n°5 avril 2001

PS2 - PS One - Dreamcast - N64 - Game Cube - Xbox - DVD - Portables

Stupid Invaders Pourquoi tant d'aliens?

36 pages de tests

Fear Effect 2, Z.O.E, Shadow of Memory, Star Wars Starfighter, Street Fighter EX 3...

Previews

Conquer's Bad Fur Day, Summoner, Rumble Racing, Dragon Rider...

TECH ZONE

- Sony Fish présente l'émulateur DC sur PS2 Comment patcher les jeux
- PlayStation
- Comment fonctionnent les kits vibrations
- Accessoires : transformez votre PS2 en vrai lecteur DVD

+ Toute l'actualité arcade, DVD, Internet, consoles de poche.



Découvrez les sites de PL己当日以 !



http://playbox.posse-press.com

Magazine

Découvrez en avant-première le sommaire du prochain numéro



Forums
Questions
techniques,
avis
d'experts...

Discutez avec les lecteurs

et les journalistes

36-15 Pc team* 6.400 logo of a life Le Forum de Discussion de playbox PLB PBOX profil | s'enregistrer | préférences | fag | Rechercher oir les suiets d'autourd'hui (Tous les groupes publics) ite: 16-11-2000 19:07 Demier Envois Moderateu 12-11-2000 23:50 oox le magazine <u>Le site Web</u> Votre avis sur le site Playbox 14-11-2000 16:52 BadNight 14-11-2000 13:48 Consoles portables NEO GEO, GBC, GB 32, GB advanced, Wonderswan 2 19-11-2000 01:05 MHZ 06-11-2000 19:24

Votre avis

19-11-2000 01:12 11-11-2000 14:51

Notez les jeux du mois, comparez vos impressions à celles des journalistes, rédigez vos propres critiques de jeux

http://playbox.posse-press.com

Service lecteur

Une publicité ou un produit a attiré votre attention dans le magazine ? Commandez d'un clic de souris de la documentation



Edito n

Depuis la sortie de la PlayStation 2, les joueurs, comme nous, se plaignent de l'absence de

softs de qualité sur la console de Sony. Vous verrez dans ce cinquième numéro de

Playbox que les éditeurs ont bien travaillé puisque des jeux comme Shadow

Of Memory, Z.O.E ou Kengo relevent un peu le niveau des titres disponi-

bles. Sur les autres consoles, saluons le superbe Fear Effect 2 de la PS One et le non moins impressionnant Conquer's Bad Fur Day de

la Nintendo 64. En revanche, la Dreamcast raientit la cadence après

les sorties de fin d'année. On citera tout de même le très distrayant

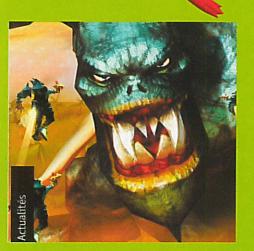
Stupid Invaders qui viendra titiller les zygomatiques des Sega

maniaques. Les mois qui viennent s'annoncent une fois de plus riches en évé-

nements. Vous découvrirez d'ailleurs dès le mois prochain dans Playbox 6, une armada de reportages puisque nous nous rendrons chez Microsoft, chez Take 2 et bien entendu au

Tokyo Game Show. En attendant, je vous souhaite une bonne lecture, et si par hasard vous découvrez un poisson, c'est parce que nous sommes en avril.





aceualités

page 6

Toute l'actualité des consoles, les adaptations, les nouveautés, les annonces, etc.

page 20

21: Evergrace - PS2

22 : Street Fighter EX3 - PS2

24: Stupid Invaders - Dreamcast

26: Knockout Kings 2001- PS2

28: Toy Story Racer - PS One

30 : Zone Of The Enders - PS2

32 : Pokémon Puzzle League - N64

34 : C-12 - Final Resistance - PS One

36 : Fear Effect 2 : Broken Helix - PS One

38 : Kengo - PS2

40: ISS Pro Evolution 2 - PS One

42 : Shadow Of Memory - PS2

44 : Starlancer - Dreamcast

46: Tiger Woods PGA Tour 2001- PS2

48: Time Crisis: Project Titan - PS2

49: Duke Nukem: Land Of The Babes - PS One

50: Star Wars Starfighter - PS2

52: Championship Surfer - Dreamcast

LESLS

47 : ESPN NBA 2 Night - PS2

51: NBA Hoopz - PS2

LESLS EXPRESS

54: The Simpsons Wrestling - PS One

54: NBA Hoopz - PS One

54: WDL: Thunder Tanks - PS One

54: Army Men Lock'n Load- PS One

LRUCS EL BSLUCES

page 56

Toutes les dernières astuces indispensables pour tricher sans vergogne.

3CC25501R25

page 60

Saitek télécommande DVD PS2, manette PX4000, volant RX 400, carte d'émulation Dreamcast pour PS2 et notre goody (sexy) du mois.

LECHINK

Après avoir passé au peigne fin les joysticks à retour de force le mois dernier, attardons-nous sur un autre accessoire de nos consoles : les kits vibrations.

PRBLIK

page 64

Un sport jusque-là réservé aux adeptes d'ordinateurs voit le jour sur nos consoles : on peut patcher nos jeux. Concrètement, cela revient à modifier quelques éléments du jeu, en s'accordant des vies infinies, et autres bonus



imprévus. La PlayStation n'emprunte au monde des PC que le procédé; comme nous allons le voir, les manipulations demeurent simples.

NICE -BOX

page 68

Les sites du mois sélectionnés par MHZ.

POCKEL

page 70

Toute l'actualité des consoles portables, les tests, les rumeurs et... quelques morceaux de Pokémon dedans!

RELRO

page 74

La fabuleuse histoire de la saga Street Fighter.

BRCBBB

page 70

Une fois de plus, Sega en collaboration avec Xicat nous livre un shoot arcade des plus exaltants. Charge'N'Blast devrait normalement arriver jusqu'à la Dreamcast dans quelque temps. Voici donc deux raisons de s'y intéresser car, vous le savez tous, nul ne saurait refuser une invitation aussi tentante...

ᆸᄖᆸ

page 78

Toute l'actualité DVD et notre sélection mensuelle : Scream 3, Small Soldiers, Gladiator, la trilogie des Chroniques De Lodoss...

EOP RÉJACEION

page 84

Les jeux que nous préférons.

PRELI'12WS

page 86

87: Summoner - PS2

88: Rumble Racing - PS2

89 : Army Men Green Rogue - PS2

89 : Roger Lemerre : La Sélection

Des Champions 2001 - PS One

90 : Warriors Of Might & Magic - PS2

90 : Le Livre De La Jungle - PS2

91: Army Men Sarge Heroes - PS2

91: Music Generator 2 - PS2

92: 18 Wheeler American Pro trucker - Dreamcast

92: Dragon Riders - PS2

93: WDL: Warjetz - PS One

93: Ring Of Red - PS2

94 : Conquer's Bad Fur Day - N64

BOUNDMENT

page 45

50NJ3GE

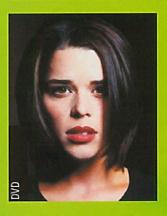
page 55

COURRIER JES LECLEURS

page 96









Contenu du CD Playbox n°5

Vidéos de Jeux:

Baldur's Gate Dark Alliance - PS2 Fear Effect 2 : Retro Helix - PS One

Kengo - PS2

Poolmaster - PS2

Skies Of Arcadia - Dreamcast

Soul Reaver 2 - PS2

Stupid Invaders - Dreamcast

Bande-annonce cinéma:

La Tour Montparnasse Infernale - UGC - UFD Sortie le 28 mars 2001

Mode d'emploi

Notre Vidéo CD est lisible sur platine DVD de salon compatible avec le format VCD et sur PC ou Mac équipés ou non d'un lecteur DVD. Pour



lancer les vidéos présentes sur notre VCD, si vous disposez d'un player de DVD, le format Vidéo CD sera automatiquement reconnu et l'interface vous proposera un choix de vidéos à visionner. Au cas où vous ne posséderiez pas de player DVD sur Mac, il vous faudra assigner le format .DAT



(les fichiers vidéo qui se trouvent dans le répertoire \MPEGAV) avec QuickTime d'Apple. Sur PC, un programme exécutable se trouvant à la racine du CD se charge de lancer l'interface, vous pouvez aussi utiliser le Media Player (6.3 ou 7) de Microsoft pour assigner les fichiers .DAT.

Avertissement

Attention, les vidéos de jeu incluses sur le CD sont au format MPEG-1. La qualité graphique de ce format ne reflète pas la qualité réelle des jeux. Vous pouvez néanmoins vous faire une idée précise de tel ou tel titre avant de l'acheter puisqu'une vidéo est beaucoup plus "parlante" qu'un simple test accompagné de quelques captures.



PS2

Toujours plus vite!

 Acclaim nous annonce l'arrivée du troisième épisode de l'un des jeux les plus rapides du monde vidéoludique : Extreme G. Jusqu'alors uniquement disponible sur Nintendo 64, les studios Cheltenham (fondés en 1999 par les membres de South West Studio Psygnosis) développent ce nouvel opus exclusivement sur PlayStation 2. Le principe est toujours le même : piloter des cyber motos du futur lourdement armées sur de longs circuits aux allures de grand huit. Les joueurs auront le loisir de choisir parmi une douzaine d'engins pour prendre part aux courses intenses et musclées sur des circuits futuristes menant jusqu'à la stratosphère. On trouvera un mode "grand prix" et différents modes multijoueurs comme le un contre un ou la coopération en écran partagé.









Les armes sont toujours aussi nombreuses et dévastatrices (voir thème) sans oublier l'incontournable turbo boost indispensable pour défier la gravité. Les joueurs seront heureux d'entendre une déflagration au passage du mur du son! Les différents décors devraient disposer d'animations diverses pour leur donner vie. Extreme G 3 devrait nous offrir un florilège d'effets spéciaux grâce à la puissance de la PlayStation 2 mais pas avant le mois d'août 2001... En attendant régalez-vous de ces quelques images.



PS2 SK8 or die !

A l'instar de la branche spécialisée dans le sport d'Electronic Arts (EA Sports), Konami se lance dans la même aventure avec ses



propres studios de développement ESPN The Games. Ces studios spécialisés se focalisent apparemment sur des titres prévus sur PlayStation 2. On a déjà pu voir ESPN Winter X Games Snowboarding ou ESPN International Track & Field et vous aurez l'opportunité de découvrir ESPN NBA 2 Night dans la partie "tests" de ce magazine. On peut évidemment s'attendre à une foule d'autres softs de tous styles dans le courant de cette année mais celui qui nous intéresse aujourd'hui c'est le skateboard. Désormais, Activision et son légendaire Tony Hawk peuvent com-





mencer à se faire du souci... ESPN X Games Skateboarding semble bâti sur le même principe que THPS en proposant six "niveaux" d'action plus trois compétitions. Les challenges se disputeront dans diverses localités comme New York ou Los Angeles, tandis que les tournois se dérouleront certainement dans les décors des X Games de San Francisco. Les novices (s'il en reste après le carton de THPS) trouveront un mode tutoriel proposant un entraînement interactif sur les conseils de pros. Konami ESPN The Games annonce déjà

soixante-quatre authentiques skate-boards aux caractéristiques différentes (vitesse, maniabilité...) mais on n'en sait pas plus au sujet des skaters. C'est plutôt inquiétant mais au pire on aura des personnages à tête de mérou. La bande-son comportera plus d'une dizaine de morceaux d'artistes comme Linkin Park, New Found Glory, Voodoo Glow Skulls et d'autres groupes bien connus des riders. Un mode deux joueurs (ils auraient pu pousser jusqu'à quatre) permettra aux blessés de continuer l'entraînement en écran partagé. ESPN X Games Skateboarding est prévu pour sortir au mois d'août, juste à temps pour les Summer X Games présents cette



année à
Philadelphie. On
notera au passage que la compétition de skate ne
se passera pas au
Love Park comme
les sponsors le
souhaitaient...

Xbox Les nouveaux artistes

La Xbox séduit les plus grands développeurs mondiaux et de nouveaux partenaires de renom s'associent à Microsoft. La société de Bill Gates a annoncé aujourd'hui que sept des studios de développement les plus talentueux au monde créeront des jeux exclusifs pour la console Xbox; tous seront édités sous le label Microsoft. Ces sociétés, qui rejoignent les dix-huit autres studios mettant déjà en œuvre des jeux originaux pour





Microsoft, sont: Blitz Games (Chicken Run, Frogger 2, Glover), Curly Monsters (N Gen Racing), Double Fine Productions (Full Throttle, Grim Fandango), Radical Entertainment (MTV Snowboarding, Jackie Chan Stuntmaster, NBA 2000), Studio Gigante (Mortal Kombat, WWF, NBA Showtime 2000, NFL Blitz 2000), Vision Scape Interactive (Twisted Metal 3, Jet Moto 3) et Yeti Interactive (fondé par l'équipe des deux Rayman). Ces sept nouveaux développeurs rejoignent Oddworld Inhabitants, Lionhead Satellites (la société de



Peter Molyneux) ainsi que les équipes internes de Microsoft, telle que Bungie Studios. Ces partenariats témoignent de la confiance qu'accordent les développeurs à la Xbox et à la volonté de Microsoft de devenir un acteur majeur du secteur. On n'en doutait point.









Dreamcast AU FEU !!

L'un des pionniers en matière de programmes multijoueurs est sans conteste la série des Bomberman (les plus âgés se souviendront peut-être de Dyna Blaster). Sorti sur à peu près tous les supports depuis sa création, cet excellent ieu, simple mais toujours efficace, fait une apparition sur Dreamcast. Le modem de celle-ci offre la possibilité de jouer en ligne. Cette option permettra à tous les fans des petits personnages colorés de s'exploser mutuellement. Les nouvelles maps devraient supporter jusqu'à dix personnes simultanément. Les détails sont encore peu connus mais on sait déjà que cinq nouveaux mondes seront disponibles et qu'il sera possible de créer son propre personnage. Ce nouveau Bomberman devrait proposer cinq modes de jeu : Hyper Bomber, Submarine Attack, Panel Attack, Battle Royal et le jeu en ligne. On peut bien sûr s'attendre aux items délirants et destructeurs. Les modes solo offriront l'opportunité de collecter des items spéciaux que l'on aura le loisir d'échanger sur Internet, La date de sortie officielle n'a pas encore été communiquée mais nous vous tiendrons au courant dès l'arrivée d'une version iouable...





Dreamcast Jouons aux cubes en octobre

Pour les impatients, cette petite actualité les calmera sans

doute. La sortie de la Game Cube est annoncée pour septembre 2001 aux Etats-Unis au lieu du mois d'octobre. C'est du moins ce que le vice-président de Nintendo a annoncé le 12 mars 2001. Il est possible que la firme nippone lance sa console plus tôt pour concurrencer la sortie de la Xbox de Microsoft. En comparant les caractéristiques de chaque machine, on remarque une grosse différence. La firme américaine prépare une console assez puissante pour obtenir de meilleures performances qu'un PC. Il est donc logique que Nintendo avance le lancement de son produit. Nous attendons avant tout de cette machine que les titres incontournables tels que Zelda ou Mario soient parfaitement réussis, ce qui permettra au constructeur de revenir dans la course des consoles de salon. Faisons-leur confiance...

WWF Smackdown! 3 pour PS2

Pour les amateurs de catch et de la série des WWF Smackdown!, l'heure est venue d'annoncer le troisième volet de THQ, la référence du genre. Le choix se montrera vaste puisqu'il existe 78 styles de combats, 35 superstars et plus de 1000 animations et mouvements. Jouer en équipe de six combattants sera désormais possible. Les joueurs auront la possibilité de frapper leurs adversaires et ce, dès leur entrée sur le ring. Nous attendons de plus amples informations pour en parler plus longuement.





Spiderman chez SEGA

Amis passionnés de comics, réjouissez-vous car Spiderman verra bientôt le jour sur Dreamcast. Nous l'attendons pour le deuxième trimestre de cette année. Vous souvenez-vous de la version PS One ? Celle-ci nous entraînait dans une aventure folle où les Super Vilains ne manquaient pas. Nous avions remarqué une maniabilité hors pair et les mouvements des personnages étaient vraiment très réussis. Nous espérons une version Dreamcast d'une grande qualité graphique aux effets spéciaux dans la tonalité de la bande dessinée comme dans la version PS One. D'après les







screenshots que nous avons en notre possession, l'esthétisme devrait se montrer très correct. Toujours au rendez-vous, le Scorpion et Venom seront là pour vous empêcher de continuer votre aventure. Vous trouve-

rez huit niveaux principaux composés de trente sections. Tous sont inspirés directement de la BD. Nous souhaitons que Peter Parker nous fasse vivre des moments inoubliables dans la peau de l'homme-araignée









PS2, DC, N64 Rayman again

Ubi Soft annonce aujourd'hui que le célèbre héros de jeu vidéo français Rayman vient d'atteindre la barre des neuf millions d'exemplaires vendus dans le monde, tous formats confondus depuis 1995. La qualité du gameplay, qui est la priorité des équipes de développement depuis la première version de Rayman, constitue sûrement le facteur déterminant du succès de la série : la prise en main du personnage dès le premier niveau du jeu est déjà une expérience que l'on a envie de renouveler! En outre, Rayman désigne l'un des rares personnages de jeu vidéo à figurer sur toutes les plates-formes de jeu existantes (PC, PlayStation, PlayStation 2, Nintendo 64, Gameboy, Dreamcast...). Enfin, le look unique de Rayman (c'est le héros sans membres à ne pas confondre avec l'Enfant Tronc Alef Thau) et ses décors féeriques le distinguent des autres pro-

ductions.



connectez-vous sur www.rav-



BANC D'ESSAI COMPARATIF 04/2001 Jouez-vous seul(e) ou avec astuces?

sans astuces

avec astuces

BLOQUÉ

DÉBLOQUÉ

VOITURE POUSSIVE

FUSÉE

DESARMÉ

ARMÉ JUSQU'AUX DENTS

AÏE, LE BOSS | EXPLOSÉ, LE BOSS

3615 astuces © 0836683264

Chaque semaine, GAGNEZ une sur les: 3615 ASTUCES ou 08 36 68 32 64.

MISE À JOUR IMMÉDIATE **ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX** JEUX CONSOLES ET PC PREVIEWS EN DIRECT DU

armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement coups qui font mouche ou le code du circuit dans un dédale, d'obtenir facilement des caché, astuces est à votre service 7j/7, 24h/24: par minitel -3615 astuces - ou téléphone - 08 3 6 68 3264.





Au voleur!

Les amateurs de jeux politiquement incorrects se souviennent sans aucun doute de la série des Grand Theft Auto. Anarchie, actes



de violence et destruction totale sont les maîtres mots de ces titres. Autant dire qu'il ne faut pas laisser les CD entre toutes les mains car on tue pour le plaisir! L'équipe de DMA, responsable des deux premiers opus, nous offre une suite grandiose pour le mois de septembre... Ces titres proposaient aux joueurs de se mettre dans la peau d'un bandit et d'accomplir toutes sortes de missions plus dangereuses et illégales les unes que les autres. Seuls reproches: des graphismes en 2D et une vue du dessus pas toujours très pratique... C'est désormais de l'histoire ancienne puisque le troisième volet est entièrement en 3D! Les fans de *Driver* vont enfin avoir autre chose à se mettre sous la dent.

Tous les aspects géniaux des GTA précédents ont été préservés. Ainsi, il est possible de voler n'importe quel véhicule et de se servir d'armes diverses (batte de baseball, gun, fusil d'assaut, Uzi, fusil à pompe, cocktails Molotov, grenades, fusil sniper, lance-roquettes, lance-flammes...). L'immense ville à disposition fourmille de vie le jour mais aussi la nuit. Les gens se déplacent et discutent entre eux, les businessmen s'activent la journée, tandis que les gens de la nuit (maquereaux, prostituées...) prennent possession de la ville dès le coucher du soleil (qui survient apparemment toutes les demi-heures

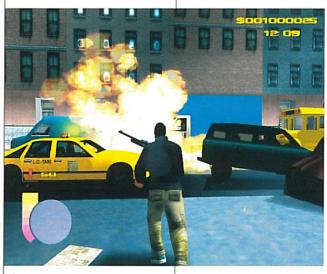






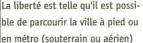








de jeu). Près de quarante-cinq véhicules (avec quatre ou cing variations pour chaque) sont disponibles. Ils sont désormais en 3D et totalement destructibles (dix-sept parties distinctes affectant la conduite). Il s'avère aussi possible de réaliser des cascades! La musique (l'autoradio) change toujours en fonction du véhicule employé (jingles, fausses pubs, vrais morceaux...). Un trafic important existe dans la ville. Les voitures et les camions respectent le code de la route mais les ambulances ou les pompiers sont susceptibles de faire leur travail (ces derniers se déplacent si vous multipliez les explosions au même endroit), il faut donc parfois être encore plus vigilant. La liberté est telle qu'il est possi-







pendant des heures sans entamer une seule mission. Liberty City se divise en trois grands quartiers : le centre-ville, la zone industrielle et la banlieue proche (les gens, les boutiques et les véhicules diffèrent d'un district à l'autre). On débute dans la zone industrielle. En tant que jeune voyou, le joueur doit gravir les échelons du grand banditisme. Il faut pour cela accomplir de sales besognes récompensées par de l'argent, de nouvelles "missions", de meilleures armes et de nouvelles zones à explorer. A l'instar des versions précédentes, de nombreuses sous-missions et minieux se découvrent au fil de la progression augmentant la durée de vie du soft. Vous l'aurez compris Grand Theft Auto 3 est sans conteste un futur petit bijou qui fera couler beaucoup d'encre cet automne. A mettre sur écoute...





PS2 Gulliver au pays des géants

Digital Mayhem, une division d'Interplay responsable entre autres de MDK2 Armageddon ou Virtual Pool 3, vient d'annoncer la sortie de Giants : Citizen Kabuto sur PS2. Ce jeu d'action/aventure issu du PC déploie des graphismes saisissants pour un scénario bien ficelé. La nouvelle interface et les nouveaux contrôles devraient simplifier l'accès au ieu. L'histoire se déroule sur une planète connue sous le nom de The Island. Trois races aux aptitudes différentes s'y entretuent pour gagner la suprématie : les Meccaryns (des aliens buveurs de bière disposant d'une grande technologie), les Sea Reapers (des êtres possédant de puissants





pouvoirs magiques) et les Kabuto (d'énormes monstres brutaux). Giants offre seize îles différentes aux paysages variés et colorés



possibilité de construire des armes, des véhicules, des pièges

(glace, jungle luxuriante, roche

volcanique...), plaçant le joueur

ou des power-up et de développer des sorts... Giants s'annonce comme un futur bon soft sur PS2, sa sortie étant prévue pour cet été, il faudra attendre encore un petit peu pour lire le test.







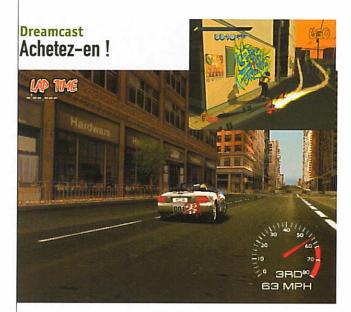


Shoot don't talk!

Time Crisis: Project Titan (en test page 48) sera vendu avec un G-con45. Cette arme en plastique créée par Namco offre un gameplay nettement plus adéquat qu'une manette ordinaire. Les mouvements sont plus proches de la réalité et la cible réagit plus rapidement au moindre réflexe. Le coup de poignet permettant de recharger vient aussi vite que sur la borne d'arcade. Le pack s'avère un peu plus cher que si le jeu était vendu seul mais cela constitue un plus indéniable pour les joueurs ne possédant pas encore de gun destiné à la PlayStation.







Ce titre un peu publicitaire n'est en fait qu'une manière de vous dire qu'il faut se dépêcher d'acheter des Dreamcast avant qu'elles ne disparaissent... Après la spectaculaire baisse de prix de la dernière console de Sega (de 1499 francs à 999 francs), le 16 février dernier, qui lui a déjà valu une progression de 133 % de ses ventes d'une semaine sur l'autre, ils annoncent la baisse du prix de plusieurs de leurs titres phares. Ainsi, Soul Calibur passe à 99 francs (!!), tandis que Crazy Taxi, Virtua Tennis, Space Channel 5, Metropolis Street Racer, Jet Set Radio et Sega GT sont repositionnés à 199 francs! Enfin, l'un des chefs-d'œuvre du précédent millénaire, Shenmue, est désormais proposé à 299 francs. Notez que dans la foulée, le clavier Dreamcast passe à 99 francs! Y a-t-il encore quelque chose qui vous retient d'acquérir une de ces merveilles?







VICTIME DE SA POPULARITÉ

A l'heure où nous écrivons ces lignes, la Gameboy Advance s'apprête à sortir au Japon et aux Etats-Unis, tandis qu'en France son lancement reste imprécis. Cependant, la GBA semblerait déjà être victime de sa trop grande popularité. En effet, on arrive à recenser actuellement une petite dizaine d'émulateurs en développement. On peut donc apprécier les capacités de la machine avant même sa sortie. Rappelons que quelques ROM de démonstration sont déjà téléchargeables sur des sites officiels (!), nous permettant d'avoir un avant-goût de la



prochaine console portable de Nintendo. En ce qui concerne les émulateurs, qui n'ont rien d'officiels, ils jouent leur rôle à la perfection, jusqu'à en faire pâlir la direction du géant japonais. Il était à prévoir que l'on verrait tôt ou tard ces ersatz virtuels sur le Net. Aujourd'hui les développeurs de ce type de programmes n'ont plus besoin du "Bios" de la machine pour architecturer leurs projets, il leur suffit simplement de connaître le hardware de la console. Finalement, c'est Nintendo qui ne va pas être content, surtout que l'on commence déjà à voir les prémices d'émulateurs pour la future Game Cuhe...

Les portes du pénitencier...

Wide Games développe un nouveau concept de jeu. Le nom de ce premier titre sera *Prisoner Of War* et se verra édité par Codemasters. La



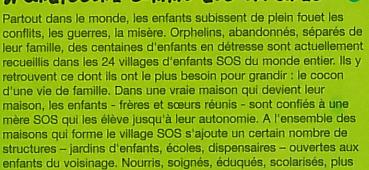
sortie est annoncée pour Noël 2001 sur PS2. Ce titre devrait ravir les fans de Metal Gear Solid puisque la discrétion devra constituer votre atout principal dans ce jeu d'action à la troisième personne. Vous incarnerez un prisonnier de guerre capturé par les Allemands et se retrouvant aux côtés de quatre autres détenus. Vous aurez pour but de vous échapper de votre camp afin de regagner la liberté. L'éditeur parle d'un moteur 3D très performant qui devrait donner au gameplay une grande souplesse. La réalisation est fondée sur une atmosphère très lourde ainsi que sur un certain réalisme, celui-ci constituant une condition immuable pour que le joueur soit immergé totalement dans cette aventure. Nous attendons des détails plus précis afin de mieux vous tenir au courant sur le devenir de ce titre.







pour que tous les enpants grandissent comme des enpants



eppacez les inégalités

de 150 enfants échappent ainsi à la misère.

Parrainer un village d'enfants SOS, c'est offrir une vraie vie d'enfant non pas à un enfant mais à 150 enfants en détresse, sans inégalité, sans discrimination. C'est un acte de générosité simple qui a des effets démultipliés. Sans assistanat, cette solidarité à long terme redonne aux enfants les vrais moyens d'acquérir leur autonomie et de construire leur avenir. Le parrainage est aussi une immense source de joies. A travers nos lettres, leurs photos, vous voyez les enfants grandir et s'épanouir dans leur nouvelle vie.

Pour devenir parrain, c'est très simple.

Complétez et renvoyez le coupon ci-contre, vous recevrez très vite votre dossier de parrainage.



SOS Villages d'Enfants

6, cité Monthiers - 75009 Paris - Tél.: 01 55 07 25 25

Votre demande de dossier de parrainage

à compléter et retourner à : SOS Villages d'Enfants 6 Cité Monthiers - 75009 Paris www.villages-enfants.asso.fr

Oui, je souhaite parrainer un village d'enfants SOS. En versant 150 F* par mois, j'aide les enfants d'un village SOS à grandir comme des enfants.

Je choisis le continent du village que je parraine :

 2.0	
Afriq	ue

☐ Amérique latine

☐ Asie

☐ Europe de l'Est

Je joins mon premier chèque de 150 F à l'ordre de : SOS Villages d'Enfants.

Je recevrai ensuite mon dossier parrainage.

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL

CODE FOST

VILLE

20-PGPPPX



Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6/1/78, vous pouvez, en vous adressant par écrit à notre siège social, avoir accès aux informations vous concernant contenues dans notre fichier et demander leur rectification. Vous pouvez aussi vous opposer à l'utilisation de votre adresse par des tiers.

*Montant bénéficiant de déductions fiscales de l'impôt sur le revenu.





PS2 Mike is back!

Après un excellent premier opus sur tous les supports connus et majoritairement bien accueilli, le Shadow Man revient dans une seconde aventure mais cette fois sur PlayStation 2.

Appelé Mike Leroy dans le civil, le Shadow Man est la seule personne possédant la faculté de passer du monde des vivants (live side) à celui des morts (dead side) grâce à la prêtresse vaudou, nommée Nettie, qui a tressé le Shadowmask sur sa poitrine.

Cette fois l'ennemi s'appelle
Asmodeus. C'est le leader d'un
large groupe de créatures démoniaques : les Grigori. Ceux-ci tentent de faire revenir leur chef pour
mettre un terme au monde tel que
nous le connaissons...

On retrouvera les personnages charismatiques du premier épisode comme Nettie la prêtresse vaudou de quatre cents ans et Jaunty le serpent à tête de squelette, gardien du deadside mais on découvrira aussi de nouveaux protagonistes comme Thomas Deacon le détective privé chasseur de démons. On peut s'attendre à un scénario complexe

menant à travers un dédale de pistes, de couloirs, de salles et de niveaux dans d'innombrables endroits très divers, plus malsains et glauques les uns que les autres comme à l'instar de





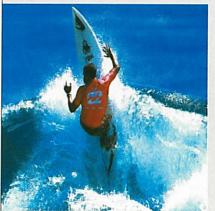
Shadow Man premier du nom. Il faudra certainement trouver les passages, utiliser des objets, activer des mécanismes et surtout tirer sur tout ce qui bouge pour progresser dans l'aventure. Les armes diffèrent selon le lieu où l'on se situe tel que le dead ou le live side : du côté sombre, les effets pyrotechniques sont légion (on peut s'attendre à une véritable débauche de lumière avec la PS2), tandis que dans le monde des vivants, le fusil à pompe et les pistolets mitrailleurs font parler la poudre. Les pouvoirs du Shadow Man ont généralement tendance à augmenter au fil de la progression. On devrait aussi retrouver le bon vieil ourson en peluche (servant de sauvegarde) qui permet de se déplacer instantanément d'un endroit à un autre... Shadow Man Second Coming d'Acclaim devrait être encore plus efficace grâce à la puissance de la dernière machine de Sony!

Kelly s'y met aussi

Considéré par beaucoup comme le champion de surf de tous les temps, Kelly Slater a battu tous les records en 1998 en remportant son titre pour la sixième fois. Kelly Slater est devenu champion du monde professionnel en 1992 à



l'âge de 20 ans et a récolté cinq titres de 1994 à 1998. Après avoir conservé son titre cinq années consécutives, Slater a décroché un autre record. L'athlète, dont la réputation n'est plus à faire, a passé 8 ans à parcourir la planète et à gagner des tournois, tels que le Coke Surf Classic en Australie



et le Quicksilver Surfmasters en France.

Après Tony Hawk et Mat Hoffman, c'est Kelly Slater qui s'est laissé convaincre par Activision pour "sponsoriser" un jeu. Huit champions du monde le rejoignent pour ce nouveau titre original (Kelly Slater's Pro



Sufer): Lisa Andersen, Tom Carroll, Tom Curren, Nathan Fletcher, Bruce Irons, Rob Machado, Kalani Robb et Donovan Frankenreiter (le vétéran du surf a aussi signé pour le jeu). Tous ces athlètes prendront vie à l'écran à travers des modèles et animations 3D ultraréalistes. Interactive Republic Corporation exploite son propre moteur pour générer des graphismes et modèles physiques permettant d'effectuer d'incroyables figures. Les plages exotiques d'Afrique du Sud, d'Hawaï, d'Australie, de Tahiti, d'Espagne et d'Amérique du Nord immergeront les joueurs dans le monde virtuel du Surf.

Un système de contrôle intuitif donne aux joueurs la possibilité d'exécuter les manœuvres de pro les plus techniques, de subir des intempéries et d'attendre "LA" vague. Le titre propose plusieurs modes de jeu: Carrière, Evènement et Surf Trip. On notera une large variété de planches, de vêtements et de figures authentiques. La bande musicale participera activement à l'authenticité du jeu. L'ultraréaliste (d'après l'éditeur) Kelly Slater's Pro Sufer sera disponible sur PlayStation 2 à l'automne prochain.





Xbox Tony chez Microsoft

Cartonnant dans la catégorie des sports d'action, le jeu Tony Hawk's Pro Skater 2 d'Activision se maintient en tête des ventes depuis sa commercialisation en septembre 2000. Il s'est hissé à la première place tout juste cinq jours après sa sortie et continue d'enregistrer des ventes record....

Activision a annoncé aujourd'hui qu'une version améliorée de ce best-seller constituera son premier jeu destiné à la Xbox. Faisant partie de la première vague de titres devant accompagner le lancement de la Xbox, Tony Hawk's Pro Skater 2x est l'un des six jeux d'Activision actuellement à l'étude ou en développement pour la nouvelle



ligne Ron Doornink, Président & COO d'Activision.

"En étroite collaboration avec Microsoft, nous développons un vaste catalogue de jeux pour la Xbox, exploitant tous les avantages des fonctionnalités graphiques, audio et multijoueurs de cette plate-forme." Tony Hawk's Pro Skater

2x est conçu pour tirer pleinement parti des capacités techniques de la plate-forme Xbox. Outre une jouabilité et des commandes intuitives, le jeu offrira des environnements plus peuplés, des niveaux supplémentaires, des effets spéciaux, ainsi que des animations gagnant en fluidité et en réalisme. Les parties en réseau et l'organisation de tournois accentueront

encore le réalisme des épreuves de skate-



plate-

forme de

"De par ses

graphismes

Microsoft.

PS One L'Egypte de Cryo

 Héliopolis, la Cité du Soleil, centre du savoir, l'une des plus importantes villes d'Egypte en 1350 A.J.C. Une étrange et terrible



épidémie menace de détruire cette ville vouée au culte du dieu Rê. Tifet, jeune prêtresse de Sekhmet, déesse de la maladie et de la médecine, se lance à la recherche d'un remède pour sauver son père adoptif et les habitants d'Héliopolis. De troublantes révélations en étranges disparitions, son aventure va la mener au cœur du Temple d'Atoum-Rê, là où la religion est le pouvoir...





D'Héliopolis, il ne reste rien. Sur le site de l'ancienne capitale religieuse de l'empire égyptien se dresse un obélisque, seul vestige d'une cité qui rayonna sur l'Egypte et au-delà il y a plus de quarante siècles. La reconstituer a représenté un défi inédit pour les équipes de Cryo : rendre à la vie le marché, le port, les rues, le Temple, les habitants dans leurs tâches quotidiennes, sans pouvoir s'appuyer sur des fouilles. Le chef de projet d'Egypte2, Yann Troadec, note: "Les fouilles

n'ayant aucun élément révélé qui aurait pu nous contraindre à respecter de façon absolue les moindres détails, nous pouvions dès lors nous concentrer sur la reconstitution d'éléments architecturaux contemporains et en ré-exploiter la structure. Cette pratique de "réemploi" était par ailleurs suffisamment courante dans l'Egypte ancienne pour justifier cette démarche". Cette souplesse dans la restitution constitue un avantage majeur en termes de gameplay, car elle permet une plus grande liberté scénaristique. Le jeu, validé sur le plan historique, est avant tout une grande aventure. Un soin particulier a été apporté aux ambiances sonores, à la lumière, aux couleurs afin de recréer l'atmosphère la plus intense et réaliste possible. La pratique de la médecine, le statut de la femme, la mythologie : à travers ces thèmes, les auteurs ont souhaité faire revivre la plus fascinante des civilisations antiques. Deux consultants ont veillé à l'exactitude historique des faits racontés et des reconstitutions : Jean-Claude Golvin, directeur de recherches au CNRS et Isabelle Franco, docteur en Egyptologie. Vous découvrirez vingt-trois personnages et trente lieux différents à fouiller et à inspecter dans le nouveau



jeu d'aventure de Cryo: Egypte 2 La Prophétie D'Héliopolis (bientôt disponible sur PlayStation).





PS One Les maîtres du code

Face à l'ampleur que prend le piratage des jeux vidéo, Codemasters a créé un système unique pour lutter contre ce





phénomène. Ainsi, tout jeu PlayStation piraté se dégradera au fur et à mesure de son avancement. Le piratage, qui ne cesse de se développer, affecte de façon irréversible le marché PlayStation. Pour faire face et au vu de la sortie de la version française de LMA Manager 2001, sous le nom de Roger Lemerre : La Sélection Des Champions (jeu de management de football présent dans les previews en fin de magazine), Codemasters a décidé de réagir. Il est vrai que faire de la prévention face à toutes ces copies illégales s'avère très difficile. Alors Codemasters choisit d'intégrer dans le logiciel du jeu,

une partie encodée, capable d'identifier si le jeu est un CD piraté. Si le code est déclenché, il provoque instantanément des changements sur le jeu : dans un premier temps, il ressemble à un jeu non piraté puis, au bout de quelques minutes, certains éléments du jeu commencent à disparaître. Les équipes sont composées de moins de joueurs, les performances de chacun s'amenuisent, etc. pour qu'au final, le jeu soit encore moins complet qu'une simple démo! Codemasters espère ainsi dissuader les pirates invétérés mais aussi ceux qui envisageraient de

Simon Prytherch, producteur de Roger Lemerre : La Sélection Des Champions chez Codemasters affirme qu'"il y a un véritable problème de piratage sur le marché de la PlayStation qui est en train de nuire sérieusement aux développeurs et aux éditeurs. En temps normal, nous utilisons des versions protégées pour prévenir le piratage, mais les hackers les plus tenaces semblent avoir trouvé les défaillances de ce système alors nous tentons autre chose. Quoi qu'il en soit, même si un pirate arrive à cracker ce nouveau système de protection et réalise des copies illégales d'un CD, les gens susceptibles d'exploiter ces CD ne croient pas en l'entière fiabilité du jeu et heureusement, ils finissent par acheter le jeu en magasin".

Un nouveau Baldur's Gate!

Les studios de Black Isle ont décidé de programmer sur PS2 en

collaboration avec Snowblind Studios. Leur premier jeu



sera Baldur's Gate Dark Alliance. Celui-ci, prévu pour automne 2001, se montrera différent de la version PC. Le lieu principal sera exactement le même: la ville de Baldur's Gate se situant sur la Côte de l'Epée au fin fond des Royaumes Oubliés. Pour le reste, les nouveautés seront au rendezvous. Le gameplay et les menus seront différents: par exemple, on pourra sauter et les sorts se

verront accompagnés d'une pléthore d'effets spéciaux. Au chapitre des autres grands bouleversements annoncés pour le moment, un ou deux joueurs auront l'oppor-

tunité d'arpenter les contrées de Baldur's Gate Dark Alliance et les personnages créés auront le moyen d'être importés et réutilisés dans d'autres parties. Il faut néanmoins préciser, qu'à l'instar de Diablo sur PlayStation, les
deux joueurs évolueront sur le même écran. Le jeu, bien entendu, tiendra
sur un DVD plein à craquer et sera fondé sur les règles de la troisième édition de Donjons Et Dragons. Par rapport à la version PC, la vue aérienne est
un peu plus rapprochée et devrait permettre de distinguer plus de détails.
Pour finir, tout ce qui sera équipé dans les menus se verra à l'écran sur les
personnages (tout comme dans le RPG Evergrace, de From Software) et les
dialogues seront parlés. Les mouvements des lèvres des protagonistes



devraient être synchronisés avec les voix et les sous-titres; de nombreux zooms seront donc à prévoir. L'attente sera bien longue d'ici la sortie de ce (probable) futur hit de la grandiose série des studios de Black Isle.



Les pierres font du snow

Le groupe des Stone Temple Pilots a enregistré une vidéo en live de leur titre Down pour le prochain Cool Boarders 2001. Ils ont aussi enregistré la chanson Heaven And Hot Rods pour le jeu. Le soft devrait reprendre les modes de jeu habituels et toutes les figures du snowboard. Vous aurez aussi l'opportunité d'incarner Todd Richards qui fut trois fois champion du monde et la mythique Michele Taggart, six fois championne du monde. Nous espérons de plus amples informations sur ce titre qui fera certainement des émules...



FAITES COUP DOUBLE AVEC UBI SOFT et PC TEAM!



Un jeu PC acheté = un jeu PC offert*

En achetant l'un de ces jeux, vous bénéficiez d'un 2^{ème} jeu gratuit :







B-17 Flying Fortress The Mighty Eighth
(Microprose)

The Moon Project (TopWare Interactive)

The Settlers® IV (Blue Byte)







Bataille d'Angleterre (Empire Interactive)

Sneep

Battle Isle® The Andosia War

(Empire Interactive) (Blue Byte)

Offre valable du 15 novembre 2000 au 31 juillet 2001 sur les titres PC suivants : Bataille d'Angleterre (Empire Interactive), PAC MAN - Adventures in Time (Hasbro Interactive), Touché Coulé 2 (Hasbro Interactive), Sheep (Empire Interactive), Battle Isle® - The Andosia War (Blue Byte), Airfix Dogfighter (Eon Digital), B-17 Flying Fortress The Mighty Eighth (Microprose), Pour l'Or et la Gloire : la Route d'Eldorado(tm) (Ubi Soft/LSP), The Settlers® IV (Blue Byte), Ford Racing 2001 (Empire Interactive), The Typing of the Dead (Empire Interactive), The Moon Project (TopWare Interactive). Le jeu offert est à choisir parmi une sélection de jeux Ubi Soft, contre une participation aux frais d'envoi de 35F

Ubi Soft, contre une participation aux frais d'envoi de 35F. Le jeu offert est à choisir parmi une sélection de jeux Ubi Soft, contre une participation aux frais d'envoi de 35F.





PS2 Appelle-moi Arthur

Après le premier chapitre, Les Origines D'Excalibur, Cryo nous invite à vivre la suite des aventures des Chevaliers d'Arthur: Le Roi Caché De Bretagne. Arthur, Merlin, Lancelot, Morgane, le peuple des fées, Avalon, Cryo a choisi de replacer ce monde légendaire dans son contexte historique et de proposer un jeu d'aventure en deux épisodes où le mythe rejoint souvent la réalité...

Bradwen ayant défait son demifrère félon, Morganor, a été sacré Roi des Atrébates par Arthur. Il





regagne son château, heureux de retrouver son fier peuple de Bretagne, afin de prendre possession de son trône. Il découvrira cependant que ses malheurs sont loin d'être finis. Devenu roi, il est, ainsi que tous ceux de sa lignée, maudit! Particulièrement vulnérable aux forces des Ténèbres, il est marqué d'une blessure permanente qui refuse de se refermer... On lui





propose un pacte : il doit renier ses vœux chevaleresques en échange de sa guérison. Cœur pur, il refuse. Le Ciel lui envoie alors un signe sous la forme d'un cerf blanc. En le suivant dans cet ultime voyage, Bradwen aura l'occasion de délivrer sa lignée

de la malédiction et de sauver la Bretagne du plus grand danger qu'il lui ait été donné de vivre. Une grande quête commence, elle le mènera en Avalon, au cœur du monde des fées. Quand il en reviendra, il verra que vingt ans se sont écoulés... Gauvain est mort, Lancelot a enlevé Guenièvre... Il va parcourir une Grande-Bretagne différente, en pleine guerre civile, au crépuscule du règne d'Arthur alors que l'ombre du Dragon plane sur Albion... Au VIème siècle en Angleterre, christianisme et traditions celtes s'affrontent sur les ruines de l'Empire romain. Pour rendre compte de cette dualité, Les Chevaliers D'Arthur propose de vivre la quête de Bradwen de deux façons radicalement différentes. Au début du jeu on choisit si l'on souhaite incarner un chevalier celte ou chrétien. On découvre alors deux mondes où se mêlent le fantastique et l'historique, le Bien et le Mal, Dieu et déesses, la chevalerie et la féerie. D'énormes recherches ont permis de réaliser une véritable encyclopédie sur l'univers du roi Arthur, décrivant lieux, personnages et mythe, tout en s'attardant sur la réalité de l'Angleterre au VIème siècle. Ce deuxième chapitre, Le Roi Caché De Bretagne, apporte son lot d'améliorations technologiques, une interactivité accrue, des images toujours plus belles, une carte dynamique, des flash-back... de quoi offrir aux passionnés du genre des dizaines d'heures de jeu dans le monde merveilleux des légendes arthuriennes.



5 pouces pour Thrusmaster

Le constructeur Thrustmaster nous a présenté son écran pour la PS One qui se démarque clairement de la concurrence par des avantages notoires. En effet, la taille de leur produit (diagonale de 5 pouces) fait la différence en comparaison aux 4 pouces proposés par les autres constructeurs. Il aura pour nom XL Screenmate et annonce un bon nombre de qualités qui fera sans doute de lui le meilleur du marché, Tout d'abord



ses dimensions lui offrent la capacité d'afficher une image 30 % plus grande que ses petits camarades. Son poids fera de lui un accessoire très léger puisqu'il ne dépassera pas les cinq cents grammes. De plus, il se verra doté d'un adaptateur allume-cigares équipé d'un circuit de protection assurant une sécurité totale en voiture. Cet écran intégrera des haut-parleurs de bonne qualité pour leur taille. Vous n'aurez pas celle d'une chaîne hi-fi mais au moins vous éviterez la saturation. Une prise casque conviendra aux parents lassés de supporter les bruits incessants des jeux de leurs enfants dans la voiture. Contrairement aux concurrents, la

fixation se montre très simple puisqu'il suffira de visser deux petites molettes à l'arrière de la console ; il est inutile de s'encombrer de tournevis. Le XL Screenmate possèdera un atout considérable puisqu'il gère sans problème les normes NTSC et PAL. Ce "plus" peut se révéler pratique pour tous les joueurs qui utilisent des CD en import. Nous avons noté un avantage supplémentaire : vous n'avez pas à l'enlever pour brancher votre téléviseur. Dans un dernier temps, le rétro-éclairage apporte une visibilité très nette et en cas de contre-jour. vous n'aurez aucun problème pour distinguer allègrement les moindres détails de votre jeu. La



version que nous avons essayée n'était pas encore définitive mais démontrait déjà que ce produit serait au-dessus des autres en termes de confort visuel et de qualité d'affichage.



_{PS2} Crazy Sega

Acclaim Entertainment a récemment signé un accord avec Sega pour éditer Crazy Taxi, 18 Wheeler American Pro Trucker (retrouvez la preview page 92) et Zombie Revenge sur PlayStation 2. De purs produits arcade de Sega chez Sony, on aura tout vu en ce début de millénaire! Simple conversion du soft Dreamcast, Crazy Taxi est un bon jeu

d'arcade qui saura satisfaire tous les fans de cette catégorie. Son principe est simple et un peu trop répétitif mais il permet de s'éclater pendant quelque temps! A bord de décapotables américaines, le joueur fonce dans deux immenses environnements urbains pour trouver et





déposer

des clients. Un
certain temps d'adaptation est
nécessaire avant de maîtriser les
différentes techniques qui vous
feront gagner du temps. En effet,
le principe des deux premiers
modes de jeu (arcade et original)
repose sur le temps : le but est de
trouver le maximum de clients et
de les amener à leur destination le
plus rapidement possible... Dans le
mode "arcade", on retrouve la
même grande ville que sur la
borne et une seconde dans le
mode "original".

Celle-ci est immense et propose des découvertes

pour le moins originales... Un troisième mode fait office de training mais il se transforme rapidement en missions impossibles ou presque! On regrettera le nombre restreint de taxis disponibles (seulement quatre), l'absence de dommages infligés aux différents véhicules et l'impossibilité d'acheter ou de vendre des pièces mécaniques, voire des voitures... Les fans d'Offspring seront heureux d'entendre deux ou trois titres de leur groupe préféré. Les voix des chauffeurs et des nombreux clients sont bien rendus avec des dialoques plus ou moins humoristiques.

Constitution of the Consti

En parlant d'ADSL...



Sega a mis en vente un modem à haut débit pour la Dreamcast, en vente uniquement via Internet sur le site US de la firme japonaise. Les possesseurs d'une connexion ADSL ou câble auront alors la possibilité de jouer avec toute la rapidité de téléchargement des modems de ce type. Il semble que ces périphériques fonctionneraient sur les Dreamcast françaises par le biais d'une bidouille fastidieuse que seul les plus expérimentés en la matière pourront appliquer. Toutefois, Sega Europe prévoit de commercialiser cet adaptateur en Europe dans les prochains mois...

Marketing avec un grand Z

Afin de motiver les possesseurs de Gameboy Color à troquer leur console contre la toute nouvelle Gameboy Advance, Nintendo a imaginé une petite astuce des plus originales. Il est possible d'accéder à un magasin caché dans les deux prochains épisodes de Zelda (Oracle Of Ages et Oracle Of Time), non pas à l'aide d'une manipulation mystique, mais en jouant sur la nouvelle portable de l'éditeur. Dans le village principal, vous pourrez franchir une porte impossible à ouvrir sur GBColor et acheter une bague magique introuvable autrement. Encore une bonne raison de se laisser tenter par cette 32 bits nouvelle génération.



PLBUS

P21 - PS2 Evergrace

P22 - PS2 Street Fighter EX3

P24 - Dreamcast Stupid Invaders

P26 - PS2 Knockout Kings 2001

P28 - PS One Toy Story Racer

P30 - PS2 Zone Of The Enders

P32 - N64 Pokémon Puzzle League

P36 - PS One Fear Effect 2 : Broken Helix

P38 - PS2 Kengo

P40 - PS One ISS Pro Evolution 2

P42 - PS2 Shadow of Memory

P44 - Dreamcast Starlancer

Tiger Woods PGA Tour 2001

ESPN NBA 2 Night

P48 - PS One Time Crisis Project Titan

Duke Nukem : Land Of The Babes

P50 - PS2 Star Wars Starfighter

P51 - PS2 NBA Hoopz

P52 - Dreamcast **Championship Surfer**

PS2 | Ubi Soft

Star Wars Starfighter



PS2 | Konami



PS2 | Electronics Arts

Steet Fighter EX III



Ps One | Eidos

Fear Effect 2: Broken Helix



jeu à posséder absolument!

Super

Bon

Peut mieux faire

Nul

P54 - PS One The Simpsons Wrestling

P54 - PS One Thunder Tanks

P54 - PS One NBA Hoopz

P54 - PS One

Army Men : Lock'n Load

Trop tard, beaucoup trop tard, pour un jeu qui aurait dû être l'un des premiers dispos à la sortie de la PS2.

Il y a des jours où tout va mal... Imaginez-vous à la place de nos deux héros. D'un coup, pouf, comme ça, vous devrez sauver un monde dont vous ne connaissez rien, sauf par le discours flou et confus d'une villageoise ou d'une sorte d'oiseau lumineux. Et comme notre couple malchanceux n'a rien de mieux à faire, autant tenter de découvrir la nature de ce monde, et par la même occasion faire un peu de bien là où les méchants sévissent. Et cela pourra peut-être expliquer cette étrange marque que Sharline et Darius portent sur



Voici ce que donne le croisement des gènes du père Fouras avec ceux d'un mudokon.

Evergrace

Ubi Soft/From Software

Environ 400 francs 1 joueu

Plus : Des équipements délirants et des voix digit'

Sorti hélas beaucoup trop tard

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

79%



Certains décors sont tout de même assez



Darius et Sharline ont du pain sur la planche...

le bras, qui sait? Bref, nous avons droit au scénario classigue d'un RPG, mais en l'occurrence efficace.

L'intérêt principal d'Evergrace est de proposer des zones de ieu immenses, avec les deux personnages. D'autre part, chacun ayant sa propre histoire,



"Tout à fait, je compte bien me rendre au château.'

vous pouvez choisir dès le début et changer d'aventure en cours de partie (quand vous le souhaitez ou presque). Ce qui donne donc une excellente durée de vie, et deux scénarios pour le prix d'un. Il faut aussi préciser que From Software a profité du support DVD. Tous les dialogues du jeu sont doublés, ce qui est en soi une belle performance pour un soft de ce type. Décidément, les RPG sont de plus en plus appréciés des pays européens. Depuis le succès de FF VII, Sony ne s'y trompe pas et abreuve déjà sa peti-

te dernière avec des jeux de rôle pas forcément drôles. Seul problème : le jeu est sorti au Japon le 27 avril 2000, soit environ deux mois après la sortie nipponne de la PS2, et n'apparaît que maintenant en Europe, en raison d'évidents problèmes de traduction, mais surtout de doublage. Les jeux s'étant énormément améliorés entre-temps, il était normal qu'Evergrace subisse un important décalage technique par rapport aux productions actuelles. Au final, cela nous donne un jeu agréable à jouer, assez original, mais hélas déjà dépassé.

Micanator

Des objets fous, fous,

Le système d'équipement est lui aussi des plus originaux. La plupart des armes ou armures sont magiques, vous laissant tout loisir de profiter de pouvoirs supplémentaires. Ces fonctions sont cumulables et essentielles pour avancer dans le jeu. Par exemple, cette armure permet de lancer des boules de feu (étinceleur), ce masque donne la possibilité de briser la garde d'un ennemi, et l'épée possède un enchaînement de coups dévastateurs.







Cette femme vous apportera de l'aide et quelques maigres explications.

Street fighter

Il y a maintenant quelque temps de cela, Capcom avait donné à Arika l'autorisation de concevoir un titre s'inspirant de la mythique série des Street Fighter. Sur PlayStation, le premier opus s'avérait assez séduisant. Reste à savoir si cette troisième mouture saura s'imposer sur PS...



Street Fighter EX 3

Virgin Interactive/Capcom

Beat'em'up 2D Moins de 400 francs

Une pléthore de des inventifs ins : Une réalisation

gachant la plupart des bonnes idées

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

79%

SON

1 à 4 joueurs

Malgré le 50 Hz, la présentation sympathique vous plonge tout de suite dans l'ambiance tout en réjouissant le joueur (elle est entièrement en 3D). Ken et Ryu se font face puis s'affrontent en utilisant aucun pratiquant d'arts martiaux. Du côté des modes de jeu, nous sommes également agréablement surpris à l'idée d'en voir figurer quatre. Le premier, révolutionnaire, répondant au nom de Story donne le moyen de débloquer des personnages. La petite nouveauté consiste en ceci: dans certains stages, il est







des enchaînements que ne renierait possible de combattre jusqu'à trois









personnages simultanément. Vous avez également l'opportunité, lorsque certaines conditions précises ont été remplies, de jouer en mode tag (à deux, à tour de rôle). Le deuxième mode, plutôt complet, propose diverses combinaisons dont le Tag Battle, le Dramatic Battle (deux contre un ou un contre trois simultanément...), le Team Battle et le Multi Play Mode. Par l'intermédiaire d'un multitap, quatre joueurs se verront en mesure de s'affronter suivant différents types de combinaison. Le troisième mode, quant à lui, le Character Edit Mode, donne tout le loisir de modifier un nouveau personnage nommé Ace selon votre bon vouloir. Vous le faites lutter et lui apprenez de nouveaux coups spéciaux en dépensant des points d'expérience acquis tout au long du eu. Enfin, le quatrième et dernier mode se révèle tout ce qu'il y a de plus

classique : il s'agit de Training. En ce qui concerne les héros, on en dénombre pas moins de vingt-quatre sans compter les deux protagonistes supplémentaires que l'on peut personnaliser. De plus, les personnages cachés suscitent un intérêt non négligeable car outre les boss, l'ensemble est constitué d'anciens personnages et de nouveaux belligérants d'une efficacité démoniaque. Quel dommage que la maniabilité vienne tout entacher : ceux qui sont déjà passés d'un jeu en 60 Hz à sa version 50 Hz comprendront. Le timing qui vous aide à effectuer des coups



L'avis de Vinz

Street Fighter EX 3 aurait pu constituer un jeu de baston de bonne qualité. Malheureusement la lenteur excessive de ce titre lui donne une maniabilité qui n'a rien d'un SF habituel. On pourrait croire qu'ils ont sorti cet opus parce qu'il en fallait un sur cette console. C'est d'autant plus dommage puisqu'il propose quelques modes multijoueurs qui apportent un tantinet de renouveau. Alors un conseil, gardez votre vieille console car ce SF EX 3 ne représente pas le digne successeur de cette prestigieuse saga.

spéciaux et à enchaîner les combos n'étant pas le même, la totalité du gameplay se voit ainsi remise en cause. D'un nouveau Street, on passe à un ersatz de Street (un peu comme avec du Canada Dry). Cela n'est quère fameux.... Tous ces détails alléchants nous amènent donc à penser qu'à première vue, Street Fighter EX 3 a tout d'un honnête titre de combat... Ni bon, ni mauvais. Hélas! Ce qui avait si bien commencé continue laborieusement. Arika a un peu saboté son produit en ne travaillant pas suffisamment la finition graphique de ce

bien dommage car cela noie littéralement les bonnes idées disséminées ça et là sous une masse de défauts techniques. Il faut bien le dire, heureusement que Street Fighter EX 3 n'est pas sorti sur Dreamcast. Face aux pointures dont celle-ci dispose, ce nouveau SF n'aurait pas fait long feu. Afin de lui rendre tout de même justice, il est nécessaire de préciser que celui-ci est le premier titre à être sorti sur PS2. Forcément, il n'est plus vrai-



Ryu se prépare pour un Hadoken.

ment d'actualité et souffre de graphismes un peu vieillots. A ce sujet, y figure un détail frappant : suite à un passage en 50 Hz, SF EX 3 est tout simple-





SF EX 3. C'est au point où l'on se demande si le jeu ne tourne pas sur PS One. Les effets lumineux se montrent malheureusement bien pauvres, la maniabilité presque hasardeuse eu égard à la lenteur et les fins absolument ridicules. C'est



ment injouable. Cet opus est maintenant devenu extrêmement lent et souffre d'une image écrasée due à deux bandes situées en haut et en bas de l'écran. Il s'ensuit donc bien évidemment une forte baisse de la qualité graphique de l'ensemble. C'est tout de même incroyable de voir encore ce type de pratique de nos jours lorsque l'on sait que toutes les télévisions récentes acceptent le 60 Hz. La PS2 constituant une console dite "haut de gamme", on se trouve en droit d'attendre une certaine qualité à l'égard du software. Ici, tout scin-



Jack a un punch du tonnerre.

tille à tout va, c'est lent et rien ne répond au quart de tour. Heureusement, le jeu a pour lui l'attrait de la série Street Fighter. Les musiques, inimitables, éveillent chez le joueur vétéran une certaine nostalgie. Est-ce néanmoins assez pour justifier son achat? Assurément pas. Espérons néanmoins que Arika saura tirer un enseignement de cet échec et ressortira une version améliorée de ce titre car celui-ci avait le potentiel d'un fleuron du genre.

Pimousse

Une action intéressante

Si Street Fighter EX 3 avait été plus rapide et moins laid, il aurait sans conteste intéressé beaucoup de monde. Quelques coups spéciaux sont innovants et certains angles de caméra sont particulièrement bien choisis. En fait, en dépit de la lenteur générale de l'action, celle-ci est parfois extrêmement remarquable surtout lorsque l'on a la capacité d'enchaîner deux coups spéciaux puis trois furies d'affilée...









Stupid Invaders

Les envahisseurs les plus idiots de la galaxie débarquent sur la console de Sega. Malgré une ergonomie propre aux jeux d'aventure typiquement PC, force est de constater que l'adaptation Dreamcast s'avère d'excellente qualité et vous décomposera même quelques neurones au passage.

Rappelons les (mé)faits : cing extraterrestres, arborant un look aussi ridicule que leur cerveau est étroit, atterrissent brutalement sur notre planète hostile. Ayant rapidement constaté l'animosité des autochtones - voir à ce sujet, la série télévisée d'excellente qualité diffusée sur France 3 - nos sympathiques décérébrés investissent une vieille demeure vidée de ses occupants. A l'abri des regards, ils occupent donc leur temps entre jardinage, télévision et lecture, adoptant de temps en temps une forme plus ou moins humaine grâce à leur machine à transmutations. Bonne nouvelle!

Leur soucoupe enfin réparée prédit un retour inespéré à la maison, mais c'est sans compter sur le docteur Sakkarine, scientifique mégalo au douteux accent allemand qui



L'exploration des lieux vous fera découvrir des trésors d'humour et de fraicheur.







Une pléthore d'œuvres d'art de fort bon goût décorent les différents lieux que vous explorerez. De même, quelques animations et séquences "gratuites" agrémenteront vos déplacements.













Stupid Invaders

Xilam/Ubi Soft

Aventure loufoque **Environ 400 francs** Un joueur

"Intelligence" du scénario, des animations et des personnages, gra-

Maniabilité souffrant des défauts habituels du genre, temps de chargements trop longs

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



89%

Qu'ils sont beaux! Qu'ils ont l'air intelligent!

souhaite s'approprier leur technologie. Un tueur à gages répondant au doux nom de Bolok est donc envoyé dans la maison afin de congeler les cinq spécimens. Heureusement, Bud, certainement le plus stupide de tous, s'attarde dans la salle télé et échappe ainsi au mercenaire. A vous de lui prêter vos neurones afin

qu'il délivre ses compagnons. Vous l'aurez compris, Stupid Invaders adopte un ton résolument drôle. voire délirant. Si vous n'aimez pas les plaisanteries de (très) mauvais goût, passez votre chemin, pour

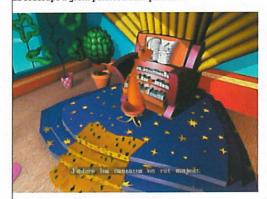
les autres, préparez-vous à plusieurs heures de rigolade. Le soft exploite l'interface coutumière des eux d'aventure en 2D : le stick analogique ou la croix numérique vous permettent de déplacer le curseur, le bouton A sert à sélectionner les objets du décor, le bouton B à annuler une sélection ou à changer



Le principe de la vache à roulettes mis en application.



La soucoupe à groin permet d'aller plus loin.



Plusieurs animations parsèment le jeu, souvent inutiles mais toujours drôles.

la forme du curseur en cas d'interaction différente à réaliser et enfin, le bouton X fait appel à l'inventaire des objets hautement importants que vous aurez récoltés ventouse, entonnoir, coin-coin WC et autre papier toilette. Les "énigmes" paraissent dénuées de toute logique – par exemple utiliser de l'acide sulfurique sur un cadavre afin qu'il lâche la clé qu'il tient entre ses mains - mais fait appel à un humour proprement génial. N'ayons pas peur des mots : Stupid Invaders transforme l'univers presque doucereux de la série télé



Des carcasses animales baignant dans un vomi verdâtre, c'est de bon goût.

destinée
aux enfants en
humour noir, plus
proche de South Park
que des Razmokets.
Vous dirigez les
aliens à tour de rôle
dans des décors en
2D fixes parse-

més d'animations aussi loufoques qu'inutiles. Vous n'avez point de monde à sauver, ni de trésor à découvrir, mais une bande d'extraterrestres bêtes et parfois méchants à sauver. Chaque action réussie vous donne droit à une scène cinématique du plus

bel effet – jetez un œil au CD *Playbox* de ce mois-ci pour vous en rendre compte – et c'est là que *Stupid Invaders* montre ses limites. En effet, quelle que soit la qualité des séquences vidéo qui vous feront assurément rire, vous n'achetez pas un jeu vidéo pour regarder une suite de scènes drôles. Or, si *Stupid Invaders* emprunte toute la maniabilité d'un jeu d'aventure dit "classique", il en conserve tous les défauts habituels. Ainsi, il vous faudra scruter avec soin l'environnement sous peine de manquer un objet dissimulé dans l'ombre, ou effectuer une série d'actions dans un ordre précis, sans quoi vous

tournerez en rond pendant de longs moments. Ce genre de défauts brise quelque peu le charme du scénario et

nous laisse un peu sur notre faim ; heureusement que les graphismes sont parfaits dans leur genre. Même si la Dreamcast affiche quelques dégradés malencontreux durant les scènes cinématiques, les visuels se révèlent de la même qualité que le dessin animé original. Les bruitages sont également exemplaires, illustrant parfaitement le côté cartoon du scénario. Mais ne vous y trompez pas : l'humour de Stupid Invaders demeure excellent, et ne verse pas dans le mauvais goût, sachant que, au contraire du dessin animé, le soft s'adresse avant tout aux adultes.

Grenouille



Le "pointer-cliquer" du curseur autorise aussi bien les déplacements que les sélections.

Du bon usage de la tapette à souris

Voici un exemple de scène cinématique illustrant une action réussie, mais d'autres séquences montreront votre échec, face au rayon réfrigérant de Bolok par exemple.















Knockout Kings 2001

Si les simulations de boxe ne sont pas légion sur console comme sur PC, c'est certainement parce que c'est un genre difficile à réaliser. EA Sports nous le confirme avec un soft certes prometteur, mais qui a un peu de mal à nous convaincre.



Entraînez-vous à maintenir une garde régulière pour éviter les coups qui fatiguent.

L'intérêt d'une simulation de boxe par rapport à un jeu de combat arcade réside dans la notion d'effort qu'elle comporte. Ainsi, il ne s'agira pas de frapper le plus vite possible en décochant une série de coups sur votre adversaire mais, plus finement, de ménager son endurance, de prévoir les

KO Boxing

EA Sports

Simulation de boxe
Moins de 400 francs
Un ou deux joueurs
Plus : Modélisation
des personnages,
le mode carrière
Moins : Animation
manquant de souplesse,
impression de superposition graphique

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

71%



Des commentaires oraux et écrits ponctuent les matchs et les rendent plus vivants.

attaques et de gérer le nombre de rounds restants. Knockout Kings 2001 vous permet d'incarner un boxeur professionnel (ou une sportive du même rang) à travers cinq modes de jeu allant du match immédiat contre un joueur informatique au mode carrière, qui fait évoluer votre personnage selon ses résultats. Le titre d'Electronic Arts vous donne le moyen d'accomplir l'intégralité des coups autorisés : uppercut, direct, garde haute et basse, enchaînement rapide ou puissant, etc. Si l'entraînement vous familiarise avec les mouvements de base, le mode carrière vous offre la possibilité de créer un

jeune sportif et
de le faire combattre pour améliorer ses caractéristiques physiques et mentales (faculté de
récupération,
force de frappe...). Le premier
défaut de Knockout

Kings 2001 concerne les gestes des joueurs, qui s'avèrent beaucoup trop rigides, d'autant que les visages (calqués sur les photos réelles des sportifs) ne changent pas d'expression au fil du match et à peine lors des coups. Les graphismes bénéficient d'une bonne palette de couleurs mais sont desservis par la désagréable impression que les combattants se trouvent superposés au ring. Alors que des titres comme Soulcalibur intègrent parfaitement les personnages à leur envi-



ors d'une mise à terre, il vous faut appuyer convulsivement sur la touche X pour vous relever. ronnement 3D, les visuels de KOK 2001 semblent pour le moins artificiel. D'autre part, on est bien loin du plaisir ressenti lors d'une partie de Ready To Rumble (le jeu de boxe d'arcade sur Dreamcast), dont la maniabilité et l'animation sont autrement plus intuitives. La jouabilité de Knockout Kings 2001 aurait été très correcte si votre personnage répondait plus efficacement aux ordres. Ajoutez à cela des caméras statiques et des animations répétitives et vous obtiendrez au final un programme décontractant qui tourne rapidement au pugilat rythmique.

Grenouille

Play boxe

Le mode de jeu le plus intéressant de Knockout Kings 2001 est sans conteste le mode carrière. Il vous donne la possibilité de créer un boxeur en répartissant des points entre ses différentes caractéristiques (puissance, rapidité, endurance, etc.). Le choix du club d'origine et de l'entraîneur influe également sur son style de combat











En dehors du mode carrière, vous pouvez incarner des boxeuses. ACTUALITÉ

100 % musique!

Claviers, expanders, samplers, logiciels... tout pour monter son studio musical et éditer ses propres morceaux.





Posse,



RUBRIQUES PRATIQUES SEQUENCEUI 100% MUSIQUE!

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX AVEC UN CD-ROM

Toy Story Racen

Si les licences cinématographiques ne sont pas toujours exploitées avec le meilleur goût au fil des productions vidéo-ludiques, Disney Interactive et Activision brisent cette mauvaise habitude avec un jeu de course drôle et bien réalisé.

Comme son titre l'indique, Toy Story Racer met en scène les personnages des deux films d'animation produits par Disney. Woody le cow-boy, Buzz le ranger de l'espace, Monsieur Patate et les autres disputent donc des épreuves de

vitesse et de combat motorisé à bord de petites voitures bruyantes. La cuisine, le grenier ou le



Parfois, les patates se mettent à voler.

jardin sont autant de pistes possibles sur lesquelles les jouets animés s'affrontent à coups de turbos et d'items offensifs. A la différence des softs comme Mario Kart ou Crash Team Racing, yous ne terminez pas le jeu avec un personnage en débloquant circuits et véhicules selon un schéma linéaire. Il s'agit pour chacun

d'eux de suivre un chemin original qui alterne courses de vitesse, courses contre la montre et épreuves de combat dans des arènes dédiées. Selon les victoires de chaque protagoniste, illustrées par un gain de soldats en

plastique, les autres pourront à leur tour disputer des challenges supplémentaires, parcourant des circuits aux décors aussi variés que les objectifs nécessaires pour les remporter. Vous aurez compris que les items parsemant les pistes occupent une place particulière puisque selon leur nature et le type de challenge disputé, ils influeront plus ou moins

efficacement sur les conditions de victoire. Placés le

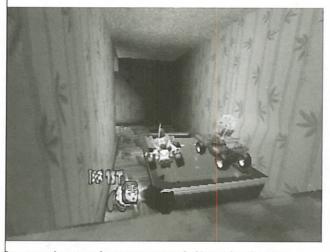
long des parcours sous la forme de paquets cadeaux apparaissant aléatoirement, ces bonus varient (pétard à réaction, ballon de plage, toupie, boule de billard, etc.) et disposent chacun à leur manière d'une fonction précise : attaque de l'adversaire vous précédant, immobilisation ou



Il vous faudra saisir les items les plus expéditifs pour battre os adversaires dans les arènes.



Les conditions de victoire sont très variables, allant du KO immédiat à la limite de temps autorisé.



Les raccourcis sont nombreux et permettent de dépasser les adversaires.

Toy Story Racer

Activision/Disney

Course d'arcade délirante Environ 300 francs 1 ou 2 joueurs

Nombre et variété des pistes et des modes de jeu, architecture des circuits, animation

Moins : Trop peu de diffé-rence de pilotage entre les onnages, vibrations de la manette trop faibles

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

87%

No limit

Les challenges proposés diffèrent selon le personnage dirigé. Avec les dix personnages, le jeu comporte pas moins de quatre-vingt épreuves partagées entre les courses contre-la-montre, les courses par KO - où le dernier de chaque tour est éliminé -, les courses contre cing ou

sept autres concurrents, les matchs par KO en arènes dédiées, etc. Le tout sur dix-neuf pistes aux décors variés : jardin enneigé, chambre désordonnée ou grenier poussiéreux.











Il y a souvent des embouteillages à l'entrée des tunnels.



La cuisine ne verra pas que des accidents domestiques.



Les pentes autorisent des dépassements tumultueux

ralentissement de celui qui vous colle aux roues, etc. Tous ces

> modes de jeu ne vaudraient rien sans une maniabilité et des graphismes qui tiennent la route, et c'est heureusement le cas. Les décors sont de très bonne facture. utilisant

des couleurs
de bon goût et des
architectures bien
pensées. Les pistes vous
proposent parfois
quelques bifurcations,
fort utiles pour dépasser
un adversaire, et plus
vous progresserez
dans les épreuves
respectives de chaque
jouet, plus vous devrez uti-

liser habilement et rapidement les

objets spéciaux. L'animation des véhicules et des attaques est très bien rendue, même si l'on regrette une impression de vitesse un peu légère. On notera par ailleurs un léger clipping dû certainement aux nombreux objets qui remplissent les pièces, et ici et là quelques défauts d'affichage mineurs, telles des parois qui deviennent transparentes pendant une seconde ou des plinthes de mur qui perdent leur texture l'espace d'un virage, mais dans l'ensemble, animation et graphismes se complètent à merveille, ceux-ci ne souffrant d'aucune déformation selon l'orientation de la caméra. La maniabilité des véhicules se montre très aisée, malheureusement les différences de pilotage d'un véhicule à l'autre sont minimes, seuls l'esthétique et le déroulement des challenges varient véritablement selon le personnage choisi. Pour la conduite elle-même, il s'agit la plupart du temps de déraper convenablement et d'adopter une conduite plutôt "glissante" au gré des courbes et des pentes. Au chapitre des reproches, on remarquera qu'une seule vue est disponible, ainsi qu'une gestion trop faible des vibrations de la manette analogique, celles-ci auraient en effet gagné à être plus présentes selon les accidents du terrain. Malgré ces petits griefs, Toy Story Racer est un excellent jeu de course drôle et entraînant qui succède dignement aux ténors du genre. Il prouve aussi que la PS One propose encore et toujours des produits dignes de considération.





Les arènes sont nombreuses et très variées.



Au fil de la progression de chaque personnage dans les différents challenges, vous aurez accès à de nouveaux protagonistes, tels que Rex le dinosaure, Monsieur Patate ou Bayonne le cochon!













C'est l'histoire d'un jeune garçon pacifiste qui lors d'un fâcheux concours de circonstances va devoir arriver premier.

 Comme beaucoup de jeux, cela commence par une guerre, un conflit meurtrier qui s'apprête à ravager une colonie spatiale en orbite autour de Jupiter. Sur cette station se trouve une usine

70E

Konami/Konami

Action/mecha Environ 500 francs 1- 2 joueurs (versus) Vitesse, maniabilité, cinématiques (démo jouable de Met... chut !) Moins : Beaucoup, beaucoup trop court, hélas... DualShock2

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

91%

expérimentale dont l'objectif est de conceyoir un Orbital Frame de nouvelle génération. Ce sont d'immenses robots dotés de nombreux pouvoirs, dont celui de voler. C'est pour cette raison que le groupe armé venu de Mars vient semer le trouble au sein de cette paisible population. Ils veulent le Dehuty, prototype d'un nouveau genre d'armement et sont prêts à détruire la station pour réussir. Malheureusement, des civils y



Certains objectifs demandent un peu de jugeote : ici, il faut détruire des générateurs au fusil sniper. Encore faut-il le trouver.

habitent également. Vous êtes Léo, un adolescent qui voit un ciel de feu s'abattre sur lui et les gens qu'il aime. Dans sa fuite, il essaie de se cacher

hangar et tombe dans le cockpit d'une étrange machine. Celle-ci lui explique qu'il se trouve dans le Jehuty et que la voix féminine qu'il entend est celle d'Ada, l'intelligence artificielle du robot. Après explications, Ada décide de passer les commandes à Léo. Graphiquement, bon

nombre de softs vont prendre un coup de vieux. Les décors sont certes très

corrects, sans pour autant être

révolutionnaires. Mais ce qui est stupéfiant, c'est l'aisance de mouvement des robots, et tout particulièrement celle du Jehuty. Effets métalliques et explosions de lumière, c'est un déluge que vous déclenchez d'une simple pression sur la touche d'attaque. Mais le jeu parle de

Un vaste huis clos

La colonie est divisée en plusieurs secteurs que vous devrez explorer en tous sens. Les ennemis réapparaissent lorsque vous quittez une zone, il faut donc s'assurer de ne rien oublier. Précisons que la plupart des décors peuvent être détruits, et si c'est le cas, on vous en tiendra rigueur lors des statistiques, à la fin du jeu.









La hotte du papa Noël

Les armes secondaires sont nombreuses et très utiles. Pour les exploiter, vous devez d'abord trouver des programmes. Ceux-ci sont cachés dans des containers, souvent protégés par des codes d'accès, que vous trouvez en détruisant quelques ennemis. Certaines de ces armes s'avérant nécessaires au déroulement du jeu, il est important d'explorer méticuleusement chaque zone. Se contenter de tout détruire ne suffit pas...







lui-même, il suffit de l'essayer pour se faire une raison : la Kojima Team a encore frappé.

Une telle vitesse de jeu ne pouvant pas aller sans une maniabilité irréprochable, ZOE est doté d'un système de commandes en béton armé. On en retiendra le principal, c'est-à-dire le système d'attaque. Avec la même touche, vous effectuerez quatre types d'assaut différents, en fonction de votre vitesse et de la distance qui vous sépare de votre cible. De loin, ce seront des tirs simples ou des missiles. De près, le Jehuty sort son sabre à énergie et enchaîne des combos dévas- certains ennemis.

tateurs. Cette facilité permet de se pencher plus avant sur la question des déplacements.

C'est ce que l'on appelle communément une grosse claque. Pas étonnant, quand on sait que les concepteurs n'en sont pas à leur premier coup d'éclat. Rappelez-vous : Metal Gear Solid, sur PSX. Court, mais intense. Telle est apparemment la marque de fabrique de la Kojima Team. Inutile de le nier : Zone Of The Enders est un jeu d'action pour névrosés en manque de sensations fortes. Vitesse et maniabilité ont rarement été si parfaitement orchestrés, dans un soft ou l'action devient souvent bien plus subtile que l'on croit. La seule chose à déplorer, et nous le regrettons, est la durée de vie, étonnamment courte, à



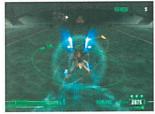
Face-à-face meurtrier : un seul robot sortira entier de ce canal... mais lequel ?



Le Jehuty paraît vraiment vivant avec des ondes d'énergie parcourant en permanence sa carrosserie.



Ceci est un container de Metatron, source d'énergie pour le Jehuty. On en trouve également en détruisant



Chaque cercle autour du robot correspond à un escadron d'ennemis. Distance et orientation, on est au courant en un instant.



Dès les premières minutes, les rétines explosent.

l'instar de MGS. Toutefois si vous optez pour l'intensité, à défaut de durée, vous ne serez pas déçu. Cependant n'oublions pas de préciser l'autre raison qui fait de ZOE un jeu très attendu : une démo jouable de Metal Gear Solid 2.



Versus à l'ennemi

Dès la première partie, vous débloguerez le mode versus. En fonction de vos statistiques (temps de jeu, nombre de civils sauvés, pourcentage de dégât infligé à la colonie...), vous aurez un certain nombre de robots jouables en mode versus. Ce mode est maniable et convivial, et, hormis la disparition des armes secondaires, toutes les actions du jeu sont possibles, comme par exemple immobiliser l'adversaire et le projeter dans un immeuble (et détruire le bâtiment). Une sorte de Virtual On, mais jouable.









Pokémon Puzzle League

Sacha est en train de se reposer sur la plage lorsqu'il reçoit un appel du professeur Chen. Celui-ci lui propose de prendre part au tournoi de puzzle Pokémon. Sacha se rend donc au village des puzzles Pokémon pour débuter sa quête ultime : devenir un grand maître de puzzle Pokémon!

Pokémon Puzzle League

Nintendo

Puzzle Game Environ 470 francs 1 ou 2 joueurs Plus : Un jeu très pren

Plus: Un jeu très prenant, les cris de tous les Pokémon Moïns: Trop cher, on ne

peut pas capturer de Pokémon, l'aspect "collection" n'est pas présent Observations : Manettes

robustes nécessaires!

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

88%

Comme vous avez pu le remarquer dans l'intro ci-dessus pleine de "puzzle Pokémon", le scénario vole au ras des pâquerettes. Une fois de plus, Nintendo exploite les bestioles virtuelles dans un jeu vidéo. Après avoir joué durant des heures avec cette cartouche, on les pardonne tant le jeu est à la fois prenant et bien réalisé (contrairement à Pokémon Snap qui péchait par son manque d'intérêt évident). Pokémon Puzzle League n'est autre que la version Nintendo 64 du Tetris Attack de la Nintendo Entertainment System (NES pour les intimes) qui, à l'époque mettait en scène Yoshi et ses compagnons de Yoshi's Island.

On ne prend pas les mêmes et on recommence!

Aujourd'hui, les Pokémon sont les vedettes du jeu. Celui-ci a été suffisamment amélioré pour nous offrir un nouveau challenge.



Qui va gagner, le rouge ou le bleu ?



Quand Rondoudou chante, les cubes ne montent plus, profitez-en pour réaliser des combos.



En 3D, le jeu est infernal!

La présentation est digne d'un épisode de la série et tous les menus sont aux couleurs des Pokémon. Les graphismes, quant à eux, s'avèrent de bonne qualité. Un gros effort a été fourni sur le son, les digitalisations des cris de Pokémon, les musiques, ainsi que les voix des différents protagonistes ont été réalisées à partir des dessins animés version française. Les fans se retrouvent donc en terrain connu en écoutant la voix criarde de Miaouss ou les élucubrations de la Team Rocket!

Le Gameplay : la patte "Nintendo"

Il est toujours très difficile d'expliquer le but et le maniement d'un jeu de Puzzle, nous allons néanmoins essayer puisque tel est notre métier ;-). La finalité du jeu consiste donc à éliminer les blocs qui apparaissent au bas de l'écran avant que ceux-ci ne touchent le haut du tableau (un *Tetris* à l'envers en quelque sorte !). Pour y arriver, il faut savoir que trois blocs de même couleur mis côte à côte, verticalement ou horizontalement, disparaissent en laissant un trou béant



La déception des fans de Pikachu?

Les vrais Pokémon maniaques ont un point commun : ils collectionnent!

Dans tous les jeux Pokémon, le joueur doit collectionner: des photos dans *Pokémon Snap*, des cartes des créatures dans *Pokémon rouge, bleu, jaune*, etc. Dans *Pokémon Puzzle League*, on ne gagne rien si ce n'est l'apparition de son nom dans le tableau des scores. Pourtant, chaque entraîneur dispose de trois Pokémon en début de partie et il aurait été judicieux d'avoir la possibilité de s'approprier les bestioles vaincues afin de se monter une petite col-







lection. Dommage, car la seule finalité ici est de gagner (c'est déjà ça !) des parties les unes après les autres afin de débloquer quatre dresseurs cachés... L'ambiance Pokémon en prend un sacré coup. que viendront occuper les blocs placés au-dessus. Pour déplacer les cubes, un curseur représenté par un rectangle blanc donne la possibilité de changer la position des blocs horizontalement et donc de réunir les éléments de même couleur. Que ceux qui n'ont pas compris ces explications se rassurent, une petite partie ou un petit tour dans le laboratoire du Professeur Chen donnent le loisir d'assimiler tous les rudiments du jeu en quelques minutes. Ceux qui aiment les jeux de casse-

tête n'auront pas de difficulté à apprécier ce titre, surtout si deux joueurs "humains" s'affrontent; dans ce cas les parties se révèleront longues et ardues! Attention, cela ne veut pas dire que les adversaires gérés par la N64 sont nuls, puisque le programme propose trois niveaux de difficulté (facile, moyen et difficile) qui combleront la majorité des joueurs même les plus aguerris.

Quelques variantes

Pokémon Puzzle League propose plusieurs options de jeu intéressantes. Certaines vous imposeront d'éliminer toutes les pièces en un temps limité, d'autres vous proposeront des challenges dans lesquels il s'agit de faire disparaître un certain nombre de lignes. Vous aurez même



Un match a priori facile pour Pepe.



En déplaçant le cube rouge, vous faites un combo de 4.

l'opportunité de créer vos propres puzzles ou bien de vous frotter au très surprenant mode 3D. Dans celui-ci, les cubes se trouvent placés dans un cylindre que l'on a le loisir de faire pivoter horizontalement, il faut donc surveiller tout ce qui se passe autour de celui-ci, ce qui rend le jeu beaucoup plus excitant. En conclusion, Pokémon Puzzle League constitue un très bon jeu, qui aurait même pu se passer de la licence Pokémon. Avec une maniabilité parfaite, une prise en main rapide et de nombreux challenges, cette cartouche plaira aux amateurs de jeu de puzzle, même s'ils n'aiment pas les créatures de Nintendo.

Pikapepe



Le combat cesse lorsque le dresseur n'a plus de Pokémon.

La ligue Puzzle League Pokémon

Le village est découpé en quartiers distincts où chaque section est "tenue" par un des protagonistes de la série.

Le laboratoire : le professeur Chen aide les joueurs à apprendre les règles de la league.

Le stade "un joueur" permet de disputer des parties contre les autres dresseurs afin de gagner les badges bien connus.

Le stade "deux joueurs" autorisera les affrontements entre joueurs humains, sachez que vous aurez trois Pokémon avec vous et qu'à chaque défaite, vous perdrez l'un d'entre eux !

L'Université Puzzle : pour améliorer vos techniques de jeu, Jacky et Marill vous soumettront des problèmes de plus en plus complexes vous offrant l'opportunité de réaliser des combos dévastateurs.

Le "Marathon" donne la capacité aux joueurs les plus aguerris de jouer jusqu'à épuisement !

La station : La team rocket y a établi son QG et vous proposera des challenges de plus en plus durs. Vous y découvrirez les membres de la Team Rocket 2 ! Mais chut je n'ai rien dit !

La zone temps : cet endroit est réservé à ceux qui aiment battre des records, deux minutes vous seront allouées pour réaliser le plus de points possibles, seuls les maîtres peuvent prétendre effectuer les combos nécessaires, mais, bon il y a toujours le facteur "chance du débutant" qui peut entrer en jeu ;-).













(-12: final Resistance

Pour la énième fois consécutive dans l'histoire vidéo-ludique, les aliens envahissent nos belles contrées urbanisées. Mais foi de Vaughan, ça ne se passera pas comme ça...



N'oubliez pas d'emporter un cerveau, car il faudra peut-être résoudre quelques énigmes...



C-12: Final Resistance

Sony CEE/SCE Studios Cambridge

Action/aventure
Moins de 400 francs
1 joueur
Plus : Le lock-on, l'ambiance, les décors
Moins : Des problèmes de caméra

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

89%

Nous voici donc une fois de plus transportés par notre PS One dans un futur proche, alors que la Terre est victime d'une invasion conduite par d'irréductibles extraterrestres belliqueux très peu portés sur le jardinage (ce ne sont pas des amis de E.T.). On ne connaît pas véritablement leurs objectifs, si ce n'est qu'une extermination méthodique de la race humaine semble prévue. Très coriaces, ces sales bêtes de l'espace ont la désagréable habitude

de "transformer" leurs prisonniers en cyborgs, qu'ils renvoient ensuite sur le champ de bataille. La seule solution pour la poignée d'humains, rassemblés en une ultime résistan-

ce, est d'utiliser la technologie des aliens contre eux. Le plan est simple : "transformer" le meilleur des guerriers afin d'en faire un cyborg quasi-invincible... Cet homme s'appelle Vaughan, il est le dernier espoir de l'humanité et c'est vous qui l'interprétez.

Les graphismes se montrent à la hauteur de ce à quoi nous avait habitués la petite boîte grise. D'honnêtes effets de lumière, des textures crédibles, mais surtout une bonne ambiance apocalyptique, ce sont là les premières choses qui frappent l'œil. Les décors de ville donnent vraiment l'impression de se trouver au milieu d'un chaos digne de la fin du monde. Immeubles à moitié écroulés, carcasses de voitures, foyers d'incendie épars, bref, nul besoin des aliens pour s'apercevoir que règne une atmosphère des plus dantesques. Le héros se manipule aisément, et une fonction de verrouillage évite de chercher les cibles pendant des heures.



Grâce à l'énergie de son bouclier, Vaughan peut envoyer une onde de choc paralysante.



Certaines bestioles sont immenses et très agressives. Cours, Vaughan, cours!

bonheur de tout psychotique, et certaines offrent un fort potentiel de destruction. Cependant, malgré sa mutation, Vaughan conserve tout de même un semblant de cerveau. et il devra en user pour résoudre les différentes énigmes qui parsèment les immenses niveaux. Au final, C-12 se présente comme un bon jeu d'action, avec une 3D concrète et solide. Cela n'a rien d'étonnant, puisque les concepteurs de ce petit bijou sont aussi responsables de la série MediEvil. Ils ont réalisé un très bon titre qui présente de multiples innovations malgré un thème plus qu'éculé.

Micanator

Multi-usage

A l'exception du sabre énergétique (l'arme avec laquelle vous démarrez), toutes les armes possèdent une deuxième fonction, que vous débloquerez après l'avoir suffisamment employée. Cela se traduit par une jauge dans le

Les armes disponibles feraient le

menu équipement, qui augmente à chaque utilisation de l'arme correspondante. Par exemple, la mitrailleuse peut lancer des grenades.





Posse Press recrute pour l'ensemble de ses magazines

Stagiaires - Ret STG

Domaine commercial/vente, développement (PHP/MySQL)
marketing/étude, journalisme
3 mois mini, convention de stage nécessaire.

Journaliste - Ret TPT

Bonne connaissance de l'univers des micro-ordinateurs de poche et lde l'internet mobile (Palm, Pocket PC, Psion, Wap...).
Bonne connaissance du PC et d'internet. Bonne plume, maîtrise de l'anglais. Convient pour une première expérience.

Envoyer candidatures et CV à

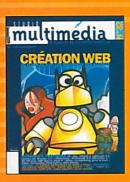
rcanonge@posse-press.com ou par courrier à Posse Press/Recrutement 47 avenue Paul Vaillant Couturier 94 257 Gentilly Cédex Tél 01 49 69 88 00 - Fax 01 49 69 88 10









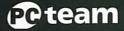


Découvrez les astuces et solutions des derniers jeux PC et console!

3615 PC TEAM*



Plus de 3000 astuces - Plus de 6500 logiciels en téléchargement Plus de 1000 petites annonces mises à jour





fear effect 2 : Retro Helix

Une grande dose de Resident Evil,
une lampée de Metal Gear Solid
et un soupçon de Tomb Raider: Fear Effect
premier du nom imposait un nouveau style,
hybride et génial. Fear Effect 2 continue et fait figure
d'unique concurrent face à Resident Evil: Code Veronica
et Dino Crisis 2. Robots mitrailleurs, mutants
énervés et décolletés plongeants...
Fear Effect 2 a tout pour plaire ...

 C'est par une introduction empreinte de mysticisme existentiel que débute le soft, développant une



Les armes que vous découvrirez provoquent des effets parfois spectaculaires.

Fear Effect 2 : Retro Helix

Eidos/Kronos

Action/Aventure
1 joueur,
Moins de 400 francs
Eidos Interactive/Kronos
Digital Entertainment
Plus Ambiance, scénario,
graphismes
Moins & Certaines énigmes

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

SUN

95%

réflexion sur la souffrance, l'origine de l'homme et son rapport sulfureux avec la génétique. Comme nous vous l'annoncions le mois dernier, Fear Effect 2: Retro Helix vous met dans la peau de deux mercenaires féminins particulièrement douées en informatique et en armes automatiques. Motivées en premier lieu par l'appât du gain, leur mission consiste à dérober une série de codes génétiques ; mais les choses ne seront pas si simples, et un enjeu autrement plus important se dévoilera au fil de l'aventure. Si le rapprochement avec Resident Evil

est immédiat, c'est parce qu'il lui emprunte le principe de personnages en 3D évoluant dans des décors en 2D

visibles uniquement sous un certain angle. Point de caméra "dynamique" comme dans

Resident Evil : Code
Veronica mais des
décors animés, tels
que le clignotement d'un voyant
lumineux ou les
rouages d'un mécanisme

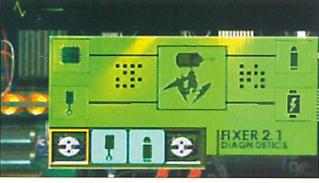
lique.
Votre personnage dispose
d'une bonne
palette de
mouvements:

métal-



Un pistolet dans chaque main, votre personnage peut ajuster deux cibles en même temps.

roulade, course, demi-tour rapide et accès à l'inventaire en temps réel sont autant de fonctions que vous devrez maîtriser si vous voulez survivre. La difficulté n'est pas spécialement élevée mais le scénario réserve des surprises qui vous laisseront au tapis si vous n'effectuez pas rapidement une action bien précise. Heureusement, les points de sauvegarde jalonnent le parcours à intervalles réguliers; n'hésitez pas à en user et abuser sous peine de recommencer une étape délicate. Dès le début du scénario, les deux



Vous pratiquerez aussi bien l'informatique que l'électronique, ici, la réparation d'un robot.

Du sang pas toujours frais

Fear Effect 2 est un jeu violent, n'hésitant pas à mettre en scène des séquences de mutilations, de tueries collectives et autres morts brutales. Cependant, aucune nausée ne vous prendra à la gorge tant cette violence permet l'immersion dans la complexité du scénario.













Ce mutant amical semble désireux de communiquer.

héroïnes, que vous maniez à tour de rôle (en fonction des aléas de l'aventure), possèdent un arsenal à faire frémir un armurier : mitraillette uzi, fusil d'assaut, fusil à pompe ou double pistolets façon Tomb Raider, etc., on se demande comment les femmes font pour avoir autant de choses dans leur sac à main. Cet arsenal sera à la mesure des nombreux adversaires que vous aurez à affronter : soldats hightech, robots surarmés, mutants

votre succès - ou votre échec, chaque type de décès de votre personnage étant mis en scène. Vous devrez également faire face à des zones truffées de pièges, faisant appel à vos réflexes sans négliger pour autant vos neurones. Le troisième type d'événement est le plus excitant, comme nous l'évoquions plus haut, certaines situations nécessitent une réaction particulière de votre part, sans quoi vous perd-

rez la vie. Cet aspect "rester à l'affût" renforce efficacement le suspense dégagé par le scénario très prenant et très habilement mis en scène. Son langage est résolument adulte, que ce soit dans la tenue et le déhanchement de ses héroïnes, dans la violence de certaines scènes ou dans l'intelligence de la trame principale (voir encadrés). Graphiquement, Fear Effect 2 dispose d'une réalisation exceptionnelle, exploitant parfaitement les capacités matérielles de la PS One. Le style manga futuriste des éléments visuels est soutenu par des animations très convaincantes et des bruitages de qualité. Vous aurez ainsi le loisir d'apercevoir des ombres qui passent sur le mur tandis qu'un raclement sourd se fait entendre derrière une porte. La maniabilité des personnages se révèle très intuitive, offrant un système de visée automatique et des mouvements très pratique, même si ceux-ci sont parfois stupidement gênés par l'environnement. On reprochera

également un certain manque de clarté dans les décors, surtout lorsque l'angle de la caméra est éloigné du personnage. Une grande pièce pleine d'ennemis offre alors une situation vraiment stressante, mais vous êtes là pour ça, non?

Grenouille



Le bon goût en action

Ces images proviennent d'une cassette

hasard. Admirez le ton cynique de cette

vidéo que votre héroïne trouve par

publicité.







es décors sont vastes et très détaillés.

No comment.

humains ou animaux, etc. Mais Fear Effect 2 ne se limite pas à cet aspect action, loin de là, puisque vous devrez résoudre beaucoup d'énigmes, plus proches de celles de Dino Crisis que de Resident Evil ; il vous faudra faire travailler vos méninges à plusieurs reprises dans des énigmes assez logiques dans l'ensemble mais suffisamment corsées pour dérouter un enfant. Saisissez tous les objets qui traînent, combinés avec d'autres ou employés seuls, ils vous seront touours utiles pour effectuer une action nécessaire, auguel cas, une petite scène cinématique illustre



Scrutez l'environnement afin de récolter tous les objets qui trainent.





Kengo

Entraînez-vous afin de devenir le meilleur combattant à l'épée, n'ayez aucune pitié pour votre adversaire et vous serez vite récompensé par la gloire.

Kengo n'est pas un jeu de baston comme les autres, il ne suffira pas de frapper sans relâche pour gagner la partie. Tout s'enchaîne très vite et un faux pas de votre part vous enverra en enfer. Vous souvenez-

Kengo

Crave/Ubi Soft

Jeu de baston au Katana Environ 400 francs 1 à 2 joueurs Le gameplay, le mode scénarisé Moins : Quelques points graphiques, manque de musique

L'entraînement, c'est le plus important!

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

89%

vous de Bushido Balde qui fit fureur chez les amateurs de simulation de combat ? Oui, il faut plutôt parler de simulation car le gameplay n'a rien à voir avec un Soulbalde ou autre titre de combat plus traditionnel. Dans le soft cité plus haut, un seul coup d'épée bien placé donnait la mort à votre ennemi. Dans Kengo, le genre est repris mais il faudra plus d'une frappe pour détrôner l'adversaire. Tout se joue sur un système de parades et d'attaques incessantes qui doivent être



parfaitement exécutées afin de remporter la victoire. L'esquive est un des mouvements possibles mais vous demandera beaucoup d'habileté ; en contrepartie, vous bénéficierez de l'a-



Choisissez votre combattant.

vantage en frappant de dos l'autre combattant.

Mode scénarisé contre l'arcade pure...

Si vous voulez jouer seul, deux propositions s'offrent à vous : le mode évolution ou le mode Tournament. Le premier s'avère beaucoup plus intéressant

> que le second puisque vous aurez l'opportunité de faire évoluer votre personnage grâce à une multitude d'épreuves que l'on vous fait passer. Vous apprendrez





L'esquive : du grand art tout en mouvement !

A part l'attaque et la parade, un troisième mouvement s'ajoute à cette panoplie : l'esquive. Elle peut se révéler utile lorsque vous vous trouvez en mauvaise posture. En exécutant cette action, vous pourrez frapper votre adversaire qui se trouvera dos à vous. Regardez les photos et appréciez cette technique très subtile.









Joli coup.





Il ne peut vous échapper.



Droit dans les yeux.

s'appliquent en fonction de la position et de la provenance de la lumière et de plus, restent proportionnelles à la taille des éléments. Par ailleurs, la bande-son ne détiendra pas la palme de l'excellence car elle se voit totalement démunie d'éléments musicaux qui auraient sans doute contribué à rythmer le gameplay ainsi que l'immersion du joueur dans la peau de son héros. En ce qui concerne la maniabilité, il faut admettre qu'elle s'avère particulière au point de déstabiliser les professionnels de Soulblade et autres titres de cette catégorie. On parlera plus de réalisme dans notre cas. Vous comprendrez en quelques secondes que l'on a affaire à une jouabilité proche de Bushido Blade. Vous ne donnerez pas vingt coups à votre adversaire car cing suffiront pour que vous sortiez victorieux. En bref, nous pouvons vous affirmer que Kengo ne sera pas de trop dans votre collection de bons jeux sur PS2 car son intérêt dépasse la plupart des autres logiciels ludiques de ce type.

tout d'abord à maîtriser les différents mouvements qui font partie intégrante du jeu. Vous commencerez par l'attague. Vous devrez toucher cinq fois votre maître pour passer au test suivant. Ensuite, vous devrez savoir parer les coups de vos adversaires afin de ne pas vous voir déstabilisé, ce qui pourrait provoquer votre mort sur-le-champ. En dernier lieu, l'esquive se révèlera comme la dernière étape de votre apprentissage de guerrier japonais. Une fois devenu un combattant averti, vous devrez passer



me. Les décors et les personnages

textures. Nous apprécions le travail

apporté à la précision de l'environnement 3D quant au nombre d'enti-

tés gérées par le système. Aussi,

vous trouverez sans doute agréable

à vos yeux la variété et la fluidité

Néanmoins, nous reprocherons au

titre une certaine monotonie des

couleurs dont les nuances tournent

énormément autour du gris. Nous

chaleur apportant ainsi un peu plus

de folklore à l'ensemble. En se foca-

lisant sur les effets employés, nous

sommes arrivés à cette conclusion :

nous avons retenu qu'un effort se

ressentait dans la réalisation des

Malheureusement, ceux des person-

nages n'y étaient pas, d'autant que

les ombres font acte de présence et

se trouvent très bien gérées. Elles

reflets sur les sols.

aurions souhaité un peu plus de

des mouvements exécutés.

sont fouillés et soignés pour les

Inutile de l'achever...

une multitude de tests en battant votre maître dont le niveau s'accroît et donc devient de plus en plus difficile. Quand vous atteindrez ce stade, au bout de quelques minutes de jeu (pour les experts !), vous aurez accès à un nouveau mode d'entraînement qui consiste à vous former tout seul en utilisant des méthodes traditionnelles tels que le découpage de bambous ou le travail de l'esprit. Vous serez alors placé sous la cascade d'un torrent et devrez tenir pendant un temps donné. A la suite de cela, vous gagnerez des points d'expérience qui feront progresser les domaines travaillés durant l'épreuve passée. Vos statistique se révèleront très importantes car vous y gagnerez rapidité, force mentale, endurance, technique et puissance de frappe. Au départ, votre personnage s'avère vraiment mauvais au point de ne pas arriver à enchaîner plus de deux mouvements rapides d'une seule traite sous peine de se fatiquer et de se prendre une multitude de coups. Une seule solution subsiste pour remédier à ce problème : l'entraînement. En faisant monter vos statistiques, soit par le combat, soit par les épreuves en solo, vous augmentez vos chances de gagner les affrontements qui deviennent de plus en plus rudes. Il faudra à tout prix que la victoire soit l'unique résultat de vos efforts afin que vous puissiez incarner le mythe du meilleur guerrier qui ait existé jusqu'à maintenant. Le second mode de jeu vous permettra d'enchaîner une suite de matchs contre la machine et d'achever le programme comme dans la plupart des jeux d'arcade. Vous finirez par gagner de nouveaux personnages plus forts afin de les utiliser dans la partie consacrée au multijoueurs traditionnel appelé communément "versus".

Un moteur de jeu et des caractéristiques surprenantes

La PS2 est censée nous montrer de belles images au vu des spécificités de la

machine. Jusqu'à maintenant, on trouvait peu de titres qui pouvaient nous inciter à investir dans une telle bête de course. A présent, vous aurez la possibilité d'ajouter à cette liste ce jeu que nous testons. En effet, Kengo se montre à la hauteur en matière

d'esthétis-





Iss Pro Evolution 2

Konami revient sur PS One avec la sortie de son dernier jeu de foot :-Iss Pro Evolution 2.Les amateurs ne seront pas déçus car l'éditeur nippon propose environ soixante-dix équipes pour satisfaire tous les mordus de football sur console.

 On retrouve des stars telles que Zidane, Davids, Figo, Batistuta et tous les autres. Toutes les équipes

de la première version sont présentes et de nouveaux clubs européens ont été ajoutés, ainsi que



Et goal, goal, goal!

quelques clubs sud-américains. En ce qui concerne les modes de jeux, certaines améliorations ont été apportées. En mode Ligue Master, comme dans le précédent *Iss*, le but est de mener une équipe de footballeurs inconnus à la victoire. On gagne des points en remportant



Admirez la magnifique envolée du gardien.

ZKONAMI ZKONAMI ZK

les matches qui donnent l'opportunité d'acheter les meilleurs joueurs du moment pour constituer sa propre équipe. Toutefois, ici, le mode est organisé en deux divisions ce qui suscite un certain intérêt. Graphiquement, même si le jeu ne se montre pas très impressionnant, il reste agréable, notamment grâce à une bonne animation des footballeurs. A un joueur, les

Iss Pro Evolution sont moins lassants que les autres titres car l'intelligence artificielle s'avère bien développée. Si vous menez au score, votre adversaire adoptera une stratégie offensive et ses attaquants s'abattront sur vous. Inversement, si vous perdez, il se repliera pour consolider sa défense. Konami semble avoir encore progressé sur ce point dans cette seconde version mais on trouve tout de même

quelques failles qui ne retirent rien à l'intérêt du jeu. C'est donc bien contre un adversaire humain que la simulation de football prendra toute son ampleur et surtout que la pression sera la plus grande. On notera que les joueurs peu-

vent se blesser ce qui oblige à gérer les effectifs. Konami nous plonge dans l'ambiance des grands stades avec ce jeu qui plaira sûrement à ceux qui découvrent la série des *Iss*. Néanmoins, il pourra éventuellement décevoir certains fans par un léger manque de réelles innovations...

G. Raroldz

Iss Pro Evolution 2

Konami	
Jeu de foot	
Environ 350 francs	
1 ou 2 joueurs	
Plus : De bonnes anima-	
tions, une prise en main immédiate	
Moins : Les graphismes	
sont un peu en reste	
Observation : Se joue au	
stick analogique	
GRAPHISMES	4.00
	9
ANIMATION	4
	5
JOUABILITÉ	(··)
- CONTRACTOR	9
SON	(-)
Jon	ال
22	0/

(B)

Un jeu quasi instinctif

La maniabilité contribue largement au charme du jeu car la prise en main est rapide. Les dribbles s'effectuent avec la croix directionnelle et les différentes passes avec une ou plusieurs touches. La seule difficulté consiste peut-être en la gestion de la puissance des tirs qui, une fois maîtrisée, donne la possibilité de réaliser des frappes d'une grande précision.



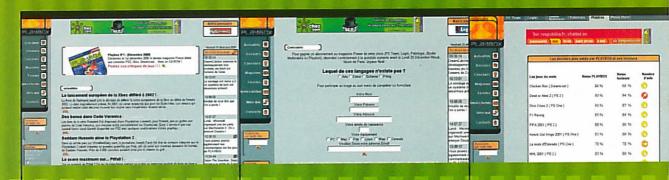






PLBUBUX

Découvrez les sites de Playbox!



Découvrez toute les nouveautés du jeu vidéo et réagissez à l'actualité



News

Toute l'actualité des consoles, du jeu, du net... en direct de la rédaction Commentez en temps réel les dépêches quotidiennes



Dossiers

Les meilleurs articles de Playbox accessibles sur le



Concours

Gagnez des abonnements, des logiciels, des bouquins...





Magazine

Découvrez en avant première le sommaire du prochain numéro

Forums

Questions techniques, avis d'experts... discutez avec les lecteurs et les journalistes.

Votre avis

Notez les jeux du mois, com-parez vos impressions à celle des journalistes, rédigez vos propres critiques de jeux.

Service lecteur

Une publicité ou un produit a attiré votre attention dans le magazine ? Commandez d'un click de souris de la documentation.

http://playbox.posse-press.com





Shadow Of Memory

Depuis Silent Hill de Konami, les joueurs férus de survivalhorror ont réalisé que Capcom et Squaresoft avaient enfin un adversaire de valeur dans ce domaine. Pendant ce temps, sur PS2, le temps était au calme plat... Enfin, ça c'était avant l'arrivée de Shadow Of Memory...

Une magnifique introduction ouvre le bal qu'est Shadow Of Memory. Sur un fond ressemblant à un parchemin, on assiste à une courte scène d'aspect onirique nous montrant un jeune garçon.

Shadow Of Memory

Konami

Survival/Enquête temporelle Moins de 400 francs Plus : De l'innovation, une beauté sans faille Moins : A quand la suite ?

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

94%

Il observe par la fenêtre un homme en train de marcher. Suite à cela, la page de présentation, magique, nous met dans l'ambiance : une douce mélodie tout droit sortie des boîtes à musique de notre enfance nous prévient que Shadow Of Memory n'est pas un jeu comme les autres.

Au commencement...

La façon dont débute le jeu ne contredit pas cette impression : un

cette impression : un homme sortant d'un café est suivi à son insu par une ombre. La caméra, virevoltante et la musique, envoûtante, nous préparent au drame inévitable... L'homme se fait poignarder et tombe, mort. Quelques

instants passent et



Il ne faut jamais parler à son double !

une voix désincarnée nous apprend ensuite qu'une chance de changer notre destin nous a été accordée. C'est alors que nous repartons aux commandes de l'homme, un certain Eike, affronter un futur improbable... Ce qui frappe c'est l'incroyable sensation de liberté que l'on ressent. Il se dirige comme dans Parasite Eve premier du nom et non comme un Resident Evil: il suffit d'appuyer à gauche pour aller à gauche. Finie l'époque où il fallait d'abord se positionner dans la bonne direction puis appuyer sur avant pour se déplacer. De la complexité du temps

Une fois revenu à la vie et de retour au café, nous disposons d'un outil de taille pour changer le cours de notre destin : un digipad. Il permet de passer d'une époque à une autre dès que cela est nécessaire. Par la suite, on pourra le faire pratiquement à loisir. Ainsi, plus le temps passe et plus on effectue de changements dans le présent (ce qui modifie le futur). Bien évidemment, tout cela se complique car Eike, qui en a assez de mourir constamment, décidera d'aller dans le passé pour couper le mal à la racine. On prendra alors conscience de ce qu'est vraiment le destin : une multicausalité faite d'interpénétrations de causes et de conséquences où tout change sans cesse (nd MHZ : il prend des cachets depuis qu'il joue à SOM). Pour complexifier davantage la chose, les programmeurs de Konami ont imposé quatre limitations importantes. La première, d'ordre temporel, est simple : vous ne pouvez pas rester indéfiniment dans une époque qui n'est pas celle dont vous provenez. La deuxième, vitale, est de ne pas oublier de recharger son digipad de temps à autre en collectant de petites boules d'énergie afin d'être en mesu-



Tout change, rien ne change...

Lors de vos voyages temporels, vous ferez d'amusantes découvertes qui, si elles ne font pas toujours avancer l'enquête, améliorent l'ambiance. Vous remarquerez ainsi à qui ressemble telle personne, la façon dont les bâtisses se modifient au cours des années, etc.









re de changer d'époque au moment opportun. La troisième, non des moindres, consiste à ne pas oublier l'heure probable de notre mort indiquée par la
voyante (si vous êtes allé la voir): un compteur apparaît de temps à autre et
vous indique la date et l'heure en cours dans votre époque d'origine. Si vous
l'oubliez, vous êtes rappelé par le destin et assassiné. Enfin, la quatrième
limitation réside en une simple équation: si vous entrez en contact physique
avec un Eike - et ce, quelle que soit l'époque - vous disparaissez tous les deux
et mourez définitivement. Vous annulez donc purement et simplement votre
existence (on a testé pour vous).

Un jeu atypique mais de qualité

La tâche qui vous attend est donc ardue mais quel plaisir! Dès les premières minutes, sensations garanties! Vous n'aurez de cesse de tenter d'échapper à la mort. Vous aurez recours à différentes méthodes pour survivre et deviendrez paranoïaque par la même occasion : vous vous entourerez de gens, regarderez souvent derrière vous, ferez attention à l'heure, observerez minutieusement chaque objet "suspect", surveillerez ce que vous mangez, buvez, respirez, etc. Bien entendu, Eike étant un héros (ordinaire, certes, mais un héros tout de même), il tentera également de modifier les destinées des êtres qui ui sont chers lorsque le malheur fait irruption dans leur destin. Eike est donc un peu justicier en plus d'être à moitié condamné. Heureusement, le sauver sera votre tâche et de toute manière le plaisir que l'on éprouve durant une partie de Shadow Of Memory est tel que plus rien n'a d'importance. Les mélodies y sont évidemment pour quelque chose : elles sont toutes très inspirées et passent allègrement d'un style à l'autre : B.O de film fantastique, ambient, trip-hop, classique... Tout porte à croire que graphistes et compositeurs ont travaillé de concert pour constituer cette ambiance si particulière. Il n'y a aucune fausse note dans le style musical. Chaque passage, chaque note, tout est parfaitement accordé à l'action en cours et le suspense n'en est que plus grand. Même les voix, synchronisées avec les sous-titres et les mouvements des lèvres des personnages, sont excellentes. A noter que les sous-titres peu-

vent être mis en anglais, français, allemand, italien et espagnol.

Une beauté sans faille et un intérêt jamais démenti

C'est le constat que l'on est forcé de faire : tout est magnifique. Les ombres des personnages sont de très bonne facture, la luminosité est travaillée et les effets spéciaux discrets mais efficaces. Par exemple, le vortex servant de loading et de transition entre les époques donne immédiatement l'impression d'effectuer un voyage temporel. Chaque

détail, du gameplay à l'anima-

tion, des musiques aux voix,
des graphismes au scénario, tout a été
travaillé, peaufiné et amené au niveau d'une
œuvre d'art. Après tout, le principal lorsque l'on
joue à un jeu vidéo, c'est d'être totalement immergé dans l'atmosphère de celui-ci. Shadow Of Memory
fait bien plus que cela : il apporte cette fraîcheur que
les joueurs attendaient depuis si longtemps.

Pimousse

Comme d'habitude...

Vous sortez, marchez et pof...
vous mourez d'une manière atroce.
Vous revenez un peu en arrière dans
le temps, changez d'époque, discutez avec des gens et pof... vous
mourez. Il n'y a pas à dire, vu la
beauté du titre, il est dur de ne pas
se laisser distraire... (et pof!).

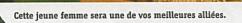




De l'art de la survie (et de la durée de vie)



Pour vivre un peu plus longtemps et savoir qui veut vous tuer, il va falloir réfléchir et ruser. Cela ne sera probablement pas suffisant pour avoir la meilleure fin possible dans le jeu. En effet, percer tous les mystères entourant les évènements se concentrant autour de vous ne se fera pas en un jour. A vous de trouver comment avoir les cinq fins différentes...





Starlancer

Crave Entertainment nous propose une petite ballade spatiale, à but non touristique. La tête dans les étoiles et les mains soudées aux commandes de votre appareil, c'est parti !!!

Starlancer est à l'origine un jeu PC, développé par Digital Anvil, nom connu et réputé pour être associé à celui de Wing Commander, série de softs qui font figure de référence en la matière. Nous attendions donc le résultat avec impatience...

spectaculaires, cohérence des sources lumineuses, animation irréprochable, bref, cette machine n'a rien à prouver en ce qui concerne les conversions PC, Warhog nous ayant gratifiés d'une bonne et fidèle adaptation.

Graphiquement, le rendu ne fait

pas défaut à la Dreamcast. Effets

Vous voici donc au milieu d'une guerre meurtrière se déroulant dans le vide intersidéral. Vous êtes un pilote de chasseur, et votre mission consiste à suivre les ordres donnés lors des briefings. Il n'y a hélas aucune traduction, aucun sous-titre, et il est par conséquent ardu de bien saisir les objectifs lorsqu'ils deviennent complexes. Après l'écran d'armement, le départ est donné. Première

Starlancer

Crave Entertainment/Warhog

Space simulation
Environ 400 francs
1 joueur
Plus : Pilotage souple,
ambiance très réussie
Moins : Une absence totale de traduction et de
sous-titres génant horriblement la compréhension du jeu
Observation : Manette DC,
VMS

GRAPHISMES

ANIMATION



JOUABILITÉ

SON



80%



Dans l'immensité du vide intersidéral, personne ne vous entendra crier...



Un tir croisé mal anticipé, et c'est le drame... Regardez votre radar, ça aide. constatation: le pilotage est assez agréable. Les commandes répondent parfaitement, et les petits détails ne manquent pas (la possibilité de caler sa vitesse sur celle d'une cible, par exemple). Pour adapter le clavier PC à la manette Dreamcast, Warhog a utilisé deux touches de fonction, qui une fois maintenues donnent le moyen d'accéder à d'autres commandes avec le reste des touches. Il s'agit d'un système certes un peu compliqué, mais au bout de quelques parties, on se rend compte que cela offre beaucoup plus de contrôle sur le pilotage.

L'ambiance "galactique" est très réussie. L'espace, habituellement vide dans ce genre de jeu est ici un peu plus concret. Les étoiles proches ou lointaines, donnant des effets de contre-jour, les nuages de poussières, les champs d'astéroïdes, mais surtout les immenses vaisseaux ennemis et alliés: les éléments aident à se repérer à 360°.

Starlancer était un titre très attendu sur Dreamcast depuis sa sortie PC. Il possède en effet toutes les caractéristiques d'un bon jeu, si on oublie l'impardonnable absence de traduction. Ce genre d'omission rend l'analogie

plus facile avec les shoot'em'up, puisque l'on se retrouve le plus souvent réduit au plus simple des choix : rouge, je tire, vert, c'est un copain. Il est de plus très énervant en cours de mission de ne pas comprendre certains dialogues entre les pilotes, qui sont souvent informatifs et bien utiles. Gardons tout de même à l'esprit que nous avons affaire à un genre de produit encore peu répandu sur la Dreamcast, console en train de finir doucement ses jours...

Micanator



Titre encadré

Avant chaque mission, vous avez la possibilité de configurer l'équipement de votre appareil en fonction de vos besoins et de votre style de pilotage. Missiles, roquettes, torpilles, mais aussi réserve de carburant ou encore

bouclier renforcé, ce n'est pas le matériel qui manque pour favoriser la victoire. De plus en plus d'objets et d'appareils deviennent disponibles au fil du jeu.





OFFRE SPÉCIALE PLAYBOX Nº 5

Les meilleurs accessoires pour vos consoles!



11 numéros de Playbox avec un vidéo-CD + au choix :

- · Guillemot Trilogy 64 pour Nintendo 64
- Thrustmaster Shock² Ultra Analog Controller pour PlayStation, PlayStation 2 et PS one
- Thrustmaster Analog Controller pour Dreamcast
- · Guillemot Rayman holiday color pocket pour GameBoy

= 439 francs

Soit jusqu'à 30 % de réduction

au choix

Les marques Nintendo, Dreamcast, PlayStation, PS one, Thrustmaster et Guillemot sont des marques déposées par leur propriétaires respectifs.









5

~									
С	Ш	P	П	_	R	Ē	P	П	

Dui, je souhaite m'abonner à Playbox pour un an.	
Formule 1: abonnement d'un an à Playbox avec un vidéo CD offert chaque mois + un accessoire au choix, 439 francs*.	PLaybox [5
'accessoire me parviendra séparément, en colissimo suivi. Veuillez cocher votre choix : 1. N64 □ 2. PSX □ 3. DC □ 4. G	Boy □
☐ Formule 2 : abonnement d'un an à Playbox avec un vidéo CD offert chaque mois, 319 francs.	
	4
lom: Adresse:	
él :	
Ci-joint un règlement de francs, par □ chèque bancaire, □ mandat postal à l'ordre de Posse Press.	
Carte bancaire: n° CB	Date et signature obligatoires :

En cas de paiement par carte bancaire, vous pouvez aussi commander :

Par téléphone : 01 49 69 88 00 du lundi au vendredi de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 18h00.

Par fax: 01 49 69 88 10, 7 jours sur 7, 24 heures sur 24. Sur Internet: www.posse-press.com

Offre à renvoyer à Playbox/Abonnements, 47, avenue Paul Vaillant-Couturier, 94257 Gentilly Cedex

Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger, ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement. *Offre valable jusqu'au 10 mai 2001 (cachet de la poste faisant foi).

Informatiques et libertés: en application de l'article 127 de la lai du 6 janvier 1978, relative à l'informatique et aux libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant en vous adressant à notre siège social. Les informations requises sont nécessaires à l'établissement de votre commande. Elles pourront également etre cédées à des organismes extérieurs, sauf indication contraire de votre part.



Tiger Woods PGA Tour 2001

Bien loin des jeux de combats acharnés entre collégiens rivaux et des courses effrénées de bolides surpuissants, Tiger Woods vous propose une promenade rafraîchissante et apaisante sur des pelouses bien entretenues.

Comme son nom l'indique, Tiger Woods PGA Tour 2001 est une simulation de golf qui reprend les sportifs originaux du PGA Tour; vous

Tiger Woods PGA Tour 2001

EA Sport

Simulation de golf Environ 350 francs Un à quatre joueurs Plus : Simulation très complète

Moins : Petit nombre de parcours, caméras pas assez libres

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

50

89%

pourrez donc incarner Tiger Woods, Stewart Cink et quatre autres champions sur trois parcours entiers. Parmi les sept modes de jeu proposés, vous avez tout loisir de vous entraîner sur un trou précis, disputer un challenge contre un adversaire unique ou effectuer un tournoi complet en gagnant une somme d'argent à la fin de chaque épreuve. Les novices du genre commenceront par suivre les quelques leçons du mode entraînement afin d'apprendre le swing, le drive ou le putt, en tenant compte des accidents du terrain, de la force du vent ou encore du club choisi, celui-ci affectant grandement la justesse de la frappe. En ce qui concerne les parcours, vous aurez accès à ceux de Poppy Hills, Peeble Beach et Spyglass Hill, entièrement reproduits pour l'occasion. Si l'environnement naturel des lieux est représenté intégralement, on regrettera une



Le petit drapeau en bas, à droite de l'écran vous indique la force et la direction du vent.



La touche R2 détermine l'inclinaison que vous souhaitez donner à votre coup.



Il est possible de personnaliser l'apparence de votre joueur ainsi que les caractéristiques de ses clubs.

certaine immobilité des décors, trop souvent en 2D fixe et quelque peu "inconsistants". Cependant, ce défaut graphique n'enlèvera rien à la modélisation des golfeurs professionnels, bénéficiant, quant à eux, d'une reproduction soignée jusque dans les expressions du visage. L'ensemble des touches de la Dual Shock se trouvent ici exploitées : le cercle sert à "zoomer" sur le green, la croix numérique vous permet de définir la direction de votre frappe, la touche R2 vous donne la possibilité d'orienter verticalement votre club, etc. Vous avez même le loisir d'opérer un effet sur la balle en plein vol. Seul point négatif parmi ce panel très complet : le stick analogique gauche servant à effectuer les coups n'offre pas une maniabilité très intuitive et la gestion de la force de frappe vous demandera un minimum de pratique. En outre, le système de caméras ne nous a pas entièrement convaincus du fait d'un certain manque de liberté ; on aurait apprécié de pouvoir observer l'ensemble du terrain sous tous les angles avant de tenter un coup. Malgré ces quelques défauts, Tiger Woods PGA Tour 2001 offre une excellente simulation aux fans de golf et grossit les rangs des bons softs sur PlayStation 2.

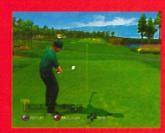
Grenouille



Titre encadré

Le mode "entraînement" vous offre l'opportunité de jouer comme vous l'entendez mais également de recevoir quelques conseils très utiles pour maîtriser les mouvements de base et appréhender le terrain.









NBA 2 Night

Konami débarque sur tous les plans ce mois-ci! Cette fois, il nous propose une simulation de basket d'excellente facture sur PlayStation 2 avec NBA 2 Night. Il ne vous reste plus qu'à vous lancer dans les saisons endiablées de la NBA avec l'une des cinquante-quatre équipes américaines disponibles.

On retrouve tous les avantages des jeux de sport de Konami. La maniabilité est une fois de plus surprenante. On maîtrise rapidement les rebonds, les feintes ou

lles jambes de l'adversaire... Au départ seuls les gestes défensifs sont difficiles à réaliser, comme par exemple les interceptions. L'animation est correcte et les mouvements des joueurs se montrent assez fluides grâce à une bonne motion capture. Malheureusement les déplacements sont un peu lents, ce qui retire du réalisme aux contres. Cependant, le progrès se

situe surtout sur le plan graphique. L'équipe de développeurs a fourni un gros travail en ce qui concerne les graphismes de NBA 2 Night, contrairement à ce que l'on a pu



voir jusqu'à présent. Les textures des joueurs sont divines, le gabarit des basketteurs vraiment impressionnant : cette simulation est très esthétique. Les ralentis des plus beaux paniers sont somptueux et bien réalisés. Les gros plans dans la raquette n'en rendent les dunks que plus esthétiques. Seul point noir : les spectateurs restent quasiment inanimés malgré les cris d'encouragement qu'ils poussent.

NBA 2 Night est, sans aucun doute, une des références du basket sur

console nouvelle génération, néanmoins on peut lui reprocher un certain manque d'originalité, notamment en ce qui concerne les modes de jeu...



encore les contre-attaques fulgurantes qui permettent de réaliser des dunks assez spectaculaires. Chaque joueur a son style de dunks. Les différents types de passes sont aussi fort sympathiques avec la possibilité de passer dans le dos ou encore entre

NBA 2 Night

Environ 400 francs 1 ou 2 joueurs Une bonne maniabilité, des graphismes Les déplacements **GRAPHISMES** ANIMATION JOUABILITÉ SON 90%

Une ambiance survoltée

L'atmosphère a été particulièrement soignée dans NBA 2 Night. Au début de chaque rencontre, les joueurs arrivent un par un sous un festival de feux d'artifice. On peut découvrir de nombreux détails comme des images des remplaçants très décontractés sur le banc ou encore la présence des journalistes sous le panier. Konami a même pensé à reprendre les mélodies d'orgue qui servent à enflammer la foule aux Etats-Unis. On retrouve vraiment l'ambiance du show à l'américaine.







Au ralenti et en gros plan, c'est encore plus impressionnant.



Time (risis: Project Titan

Time Crisis a permis aux jeux de tir en vue subjective de revenir au premier plan dans l'esprit des joueurs. Le principe de ce jeu d'arcade est similaire à celui de Virtua Cop puisqu'il faut simplement liquider les bandes de terroristes et de criminels qui sèment la panique sur la population. Pour ce nouvel opus, rien n'a changé...



Ennemi à une heure.

Time Crisis : Project Titan

Namco/Namco

Tir en vue subjective
Moins de 400 francs
1 joueur
Plus : Bruce Willis
n'a qu'à bien se tenir!
Moins : Des graphismes
un peu vieillots
Observation : Bien plus
fun à jouer lorsque l'on
possède le pistolet

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

-

SON

90%

Une bande de vilains prépare un sale coup et c'est à vous qu'incombe la lourde tâche de les arrêter. Les différents protagonistes (le héros, le personnage à sauver, les méchants et leurs acolytes...) sont présentés dans un style à mi-chemin entre James Bond et la série des Die Hard. PlayStation oblige, on n'est pas vraiment transcendé par les graphismes mais pour les fans du premier épisode le charme devrait opérer. Par le biais d'un menu bien mince et quelques options à paramétrer (vies, calibrage de la visée au pistolet), on accède au jeu proprement dit. Le temps de prendre ses marques, d'apprendre à viser correctement et de saisir le principe du rechargement, vous serez game over! Heureusement,

après quelques essais infructueux (on sait où se trouvent les ennemis), on commence à s'identifier à un héros des temps modernes. En ce sens, on peut dire que Time Crisis: Project Titan fonctionne à merveille. On se prend rapidement au jeu : on se cache et on recharge son arme tout en surveillant le compte à rebours (d'où le titre). En effet, celui-ci, inexorable, vous poussera dans vos derniers retranchements car il faut impérativement arriver à liquider tous les ennemis d'une zone avant de pouvoir accéder à la suivante. C'est d'ailleurs là où réside la subtilité du titre. Non content de devoir viser juste, vous devrez également saisir en un clin d'œil les mouvements de vos adversaires et savoir où ils se cachent, Cependant, même si certains vous donneront du fil à retordre, l'intelligence artificielle reste basique. C'est davantage une question de réflexe et



Il ne faut pas se fier au calme de ce patio...

d'habitude plutôt qu'un réel exercice d'intelligence.
Ce nouveau Time Crisis est un bon jeu d'arcade. La durée de vie devrait être similaire aux autres titres du genre, c'est-à-dire relativement courte. Les amateurs du genre ne s'y tromperont pas, House

Of The Dead 2 est bien le meilleur mais sur Dreamcast... Quoi qu'il en soit, Time Crisi: Project Titan sur PS One reste un bon titre de shoot pour les fans.

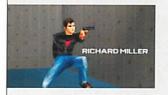
Pimousse

Quelques cinématiques

Elles sont rares et utilisent toutes le moteur du jeu, à l'instar du premier opus. Peu impressionnantes, elles décrivent néanmoins de manière efficace ce qui se passe et sont une bonne transition entre les niveaux.











Duke Nukem Land Of The Babes

Fidèle à sa réputation de macho au grand cœur, Duke Nukem est de retour dans la suite de ses aventures pleines d'armes lourdes, de poitrines généreuses et d'extraterrestres à tête de cochon.

Take 2 nous offre la suite de Time To Kill et de Duke Nukem 3D, également disponibles sur PS One. Les aliens à face d'animaux ayant une nouvelle fois décidé de considérer les femelles terriennes comme des mères porteuses, celles-ci organisent leur résistance et appellent Duke à l'aide. Cette fois, point de voyage dans le passé mais des niveaux high-tech constitués de bases militaires humaines et de complexes extraterrestres remplis de demoiselles séquestrées. Si dans l'ensemble, le gameplay est similaire à celui de Time To Kill, Land Of The Babes apporte quelques améliorations et changements qui devraient plaire aux fans de la série. Il s'agit

toujours d'un shoot à la troisième personne dans lequel l'écrasement massif d'aliens est saupoudré de quelques phases de recherche et de plate-forme. Land Of The Babes voit Duke doté d'un arsenal conséquent allant du classique colt au blaster lazer en passant par un très efficace fusil de sniper. Un système de visée automatique permet désormais d'ajuster plus

clairement les ennemis et les mouvements de Duke sont plus "automatiques", aussi grimpera-t-il directement à une échelle à sa portée ou se rattrapera-t-il automatiquement à une corniche. En revanche, le niveau de difficulté a été quelque peu revu à la hausse, et la plupart du temps,

vous devrez tuer un ennemi ou remplir un objectif pour récupérer de la vie.

de visée automa

de visée automa

Des filles, des bêtes, du feu

Certains passages truffés de pièges yous donneront du fil à retordre.

Duke Nukem Land Of The Babes

Infogrames/Take 2/3D Realms

Action/plate-forme
99 francs
1 ou 2 joueurs
(dukematch)
Plus: Arsenal conséquent,
ennemis exotiques
Moios: Graphismes
vieillis, animation rigide

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

(

83%

Des filles, des betes, du feu et du sang, voilà le programme que Duke affectionne.

Malgré ces changements sympathiques, on peut affirmer que techniquement, Land Of The Babes est la réplique de Time To Kill: même raideur des membres du héros, des animations graphiques similaires, des textures identiques parfois criardes et surtout mêmes bugs de maniabilité et d'affichage plus ou moins gênants. Land Of The Babes comporte des niveaux parfois alambiqués, où il vous faudra chercher longtemps un passage qui devrait se trouver facilement (nd MHZ: la grenouille se noie dans un verre d'eau).

Cependant, notez que le soft sera vendu neuf au prix de 99 francs, ce qui s'avère très raisonnable pour un produit qui, sans innover réellement, rappellera quelques bons souvenirs aux inconditionnels de Duke.

Grenouille



Les boss de fin de niveau sont toujours aussi impressionnants.

Une ménagerie antipathique

En renfort des porcoflics et des cerveaux amphibies, macaques, gorilles, babouins et même requins viendront troubler la tranquillité du grand blond aux lunettes noires.















Star Wars Starfighter

Un titre de Lucas Arts est toujours un événement très attendu. Ce fut bien sûr le cas avec Star Wars Starfighter, annoncé depuis longtemps comme LE Star Wars qui vient défrayer la chronique et laisser tout le monde bouche bée...

Ce n'est pas la première fois que l'univers de Georges Lucas vient se

Star Wars Starfighter

Ubi Soft/Lucas Arts

Shoot spatial Environ 500 francs 1 joueur

Plus Les vaisseaux, les décors, la vitesse, l'animation...

Moins : Certains objectifs sont parfois confus (en cherchant bien)

Observation : DualShock2, carte mémo

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

91%

mettre au service du jeu vidéo.
Depuis la série des X-Wings, sur PC,
plusieurs générations de joueurs
restent perpétuellement à l'affût
de la prochaine production de son
éminent studio de développement.
Toutefois depuis les débuts, rarement un jeu se déroulant dans
l'espace n'aura été aussi abouti
que Starfighter.

Le scénario propose une suite de missions, entrecoupée de cinématiques assez bluf-

fantes.

Cependant, le
coup de génie revient au
changement de personnage et
de vaisseau à presque toutes les
missions. Leurs aptitudes se trouvant radicalement différentes, le joueur se voit ainsi

obligé de changer en permanen-

ce sa



Ils viennent de trouver une jolie cible, mais qui n'entend pas se laisser faire aussi facilement.



Les missiles sont magnifiques, et l'explosion qui s'ensuit est meurtrière.



Les boucliers viennent de sauter. On va pouvoir entamer la coque !



et les bruitages, sensiblement identiques à ceux du film (mais était-ce bien la peine de le préciser ?). Graphiquement, le jeu impressionne par sa profondeur de champ, et par la netteté des éléments qui figurent sur l'écran, ce qui est louable lorsque l'on se retrouve dans l'espace avec une cible très éloignée. Le point fort réside dans la maniabilité, instinctive au possible sans pour autant limiter les possibilités de pilotage. Les deux sticks sont utilisés, le premier faisant office de manche à balai, et l'autre permettant d'effectuer des roulis sur les côtés. Précisons que les commandes répondent de façon très précise. La vitesse se gère avec deux boutons (L2 et R2, et non pas R2D2), et une

touche de zoom autorise les tirs chirurgicaux.

Bref, vous l'aurez compris, Starfighter est l'un des incontournables du moment. Maniabilité, intérêt, durée de vie, les bons points ne manquent pas et les défauts sont difficiles à trouver. À essayer ABSOLUMENT!!

Micanator



Des engins de mort

Comme nous l'avons précisé, les missions ne s'enchaînent pas forcément avec le même appareil. Ils sont nombreux et présentent à chaque fois des caractéristiques différentes. On peut avoir une confiance aveugle en Lucas Arts en ce qui concerne la modélisation des engins. Vous en avez déjà vu certains dans le film (Ep. I), mais un

bon nombre de machines inédites figurent dans le ieu.









NBA HOOPZ

Infogrames sort NBA Hoopz sur Playstation 2. Avec sa dernière création, l'éditeur français quitte un peu les sentiers battus des jeux de basket. Il propose une simulation de trois contre trois très prenante, susceptible de toucher un large public.

Les jeux de basket ont toujours tendance à se ressembler plus ou moins, ce qui engendre une certaine monotonie. Alors à la moindre originalité, on se doit de réagir etici c'est le cas! Infogrames nous

NBA Hoopz

Infogrames

Jeu de basket
Moins de 400 francs
1 à 6 joueurs
Plus: Une bonne animation, un excellent gameplay
Moins: Graphisme
moyens
Observation: Se joue au
stick

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

offre plus une version arcade qu'une véritable simulation. Pour les joueurs assidus, NBA Hoopz rappelle, avec beaucoup de nostalgie, la fabuleuse série des NBA Jam. C'est une excellente option car ce sport, complexe par son règlement, n'est plus enfermé dans des règles strictes et cède la place au spectacle. Ceci aboutit donc à un jeu doté d'un bon gameplay qui séduira même les plus réticents. Les animations se montrent assez satisfaisantes. Les dunks sont multiples avec la possibilité de lancer le ballon au-dessus du panier pour qu'un de vos co-équipiers puisse le reprendre au vol. On peut mettre le feu au panier, quelques pas de danse nous indiquent même les basketteurs en confiance. La maniabilité n'est pas non plus en reste. On exécute les diverses passes (avec les touches principales) et autres feintes (avec L et R) assez facilement malgré des déplacements un peu rapides qui, par-



Les Houston's Roketts mettent le feu!

fois, ne permettent pas de distinguer où se trouve la balle. C'est d'autant plus problématique que les graphismes de cette nouvelle mouture n'exploitent en rien les capacités de la 128 bits de Sony. En effet, les développeurs ne semblent pas avoir su tirer parti de la technologie mise à disposition. Les visages des basketteurs sont quelque peu difformes et leur musculature est très exagérée, ce qui donne une impression de désarticulation. Les ralentis des meilleurs paniers ne sont pas du plus bel effet. Cela ressemble davantage à de la Nintendo 64 qu'à de la Playstation 2. On pourrait même y voir une satire du basket américain tellement le graphisme est grossier. Cependant, l'aspect original et délirant suscite un vif intérêt dont devraient s'inspirer les autres éditeurs. Par ailleurs, NBA Hoopz vous donne la possibilité de jouer jusqu'à six personnes simultanément offrant ainsi un rythme effréné aux parties.

G. Raroldz



Bienvenue dans le monde où le mot gravité n'a aucun sens.

·Un jeu surréaliste

Les basketteurs ont des ressorts sous les pieds ce qui permet de réaliser des dunks impressionnants et donne lieu à des duels aux rebonds vertigineux.











Championship Surfer

Les simulations sportives de surf sont rares sur console.

Championship Surfer arrive donc à point nommé pour remplir ce vide et vous propose de rejoindre les pros de la glisse sur "les plus belles vagues du monde".

l'heure actuelle, la Dreamcast est incontestablement la reine absolue dans le domaine des jeux de sport (Tony Hawk 1 et 2, Jet Set Radio et ses graphismes fabuleux, la série des 2K, etc.). Pourtant, il subsiste

Championship Surfer

The Learning Company France/Kromos

Simulation de surf Moins de 350 francs 1 et 2 joueurs Plus : Le seul jeu du genre sur Dreamcast Moins : Moins jubilatoire et convaincant que Tony Hawk 2, Jet Set Radio, etc.

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

81%

encore quelques genres à exploiter et Championship Surfer crée la surprise en s'attaquant au surf. Les modes de jeu proposés sont nombreux et variés mais reposent évidemment sur l'aptitude à réaliser des figures. Que ce soit en optant pour un "démarrage rapide" ou une vraie partie, vous aurez le choix entre les modes championnat, arcade, bagarre, maître des vagues, figures de style, surf libre et contre-la-montre. Tous ces modes proposent un ensemble de huit plages de plus en plus difficiles (plus de vent, de plus grosses vagues...), nécessitant chacune un style différent. Les musiques, assez speed, mettent d'emblée dans l'ambiance. Lors de votre première expérience avec les océans virtuels de Championship Surfer, une lassitude risque de venir perturber vos aventures aquatiques car la prise en main n'est pas évidente. Une



L'air de rien, ça finit par être relaxant...



Les graphismes ne sont pas vraiment à la hauteur.

la même manière, il apporte une cer-

Surfer est donc un bon titre surtout

taine originalité. Championship

période d'adaptation est indispensable pour prendre la vague et réaliser les premières figures. Une fois saisi le principe de zigzag permettant de prendre de la vitesse et le positionnement adéquat pour effectuer des figures, il faut encore éviter les tonnes de mines, de caisses et autres photographes en mal de sensations fortes pour accumuler les points et débloquer la plage suivante. La maniabilité est inégale et les graphismes un peu simplistes mais avec un peu d'entraînement le plaisir de la glisse prend toute son ampleur. La gestion des vagues est difficile à réaliser, toutefois les développeurs de Kromos ont réussi à créer un environnement réaliste. Les caméras Championship Surfer n'a rien de commun avec le fun et la vitrine technique d'un Jet Set Radio mais de



si on le compare aux autres softs du même genre qui se résument à Surfing H3O sur PS2 (voir top ridicule des Playhox précédents).

le des *Playbox* précédents).

Pimousse



L'action est un peu répétitive.

Intéressant mais incomplet

Championship Surfer a le mérite d'innover et de proposer un large éventail de challenges. Malheureusement, il est difficile d'accès et risque de poser quelques problèmes aux joueurs. Il constitue tout de même un véritable exercice de style.









PALMTOPS

Le premier mensuel dédié à l'informatique miniature !

http://palmtops.posse-press.com



Pratique

16 pages d'astuces, de conseils et de programmation

Palm, Psion, WindowsCE, TI92, Hp48, Baladeurs MP3...

Toutes les nouveautés de Palm OS 4 et Windows CE 2000

Stratégie
Les dirigeants de Palm
nous confient leur vision

Les dernières machines à clavier de NEC et HP



En kiosque avec un CD-Rom, 39 francs

The Simpsons Wrestling

Fox | PS One

Les fans des Simpson voudront certainement se jeter sur ce soft de catch qui laisse augurer des joutes pleines de bonne humeur et de rots sonores. Le prétexte est simple mais les habitués de la série n'en seront pas offusqués : des extraterrestres débarqués sur terre provoquent des matchs de catch à Springfield, obligeant les habitants de la paisible bourgade à s'envoyer encore plus de claques. Sur des rings en 3D, vous pouvez incarner tous les personnages connus à travers trois modes de jeu : tournoi, entraînement et face-à-face. L'excitation des premiers rounds de combat laisse très vite place à une grosse confusion et chacun se retrouve à tapoter compulsivement sur quelques boutons plus ou moins appropriés. Les graphismes sont de bonne facture, reprenant les dessins de la série télévisée mais l'environnement visuel n'est pas crédible. De même, les coups donnés à l'adversaire s'avèrent souvent hasardeux, transformant l'action en course de rapidité. Le nombre de coups spéciaux étant beaucoup trop réduit, on se lasse

- 6

vite de tourner dans tous les sens en frappant un peu au hasard.

Grenouille

63%

Apu et Marge en plein combat

NBA Hoopz

Infogrames | PS One

■ L'éditeur français, après la version PlayStation 2, sort NBA Hoopz sur PS One. C'est une fidèle adaptation de ce jeu de basket qui reste très amusant. La maniabilité est convenable, les animations nombreuses et très sympathiques. Les musiques — Hip Hop – ainsi que les mélodies d'orgue qui accompagnent les cris de la foule nous plongent vraiment dans la chaude ambiance des matches de la NBA. Malheureusement, comme sur PlayStation 2, les graphismes ne sont pas vraiment à la hauteur des capacités de la console. Les joueurs ressemblent plus à des culturistes qu'à des basketteurs.

De surcroît, les temps de chargement sont fréquents. Par exemple, à la moitié du match, les changements de joueurs se verront à chaque fois précédés et suivis d'un loading, Néanmoins, ce jeu reste plaisant.

G.Raroldz



On pouvait attendre mieux des graphismes.

80%

WDL: Thunder Tanks

Infogrames | PlayStation2

"Préparez-vous à détruire", tel est le message qui s'inscrit au début des matches. A une vitesse souvent impressionnante, vous dirigez des tanks équipés d'armes dévastatrices dans de vastes arènes. Orienté sur le multijoueurs, Thunder Tanks propose à la brute qui sommeille en



Un tank conduit assez bien l'électricité. Essayez, vous verrez.

nous de participer à des tournois divers contre d'autres joueurs ou la machine. Chacun des onze personnages possède son propre véhicule, avec des caractéristiques distinctes. Les commandes sont souples, et une touche autorise la vue aérienne à volonté. Quelles que soient les règles, capture de drapeau ou destruction totale, le but est toujours à peu près le même, à savoir ramasser des items (vies, armes diverses) et détruire joyeusement ses adversaires. A réserver aux psychotiques du genre, si possible en manque de sensations explosives...

Micanator

83%

Army Men Lock'n Load

3DO | PS One

Les petits hommes verts sont de retour dans une énième simulation de guerre de plastique. Vous défendez votre peuple vert contre les infâmes soldats beiges. Dès les premières minutes de jeu, une maniabilité plus que douteuse se fait sentir, votre personnage exécutant des mouvements peu pratiques. Passé ce premier niveau, les mouvements possibles varient selon les objectifs, alternant la course à pied, le pilotage d'engins divers et le maniement du bazooka. Vous aurez la capacité d'utiliser la vue subjective pour sniper discrètement les ennemis mais malheureusement les graphismes ne laissent place à aucune clarté, aussi peinerez-vous à distinguer la moindre forme à travers une bouillie de pixels. Vous aurez le loisir d'employer un mor-

tier ou de jeter quelques grenades par-ci par-là (en espérant toucher votre cible entre deux bugs d'affichage), histoire de calmer les ardeurs des méchants beiges mais vous aurez sûrement mieux à faire...

Grenouille



Le tank autorise les destructions de masse.

10%





10 abonnements à gagner!

Renvoyez avant le 10 mai 2001 ce sondage complété et participez gagner l'un de eu.

b. 🗆 Un PC

		au sort pour gagner l'un d
Vos habitudes		
1. Depuis quel numéro lisez Playbox ?	z-vous	8. Quel thèmes souhaiteriez-vous voir aborder régulièrement dans le magazine ?
2. La première fois, comme découvert Playbox ?	nt avez-vous	a. □ Programmation de consoles b. □ Soluces complètes
a. Par hasard chez mon	marchand	 c. □ Emulateurs de consoles sur micro d. □ Classement des meilleurs scores
de journaux b. Par la publicité dans l	les magazines	de lecteurs e. □ Comparatif sur un thème de jeux
du groupe Posse Press c. 🗆 Par la publicité dans (d'autres	précis (jeux de course, beat'em up) f. ☐ Import
magazines d. Par le site Posse Press	5	g. Autre:
sur Internet e. Sur un salon informat	tique	O Vas asubaita afdastionnola
f. 🗆 En regardant la télévi		9. Vos souhaits rédactionnels Quelle couverture de Playbox avez-vous
en écoutant la radio g. □ Parce qu'il vous a été	prété/	particulièrement appréciée ?
recommandé		Quels dossiers de Playbox avez-vous par-
3. Où achetez-vous général	ement	ticulièrement apprécié ? Quels dossiers souhaiteriez-vous voir
Playbox ? a. □ Vous êtes abonné		Quelle solution de jeu souhaiteriez-vous
b. En kiosque 1 à 4 fois		obtenir ?
c. □ En kiosque 5 à 10 foisd. □ En kiosque tous les m		Quel domaine souhaiteriez vous voir abor- der en rubrique pratique/technique ?
4. En vous comptant combi		Le Vidéo-CD
sonnes ont lu votre exemple Playbox ?	alle de	10. Vous utilisez le Vidéo-CD sur : a. □ un Mac
5. Combien de temps mette	z-vous pour	b. un PC
lire Playbox (en heures)?		c. une platine DVD de salon
6. Quel autres magazines li	sez vous ?	d. □ sur autre chose :e. □ Je ne le lis pas
a. □ Pcteam b. □ Login		11. Quels types de vidéos souhaitez-
c. 🗆 Palmtops		vous trouver en priorité sur le CD (clas-
d. □ Studio Multimédia e. □ 100% Consoles		ser par ordre de préférence) : a. □ Des vidéos de présentation de jeux
f. Consoles +		b. 🗆 Des séquences de jeux
g. □ Consoles Maxh. □ Player		tournées par les journalistes c. ☐ Des séquences "pas à pas" pour
i. 🗆 Jeux Video Magazine		les soluces et les astuces d. □ Des bandes annonces
j. □ Joypad k. □ Playmag		de sorties DVD
l. ☐ Playzone DVD		e. ☐ Des bandes annonces de sorties Cinéma en salle
m. Screenfun Autre:		f. ☐ Autre chose:
Le magazine		12. Pour chacune de ces affirmations concernant les CD-Rom, êtes-vous 1.
A l'avenir, comment soul voir évoluer certaines rubris		Tout à fait d'accord 2. Plutôt d'accord 3. Pas du tout d'accord
Playbox ? 1. plus de pages, pages, 3. moins de pages		a. Les CD sont simple d'utilisation
Actualités 1	1.0 2.0 3.0	1.□ 2.□ 3.□ b. Les CD fonctionnent généralement
	1.	bien 1.□ 2.□ 3.□
Astuces 1	1. 🗆 2. 🗆 3. 🗆	c. Le contenu du CD est vraiment intéressant 1. 2. 3.
	1.	4.3 A Hayanir your préféroz que
Pratique 1	1. 🗆 2. 🗆 3. 🗆	13. A l'avenir, vous préférez quea. ☐ Le CD reste au format video-CD
	1.	 b. □ Le CD passe au format CD-Rom (format lisible sur Mac et PC, mais plus
	1.	sur platine DVD)
	1.0 2.0 3.0	14. Dans ce cas, que souhaiteriez vous-
	1.0 2.0 3.0	trouver sur le CD, en plus des vidéo ?

1. 2. 3.

1. 2. 3.

1. 2. 3.

1. 2. 3. 0

a. Des thèmes

b. \square Des images

c. Des solutions complètes

d. □ Des MP3/des pistes audio

DVD

Top rédaction

Courrier des lecteurs

Previews

s 10 abonnements mis en j
e. □ Des utilitaires pour Mac et PC en rapport avec le monde de la console
Vous et Internet 15. De quel type d'accès disposez-vous ? a. □ Aucun b. □ Modem 56.6 ou inférieur c. □ Numeris d. □ Cable/ADSL e. □ Autre
16. Combien de temps (en heures passez- vous sur Internet par mois ?
17. Quels sont vos activités sur Internet ? a.
18. Avez-vous déjà visité le site de Playbox (http://playbox.posse-press.com)? a. □ Vous ne vous y êtes jamais rendu b. □ Vous y êtes allé une fois et n'y repasserez pas c. □ Vous y passez de temps en temps d. □ Vous y passez régulièrement
19. Que souhaiteriez-vous trouver sur le site de Playbox a. ☐ Forums b. ☐ Trucs c. ☐ Astuces d. ☐ Base de données d'articles e. ☐ Actualités quotidiennes f. ☐ Base de téléchargement g. ☐ Vente d'anciens numéros et d'abonnements h. ☐ Autre:
Votre matériel 20. Depuis combien de temps jouez- vous sur console ? a.
21. Quelle console avez-vous ? a. □ PS One/Playstation b. □ Playsation 2 c. □ Dreamcast d. □ Nintendo 64 e. □ Autre:
22. Quelle console de poche avez-vous ? a. Gameboy Gameboy Color Autre:
23. Quel autre équipement avez-vous à disposition chez-vous ? a. Un Lecteur DVD de salon

c. Un Mac d. Un Micro-ordinateur de poche (Palm, Psion, Pocket PC)
24. Quels types de jeu préférez-vous ? a.
Vous 25. Qui êtes-vous ? a. □ un homme b. □ une femme
26. Votre age :
27. Votre profession a.
28. N'hésitez pas à ajouter un petit commentaire :

Merci de renvoyer cette page à Posse Press/Sondage Playbox, 47 avenue Paul Vaillant Couturier, 94250 Gentilly Cédex.

Nom :	 	
Prénom		

Ville:

Téléphone:

Merci d'avoir répondu à ce questionnaire. En applica-tion de l'article 27 de la loi 78-17 du 6 janvier 1978, les informations qui vous sont demandées seront exploitées dans un but d'analyse globale et non nomi-

native. Pour participer au tirage au sort, complétez le coupon avec vos coordonnées et renvoyez ce sondage avant le 10 mai 2001, cachet de la poste faisant foi. Valeur de l'abonnement : 319 francs. Participation limitée à un bulletin par participant.



PS One Duke Nukem : Land Of The Babes

A l'écran des cheat codes, faites la manipulation suivante :

Tous les codes :

L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1,

L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, •, •,

●, ●, X, X, X, X, ■, ■, ■, ■,

Select, Select, Select Choix du niveau :

ciioix da iiiveda .

●, X, ■, ■, X, ■, ●

Toutes les armes :

R2, X, L1, ■, R1, ●, L2

Munitions illimitées :

L2, ●, R2, ■, ●, L2, R1

Double dégâts :

 \blacksquare , \blacksquare , \blacksquare , \bullet , \bullet , \star

Invincibilité:

L1, ■, ●, ●, ■, L1, L2.

Invisibilité:

■, X, ●, ■, X, ●, ■

Armures au maximum:

L1, L1, R1, R1, X, X, ...

Duke avec une grosse tête:

■, **■**, X, **●**, **●**, X, **■**

Duke avec une petite tête :

■, X, ●, ●, X, ■, ■

Ennemis avec de grosses têtes :

X, X, R1, X, L1, X

Ennemis avec de petites têtes :

X, L1, X, R1, X, X

Vue à la première personne :

L2, R1, L1,R2, ●, X, ■

Séguences vidéo Wacky:

L1, L2, R1, R2, ●, ●, ■, ■

Séquences vidéo Outtake :

bequences viaco outtake.

L1, L2, R1, R2, ■, ■, ●, ●

Séquences de fin :

R2, L1, ■, L2, X, R2

Gameboy Color Les Aventures De Buzz L'Eclair

Voici les codes des 13 niveaux de notre ami Buzz :

Niveau 2 BBVBB Niveau 3 **CVVBB** Niveau 4 **XBVBB** Niveau 5 YVVBB Niveau 6 **GBVBB** Niveau 7 **HVVBB** Niveau 8 **3BVBB** Niveau 9 **4VVBB**

Niveau 10 LBVBB
Niveau 11 MVVBB
Niveau 12 7BVBB
Niveau 13 8VVBB







Shenmue, il fallait le savoir!

Lorsque vous passez à Yamanose, je ne sais pas si vous l'avez remarqué ou plutôt entendu, mais il y a un petit chat au doux nom de Kitty qui miaule et qui



réclame à manger. Vous n'êtes pas obligé de le nourrir, mais si vous le faites, vous pourrez compléter toutes les vidéos dans le CD Shenmue Passport. Mais pour ceci, il faut retrouver Kitty qui s'enfuit dans un moment de désespoir ;-). Elle ne se cache pas loin, en effet, rendez-vous à la maison de Ryo, dirigez-vous vers les escaliers, puis vers le linge étendu. Vous apercevrez alors le petit chat sur le côté.

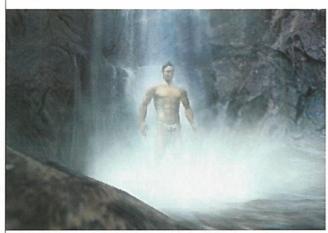
Vous vouliez voir le Père Noël depuis longtemps?

Et bien cela est possible dans Shenmue, il vous suffit de régler l'horloge

de votre Dreamcast sur le 25 décembre et vous le verrez se promener dans la rue.



Kengo Master Of Bushido



Pour jouer avec un étudiant :

Lorsque vous choisissez un personnage, maintenez enfoncés les boutons R1 + R2 + L1 + L2. Plusieurs personnages apparaîtront alors.

Nintendo 64 Pokémon Puzzle League

Pour débloquer toutes les sélections, à l'écran principal :

Maintenez Z et faites A, B, R, A, A,

B, R, A

Difficulté V-Hard:

Maintenez L et faites **L, L, A,** et **B** à l'écran de sélection de la difficulté Difficulté S-Hard :

Maintenez Z et faites R, L, A, B à l'écran de sélection de la difficulté Niveau de Mewtwo :

Maintenez Z et faites B, ↑, L, B, A, Start, A, ↑, R à l'écran de sélection du dresseur

Mode Turbo (en mode Marathon):

Maintenez Z et faites B, A, L, L à l'écran titre

Personnages cachés:

Maintenez Z sur la manette 1 et appuyez simultanément sur L et R des deux manettes à l'écran de sélection des dresseurs du mode deux joueurs.





Gameboy Color Les Razmoket A Paris

Voici les codes des niveaux :



Facile QPRCHJNY HCRGLWXS ZKHMRTBS KFTYCBNW



Difficile WQBTYPFG ZPWXVYDG YHGMSWCK RGJVBTYL

Dreamcast Spawn

Astuce éclair :

Pour avoir toutes les galeries : vous devez terminez le mode "Tournament Battle" avec tous les personnages.



Gameboy Color Les 102 Dalmatiens A La Rescousse





Voici les codes des 17 niveaux de nos toutous préférés à entrer dans le menu mot de passe :

Niveau 2 : Domino, Os, Os,

Domino

Niveau 3 : Domino, Clé, Os, Tank Niveau 4 : Domino, Os, Gamelle, Toy

Niveau 5 : Os, Domino, Chien, Os Niveau 6 : Os, Domino, Tank,

Gamelle

Niveau 7: Os, Os, Patte, Chien Niveau 8: Os, Os, Patte, Toy Niveau 9: Os, Toy, Clé, Os Niveau 10: Os, Toy, Clé, Domino

Niveau 11: Os, Toy, Os, Tank

Niveau 12 : Os, Tank, Domino, Toy

Niveau 13 : Os, Tank, Toy, Clé Niveau 14 : Os, Toy, Patte,

Gamelle

Niveau 15 : Os, Toy, Toy, Tank Niveau 16 : Os, Patte, Toy, Toy

Niveau 17 : Toy, Os, Clé, Os

Bonus 1: Tank, Domino, Domino,

Domino

Bonus 2: Tank, Domino, Domino,

Tank

Garage: Os, Os, Patte, Tank Cruella: Toy, Os, Os, Os



Dreamcast Quake 3 Arena

Terminez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté et vous aurez accès à un jeu sur le VM (carte mémoire). Finissez ensuite ce jeu pour débloquer un code dans le menu "Settings".

Pour les codes qui vont suivre, vous devez avoir le clavier et la souris. Tapez sur la touche _ ou sur F12, puis entrez l'un des codes suivants :

/clear Efface la ligne de la console /help Liste des commandes /say_team Message à votre équipe /say Message à tous les joueurs /say # Message au joueur # (1 à 4)

/tell_attacker Message au joueur qui vous attaque

/tell_target Message à votre cible

/who Liste des joueurs

;map dc_map # Allez directement au niveau #

(01 à 24)

uniquement en mode off-line

r_lightmap 0 Affichage normal r_lightmap 200 Affichage des décors avec lissage de Gouraud

raster 1 Active la console en mode 1 joueur



Final Fantasy IX, il fallait le savoir!

Pour les fans de Black-Jack:

Terminez le jeu une fois et appuyez sur R2, L1, R2, R2, haut, croix, droite, rond, bas, triangle, L2, R1, R2, L1, carré, carré, à l'écran "The end". Ensuite, appuyez sur le bouton "Start" pour jouer au Black-Jack. Vous entendrez alors un son, si la manipulation est effectuée correctement.

PINAL PANTASY.D

Gagner de l'expérience d'une rapidité

Pour ceci, vous devez avoir obligatoirement la magie bleue Hadés Niveau 5 de Kweena, ainsi que la compétence Auto-Boomerang. Allez à la caserne de Guismar, montez l'échelle en haut de Mogra, puis affrontez Big Dragon. Utilisez la magie bleue Hadès sur lui, vous l'éliminerez en un coup et obtiendrez 8802 points d'expé-

- 1) Vous devez respecter quelques conditions:
- 2) Passez les scènes cinématiques en ouvrant et fermant le capot de la

Phantasy Star Online

images dans le dossier EXTRA.

Pour les détenteurs d'un PC, mettez le GD-Rom de votre

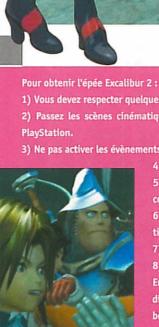
dreamcast dans le lecteur de votre PC pour voir quelques

Astuce éclair:

- 3) Ne pas activer les évènements des personnages.
 - 4) Ne pas sauvegarder sur la carte du monde.
 - 5) Utilisez la compétence Malandrin lors des combats.
 - 6) Mettez les barres au maximum dans l'option de configuration.
 - 7) Criez très fort : "Playbox est le meilleur".
 - 8) Abonnez-vous à Playbox.

Ensuite, lorsque vous aurez battu Barbarian, dirigez-vous vers la droite, appuyez sur le bouton croix, et là vous obtiendrez l'épée Excalibur 2.







PGTeam

Matériel, internet, jeu, multimédia, programmation, électronique, création...
Un autre regard sur le PC!



Ne manquez pas le numéro d'Avril!

En cadeau

- · Legacy, logiciel de généalogie
- Blender, logiciel de 3D

Plus d'informations sur

http://pcteam.posse-press.com

Le magazine + 2 CD-Rom



2



Disponible chez votre marchand de journaux

Saitek PX4000

La manette du hardcore gamer



Saitek RX400

QUALITÉ/PRIX

Donne du mou!

Dans la gamme des volants sans retour de force pour un budget assez restreint, le produit présenté ici tente très difficilement de concurrencer les premiers contrôleurs PS One MadCatz qui datent de quelques années. En effet, les innovations ne sont pas légion. Le design très banal ne rend pas l'objet joli et le pédalier se montre très peu ergonomique. La prise en main n'est pas mauvaise mais tout s'arrête quand on commence à jouer. En effet, une certaine mollesse se fait ressentir nettement et vous verrez que la maniabilité d'un bon jeu comme Ridge Racer Type V en prend un sacré coup... Vous noterez aussi un petit accessoire qui offre le moyen de poser le volant sur vos genoux. Ce petit supplément peut se révéler intéressant quand on n'a pas de table à proximité mais hélas, la position se montre peu confortable. Autrement dit, si vous avez déjà un contrôleur de ce genre, ne le remplacez pas par celui-ci qui ne saura combler vos attentes. Hormis un système de fixation à toute épreuve et un prix abordable d'environ 390 francs, le Saitek RX400 ne restera pas dans les annales des contrôleurs pour PlayStation.





Sony Fish PlayCast

Deux consoles en une seule

Enfin du vrai hardware en test pour notre magazine! Il ne s'agit plus d'une simple manette de jeu ou d'un kit d'enceintes mais d'une carte supplémentaire pour votre PS2. Ce véritable bijou de la technologie vous donnera la possibilité de jouer aux jeux Dreamcast sur une PlayStation 2. De surcroît, les softs bénéficieront de ses avantages techniques. Les programmes se montrent encore plus beaux et les ralentissements qui pouvaient subsister sur la console Sega se verront complètement annihilés. En clair, c'est un vrai bonheur pour ceux qui souhaitent jouer à de bons titres comme Soulcalibur ou Jet Set Radio. La

réponse est très simple. Une fois installée, La carte PlayCast flashera le firmware du lecteur afin qu'il ait l'opportunité d'utiliser ce format de CD particulier. De plus,

son prix annoncé (599 francs) défie toute concurrence, à commencer par la

Dreamcast elle-même. Quand elle sera accessible au grand public, ne perdez pas de temps, achetez-la!

carte émulateur pour PS2





plupart des gens se demanderont comment le lecteur de DVD de la machine Sony a la capacité de lire des GD-Rom. La

La meilleure télécommande DVD pour la PS2

 La télécommande DVD pour PlayStation 2 de Saitek bénéficie d'un design particulièrement soigné qui se marie parfaitement avec la console de Sony. Le récepteur infrarouge s'adapte parfaitement sur la console et permet de

> ne pas avoir à déconnecter les manettes pour profiter de la télécommande. Le boîtier de télécommande comprend seize boutons avec lesquels vous aurez le loisir de naviguer aisément dans les menus DVD; de plus si le film l'accepte, une touche vous donnera la possibilité de changer de sous-titres sans arrêter la projection. A l'utilisation, cette télécommande répond parfaitement et rapidement à la moind-

re sollicitation ce qui n'est pas le cas de toutes celles que l'on trouve sur le marché. Pour moins de 200 francs, pourquoi s'en priver ?





Les kits vibration

Après avoir passé au peigne fin les joysticks à retour de force, le mois dernier, attardons-nous sur un autre accessoire de nos consoles : les kits vibration. Alors que les manettes de jeu se perfectionnent, quelle place leur réserve-t-on ? Et comment fonctionnent-ils ?

La peur au ventre, vous évoluez dans les labyrinthes de votre doom-like fétiche. Vous ne pouvez réprimer quelques mimiques d'angoisse, alors que des ennemis foncent sur vous. Le doigt fébrilement posé sur la gâchette, vous êtes prêt à dégainer. Après plusieurs heures de jeu, vous commencez à

Guillemot

SHOCK

ANALOG CONTROLLER

AVERAGION RECENANCE OF PROPERTY OF PROPER

A l'heure actuelle, les kits vibration sont directement inclus dans les manettes de jeux.



connaître par cœur les corridors des niveaux. La magie s'estompe. Vous sentez qu'il manque une petite pincée de réalisme, un léger artifice qui ferait accroître la durée de vie du produit. C'est précisément pour répondre à ces exigences que Nintendo sortit l'un des tous premiers kits vibration du marché. Baptisé Rumble Pak, ce kit était essentiellement destiné à Goldeneye. Mais déjà, une des plus grandes tendances du marché se profilait à travers cet ustensile.

Un réalisme accru

Le gain de puissance de nos consoles s'est répercuté sur le réalisme des jeux. Armés de nouveaux outils, plus modernes, les développeurs peuvent rendre leurs produits plus réalistes. Mais ce changement du point de vue logiciel aurait été vain si le hardware n'avait pas accompagné lui aussi cette quête de réalisme. Et à leur manière, les kits vibration jouent un rôle prépondérant : de fabrication plutôt simple, avec un coût de revient peu élevé, ils offrent des sensations particulièrement adaptées aux jeux sur consoles. Nous l'avons vu le mois dernier : les joysticks à retour de force sont des périphériques coûteux, à la programmation ardue sans certaines routines ; ils ne vont commencer à pulluler sur nos machines que dans les prochains mois. Les kits vibration, à leur manière, ont ouvert une brèche, un terrain d'expérimentations.

Comment ça marche?

Pour analyser le fonctionnement de ces systèmes, autant disséquer le pionnier, le fameux Rumble Pak. Lorsqu'on l'ouvre, on se rend compte que l'espace est occupé par un circuit imprimé et un petit moteur. Le circuit imprimé, par l'intermédiaire d'un port propriétaire, communique directement avec la manette dans laquelle le kit est enfiché. C'est par le biais de la manette (cf. *Playbox* n°3) que les informations arrivent jusqu'au kit. Elles sont alors traitées par un coprocesseur, qui actionne le moteur. Une masse de laiton est fixée sur un arbre du moteur. Cette masse, asymétrique, est donc entraînée par la rotation du moteur. Cette excroissance est encastrée dans une alcôve du kit.

Le moteur est solidement maintenu en place, par une gaine en caoutchouc. Comme la masse ne représente qu'une portion de cercle, elle va entrer en vibration lorsque le moteur se mettra en action. C'est cet état instable qui parvient à simuler de légères saccades. On retrouve un tel dispositif dans nos téléphones portables, par exemple.

Quelles évolutions peut-on prévoir ? Autant l'avouer : les premiers modèles du marché étaient plutôt grossiers.



Voici le kit vibration de la N64, désossé. On y distingue notamment le moteur et sa masse.

Comment programmer un kit vibration?

Contrairement à un joystick à retour de force, les kits vibration restent des périphériques plutôt simples à programmer. A travers leur interface, ils ne peuvent réagir qu'à la présence ou non d'impulsions électriques. Concrètement, le moteur se trouve en deux

positions: allumé ou ... éteint. Les choses peuvent se compliquer un peu avec des générations de kits plus évoluées, où les moteurs présentent plusieurs vitesses. Le coprocesseur qui figure sur le circuit imprimé s'occupe alors de "réguler" la vitesse du moteur.



Oui, ils ont osé. Pour le jeu Gameboy Pokémon Pinball, la cartouche elle-même était munie d'un kit vibration.

La restitution de l'intensité de l'action n'était pas toujours au programme ; on devait se contenter de l'absence ou non de secousses. Les modèles suivants ont permis de "graduer" la force des vibrations. Les moteurs possédaient alors plusieurs vitesses. Un autre problème se

posait: l'encombrement du dispositif. Dans le cas de la N64, par exemple, le kit vibration s'enfichait dans la manette, en lieu et place de la carte mémoire! Si la cartouche ne prévoyait pas de pile au lithium, il fallait une certaine dextérité pour jongler entre les ustensiles, en pleine partie. Aujourd'hui, ces périphériques se sont largement banalisés. On les retrouve intégrés à nos manettes de jeux (PSX, PS2, Game Cube...), ou auto-alimentés, à l'image de la Dreamcast.

A vrai dire, les kits vibration sont confrontés à un
lourd problème : alors que l'invasion des joysticks à retour
de force est imminente, ils
font office de "parent pauvre" de la restitution de
sensations. On peut

imaginer des dispositifs plus évolués, avec des moteurs commandant des vibrations plus modulables. Néanmoins les développeurs devront, dans ce cas, faire un effort important de programmation et de personnalisation des événements ; alors qu'un tel soin peut paraître légitime dans le cas de périphériques coûteux et complexes (joysticks à retour de force), il en va autrement pour de modestes kits vibration. Attention: ces kits n'ont pas signé leur arrêt de mort pour autant. Déjà devenus monnaie courante, ils sont tout simplement propulsés au titre de dispositifs incontournables. Une bien belle réussite en l'espace de quelques mois! Un bon compromis entre le retour de force et la simplicité d'un moteur équipé d'une masse pourrait être incarné par un dispositif proche des souris iFeel de Logitech. Par l'intermédiaire de moteurs équipés de masses, ces souris tâchent de retranscrire les sensations ou les

différentes textures d'un jeu. Une société dont nous avons parlé dans le numéro précédent se cache derrière ce produit : Immersion.

Jean-Marc Delprado



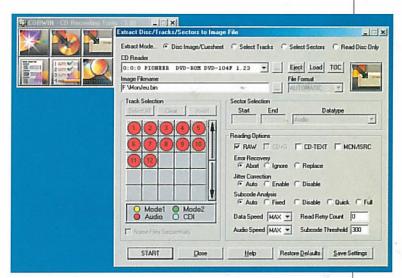
A l'origine, le Rumble Pak était conçu pour Goldeneye et Lylat Wars.





Patcher ses jeux PlayStation

Un sport jusque-là réservé aux adeptes d'ordinateurs voit le jour sur nos consoles : la possibilité de patcher ses jeux. Concrètement, cela revient à modifier quelques éléments du titre, en s'accordant des vies infinies et autres bonus imprévus. La PlayStation n'emprunte au monde des PC que le procédé ; comme nous allons le voir, les manipulations demeurent simples.



Commencez par réaliser une sauvegarde sur votre disque d'un jeu PlayStation.

Le mois dernier, nous avions consacré un article à l'Action Replay, le fameux ustensile qui permet de "tricher" aux jeux. Plutôt que de parler de tromperie, accordons à ce périphérique un tout autre intérêt : il profite simplement d'une possibilité qui nous est offerte. Concrètement, l'appareil réassigne certaines valeurs stockées dans la RAM (Random Access Memory). Cellesci, utilisées au cours de la partie, correspondent par exemple à votre nombre de vies, ou à votre score. Il suffit de connaître "l'emplacement" de ces différentes données, pour appliquer en permanence une valeur élevée. Le résultat ? Après quelques opérations, vous vous retrouvez avec un score prodigieux, ou un nomb-

re de vies à faire pâlir d'envie un phœnix.

Patcher pour personnaliser
A l'origine, ce changement de
valeurs a un nom : les pokes.

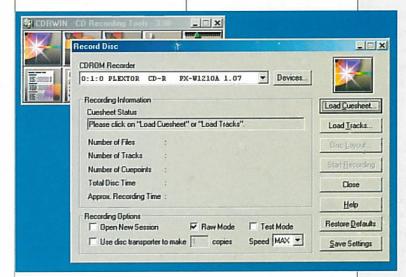
Il ne faut pas se méprendre : Ça n'est pas une incursion de Pikachu et de sa horde dans nos ordinateurs ! Concrètement, il s'agissait d'une commande exploitée par les premiers ordinateurs, et qui veillait à attribuer une valeur à une adresse en mémoire. Alors que les ressources des anciens systèmes faisaient cruellement défaut, c'était tout de même une façon de stocker des variables. Aujourd'hui, les développeurs

assurent le "service après-vente" de leurs produits en proposant des patches. Il s'agit de petites modifications du programme principal, intervenant après la sortie. Généralement, ces fichiers se contentent de modifier le produit, en éliminant des bugs. Depuis déjà quelque temps, la PSX a hérité de ce jargon. On a

en effet le loisir de patcher les jeux ; le mode de fonctionnement général est donc à mi-chemin entre l'Action Replay (pour la recherche des astuces) et un PC (on remplace définitivement une

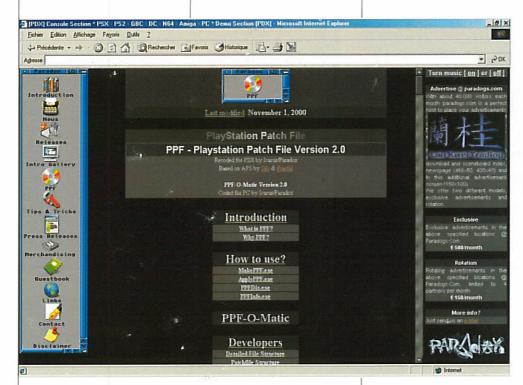
Les différents types de patches

A l'origine, le format PPF a émergé de la scène des demo-maker. Ces groupes développent notamment des scènes supplémentaires, ou de nouveaux menus pour certains jeux. A ce titre, on retrouve différents types de patches. Les plus fréquents, et les moins importants en taille, sont les fichiers donnant le moyen de faire passer le jeu du NTSC vers le PAL et vice-versa. On retrouve aussi des trainers ; il s'agit d'une multitude d'options, gravitant généralement autour des vies infinies, que l'on peut choisir d'appliquer ou non. Dans ce cas-là, les demo-maker auront carrément réalisé une petite interface graphique qui s'initialisera au lancement du ieu. Un menu déroulant vous informe des options disponibles. Comme on peut l'imaginer, ce genre de patch est plus copieux, et accroîtrera légèrement la taille de votre image .bin.



Terminez par graver votre image modifiée à l'aide de CD-RWIN par exemple.





On doit la plupart des utilitaires gravitant autour du PPF au groupe Paradox.



Des dizaines de sites proposent de télécharger des PPF déjà réalisés.

valeur par une autre). Seul sésame obligatoire pour effectuer cette opération : posséder un graveur, et avoir une PSX chippée.

Le principe général

Dans le prochain numéro, nous évoquerons le fonctionnement de ces puces qui donnent notamment la possibilité de lire des supports gravés. Même si Sony les voit d'un très mauvais œil, nous n'en ferons pas d'usage répréhensible : on patchera des jeux originaux, qu'on a déjà en notre possession.

Imaginons que vous ramez sur un jeu. Un boss particulièrement récalcitrant vous barre la route. Vous aimeriez bien avoir davantage d'énergie pour en découdre définitivement avec lui, mais hélas, vous n'avez pas d'Action Replay à votre disposition. Votre premier réflexe est de vous rendre sur Internet où de très larges bibliothèques de patches existent déjà. Ça tombe bien : vous venez de trouver le correctif qui vous sied à merveille. Vous vous empressez alors de le

télécharger (une poignée de kilooctets). Pour appliquer le patch, il faudra d'abord réaliser une copie de votre jeu sur votre disque dur. On invoquera ensuite un autre programme qui appliquera votre. patch. Il ne vous reste plus qu'à graver l'image corrigée, et de profiter de votre jeu.

Un format universel de patches

On s'en doute : ce principe n'est pas tout nouveau. Néanmoins jusqu'à présent, les patches qui circulaient étaient calqués sur le monde des ordinateurs. On téléchargeait

un exécutable, qui appliquait lui-même la correction. Un évident problème de compatibilité se posait : suivant le système d'exploitation du joueur, un patch pouvait ne pas fonctionner. On se perdait rapidement dans des bibliothèques pharaoniques de fichiers à télécharger, mélangeant les versions Mac, PC ou Unix. L'idée est venue d'harmoniser tout

ca en créant le format PPF (Playstation Patch File). Le patch en lui-même se présente sous une forme normalisée. Il faut ensuite recourir à un petit logiciel (il en existe des versions pour tous les 0.S.) qui appliquera lui-même ce patch universel. D'une manière générale, les changements de valeurs en mémoire s'écriront à la manière de cet exemple : DO F9 15 00 03 01 02 03 Les premiers chiffres indiquent l'adresse mémoire où effectuer une modification (ici, 0x0015F9D0). Ensuite, les deux chiffres du milieu désignent le nombre de bits à changer (ici, 3 bits). Et enfin, les derniers chiffres correspondent aux valeurs à insérer à cet endroit (01,02,03).

Le mode opératoire

Commencez par insérer votre CD PlayStation dans le lecteur de votre ordinateur. Suivant vos affinités, vous emploierez votre logiciel de gravure fétiche pour réaliser une image .bin de votre jeu. Si vous évoluez sous Windows, nous vous conseillons

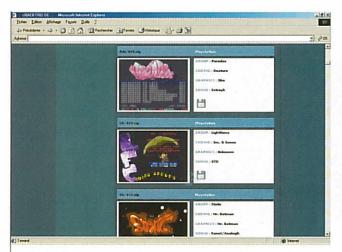


On a souvent tendance à oublier qu'avant tout, on peut patcher par ligne de commande.



Vous vous lassez de l'interface de PPF-o-Matic ? Utilisez PPF Wizard !





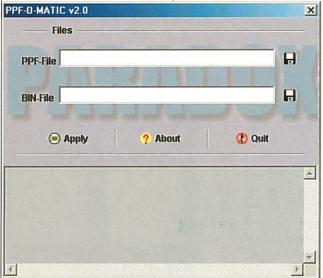
La scène des demo-makers, en effervescence, organise fréquemment des concours pour les meilleures introductions.

le logiciel CD-RWIN. L'interface est austère, mais le résultat se révèle amplement suffisant. Cliquez sur l'icône "Extract Disc/Tracks/Sectors". Cochez la case "Disc Image/CueSheet" et précisez le nom du fichier de destination (par exemple, "psx.bin"). Démarrez l'opération et patientez quelques instants.

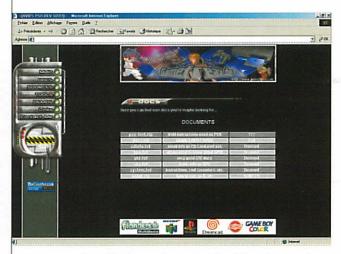
Ensuite, appliquez le patch que vous avez téléchargé sur le Net. Pour cela, vous devez avoir recours à un logiciel propre à votre système d'exploitation, comme PPF-o-Matic (disponible sur www.paradogs.com).

L'interface s'avère très intuitive :

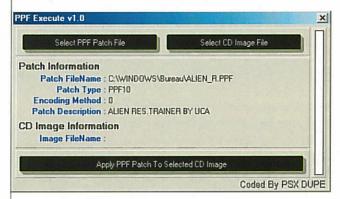
un champ sert à indiquer le chemin d'accès du fichier PPF, et un autre champ est destiné à l'image .bin du jeu. En un clic de souris, on applique le patch. Votre fichier bin s'en trouve modifié. Il ne reste plus qu'à le graver (via CD-RWIN, par exemple) pour avoir l'occasion de jouer. Cliquez sur "Record Disc", puis "load cuesheet", où vous indiquerez le .cue accompagnant l'image de votre jeu. Cliquez sur le bouton "start recording" pour finaliser l'opération. Réaliser ses propres patches Toutefois, le plus intéressant reste de réaliser ses propres patches et de les appliquer



Vous pouvez utiliser un outil graphique comme PPF-o-Matic pour appliquer le patch.



Vous vous sentez l'âme d'un demo-maker ? Même si on s'écarte de notre suiet. vous trouverez tous les outils sur le site de Paradox.



PPF Execute vous permet de voir les changements qui seront effectués. Le champ "Encoding Method" précise la version du PPF qui est exploitée.

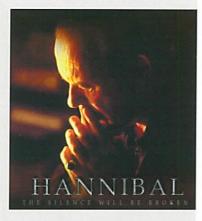
suivant le procédé général. Deux solutions s'offrent à nous. La première est de considérer le fichier PPF comme un Action Replay "perpétuel", qui s'applique systématiquement. Dans ce cas-là, il faut trouver les valeurs à changer (cf. Playbox du mois dernier) et créer un fichier PPF selon le modèle précédent. La deuxième méthode consiste à exploiter un logiciel adapté, comme MakePPF. Imaginons par exemple qu'un ami japonais vous ait prêté un de ses jeux. Vous possédez le même jeu en version française, mais vous avez remarqué que sur le Net, plusieurs personnes sollicitaient un "convertisseur NTSC - PAL". Commencez par réaliser une image iso du jeu japonais et du jeu européen. MakePPF va comparer les deux images et stockera dans un fichier toutes les différences remarquées. Vous tenez là votre patch, qui convertit le jeu japonais en un jeu européen. Notez que ce mode opératoire, qui procède par comparaisons successives, peut marcher pour n'importe quel type de données.

A travers cet article, nous avons mis en exergue les notions fondamentales concernant les fichiers PPF. Gardons toutefois à l'esprit que la réalisation d'une véritable interface modifiant fondamentalement le jeu (cf. le trainer de l'encadré), relève d'un autre niveau. Finalement, l'Action Replay et les fichiers PPF font bon ménage, le premier étant souvent au service des seconds. Soulignons enfin l'excellente organisation de la scène des demomakers, qui a su concocter un format universel et proposer d'excellents outils pour l'exploiter.

Découvrez Le magazine de la création numérique...



Comme vous l'avez certainement remarqué, Playbox est un magazine éclectique et à ce titre, la rubrique du Net vous propose ce mois-ci un large éventail de sites complètement différents. Ainsi, les plus énergiques auront la possibilité de découvrir les joies du paintball ou des sports extrêmes, tandis que les plus calmes trouveront l'occasion de se rendre au cinéma... N'hésitez pas à nous faire part de vos observations ou de vos suggestions par la poste ou par mail. Au passage, profitez-en pour faire un tour sur les sites de Posse Press et plus précisément sur celui de Playbox!







Le marquage propulsé

http://www.paintballfrance.com/

Une fois passé le baptême de la première bille s'écrasant violemment sur votre petit corps douillet, vous comprendrez enfin ce que le mot "danger" signifie. Là, votre pouls s'accélère, vos idées se font plus claires et vos jambes se mettent à courir plus vite. Ne vous inquiétez pas, ces réactions sont normales : vous venez de révéler votre instinct de survie en environnement hostile... Ce site regroupe tout ce qu'il faut savoir sur ce sport un peu particulier. De vraies marques comme JT ou Scott USA (motocross) fournissent le matériel pour se protéger, tandis que d'autres fabriquent les armes et les accessoires, pendant que les derniers montent des clubs dans toute la France. C'est un secteur très lucratif.

Eté comme hiver

http://expn.go.com/

Konami s'enorgueillit de sa nouvelle équipe spécialisée dans les titres sportifs, ESPN The Games. On notera une certaine corrélation avec les chaînes de télévision américaines ESPN et ESPN2 qui sponsorisent et retransmettent les deux compétitions annuelles des X Games. Ceux-ci disposent d'un site officiel consacré aux diverses actualités des chaînes mais aussi d'un site dédié aux compétitions sportives des X Games. Le site est très complet et offre moult informations sur de nombreux sports (skate-board et skate en ligne, snowboard, bmx, motocross, street luge, wakeboard, sky surf...) mais aussi sur les compétitions. Les prochaines ont lieu en août à Philadelphie. Si vous n'avez rien à faire cet été, vous pourrez toujours aller applaudir Tony, Mat, Dave et tous les autres...



















Un petit creux?

http://www.hannibalmovie.com

La suite du Silence Des Agneaux arrive enfin dans nos salles obscures. Les fans de Jodie Foster seront déçus de son absence mais notre cher Anthony Hopkins est toujours aussi délicieux... Le site officiel de la MGM en Flash ne propose pas grand-chose si ce n'est un entretien avec Julianne Moore, les deux bandes-annonces officielles et les dates de sortie dans les différents pays. En revanche, le site HTML est beaucoup plus complet et offre le ournal d'Hannibal, plusieurs entretiens avec les membres de l'équipe (acteurs, réalisateur, producteurs), des extraits, des sons, des images, une skin Winamp, des fonds d'écran, des écrans de veille... Vous trouverez même un concours très intéressant.

Chanson française

http://www.virginrecords.com/ daft_punk/index2.html

Le site officiel de Daft Punk doit être en cours de reconstruction car il n'était pas accessible au moment où nous écrivions ces lignes. Nous nous rabattrons donc sur le site de Virgin qui propose un rapide tour de la popularité du groupe dans le monde, une preview du single *One* More Time avec sa vidéo manga, des images des deux fous et une adresse e-mail pour tenter de les contacter...

Les amateurs de Daft Punk ou ceux qui désirent découvrir la musique qui fait mal trouveront leur bonheur sur ces sites :

http://www.daftpunk.com/ http://daftpunk.sonicnet.com/ http://daftpunknet.multimania.com/ http://www.uuuu.org/

Carnet d'adresses

Les fans de paintball ou ceux qui désirent découvrir les joies de la peinture qui fait mal trouveront les informations sur ces sites: http://www.generationpaintball.fr/ http://www.paintballconnexion.com/ http://www.diablodirect.com/ http://www.airgun.com/ http://www.worrgame.com/technical/index.html http://www.brasseagle.com/paintball/default.asp http://www.paintballatlantic.com/bordeaux.htm http://www.paintball.ch/paintball/ http://www.paintballauvergne.com/ http://le-village.ifrance.com/paintball200/



Les fans des X Games ou ceux qui désirent découvrir les joies des sports dans lesquels on se fait mal trouveront des informations sur ces sites :

http://www.sfweekly.com/specialprojects/xgames/ http://www.sfgate.com/xgames/

http://espn.go.com/xgames/summerx99/

Les amateurs de cinéma ne risquent pas de se faire mal mais obtiendront des renseignements quand même... notamment sur Hannibal : http://www.uip.com/hannibal/french/index_2.html http://www.apple.com/trailers/mgm/hannibal/http://www.mgm.com/cgi-bin/c2k/backlot_production_title.ht ml&title_star=HANNIBL





GB Advance

Albator en short dans l'espace



Un design qui ne laissera pas la génération Albator indifférente.

La GBA n'est pas encore sortie que les jeux se bousculent au portillon. Le panier ludique de la 32 bits de Nintendo se verra largement pourvu de tous les genres y compris de réflexion. Souvenez-vous d'Hexcite, un tangram diabolique sur GB qui est à l'origine de nombreuses nuits blanches... Eh bien voici Space Hexcite X, reprenant le principe de conquête d'un hexagone à l'aide de pièces géométriques. Globalement

Pau de changements pay rapport à

Peu de changements par rapport à la version GB.

la présentation reste similaire si ce ne sont les fonds d'écran spatiaux et l'introduction de personnages dessinés par... Matsumoto Leiji, le créateur d'Albator. Tout cela donne un résultat très manga qui n'est pas pour nous déplaire.

GB Advance

La Game Gear revient!

La compagnie
Majesco a annoncé
qu'elle avait acquis
les droits de Sega
pour remettre sur
le marché la console
portable Game Gear.
Dix jeux seront disponibles lors de sa



(re)sortie: Le Roi Lion, Aladin, Le Livre De La Jungle, Deep Duck Trouble, Caesar's Palace, Super BattleTank, Sonic Chaos, Sonic Spinball, Pacman et Ms. Pacman. Pour l'instant la distribution de cette console ne concerne que l'Amérique du Nord où elle sera vendue aux alentours de 200 francs tandis que les jeux seront proposés à moins de 100 francs. Les Game Gear seront vendues exclusivement dans les magasins Toys'r'us. Espérons que la filiale française les mettra au catalogue...

Neo Geo

SNK ressuscite?

Une rumeur intéressante se propage dans la communauté des joueurs : SNK, disparu du marché des jeux vidéo il y a déjà plusieurs mois, reviendrait sur le devant de la scène. En Asie, la firme y reprendra alors la vente de Neo Geo Pocket Color ainsi que des jeux d'arcade. Les deux premiers

projets seraient Super Real Mahjong Premium pour NGPC ainsi que... King Of Fighters 2001. Nous en saurons plus après le Tokyo Game Show du printemps.





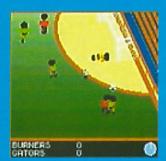
TEST EXPRESS

Gameboy Color

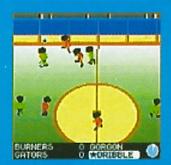
Pocket Soccer

(84%)

Dans ce jeu de football, vous aurez l'occasion de composer votre équipe, d'endosser le rôle d'entraîneur et d'échanger vos joueurs en utilisant le port infrarouge de la console. Contraîrement au football "normal", *Pocket Soccer* ne prend pas en compte la règle des hors jeu. De plus, les terrains sont clos et l'on peut se servir des murs pour effectuer des rebonds (pas de touche ni de sortie de but). Les équipes sont composées de cinq joueurs et l'action se







déroule à cent à l'heure, les graphismes sont un peu pauvres mais ont l'avantage de ne pas ralentir l'action. A noter que les caractéristiques de vos joueurs évoluent si vous les entraînez. Au final, cette cartouche est distrayante pour peu que vous puissiez y jouer avec un ami par câble.



GB Advance

Des tonnes de jeux annoncés

Chaque jour, de nouveaux développements de jeux sur Gameboy Advance sont annoncés, voici une petite sélection de ce que nous réservent les éditeurs:



198.500			
Titre du jeu	Editeur	Commentaires	Sortie française
Extreme Ghostbusters	Light & Shadow	Une adaptation du film qui proposera des options multijoueurs.	Octobre 2001
Dodgeball	Atlus	La première simulation de balle au prisonnier!	Jamais (j'espère)
Heart Of Darkness 3	Infogrames	Un jeu d'arcade très bien réalisé.	Automne 2001
Power Rangers	THQ	Une licence qui rapporte. Succès garanti !	Automne 2001
Rainbow Six	Ubi Soft	Un jeu plus mature pour les joueurs confirmés.	Noël 2001

La GBA en a(d)vance?

Décidément Nintendo nous réserve des surprises.

Si le lancement de la GBA au Japon est programmé effectivement pour le 21 mars, il semblait jusqu'ici difficile pour la société



La sortie de la GBA s'annonce spéctaculaire.

japonaise de respecter son calendrier pour les Etats-Unis. La menace d'une pénurie d'écrans LCD planait sur la production de consoles américaines. En fin de compte, la GBA ne sortira pas en juillet comme annoncé, mais le 11 juin...

A n'en pas douter les fans de Mario seront ravis outre-Atlantique. Toujours d'après Nintendo, la sortie européenne est confirmée pour le 22 juin.

Travestir la GB?

Les accessoires sur Gameboy sont nombreux au point qu'une véritable surenchère de gadgets inonde le marché. Le dernier-né de cette collection est une station d'accueil pour votre portable. Mais ne vous méprenez pas, la Docking Station n'assurera aucune synchronisation avec votre PC comme les PDA. Il s'agit en fait d'une reproduction farfelue d'une bonne vieille borne ment pleine de ressources.



La Gameboy est décidé-

d'arcade. On insère la console dans l'armature en plastique et on dispose d'un écran loupe éclairé par des lampes, des enceintes d'amplification et surtout d'un stick pour remplacer la croix directionnelle. Quel intérêt en fin de compte devez-vous penser ? Eh bien aucun, ce gadget rendra tout simplement votre console injouable dans le métro et nettement moins mignonne. Toutefois, quand on aime les accessoires, on ne s'arrête pas à ce genre de détail.

Hum hum

Encore des pirates?

Pour éditer une cartouche sur Gameboy, il faut une licence de Nintendo. Pour un petit éditeur, cela peut être un frein à la mise sur le marché de ses productions. Si on ajoute le reversement des droits à Nintendo, cela est susceptible de devenir prohibitif. Il reste alors deux solutions : vendre une ROM sur Internet fonctionnant sur un émulateur auquel cas on perd la mobilité de la GB, ou bien vendre des cartouches en dehors des circuits habituels. Karate Joe et Painter sont tous deux issus de Rocket Games qui n'ont jamais été annoncés officiellement. Il faut pourtant constater l'excellente qualité de ces deux cartouches. La première reprend le principe de Kung Fu Master mais avec des personnages plus beaux et une animation très recherchée. Le second est à la croisée des chemins entre Qix et Pacman, il n'en demeure pas moins original. Lui aussi dispose d'une réalisation soignée qui pourrait faire réfléchir des éditeurs plus importants mais négligents. Cela soulève le débat sur les effets involontaires du système des licences.

La parade des Pokémon

Un magasin de jouets de New York a trouvé le moyen d'attirer les enfunts et les parents dans ses rayons. A voir le concours de Nintendo America, ils ont organisé une parade de Pokémon! Inutile de vous dire que lors de cette journée, les goodies Pokémon se sont vendus comme des petits pains.















Gameboy Color

Dragon's Lair : le dessin animé interactif arrive enfin

On savait que ce projet insensé d'adapter *Dragon's Lair* sur Gameboy Color avançait, mais il lui fallait un distributeur. C'est finalement Capcom qui a franchi le pas. Rappelons que *Dragon's Lair* est issu d'une borne d'arcade à

base de Laser Video CD et date de 1983. Imaginez l'impact d'un tel jeu, sous forme de dessin animé interactif, à l'époque de *Pacman* et *Break Out*. Le principe était



simple mais un peu frustrant : à chaque tableau se passait un événement et il fallait réagir en conséquence en appuyant sur le bon bouton. C'est maintenant chose faite sur GBC. L'affichage en 56 couleurs n'est pas merveilleux



mais le résultat se montre époustouflant. Chaque scène a été digitalisée (merci le processeur à 8 MHz!). Le plus étonnant pour un jeu qui existe toujours aujourd'hui en version DVD de salon est que l'intégralité est reproduite. Si l'on fait abstraction du peu d'intérêt de Dragon's Lair en soi, c'est une cartouche à surveiller de près.





Gameboy Color

Alone In The Dark en haute résolution sur la Gameboy Color!

Malgré la sortie de sa grande sœur, la Gameboy Color est loin d'être morte, plusieurs éditeurs continuent de développer sur cette portable (on ne tourne pas le dos à plus de 100 millions de clients



potentiels !). C'est le cas d'Infogrames qui proposera courant mai, Alone In The Dark: The New Nightmare. L'originalité de ce titre est l'utilisation de près de 1000 couleurs (mode high color). Nous vous laissons admirer la galerie d'images issue du mode aventure du jeu.







+0

TEST EXPRESS

Gameboy Color/pocket/classique

Uno

Ce jeu de cartes très connu débarque sur Gameboy. La console gère de un à trois joueurs mais nous vous conseillons de jouer contre un adversaire humain (câble

50%)





de liaison) tant le niveau des joueurs simulés est mauvais! La lenteur de leurs réactions et la facilité avec laquelle vous les battrez auront pour effet de vous faire changer de cartouche rapidement. Mis à part ce problème d'intelligence artificielle, le titre respecte les règles du *Uno* à la lettre et ceux qui connaissent le jeu de cartes ne seront pas dépaysés. En conclusion, cette cartouche se joue en link ou ne se joue pas!



Anciens numéros de PLBUX

35f t'unité

Playbox n°1 + CD

Dossier : les consoles actuelles

et futures

Technique : les processeurs Emulateur : les jeux PlayStation

peuvent fonctionner sur Dreamcast

Playbox n°2 + CD

Transférez vos sauvegardes d'une Dreamcast à un PC Tout savoir sur les différents

formats de DVD

Reportage Crystal Dynamics

Playbox n°3 + CD

La vérité sur la Xbox

Programmez la PlayStation 2

Playbox n°4 + CD

Tout sur l'action replay et les joysticks à retour de force





35f l'unité

La sélection des Hors-Série Posse

Matériel

Bien choisir son micro-ordinateur Sur le CD: la visite interactive des entrailles de votre PC

Les micro-ordinateurs de poche

Sur le CD : plus de 8000 programmes pour PDA et calculatrices

L'histoire de la micro et du jeu vidéo Sur les CD : émulateurs et

Sur les CD : émulateurs e retro-gaming

Linux pour tous

Sur les 2 CD : la distribution Corel Linux simple à installer et des centaines d'utilitaires

Création

La musique assistée par ordinateur

Sur le CD : les plus grands logiciels musicaux

La modélisation 3D

Sur le CD : les meilleurs logiciels de 3D

Tout sur la PAO

Sur le CD : typos, démonstrations et utilitaires

Tout sur le MP3

Sur le CD : des dizaines d'utilitaires et des MP3 complets

Tout sur la vidéo numérique Sur le CD : utilitaires et exemples

Créez votre studio musical Sur le CD : tous les outils musicaux pros

Jeu

Devenez un as des jeux vidéo Sur le CD: des centaines de patches, maps, soluces, astuces et un jeu complet

La saga Quake

Sur le CD : des centaines de mods, d'outils, etc.

Jouez sur Linux

Sur le CD : toutes les versions de Wine et les grandes démos de jeux

Programmation

La programmation Java Sur le CD : utilitaires et éditeurs

La programmation de jeux

en Visual Basic Sur le CD : exemples, sources et Visual C++ introductory Edition

La programmation en C Sur le CD : utilitaires et exemples

La programmation Mac et MacOS X

Sur le CD : la démo de Codewarrior



PL3960X

A renvoyer à Posse Press/VPC, 47 avenue Paul Vaillant-Couturier, 94257 Gentilly Cedex

Code client (facultatif):
Nom:
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Téléphone (important en cas de rupture de stock) :

Articles choisis	Prix
	A 6
	71 2
	10
Vy	
8	
, 10	
9 =	
и	
	III FEE
Forfait port : 25 francs (France Métropolitaine), 60 francs (étranger et Dom-Tom)	+ port
,,	
Total	

Je règle (à l'ordre Par chèque	☐ Par carte banca	aire
N° CB	ىنا تىنى	
Date et signature		

Informatiques et libertés : en application de l'article L27 de la loi du 6 janvier 1978, relative à l'informatique et aux libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant en vous adressant à notre siège social. Les informations requises sont nécessaires à l'établissement de votre commande. Elles pourront également être cédées à des organismes extérieurs, sauf indication contraire de votre part.

La dynastie Street Fighter

Prémices en matière de jeu de baston, Karate Champ de Data East et Yie Ar Kung Fu de Konami étaient sur le point d'inspirer l'une, sinon la série qui allait donner au genre ses lettres de noblesse. Deux lettres synonymes de noms à rallonge exubérants mais surtout de combats d'une intensité encore rarement égalée.







Comme quoi, ça vaut le coup de perdre parfois...

de révolutionner le genre avec Street Fighter II. En plus de bénéficier du chipset graphique de Final Fight (un beat-them-up magnifique pour l'époque avec des sprites particulièrement grands et détaillés), la borne profite également d'un mécanisme de contrôle prenant en compte certains types de mouvements comme les coups à charge (deux secondes en arrière puis avant et un coup) ou les désormais célèbres quart de cercle avant ou arrière qui donnaient l'occasion de sortir des coups spéciaux. Animation fluide, graphismes colorés, maniabilité révolutionnaire, il ne manquait plus que des combattants charismatiques pour faire de Street Fighter II la nouvelle référence en matière de baston. Le protagoniste avait le loisir d'arrêter son choix entre huit combattants aux styles et aux techniques propres, principe. qui inspirera par la suite de nombreux concurrents. On retrouve Ken, Ryu et Sagat de Street Fighter premier du nom, Zangief le catcheur, Chun-li la belle Chinoise, Dhalsim le maître yogi, Guile le Marines, Honda le Sumo et Blanka le monstre. Très complet en ce qui concerne les actions grâce à une borne de six boutons offrant l'opportunité d'exécuter coups faibles, coups moyens et coups forts, le jeu connaît un succès sans précédent. Adapté sur Super Nintendo, sur une cartouche de 16 méga (une première à l'époque), le titre de Capcom gagne encore en popularité touchant un plus large public. Malgré son prix prohibitif (en moyenne 599 francs en officiel et 900 francs en import), la cartouche se vend comme des petits pains et assure à la 16 bits de Nintendo une belle notoriété. En avril 91, Street Fighter II : Champion Edition sortait dans les salles d'arcade. Légèrement plus rapide, le soft donnait la possibilité de jouer avec les boss du second volet ou



Street Fighter premier du nom

encore de s'affronter à différents moments de la journée sur des stages aux coloris retravaillés. Les améliorations ne sont pas nombreuses, mais l'engouement pour le jeu est tel que les amateurs se ruent

0

sur la nouvelle borne, C'est alors que tout bascule... Afin de contrer la circulation de bornes pirates buggées mais plus rapides que les originales, Capcom sort SF2: Turbo Hyper Fighting. Résultat, une version certes plus rapide, mais dont le seul intérêt résidait dans la faculté de réaliser certains coups spéciaux dans les airs. Vient ensuite Super Street Fighter 2 :





The New Challengers qui sort en septembre 1994. Le principe reste le même, on retrouve tous les personnages des précédents volets, le jeu est moins rapide mais offre de nouveaux combattants (Cammy, Dee-Jay, T-Hawk et Fei Long) ainsi que quelques nouveaux coups. A peine six mois plus tard, Super Street Fighter 2 Turbo voyait le jour avec pour seuls atouts une rapidité accrue et l'arrivée d'Akuma, le futur grand méchant de la saga. Les adaptations se suivent également à quelques mois d'intervalle provoquant l'indignation des fans qui ne supportaient plus de devoir débourser 600 francs tous les semestres pour se trouver en mesure de jouer avec la dernière version de leur jeu de baston favori. Qui plus est l'émergence de nouvelles technologies rend la concurrence difficile. Les Américains ne juraient déjà plus que par les personnages digitalisés de Mortal Kombat tandis que les Japonais dépensaient leurs yens dans les bornes d'arcade Virtua Fighter 2. Cette période profitera d'ailleurs à SNK dont les jeux à suite comme Fatal Fury ou King Of Fighters font preuve, dans le registre des jeux 2D, d'une plus grande originalité. Toutefois, Capcom compte bien exploiter le filon jusqu'à épuisement et sort Street Fighter Zero. L'histoire du jeu prenant place entre celle de Street Fighter et celle de Street Fighter 2, on retrouve



Akuma se nomme Gouki en version occidentale.

Jusqu'à la dernière goutte...

Cannon Spike, Pocket Fighter, Final Fight 3, Marvel vs Capcom (trois volets) ou plus récemment SNK vs Capcom, on retrouve les personnages de Street Fighter dans pas moins de seize jeux, tous supports confondus, allant du simple jeu de baston au Tetris-like en passant par les jeux de cartes (Card Fighter Clash sur NG Pocket). Un licence bien juteuse en somme...









des combattants plus jeunes et donc plus forts et plus rapides. Le système de jauge à remplir pour déclencher une fury qui figure dans Super SF2 est ici amélioré. Il est envisageable de former des multi-hits combos dévastateurs mais surtout de concevoir ses propres attaques spéciales et de contrer certaines attaques par un Zero Counter des plus efficaces. Excellent à tous les points de vue, ce dernier connaîtra une suite astucieusement nommée Street Fighter Zero 2. Suivent ensuite un volet inspiré du film (inspiré du jeu... cherchez l'erreur) tout ce qu'il y a de plus médiocre ainsi que Street Fighter EX qui marque les premiers pas de l'éditeur dans la troisième dimension. Amusant, ce dernier permettait surtout de jouer avec de nouveaux personnages apportant un peu d'air frais à la série. Finalement, afin d'inaugurer son nouveau hardware (le CPS3), Capcom sort Street Fighter III. D'une incroyable fluidité ce volet laissera pourtant comme un arrière-goût de déjà vu. Arrière-goût qui devait se prononcer par la suite avec deux autres versions, soit de meilleure qualité, mais essentiellement destinées aux inconditionnels. Aujourd'hui, pas moins de vingt et une versions de Street Fighter ont vu le jour, et ce sans compter les versions Amiga ou Gameboy Color. Certains adorent toujours autant, d'autres trouvent le concept périmé. Dans tous les cas, Capcom a tout de même su créer un mythe qui, faute de déchaîner les passions a tout de même le mérite d'avoir marqué toute une génération de joueurs.

Zebeuyek



Charge'N'Blast

Une fois de plus, Sega en collaboration avec Xicat nous livre un shoot arcade des plus exaltants. Charge'N'Blast devrait normalement arriver jusqu'à la Dreamcast dans quelque temps. Voici donc deux raisons de s'y intéresser car, vous le savez tous, nul ne saurait refuser une invitation aussi tentante...

Comme à l'accoutumée, dans Charge'N'Blast, il est question de trucider du vilain. Ici, en l'occurrence, des aliens de toutes sortes ont envahi la Terre. Vous aurez ainsi une excuse pour tirer sur de l'insecte irradié, du Godzilla (pardon... Reptilian dans le jeu) et une foule d'autres créatures sorties tout droit du folklore vidéoludique. Le joueur aura à sa disposition trois personnages (Johnny Rock, Pamela Hewitt et Nicholas Wood), chacun possédant un style propre et son arsenal de prédilection, ce qui les rend tous intéressants à tester. En fait, lorsque l'on sait que les trois armes dont on dispose peuvent être chargées (Charge), on n'a de cesse d'accumuler de la puissance pour la libérer (Blast). Plus clairement, lorsque les boutons X, Y, B sont enfoncés, une petite barre apparaît indiquant le niveau de chargement de l'arme. Lorsqu'elle est au

maximum, il suffit de relâcher les boutons pour faire un tir dévastateur. Bien entendu, moins la barre aura été remplie, plus le tir sera faible mais cela permet une cadence de tir accrue. Le gameplay se

montre donc très satisfaisant. Heureusement. Charge'N'Blast a pour lui d'autres atouts que sa maniabilité et ses commandes. Ses graphismes sont fins et de toute beauté. Quant aux explosions, elles sont du plus bel effet et créent une réelle sensation de puissance à chaque "blast". Il en est de même pour les aliens. Les plus imposants (les



Certaines armes permettent de "verrouiller" les ennemis.

boss) s'avèrent très impressionnants car leurs tirs sont énormes et les bruits qu'ils font en arrivant vous prennent à la gorge. Rien de tel qu'un géant

CONTINUE REST 2

Le style graphique rappelle celui de Capcom.



Un boss se profile à l'horizon.

débarquant à l'horizon pour se sentir tout petit... Grâce à ses excellents graphismes et aux sons de qualité, Charge'N'Blast déborde de vie. Tout bouge en tout sens et on ne s'ennuie jamais car il se passe toujours quelque chose à l'écran. Par exemple, Johnny Rock, avec ses missiles à tête chercheuse, vous donnera presque l'impression d'assister à une retransmission en direct du feu d'artifice du 14 juillet. Pour conclure, précisons simplement que le titre de Sega est d'une difficulté impressionnante (on commence un nouveau stage avec ce qu'il restait de vie du niveau précédent) et qu'il est possible d'y jouer à deux. Charge'N'Blast vient de sortir sur Dreamcast en version U.S. Ce qui n'est pas sans nous rappeler l'excel-

> lent Cannon Spike qui, très peu de temps après sa sortie arcade, s'était vu converti sur console en version U.S. Encore un jeu à suivre pour les amoureux du shoot...

> > Pimousse



Les graphismes sont fins pour un shoot'em'up.



Octopus est parmi nous. Prenez garde!

Prise en main, pratique, actualité, tests...



QuarkWeb :

en Java

Consultez et contrôlez les cookies

Découverte du Simple Object Access Protocol

Gérez vos fichiers.

Les CGI en Perl

LOGIN:

Fatigué de Windows?

Découvrez Login,

le magazine
de l'informatique

alternative Linux, QNX, BeOS,

BSD...

Le CD-Rom Une sélection commentée, d'utilitaires, et d'archives pour tous les systèmes alternatifs



Tous les mois, chez votre marchand de journaux

http://login.posse-press.com

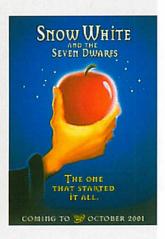
Le supplément indispensable de la programmation (Java, C++, Perl...)

DVDZZON = 1^{er} Superstore DVD en Europe

Rubrique réalisée en collaboration avec DVDZONE2.COM, le spécialiste européen du DVD Vidéo.

Blanche Neige est muette

La sortie du DVD Zone 2, Blanche Neige Et Les Sept Nains, est prévue en octobre 2001 dans l'Hexagone. En raison des problèmes juridiques concernant la voix de la princesse (et de la chanson Un Jour Mon Prince Viendra...), la bande sonore sera entièrement remasterisée avec de nouvelles voix françaises. Nous espérons que le résultat ne sera pas trop éloigné de la version de 1964...



Scream 3 édition Collector

Zone 2 | 110 mn | 16/9 ème & 4/3 | DTS & 5.1





• Sur le tournage de Stab 3, le film d'horreur inspiré des évènements des deux premiers Scream, une starlette se fait réellement assassiner de la même façon que dans les premiers Scream. Dewey, le shérif "qui ne fait pas peur" et Gale Weathers la reporter aux dents longues, vont une fois de plus mener l'enquête aux côtés de Sidney Prescott, la cible récurrente de la série. Scream est une trilogie distrayante qui s'essouffle dans ce dernier opus. Cependant, on retrouve avec plaisir Sidney, la névrosée et surtout le tueur masqué qui est la véritable star de la série. Comme dans tous les Scream, les rebondissements se succèdent avec un sens parfait du timing pour que l'on ne puisse pas savoir dès le départ qui est le tueur. La qualité d'image numérique se situe dans la bonne moyenne, le son est quant à lui parfait tout comme l'habillage des différents menus. Un DVD à posséder absolument pour compléter cette trilogie mythique à moins que vous ne préfériez attendre le coffret des trois films qui ne devrait pas tarder à apparaître dans les bacs Langues : français, anglais

Sous-titres : français, français pour sourds et malentendants

Suppléments : un deuxième DVD comprenant une fin alternative, des scènes coupées, les bêtisiers de *Scream 1* et *Scream 2*, le making of, commentaires, clip, etc.

Eminem, Music Videos collection

Multizones | 60 mn | 4/3 | PCM Stéréo | 5.1

On a pratiquement tout dit de lui. Son côté "sauvage", provocateur, incisif, arriviste... Eminem, d'ailleurs de passage à Bercy il y a quelques semaines, nous sort un DVD. Et comment faire un DVD lorsque l'on vient de connaître le succès dans les charts? Tout simplement en réalisant une collection de clips! C'est assez pauvre, ça ne coûte pas cher, et les fans achètent... Voilà qui pourrait résumer cette galette. Sans surprise, la production se montre assez désuète, les bonus sont peu nombreux (le making of de Stan et



une vidéo débridée et sans grand intérêt, tournée façon *Blairwitch Project*)... Seulement sept clips répondent à L'appel, bref on reste sur sa faim. Pour couronner le tout, aucun sous-titrage n'a été inclus, bien que M6Music,



MTV, MCM et autres FunTV diffusent par exemple Stan en version sous-titrée à longueur de journée sur le câble et le satellite. Que dire de plus si ce n'est que ce DVD n'intéressera véritablement que les inconditionnels du chanteur et de l'univers Dr Dre And Co, les autres passeront tout simplement leur chemin, économisant du reste quelques centaines de francs...





60 Secondes Chrono

Zone 2 | 113 mn | 2:35 | DD 5.1

Memphis Raines (Nicolas Cage) un ancien voleur de voiture a décidé de se "ranger". Malheureusement, ses bonnes intentions seront de courte durée puisqu'un gang mafieux lui demande de voler cinquante voitures de rêve en une



nuit. Pour venir en aide à son petit frère Skip, notre héros n'a d'autre choix que d'accepter le challenge... Memphis devra réunir dans l'urgence ceux qui peuvent l'aider, tout risquer et tout oser tout en évitant les forces de police qui ne sont jamais parvenues à le coincer.

Bref, tout le monde l'attend au tournant! Ce film d'ac-



tion survitaminé savamment dosé de poursuites et de cascades prend une autre dimension dans un équipement Home Cinema. Les amateurs de sensations fortes et de belles voitures ne seront pas déçus par ce DVD sur lequel on peut regretter le manque de bonus. A noter que les fans de Lara Croft découvriront la belle Angelina Jolie dans ce film... en attendant la version cinématographique de l'aventurière.

Langues : français, anglais

Sous-titres : français, anglais, arabe, grec, hébreu français, français pour sourds et malentendants

Suppléments: interview, filmographie, mini making of, bandes-annonces

Chroniques De La Guerre De Lodoss -Vol. 1

Zone 2 | 110 mn | 1.33 4/3 | Dolby Digital 2.0 Surround

La série des Chroniques De Lodoss est bien connue en France, après l'édition VHS qui a reçu un bon accueil du public, l'édition DVD en trois volumes devrait suivre le même chemin. Cette saga qui rappelle sans conteste Le Seigneur Des Anneaux est très proche des jeux de rôle. La série débute d'ailleurs dans l'épisode Prologue A La Légende, par l'inévitable rencontre des personnages. Cette première édition en DVD souffre de quelques défauts (de jeunesse?) comme l'absence de chapitrage des épisodes et l'obligation de passer par le menu pour changer d'épisode. La qualité d'image est bonne et seuls quelques "grains" apparaissent dans les zones sombres. A noter que la bande sonore française est de meilleure qualité que la version originale en japonais. Ce volume 1 contient cinq épisodes: Prologue A La Légende, L'Embrasement, Le Chevalier Noir, La Sorcière Grise et Le Roi Du Désert.

Langues : français, japonais

Sous-titres : français, français pour malentendants Suppléments : interviews, Lodoss et le jeu de rôle, bandesannonces, livret de douze pages avec résumés des épisodes, présentation des lieux, biographie de Ryô Mizuno





Un tapis de souris offert

Les acheteurs du DVD X-Men se verront offrir un superbe tapis de souris
sérigraphié. Les stocks étant limités,
nous vous conseillons de faire vite!
Sachez tout de même que sur
le site de notre partenaire DVDZONE2.COM, il vous suffit d'indiquer
que vous êtes un lecteur de Playbox
pour bénéficier de cette offre prioritairement.

Formats de DVD

Vous avez été nombreux à nous demander à quoi correspondaient les informations DVD-5, DVD-9, etc. Sachez que les DVD peuvent être simples ou double face et constitués de une ou deux couches par face. Pour s'y retrouver, les constructeurs ont inventé quatre normes : DVD-5 : simple face/simple couche DVD-9: simple face/double couche DVD-10: double face/simple couche DVD-18 : double face/double couche Si vous voulez que le type de DVD soit mentionné dans nos chroniques, faites-le nous savoir par mail : playbox@posse-press.com

Indrema sera HDTV

La console Indrema L600 que nous vous présentions dans le premier numéro de Playbox sera équipée d'un lecteur DVD Progressive Scan, d'une sortie vidéo composite compatible HDTV et de sortie audionumérique. Contrairement à la Xbox de Microsoft, la L600 pourra lire les DVD en version de base sans ajout de player ou de télécommande. Nous devrions voir fonctionner les premiers modèles au mois de juin lors de l'E3 2001 de Los Angeles.

Les sorties d'avril

Plus de 130 DVD Zone 2 sont annoncés pour ce mois d'avril. Voici notre petite sélection de titres à ne pas manquer.

Hollow Man (Gaumont)



Jet Set (Universal)

Demain Ne Meurt Jamais
(MGM/PFC)

Goldeneye (MGM/PFC)

Quai Des Brumes (Studio Canal)

Casque D'Or (Studio Canal)

Pépé Le Moko (Studio Canal)

Mrs Doubtfire (FPE)

Thunderbirds (FPE)

Mission Impossible II (Paramount)



Y A-T-Il Un Flic Pour Sauver La Reine ?
(Paramount)
Y A-T-Il Un Flic Pour Sauver Le
Président ? (Paramount)
Y A-T-Il Un Flic Pour Sauver
Hollywood ? (Paramount)
Lawrence d'Arabie édition spéciale
(Gaumont – 3 DVD)
Sacré Graal (Studio Canal)



La Belle Et Le Clochard 2 : L'Appel De La Rue

Zone 2 | 66 mn | 1:66:1 | DD 5.1

Ce dessin animé débute quelques mois après la fin du premier opus. Lady a donné naissance à quatre chiots : Prudence, Constance et Clémence qui ressemblent à leur maman et Scamp, qui a l'esprit rebelle et l'apparence physique de son papa. Celui-ci n'aime pas la vie qu'il mène, il rêve de tout saccager, de sauter dans les mares boueuses sans avoir à subir ensuite ces horribles bains, bref, il veut être libre. Cette suite de La Belle Et Le



Clochard nous conte les aventures d'un chiot qui quitte le cocon familial pour vivre dans le vagabondage. L'image est loin d'égaler un Aladin ou un Tarzan, le dessin animé conserve le style du premier La Belle Et Le Clochard, les puristes apprécieront, tandis que les autres trouveront les couleurs un peu pâles (normal pour une histoire de chiens!). A



noter que trois courts-métrages se trouvent sur le DVD : Pluto Junior, Le Petit Frère De Pluto et Pluto A Des Envies. Vous trouverez aussi la pré bande-annonce de Monstres Et Compagnie, le prochain film du studio Pixar qui s'annonce excellent.

Langues : français, anglais, néerlandais Sous-titres : français, anglais, néerlandais Suppléments : coulisses du film, trois dessins animés, cing bandes-annonces, jeux et commentaires audio

Mylène Farmer, Mylenium Tour

Multizones | 160 mn | 16/9 (coulisses en 4/3) | PCM Stéréo, 5.1

On connaît le goût de Mylène Farmer et de son inséparable collaborateur Laurent Boutonnat pour les mises en scène et les chorégraphies. Force est de constater que ce DVD, issu de la tournée "Mylenium", ne dépa-

reille pas avec les autres concerts à succès ou les recueils de clips de l'artiste déjà disponibles. Pas moins de vingt titres sont au rendez-vous, accompagnés par de nombreux bonus. En effet, non contente d'être "multi-angles" - chose trop rare pour ne pas être précisée - cette production inclut moult reportages sur la préparation (New York, Los Angeles, Moscou...) du concert, les coulisses, les musiciens, les danseurs, la tournée, le tout servi par une interface très esthétique et fonctionnelle. En cherchant bien, vous pourrez également trouver une collection de photos, dessins et croquis du décor de scène, inspiré d'un tableau de HR. Giger... A n'en pas douter, nous avons affaire ici à de la très grande qualité, tant sur le plan musical (tous les plus grands musiciens de la scène actuelle répondent présents), que sur celui de la réalisation. Un DVD très complet qui ravira les fans de notre rouquine désenchantée. Mais était-il nécessaire de le préciser ?









Gladiator

Zone 2 | 149 mn | 2:35 (16/9) | DTS & 5.1

Soldat maintes fois décoré et fidèle serviteur de L'Empire romain, le général Maximus devait succéder à L'empereur Marc-Aurèle. Mais avant d'avoir pu lui confier

les rênes du pouvoir, ce dernier est assassiné par son propre fils. Maximus sera chassé du pays tandis que sa femme et son fils seront crucifiés. Réduit à la condition d'esclave, Maximus n'a plus qu'une issue : devenir gladiateur afin d'aller à Rome régler ses comptes avec César! Ce péplum de Ridley Scott est disponible en version DVD depuis le 6 mars dernier, pour profiter de la qualité d'image et de la bande sonore impeccable, une installation vidéo de qualité est plus que recommandée. Une fois dans le film, vous aurez vraiment l'impression d'être dans le Colisée de Rome lors des combats. Sur une installation "normale" (lecteur DVD ou console PS2 + TV), vous ne profiterez pas de la localisation des bruitages mais assisterez tout de même à un grand spectacle; c'est bien là le principal, non ?

Langues : français, anglais Sous-titres : français, anglais

Suppléments : un DVD supplémentaire comprenant making of, scènes inédites, jeux romains, interviews, journal et notes de productions, biographies, etc.





Chroniques De La Guerre De Lodoss -Vol. 2

Zone 2 | 85 mn | 1.33 (4/3) | Stéréo 2.0.

Ce deuxième DVD des Chroniques De La Guerre De Lodoss contient quatre épisodes : L'Epée Du Roi Des Ténèbres, La Guerre Des Héros, Requiem Pour Un Guerrier et Le Sceptre De La Domination. Toujours aussi passionnante, la série passe à la vitesse supérieure et met l'accent sur l'évolution des personnages. L'éditeur Kaze a semble-t-

il tenu compte des remarques qui ont été faites lors de la sortie du premier DVD; la piste sonore japonaise est de meilleure qualité (au détriment de la V.F où le Surround est quasi inexistant!) et les différents menus sont beaucoup plus attractifs. Malheureusement, les épisodes sont une fois de plus mis bout à bout nous privant ainsi des génériques, des teasers et résumés! A ce propos, Kaze a eu la bonne idée de mettre tous les teasers dans la section Bonus; malheureusement, certains ne sont qu'en V.F et d'autres qu'en V.O! Il aurait aussi été judicieux de placer les teasers manquant du premier volume pour "rattraper le coup"... Un effort a été fait sur la qualité de l'image qui est de bien



meilleure définition que dans le premier volume. Au final ce volume 2 améliore certains points du premier DVD, espérons que le volume suivant (le dernier) sera parfait.

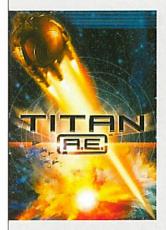
Langues: français, japonais

Sous-titres: français, français pour malentendants
Suppléments: interviews, Lodoss et les personnages fantastiques,
bandes-annonces - Livret douze pages avec résumés des épisodes,
présentation des personnages, biographie de Nobuteru Uûki et

Yutaka Izubuchi



Total Recall édition spéciale (Studio Canal) Coffret Rocky (MGM/PFC) Titan A.E (PFC)



Belphégor (TF1 Vidéo) American Psycho (Metropolitan-Seven Sept) L'Odyssée De L'Espace édition Collector (Warner) La Route D'Eldorado (DreamWorks) Tueurs Nés (Warner)

Fan des Simpson?

Si vous êtes un accroc de la série de Matt Groëning, sachez que le site Epoll.com a mis en place un sondage international (à la demande de la Fox) afin de savoir ce que les amateurs des Simpson aimeraient trouver sur les DVD à venir. La série de vingt-six questions permettra à l'éditeur de mieux connaître les désirs des fans afin de proposer des DVD en adéquation avec l'attente du public. Si vous parlez anglais et que Homer, Bart ou Marge vous font frissonner, n'hésitez pas à répondre à ce sondage.

Un lifting complet pour Akira!

Sorti en 1988, Akira est considéré par beaucoup comme un vrai chefd'œuvre. Malheureusement, ce film qui fête sa treizième bougie ne fait pas le poids face aux productions actuelles : l'image et les couleurs ont bien vieilli. C'est pour cette raison que la société IVC (International Video Conversions) est actuellement en train de restaurer le film en utilisant toutes les technologies numériques à sa disposition. Le film bénéficiera en outre d'une nouvelle bande sonore compatible THX au format Dolby Digital 5.1. Le DVD zone 2 n'arrivera en France qu'au cours de l'année 2002 puisque l'éditeur (Pionner) prévoit une nouvelle sortie en salle en 2001 pour fêter l'événement.

X-Files II & III



Le coffret DVD zone de la deuxième saison des X-Files est disponible en France depuis le 21 mars (sept DVD!). La troisième saison quant à elle sortira le 8 mai 2001 en zone 1 tandis que le coffret zone 2 devrait être dans les rayons un peu avant Noël. Comme d'habitude, chaque coffret apporte son lot de bonus et n'est diffusé qu'en version limitée.



Small Soldiers

Zone 2 | 106 mn | 2:35 | Dolby Digital 5.1

Une multinationale à la pointe de la technologie décide un jour de racheter un fabricant de jouets. Le but de son excentrique et puissant PDG est de faire des jouets aussi vivants que possible. Pour y arriver, il donne l'autorisation à deux créateurs d'utiliser toutes les technologies du groupe... Deux types de jouets seront créés : les Commandos d'élite, sorte de G.I cruels dont le but est de tuer une race extraterrestre et les Gorgonites, aliens à la recherche de la planète Gorgon. Tout irait pour le mieux si les puces utilisées comme cerveau dans la conception des jouets n'avaient pas été élaborées pour l'armée. Ce film d'action pour enfants et grands enfants bénéficie d'une bonne qualité d'image et de nombreux effets spéciaux qui régalent la rétine. Pour le son, rien à redire, aussi bien en V.F qu'en V.O, le Dolby Digital 5.1 est excellent. A noter que le DVD propose cinq





langues et pas moins de quatorze sous-titrages! Un bon divertissement pour toute la famille. Langues: français, anglais, allemand, italien, espagnol



Sous-titres: français, anglais, néerlandais, allemand, portugais, turc, polonais, tchèque, hongrois, bulgare, danois, suédois, finnois, norvégien

Suppléments : scènes coupées, bêtisier, coulisses, bandes-annonces, filmographie

Bigard Met Le Paquet

Zone 2 | 180 mn | 1.33 | Stéréo AC3 & DD 5.1

Ce DVD de Bigard propose un nouveau spectacle où la grossièreté et le mauvais goût sont à l'honneur. Il faut dire que depuis quinze ans, Jean-Marie Bigard a préféré l'efficacité à la finesse. Depuis ses débuts, il se fait allumer par les critiques alors qu'il reste plébiscité par un public fidèle qui en redemande. Ce DVD d'environ trois heures est le premier spectacle comique qui utilise le son 5.1. Cela ne suffit pas à donner l'illusion de se trouver dans la salle mais on peut saluer l'initiative (on entend mieux les injures ;-)). Concernant le contenu, neuf sketches sont présents dont le très controversé "le lâcher de salopes" qui vaut à Bigard d'avoir été élu le comique le plus grossier. Les bonus quant à eux regorgent d'informations qui nous feront sourire et mieux connaître le personnage qu'est Bigard et l'on appréciera tout particulièrement son bel hommage à Robert Lamoureux. Un DVD à ne pas mettre entre toutes les mains : oreilles chastes s'abstenir.



Langues: français Sous-titres: aucun Suppléments : vingt séquences inédites, images insolites, réac-



spectacle

Bonus

Les sketches

Le son

tions du public et quelques surprises comme un duo avec J-J Goldman



En Pleine Tempête

Zone 2 | 125 mn | 16/9 2:35:1 | DD 5.1 Ex

Ce film est inspiré de faits réels qui ont ébranlé les Etats-Unis en 1991. Il nous raconte, le combat de six hommes contre la nature sans pour autant "faire dans le documentaire". Les effets spéciaux de En Pleine Tempête retranscrivent



parfaitement la mer démontée et transforment l'océan en véritable méchant de service propre à tous les films d'action. Pendant plus de deux heures, vous serez ébahi par le déchaînement des éléments et comprendrez les difficultés éprouvées par les marins pêcheurs et les équipes de sauvetage en mer. Côté technique, la qualité d'image est l'une des meilleures que nous connaissons:

master excellent, compression de qualité, piqué de l'image et étalonnage des couleurs impeccables. Seules quelques "taches" viennent de temps en temps "gâcher" le tout, mais comment pourrait-il en être autrement avec de nombreuses séquences nocturnes, et un arrière-plan (l'océan déchaîné) en perpétuel mouvement. Le son est aussi de très bonne qualité et prend toute sa dimension pendant la tempête et bénéficie d'une répartition avant/arrière incroyable. Ceux

qui ont la chance de posséder une installation Home Cinéma de qualité pourront même se servir de ce DVD pour faire leurs réglages ;-)

Langues : français, anglais

Sous-titres : français, anglais, italien, néerlandais, arabe, espagnol, allemand, anglais pour malentendants Suppléments : les coulisses du tournage, reportage,

interviews des témoins de la tempête

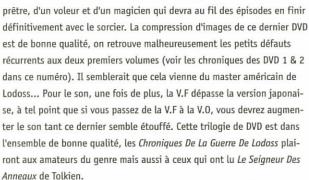


Chroniques De La Guerre De Lodoss -Vol. 3

Zone 2 | 85 mn | 1:33 (4/3) | Stéréo 2.0

Ce troisième DVD qui marque la fin de cette saga en treize actes comprend les quatre derniers épisodes : Le Dragon Maléfique De La Montagne De Feu, L'Ambition Du Sorcier, La Bataille De Marmo et Lodoss En Flammes. Nous retrouvons notre équipe composée d'un jeune paladin, d'un nain bicentenaire,

d'une elfe, d'un



Langues: français, japonais

Sous-titres : français, français pour sourds et malentendants

Suppléments: reportages et interview, galerie d'images, bandes-annonces



Top DVD réalisé en collaboration avec DVDWorldreport.com.



Les dix plus vendus:

- 1. En Pleine Tempête
- 2. Terminator
- 3. Le Patriote
- 4. Small Soldiers
- 5. Permis De Tuer
- 6. 60 Secondes Chrono
- 7. Tuer N'est Pas Jouer
- 8. L'Ombre Et La Proie
- 9. Mon Voisin Le Tueur
- 10. Scream 3

Les dix plus attendus :



- 1. X-Men
- 2. Man On The Moon
- 3. Event Horizon : Le Vaisseau De L'Au-delà
- 4. Gladiator
- 5. La Belle Et Le Clochard
- 6. L'Homme Sans Ombre
- 7. Destination Finale
- 8. Harry Un Ami Qui Vous Veut Du Bien
- 9. Baise-moi
- 10. Professeur Foldingue 2











Phantasy Star Online



SSX







Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	La série des Zelda	Nintendo	Aventure/Rôle	-
2	Perfect Dark	Rare	Doom-Like	-
3	Donkey Kong Country	Rare	Plate-forme	-
4	Mario Tennis	Nintendo	Sport	-
5	Golden Eye	Rare	Doom-like	-
				Participation of the





Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	La série des Crash Bandicoot	Sony	Plate-forme	-
2	La série des Final Fantasy	Squaresoft	RPG	-
3	Metal Gear Solid	Konami	Infiltration	-
4	Colin Mc Rae 2	Codemasters	Course	1
5	Fear Effect 2 Retro Helix	Eidos	Action/Aventure	•



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	Phantasy Star Online	Sega	RPG	-
2	Shenmue chapitre 1	Sega	Simulateur de vie	-
3	Soul Calibur	Namco	Beat-em-up	-
4	Skies Of Arcadia	Sega	RPG	1
5	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sport	Ψ



PlayStation 2

20 1	21 1 21 1 21 1 2 V			
Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	SSX	EA Sport Big	Sport de glisse	-
2	Oni	Take 2	Action/aventure	1
3	Dead Or Alive 2	Tecmo	Beat-em-up	Ψ
4	Rayman Revolution	Ubi Soft	Arcade	Ψ
5	Fifa 2001	EA Sport	Sport	Ψ





Place	Nom	Editeur	Genre	
1	Mario Tennis	Nintendo	Tennis	1
2	Pokémon Trading Card	Nintendo	Jeu de cartes	1
3	Zelda DX	Nintendo	RPG	Ψ
4	Perfect Dark	THQ/Eidos	Action/stratégie	Ψ
5	Pokémon Jaune	Nintendo	Indéfini ;-)	Ψ



Nom	Nom
Orphen (PlayStation 2)	Sega GT (Dreamcast)
The Mission (PS One)	Surfing H30 (PlayStation 2)
The Mummy (PS One)	Fighting Vipers 2 (Dreamcast)
Fantavision (PlayStation 2)	Batman Of The Future (PS One)













PLBUX

PRELITELIS

P87 - PS2 Summoner P88 - PS2

Rumble Racing

P89 - PS2 Army Men Green Rogue

Warriors of Might & Magic

P90 - PS2 Le Livre De La Jungle

P91 - PS2 Army Men Sarge Heroes

P91 - PS2 Music Generator 2

P92 - Dreamcast 18 Wheeler American Pro Trucker

P92 - Dreamcast Dragon Riders : Chronicles Of Pern

P93 - PS One WDL Warjetz

P93 - PS2 Ring Of Red

P94 - N64 Conquer's Bad Fur Day

N64 | Rare



PS2 | Electronic Arts



PS2 | THQ



PS2 | 3D0



.es Jeux -21130115

WipEout Fusion

Xbox Munch

Game Cube Luigi Mansion

PS2 Metal Gear Solid 2

Xbox Malice

Dreamcast Shenmue 2

Gameboy Advance Zelda

Summoner

PlayStation 2 | THQ/Volition | Prévu en mai



Masad, village d'adoption de Joseph, a été sauvagement mis à sac... Allez-vous vous laisser faire ?

THQ nous propose un jeu de rôle médiéval fantastique en 3D. Voilà qui va ravir les possesseurs de PS2, ainsi que les adeptes des Diablo et autres friandises du même genre... 574. Murod n'est pas content... S'emparer du trône par la force et la trahison n'était hélas pas suffisant. En assassinant Gaodi II, jil est devenu le maître de l'empire d'Orenia. Avec des milliers d'esclaves, il a reconstruit la tour d'Eleleh, jadis érigée par les dieux pour prendre d'assaut les portes du ciel... Désormais, Murod y règne, autoproclamé empereur du ciel. Depuis qu'il a éradiqué les prêtres du temple de Jade, son ancien ordre, il n'a de cesse de trouver l'enfant né avec la marque du Summoner. La prophétie raconte que cet enfant possède le pouvoir de le détruire. En 596, Murod envahit le royaume de Medeva. Joseph, fermier âgé de dix-neuf ans, se lance dans une quête qui le dépasse. Il doit trouver les anneaux de canalisation, artefacts anciens qui lui permettront de contrôler ses pouvoirs. Joseph a sur sa main une trace étrange... C'est un Summoner, il fait partie de cette race à part, seule capable de défier les dieux. Son rang lui donne la possibilité d'invoquer des créatures élémentaires d'une puissance colossale. En chemin, il se trouvera des intérêts communs avec d'autres voyageurs, qui deviendront ses compagnons. Vous voici donc dans la peau du "fermier-élu-qui-doit-sauver-le-monde". Le jeu commence juste après l'attaque de votre village par les troupes de Murod. Summoner vous propose de vous balader dans un environnement 3D très conc-

ret, où il faut sans cesse chercher, interroger, enquêter, et surtout se battre. Le système de combat est souple et intuitif mais toutefois très détaillé. Ici, on ne s'acharne pas à faire le même coup jusqu'à ce que l'ennemi décède. On essaye plutôt de gérer au mieux les enchaînements de ses attaques, et de faire les bonnes actions avec le bon timing. Les personnages peuvent aussi lancer une foule de sortilèges, allant du simple sort de soin, aux magies les plus spectaculaires. Certes, les joutes deviennent un peu confuses quand il y a trop de monde mais ce n'est qu'une question d'habitude (comme



Vos persos possèdent une bonne palette de coups spéciaux que l'on peut commander dans un menu à n'importe quel moment du jeu.



Mulik a tout vu, et vous donne de précieux renseignements.

pour les autres productions du même genre). Le scénario, assez intéressant, donne toujours envie d'en savoir plus et de multiples petites quêtes annexes offrent l'opportunité de sortir des sentiers battus.

A des lieues de Final Fantasy, Summoner appartient à un genre qui jusque-là était réservé aux détenteurs de PC. Avec une durée de vie très respectable et des possibilités étonnantes, Summoner restera malgré tout réservé aux habitués de ce style si particulier. Mais sait-on jamais? Peut-être que sa facilité d'accès permettra à certains de se découvrir une nouvelle passion. De toute



manière, il reste un jeu à essayer en urgence, puisqu'il est le premier RPG de la PS2.

Micanator

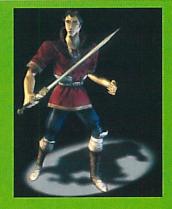
Un personnage charismatique et torturé...

Joseph n'a pas toujours habité à Masad. Il a en fait été banni de son village, suite à un fâcheux accident. Cela s'est passé il y a déjà plusieurs années et Joseph n'a pu oublier l'horreur qu'il a lui-même déchaînée. Il avait simplement voulu utiliser ses pouvoirs d'invocation pour sauver les siens d'une horde d'envahisseurs. Résultat, le démon qui a répondu à son appel ne

s'est pas contenté de détruire les agresseurs, mais a aussi exterminé la plupart des villageois. Depuis, Joseph vit dans la peur d'un nouvel "accident".









Rumble Racing

PS2 | Electronic Arts | Mai 2001

Les bons titres commencent à arriver sur PlayStation 2 et Electronic Arts y est pour beaucoup. Leurs différentes équipes de développeurs concoctent des softs de qualité pour tous les joueurs fans de simulations sportives ou plus généralement de jeux d'arcade. Rumble Racing fait partie de cette der-

> nière catégorie. Au volant d'une pléthore de bolides plus dingues les uns que les autres (sur le modèle de Nascars customized), pre-

nez part à des courses survoltées remplies d'items

percutants. Chaque circuit dispose de multiples rac-

camouflés qu'il est souvent

utile d'emprunter pour rem-

porter les courses. Celles-ci

traversent différents envi-

ronnements bien modélisés

(ville, campagne, désert...)

aux textures réalistes et

bien rendues. Rumble

courcis plus ou moins



Les armes sont enfermées dans ces sphères étranges.



Les cascades sont récompensées par du boost.



Certains raccourcis sont simples à trouver...



.. d'autres sont plus délicats à découvrir.

Racing propose quatre modes de jeu : courses simples, championnats, challenges cascades et duels. Les championnats permettent de débloquer de

nouveaux véhicules et de nouveaux circuits. Les monstres mécaniques sont divisés en trois catégories de puissance (rookie, pro et élite) et les coupes du championnat suivent le même principe. On débute par trois



coupes en rookie, ensuite quatre en pro, puis cinq en élite, pour finir avec une coupe basée sur les cascades. Les cascades sont une des originalités de ce titre. Les bosses ou tremplins sont légion et dès que la voiture se retrouve dans les airs, il est possible de lui faire effectuer des rotations dans le même esprit qu'un snowboarder. Lorsqu'elle retouche le sol, un puissant boost s'active proportionnellement à la complexité de la figure. Un bon jeu de course arcade sans items n'en est pas un, aussi Rumble Racing propose son lot de bombes, de fûts toxiques, de boules de neige, plus une foule de surprises... On notera une débauche d'effets spéciaux en tout genre, augmentant la richesse graphique du soft. Les fans de courses intenses seront comblés, c'est sûr!

Christophz



Effets et particules

La plupart des items sont offensifs mais certains peuvent avoir un effet négatif sur l'utilisateur. Les différents effets, notamment de particules, sont très bien réalisés.









Army Men Green Rogue

PlayStation 2 | 3DO | Avril 2001

Prévu à la même date que Sarge's Heroes 2 (en preview dans ces mêmes colonnes), Army Men Green Rogue ne bénéficie nullement de la même originalité ni surtout de la même réalisation. Le scénario lui-même s'avère autrement plus simple : un projet militaire de super-soldat est expérimenté en mixant les ADN de plusieurs guerriers cobayes. Alors que le prototype opérationnel est héliporté vers un poste stratégique, l'escadrille des soldats verts se trouve prise par surprise et s'écrase en pleine jungle. Evidemment, le super-soldat est indemne et il vous incombe de le mener à travers les lignes ennemies. Que dire ? Army Men Green Rogue est un jeu de shoot à la troisième personne dans lequel votre personnage avance sans cesse, subis-



Aucune possibilité d'exploiter le terrain environnant.

sans cesse, subissant un scrolling obligatoire vers l'avant, maniabilité que l'on n'avait pas vu depuis dix ans dans les salles d'arcade. Eu égard aux capacités techniques de la PlayStation 2, un jeu en simili-3D où vous ne faites que

de la configuration des tactiques à

mettre place sui-



Quelques explosions vous réveilleront de temps à autre.



tirer et esquiver les tirs de centaines d'ennemis sans même choisir votre destination amusera peut-être les joueurs de cinq ans, mais les autres ? Restons optimistes, peut-être que d'ici un mois, 3D0 transformera son soft en FPS.

Grenouille

Roger Lemerre : La Sélection Des Champions 2001

PS One | Codemasters | Mai 2001

Alors que l'on s'apprêtait à annoncer un énième jeu de management sportif, c'est un produit fort intéressant qui semble voir le jour, sous les soins des programmeurs de Codemasters. En effet, Roger Lemerre: La Sélection Des Champions 2001 offre non seulement un encadrement des équipes très complet mais aussi une partie "matchs" à proprement parler assez correcte. En ce qui concerne la partie "OFF" du football, toutes les options désirées y figurent: les transferts, les news, les réglages et les nombreuses caractéristiques au sujet des joueurs et des équipes. L'ensemble



Un aperçu très complet.

vant l'adversaire
s'effectue de façon
intuitive par l'intermédiaire de menus
clairs et précis. On
peut ainsi aisément
changer de tactique

en fonction du déroulement d'une rencontre. Cette preview (pas encore totalement finalisée) offre la possibilité de visionner des matchs agréables (avec intervention de l'entraîneur selon des ordres prédéfinis) malgré des frappes peu réussies. Roger Lemerre: La Sélection Des Champions 2001, même s'il n'offre ici que les championnats français et anglais (D1 et D2), semble désigner un produit destiné à un public assez large, notamment grâce à une utilisation simple, accompagnée d'une pléthore d'options. Un novice dans le monde dur et cruel que devint le football devrait pouvoir s'y retrouver sans problème.

Stéphane



Mais vas-y, frappe !!!

Warriors Of Might And Magic

PlayStation 2 | 3DO | Avril 2001

thiques de l'immense cité.

La réputation de la série des Might And Magic n'est plus à faire. Mais cette fois-ci, cela n'a plus rien à voir avec la stratégie commune aux précédents épisodes. Il s'agit ici d'un jeu d'aventure, ou plus précisément de donjon, à la sauce médiévale-fantastique, débutant par une courte cinématique dans laquelle le héros se fait punir en place publique, pour on ne sait quel crime. Son châtiment est de se voir greffer un masque aussi noir qu'étrange, sorte de seconde peau dotée de griffes, apparemment difficile à ôter.

La suite des opérations n'est pas plus joyeuse, puisque jeté au plus profond d'une sombre abîme, vous êtes condamné à croupir dans les égouts labyrin-

Une malédiction, sous la forme d'un masque noir...

Le jeu peut commencer. Comme il est de bon aloi de ne pas désespérer, on ramasse un os et on se débarrasse des immondes choses informes. La suite est prévisible... D'os en épée, et d'épée en



Pour parler à un personnage, tournez-vous vers lui et appuyez sur R1.

hache, notre blond héros aux yeux bleus devra survivre aux multiples squelettes, gargouilles et autres blobs qui ne pensent qu'à manger (les goinfres)

Pourquoi pas... Les niveaux semblent vastes et les quêtes s'avèrent nombreuses. L'utilisation de la magie, évolutive, donne souvent de beaux résultats. Les monstres sont (très) nombreux, et les éclairages rendent l'ambiance oppressante. Cependant, la version que nous avions à notre disposition présentait encore quelques problèmes de graphisme et d'animation, détails qui, nous l'espérons, seront corrigés d'ici la sortie du jeu.

Micanator

Le Livre De La Jungle : Groove Party

PS 2 | Ubi Soft | Avril 2001

Si le besoin de retomber en enfance vous prend comme par frénésie, si la féerie de Disney continue d'opérer en vous, alors précipitez-vous avec entrain sur Le Livre De La Jungle: Groove Party. Dans la peau du célèbre Mowgli, vous exprimerez votre désir de rester dans la jungle, plutôt que de vous retrouver dans le village où vivent ces créatures étranges... les hommes. De rencontre en rencontre, vos amis et ennemis, Baloo,



Bagheera et les
autres, vous
demanderont de
montrer votre sens
du rythme qui vous
caractérise si bien.
Conformément aux
informations directionnelles qui tombent le long de
deux rangées ver-



Le rythme dans la peau.

ticales, appuyez sur les flèches de votre joypad, en cadence avec les musiques qui accompagnent chaque étape du jeu, ou dansez sur un tapis qui capte vos mouvements. Pour vous faciliter la tâche, réalisez des combos aux répercussions diverses. Les animations des personnages qui dansent, alors que vous accomplissez de véritables prouesses rythmiques, se montrent d'une beauté surprenante. Cette qualité graphique se retrouve dans chacune des séquences cinématiques qui s'intercalent entre les niveaux. La version dont nous disposions subissait en revanche de fréquents ralentissements, ce qui, vous l'avouerez, se montre peu pratique lorsqu'il faut rester calé avec la bande sonore. Vous découvrirez en outre dans ce produit les options Karaoké, ou Bonus de Lou Bega. Et puis, n'oubliez pas de lire le test que nous réaliserons avec le tapis le mois prochain... Génial! Ah, il en faut peu pour être heureux, la la la....

Army Men Sarge's heroes 2

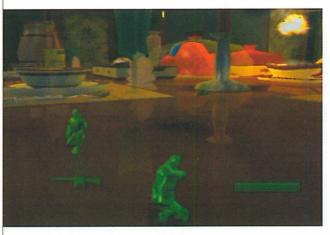
PlayStation 2 | 3D0 | Avril 2001

Le général Plastro et ses soldats marrons reviennent troubler la paix de Sarge et de ses camarades de couleur vert fluo. Le plastique, c'est pratique mais pas toujours du meilleur goût. Pourtant, 3DO nous prépare un joli jeu de shoot à la troisième personne dans lequel vous dirigerez un guerrier synthétique courageux et entraîné au maniement d'une pléthore d'armes. Les graphismes sont tout en 3D fine et détaillée, fourmillant d'effets visuels et de bonnes idées. Il s'agira de mener votre personnage au cœur des combats dans des missions diverses allant de la conquête du bol de soupe à la protection de la nappe de pique-nique... Le ton est résolument délirant et plein d'humour,



Même les trains en plastique supportent mal une grenade inopportune.

les niveaux semblent nombreux et intéressants. En revanche, la maniabilité est légèrement douteuse et l'animation manque singulièrement de souplesse. Les armes gagneraient également à être plus sophistiquées car un fusil d'assaut M16 qui ne tire qu'un



Défendez l'assiette de soupe au péril de votre vie.

coup à la fois, ce n'est pas sérieux. Par ailleurs, de jolies améliorations ont été apportées par rapport aux précédents opus PC et PS One, tels que des objectifs de mission plus convaincants et une réalisation graphique de qualité. Un jeu de gué-guerre



prometteur qui attendra le mois prochain pour révéler ce qu'il a dans le ventre. Grenouille

MTV Music Generator 2

Play Station 2 | Codemasters | Prévu en mai 2001



Après Music 2000, les développeurs de Codemasters nous présentent leur dernier logiciel musical sur console. Si les fans de leurs précédentes productions s'y retrouveront assurément, il n'en sera peut-être pas de même pour les nouveaux venus. L'interface du programme est en effet pour le moins déroutante et demande un minimum de pratique avant de pouvoir composer un morceau digne de ce nom, et surtout maîtriser toutes les fonctionnalités de l'interface. Celle-ci dispose de nombreuses options paramétrables en fonction de vos goûts et propose un grand nombre d'échantillons sonores classés

par genre – garage, rock, trance, drum & bass, etc. Vous pourrez bien sûr effectuer des modifications de tempo et appliquer des filtres d'écho ou de distorsion aux samples afin de les ajuster au mieux avec le reste du morceau. La version que nous avons eue entre les mains était finalisée à 80 % et ne nous a pas totalement convaincus en raison de bugs d'affichage et de défauts de maniabilité. Attendons donc le test de la version finale pour savoir si ce produit sera le meilleur programme de musique sur console...

Grenouille





18-Wheeler : American Pro Trucker

Dreamcast | Sega/AM2 | Eté 2001

La division arcade de Sega nous présente un titre mettant en scène d'énormes poids lourds à dix-huit roues, de quinze mètres de long et de plusieurs dizaines de tonnes. Le joueur choisit l'un des cinq



chauffeurs, correspondant à cinq camions différents. Chaque véhicule possède ses propres limites de vitesse, couple et résistance. Le but est de transporter divers chargements (voitures, troncs d'arbres, matières inflammables...) sur des trajets interminables (avec beaucoup de circulation), linéaires (quatre niveaux et plus de vingt sections remplies d'action de New York City à San Francisco en passant par St Petersburg, Dallas et bien d'autres...) et contre-lamontre avec des checkpoints. 18 Wheeler propose quatre modes de jeu: Arcade, Parking Challenge, Score Attack et Mode Versus. Chaque transport rapporte de l'argent. Il existe trois niveaux de chargement pour maximiser les profits. Plus il est important et plus vous aurez d'argent. Le choix du chargement influe sur la conduite et sur les performances du camion. On notera une

physique réaliste : plus le chargement est important et plus il faudra de temps pour accélérer et freiner. L'avantage avec les gros camions réside dans le fait que l'on peut tout casser, ce qui tombe bien puisque le chauffeur rival partage le même avis. Il n'hésitera pas à effectuer tous les coups bas possibles pour remporter la prime (bloquer la route, pousser dans le fossé, contre les murs ou sur les autres véhicules).

Il vous faudra relever de petits challenges techniques





(garer le camion dans des ruelles) entre les missions ; de surcroît, l'argent récolté donne l'occasion d'améliorer l'entretien du tracteur. La Dreamcast offre de nouveaux niveaux en exclusivité par rapport à la version Arcade mais il est aussi possible de jouer sur Internet. 18 Wheeler: American Pro Trucker constitue un soft dans la veine des titres d'arcade chers à Sega. Dommage qu'il ne soit pas livré avec le volant de la borne d'arcade... c'est toujours mieux qu'une canne à pêche ou des maracas!

Christophz

Dragon Riders: Chronicles Of Pern

Dreamcast | Ubi Soft | Mai 2001

Ce nouveau titre d'Ubi Soft est fondé sur la série de romans *Les*Chroniques De Pern d'Anne McCaffrey. En voici l'histoire: D'knor, un maître dragon de Smanth bronze, pressent que des dangers inconnus se profilent à l'horizon. C'est donc aux commandes de celui-ci que vous explo-



Le niveau de détail est stupéfiant.



N'ayez pas peur, c'est votre fidèle compagnon.

rerez Pern en quête d'indices dans un monde en plein chaos. Par ailleurs, le jeu débute peu de temps après la mort de la Weyrwoman du fort Weyr. D'knor, à ce point du récit, gravit petit à petit les échelons des

Bronze riders. A la même époque, une maladie mortelle sépare les bien portants des malchanceux. Ainsi, de nombreux maîtres dragon (Dragon Riders) meurent, laissant leurs Weyrs vulnérables face aux tourments qui menacent l'ordre et la paix du monde de Pern. Ce sera alors à vous de prendre le destin de D'knor en main et de découvrir ce qui se cache derrière ces évènements mystérieux. Pour ce faire, vous pourrez arpenter Pern soit à dos de dragon, soit à pied. Vos aventures seront ponctuées par des combats, des quêtes, des puzzles et de nouveaux lieux à explorer. Il vous faudra également gérer l'apprentissage des skills de D'knor ainsi que les capacités de votre dragon qui iront en s'accroissant. Celui-ci, à terme, deviendra votre allié le plus précieux dans une quête qui vous conduira jusqu'à l'ultime confrontation avec un vieil ennemi...

Assurément, Dragon Riders est un jeu à suivre de très près d'ici sa sortie dans l'Hexagone.

WDL: Warjetz

PS One | 3DO | Mai 2001

En 2062, après la guerre nucléaire déclenchée par 3DO, le passetemps favori consiste à regarder les tournois des nouveaux gladiateurs de l'extrême dans des batailles explosives. Le nouveau show télévisé post-apocalyptique n'est



autre que Wednesday Night Warjetz. Au programme: des pilotes aux commandes d'appareils de combat modifiés se détruisant mutuellement à l'aide d'un arsenal dévastateur. WDL: Warjetz propose d'autres modes de jeu comme plus d'une trentaine de niveaux (Thailand, San Francisco, vallée du Rhin...) dans lesquels il faut remplir une foule de missions aux objectifs de plus en plus difficiles. Pour certaines missions, il faut faire preuve d'un minimum de stratégie car la meilleure solution n'est pas toujours de tout faire exploser ou alors dans un ordre précis. Les victoires que vous remporterez vous donneront l'opportunité de piloter de plus en plus d'appareils (neuf au total) aux caractéristiques différentes et surtout aux armes de plus en plus efficaces. Les divers engins volants ont la capacité de tirer vers l'avant mais aussi de bombarder le sol. Là encore, les types de bombes sont variés.

Dans un premier temps, on note des graphismes plutôt moyens mais les décors s'améliorent au fil des missions et le plaisir de piloter entre les énormes explosions tout en pourchassant ses ennemis est parti-



culièrement exaltant. La notion d'argent intervient à de nombreuses reprises mais les billets ne sont pas réellement indispensables (même s'il faut acheter les warjetz) sauf lorsqu'il fait partie des objectifs. Les modes multitioueurs sont légion (Ace, Airlord, Bomb fest, Air Wars, Family, Cash...) et

sauront satisfaire les intéressés. Les fans de destruction massive sur PS One se verront conquis par ce nouveau titre qui offre la possibilité de tout casser sans exception.





Ring Of Red

Dreamcast | Konami | Mai 2001

Ring Of Red est spécial car, outre le fait de présenter des similitudes avec la série des Front Mission de Squaresoft, il aborde le thème de la Seconde Guerre mondiale sous un angle alternatif. En 1964, la guerre n'est toujours pas terminée malgré les bombardements atomiques ayant été effectués sur Hiroshima et Nagasaki. Le Japon est divisé: les Soviétiques occupent le Nord tandis que les nouveaux Alliés (Américains, Allemands et Japonais) ont pris position dans le Sud. Trois jeunes héros, à travers les tourments de la guerre, tenteront de tirer leur épingle de ce jeu mortel. Le premier, celui qu'incarne le joueur, se nomme Weizegger, un jeune pilote tête brûlée d'origine germano-japonaise (!). Le second, en l'occurrence une femme, répond au nom de



Ryoko, une jeune pilote japonaise dont les idéaux politiques et moraux ont été biaisés par la mort de son père. Le troisième et dernier héros, l'Américain, amène avec lui son lot d'amis et d'ennemis. Cependant, les AWF sont quasiment les vrais héros du titre : ce sont des méchas (robots) tantôt d'aspect humanoïde, tantôt tout droit sortis de l'imagination fertile d'un savant fou militaire. Le gameplay est lui aussi révolutionnaire. Passées les deux premières phases tactiques de la planification et du placement des unités sur une carte en 2D isométrique, la troisième phase (le combat) prend un tournant inhabituel : durant un round de 90 secondes, vous dirigez vos unités dans un environnement 3D en assistant aux mouvements des troupes en temps réel ! Pour finir, rappelons que de fins graphismes, des bruitages dantesques et une atmosphère excellente feront probablement de ce tactical-RPG un must have pour tous les fans du genre.

Pimousse







Conquer's Bad Fur Day

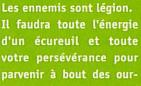
N64 | Rareware | Mai 2001

Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué et c'est légitime puisqu'on n'en parle jamais, les jeux sont rares sur la Nintendo 64. Et ce, dans les deux sens du terme. En effet, Rare est l'un des derniers développeurs tiers à fournir encore des titres au géant nippon qui, s'il n'avait pas sa Gameboy et ses peluches jaunes, serait certainement en difficulté... Les plus assidus se souviennent certainement d'un Conquer's Quest prévu sur N64 il y a des années! Et bien, il arrive enfin avec quelques modifications, à commencer par le titre : Conquer's Bad Fur Day et paradoxalement, il est déconseillé aux moins de 17 ans! A force de dire que les jeux N64 sont pour les enfants, les développeurs ont élaboré un soft aux animations violentes, au langage peu châtié et aux connotations sexuelles prononcées. Les rares possesseurs de N64, ayant conservé leur console, risquent de ne pas pouvoir y jouer faute de maturité, c'est un comble... Le titre de Rareware est un jeu d'aventure en 3D, mélangeant exploration, plate-forme, combat et réflexion. L'écureuil roux traverse d'immenses environnements aux textures colorées, bien connues des joueurs de N64, et progresse dans sa quête en frappant ses nombreux ennemis avec une poêle à frire. Il faudra être vigilant et ne pas perdre patience pour découvrir les différentes actions à accomplir. On notera des expressions très humaines pour les visages des différents personnages, ce qui offre un aspect réaliste à des scènes totalement impossibles. De nombreuses cinématiques viendront agrémenter l'histoire en s'interposant entre les niveaux. Le mode multijoueurs (à quatre) proposera plusieurs deathmatches aux styles différents. Les insultes et la violence donnent un eu résolument adulte comme on en a rarement vu... sur Nintendo 64! Christophz



De sales bestioles!















CGTAF Programmez en G!



COMPILATEURS, ENVIRONNEMENTS DE DÉVELOPPEMENT, ÉDITEURS...

http://login.posse-press.com

L'ESSENTIEL :

- Des bases aux techniques avancées
- Cryptographie,
 analyse lexicale,
 manipulation
 de données :
 tous les algorithmes
 utiles
 - Les clés de la programmation système

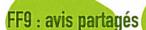
Maîtrisez Le langage



Découvrez sur le CD la totale pour programmer en C sur toutes les platesformes.

En kiosque 42 francs, avec un CD-Rom offert





Bonjour à toute l'équipe,
Je tiens d'emblée à démystifier ce
"chef-d'œuvre" auquel vous faites
allusion dans le magazine numéro 3
de Playbox: j'ai nommé Final
Fantasy IX. En effet, après une petite quarantaine d'heures de jeu (en
comptant la majorité des quêtes
annexes... si ! si !), j'ai pu constater avec amertume que ce jeu ne
mérite pas vraiment l'éloge des différents magazines. En particulier,
le vôtre, et ce, pour de multiples
raisons:

- Le jeu est avant tout d'une simplicité déconcertante! (même pour un débutant dans le RPG). Pour tout vous dire, la force du "fameux" Kuja et du mystérieux Garlad est plus qu'impressionnante face à la force de frappe de nos héros. Vous vous rendez compte, deux minutes et cinq coups d'épée ont suffi pour terrasser ces boss ultimes et ô combien puissants.
- 2) L'histoire, intéressante et captivante au début, bascule par la suite dans un univers en totale incohérence avec le monde médiéval recherché jusque-là (Terra, Génômes ? On est en pleine science-fiction !!!)
- 3) Certains personnages attachants au départ perdent totalement de leur intérêt au cours du jeu. En effet, seuls Bibi (associé à Steiner), Djidane, Eiko ou encore Grenat à la rigueur sont des protagonistes intéressants. De plus, l'histoire tourne bel et bien autour d'un personnage unique : Djidane.
- Le principe des donjons, piliers des RPG s'avère lassant lorsque ceux-ci s'enchaînent linéairement au cours du CD3.
- 5) Parlons enfin du fameux CD4 dont l'intérêt se limite à l'apparition d'un donjon ultime où se suivent une série de boss d'une simplicité affligeante à l'image de Kuja

qui n'est décidément pas à la hauteur des sublimes cinématiques qui lur sont dédiées.

Bref, un jeu intéressant au départ et bâcle à la fin ne peut aboutir qu'à un résultat décevant et inachevé. Vivement FFX ! Il faut bien le dire, le IX laisse vraiment un goût amer.

Merci de répondre à mon coup de gueule.

"Hommage à Zebeuyek" (D'où il sort ce nom !?!)

J'ai eu l'occasion de lire ton test de FF9 dans le numéro 3 de Playbox. Dès le départ, j'ai su que j'allais me faire un "ami". En effet, la vision de la première ligne : "Après un FFVII moyen et un huitième volet raté" m'a mis dans un état de transe proche de l'hystérie. Franchement, estce bien nécessaire de rabaisser les volets précédents sur PS One afin de valoriser le dernier opus de Squaresoft? Ce huitième épisode "raté", comme tu le dis, a probablement plus de qualités que tu ne peux l'imaginer. Raté pour toi, chef-d'œuvre pour la majorité, ce n'est pas à toi de décider pour les autres. En effet, tu parles d'un huitième volet "raté" sans expliquer la raison logique. Mais il est vrai qu'il est plus facile d'émettre des critiques qui n'ont aucun sens lorsqu'elles ne sont pas appuyées par des arguments valables plutôt que de raisonner à l'aide d'exemples concrets et cohérents. Pourquoi trouves-tu FFVII trop austère? Peux-tu me dire ce qu'il y a de raté dans le huitième opus ? Cesse de raisonner dans le vide. Des cinématiques superbes, des boss à la hauteur du jeu, une histoire travaillée et aboutie, une fin impressionnante, des personnages charismatiques faisaient de ce huitième épisode une véritable merveille. J'attends ta réponse au plus vite... Thomas, Amiens...

PS2 = Scandale

Bonjour ou bonsoir ou bon appétit! (Rayez la mention inutile...) Avant de parler de votre magazine, j'aimerais revenir sur l'affaire PS2 qui pour moi, n'est qu'une fumisterie surmédiatisée. Ces messieurs de chez Sony devraient faire profil bas car la façon dont s'est effectué le lancement de leur console fut scandaleuse. Déjà que les joueurs sur console n'ont pas toujours bonne réputation, nous avons eu affaire à un troupeau de bovins se tapant dessus pour une console à 3000 francs. Cela montre bien la bêtise humaine! Leurs pubs! Parlons-en: je n'ai jamais rien vu d'aussi ridicule. Je pense que chez Sony, il y a un certain manque de respect vis-à-vis du consommateur. Le prix de lancement aurait pu être fixé à 2500 francs, les jeux sont plutôt médiocres et bien loin d'exploiter le potentiel de la machine. De plus, leur prix ne me paraît pas justifié (plus de 400 francs), il aurait été plus judicieux de le mettre dans le même ordre que ceux de la PS One. Ensuite, il paraît que le lecteur de DVD ne vaut pas grand-chose. (...) Maintenant, passons à votre revue. De pense que le prix est un peu élevé. D'accord, il y a un CD mais celui-ci est vite parcouru. Vous pourriez rajouter des thèmes de bureau, des fonds d'écran ou bien des soluces supplémentaires. Vous pourriez aussi supprimer le CD et mettre le magazine à 35 francs... Ensuite, les soluces devraient être plus lisibles. Vos critiques sont souvent irréalistes : vous mettez 84 % à AquaGT alors qu'il aurait mérité 70 % et 79 % à POD2 alors que je lui aurais attribué 84 %. Vous fumez du hachisch ou quoi ? A part ça, votre revue est excellente, les textes sont intéressants et les photos, sublimes.

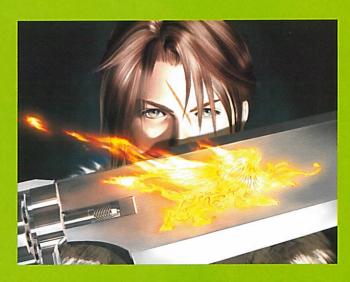
Pierre Henri



Cher Pierre Henri,

Pour répondre à tes remarques concernant la PS2, nous dirons qu'à chacun son avis. S'il est vrai que son lancement s'est effectué de manière un peu sauvage, les jeux à venir et certains déjà présents se sont révélés passionnants comme SSX ou Oni. SSX fait partie de la première vague des jeux développés sur PlayStation 2 et il s'est montré d'une grande qualité. Avant tout dans un style très arcade, il a prouvé que la PS2 pouvait faire mieux qu'une Dreamcast. Si l'on prend l'exemple d'Oni, on a véritablement l'impression de jouer à la version PC avec un peu plus de chaleur apportée par les graphismes de la console. En ce qui concerne tes remarques à propos du magazine, nous acceptons toujours la critique qui nous donne la possibilité d'améliorer la qualité de notre travail. Pour le CD, nous





Salut Thomas,

Tout d'abord, bienvenue dans la petite guilde des amis de Zebeuyek. Pour mon pseudo, il n'y a rien à comprendre. C'est un nom qui sort de nulle part mais surtout qui n'a aucun sens. Ca peut paraître étrange au premier abord, mais avec un peu de tolérance, tu verras, on s'y habitue très vite. Mais passons maintenant au reste de ta lettre. Premièrement, la difficulté n'est pas un critère valable pour juger un RPG. Saga Frontier par exemple, est très difficile, t'obligeant parfois à tourner en rond pendant des heures afin d'acquérir suffisamment de level pour tuer un boss. Résultat, le rythme de l'aventure s'en ressent, la perspective de rester quatre heures au même endroit en tournant en rond n'étant pas des plus réjouissantes. Plutôt facile, Final Fantasy IX privilégie les quêtes annexes et l'exploration. Pour l'incohérence du scénario, je ne vois pas bien comment un peu de science-fiction te dérange alors que le monde des Final Fantasy a toujours regorgé d'autruches jaunes et de bateaux volants à la technologie avancée. De même, les personnages ne rejoignent pas ton équipe simplement parce que tu as traversé un bout de forêt au hasard ou pour tout autre prétexte fumeux comme c'est le cas dans FF VII. Ce neuvième volet est

exceptionnel car il marque un retour à l'esprit des épisodes cartouche, esprit qui s'était complètement perdu dans FFVIII.

Je n'ai malheureusement pas la place pour t'expliquer en quoi le huitième opus n'est qu'un film interactif déquisé ou encore pourquoi FF VII manque de profondeur. Si tu veux, écris un mail à Ericn@posspress.com, on aura toute la place pour discuter. Concernant le dernier volet, tu dois être très fort (ou Japonais ?) pour avoir effectué la majorité des quêtes annexes en quarante heures, mais surtout un peu maso pour passer autant de temps sur un titre qui, à tes yeux, ne semble pas en valoir la peine...

Des questions, toujours des questions...

Bonjour,

Je tiens à vous féliciter pour votre mag' qui est super et auquel je souhaite m'abonner, J'ai plusieurs questions à vous poser.

- 1) Quand sortent Half-Life, Soldier
- Of Fortune et Unreal Tournament sur Dreamcast ?
- 2) Est-ce que Electronic Arts lancera des jeux sur Dreamcast et Game Cube ?

avions décidé de faire un VCD qui paraissait le plus pratique en termes de compatibilité. Ensuite, si le lectorat le lit majoritairement à l'aide d'un PC ou d'un Mac, nous risquons d'abandonner le concept du VCD afin d'ajouter aux vidéos des goodies comme tu nous le demandes. Pour les soluces, c'est assez difficile de les rendre plus lisibles puisqu'il n'y en a pas. Nous donnons juste des informations sur certains passages anodins ou capitaux d'une aventure. Ca s'appelle "Il fallait le savoir". Mais nous en restons là ! Nous incluons aussi des cheat codes qui nous paraissent plus intéressants que d'écrire une multitude de pages réservées à un seul titre. (nd MHZ : le problème de la notation est délicat car il est toujours très difficile de noter un jeu. Il faut suivre ses convictions tout en demeurant objectif et rester cohérent d'un titre à l'autre mais comment faire lorsqu'il s'agit de plusieurs rédacteurs ? Tu aurais donné 70 % à Aqua GT mais aimes-tu ce genre de ieu ? Si oui, alors il mérite ses 84 %) Pour les notes que nous attribuons, nous estimons que celle de POD2 est justifiée car il n'y a pas vraiment d'innovations par rapport à la première mouture. Nous avons aussi pris en compte les graphismes plutôt médiocres et une impression de vitesse assez restreinte dans le sens où l'effet produit n'avait rien à voir avec un WipEout ou un Star Wars Episode One Racer. Du côté de la consommation de haschisch, très peu pour moi, je suis déjà assez

dans les nuages comme

ca. En tout cas, nous te

remarques et tes encou-

ragements pour notre

magazine.

remercions pour tes

3) Etes-vous bien sûrs que Man Of The Moon soit plus attendu que Gladiator?

4) Est-ce que Fur Fighters sur
Dreamcast est un bon jeu ?
5) Combien de Dreamcast et de

5) Combien de Dreamcast et de PS2 ont été vendues dans le monde?

Tout d'abord merci pour la considération que tu portes à notre magazine. Pour répondre à tes questions, nous allons procéder dans l'ordre.

- Half-Life devrait sortir au mois d'avril sur la console fétiche de Sega.
- 2) Oui, on peut s'attendre à une série de FIFA et de NBA
 Live. Compte tenu de la puissance de la console de
 Nintendo, on espère des résultats plus que satisfaisants.
 Concernant la Dreamcast, les
 jeux vont se faire de plus en
 plus rares puisque la machine
 arrive à son terme comme nous
 l'avons déjà précisé dans la
 rubrique "Actualités" du mois
 dernier.
- En ce qui concerne Man Of The Moon, il a trouvé un public et certains l'aimeront sans doute plus que Gladiator.
- 4) Dire de ce titre qu'il constitue un bon jeu serait un peu exagéré mais il se révèle néanmoins agréable et joli. Il

s'adresse à un public jeune amateur d'action aux caractéris-

tiques humoristiques.

5) Je ne saurai répondre à cette question puisque le nombre de PS2 vendues augmente tous les jours considérablement, sans parler des chiffres de la Dreamcast qui s'enflamment étant donné les circonstances actuelles du marché.

MEXE BOX

PLEUBOX

Le mois prochain dans Playbox n° 6...

A l'heure où vous lisez ces quelques tignes, il est fort probable que nous soyons de retour du Tokyo Game Show du printemps qui coïncide cette année avec la sortie de la Gameboy Advance. Nous essayerons bien entendu de ramener quelques machines en espérant que tout le stock ne soit pas vendu avant notre arrivée. Sachez aussi que nous aurons visité les locaux de Microsoft à Seattle pour voir la Xbox de plus près et que l'on nous aura présenté l'ensemble des jeux de Take 2. Bref, un Playbox 6 qui fourmille de reportages à lire absolument.



Réagissez!

Si vous voulez donner votre avis sur Playbox, n'hésitez pas à nous écrire :

Par mail: Playbox@possepress.com

Par courrier : Playbox/courrier lecteur.

47, avenue Paul VaillantCouturier 94250 Gentilly
Vous pouvez également réagir
sur notre site Web qui se trouve
à l'adresse suivante :
http://playbox.posse-press.com
Ceux qui n'ont pas de stylo,
pas de papier et pas d'accès à
Internet peuvent toujours nous
faire part de leurs remarques par

(on a changé de jour !) de 17h17 à 18h02. C'est en effet dans ce créneau horaire que notre satellite de surveillance (Playbox One)

passe au-dessus de la France!

signaux de fumée tous les jeudis

Ours

Playbox est édité par Posse Press SARL au capital de 250 000 francs Associés principaux : Romain Canonge, Christine Robert-Lancrey Représentant légal : Romain Canonge

47, avenue Paul Vaillant-Couturier 94 250 Gentilly

Tél.: 01 49 69 88 00 Fax: 01 49 69 88 10

Web: playbox.posse-press.com Minitel: 3615 PCTEAM

E-mail: playbox@posse-press.com

Directeur de publication Romain Canonge (88 23)

rcanonge@posse-press.com **Directrice d'édition** Christine Robert-Lancrey (88 24)

crobert@posse-press.com Directeur des rédactions

Yann Serra

yserra@posse-press.com

Rédaction Rédacteur en chef Pascal Pambrun (88 27) ppascal@posse-press.com

Chef de rubrique Jeux Christophe Rollier (88 34) mhz@posse-press.com Secrétaires de rédaction Aude Didi Omar, Nadia Yahia Isabelle Zyserman (88 36)

Aude Didi Omar, Nadia Yahiaoui, Isabelle Zyserman (88 36) Ont également collaboré : Eric Narbo, Baptiste Layec, Michaël Bellion, Pierre-Arnaud Bouyer, Bruno Mathieu, Jean-Marc Delprado et Samuel Cuneo. Sites Web et multimédia

Rédacteur en chef adjoint CD-Rom Florian Polak (88 31) leto@posse-press.com Chef de Rubrique CD-Rom Yann Puloch (88 32) yannoux@posse-press.com Responsable sites Web Stephane Hemmer (88 07) webmaster@posse-press.com

Assistant sites web : Florent Klougé

Création Responsables service création

Julie Charvet (88 14)
jcharvet@posse-press.com
Audrey Simon (88 14)
crea@posse-press.com
Première rédactrice graphiste
Francine Lambert (88 13)
francine@posse-press.com
Rédactrices graphistes
Laetitia Leroy (88 13)
leroytitia@posse-press.com
Anne-Sophie Boucher (88 13)
aso@posse-press.com

Publicité

Responsable service publicité Virginie Pomponne (88 05) vpomponne@posse-press.com Chef de publicité senior Dimitri Kyriazis (88 06) dimitri@posse-press.com Chefs de publicité junior Sandra Martigue (88 04) smartigue@posse-press.com Magali Bordessoule (88 03) magali@posse-press.com

Comptabilité

Directrice comptable et administrative Angelina Parmentier (88 22)

Comptable Sandrine Chatenet (88 21) Assistante comptable

Valérie Bougra (88 20) Abonnements et VPC

Responsable administration et logistique

togistique
Thibault Béchet (88 02)
tbechet@posse-press.com
Responsable abonnements et VPC
Anna Vincent-Ramassamy (88 00)
admin@posse-press.com

Fabrication

Illustration couverture : Oni/Take

Illustration couverture CD : MDK 2/Virgin Interactive Photogravure : FIPE (Paris)

Impression : Léonce Deprez (Marlin) Duplication CD-Rom : Digital

Illusion (Monaco)

Distribution - ventes

Diffusion: MLP

Réglages et modifications : Denis

Rozes/Distrimédias 05 61 43 49 53 (uniquement réservé aux marchands de journaux) Dépôt légal : à parution Commission paritaire : En cours ISSN : En cours

Copyright 2000 - Posse Press Ce numéro de Playbox est accompagné d'un Vidéo CD gratuit posé en une de couverture. Toute représentation ou toute reproduction intégrale ou partielle du magazine et toute utilisation du logo de Playbox ne peuvent se faire sans l'accord de l'éditeur. L'envoi de textes, photos, logiciels à l'éditeur implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Sauf accord spécial, les documents ne sont jamais restitués. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, cellesci n'engageant que les auteurs. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Leur citation est faite sans aucun but publicitaire et ne signifie en aucun cas que les procédés soient tombés dans le domaine public. Le Groupe Posse édite également Team Palmtops, PC Team, Login: et Studio Multimédia.

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

08 926 88 926





3615





au 08 92 68 24 68*ou au 3615 ACCLAIM'



ed by and produced by SEGA. Converted, published and distributed by Accla

PlayStation_®2