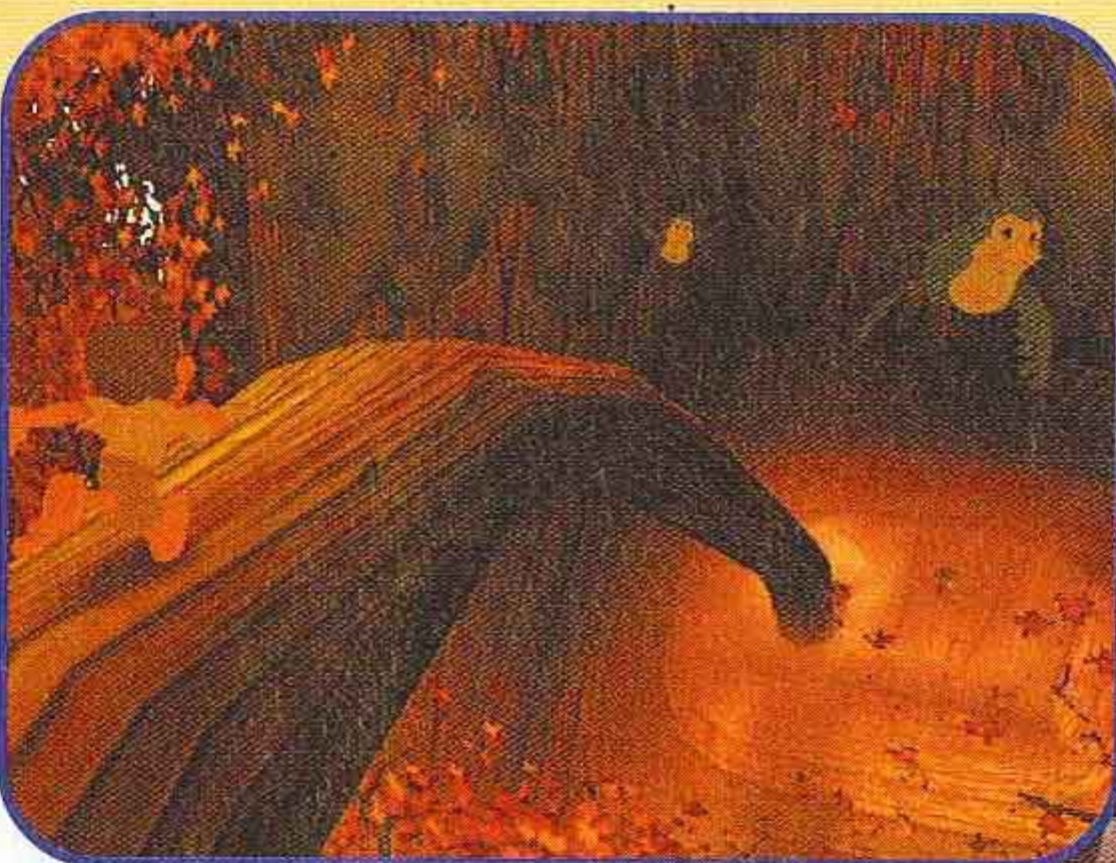
# Herdy Gerdy

## Gerdy chante bien !

**P**our finir, nous avons eu droit à quelques explications sur Herdy Gerdy, et nous avons pu voir un bon nombre de niveaux et de phases de jeu. Sincèrement, ce titre nous semble encore assez mystérieux, car le mélange aventure, action, puzzle et stratégie se fait plutôt rare sur nos consoles. On incarne donc un petit garçon nommé Gerdy qui a pour objectif de rassembler le plus d'animaux possible. Une simulation de berger quoi... Dépourvu d'armes, notre héros n'a que quelques objets à sa disposition (flûte, bâton magique, boussole...). C'est donc votre aptitude à protéger et guider les animaux qui déterminera vos chances de succès. En effet, les prédateurs sont nombreux, et il y a fort à parier que votre concurrent vous mettra des bâtons dans les roues.

### Un univers magique

Vous l'avez compris, Herdy Gerdy s'adresse principalement aux jeunes joueurs, ce qui explique sans doute pourquoi les développeurs tiennent à tout prix à le sortir avant Noël. De plus, l'univers à travers lequel on évolue n'est pas sans rappeler certaines productions Disney. Il s'agit en effet d'un monde vivant, animé, très coloré, presque féérique ; et pour couronner le tout, la finesse graphique est au rendez-vous. La PS2 semble vraiment bien exploitée, et l'on assiste à de superbes effets de lumière, couplés à de très bons mouvements de caméra. Bref, le jeu s'annonce très prometteur sur le plan de la réalisation, mais son concept particulier risque de laisser nombre de gamers de marbre. Réponse en fin d'année peut-être...





# Conflict de canard

Vous n'avez probablement jamais entendu parler de Masa. Et pourtant Mathématiques appliquées SA est l'un des premiers laboratoires de recherche indépendants dans le domaine des sciences cognitives. En association avec Ubi Soft, Masa peaufine le développement de ce qui pourrait devenir le meilleur jeu de stratégie en temps réel : Conflict Zone ! Soldat Switch, au rapport !

Le jeu est en développement depuis trois ans sur PC, un an sur Dreamcast et six mois sur PS2. Il sera d'abord disponible sur PC pour arriver ensuite sur PlayStation 2 et Dreamcast aux alentours de la fin de l'année. Ce stratégie temps réel permettra de gérer toutes sortes de conflits modernes : guerre du Golf, siège de Sarajevo, etc. Conflict Zone est tout en 3D, ce qui est peu habituel dans ce genre de jeu. La caméra se déplace de droite à gauche et de haut en bas, mais peut aussi zoomer ou dézoomer. Au plus près, on peut voir une action très détaillée, comme si on était dans un Doom-like ; au plus loin, on a presque l'impression que le jeu n'est plus en 3D tellement le paysage est large. Une exclusivité sur console, puisqu'aucun jeu de stratégie temps réel ne proposait une action en 3D aux angles de caméra libres.

## Intelligence artificielle

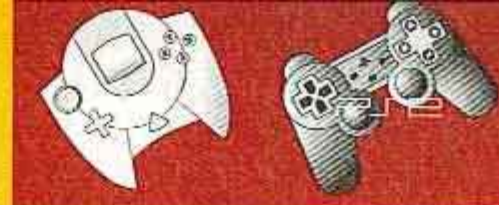
Le second élément original, c'est la révolution de l'IA, qui contient un grand nombre d'idées très intéressantes. Elle est essentiellement due au moteur d'intelligence artificielle développé par Masa et nommé Direct IA. C'est au sein de leurs laboratoires de Paris, Brighton et Pékin, que les chercheurs de Masa ont développé ce moteur de vie artificielle, centré sur les notions d'adaptation et de motivation. Ce moteur ouvre de nouvelles perspectives dans les applications d'intelligence artificielle. Bien sûr, Direct IA fait des merveilles sur le soft. Par exemple, si un tank est attaqué par un hélico, il s'en sortira en se rapprochant de façon tout à fait autonome vers une DCA mobile. Les unités peuvent adopter trois types de comportement, strict, modéré, et



défensif. En mode strict, elles obéiront aux ordres et se rendront au point indiqué sans broncher ; en mode modéré, elles chercheront à trouver le moyen le plus sûr pour s'y rendre ; en mode défensif, elles ne s'y rendront que si elles peuvent survivre... Un autre exemple, bluffant, nous a été donné par l'équipe de Masa lors de notre visite dans leurs locaux. En mode strict, une de vos troupes se trouve devant un pont, vous la forcez à le traverser et elle est exterminée par l'ennemi qui l'attend de l'autre côté. Lorsque vous donnerez le même ordre aux autres unités, en mode modéré cette fois, elles feront un détour et établiront même une stratégie pour parer au mieux les attaques adverses.

## Gestion innovante

Autre point intéressant, on peut confier sa base à quatre colonels, qui la commanderont de quatre façons différentes : secours de civils, stratégie offensive, défensive ou héliportage. Ils s'occuperont de la base de manière autonome, ce qui vous permettra de gérer des batailles très éloignées. L'action se veut réaliste et met en scène des conflits entre l'UCP (les gentils) et le GOST (les méchants). Masa innove encore avec la prise en compte des médias et des civils. Cet élément nouveau remplace l'argent et l'arbre technologique, habituellement dépendants de l'extraction des ressources environnantes.



Pour obtenir des financements qui permettront d'acquérir de nouvelles technologies, il faudra entretenir votre cote de popularité. C'est elle qui détermine l'ampleur de votre budget et de vos possibilités technologiques.

## Masaaaaa !!!!

Pour faire monter votre cote, vous devez secourir les civils des villages entourant votre base et leur donner des cannelloni sauce tomate. Il faut construire un camp de réfugiés quand on incarne les gentils, un camp d'incorporation militaire quand on joue les méchants ! Bien que l'on ne puisse pas juger le programme puisqu'il est en cours de développement, on peut affirmer sans peur que le plus complet et le plus intéressant des jeux de stratégie temps réel s'apprête à débarquer sur PC, PS2 et DC. Les versions DC et PS2 posséderont des interfaces bien à elles et il ne devrait pas être possible de jouer au clavier ni à la souris sur console, et c'est bien dommage !







# Acclaim m

À l'époque de sa sortie sur PlayStation, Dreamcast et N64, le premier Shadowman avait surpris son monde grâce à une ambiance très glauque frôlant parfois l'insupportable. Apparemment, la recette a séduit, et Acclaim a décidé d'en développer la suite, cette fois-ci sur PS2. Già l'a vu !

**T**oujours développé dans les studios de Teeside en Angleterre, ce deuxième épisode se déroule chronologiquement après la fin du premier volet. Cette fois, le héros fait équipe avec un certain Thomas Deacon, un chasseur de vampires estropié dès le commencement. Leur but sera d'empêcher le règne des démons sur Terre. Le principe de jeu ne change pas beaucoup du premier épisode, et Shadowman 2 Second Coming (c'est le titre exact) reste un jeu d'action 3D avec le personnage vu de dos. Par contre, il a quelque peu abandonné son côté malsain et salle de tortures, pour faire place à plus de mysticisme. Toutefois, l'ensemble reste toujours très gore, l'hémoglobine coulant à flots.

## Doom-like déguisé

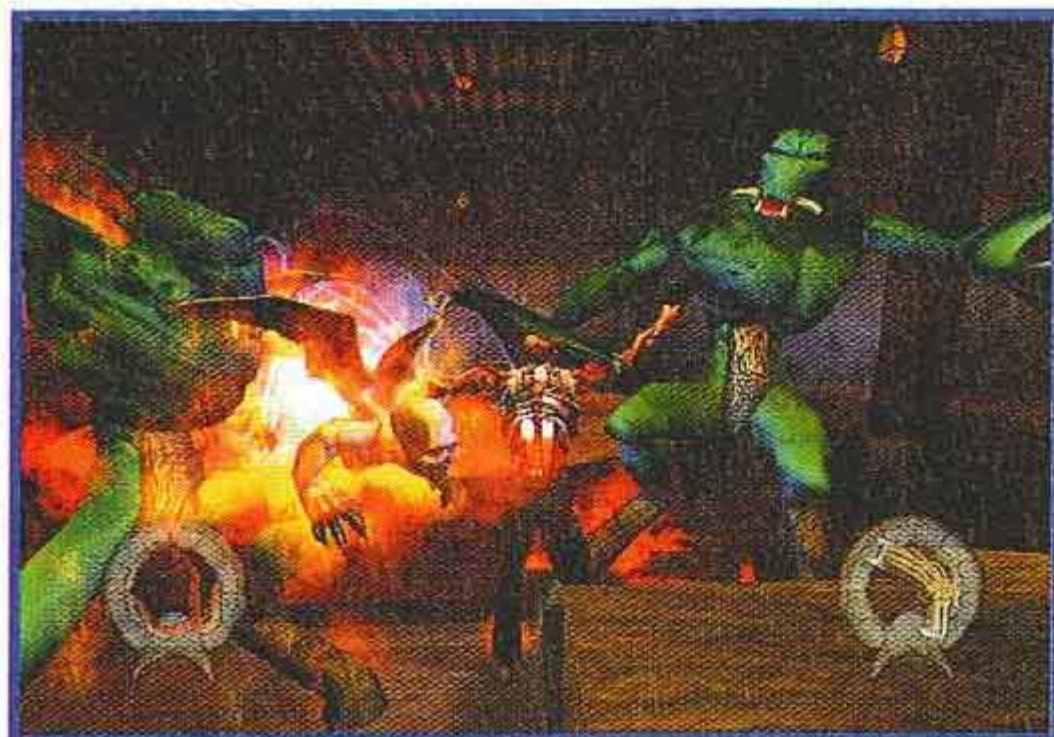
Shadowman 2 sur PS2 se rapprochera donc du style de jeu de MDK2, et d'ailleurs son maniement s'en approchera. La commande analogique de gauche servira à avancer, mais aussi à se déplacer latéralement, façon « strafe » comme dans les Doom-like. La commande analogique de droite dirigera le regard, en haut ou en bas, à gauche ou à droite. Donc, pour se déplacer, il faudra combiner ces deux commandes. Un peu déroutante au début, cette maniabilité demandera un petit temps d'adaptation. Le personnage de Shadowman/Mike pourra aussi tenir deux armes en même temps, une dans chaque main, et pourra donc viser deux cibles simultanément, un peu comme dans les gunfights des films de John Woo. Et, malheureusement, le jeu gardera aussi quelques défauts de l'épisode précédent, dont ses séquences de plates-formes bien fastidieuses et rébarbatives.

## Effets spéciaux

PS2 oblige, Shadowman 2 bénéficiera d'un paquet d'effets spéciaux. Le plus notable est l'utilisation de ce qu'on appelle le « motion blur ». Cet effet rend les décors un peu flous lors des déplacements des personnages. Nous avons déjà pu le découvrir dans Bouncer notamment. Le jeu est aussi bourré d'effets de lumière saisissants. Par exemple, la carcasse squelettique du personnage de Shadowman est maintenant plus élaborée : sa cage thoracique renferme une boule de lumière et

l'on peut voir les reflets à travers les côtes, ses yeux sont parcourus par des rais de lumière. Enfin, compte tenu de la qualité sonore de la PS2, la musique a, elle aussi, été soignée. Les développeurs nous la décrivent comme une véritable bande originale de film. Il est vrai que certains airs pompeux font penser inévitablement au style de Danny Elfman (*Batman*, *L'Étrange Noël de M. Jack*, etc.). Au final, Shadowman 2 se montrera sûrement à la hauteur de son prédécesseur, en tout cas, les développeurs y croient dur comme fer ! Rendez-vous à l'automne 2001 pour le test.

L'action joue beaucoup avec les lumières.



Le scénario commence par une baston sanglante dans un bar...



Les cinématiques utilisent des angles de vue vertigineux.



Le héros peut scruter le décor à sa guise tout en se déplaçant.





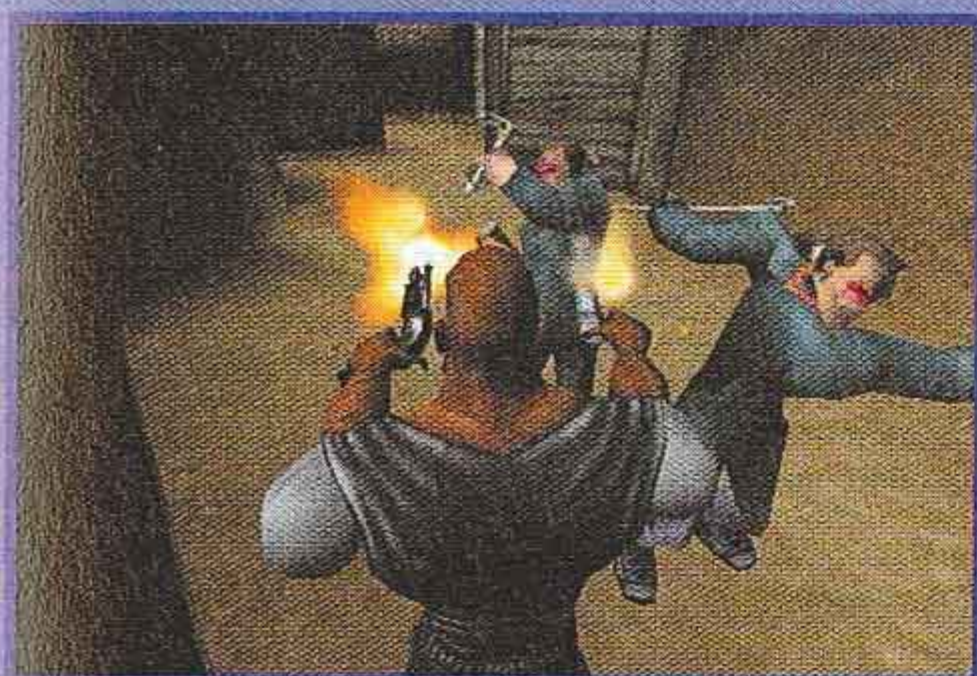
# arche à l'ombre

## DOUBLE HORREUR

Dans Shadowman 2, vous incarnerez un des deux personnages suivants: Shadowman la nuit, ou Mike le jour. Le premier est un mort-vivant maigrichon qui n'a pas peur des agressions thermiques, le second est un humain baraqué façon Stallone, qui canarde les ennemis à coups de gun.



Shadowman et ses belles côtes.



Mike et son énorme nuque.



Encore du sang... Vous allez en avoir pour votre argent.

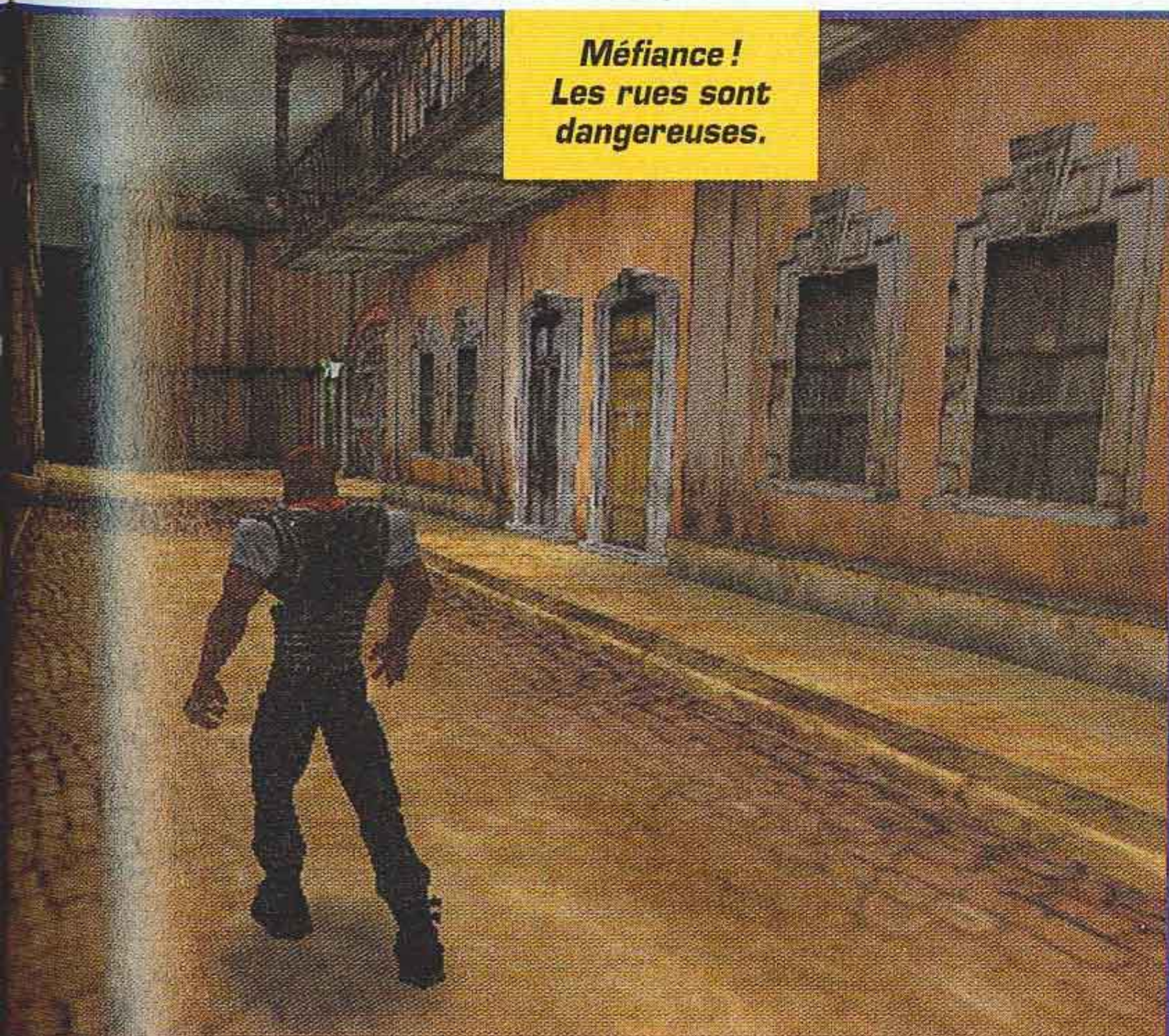


Dans l'eau, même les gros balèzes de ce genre flottent.

Une boule de lumière brille à travers la cage thoracique.



Méfiance! Les rues sont dangereuses.







# Scape: P

À la rédaction, depuis quelque temps, une idée nous trottait dans la tête : suivre le développement d'un jeu, du tout début de sa création à sa version finale, et vous tenir informé de son évolution mois après mois. Un véritable Work in Progress donc, à suivre régulièrement, comme un épisode de « Dallas » ! Niiico suit l'affaire...

Un coup de téléphone à l'équipe de Nemosoft et quelques secondes de négociations auront suffi à ce que l'affaire soit entendue. Cette équipe de développement française, installée à Paris, travaille actuellement sur différents projets en tout genre pour PC, Game Boy Advance, Xbox et PlayStation 2. Le jeu qui nous intéresse plus particulièrement – et qui est l'objet de ce premier Work in Progress en épisodes –, s'appelle Scape. Il s'agit d'un Doom-like mâtiné d'aventure particulièrement novateur grâce à quelques idées inédites. Un exploit quand on sait que le genre a été revisité des dizaines et des dizaines de fois. Attendu sur Xbox et sur PC, le jeu devrait sortir d'ici deux ans.

## Découvrir son passé

Le scénario de Scape est plutôt bien fouillé et se dévoilera au joueur au fil de l'aventure. Vous incarnez Hixs, un homme qui se réveille un beau jour dans une pièce vide, sans aucun souvenir de ce qu'il peut bien faire à cet endroit. Pire, il porte une tenue de bagnard... Votre but est donc de l'aider à découvrir son passé. L'aventure se déroulant à Paris, l'équipe a d'abord modélisé l'intégralité des bâtiments de l'île Saint-Louis. Pas une boutique, pas une maison ne manquent à l'appel. Les Parisiens reconnaîtront au premier coup d'œil l'endroit dans lequel ils évoluent. Certains détails n'échapperont cependant pas à l'œil aguerri des Provinciaux comme des Parigots : des éléments extérieurs, au look très cyber, ont été ajoutés aux décors. L'aventure n'a donc pas lieu dans une époque révolue, mais dans un futur proche. L'île Saint-Louis, comme le



reste de la capitale, est infestée de robots volants chargés de surveiller les faits et gestes des habitants. En période de couvre-feu, pas question de se faire repérer, sinon c'est la mort assurée. Ce mélange entre l'un des quartiers les plus anciens de Paris et cette technologie futuriste apporte beaucoup à l'ambiance du jeu. Par la suite, le joueur se déplacera dans d'autres quartiers de la capitale, mais aussi dans le métro ou dans les égouts, pour se conclure en apothéose au sommet de la Tour Eiffel.

## Démonstration jouable

Alors que le jeu n'est en développement que depuis quelques mois, une démonstration jouable était déjà disponible lors de notre visite dans les locaux. Le moteur graphique 3D, le Litheck, est celui du jeu No One Lives Forever sur PC : un moteur costaud, capable d'afficher de nombreux éléments 3D et des textures magnifiques sans aucun problème. Un tel moteur graphique se paye cher, mais



## REAL LIFE SYSTEM

Ce système, que l'on peut inclure dans n'importe quel jeu, permet au joueur de rentrer dans différentes échoppes et de faire ses achats en ligne en temps réel.



Envie d'un petit DVD et pas le temps de sortir de chez vous ?



Entrez dans la boutique et faites votre choix. C'est livré en 48 heures.





# Paris tenu !

permet de gagner de précieux mois sur le développement du jeu. Or, pour une jeune équipe comme Nemosoft, ce qui compte avant tout, c'est le temps !

## C'est pas un kéké !

Jeune équipe ne signifie pas pour autant équipe de débutants. À la tête de Nemosoft : Thierry Perreau. Quatorze ans de métier, un ancien de Coktel Vision et de Delphine Software. On lui doit, entre autres, Croisière pour un cadavre, Flash Back, mais aussi Fade to Black et la trilogie des Moto Racer ; soit une dizaine de jeux au total. Comme on dit chez nous, c'est pas un kéké. Bonne nouvelle donc : voici une personne qui aime les jeux vidéo et qui dirige une équipe de programmeurs et de graphistes également passionnés. Petite anecdote : chaque employé de Nemosoft – une trentaine de personnes tout de même –, se voit offrir les dernières consoles du moment !

## Deux idées !

Mais les idées les plus innovantes concernant Scape tiennent principalement à deux choses. La première consiste en un système de vision inédit. Bien que le jeu soit en vue subjective, Nemosoft a imaginé de nouvelles vues. Dégainer une arme, saisir un objet, ouvrir une porte ou tomber à terre déclenchent automatiquement une petite séquence. Quand le personnage sort son arme, par exemple, la caméra se baisse très rapidement et on voit la main se saisir de l'arme. Retour à la vue normale, l'arme pointée vers l'avant. L'impression de réalisme est bluffante. À partir de cette idée originale, les programmeurs ont décliné des séquences de jeu adaptées à ce principe. Il



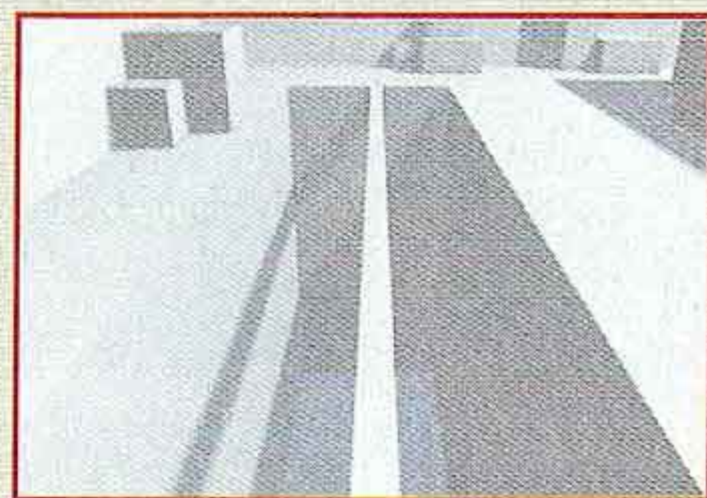
faudra par exemple marcher sur une poutre étroite. Dans ce cas-là, la caméra se placera en plongée à la verticale du joueur, au niveau de ses yeux. On verra ainsi son ventre, ses jambes et surtout ses pieds. Marcher sur une poutre demande alors une extrême précision et un sens aigu de l'équilibre.

La deuxième idée, dont la licence a d'ailleurs été déposée, porte le nom de Real Life System. Ce dernier permet de faire le lien entre un magasin visité dans le jeu et son site Internet pour faire ainsi, en temps réel, ses achats. DVD, livres, électroménager, nourriture... toutes les possibilités sont ouvertes. Un moyen comme un autre de trouver des partenaires commerciaux dans les jeux (autre qu'un simple bandeau de pub au détour d'un couloir) et de financer par la même occasion le développement du jeu. Chez Nemosoft, on a des idées qui peuvent rapporter gros. À suivre...

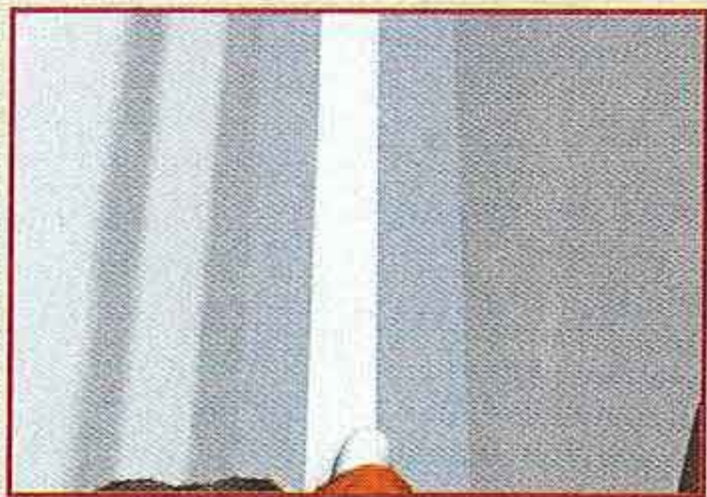


## VUES INÉDITES

Chez Nemosoft, on est fier de présenter pour la première fois dans un jeu d'action/aventure 3D des vues totalement inédites. La séquence suivante est encore en développement, mais on se rend bien compte de ce qu'elle sera dans la version finale.



**Objectif : atteindre l'autre extrémité de la poutre. Facile pensez-vous ? Erreur !**



**La caméra se positionne à la place de la tête du héros et s'oriente vers le bas.**



**On contrôle ses pas sur la poutre avec une extrême précision. Du jamais vu !**





# Consoles +

## 2ème manette !

us  
ock™,  
ue et

AD

analogiques,  
chouc,

**429<sup>F</sup>**  
au lieu de ~~619<sup>F</sup>~~



**399<sup>F</sup>**  
au lieu de ~~619<sup>F</sup>~~



**429<sup>F</sup>**  
au lieu de ~~619<sup>F</sup>~~

## PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux **Playstation**,
- Analogique et vibrante,
- Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
- Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
- Prises tactiles en caoutchouc.

## DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux **Dreamcast**
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.



**Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :**

**Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15**

☒ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)  
au tarif de **399 F** au lieu de ~~610 F~~ soit **220 F d'économie**  
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines  
après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal :      Ville : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'échéance :     Signature obligatoire :

*Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.*

**Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :**

**Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15**

☒ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)  
au tarif de **429 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **190 F d'économie**  
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines  
après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal :      Ville : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'échéance :     Signature obligatoire :

*Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.*



# tests

DC, GBC, GBA, N64, PSONE, PS2... tous les tests du mois



## FORMULA ONE 2001

C'est la fête à la PlayStation 2 ce mois-ci ! Enfin, c'est surtout la fête aux jeux de course. Avec Gran Turismo 3 en pole position, suivi à un bon rythme (mais à une bonne distance, quand même !) par Formula One 2001 (en illustration ci-contre), les mauvaises langues n'ont plus qu'à se taire.



# GRAN TURISM

**Faut que ça ruffe !**

## PERMIS DE FONCER

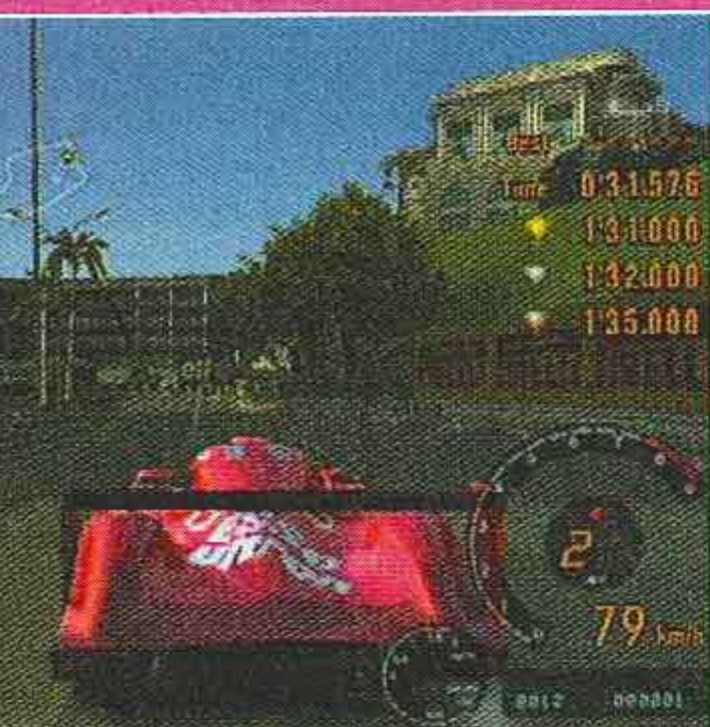
Avant de se lancer dans la course au titre de champion de Gran Turismo, il est nécessaire d'obtenir les licences. Celles-ci sont composées d'une série d'épreuves ayant pour but de vous familiariser avec les différents types de véhicules et les diverses techniques de pilotage. Chaque permis obtenu donne accès à un ensemble d'épreuves, mais peut aussi rapporter un nouveau véhicule. En effet, en signant les « temps or » de chaque test d'une licence, vous serez récompensé par un nouveau bolide. Mais attention, il va falloir être bon, très bon pilote.



Lors des deux premiers permis, une ligne au sol vous indique la trajectoire idéale.



En général, les épreuves consistent à négocier une partie spécifique d'un circuit. Ici, une chicane à vitesse élevée.



Maîtriser la puissance de cette Toyota dans les rues de Monaco est un exercice délicat.



Le circuit de Trial Mountain est toujours aussi agréable avec ses courbes lentes et ses enchaînements de virages rapides.



Mais, ne sont-ce pas des monoplaces? Les meilleurs pilotes auront la réponse...



Quelques épreuves apprennent à conduire sur chaussée très glissante. Figures artistiques garanties!



Un bouton pour le pare-soleil serait presque nécessaire par moments. On en prend vraiment plein les yeux!





# 03 A-SPEC

**V**oici enfin le Gran Turismo de la PlayStation 2, le jeu sans doute le plus attendu depuis la sortie de cette console. Maintes fois retardé, annoncé comme un hit, Sony et Polyphony Digital se devaient de réussir ce titre... Dès les premières minutes, on s'aperçoit que les modes de jeu des précédents volets sur PlayStation ont été conservés, et l'on a donc toujours le choix entre les modes arcade et Grand Turismo.

Comme précédemment, le mode arcade offre la possibilité de jouer à deux, et permet de disputer rapidement l'ensemble des courses sans se prendre la tête avec les réglages des voitures. On commence bien évidemment avec des véhicules moyennement puissants, mais, au fil des victoires, il est possible de piloter de véritables petites bombes et de débloquer des tracés supplémentaires. Les adeptes le savent, ce mode n'offrait sur PlayStation qu'un intérêt limité, comparé au

mode principal. Hélas! C'est une nouvelle fois le cas ici.

## Gran Turismo!

Le mode Gran Turismo annonce tout de suite la couleur. Il suffit de se promener dans les différents menus pour se rendre compte de la tâche qui nous attend. On retrouve les permis, les championnats, les épreuves spéciales, les coupes par type de véhicule, le rallye...

Ensuite, un rapide coup d'œil dans le magasin de véhicules suffit à rendre cannelloni n'importe quel amateur de chevaux mécaniques. Les plus grands constructeurs sont présents: BMW, Mercedes, Audi, Porsche, Peugeot, Renault, Alfa, Aston Martin, Jaguar, Dodge, Ford... et bien sûr les incontournables japonaises: Honda, Nissan, Mazda, ou encore Toyota. Parmi ces nombreux véhicules, on trouve des voitures de grande série, comme la 206 ou la 318 CI, mais aussi des modèles d'exception comme la NSX, la DB7 ou la Viper. Sont également de la partie des GT et des caisses de Super Tourisme, mais

Le tracé de Seattle est l'un des plus beaux du jeu. Là, le décor a fait l'objet d'un important travail.

aussi des nouvelles petites bombes roulantes dont on vous laisse la surprise. Le rayon préparation mécanique est toujours présent, et l'on y retrouve les différents accessoires permettant de transformer n'importe quelle voiture en une monstrueuse machine de course. Pour couronner le tout, tous les circuits des précédents volets sont là, avec en plus une poignée de nouveaux tout aussi sympathiques, notamment le circuit de F1 de Monaco. Enfin, le déroulement et le but du jeu n'ont pas changé: on enchaîne les courses pour glaner des thunes et des voitures.

## La claque qui fait du bien

Dès les premiers tours de roues, c'est la claque: on est tout simplement devant le titre le plus abouti de la PS2, et sans doute le plus beau jeu de caisses sur console. Que ce soit la modélisation des véhicules ou la finesse des décors, l'ensemble est d'un très très haut niveau. On assiste à de superbes effets d'ombre et de lumière, et chaque course possède son ambiance propre. Les reflets sur le bitume occasionnés par le soleil couchant, et les ondes de lumière traversant les arbres dans les ...

# test



à fond!

## Toxic

Pour avoir essayé Gran Turismo 3 en exclusivité, je savais que ce jeu promettait énormément. Après avoir testé la version définitive, je suis encore plus étonné. Les graphismes sont divins, la conduite n'a jamais atteint un tel niveau de réalisme et la durée de vie est proprement affolante. Les réglages des voitures sont ébouriffants de précision. Certes les menus en japonais ne facilitent pas la prise en main, mais quelle joie de customiser sa voiture avant de foncer sur les circuits. Le système de permis permet de maîtriser les finesses des différents modèles de voitures, et il y en a un paquet! Beaucoup de fun, beaucoup de réalisme et beaucoup de sensations fortes pour le premier jeu de la PlayStation 2 qui laisse entrevoir la puissance de la console de Sony. Quel régal!



Bien réglée, la Viper dépasse facilement les 400 km/h sur l'anneau de vitesse.



Gran Turismo reste le jeu offrant l'une des meilleures vues intérieures. Le compromis idéal entre sensation de vitesse et visibilité du tracé.



L'IA des adversaires a été travaillée. Lorsqu'on fait le forcing derrière eux, ils partent à la faute.



### TERRE OU BITUME ?

Comme le deuxième volet sur PlayStation, ce GT3 propose de quitter les circuits goudronnés pour s'adonner aux joies de la conduite sur terre. Un permis spécifique est nécessaire pour disputer ce championnat à part entière, car la conduite n'a rien à voir. Ici, c'est tout à la glisse.



On retrouve les voitures les plus célèbres du monde des rallyes. Ici, c'est la belle 206 WRC, championne du monde en titre.



Les permis proposent là aussi des exercices de styles spécifiques, par exemple l'entraînement au passage de la terre au bitume.



L'effet de poussière à l'arrière de la voiture est tout simplement superbe.



La qualité des replays est tout simplement hallucinante.

... sous-bois n'en sont que quelques exemples. De plus, la qualité du défilement n'en pâtit pas, et s'avère tout bonnement parfaite, ce qui procure donc une très bonne sensation de vitesse. Bref, les yeux sont ravis, et le pilote aussi car, pad en main, ce nouveau volet est également à la hauteur de ses aînés. On sent véritablement sa voiture, et, même si la conduite est axée simulation, elle reste abordable au plus grand nombre de joueurs.

Chaque voiture possède ses caractéristiques, pas seulement au niveau moteur, mais aussi en matière de comportement routier : propulsions, tractions et intégrales procurent des sensations différentes. De même, lorsque l'on pro-

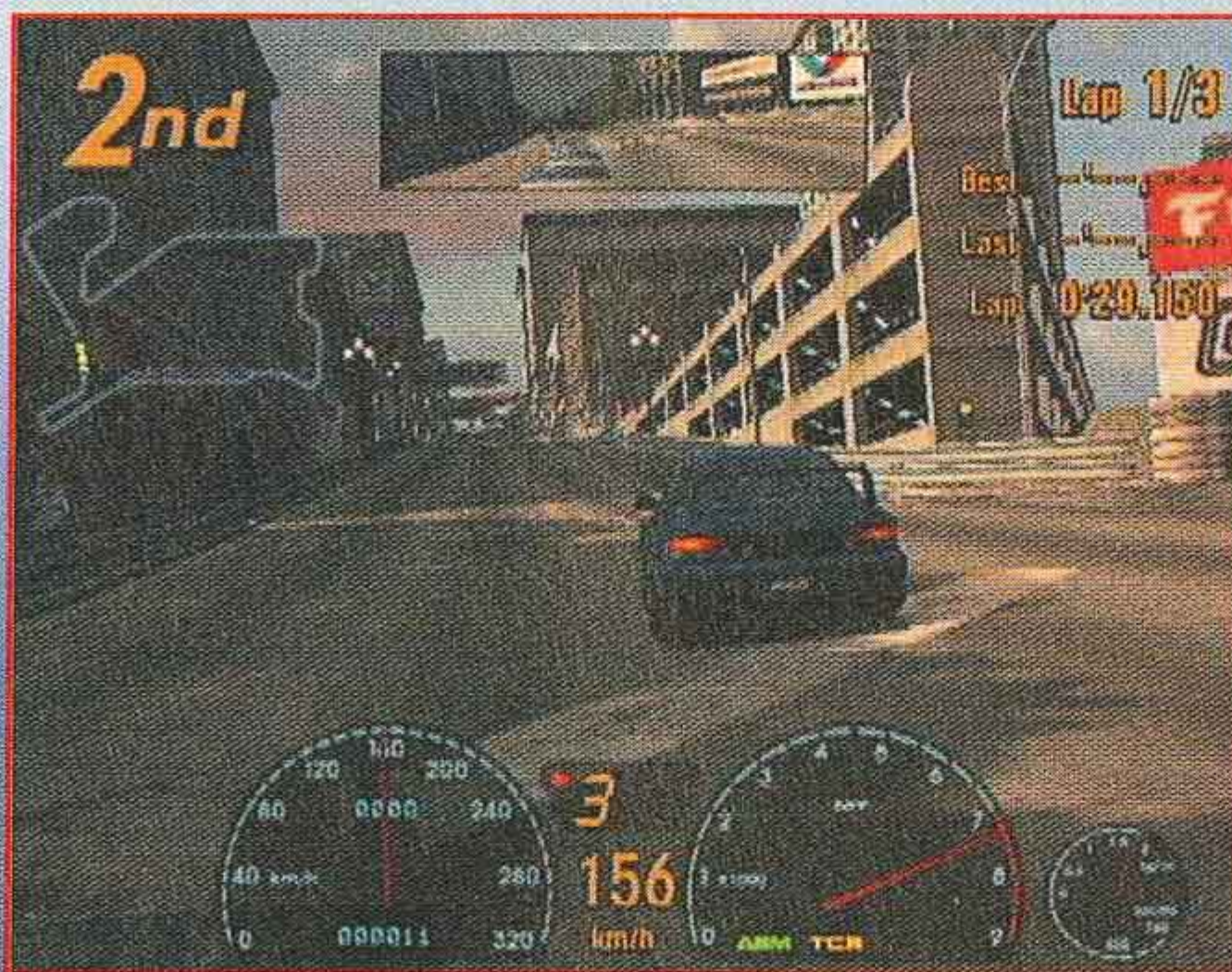
gresse dans les diverses catégories, on ressent la montée en puissance des véhicules de manière étonnante et très réaliste. Rarement la sensation d'accélération n'a été aussi bien retranscrite dans un jeu ! Enfin, au plan sonore, là aussi GT3 fait merveille : que ce soit le son des moteurs, le bruit de l'air, les crissements de pneus ou la foule, l'ensemble est excellent.

### Spécial acharnés

S'il y en a qui ont peur de le terminer rapidement, qu'ils se rassurent. On est rarement allé aussi loin sur le plan de la durée de vie avec un jeu de caisses. Outre les 34 challenges à relever dans chacun des trois niveaux de difficulté pour le mode

arcade, le mode Gran Turismo propose quant à lui six permis, et plus de 80 épreuves d'une à dix courses chacune. Parmi elles, on trouve des championnats, des courses d'endurance, des coupes opposant les mêmes véhicules, des épreuves de rallye sur terre, des compétitions de véhicules de même type (traction, turbo...). Bref, des heures et des heures de jeu sont nécessaires pour en venir à bout et pour garnir son garage des plus belles caisses.

Au final, Gran Turismo 3 A-Spec est bien le hit qu'attendait, au point d'être indispensable pour tout amateur de jeux de voitures. Début des hostilités au mois de juillet en France, s'il n'est pas retardé une nouvelle fois...



Les dénivelés sont souvent très prononcés, notamment sur les circuits de Seattle et Laguna Seca.



Quelques options s'avèrent utiles pour arrêter une Skyline lancée à plus de 200, comme par exemple l'ABS.



Lorsque l'on suit une voiture en rallye, on est presque aveuglé par la poussière.



Quand on a cette voiture dans son rétroviseur, il faut surtout ne pas perdre son calme.



## DES VOITURES À LA PELLE

Le passionné d'automobiles sera comblé par le choix offert dans ce jeu. Il y en a pour tous les goûts, de la caisse banale que l'on croise tous les jours dans la rue, au monstre de 1 000 chevaux qui ne sort jamais des circuits, en passant par les bolides de rêve, ceux qui donnent des cauchemars aux banquiers.



La coupe New Beetle est idéale pour se familiariser avec les véhicules de faible puissance tout en s'amusant.



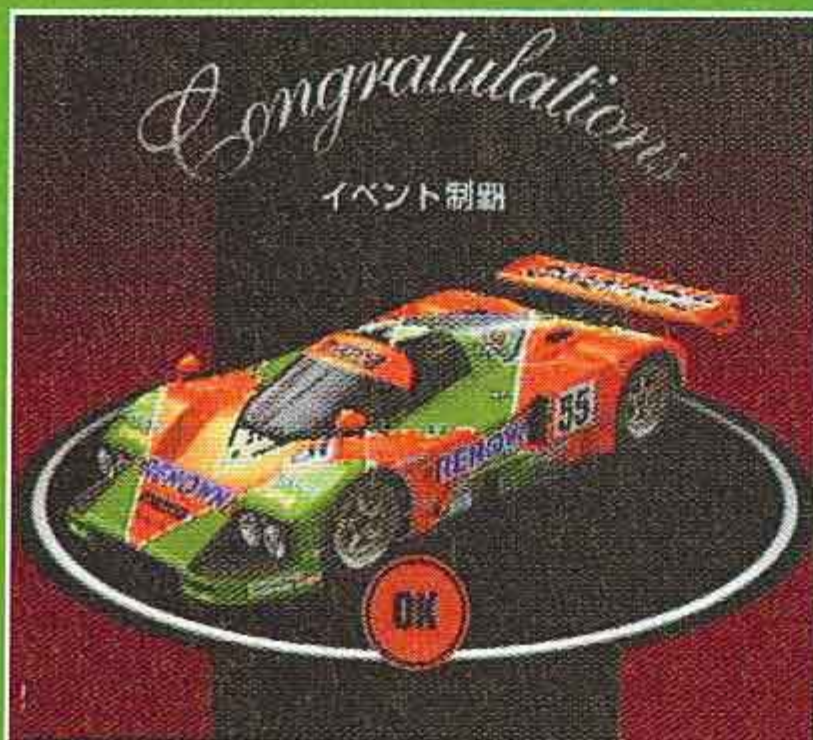
Avec les Porsche, le ton monte d'un cran et ça trajecte furieusement !



Voilà le genre de cadeau difficile à refuser. Cette Mazda est l'une des voitures les plus efficaces du jeu.

Quand les GT entrent en jeu, on franchit un cap : le décor défile beaucoup plus vite.

## Faut que ça trajecte !



Une bonne dose de patience est nécessaire pour couvrir 100 tours de circuit, mais la récompense en vaut la chandelle...

### le pied total !

**Zano**

De mémoire, j'ai rarement eu autant de plaisir avec un jeu de voitures. Je ne l'ai pas lâché depuis qu'il est arrivé à la rédaction. C'est véritablement le Gran Turismo que tous les fans du genre attendaient. Beau, fluide, rapide, jouable, quasi infini, les caisses et les épreuves sont nombreuses... Ses qualités sont donc indéniables et il faut se lever de bonne heure pour lui trouver des points faibles. De plus, c'est aussi l'un des premiers jeux à exploiter le potentiel de la PS2, espérons que ce n'est qu'un début... Bref, c'est la nouvelle référence en matière de simu automobile. Je ne saurais que le recommander à tous ceux qui, comme moi, aiment trajecter tout en ruffant.

**GRAN TURISMO 3**  
THE REAL DRIVING SIMULATOR  
A-spec

### les plus

- les graphismes soignés
- l'animation fluide
- la durée de vie
- les choix d'épreuves
- les sensations

### les moins

- on les cherche encore

### intérêt

98%

On a rarement vu un jeu de caisses d'une telle qualité. Incontournable pour celui qui aime tout ce qui roule sur console.

- Version : IMPORT JAP
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : POLYPHONY
- Éditeur : SCEI
- COURSES AUTOMOBILES
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE





## PLEIN LES MIRETTES

Dans Crazy Taxi, le spectacle est à tous les coins de rue. La conduite est parfois délicate dans les rues étroites et les autres conducteurs ne font pas de cadeau. Morceaux choisis.



Votre chemin prend parfois des itinéraires étonnants. Sous l'eau, les clients se font rares.



Certaines clientes sont plus attendrissantes que d'autre. « Hé... petite! jette un œil à mon cannelloni! »



Un beau saut pour la postérité.



Quelques beaux cartons vous attendent au détour des chemins. Attention les yeux!

# CRAZY TAXI

**B**on nombre de gamers connaissent Crazy Taxi. Ce jeu de conduite fou, fou, fou avait su séduire successivement les joueurs d'arcade, puis les possesseurs de Dreamcast, grâce une version en tout point identique sur le plan de la réalisation. Voici la conversion sur PlayStation 2 de ce concentré de fun. Le premier écran de sélection

permet de comprendre qu'il s'agit ici du même jeu que sur Dreamcast. Le mode arcade se décompose de la même manière que sur la borne. À vous de choisir ce mode pour vous retrouver plongé de plain-pied dans l'univers délirant de Crazy Taxi. Vous choisissez l'un des quatre personnages charismatiques du début de partie avant de récupérer

le plus vite possible le maximum de clients à bord de votre taxi excentrique. Il va falloir mener à bon port vos passagers en un minimum de temps. Pour y arriver, tout est permis: rouler en sens interdit, faire du hors-piste, rouler à une vitesse bien au-dessus de la moyenne autorisée... Vous accumulez les points en exécutant des figures acrobatiques avec votre véhicule et en réalisant un maximum de courses dans le temps imparti. À vous d'éviter les autres voitures dans la circulation et de bien vous repérer dans les décors, pour gagner un maximum de temps et satisfaire toujours plus de clients.

### Le grand cirque.

Le mode original permet de sélectionner plus précisément l'orientation de la partie. Vous pourrez choisir la durée du temps imparti pour réaliser vos courses. De nouveaux décors et lieux pittoresques font leur apparition par rapport au mode arcade. Les challenges plutôt relevés du mode original demandent une grande maîtrise des véhicules. Le mode crazy box s'apparente au mode permis des dernières simulations de courses automobiles. Vous devrez réussir une série de figures imposées – comme de surprenants combos ou des sauts en longueur –



Gaffe à la maison! La suite est pénible pour le pilote.

## Le premier jeu Sega sur PS2







L'objectif est en vue. Il ne faut pas rater l'approche, pour gagner du temps.

pour battre des records et gagner de nouveaux véhicules. Un mode spécial permet de consulter les records les plus impressionnants établis au cours des différentes parties. Les options sont assez succinctes, mais bien adaptées à ce jeu d'arcade pur. Les commandes sont assez simples à maîtriser: le bouton R 2 sert à accélérer et le bouton L 2 à freiner. Les boutons Croix et Rond permettent de passer la marche arrière. Bref, sensations survitaminées garanties avec ce Crazy Taxi.



## ça booste Toxic

Crazy Taxi sur PS2, c'est l'opportunité pour les possesseurs de la petite dernière de chez Sony de profiter d'un hit incontournable de l'arcade, avec une qualité équivalente à celle de la version Dreamcast. Mais l'animation semble un poil moins rapide et l'affichage connaît beaucoup plus de ratés. Côté modes de jeu, rien de particulier ne différencie les deux versions. Les sensations sont toujours extrêmes et le fun atteint des sommets. Les différents véhicules et le pittoresque des lieux parcourus ne manqueront pas de régaler les joueurs avides d'originalité. Un jeu bien fun pour passer un bon moment sur sa console.



Attention aux passants, ils sont votre principale source de revenus.

Le prêtre à besoin de vite réintégrer son église. Plus vite, plus vite, misérable pécheur!



Ça va parfois très vite.



## pas nouveau Zano

Pour ceux qui, comme moi, ont déjà dépouillé la version Dreamcast, ce Crazy Taxi PS2 ne présente pas grand intérêt. Certes le fun et les sensations sont toujours là, mais on a déjà vu tout ça. De plus, la réalisation est de moins bonne qualité, même si elle reste très convenable. Bref, ceux qui ne l'ont pas joué sur DC se feront plaisir, mais les autres porteront sûrement toute leur attention sur la seconde version DC en preview dans ce numéro...

La crazy box permet de réaliser des exploits retentissants. À vous les voitures délirantes.



## CRAZY TAXI™ les plus

- le concept délirant
- le fun de tous les instants

## les moins

- la réalisation un peu limite
- déjà vu ailleurs

## intérêt

85%

Même si la réalisation générale déçoit un peu, tous les possesseurs de PS2 se doivent d'essayer ce petit trésor d'ingéniosité et de sensations extrêmes.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SEGA
- Éditeur : ACCLAIM
- COURSE POURSUITE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

Les décors sont variés et originaux.





# ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

**D**ans The New Nightmare, vous serez tout seul dans le noir à incarner soit Edward Carnby, soit Aline Cédric en partance pour Shadow Island. Chacun doit s'y rendre pour une raison particulière. Ainsi, le héros enquête sur la mort de son meilleur ami Fisk, quant à la fille, professeur d'ethnologie, elle a pour mission « officielle » de traduire des textes d'une civilisation perdue. Mais ils vont être dépassés par les événements paranormaux qui se déroulent sur cette île maudite. Accrochez-vous bien car le frisson est garanti...

## Un peu d'histoire

Retournons dans le passé. Alone in the Dark, développé par Infogrames, fut le premier survival-horror. C'était il y a plus de dix ans sur PC. C'était également la première fois que l'on pouvait circuler librement dans un univers entièrement en 3D. Le principe est simple : vous contrôlez un personnage en proie à des phénomènes paranormaux. Dans une maison infestée de zombies et autres monstruosité, vous serez seul (d'où le titre). En plus de tenter de découvrir « le pourquoi du comment », il faudra survivre aux nombreuses attaques surgies de l'ombre. Pour ce nouvel opus, Edward Carnby, le célèbre détective, plus jeune que jamais, reprend du service.

## Deux aventures en une

Au tout début du jeu, vous devez choisir votre personnage. Chacun poursuit son but. Leur chemin ne sera donc pas le même, mais ils auront besoin l'un de l'autre pour réussir. Contrairement au premier volet, le seul de la série qui permettait de choisir son perso, les deux histoires se déroulent au même moment, parallèlement. Les énigmes ne sont pas non plus les mêmes, tout comme les personnes que vous rencontrerez. Au fil de l'aventure, vous découvrirez divers indices qui vous permettront de comprendre enfin ce qui se trame

sur cette île mystérieuse. Pour lutter contre les monstres, il faudra dénicher de l'armement. Plus vous progresserez, plus il sera puissant. Les fans du survival-horror de Capcom ne se sentiront donc pas dépayés, vu que le principe est similaire. Un peu trop même...

Les développeurs de Darkworks se sont grandement inspirés de Resident Evil. Premièrement, le menu d'inventaire est quasiment identique si ce n'est qu'il existe différentes fenêtres regroupant les armes d'un côté et les objets de l'autre, et qu'ils ne sont pas limités en place. Par contre, les énigmes sont très complexes, rien à voir avec celle de Resident Evil. Mis à part ces ressemblances, c'est surtout l'histoire qui a un goût de déjà vu. Alors que dans les autres opus, la magie, le spiritisme et les ténèbres étaient omniprésents, ici, ils passent en arrière-plan, laissant le beau rôle aux manipulations génétiques. Auparavant, le héros était vraiment tout seul dans le noir ; ici, il ne l'est plus. Quelques personnes sont également présentes sur le lieu de l'intrigue, ce qui retire un zeste de charme au titre (mais pas plus).

## Son et lumière

Graphiquement, le jeu est en 3D avec des décors plaqués en 2D. La totalité des lieux visités est dans le même ton : sombre et lugubre. Cependant, vous avez à votre disposition une lampe torche qui vous permettra d'y voir plus clair et qui vous sera d'une grande utilité dans le jeu (voir encadré). Quant aux personnages, ils sont en 3D. Les décors sont cependant parfois inégaux. On passe d'une large salle très détaillée à un petit couloir avec de mauvais dégradés de couleur.

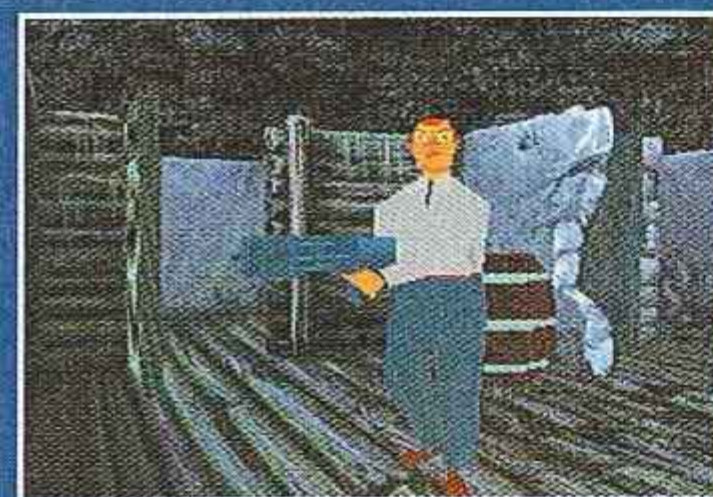
## Effrayant

Ces petits défauts se font vite oublier car le fond du jeu est bel et bien là. Si vous avez eu peur en jouant à Resident Evil, vous risquez fort d'être victime d'une attaque

cardiaque avec celui-ci. Les monstres sont peu nombreux, mais savent surgir au moment où on les attend le moins. La musique intervient également à des instants précis, mais la plupart du temps le calme règne. Seuls des cris de monstres, des bruits de pas ou des notes stridentes sont perceptibles. Au final, on peut dire que Alone in the Dark 4 : The New Nightmare est un grand jeu. Il a su se faire attendre mais il est à la hauteur de nos espérances. C'est sans nul doute le best-seller de cet été.

## CHANGEMENT RADICAL

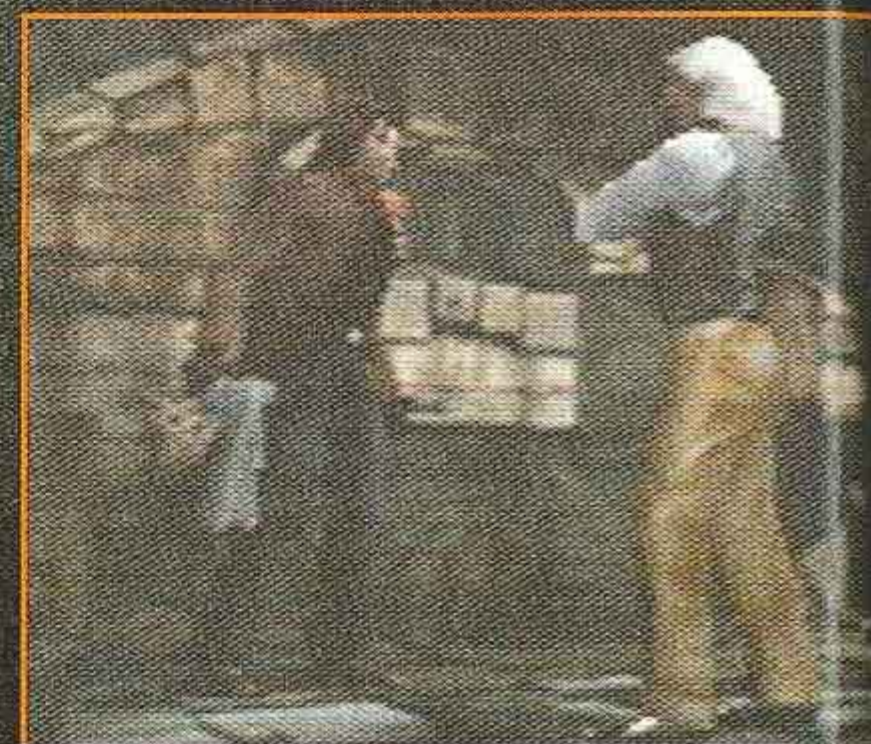
Pour juger du travail considérable effectué par Darkworks, rien de tel qu'un petit retour en arrière. Alone in the Dark, avec le temps, a radicalement changé de visage. Voici de quoi il en retournait à l'époque.



Alone 1 : Edward Carnby était déjà présent, mais il paraissait beaucoup plus âgé. Par contre, il savait se battre à mains nues.



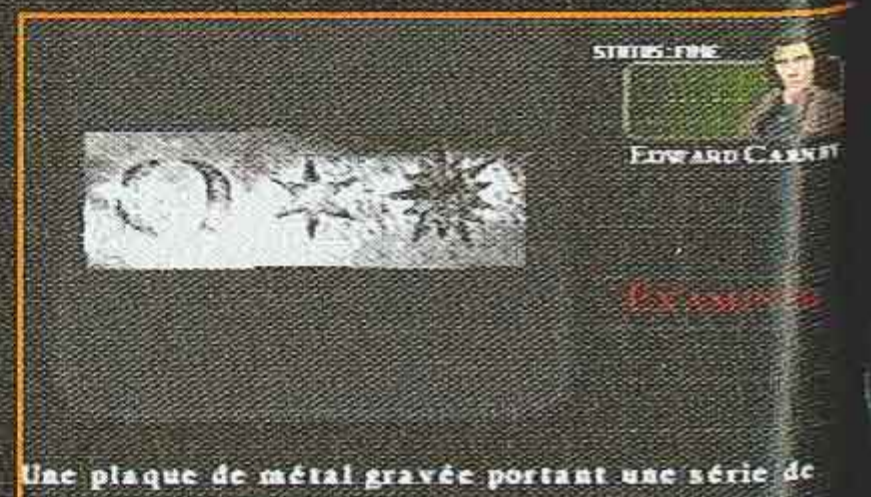
Alone 2 : les décors sont assez simples et un peu trop clairs, mais les vues proposées sont du même acabit.



Sur votre route, vous ferez quelques rencontres. Certaines vous aideront, les autres souhaiteront votre mort.



L'île sur laquelle vous êtes est immense : l'explorer en entier vous prendra du temps.



Une plaque de métal gravée portant une série de symboles astronomiques.

Il faut bien examiner les objets que vous trouvez. Ils renferment quantité d'indices.

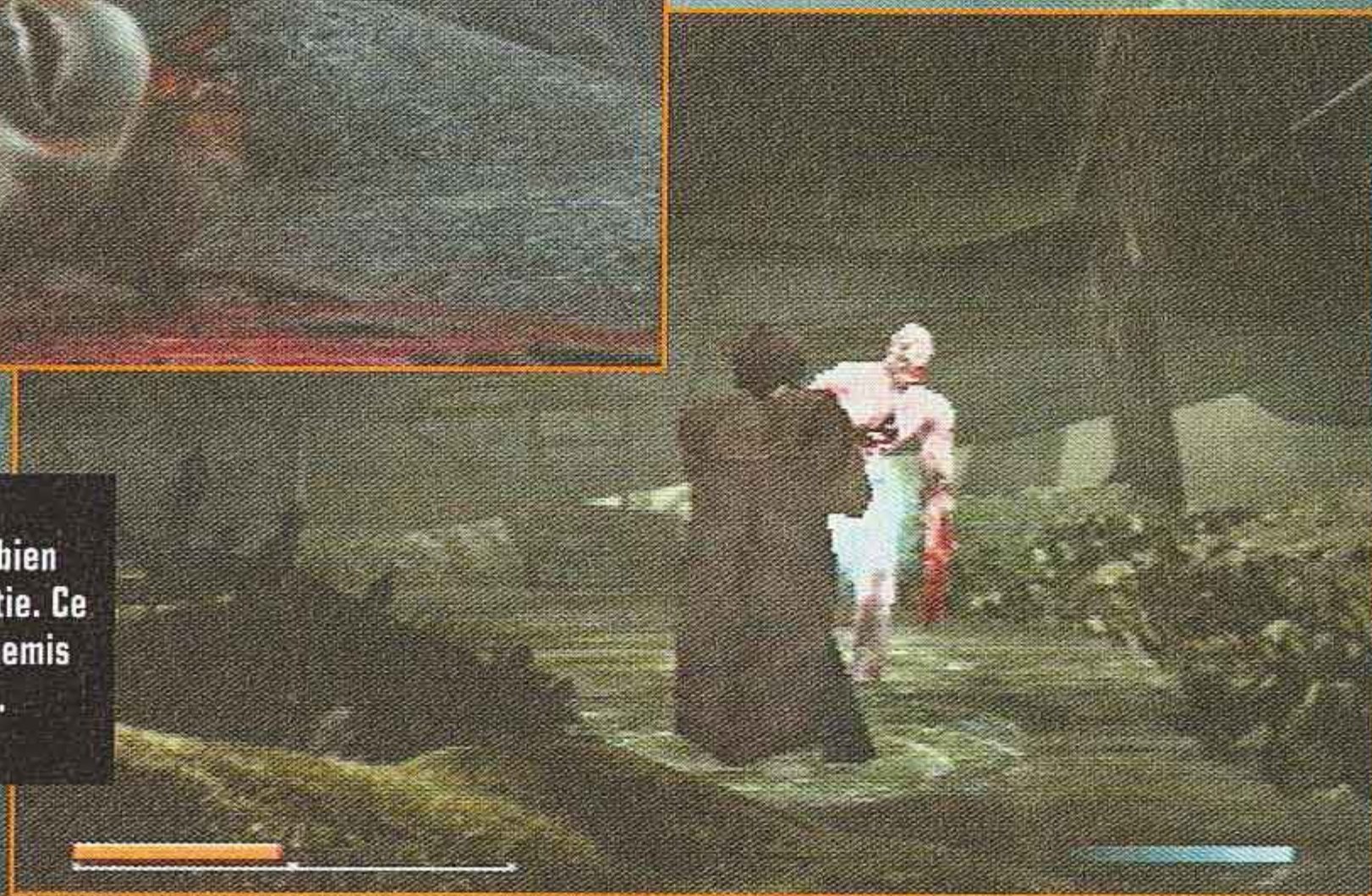


## K 4:

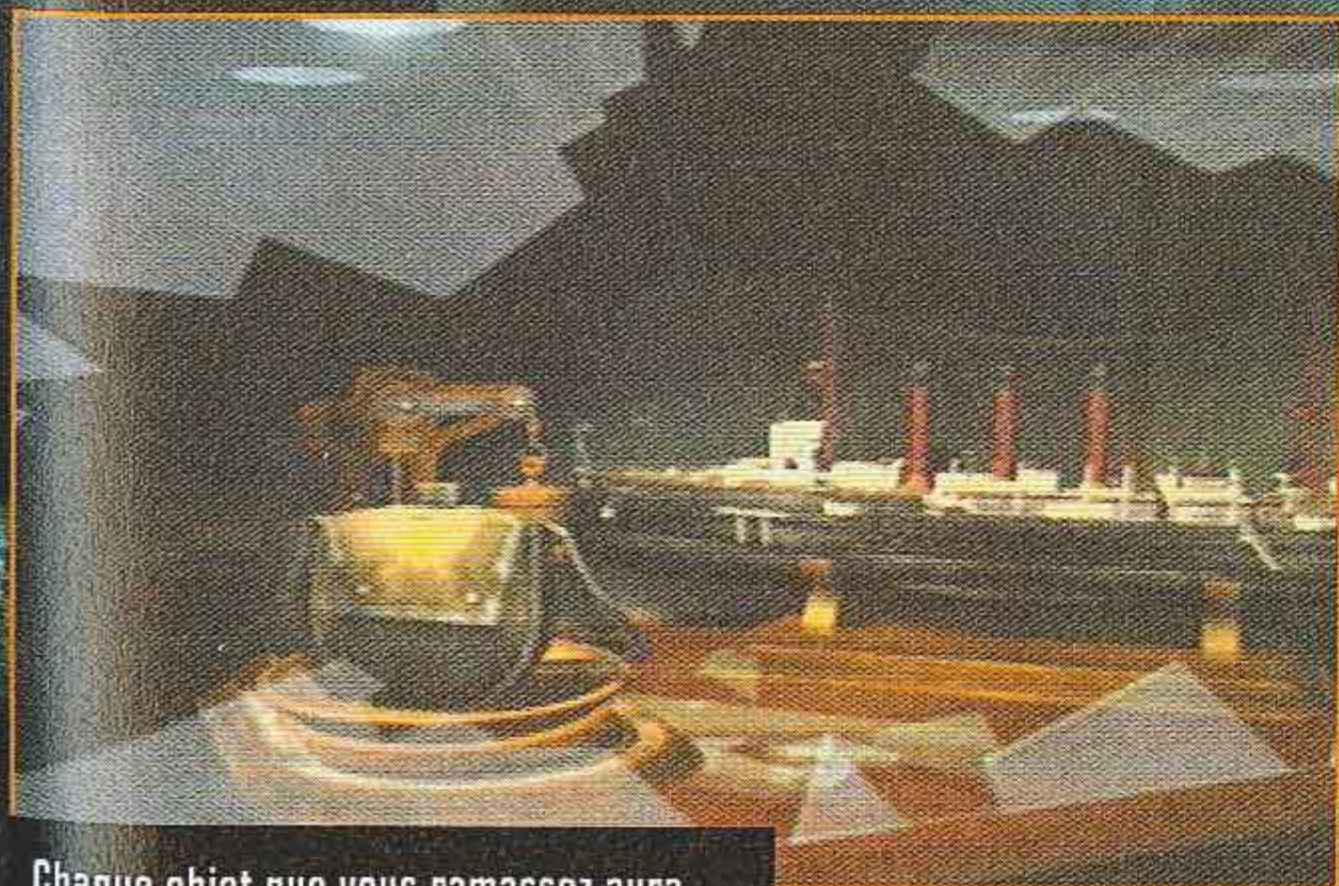


Comme dans tous les survival-horror, le sang coule à flots.

Les zombies sont, bien entendu, de la partie. Ce sont même les ennemis les plus résistants.



## toujours plus seul



Chaque objet que vous ramassez aura son utilité à un moment ou à un autre.



oh que oui

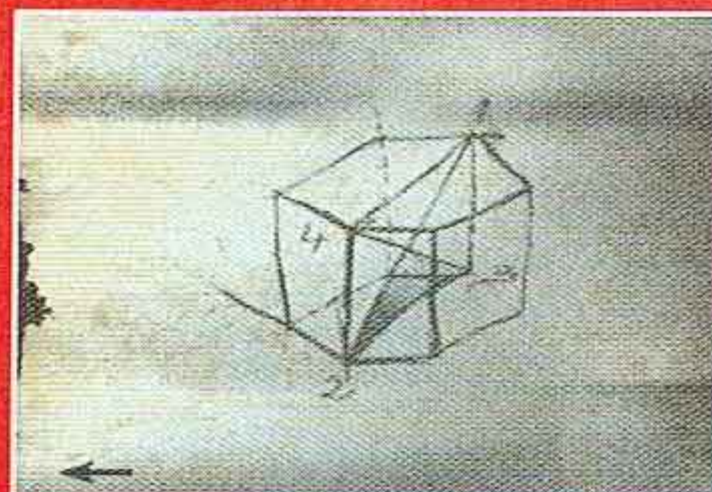
**Kael**

Comme beaucoup de monde, j'attendais ce volet avec impatience. Quelle claque ! Ce titre est une vraie bombe. Une fois la partie commencée, on a du mal à s'arrêter. Tout s'enchaîne parfaitement et les énigmes sont fabuleuses. On se creuse la tête pendant un long moment, on consulte ses archives, et la solution vient progressivement. Seul petit bémol, il n'est plus possible de combattre à mains nues. Dommage, c'était marrant de mettre des coups de boule aux zombies. De même, les armes blanches ont disparu. Mais bon, vous ne serez pas déçu.

## HELP !

Si les énigmes de Resident Evil vous ont posé des problèmes, alors celles d'Alone in the Dark 4 vous paraîtront insurmontables. Les scénaristes de Darkworks se sont vraiment creusés la tête. Merci à eux...

L'un des principaux mystères de l'île se trouve dissimulé derrière les quatre tableaux du hall d'entrée. Pour le découvrir, vous devrez faire preuve de recherche et de déduction. La bibliothèque est l'une des pièces les plus importantes du manoir. Elle cache son lot de secrets.



Sur la dernière page du testament d'Obed Morton se trouve un schéma représentant la bibliothèque.



Il indique la position et l'ordre des livres qu'il faut actionner.



Rendez-vous ensuite dans le hall pour récupérer l'objet que l'un des tableaux cache. Courage, il en reste trois.



Le code de la console de la bibliothèque se trouve derrière les deux moitiés de photo. Il faut les additionner...

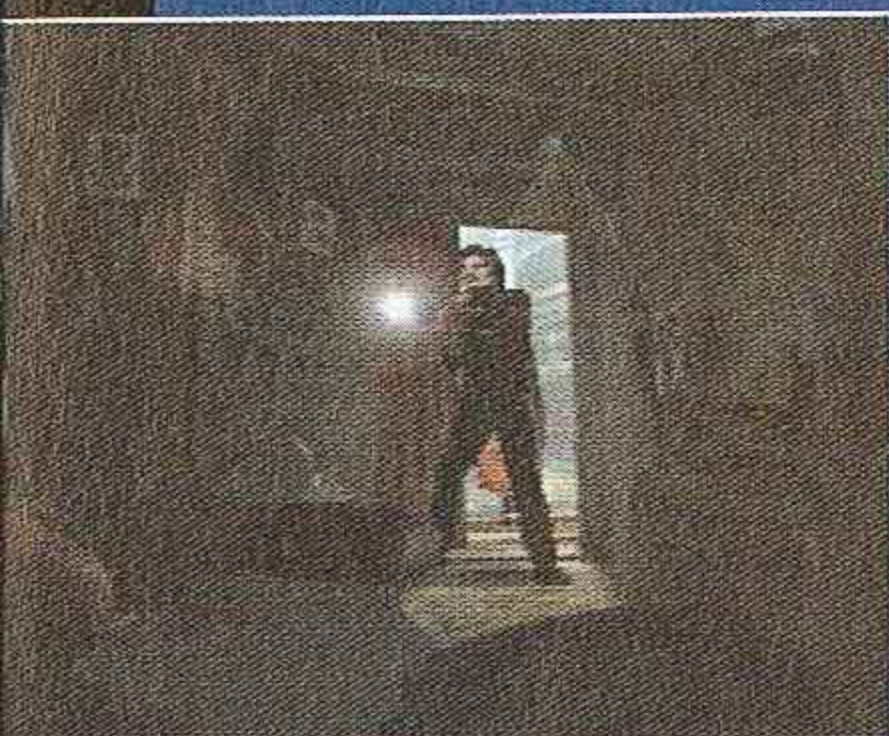




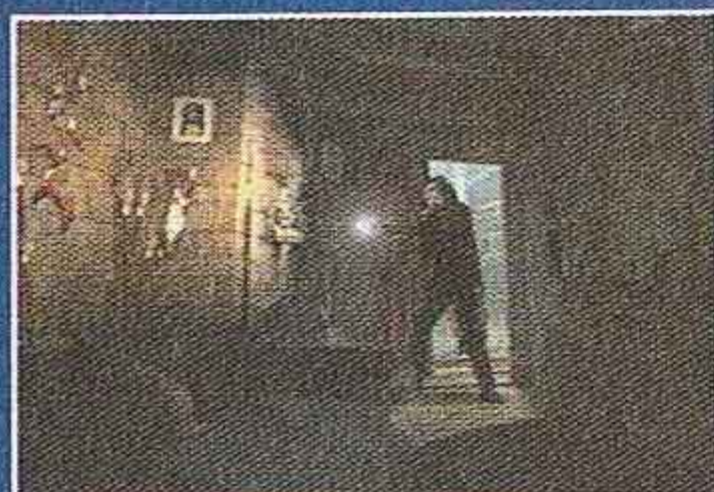
## ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE

### UNE LUMIÈRE DANS LE NOIR

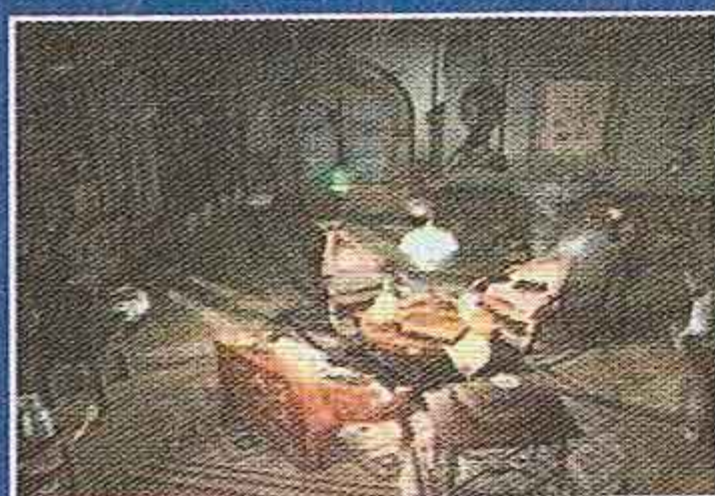
On vous en parlait un peu plus haut. La lampe torche est certainement l'objet le plus important de votre inventaire (avec le talkie-walkie). Elle a son utilité dans bien des cas.



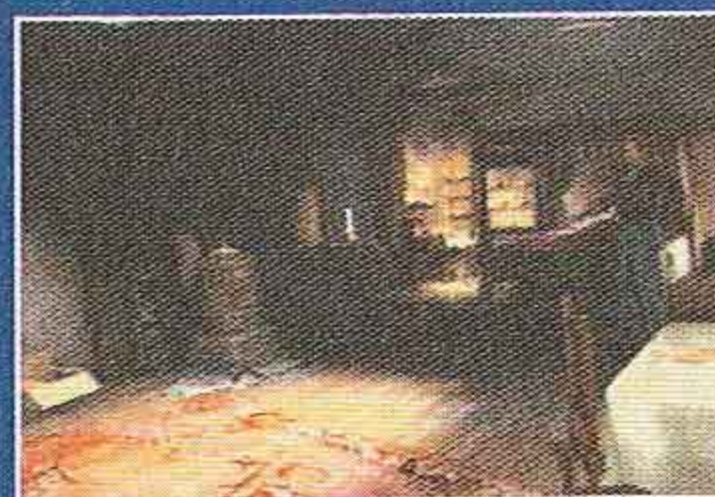
De nombreuses salles sont trop sombres pour y apercevoir quelque chose.



Un coup de lumière, et les décors apparaissent. Pratique pour repérer une porte dissimulée.

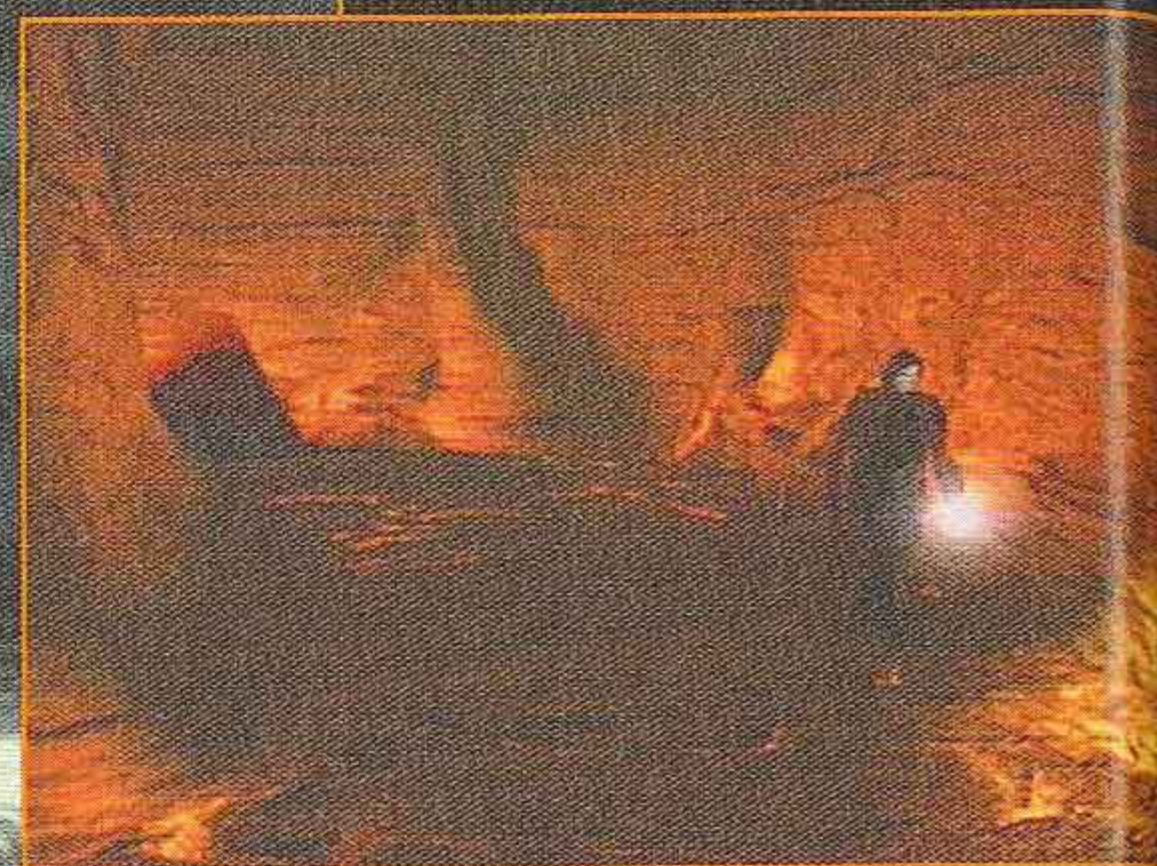


Au contact de la lumière, les objets à ramasser brillent.

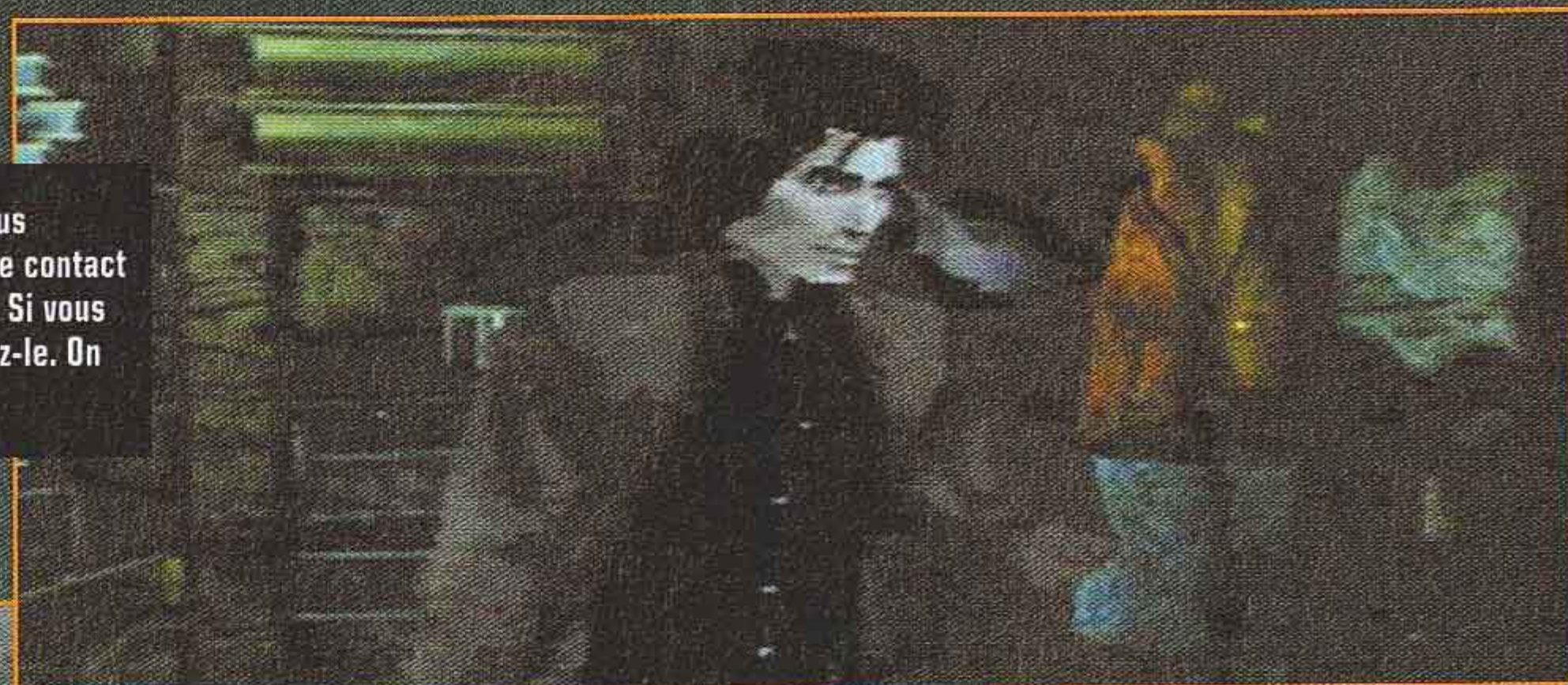


Les monstres que vous allez rencontrer ne supportent pas la lumière. Votre torche est donc une arme redoutable.

L'aventure ne se passe pas seulement dans la demeure ; de nombreux passages se déroulent à l'extérieur.



Le talkie-walkie vous permet de garder le contact avec votre acolyte. Si vous êtes coincé, utilisez-le. On ne sait jamais.

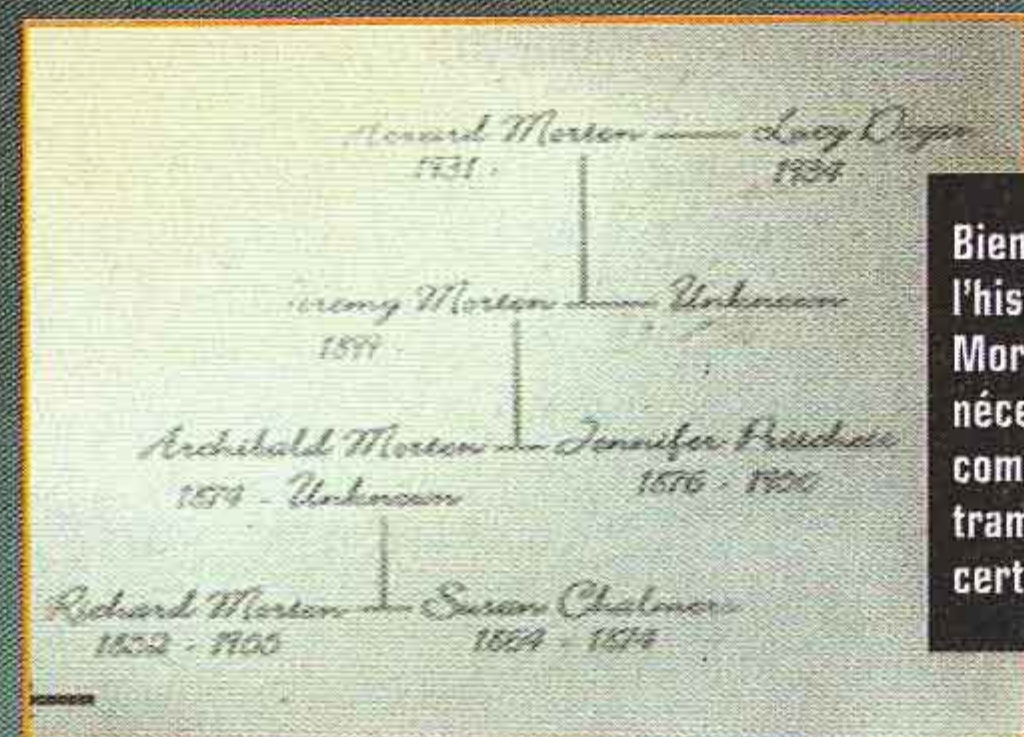


Pour vaincre les boss, il faudra trouver la bonne technique. Gare à vous si vous vous faites attraper.



Vous prenez un Pistolet à Eclairs.

Bien connaître l'histoire de la famille Morton est nécessaire pour comprendre ce qui se trame et résoudre certaines énigmes.



Plus vous avancerez dans l'aventure, plus votre armement sera puissant. Les dernières armes disponibles semblent tout droit sorties d'un film de science-fiction.





Les vues proposées sont fixes. Les angles sont généralement bien choisis.



Prévoyez un stylo et une feuille pour jouer : vous allez avoir de nombreux codes à noter.

## ET SUR DREAMCAST ?

Lorsque nous avons testé ce titre, seule la version PlayStation était disponible. Les captures d'écran présentées sont donc toutes issues du jeu PSone. Pour la version Dreamcast, hormis des graphismes nettement supérieurs et proches du PC, le fond du jeu et l'intérêt restent les mêmes.



L'inventaire ressemble beaucoup à celui de RE. Par contre, les armes et les objets sont séparés, et il n'y a pas de limite de charge.

Ô RICHARD, Ô PÈRE, JE SAIS QUE JE N'AI PAS DÉMÉRITÉ. BIEN SÛR, LA NUIT, LORS DE MES RÊVES AGITÉS, J'ENTENDAIS LEURS CRIS ET JE REVOYAI LEURS YEUX LUISANT DE TERREUR LORSQUE NOUS LES ABANDONNIONS AUX CRÉATURES DE LA NUIT. MAIS NOUS LE FAISONS POUR LE BIEN DE L'HUMANITÉ, N'EST-CE PAS PÈRE ?

La lecture fait partie intégrante de l'aventure. La clé de bien des énigmes se trouve dans les livres.



J'avais joué à Alone in the Dark, il y a longtemps sur un vieux PC sans avoir vraiment accroché. Cette fois-ci, outre les décors trop inégaux à mon goût, l'intérêt du jeu est énorme. Ce jeu se démarque de Resident Evil, par l'importance accordée à la réflexion, aux dépens de l'action. Les énigmes sont bien tordues sans pour autant tomber dans l'absurdité, les dialogues bien ficelés. Et on ne sait jamais sur quoi on va tomber. De plus, le fait de circuler souvent dans le noir, avec pour seule lumière sa torche, procure un sentiment de stress inégalé.

## DÉJÀ VU

Comme vous pouvez le constater, l'influence de Resident Evil sur ce jeu est très forte. Certains passages s'en inspirent fortement. Pâle copie ou clin d'œil, c'est à vous de juger...



Sur la passerelle dans le jardin, il y a une grosse statue en pierre. Il faut la pousser afin de la faire tomber.



Examinez les débris pour découvrir un objet important. Il fallait faire la même chose dans Resident Evil 1.



## les plus

- les énigmes compliquées
- l'ambiance
- la lampe torche

## les moins

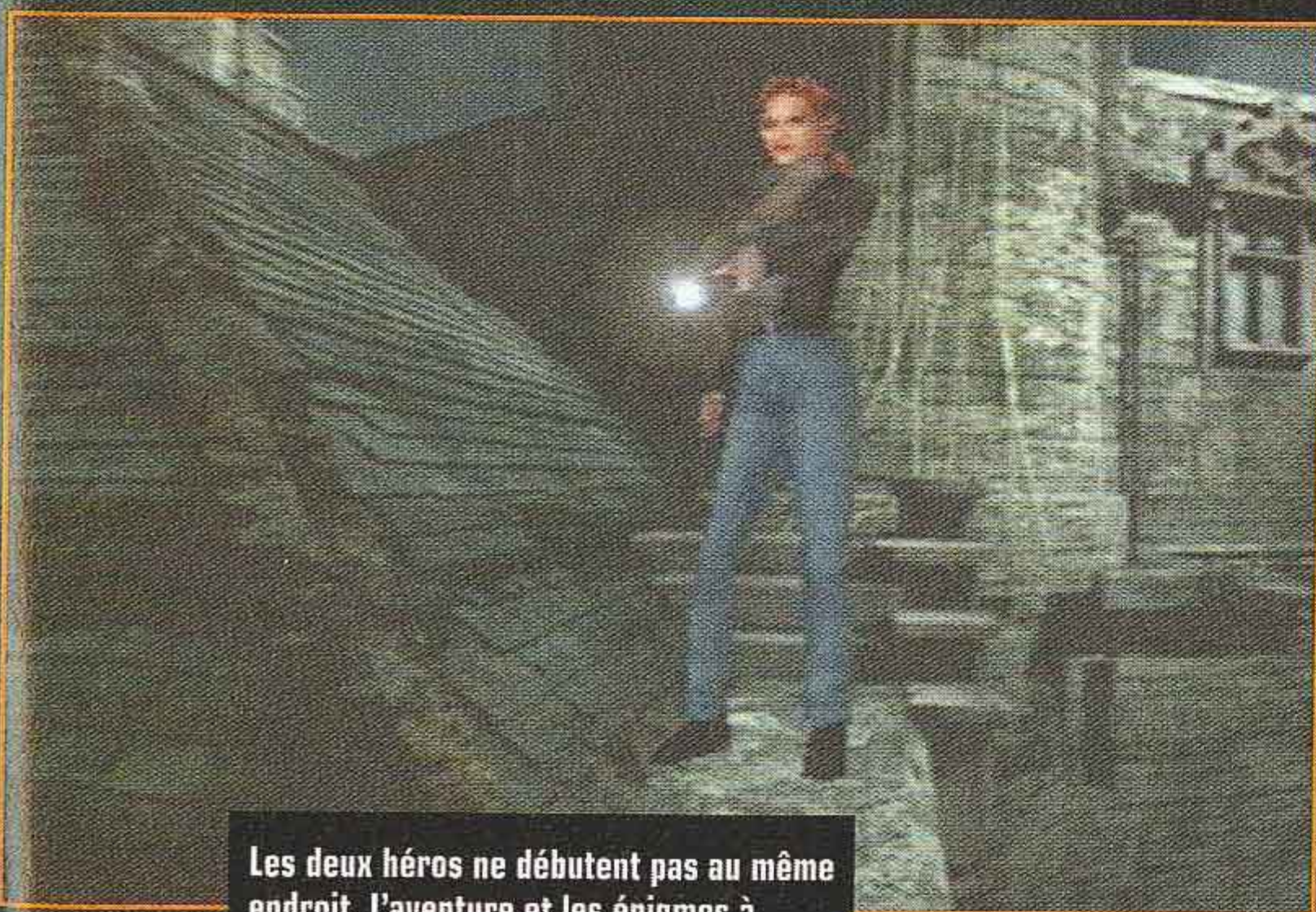
- la visée peu précise
- certaines textures
- trop dur pour Switch

## intérêt

94%

C'est la bombe de l'été. L'aventure est passionnante et les énigmes bien pensées. De plus, l'ambiance propre à la série est toujours aussi prenante.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : DARKWORKS
- Éditeur : INFOGRAMES
- SURVIVAL-HORROR
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE

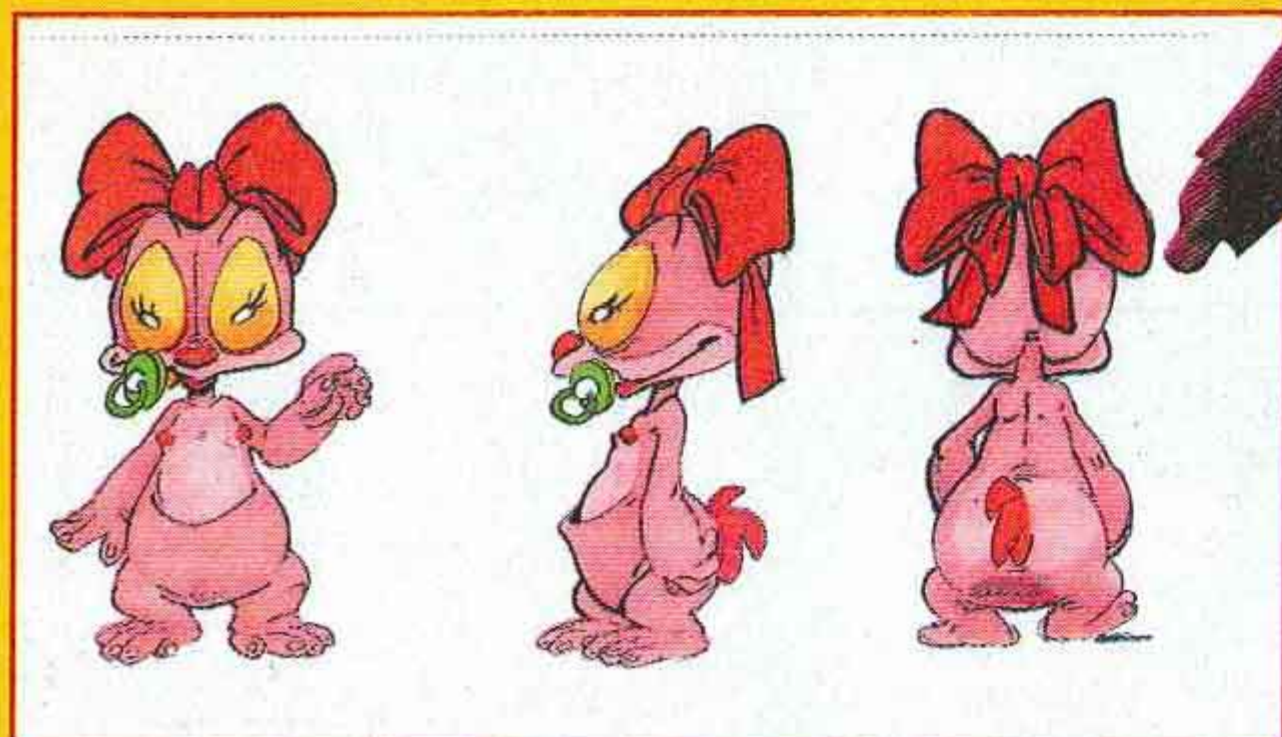


Les deux héros ne débutent pas au même endroit. L'aventure et les énigmes à résoudre sont donc différentes.

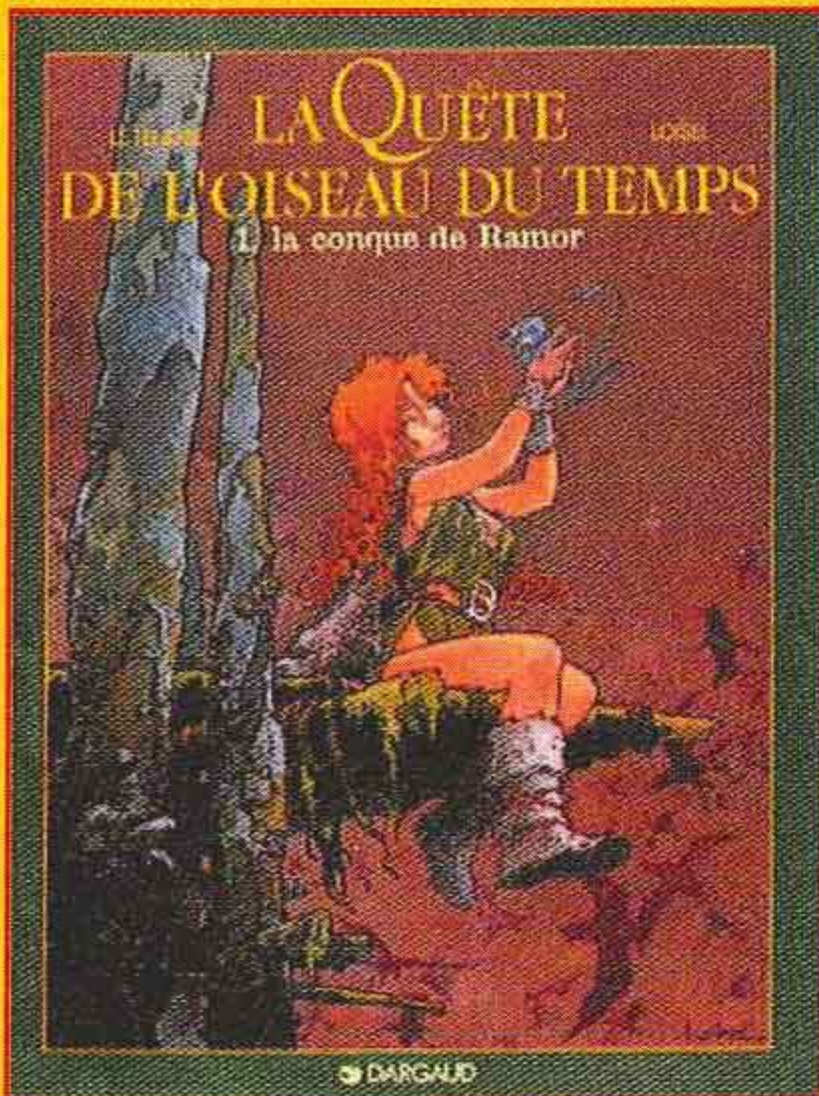


## LOISEL, LE MAÎTRE DE LA BD

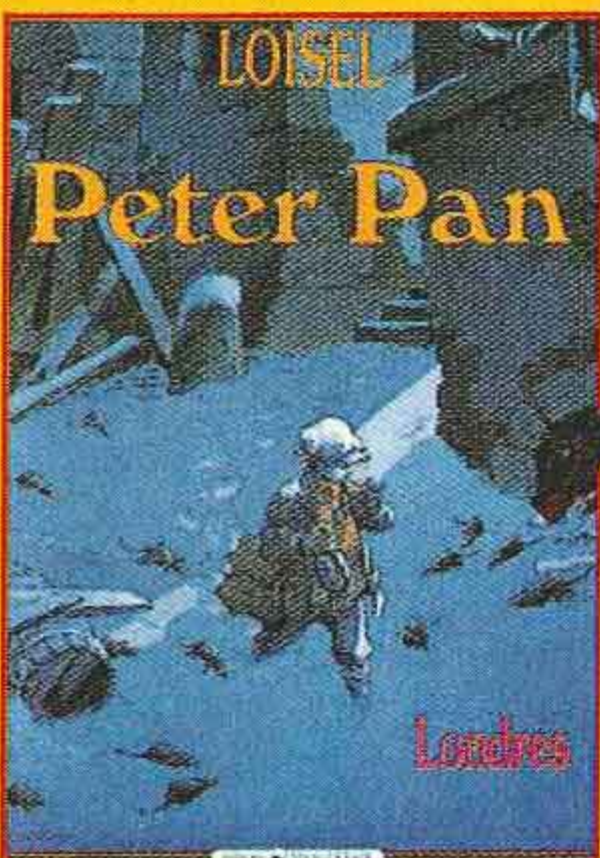
Pour le design de Gift, Eko et Cryo ont réussi à s'offrir les services du grand auteur de bande dessinée, Régis Loisel. Ce monsieur n'est pas vraiment un inconnu dans le milieu puisqu'il a déjà à son actif, *La Quête de l'oiseau du temps* (une des plus belles séries du neuvième art, dans un monde baignant dans la sorcellerie et le médiéval), ainsi que *Peter Pan* (une libre adaptation du mythe). Pour Gift, non seulement Loisel a croqué le personnage d'après les souhaits des développeurs, mais il a aussi dessiné les autres personnages de l'univers, les méchants comme les gentils, ainsi que de nombreux objets clés du décor. De ce fait, Gift dégage un aspect particulier, portant la patte de Loisel à chaque recoin. Effets garantis, surtout pour les fans de l'auteur. Chapeau!



Une « Giftette » dessinée sur papier, par la main de Loisel.



« La Quête de l'oiseau du temps » fait partie des BD à lire absolument. Gift ressemble à la petite bête bleue de la saga, le Fourreux, que la jeune fille sur la couverture ci-contre tient dans ses mains.



Loisel travaille en ce moment sur le cinquième tome de « Peter Pan ». Cette adaptation libre du mythe du petit garçon qui ne voulait pas grandir se passe dans les décors de Londres, dans un milieu pas très accueillant.



L'astuce consiste à clouer l'ombre du patrouilleur sur le mur avec le « shadowgun », afin de l'immobiliser.

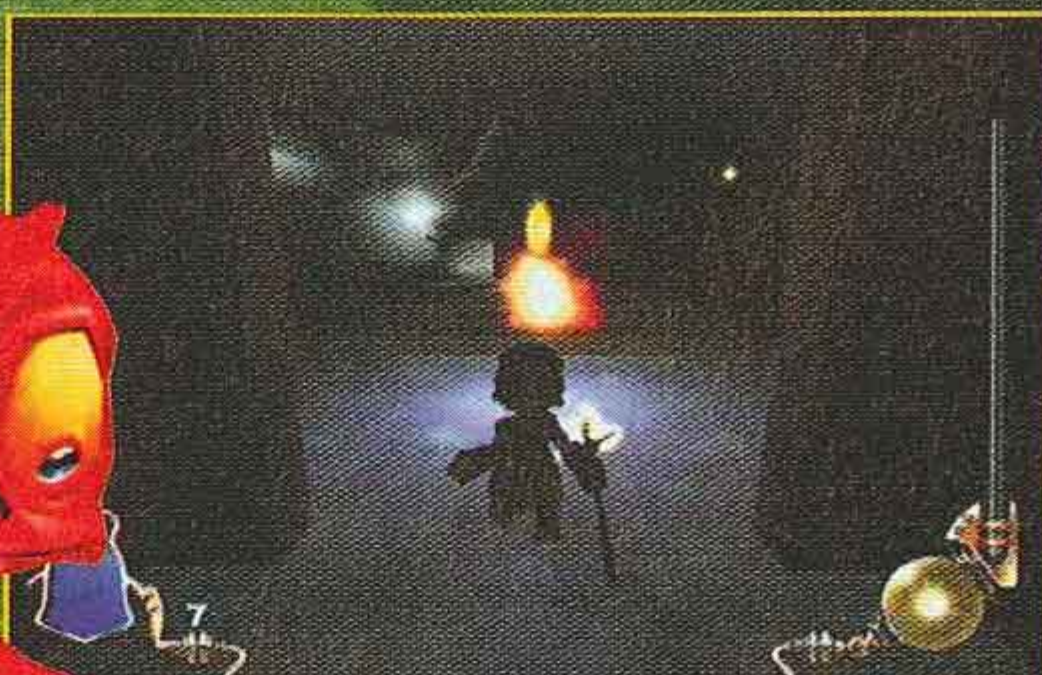
Ce petit personnage rouge à la bouille marrante et aux grands yeux jaunes s'appelle Gift. Il travaille comme barman dans un pays pas vraiment normal : un centre de test de jeux vidéo. Attention, ce centre de test n'est pas à confondre avec celui de Consoles+, par exemple, car là-bas, ils ne connaissent pas les pads. Les tests s'effectuent grandeur nature, aux risques et périls de ceux qui s'y lancent. Et bien sûr, un beau jour, tous les « testeurs » disparaissent, laissant Gift tout seul dans son bar. Face à la désertion des clients, il doit se résoudre à aller les délivrer.

### Soleil vert

Le scénario de Gift se démarque donc par son côté très étrange, mais il sert en fait de prétexte à parodier quelques aspects récurrents des jeux vidéo. Par moments, Gift se retrouve devant des objets fétiches, comme des Pokéballs par exemple. Cela dit, ce jeu ne se contente pas d'être une galerie de clins d'œil. Ce jeu de plates-formes



Le grand saut de l'ange!



Gift meurt de trouille dans le noir total. Il doit allumer un feu...





Des idées

## Zano

Gift ne m'a pas vraiment tenté. Certes, le concept est plutôt intéressant et l'ensemble visuel et sonore s'avère d'une assez bonne qualité, mais la maniabilité n'a pas été assez travaillée. Ceci complique donc la tâche car le nombre de phases de jeu de type plate-forme est vraiment important, et certaines sont plutôt corsées. Bon, comme le genre n'est pas encore très bien représenté sur PS2, Gift peut quand même être un bon choix pour celui ou celle qui aime le genre.

## HELP !

Quand vous n'avez plus beaucoup de vies, n'hésitez pas à refaire le premier niveau. En effet, en un seul passage, on peut gagner près de onze vies. De plus, il n'est pas bien difficile et assez court puisqu'il s'agit du niveau d'apprentissage.

# Gift

## les plus

- le personnage attachant
- la collaboration de Loisel
- l'éclairage original

## les moins

- le maniement un peu mou
- l'animation peu fluide

## intérêt

84%

Gift a connu un succès honorable sur PC. La conversion sur PS2 est plutôt bien faite. Néanmoins, il reste un petit jeu sympa, pas assez révolutionnaire.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : EKO
- Éditeur : CRYO
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ABORDABLE



Admirez le souci du détail dans l'ombre du héros projetée à terre.

en 3D libre propose aussi de nouvelles idées rigolotes, en jouant avec les ombres et les lumières. En effet, dès le départ, le moteur du jeu a été pensé dans ce sens. Il est capable d'afficher en temps réel les ombres projetées par tous les éléments présents à l'écran. Ainsi, en fixant l'ombre d'un ennemi avec le « shadowgun », on immobilise indirectement le corps physique de l'ennemi. De plus, les pouvoirs invoqués par notre héros, par l'intermédiaire de son bâton magique, s'apparentent à la lumière ou à l'ombre, entre autres.

## Quotient intellectuel

Ce concept reposant sur la lumière est donc un prétexte à de nombreuses énigmes bien pensées tout au long du jeu. De ce fait, il faudra faire fonctionner fréquemment son ciboulot pour en venir à bout. Grâce au moteur du jeu, le graphisme est plutôt plaisant, avec des couleurs bien choisies, et surtout, les ombres de tous les éléments à l'écran, réagissant selon les différentes sources de lumières. Un véritable exploit ! Enfin, cette version PlayStation 2 offrira quelques petits passages supplémentaires par rapport à la version PC. Le reste est

identique dans le principe. Dans le genre plate-forme, la PlayStation 2 n'avait à se mettre sous la dent que Klonoa 2 et Rayman 2. Maintenant, Gift offrira une alternative plus originale, et surtout, plus franchouillarde, puisque les développeurs d'Eko et de Cryo sont bien Français.



Pour ne pas se faire écraser par le mur de gauche, il faut rester dans le chemin de l'ombre.



Voici un exemple des nombreuses séquences plates-formes.



Regardez bien ces balles pour jongler, ce sont des Pokéballs !



dommage...

## Gia

L'idée de jouer avec un titre créé en collaboration avec Loisel ne me déplaisait pas. J'avoue être une grande fan de ce dessinateur talentueux, et l'on reconnaît bien la patte de l'auteur dans les traits de Gift. Malheureusement, l'enthousiasme est vite retombé, car malgré un rendu visuel honorable et le principe de jeu original, j'ai été très gênée par les problèmes de caméra et surtout, par la maniabilité hasardeuse et imprécise du personnage, et les séquences de plates-formes un peu trop fréquentes à mon goût. Dommage, vraiment dommage...



Le cristal jaune au fond de la salle donne le pouvoir de lumière.





# MAT HOFFMAN

## TOP SECRET

Certains niveaux comportent des secrets, comme ici dans le premier...



Voilà l'interrupteur qui se trouve dans le bowl au milieu du parc.



Une fois activé, foncez dehors. Le cover secret vous attend !



Prenez ce tremplin puis grindez, sautez à nouveau pour reprendre appui sur un petit tremplin, vous trouverez le cover secret.

**M**at Hoffman est l'un des plus illustres sportifs dans le domaine du BMX. Il est seul au monde à pouvoir rentrer un double backflip, figure qu'il a réalisée l'an dernier lors des X-Games d'été.

Depuis, sa popularité n'a fait que croître. Activision, déjà responsable de Tony Hawk's Pro Skater, a racheté le moteur du premier volet pour le faire développer par Shabba Games. Mat Hoffman vs Tony Hawk, lequel sortira vainqueur ?

## Hoffman in the sky

Mat Hoffman reprend les mêmes idées que THPS 1 et 2 : des obstacles à détruire, des « covers » cachés (dans THPS, c'était des vidéos)... Bref, cinq objectifs à remplir qui, une fois accomplis, permettront évidemment l'acquisition de nouveaux vélos toujours plus performants. Plusieurs sportifs sont

présents et il faudra terminer le jeu avec chacun d'eux pour débloquent quelques personnages secrets. Mat Hoffman possède exactement le même système de jeu que Tony Hawk, à cela près que les niveaux sont construits pour le BMX. Les aires sont vraiment vastes et plutôt riches, la difficulté n'est pas des moindres, et on peut même dire que le jeu est plus complexe que son prédécesseur skateur.

À part ça, pas grand-chose... En fait, tous les éléments qui ont fait le succès de THPS sont bien là, mais sans véritable surcroît d'originalité... Quoi qu'il en soit le jeu est réussi et n'a vraiment pas à rougir, surtout quand on voit son concurrent direct édité par THQ...

L'éditeur de par est quasiment le même que dans THPS...



Le jeu reprend le même principe d'objectifs que Tony Hawk.



Les chutes sont toujours aussi gores.



De nombreux gaps figurent dans le jeu, saurez-vous tous les trouver ?



bhoff, man...

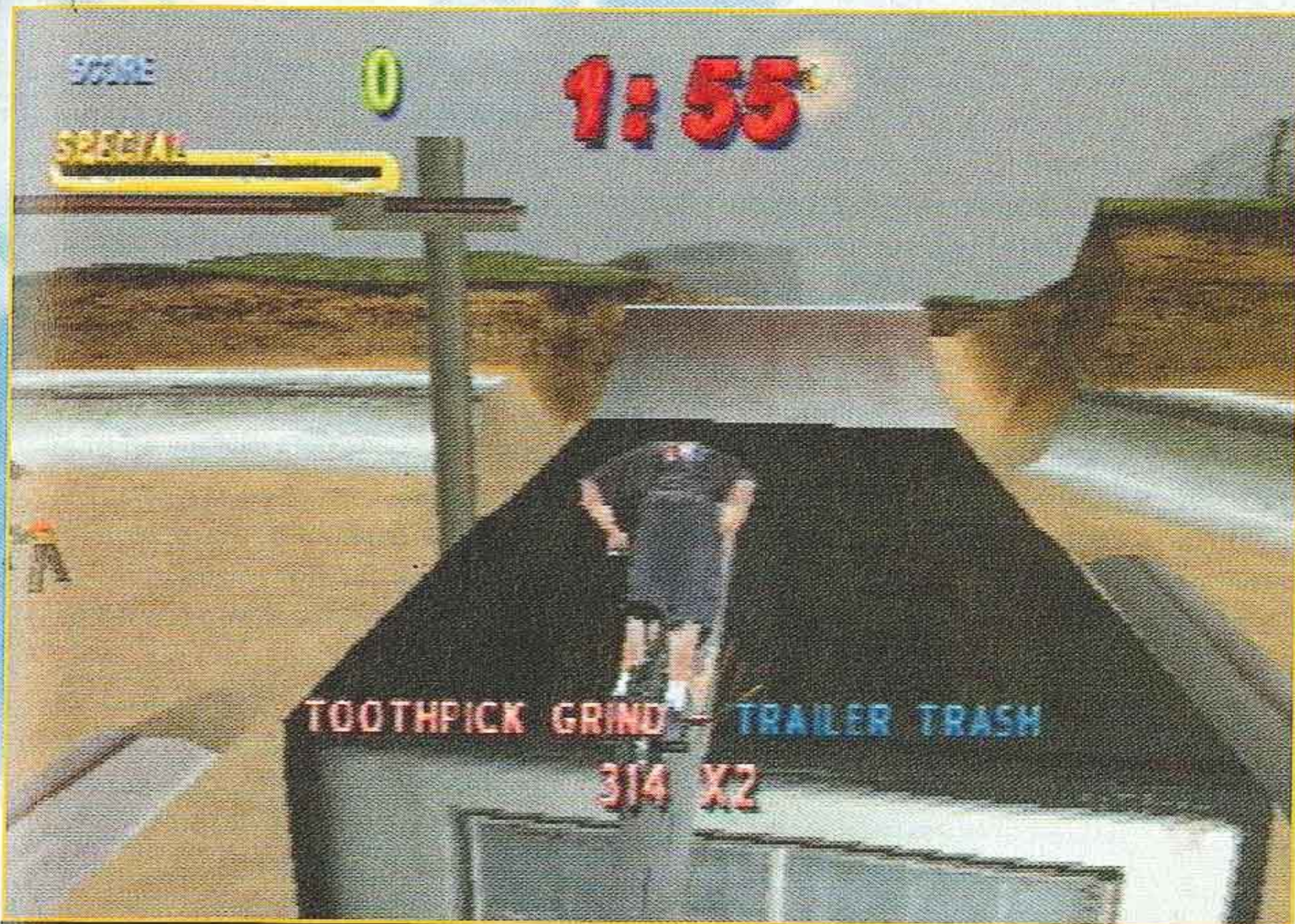
## Switch

On prend THPS et on met un BMX à la place du skateboard. Ça serait pas un peu facile... ça ? Mais bon, il fallait bien satisfaire les accros de BMX. Graphiquement, rien à dire : même s'il n'est pas aussi beau que THPS2, il s'en tire tout de même très bien, grâce aux textures très propres et assez lisses. La jouabilité est, elle aussi, plutôt soignée : on fait à peu près ce qu'on veut, à condition d'avoir assez de vitesse et d'être dans le bon axe. Bref, pas de défaut majeur, si ce n'est un cruel manque de renouveau dans le déroulement par rapport aux précédentes productions d'Activision. MHPBMX demeure néanmoins un incontournable pour tous les fans de la pédale.



# S PRO BMX

Station 21 h 30 !



Les grinds sont très importants dans le jeu, ce sont eux qui vous permettront d'accéder à de nombreux bonus et gaps.

## Mat' moi ça !

Le niveau se déroulant dans le métro de Londres est vraiment très riche. Les possibilités y sont très nombreuses.

L'icepick est une figure qui vous permettra d'atteindre des endroits surélevés plus facilement.



un bon coup de pé

**Toxic**

Ce nouveau soft d'Activision met en scène un grand champion de la bicyclette spectacle. Avec lui, vous allez pouvoir réaliser de très nombreuses figures acrobatiques sur des rampes de folie. Les commandes répondent bien et, après quelques heures de jeu intensif, vos exploits en mettront plein la vue à votre prof de fitness. Les modes de jeu sont complets et conviviaux. Reste que les graphismes sont un peu légers et les animations manquent parfois de fluidité. Il est quand même possible de bien s'éclater à trouver l'ensemble des bonus cachés. Un peu d'élan et un bon coup de reins suffisent à faire un maximum de points (©Rocco Siffredi 2001). L'ensemble de ce soft tend vers le plaisir de l'extrême. Les grinders en herbe seront comblés par tant de fun.



### les plus

- la bonne jouabilité
- les graphismes agréables
- la richesse des niveaux

### les moins

- THPS en BMX
- le manque d'originalité

### intérêt

86%

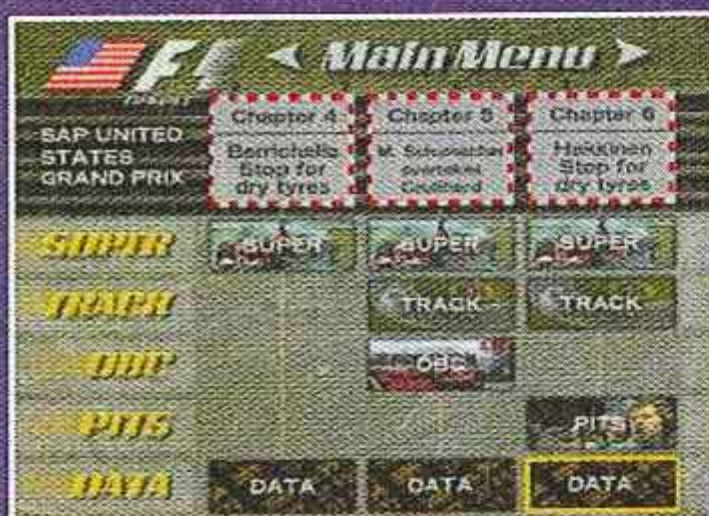
Mat Hoffman reprend les éléments de la série des Tony Hawk, mais avec moins de bonheur : le jeu est trop difficile. Il reste pourtant la référence en matière de BMX.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : SHABBA G.
- Éditeur : ACTIVISION
- BMX ARCADE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



## LE DIVIDI !

Pour asseoir son statut de jeu indispensable pour tous les fous furieux de F1, Formula One 2001 sur PS2 sera livré avec un DVD reprenant les meilleurs moments de la saison passée. Chaque Grand Prix pourra être visionné sous différents angles. Malheureusement, ils seront entièrement commentés à l'américaine. Enfin, ce DVD reste un beau cadeau, tout de même.



## FORMULA ONE

**F**ormula One marque cette année son passage stratégique sur PlayStation 2 ; ce qui ne l'empêche pas de sévir sur PSone aussi. Ce titre bénéficie toujours de la licence officielle de la FIA, lui permettant d'exploiter les véritables noms des écuries, des pilotes, des circuits et des parrains (sponsors). Le jeu garde globalement son esprit original, et s'adresse à tous les amoureux de la formule 1. Les frères Schumacher vont-ils encore dominer le championnat cette année ? Va-t-on assister au grand retour de l'écurie Williams-BMW ? Toutes ces questions cruciales ne dépendront que de votre talent...

## Plus détaillé, tu meurs !

Reconnaisables à leur petite photo lors de la sélection, tous les pilotes de la saison en cours sont disponibles (oui, vous avez bien lu : la saison qui se déroule en ce moment !), et même les petits nouveaux comme Montoya, par exemple, ou Mazzacane chez Prost GP et Button chez Benetton-Renault seront sur la grille de départ. Ce souci de coller le plus près possible au championnat de F1 va jusqu'aux vues disponibles : mis à part les très classiques vue subjective à la Ridge Racer et vue de derrière la voiture,

on peut aussi piloter avec la vue « caméra embarquée » (mais uniquement sur PS2), c'est-à-dire, légèrement au-dessus du casque du pilote ! Les sensations de vitesse sont plutôt bonnes, et pour éviter d'être surpris par les virages qui arrivent trop vite, des panneaux indiquant leur amplitude s'affichent à leur approche. Enfin, un paquet de paramètres peuvent aussi être réglés à sa guise, de l'usure des pneus aux dégâts, en passant par la gestion des pannes et des drapeaux. On peut les intégrer ou non, ce qui évitera aux débutants de subir ces options un peu trop rébarbatives, mais ô combien délectables pour les puristes.

## F1 du dimanche

Avouons-le, ce souci du détail et tout ce soin déployé nous ont conquis. Par contre, la qualité du graphisme décevra les plus exigeants, autant sur PS2 que sur PS. En effet, les décors paraissent dépouillés, la modélisation des bolides est sommaire, et, malgré une animation plutôt fluide, l'affichage scintille encore beaucoup (toujours sur PS2). Un peu dommage, certes, mais ces petits défauts visuels ne gâtent en rien le plaisir de jeu. Au contraire, Formula One 2001 peut se targuer d'être le

premier jeu de F1 réellement intéressant sur PS2. Les commandes analogiques (la gauche pour les directions et la droite pour l'accélération et le freinage) apportent une grande finesse dans le maniement. Soigner ses trajectoires, et éviter de rentrer dans les autres concurrents (même si c'est très tentant, parfois), voilà les secrets pour finir en bonne position. Par contre, sur PS, Formula One 2001 reste bien trop classique, et la maniabilité aux commandes analogiques est beaucoup trop sensible. Au final, la franchise Formula One cuvée 2001 s'annonce comme un premier titre très prometteur d'une longue série sur PS2, et assoit sa réputation sans surprise sur PS. Voilà une affaire qui roule plutôt bien !



Dans des cas comme celui-ci, si vous avez activé l'option des dégâts, vous êtes très mal...

La vue en caméra embarquée est sûrement la plus impressionnante de toutes. Une réussite !



**la F1 sur PS2 a trouvé son champion**

En mode deux joueurs, chacun pourra choisir parmi trois vues différentes.



# 2001

On reconnaît aisément les bolides de chaque pilote, comme la McLaren-Mercedes d'Hakkinen avec son prénom dessus.



PS

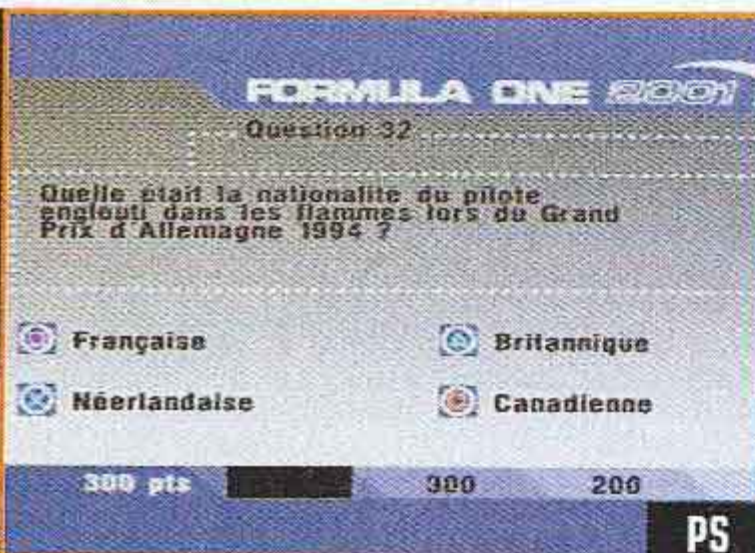
Le mode spectateur reproduit à merveille les retransmissions télévisées, avec les prises de vue au ras du sol ou en hélicoptère.

DIRECTEUR TV  
(GOLTHARD)



PS2

Uniquement sur PS, vous devrez répondre à des questions sur l'histoire de la F1 juste avant les courses.



PS



PS

Dans la version PS, il faudra se contenter de vues plus classiques, comme celle à la place du pilote.



ça ruffe!

## Zano

Enfin un jeu de Formule 1 qui tient la route sur PS2! Le pilotage est vraiment intéressant et technique, et l'on obtient de très bonnes sensations rapidement. Les freinages incisifs et la direction vive et précise feront plaisir aux adeptes du genre, et les autres joueurs le prendront en main rapidement. Par contre, côté modes de jeu et options de course, Formula One est complet, sans pour autant surclasser la concurrence. Je le recommande sans hésiter à tous les amateurs de F1...



## les plus

- beaucoup de paramètres
- la licence FIA
- le DVD

## les moins

- les commentaires fatigants
- pas très joli tout ça!

## intérêt

Enfin, un vrai jeu de F1, avec tout ce qu'il faut pour plaire aux fans. Le graphisme aurait pu être plus soigné, mais cela ne l'empêche pas d'être passionnant.

93%

Vraiment trop classique, il ne révolutionnera pas le genre. Par contre, des petits quiz sur la discipline aiguïseront votre culture dans le domaine.

89%

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SCEE
- Editeur : SCEE
- FORMULE 1
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : VARIABLE



vavavoum!

## Gia

Des jeux aussi soignés, j'aimerais en voir plus souvent. J'ai surtout apprécié les paramètres réglables pour moduler la difficulté du jeu en fonction des goûts de chacun. Ce qui le rend donc accessible au plus grand nombre. Par contre, je tiens à pousser mon coup de gueule contre les répliques insupportables des commentateurs Pierre Van Vliet et Jacques Lafitte lors des courses. Les phrases se répètent, et la locution hachée, du genre robot, a le don de m'énerver. À part ce détail, foncez sur ce jeu magnifique sur PS2.



22 juin 2001 lancement français du Game Boy Advance

# Réservez\*

dès maintenant et avant le 22 juin  
votre **Game Boy Advance**  
et les jeux de votre choix  
dans tous les **Micromania**  
ou sur **micromania.fr**

\* Dans la limite des stocks disponibles. Voir tous les détails de la réservation à la caisse de votre Micromania ou sur **micromania.fr**

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

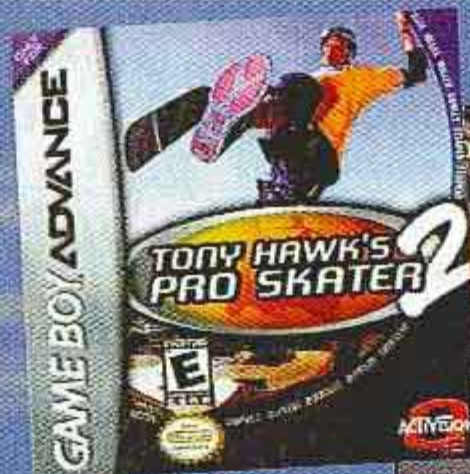
- Processeur 32 bits (la puissance d'une console de salon !)
- 32 000 couleurs affichées simultanément
- Écran couleur panoramique
- Résolution d'image élevée : rendu plus fin
- Deux nouveaux boutons latéraux placés à hauteur des index
- Son stéréo numérique en prise casque
- Rétro-compatible avec la quasi-totalité des jeux Game Boy



DISPONIBLE LE 22 JUIN



DISPONIBLE LE 22 JUIN



DISPONIBLE LE 22 JUIN



# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

## La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !  
De nombreux privilèges avec la Mégacarte  
et 5% de remise\* sur des prix d'enfer !

\* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.  
Remise non applicable sur les Consoles.

## Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend\* vos jeux Nintendo 64, PS One, PS2 et Dreamcast. \* Voir conditions à la caisse.

## LES MICROMANIA

**62 MICROMANIA BOULOGNE** NOUVEAU  
C.Cial Auchan - RN 42 - 62200 Saint-Martin Boulogne - Tél. 03 21 31 63 51

**33 MICROMANIA BORDEAUX LAC** NOUVEAU  
C.Cial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac - Tél. 05 56 29 05 36

### PARIS

**75 MICROMANIA FORUM DES HALLES** - Tél. 01 55 34 98 20

**75 MICROMANIA MONTPARNASSE** - Tél. 01 45 49 07 07

**75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES** - Tél. 01 42 56 04 13

**75 MICROMANIA OPÉRA** - Tél. 01 40 15 93 10

**75 MICROMANIA ITALIE 2** - Tél. 01 45 89 70 43

**75 MICROMANIA ÉOLE** - Tél. 01 44 53 11 15

**75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE** - Tél. 01 56 80 04 00

### RÉGION PARISIENNE

**77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY** - Tél. 01 60 94 80 41

**77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT** - Tél. 01 60 18 19 11

**77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE** - Tél. 01 64 87 90 33

**78 MICROMANIA VÉLIZY 2** - Tél. 01 34 65 32 91

**78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN** - Tél. 01 30 43 25 23

**78 MICROMANIA PLAISIR** - Tél. 01 30 07 51 87

**78 MICROMANIA MONTESSON** - Tél. 01 61 04 19 00

**31 MICROMANIA LABÈGE TOULOUSE** NOUVEAU  
C.Cial Labège 2 - ZAC La Grande Borde - 31670 Labège Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20

**66 MICROMANIA PERPIGNAN** NOUVEAU  
C.Cial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus - 66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21

**91 MICROMANIA LES ULIS 2** - Tél. 01 69 29 04 99

**91 MICROMANIA ÉVRY 2** - Tél. 01 60 77 74 02

**92 MICROMANIA LA DÉFENSE** - Tél. 01 47 73 53 23

**93 MICROMANIA BEL'EST** - Tél. 01 41 63 14 16

**93 MICROMANIA PARINOR** - Tél. 01 48 65 35 39

**93 MICROMANIA ROSNY 2** - Tél. 01 48 54 73 07

**93 MICROMANIA LES ARCADES** - Tél. 01 43 04 25 10

**94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL** - Tél. 01 45 15 12 06

**94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE** - Tél. 01 46 87 30 71

**92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2** NOUVEAU  
C.Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 69 17

**67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE** NOUVEAU  
C.Cial de Schweighouse - RN 62 - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18

**94 MICROMANIA CRÉTEIL** - Tél. 01 43 77 24 11

**94 MICROMANIA BERCY 2** - Tél. 01 41 79 31 61

**94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY** - Tél. 01 53 99 18 45

**95 MICROMANIA CERGY** - Tél. 01 34 24 88 81

### PROVINCE

**06 MICROMANIA ANTIBES** - Tél. 04 97 21 16 16

**06 MICROMANIA CAP 3000** - Tél. 04 93 14 61 47

**06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE** - Tél. 04 93 62 01 14



# GAME BOY ADVANCE™

LA RÉVOLUTION DU JEU VIDÉO

AVEC  
**funradio**

Écoutez Groove Station  
du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h  
et GAGNEZ 5 JEUX le lundi à 19 h 30 !

## F-ZERO™



DISPONIBLE LE 22 JUIN

## SUPER MARIO ADVANCE™



COMPATIBLE  
GAME LINK  
CABLE



Réservez-le !

## KURUKURU KURURIN™



DISPONIBLE LE 22 JUIN



DISPONIBLE LE 22 JUIN



DISPONIBLE LE 22 JUIN



Avec le **GAME LINK CABLE**  
désormais 4 joueurs\* peuvent se raccorder et jouer ensemble.

\* Sauf sur certains titres.

**EXCLUSIF MICROMANIA**  
Avec Nintendo  
et Micromania  
participez au Championnat  
Game Boy Advance

Tous les détails sur [micromania.fr](http://micromania.fr)  
et dans votre Micromania

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

# micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

**VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?**

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

**VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?**

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !



Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.



- 13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUROUX - Tél. 02 54 27 44 40
- 44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
- 45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38

- 49 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALLILLE - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20

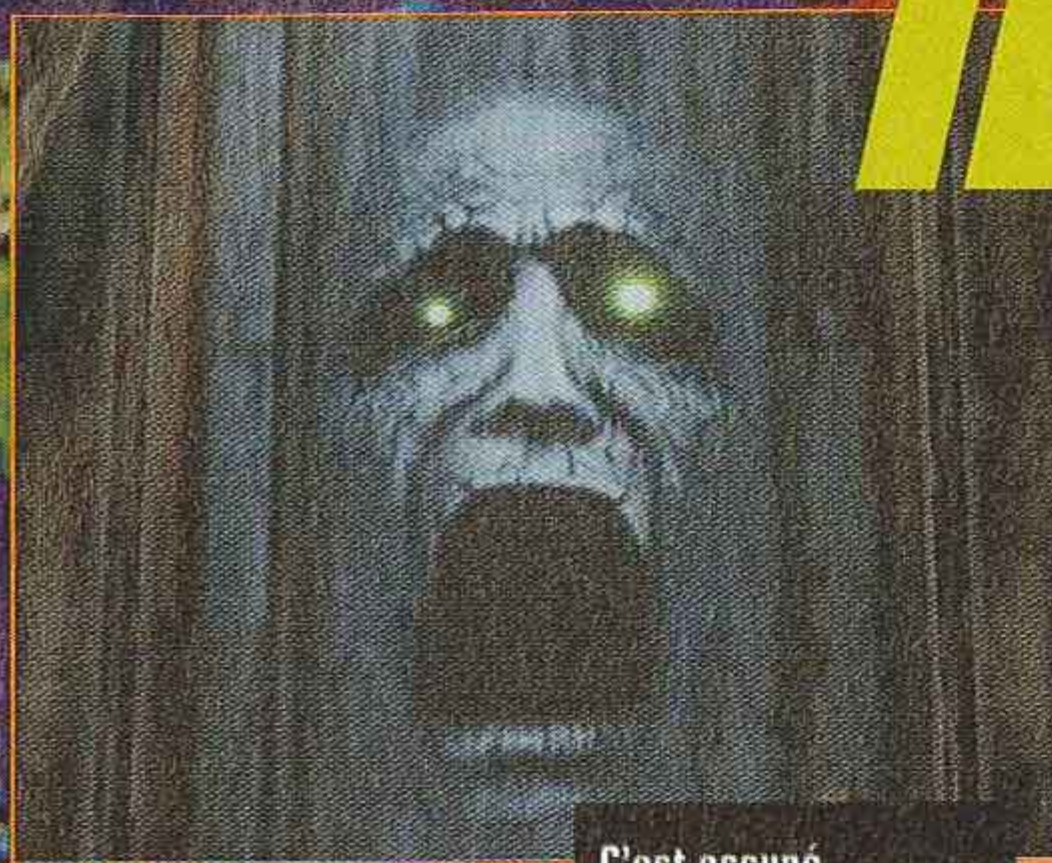
- 68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
- 74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40







# ILLBLEED



C'est occupé, revenez plus tard!

Cette photo vous servira à sauvegarder votre progression.



Les lunettes permettent de voir les pièges.



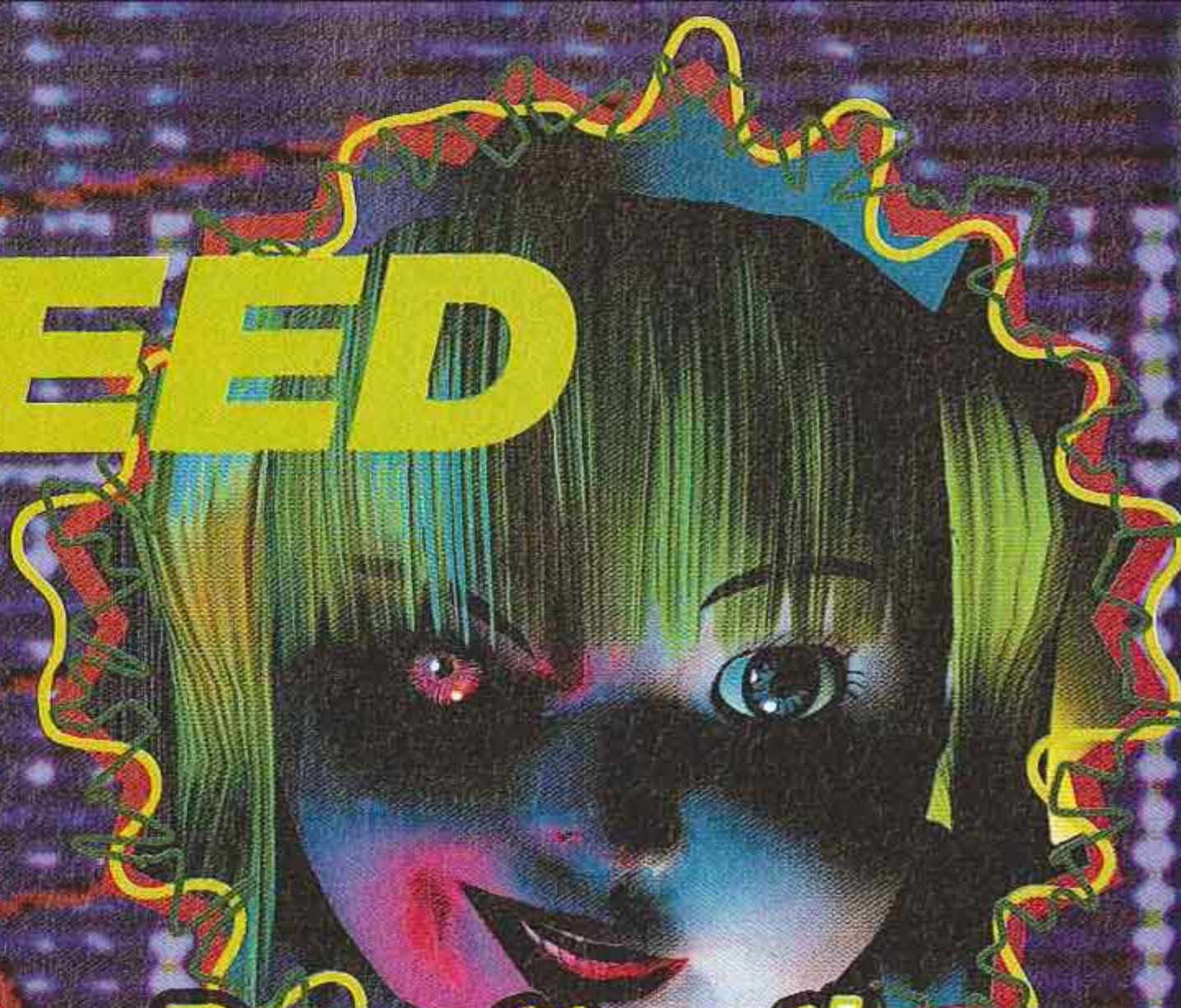
Un petit tour du côté de Resident Evil. Il y a pire comme influence.



L'intro du jeu installe l'action dans une école où règne une atmosphère lugubre. Vous incarnez une jeune héroïne égarée dans un parc d'attractions conçu d'après les écrits de Michael Reynolds, un auteur perturbé et diabolique qui semble ne pas avoir toute sa raison.

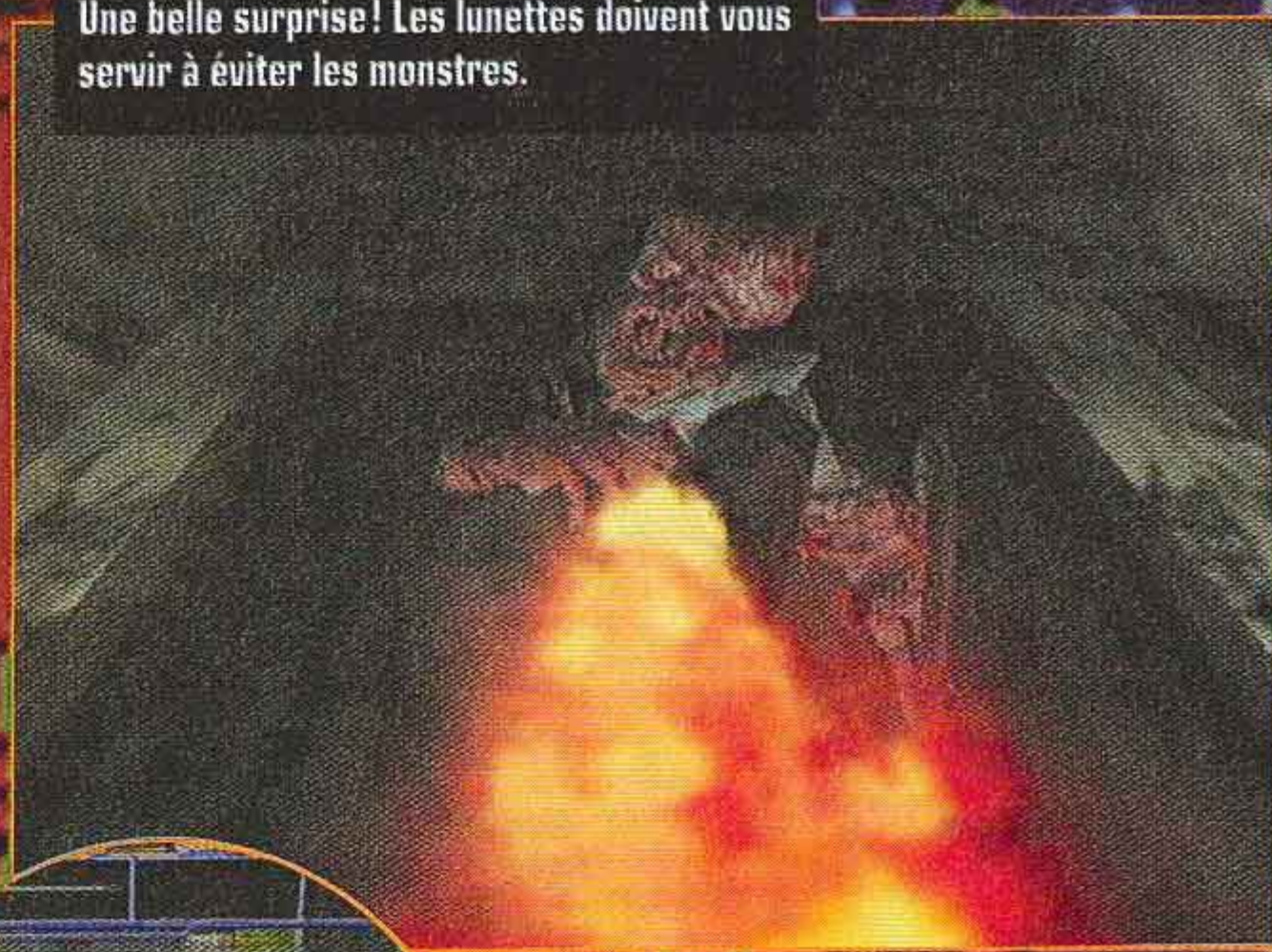
## Un système complexe

Une fois dans le parc, vous allez devoir choisir votre parcours. Tout d'abord, le cimetière vous permettra de vous familiariser avec les commandes du jeu et c'est à la pharmacie que vous ferez le plein de potions de soins. Vous devrez traverser les attractions en essayant d'éviter les pièges horribles destinés à vous faire perdre de la vie ou augmenter votre tension cardiaque. Grâce à une paire de jumelles spéciale, vous pourrez détecter les pièges qui vous sont tendus. À vous d'utiliser au mieux ces jumelles dont l'usage s'avère limité. De plus, il faut régulièrement absorber des potions pour soigner vos blessures. Les différents niveaux réservent une multitude de surprises dans le plus pur style gore. Et il faut avoir le cœur bien accroché pour progresser dans l'univers de Illbleed.



## Des attractions du feu du diable

Une belle surprise! Les lunettes doivent vous servir à éviter les monstres.



La pharmacienne vous délivrera des potions de soins bien utiles pour rester en vie.



même pas peur

## Toxic

Illbleed propose un scénario relativement original, et l'atmosphère qui se dégage de ce titre ne manque pas de piquant. Il est vrai que placer un jeu d'aventure dans le cadre d'un parc d'attractions est une bonne idée. Les péripéties sont assez surprenantes et la réalisation permet parfois de sursauter au hasard des pérégrinations de l'héroïne. L'orientation horrifique de Illbleed lui confère des moments sympathiques. Reste que la maniabilité souffre d'un manque cruel d'intérêt tant l'interactivité s'avère réduite.

## ILLBLEED

### les plus

- le scénario original

### les moins

- le fond de jeu réduit
- le manque de variété

## intérêt

75%

Illbleed partait bien mais il n'offre finalement pas le plaisir attendu. Les péripéties sont prévisibles, et le système de jeu est pour le moins limité.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : A.I.A.
- Éditeur : SEGA
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

**T**om Clancy est connu pour ses romans qui traitent de la nomenclature de l'ordre international, des forces de l'ONU et autres commandos secrets de l'Otan ou encore de la défense intérieure américaine. Rainbow Six fut la première des œuvres de Clancy à être adaptée en jeu vidéo. Vinrent ensuite Rogue Spear et Urban Operations. Voici donc que Red Storm, dernièrement racheté par Ubi Soft, adapte ce succès du PC sur PlayStation. Nous voilà donc dans la peau d'un commando sans peur ni remord, dont le devoir consiste à protéger la paix internationale. Avant chaque mission, il faut sélectionner une équipe composée de trois duos de choc et choisir leur équipement. Chacun de ces binômes aura ses propres particularités (tireurs d'élite, infiltration, explosifs...) à prendre en compte selon la situation.

## La tacatacataquétique du gendarme...

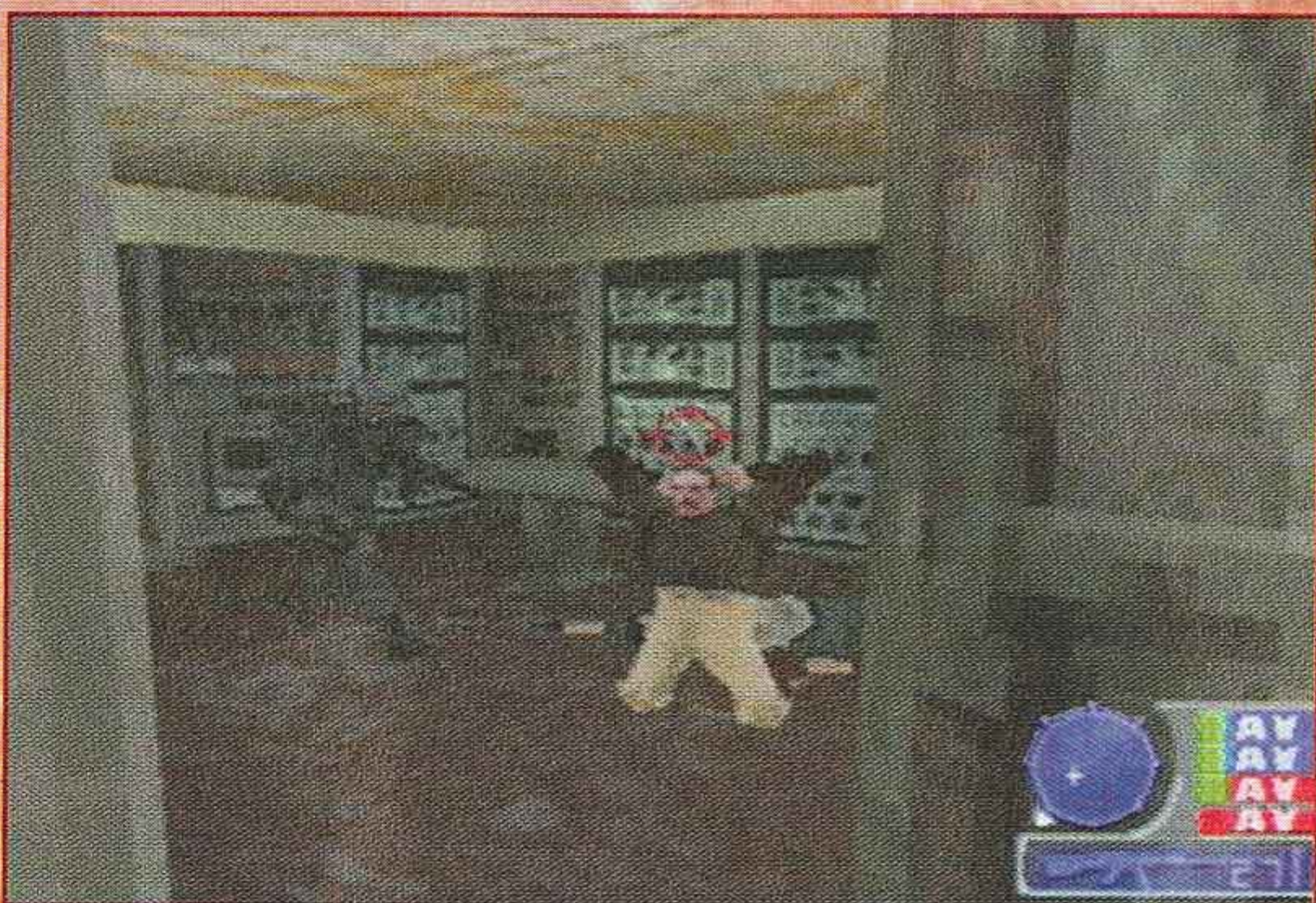
Ensuite, on pourra déterminer le trajet et les actions de chaque binôme. Un nouveau système de carte a d'ailleurs été développé exclusivement pour la PS.

On appelle ça des « waypoints ». Dans chaque salle ou lieu visités, on pourra attribuer des actions aux différentes équipes, et les déclencher ou non par des « go » codés. Alpha: l'équipe verte sécurise la pièce avec des flashbangs. Bêta: l'équipe bleue ouvre le feu... Bien sûr, vous dirigez un des membres et pouvez intervenir à n'importe quel moment. La préparation de l'action et des tactiques est évidemment le point crucial de la série des Rainbow Six. Pendant le jeu, les deux sticks analogiques sont mis à contribution. Celui de gauche dirige le viseur, et celui de droite permet d'avancer. Malheureusement, la sensibilité du viseur est vraiment mal réglée: elle ne permet de se retourner rapidement, action indispensable dans ce genre de jeu. Dès le premier essai, les situations de crise deviennent vite irrémédiables du fait de ce défaut majeur. Ajoutez à cela l'affichage très peu performant qui laisse peu de place à l'anticipation et à l'observation de l'ennemi, et vous obtenez un jeu très moyen. Dommage! Car sur PC, ce titre est tout simplement excellent.



La nouvelle map développée uniquement pour la PlayStation.

Les visages des otages auraient pu bénéficier d'un peu plus de diversité.



Une action préparée et synchronisée est la clef de la réussite. Curieusement, l'équipe dirigée par l'IA est plus efficace si vous êtes proche.



Rogue Spear est vraiment très intéressant. Les longues préparations des missions, les informations détaillées sur les circonstances de la crise, le scénario de Tom Clancy... Le jeu comporte quelques exclusivités, comme un mode deux joueurs spécialement conçu pour la PS, ainsi qu'une nouvelle interface plutôt réussie pour l'élaboration des waypoints. Là où le bât blesse, c'est au niveau de la réalisation: les graphismes ne sont pas à la hauteur, et le pire c'est que l'action en pâtit! La mauvaise gestion du viseur ne permet pas d'être efficace dans les missions délicates.



Attention aux rafales intempestives, le friendly fire est activé et vos coéquipiers pourraient en pâtir.

Le mode deux joueurs propose plein de variantes. Le mode escorte du VIP fait penser à Counterstrike sur PC.

Le zoom est bien pratique, mais pas moyen de profiter de la visée automatique habituellement disponible.



**Au service des Américains**



## les plus

- Doom-Like ultra réaliste
- l'interface efficace
- le scénario de Tom Clancy

## les moins

- les bogues d'IA
- la réalisation moyenne
- la jouabilité pas évidente

## intérêt

80%

De bonnes idées, mais par malheur la réalisation ne suit pas vraiment. Une conversion PlayStation pas tout à fait réussie.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANCAIS
- Développeur: RED STORM
- Éditeur: UBI SOFT
- ACTION STRATÉGIE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: ELEVÉE





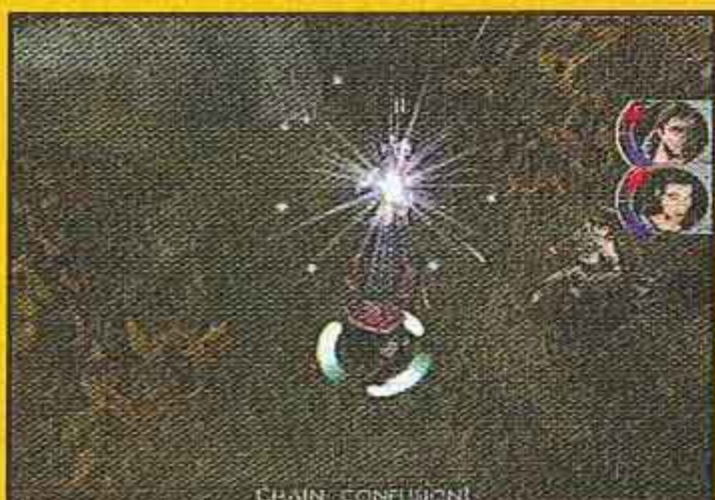
# SUMMONER

## BASTON ET INVOCATION

Outre les différentes attaques des personnages et les petits combos, c'est l'invocation des différentes bestioles qui présente le plus d'intérêt lors des combats. Malheureusement, quelques heures de jeu sont nécessaires avant de maîtriser ces techniques qui nécessitent la possession d'anneaux magiques très rares...



Les autres persos sont capables de se débrouiller seuls pendant les combats. Il est donc facile d'encercler l'adversaire.



Les petits combos ne sont pas très efficaces, mais ils permettent quand même de se débarrasser des ennemis les plus faibles.



Les bestioles invoquées progressent elles aussi au fil des combats. Sans elles, certaines rencontres sont perdues d'avance.

On incarne un personnage nommé Joseph, dont le village a été entièrement ravagé. Doté de pouvoirs magiques, notre héros va donc se lancer dans l'aventure, et tenter de percer les mystères de son pays, notamment les techniques permettant d'invoquer d'étranges créatures. Un début de scénario assez classique... Pour progresser dans cette quête, discuter avec les différents personnages rencontrés est indispensable : certains vont nous confier de petites missions, d'autres nous guident, et quelques-uns embrassent notre quête. Ainsi, au fil de l'aventure, on se retrouve avec une multitude de sous-objectifs qui obligent à explorer chaque lieu, et l'arrivée de nouveaux persos dans l'équipe diversifie les stratégies de combat.

### Combats étranges

Ces combats s'effectuent en temps réel, comme dans Evergrace ou Warriors of Might and Magic. Une pression sur le bouton Croix suffit à locker le ou les ennemi(s), et en variant les combinaisons sur les flèches directionnelles on peut exécuter de petits combos. Un principe sympathique, mais peu captivant dans ce cas. Les combats sont mous, imprécis et peu passionnants, car ils ne demandent pas vraiment de technique ni d'habileté. Comme dans tout RPG qui se respecte, le

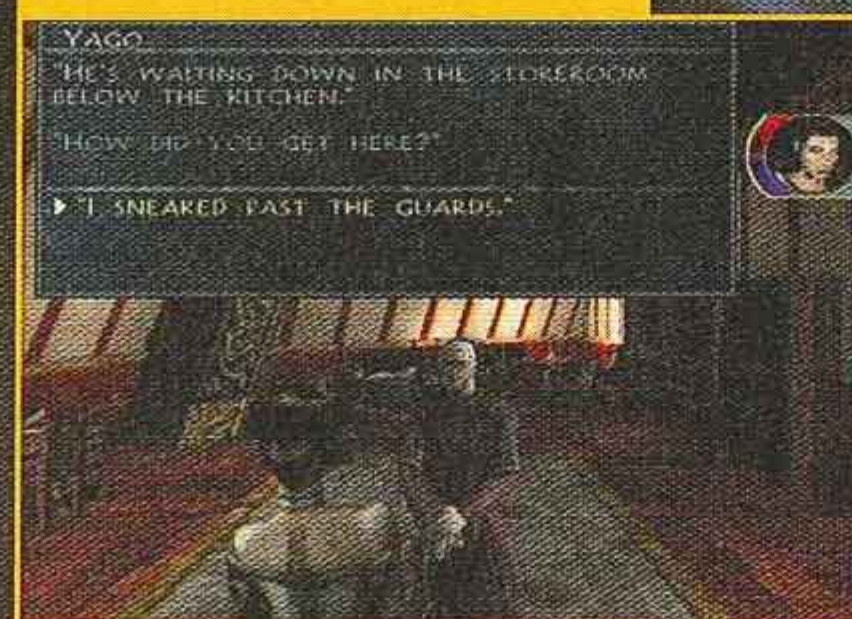
niveau d'expérience des héros progresse au fil des victoires, mais les combats n'y gagnent pas vraiment en intensité. Évidemment, les objets avec lesquels on équipe nos héros jouent un rôle important dans la violence de leurs attaques et leur résistance aux chocs, et les divers gadgets que l'on trouve peuvent améliorer leurs pouvoirs. Bref, les adeptes ne seront pas déroutés par le fond de jeu, qui comme le reste est particulièrement classique...

### Une réalisation satisfaisante

Les graphismes de Summoner ne vont pas vous faire sauter de joie, mais il faut bien reconnaître qu'ils sont un poil plus réussis que ceux des autres titres du même genre. Avec des détails plus nombreux que Dark Cloud, et des décors générale-

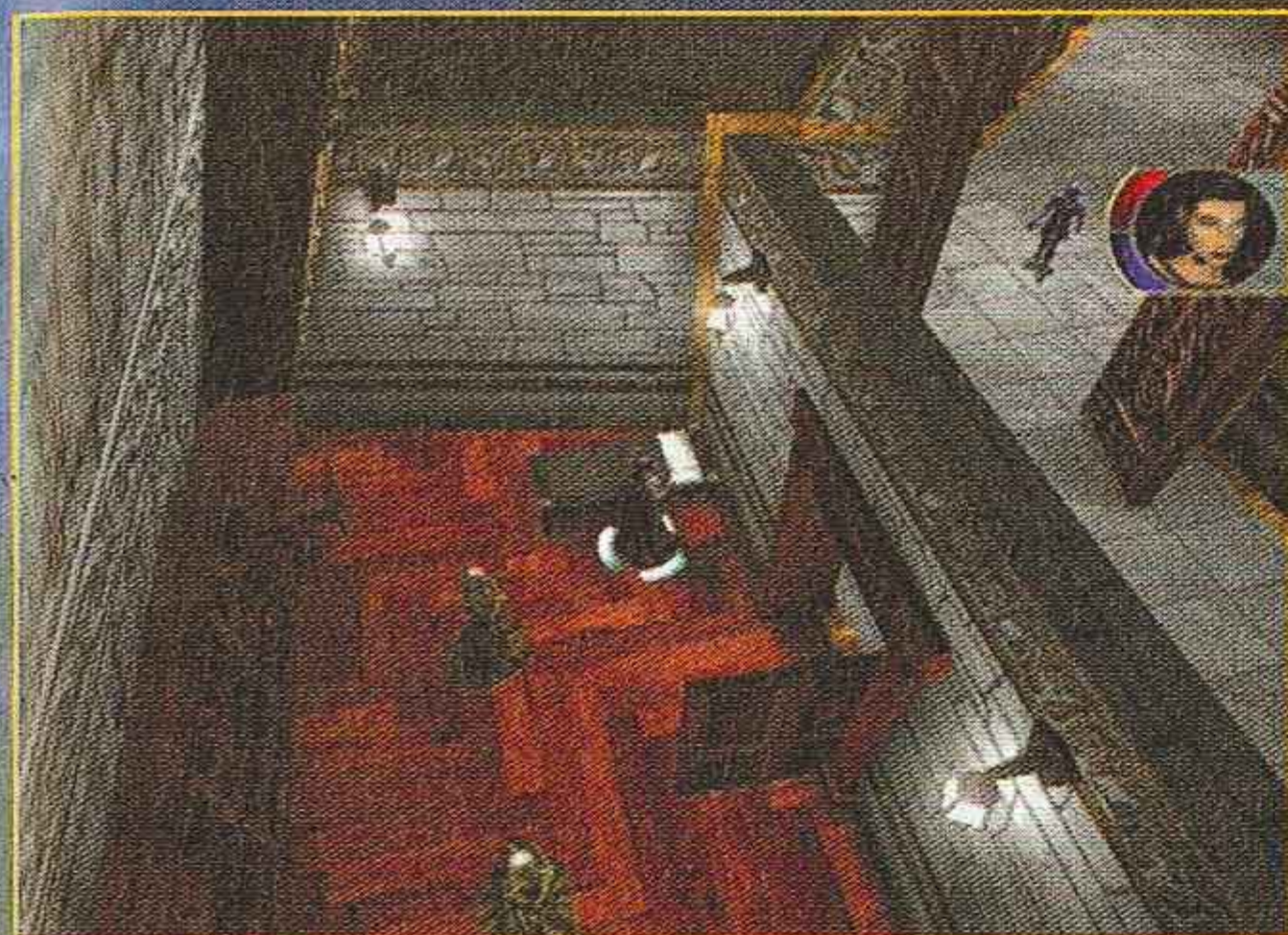
ment plus variés qu'Evergrace, le jeu s'avère plus vivant et plus agréable. Les villes sont souvent animées, et l'on y voit les habitants s'affairer. Par contre les donjons sont toujours aussi monotones : ils se composent la plupart du temps d'un ensemble de couloirs sombres sur plusieurs étages... Côté animation, si les rotations de caméra se passent bien, l'ensemble manque quand même de fluidité et l'on voit souvent le décor apparaître par bloc à l'horizon. Enfin, le gameplay est relativement bien pensé, l'ensemble des commandes est simple et efficace. Bref, Summoner ne risque pas de surclasser ses concurrents sur PS2, mais possède quelques qualités pouvant tenter certains joueurs. Dommage que les combats et le scénario ne soient pas plus palpitants...

Les scènes de dialogue sont indispensables pour progresser.



**Invoquer des créatures ne suffit pas à animer les combats**



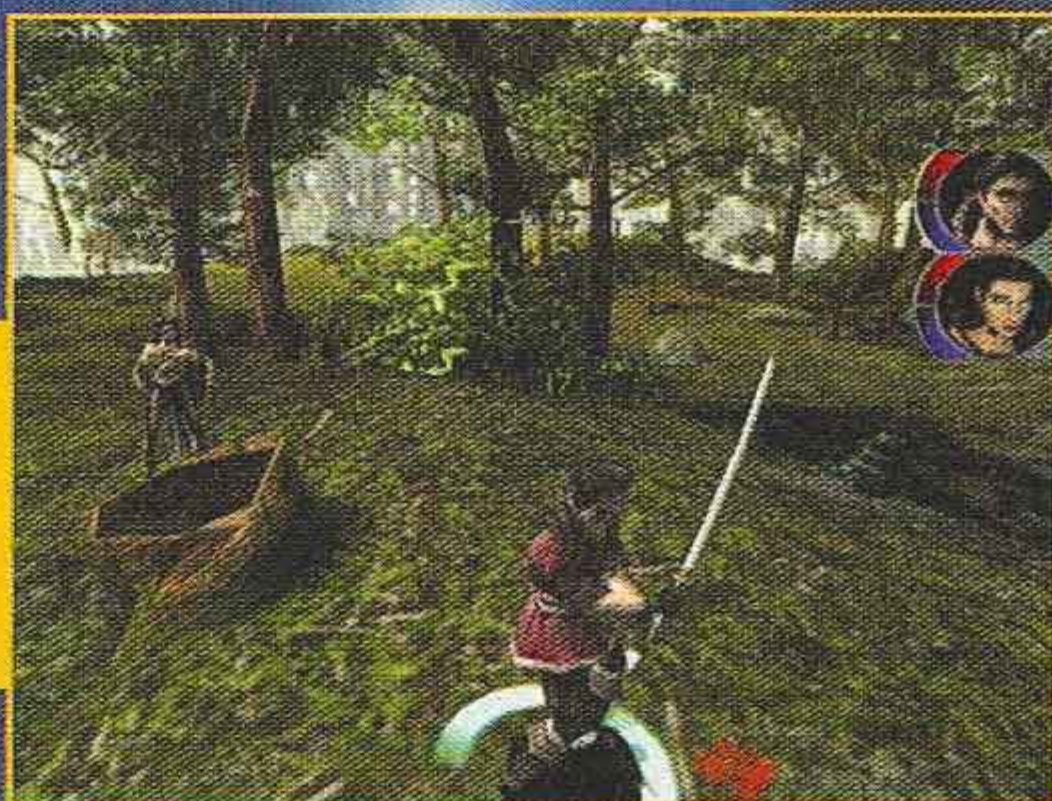


Il est possible de scinder l'équipe pour réaliser des actions en solo. Ici, une épreuve d'infiltration.

Les magies ne sont pas spectaculaires. Des effets visuels plus prononcés auraient été les bienvenus.



Les aires de jeu sont assez grandes et les décors sont assez riches. Dommage que l'animation ne suive pas.



La caméra bouge mais l'angle choisi est mal adapté.



Votre perso principal est capable de magies de guérison, mais il est vulnérable lorsqu'il les déclenche.

text



La carte générale n'est pas une merveille. On y subit quelques attaques imprévues.



toui, mais...

**Kael**

L'idée de base de Summoner est assez sympa. Le fait de pouvoir invoquer des monstres est bien pratique à certains moments. Graphiquement, le jeu est très agréable. Les décors sont fouillés et variés. Mais je trouve que ce titre est plus destiné aux joueurs PC. Les combats sont un peu trop répétitifs et manquent cruellement de pêche. Bref, nous avons affaire à un jeu sans prétention mais qui trouvera sans doute son public.

## Summoner les plus

- un univers vivant
- des graphismes agréables
- des commandes simples

## les moins

- des bruitages simplistes et rares
- des combats trop mous

## intérêt

80%

Les amateurs seront déçus par les combats et par le manque d'action. Dommage, car le jeu contient quelques bonnes idées.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : VOLITION
- Éditeur : THQ
- RPG ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

bof...

**Zano**

Summoner ne risque pas de me faire relever la nuit. Les combats sont beaucoup trop mous et l'aventure ne se diversifie pas assez, ce qui donne donc plutôt envie de dormir. On ne parlera pas des bruitages, de l'animation, des déplacements des persos, des effets visuels lors des magies, et de l'angle de caméra choisi, car cela deviendrait trop méchant. Bref, en cette période pauvre en titres de qualité, Summoner fera patienter les plus affamés des inconditionnels du genre, à condition qu'ils soient très très motivés!



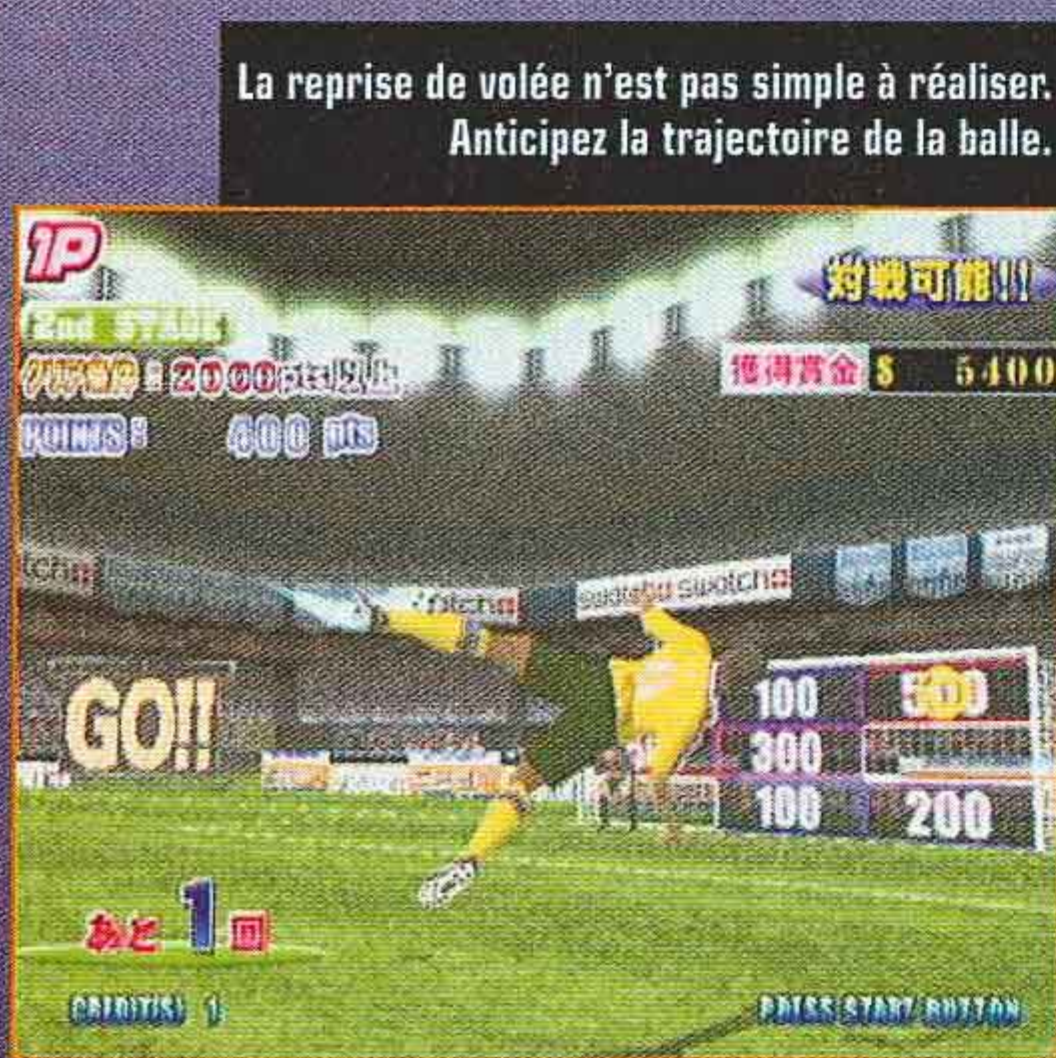
# SPORTS JAM



Le base-ball demande de la précision et des bons réflexes.



Il faut un bon timing pour réaliser les lancers francs.



La reprise de volée n'est pas simple à réaliser. Anticipez la trajectoire de la balle.

## Tout le sport en un jeu



Le golf est réservé aux plus calmes. Silence, on joue.



L'épreuve cycliste de vitesse sur piste demande une bonne coordination.



Cette épreuve de foot américain manque un peu d'intérêt. Seule, la force parle.



100 % arcade

## Toxic

Ce Sports Jam propose quelques beaux challenges en short. Les épreuves y sont variées et bien rythmées. Les modes de jeu sont en nombre réduit, et le mode Dreamcast ne propose pas de véritables surprises. L'intérêt général en prend donc un coup, mais le fun, seul ou à plusieurs, est quand même bien présent. La jouabilité est étudiée pour procurer un maximum de sensations. La réalisation est soignée et le spectacle est de très bonne qualité. Un soft d'arcade qui défoule, mais qui pêche par sa durée de vie assez limitée.



## les plus

- défoulant et varié
- une bonne réalisation

## les moins

- la durée de vie assez faible
- modes de jeu trop limités

## intérêt

85%

Un peu d'entraînement vous permettra de battre des records. Un beau jeu trop court, vu son prix, qui ravira les fans d'arcade.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : WOW
- Éditeur : SEGA
- SPORT ARCADE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



# WORMS WORLD PARTY



Le temps de réflexion de l'ordinateur est encore trop long.

**P**as besoin de vous faire un topo complet sur Worms, peu d'entre vous ignorent qui sont ces petits vers guerriers. Quoi de neuf donc dans cette version Dreamcast? Eh bien, pas grand-chose... Les parties opposent toujours deux équipes de vers armés jusqu'aux dents, et le but est bien sûr d'exterminer l'adversaire. Si les zones de combat ont parfois été redessinées, elles demeurent dans l'ensemble identiques à celles des autres versions; à savoir: accidentées, escarpées, piégées... Bien sûr, l'eau, omniprésente, constitue toujours un danger pour nos braves asticots qui ne savent pas nager.

Graphiquement, et même si cette version Dreamcast est très clean, il n'y a pas de quoi sauter au plafond: les Worms sont toujours trop petits et les attaques

manquent de pêche et d'effets visuels. Le stock d'armes proposé reste sensiblement le même que dans les versions PlayStation et Nintendo 64, et les attaques s'enchaînent encore à tour de rôle.

## On prend les mêmes...

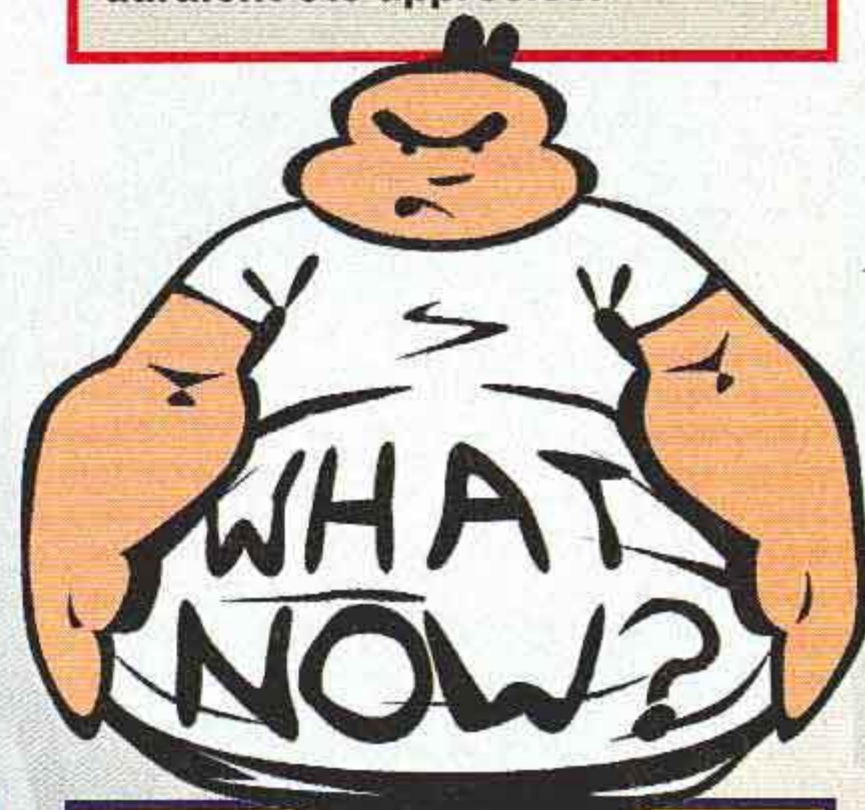
La lenteur de l'ordinateur n'a toujours pas été réglée; on attend un bon moment avant qu'il ne se décide à porter son coup... Les joueurs qui s'y sont déjà essayés auront compris que les modifications qu'ils attendaient ne sont pas au rendez-vous. Même si les modes solos sont nombreux (missions, death match, scénario, entraînement...), son seul véritable argument reste donc le mode multijoueur, pouvant accueillir quatre participants. Là, le titre prend de nouveau toute son ampleur et se révèle toujours aussi fun...



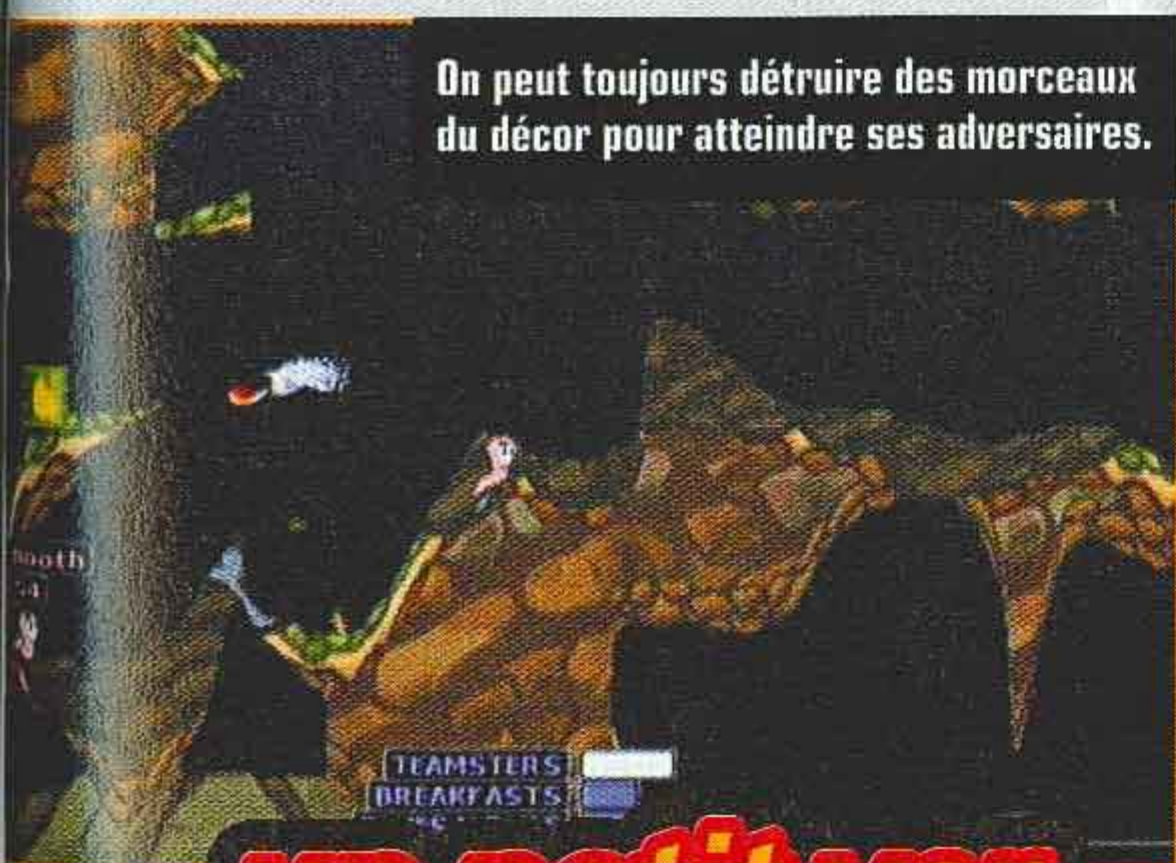
à plusieurs

**Zano**

Pour celui qui possède déjà une autre version d'un jeu Worms, ce titre ne présente pas grand intérêt. Comme d'habitude, on s'y ennue tout seul, et avoir des partenaires est toujours vital pour tirer pleinement parti du jeu. Personnellement, je trouve le visuel réussi, mais un poil en dessous de ce que peut faire la Dreamcast. Enfin, quelques nouveautés dans les armes et de nouveaux modes auraient été appréciés.



On peut toujours détruire des morceaux du décor pour atteindre ses adversaires.



Le mode entraînement est utile pour apprendre à manier les différentes armes avec précision.



**un petit ver pour la route?**



Le bazooka reste l'une des armes les plus simples à utiliser. Et l'une des plus efficaces!

Le mode mission impose la récupération d'objets en temps limité. Il faut alors maîtriser tous les déplacements.



## les plus

- le multijoueur très fun
- l'humour
- la durée de vie

## les moins

- le jeu en solo
- l'aspect répétitif
- les graphismes simplistes

## intérêt

80%

Worms demeure très amusant à plusieurs, mais le concept commence singulièrement à s'user.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANCAIS
- Textes: FRANCAIS
- Développeur: TEAM 17
- Éditeur: TITUS
- STRATÉGIE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté: PROGRESSIVE





## BOSCO ROSCO !

Tous les grands rivaux de Spiderman sont présents, Rhino, Venom, Carnage, Dr Octopus, le symbiote de son costume, etc. Ils vous donneront du fil à retordre, car ils sont loin d'être faciles à battre, il faudra souvent vous servir d'éléments du décor pour esquiver leurs coups et les vaincre.



Rhino foncera sur les pylônes électriques et sera pris de violents spasmes après y avoir enfoncé sa corne.



Venom vous soulève comme un fétu de paille pour vous lécher la pomme de sa grande langue et jeter ensuite un « Hummm, tasty ! » des plus canailles.



Venom la suite... cette fois, il tient Mary Jane captive dans une cuve qui se remplit d'eau au fil du combat. Surtout, désactivez les switches après Venom !

# SPIDERMAN

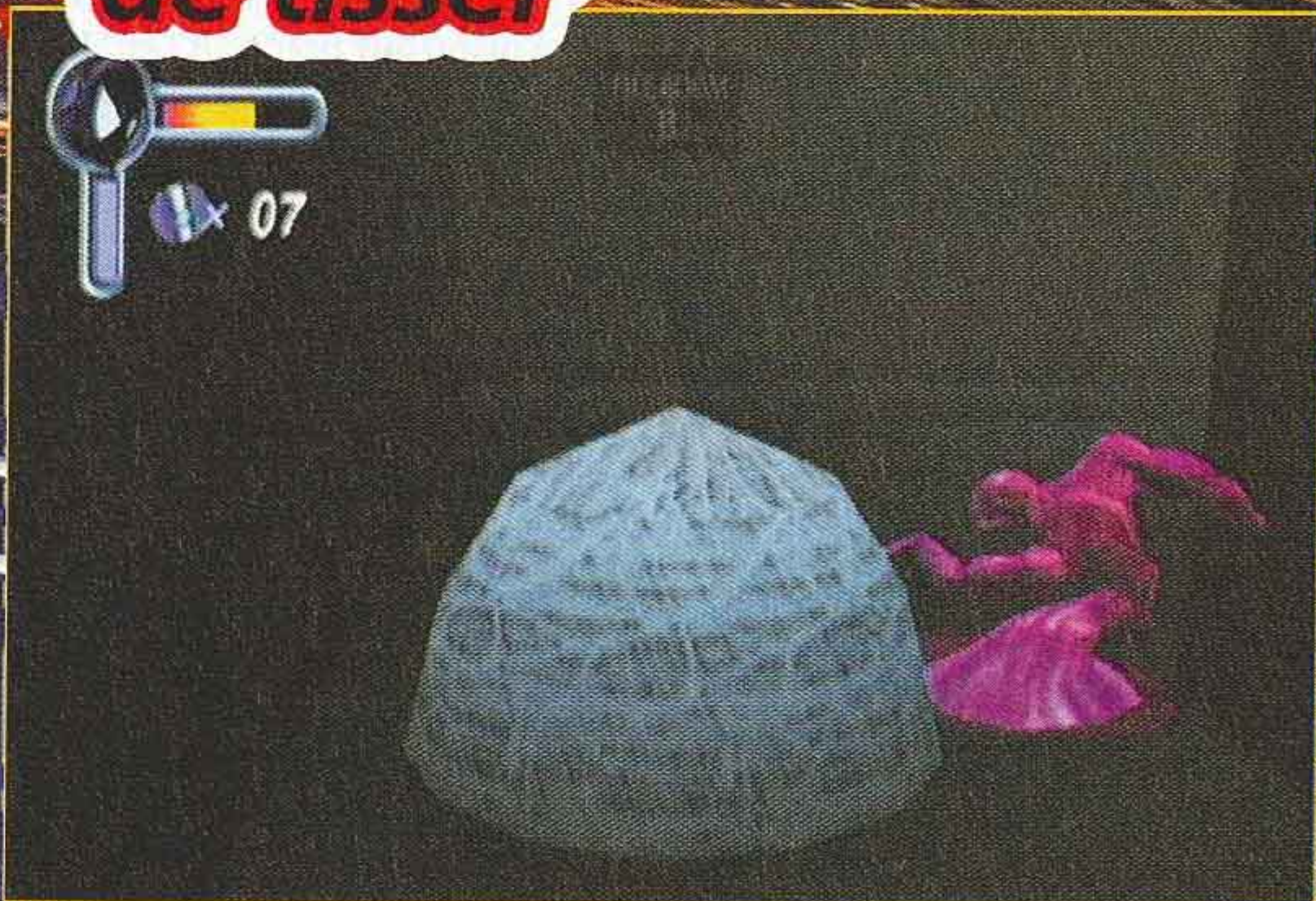
## Comme une envie de tisser



Mysterio a pris des proportions gigantesques et ses différents talons d'Achille sont bien visibles ; mais les atteindre est une autre histoire.



Un mélange d'Octopus et du symbiote avec ses bras en forme de cannelloni. Cours petit, cours !



Le cocon de toile fait office de protection mais aussi d'attaque. En se brisant, les morceaux vont gifler les adversaires.



Les nombreux challenges du mode training vous permettront de vous faire la main.

**S**piderman est un héros mutant apparu dans la série des Quatre Fantastiques. Le succès rencontré auprès des lecteurs de Marvel fut tel que Stan Lee pris la décision d'en faire un héros à part entière... Neversoft, responsable de Tony Hawk's Pro Skater l'a adapté sur PS. Parmi les adaptations de l'araignée sur console, la version Dreamcast devrait être celle qui restitue les meilleurs graphismes.

### C'est kiki ?

Peter Parker a perdu ses parents alors qu'il avait tout juste six ans. Son oncle et sa tante May l'accueillent donc à New York, où il grandit. Il fait de brillantes études et obtient un diplôme de science à la Midtown High School. Un jour, lors d'une exposition sur le traitement des déchets nucléaires, une araignée passe dans un accélérateur de

particules, puis mord Peter pour mourir ensuite. De retour chez lui Peter s'aperçoit qu'il vient d'acquiescer des super-pouvoirs. Il décide dès lors de faire sa propre justice, prend des photos de ses exploits et revend ses articles au New York Daily Bugle dirigé par Jonah Jameson.

### Speedé Man ? C'est moi !

Le soft reprend les nombreuses péripéties des aventures de Spidey, ses rencontres avec ses adversaires les plus connus, le Scorpion, Venom, Carnage, Octopus... Il s'agit d'un jeu d'action, tout en 3D, dans lequel on se balade sur les parois, on vaque de building en building en

lançant de la toile, exactement comme dans le comics. Les objectifs sont divers, rejoindre la banque par les toits, sauver des otages, battre Venom à la course, etc. Vos alliés, la Chatte, la Torche et des tas d'autres issus de l'univers Marvel, vous permettront de faire des pauses dans l'action et viendront souvent vous porter conseil. Les possibilités concernant Speed Hermann et sa toile sont nombreuses : il peut envoyer une boule neutralisante, se protéger sous un cocon, engluier les méchants, atteindre rapidement le plafond, etc. Il possède aussi quelques jolis coups qui lui permettent de finir les adversaires englués ou sonnés. Le jeu mélange phases de haute voltige, d'infiltration et de baston avec une bonne dose de savoir-faire. La difficulté n'est pas très élevée, mais on pourra jouer en Hard, et les innombrables goodies à récolter nécessiteront de recommencer le jeu plusieurs fois. Bref, le soft est assez complet et devrait satisfaire à la fois les férus de jeu d'action et les fans de Spiderman.



On est toujours plus tranquille au plafond.  
En plus le sang monte au cerveau, ce qui est rare  
et plutôt agréable. Hihhi!

Y a pas de mal à se faire de la pub...

quel drôle de nom

## Switch

Cette version Dreamcast de Spiderman ne sortira pas en France. Si vous voulez vous le procurer, il faudra donc passer par l'import US. Le jeu est exactement semblable à son homologue sur PS, mais avec des textures dignes de la Dreamcast. La jouabilité est plutôt bonne, Spidey réagit bien, et ses actions sont plutôt nombreuses (bouclier, boule de toile, araignée au plafond en un éclair...). Le jeu est agréable, avec des environnements très vastes, et la Dreamcast s'en tire plutôt bien, si l'on passe outre un très léger clipping et un petit filet brumeux. Au final: un bon petit jeu d'action peut-être un peu court, mais qui m'a bien plu.

Les lézards  
sont balaises.  
Alors méfiance  
si vous ne  
voulez pas vous  
ramasser une  
grosse claque !

Y a le feu aux symbiotes !

oui, oui!

## Niiico

L'épisode sur PlayStation était une réussite, il l'est toujours sur Dreamcast. Si le jeu reste identique, les graphismes ont évolués et sont dans l'ensemble réussis. On appréciera particulièrement le soin apporté aux différentes animations ainsi qu'au look des boss que l'on affronte à de nombreuses reprises dans le jeu. L'univers de Marvel Comics est parfaitement respecté.

## SPIDER-MAN les plus

- la plus belle adaptation de Spidey
- la jouabilité arachnéenne

## les moins

- la réalisation technique sommaire
- la courte durée de vie

## intérêt

86%

Une adaptation semblable à la version PS. Des cinématiques sympas, bien dans l'ambiance du comics. Un bon petit jeu d'action à réserver aux fans de Spidey...

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : NEVERSOFT
- Éditeur : ACTIVISION
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



# RUGBY

**L**e rugby est un sport qui commence à trouver sa place sur console. Après quelques essais plus ou moins réussis, le voici qui s'initie à la PlayStation 2. Pas de surprise, les menus sont dans la grande tradition des simulations d'Electronic Arts. Dans le mode coup d'envoi, vous accédez directement au terrain. Du coup, il n'est pas possible de sélectionner toutes les options des modes simulation. Le mode test-match vous permet de sélectionner les équipes qui participeront à ce match amical et les options stratégiques qui guideront vos joueurs sur le terrain.

## Tournoi et autres joutes

Le mode tournoi se décompose en plusieurs compétitions bien spécifiques. La Coupe du monde regroupe

La mêlée galloise tiendra-t-elle le choc ?

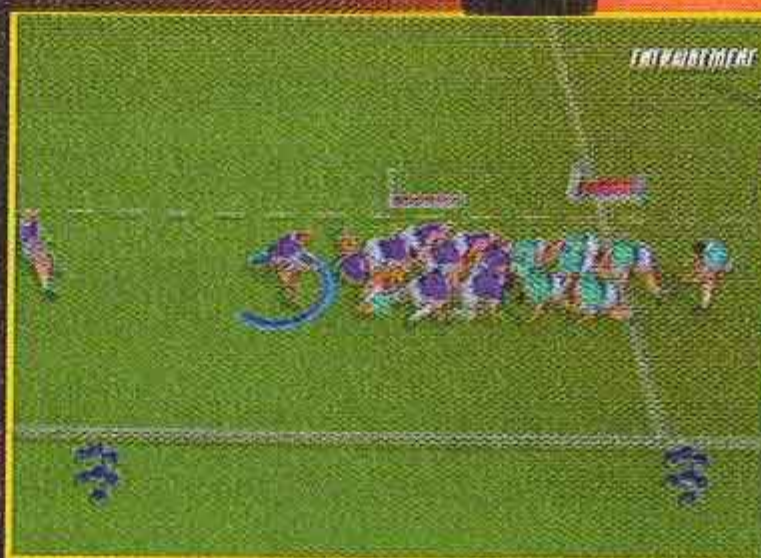


Les All Blacks sonnent la charge !



L'interception est violente. L'action va aller à l'essai.

## Un sport d'homme sévèrement en short



L'entraînement est obligatoire pour maîtriser les commandes.



L'open under est une arme redoutable pour gagner du terrain. Mais gare à la contre-attaque...

les meilleures nations d'Ovalie, alors que le tournoi des Six Nations regroupe la crème du rugby européen (quoique l'Italie...). Quant au Tri-Nations, c'est son pendant pour les équipes de l'hémisphère sud. Les joueurs qui veulent progresser s'acharneront sur le mode tournoi. Les options, elles, sont très complètes et permettent d'ajuster correctement les paramètres du jeu. Les statistiques, complètes, régaleront les fans de rugby. En clair, les menus imposent le respect. Dommage que les changements de paramètres en cours de match apparaissent un peu plus limités à cause de la maniabilité un peu approximative.



Comme d'habitude, les Français se font pénaliser d'entrée de jeu.

## RUGBY les plus

- le beau graphisme
- une simulation complète

## les moins

- la jouabilité approximative
- les actions parfois confuses

## intérêt

84%

Il est possible de prendre du plaisir avec ce jeu. Néanmoins, les limites évidentes de la maniabilité, gâchent la fête.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA SPORTS
- RUGBY
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



## un peu imprécis

## Toxic

Ce Rugby signé Electronic Arts est bien réalisé, avec des joueurs et des stades bien modélisés. Mais il faut regretter la relative froideur des couleurs et une motion capture parfois un peu lente sur les gestes techniques. La jouabilité est un peu problématique. En effet, la configuration des boutons n'apparaît ni logique ni instinctive. Ces problèmes de maniabilité, même si elle assure un minimum de sensations, ne permettent pas de profiter pleinement des qualités de cette simulation.



# GT ADVANCE RACING CHAMPIONSHIP



Au début, GT Advance m'a agréablement surpris. Il est plutôt joli, et le fait d'y piloter de vrais véhicules reconnaissables au premier coup d'œil est un bon argument. Mais au bout de quelques minutes, je me suis un peu lassé. Les courses deviennent vraiment délicates, et le pilotage peu précis complique pas mal la tâche. Difficile de terminer les 32 courses sur la première marche du podium... Mais bon, ceux qui aiment les jeux de voitures sur portable s'amuseront un moment, à condition qu'ils coupent le son de leur GBA...

**V**oici le premier jeu de voitures sur la nouvelle portable de Nintendo. GT Advance est un jeu de courses orienté arcade, qui grâce à ses licences, propose de piloter de vrais véhicules. Il est donc possible d'y conduire des Mazda, Mitsubishi, Toyota, Suzuki, Honda, Nissan et Subaru. La qualité de modélisation des voitures est étonnante pour une console portable, on y reconnaît sans difficulté chacun des modèles, et le pilotage diffère légèrement lorsque l'on passe de l'un à l'autre. Le jeu propose différents modes comme le time attack ou le single race, mais c'est le championnat qui présente le plus d'intérêt. Avec trente-deux tracés différents et trois niveaux de difficulté, il y a de quoi s'occuper un bon moment. En terminant premier d'une course, on

gagne des pièces mécaniques pour booster sa caisse (turbo, amortisseurs, freins...), et les performances des véhicules augmentent donc à chaque épreuve.

## Pas si simple !

Pour découvrir de nouveaux bolides, il faudra terminer en tête des championnats dans chacun des trois niveaux de difficulté, mais la tâche ne s'annonce pas si facile. En effet, les véhicules sont assez délicats à piloter, et certains tracés un peu complexes posent souvent problème. Côté réalisation, ce GT Advance est étonnant : si les voitures sont très belles, les décors sont inégaux et souvent un peu simplistes. Bon, l'ensemble bouge bien et la sensation de vitesse est très bonne, mais il n'y a qu'une vue extérieure. Enfin, c'est sur le plan

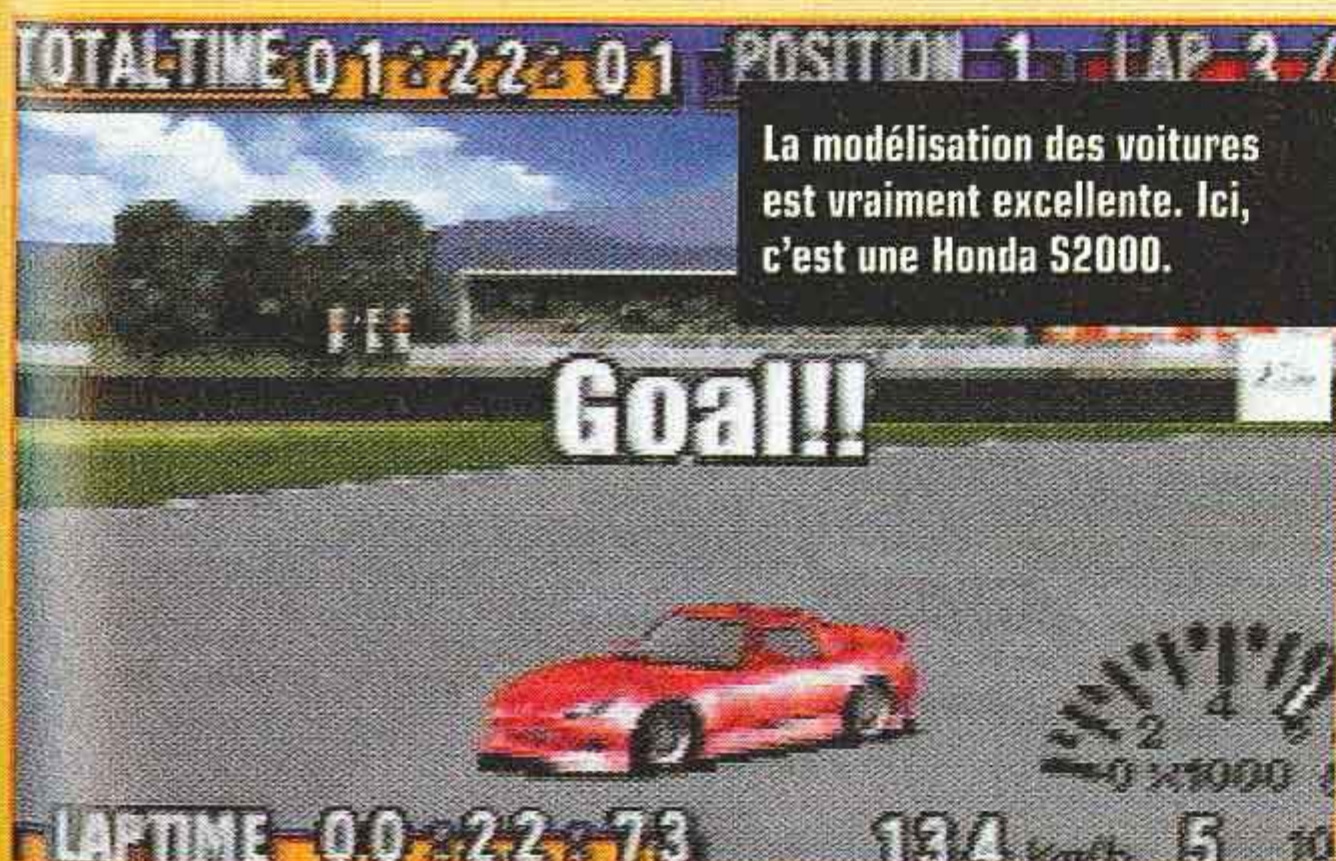
sonore que ce jeu déçoit : le bruit des moteurs est mal imité et les musiques vraiment pas terribles. Bref, GT Advance est un jeu agréable, idéal pour celui qui aime les jeux de courses, mais il manque quand même de profondeur. Des modes différents et un pilotage plus nerveux auraient été appréciés...



Si l'on ne termine pas sur le podium, le championnat s'arrête. Pas le droit à l'erreur.

## Un long championnat... de poche

Il est nécessaire de maîtriser le dérapage et le contre-braquage pour négocier certains virages.



La modélisation des voitures est vraiment excellente. Ici, c'est une Honda S2000.



Les courses de nuit sont réussies, mais l'ensemble manque un peu de détails.



Ce menu permet d'ajouter de nouvelles pièces à sa voiture pour augmenter ses performances.



## les plus

- sept constructeurs
- 32 circuits
- la sensation de vitesse

## les moins

- le pilotage délicat
- la difficulté un peu élevée
- la pauvreté des décors

## intérêt

85%

Un jeu sympathique mais pas révolutionnaire. Il y a cependant un pas en avant en matière de jeux de voitures sur portable.

- Version : IMPORT JAP.
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS/JAP.
- Développeur : MTO
- Éditeur : THQ
- COURSE ARCADE
- 1-2 JOUEURS (EN LINK)
- Difficulté : ÉLEVÉE



# test



# MISTER DRILLER 2



Il faut éviter de creuser les blocs marron, car on perd de l'oxygène.



**M**ister Driller fait partie de ces petits jeux qui divisent les joueurs : on adore ou on déteste. Pour ceux qui ne le savent pas, le principe de ce titre est ultra simple : descendre le plus bas possible en creusant des blocs de couleur disposés de manière aléatoire. Lorsque des couleurs identiques se heurtent, les blocs disparaissent, et des combos en chaîne se produisent fréquemment. Évidemment, notre petit perso ne doit pas se faire écraser par l'un de ces blocs, et pour corser le tout, il doit

aussi récupérer des gélules d'oxygène afin de ne pas périr asphyxié. Bref, il faut creuser intelligemment et rapidement...

## Des challenges variés

Plusieurs modes de jeu sont proposés, mais le grand classique reste celui qui consiste à creuser le plus bas possible. Le time attack est lui aussi très intéressant, il faut y parcourir 100 m le plus rapidement possible pour débloquent de nouveaux tableaux. Ici, Namco a rajouté des blocs spéciaux qui font pivoter l'écran de

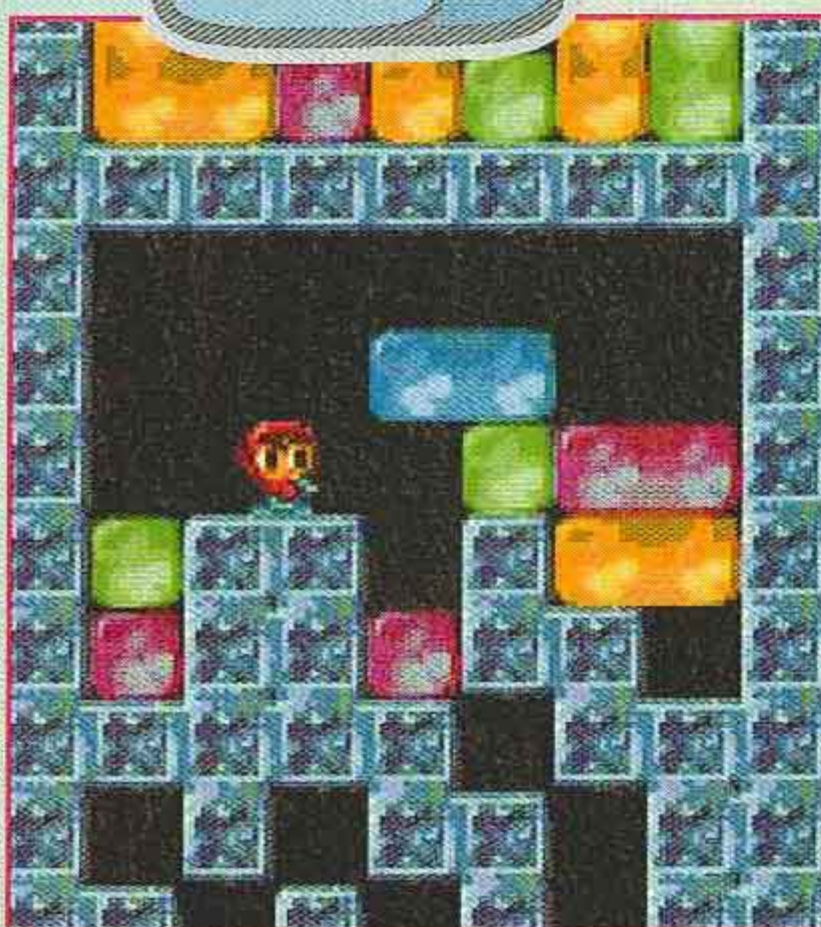
180°, ce qui occasionne de belles frayeurs lorsque tout nous retombe dessus. Enfin, on peut aussi jouer à deux en link, et choisir entre deux personnages.

Au final, comme ses prédécesseurs, ce Mister Driller 2 se révèle très amusant et la possibilité de l'emmener partout devrait tenter pas mal d'adeptes du casse-tête...



J'avais adoré Mister Driller sur PS et DC, et je dois reconnaître que la perspective d'emmener cette petite cartouche partout m'attire fortement. C'est le genre de jeu indispensable sur une console portable, en attendant Tetris... Bon, ceux qui n'ont pas accroché ne seront toujours pas tentés, mais les nostalgiques des petits jeux d'arcade des 80's qui aiment se casser la tête vont à coup sûr prendre leur pied.

## Idéal sur portable



Le mode time attack réserve des surprises. Des blocs secrets font disparaître des blocs incassables.

Il faut surveiller sa jauge d'air pour ne pas s'asphyxier.



Tous les 100 mètres, on passe à un nouveau tableau.

En time attack, des bonus de secondes sont là pour vous permettre de terminer le tableau à temps.



## les plus

- un concept original et captivant
- 2 joueurs en link

## les moins

- la difficulté élevée
- la durée de vie réduite

## intérêt

86%

Si on aime le genre, il est assez difficile d'en décrocher.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- CASSE-TÊTE
- 1-2 JOUEURS EN LINK
- Difficulté : ÉLEVÉE



# RING OF RED

test



Ce mécha est un monstre de puissance.



La guerre comme si vous y étiez.

**R**ing of Red vous propose de participer à une confrontation armée entre deux camps s'opposant pour la domination territoriale du Japon. Après de nombreuses années de conflits politiques et de joutes militaires, nous nous retrouvons en 1964, alors que le Japon est scindé en deux entités qui ne cessent de guerroyer. Avec l'aide de mécha-guerriers, à savoir de gigantesques robots de combat directement issus de la culture manga japonaise, vous devrez contrer vos adversaires en répartissant vos forces sur l'ensemble des cartes imposées et en remplissant des missions qui vous conduiront jusqu'à la victoire finale.

## Le champ de bataille

Une fois vos orientations principales déterminées, l'action vous attend sur le terrain. Vous choisirez alors entre les différentes possibili-

tés de combat, rapproché ou à distance, pour détruire votre opposant direct. Par exemple, les fantassins pourront apporter une aide non négligeable aux tirs puissants des mécha-guerriers de métal.

Un système de visée permet d'ajuster des tirs lourds pour anéantir les défenses adverses. Il faudra également investir quelques places fortes pour avancer sur la carte et progresser vers la victoire finale. Une série de dialogues écrits vous familiarisera avec le déroulement du scénario et la « psychologie » des personnages en présence. Vos succès ou vos échecs conditionneront la suite de votre quête.

Tout dans Ring of Red est pensé pour éveiller le fin stratège qui sommeille en vous...

Admirez la belle bête que voilà ! C'est juste pour faire la guerre, quelle chance !



## La guerre du bon goût



Les stratégies sont assez simplistes. Le strict minimum pour des militaires.



Le placement sur la carte est primordial.



Le système de tir est précis, mais l'action n'est pas assez survoltée.



katastrophe

Toxic

En ce qui concerne la partie jeu, ce Ring of Red propose des petites batailles paramétrables qui divertiront les fans de wargames pas trop complexes. Les combats se déroulent de manière logique et un minimum de réflexion suffit pour s'assurer la victoire. La réalisation est convenable, même si le niveau de détail est un peu léger. Par contre, l'idéologie véhiculée par ce jeu ainsi que la symbolique graphique rappellent de douloureux souvenirs. En effet, les uniformes des soldats et des généraux ressemblent fâcheusement à ceux des SS ! Était-ce indispensable ?

RING of RED

les plus

- les combats qui friment
- la prise en main rapide

les moins

- le scénario de mauvais goût
- le peu de profondeur

intérêt

75%

Le principal intérêt de Ring of Red tient à son côté convivial et instinctif. Mais sa réalisation, juste convenable, et son scénario rance gâchent tout.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- WARGAME
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE





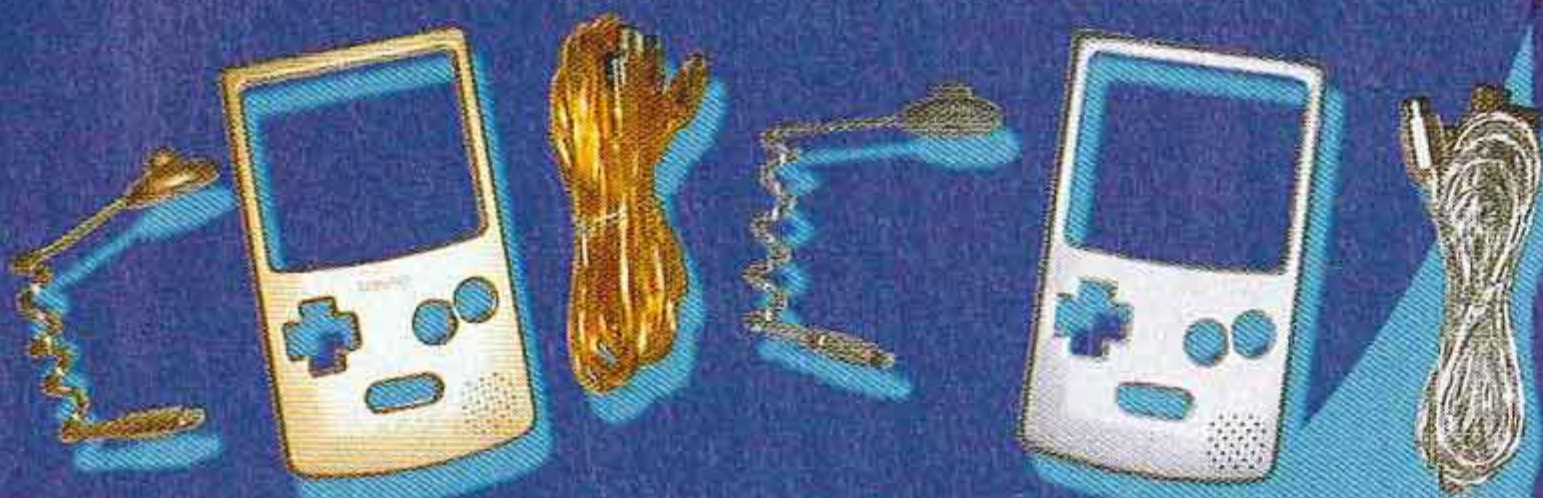
**ECLECTIC-MM SPRL**  
Rue Albert Meunier 80/82  
1160 Auderghem

Tél: 00 32 2 703 02 05  
Fax: 00 32 2 726 67 55  
[WWW.ECLECTIC-MM.COM](http://WWW.ECLECTIC-MM.COM)

## Toute une gamme Gameboy Color pour l'été!

**NEW**

### Gameboy Color : Gold Pack & Silver Pack 3 en 1



Le pack le plus sympa de l'été!  
Trois produits en édition dorée  
ou argentée selon le pack choisi.

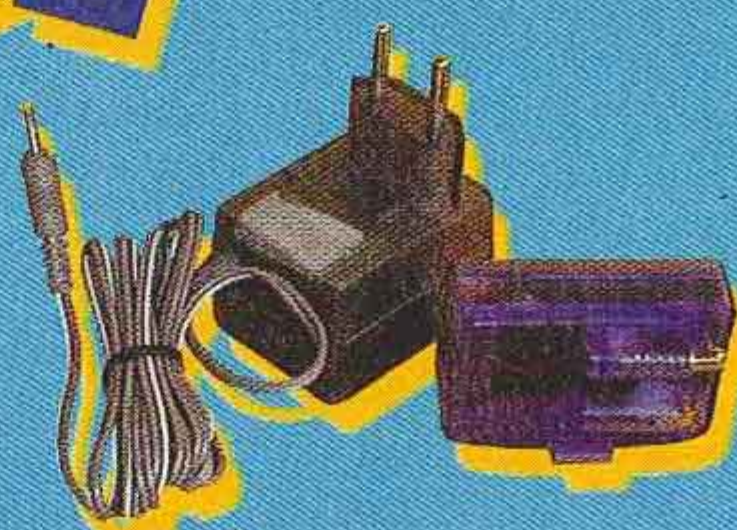
Contient:

- 1 Wormlight pour jouer dans le noir
- 1 Câble Link 4 Têtes pour s'affronter entre amis
- 1 Xpress Cover Set pour changer la couleur de sa Gameboy Color rapidement et sans outil.

**Les Wormlight OR & ARGENT**  
et les Câbles Link 4 Têtes OR & ARGENT  
sont aussi disponibles séparément.

**NEW**

### Gameboy Color : Autonomie



**BATTERY PACK**  
Batterie ultra-légère  
& alimentation 2 en 1

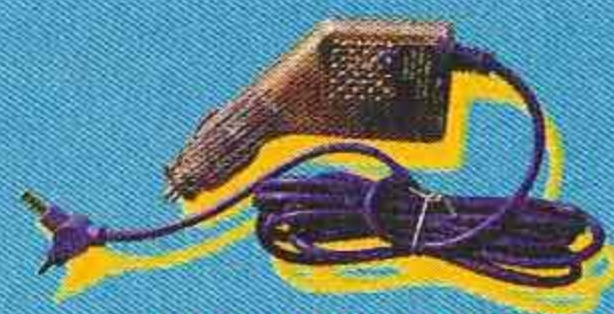


**CHARGER BOY**  
Chargeur de bureau  
original et pratique.  
Livré avec batterie  
et alimentation.

Remarque: L'alimentation peut être achetée séparément  
pour jouer à la Gameboy Color sur l'électricité.



**BATTERY PACK  
ERGONOMIQUE**  
Batterie avec poignées  
ergonomiques pour confort  
de jeu amélioré  
& alimentation 2 en 1



**ADAPTATEUR  
ALLUME-CIGARE**  
Permet de jouer  
en s'alimentant  
sur l'allume-cigare  
de la voiture.

### Gameboy Color: le reste de la gamme...



**CABLE LINK 4 TETES**  
Permet de s'affronter  
sur toutes les Gameboy.



**WORMLIGHT**  
Permet de jouer  
dans le noir.



**COOL LIGHT**  
Nouvelle lumière  
hyper originale.



**RADIO BOY**  
Permet de capter  
les ondes FM  
sur Gameboy.



**HIP CLIP**  
Clip astucieux s'accrochant  
à la ceinture.  
Idéal pour transporter  
sa Gameboy Color.



**ARCADE STATION**  
Boîtier pour transformer  
la GBC en véritable  
mini borne d'arcade.



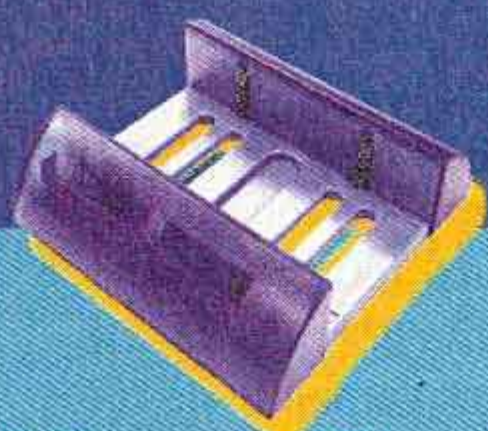
**GRAPHIC MON**  
Les signes zodiacaux  
à la mode Graphic Kit.  
Autocollant 3D lavable  
et décollable.



## La gamme PS2



Extreme Pad  
Manette 100 %  
analogique



Extreme Stand  
Socle vertical  
ajustable en largeur



Télécommande  
**NOUVEAU MODÈLE**;  
compatible avec consoles  
JAP, USA et PAL.  
Switch pour sélectionner  
l'origine de la console.



Multitap2  
Quadrupleur  
pour la PS2



Câble Super RGB  
Câble RGB Audio spécifiquement  
créé contre les écrans verts pour  
la lecture des films DVD.



Câble SVHS  
Permet d'améliorer  
l'image

## La gamme PS & PSone



Smart Joypad  
Le célèbre adaptateur  
de manettes PS sur PC.

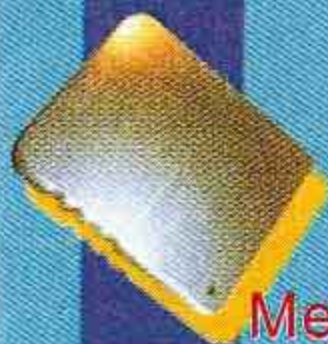


Power Shock  
Design légal  
et ergonomique.

Manette  
Standard  
Design légal  
et ergonomique.



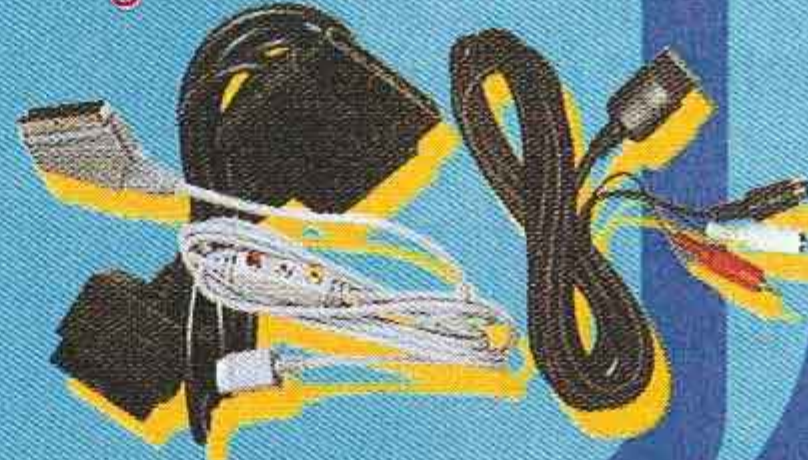
Et toute une  
gamme de câbles...



Memory Card  
1 M & 8 M



Game  
Enhancer  
La célèbre  
cartouche  
de triche.



## Les produits chauds sur Dreamcast



Dream Connection  
2 en 1  
Adaptateur clavier  
ou souris PC  
sur Dreamcast.



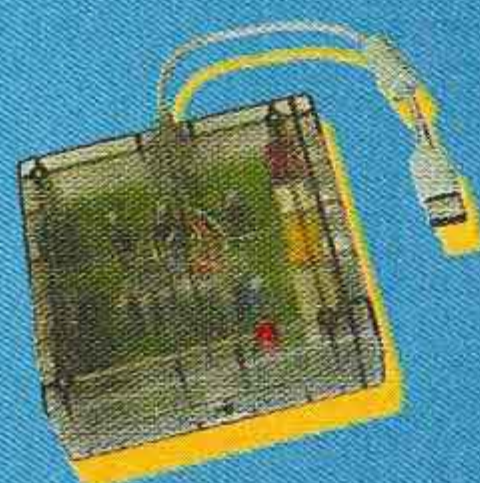
DC Mouse  
La solution la moins chère  
pour piloter la Dreamcast  
à la souris.



Twin Pack  
Pack promotionnel contenant  
une manette vibrante Shockpad  
et une carte mémoire 4 mégas  
à un prix défiant toute concurrence.



Real Gun  
Flingue ultra léger,  
avec vibreur interne  
et d'une forme  
ressemblant  
à un pistolet réel.



VGA Box  
Adaptateur de console  
Dreamcast sur moniteur PC  
pour une image haute-résolution.



Et aussi...  
Des cartes mémoires...



Une gamme de câbles...

## Vos Avantages

- Gamme complète:  
plus de 60 références  
sur toutes les consoles.
- Import direct d'usines.
- Stocks permanents\*
- Facilités de paiement.\*\*
- Qualité de fabrication  
& garantie 1 an.
- Packagings optimisés  
pour faciliter la mise  
en rayon (multi-lingue,  
code barre, blister scellé).
- Envois quotidiens  
dans toute l'Europe.

Eclectic-vg.com  
**NEW LOOK**  
**PASSEZ**  
**COMMANDE**  
**SANS STRESS.**  
**APRES LA**  
**FERMETURE**  
**DU MAGASIN!**

- Site 100% dédié  
aux professionnels.
- Gestion des commandes  
automatisée.
- Gestion des tarifs  
dégressifs par quantités.
- Gestion du Franco de port.
- Gestion dynamique  
de l'état des stocks.
- Traitement de commande  
en 24 H & Suivi possible.
- En ligne courant Mai...





## Buena vista social club!

*Eh bien ça y est, on commence à avoir chaud, et ça fait muy mas du buen. Et puis moi, ça m'amuse de penser qu'après les vacances scolaires, la Game Cube sortira au Japon. Voilà une bien belle motivation pour commencer le trimestre... En attendant, vous trouverez dans cette rubrique de quoi ne pas tomber dans le panneau du marketing ni à travers les vitrines alléchantes du jeu vidéo bas de gamme. Contrairement à la tendance (PS2, PS), les softs Game Boy Couleur conservent dans l'ensemble une qualité honnête, sans jamais descendre dans les bas-fonds du vidéo-ludique. A la vista, amigos!*

**Speedy Gonzatest**

## FUR FIGHTERS



**40%**

Fur Fighters est un jeu aux petits personnages tout mignons et colorés. On est donc plutôt surpris, lorsque pad en main, on s'aperçoit que la configuration est semblable à un Doom-like. Voici de quoi il s'agit : nous avons affaire à des hybrides de Bisounours à la démarche pâteuse (la maniabilité est vraiment moyenne) qui tirent sur des ennemis colorés. Bizarre... non ? Une aussi mauvaise jouabilité alliée à une action inepte et inintéressante... je ne vois vraiment pas l'intérêt d'un tel machin. Allez plutôt faire un bon Quake ou un Unreal...

Éditeur : Ubi Soft.



## POKÉMON PUZZLE CHALLENGE



**85%**

On avait déjà eu droit à Pokémon Puzzle-League sur N64 ; en voici l'adaptation Game Boy Couleur. Le principe reprend celui de Tetris Attack, des pièces de couleur sont entposées sur votre écran. Il va falloir bouger les carrés pour les réunir. Une fois que trois symboles sont alignés verticalement ou horizontalement, ils disparaissent. Voilà pour le principe. Ensuite, plein de petits modes de jeux proposeront des variantes. Évidemment on peut y jouer à deux, et c'est là que le jeu prend tout son intérêt. À conseiller à tous ceux qui n'ont pas de Tetris-like sur leur GB.

Éditeur : Nintendo.



## ROGER LEMERRE LA SELECTION DES CHAMPIONS 2001



**78%**

Cette simulation de management de football sur PlayStation est la plus conviviale que je connaisse. Les menus, bien désignés, changent des interfaces austères habituelles (même si on a parfois

l'impression d'être à la Gare de Lyon). Néanmoins, ce titre n'échappe pas au gros défaut de ce genre de jeux : les temps de chargement des données s'éternisent. Sinon, rien à dire. Ceux qui rêvent de devenir Bernard Tapie pourront assouvir leur phantasme. Il y a d'ailleurs fort à parier qu'on verra un jour l'ancien ministre de Mitterrand sur console. Avec l'option match truqué ?

Éditeur : Codemasters.





## ROLAND GARROS 2001



20%

Roland Garros va bientôt ouvrir ses portes. Les rues du XVI<sup>e</sup> vont se remplir de touristes et de jolies demoiselles. Les pubs Perrier vont envahir les panneaux publicitaires. En attendant, c'est Cryo qui s'y colle sur console. Le résultat est heu... pas vraiment résultant. C'est moche et injouable. Bref, cette daube est notre flop du mois. À éviter sous peine de mourir de rire!

Éditeur : Cryo.



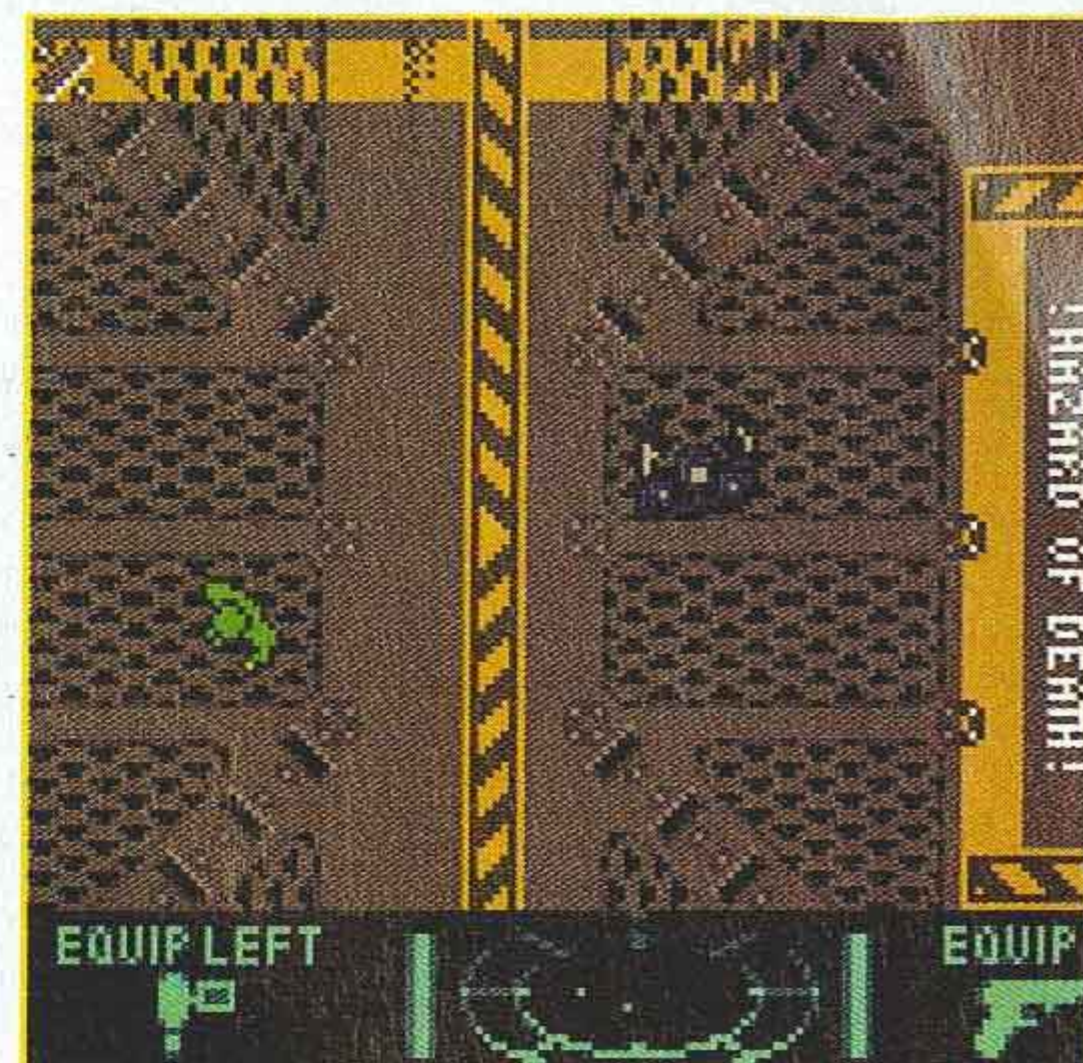
## ALIENS : THANATOS ENCOUNTER



60%

Bouh ! les aliens sont de retour avec leurs tentacules cannelloniens et leur faciès baveux ! Un SOS venant de la station Thanatos a été détecté par le vaisseau amiral des forces humaines. Un groupe de Marines est donc envoyé pour secourir les survivants. Jusque-là, tout va bien. Malheureusement, les unités dépêchées par THQ pour repousser l'invasion ne peuvent tirer qu'un misérable glaviot qui va à deux à l'heure. Résultat, on se fait immédiatement bouffer par les aliens et on n'a pas envie de rempiler. À éviter...

Éditeur : THQ.



## THE BOUNCER



50%

On pourrait traduire ce jeu par « le pêcheur ». Sorti il y a quelque temps en import, il n'avait pas reçu notre bon accueil. En effet, c'était l'un des jeux les plus attendus sur PS2. Les images alléchantes avaient su racoler les joueurs les plus impatients. En fait, il ne s'agit que d'un vulgaire beat'em up en 3D, assez lent de surcroît et pas vraiment innovant. Le tout est garni de somptueuses cinématiques aussi belles qu'inintéressantes. Bref, on s'en prend plein les yeux, mais on s'ennuie à mourir et en plus on le termine en une heure. À éviter, ou alors allez le regarder chez un copain qui s'est fait avoir...

Éditeur : SCEE.



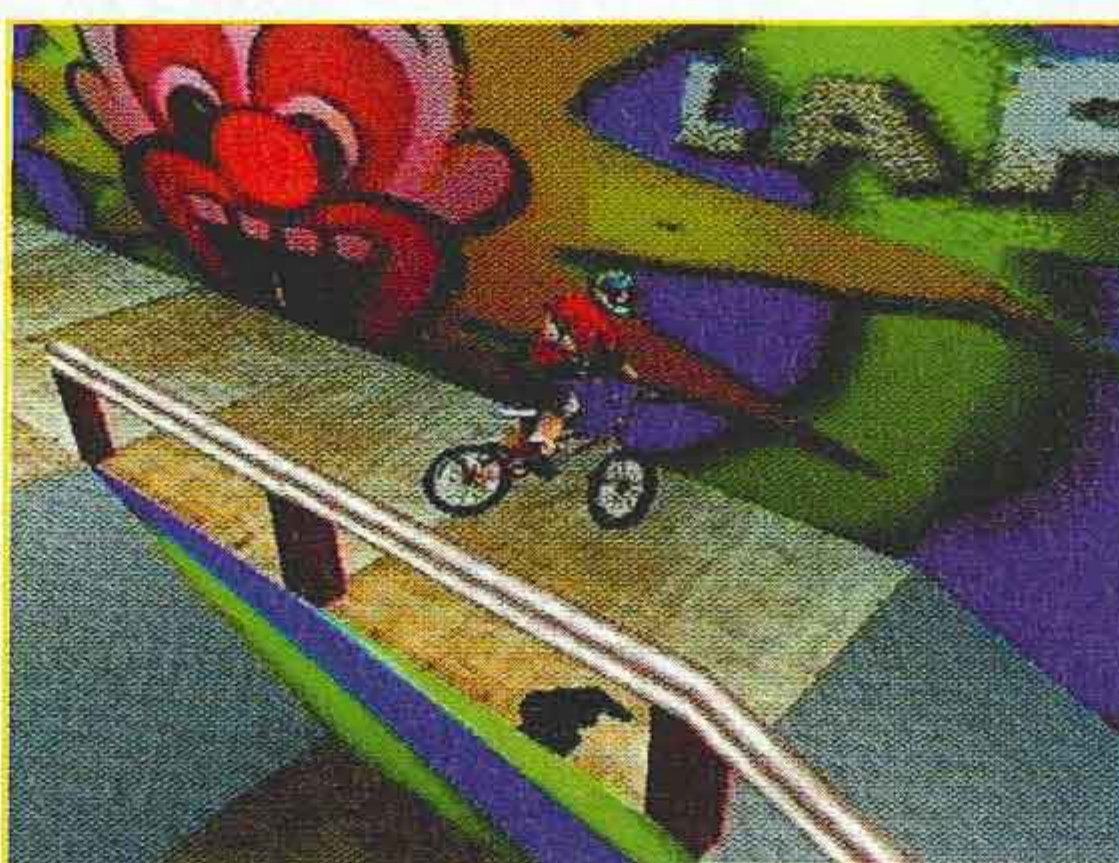
## DAVE MIRRA FREESTYLE PRO BMX MAXIMUM REMIX



80%

Une nouvelle version de Dave Mirra, qui le croit ça ? On ne l'attendait pas si tôt, mais bon la voilà... Alors, quoi de nouveau ? Ma foi, pas grand-chose dans le fond, plus dans la forme. Les niveaux sont un peu plus rigolos, avec des objectifs un peu plus subtils... Sinon dans les grandes lignes on retrouve le Dave Mirra qu'on connaît bien. Les fans de BMX apprécieront...

Éditeur : Acclaim Max Sports.



## THE SIMPSONS NIGHT OF THE LIVING TREEHOUSE OF HORROR



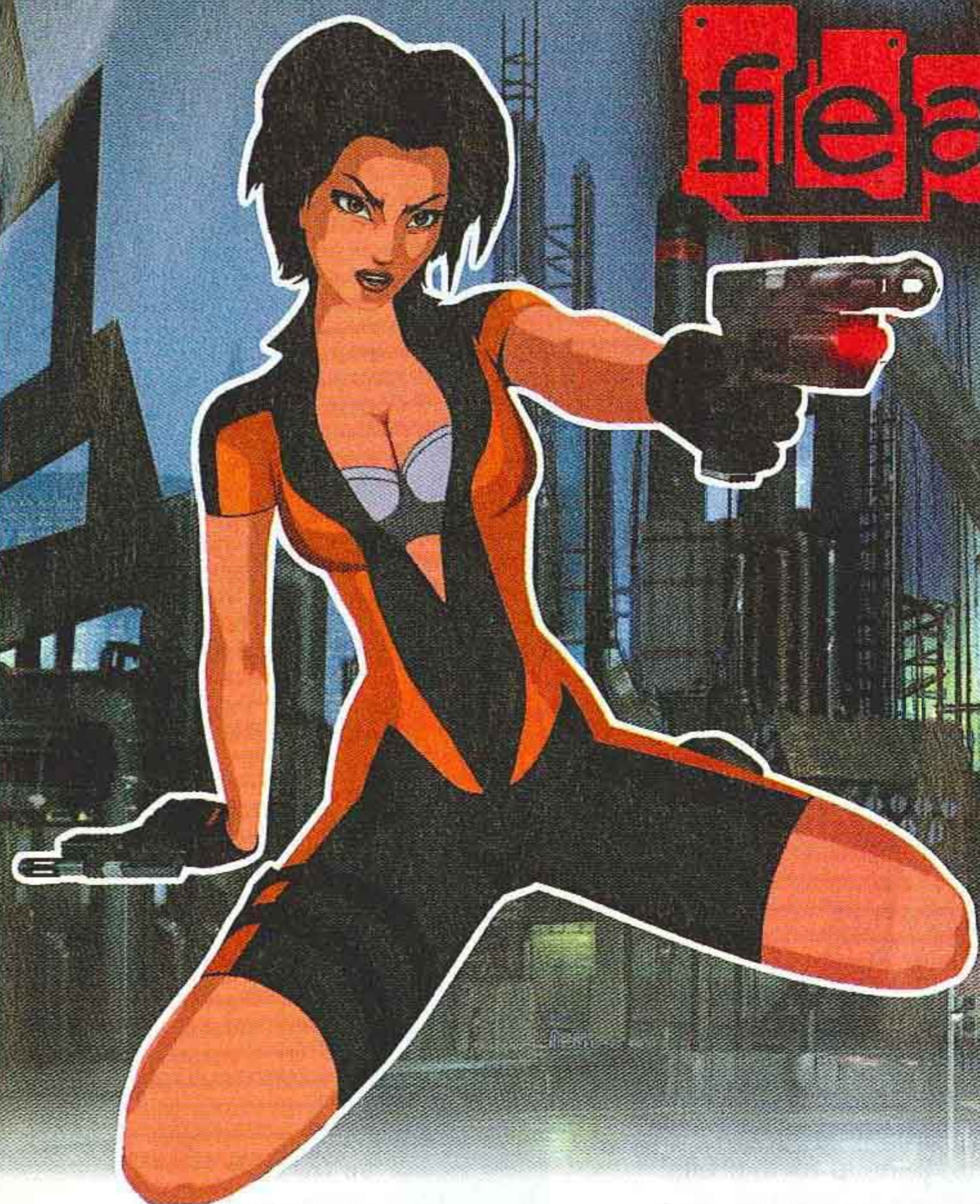
55%

Ne cherchez pas une signification à ce titre. Nous retrouvons donc nos Simpsons dans un petit jeu d'action/plates-formes des plus classiques. Les traditionnels thèmes horribles sont ici représentés, et chaque membre de la famille aura droit à son niveau. On ne peut pas dire que le jeu soit vilain, il est plutôt détaillé et réussi. Simplement on regrettera que la jouabilité ne soit pas un poil meilleure, et la durée de vie, un tantinet plus conséquente. Les sept niveaux ne sont pas bien difficiles. En fait, mis à part la prise en main, rien ne l'est vraiment...

Éditeur : THQ







## fear effect 2

RETRO HELIX

En 1990, le Département américain à l'Énergie et l'Institut National de la Santé lancent conjointement le « Genome project ». Ce programme a pour but d'identifier l'ensemble des gènes humains et de déterminer ainsi l'intégralité des séquences constituant notre ADN (pas moins de 3 milliards de bases chimiques). Seulement voilà, comme le dit si bien José Bové, « Quand on touche au génome humain, les problèmes ne sont pas loin ». En effet, bien des années plus tard, en 2028, débutent les véritables problèmes : 700 millions d'individus sont atteints d'un mal incurable : le S.I.D.E.N. La plus terrible épidémie, jamais connue à ce jour, fait des ravages à travers le monde. Quatre personnages peuvent peut-être sauver l'Humanité : Rain, Hana, Glas et Deke. Voici leur histoire, votre histoire...

Niico

### AVIS AUX AVENTURIERS

Comme dans le premier épisode, Fear Effect 2 vous propose d'incarner alternativement différents personnages : Hana Tsu-Vachel, Royce Glas, Jakob « Deke » Decourt et Rain Quin, une petite nouvelle. La solution que nous vous proposons est composée de différents encadrés, chacun interprété par un personnage bien particulier. Impossible de perdre pied. Dernier conseil, pensez à sauvegarder autant de fois que possible. Les points de sauvegarde sont nombreux. Le nombre de sauvegardes n'a aucune incidence en fin de partie, même si elles sont comptabilisées à la fin de chacune d'elle.

### 1/ NEXT GÉNÉRATEUR



Tout commence dans les sous-sols de Hong Kong. La première chose à faire est de remettre en marche un générateur. Hana débute la partie. Pensez à vous équiper de vos armes. Empruntez la porte de gauche [01] et suivez le long couloir qui vous mènera face à deux robots. Détruisez-les. Dans le renforcement sombre sur la droite, vous trouverez une



nouvelle arme, un IEM [02]. Sur la gauche, sur une grille, un pied de biche vous attend [03]. Retournez sur vos pas et ouvrez la première porte rencontrée, celle avec une lumière rouge. Utilisez le pied de biche sur la grille au sol afin de récupérer la carte magnétique jaune [04]. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte qui se trouve là où vous avez descendu les deux robots. Utilisez la carte pour déverrouiller la porte et descendez l'échelle. Mettez en marche le générateur en actionnant l'interrupteur. Retournez rejoindre Rain, là où vous avez débuté la partie. Attention aux robots. Ayez toujours une ou plusieurs armes chargées en main. Rain vous demande à nouveau d'activer l'interrupteur. Ah, les femmes, ça ne sait jamais ce que ça veut ! Faites donc demi-tour et retournez vers l'interrupteur. Hélas, ce dernier explose une fois qu'il est réactivé.



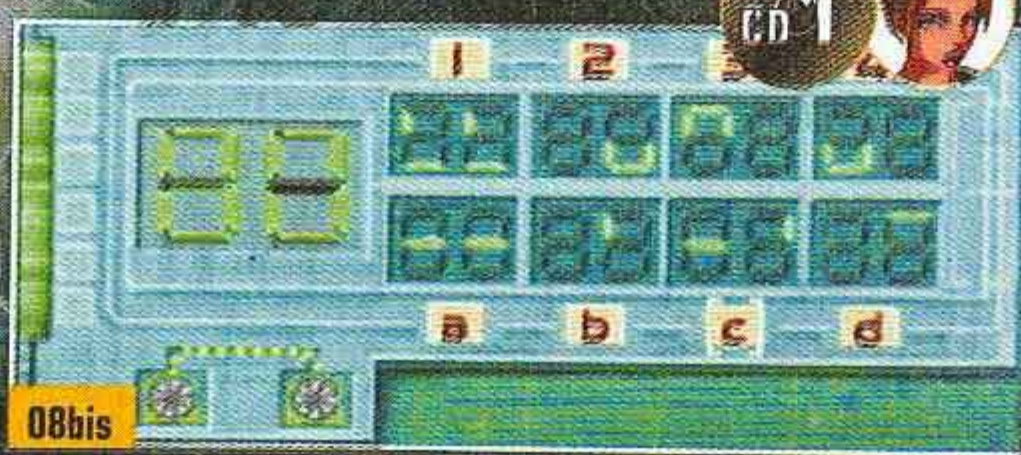


## 2/ LES PREMIÈRES ÉNIGMES

Première épreuve rencontrée : cette salle pleine de jets de vapeur [05] à traverser. Tout est question de timing. Avant d'ouvrir la porte de droite, munissez-vous de vos armes. Sortez de la pièce et détruisez les robots qui vous attendent de l'autre côté. Au fond de la pièce,



descendez l'échelle et passez la porte. De nombreux blocs en mouvement tenteront de vous écraser [06]. La meilleure manière de franchir ces obstacles sans encombre consiste à courir vers la gauche sans vous soucier des blocs ! Étonnant, mais efficace ! Une fois les deux pièces franchies, ouvrez la porte. Caché derrière la caisse, se trouve une nouvelle arme, un Uzi. Poursuivez votre chemin le long du grand couloir et franchissez à nouveau la porte située face à vous. Détruisez les robots présents dans la pièce [07]. Deux possibilités s'offrent à vous : tuer les scientifiques et autres personnels de service ou non. Cela aura une incidence très importante pour la fin du jeu. Un conseil : laissez-les vivre ! Adoptez l'attitude qui vous convient le plus : vous la jouez sauvage (et le regrettez en fin de jeu) ou bien vous la jouez cool (et évitez un combat difficile par la suite). Ouvrez la porte estampillée de deux bandes rouges. Attention aux robots qui se cachent derrière. Passez la première porte sur la droite et dirigez-vous vers l'ordinateur [08]. C'est le moment d'utiliser le CD d'infos qui est dans votre inventaire. Voici la première énigme à résoudre : trouver deux codes déverrouillant



l'accès aux étages 80 et 86. Le code pour l'étage 80 est 4, 3, 2, b, d, c. Celui pour le 86 est : 4, 3, 2, b, d, a [08bis]. Retournez ensuite dans la pièce où vous avez fait un carnage un peu plus tôt, là où se trouvaient plein de robots et d'êtres humains. Ouvrez la porte de couleur marron et dans le couloir, celle qui se trouve derrière l'homme. Attention au robot qui tombe du plafond [09]. Avancez au fond du couloir, sans vous soucier pour l'instant des portes qui se trouvent sur votre chemin. Arrivé au bout du couloir, ouvrez la porte située dans l'angle. Deux ordinateurs se trouvent dans cette pièce [10]. Utilisez celui de droite. Une deuxième énigme s'offre à vous [10bis]. Voici les différentes combinaisons à effectuer (n'oubliez pas d'actionner l'interrupteur de droite après chaque séquence). Commencez par le bleu : 3,



1, 4, 5, 2. Le jaune maintenant : 4, 5, 1, 2, 3. Le rouge enfin : 2, 3, 4, 5, 1. Passez à l'ordinateur de gauche. Troisième énigme qui fait appel aux maths, niveau CM1. Ça ne devrait pas vous bloquer trop longtemps, mais pour ceux qui sont passés du CP au CM2, voici la bonne combinaison à entrer : 2, 5, 10, 13, -1 [11]. Pressez « OK ».



# solu

## fear effect

RETRO MIX

## 3/ FAIT COMME UN RAT

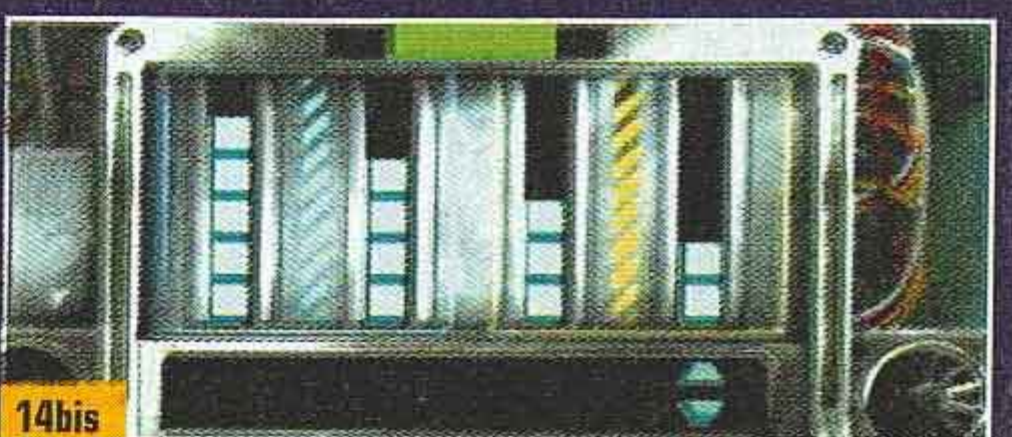
Longez le gros tuyau au sol et avancez jusqu'à la vidéocassette qui se trouve par terre. Ne la prenez surtout pas pour l'instant. Faites un demi-tour à 180° en appuyant sur la touche L1. Maintenez la touche R1 tout en reculant pas à pas. Dès que la porte du fond cède, des milliers de rats vont vous foncer dessus. Fuyez le plus rapidement possible et retournez là où vous avez débuté la séquence avec Hana [12]. Si tout va bien, les rats s'échapperont sans



vous porter la moindre attention. Vous pouvez maintenant aller chercher la cassette vidéo. Empruntez le nouveau passage qui s'est ouvert. Détruisez le robot et entrez dans la première pièce à droite. Au sol, vous trouverez un piston de Robrep 5 [13]. Ressortez et poursuivez votre chemin. Vous rencontrez



à nouveau des humains. Sur votre droite, vers le haut donc, actionnez la machine [14]. Quatrième énigme, très simple. Voici la combinaison à entrer : 5, 4, 3, 2 [14bis]. Les jets de vapeur sont désormais désactivés, vous pouvez poursuivre votre chemin.





# soluce

## fear effect 2

RETRO HELIX

### 4/ ZOMBIE LE BOSS

Attention, ça sent l'affrontement avec le premier boss du jeu. Sortez de la pièce et dirigez-vous dans la salle où se trouvaient les nombreux robots et hommes blessés. Munissez-vous de votre arme la plus

puissante : le fusil mitrailleur, l'arme de la situation. Une fois abattus les quelques robots qui se mettaient en travers de votre route, placez-vous vers le centre de la pièce. Le boss fait son apparition. Plombez-lui l'estomac [15] jusqu'à ce qu'il s'écroule sur le sol. Approchez-vous et appuyez sur le bouton d'action... Surprise, il n'est pas vraiment mort!



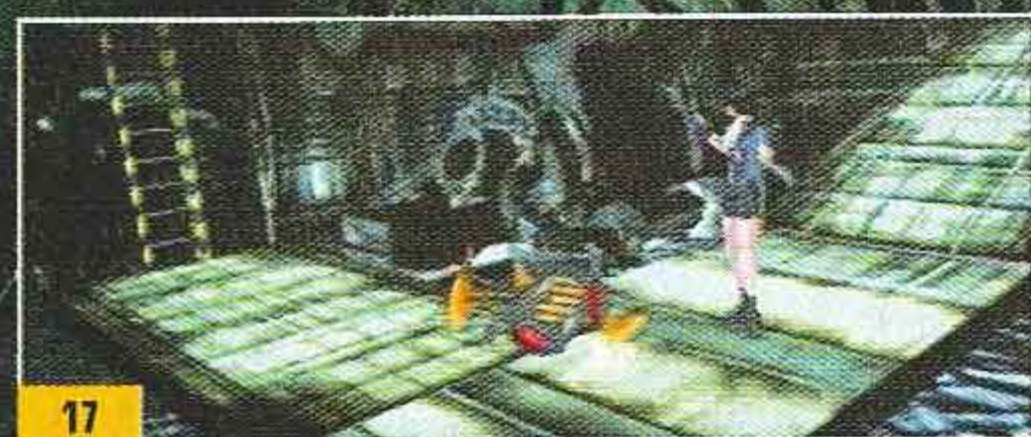
### 5/ PUCE, CLÉ ET VIDÉO

Changement d'endroit, changement de personnage. Grimpez à l'échelle qui se trouve au fond du couloir, à côté de l'homme blessé. En haut, sur le sol, récupérez le rouage [16] et ouvrez la porte à l'aide de la carte magnétique verte.



Retournez ensuite à l'endroit où vous avez débuté la partie. Ouvrez la porte de droite. Détruisez le robot qui se trouve dans la pièce. À côté d'un

autre robot, toujours dans la même salle, vous trouverez la clef de tête de Robrep 5 [17]. Continuez votre chemin le long de la rampe et ouvrez la porte qui se présente à vous. Gare au robot qui tombe du plafond. Détruisez-le et descendez l'échelle. Ouvrez la porte. Vous voici de nouveau dans la salle avec les blocs en



mouvement. Même technique qu'auparavant : courez vers la gauche sans vous soucier des blocs et vous traverserez ainsi les deux salles sans aucun problème. Avancez dans le couloir, tout en détruisant les robots qui se présentent à vous. Franchissez la porte. Vous voici de retour dans la salle du premier boss. Ouvrez la porte aux bandes rouges, sur la droite. Dirigez-vous au



fond du couloir [18]. Passez la porte et détruisez le robot posté dans la pièce. Vous découvrirez ainsi une nouvelle vidéocassette [19]. Au fond de la salle se trouve une sorte de gros magnétoscope. Utilisez les vidéocassettes A et B afin de



20 Bonjour chef, je viens de remplacer l'ancien code par 92572, et tout semble



découvrir le code d'accès 92572 [20]. Retournez maintenant dans la salle du boss. Équipez-vous de votre arme la plus puissante. Ouvrez la porte marron et entrez le code découvert dans la salle vidéo sur le digicode au fond du couloir sur la gauche [21]. Ouvrez la porte et détruisez les robots qui se présentent. Ne descendez pas en bas de la rampe pour l'instant. Continuez sur la passerelle et ouvrez la porte. Au fond de la pièce, détruisez la bobine à l'aide de la charge explosive qui est dans votre inventaire [22]. Maintenant, très rapidement, retournez sur vos pas et cachez-vous dans le recoin en haut de l'écran afin d'échapper à la vigilance des robots [23]. Glissez-vous derrière eux, ouvrez la porte et détruisez les quatre robots qui se trouvent désormais sur la passerelle. C'est le moment de descendre la rampe. Un dernier robot à détruire et vous pouvez maintenant récupérer au fond du couloir, sur l'établi, la puce de Robrep 5 [24].



### 6/ RÉPARATION EN TOUT GENRE



Retournez maintenant dans la salle du boss [25]. Déplacez-vous sur votre droite. Vous arrivez devant une machine où il manque un rouage. Coup de chance, vous en avez un dans votre inventaire. Il faut retourner dans les salles où les blocs sont en mouvement en passant par la porte jaune. Attention, l'opération est bien plus délicate qu'auparavant, puisque la traversée des deux salles se fait de la gauche vers la droite. Pas de précipitation cette fois-ci, avancez pas à pas. Faites une pause pour souffler au centre des deux pièces, seul endroit où il n'y a pas de bloc en mouvement. Rendez-vous maintenant à l'endroit où vous avez débuté le jeu. Détruisez le robot qui vous fait face et récupérez sur lui la batterie de Robrep 5 [26]. Retournez encore une fois dans la pièce du premier boss. Ouvrez la porte marron,



dirigez-vous au fond du couloir et approchez-vous du robot qui est détruit. Utilisez la clef de Robrep 5 [27] et remplacez les différents éléments en lieu et place [27bis]. Le robot réparé, il déverrouille la porte. Sortez.





## 7/ BOSS : DEUXIÈME COMBAT

Munissez-vous de votre fusil mitrailleur, vous allez avoir l'occasion de le faire chauffer! Descendez l'échelle et dirigez-vous vers Rain. Actionnez le bouton d'action. Le boss fait son retour. L'unique moyen de le détruire est de lui faire heurter les différents murs d'énergie par trois fois. Pour cela, tirez-lui dessus sans relâche de manière à le faire reculer [28]. Le boss abattu, il vous faut maintenant neutraliser une bombe à retardement. Rien de plus simple. Pas de panique. Remontez l'échelle et entrez dans les deux pièces qui étaient préalablement verrouillées. Dans chacune d'elles, il suffit de se placer devant la lumière rouge et d'appuyer sur le bouton d'action. Attention, une des deux



salles comporte un robot [29]. Ayez toujours une arme à la main. Retournez voir Rain. Nouvelle surprise, le boss n'est pas mort! Sacré zombie! Il décide de tout faire exploser. Seule solution pour échapper à cette folie destructrice, fuir le plus rapidement possible [30]. La porte franchie, vous voici sauvé, prêt à continuer l'aventure.



## 8/ GARDES À VOUS!

Nous entrons maintenant dans les jardins de Wing Chune. Avant de sortir de la pièce, munissez-vous de vos deux Uzi, un dans chaque main: l'endroit est truffé de gardes [31].



Descendez la rampe près des drapeaux et tirez sur tout ce qui bouge [31bis]. En bas, tournez sur votre gauche et montez la

nouvelle rampe devant vous. En haut, ouvrez la porte. Vous voici dans un gigantesque



labyrinthe. Baladez-vous tout en faisant attention aux gardes. Dans une impasse, vous trouverez une roue sur un mur [32]. Tournez là. Faites demi-tour et trouvez l'endroit où se situent sur le sol les trois dalles de couleur, comme indiqué sur la photo 33 [33]. Utilisez la lunette qui se trouve dans votre inventaire [33bis] et descendez le garde qui est en bas [33ter]. Retournez vers l'entrée du labyrinthe.



En chemin, vous verrez trois nouvelles dalles de couleur [34]. Tirez sur le drapeau. En bas de l'écran se trouve le paquet de Jin. Prenez-le [35].



# soluce

## Final Effect 2



## 9/ À VOTRE SANTÉ!

Un conseil, restez toujours éloigné des gardes: ils disposent d'un système permettant de repérer les armes à feu. Montez les escalators et dirigez-vous sur la droite de la grande rampe de couleur rouge. Un homme va discuter avec vous [36].



Éloignez-vous de lui (changez de tableau) et revenez le voir. Utilisez le bouton d'action pour lui parler. Il vous offrira une coupe de champagne. Empruntez la grande rampe qui monte et déplacez-vous légèrement sur votre droite. À nouveau, un personnage va venir discuter automatiquement avec vous. Il vous remet un bracelet en or ainsi qu'un porte-bonheur. Repérez le long tapis rouge au sol et allez discuter avec l'agent de sécurité qui se trouve dessus, près de la porte d'accès au balcon [37]. Présentez-lui le bracelet en or. La voie est libre. Dirigez-vous maintenant sur votre gauche et discutez avec l'homme à la veste blanche, offrez-lui la coupe de champagne qu'on vous a remise un peu plus tôt [38]. Il est temps maintenant de retourner dans le hall central.





Dirigez-vous vers le boîtier orné de lumières bleues, jaunes et rouges et actionnez-le pour faire apparaître une passerelle [39]. Vous voici à nouveau dans le labyrinthe. Retournez vers la



39

chute d'eau qui se trouvait non loin, en bas des rampes en début de partie. La chute d'eau a laissé place à une grande échelle [40]. Montez. Attention, derrière la porte, se trouvent trois

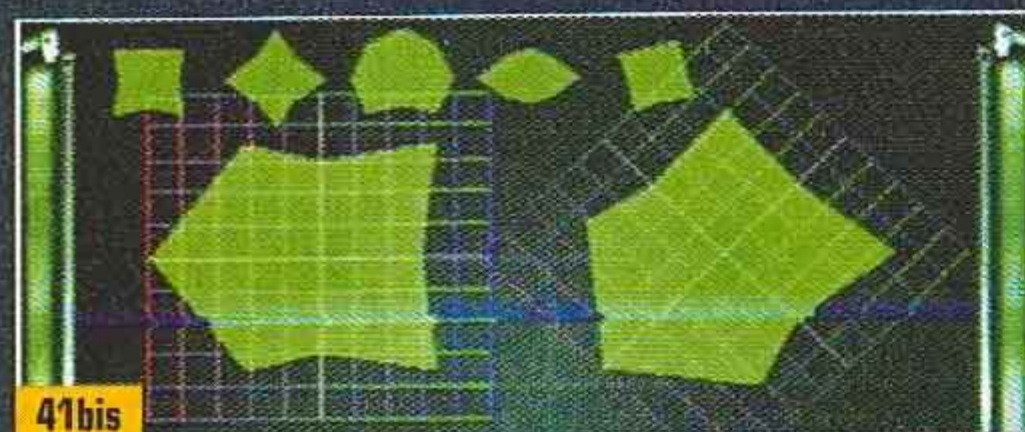


40

gardes. Prenez vos deux Uzi en main, entrez et faites feu! Dans la pièce, utilisez la carte de maintenance pour ouvrir la porte. Descendez et tuez le garde qui est derrière la porte. Dans la nouvelle pièce, utilisez le CD d'infos sur l'ordinateur de gauche [41]. Voici une énigme plutôt salée, et sa solution. Figure 1: Bas, Haut,



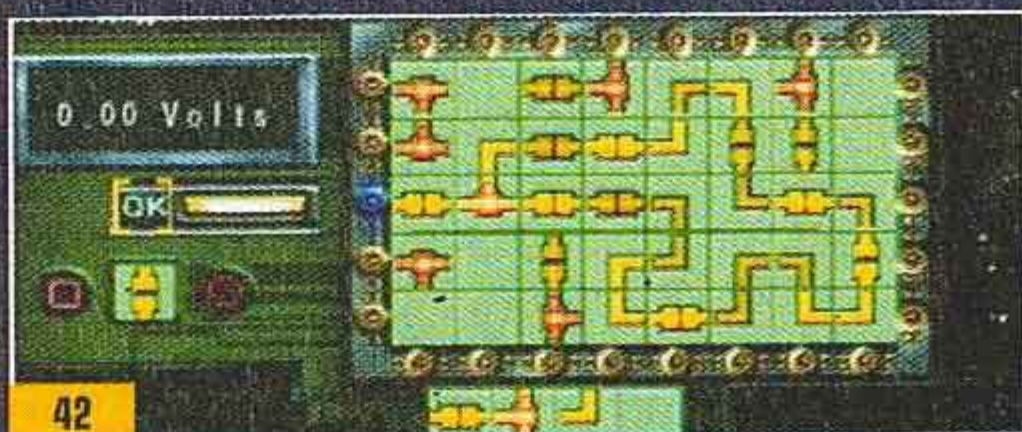
41



41bis

Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut. Figure 2: Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas. Figure 3: Haut 4 fois, Bas, Haut 3 fois. Figure 4: Bas, Bas, Haut, Bas, Bas, Bas, Haut, Bas. Figure 5: Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Gauche. Figure 6: Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut [41bis]. Dirigez-vous maintenant vers la porte de droite. Un nouvel ordinateur vous attend. Allumez-le. Encore une énigme à résoudre. Cette fois-ci, il s'agit de reconstituer un circuit fermé à

## 10/ ÉNIGMES À GOGO



42

l'aide des trois pièces de disponible. N'oubliez pas qu'il est possible, et même obligatoire parfois, de les faire pivoter. Reportez-vous à la photo 42 [42] pour réaliser le circuit électronique. La porte de droite est alors ouverte. Ouvrez-la. Utilisez le bouton d'action près des moniteurs. Vous voici encore face à une énigme, l'une des plus corsées du jeu. Sur l'écran, apparaissent six fusibles de couleur. Le but est de remettre les bons fusibles à la bonne place et d'obtenir la figure qui correspond à l'image en bas à gauche de l'écran. Observez la rangée de résistances en haut. Il y a quatre résistances et deux emplacements vides. Idem pour la rangée du bas. Pour vous expliquer comment procéder à l'échange des fusibles de couleur, nous appellerons « 1 » l'emplacement où l'on trouve une résistance, et « 0 » l'endroit où il n'y en a pas. On commence à gauche et on va vers la droite. Compris? [43]. Première action. Ligne de résistance du haut: 0, 0, 1, 1, 1, 1. Ligne de



43

résistance du bas: 1, 1, 1, 1, 0, 0. Prenez le fusible jaune et échangez-le avec le vert. Deuxième action. Ligne de résistance du haut: 1, 0, 1, 0, 1, 1. Ligne de résistance du bas: 1, 1, 0, 1, 0, 1. Échangez les fusibles blanc et jaune. Troisième action. Ligne de résistance du haut: 1, 1, 1, 1, 0, 0. Ligne de résistance du bas: 0, 0, 1, 1, 1, 1. Échangez les fusibles mauve et rouge. Dernière action. Ligne de résistance du haut: 1, 1, 0, 1, 1, 0. Ligne de résistance du bas: 0, 1, 1, 0, 1, 1. Échangez les fusibles mauve et bleu. Le tour est joué! Revenez maintenant sur vos pas, tout en vous munissant de vos armes: les gardes sont de retour. Descendez-les tous: sur l'un d'eux se trouve une carte magnétique d'une grande importance. Ressortez du bâtiment en descendant l'échelle et retournez dans le labyrinthe. Attention aux gardes! Trouvez la porte avec les dalles de couleur et descendez la rampe. Utilisez la carte magnétique sur le boîtier [44] afin



44

de faire apparaître une passerelle. Après une scène cinématique pleine de charme, Rain entre elle aussi dans la grande salle où a lieu la réception. Il faut qu'elle retrouve Hana. Pour cela, montez les escalators et dirigez-vous vers les toilettes des hommes [45] qui se trouvent à droite de la rampe rouge qui monte. À l'intérieur, évitez les gardes et approchez-vous du personnage qui se trouve au fond des toilettes. Appuyez sur le bouton d'action [45bis] afin de récupérer la carte d'accès aux ascenseurs. Ressortez des toilettes des hommes et dirigez-vous vers l'ascenseur (il se trouve sur votre droite en sortant des toilettes des femmes). Utilisez la carte magnétique sur le boîtier de droite.



45



45bis

## 11/ SÉQUENCE ÉMOTION

Descendez la rampe rouge et rejoignez Rain qui se trouve dans l'ascenseur. Approchez-vous de Rain et appuyez sur le bouton d'action. Rapidement, sans perdre de temps, allez au fond de l'ascenseur et utilisez la robe, qui se trouve dans votre inventaire, sur la caméra de surveillance [46 et 46bis]. Rincez-vous l'œil.



46

1 ROBE

AGIR



46bis

Désolé les garçons, c'est réservé aux filles!



## 12/ AÉRATION

Montez le plus vite possible à l'échelle qui se présente à vous [47]. Arrivé en haut, une scène cinématique se déclenche automatiquement : vous plongez dans un conduit d'aération afin d'éviter l'ascenseur.



47

## 13/ VIDÉOSURVEILLANCE

Remarque : le Taser est l'arme la plus efficace dans ce niveau ; ayez-la toujours en main. Ouvrez la porte située sur votre gauche et descendez le personnage habillé de jaune. Fouillez-le, vous trouvez une carte magnétique « risques biologiques » [48]. Au fond de la



48

pièce, observez attentivement le digicode sur la porte de droite. Retenez le code : 836745. Faites demi-tour et sortez de la pièce. Sur votre gauche, empruntez le long couloir et descendez tous les personnages que vous rencontrez. Grâce à la carte magnétique « risques biologiques », vous pouvez ouvrir la porte du fond (juste après la sauvegarde). Attention aux gardes. Ouvrez la porte à gauche et munissez-vous de la combinaison jaune au fond de la pièce [49]. Une fois vos



49

nouveaux vêtements enfilés, retournez vers l'ascenseur et ouvrez la porte à gauche. La carte magnétique de la salle vidéo vous permet d'ouvrir la porte de gauche. Utilisez le code 836745 sur les écrans de couleur. Allez au fond de la salle, vers les écrans blancs. L'énigme est toute simple et ne demande aucune réflexion intense : il suffit de déplacer le point rouge sur le point vert. Facile ! Une fois l'opération effectuée, retournez devant les écrans de couleur [50] et regardez les moniteurs suivants : le sixième moniteur (3<sup>e</sup> colonne, 2<sup>e</sup> ligne) [50bis], ainsi que le neuvième moniteur (3<sup>e</sup> colonne, 3<sup>e</sup> ligne) [51].



50



50bis



51

Vous y découvrirez deux codes : 42B3DA et 4615207. Sortez de la pièce, sans tuer les gardes, c'est inutile. Entrez par la porte de droite et, au fond du couloir, tapez le code découvert préalablement : 4615207. La porte s'ouvre, entrez au fond de la pièce et utilisez la carte magnétique « passe partout » sur la porte. Insérez le CD d'infos sur l'ordinateur présent dans la salle [52]. Il vous faut entrer un code. Pas de difficulté ici si vous avez bien regardé le moniteur dans la



52



52bis

salle de surveillance [52bis]. Pour les kékés, voici ce qu'il faut faire : 1<sup>re</sup> colonne, placez le chiffre 4 sur la 3<sup>e</sup> ligne ; 2<sup>e</sup> colonne, le chiffre 2 sur la 5<sup>e</sup> ligne ; 3<sup>e</sup> colonne, la lettre B sur la 6<sup>e</sup> ligne ; 4<sup>e</sup> colonne, le chiffre 3 sur la 2<sup>e</sup> ligne ; 5<sup>e</sup> colonne, la lettre D sur la 6<sup>e</sup> ligne ; et enfin, sur la 6<sup>e</sup> colonne, la lettre A sur la 4<sup>e</sup> ligne.

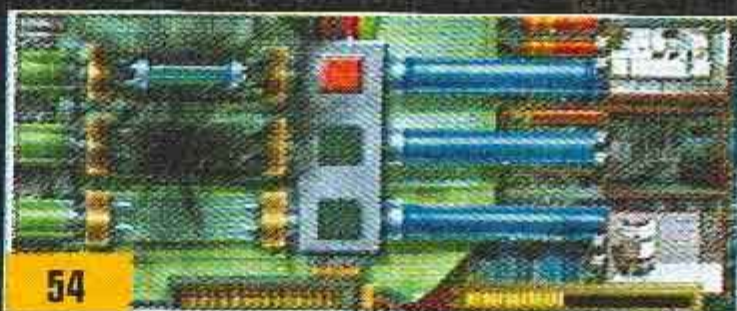
## 14/ DE NOUVELLES ARMES

Agissez rapidement, vous n'avez que trente secondes devant vous. Prenez une arme à feu quelconque. Examinez le boîtier qui se trouve à proximité de la porte. Reculez-vous un peu, et détruisez-le à l'aide de votre arme [53]. Le compte à rebours est terminé ! Retournez-



53

vous et prenez la cartouche posée sur l'établi. Le Taser en main, ouvrez la porte. Récupérez la carte magnétique de sécurité qui se trouve sur le robot que vous allez détruire. La salle dans laquelle vous arrivez est équipée de deux sièges. Souvenez-vous bien de cette salle, on en fera souvent référence par la suite. Ouvrez la porte à gauche des sièges, tuez le garde et allez au fond du couloir. La carte magnétique de sécurité vous permet d'ouvrir la porte. Dans l'armoire électrique, déplacez le fusible dans l'espace du haut [54]. Retournez dans la salle avec les sièges et ouvrez la porte de droite



54

avec la carte. Gare aux deux robots qui vous attaquent. Un conseil qui est valable pour tout le niveau : attendez que les robots abattus explosent avant de vous déplacer, ils peuvent vous causer des dégâts importants. Dans la pièce suivante, deux autres robots vous attendent [55]. Faites-leur la peau et



55

récupérez l'IEM, les roquettes et les grenades incendiaires. Placez-vous devant les deux portes côte à côte. Utilisez la charge explosive de votre inventaire pour faire sauter la gauche. Détruisez les robots qui se cachent dans la nouvelle salle et prenez les armes qui s'y trouvent : le RL-480 et le SS-2000. Ressortez et ouvrez la porte de droite. Au fond de la pièce, utilisez la mèche de cheveux de votre inventaire sur la machine [56] afin d'obtenir une nouvelle carte magnétique. Retournez dans la



56



57

salle de l'armoire électrique et placez le fusible dans l'espace du bas. Sortez de la pièce. Ouvrez la porte de gauche à l'aide de la carte magnétique de sécurité [57]. Utilisez-la sur le boîtier électronique situé à gauche de la porte [58]. Avancez lentement. Dès qu'apparaît le mot « AGIR », utilisez la capsule de gaz de votre inventaire. Le nuage de gaz fait alors apparaître des rayons laser [58bis]. Évitez-les, traversez le couloir et ouvrez la porte.



58



58bis



### 15/ AUTODESTRUCTION

Il va falloir que Rain fasse preuve d'efficacité afin d'éviter à Hana de se faire hacher par les gardes et les robots qui l'attendent dans la pièce voisine. Sortez de la pièce, avancez au bout de la salle et utilisez l'ordinateur qui est dans le coin [59]. Une scène cinématique se déroule : grâce au génie de Rain, les robots sont reprogrammés et se détruisent entre eux, tuant du même coup les gardes présents dans la salle.



### 16/ COURS DE BIOLOGIE

La voie est libre, Hana peut entrer dans la pièce désormais vide de tout ennemi. Ouvrez la porte de droite. Sur votre droite en entrant, il y a une autre porte. Ouvrez-la. Inutile de détruire le robot, il ne vous fera rien pour l'instant. Utilisez l'ELP sur la porte de gauche afin de récupérer différentes éprouvettes. Utilisez ces dernières sur la centrifugeuse installée dans votre dos [60], dans un coin de la pièce. Il faut maintenant



retourner dans la salle de l'armoire électrique et positionner le fusible dans l'espace du milieu. Sortez de la pièce et retournez dans la salle avec les deux chaises. Au fond de cette pièce, en avançant vers le bas de l'écran, il y a une troisième porte. Ouvrez. Dans cette nouvelle salle, il y a une machine de couleur blanche [61]. Utilisez les éprouvettes sur cette machine. Vous



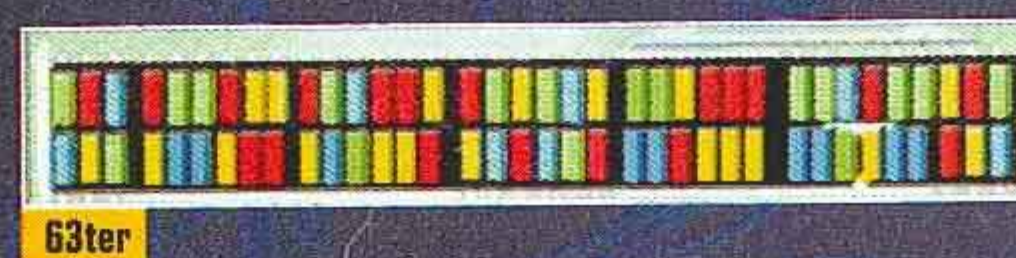
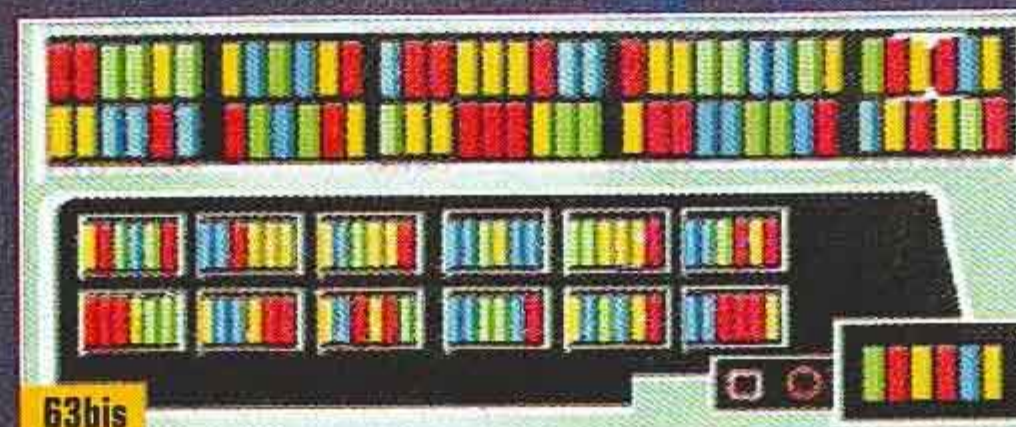
voici en possession de quatre échantillons d'ADN. Placez-vous devant l'ordinateur dont l'écran vous montre des formes rouges et utilisez l'échantillon d'ADN 2. Retournez dans la salle de l'armoire électrique et placez le fusible dans l'espace vide du haut. Sortez. Retournez dans la salle où vous avez analysé la mèche de cheveux (il s'agit de la salle qui se trouve à droite de la porte que vous avez détruite à l'explosif). Utilisez l'échantillon d'ADN 1 sur l'ordinateur avec les formes vertes sur l'écran. Retournez devant la porte qui mène à l'armoire électrique sans y rentrer. Ouvrez la porte de droite. La carte magnétique de sécurité vous permet d'ouvrir la porte. Un nouvel ordinateur, équipé d'un écran



montrant des formes de couleur jaune, se trouve dans la pièce. Utilisez l'échantillon d'ADN 4 [62] sur cet ordinateur. Ressortez de la pièce, prenez la porte qui est face à vous et repassez dans le couloir avec les rayons laser. Ouvrez la porte. Au fond de la salle, utilisez l'échantillon d'ADN 3 sur l'ordinateur avec le moniteur montrant des

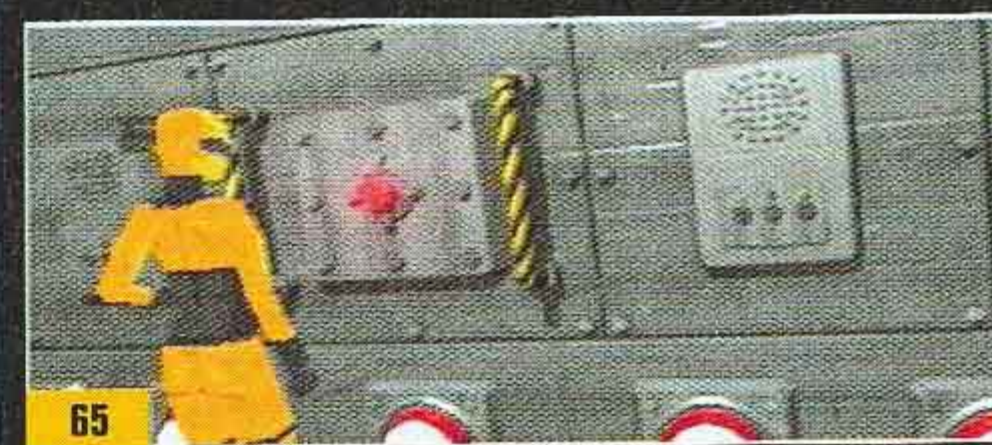


formes de couleur bleue. Allez maintenant dans la salle de la centrifugeuse et ouvrez la porte de droite, celle frappée du signe de risque de contamination biologique (un logo rouge). Au fond de cette salle, utilisez le disque de code ADN sur l'ordinateur [63]. Voici une énigme qui, au premier abord, peut sembler rebutante. Cependant, elle est bien plus facile qu'elle n'y paraît. Il suffit de placer les fragments d'ADN qui sont en bas de l'écran dans les espaces vides qui se trouvent sur la chaîne d'ADN, en respectant le code de couleur suivant : faire concorder deux couleurs entre elles : le rouge avec le jaune, le jaune avec le rouge, le bleu avec le vert et le vert avec le bleu. N'oubliez pas qu'il est possible, et parfois obligatoire, d'intervertir l'ordre d'une séquence d'un échantillon d'ADN pour qu'elle puisse correspondre parfaitement avec la chaîne d'ADN. Pour vous aider, voici les trois écrans de jeu qui vous donnent la solution de l'énigme [63bis, 63ter, 64]. Une fois l'énigme résolue, une séquence, très spectaculaire, à la Matrix, se déclenche.



### 17/ DEUXIÈME BOSS

Dirigez-vous là où vous avez débuté le jeu, devant les ascenseurs, et avancez vers le bas de l'écran. Une fois passé le tunnel de verre, utilisez la carte magnétique « risques biologiques » pour ouvrir la porte. Au fond de la salle, appuyez sur le bouton rouge [65]. Une



porte s'ouvre. Discutez avec le personnage habillé en vert [65bis]. Une séquence cinématique se déclenche. Il est important maintenant de sauvegarder la partie, car ce qui suit demande pas mal de réflexes. Munissez-vous de votre Plasmicopioing. Allez au fond de la salle et placez-y la charge explosive. Après la nouvelle séquence cinématique, tuez tous les gardes et robots présents dans les différentes salles que vous allez traverser [66]. Retournez vers la porte des ascenseurs, un boss vous y attend. Il n'est pas difficile à abattre. Courez autour de lui, utilisez le Plasmicopioing pour le blesser et faites en sorte de lui faire toucher terre trois fois [67]. Vous pouvez maintenant quitter ce gigantesque building en compagnie de Hana.





## 18/ EXPLOSION!



Pour la première fois dans l'aventure, vous dirigez Deke. Il se trouve à bord d'un bateau et doit s'en échapper le plus rapidement possible. Avant tout, récupérez sur le sol le container génétique [68]. Préparez-vous à courir : une scène cinématique se déclenche, suivie d'une scène d'action spectaculaire. Vous devez fuir les flammes [69].



## 19/ ZOMBI LA MOUCHE



Autant vous prévenir tout de suite, vous allez affronter bon nombre de monstres génétiques, sortes de zombies issus tout droit d'un bon film d'horreur. Il n'est pas toujours nécessaire de les tuer, mais cela vous rapporte pas mal de munitions. Trois créatures vous attendent dès le début. Sur l'une d'elles, se cache une clef [70]. Au fond du niveau, à droite, ouvrez la porte en bois. De nouveaux zombies sont



# soluce

## fear effect 2

RETRO HELIX

présents. Avancez vers le fond de l'écran et ouvrez la porte métallique sur la droite. Fouillez la pièce, dans le bureau vous y découvrirez un jerrican de carburant [71]. Sortez par la porte en acier, avancez vers le bas de l'écran et dirigez-vous vers le fond à gauche pour trouver le bulldozer [72]. Première chose à faire, vider le carburant dans la citerne qui se trouve à l'avant du bulldozer, à côté de l'échelle. Montez ensuite l'échelle et utilisez la clef sur la cabine du bulldozer.



## 20/ DRAGONS SANS DONJON



Dans la pièce où vous commencez le jeu, de nouveaux monstres génétiques vont vous attaquer. Flinguez-les tous ! Dans la pénombre, en haut à gauche, se dissimule une arme : le RL-480. Dirigez-vous vers le bas tout en abattant les zombies qui se présentent. Sur l'un d'eux, se cache la clef d'un ascenseur. Ouvrez la porte en bois sur la gauche. Sur la droite, en longeant les murs, votre viseur apparaît, signe qu'il faut utiliser une de vos armes à feu. Vous venez de défoncer un cadenas [73] ! Poussez la porte qui est



maintenant déverrouillée. Placez-vous sur la droite de la pièce afin de faire apparaître à nouveau le viseur [74] : encore une serrure à faire

sauter ! Dans la pièce suivante, d'autres zombies vont tenter de vous faire la peau : descendez-les tous ! Vous trouverez ici une nouvelle clef ainsi qu'une arme, à nouveau le RL-480. Utilisez la clef sur la porte de l'ascenseur.



Pour descendre, il faut se servir du boîtier de commande situé sur la gauche. Sortez de l'ascenseur. Avancez dans les différents tableaux afin de parvenir devant trois portes, dont l'une d'elles représente deux dragons entrelacés rouge et or [75]. Ouvrez la porte de



gauche frappée d'un dragon d'or. Descendez les monstres et récupérez la manivelle rouge. Ressortez, ouvrez la porte d'en face frappée d'un

dragon rouge. Descendez les zombies et récupérez la manivelle jaune. Utilisez la manivelle rouge sur le mur du fond. Retournez dans la pièce au dragon d'or et utilisez la manivelle jaune sur le mur du fond. La grosse porte centrale avec les dragons entrelacés or et rouge est maintenant déverrouillée. Descendez la rampe sur votre gauche. Attention, préparez-vous à courir. Derrière la porte, se cachent d'invincibles fantômes qui peuvent vous infliger pas mal de dégâts s'ils vous touchent. Ouvrez la porte et précipitez-vous en bas à droite de la pièce [76]. Ouvrez la porte.



## 21/ MIROIR MON BEAU MIROIR



Ouvrez la porte qui se trouve à droite et retournez vers la grille de l'ascenseur. Empruntez-le. Tuez le monstre qui vous attaque et récupérez la clef du tombeau. Ouvrez la nouvelle porte. Attention, la salle contient deux fantômes [77] qu'il faut éviter,



mais également un morceau de miroir et une arme, un RL-480. Ressortez de la salle et retournez prendre l'ascenseur. Revenez à la porte des dragons entrelacés or et rouge. Descendez la rampe sur votre gauche et utilisez le miroir fixé sur la porte en bas de la rampe. Attention, ne touchez pas les fantômes qui sont toujours présents dans la salle. Dirigez-vous en courant vers la porte en bas à droite. Descendez la grande rampe de bois et ouvrez la porte de gauche. Suivez la passerelle de bois, tuez les deux zombies présents. Ouvrez la porte et admirez la séquence cinématique.



### 22/ PAS DE QUARTIER



Deke ne fait pas dans la dentelle : utilisez votre arme la plus puissante, genre le lance-grenades et détruisez tous les zombies présents à l'écran. Attention aux projections, elles vous infligent des dégâts : tirez sur les monstres à bonne distance. Ouvrez la porte qui se trouve sur la gauche [78] et montez tout en haut de la rampe. Ouvrez la porte (ne portez pas d'attention pour l'instant à la porte rouge, située un peu en contrebas sur la droite).



78

### 23/ ROBOCOP IS BACK



Première rencontre avec Glas. Surprise de taille : Glas contrôle un gigantesque bipède mécanique. Tirez sur tous les zombies présents à l'écran [79] et défoncez les différents murs en bas de l'écran.



79

### 24/ GRANDE ÉCHELLE



Petite scène de transition : descendez les monstres et grimpez à la grande échelle. Ouvrez la porte du haut, une scène cinématique se déclenche [80].



80



### 25/ RAS LE ZOMBIE !



Allez vers le bas de l'écran. Ouvrez la porte gauche et suivez la passerelle de bois. Abattez les trois zombies. Ouvrez la porte. Deux nouveaux monstres vous attendent. Ouvrez maintenant la porte rouge sur la droite et tuez les trois nouveaux monstres présents [81]. Grimpez le long de la grande échelle.



81

### 26/ OUVREZ LA PORTE AUX ZOMBIES



Avancez vers le bas de l'écran et entrez dans l'ascenseur. Sortez de la pièce par la porte éclairée par la lumière rouge (sur la droite) puis ouvrez la porte de la salle suivante qui se trouve au fond, à gauche. Dehors, dirigez-vous vers le bas de l'écran et ouvrez la porte centrale. Un vieux bonhomme vous parle et vous offre une pêche ainsi que la clef de la réserve. Attention, deux monstres vont ensuite vous attaquer. Ressortez de la pièce et ouvrez la porte de gauche (située sur votre droite), grâce à la clef de la réserve que vous a confiée le vieil homme. Tuez les deux zombies et récupérez armes et munitions ainsi que la dynamite sur le tonneau, en haut à droite [82].



82

Ressortez de la pièce et retournez à l'ascenseur. Attention, une fois à l'intérieur, un zombie va vous attaquer. Dirigez-vous près de votre robot bipède et utilisez la dynamite pour faire exploser le mur [83]. Ouvrez la porte aux



83

deux dragons entrelacés or et rouge et descendez la rampe. Ouvrez la porte. Trois zombies vous attaquent. Longez la passerelle de bois jusqu'en bas. Ouvrez la porte. Trois monstres apparaissent à nouveau. Passez la porte du bas. Deux zombies vous attendent. Ouvrez la porte en bas de la passerelle. Attention, trois zombies font leur apparition [84]. Ouvrez la porte d'en face. Encore des



84

zombies à tuer ! Passez la porte rouge, sur la droite et descendez la petite échelle. Une scène cinématique se déclenche. Cette fois-ci, un véritable carnage vous attend : vous allez devoir tuer, en compagnie d'Hana, bon nombre de monstres qui ne font que tomber du plafond [85]. L'opération terminée, une nouvelle scène cinématique se déroule. Et hop ! On change de CD.



85



## 27/ MONSTRES DE TERRE CUITE

Avancez vers le bas de l'écran et allez sur la gauche. Descendez la rampe qui vous mène face à la tombe. Ouvrez la porte. Avancez tout droit jusqu'à arriver à une pièce ronde. Marchez le long de la pièce et descendez l'échelle [86].



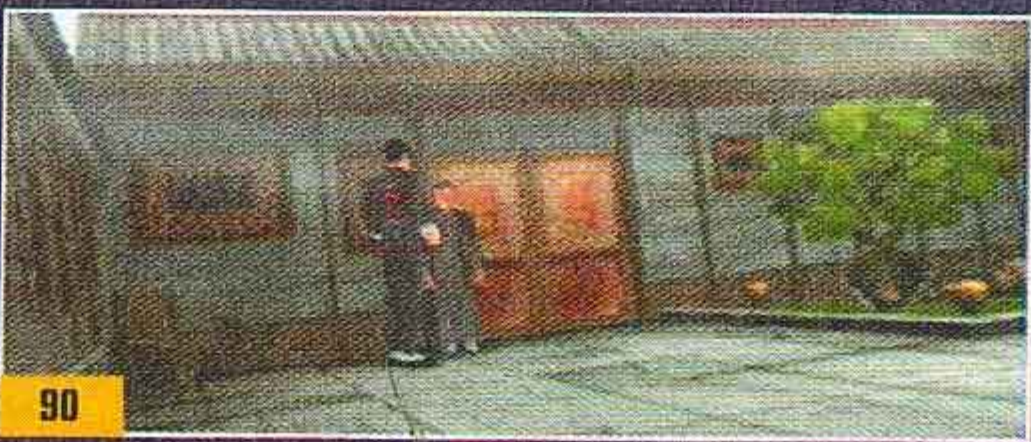
Une scène cinématique se déclenche. Remontez l'échelle et ressortez de la pièce ronde. En longeant le mur sur la droite (à votre gauche), vous parvenez devant une fresque [87]. Utilisez le bouton d'action afin de placer la pièce lune et la pièce soleil sur la fresque



[87bis]. Actionnez ensuite l'interrupteur sous la lune et l'interrupteur sous le soleil. Puis appuyez sur l'interrupteur central en bas de la fresque. Vous avez 30 secondes pour atteindre la porte que vous venez de déverrouiller. Allez sur la droite et montez l'échelle [88]. Derrière la porte, détruisez la statue de terre cuite qui vous



attaque [88bis]. Prenez la clef de terre cuite et ressortez. Retournez dans la salle ronde et ouvrez la porte sur la droite à l'aide de cette clef [89]. Longez la piscine et approchez-vous de la porte du fond. Une scène cinématique se déroule. Vous voici téléporté et vos vêtements ont changé. Discutez avec le vieil homme qui se



tient derrière vous [90] et offrez-lui le lingot d'or qui se trouve dans votre inventaire.

Il vous remettra la clef d'une chambre. Celle-ci se trouve vers le bas de l'écran. À l'intérieur, placez-vous sur la gauche du lit et utilisez le miroir [91]. Nouvelle téléportation. Retournez devant la fresque murale et placez-y la pièce papillon. Appuyez sur les interrupteurs suivants : papillon et lune. Actionnez ensuite l'interrupteur central du bas. Allez vers la droite et ouvrez la porte qui vient d'être déverrouillée [92]. Attention aux squelettes. Ouvrez la porte située sur votre gauche. Avancez vers le bas de l'écran et allez devant la porte de gauche [93]. Attention, de nouveaux squelettes vont vous attaquer [93bis]. Récupérez la clef Fouille. Ressortez de la pièce et dirigez-vous vers la porte à droite. Ouvrez-la grâce à la clef Fouille.



Prenez garde aux hommes de terre cuite qui vous attaquent et saisissez-vous des planches de bois situées sur le sol.

# soluce

## fear effect 2

RETRO HELIX



Ressortez de la pièce. Marchez sur la droite du niveau et utilisez les planches pour accéder à la porte [94]. Après une nouvelle téléportation, allez discuter avec le couple positionné dans votre dos [95] pour qu'ils vous remettent la clef Astronomique. Montez les escaliers non loin de vous et ouvrez la porte à l'aide de cette clef Astronomique. Dans la pièce, vous trouverez deux stores en bois qui contrôlent le jour et la nuit. Faites apparaître la nuit en baissant le store de jour et en relevant celui de la nuit [96], et sortez de la maison. Vous pouvez constater que la nuit est tombée. Un fantôme apparaît alors que vous descendez les marches [97]. Suivez-le. Il vous mène à un puits. Placez-vous sur la gauche du puits et appuyez sur le bouton d'action [98]. Dans le seau que vous venez de récupérer se trouve un tas d'os... les restes d'une enfant! Retournez dans la maison.





### 27/ MONSTRES DE TERRE CUITE (suite)



Faites apparaître le jour en baissant le store de la nuit et en relevant celui du jour [99]. Ressortez de la maison et montrez au couple les restes découverts dans le puits. Le couple vous remettra la pièce de lys. Paf! Nouvelle téléportation. Placez-vous devant la fresque murale et déposez-y la pièce de lys. Actionnez ensuite les interrupteurs dans l'ordre suivant: papillon, fleur de lys et lune. Appuyez ensuite sur l'interrupteur central en bas de la fresque. La porte que vous venez de déverrouiller est celle qui se trouve dans la salle de la piscine. Pour y aller, dirigez-vous dans la salle ronde et ouvrez la porte de droite. Longez la piscine par la droite de l'écran afin d'éviter les ennemis. Ouvrez la porte du fond. Vous voici face au boss. Pour le battre, munissez-vous de votre arme la plus puissante: le fusil d'assaut. Évitez les missiles du boss en faisant des roulades et tirez sur lui quand votre viseur devient vert [100]. Après quelques coups bien placés, vous devriez en venir à bout



rapidement. Le boss battu, entrez dans le trou situé entre les deux tableaux [100bis]. Vous voici téléporté encore une fois. Sur votre droite, récupérez le pot d'argile [101]. Avancez vers le bas de l'écran et utilisez un des pansements qui se trouve dans votre inventaire sur la statue de droite [102]. Utilisez ensuite un autre pansement



sur la statue de gauche [103]. Avancez vers le bas de l'écran et présentez au juge le pot d'argile [104]. Vous avez maintenant en votre possession la clef de Taureau. Utilisez celle-ci sur la fresque murale et enclenchez dans l'ordre les interrupteurs suivants: soleil, papillon, lune, fleur de lys et taureau. Le bloc de la salle sur votre droite s'enfonce dans le sol. Allez dans cette salle et détruisez les deux statues de terre cuite [105]. Sautez ensuite dans le trou au centre de la salle. Un nouveau boss vous attend. Pour en venir à bout, il suffit d'éviter ses tirs en faisant des roulades vers la droite ou vers la gauche. Tirez-lui dessus quand le boss se transforme en Deke [106]. Le boss tué, vous pouvez récupérer un sceau sacré.

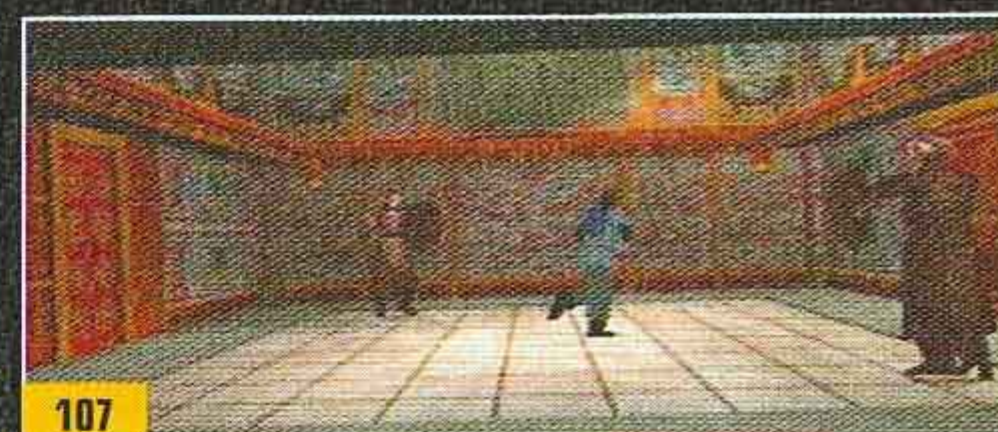


### 28/ STRATÉGIE GAMES

CD 3



Avancez vers le bas de l'écran, puis allez au fond à gauche. Deux stratégies s'offrent à vous: soit descendre toutes les statues de terre cuite que vous rencontrez, soit les éviter. Ouvrez la porte. Deux statues sont dans la salle [107]. Ouvrez la porte de droite.



Deux nouvelles statues vous attendent. Entrez par la porte de droite à nouveau et devinez quoi, deux statues sont là pour vous. Ouvrez la porte de droite suivante: vous voici face à l'empereur [108]. Passez à travers le tableau de gauche [109]. Un vieil homme vous



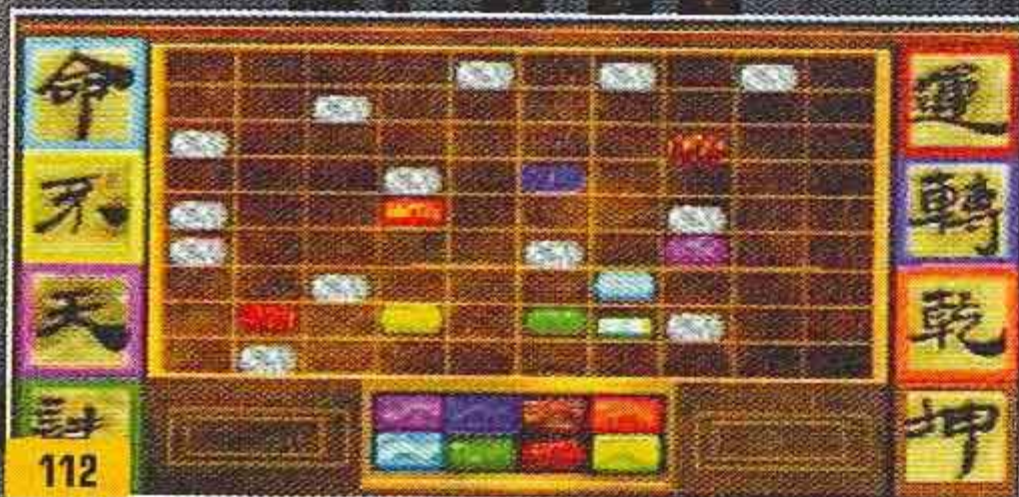
explique les règles du jeu de stratégie qui vous attend. Le principe est simple: toucher le drapeau adverse avant l'autre [110]. Il faut remporter quatre parties pour gagner le match. Traversez maintenant le tableau de droite. Le but est simple: éviter les flammes et fuir un monstre de pierre le plus rapidement possible [111].





## 29/ PRISE DE TÊTE

Hana se trouve, elle aussi, face à deux tableaux. Comme Glas, faites-lui traverser tout d'abord le tableau de gauche. Voici un jeu un peu prise de tête mais pas vraiment difficile. Le but est de replacer chaque pierre de couleur sur les huit cases de couleur du bas correspondantes. Débutez par les cases de couleur du bas. Recommencez autant de fois que nécessaire,



vous ne perdez pas de vie si vous échouez [112]. Une fois l'épreuve réussie, traversez le tableau de droite. Il s'agit, vous l'avez remarqué, de la même épreuve que Glas : éviter les flammes et fuir un monstre de pierre [113]. L'épreuve terminée, vous vous retrouvez sur la jonque de l'empereur. Avancez vers le bas de l'écran pour vous trouver face à son trône. Utilisez le sceau de l'empereur sur le trône [114]. Dirigez-vous maintenant à l'autre bout de



la jonque et utilisez la fiole de mercure sur la tête de dragon de gauche [115]. La jonque se met alors en mouvement. Destination : quatrième CD !

## 30/ TÉLÉPORTATION !

Avancez vers le bas de l'écran et ouvrez la porte de gauche. Au milieu de la mare, vous trouverez un carreau [116]. Allez vers le haut de l'écran, en marchant sur la pelouse et un peu plus loin, vous découvrirez un nouveau carreau [117]. Ressortez du jardin et ouvrez la porte d'en face (celle de droite). Il y a également deux carreaux à découvrir : le premier vers le dragon doré [118], l'autre vers la dalle de ciment à l'opposé du niveau [119]. Ressortez par la



porte. Dirigez-vous maintenant vers le haut de l'écran. Placez-vous devant l'étang et utilisez les quatre carreaux ramassés [120]. Un pont s'est formé ! Traversez-le et ouvrez la porte. Une vieille femme vous offre le fléau du tigre et le fléau du dragon. Retournez sur vos pas et retraversez le pont magique. Un jardinier vous donne une pioche ainsi qu'un éventail. Ouvrez la porte de droite. Attention, bon nombre de monstres vont vous attaquer. Ayez toujours une arme en main. Utilisez le téléporteur [121]. Attention aux ennemis présents dans la pièce. Dirigez-vous sur la gauche, vers le tas de sel



# soluce

## fear effect 2

RETRO HELIX



solidifié et utilisez la pioche sur la gauche du tas afin de récupérer un fragment de sel solidifié [122]. Placez-vous maintenant sur le téléporteur rouge et appuyez sur le bouton d'action. De nombreux monstres vous attendent dès votre arrivée [123]. Cherchez la gourde vide qui se trouve sur la droite [124] et utilisez ensuite le téléporteur bleu. Faites le vide autour de vous en liquidant tous les ennemis. Cherchez ensuite la machine à



moudre le sel [125] et placez-y votre bloc de sel solidifié afin d'obtenir du sel en poudre. Sur la droite, vous trouverez un ponton. Au bout de ce dernier, versez le sel dans l'eau [126] pour vous débarrasser des monstres aquatiques et récupérer le cristal d'eau. Sans bouger, remplissez la gourde avec l'eau salée du lac. Retournez près de la machine à moudre le sel et utilisez le téléporteur jaune qui se trouve sur sa gauche. Vous vous trouvez désormais dans une pièce où se trouvent quatre téléporteurs. Utilisez celui qui se situe le plus à gauche, de couleur jaunâtre.





### 30/ TÉLÉPORTATION ! (suite)

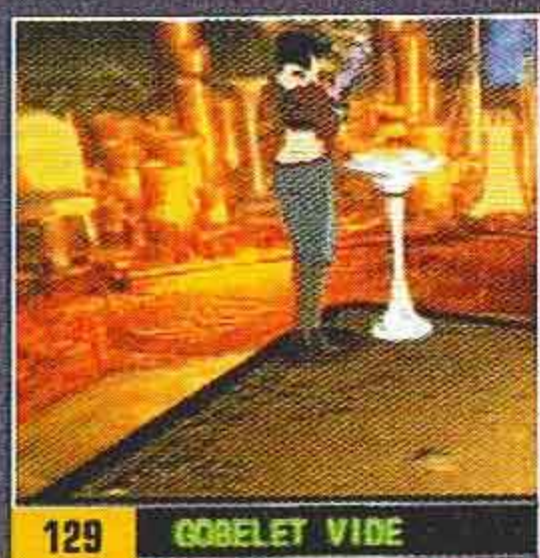


Dans le jardin, vous trouverez une grande roue [127] en marchant sur la gauche, puis en allant vers le bas. Utilisez cette roue pour purifier le lac et revenez ensuite sur vos pas afin de vous servir du dernier téléporteur emprunté (à côté du grand dragon doré). Vous retournez ainsi dans la salle des quatre téléporteurs. Dirigez-vous vers le haut de l'écran et approchez-vous du lac d'or liquide. Versez le contenu de votre gourde dans le lac [128]. Des dalles



apparaissent et disparaissent bon gré mal gré. Votre but est d'atteindre le coin supérieur gauche. Suivez l'ordre suivant pour marcher sur les dalles et tout devrait

bien se passer: Bas gauche, Bas droite, Centre, Haut droit, Centre, Haut droit, Centre, Haut droit et Haut gauche. Vous pouvez maintenant vous saisir du gobelet vide et du cristal doré [129]. Le retour sur la terre ferme ne pose aucun problème: les dalles sont toutes apparentes et immobiles. Utilisez maintenant le téléporteur bleu. Allez sur le ponton et remplissez le



gobelet et la gourde pour récupérer de l'eau purifiée du lac. Utilisez ensuite le téléporteur rouge. Placez-vous sur la dalle grise au centre de l'écran et buvez l'eau de votre gobelet [130].

Placez-vous devant la troisième flamme en partant de la gauche et traversez-la [131]. Le cristal de feu est à vous! Retournez-vous et dirigez-vous vers le four.



Placez le gobelet dans le four, puis la pioche [132] pour la réparer. Utilisez maintenant le téléporteur gris qui se trouve sur la gauche des flammes. Retournez vers le tas de sel solidifié et placez-vous désormais sur la droite du tas [133]. Utilisez la pioche pour creuser un trou.



Placez dans le trou les différents cristaux que vous avez récupérés: le cristal de feu tout d'abord, puis le cristal d'eau et enfin le cristal doré. Pour terminer, versez l'eau fraîche contenue dans la gourde sur les cristaux.



Un arbre pousse et laisse apparaître un énorme diamant [134]. Il faut maintenant retourner à l'endroit où vous avez discuté avec la vieille dame, après le pont magique. Pour cela, empruntez le téléporteur gris (qui se trouve à gauche du téléporteur rouge). L'endroit est bourré de monstres, soyez vif et laissez parler la poudre. Sortez du jardin de pierre dans lequel vous vous trouvez et dirigez-vous vers le haut de l'écran. Ouvrez la porte (profitez-en pour sauvegarder) et dirigez-vous vers le fond du jardin. Utilisez le diamant sur la porte [135].



### 31/ ROBOT POUR ÊTRE VRAI



Dirigez-vous vers le bas de l'écran armé de votre fusil d'assaut [136]. Tuez les deux gardes et récupérez la clef du portail sur l'un d'eux. Avant de sortir, équipez-vous de votre IEM. Ouvrez la porte sur la gauche du robot grâce à cette clef. Utilisez l'IEM pour immobiliser quelques secondes le gigantesque robot [137]

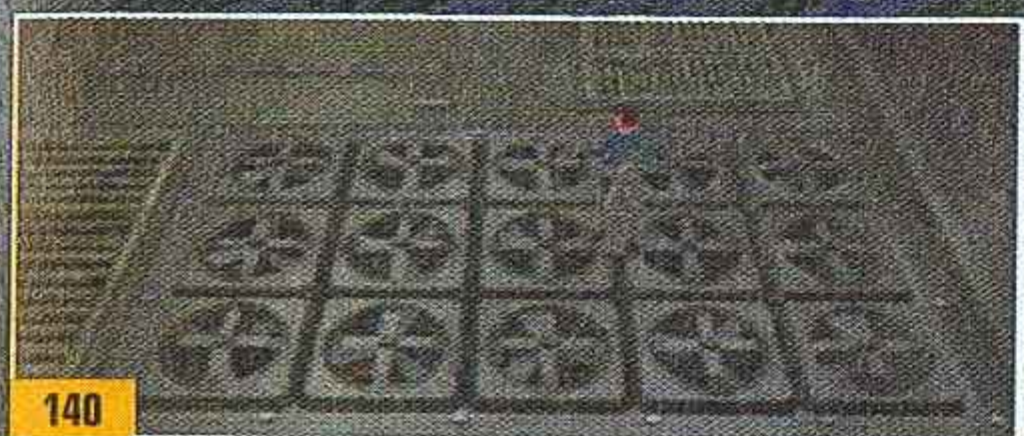


qui vous attaque. Passez derrière lui. Ouvrez la porte. Tuez les deux gardes qui vous attendent et avancez vers le bas de l'écran. Dirigez-vous ensuite sur la gauche et longez le mur pour déclencher une scène cinématique. Tirez sur les bidons de droite [138] pour les faire exploser et détruire par la même occasion le robot. Sur le toit deux gardes vous attendent.



Tuez-les. Une arme est dissimulée dans la pénombre, prenez-la si vous le voulez. Allez ensuite vers le rebord du mur et utilisez votre grappin [139]. Descendez les trois gardes et dirigez-vous dans le coin supérieur droit du toit, actionnez le bouton d'action pour sauter sur le toit d'en face. Dirigez-vous vers les ventilateurs et placez-vous à côté de celui du centre [140]. Dès qu'il s'arrête de tourner, avancez en son centre et appuyez sur le bouton d'action. Sortez de la pièce par la porte de droite. Après une courte scène cinématique, vous prenez place dans un robot. Seule alternative face à votre adversaire du moment:





140

la fuite. Faites demi-tour et appuyez sur R1 pour vous déplacer plus rapidement. Au fond de la rue, tournez à droite. Un hélicoptère entre en jeu et tente lui aussi de vous détruire. Continuez de vous déplacer, mais vers le bas de l'écran maintenant. Dirigez-vous vers l'échelle qui se trouve sur la gauche [141]. Une nouvelle scène cinématique se déroule. Vous voici sur les toits. Utilisez le canon qui se trouve tout de suite sur votre gauche pour détruire l'hélicoptère [141bis]. Nouvelle scène cinématique. Tuez les deux soldats et



141



141bis

recupérez la clef de maintenance sur l'un d'eux. Au fond à gauche, utilisez cette clef pour ouvrir la trappe. Liquidez le soldat qui vous attend en bas. Prenez le pied de biche et ouvrez la nouvelle trappe, toujours avec la clef de maintenance. Encore un garde à éliminer. Sortez de la petite pièce par l'unique porte. Trois soldats se trouvent dans la salle: tuez-les tous. Vous êtes déjà venu dans cette salle en début de partie. Retournez sur la gauche du robot et ouvrez la porte. De nouveaux gardes sont présents. Liquidez-les. Entrez par la grande porte défoncée et descendez les deux autres soldats. Au fond à gauche de la salle, utilisez le pied de biche pour forcer la porte [142].



142

Attention au garde. Utilisez la clef de maintenance pour ouvrir la trappe. Vous voici maintenant devant un problème très... électrique! Tout est question de timing. Pensez à vous arrêter sur les plaques vertes pour éviter de prendre une décharge dans les dents [143]. Le but est d'atteindre la porte située en



143

haut à droite. Avant d'ouvrir la porte avec la clef de portail, munissez-vous de votre IEM: la séquence suivante demande rapidité et réflexes. La porte franchie, déclenchez votre IEM pour neutraliser temporairement le robot. Prenez ensuite votre fusil d'assaut pour tuer le garde. Utilisez une nouvelle fois votre IEM pour neutraliser encore le robot. Dirigez-vous rapidement vers la porte de droite [144] et utilisez la clef de portail pour la déverrouiller.



144

Trois gardes vous attendent. Quelques rafales bien placées avec le fusil d'assaut règlent les choses une bonne fois pour toutes. Dirigez-vous vers la porte grillagée que vous pouvez ouvrir grâce, une fois encore, à la clef de portail [145]. Trois autres gardes sont présents... plus pour longtemps si vous visez bien!



145

CLEF PORTAIL

AGIR



146

Descendez vers le bas de l'écran et sur votre droite. Utilisez le pied de biche sur la porte éclairée par une lumière rouge. Vous voici dans un laboratoire. Au fond de ce dernier, discutez avec la personne souffrante [146]. Après la scène cinématique, essayez de sortir du labo. On vous tire dans le dos. Nouvelle scène cinématique. Saisissez votre pistolet... Dernière scène cinématique avant téléportation. Vous voici maintenant dans un jardin que vous connaissez bien. Éliminez les monstres qui se présentent et sortez du jardin d'eau. Dirigez-vous ensuite à l'endroit où, un peu plus tôt dans l'aventure, vous aviez discuté avec la vieille femme. Sauvegardez si vous le voulez et ouvrez la porte au fond du jardin (celle qui s'était ouverte avec le diamant).

cd 4



# soluce

## fear effect 2

RETRO HELIX

cd 2



### 32/ MÉLODIE NELSON



147

La fin du jeu est proche. Une multitude de différentes épreuves vous attend ici, chacune jouée alternativement par un personnage différent: Hana et Glas. On commence avec Hana. Utilisez la cloche sur la porte en forme de serrure face à vous [147]. L'énigme à résoudre est bien connue des joueurs d'aventure. Elle s'inspire du célèbre jeu Simon: il faut reproduire à l'identique différentes notes, sans se tromper, jouées par l'ordinateur [148]. Les notes changent à chaque nouvelle partie... Débrouillez-vous tout seul!



148

### 33/ DRAGON BOULES

cd 2



Utilisez le Phoenix qui se trouve dans votre inventaire sur la porte devant vous [149]. Le but de cette nouvelle épreuve est simple: amener votre boule bleue dans l'œil du dragon avant celle de l'ordinateur. Pour cela, il suffit de lancer le dé autant de fois que nécessaire [150].



149

PHÉNIX

AGIR



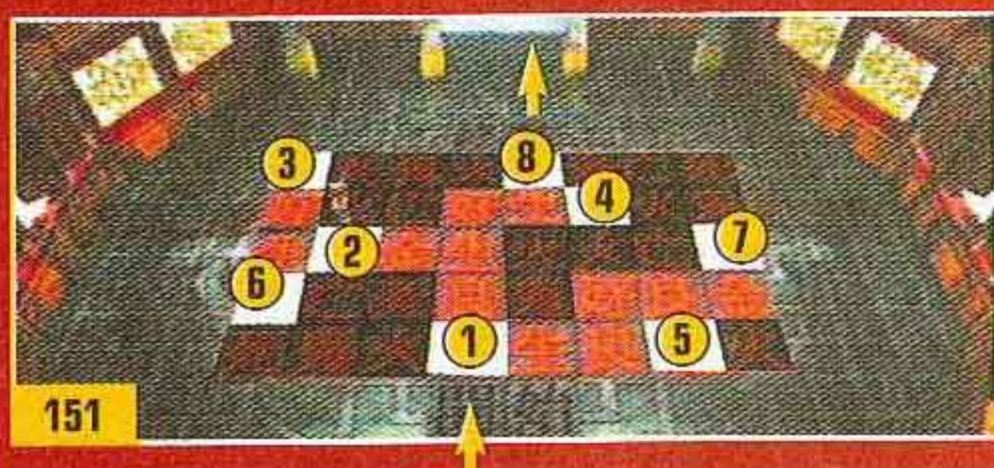
150



### 34/ CASSE-TÊTE MORTEL !



Certainement l'épreuve la plus difficile du jeu. Impossible de la résoudre sans un coup de main. Les cases noircies ne doivent pas être touchées. Il faut marcher sur les cases numérotées de 1 à 8 dans un ordre croissant : 1, 2, 3... 6, 7 et 8 [151].



### 35/ CERCLES VICIEUX



Utilisez la poupée de papier sur la porte. Vous avez le choix entre deux personnages. Prenez au hasard celui de droite (votre choix n'a aucune incidence sur la fin du jeu). Le but est de tuer le monstre qui se présente à vous. Le plus simple est de prendre votre arme la plus puissante, genre le lance-roquettes, et de vous diriger au centre des cercles [152]. La suite n'est qu'une simple formalité.



### 36/ QUITTE OU DOUBLE



Utilisez le miroir sur la porte. Si vous avez écouté mes conseils, et épargné la vie des scientifiques et autres humains dans les sous-sols du building en tout début de partie, vous devriez passer cette épreuve sans vous battre [153]. Dans le cas contraire, autant faire vos prières : il va falloir affronter un boss à mains nues, celui-ci étant insensible à chacune de vos armes. C'est quitte ou double !



### 37/ HISTOIRE DE CLONE



Avant d'utiliser la médaille du mérite sur la porte, saisissez-vous de votre lance-roquettes. L'épreuve suivante consiste à tuer votre clone [154]. Quelques roquettes bien placées, et l'histoire se règle en moins de 10 secondes.



### 38/ LE JUSTE CHOIX

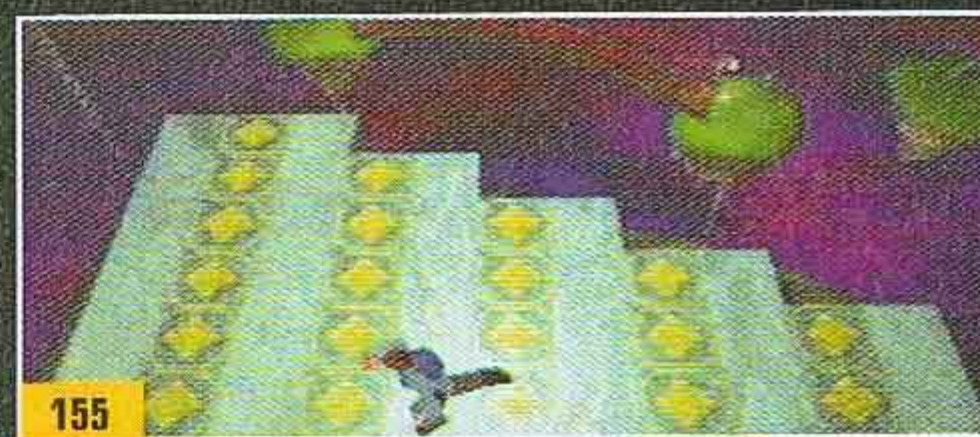


Utilisez l'épingle sur la porte. On vous propose de choisir entre Rain et vos parents. Si vous choisissez vos parents, vous aurez à affronter différents monstres. Si, au contraire, vous décidez de prendre Rain, vous passez cette épreuve sans vous battre.

### 39/ SAUT D'OBSTACLES



Utilisez la pêche sur la porte. Le but de cette épreuve est fort simple : traverser l'écran de la droite vers la gauche sans heurter le moindre obstacle [155]. Les obstacles changeant de place à chaque nouvelle partie, il est impossible de vous aider. Essayez de foncer, droit devant vous, sans vous soucier de rien !



### 40/ THE END ?



Attention, vous allez devoir faire un choix difficile : tirer sur Rain de gauche ou bien sur Rain de droite [156]. Le personnage de gauche est un clone de Rain alors que celui de droite est la véritable Rain (ça ne s'invente pas). En tirant sur le clone, vous allez affronter le boss avec Rain [157]... ce qui n'est vraiment pas facile. En shootant la véritable Rain, vous affrontez le boss en incarnant successivement Hana, Glas et Deke, ce qui est déjà bien moins compliqué [158]. Deux fins différentes vous attendent. Bon courage !



Le jeu terminé une première fois, des tips sont désormais disponibles : énergie infinie, munitions à volonté ou encore diaporama d'images inédites. On vous dévoile tout cela le mois prochain dans la rubrique Tips de Consoles+.



# addon

Vos nouveaux loisirs!

Sortie le  
22 juin 2001

Chez ADDON la

## GAME BOY ADVANCE

à 450F\*



ADDON vous reprend  
votre ancienne  
Game Boy couleur à 349F\*



# addon

Vos nouveaux loisirs!

### AIX-EN-PROVENCE

18, rue Paul-Bert  
13100 Aix-en-Provence  
Tél. : 04 42 96 19 19

### ANNECY

14, rue sommeiller  
74000 Annecy  
Tél. : 04 50 52 80 11

### BORDEAUX

203-205, rue  
Ste-Catherine  
33000 Bordeaux  
Tél. : 05 56 92 85 11

### BALARUC

Ctre Cial Carrefour  
34540  
Balaruc-le-Vieux  
Tél. : 04 67 43 64 16

### CHAMBERY

4, rue Saint-Antoine  
73000 Chambéry  
Tél. 04 79 60 40 73

### GRENOBLE

4, rue Saint-Jacques,  
38000 Grenoble  
Tél. : 04 76 00 08 23

### LYON

31, rue de Grenette  
69002 Lyon  
Tél. : 04 72 41 76 66

### MONTPELLIER

Le Triangle  
34000 Montpellier  
Tél. : 04 67 92 97 59

### OSNY-PONTOISE

Ctre Cial Auchan  
95522 Osny  
Tél. : 01 30 38 48 18

### ROUEN

50, rue du Grand-Port  
76000 Rouen  
Tél. : 02 35 88 68 68

### ROUEN-TOURVILLE

Ctre Cial Carrefour  
76410  
Tourville-la-Rivière  
Tél. : 02 35 81 16 16

### SAINT-ÉTIENNE

2, rue Michel-Rondet  
42000 Saint-Étienne  
Tél. : 04 77 21 39 69

### TOULOUSE

32, rue des Lois  
31000 Toulouse  
Tél. : 05 61 12 12 99

11, rue des Lois  
31000 Toulouse  
Tél. : 05 61 12 33 34

Ctre Cial Auchan  
31000 Toulouse  
Tél. : 05 61 61 54 00





**Choisir chaque mois un jeu parmi toutes les nouveautés est un acte très risqué. C'est un peu comme choisir entre le dernier Lââm et les 2Be3 : ça vous grille la cervelle en moins de dix secondes. On n'a pas droit à l'erreur. Voici pourquoi Consoles+ a sélectionné les meilleurs jeux sur DC, N64, PS ou PS2. Avec Consoles+, gardez un cerveau toujours frais ! Merci qui ?**

## ACTION AUTOMOBILE DRIVER 2



- GT Interactive
- 1-2 joueurs
- Pad analogique
- Dual Shock

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de voiture !

## BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, uppercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

## COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! Wipeout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vu, c'est le must sur PS !

## FOOT ARCADE ISS PRO EVOLUTION 2



- Konami
- 1-8 Joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ce nouvel ISS Pro Evolution chamboule l'univers des simulations de foot. Gain de fluidité, nouveau moteur d'animation, mise en place d'actions percutantes... Le top !

## AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL 3



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

## COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE 4



- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

## DOOM-LIKE MEDAL OF HONOR RESISTANCE



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Rare sont les Doom-like à posséder une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal of Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... le fin du fin !

## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

## ACTION 3D METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 Joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrer une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu. Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux



surprenants de ce début de nouveau millénaire. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, et ces centaines de niveaux inédits est également disponible. Alors, pourquoi se priver, hein ?

## BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

## COURSE DE MOTO MOTO RACER



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

## BASTON 3D TEKKEN 3



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

## COURSE DE RALLYE COLIN MCRAE RALLY



- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

## EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Égypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.





## GLISSE TONY HAWK'S PROSKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette nouvelle simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveau est également disponible.

## MULTIJOUEUR BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Âmes sensibles, s'abstenir.

## JEU DE MUSIQUE BUST A GROOVE



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

## OLDIES CAPCOM GENERATIONS



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années quatre-vingt, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

## PLATES-FORMES 3D APE ESCAPE



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.



## RPG FINAL FANTASY IX



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La suite du jeu d'aventure le plus attendu de l'année sur Playstation est enfin là ! Squaresoft revient à ses premières amours et propose une aventure matinée d'heroic-fantasy. Terminé l'univers futuriste des précédents



épisodes. Un retour aux sources donc, pour le plus grand plaisir des fans de la première heure. Pour ce neuvième épisode, le jeu gagne en beauté grâce à des graphismes merveilleux et à l'emploi d'effets spéciaux incroyables. Attention, le jeu repose sur 4 CD ! Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.

## PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

## SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO 2



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

## SHOOT'EM UP R-TYPE DELTA



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

## SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La nouvelle mouture de FIFA ne dépasse pas celle sortie l'année dernière. La version 99 reste aujourd'hui encore une référence en la matière. C'est foot non ?

## ACTION/RÉFLEXION L'EXODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

## STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviétiques continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

## TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun allié à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

## WARGAME VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

## SIMULATION DE TENNIS ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Depuis des mois, la belle Anna égaie les pages de Consoles+, et on ne s'en lasse pas. Normal, cette suite de Smash Court Tennis de Namco est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.







## GLISSE SSX



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

SSX, le premier jeu de glisse de la Playstation 2, est une superbe réussite : tracés longs et sinueux, animations parfaites et graphismes en haute résolution. Le top !

## BASTON DEAD OR ALIVE 2 HARDWARE



- Sony
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Enfin un jeu de baston qui profite au mieux des capacités graphiques de la PS2. Combats sur plusieurs niveaux, enchaînements dévastateurs... quelle claque !

## BEAT'EM UP DYNASTY WARRIORS 2



- THQ
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ce beat'em up vous propose de conduire une véritable armée à la conquête de nouveaux territoires infestés d'ennemis. Les combats font rage, et coups spéciaux et Combos sont de la partie. Dynasty Warriors 2 est très



certainement le jeu qui affiche les graphismes les plus impressionnants du moment sur PS2. L'animation ne ralentit jamais, même quand l'écran est rempli d'ennemis... On en compte parfois plus de 30 à la fois ! Une réussite totale donc.

## BOXE READY 2 RUMBLE ROUND 2



- Infogrames
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ready 2 Rumble 2 est la suite du jeu de boxe le plus populaire du moment. Voici enfin une simulation qui n'a pas la grosse tête et qui ne se prend pas au sérieux. Cependant, les graphismes sont d'une grande qualité, tout autant que les animations des différents personnages. Les boxeurs, que se soient des hommes ou des femmes, ont tous des coups spéciaux complètement farfelus mais pourtant dévastateurs. On en prend plein la tronche, mais on rigole franchement ! Que demander de plus, hein ?



## FOOTBALL FIFA 2001



- Electronic Arts
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

La simulation de football la plus célèbre sur console se dote d'un nouvel épisode sensationnel, tant au niveau de la prise en main que des animations. Champions !

## SHOOT SILENT SCOPE



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Silent Scope vous propose une partie de shoot particulière : tout est vu à travers la lunette d'un fusil. Votre rôle : débarrasser la ville d'une menace terroriste.

## COURSE ARCADE RIDGE RACER V



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La série des Ridge Racer s'agrandit ! Dernier né des studios de développement de Namco, Ridge Racer V. Son arrivée en grandes pompes sur Playstation 2 se distingue par des graphismes de très bonne qualité et des animations aussi souples que rapides. Comme toujours dans la série, la prise en main est exceptionnelle. Fortement typée arcade, elle offre des sensations de conduites parfaites et des



dérapages contrôlés pour le moins impressionnants.



## BASKET NBA LIVE 2001



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Electronic Arts, grand spécialiste des jeux de sports, signe avec NBA Live 2001 le meilleur jeu de basket sur console. Rejoignez maintenant, toutes les équipes de la NBA.

## COURSE DE MOTOS MOTO GP



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Première simulation de moto sur Playstation 2, Moto GP va vous retourner les oreilles dans le casque ! Sensations de conduite uniques et prise en main réaliste.

## DOOM-LIKE MULTIJOUEUR TIMESPLITTERS



- Eidos
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Oubliez le mode Solo, complètement raté. Intéressez-vous plutôt au mode Multijoueur qui est le meilleur actuellement sur cette console : viril et sanglant !

## COURSE DE FORMULE 1 F1 RACING CHAMPIONSHIP



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ubi Soft règne outrageusement sur le monde de la simulation de formule 1. Dernier en date : F1 Racing Championship. Le monde de la F1 vous est désormais ouvert.

## PLATES-FORMES 3D RAYMAN REVOLUTION



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Avec plus de 9 millions d'exemplaires vendus à travers le monde, Rayman est une véritable révolution. C'est d'ailleurs le nom de ce nouvel épisode sur Playstation 2. Si le principe du jeu reste le même - il s'agit toujours d'un jeu de plates-formes en 3D -, les niveaux ont considérablement évolué par rapport aux versions précédentes. Un monde ouvert, à l'image d'un Mario 64, qui laisse libre court à votre imagination. La difficulté, progressive, fait que l'on avance sans problème dans le jeu. Une magnifique réussite à mettre au crédit d'Ubi Soft.

## SIMUL'ACTION STAR WARS STARFIGHTER



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Pour son premier titre PS2, LucasArts fait fort ! Ce shoot 3D s'inspire de l'épisode I de Star Wars et propose des scènes de combats variées et dynamiques.

## SHOOT'EM UP SILPHEED



- Virgin Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

L'un des tout premiers shoot'em up sur Playstation, mais le seul à exploiter les capacités de la machine : séquences 3D magnifiques et action à gogo.



BANC D'ESSAI COMPARATIF 06/2001

Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

FOUTU  
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU  
AÏE, UN MOT DE PASSE  
'RAME CETTE CAISSE

avec astuces


PAS FOUTU  
OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!  
AH MAIS JE LE CONNAIS!  
TIENS? UN TURBO!

**COMMUNIQUÉ OFFICIEL:**  
Nous n'avons pas l'astuce  
pour voir les douches de  
**LOFT STORY**. C'est bien la  
seule qui nous manque.

# 3615 astuces®

☎ 08 36 68 32 64

Chaque semaine, GAGNEZ une  
**PLAYSTATION 2**  
sur les: 3615 ASTUCES ou 08 36 68 32 64.

**MISE À JOUR PERMANENTE**  
**ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX**  
**SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX**  
**JEUX CONSOLES ET PC**  
**PREVIEWS EN DIRECT DU  JAPON**

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 36 68 3264**.



## BASTON FIGHTER DESTINY



- Infogrames
- 1-2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, compte tenu de la concurrence, c'est le moins raté sur N64. Alors...

## COURSE ARCADE RIDGE RACER 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

## DOOM-LIKE GOLDENEYE



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

## ATHLÉTISME INTERNATIONAL TRACK & FIELD



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must !

## TENNIS MARIO TENNIS



- Nintendo
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Le jeu de tennis le plus amusant et le mieux réalisé du moment. Modes spéciaux inspirés de Mario Kart, prise en main intuitive, mode 4 joueurs musclé... à posséder !

## SHOOT'EM UP ROGUE SQUADRON



- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

## BASKET NBA PRO 99



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

## COURSE DE RALLYE V-RALLY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

## AVENTURE 3D RESIDENT EVIL 2



- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

## JEU DE BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

## SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

## MULTIJOUEUR MARIO KART 64



- Nintendo
- 1-4 joueurs
- Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

## ACTION/JEU DE RÔLES ZELDA OCARINA OF TIME



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel. Hors du temps, unique et magnifique !



## COURSE FUTURISTE WIPEOUT 64



- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pole position avec cette simulation de F1. Les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

## PLATES-FORMES 3D MARIO 64/BANJO-TOOIE



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut le premier jeu de plates-formes 3D de la N64 reste à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main



exceptionnelle et durée de vie conséquente. Banjo-Tooie, qui fait suite à Banjo Kazooie, s'impose également comme une référence en la matière. De nouvelles

## ACTION 3D JET FORCE GEMINI



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

## GLISSE 1080 SNOWBOARDING



- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

## FOOT ARCADE ISS PRO 98



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

## PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.



idées et l'humour toujours aussi décapant viennent relancer le genre. On atteint des sommets techniques incroyables. Le top du top !



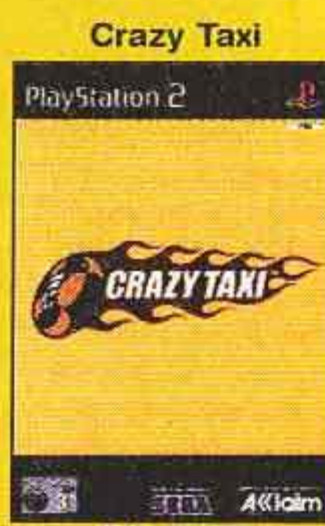
# Liste des magasins

## SCOREGAMES MULTIMEDIA

## NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

\*Voir modalités en magasin

### Playstation 2



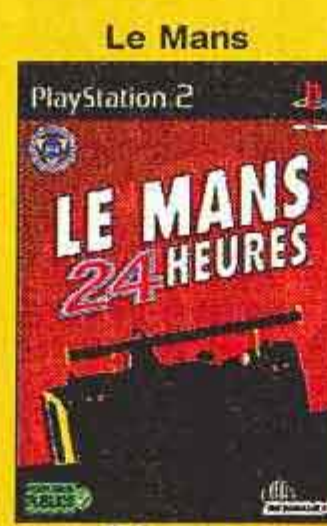
Crazy Taxi

Réf : 29680



Summoner

Réf : 29384



Le Mans

Réf : 29161

### Dreamcast



Crazy Taxi 2

Réf : 29645



Sonic Adventure 2

Réf : 29651



Alone in the Dark 4

Réf : 30060

### PS One



Alone in the Dark 4

Réf : 29151



Rogue Spear

Réf : 28209



Digimon World

Réf : 27810

### Nintendo



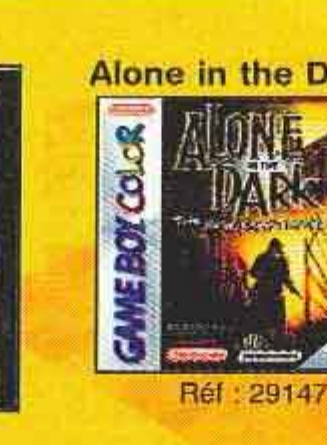
Banjo & Toobie

Référence : 29396



Conquers Bad Fur Day

Référence : tél



Alone in the Dark 4

Réf : 29147

### KIPDOCTOR



Réparateur de CD & DVD

Le Kit Skip Doctor comporte un flacon pulvérisateur rempli de fluide réparateur qui va polir la surface de vos CD ou DVD.

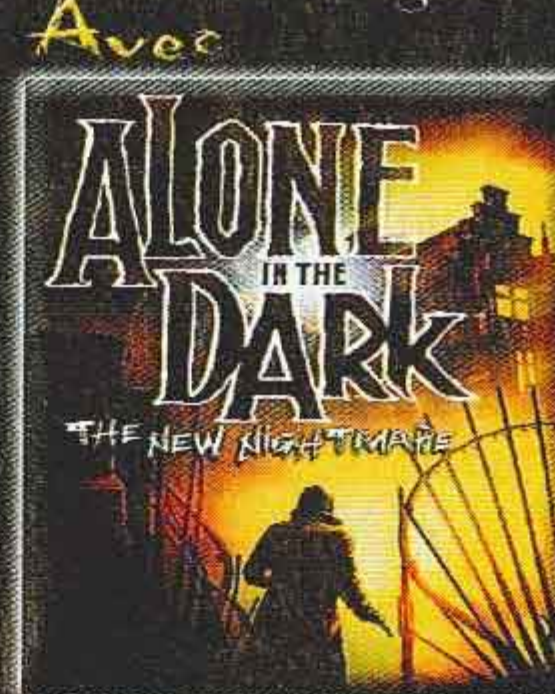
**349F**

Référence : 29803

### Les Nouveautés du Mois

Du 1er au 30 Juin 2001

Retirez votre bulletin de participation dans les magasins



**Jouez, Grattez & GAGNEZ !**



2<sup>ème</sup> Prix : Une **GAME BOY ADVANCE** Valeur : 799 Frs

1<sup>er</sup> Prix : 1 Guitare Fender "Eric Clapton" Stratocaster Valeur : 13.590 Frs



**300.000 Frs en bons d'achat**

13<sup>ème</sup> RUE LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE



Concours valable du 1er au 30 Juin 2001 - Règlement disponible dans nos magasins et déposé auprès de : Etudes Alévèque, 55 Bd Sebastopol, 75001 Paris. Voir conditions en magasin pour les bons d'achat

### OKAZ

Dreamcast	Playstation	Nintendo 64
25506 AERO WINGS 79F	20258 BREATH OF FIRE III 79F	21583 F-ZERO X 129F
25564 BLUE STINGER 79F	24343 DRIVER 49F	19093 GOLDEN EYE 169F
24976 CODE VERONICA 169F	13949 FORMULA ONE 49F	16913 ISS 64 99F
27418 FERRARI 355 69F	20290 GRAN TURISMO 49F	26458 POKEMON STADIUM 339F
26575 MSR 169F	21511 TOMB RAIDER III 49F	16321 WAVE RACER 64 169F
27433 SHEN MUE 249F	16941 V-RALLY 69F	21615 ZELDA 169F

GARANTIE 1 AN

Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.

**POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 150F (HORS CONSOLE) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS\***

(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - \* Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom : ..... Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Ville : .....  
 Code Postal : ..... Téléphone : .....  
 Code Client : ..... E-Mail : .....  
 @ .....

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Score-Games VPC  
 6-12, rue Avallée  
 92245 MALAKOFF cedex

**VOUS POUVEZ COMMANDER**

PAR TELEPHONE : **01 46 735 720**

PAR FAX : **01 46 735 721**

PAR MINITEL : **36-15 SCOREGAMES**

PAR INTERNET : **SCOREGAMES.COM**

**SCOREGAMES**

**SKYROCK**

PREMIER SUR LE RAP

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

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H [1 à 6 jeux/films 49F] Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H [1 à 2 jeux/films 29F] Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO [1 à 6 jeux/films 95F] Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

**Mode de Règlement**

☐ Je règle par chèque

☐ Je règle par mandat

☐ Je règle par Carte Bancaire n°: .....

Expire le ...../...../.....

Signature : .....

RCS PARIS 335 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE





## GUNSHOOT HOUSE OF THE DEAD 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM/Gun
- Purupuru Pack

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres y succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots. À la vôtre ! Buuuurp !



## SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Voici la plus aboutie des simulations de skate du moment. Figures en tout genre, graphismes fins et colorés, animation fluide et rapide... que demander de plus ?

## BOXE READY 2 RUMBLE



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Voici une simulation de boxe qui va vous en mettre plein les yeux ! Animations souples et humour répondent présents. Décapant !

## GLISSE SNOW SURFERS



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé !

## EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara exhibe désormais ses jolies fesses. Chaud devant, chaud !

## AVENTURE SOUS-MARINE ECCO LE DAUPHIN



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Après avoir fait les beaux jours de la Megadrive, Ecco revient sur Dreamcast. Un univers aquatique merveilleux épaulé par des graphismes somptueux. Le top !

## AVENTURE EN RESEAU PHANTASY STAR ONLINE



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le premier jeu d'aventure en ligne sur console est une réussite totale. Faites équipe avec les joueurs du monde entier ! Whaou !

## COURSE ARCADE SPEED DEVILS



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

À travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

## SPORT VIRTUA STRIKER 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

## RALLYE V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

V-Rally 2 propose plusieurs sortes de courses, toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie. Chauffe, Marcel, chauffe !

## AVENTURE SKIES OF ARCADIA



- Sega
- 1 joueur
- VM

Ce jeu d'aventure très heroic-fantasy est doté de graphismes et d'animations sublimes. Une superbe aventure hors du temps !

## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La plus aboutie des simulations de Formule 1 vous propose de devenir pilote d'une grande écurie le temps d'une saison. Sensations de vitesse garanties. Splendide !

## JEU EN RESEAU QUAKE III ARENA



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le Doom-like le plus percutant du moment vous propose des parties endiablées sur Internet avec les joueurs du monde entier. Mortel !

## BASTON 3D SOULCALIBUR



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le meilleur jeu de baston 3D à tous les niveaux : prise en main, réalisme des coups, animations fluides et rapides, graphismes époustouffants... Quelle claque !

## SIMUL' ACTION JET SET RADIO



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Jet Set Radio est fait pour ceux qui aiment le skate et les graffitis. Graphismes démentiels, superbes animations, prise en main géniale. Un must de la Dreamcast.

## PLATES-FORMES SONIC ADVENTURE



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Que de changement depuis la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom ; 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. À fond la forme !

## SPORT VIRTUA TENNIS



- Sega
- 4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport ? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature !

## SIMULATION MSR



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Une course en temps réel dans les rues de San Francisco, Tokyo ou Londres... ça vous chante ? MSR est là : 250 circuits, plus de 30 véhicules... Un vrai bonheur !

## ARCADE CRAZY TAXI



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Fidèle adaptation du jeu d'arcade, Crazy Taxi va vous étonner par ses graphismes brillants et ses animations ultra fluides. Un must.

## AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL : CODE VERONICA



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Cette version de RE est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la DC lui confèrent un look proche d'un film : jamais jeu n'a été aussi beau et terrifiant.

## SHOOT 3D STARLANCER



- Ubi Soft
- 1-6 joueurs
- (en ligne)
- VM, Purupuru Pack

Véritable space-opera, Starlancer est un jeu d'action en 3D qui rappelle le célèbre Wing Commander. Graphismes et mise en scène dignes d'un film de SF.



# tips

Action Replay, cheat codes, astuces...

## MDK 2

Retrouvez aussi des codes pour Conkers Bad Fur Day (N64), Unreal Tournament (PS2/DC), Scooby-Doo (N64)...





## CONKER'S BAD FUR DAY

Voici un titre hors du commun et, d'autant plus étonnant, sur N64. Le petit écureuil a du mordant, et ce dans tous les sens du terme. Un titre à jouer absolument si vous possédez la 64 bits de Nintendo. Comme pour la plupart des jeux Rare, il regorge de mots de passe.



**Note :** tous ces codes doivent être entrés dans le menu des codes, justement...

**OBTENIR 50 VIES**  
BOVRILBULLETHOLE

**CONTRÔLE SIMPLIFIÉ**  
EASY

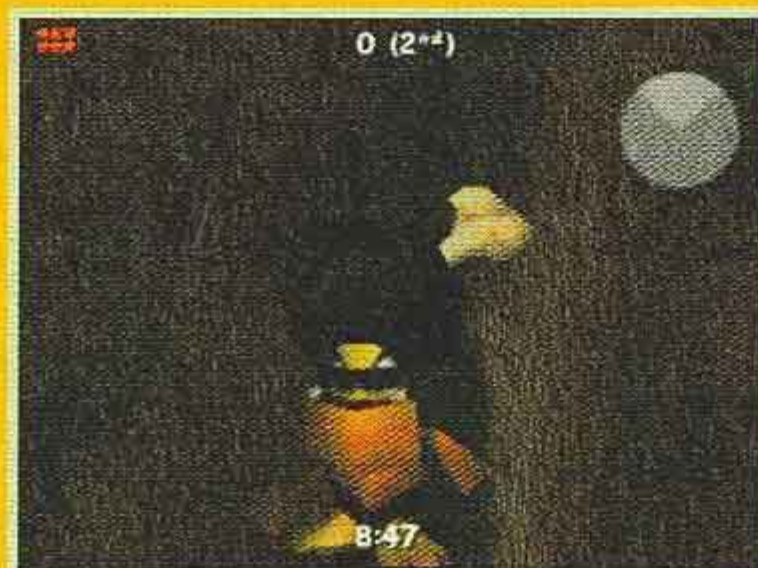
**CONTRÔLE SIMPLIFIÉ ET JEU PLUS FACILE**  
VERVEASY

**OBTENIR SERGEANT ET TEDI EN MODE MULTIJOUEUR**  
RUSTYSHERIFFSBADGE



Le sergent a une carrure impressionnante, comme Tedi, l'ours en peluche.

**OBTENIR CAVEMEN EN MODE MULTIJOUEUR**  
EATBOX



Il est possible de choisir différents hommes préhistoriques. La coupe afro lui va à ravir.

**OBTENIR CONKER EN MODE MULTIJOUEUR**  
WELLYTOP



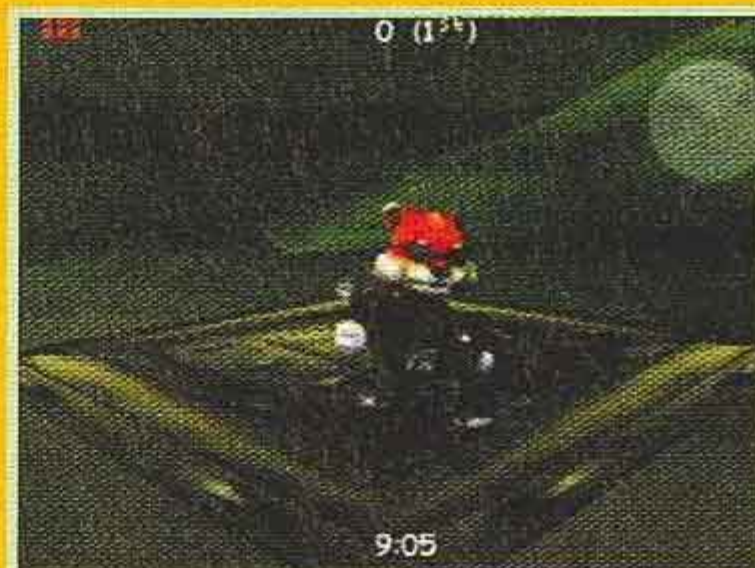
Le héros prêt à tataner tout ce qui bouge.

**OBTENIR GREGG EN MODE MULTIJOUEUR**  
BILLYMILLROUNDABOUT



C'est le gros dinosaure du jeu. Il est lent mais très puissant.

**OBTENIR NEO EN MODE MULTIJOUEUR**  
EASTEREGGSRUS



"Matrix" inspire fortement les développeurs de jeux vidéo.

**OBTENIR WEASEL HENCHMEN EN MODE MULTIJOUEUR**  
CHINDITVICTORY



Il ne faut pas garder une grenade dans sa main trop longtemps.

**OBTENIR LE ZOMBIE ET LE VILLAGEOIS EN MODE MULTIJOUEUR**  
BEEFCURTAINS



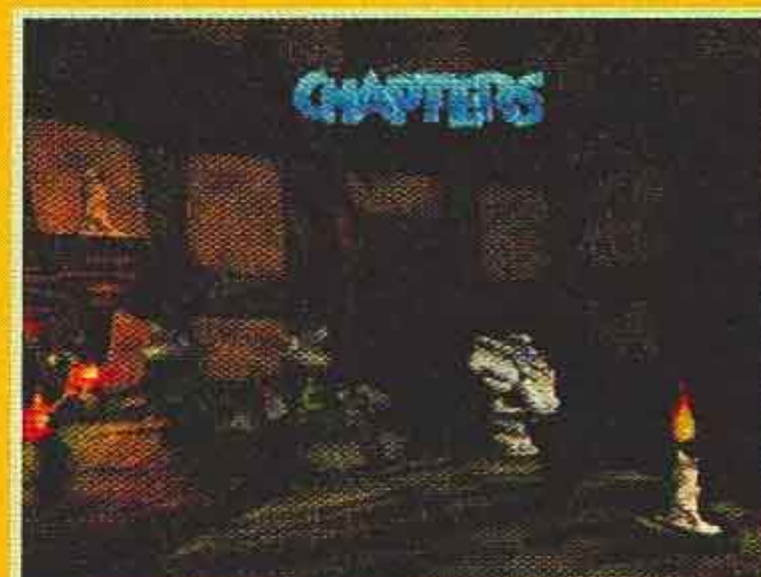
Vous avez le choix entre le chat-zombie mâle ou femelle.

**OBTENIR LA POÊLE À FRIRE COMME ARME EN MODE COURSE**  
DUTCHOVENS

**OBTENIR LA BATTE DE BASE-BALL COMME ARME EN MODE COURSE**  
DRACULASTEABAGS



**TOUS LES NIVEAUX DÉBLOQUÉS**  
WELDERSBENCH



Allez voir la Mort à l'écran principal pour choisir le niveau où vous désirez vous rendre.



**0836688477**

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

**3615 TIPS**

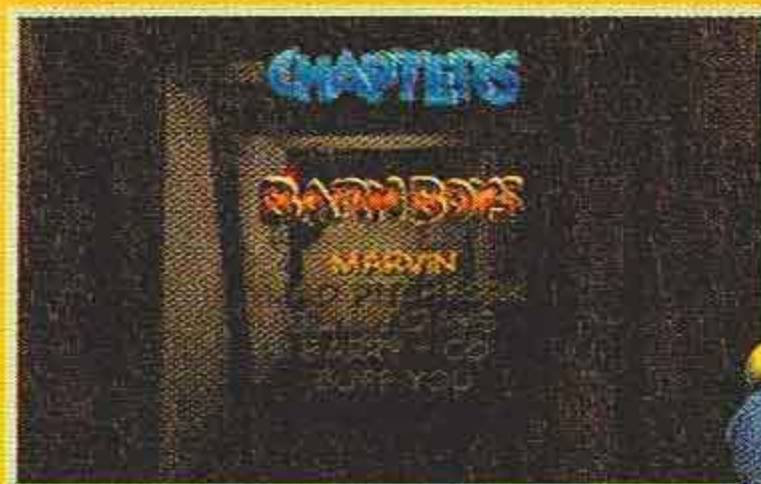
Tips et solutions par MINITEL

Mise à jour permanente !





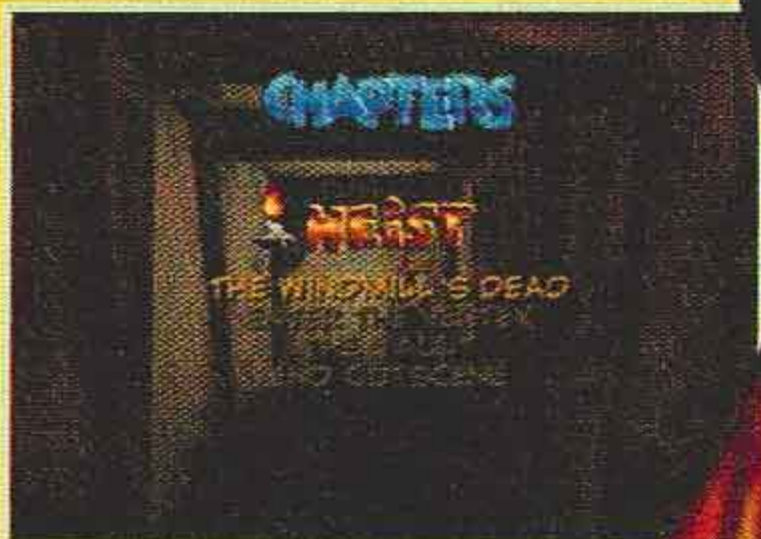
## OUVRIR LE NIVEAU BARN BOYS PRINCEALBERT



## OUVRIR LE NIVEAU BATS TOWERS CLAMPIRATE



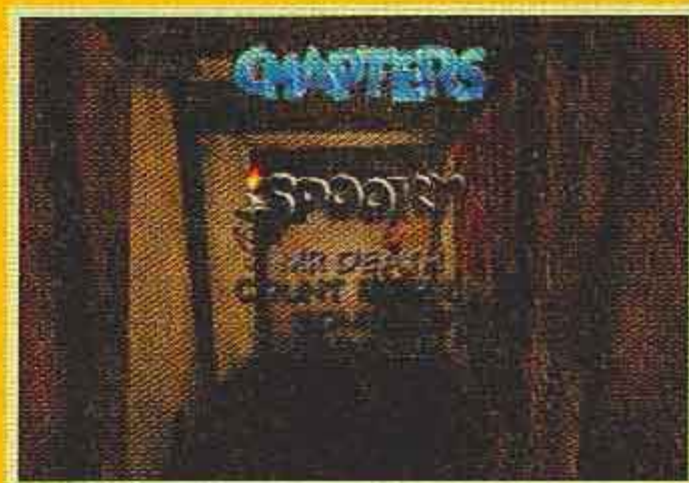
## OUVRIR LE NIVEAU HEIST CHOCOLATESTARFISH



## OUVRIR LE NIVEAU SLOPRANO ANCHOVYBAY



## OUVRIR LE NIVEAU SPOOKY SPANIELSEARS

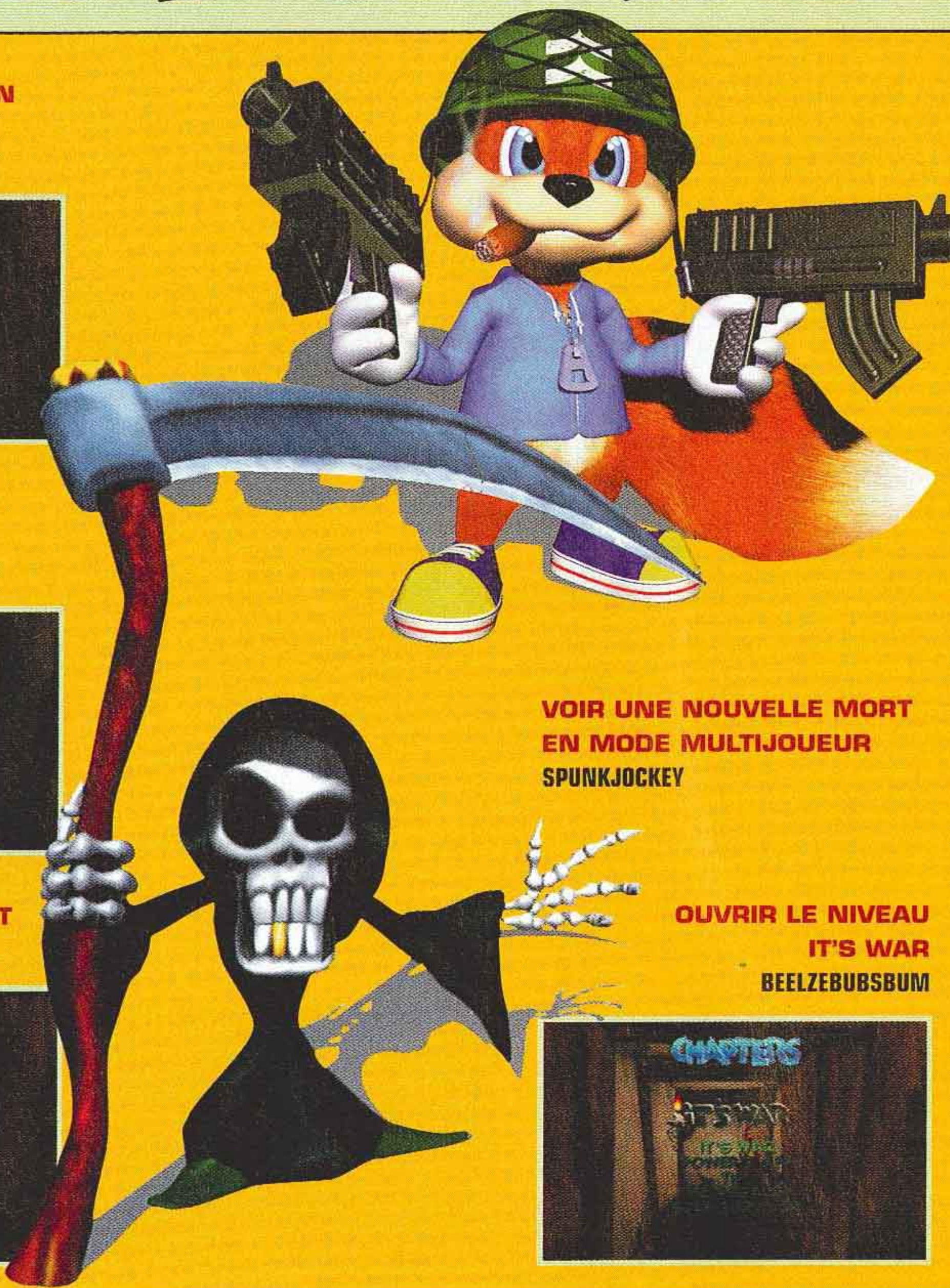


## VOIR UNE NOUVELLE MORT EN MODE MULTIJOUEUR SPUNKJOCKEY

## OUVRIR LE NIVEAU IT'S WAR BEELZEBUBSBUM



## OUVRIR LE NIVEAU UGA BUGA MONKEYSCHIN



# MDK 2

**MDK 2** vous propose d'entrer dans un univers très proche de celui des comics américains remplis de super héros. Un titre bourré d'humour et assez accrocheur, une fois que l'on a maîtrisé sa jouabilité assez... particulière.



## OBTENIR LE JEU AU RALENTI

Commencez avec Max, maintenez R2 enfoncé, et effectuez les manipulations suivantes : Haut, Haut, Haut, Haut.

## JOUER AVEC KURT EN SHORT (CE N'EST PAS LE MOT DU MOIS)

À l'écran principal, maintenez L2 et R2, et effectuez les manipulations suivantes : Carré, Carré, Triangle et Carré.



## JOUER AVEC UN PERSONNAGE HYBRIDE

Pendant le jeu, faites pause, maintenez L2 et R2 enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : Haut, Bas, Droite, Gauche, Croix, Triangle, Cercle, Carré, et Carré et Start en même temps.



Votre perso est maintenant un mélange de Kurt, de Max et du docteur Hawkins.



## PANNING CAMÉRA

Pendant le jeu, faites pause, maintenez L2 et R2 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Cercle, Croix, Cercle et Croix.

## CAMÉRA FOLLE

Pendant le jeu, faites pause, maintenez L2 et R2 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Croix, Cercle, Croix et Cercle.



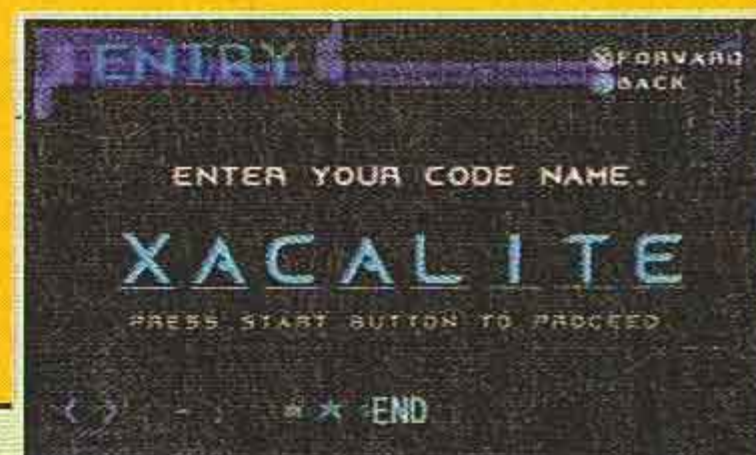


## SILPHEED : THE LOST PLANET



**Silpheed : the lost planet** est le jeu préféré d'AHL sur PlayStation 2. Il est vrai qu'il est sensationnel. Tout fan de shoot devrait se le procurer... À condition bien sûr de posséder une PlayStation 2.

**POUR OBTENIR TOUTES LES ARMES**  
Entrez le nom suivant : **XACALITE**  
**Note : ce code ne fonctionne qu'avec la version japonaise.**



## UNREAL TOURNAMENT

Voici un excellent Quake-like. Un jeu vraiment fun et défoulant. Cependant, sa difficulté est assez élevée. Grâce à ces manipulations, plus rien ne devrait vous empêcher de gagner. Ce n'est pas de la triche, juste des manipulations...

### REFAIRE LE PLEIN DE MUNITIONS



Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, et effectuez les manipulations suivantes :  
Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite et Gauche.

### RÉCUPÉRER TOUTE SON ÉNERGIE

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, et effectuez les manipulations suivantes :  
Bas, Bas, Bas, Gauche, Haut, Droite.

### PASSER LE NIVEAU

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, et effectuez les manipulations suivantes :  
Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite et Gauche.



*Si le niveau vous semble difficile, vous remportez la partie quel que soit votre score avec ce code.*

### DEVENIR INVINCIBLE

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, et effectuez les manipulations suivantes :  
Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Haut.



*Ce n'est plus la peine de stresser. Il vous est impossible de mourir.*



### PASSER LE NIVEAU

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, et effectuez les manipulations suivantes :  
Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche et Cercle.

### OBTENIR TOUS LES PERSONNAGES

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, et effectuez les manipulations suivantes :  
Gauche, Gauche, Cercle, Cercle, Droite, Gauche et Cercle.

### CHOISIR SON NIVEAU

Sauvegardez une partie, et revenez à l'écran principal. Sélectionnez l'option

« Resume Game », mettez en surbrillance votre dernière sauvegarde et effectuez les manipulations suivantes :  
Haut, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Droite et Bas.

### FAIRE LE PLEIN DE MUNITIONS

Pendant le jeu, enclenchez la pause et effectuez les manipulations suivantes :  
Gauche, Droite, Cercle, Cercle, Cercle, Droite et Gauche.



*Vous ne serez plus jamais à court de munitions.*

### DEVENIR INVINCIBLE

Pendant le jeu, appuyez sur Start pour enclencher la pause, et effectuez les manipulations suivantes : Carré, Cercle, Gauche, Droite, Cercle et Carré.

### OBTENIR TOUTES LES ARMES

Pendant le jeu, enclenchez la pause, et effectuez les manipulations suivantes :  
Gauche, Cercle, Droite, Carré, Droite et Gauche.



*Faites votre choix, il y en aura pour tout le monde.*

### OBTENIR LE MODE

#### « STEALTH MUTATOR »

À l'écran principal, faites :  
Carré, Carré, Cercle, Cercle, Carré, Carré, Cercle et Cercle.  
Enfin, rendez-vous à l'écran de sélection des modes Multijoueurs et activez cette nouvelle option.

### OBTENIR LE MODE

#### « BIG HEAD »

À l'écran principal, faites :  
Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Cercle, Cercle et Cercle. Allez ensuite dans le menu de sélection des modes Multijoueurs. Mettez en surbrillance l'option Mutators et pressez Croix. Activez avec le bouton Croix l'option « Big Head » qui vient d'apparaître.

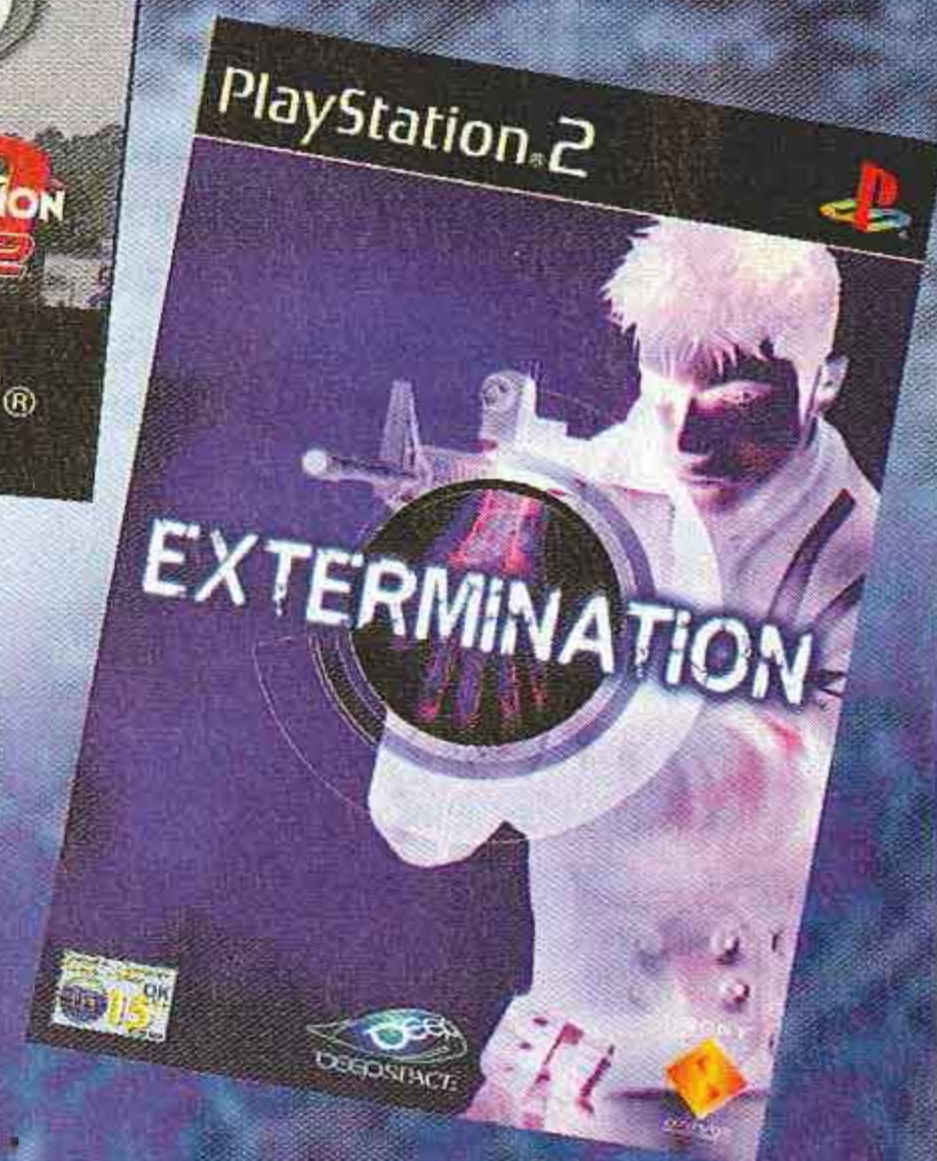
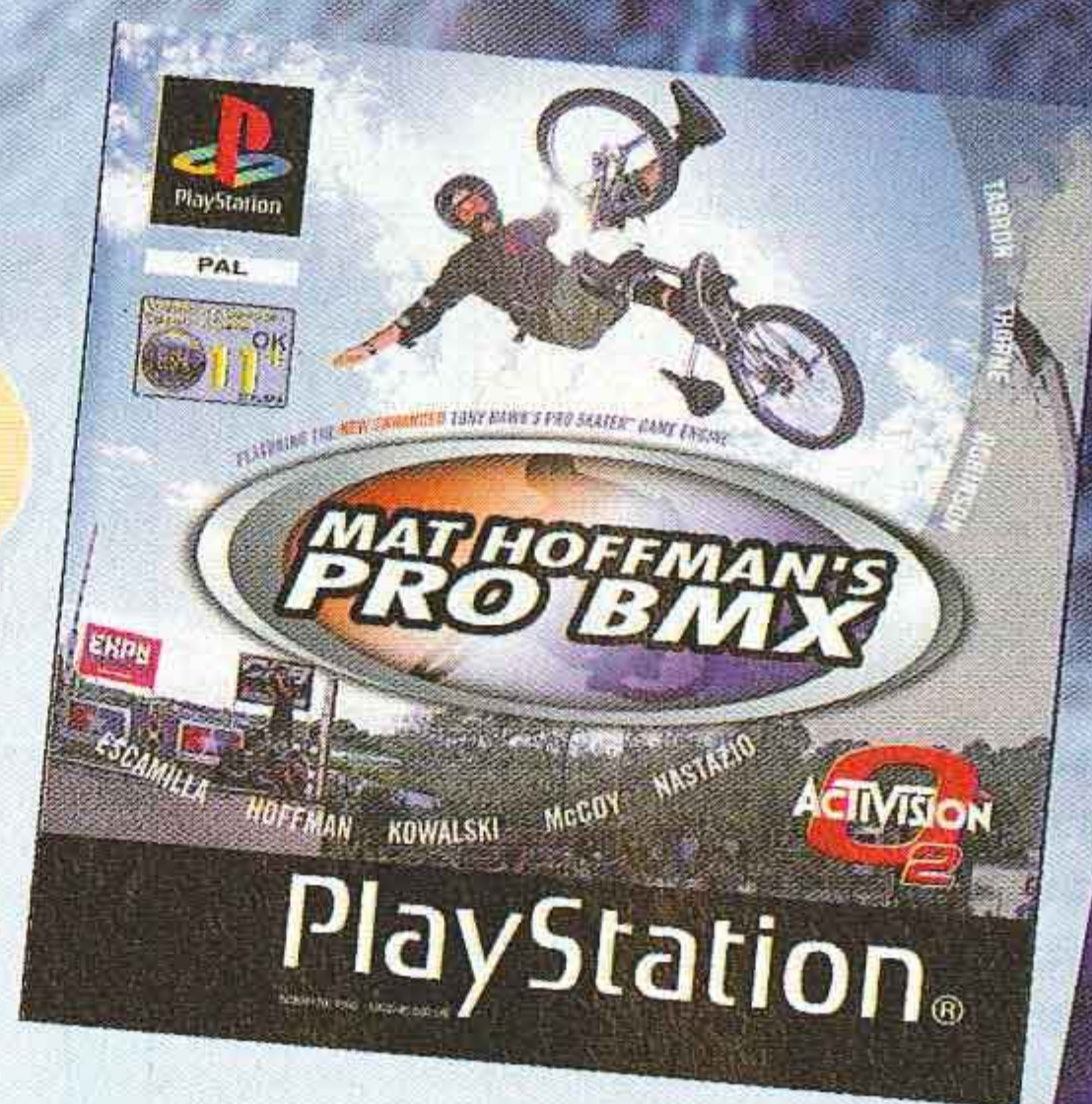
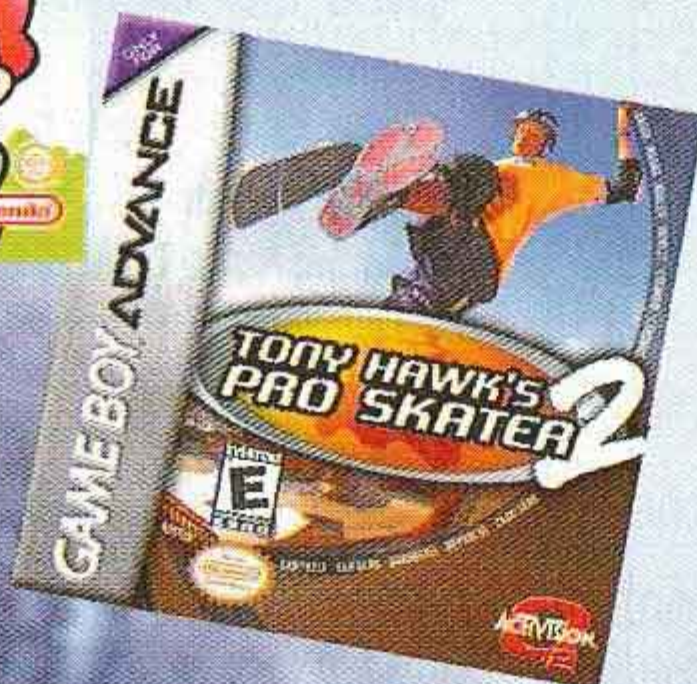


# STRATA GAMES

LE JEU VIDÉO AUTREMENT...  
En vedette ce mois ci...



**Console  
GAMEBOY ADVANCE**  
DISPONIBLE LE 22 JUIN 2001  
*Réservez-la  
dès maintenant !*



04 STRATAGAMES MANOSQUE  
Tél. 04 92 87 84 20

05 STRATAGAMES BRIANCON  
Tél. 04 92 20 39 43

06 STRATAGAMES CAGNES / MER  
Tél. 04 93 22 55 21

06 STRATAGAMES NICE  
Tél. 04 93 92 92 73

06 STRATAGAMES NICE  
Tél. 04 93 71 55 71

06 STRATAGAMES GRASSE  
Tél. 04 93 40 88 16

13 STRATAGAMES MARSEILLE 5 AVENUES  
Tél. 04 91 34 45 00

13 STRATAGAMES MARSEILLE CASTELLANE  
Tél. 04 91 78 96 75

13 STRATAGAMES MARSEILLE ENDOUME  
Tél. 04 91 31 04 62

13 STRATAGAMES MARSEILLE MAZARGUES  
Tél. 04 91 40 32 43

13 STRATAGAMES MARSEILLE ST BARNABE  
Tél. 04 91 85 22 22

13 STRATAGAMES PORT DE BOUC  
Tél. 04 42 06 30 92

13 STRATAGAMES GARDANNE  
Tél. 04 42 65 82 85

13 STRATAGAMES CHATEAURENARD  
Tél. 04 90 90 02 18

13 STRATAGAMES  
CHATEAUNEUF LES MARTIGUES  
Tél. 04 42 40 47 33

13 STRATAGAMES MARTIGUES  
Tél. 04 42 40 47 55

13 STRATAGAMES LA CIOTAT  
Tél. 04 42 98 02 88

30 STRATAGAMES BAGNOLS  
Tél. 04 66 39 15 70

30 STRATAGAMES LES ANGLÉS  
Tél. 04 32 70 00 11

34 STRATAGAMES LUNEL  
Tél. 04 67 91 00 15

42 STRATAGAMES FEURS  
Tél. 04 77 26 54 38

42 STRATAGAMES ROANNE  
Tél. 04 77 70 03 48

83 STRATAGAMES TOULON GRAND VAR  
Tél. 04 94 01 75 50

83 STRATAGAMES STE MAXIME  
Tél. 04 94 43 95 98

83 STRATAGAMES SIX FOURS  
Tél. 04 94 88 63 62

83 STRATAGAMES SOLLIES PONT  
Tél. 04 98 01 00 13

83 STRATAGAMES HYERES CENTRE  
Tél. 04 94 35 83 48

83 STRATAGAMES HYERES CENTR'AZUR  
Tél. 04 94 38 81 16

83 STRATAGAMES ST RAPHAEL  
Tél. 04 94 83 74 23

84 STRATAGAMES PERTUIS  
Tél. 04 90 09 74 04

84 STRATAGAMES CAVAILLON  
Tél. 04 90 78 39 52

VPC TÉL : 04 93 02 19 04

3615 STRATA'GAMES





## SCOOBY-DOO

Scooby-Doo, Samy et tous leurs amis se retrouvent sur N64. Les fans de la série animée auront moins de peine à finir ce jeu que les autres. En effet, les enquêtes s'inspirent de celles diffusées à la télévision. Ces manipulations vous simplifieront grandement la vie. Malfaiteurs, planquez-vous ! Le chien peureux arrive et il est désormais invincible.

### POUR AVOIR DU COURAGE (ÉNERGIE) INFINI

Pendant le jeu, lorsque vous contrôlez Samy, maintenez L enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Haut, C-Bas, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut et Bas. Samy va lancer un « Wow » qui confirmera la réussite de la manip'.



Le passage par les cuisines n'est plus obligatoire.

### PASSER SON NIVEAU

Pendant le jeu, lorsque vous contrôlez Samy, maintenez L enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : C-Haut, C-Bas, C-Haut, C-Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche et Droite. Samy va lancer un « Wow » qui confirmera la réussite de votre manip'.



Un niveau vous semble trop difficile ? Plus maintenant...



## KAO LE KANGOUROU



Kao le kangourou est un bon petit jeu de plates-formes, comme on n'en voit que très rarement ces derniers temps. Comme la difficulté en est assez élevée, voici quelques manipulations bienvenues.

### CHOISIR SON NIVEAU

Pendant le jeu, faites pause de manière à atterrir sur la carte, et effectuez les manipulations suivantes : maintenez les touches L et R enfoncées, et faites Haut, Bas, Droite, Haut, X.

### VIES INFINIES

Pendant le jeu, faites pause de manière à atterrir sur la carte, et effectuez les manipulations suivantes : maintenez les touches L et R enfoncées, et faites Bas, Gauche, B, Gauche, B, B.



C'est à cet endroit qu'il faut entrer les codes.



## POKÉMON JAUNE



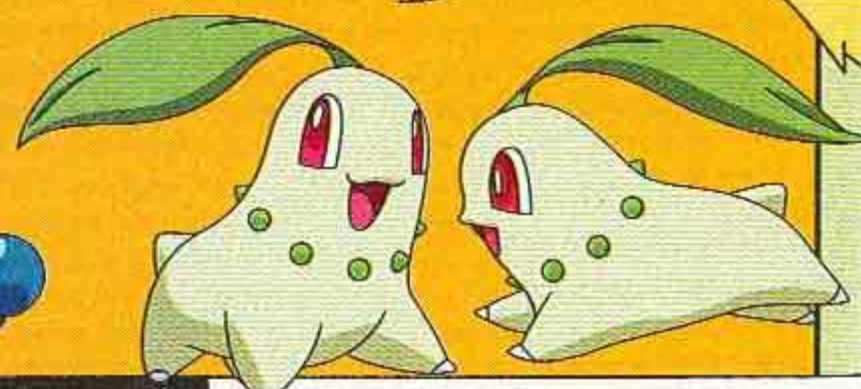
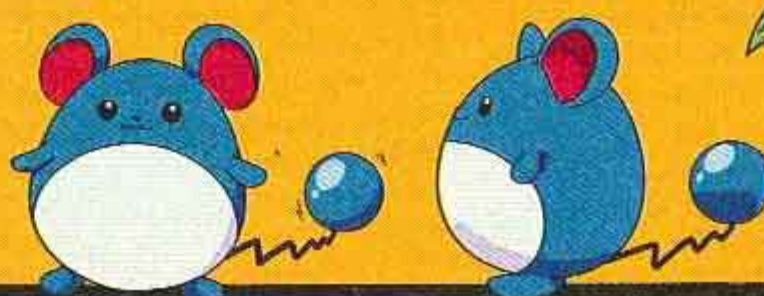
Depuis le temps qu'on vous en parle, il était temps que l'on vous communique le code Action Replay pour obtenir ce fameux Mew. Attention cependant, d'après Nintendo, le Pokémon 151 que vous allez obtenir n'est pas un officiel vu que vous n'aurez pas de certificat d'authenticité.

### POUR OBTENIR MEW

Entrez le code suivant dans votre Action Replay : 0115D7CF  
**Note :** tous les Pokémon que vous rencontrerez seront des Mew.

### POUR OBTENIR MISSIN MEW

Entrez le code suivant dans votre Action Replay : 0134D7CF  
**Note :** tous les Pokémon que vous rencontrerez seront des Missin Mew.



**0836688477**

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

**3615TIPS**

Tips et solutions par MINITEL

Mise à jour permanente !



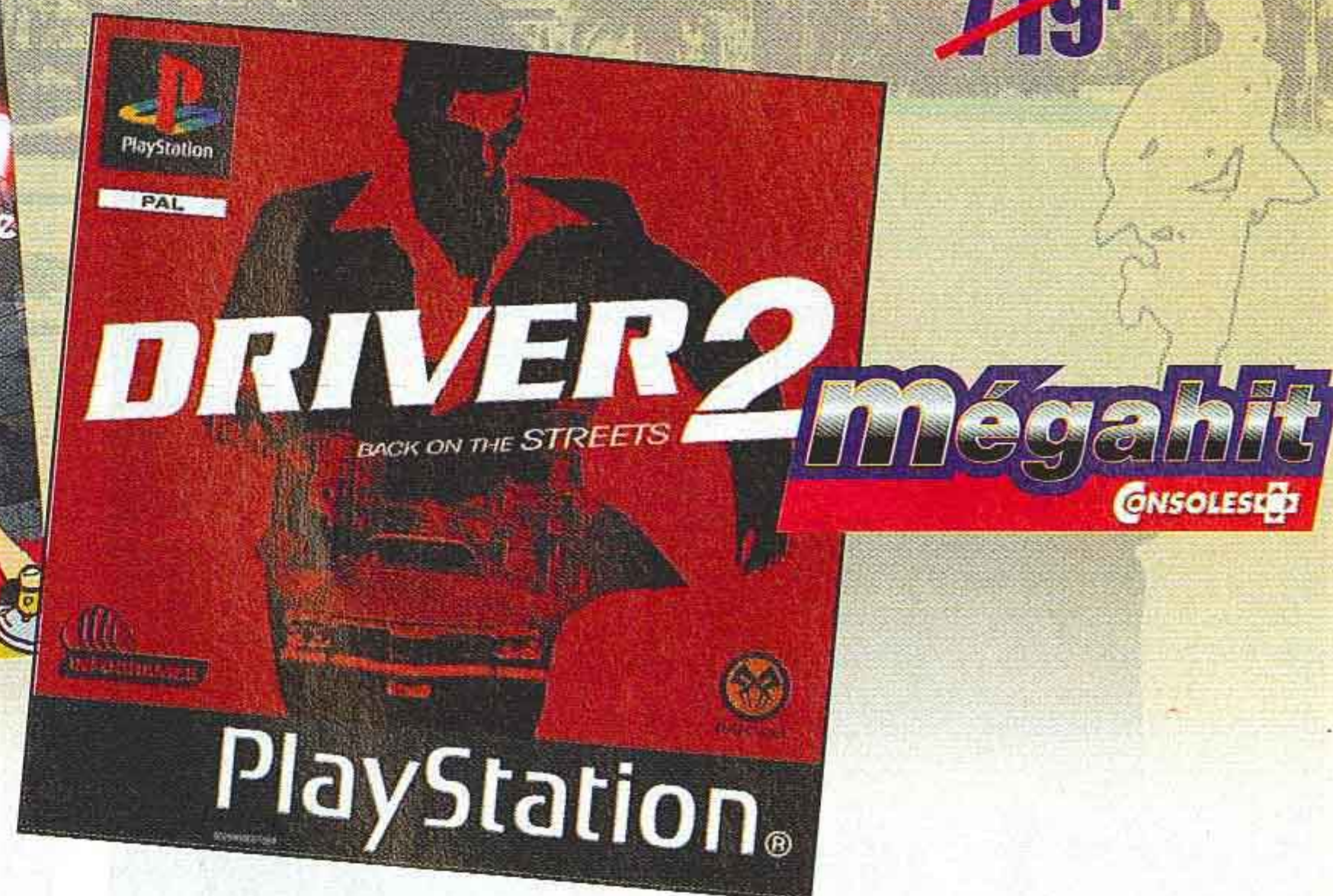
# VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER ?

## Recevez **DRIVER 2** avec votre abonnement

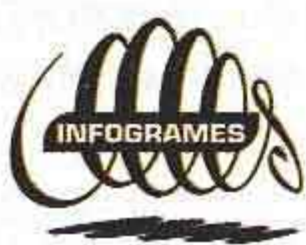
12 numéros de Consoles + : **420<sup>F</sup>**

le jeu Driver 2 : **299<sup>F</sup>**

~~719<sup>F</sup>~~



# Pour vous : **519<sup>F</sup>** seulement **Economisez 200<sup>F</sup> !**



Driver 2® © 2000 Infogrames. All Rights Reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

## Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519<sup>F</sup>** au lieu de ~~719<sup>F</sup>~~ soit **200<sup>F</sup>** d'économie.

Je recevrai le jeu **Driver 2** sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : ..... (facultatif) Tél.: (facultatif) : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Signature obligatoire :

Date d'échéance : .....

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Driver 2 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐

D113









**OMINFO**

la Xbox risque de faire un malheur, grâce à sa compatibilité avec d'autres plates-formes. Si Sony ne change pas sa politique de vente de consoles, Microsoft sera le grand gagnant; bien que, pour ma part, je pense que le meilleur rapport qualité-prix reste la Dreamcast de Sega. Les softs de cette console sont vraiment attrayants. C'est avant tout une console de jeu et non pas un lecteur de DVD au rabais.

**Consoles+ : Du point de vue des accessoires, pensez-vous que la Xbox peut faire également la différence?**

**Valérie Debref:** Cela va être un problème de monopole Microsoft. À l'image de Sony, Microsoft a une tendance au monopole. Les accessoires Xbox seront-ils des exclusivités Microsoft ou la console acceptera-t-elle les autres marques, c'est toute la question.

**Consoles+ : Ne sentez-vous pas Nintendo réactif sur le créneau nouvelle génération?**

**Valérie Debref:** Non, les clients ne nous demandent que très peu d'accessoires Nintendo. Nous possédons quelques produits compatibles comme le Total Control Plus qui permet de connecter les manettes Nintendo sur PC. On nous pose beaucoup de questions sur la Game Boy Advance: cette console risque d'être un peu chère et il ne faut pas oublier que ce type de plate-forme est réservé aux enfants de 6 à 15 ans.

**Consoles+ : Dans quelles directions s'orientent les**

**innovations technologiques en matière d'accessoires?**

**Valérie Debref:** Les casques virtuels ne sont pas encore d'actualité, mais en ce qui concerne le présent, les écrans DST pour PSone de BigBen sont de bonne qualité. Les écrans 5 pouces avec adaptateur pour allume-cigares sont très attractifs. Je crois que dans un avenir proche, BigBen proposera des casques virtuels compétitifs.

**Consoles+ : Voyez-vous une innovation majeure arriver prochainement dans le domaine des accessoires?**

**Valérie Debref:** Pas vraiment, mais il existe beaucoup de nouvelles applications. Nous proposerons bientôt un lecteur de cartes-mémoire indépendant de la console, bien utile pour se repérer dans ses sauvegardes.

**Consoles+ : Quelles sont les perspectives, à court et à long termes, de la société Ominfo?**

**Valérie Debref:** La société va dans le sens du vent, dans le sens de la demande. Nous recevons 150 à 200 mails par jour qui nous informent des principales demandes du moment. De cette manière, il est possible de s'orienter pour les satisfaire plus facilement. Nous souhaitons être toujours à l'écoute du client, nous mettre à sa place et anticiper sa demande. En ce qui concerne une stratégie commerciale particulière, il est difficile de savoir comment va s'orienter le marché: nous agissons en suivant ses fluctuations, nous essayons de trouver le meilleur rapport qualité-prix possible pour notre clientèle.

**free shop**

WWW.ABSOLUTE.fr

Tel: 04 91 13 61 91

120 Rue de Rome  
13006 Marseille



➔ **DEZONAGE PS2 : Tell**

➔ **Nouveau**

**PS X CHANGE**

Passez tous vos jeux SANS puce, SANS perdre la garantie de la console! Fonctionne avec toutes les Playstation y compris la la nouvelle Ps One!



➔ **Nouveau**

PlayStation 2

**Neo3**

**Tell**

**DEZONAGE!!**  
**Puce Ps2**

**99**

**Kit Ps One**

Puce, Cable Rgb, plans  
Ou Kit classic pour les autres modèles de playstation.

**69**

**Game Enhancer**  
**(Ps Hacker)**

Passez tous vos jeux et trichez grâce aux codes Action Replay sur votre Playstation du modèle Scph 1002 au modèle Scph 7502

➔ **Modification consoles sur place et à distance.**  
**Réparation consoles sur place et à distance.**

**Tell**

**Produit Star**



**VGA-BOX Dream**

Votre Dream sur écran PC! Compatible avec les backups

**169**

**Produit Star**



**Smart Joydapter**

Vos Manettes et volants Play sur votre Pc! (Port USB)

**149**

**Produit Star**



**DC-Connection**

Clavier Pc, manettes et volants Play ou Saturn sur Dream!

**169**

➔ **Extrait du catalogue consultable sur notre site ou disponible sur papier en échange d'un timbre.**

<b>P</b> Alimentation remplacement	169Fr	<b>D</b> Cable RGB Audio	39Fr
<b>A</b> Action replay2 PS2 v1.3	369Fr	<b>C</b> Cable Rallonge Pad	39Fr
<b>L</b> Action replay v3.x	199Fr	<b>R</b> Cable SVIDEO Audio	69Fr
<b>C</b> Cable RGB Audio	39Fr	<b>E</b> Memory Card 2Mo/4Mo	99/179Fr
<b>A</b> Cable RGB Audio Ps2	39Fr	<b>M</b> Memory Card Nexus 4Mo	229Fr
<b>A</b> Cable SVIDEO PS2	69Fr	<b>A</b> Puce Import Jap/Pal/Us	49Fr
<b>Y</b> Memory Ps2 Officielle	289Fr	<b>A</b> Shockpad (Pad & vibreur)	199Fr
<b>Y</b> Quadrupleur Ps2	249Fr	<b>M</b> Vibreur Dreamcast	69Fr

Passez commande par CB par téléphone ou par chèque / mandat par courrier à AbsoluteGames.fr 120 Rue de Rome 13006 Marseille

Nom, Prénom: \_\_\_\_\_ Téléphone: \_\_\_\_\_

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

Code Postal, Ville: \_\_\_\_\_

Articles: \_\_\_\_\_

+ 30Fr frais de port  
Option contre remboursement  
+40Fr (à partir de 150fr d'achats)



# free shop

## POWER GAMES

- REPRISE DE VOS JEUX CASH
- IMPORTS JAPON-USA
- SYSTEME D'ECHANGE
- VENTE PAR CORRESPONDANCE
- REPARATIONS-MODIFICATIONS
- JEUX OCCAZ A PARTIR DE 49F

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS  
Tél : 01 43 79 12 22  
Métro Reuilly - Diderot

**OUVERT**  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10H A 19H

**NOUVEAU**

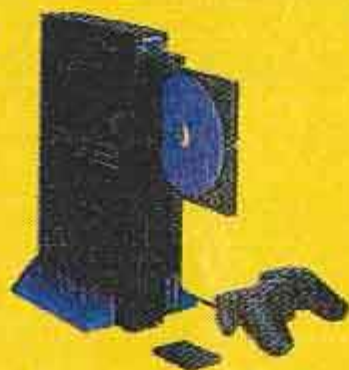
**PSone™**  
**790F**

**PlayStation 2**

**DVD VIDEO**

QUANTITES LIMITEES

**2990F**



FORMULA ONE 2001



EXTERMINATION



SUMMONER



TOKYO HIGHWAY 2



DEVIL MAY CRY



FINAL FANTASY CHRONICLES



ARC THE LAD COLLEC.



ALONE IN THE DARK



MORT HOFFMAN



FORMULA 1 2001



GAMEBOY ADVANCE



FZERO ADVANCE



RAYMAN ADVANCE



CASTLEVANIA ADVANCE



MARIO ADVANCE

**CONSOLE**

**990F**



MEMORY 4 MO DC



ADAPTEUR JOY PSX DC



VGA BOX DC



HALF LIFE



ALONE IN THE DARK



THE MUMMY



ROGUE SPEAR



PSO 2



SOLDIER OF FORTUNE



OUTRIGGER



SONIC 2



CRAZY TAXI 2



CONFIDENTIAL MISSION

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES**  
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....  
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....  
Je joins impérativement mon règlement de ..... F par :  
☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° ..... EXPIRE .....  
PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU  
10F POUR ARTICLE SUPPL.

## Accessoires Screen Station 13 cm

PSone

**L**a folie des écrans PSone continue. Après nous avoir présenté un 4 pouces, voici que Bigben nous sort le Screen Station version 5 pouces (environ 13 cm). L'écran à technologie LCD nous offre toujours deux molettes de réglage. L'ensemble se branche simplement au dos de la PSone, entre l'alimentation de la console et la prise secteur. Il peut aussi se fixer solidement à la console grâce à deux petites vis. Cependant, l'écran présente un léger défaut: il affiche constamment des rais de lumière horizontaux qui viennent parasiter l'image. Par exemple, quand le logo PlayStation s'affiche, une bande blanche s'étire sur toute la largeur de l'écran au niveau du logo.

Heureusement, ce détail se fait oublier lors des séquences de jeu. Enfin, cela n'empêche pas cet écran de présenter le meilleur rapport qualité-prix du marché. Même si nous lui préférons en qualité, l'écran 5 pouces de Thrustmaster (l'XL Screenmate, qui coûte 1 300 F), le Screen Station reste une alternative de choix, en raison de son prix attractif. **Par Bigben, environ 990 F.**

NOTE

★★★★



## Energymate

PSone

**P**our rendre la PSone complètement autonome (et donc pouvoir jouer dans le TGV ou dans un camping au fin fond de la Lozère), il lui fallait une batterie rechargeable. Thrustmaster l'a bien compris, et propose enfin l'Energymate. D'une autonomie de 2 heures environ, l'Energymate exploite la technologie Ni-MH. Cette technologie est la meilleure du moment, et elle est utilisée notamment pour les téléphones portables. Le Ni-MH permet de stocker autant d'énergie que les

autres technologies, mais dans une carcasse moitié moins imposante. De plus, elle n'est pas sujette au phénomène de mémoire de charge (vous pouvez la recharger à volonté, sans vous soucier de la vider avant pour ne pas abîmer la batterie). Bref, si vous ne pouvez vraiment pas vous passer de la PlayStation, ruez-vous sur l'Energymate. Mais à force, tout l'équipement de la PSone va vous revenir cher... **Par Thrustmaster, environ 370 F.**



NOTE

★★★★



# Aego 2

## Toutes plates-formes

**L**es systèmes de son multimédia sophistiqués deviennent de plus en plus populaires. Voici ce mois-ci l'Aego 2, un ensemble 2.1 haut de gamme, composé donc de deux satellites et d'un caisson de basses (avec amplificateur intégré). Le tout peut se brancher sur un maximum de sources possibles : chaîne hi-fi, lecteur mp3, ordinateur, télévision (et donc à toutes les consoles par l'intermédiaire de la prise casque). Le son rendu est d'une excellente qualité, surtout au vu de la taille minuscule des satellites (qui pèsent leur poids). Le caisson de basses n'est pas tout à fait actif. Au lieu de comporter une molette de réglage du volume des basses, on ne trouve qu'un sélecteur à trois positions (minimale, normale



et maximale). Le son délivré n'agresse pas les oreilles, même à fort volume, offrant donc une écoute très agréable. Nous avons été convaincus, mais l'ensemble reste tout de même cher pour un système comprenant seulement deux satellites. Disponible en blanc et en noir.

**Par Acoustic Energy, environ 3 000 F.**



# Gamme Platinum

## PlayStation

1001 pattes  
Air Combat  
Colin Mc Rae Rally  
Colin Mc Rae Rally 2  
Command and Conquer  
Command and Conquer Alerte Rouge  
Cool Boarders 2  
Crash Bandicoot 2  
Crash Bandicoot 3  
Croc  
Die Hard Trilogy  
Fifa : en route pour la Coupe du Monde  
Final Fantasy VII  
Formula One 97  
G-Police  
Gran Turismo  
Gran Turismo 2  
Grand Theft Auto  
Heart of Darkness  
Hercules  
International Track and Field  
Jurassic Park II Lost World  
Medieval  
Metal Gear Solid  
Mickey's Wild Adventure  
Micromachines V3

Moto Racer  
Moto Racer 2  
Oddworld, l'Odyssée d'Abe  
Porsche Challenge  
Rayman  
Resident Evil 2  
Ridge Racer  
Ridge Racer Revolution  
Ridge Racer Type 4  
Silent Hill  
Soul Blade  
Soviet Strike  
Spyro  
Street Fighter EX plus alpha  
Tarzan  
Tekken  
Tekken 2  
Tekken 3  
Tenchu : Stealth Assassins  
Time Crisis  
Toca Touring Car 2  
Tomb Raider  
Tomb Raider II  
Tomb Raider III  
V-Rally  
Wipeout 2097

# Player's choice

## Nintendo 64

1080° Snowboarding  
Banjo Kazooie  
Bomberman 64  
Diddy Kong Racing  
F1 World Grand Prix  
GoldenEye

Lylat Wars  
Mario Kart 64  
Star Wars Shadow of the Empire  
Wave Race  
Yoshi's Story

# free shop



www.FL-GAMES.com  
Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

BP 30  
91390 Morsang sur Orge



### DREAMCAST :

Câble de liaison  
NeoGeo POCKET-DreamCast ..... 299 frs  
DC Gun ..... 299 frs  
Cartes Mémoires  
1mo/2mo/4mo ..... 99/149/199 frs  
Nexus 2mo/4mo/16mo  
avec câble ..... 199/249/349 frs  
Modem 56K avec navigateur ..... 349 frs  
Gachettes de remplacement ..... 49 frs  
Carte mémoire vibrante 4Mo ..... 249 frs  
DC Pistol ..... 249 frs  
Coque console translucide ..... 179 frs  
Coque VMS translucide ..... 99 frs  
Câble S-Video ..... 79 frs  
Rallonge manette ..... 39 frs  
Gun sans fil ..... 349 frs

### PLAYSTATION / PS One / PS2

Câble RGB PS1/PS2 ..... 39 frs  
PS Hacker / Puce + câble RGB ..... 79 frs  
Falcon Light Gun + pointeur laser ! ..... 299 frs  
Adaptateur Allume-Cigare PS One ..... 149 frs  
Memory Card 120 Blocks PS1 ..... 149 frs  
Link Câble PS1 ..... 39 frs  
Rallonge manette ..... 39 frs  
Manette PS2 Turbo + Ralenti ..... 149 frs  
Télécommande PS2 ..... 129 frs  
Guitare PSX ..... 249 frs  
Bloc Alim PS1 Auto-Voltage ..... 129 frs  
Bloc Alim PS2 Auto-Voltage ..... 329 frs

### GAME BOY / NEO POCKET :

GB X Changer + cartouche vierge ..... 899 frs  
GB Batterie rechargeable ..... 99 frs  
Câble GB Multi link ..... 59 frs  
GB Radio ..... 99 frs  
Câble link NeoGeo pocket ..... 249 frs  
Ecran de recharge NGPC ..... 59 frs

### GAME BOY ADVANCE !!!

+ 2 jeux ..... N.C.



Puce PS2 : 109 frs



Vga Box PS2 : 449 frs



Tapis de Danse : 349frs



Cable DC > PC  
490 frs



Quadrupleur PS2 :  
249frs



Cable Link DC : 249frs



Tapis de Danse PSX  
249frs



Blaze Pro  
Arcade Stick DC  
299frs



Cable S-Video PS2  
79 frs



GT3 : 679frs



Volant GT3 : 869frs



Mini Pad 99frs



DC Vga Box fonc.  
avec BackUp : 219 frs



Moracos : 599frs



PS-X-CHANGE  
Passer tous les Jeux  
PS1 sans Puce : 199 frs



Ecran PsONE  
Grand Format 5"  
1290frs



Bloc Alimentation DC  
Auto-voltage 199frs



Canne à pêche  
DreamCast 249frs

Livraison sous 24h/48h  
Pour toutes questions,  
n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port.  
Offres dans la limite des stocks disponibles.  
Photos non contractuelles.

Tel : 01.60.16.42.32  
Fax : 01.60.16.19.77  
Ouvert du Lundi au Samedi  
de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

WWW.FL-GAMES.COM

Passer commande par CB par téléphone ou par chèques / mandats  
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom	Téléphone
Adresse	
Code Postal, Ville	

Articles

+30Fr de frais de port  
Option contre remboursement +40Fr



# free shop

## LA CONSOLE<sup>®</sup> MAGIQUE

### SUPPORTS

NEC	SUPER FAMICOM	NEOGEO CART
PS ONE	GAMEBOY COLOR	NEOGEO CD
PS 2	SATURN	NEOGEO POCKET
FAMICOM	DREAMCAST	WONDERSWAN

### NEWS

EITHEA JAP (PS ONE)  
SHADOW HEARTS JAP (PS2)  
PHANTASY STAR ONLINE 2 (DREAM)  
SAKURA WARS 3 JAP (DREAM)  
SONIC 2 (DREAM)

Important arrivage du Japon tous supports...

**LA CONSOLE MAGIQUE**  
69, RUE COLBERT  
37000 TOURS

TEL. 02 47 05 35 77 / FAX. 02 47 05 34 46  
E-MAIL : [la-console-magique@libertysurf.fr](mailto:la-console-magique@libertysurf.fr)

## FANTAISY GAME

### PUCES POUR CONSOLES



Stealth chip

→ 58F



NEO 2

→ 128F

LIVRAISON RAPIDE  
SOUS 48H.  
FIABILITE 100%  
NOTICE CLAIRE.  
ASSISTANCE  
TELEPHONIQUE ET  
INTERNET.

INSTALLATION  
RAPIDE  
AU MAGASIN

ACHETE CASH VOS JEUX VIDEO ET DVD.  
TRES GRAND CHOIX DE JEUX OCCAS.

SALLE DE JEUX EN RESEAU LOCAL  
14 POSTES DE COMBATS VIRTUELS

## FANTAISY GAME

52 RUE DE L'UNIVERSITE 69007 LYON

TÉL 04 72 71 34 44

## PARTICULIERS, PROFESSIONNELS DU JEUX VIDEO !

### Vendez

**VOS jeux, consoles et  
accessoires :**



Playstation



Dreamcast



Nintendo 64



Gameboy



Playstation 2



PC/CD-Rom

**Estimation et Paiement Immédiat**

## COMPACTS BOUTIQUE

55-57 avenue d'Italie 75013 Paris

☎ 01.44.06.76.15

Métro : Tolbiac

ouvert entre 10h et 20h

sans interruption du lundi au samedi



## NUMÉRO 110

### + SON SUPPLÉMENT 36 PAGES FINAL FANTASY IX !



#### HORS SERIE N°13

- TOUT ZELDA EN 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY



#### HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE



#### CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • DRIVER • MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER • SILENT HILL • X-FILES
- JADE COCOON



#### CONSOLES SOLUCES 2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme

**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+**

BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	55 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ n° 110 / 451110	50 F	x	
Total			

Ci-joint mon règlement de : \_\_\_\_\_ F

à l'ordre de Consoles+ ☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire dont voici le numéro : \_\_\_\_\_

Date d'expiration de ma carte : \_\_\_\_\_ (\* port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Date de Naissance (facultatif) .....

Signature :



## Soft Story

**V**ous êtes des millions, chaque soir, à regarder sur M6 l'émission Loft Story : savoir si Steevy va enfin embrasser la peluche de Loana, ou si Fabrice pourra enfin pisser dans la piscine. Ce que vous ignorez, c'est qu'à la rédaction de Consoles+, il se passe la même chose depuis près de 10 ans maintenant... loin des caméras, mais pas des appareils photos. Présentation des candidats.

Bien qu'étant la seule blonde (quoique fausse) de l'équipe, Valérie est tout de même appréciée. Comme quoi, ce qu'on raconte sur les blondes, eh bien c'est parfois n'importe quoi ! Son truc à elle, pour plaire aux garçons et pour que le public vote pour elle, c'est de cuisiner des brownies toute la journée. Tout le monde n'aime pas les brownies, mais au moins, quand elle est aux fourneaux, elle n'embête personne.



**GIA**

Avec l'arrivée de Gia coïncide le début de la cuisine asiatique dans le loft : tongs au caramel, tongs à la vapeur, tongs aux pousses de bambous et aux champignons noirs, tongs à l'ananas, tongs laquées... Elle explose le budget tong de tout le monde, mais comme on l'aime bien, on ne lui dit rien. Zano, qui préfère la cuisine française, essaye de l'initier aux charentaises sauce marchand de vin frites molles, mais c'est pas gagné.



**VALÉRIE**



**VIRGINIE**

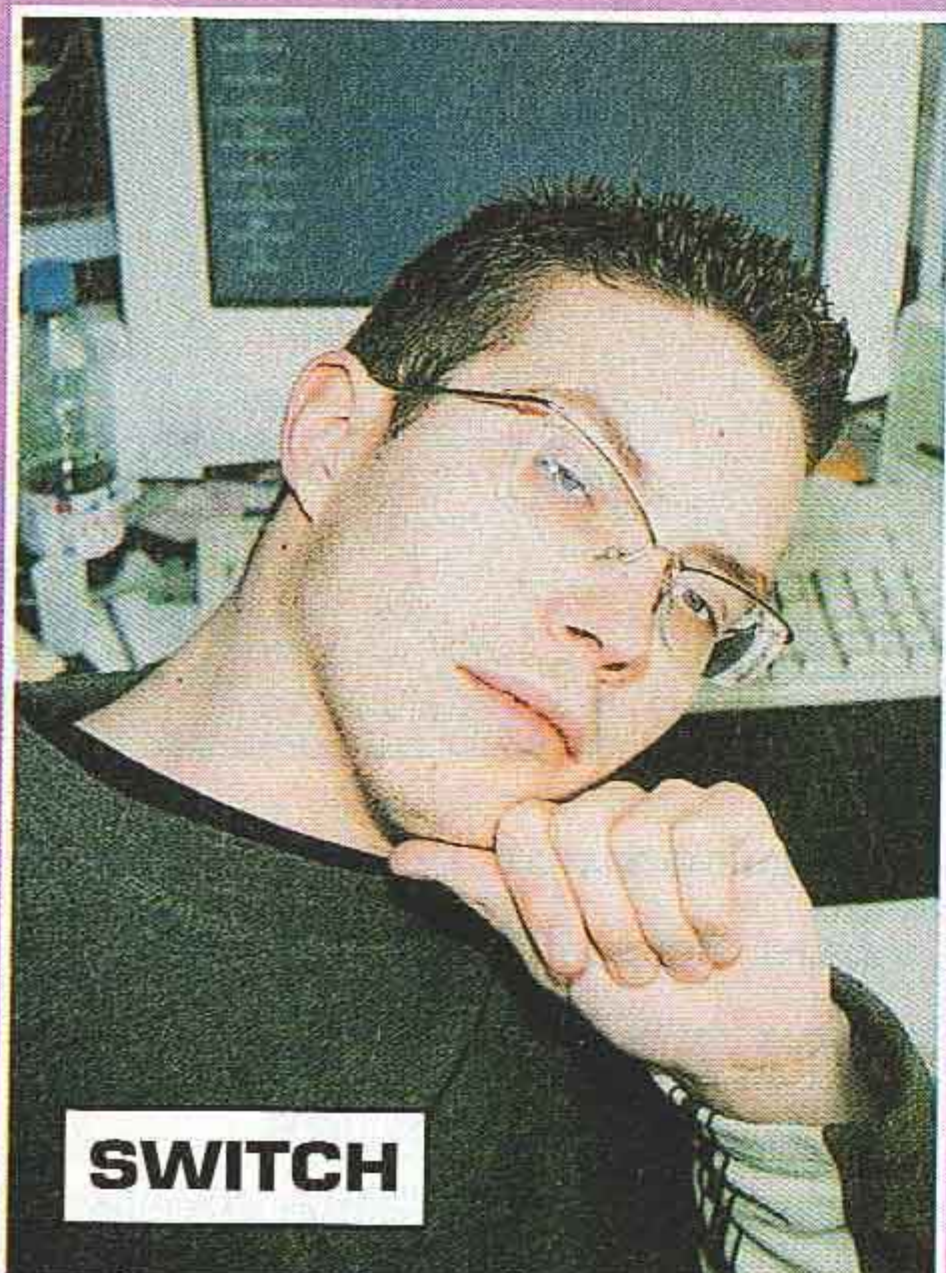
À l'origine, ne le répétez pas, Virginie était une vraie blonde. Aujourd'hui, c'est une fausse rousse et ça arrange tout le monde. On ne peut donc pas lui en vouloir si elle confond le sucre et le sel, le chaud et le froid, le haut et le bas... Le seul truc qui embête tout le monde dans le loft, c'est quand Virginie confond les toilettes avec les douches... ça devient pénible à la longue...



**SABRINA**

Sabrina est brune et va encore à l'école. Cette grande fan de Placebo et de U2 pilote son Aston Martin (virtuelle) comme une déesse. Elle est un peu ce que le Canard WVC est à la cuvette des toilettes : elle apporte un brin de fraîcheur dans le loft tout en le débarrassant de ses vilaines bactéries. Beaucoup s'y sont cassé les dents...





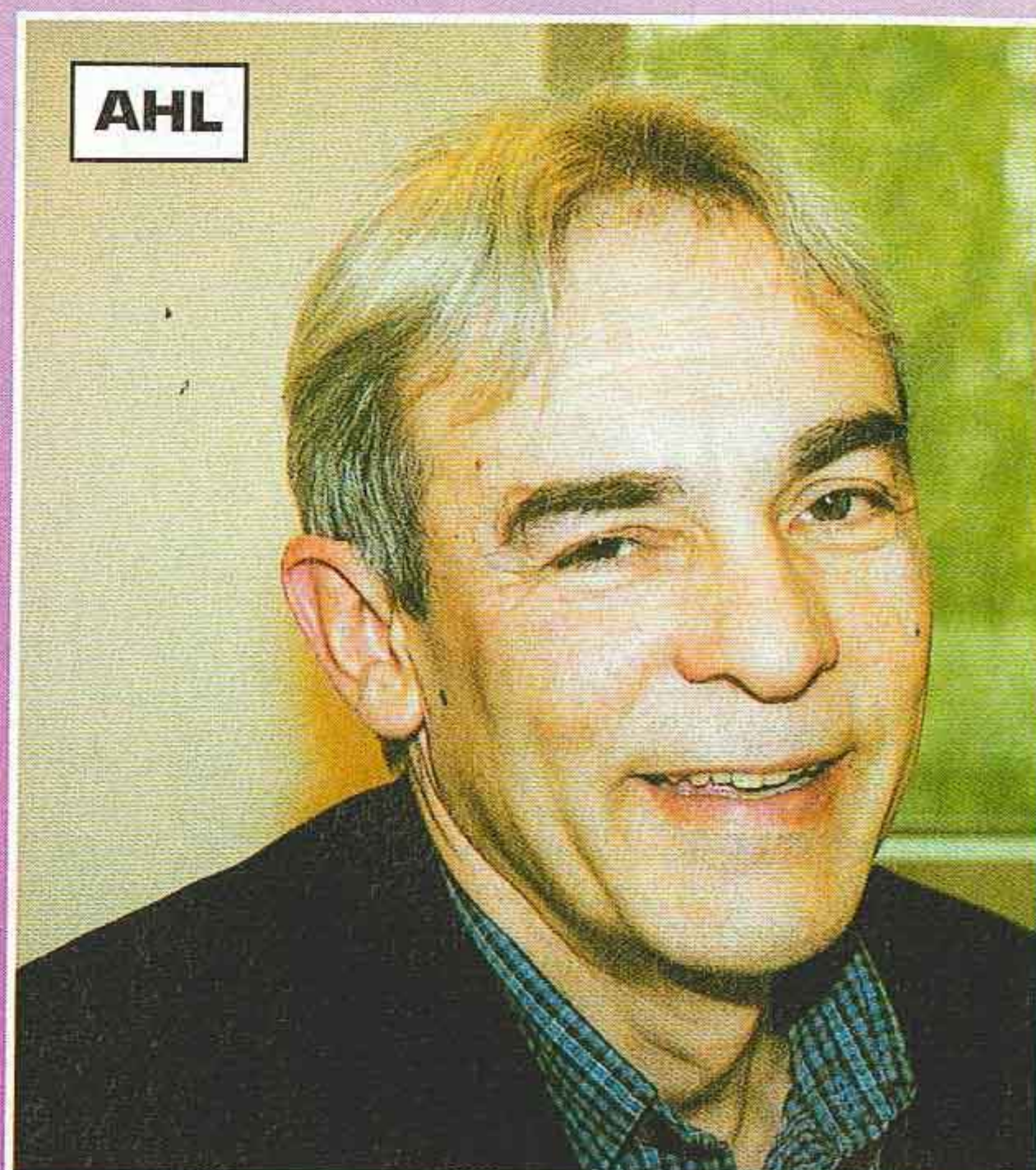
**SWITCH**

Switch, c'est le Steevy de la bande, sans les cheveux péroxydés mais avec des roulettes sous les baskets. Il vit dans le loft depuis l'été 1993. Sa passion : les Twix (il dort contre le distributeur depuis bientôt huit ans) et le Coca. Son but : créer une piste de surf au troisième étage avec deux télésièges. Il a déjà récolté 67 francs, il ne lui manque plus que le reste. Envoyez vos dons où vous savez.



**NIICO**

Niico est arrivé peu après Switch dans le gigantesque loft de la rue Pierre-Avia (65 000 m², 5 étages, 40 toilettes, 80 lavabos, 4 ascenseurs et 3 plantes vertes. Il se nourrit peu, boit peu, pète peu : pour s'alimenter, il se contente d'un sandwich à la moquette (faudra penser à la changer d'ailleurs) et d'un verre d'eau de pluie. Son but : goûter à la moquette en cachemire de la direction.



**AHL**

AHL est le patron du loft. C'est lui qui dirige les occupants : untel fait la vaisselle, untel passe l'aspirateur, untel corvée de bois... À chacun sa tâche. La sienne, de loin la plus délicate, consiste à vérifier que Mario Picross et Docteur Mario fonctionnent parfaitement et sans aucun bogue. Pas fastoche.



**TOXIC**

L'arrivée de Toxic dans le loft, et c'est fort étrange, a coïncidé avec celle de la musique des années 70 : Chantal Goya and the Coconuts, AC di Forban, Metal 2Be3, Iron Fabian, Meat Adamo et Guns & Dave, pour ne citer que les moins pénibles. Il est le seul à apprécier ce genre musical, mais comme il gratine comme un Dieu les cannellonis, tout le monde l'aime bien.



**ZANO**

Bien qu'étant l'un des derniers arrivés au loft, Zano a tenu à avoir tout le premier étage pour lui tout seul. Il y a en effet installé un circuit de kart et une écurie de F1. Nuit et jour, il ruffe et trajecte comme un malade, sans aucun respect pour ses voisins. Mais le pire, c'est que chaque semaine, trois semi-remorques viennent faire le plein de carburant au distributeur de Twix du premier reconverti en stand de ravitaillement. C'est un peu bruyant, ça sent pas très bon, mais comme les dortoirs sont au cinquième, c'est pas trop gênant.

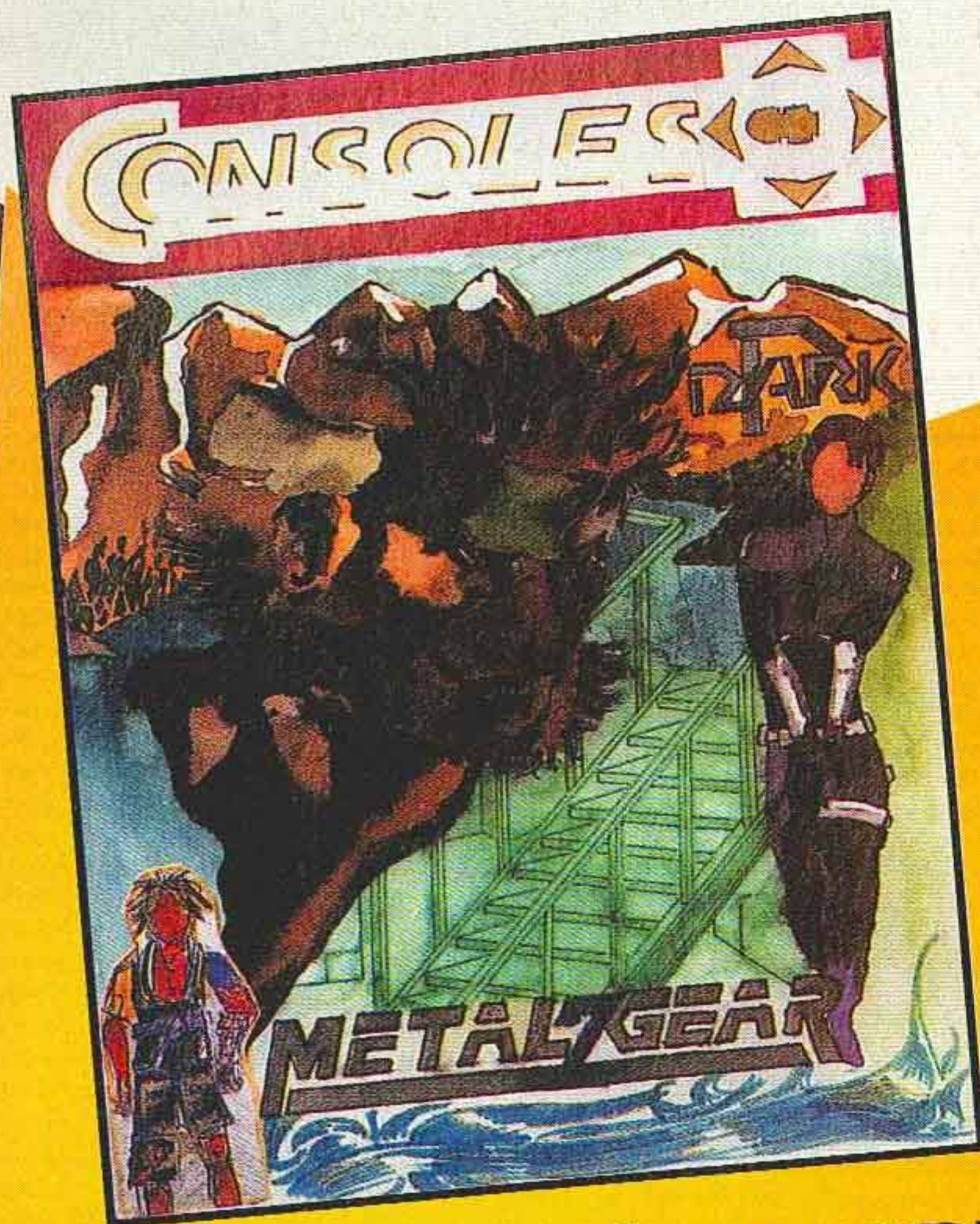


**KAEL**

Kael est le locataire le plus étrange de la colonie. Deux jours seulement après être arrivé au loft, il avait aménagé l'infirmerie en boîte de nuit, façon Ibiza. Il essaye d'imposer les mêmes tenues à tout le monde : chemises roses, bermudas gris, baskets blanches, caleçon léopard, soutien-gorge à pois et gourmettes plaquées or. Il n'a convaincu personne...

**Le mois prochain, découvrez en exclusivité la vie de nos locataires : Switch va-t-il quitter le distributeur de Twix pour celui de Balistos ? Virginie va-t-elle enfin comprendre le fonctionnement du lavabo ? Kael va-t-il parvenir à dormir dans l'infirmerie sans se faire gauler par la room-manager du loft ? Affaire à suivre...**





# COUL

Consoles+ : rubrique courrier, 43, rue du



## le vainqueur

Frédéric Gruau

Le vainqueur de ce beau mois de juin s'appelle Frédéric Gruau. Ce petit gars de 16 ans et toutes ses dents (c'est lui qui le dit, pas moi) m'a envoyé un magnifique dessin fait à l'aquarelle. Même s'il manque du texte pour faire « vraie » couv de Consoles+, j'ai estimé que l'effort fourni était conséquent. Pour la peine, le petit Fred gagne un abonnement gratos à Consoles+.

**V**ous l'aurez certainement remarqué si comme moi vous écoutez souvent la radio, on n'a pas grand-chose d'intéressant à se mettre dans les oreilles. Bon, OK, je suis de la vieille école. Une école dans laquelle on faisait de la musique avec des instruments : guitare, basse, batterie, saxophone... Maintenant, n'importe quel kéké équipé d'un PC se croit obligé de faire de la techno. Un genre de soupe qu'on entend à longueur de journée sur les ondes radio, entrecoupée de la voix surexcitée d'un animateur dyspeptique (normal vu la soupe qu'il ingurgite)... Non, franchement, il y a des jours où j'aimerais bien faire un petit saut dans le temps et me sentir bercé par les mélodies de la bande à Robert...

Bomboy, spray coiffant de poche



Rolland Vivien, 60 Senlis.



À dessiner toujours la même chose, on Senlis. Arf!



# prier

Colonel Pierre Avia 75 754 Paris cedex 15

## BENJAPIED

**Q** Benj89, un gamer de 13 ans, a quelques questions à me poser: « 1/ Pourquoi n'avez-vous pas testé Unreal Tournament? 2/ Qu'est-ce qu'une VGA Box? 3/ Coup de gueule: je ne supporte pas les kékés et les kékettes qui disent que la Dreamcast est une mauvaise console. Ces caves

confondent la PSone et la PlayStation 2 qui nous propose des jeux même pas sortis (Metal Gear Solid 2 et Gran Turismo 3) ».

■ Salut kéké. 1/ Unreal Tournament a été testé sur Dreamcast dans le dernier numéro de Consoles+. Ta question arrive avec un métro de

retard. 2/ La VGA Box est un petit boîtier qui permet de brancher une console de jeu vidéo sur un moniteur d'ordinateur. 3/ Ne t'emporte pas trop coco. Même si effectivement les jeux Metal Gear Solid 2 et Gran Turismo 3 ne sont pas encore disponibles, nul doute qu'ils vont faire un véritable carton à leur sortie.

## GROS KONOS

**Q** Konos, lui aussi, me traite de kéké, pire, de gros kéké! Mais c'est la règle du jeu, je l'accepte. Voici ce qu'il écrit: « 1/ Quel âge as-tu? 2/ Je trouve que dans Phantasy Star Online sur Dreamcast il n'y a pas énormément de monde dans les parties en ligne, et j'ai bien peur que ça empire avec la mort annoncée de la Dreamcast. Si ça continue comme ça, dans trois mois, il n'y a plus personne! Qu'en penses-tu? 3/ J'ai un copain qui a lui aussi Phantasy Star Online et qui ne peut pas aller jouer sur Internet, car, à chaque fois qu'il rentre un code d'accès, on lui annonce qu'il est incorrect. Il pense l'avoir mal rentré la première fois. Pourra-t-il jouer en ligne un jour? 4/ Wasuuuuuuup? ».

■ Salut kéké. 1/ J'ai... houla! déjà? Mince, j'suis vieux! 2/ Je crois que l'arrêt de la fabrication de la

Dreamcast ne va pas jouer pour l'instant sur la fréquentation des joueurs sur le réseau. Des centaines de milliers de Dreamcast ont été vendues à travers le monde, et le nombre de joueurs est immense. Un conseil, joue en ligne quand il fait jour aux États-Unis (il y a entre 6 et 8 heures de décalage horaire en moins). Quand les Ricains sont connectés, ça fait du monde sur le Net! 3/ Hum! S'il s'agit d'une copie pirate de Phantasy Star Online, c'est tout à fait normal. Par contre, s'il s'agit d'un jeu original, alors c'est effectivement un mauvais numéro de série qui a été entré. Pour changer ce numéro de série, il faut effacer de la carte-mémoire la sauvegarde de ta partie en cours (je sais, c'est pas très réjouissant). Sans bon numéro de série, impossible de jouer en ligne avec Phantasy Star Online. 4/ Ça vaaaaaaaaa! Et twaaaaaaaaa?

## STÉPHANIE EN BLOC

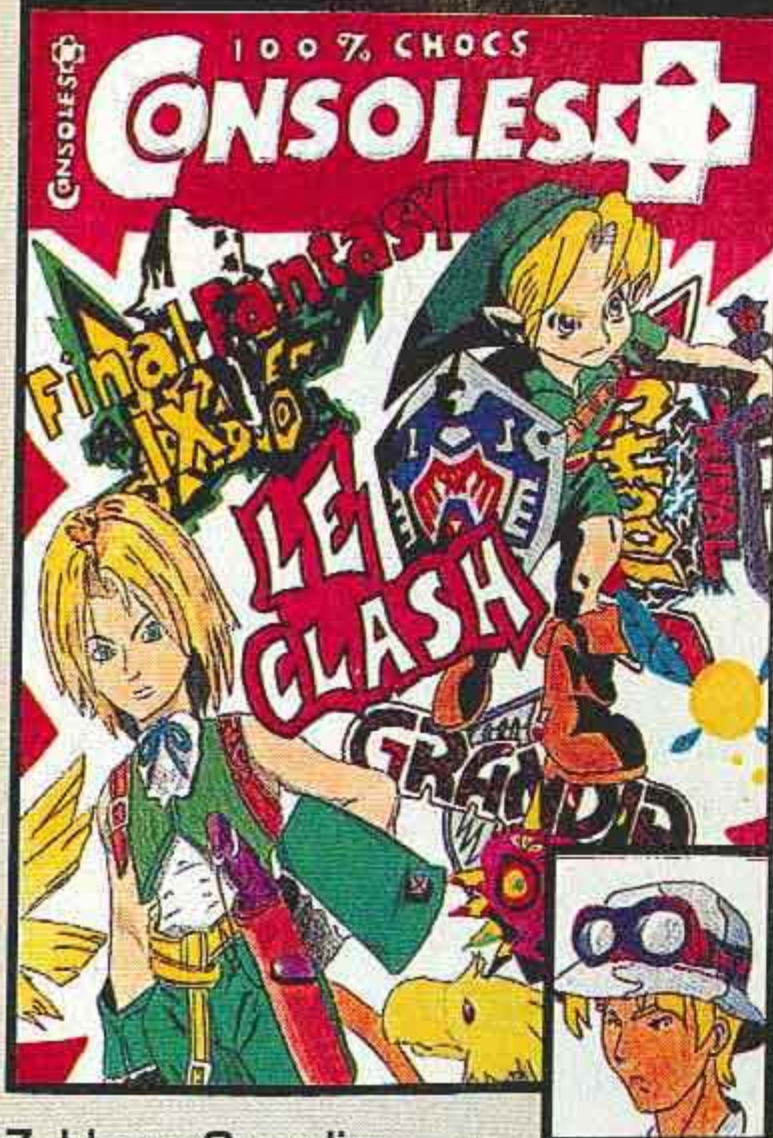
**Q** La jeune Stéphanie Beckerim a 16 ans et c'est déjà pas mal. Elle a découvert Consoles+ (et l'excellent Bomboy) depuis peu et me pose déjà des questions: « 1/ Est-ce que les jeux Game Boy Advance seront compatibles avec les consoles Game Boy Color? 2/ N'ayant pas Internet, j'aimerais avoir l'adresse de Nintendo France s'il vous plaît ».

■ Salut douce kékette (j'adore!). 1/ Non! Les jeux Game Boy Advance ne fonctionnent que sur la Game Boy Advance. Par contre, les jeux Game Boy et Game Boy Color fonctionnent sur la Game Boy Advance. 2/ Tes désirs sont des ordres ma douce. Voici l'adresse: Nintendo France, 3, rue de l'Industrie, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône (tél. standard: 01-34-35-46-00). Nintendo travaille avec une agence de communication: Frédéric Henry Communication, 42, rue des Jeûneurs, 75002 Paris (tél. standard: 01-55-34-24-24). Heureuse?

## ÉLODIE CHÉRIE

**Q** Élodie me traite de kéké! J'adore me faire traiter de kéké par les filles! Élodie chérie, une belle brune de 16 ans (1,62 m), habite à Villelongue de la Salanque, dans le Sud de la France, à côté de Perpignan et m'écrit ceci: « Je voulais vous dire que votre calendrier 2001 est pas mal, sauf quand on est une fille! Ça le fait pas

Cédric Guérin, 92 Bagneux.



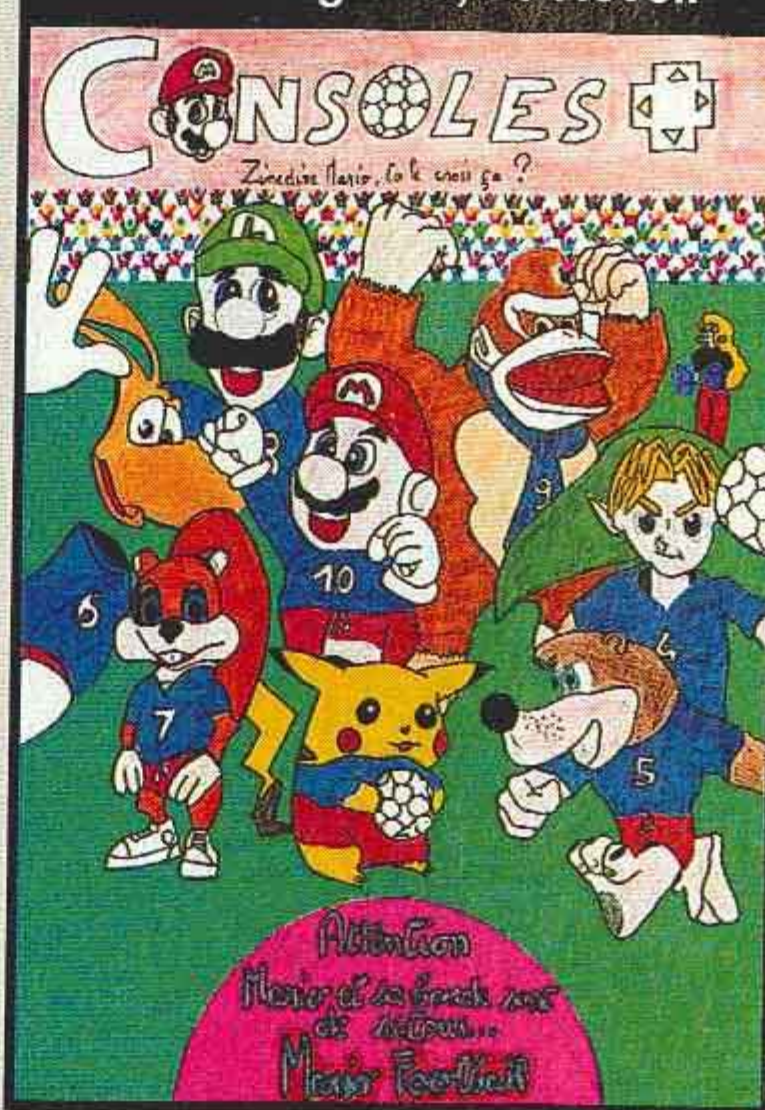
Zelda vs Grandia, fallait oser, Cédric l'a fait!

Rémy Castro, 13 Istres.



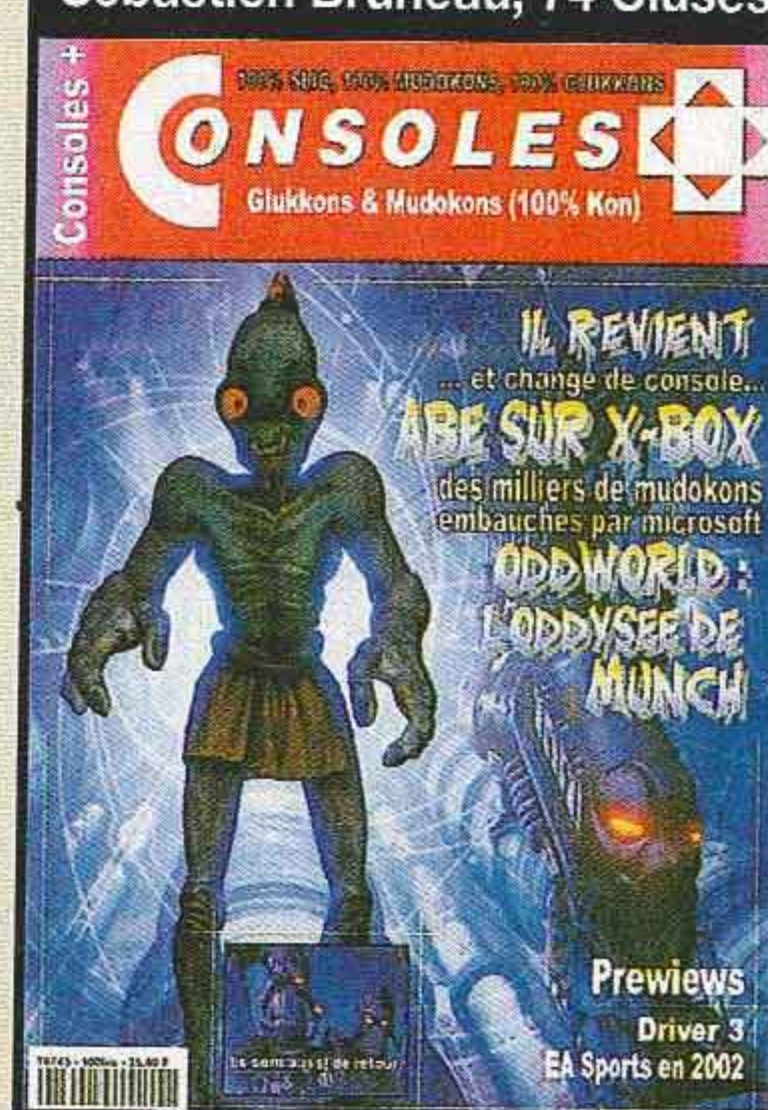
Allez, un coup de pub: [www.mega-video.fr.st](http://www.mega-video.fr.st)

Mathieu Legrand, 38 Revel.



Mario Football? Et pourquoi pas Mario Tennis ou Mario Golf?

Sébastien Bruneau, 74 Cluses.



Et un Bruneau d'Agen, un! Ça déménage!



trop d'avoir des girls à moitié à poil accrochées dans sa chambre. Donc, si l'envie vous prenait de faire un calendrier avec des beaux mecs, ça ne serait pas une trop mauvaise idée. Bref, voici mes questions: 1/ Certains mags, que je ne citerais pas, n'aiment pas la Xbox et annoncent la mort de Sega. Qu'en penses-tu? 2/ D'après toi, à combien sont fixés les prix des nouvelles consoles? Juste pour savoir. 3/ Puisque la Dreamcast ne sera bientôt plus commercialisée, faut-il que j'en achète une d'occasion maintenant? J'ai déjà la PSone... 4/ Dans le numéro 100, sur la photo de toute l'équipe, je ne t'ai pas vu. Aurais-tu peur de te montrer? Pourquoi te cacher?».

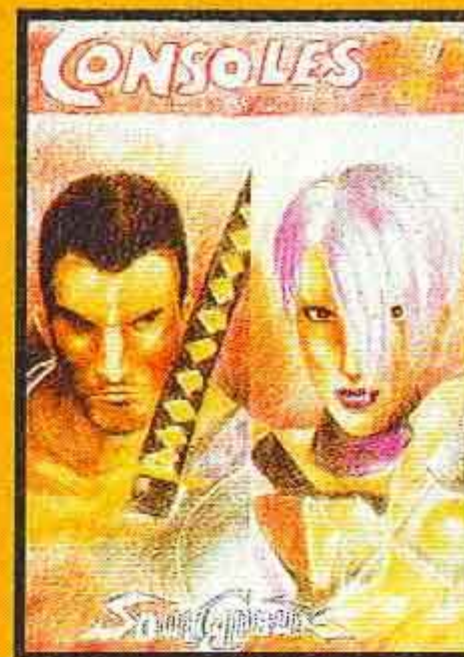
■ Salut jolie kékette (de mieux en mieux !). Tu n'es pas la première à réclamer un calendrier avec de beaux mecs. J'ai pensé poser personnellement pour le calendrier 2002, et j'attends une réponse de la direction. C'est pas gagné, mais je vais me battre. En tout cas, je garde ta lettre pour montrer au boss que les filles ont envie de se faire plaisir, tout autant que les mecs. 1/ En fait, j' imagine que cet acharnement contre la Xbox est essentiellement dû au peu d'estime que porte la presse à Bill Gates. Toutes les occasions sont bonnes pour qu'on se fiche de sa tronche (faut dire qu'avec sa coupe de cheveux et ses grosses lunettes en écailles, il a la gueule de l'emploi). Les déboires de Billou avec la justice américaine, ses différents

systèmes d'exploitation qui ne fonctionnent pas toujours très bien, sa politique commerciale, en font une cible idéale pour s'en prendre plein les dents. Moi la Xbox, tant que je ne l'ai pas vue fonctionner avec deux ou trois jeux, je ne porterai pas de jugement dessus. Pour l'instant, je l'attends avec impatience, tout simplement!

Quant à la mort de Sega, je n'y crois pas du tout. Si la production de Dreamcast s'est effectivement terminée le mois dernier (Sega écoule actuellement ses stocks), la production de jeux pour les consoles concurrentes ne fait que commencer. Or, tu le sais certainement, Sega n'est pas un débutant en matière de création de jeux vidéo. Il dispose d'un savoir faire unique et je ne me fais aucun souci pour lui. 2/ Le prix des nouvelles consoles n'est pas encore arrêté de manière définitive. La Xbox devrait être vendue aux alentours des 400 dollars, c'est-à-dire, à peu de chose près, le même prix que la PlayStation 2. La Nintendo Game Cube, quant à elle, devrait coûter entre 1 500 et 2 000 francs. Ces prix sont bien évidemment susceptibles de varier dans les mois à venir. Dès qu'on en saura plus, on vous le dira, rassurez-vous! 3/ Vas-y fonce! La Dreamcast est une excellente console. Neuve, elle coûte un peu moins de 1 000 francs. Ça vaut le coup! 4/ J'y étais, mais le

## LE PRIX D'EDDY KACE

C'est un lecteur de Guadeloupe qui remporte le prix d'Eddy Kace de ce mois-ci. Mike Zenon (de Dieu) m'a fait parvenir un dessin particulièrement réussi. J'ai beaucoup apprécié son coup de crayon et notamment le travail sur les ombrés. Pour la peine, «sakarouler» Mike recevra le prochain numéro de Consoles+ dédié par toute l'équipe de la rédaction.



photographe étant un gros kéké, il a cadré n'importe comment et on me voit à peine. Et, puis tu sais, je suis un peu timide... Qu'est-ce que tu fais samedi soir?

## ÇA ME DEMANGE

■ Nicolas Demange [hannibal465@hotmail.com](mailto:hannibal465@hotmail.com) est un bien étrange lecteur. Voici ce qu'il écrit: «Salut Bomboy, j'ai plein de questions à te poser sur la Game Boy Advance. Sois attentif. 1/ À quand la sortie de Sonic Adventure 2? 2/ La Game Boy Advance a, paraît-il, plein de problèmes et aurait déçu les Japonais. Les jeux ne seraient pas aussi impressionnants qu'on se l'imaginait. On dit qu'il est impossible de jouer au soleil à cause des reflets sur l'écran. On dit aussi que la prise en main de la Game Boy Advance donnerait des crampes... qu'elle abîme les yeux. Qu'en penses-tu? 3/ La Game Boy Advance sortira-t-elle en Europe en même temps qu'en Amérique? 4/ Quels seront les jeux de disponibles à sa sortie?».

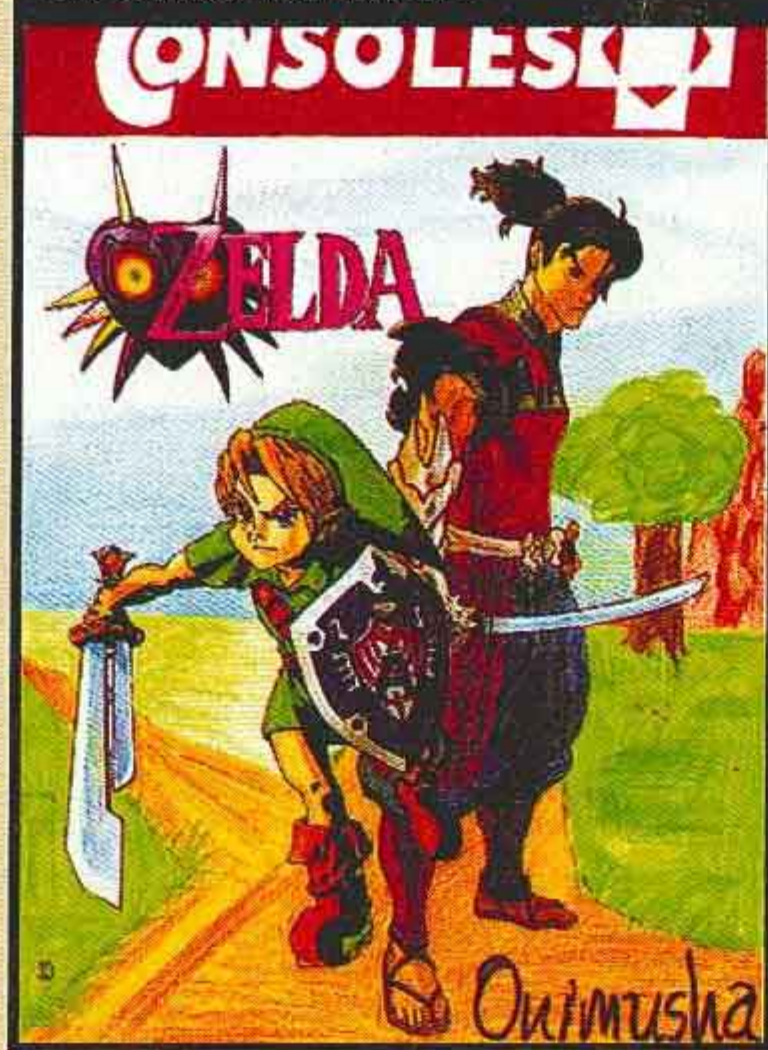
■ Salut kéké. Comme tu es bizarre toi! Tu me dis que tu as plein de questions à me poser sur la Game Boy Advance, et la première question concerne un jeu sur Dreamcast! Tu serais pas le roi des kékés toi, par hasard? 1/ Sonic Adventure 2 est attendu au Japon pour le mois de juin prochain... En France, il faudra patienter jusqu'à la fin de l'été. 2/ La Game Boy Advance est une excellente console portable, même si elle souffre effectivement de quelques défauts. Pour l'avoir eue entre les mains quelques jours, voici ce qui m'a le plus marqué. Premièrement, les reflets sur l'écran de jeu. C'est vraiment difficile de jouer sans être gêné par une ombre. Une fois qu'on a trouvé la position idéale, mieux vaut ne plus bouger! Deuxième défaut, à mon goût, la position des boutons L et R. Du fait de sa petite taille, actionner l'un des deux boutons demande une gymnastique des doigts particulière, qui devient à la longue pénible. Maintenant, je n'ai pas remarqué que la console

Cédric Rolée, 52 Vicq.



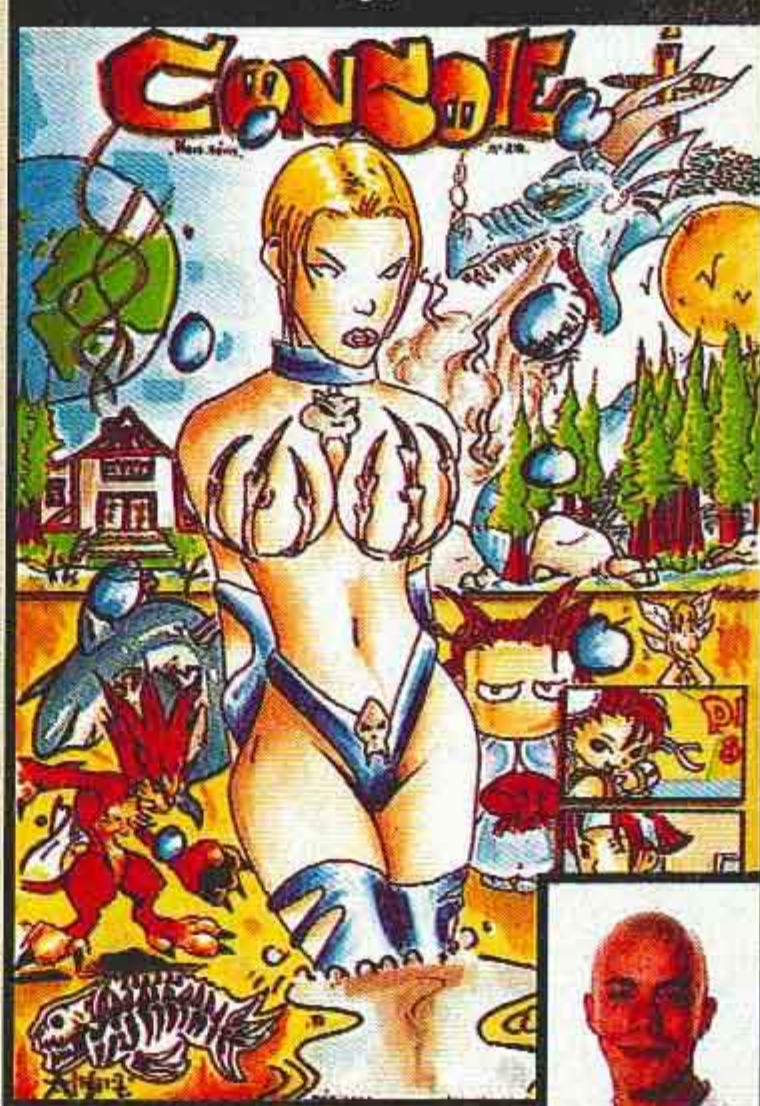
Homme à lunettes, heu... homme à mobylettes! Ouf!

Grégory Dercourt, 60 Cires-les-Mello



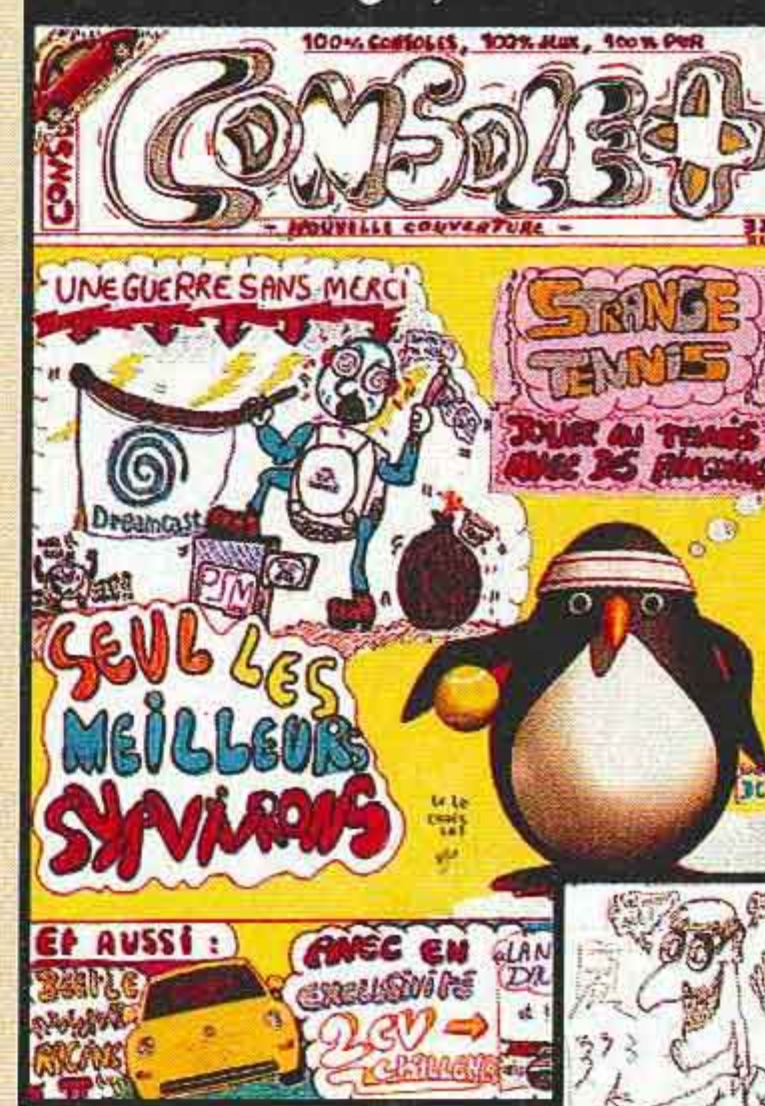
Avis aux éditeurs, ce petit gars veut devenir dessinateur!

Dimitri Delisey, 33 Bordeaux.



Où est-ce que la fille a acheté son soutien-gorge?

Patrick Geroget, 37 Thilouze.



Si ti joues n'importe comment, Thilouze!



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

**08 926 88 926**

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA  
PLUS**



**61500**  
écrans minitel

**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**

composez  
sur votre Minitel



les nouveautés  
les anciens jeux

tout pour  
vous débloquent

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

NUDGE Interactive 2.21 Fin

**LA BANQUE N°1 EN EUROPE**

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

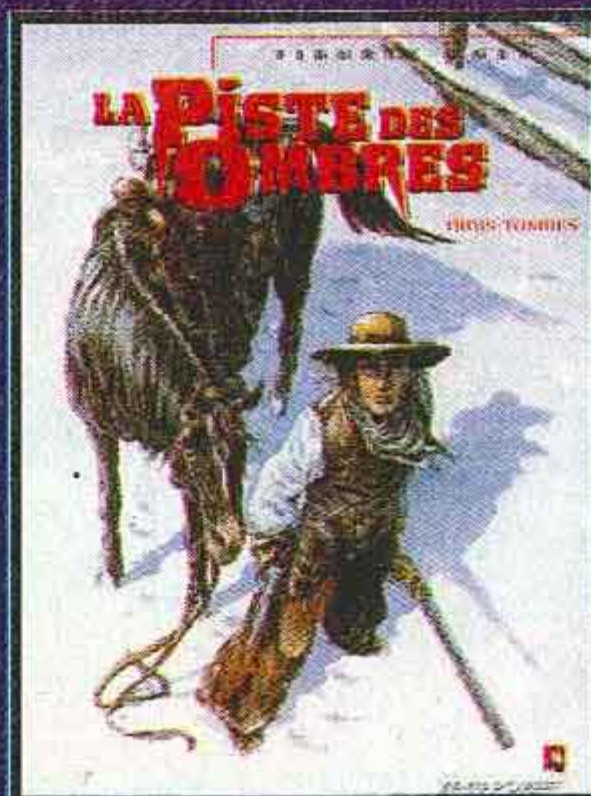


abîmait les yeux ou rendait aveugle. L'écran de jeu est agréable, les couleurs pétantes... Franchement, c'est une belle réussite. Elle a fait un démarrage canon au Japon! 3/ La Game Boy Advance sortira en France le 22 juin prochain, c'est-à-dire moins de quinze jours après sa sortie aux États-Unis. C'est pas beau la vie? 4/ Trois jeux Nintendo sont attendus à la sortie de la Game Boy Advance en France: Super Mario Advance, Kuru Kuru Kururin et F-Zero. On attend également une demi-douzaine de jeux d'éditeurs tiers: Tony Hawk's Pro Skater, Ready 2 Rumble Round 2, Rayman Advance ou encore GT Championship.

## SOIS FRANC!

**Q** Benoît François, un petit gars de Torcy, me demande: «1/ Que reproches-tu à la PlayStation 2? Dans tous les courriers, tu la descends toujours. Pourquoi? Au début, la PlayStation était toujours autant critiquée par Consoles+, et quelque temps après elle est devenue la meilleure console... 2/ Que penses-tu des jeux suivants: Gran Turismo 3, Metal Gear Solid 2 et Virtua Fighter 4? 3/ Peux-tu me donner le nom d'un seul bon jeu sur Dreamcast? 4/ À ton avis, quel est le meilleur jeu de foot sur PlayStation 2: Fifa 2001, ISS Special Edition, Greatest Striker ou Winning Eleven 5?».

■ Salut kéké. 1/ Mais je ne reproche rien à la PlayStation 2 en elle-même! Ne me fais pas dire ce que je n'ai pas écrit! Je dis simplement qu'à l'heure actuelle les bons jeux sont rares sur PlayStation 2. Et malgré ce que Sony annonçait à grands coups de conférences de presse et de chiffres abracadabrantesques (arf!), nous avons été très déçus par les premiers jeux PlayStation 2. Ce n'était pas la révolution attendue, ou annoncée, c'est certain. Maintenant, les bons jeux commencent à arriver. La PlayStation 2 a semble-t-il enfin trouvé son rythme de croisière. Il en est de même pour les notes attribuées aux jeux PlayStation 2. Vous êtes nombreux à nous dire qu'on est trop sévères! Non, désolé les kékés, si un jeu est moyen, il aura une note moyenne (qu'il soit sur PlayStation 2, Dreamcast ou Nintendo 64). Si le jeu est bon, il aura une bonne note! 2/ Je pense que se sont de très bons jeux. Comme le sont Winning Eleven, Onimusha et Star Wars Starfighter. Y a un problème? 3/ Je ne vais pas t'en donner qu'un, coco, tiens, lis-moi ça (et à voix haute): SoulCalibur, Crazy Taxi, Resident Evil Code Veronica, Dead or Alive 2, Skies of Arcadia, Grandia 2, Phantasy Star Online... je continue ou j'arrête le supplice? 4/ Incontestablement, Winning Eleven 5. C'est une bombe



Tiburce sort ce mois-ci le deuxième volume de sa nouvelle série «La piste des ombres». Si le premier épisode présentait des décors désertiques à s'en dessécher la gorge, «Trois tombes», se déroule exclusivement dans le Dakota du Sud, en plein hiver. Frissons garantis. On suit de plus près les péripéties de Natanaël Dumont, notre jeune fuyard. Le malheur frappe une fois ses proches... et tous ceux qui tentent de mettre la main sur les pierres magiques. On appréciera la qualité toujours plus impressionnante des décors (chaque page est une véritable régale pour les yeux) et les perspectives proposées. À s'en tordre le cou. Magnifique!

«Trois tombes», Vents d'Ouest. 48 pages, 78 francs environ.

incontournable! Il a été noté 96 % dans le dernier numéro de Consoles+.

## JE VAUX, TUBEUF

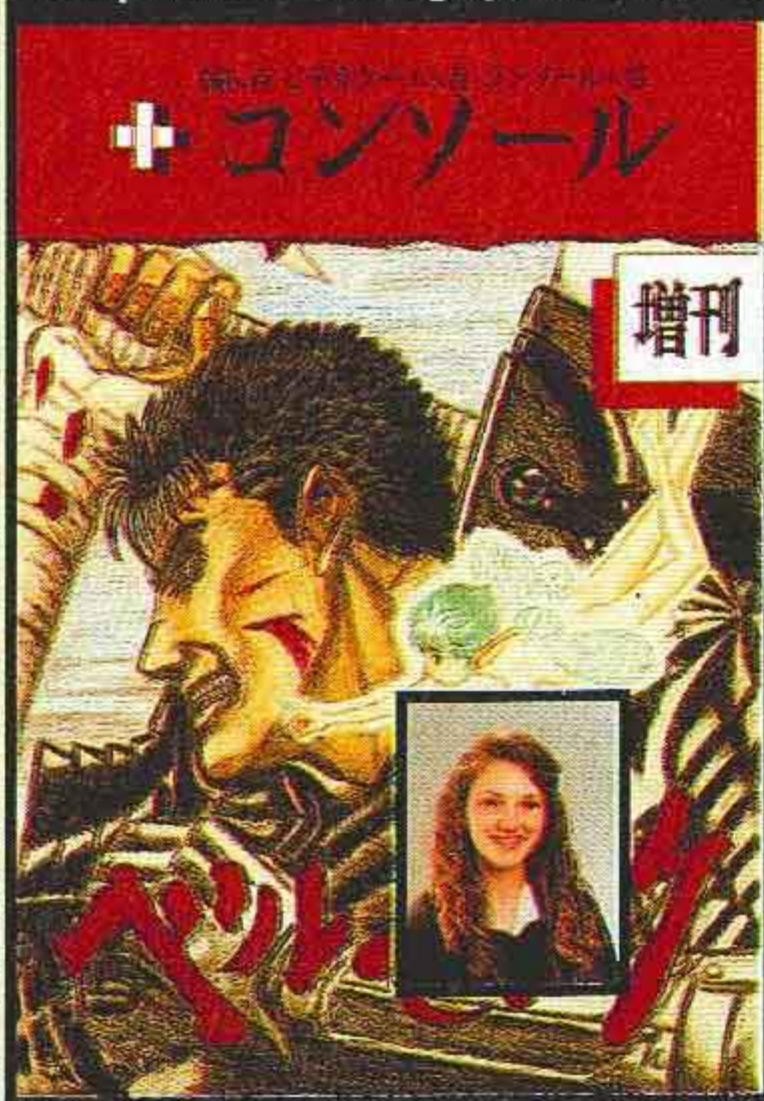
**Q** Sébastien Tubeuf, jacques20@aol.com

un très fidèle lecteur de Consoles+, a plusieurs questions à me poser: «1/ Pourquoi avoir censuré Conker's Bad Fur Day sur N64 en laissant les paroles en anglais? 2/ Pourquoi n'y a-t-il pas eu de Megaman ou de Street Fighter sur N64? 3/ On voit que Nintendo a maîtrisé le jeu sur cartouche avec la Nes, la Snes et la N64. Mais est-ce que la Game Boy Advance fonctionnera sur cartouche? 4/ Pourquoi certains jeux ne sortent qu'au Japon? 5/ As-tu déjà eu le courage de terminer le jeu Jet Force Gemini? 6/ Pourquoi n'y a-t-il pas, ou très peu, de salles d'arcade en France? 7/ Sony a sorti la PlayStation 2 avec une mémoire vidéo de 4 Mo. Pourquoi ce handicap volontaire alors que la machine est par ailleurs très puissante? 8/ Est-ce ce manque de mémoire qui rend difficile la programmation sur PS2? 9/ Pourquoi ne voit-on toujours pas de Dreamcast à 600 francs?».

■ Salut kéké. 1/ Conker's Bad Fur Day n'a pas été censuré en France. S'il est en anglais, c'est uniquement pour des raisons économiques. Traduire un jeu, et le traduire correctement, demande du temps, beaucoup de talent et pas mal d'argent. Or le jeu est déjà vendu à presque 600 francs. Je n'ose pas imaginer le prix de la cartouche s'il avait

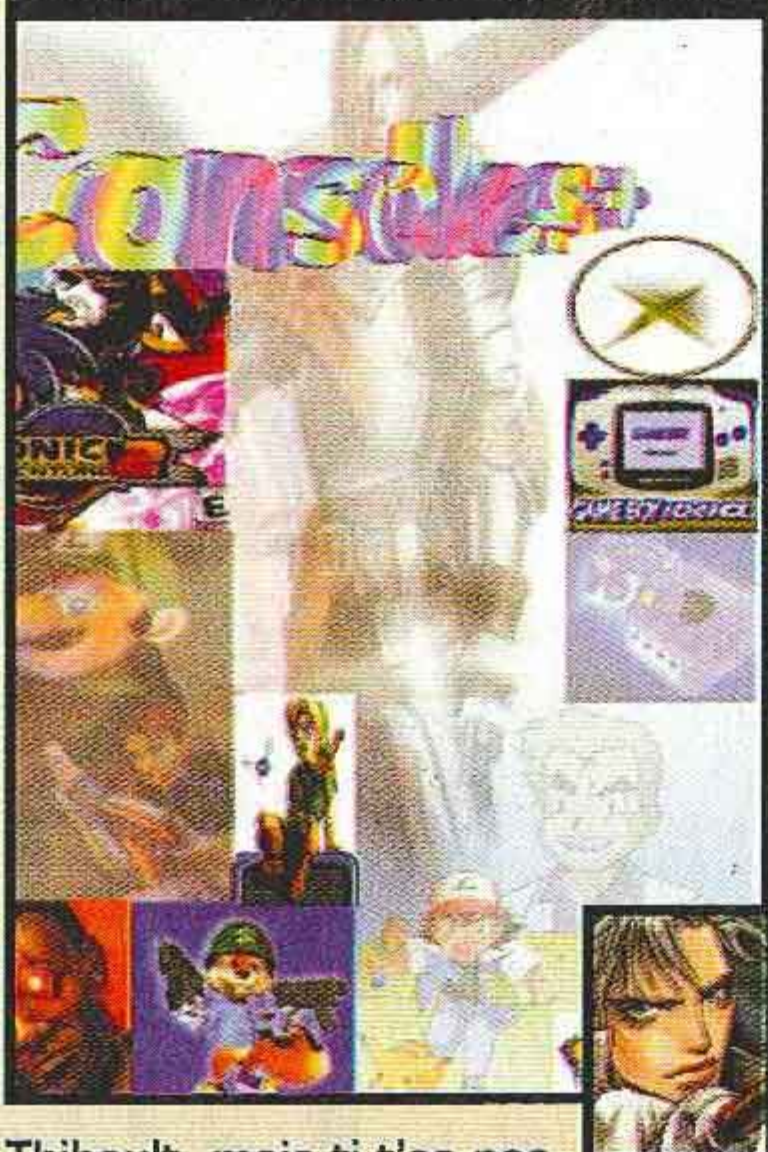
fallu le traduire. 2/ Aucune idée. Peut-être parce que la mode n'est plus aux Megaman ni aux Street Fighter? 3/ Question un peu étonnante: tu réponds toi-même dans ta question! Nintendo a toujours choisi la cartouche de jeu. Pourquoi voudrais-tu que le savoir-faire de Nintendo s'arrête du jour au lendemain! La cartouche, entre nous, n'est qu'un moyen de stockage de données. Et les données, qu'elles soient sur cartouche, sur CD ou sur DVD, ça ne change en rien le savoir-faire de Nintendo. 4/ Parce qu'ils n'intéressent que les Japonais pardi! Tu achèterais, toi, un jeu de sushi ou une simulation de saké en temps réel? Bon, je plaisante... Si la plupart des jeux japonais arrivent aux États-Unis puis en France, ceux qui ne sortent pas du Japon sont des jeux qui ne représentent pas un grand intérêt pour nous. Il s'agit généralement d'adaptations de mangas à deux balles ou de conneries (n'ayons pas peur des mots) de ce genre: simulations de basket minables, jeux de baston affreux, courses hippiques, jeux d'aventure catastrophiques... rien d'extraordinaire. 5/ Non, je t'avoue que je me suis arrêté juste avant la fin. J'ai dû faire environ 80 % du jeu. 6/ Les jeux d'arcade coûtent de plus en plus cher, et les rentabiliser devient chaque jour plus difficile. Les grandes salles d'arcade se font donc rares. Nous sommes loin de l'explosion du début des années 80... 7/ C'est ce que je me demande tous les matins en me levant! Des rumeurs font état de la sortie prochaine au Japon

Delphine Demorgny, 51 Reims.



Hep! Une fille dans le courrier! Champagne!!!

Delille Thibault, 59136 Wavrin



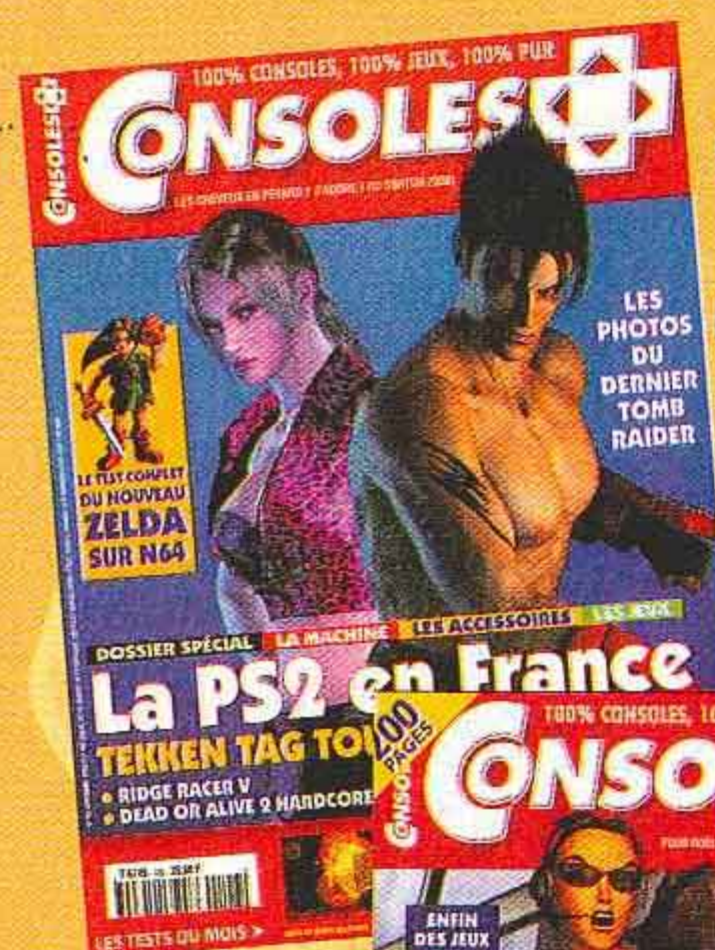
Thibault, mais ti t'es pas trop cassé non plus! Arf!



# ROUND 2 : PRET POUR LA BASTON...

Recevez

avec votre abonnement



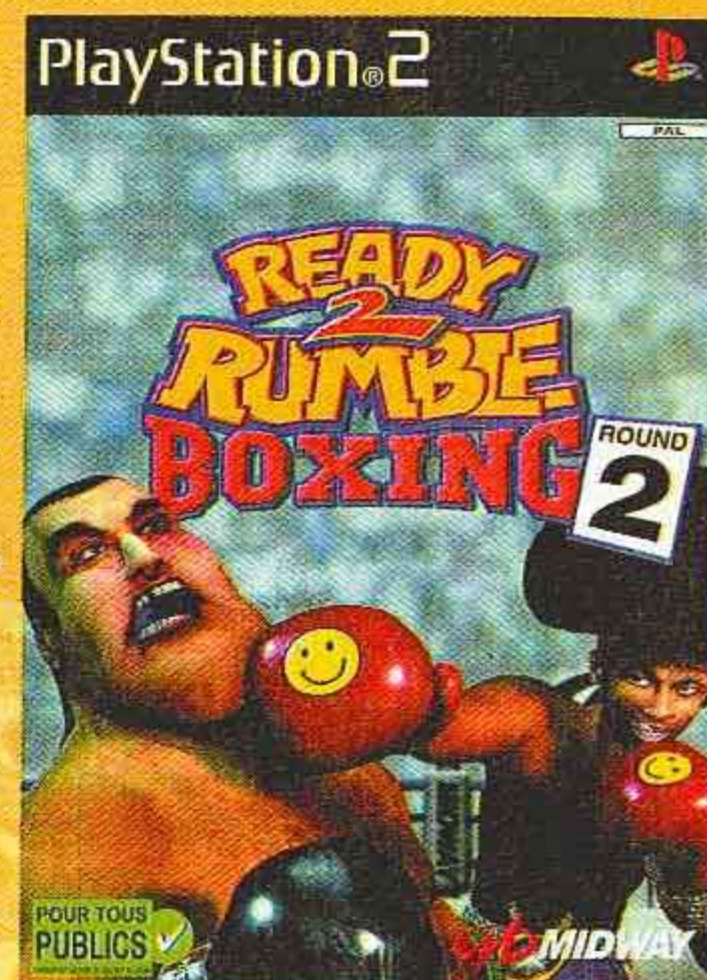
12 numéros de Consoles + : 420<sup>f</sup>

le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399<sup>f</sup>

~~819<sup>f</sup>~~

Pour vous :  
**569<sup>f</sup> seulement**

**ECONOMISEZ  
DE 200<sup>f</sup> À 250<sup>f</sup> !**

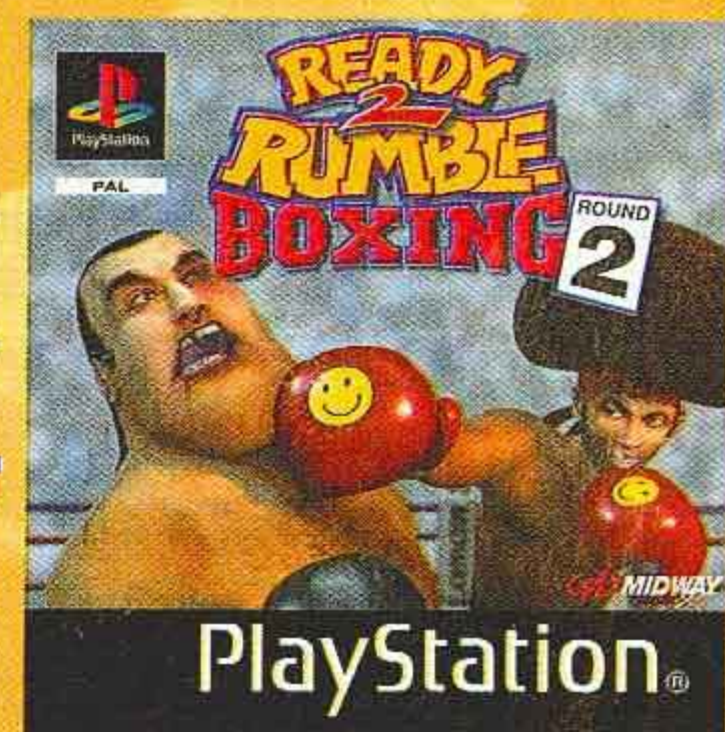


12 numéros de Consoles + : 420<sup>f</sup>

le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation : 299<sup>f</sup>

~~719<sup>f</sup>~~

Pour vous :  
**519<sup>f</sup> seulement**



READY 2 RUMBLE BOXING Round 2 © 2000 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness of Michael Jackson depicted pursuant to a license agreement with Triumph International, Inc. All other character names are trademarks of Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway games Ltd. Playstation and the Playstation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

## Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 569<sup>f</sup> au lieu de 819<sup>f</sup> soit 250<sup>f</sup> d'économie.

A112

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

☐ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519<sup>f</sup> au lieu de 719<sup>f</sup> soit 200<sup>f</sup> d'économie.

B112

Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : ..... (facultatif) Tél.: (facultatif) : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

.....

Signature obligatoire :

Date d'échéance : .....

You can acquire separately each of the numbers at a price of 35F and the game Ready to Rumble 2 at a price of 399F on Playstation 2 and 299F on Playstation.

Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre : ☐



d'une «nouvelle» PS2 dotée d'une plus importante mémoire vidéo... Reste à savoir si cette rumeur est fondée ou non. 8/ Je ne pense pas que ce manque de mémoire rende la programmation difficile. Mais disons que ça n'arrange pas les choses! 9/ Pourquoi? Parce que pour l'instant la Dreamcast coûte 990 F et qu'elle vient à peine de baisser de prix. La Dreamcast à 600 F, c'est possible... mais d'occasion seulement! Faut pas rêver coco!

## JÉRÔME NIE MOT

 Jérôme Nicolai  
jerome.net@oreka.com

se pose quelques courtes questions très importantes: «1/ Si nVidia s'est associé à Microsoft pour la Xbox, est-ce que ça signifie qu'on aura une qualité graphique digne d'une G-Force 2 GTS? 2/ Pourquoi seulement 4 Mo de mémoire vidéo pour la PS2, alors que c'est très important pour l'avenir d'une console? Question de sous? 3/ Quand sortira la puce Dreamcast pour PC?».

■ Salut kéké. 1/ Tu peux être certain que nVidia ne va pas proposer à Microsoft une carte graphique à 2 balles! Nous ne savons pas avec certitude quel type de carte équipera la Xbox, mais nVidia annonce des performances trois fois supérieures aux consoles actuelles! Autant te dire que ça va dépoter! 2/ Ce n'est pas à moi qu'il faut poser la question, mais à Sony directement! Cela dit, moi aussi je trouve que 4 Mo de mémoire vidéo c'est un peu léger. 3/ Je suis comme toi, j'attends d'en savoir un peu plus sur cette puce. Reste maintenant à régler le problème de la lecture des GD-Rom Dreamcast sur les lecteurs CD ou DVD des PC...

## NATER TITRE (OU PAS)

 Christophe Nater  
mansch2001@yahoo.com

m'envoie ses questions par e-mail. Il a raison, c'est plus rapide et beaucoup plus sexy. Voici ce qu'il écrit: «1/ Est-ce que Severance Blade of Darkness

sortira sur Dreamcast (ou pas)? 2/ Est-ce que Red Faction sortira sur Dreamcast (ou pas)? 3/ Est-ce que Stupid Invaders est jouable avec la souris (ou pas)? 4/ Qu'est-ce que le mot «Shenmue» veut dire en français? 5/ Pourra-t-on regarder des films DVD avec la Xbox (ou pas)? 6/ Si on branche une Dreamcast sur un moniteur VGA, comment peut-on entendre la musique, les bruitages et les voix? 7/ Est-ce que Sega a vraiment stoppé la production de Dreamcast (ou pas)? Cette dernière question est là pour te faire marcher!».

■ Salut kéké. 1/ Non. Je ne suis pas certain d'ailleurs qu'il sorte sur un autre format que le PC. Sur X-Box à la rigueur. On en saura certainement plus, à la fin du mois de mai après l'E3 de Los Angeles (ou pas). 2/ Non plus, pas de chance pour toi. Red Faction est un Doom-like prévu sur PSt2 et sur PC pour l'instant (ou pas). 3/ Je viens de contacter Ubi Soft qui distribue le jeu en France, et on m'a affirmé que le jeu sera jouable avec la souris (merci Delphine). Pour une bonne nouvelle, c'est une bonne nouvelle (ou pas)! 4/ Ce n'est pas évident à expliquer, mais je suis là pour ça. En fait tout commence le soir où Odette sort avec des copines en boîte. Elle fait connaissance d'un jeune homme, Sergio, un bel Italien de passage et livreur de canettes de Coca Light à ses heures perdues. Ils passent leur soirée à discuter, à boire du champagne, à se raconter leur vie et ce qu'ils attendent de l'avenir. Finalement,

sur le coup des 4 heures du matin, Sergio propose à Odette de la raccompagner chez elle. Celle-ci accepte. Un dernier verre à la maison et Sergio, fidèle à sa réputation, laisse s'exprimer son tempérament de Rital et emballe Odette sur le canapé!

Malheureusement, Sergio est rond comme une queue de pelle (à cause du champagne), et Odette, passant ses mains sur le bas du ventre de Sergio s'écrit: «Oh! mais shenmue (il faut dire qu'elle avait pas mal picolé elle aussi)». Depuis cette soirée, dix ans ont passé, et Odette n'a plus eu aucune nouvelle de Sergio. Shenmue est le seul mot qui lui reste de cette lamentable soirée. Désormais, elle vit avec un Japonais, programmeur de jeu vidéo (ou pas). 5/ A priori, la Xbox pourra lire les DVD-vidéo si, et seulement si, on lui ajoute une petite extension. Microsoft ne souhaite pas faire de la Xbox une plate-forme multimédia comme la PS2. Quoi qu'il en soit, on en saura bien plus sur cet appareil après le salon de l'E3, à la fin du mois de mai (ou pas). 6/ C'est une bonne question (ou pas). Le meilleur moyen de jouer avec ta Dreamcast sur un moniteur PC et d'avoir du son est d'utiliser la VGA Box pour Dreamcast. Ce modèle est équipé de trois sorties vidéo (une RCA, ou Cinch, c'est-à-dire avec des prises de couleur jaune, blanche et rouge, une prise S-vidéo et une prise VGA justement) ainsi que différentes sorties audio, dont une prise casque. Avec un tel appareil, t'es blindé et tu peux jouer tranquille (ou pas). 7/ Je ne marche pas, je trotte (ou pas).

## N'oubliez pas

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse mais surtout de votre photo, elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos dessins. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur (en robe de chambre). Autre chose: je ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'que après c'est trop pas possible de le scanner!
- Vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail. Attention, l'adresse a changé: [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com) Pour plus de commodité, un enregistrement au format JPEG est souhaitable afin que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (un ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai de la même manière que le courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)
- Que si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, y a pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées par e-mail à Niico.

### RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avia  
75754 PARIS Cedex 15  
Tél.: 01 41 86 16 00  
Fax rédaction: 01 41 86 17 67  
Fax pub: 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

### RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghe-Lacour (AHL)

Secrétariat

Stéphanie Sautreau (16 72)

Chefs de rubrique

Nicolas Gavet (Niico)

Gia-Dinh To (Gia)

Secrétariat de rédaction

Babeth Lè, Nathalie Reuiller,

Cyrille Baudin, Ivan Gaucher (premier SR)

Maquette

Virginie Auvertin,

Laurent Cyssau,

Olivier Mourgeon (premier maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy,

Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch),

Karim Lazla (Kael), Julien Franaud (Zano), Tiborce

### PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Witochynsky (16 24)

Directeur de clientèle

Nicolas Boulange (18 39)

Chef de publicité

Sophie Bazin (16 32)

Fax: 01 41 86 16 92

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

### MARKETING

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

Maquette marketing

Denis Berthier

### FABRICATION

Chef de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

### SERVICE ABONNEMENTS

Tél.: 01 64 81 20 23

France: 1 an (12 numéros):

345 F (TVA incluse)

Europe et étranger tarif économique:

1 an (12 numéros): 457 F

(tarifs avion: nous consulter)

Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB.

Les règlements doivent être effectués par chèque

bancaire/postal ou carte bancaire

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant: EMAP ALPHA.

Siège social: 19-21, rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme.

P-DG: Arnaud Roy de Puyfontaine. Principal actionnaire: EMAP

FRANCE. Propriétaire: EM-IMAGES. P-DG et directeur de la

publication: Arnaud Roy de Puyfontaine.

Directeur de la publication délégué: Marc Auburtin.

Directeur d'édition pôle: Vincent Cousin.

Responsable administratif et financier: Patricia Faggiano.

N° de commission paritaire: 0405 K73201.

Dépôt légal: mai 2001.

Photogravure: Key Graphic, PPDL.

Imprimerie: Torcy Gébécot: 77200 Marne-la-Vallée.

Distribution: Transport Presse.

EMAP DIFFUSION. Directeur du département: Jean-Charles Guérault.

Directeur adjoint: Dominique Redon. Responsable diffusion: Marc

Picot. Réservé aux dépositaires de presse:

modifications de service et réassort: 19-21,

rue Emile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex.

Tél.: 01-41-33-54-29.

La reproduction, même partielle, de tous les articles

parus dans la publication (© Consoles+) est interdite.

Les informations rédactionnelles publiées dans

Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens

numéros de Consoles+ sont disponibles à

Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932

Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.





# edge

Interactive

*Votre distributeur multimédia*



Mario Advance

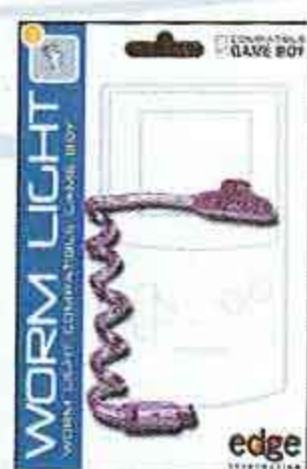
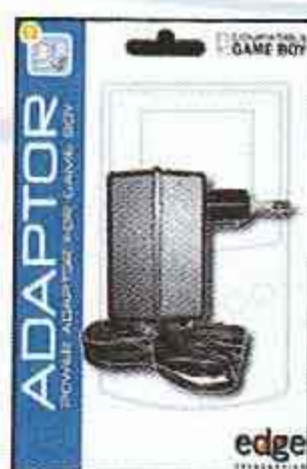
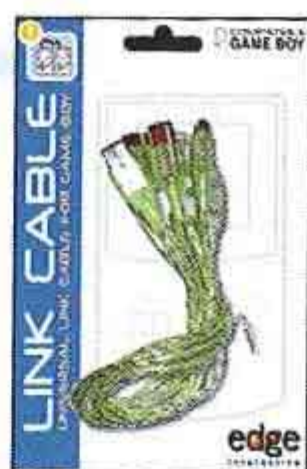


Pack GB Advance



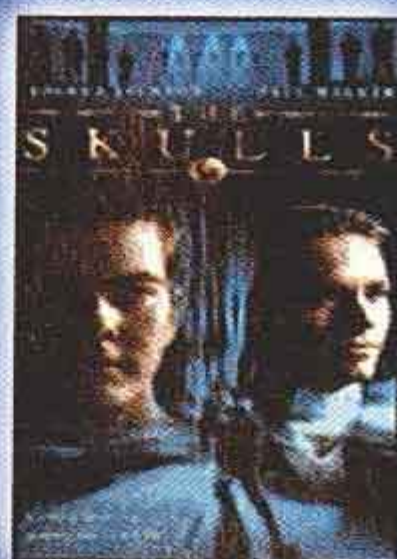
F-Zero Advance

*Retrouvez aussi toutes les consoles, tous les jeux, tous les accessoires*

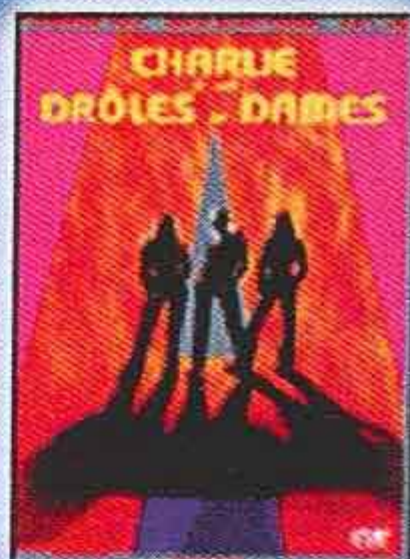


## DVD

*Plus de 1 500 références en stock*



The Skulls



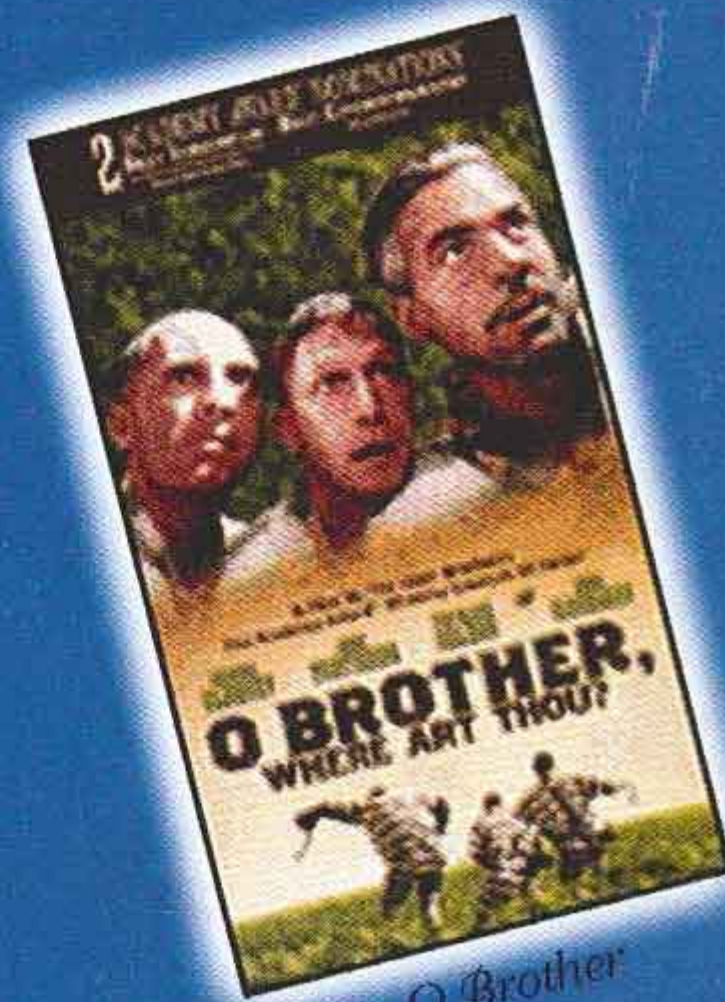
Drôles de dames



Rivières Pourpres



Apparences



O Brother

*et 2 500 titres sous 24 heures*

*Retrouvez tous ces produits chez*



77 / 79, Avenue Jean Mermoz - 93120 La Courneuve

☎ 01 43 11 29 16

Télécopie : 01 43 11 29 10

Distributeur officiel

UNIVERSAL - FPE  
PARAMOUNT - KAZE  
PIONEER - TOSHIBA  
LG - KENWOOD....

Cette  
trotinette  
offerte  
pour tout  
nouveau client



O  
F  
F  
R  
E  
  
R  
É  
S  
E  
R  
V  
É  
E  
  
A  
U  
X  
  
P  
R  
O  
F  
E  
S  
S  
I  
O  
N  
N  
E  
L  
S



**NOKIA**  
**3330** WAP<sup>(1)</sup>

Envie de surfer ?

Envie de s'afficher ?

**Envie**  
de barracuda  
grillé ?

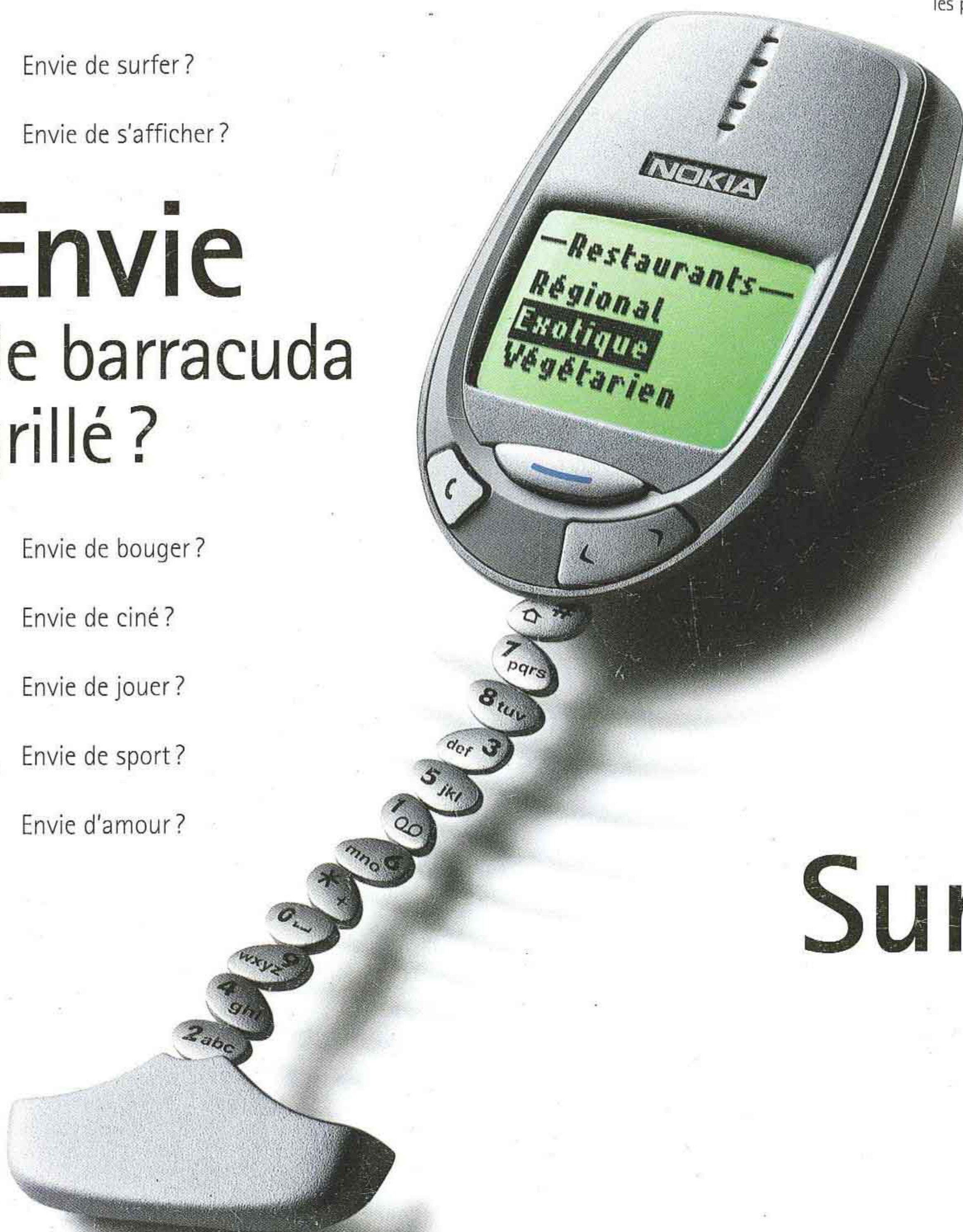
Envie de bouger ?

Envie de ciné ?

Envie de jouer ?

Envie de sport ?

Envie d'amour ?



En rejoignant gratuitement<sup>(2)</sup>  
le Club Nokia, vous pouvez  
télécharger des jeux, des sonneries  
et des icônes sur votre mobile.  
Le Nokia 3330 WAP<sup>(1)</sup> vous donne  
accès aux services  
Internet mobile, notamment  
les services du Club Nokia.  
Libre à vous de consulter les adresses  
les plus branchées et celle du resto  
où vous voulez dîner !<sup>(3)</sup>  
Pour exploiter votre mobile  
au maximum de ses capacités,  
il vous suffit de vous inscrire  
sur [www.club.nokia.fr](http://www.club.nokia.fr) ou  
[www.nokia.fr](http://www.nokia.fr).  
Bon appétit.

**Surfez**

**NOKIA**  
CONNECTING PEOPLE\*

(1) Wireless Application Protocol, langage permettant l'accès aux services Internet mobile. (2) Hors frais de connexion Internet. Les services digitaux du Club Nokia sont payants. La disponibilité de certains produits et services peut varier en fonction des pays. Certaines fonctions sont dépendantes du réseau. Vérifiez auprès de votre fournisseur d'accès et/ou votre opérateur les services auxquels vous avez accès. Vérifiez auprès de votre distributeur la compatibilité des services avec votre téléphone mobile et avec le réseau auquel vous êtes abonné. (3) En fonction des services WAP disponibles. \* Pour Relier Les Hommes. Copyright © 2001 Nokia Mobile Phones. Tous droits réservés. Nokia et Nokia Connecting People sont des marques déposées de Nokia Corporation. RC Nanterre B 330 742 784. Photo et modèle non contractuels.