

CONSOLES

Avec Luigi Mansion, Nintendo sort le grand jeu



Game Cube

- Le banc d'essai
- La sortie japonaise
- Tous les jeux

Shenmue 2
Enfin le test !

T 6745 - 117-35,00 F - 5,34 €



CONCOURS
LE MONDE DES BLEUS 2002

20 Jeux

5 PS2

12 montres officielles...

Devil May Cry

Tous les jeux du mois

Un test d'enfer

- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Time Crisis 2 (PS2)
- Paper Mario (N64)
- Age of Empires 2 (PS2)
- Soldier of Fortune (DC) et toutes les nouveautés Xbox

PERSONNALISE TON PORTABLE

OU FAIS DES BLAGUES A TES AMIE(S)

EN APPELANT LE

08 99 700 300*

- 1 Compose le 08 99 700 300 à partir de n'importe quel téléphone
- 2 Sélectionne le code logo ou la sonnerie de ton choix (par exemple pour **ICARUS** le code est 59091)
- 3 Entre ton n° de portable ou celui d'une amie! si c'est une surprise
- 4 Suis les instructions et le logo ou la sonnerie est sur le portable indiqué

Cool!...
Mon nouveau look



Le Top Des Logos

Le Top Des Sonneries

NEW					
FUN					
LOVE					
EROS					
SPORT					

Au nom d'une femme	12268
Hasta la vista.....	20152
Miss California.....	13351
La voix des sages.....	12207
The girl in red.....	23187
Bof la vérité si je mens	11056
Walking away.....	20143
My only love.....	10071
Vas-y franky.....	12070
It's raining men.....	13234
Une question d'habitude.....	12175
J'en rêve encore.....	12017
A ma place.....	12126
Cowboys and kisses.....	13160
La valse d'Amélie Poulain.....	11065
Daddy DJ	23046
Girl's next door.....	23094
Café des délices.....	12115
Ally Mc Beal.....	10026
Inspecteur Gadget.....	15023
Maya l'abeille.....	15026
Belsunce Breakdown.....	11046
Mission Impossible.....	10088
Real Slim Shady.....	20008
Pulp Fiction.....	11045
Capitaine Flam.....	15018
Scream.....	23078
Snoop Dog.....	20062

Les logos sont compatibles sur les Nokia: 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890. Les sonneries sont compatibles sur les Nokia: 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110, 8210, 8810, 8850, 8890. Sur les Sagem: mc932, mc936, mc936, mc939, mc940, mc950, mc9500, mc9559. Personnalisation par mélodie sur Alcatel, Ericsson, Philips, Sony.



1001
MESSAGES
EXPLOSIFS

FAIS VIVRE TON REPONDEUR

Imitations de stars Fausses publicités
Messages comiques parodies de films

EN APPELANT LE 08 99 701 700*

*8,83 Fr/appel soit 1,35 euro/appel + 2,21 Fr/min soit 0,34 euro/min - Media Consulting - RCS : Nanterre B391068343

Le monde d'emploi

mégahit

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

Les Megahits sont des jeux que Consoles+ a classé parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ce jeu ne doit pas vous échapper !

c+d'Or

Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute récompense qu'un jeu puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il est ce qui se fait de mieux dans le genre et qu'il est bien évidemment une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

Consoles+ d'Or



P. 88

TOP! Capcom améliore un genre qu'il domine outrageusement : le Resident Evil-like. Moins de phases de réflexion pour des phases de combats plus présentes et plus dynamiques, le tout chapeauté par un moteur 3D hyper performant, sont autant d'éléments qui assurent à Devil May Cry (notre couverture) un succès certain. La PlayStation 2, en cette fin d'année, prend des couleurs et ça lui va bien !

NOUVELLE NOTATION POUR LES TESTS

Depuis quelques mois maintenant, la maquette de Consoles+ a évolué. Désormais, dans les tests, le système de notation n'est plus le même : nous allons directement à l'essentiel. Il n'y a plus qu'une seule note globale, celle de l'intérêt du jeu, ainsi qu'une appréciation sur les points positifs et négatifs du titre testé. On conserve l'essentiel comme l'origine du jeu, la langue des dialogues, le genre, le nombre de joueurs ou encore la difficulté.



Contactez-nous !

... et envoyez-nous une photo de votre (grande) sœur nue...



KAEL

kael2@wanadoo.fr



NICOLAS

nicolas.gavet@emapfrance.com



GIADINH

giadinh.to@emapfrance.com



PIERRE

pierre.koch@emapfrance.com



JULIEN

julien.frainaud@free.fr

P. 128-129

GRAND CONCOURS CONSOLES+/SONY

Le Monde des bleus 2002

1^{er} au 5^{ème} prix : 1 Playstation 2 et 1 jeu Le Monde des Bleus 2002

6^{ème} au 20^{ème} prix : 1 jeu Le Monde des Bleus 2002

21^{ème} au 32^{ème} prix : 1 montre officielle collector de l'Équipe de France

33^{ème} au 47^{ème} prix : 1 carte mémoire pour Playstation 2

48^{ème} au 62^{ème} prix : 1 multitaq

63^{ème} au 80^{ème} prix : 1 manette Playstation 2



P. 110

FLOP! Rune sur PS2 n'est pas le même Rune que sur PC. Dommage ! Si la jouabilité n'est pas à mettre en cause (encore que nager sous l'eau demande beaucoup de concentration), c'est à l'ambiance générale : on avance, on actionne un interrupteur, on avance, on tue un monstre et on recommence. Ajoutez à cela un choix malheureux des couleurs des textures : on croirait du linge de couleur bouilli à 90° et sorti tout droit de la machine à laver. Bref... pas terrible !

Sommaire

japon

9

En ce mois d'octobre, la principale info en provenance du Japon est bien sûr la sortie de la nouvelle console de Nintendo : la Game Cube. Notre correspondant permanent au Japon, Kagotani San, vous donne ses impressions sur la console et ses premiers jeux.

news

59

Silent Hill 2, Virtua Tennis 2, Gran Thief Auto 3, SSX Tricky... cet automne, les suites font la loi. À lire également, le compte rendu de l'ECTS, le salon des jeux vidéo de Londres. Retrouvez aussi toute l'actualité des sorties DVD Vidéo du mois et les nouveaux mangas.

tests

87

Les jeux vidéo fourmillent : Devil May Cry, Shenmue 2, Soldier of Fortune, Paper Mario, Le Monde des Bleus 2002, Project Eden, Wario Land 4, Thunderhawk 4, Spiderman 2... Psona, PlayStation 2, Dreamcast et Nintendo 64, personne n'a été oublié.

tips

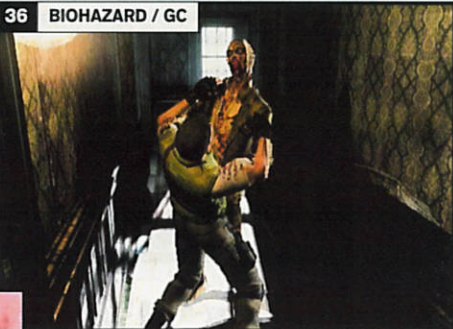
133

Entre une décoloration couleur argentée pour être dans le coup à Ibiza et le changement de ses lentilles bleues, Kael réussit tout de même à rendre ses tips à l'heure. Il est fort ce mec, il est vraiment très fort !

21 THE LEGEND OF ZELDA / GC



36 BIOHAZARD / GC



88 DEVIL MAY CRY / PS2



46 JET SET RADIO FUTURE / XBOX



92 POKÉMON STADIUM 2 / N64

Quand les Pokémon se réunissent pour faire la fête et boire un petit coup, c'est toujours dans un stade. Et comme c'est leur deuxième meeting, Nintendo a appelé le jeu Pokémon Stadium 2... on n'arrête décidément pas le progrès !

AGE OF EMPIRES 2.....	PS2.....	100
ALONE IN THE DARK 4.....	PS2.....	113
ATLANTIDE L'EMPIRE PERDU.....	PSONE.....	124
BOMBERMAN.....	GBA.....	130
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX.....	DC.....	102
DEVIL MAY CRY.....	PS2.....	88
ESPN FINAL ROUND GOLF 2002.....	GBA.....	130
F1 2001.....	PS2.....	94
FINAL FIGHT ONE.....	GBA.....	130
LE MONDE DES BLEUS 2002.....	PS2.....	98
MX 2002 FEATURING		
RICKY CARMICHAEL.....	PS2.....	119
PAPER MARIO.....	N64.....	104
PARIS-DAKAR.....	PS2.....	130
PITFALL.....	GBA.....	130
POKÉMON STADIUM 2.....	N64.....	92
PROJECT EDEN.....	PS2.....	108
RUNE : VIKING WARLORD.....	PS2.....	110
SAYUKI.....	PSONE.....	118
SHENMUE 2.....	DC.....	120
SOLDIER OF FORTUNE.....	DC.....	96
SPIDERMAN 2 LA REVANCHE		
D'ELECTRO.....	PSONE.....	126
SPIDERMAN LA MENACE		
DE MYSTERIO.....	GBA.....	103
THUNDERHAWK 3.....	PS2.....	116
TWISTED METAL BLACK.....	PS2.....	106
WARIO LAND 4.....	GBA.....	112
X-MEN MUTANT ACADEMY 2.....	PSONE.....	114

Couverture : Devil May Cry © 2001 Capcom



air

freeshop trombi courrier

142

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus inutiles, testés et notés de main de maître par l'honorable Gia.

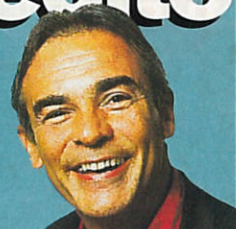
146

Boire un vieux Poy dont la date de péremption est largement dépassée n'est pas forcément une bonne idée... sauf pour Switch ! On ne se refait pas et on ne le referra pas !

148

Comment ne pas mourir de faim quand on participe à une émission de survie sur une île déserte ? À part se nourrir de votre courrier, Bomboy a trouvé le truc...

édito



Alain Huyghues-Lacour

Ça y est, la Game Cube est sortie au Japon ! Plus que quelques mois de patience et vous la trouverez dans vos magasins habituels. Vous découvrirez donc le banc d'essai de la bête dans ce numéro, ainsi qu'un reportage sur sa sortie au Japon. Nous faisons également le point sur les jeux à venir et Kagotani-san a réalisé pour vous une interview de Dieu, le grand Miyamoto en personne. Nous reviendrons sur la Game Cube le mois prochain, notamment avec les tests des premiers jeux que nous n'avons pas encore pu approfondir, faute de temps. Après la sortie américaine de la Xbox, en novembre, toutes les consoles de la nouvelle génération seront disponibles et la lutte

s'engagera vraiment. Vous allez acheter la PS2 à Noël, ou vous préférez attendre le printemps pour comparer les trois machines ? C'est un choix difficile. D'ici la fin de l'année, la PS2 disposera d'une ludothèque qui tient vraiment la route (avec notamment le superbe Devil May Cry testé dans ce numéro). Seule la Xbox est encore à la traîne au niveau de la ludothèque, mais cela devrait s'arranger dans le courant de l'année prochaine. En tout cas, ce nouvel épisode de la guerre des consoles s'annonce passionnant.

96 SOLDIER OF FORTUNE / DC



98 LE MONDE DES BLEUS 2002 / PS2



120 SHENMUE 2 / DC



104 PAPER MARIO / N64

Avant de laisser sa place à la Game Cube, la Nintendo 64 se dote d'un très bon jeu d'aventure : Paper Mario. Connue sous le nom de Mario RPG 2 au Japon, ce jeu ravira les amateurs du genre.



Avis aux amateurs de Tips

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces (mais pas de solution) pour un jeu en particulier, Kael vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante : Consoles+ à vénérable Kael, 43 rue Pierre Avia, 75015 Paris ou par email : kael2@wanadoo.fr

Remerciements

Micromania et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin à Eliotrope, Gilles (Paper Mariole) et Danièle (Princesse Leia).

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

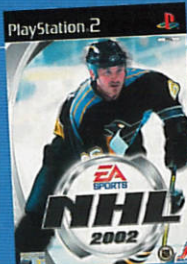
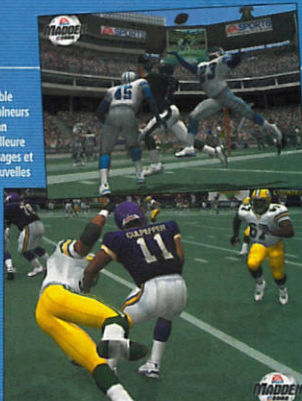
Les Nouveautés sur PS2 sont chez Micromania !

Réservez-les dans votre Micromania ou sur micromania.fr

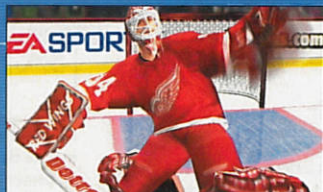


Madden NFL 2002 reproduit la véritable stratégie des entraîneurs de la NFL avec John Madden : une meilleure gestion des plaquages et des passes, de nouvelles caractéristiques, une jouabilité plus rapide, de nouveaux modes de jeu dont le mode offensif de 2 minutes où les points se gagnent en

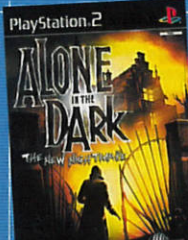
attaque et en défense dans un véritable match dans le match ultra-rapide et très physique, la possibilité de créer une équipe avec des maillots, des casques et des stades personnalisés, le coin de l'entraîneur où vous pourrez apprendre le b.a.-ba du football américain avec John Madden tout en perfectionnant votre style de jeu...



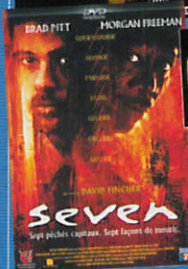
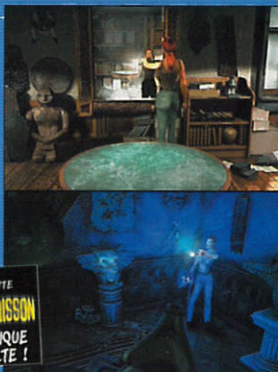
mythique jeu de hockey donne le premier rôle au joueur. NHL 2002 offre des caractéristiques innovantes, des angles de caméra plus pratiques, des modes de jeu nombreux et novateurs... Avec NHL 2002 sur PlayStation®2, prenez votre courage à deux mains et gagnez la Stanley Cup !



La version 2002 du premier



Dès ses premiers pas sur Shadow Island, Edward Carnby, le détective de l'étrange est immédiatement confronté à des créatures monstrueuses et maléfiques. Accompagné d'Aline Cédar, il devra découvrir quel terrible secret pèse sur cette île - une réalisation cinématographique somptueuse et des effets de lumières inédits, un savant



PRÉSENTE
L'ANGOISSE À PRIX FRISSON
+ LE JEU MYTHIQUE LE FILM CULTE !

mélange d'angoisse, de surnaturel, de terreur et d'action plonge le joueur dans une aventure unique à la fois captivante et terrifiante, un scénario passionnant, fondé sur un système d'enquêtes et de découvertes avec plus de 20 personnages surprenants.



Retrouvez Dave Mirra (10 fois Champion du Monde, 11 fois médaillé de X Games), Ryan Nyquist (Champion du X Games 2000) et tous les autres pros du BMX dans cette nouvelle version du sport les plus fun du moment ! Votre but est de détrôner Dave Mirra de sa place de super champion, et pour cela il va falloir vous accrocher : nouveaux

challenges à réaliser pour avancer dans le jeu et obtenir le respect des autres riders. 8 nouveaux environnements - 4 fois plus vastes que dans le jeu précédent - qui intègrent piétons, véhicules en mouvement et autres riders, une bande-son toujours aussi géniale (Methods of Mayhem, Ozzy Osborne, Godsmark...). un éditeur de parks pour "rider" comme bon vous semble, 10 modes de jeu multijoueur, plus de 1500 figures différentes à réaliser...



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

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

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

Recyclez vos jeux !

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

LES MICROMANIA

- 62 MICROMANIA BOULOGNE NOUVEAU
C.Crial Auchan - RN 42 - 62200 Saint-Martin Boulogne - Tél. 03 21 31 63 51
- 33 MICROMANIA BORDEAUX LAC NOUVEAU
C.Crial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac - Tél. 05 56 29 05 36

- 31 MICROMANIA LABEGE TOULOUSE NOUVEAU
C.Crial Labège 2 - ZAC La Grande Borde - 31670 Labège Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN NOUVEAU
C.Crial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus - 66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21

- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 NOUVEAU
C.Crial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 69 17
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE NOUVEAU
C.Crial de Schweighouse - RN 62 - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18

PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 69 70 43
- 75 MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00

- 91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
- 93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71

PROVINCE

- 94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81
- 06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14

Du 24 septembre au 10 novembre dans votre Micromania

Participez au **championnat**

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Nintendo®



sur **GAME BOY ADVANCE**

et remportez* Un scooter Renault Kouranos 125cc

OU un scooter Renault Campus 50cc

OU un an de jeux Game Boy Advance**

OU des accessoires BigBen Interactive :

Pack 7 éléments, sacoche GBA 2000, minilight, roller link...

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. Règlement complet de jeu concours disponible sur simple demande à la caisse de votre Micromania. Tous les détails du championnat sur www.nintendo.fr/micromania et à la caisse de votre Micromania.

**Limité aux jeux GBA distribués par Nintendo France (voir Règlement de concours)

AVEC
RENAULT sport



AVEC
bigben
INTERACTIVE

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !



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



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

- 49 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCO - Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALLUE - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE Y2 - Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITE-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20

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



**Le 1^{er} volant
à retour de force compatible
Playstation 2™ / PS One™
Playstation™**

Speedforce 2 est une marque déposée par Bigben Interactive - Playstation 2, PS one et Playstation sont des marques déposées par SONY.



SPEEDFORCE II™

F o r c e F e e d b a c k

Bigben Interactive S.A

Rue de la Voyette C.R.T. 2 - 59818 Lesquin Cedex France - Fax : 03 20 90 72 34

japon

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



LUIGI'S MANSION

L'événement de cette fin d'année, c'est bien évidemment la sortie de la Nintendo Game Cube. Notre correspondant permanent au Japon, Kagotani san, vous livre ses impressions sur cette nouvelle console et les premiers jeux disponibles. Autant vous le dire tout de suite, elle dépote grave!

The Nintendo Diff

« The Nintendo Difference » fut le slogan de Nintendo lors de sa conférence Game Cube et son salon Space World 2001. Qu'en est-il vraiment ?

Kagotani san

Les Américains ont eu la primeur de la Game Cube jouable à l'E3. Nintendo a donc voulu se racheter auprès de son public japonais avec une conférence Game Cube et son salon Space World qui se sont déroulés dans deux localités complètement opposées géographiquement ! Dernier tour de chauffe avant le moment de vérité du 14 septembre.

La révolution Nintendo

Nintendo a tenu ses promesses : Mario Sunshine et Zelda étaient bien là. Miyamoto, en présentateur vedette, est allé directement dans le vif du sujet. Mario arrive donc sur GC, non sans quelques évolutions intéressantes. Mieux modélisé et détaillé, Mario est aussi plus expressif et mieux animé. Il est également plus rapide. Il court à travers un village d'inspiration méditerranéenne, qui s'étend sur une large zone en bord de mer. Il peut effectuer une série de sauts pour escalader des murs ou des bâtiments. Il croise des créatures inédites. On aperçoit aussi des monstres imposants qui semblent laisser des traînées (tâches ?) de couleur sur le sol ou les maisons. Mario porte sur son dos une sorte de bocal/réservoir en verre comportant un robinet. Il se pourrait bien que l'utilité de ce bocal s'explique par le fait que Mario aurait à nettoyer ces

saletés. Ensuite, le nouveau Zelda a bien sûr été présenté et a provoqué une sacrée surprise ! Là, filez donc à la preview page 21.

Les éditeurs tiers

Durant l'E3, Nintendo avait fait son show, mais les éditeurs tiers avaient fait profil bas. On espérait donc les voir s'exprimer à l'occasion de la conférence ou du Space World. Avouons que nous sommes un peu restés sur notre faim. Peut-être au TGS alors ?... Qu'en est-il donc des éditeurs tiers sur GC ? Ils sont bien là ! Sega, l'un des premiers à avoir bougé sur GC, était venu en force. Amusement Vision confirmait un troisième titre. La Sonic Team dévoilait une version non jouable de son Sonic Adventure 2 et une version network de son PSO. Selon Yuji Naka, deux autres projets 100% Game Cube sont en cours. En fait, c'est tout Sega qui effectue un recentrage sur la console nouvelle génération de Nintendo. En effet, Yu Suzuki (AM2) préparerait (entre autres) un RPG. On espère le découvrir au prochain TGS. Voulaient éponger ses déficits, Namco a décidé d'opter pour le multi plate-forme total, un peu comme Capcom. Développés pour plusieurs consoles, les jeux pourraient bénéficier de sorties mondiales simultanées, sauf accords d'exclusivité éventuels. Soulcalibur 2 et Ridge Racer ouvriront le bal sur Game Cube au début 2002. Capcom et Konami avouaient être en retard, mais confirmaient un nombre important de projets GC en cours. Des annonces devraient intervenir en fin d'année. Hudson jouait la carte Bomberman et Fromsoftware faisait une entrée remarquée. Le marché américain et, plus tard, européen seraient bien mieux lotis avec un nombre de titres disponibles plus important. On parle de 5 à 10 titres aux USA grâce à l'addition d'éditeurs comme Acclaim. L'Europe devrait être la plus gâtée dans le domaine, mais aucune date n'a été donnée.

Le retour du papier

En début d'année, juste avant la sortie de la GBA, Nintendo avait organisé une conférence dans le cadre jeune du Zepp Tokyo. Là, Pokémon GBA avait été confirmé et un système de cartes codées dévoilé : la Card e. Nintendo a lancé la folie Pokémon et avec elle celle des cartes à jouer et à collectionner : Pokémon Card. Le géant de Kyoto veut relancer l'affaire avec une technologie développée par Olympus. Elle consiste en une



reference



très fine bande codée imprimée sur chaque carte. Cette bande possède une capacité de 2 mégas pour l'instant. Olympus pense pouvoir atteindre les 6 ou 8 mégas dans peu de temps. Un lecteur spécial permet de décoder le contenu de la bande. Nintendo a décidé d'intégrer 2 bandes (horizontale et verticale) sur chaque carte pour un total de 4 mégas de données. On peut ainsi stocker un mini jeu, un perso ou même un stage. Le potentiel est énorme. Banpresto et Konami l'ont compris et ont déjà signé un contrat de licence avec Nintendo. L'avantage de ce procédé est de créer une synergie entre la GBA et le jeu de cartes. Et souvenez-vous que les premiers jeux sur Famicom (NES), Game Boy, PC Engine ou Megadrive ne faisaient que

de 4 à 8 mégas! Nintendo pourrait à terme ouvrir la voie à la distribution de jeux sur un média très bon marché (papier). Révolutionnaire! Le premier jeu basé sur cette technologie sera le Pokémon GBA (printemps 2002). Ça sent déjà clairement le massacre commercial. N'oublions pas que Nintendo était à l'origine un fabricant cartes à jouer! En attendant, l'offensive Card e est déjà lancée : on peut en gagner dans diverses campagnes de promotion. La commercialisation en masse interviendrait en fin d'année. Une fois que les enfants auront un tas de cartes dans leurs albums, le terrain sera prêt pour le lancement du lecteur GBA vers la fin mars 2002! ●●●



CARD E



On passe la carte suivant l'une des deux bandes codées.



L'intérêt des gens fut très vif pour cette nouvelle génération de Pokémon Card.



Une bande peut contenir un mini jeu.



500 000 machines au lancement, 1 million au total fin mars 2002.

MARIO
SUNSHINE





The Nintendo Difference



GC/GBA : le lien

Miyamoto avait prévu : posséder la GBA, c'est déjà posséder une partie de la GC. La mode est à la synergie chez Nintendo, et la démonstration en a été faite avec une surprise entre les mains du maître Miyamoto : Koro Koro Kirby 2. Le jeu tient sur DVD-ROM GC. On connecte la GBA à la GC avec un câble dédié. Sur la GBA, le câble prend place dans le port extension. Ensuite, on insère une cartouche RAM dans le port de la GBA. Cette RAM peut stocker des informations en provenance de la GC. Elle intègre aussi le fameux capteur de mouvement de la version GBC. Et alors ? La Game Cube envoie instantanément une version GBA de Koro Koro Kirby 2 dans la cartouche RAM. On se retrouve donc avec deux écrans de jeu : un sur la portable et un second sur la télé. Le principe est alors de jongler entre ces deux niveaux de jeu, un supérieur (télé) et un inférieur (GBA). Le résultat est incroyablement fun. Ensuite, Animal Forest + (un jeu à succès, issu de la N64) a fourni un second exemple de la dualité GC/GBA. On voyage à l'écran entre les deux versions à bord d'une barque. Sur GBA, on peut éditer un grand nombre d'éléments du jeu GC

(textures, items, etc.). Miyamoto a révélé que Nintendo travaillait sur nombre de projets basés sur ce concept, sans toutefois donner plus de détails. En tout cas, les deux consoles travaillent en simultané, sans aucun décalage de temps. Tout est instantané. Et là, vous me dites : et si on n'a pas de GBA ? Apparemment, dans l'esprit de Nintendo, tout le monde en possèdera une !

L'avenir en ligne

Nintendo n'a fait aucun commentaire sur sa stratégie online GC. Tout est techniquement prêt, à l'exception peut-être des serveurs. Le géant japonais pense que le marché n'est pas suffisamment prêt pour se lancer sérieusement. Pour illustrer son propos, Nintendo a pointé SCEI qui peine avec sa PS2, et par ricochet Square avec son PlayOnline. Nintendo possède une technologie qui fonctionne et qui est mise régulièrement à jour au fil des progrès dans le domaine. Cependant, les infrastructures ne sont pas suffisantes pour supporter un jeu en ligne digne de ce nom. En effet, le Japon, l'un des pays les plus avancés en broadband, tourne à une moyenne à 1,5 Mps (ADSL) en download. La situation bouge avec la généralisation du 10 Mps (ADSL), à des tarifs compétitifs (130 à 170 F par

GC/GBA, MIYAMOTO EXPLIQUE



On prend une GBA.



On introduit la cartouche spéciale.

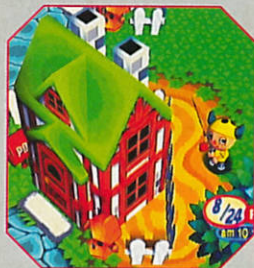


On connecte le câble link GC.



Et hop ! On s'éclate sur deux écrans !

ANIMAL FOREST +



Animal Forest + vient de la N64.



Le jeu a connu un gros succès au Japon.



Sur GBA, on pourra éditer la version GC.

WAVE RACE BLUE STORM



Bruit d'un raz de marée qui s'approche...

« Bienvenue dans un nouveau monde de jeu vidéo ! »

Nintendo Game Cube.



The Nintendo Difference



Bon, qui a perdu sa Game Cube ?

●●● mais un joueur ne peut guère acheter en moyenne qu'une poignée de jeu par an (3 à 5 selon les estimations au Japon).

L'absence de Mario au lancement s'explique par un besoin de temps supplémentaire.

Miyamoto prépare une surprise et veut soigner son bébé. De plus, Nintendo veut introduire plus de titres originaux et viser une classe d'âge plus élevée que sur N64.

Luigi sur GC propose des émotions inédites sur N64 : terreur et peur. Certes, on n'écrit pas un Bio Hazard, par exemple, mais Nintendo préfère en laisser la tâche à Capcom avec son Bio Hazard D. Cependant, Luigi a été clairement perçu par les joueurs comme un « Bio Hazard des jeunes ».

L'absence de Mario peut être perçue comme une marque d'aisance : Nintendo se sent capable de garder ses gros titres sous le coude, les soigner au mieux, et les sortir au moment opportun. Ce sentiment de confiance semble se confirmer avec le changement radical du design de Zelda. Rien ne semble exclure Nintendo de nous sortir la première version de Zelda plus tard. Qui sait?...

... ou une délicieuse pâtisserie ?

Tous les éditeurs, même ceux traditionnellement PS, bougent sur GC. Ils avancent souvent une raison assez fondamentale. La plupart, au Japon, constatent une baisse importante de leurs revenus. En même temps, le marché vise de plus en plus un public âgé qui n'a pas forcément le temps de jouer ou qui est attiré par d'autres formes de loisirs. De plus, ce même marché devient trop onéreux. Une PS2 avec toutes ses extensions (DVD-Vidéo, accès online, etc.) dépasse les 5 000 F. Du coup, ce marché gamers ou adulte se rétrécirait, offrant de moins en moins de marge de croissance contre des coûts de développement

en pleine explosion : un adulte ou un gamers est plus difficile à satisfaire. Imaginez un Final Fantasy sans film de synthèse.

Inconcevable car on en demande toujours plus. Aussi, on regarde vers le bas, les enfants. Nintendo a su avec sa GBC et sa N64 créer un public enfant très fidèle. Son image solide auprès des parents a aussi eu un impact important dans la venue de nouveaux joueurs. Fort de sa totale maîtrise de ce marché jeune, Nintendo peut viser les classes d'âge supérieures avec une certaine confiance. Il est plus difficile de convaincre

des joueurs âgés ou des gamers que des enfants, mais dans ce schéma, Nintendo compte bien sûr Sega, Capcom, Konami ou Namco pour apporter leurs séries et savoir-faire. La société de Kyoto semble vouloir en développer aussi. Si Luigi peut être considéré comme un signe avant-coureur, Metroid en est un parfait exemple.

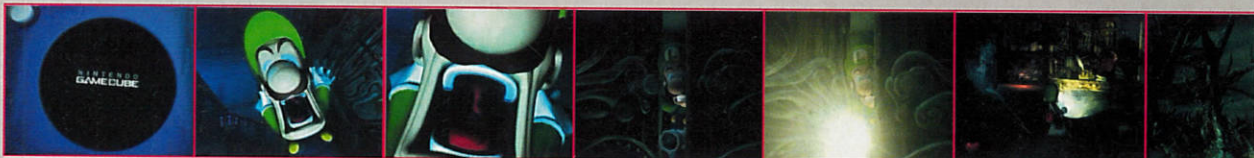
La GC atteindrait ainsi sa vitesse de croisière vers mars-avril 2002. Le prix réduit de la Game Cube (par rapport à la concurrence) est aussi un argument de poids, surtout auprès des parents qui détiennent le pouvoir d'achat. ■



LUIGI MANSION



Bruit de tonnerre menaçant.



Nintendo Game Cube.

« Oaaaaaaahhhh ! »

« La lumière et les ombres détermineront votre route. »

LA X-21 : PANASONIC VS SONY

Panasonic était venu avec sa X-21. C'est l'addition d'une Game Cube, d'une chaîne HI-FI et d'un lecteur DVD. Bref, une belle bête qui vise un public adulte ou gamers type PS2. Au Space World, la X-21 démontrait la qualité de lecture des DVD-Vidéo. Impressionnant!



Miyamoto est venu les poches pleines de surprises!



« Bienvenue dans un nouveau monde de jeu vidéo ! »



« Une aventure comme vous n'en avez jamais vécue ! »

Luigi's Mansion.

Game Cube!

The Nintendo Difference



COLLECTION D'HIVER

Deux nouveaux coloris seront disponibles en novembre prochain, sans oublier un pad bicolore (partie transparente).



La Game Cube sous tous les angles...



Et maintenant, on peut même coudre avec sa Game Boy Color. Ah, ces Japonais!

La compatibilité Game Cube-Game Boy Advance ouvre de nouveaux horizons au jeu vidéo.



1

LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Le service le plus rapide!

Appelez le 08 997 00 997, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56 627) le n° de téléphone du mobile... et c'est tout!

JEUX VIDÉOS

56 671	Crash Bandicoot	56 724	Myst III Exile
56 672	Dragon Ball Final Bout	56 673	Pac Man
56 677	Final Fantasy: chocobos	56 678	Parasite Eve
56 606	Final Fantasy: intro	56 674	Resident Evil
56 659	Final Fantasy: thème principal	56 675	Silent Hill
56 607	Final Fantasy: victoire	56 676	Sonic
56 608	Metal gear solid	56 609	Tomb Raider

RAP / RnB

56 612	Belsunce breakdown	56 694	Men in Black
56 627	Bow wow	56 646	Miss californica
56 622	Cendrillon du ghetto	56 687	My name is
56 644	Clint Eastwood	56 621	R n'b 2 rue
56 691	Come with me	56 618	Real slim shady
56 688	Doo wop	56 693	Regulate
56 685	Gangsta's Paradise	56 686	Rock Superstar
56 690	Ghetto supa star	56 634	Stan
56 625	Hasta la vista	56 637	Survivor
56 689	I got 5 on it	56 632	The next episode
56 684	Intergalactic	56 619	Walking away
56 643	It wasn't me	56 692	What's my name
56 624	J'aurais	56 695	Wild Wild West

RAI

56 697	Aïcha	56 725	Sidi hbbi
56 698	Didi	56 699	Tellement je t'aime

POP / ROCK / DANSE / VARIÉTÉS

56 613	Aerodynamic	56 696	Me gustas tu
56 642	Daddy DJ	56 620	Before you leave me
56 631	I will survive	56 641	Pulp fiction
56 710	La lambda	56 623	Starlight
56 711	La macarena	56 712	Tout doucement (Bibi)
56 701	Ne me quitte pas	56 709	Up & down (Lofteurs)

FILMS / SÉRIES TV

56 719	Albator	56 657	Le bon, la brute et le truand
56 704	Ally Mc Beal	56 615	Les simpsons
56 633	Amélie Poulain	56 682	Magnum
56 603	Amicalement votre	56 601	Maya l'abeille
56 616	Buffy contre les vampires	56 694	Men in Black
56 610	Candy	56 635	Mission Impossible
56 717	Capitaine flam	56 706	NYPD Blues
56 658	Chapéi Chapo	56 714	Olive et Tom
56 652	Dallas	56 641	Pulp fiction
56 656	Eurovision	56 718	Rocky
56 617	Friends	56 716	San ku kaï
56 654	Goldorak	56 705	South Park
56 650	Il était une fois dans l'ouest	56 708	Star Trek
56 715	Indiana Jones	56 679	Star Wars
56 639	James Bond	56 651	Starky & Hutch
56 602	L'île aux enfants	56 707	Twin Peaks
56 655	La boum	56 683	Urgences
56 611	La croisière s'amuse	56 695	Wild Wild West
56 629	La panthère rose	56 614	X-Files

HYMNES NATIONALES / DIVERS

56 660	Hymne Algérie	56 667	Hymne Maroc
56 664	Hymne Allemagne	56 720	Hymne Portugal
56 665	Hymne Belgique	56 661	Hymne Royaume Uni
56 721	Hymne Chine	56 669	Hymne Tunisie
56 662	Hymne Espagne	56 722	Hymne Vietnam
56 666	Hymne Etats Unis	56 702	Jingle bells
56 660	Hymne France	56 649	Jingle France Info
56 670	Hymne Israël-Hatikva	56 653	Joyeux Anniversaire
56 663	Hymne Italie	56 648	Pin Pom Pin: Ambulance
56 723	Hymne Japon	56 647	Pin Pom: Pompier

PUBLICITÉS

56 713	CNP (Jazz suite)	56 703	Nescafé
56 604	Dim	56 700	Ricoré
56 605	Hollywood Wood Chewing gum	56 620	Levi's

SONNERIES Nokia: 32xx-33xx-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-93xx Ericsson: R120-R180-R520-T206-T209-T396-Motorsola: 250-7389-7689-X50-V100-Sagem: 93xx-94xx-95xx-80xx-9000-Philips: 236-268-Ozeno-Savvy-Venium Siemens: M45-S42-S45-S43 Alcatel: 511 Sony: JS-36
LOGOS Nokia: 32xx-33xx-5110-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-93xx-92xx Siemens: M45-S42-S45-S43
CARTES POSTALES Nokia: 32xx-33xx-62xx-63xx-82xx-83xx-88xx-93xx-92xx Ericsson: R520-T206-T396 Alcatel: 511
LOGOS GEANTS Nokia: 33xx Siemens: M45-S42-S45-S43

1, 2, 3, 4, 5... 5 méthodes au choix pour personnaliser VRAIMENT votre mobile!

08 997 00 997

NOUVEAU: aussi par minitel! **3617 MON MOBILE**







2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le texte que vous voulez (prénom, code, gag...) c'est très simple:
 Choisissez sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, appelez le 08 997 00 997 ou le 3617 MONMOBILE, choisissez "Vous connaissez la référence". Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-dessous, il ira s'inscrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle référence perso de votre logo... notez-la, vous pourrez ainsi resaisir votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera conservé à vie!

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
2	22	222	3	33	333	4	44	444	5	55	555	6	66	666	7	77	777	777	8	88	888	9	99	999	9999
Figure	.	!	?	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
1	20	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119

3 LOGOS

Choisissez votre logo, appelez le 08 997 00 997 ou le 3617 MONMOBILE, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

GC, banc d'essai

Un seul mot : compact ! La boîte de la GC est l'une des plus petites jamais faites. On a du mal à croire qu'elle puisse renfermer la console !

À l'intérieur, on est rassuré, tout y est, avec une gestion optimale de l'espace : la machine, un pad et l'alimentation... pas de câble vidéo ! Nintendo a cette tradition de recycler ses extensions d'une console à l'autre. La GC utilise le câble vidéo de la NG4, le même depuis la Famicom 8 bits ! Conséquence : réduction du prix de la GC. Sous la machine, on trouve 3 ports d'extensions, dont un accueillera un modem. En plus du port vidéo standard (analogique), on en trouve un digital D1 (nouvelle norme de TVHD japonaise) pour une qualité d'image supérieure au S-VHS. La mise en route est rapide. En fait, on ne sent aucun accès DVD. On a presque l'impression de jouer sur cartouche !

Vraiment top !

On règle les options de la machine (date, heure) via un menu moderne. Le son, compatible Dolby Surround est dément ! La manette est compacte et hyper confortable, spécialement les boutons L et R avec leur double degré de résistance : les meilleurs à ce jour sur console. Ils sont très précis, agréables, et les doigts ne fatiguent pas. La machine possède un gros ventilateur sur le côté qui produit un peu moins de bruit qu'une DC. La console est légère, contrastant avec le poids de la PS2. Allumée, elle ne produit aucune vibration, merci aux coussinets en gomme de bonne qualité placés dessous. Au toucher, on sent que c'est du solide : plastique de bonne qualité et bonne résistance des trois boutons (Power, Reset et Open). Comme sur la DC, on trouve des logos d'IBM (CPU) sur la boîte et d'ATI (vidéo) sur la console. La poignée est excellente, adaptée à la plupart des mains. Enfin, la GC chauffe très peu. Grand ! ■

Comparée à la PS2, la GC surprend par sa compacité !



LES ÉCRANS D'ACCUEIL



Menu principal.



Une horloge en fond.



Date et heure.



Emplacement de l'écran réglable.



Un commentaire pour chaque jeu.

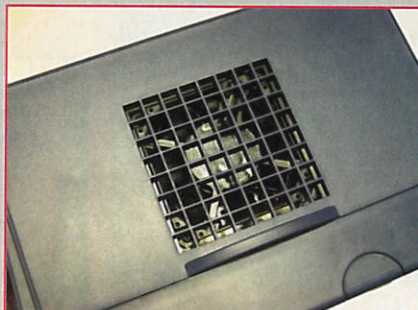


Votre GC à la maison !



ATI joue sa survie sur console.

De multiples ports pour étendre sa GC !



Un ventilateur qui ne gêne pas.



IBM s'affiche dans les jeux vidéo.

T.2 = 143 m : 53 cm / T.3 = 42 m : 58 cm / T.4 = 163 m : 62 cm



T.12 mois = 18 rgs : 5 cm T.12 mois = 42 rgs : 12 cm T.6 mois = 14 rgs : 4 cm T.6 mois = 40 rgs : 11 cm

T.12 mois = 18 rgs : 5 cm



Points employés cotes 1/1, aig. n°3. aig. n°3,5 suivre les grilles.



LE MONDE DES BLEUS 2002 LES VRAIS FANS APPRÉCIERONT.





Rencontre avec Shigeru Miyamoto



Visiblement fatigué, Miyamoto était pourtant tout excité et les yeux brillants, comme à son habitude. Il travaille depuis des années sur la Game Cube, et sa conférence de presse fut la première occasion pour lui d'expliquer la révolution ludique promise au Space World 2001.

Excepté ces quelques mots sibyllins : « Le titre du nouveau Mario sera Mario Sunshine. Et si on n'arrive pas à le sortir en été, ce sera la honte pour nous ! », le maître a évité habilement toutes les questions concernant ses héros Mario et Zelda. Il ne veut pas en parler car il reste encore bien du temps avant la parution de ces titres. Révéler les systèmes de jeu serait s'exposer à la copie et perdre de l'impact à la sortie. Évoquant Mario, il confirme le développement de front de plusieurs titres le mettant en scène. En effet, Miyamoto préfère lancer plusieurs projets en même temps pour n'en garder que le meilleur. On apprend ainsi que Mario 129 et 100 Mario ne sont qu'un seul et même projet et que certains éléments du jeu ont donné naissance à Pikmin. Miyamoto utilise tous ces projets comme matière première à la réalisation d'autres jeux, une véritable pépinière à hits pour Nintendo ! Marionnette, par exemple, est un projet qui met en scène Mario sous forme de marionnette. Le concept tourne déjà, mais son développement a été provisoirement stoppé. Miyamoto voudrait pouvoir sortir ces Mario d'ici deux à trois ans. Concernant Metroid, il révèle que le jeu est bien avancé. Il devait d'ailleurs être présenté, mais le manque de temps pour régler quelques problèmes de jouabilité l'a dissuadé d'en faire une démo. Par ailleurs, le papa de Link est en charge de tous les jeux Nintendo (une trentaine à ce jour sur GC), mais il travaille tout

particulièrement sur sept d'entre eux. Il les supervise, en définit les directions, cependant que de jeunes recrues, alliées à des fidèles de longue date, sont en charge de leur développement.

Interactivité

Concernant le hardware et les accessoires, Miyamoto ne tarit pas d'éloges sur le paddle de la Game Cube : « Je pense que la disposition des boutons et la forme générale du pad GC sont optimales. Je doute qu'on en change avant longtemps. Par contre, la croix de direction est de moins en moins justifiée ». Il souligne également que l'impact du câble link entre GBA et GC sera important dans le futur, car il permettra d'étendre les capacités de la console. On peut en effet imaginer une série de cartouches GBA intégrant à chaque fois une fonction différente. La portable nouvelle génération pourrait aussi servir à augmenter la RAM de la GC. Nintendo travaille sur beaucoup de projets basés sur ce câble. Les éditeurs tiers ont exprimé un vif intérêt pour ce dernier et devraient apporter aussi leurs propres idées. Beaucoup ont critiqué l'absence d'un écran rétro-éclairé sur la GBA. À cela, Nintendo répond que sa machine doit rester abordable. La technologie existe et fonctionne, mais beaucoup de travail doit encore être fait sur la réduction du prix de revient de sa GBA. Quant au online, d'après Miyamoto, il est encore beaucoup trop tôt ! ■



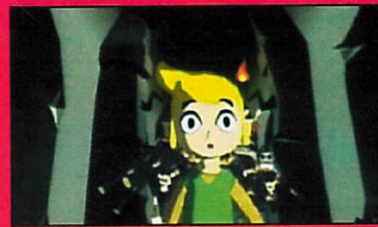
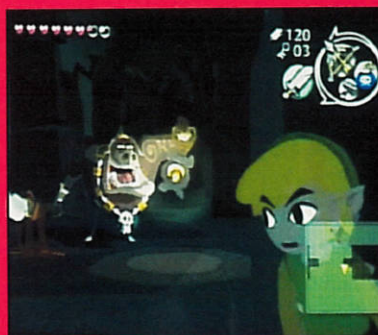
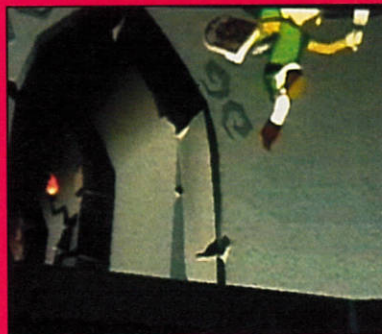
The Legend of Zelda

Pour une surprise, elle est de taille et inattendue ! Miyamoto prouve qu'il est possible de se remettre en question et de se révolutionner !

O imaginez le film de Disney « Le Roi Lion » tel quel, mais entièrement en 3D temps réel. Oui, on se trouve désormais face à un Zelda à l'aspect animé dans la plus grande tradition de Walt Disney, et dans les meilleures productions de ce dernier. Rien à voir donc avec la séquence impressionnante présentée pour la première fois lors du Nintendo Space World 2000, avec le fameux duel à l'épée entre Zelda et Ganon.

Un choix audacieux

L'impact de cette nouvelle optique sur le public japonais fut conséquent, et dans l'ensemble très positif. Miyamoto a justifié son choix audacieux par le fait qu'il s'était rendu compte que Link était devenu beaucoup trop réaliste. Du coup, la série s'éloignait du grand public pour se rapprocher d'une cible plus adulte et plus « hardcore gamers ». Ainsi, graphiquement, Zelda devient plus chaleureux. Son aspect dessin animé permet des expressions plus marquées et faciles à interpréter sur les visages des personnages. L'interface ne semble pas changer pour le moment. Enfin, dans la vidéo présentée, on pouvait noter certains passages dignes d'un Metal Gear Solid ! ■



Soulcalibur 2



Comme le premier épisode, ce second volet de

Soulcalibur arrive là où on ne l'attendait pas. Ce ne sera pas sur PS2, mais sur GC et... Xbox.



Le premier Soulcalibur tournait sur une carte System 12 mais fut converti (superbement !) sur Dreamcast. En fait, cette dernière explosait la version arcade. Soulcalibur 2 suit le même chemin, délaissant le System 246 originel pour la Game Cube et la Xbox. À ce stade du développement, on a pu découvrir un jeu qui semble graphiquement inférieur au premier sur DC. Une petite déception donc, et du coup, personne n'en a trop parié. Il faudra donc attendre le TGS pour savoir si Soulcalibur 2 sur Game Cube ou Xbox sera à la hauteur de nos espérances. En tout cas, une chose est sûre : la GC sera bien plus « gamers » que la N64. En effet, les jeux de baston et de course automobile 3D sont bien inscrits à son programme. ■



Des stages moins réussis que sur DC ?



Jouable au TGS ?

Sophitia est bien moins sexy...



Pikmin devrait être un jeu autorisé en cours de sciences

naturelles car il vous fait comprendre le fragile écosystème qui règne dans votre jardin...

Pikmin

Pikmin n'est pas forcément un jeu révolutionnaire, mais il possède cette âme particulière qui le rend très attachant. De plus, une longue réflexion de Miyamoto a permis de prouver que les RTS pouvaient s'adapter aux consoles, sans nécessairement l'emploi d'une souris. Pad en main, on comprend rapidement que Pikmin possède un sacré potentiel. S'il est facile au début (initiation), l'arrivée de nouvelles bestioles corse le tout et rend le jeu rapidement captivant. Il est clair que le système de commandes adopté ici sera copié, tant il rend la gestion d'un RTS aisée sur un pad console. ■



Il existe trois types de Pikmin, donc trois fonctions.



Le jeu se corse. La réflexion est de mise !



Faites-les boire et ils fleurissent !

Vous verrez des Pikmin partout ! Oui partout !

Sonic Adventure 2 for GC



En attendant ses deux projets entièrement dédiés à la Game Cube, la Sonic Team de Sega nous livre des conversions de hits Dreamcast.



À l'occasion de ses dix ans, Sonic enterre la hache de guerre et arrive sur une console Nintendo, alors que le hérisson était né pour contrer la domination de Mario. L'ensemble des jeux basés sur le personnage de Sonic a été vendu à 25 millions d'unités. Cette version GC reprend celle de la DC, au pixel près, tout en offrant un mode 2 joueurs (écran splitté verticalement) et tout un tas de mini jeux. Le volume de la quête a été grandement accru pour l'occasion : Yuji Nala parle de plus de 30 niveaux pour un ensemble de 150 missions. Mais, pour le détail, il

préfère garder le secret à ce stade du développement. ■



Virtua Striker 3 ver. 2002



La série de foot arcade la plus populaire (et la seule à avoir survécu) arrive à son tour sur Game Cube, et fait suite à Super Monkey Ball.



En plus du mode arcade original, Amusement Vision (Sega) a introduit des nouveautés. Le mode road to International Cup propose un tournoi type Mondial avec un choix parmi 60 nations. Ce mode est entièrement paramétrable. Le mode variation, lui, inclut différents sous-modes pouvant accepter jusqu'à 16 joueurs : international cup, tournament, league et ranking. Le mode match play est un ensemble de modes versus dont un concours de tirs au but. Le mode edit permet de

personnaliser le jeu et d'utiliser les modifications ainsi créées dans les autres modes. On visionne ses plus beaux buts (sauvegardés préalablement) avec le replay en changeant l'angle de caméra à loisir : Animation, action, vitesse, profondeur... cette version GC semble supérieure à celle en arcade. ■



Rune

Fromsoftware est très actif et annonce pas moins de sept développements en cours sur diverses plates-formes. Rune sera le premier des deux jeux annoncés sur Game Cube.

Dans Rune, on contrôle une jeune femme du nom de Katia dans des contrées assez vastes, tout en 3D. Au cours de votre quête, les gens (disons plutôt créatures) que vous croisez ne sont pas vraiment amicaux et ça se termine souvent par un échange d'arguments fatals. Si les ennemis (souvent en bande) vous frappent de leurs armes, vous, jeune fille vulnérable, ne pourrez compter que sur des cartes magiques pour vous tirer d'affaire. Il en existera plus d'une centaine et vous aurez à en choisir 30 pour constituer votre « album » de combat, cette phase d'édition étant, bien entendu, importante. À l'écran, l'interface du jeu affiche les 4 boutons action du pad en leur attribuant à chacun une carte. En fonction de votre adversaire, il faudra bien choisir votre carte. En plus des considérations de force élémentaire, on doit prendre en compte les caractéristiques de chaque carte. Par exemple, celle du dragon vous procure une puissance conséquente, mais une rapidité moindre. Si l'adversaire est très vif, vous êtes cuit... enfin cuite. En plus du mode aventure, un mode vs sera inclus, qui permettra de tester votre album contre un ami. Le concept est intéressant mais la réalisation pas encore très avancée. Vivement les prochaines versions ! ■

Le Necromancer est un ennemi redoutable.



Fromsoftware joue la carte de l'originalité.



Votre dragon se fait un barbecue.



Votre Golem est-il adapté à vos ennemis ?



Éditez votre album avec soin !



ADRENALINE



© 2001 INFORGAMES - EDWARDIGER, SEA-DOD, XP, RK, SPX, LBY, HOTKX ARE TRADEMARKS OF BOMBARDIER INC. OR ITS SUBSIDIARIES. USED UNDER LICENSE TO BOMBARDIER INC. GTX IS A TRADEMARK OF CASTROL LIMITED. USED UNDER LICENSE TO BOMBARDIER INC. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



En quête perpétuelle du prochain saut... Où vous arrêterez-vous?
C'est le ride de votre vie...

Des graphismes ultra-réalistes, époustoufflants ...

Une liberté de mouvement totale sur 18 circuits exotiques,
d'Hawaï à Bali...

Des tricks ahurissants, pour toujours plus d'émotion...

Vous pensez avoir du style? A vous de le prouver!



PlayStation®2



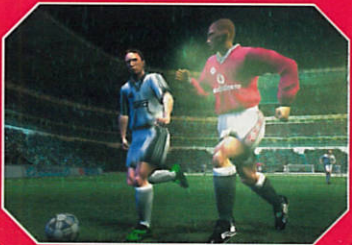
La gamme du

Voici la line-up des plus importants jeux Game Cube à paraître dans les prochains mois...

Force est de constater que les débuts de Electronic Arts ne sont pas trop à la hauteur pour le moment. FIFA était en dessous de son rival Virtua Striker 3, un titre pourtant fortement arcade. Lent, mal animé, pas très beau, EA doit faire mieux. Idem pour SSX qui n'apporte rien de neuf et ne peut pas lutter contre le grand 1080 GC de Nintendo. À l'opposé, Star Wars Rogue Squadron 2 a fait sensation. ■

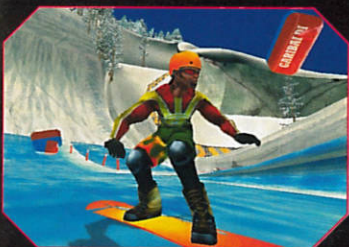
FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP

(EA, automne 2001)



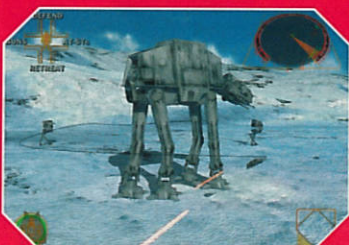
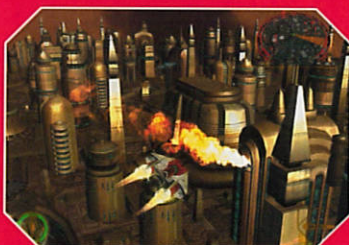
SSX TRICKY

(EA, automne 2001)



STAR WARS

(LucasArts, décembre 2001)



STAR WARS ROGUE LEADER

ROGUE SQUADRON II

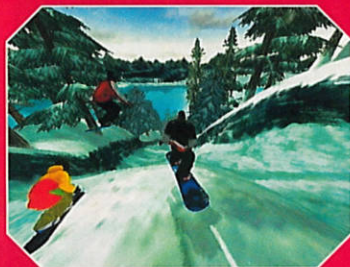
Cube...

Disney se lance sur Game Cube avec Mickey qui va évoluer dans un monde où la magie sera de mise, un peu à la manière d'un Fantasia. Autrement, 1080 GC s'annonce grand ; tout comme Metroid dont un nouveau film pouvait être entraperçu. Il propose une phase action à la Tomb Raider et une autre à la Quake. Difficile encore de se faire une idée, car la vidéo présentée était trop courte. ■

METROID
(Nintendo, 2002)



1080 GC
(Nintendo, 2002)



MICKEY
(Disney, 2002).





La gamme du Cube...

Le parc à thème Universal Studio vient d'ouvrir à Osaka et fait un malheur. Kemco a racheté la licence et nous pond un titre proposant un ensemble de mini jeux basés sur les attractions du parc. Bof... Star Fox est techniquement géant avec des phases dans l'espace comme ses aînés, mais les Japonais auraient préféré que Rare sorte son Dinosaur Planet et laisse Cloud écumer le vide galactique comme avant. Smash Brothers DX a fait un sacré effet auprès des enfants qui l'ont essayé! ■

UNIVERSAL STUDIO JAPAN

(Kemco, décembre 2001)



STAR FOX ADVENTURE

(Rare pour Nintendo, février 2002)



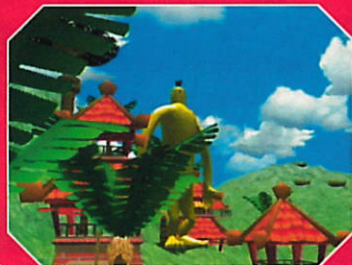
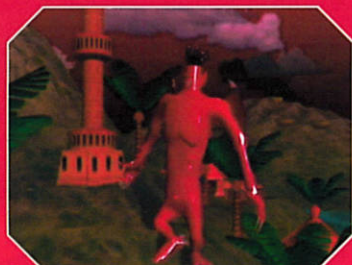
SMASH BROTHERS DX

(Nintendo, 21 novembre)



KYOJIN NO DOSHIN

(Nintendo, NC)



K

yojin no Doshin et Dobutsu Bansho sont des rescapés de la NG4. Même sur Game Cube, on reconnaît de suite leur parenté avec la 64 bits. En fait, ce sont des sortes de recherche en matière de concept de jeu et non des titres classiques. Gageons qu'ils donneront suite à des produits plus aboutis. Quant à Eternal Darkness, les Japonais l'ont passé sous silence. ■

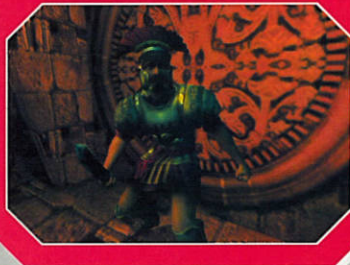
DOBUTSU BANSHO

(Nintendo, mars 2002)



ETERNAL DARKNESS

(Nintendo, décembre)



Jour J, heure H...

Ca y est ! La Game Cube a pris son envol ! Alors, succès ou flop ? La réponse devait être connue dès 7 heures du matin... mais sous un temps pluvieux...

Aucune queue à Akihabara ou dans les grands centres commerciaux de Tokyo, pas de mouvement de foule... De prime abord, on pouvait croire que la sortie de la Game Cube était un flop. Une fois de plus, la vérité était ailleurs. Avec des jeux au look enfant, la GC s'adressait à un public jeune, tout du moins pour son lancement (mais Biohazard prouve aujourd'hui que la console vise aussi les joueurs plus âgés). Or, le public jeune ne se trouve pas à Akihabara, traditionnellement plus otaku ou gamer.

Éclaircie en fin de journée

Shinjuku pourtant proche dans l'esprit d'Akihabara se distinguait avec une queue de 400 personnes. Ikebukuro rassemble nombre de grands magasins et les parents faisaient la queue pour retirer la console, préservée depuis le mois d'août. Dans ce même quartier de Tokyo, le géant Bic Camera (discount électronique) comptait une file d'environ 450 personnes à 7 heures du matin. 500 000 machines avaient été mises sur le marché par Nintendo. Bien sûr, Luigi partait avec chaque GC. Les grands magasins comme Seibu ou Tobu prévoyaient la rupture pour samedi (le lendemain donc) : les parents seront alors de sortie avec leurs enfants. Enfin, la météo s'annonçait plus clémente ce même jour. Sofmap, le plus gros distributeur sur Akihabara, confirmait l'apparent manque d'engouement par l'image jeune du lancement de la GC, mais était persuadé de son succès à court terme au Japon. ■



Les étrangers avaient envahi Akihabara, en quête de GC.



7 heures du matin à Ikebukuro, 100 personnes attendaient.



Luigi se vendait avec chaque machine.



Les magasins aux couleurs de la GC!



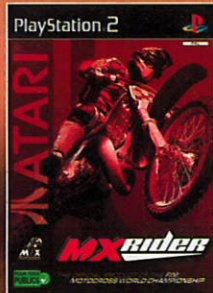
Nintendo engrange, engrange, engrange...



On trouvait la GC facilement à Akihabara.



ATTACK



© 2001 INFORMAMES - FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF FEDERATION INTERNATIONALE MOTOCICLISTE. LICENSED BY DONNA OFF ROAD S.L. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



MXRIDER

LE JEU OFFICIEL DE LA F.I.M.
MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP

- Affrontez les meilleurs pilotes professionnels à plein gaz sur 17 circuits officiels de motocross,
- 6 épreuves de supercross à travers 13 pays différents.
- Découvrez 6 arènes de freestyle délirantes où vous pourrez effectuer des tricks ahurissants que même les pros hésitent à faire.

Si les big airs, les sauts de la mort et les dents cassées ne vous font pas peur, alors MXRider est fait pour vous !

www.mxrider-game.com



PlayStation 2

Luigi Mansion



Le Bio Hazard des enfants, derrière son apparence gentille et simpliste, se révèle être un piège dont on ne peut s'échapper !

Luigi Mansion (LM) est envoûtant, varié et progressivement complexe. On trouve 2 types de déplacements : l'un de côté (on voit son perso constamment de dos) et l'autre un peu à la Mario 64 (libre). Le joystick principal gère les mouvements de Luigi pendant que le C s'occupe de la vue/visée. Vous affrontez une armée de fantômes qui essaieront de vous cogner ou d'user de leurs pouvoirs (souffle toxique, etc.). On en dénombre plusieurs sortes différentes et certains sont proches du statut de demi-boss.

Les armes

Luigi n'est pas démué. L'aspirateur sert à capturer les ennemis et peut être customisé avec des objets élémentaires (feu, eau, glace, etc.). Cela lui procure ainsi de nouvelles fonctions : jet d'eau, lance-flammes, etc. La lampe torche immobilise un moment les fantômes. On ne dispose que d'un temps très court pour les attraper avant qu'ils ne disparaissent. La durée dépend de la distance à laquelle on surprend ses adversaires avec sa lampe : plus on est proche, plus on dispose de temps. Cet objet est bien pratique quand on vous attaque en nombre. Aspirez l'adversaire le plus proche après avoir immobilisé les autres. Si un ennemi vous attrape, débattiez-vous en remuant

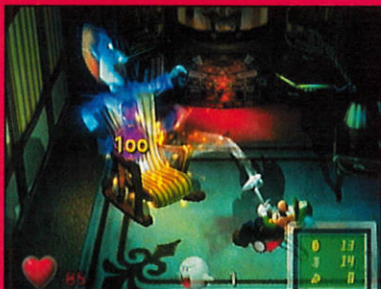
énergiquement les 2 joysticks, le principal et le C. La Game Boy Horror est votre ordinateur de bord qui permet de gérer votre équipement mais aussi balayer les environs à la recherche de spectres. Ces derniers sont invisibles et n'apparaissent que lorsque vous avez le dos tourné ! Un ennemi vaincu laisse argent et petits cœurs de vie. Vous n'êtes pas seul dans la maison : vous tombez sur d'autres persos du monde de Mario et vous êtes assisté par le professeur Dya Maa.

La demeure hantée

Elle est divisée en zones et on les explore chacune pièce par pièce. Une fois tous les fantômes d'une pièce aspirés, la lumière revient et l'on passe à la suivante. On débloque une zone à l'aide d'une clé, souvent la propriété d'un spectre plus balèze que les autres. On note une grande interactivité avec les décors. On aspire un tas d'objets (éléments des décors, argent, etc.) ou on en bouge d'autres. Cela permet de découvrir des secrets ou des ennemis cachés dans certains recoins et objets. Quelques passages secrets se révèlent être des pièges. On trouve également des miroirs qui permettent de sauter d'un lieu à un autre de la maison.

La réalisation est splendide, avec une foule d'effets saisissants : lumière et ombres gérées en temps réel, souffle de Luigi quand il fait froid, etc. L'ambiance est réussie. Loin d'être un jeu de gamin ou lassant, LM est grandiose, prenant et très tactique. Nintendo a su parfaitement introduire un concept novateur via une de ses célébrités. On en

redemande ! ■



Wave Race Blue Storm

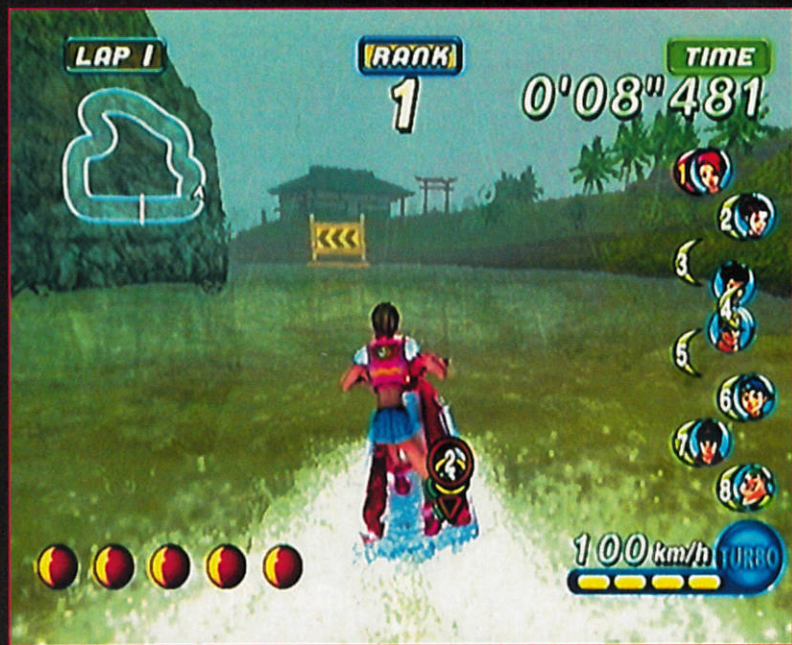
Le premier avait surpris son monde sur N64, sa suite veut renouveler la chose sur GC. Mettez donc un imperméable, ça va mouiller!

A première vue, le concept de ce Blue Storm ne diffère pas de celui de son aîné. Une fois aux commandes, cet avis change du tout au tout. Le réalisme de l'eau est incroyable : la GC nous procure des sensations physiques affolantes. On est vite plongé (c'est le cas de le dire) dans une action frénétique, à batailler avec les vagues, les obstacles, les concurrents et bien sûr, le chrono. Un conseil, faites gaffe aux traînées laissées par vos adversaires derrière leur jet ski. L'autre choc de ce Blue Storm est certainement le rendu de l'eau. On n'a jamais vu des vagues aussi... réalistes, aussi magnifiques. Par moments, des gouttes d'eau perlent sur l'écran avec un effet de mouillé incroyable ! Du reste, pendant le très court temps de changement, on peut s'amuser à déplacer une boule à l'écran et expérimenter certains superbes effets d'eau.

Encore de l'eau, toujours de l'eau

Les courses possèdent une dynamique incroyable : les conditions évoluent en temps réel. Outre la météo et la hauteur des vagues, le niveau de l'eau peut varier. Quand ce dernier baisse, on perd l'accès à certaines rampes, mais on peut passer sous

quelques structures ou obstacles. Des rochers peuvent aussi apparaître. Le tout vous pousse donc à adopter une nouvelle tactique et une nouvelle trajectoire. On dispose de 5 options turbo, utiles dans certaines portions des circuits. Enfin, le mode 4 joueurs est excellent, sans un poil de ralentissement ! Hormis l'eau, les graphismes sont bons, sans atteindre des sommets, l'intérêt étant ailleurs (l'eau). Les sensations sont excellentes, particulièrement les boutons L et R, d'un confort et d'une précision sans égal ! ■



Super Monkey Ball



Amusement Vision, l'un des plus petits studios Sega, est le premier à se lancer sur GC, et de quelle manière ! Un conseil : mangez de la banane !

Super Monkey Ball (SMB) supprime la version originale arcade. Toshihiro Nagoshi (Daytona USA, Spike Out...) a décidément bien compris l'esprit Nintendo et nous sert cette conversion GC, véritable concentré de jouabilité et de fun. Le mode arcade (version originale) bénéficie d'une plus grande profondeur grâce à un volume accru. Cela s'accompagne d'une difficulté bien dosée. Tout repose sur le seul joystick analogique. On ne peut faire plus simple, tout comme le concept du jeu : vous faites rouler un singe enfermé dans une boule à travers un dédale 3D jusqu'à l'arrivée. On n'oublie pas les bananes à ramasser au passage, ce qui donne un air de Donkey Kong à l'ensemble. L'excellente précision du joystick permettra d'affronter des stages de plus en plus complexes, pour ne pas dire délirants !

Des cerises en plus des bananes !

Certes, le mode arcade est imposant, mais les minis jeux (la cerise sur le gâteau de ce SMB) apportent une diversité et un aspect Mario Party grandiose. En effet, certains jeux comme le billard ou la boxe sont excellents,



surtout à plusieurs. À vrai dire, on se surprend à passer un temps fou sur ces minis jeux, comme s'il s'agissait de la partie principale de SMB. Les mimiques des singes dans leurs boules, sont hilarantes et attachantes. Elles démontrent le souci du détail porté par AV à son bébé, malgré la relative sobriété du visuel. Certes, SMB n'est pas une révolution technologique, mais son esprit, son fun et ses graphismes soignés collent parfaitement à l'image de la plate-forme de Nintendo, touchant un public aussi bien jeune que plus adulte. La créativité Sega au service de Nintendo, des débuts qui promettent ! ■



5 000 mobiles Orange Motorola V100 et leur pochette mobicarte à gagner !

En exclusivité dans ton
Agence France Télécom

Grand
jeu⁽¹⁾



15/25 ans
&
Étudiants

Révélation
immédiate dans
ton Agence France
Télécom

du 10 septembre au 6 octobre 2001

Agence France Télécom

(1) Jeu gratuit sans obligation d'achat du 10/09/01 au 06/10/01, ouvert aux 15 - 25 ans et aux étudiants, exclusivement réservé aux Agences France Télécom. Les bulletins de participation sont disponibles dans les Agences France Télécom. Pour recevoir l'un des 5000 téléphones portables MOTOROLA V100 d'une valeur unitaire commerciale de 2057,12 F TTC et l'une des 5000 pochettes mobicarte d'une valeur unitaire commerciale de 195 F TTC, il suffit d'envoyer avant le 19 Octobre 2001 minuit (le cachet de la poste faisant foi) le bulletin de jeu avec la combinaison gagnante des symboles (communiquée dans les Agences France Telecom), dûment complété et accompagné d'une photocopie de sa carte d'identité et de son attestation parentale pour les mineurs et/ou de sa carte d'étudiant (ou certificat de scolarité) en cours de validité, à l'adresse suivante : Grand Jeu Motorola V100 - Uni Service Développement, 41bis, rue Ampère - 92320 Châtillon-sous-Bagneux ; ou pour les destinataires d'un mail gagnant, de faire valider son coupon réponse dans une Agence France Telecom et de le renvoyer avant le 19 Octobre 2001 minuit (le cachet de la poste faisant foi) dûment complété et accompagné d'une photocopie de sa carte d'identité et/ou de sa carte d'étudiant (ou certificat de scolarité) à l'adresse susmentionnée. Dans la limite d'une participation et d'une dotation par personne. Les gagnants recevront leur lot par courrier recommandé aux coordonnées qu'ils auront communiquées sur le bulletin de jeu ou sur le coupon réponse, sous réserve d'une autorisation parentale expresse pour les mineurs. Règlement complet déposé chez Maître JALABY Huissier de Justice domicilié au 81 avenue Albert Petit 92220 Bagneux, et disponible sur simple demande écrite à l'adresse : OrangeDistribution Grand Jeu Motorola V100 196 Avenue Henri Ravera 92220 Bagneux. Remboursement des frais d'envoi du bulletin de jeu et/ou de la demande de règlement sur simple demande accompagnée d'un RIB/RIP, à l'adresse suivante : Grand Jeu Motorola V100 - Uni Service Développement, 41bis, rue Ampère - 92320 Châtillon-sous-Bagneux. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations nominatives vous concernant, il vous suffit d'écrire à : OrangeDistribution Grand Jeu Motorola V100 196 Avenue Henri Ravera 92220 Bagneux.

* Suite à une demande ministérielle fondée sur les dispositions de la Loi n°91-646 du 10 juillet 1991, vous devez décliner votre identité à votre Agence France Télécom. A défaut, l'usage de votre mobicarte sera suspendu sous 15 jours. Motorola V100 : téléphone exclusivement utilisable sur le réseau GSM Orange. Afin de protéger le titulaire contre le vol, le Motorola V100 ne peut être utilisé qu'avec la carte Sim incluse dans la pochette mobicarte.



Biohazard

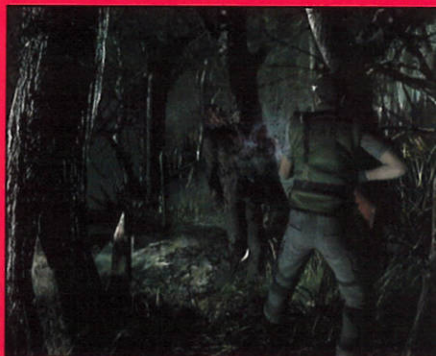
Comme promis, Capcom annonce ses débuts sur Game Cube à l'approche du TGS. Surprise complète : Bio Hazard renaît de ses cendres !

Grand ! Que dire de plus ? Personne n'en est revenu ! On attendait Bio Hazard 0. L'éditeur nous ressort le premier Bio Hazard. J'entends déjà certains : « Ouais, c'est du réchauffé. La Game Cube, c'est de la daube ! ». Eh bien, il est encore temps de courir se jeter la tête la première contre un mur. Biohazard (nouvelle orthographe) pulvérise tout ce qui a été fait dans la série. On conserve bien sûr le système originel avec ses décors 2D. Ces derniers sont d'ailleurs d'un réalisme extrême, entièrement animés. Pour exemple, les éclairs d'un orage se répercutent à l'intérieur de la bâtisse. Monstrueux ! On pensait avoir atteint le sommet avec Onimusha 2, mais Biohazard explose tout ! L'obscurité et la lumière sont gérées d'une manière inouïe. L'ombre des persos se porte naturellement sur les décors, comme si ces derniers étaient en 3D, et bougent en temps réel suivant les

diverses sources de lumière ! Nombre de lieux inédits viennent enrichir le jeu, dont une forêt où on se balade de nuit (imaginez l'ambiance !). Les chiens vous choppent le bras pour ne plus le lâcher, comme dans la réalité. Mieux, un monstre vert vous arrache la tête d'un seul coup dans une gerbe de sang surprenante sur une machine Nintendo ! Oui, Réalisme avec un R !

L'hommage du maître

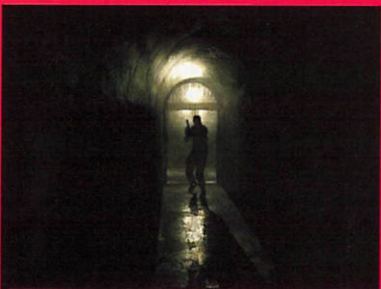
« Il y a 5-6 ans, j'ai vu Bio Hazard en développement et je l'avais trouvé bizarre. Quand j'ai entendu la voix du titre "Bio Hazard" (voix grave), j'ai compris qu'il allait se vendre comme des petits pains ! », ainsi parle Shigeru Miyamoto. Le Must, Miyamoto arrive en personne, inédit. Le message est simple : Nintendo et Capcom marchent main dans la main. Confirmation est faite par Shinji Mikami : la Game Cube aura l'exclusivité de toute la série remise à jour avec, dans l'ordre, BHO, BH2, BH3, Code : Veronica et BH4. Vu le niveau incroyable de Biohazard, on rêve des prochains ! Mikami dirige en personne le développement du jeu avec le soutien technique direct de Nintendo. Miyamoto confirme que la Game Cube vise un public plus large, allant des enfants (public Nintendo traditionnel) aux hardcore gamers. L'implication importante de Capcom sur GC en est une preuve. Un seul mot, GRAND ! ■



Promenade dans les bois à coups fusil à pompe.



À chaque écran, la claque !



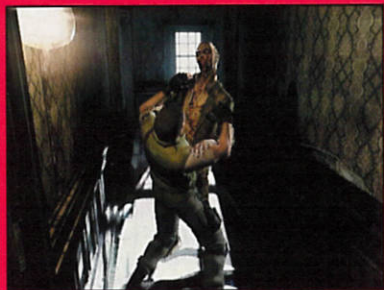
Ambiance terrifiante à souhait !



Ce genre de vue est particulièrement croustillant !

La version PS, oubliée !





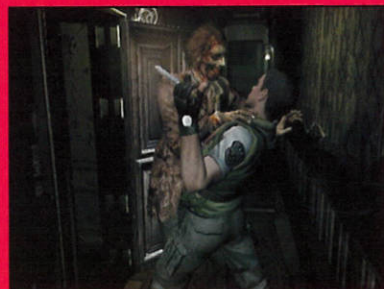
Des zombies vraiment effrayants!



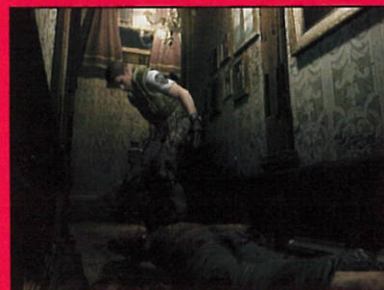
Hum, ça sent le sapin!



Une gestion de la lumière très réaliste.



On vous prendra souvent par surprise!



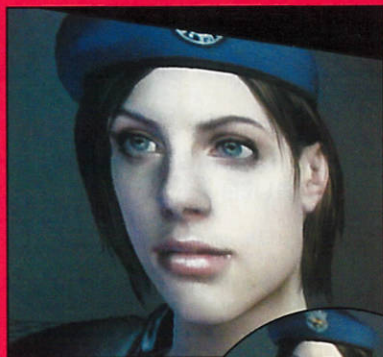
Assurez-vous qu'ils sont bien morts!



Miyamoto ne va jamais aux annonces des éditeurs tiers, sauf pour Capcom et son Biohazard.



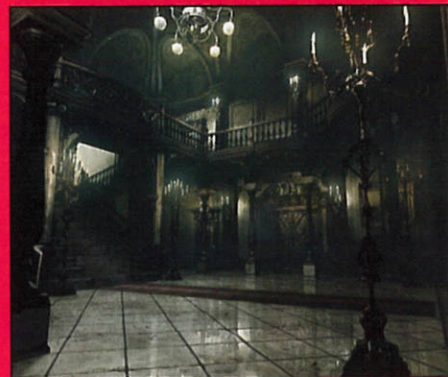
Shinji Mikami, un palmarès élogieux: Bio Hazard, Dino Crisis, Devil May Cry...



Claire est d'un naturel fou: éclat des lèvres, oreilles modélisées, proportions généreuses... Rhaaaaa!



Des lieux inédits à foison!



Le Luigi Mansion des grands!



Le futur de la GBA

Le Nintendo Space World fut riche en nouveauté GBA.

T ekken, décevant avec son action trop lente, ne faisait pas le poids face à King of Fighters Advance ou Street Fighter Zero 3 Upper. Le légendaire Kikikaikai fêteit son retour, et Super Robot Taisen A rameutait une foule dense. Sa sortie le 21 septembre provoquera sans doute une envolée de ventes de GBA! Gradius a confirmé son excellence, mais Goemon, du même Konami, s'est révélé affreux... Voici une sélection des softs Game Boy Advance les plus significatifs du NSW 2001. ■

MODE D'EMPLOI

Pour chaque jeu, nous vous indiquons en quelques abréviations les différentes options incluses. Voici leurs légendes.

- MP : multiplayer.
- MP4 : multiplayer jusqu'à 4 (exemple).
- 1 Cart. : une cartouche pour 4 en mode MP.
- 4 Cart. : chacun sa cartouche en mode MP.
- 1/4 Cart. : mélange des deux en mode MP.
- Mobile GB : compatible kit de connexion téléphone.
- GBC : compatible GBC.
- Motion : compatible capteur de mouvement.

WILD EGG

(Capcom, hiver 2001)

Fort de son expérience sur Zelda GBC, Capcom nous livre un RPG où collectionner les monstres sera l'une de vos occupations principales.



NANDÉ PUYO PUYO

(Sega, 18 octobre. MP4, 1/4 Cart.)

Puyo Puyo nous revient offrant un mode quatre joueurs qui gère parfaitement l'écran allongé de la GBA. Digitales vocales remarquables !



BATTLAND

(Nintendo, printemps 2002. MP4, 1/4 Cart.)

Placez un de vos combattants dans un stage plein d'obstacles, et la bataille (en temps réel) fera rage pour le contrôle d'item précieux.



LUNAR BLAZE

(Nintendo, printemps 2002. MP4, 1/4 Cart.)

Nintendo relance le genre du combat à la Yugioh en remplaçant les cartes avec des boules d'énergie et des pouvoirs.



TOMATO ADVENTURE

(Nintendo, janvier 2002. MP2, 2 Cart.)

Ce RPG, visant un public largement féminin, se déroule à coups de mini-jeux. Ceux-ci permettent d'améliorer les spécifications de son perso.



DENSETSU NO STAFI

(Nintendo, janvier 2002)

L'étoile Stafi va entreprendre une aventure sur 9 stages pour retourner dans son monde. Un jeu de plates-formes très prometteur.



SUPER MARIO ADVANCE 2

(Nintendo, janvier 2002. MP4, 1/4 Cart.)

On retrouve la version Super Famicom de Super Mario World. Pour l'occasion, Nintendo a intégré des modes de jeu à quatre.



SABREWULF

(Rare pour Nintendo, été 2002)

Aventurier, vous devez récupérer des trésors, mais un loup (celui de Killer Instinct) veille et vous devez l'éviter à tout prix.



BOMBERMAN MAX 2

(Hudson, NC. MP4, 1 Cart., GBC)

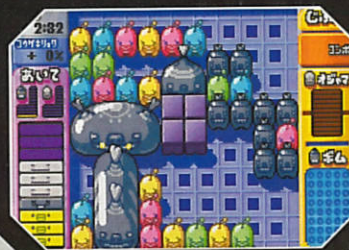
Compatible GBA et GBC, il se décline en deux versions (Bomberman et Max). On retrouve le bon vieux Bomberman, agrémenté d'élevage de créatures.



HAPPY PANECHEU

(Nintendo, printemps 2002. MP2, Motion, 2 Cart.)

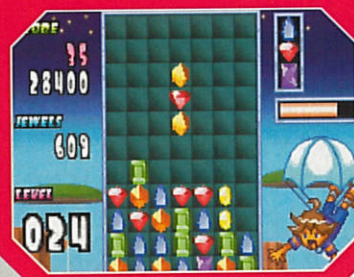
Koro Koro Kirby rencontre Sakoban et Bomblis. On doit déplacer des personnages de couleur pour obtenir des combinaisons explosives.



COLUMNS CROWN

(Sega, NC. MP2, 1/2 Cart.)

Columns se la joue jeune avec la possibilité d'utiliser des pouvoirs en cours de partie. On regrette quand même le thème musical original...



FIRE EMBLEM

(Nintendo, NC)

Sega a le légendaire Shining Force, Nintendo a Fire Emblem. Le jeu de simulation arrive en force sur GBA où Tactics Ogre est déjà dispo.



STREET FIGHTER ZERO 3 UPPER

(Capcom, 30 novembre. MP2, 1/2 Cart.)

Rapide, bien animé, beau, SFZ3U s'impose comme la référence à venir en baston 2D sur GBA. Plus de 30 persos vont s'étriper!



SONIC

(Sega, hiver 2001. MP4, 1/4 Cart.)

Choisissez votre perso parmi les quatre disponibles. Revivez la magie des premiers Sonic à la vitesse supersonique, seul ou à plusieurs.



Lupin Sansei the Shooting

Sega décroche une super licence, celle de Lupin the Third, un dessin animé très populaire qui fête les 20 ans de sa première apparition télé.

Wow Entertainment, la société qui développe le jeu, a choisi d'en faire un « gun shooting ». Il tourne sur Naomi, et deux personnes peuvent jouer en même temps. Le scénario est basé sur un épisode où Lupin et ses compagnons (Goemon le samouraï et Jigen le tireur d'élite) doivent affronter une secte bien curieuse dont le gourou, un certain Mamo, a enlevé l'éternelle petite amie de Lupin, la belle Fujiko. Le principe est simple : on doit évidemment tirer sur tous les ennemis à l'écran. Cependant, les créateurs de Vampire Night ont épluché la série télé pour offrir une grande variété de situations. En fait, chaque stage offre un challenge différent. Dans l'un d'entre eux, on est à bord d'une voiture et l'on doit se frayer son chemin tout en protégeant son véhicule. Un autre proposera un véritable concours de vitesse de tir, etc. Le temps est souvent limité et votre score est comptabilisé en dollars. Le jeu est ponctué de cinématiques qui reprennent des séquences de la série. Ajoutons que le son est importé directement de la série originale. Comme d'habitude, on recharge son arme en tirant à l'extérieur de l'écran. ■



Volez les bijoux en évitant les alarmes.



Ne les laissez pas s'approcher.



Débarrassez-vous d'eux au plus vite!



Les cinématiques sont nombreuses.



On pilote en tirant sur le volant.



DEVANT, DERRIÈRE, DROITE, GAUCHE, CERNÉ PAR LA MELTE VROMBISSANTE,
50 °C DANS LE COCKPIT, FOURNAISE GARANTIE.

L'ASPHALTE CRÉPITE, LES CHEVAUX MONTENT DANS LES TOURS,

VOUS ÊTES SEUL
FACE AUX PILOTES
LES PLUS RAPIDES
DU MONDE.





2222 : le nombre

Le 27 août dernier, juste après le Nintendo Space World, Xbox Japan (comprenez Microsoft) organisait une méga conférence pour lever le voile sur nombre de zones d'ombre concernant la Xbox au Japon.



Namco officialise son entrée sur Xbox.



Ses dimensions et son pad, les boulets de la Xbox...

Faire oublier la mauvaise impression laissée lors du Tokyo Game Show, c'était l'objectif de Hirohisa Ohura (Xbox Japan Managing Director), un homme issu de Microsoft. Privé de parole, Miyata Toshiyuki, le directeur de Xbox Japan, n'apparut qu'en fin de conférence pour répondre aux questions de la presse. Aucun jeu américain n'était montré, ni les petits titres qui avaient été annoncés au TGS. Le message est simple : au Japon, la Xbox, c'est du sérieux ! Les majors du jeu vidéo japonais étaient invitées sur scène : Atlus, Namco, Sega, Fromsoftware, Capcom, Tecmo et Konami ont défilé avec leurs démos. Rien à voir donc avec le chaos du TGS, on a enfin du concret. En plus de la conférence réservée aux médias, deux autres eurent lieu respectivement pour les développeurs et les distributeurs. Autant dire que de telles démonstrations sont plus à même de convaincre les magasins qui prendront le risque de vendre de la Xbox à son lancement. Habilement, Ohura n'a tenu aucun discours agressif envers la concurrence, et a même fait taire quelques rumeurs : le processeur graphique nVidia a bien été livré et la carte-mère Intel ne souffre d'aucun problème.

Prêt à décoller...

Le 22 février 2002, la Xbox s'élance. Cette astuce marketing s'inspire de SCEI : la PS2 est sortie le 1234 (4 mars, année impériale 12). Le prix de vente sera certainement supérieur aux 299 dollars USA c'est-à-dire équivalent à celui de la PS2. On peut donc tabler sur un prix de 39 800 yens (environ 2 500 F). Les jeux coûteront aux environs de 6 800 yens (430 F). La Xbox aura besoin d'un kit vendu séparément pour lire les DVD-vidéo. La carte-mémoire sera également vendue à part.

Côté éditeurs tiers, Sega a dévoilé **Sega GT 2002**, **Gunvalkyrie** (qui intègre un second personnage : un samourai), et **Jet Set Radio Future**, qui a fait forte impression. Konami est venu promouvoir **Silent Hill 2**, et surtout **Airforce Delta 2** qui fait pas mal d'ombre à **Ace Combat 4**. Pour sa part, Namco a officialisé son arrivée sur la machine avec quatre jeux : **Ridge Racer**, **Soulcalibur 2**, **Dead to Rights** et un autre titre encore inconnu. Atlus a annoncé le premier jeu en ligne sur Xbox : **Megamitensei Online**. Capcom, quant à lui, propose un challenge en béton avec **Genma Onimusha**. Tecmo a clôturé avec son

grand **Dead or Alive 3**... Ohura fut alors heureux d'annoncer que la majorité des titres seraient exclusifs à la machine. La Xbox a désormais des jeux, et c'est également une vraie console, et pas un PC déguisé ! Enfin, concernant ses dimensions, aucune Xbox compacte n'est prévue pour le moment. N'apparut qu'en fin de conférence pour répondre aux questions de la presse. Aucun jeu américain n'était montré, ni les petits titres qui avaient été annoncés au TGS. Le message est simple : au Japon, la Xbox, c'est du sérieux ! Les majors du jeu vidéo japonais étaient invitées sur scène : Atlus, Namco, Sega, Fromsoftware, Capcom, Tecmo et Konami ont défilé avec leurs démos. Rien à voir donc avec le chaos du TGS, on a enfin du concret. En plus de la conférence réservée aux médias, deux autres eurent lieu respectivement pour les développeurs et les distributeurs. Autant dire que de telles démonstrations sont plus à même de convaincre les magasins qui prendront le risque de vendre de la Xbox à son lancement. Habilement, Ohura n'a tenu aucun discours agressif envers la concurrence, et a même fait taire quelques rumeurs : le processeur graphique nVidia a bien été livré et la carte-mère Intel ne souffre d'aucun problème.

Météo menaçante...

Certes, Xbox Japan a fait bien mieux qu'au dernier TGS, mais toutes les zones d'ombre n'ont pas été éclaircies. La non-compatibilité de base avec le format DVD-vidéo s'explique par le souci de positionner la Xbox comme une console de jeu. Toutefois, l'intégration du format DVD-vidéo dès le début aurait été judicieuse face à la PS2, mais il est vrai que l'impact marketing du DVD, qui a fait le succès de la PS2 à son lancement, est fortement amoindri. Quant à la Game Cube, elle n'accepte que les DVD de 8 cm. Une nouvelle fois, les gens de Xbox Japan n'ont pas pu démontrer les mérites du disque dur interne. Les éditeurs n'y voient qu'une mémoire cache. Du coup, beaucoup le préféreraient externe, vendu à part, afin de baisser le prix de la machine. Côté jeu en ligne, le mystère demeure. Le problème n'est pas propre à la Xbox elle-même, mais lié aux infrastructures encore faibles : au Japon, la vitesse moyenne de connexion est de 1,5 Mps (ADSL). L'actuelle généralisation des 10 Mps (ADSL) bon marché est très positive. En fin d'année, le câble de 100 Mps à coût réduit lancera le vrai broadband. L'attente est de mise pour au moins deux ou trois ans avant qu'il ne s'impose. D'autre part, l'exclusivité de certains titres Xbox est souvent contestée, car ceux-ci seraient également prévus sur d'autres consoles. Certains font remarquer que



Le pad compact de la Xbox destiné au Japon.

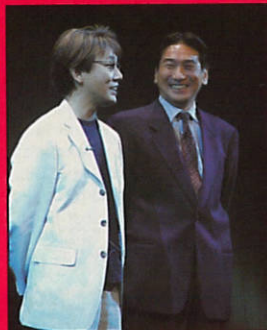
de la Xbox



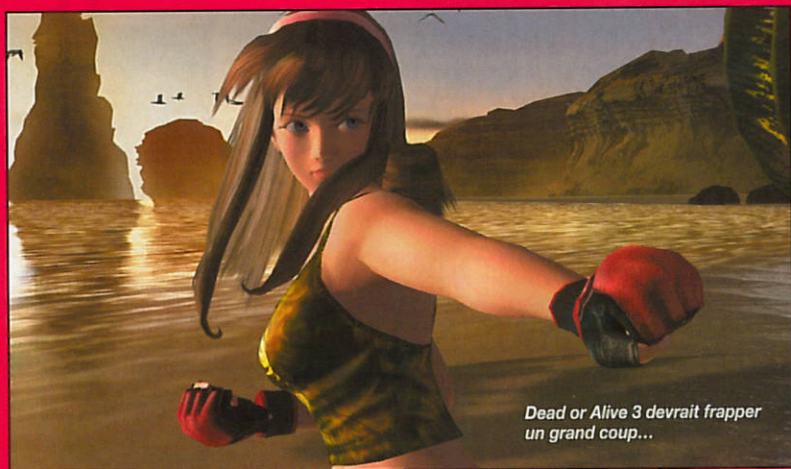
Konami ne pouvait rêver meilleure ambiance pour présenter Silent Hill 2 sur Xbox.



Microsoft, en manque de softs, finance des éditeurs qui utiliseraient ensuite le programme de la version Xbox comme base pour les autres versions. Dans ce cas, Microsoft paierait pour les conversions PS2 et GC! Mais mieux vaut de bons jeux que pas du tout! Enfin, une question revenait souvent chez les éditeurs: « Est-ce que ce jeu fera acheter une Xbox? » Une question qui reste posée... ■



Ohura (à droite) a le sourire. Fromsoftware développe sur Xbox.



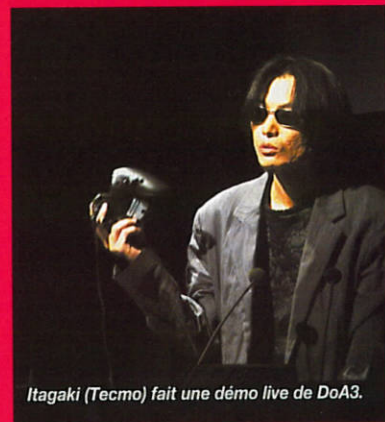
Dead or Alive 3 devrait frapper un grand coup...

2002年
2月22日
XBOX
発売決定

Le Japon connaît sa date de sortie, mais pas son prix!



Jet Set Radio Future, une bombe!



Itagaki (Tecmo) fait une démo live de DoA3.



Les Japonais qui ont découvert la Xbox en sont devenus tout verts...

Murakumo

Murakumo sera le premier jeu Xbox d'un éditeur dédié traditionnellement à la PS, Fromsoftware. Cette venue apporte du crédit à la console Microsoft.



Un radar indique les positions de chacun.



Le robot est bien plus détaillé que ceux d'AC.

Murakumo est un jeu d'action-shoot mettant en scène des robots, un genre que lile créateur d'Armored Core, maîtrise parfaitement. Mais Fromsoftware n'a pas voulu porter son Armored Core sur Xbox car il veut créer une nouvelle série mieux adaptée à la console (ou par peur de prendre des risques avec son titre à succès...). On dirige un robot appelé ARK, membre d'une unité spéciale nommée Murakumo. ARK peut voler et sa mission est de protéger la mégapole d'Oliver Port contre des forces ennemies. Cette ville est si vaste qu'elle offre une grande variété de missions : centre d'affaires avec gratte-ciel, métro, port, quartier résidentiel, etc. Pour consommer le tout, le temps est limité. Le niveau de détails est élevé (du ciel, on peut voir les voitures et les passants réagir au sol) et le visuel est de qualité. Fromsoftware connaît son affaire ! Ce petit éditeur a commencé avec la PS et s'est forgé peu à peu un nom respecté au Japon. Son arrivée sur Xbox est une bonne aubaine pour Microsoft. ■



Le jeu n'est qu'à 30 % de son développement.



Toutes les voitures sont des polygones !



Un bel effet de vitesse sur les bâtiments !

GAIA BLADE

Gaia Blade est le deuxième titre de l'éditeur sur Xbox. Il sera encore question d'action, mais dans un registre aventure.



VOICI DONC LE FAMEUX ARK DE L'UNITÉ MURAKUMO QUE VOUS ALLEZ CONTRÔLER À TRAVERS OLIVER PORT.



Sega GT 2002



Sega /
Février 2002

Sega GT, la réponse de Sega à Gran Turismo, fut rapidement oublié. Sa suite a pour ambition de faire mieux sur Xbox.



Les voitures de Sega GT 2002 possèdent une excellente modélisation avec un « environmental mapping » à la GT3 : les décors se reflètent en temps réel sur les carrosseries des voitures. Le développement n'en est encore qu'à ses débuts, et les voitures ne sont donc pas encore totalement réalistes. Aussi, leur comportement n'est-il pas vraiment crédible. Les décors sont encore peu travaillés (textures ?) et les caméras mal placées. On attend avec impatience une version plus avancée pour se faire une idée du jeu. ■



Gunvalkyrie



Sega /
Février 2002

Gunvalkyrie nous dévoile un nouveau personnage, un samourai futuriste du nom de Saburouta Mishima (rien à voir avec Yukio)...



À ce stade de développement, les mouvements des persos étaient encore bien trop rigides. Vous devrez voyager entre six zones dans le but de récupérer un objet important dans l'une pour débloquer un passage dans une autre, etc. Débuté sur DC, le moteur 3D de Gunvalkyrie a été refait pour s'adapter à la puissance de la Xbox. On affrontera une quinzaine de monstres différents. ■



Jet Set Radio Fut

Comme Gunvalkyrie, Jet Set Radio Future est développé par Smilebit, sans rien avoir en commun. JSRF est un grand jeu, peut-être le meilleur sur Xbox avec DoA3 !

RENDEZ-VOUS!

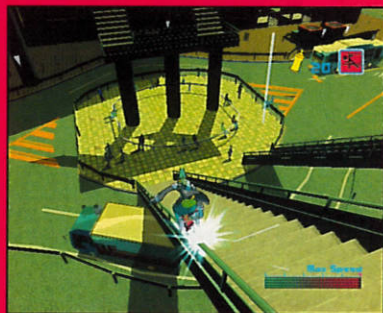
Les forces de l'ordre déploient des moyens inouïs pour vous arrêter.



Commencé sur DC, le projet Future nous arrive donc sur Xbox. Sa jouabilité est éprouvée et devrait être renforcée par une meilleure animation des persos, une plus grande vitesse d'action et des décors plus élaborés. Le système de tag a été revu pour permettre de faire ses graffitis en plein mouvement. Profitant de la puissance de la Xbox dans le domaine de la 3D, JSRF change d'échelle. En effet, c'est du grand spectacle que Smilebit nous offre là. L'abondance semble le mot clé. Le volume du jeu a été globalement multiplié par trois. Les décors sont gigantesques, très élaborés. La ville fourmille de gens qui réagissent à vos actions, sans parler de la circulation. Les textures sont plus détaillées et la musique dynamique grâce aux capacités uniques de la machine dans ce domaine. Les forces de l'ordre vous tomberont encore une fois sur le dos, mais là aussi, dans des proportions bibliques : une marée de policiers, une armée de chars, un escadron d'hélicos ou carrément un robot géant !

Manga 3D

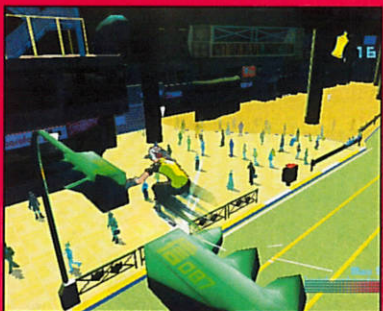
Jet Set Radio, premier du nom, avait provoqué une révolution esthétique (d'ailleurs toujours en marche) à sa sortie sur Dreamcast : la 3D au rendu manga. Smilebit récidive aujourd'hui en ayant recours à son propre outil, dont la qualité est largement supérieure au « Cell shading » (un programme utilisé par le reste des éditeurs). Smilebit va donc plus loin dans cette suite en ajoutant des effets incroyables, comme cette sorte de « Motion blur » pour simuler la vitesse ! Les mouvements ont bénéficié d'une motion capture très soignée. Certes, on reconnaît les origines Dreamcast, mais le résultat est tel que la DC est totalement dépassée. Pour finir, deux personnes pourront jouer en même temps en écrans splittés verticalement. Smilebit aimerait utiliser les capacités onlise de la Xbox, mais pour cela, il devra attendre que Xbox Japan bouge un peu... ■



JSRF, des sensations extrêmes !



Rouler sur les murs : rien de plus normal dans JSRF !



On saute d'un feu à l'autre !

JSRF

Des musiques de folles et un DJ qui vous guide dans vos périples.



ure



Les gens vous fuient!



Les effets spéciaux sont remarquables!



La police arrive en grand nombre!

Plus besoin de s'arrêter pour exprimer son art!



Sega, cultive l'esprit rebelle!



Élargissez votre cercle d'amis.



Airforce Delta 2

Cette nouvelle version d'Airforce est le premier titre jouable sur Xbox. Konami confirme ainsi sa suprématie et enterre Ace Combat 4.

Namco a une longue expérience, mais ne semble visiblement pas disposer des ressources nécessaires pour faire face, avec son Ace Combat, à Airforce Delta 2. Son seul avantage étant de gérer de belle manière l'affichage 16/9". En revanche, le jeu de Konami profite à plein de la puissance de la Xbox pour proposer des effets impressionnants et des décors 3D bien plus élaborés ; sans oublier des textures parfaitement détaillées et une action frénétique.

Certes, le jeu est loin d'être une des grosses licences de Konami (le premier avait échoué sur Dreamcast), mais, sur Xbox, il devrait figurer parmi les premiers grands titres disponibles. Sur le fond, ce second volet ne semble pas différent du premier, mais fait plutôt figure de sacrée mise à jour technique ! Konami annonce pas moins de 70 appareils et plus de 40 niveaux ! On saura lors du prochain TGS si ces améliorations graphiques et les quelques évolutions confèrent à ce volet l'intérêt qui avait tant fait défaut à son prédécesseur. En tout cas, lors de la conférence Microsoft, Airforce Delta 2 a assuré le spectacle ! ■



La pluie rend les vols périlleux.



Les effets d'ombre sur les avions sont gérés en temps réel.



Une interface similaire à Ace Combat.



La surface de l'océan reflète la lumière du soleil.



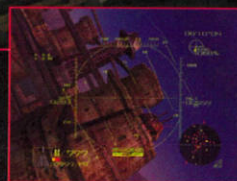
Il faut détruire toutes les tourelles !



Le sol est réaliste, avec relief et bâtiments.



Notez les ondes de chaleur derrière l'appareil !



On dispose de deux vues. Classique...



Portés disparus

Les premiers jeux annoncés sur Xbox au TGS du printemps ont été mis de côté par Xbox Japan qui désire se concentrer uniquement sur les grosses pointures du jeu vidéo japonais. En effet, Microsoft a cruellement besoin d'un impact positif pour assurer le lancement de sa machine.



• Double Steal (Bunkasha, NC)



• Exchaser (Idea Factory, NC)



• Metal Dungeon (Panther Software, NC)



• Relics (Bohtec, NC)



• Shikigami no Shiro (Mi-Pic Corp., NC)



• Style Laboratory (Raits, NC)



• Triangle Again (Mig Entertainment, NC)



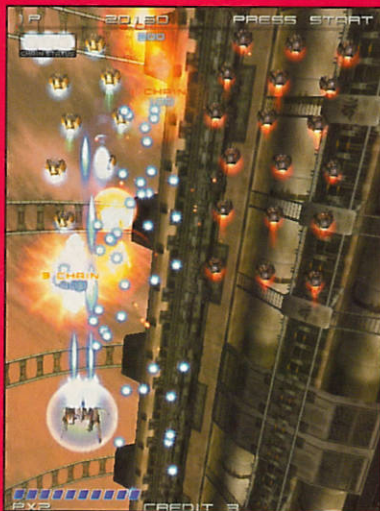
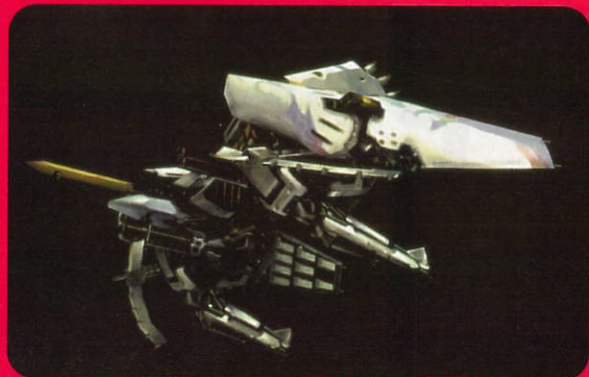
• Zan Kabuki (Genki, NC)



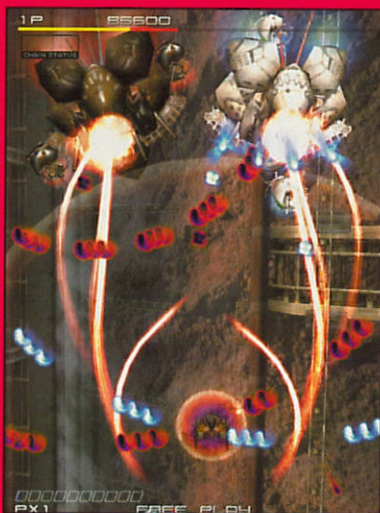
• World Billiard Tournament Break Nine (ASK, NC)

Ikaruga

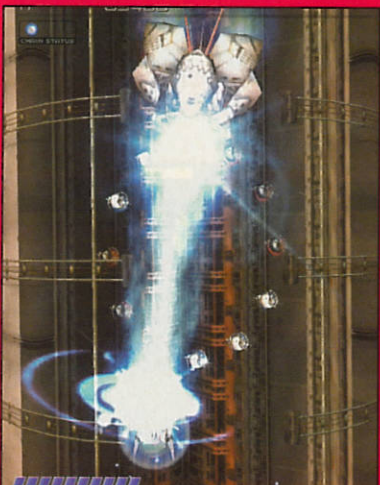
Que c'est bon un shoot Treasure !
Radiant peut reposer en paix : la
relève est exceptionnelle !



Un début gentil et puis...



Vous déclenchez vos missiles guidés !



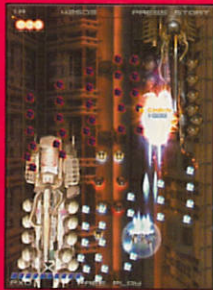
Vous pouvez absorber les attaques ennemies.



Tirer, éviter, collecter, slalomer...

斑
鳩

IKARUGA



Vous initiez un combo !

Comme son illustre prédécesseur, Ikaruga tourne sur une carte console. Ce fut la ST-V (Saturn) pour le premier ; c'est la Naomi (Dreamcast) pour le second. Dès le début, on prend une claque : design sublime (de l'art !), action frénétique (c'est peu dire) et système de jeu original. Treasure nous prouve que la Dreamcast en a dans le ventre et qu'innover dans un genre plus que visité est encore possible. On joue avec le joystick et deux boutons, A (tir) et B (switch). Quand A est maintenu, on accède au tir automatique. Une jauge se remplit en fonction de vos actions et, une fois pleine, elle donne accès à des missiles.

Blanc ou noir ?

Comme dans le Silhouette Mirage du même auteur, on gère deux aspects de son héros (un vaisseau dans Ikaruga). Le bouton B permet de switcher donc entre le blanc (Holy) et le noir (Dark). L'ennemi se présente aussi sous ces deux coloris. Si vous affrontez un adversaire de même couleur, ses tirs ne vous font rien. Vous collectez les projectiles ennemis pour remplir une jauge en bas de l'écran. Pleine, elle donne accès à des missiles guidés (A + B). Pour détruire votre adversaire, vous devrez tirer deux fois plus de projectiles que dans le cas où l'ennemi est d'une couleur différente. Bien sûr, dans cette dernière configuration, les attaques ennemies pourront vous détruire. On note deux modes de jeu. Le mode novice contient deux niveaux qu'on peut finir avec des vies illimitées. En mode normal, on doit venir à bout des cinq niveaux. ■



Pas facile de se faufiler entre les projectiles !



Les décors viennent corser l'action !



Les combos explosent vos scores !



Blanc ou noir, il faut choisir vite !



Souvent les ennemis arrivent en deux coloris !



Vous lancez vos missiles sur le demi-boss.



Treasure maîtrise désormais la 3D !



Vous pourrez jouer à deux en même temps.



L'ennemi surgit de toute part, et de toute taille !

Armored Core 3

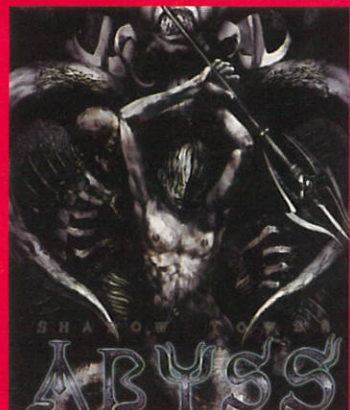
Armored Core a fait ses débuts sur PlayStation pour véritablement exploser avec la PS2. En tout, six versions sont sorties, dont trois sur PS2.



Des explosions plus réalistes que dans les précédents épisodes.

ET QUOI D'AUTRE...

Fromsoftware a également annoncé Shadow Tower (ici en illustration), ainsi que Code : Inferno sur PS2.



Après Armored Core Another Age qui tentait de proposer le jeu en ligne aux possesseurs de PS2, Armored Core 3 semble revenir à du classique, mais sans apporter d'améliorations notables. Il est question ici d'affrontement entre robots, une discipline populaire au Japon. Une meilleure connaissance de la console permet au jeu de proposer des graphismes plus poussés et aboutis. On retrouve le système de customisation si cher à la série. En effet, préparer son monstre de métal avant de partir en guerre est un aspect important d'Armored Core : une partie de la victoire se décide à ce stade. Et cette fois, près de

200 types de pièces détachées seront disponibles pour satisfaire les fans. Cette abondance a été permise par l'introduction de nouvelles actions possibles du robot. Ces nouveautés ont évidemment un impact sur l'intérêt du jeu qui s'en trouve renouvelé. En plus d'un mode scénario, le jeu comportera un mode vs et un mode arena. Dans ce dernier, vous affronterez des adversaires contrôlés par l'ordinateur dans une arène (justement !). De nombreux paramètres pourront être modifiés afin de créer des conditions particulières. Comme les deux versions précédentes sur PS2, le jeu sera compatible avec le câble i-link pour permettre de jouer en réseau. ■



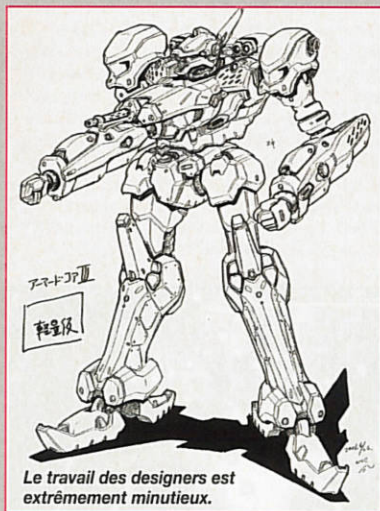
Difficile d'éviter tous les missiles.



L'effet de vitesse est bien rendu !



Une ville plus complexe et des combats plus techniques.



Le travail des designers est extrêmement minutieux.



Moto GP2



Si vous voulez acheter un espace publicitaire, c'est le moment!



Moto GP aimerait devenir le GT3 de la moto sur PS2.



On dispose de deux vues comme dans le précédent volet.

Après un premier volet qui a rencontré un succès mitigé, Namco est bien décidé à relever le défi avec une suite, toujours sur PS2.

L Moto GP est initialement issu d'un jeu arcade qui, comme sa conversion, n'a pas eu le succès escompté. Dommage, car la qualité graphique était bien présente et, de plus, les jeux de moto ne sont pas si nombreux. Mis à part que cette suite sera exclusivement portée sur console, nous n'en savons guère plus... Néanmoins, Namco promet une 3D plus détaillée et plus complexe. L'éditeur est parvenu à inclure un plus grand nombre de circuits pour atteindre la dizaine. On espère que Moto GP2 sera jouable lors du prochain Tokyo Game Show d'octobre afin d'en évaluer les améliorations quant à sa jouabilité. Il restera compatible avec le guidon, sorti à l'occasion du premier volet en octobre de l'an dernier. ■



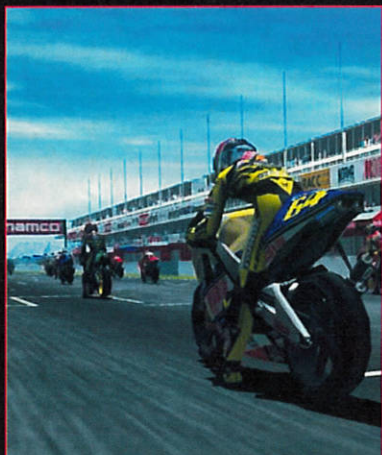
Le public est fait en 2D.



Le jeu est très technique.



Verrons-nous une version jouable au TGS?



Les circuits japonais, eux, ont déjà leurs pubs.

Tokimeki Memorial 3



Konami / Décembre

Voici une série qui a mal vieilli. Le premier volet a pourtant été adulé par des

générations de joueurs au Japon, mais le deuxième volet sur PS lui a été fatal.



Elles ont toutes la même forme de visage. Des clones!

D

ésintéret, mévente... Qui sait? Néanmoins, Konami veut encore y croire, et ce troisième volet passe à la 3D, utilisant un « cell shading ». Le design si caractéristique de la série a été abandonné (départ du designer?), ce qui donne un résultat plutôt moyen.

Comprenez que le dernier carré de fans ne va pas aimer du tout. On retrouve le super système de voix synthétiques « EVS » du deuxième volet que l'on pourra désormais configurer à sa guise pour rendre les filles encore plus irrésistibles. En effet, terminé les voix de casserole ou robotiques. Dans TM3, les filles vous appellent par votre nom (que vous aurez



préalablement saisi) avec un naturel et un réalisme fous! ■

TM3 sur PS2 fera-t-il oublier l'échec du précédent épisode sur PS?



On peut régler l'intonation de la voix.



Le « cell shading » de Konami permet un rendu animé parfait!

Genshi no Kotoba



SCEI / Octobre

SCEI veut élargir le public de la PS2 et se lance dans le développement

de petits jeux pour les petits garçons et les petites filles.



On sélectionne les signes avec cette interface.

D

ans ce jeu, vous incarnez un extraterrestre qui se pose sur une île dont il ne connaît pas le dialecte. Les autochtones utilisent des sortes de mots en forme de dessins. Vous devrez communiquer avec ces créatures en essayant d'apprendre leurs mots un par un. Vous pourrez alors

les combiner pour exprimer des choses de plus en plus complexes. Plus vous rencontrerez de personnages, plus vous aurez de chance de tomber sur de nouveaux signes et d'élargir ainsi votre vocabulaire et votre conversation. Vous serez aidé dans votre aventure par une sorte de petit personnage en forme de bulle. ■



« Je te donne cette potion. »



SCEI explore des voies jusqu'alors peu empruntées.

**BÉNÉFICIEZ DES DERNIÈRES INNOVATIONS
TECHNOLOGIQUES INFRAROUGES
POUR RETROUVER LES BLESSÉS... ET LES ACHEVER.**



RED FACTION™



Pour la première fois, détruisez l'environnement en temps réel grâce à la technologie Geo-Mod™, explorez 20 gigantesques niveaux en mode 1 joueur, contrôlez 5 véhicules high-tech, 15 armes, découvrez un mode 2 joueurs captivant, et plus encore...

Rejoignez la Révolution le 28 septembre.

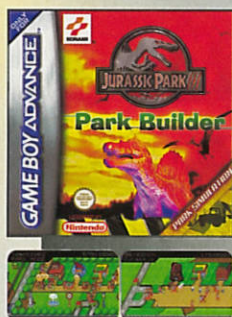
www.redfaction.thq.fr



DOCK GAMES

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

GAME BOY ADVANCE



DOCK GAMES S'ENGAGE

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

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

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

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



DOCK GAMES

www.dockgames.com
100% Français et 100% de la qualité de la France.

Carte de Fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT***

04 32 62 20 62

*Prix public conseillé. **Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. ***La carte de fid'ité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCKGAMES.COM SONT DES MARQUES déposées. (1) INTERDIAL: 2,21f/minute.

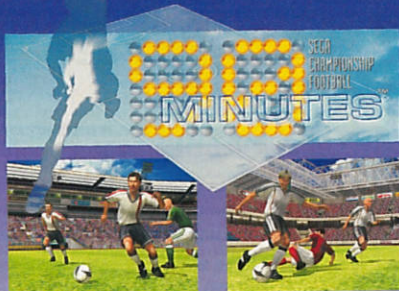
bigben
interactive



SEGA™

- SHENMUE II™
- VIRTUA TENNIS 2™
- PROPELLER ARENA™
- FLOIGAN BROS™
- 90 MINUTES™

EN NOVEMBRE LES PLUS GRANDS HITS SONT SUR DREAMCAST™



Shenmue 2, Virtua Tennis 2, Propeller Arena, Floigan Bros et 90 minutes
sont des marques déposées par SEGA CORPORATION 2001

*Original Game © SEGA, 1999.

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

bigben
interactive

news

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



DINOZ

Non, ce n'est pas une parodie de Jurassic Park III. Les dinosaures, ici, ne sont pas des méchantes bêtes qui ne pensent qu'à leur estomac... même si ce mois-ci, il y a de quoi s'en mettre plein la panse: Time Crisis 2, Airblade et le grand GTA 3!

Plus vite que son ombre

GB ADVANCE

■ **SUPER BUST A MOVE.** Le jeu culte que nous connaissons sous le nom de Puzzle Bobble investit la GBA. Il était temps. Au programme : 311 niveaux et la possibilité de jouer à deux en link. Le principe reste inchangé, à savoir, éclater des bulles par trois, et essayer en même temps, de noyer l'adversaire.



■ **MOTO GP.** Aussi étonnant que cela paraisse, Moto GP est prévu sur la nouvelle petite portable de Nintendo. Ce jeu de motos, signé Namco et sorti à l'origine en arcade puis sur PS2 en exclusivité, proposera de prendre le guidon de douze motos, de cylindrées 125 cm³, 250 cm³ et 500 cm³, à l'occasion des championnats officiels de la discipline répartis sur toute la planète. GBA oblige, il y aura bien sûr un mode de jeu à quatre en link. Par THQ, sortie fin octobre.



■ **MARCEL DESAILLY.** Après Zidane, c'est au tour de l'immense Marcel Desailly d'atterrir sur la GB Advance. Marcel Desailly Football Advance bénéficiera de la licence FIPRO lui donnant le droit d'exploiter les véritables noms des joueurs, ainsi que ceux des ligues nationales. Par Ubisoft, sortie en novembre 2001.

Enfin, le voici, le véritable numéro deux de Time Crisis! Le jeu de tir référence de Namco en arcade arrive sur console.



Novembre

Après un premier volet mémorable, adapté avec brio sur PlayStation, et un Project Titan, un peu raté sur la même machine, voici enfin le vrai numéro deux de Time Crisis. Il n'est pas exagéré de qualifier ce jeu de tir sur écran, qui a déjà fait le bonheur des salles d'arcade, de meilleur jeu dans le genre, et ce, depuis quelques années. Nous attendions donc de pied ferme cette version PS2 au fort potentiel de Consoles+ d'Or.

À deux c'est...

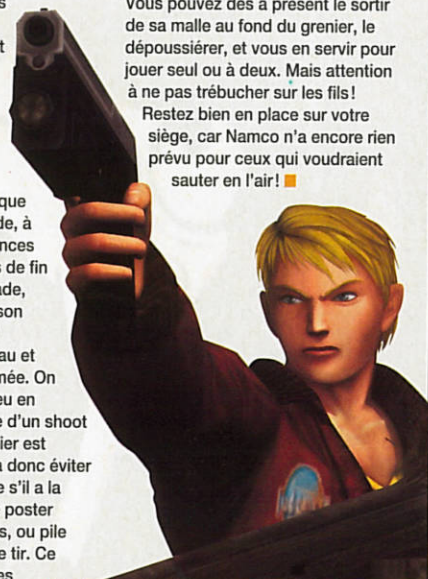
Time Crisis 2 sur PlayStation 2 propose donc le même scénario que son homologue en arcade, à savoir les mêmes séquences de tir et les mêmes boss de fin de niveau. Le mode arcade, une copie conforme de son modèle, s'illustre par un graphisme tout aussi beau et une action joliment rythmée. On retrouve le principe du jeu en coopération, c'est-à-dire d'un shoot en duo où votre coéquipier est visible à l'écran. Il faudra donc éviter de lui tirer dessus, même s'il a la fâcheuse habitude de se poster entre vous et les ennemis, ou pile poil dans votre champ de tir. Ce collaborateur hors normes pourra être incarné soit par l'ordinateur, soit par un réel partenaire physique, avec un gun ou un pad à la main, et l'angle de vue de chaque personnage ne sera pas le même. Si vous n'avez qu'une seule télévision et qu'une seule PlayStation 2, vous pourrez jouer en écran splitté. Mais si vous avez les moyens, Namco a prévu un mode de jeu en link, pour jouer sur deux écrans séparés. La grande classe!

Woo-igan

Quoique Time Crisis 2 sur PlayStation 2 respecte la version arcade qui lui a servi de base, cette adaptation emmène le jeu encore plus loin. Ainsi, Namco a intégré des

séances d'entraînement au tir, assez classiques. Namco a aussi pensé aux férus de films de gunfight à la John Woo et propose un mode où un personnage tire avec deux guns en même temps. Une révolution! Pour en jouir dans les meilleures conditions, il faudra posséder deux Guncon 2, en raison du placement différent des boutons, mais le jeu est heureusement compatible avec l'ancien pistolet de la PlayStation. Vous pouvez dès à présent le sortir de sa malle au fond du grenier, le dépoussiérer, et vous en servir pour jouer seul ou à deux. Mais attention à ne pas trébucher sur les fils!

Restez bien en place sur votre siège, car Namco n'a encore rien prévu pour ceux qui voudraient sauter en l'air! ■





LE GROS GUN!

Pour cette adaptation du second volet de Time Crisis, Namco inaugurerait son nouveau gun. Bénéficiant de la même technologie que le pistolet précédent, le Guncon 2 impressionne par sa précision. Plus compact que la première version, il pèsera aussi moins lourd. Quant aux boutons, ils ont été disposés plus judicieusement. Désormais, les deux gros boutons rouges à l'avant du gun sont placés à hauteur de l'index de la main qui chatouille la détente, ce qui procure un nouveau confort de jeu, éliminant au passage les crampes à l'épaule que garantissait l'ancienne version (que l'on tienne le gun à une ou deux mains). En revanche, nous regrettons toujours l'absence de la pédale de la version arcade.

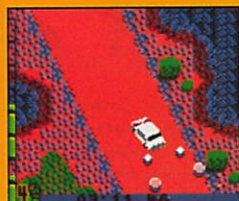


GB



■ **MICRO MANIACS.** Les petits persos de Codemasters qui courent à toute vitesse trouveront eux aussi leur place sur Game Boy. Suite officielle de Micro Machines, il était naturel que Micro Maniacs atterrisse un jour sur une portable. On pourra y incarner un des douze mini-personnages, dans trente-sept environnements de course différents. Par THQ, sortie en novembre 2001.

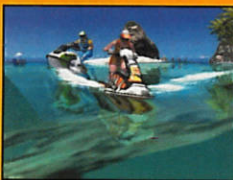
■ **COLIN MCRAE RALLY.** Toujours chez Codemasters, l'excellente course est aussi prévue sur GB. Toujours signolé par THQ, le jeu se déroulera dans six pays. On aura bien sûr la possibilité d'affronter un adversaire humain grâce au link.



■ **FILA DÉCATHLON.** Comme son nom l'indique, il s'agira d'un jeu d'athlétisme, et les dix épreuves qui composent cette discipline seront au rendez-vous. Il faudra, comme c'est souvent le cas dans les titres de ce genre, taper comme un malade sur les deux boutons de la pauvre petite portable. Ce sera l'occasion de tester sa légendaire robustesse ! Par THQ, sortie en novembre 2001.



EXTRÊME



■ **JET SKI RIDERS.** Les jeux marins ont la « cote » (bon, ok, elle est pas drôle) ! Voici qu'Eidos s'y met aussi avec une simulation de jet-ski sur PS2, en partenariat avec la marque Kawasaki. Développée au Japon par Opus Corporation, cette course estivale est bizarrement prévue pour l'hiver 2001. Les terrains de jeu choisis, des fjords de Norvège aux canaux vénitiens, surprennent par leur originalité.



■ **DEUX ROUES.** Le Mondial du deux-roues approche ! Cet énorme salon consacré aux cycles (motos, mobylettes, Solex, vélos, trottinettes et autres gadgets) se déroulera à Paris, au Parc des expositions de la porte de Versailles, du 28 septembre au 7 octobre 2001. Peut-être y verrez-vous traîner quelques membres de la rédaction, comme Niico en train de relâcher des scooters Piaggio, Gia essayant désespérément de toucher terre sur les motos de ses rêves, ou encore Zano sous une montagne de casques.



VIRTUA TENNIS 2

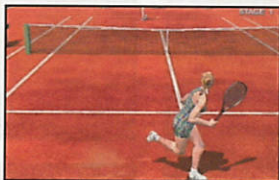
La petite balle qui monte



Novembre

La suite du meilleur jeu de tennis sur console débarque, mais ne vous attendez pas à d'énormes innovations. Globalement, le jeu reste le même et le graphisme est toujours aussi soigné. En fait, il s'agit plutôt d'une mise à jour, à laquelle s'ajoutent quelques nouveautés. Ainsi, le circuit féminin est enfin représenté – on remarque la présence de grandes joueuses telles que Mary Pierce ou les sœurs Williams, ainsi que la vétérante Monica Seles – et le circuit masculin a subi de légères modifications.

En cas de jeu en solo, on pourra bénéficier d'une nouvelle vue « semi-subjective ». Il s'agit en fait, comme dans les retransmissions télévisées, d'une caméra qui suit le joueur de dos, donnant une vision en perspective du court de tennis plus réaliste. ■



FIFA 2002

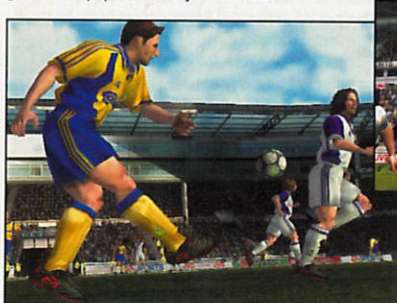
La fausse mise à jour



Novembre

Cette nouvelle cuvée se présente comme la véritable avancée dans le domaine de la maniabilité. Au-delà du travail esthétique réalisé pour améliorer encore le graphisme, les développeurs ont, cette fois-ci, particulièrement étudié la jouabilité de l'ensemble. Fini les centres et les frappes systématiques et uniformes, place aux prouesses tactiques et techniques, qui permettent une liberté d'action inédite en compagnie des plus grandes équipes et des joueurs les

plus talentueux. L'intelligence artificielle a été ajustée pour un réalisme accru. Avec des passes en profondeur précises, des centres déposés avec une délicatesse inhabituelle pour un FIFA, FIFA 2002 ouvre donc une nouvelle ère dans l'histoire des jeux EA Sports. Le temps des petites améliorations annuelles est révolu et le grand dépoussiérage a commencé ! Prévu le 2 novembre 2001, FIFA 2002 se présente ainsi en concurrent sérieux pour l'épouvantail ISS Pro Soccer de Konami. ■



IL EST DE RETOUR...

Un comptable véreux, deux gangs rivaux.
SEUL TANNER PEUT LES ARRÊTER!

www.driver-2.com



DRIVER 2TH

BACK ON THE STREETS



ENFIN DISPONIBLE EN PLATINUM

169 FF*
25,76 €

* Prix public Platinum généralement constaté



CONSOLES PLUS, 91%

"Plus qu'une simple suite, Driver 2 évolue tout en gardant l'esprit et l'intérêt du premier volet. Un très bon jeu!"



CHICAGO, RIO, LA HAVANE, LAS VEGAS... Un MAUVAIS COUP se prépare...

La pègre brésilienne est sur le coup... Mais TANNER EST DE RETOUR... Et c'est LUI QUI DISTRIBUE LES CARTES...



Driver 2™ © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



www.fr.infogrames.com | 0892 68 30 20 | 36 15 Infogrames

12 217/000

Le foot, tout simplement !

SUITES

■ **TRANCHE DE...** Quake revient encore ! Après un troisième volet devenu une référence incontournable dans le genre Doom-like, ID Software et Activision annoncent enfin la suite tant attendue. Quake IV se rapprochera plus de l'esprit du deuxième volet, avec un mode solo plus développé que Quake III. Le développement a été confié à Raven Software. Sortie en plate-forme non précisée.

■ **CASTLEVANIA.** Konami s'apprête à raviver la flamme Castlevania sur PS2. Hélas, ce ne sera pas une version inédite, mais une adaptation de plusieurs épisodes de la saga, dans une espèce de compilation bizarre. D'ailleurs, son nom, Castlevania Chronicles, annonce bien la couleur. Sortie en novembre 2001 en France.



■ **DTS.** La PS2 est compatible avec la norme de son DTS, on le savait depuis longtemps, mais aucun développeur ne s'était encore risqué à l'exploiter dans ses jeux. Eh bien, le premier à franchir ce grand pas est Electronic Arts, avec SSS Tricky et NHL 2002. Rappelons que le gros intérêt du DTS est l'immersion dans une ambiance sonore « en 3D », bien meilleure et plus dynamique que le son en Dolby Surround et Dolby Digital. Par exemple, les sons pourront filer de l'enceinte gauche avant vers l'enceinte droite arrière, et vice versa. Couplée avec un caisson de basses, cette technologie procure des effets qui soulèvent le cœur. Par contre, il faudra posséder un amplificateur adéquat pour pouvoir en bénéficier.



Novembre

Le nom d'ISS est déjà bien connu des possesseurs de PlayStation. Cette simulation de foot avait su, en son temps, rivaliser avec la série des Fifa en proposant une jouabilité à la fois instinctive et diablement profonde. Voici que l'équipe de développement de Tokyo de Konami, responsable de ce titre, nous présente son tout nouveau soft exclusivement conçu pour la PlayStation 2. Au programme des réjouissances, les plus grandes équipes nationales et tous les clubs

du monde réunis pour un ensemble de compétitions variées et bien senties. Un mode original va permettre aux grands clubs de s'affronter dans une ligue endiablée. La prise en main est facilitée par un mode d'entraînement précis et de nombreuses options viennent augmenter le confort de jeu. À noter un système judicieux pour sauvegarder ses plus beaux buts.

La forme et le fond

Pour ce qui est de la forme de ce Pro Evolution Soccer, les amoureux de beaux jeux n'ont pas de souci à se faire. On reconnaît bien les

joueurs sur le terrain. Les détails sont nombreux et les mouvements techniques du foot vraiment bien rendus. C'est un plaisir de voir évoluer les as du ballon rond dans un environnement soigné et impressionnant de précision. La jouabilité est pour le moment très instinctive et on ne peut plus profonde : c'est bien simple, il est possible de tout faire balle au pied ! Un nouveau système de passes et de centres permet d'évoluer très librement sur l'aire de jeu. Jamais un titre du genre n'a proposé une maniabilité aussi fine et dans la droite lignée de l'esprit du foot.

Joueurs intelligents

Ce qui provoque un choc dans les premiers instants sur le terrain, c'est la brillante intelligence des joueurs en présence. Outre les nombreuses et pertinentes possibilités de passes, les placements des défenseurs et les appels de balle des attaquants sont troublants de réalisme. Le challenge des parties est donc constamment relancé, d'autant que les caractéristiques propres de chaque joueur influent vraiment sur le type de jeu des équipes. Ce Pro Evolution Soccer s'annonce comme le must absolu de la simulation footballistique. À bon entendre ! ■

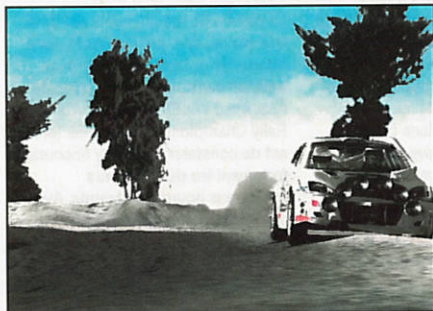


Gauche léger sur crête !



Novembre

La simulation de course rallye des laboratoires internes de Sony se précise. Nous avons déjà été impressionnés par le graphisme époustouffant de ce titre bénéficiant de la licence officielle WRC, et force est de constater que les équipes de développement ont passé leur temps à peaufiner la jouabilité. Les roues des voitures soulignent les virages avec précision, en dérapage sur la terre ou le bitume. Avec un titre aussi prometteur, World Rally Championship risque bien de s'imposer comme la référence du genre pendant un bon bout de temps, en attendant les sacro-saints Colin McRae Rally et V-Rally. ■



BATMAN

La revanche de la chauve-souris



Fin 2001

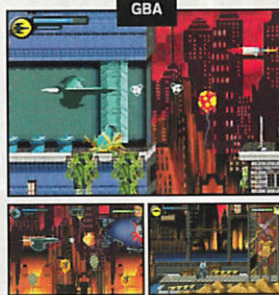


Fin 2001



NC

Le retour en force de Batman est déjà programmé. Le super héros sera adapté sur PlayStation 2, sur GBA et aussi sur Game Cube. Les deux premiers titres, prévus pour la fin de l'année 2001 et baptisés Batman Revenge, seront édités par Ubi Soft. Quant à la version Game Cube, c'est Kemco qui s'en occupe, et elle s'intitulera Batman Dark



Tomorrow. Nous ne connaissons pas encore sa date de sortie. ■



EXTRÊME

■ **ADDX.** À Consoles+, on aime bien les voitures. Attention, pas n'importe quelle voiture de série sans grande originalité ! Nous, ce qu'on aime, ce sont les grosses caisses, qui font vroom vroom, avec un moteur qui dépasse du capot, des ailerons de requin et des pneus larges comme des roues de tracteur ! Maintenant, à Consoles+, on est content, parce que Emip (l'éditeur de notre magazine) a pensé à nous, en décidant de sortir un magazine mensuel sur le tuning. Il coûte 26 francs (3,96 euros) et, en prime, vous pourrez y lire un superbe article de notre cher Zano sur Gran Turismo 3 sur PS2. Il a enfin



trouvé un terrain pour s'exprimer réellement sur le meilleur des jeux de course réalisés jusqu'à présent.

■ **HIDDEN INVASION.** Les beat them all ne sont plus vraiment à la mode, mais Virgin tente quand même le coup avec Hidden Invasion. Placé dans la peau d'un cyberflïc, castagner la racaille sera votre pain quotidien, et si vous pouvez ramasser des armes pour mieux la corriger, ce ne sera pas plus mal. Prévu sur PS2 en France en novembre 2001.

■ **DANCING.** Konami continue à sortir les déclinaisons de son jeu de danse cultissime. Même si les Français accrochent moins au tapis magique que les Japonais, on aura quand même droit à la version Disney de Dance Dance Revolution (Il n'y a aucune raison qu'on en soit privé !). Alors, si l'envie de danser sur la chanson des sept nains et sur celle de Mary Poppins (version remixée techno) vous tente, rendez-vous le mois prochain pour le test.

Under pressure

PROMO

■ **SALON. UTOPIE 2001** se déroulera à la Cité des congrès de Nantes, du 30 octobre au 4 novembre. Le thème de ce festival est la science-fiction dans la littérature, le cinéma, la bande dessinée, les arts plastiques et les jeux vidéo. Pour cette deuxième édition, les organisateurs inviteront des créateurs de jeux et décerneront des prix. Ouvert à tout public.

■ **SALON BIS.** À Paris, se prépare un salon consacré aux jeux vidéo qui se déroulera, en avril 2002, au Parc des expositions de la porte de Versailles, cadre du Supergames Show il y a quelques années. Ce salon, nommé World Game Show (pas moins !), sera ouvert à tout public bien sûr. On vous en dit plus dès que possible.

■ **PROMO.** Ubiisoft casse ses prix. Si vous n'aviez pas encore essayé Rayman, c'est le moment de vous y attaquer. L'éditeur passe en effet le prix de Rayman Revolution sur PS2 (testé dans C+ 108 - 92 %) de 399 francs (soit 60,83 euros) à 199 francs (soit 30,34 euros). Rayman 2 : The Great Escape sur PS est aussi concerné, il coûtera désormais 169 francs (soit 25,76 euros) au lieu de 299 francs (soit 45,58 euros).


Novembre

Conçu par des Anglais du nom de Criterion, il n'est pas étonnant que ce jeu soit un brin mâtiné d'esprit rebelle. Sur des musiques entraînantes tendance hip-hop, et dans un futur indéterminé, vous allez incarner des skateurs en vadrouille dans une ville fourmillant de pièges. En effet, Airblade fait un énorme clin d'œil à *Retour vers le futur*, en

retenant l'un des éléments clés du film. Il s'agit du mémorable hoverboard, une espèce de skate magnétique qui flotte en l'air, le moyen de locomotion privilégié du héros de la saga, Marty McFly.

Assainir la ville

Les deux pieds sur la planche volante et sans odeur, vous pourrez goûter aux joies de la glisse aérienne, à 20 centimètres au-dessus du sol,

avec la vague sensation de vous mouvoir sur des houles et vapeurs invisibles. Le but du jeu sera de remplir un certain nombre de missions dans chaque niveau, un peu comme dans Tony Hawk Pro Skater. Il faudra, par exemple, pulvériser des

méchants en leur sautant dessus ou accomplir des cascades à des endroits précis. On pourra réaliser des figures à couper le souffle et des sauts spectaculaires à travers la couche d'ozone, à l'aide de trempins. On pourra aussi grincer dangereusement, c'est-à-dire, glisser sur des rampes d'escaliers. Enfin, il sera possible de s'agripper à des barres horizontales et faire des pirouettes pour s'éjecter encore plus haut. Et pour plus d'efficacité, vous pourrez prendre un peu de boost avant d'attaquer ces cascades !

Nuage de génies

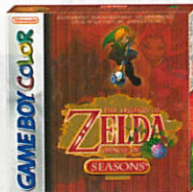
La palette de mouvements est donc très variée, et la prise en main reste abordable et facile. Airblade avait déjà fait sensation lors du salon de l'E3. Avec WipEout Fusion, World Rally Championship et Primal, force est de constater que Sony encourage fortement les développeurs européens bourrés de talents. Avec une réalisation époustouflante, Airblade s'affiche donc déjà comme un des titres les plus prometteurs de la PlayStation 2. Airblade, ça sent bon, et ce n'est pas du vent ! ■



UNE AVENTURE
TELLEMENT ÉNORME
QU'IL LUI FAUT DEUX JEUX.



Zelda™ est de retour avec une aventure tellement énorme qu'elle ne tient pas dans un seul jeu. Changez le cours des saisons dans Oracle of Seasons et devenez le maître du temps dans Oracle of Ages. Et pour éclaircir le grand mystère et faire face à l'ennemi ultime, jouez aux deux jeux...



EN VRAC...



■ **HOSTILE TERRITORY.** Comme son nom ne l'indique pas, Hostile Territory est en fait la suite de Smuggler's Run. Il tourne toujours sur PS2, et il s'est techniquement amélioré. Par contre, le principe reste toujours le même, à savoir conduire des buggys sur des terrains accidentés et remplir diverses missions. Sortie en France fin 2001.

■ **SEAMAN.** Pour fêter la venue de Seaman sur PS2 au Japon, ASCII nous livre deux pads spéciaux dédiés à ce jeu bizarre. Ces manettes incluront chacune un micro, afin d'exploiter la reconnaissance vocale.



■ **CAMÉSCOPE.** Sony a dévoilé une nouvelle norme de vidéo digitale au Japon. Son nouveau caméscope est l'un des plus petits au monde et repose sur l'emploi d'une cassette encore plus minuscule que la norme DV! Jusqu'où s'arrêteront-ils



GRAND THEFT AUTO 3

Viva bad boys



Décembre

Le jeu scandale de Take Two revient enfin. Ce troisième volet accueille une innovation de taille: la 3D. Fini la caméra

placée en haut de l'action, qui se contente de suivre les faits et gestes de loin. Maintenant, la vue par défaut sera celle de la caméra positionnée juste derrière le héros. Il peut être à pied pour commettre ses méfaits (c'est-à-dire frapper des mémés à coups de batte de baseball, par exemple), et dès qu'il aura piqué une bagnole, la caméra suivra le cul de la voiture, comme dans un jeu de course classique. À part cela, on retrouve l'esprit méchant et pitbull des précédents volets. On se complait dans la délinquance. Tous les moyens sont bons pour remplir les missions demandées par les parrains locaux, afin de grimper progressivement dans la hiérarchie de la racaille. Et donc, comme nous pouvions nous en douter, le jeu sera

interdit au moins de 16 ans, en raison de sa violence et de son esprit politiquement incorrect. Mais qu'importe, on se régale toujours autant, à jubiler devant ces actions violentes et ces délits. ■



MAX PAYNE

Max la menace



Décembre

Après un carton bien mérité sur PC, Max Payne s'appête à investir les consoles. Ce jeu d'action 3D vous met dans la peau d'un super flic, Max Payne, à la traque de criminels sans pitié. Rien

d'original à première vue, mais ne vous y fiez pas. Max Payne innove dans le genre avec maestria. En fait, le jeu est très inspiré des films d'action à la mode, genre *Matrix* ou *The Killer*, en reprenant les ralentis à outrance, démocratisés par notre cher réalisateur venu de Hong Kong,

John Woo. En effet, avec le mode « slow-motion » disponible à tout moment, Max pourra tirer à vue, sauter par-dessus les obstacles et esquiver les balles, le tout avec beaucoup de style. ■



Le rêve du saoul



Novembre

Raziel, l'ennemi juré de Kain, is back. Cet épisode se déroule quelques centaines d'années avant Soul Reaver, premier du nom. Logique, puisqu'à la fin du premier épisode de LOK SR, Raziel poursuit Kain via un portail spatio-temporel. Quelques changements sont d'ores et déjà prévus dans le gameplay. En outre, les portails de téléportation (permettant de revenir là où s'est terminée la partie) sont remplacés par des check points. Il y aura aussi des points de sauvegarde, semblables à ceux vus

dans LOK Blood Omen (PS). Ceux qui perdaient un peu le nord devraient mieux se repérer. Graphiquement cela semble plutôt prometteur: les environnements montrés lors de la présentation du jeu ont bénéficié du plus grand soin, les extérieurs avec de grandes cascades d'eau, les intérieurs somptueux, dans le plus pur style gothique. Côté jouabilité, le jeu semble similaire, à cela près que les glyphes ont été remplacés par un autre système de magie. Le scénario nous donnera bien des réponses sur l'intrigue et ses intervenants, mais chut, à suivre... ■



TOP GUN: COMBAT ZONE

Les USA en guerre ?



Novembre

Vous rêvez d'incarner le beau Tom Cruise dans le film *Top Gun* ? Eh bien, c'est ce que propose *Top Gun: Combat Zone* dans une simulation de combats aériens plutôt orientée arcade. Le jeu reprend la trame du film et vous proposera de faire carrière dans l'aviation d'élite, notamment de devenir chef d'escadron à travers une trentaine de niveaux. Graphiquement, on se rapproche d'*Ace Combat 4*, c'est vraiment joli.

On pourra piloter les appareils les plus célèbres: F-14, F-18 et F-12 seront disponibles et vous permettront les plus belles galipettes dans les airs. Bref, *Top Gun* s'annonce plutôt bien. Reste à voir s'il sera un concurrent sérieux pour *Ace Combat 4* de Namco. Enfin, évitez quand même de crasher ces beaux avions sur des immeubles américains... ■



TOPS

■ TOP DES VENTES DES NOUVELLES SORTIES AU JAPON.

- (du 23 juillet au 26 août)
- 1/ Devil May Cry (PS2): 350 000
 - 2/ Mina no Golf 3 (PS2): 270 000
 - 3/ Ogon no Taito (GBA): 130 000
 - 4/ Wario Land Advance (GBA): 110 000
 - 5/ One Piece (PS): 100 000
 - 6/ Comic Party (DC): 77 000
 - 7/ Summon Night 2 (PS): 76 000
 - 8/ Derby Stallion 64 (N64): 61 000
 - 9/ Shoot Bey Blade (GBC): 55 000
 - 10/ Glowlancer II (PS2): 44 000

■ LES PLUS GROSSES PROGRESSIONS AU JAPON.

- (du 23 juillet au 26 août)
- 1/ Final Fantasy X (PS2): +429 000
 - 2/ Devil May Cry (PS2): +350 000
 - 3/ Mina no Golf 3 (PS2): +300 000
 - 4/ Ogon no Taiyo (GBA): +250 000
 - 5/ One Piece (PS): +210 000
 - 6/ Mario Kart Advance (GBA): +171 000
 - 7/ Shoot Bey Blade (GBC): +135 000
 - 8/ Wario Land Advance (GBA): +110 000
 - 9/ Summon Night 2 (PS): +96 000
 - 10/ Comic Party (DC): +77 000

■ **AIBO.** Sony livre la troisième mouture de son robot domestique, Aibo. Il abandonne son aspect de chien pour celui d'un ours en peluche. Ce robot sera capable d'une meilleure reconnaissance vocale, pourra jouer des musiques, sera équipé d'une caméra digitale de meilleure définition et reste entièrement programmable. Deux versions seront disponibles au Japon, au prix de 98 000 yens (environ 5 900 francs, soit à peu près 900 euros).

ZEN

■ **JACKIE.** Chan va se faire pixéliser le portrait, une fois de plus. Après Jackie Chan Stuntmaster sur PS, voici Jackie Chan sur GBA, une adaptation du DA diffusé aux États-Unis. La Légende de la main noire mettra l'acteur-cascadeur dans le rôle d'un archéologue chargé de récupérer douze talismans. Le principe du jeu sera, bien sûr, axé beat'em all, avec des baffes et des coups de casserole. Par Activision, sorti le 16 novembre 2001.



■ **BASS STRIKE.** Bass figurera sûrement comme le jeu de pêche le plus abouti et le plus complet sur PlayStation. L'apprenti pêcheur y choisira son équipement avant de partir taquiner le goujon à bord de son bateau, sur des lacs situés dans divers coins de paradis. Un titre zen pour les amoureux de la nature.

■ **WWF.** Si les jeux de catch font un carton de l'autre côté de l'Atlantique et de la Manche, il n'en est pas de même en France. Nous ne comprenons donc pas pourquoi les éditeurs s'acharnent à sortir ces titres sur notre territoire. Enfin, les rares amateurs remercieront THQ qui nous prépare actuellement un nouveau jeu de catch pour PlayStation 2. Cette fois-ci, la castagne sera un minimum scénarisée, et l'on pourra créer son lutteur de toutes pièces et le faire évoluer.

SILENT HILL 2

Galerie d'horreurs



Novembre

Konami prépare le retour du jeu le plus gore et le plus sordide de l'histoire du jeu vidéo : Silent Hill 2, un survival horror d'une qualité jamais encore égalée sur console. Vous allez devoir de nouveau investir la lugubre ville de Silent Hill à la recherche d'indices,

destinés à éclaircir l'intrigue. Le style graphique singulier vous plongera dans un univers tendu, empreint de mysticisme dérangeant, et peuplé de monstres et d'aberrations génétiques. Le scénario de ce nouvel épisode encore plus glauque sera prétexte à vous entraîner dans une série de rencontres et d'événements

extraordinaires, dans un monde stylisé, qui se démarque des autres titres du genre. Konami a laissé carte blanche aux créateurs du premier volet. De ce fait, vous pourrez assister à des scènes très osées, voire malsaines, qui ne manqueront pas de provoquer de profonds malaises et quelques sursauts. Âmes sensibles, s'abstenir! ■



SSX TRICKY

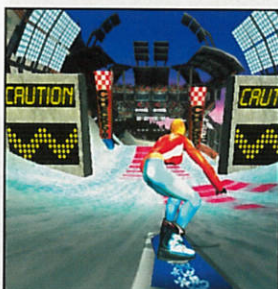
Trop chanmaille



Novembre

En tant que digne suite du premier jeu de glisse sur PS2, SSX Tricky reprendra ce qui a fait le charme de son prédécesseur : du speed, du fun et des tricks de folie. Ce volet, qui fut au départ annoncé comme un add-on, proposera en fait bien plus que ce que nous attendions. Il y aura de

nouvelles pistes, des figures inédites ainsi que des personnages supplémentaires auxquels des artistes internationaux comme Macy Gray ont prêté leur voix et leurs traits. Enfin, des passages secrets ont été ajoutés aux courses déjà connues. C'est donc un titre totalement inédit que nous offrirons Electronic Arts pour cette fin d'année. Trop pur! ■



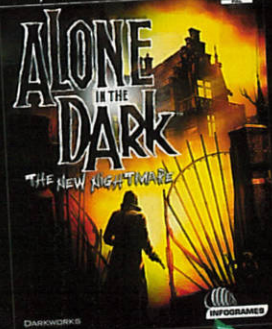
ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

Vous n'êtes sûr de rien,
sauf d'avoir peur!

INFOGRAMES PRESENTE
L'ANGOISSE A PRIX FRISSON
+ LE JEU MYTHIQUE
LE FILM CULTE !

PlayStation 2



DU JAMAIS VU :
Le jeu PlayStation 2
+
Le DVD-Vidéo Seven
pour le prix d'un jeu PS2 !

Consoles d'Or 95%

www.aloneinthedark.com

Déjà disponible sur



8/10



PlayStation 2



INFOGRAMES

LES BLANCS NE SAVENT PAS SAUTER

Bien dans ses baskets



Avec un look à la Bernard Menez, Billy Hoyle (Woody Harrelson), c'est certain, n'a pas inventé l'eau chaude. Ainsi, quand

il se présente sur les play ground de Los Angeles, seul Blanc parmi les Noirs, il est la cible idéale des amateurs du coin. Sidney Deane (Wesley Snipes) remarque rapidement qu'il n'est pas le

joueur de basket maladroit qu'il semble être et lui propose de faire équipe avec lui...

Une comédie dynamique qui mêle agréablement humour et basket grâce à des parties de street ball hyper nerveuses et filmées avec efficacité. ■



Editeur	Fox Pathé Europa
Genre	comédie
Réalisateur	Ron Shelton
Acteurs	Wesley Snipes, Woody Harrelson, Rosie Perez
Audio	2.0 Surround
Sous-titres	anglais, français, allemand...
Durée	1h50
Sortie	disponible
Verdict	★★★



DONJONS & DRAGONS

Magie magie !

Au pays des donjons et des dragons, ceux qui possèdent la magie dominent le monde. C'est comme ça. Ce n'est pourtant pas l'avis de la jeune et loyale impératrice d'Izmer, qui souhaite rééquilibrer les différentes classes sociales de la cité qu'elle dirige. Profion (Jeremy Irons), puissant mage, ne l'entend pas de la même oreille et tente un putch contre la belle princesse... Si les éléments, propres à l'univers du jeu de plateau Donjons & Dragons sont bien présents (les amateurs du jeu vidéo Dungeon Master apprécieront), tout comme les différentes classes de

personnages (magiciens, elfes, nains ou voleurs), l'histoire est difficilement crédible, voire difficile à suivre. De plus, la qualité des images, malgré quelques bons trucages numériques, s'apparente plus à un épisode d'une série TV qu'à un bon film d'Heroic Fantasy. Donc, à réserver aux fans du genre. ■



Editeur	Film Office
Genre	Heroic Fantasy
Réalisateur	Courtney Solomon
Acteurs	Jeremy Irons, Justin Whalin, Thora Birch, Zoe McClellan, Marlon Wayans, Carl Weathers...
Audio	5.1 Dolby Surround
Sous-titres	anglais, français, allemand...
Durée	1h44
Sortie	disponible
Verdict	★★

LES DENTS DE LA MER II

Ta mère à la plage

Quatre ans après que le plus célèbre des requins blancs du cinéma a terrorisé la petite station balnéaire d'Amity, les vacanciers sont de retour à la plage. Bien mal leur a pris, car un nouveau grand prédateur pointe le bout de son



aileron au large des côtes... Ce deuxième épisode de la série (les épisodes III et IV sont également disponibles) conserve la tradition du premier film : angoisse et frissons garantis. John Williams, qui a déjà écrit les musiques du film *Star Wars*, signe à nouveau la bande originale du film. Un refrain devenu célèbre et qui a fait frémir plus d'un baigneur. Le réalisateur s'amuse à nous titiller là où ça fait peur : même s'il fait de terribles apparitions, la présence du prédateur est

plus souvent suggérée que montrée. Et là, franchement, on mouille son maillot de bain. ■

Editeur	Universal
Genre	suspens
Réalisateur	Jeanot Szwarc
Acteurs	Roy Scheider, Lorraine Gary, Murray Hamilton
Audio	2.0
Sous-titres	français, anglais, italien, espagnol, portugais
Durée	1h51
Sortie	disponible
Verdict	★★★

■ **U-571**. En 1942, les États-Unis entrent dans la Seconde Guerre Mondiale. Pour tenter de récupérer une machine à chiffrer les messages, les Américains décident de maquiller un sous-marin de la flotte en U-Boot allemand... mais l'opération tourne mal. Universal. 2 DVD, 1h52.

★★★★★

■ **THE WATCHER**. Après de longs et loyaux services au sein du FBI, l'agent Joel Campbell (James Spader) décide de raccrocher. Un repos bien mérité mais de courte durée, car un dangereux psychopathe (Keanu Reeves) qu'il a traqué autrefois est de retour : il fait parvenir à l'ex-agent, avant chaque meurtre, une photo des victimes...

TF1 Vidéo, 1h37.

★★★★★

■ **U2 RATTLE AND HUM**. Filmé durant la tournée Joshua Tree, Rattle and Hum nous fait découvrir la bande à Bono sur scène, mais aussi dans les coulisses et sur la route. Un film-concert exceptionnel que les fans du groupe se doivent de posséder. Paramount, 1h35.

★★★★★



Premier de cordée



Sur le K2, l'un des plus hauts sommets du monde, un groupe d'alpinistes part à la recherche de trois grimpeurs

portés disparus après avoir essuyé une grosse tempête. Parmi ces trois disparus, Elliot Vaughn (Bill Paxton), un riche homme d'affaires, et la ravissante Annie Garret. Une course contre la montre, et contre la mort, s'engage alors entre l'équipe de secours et la troupe de survivants. Bill Paxton est excellent dans son rôle de méchant et Scott Glenn dans celui de l'énigmatique vieil

ermite. Cependant, on regrette l'inconstance des images, parfois magnifiques en décors naturels, parfois ringardes en studio, et la leçon de moralité récurrente des films américains : les bons gagnent toujours à la fin. ■



Editeur	Gaumont
Genre	suspens
Réalisateur	Martin Campbell
Acteurs	Chris O'Donnell, Scott Glenn, Robin Tunney, Bill Paxton
Audio	5.1 Dolby Digital
Sous-titres	anglais, français, arabe
Durée	1h51
Sortie	disponible
Verdict	★★★



HANNIBAL

Vous en reprendrez bien un bout ?

Il y a dix ans, *le Silence des agneaux* (dont la sortie en DVD Édition Spéciale chez Fox Pathé Europa est disponible), terrorisait plusieurs millions de spectateurs à travers le monde. Hannibal Lecter (Anthony Hopkins), un dangereux psychopathe, cannibale à ses heures perdues, est toujours en fuite et continue de grignoter ses victimes. Mieux, il propose à Clarice (Julianne Moore), agent du FBI, de reprendre sa traque... Elle le localise en Italie, à Florence. Ridley Scott (*Gladiator*, *Alien*, *Bladerunner*) a parfaitement adapté le roman

de Thomas Harris, bien que la fin du film soit différente de l'œuvre écrite. Des images magnifiques, parfois à la limite du supportable, et un suspens à se bouffer les ongles jusqu'au coude. ■



Editeur	Universal
Genre	thriller
Réalisateur	Ridley Scott
Acteurs	Anthony Hopkins, Julianne Moore
Audio	5.1 Dolby Digital
Sous-titres	anglais, français, arabe
Durée	2h05 (2 DVD)
Sortie	disponible
Verdict	★★★★

ARGENT COMPTANT

Pour 100 briques, t'as plus rien

Franklin Hatchett (Chris Tucker) est un escroc de petite envergure. Ses combines : revendre au marché noir des places de football américain ou des tickets de concert. Suite au

reportage de James Russels (Charlie Sheen), un journaliste de la télé locale, Franklin la démerde, se fait embarquer par les flics. Menotté avec un dangereux gangster, il est forcé de s'évader et parvient, par chance, à se faire la belle. Traqué par les forces de police et par le milieu, Hatchett n'a qu'un recours : retrouver le journaliste responsable de ce qui lui arrive. Hollywood a toujours aimé les duos et *Argent comptant* n'échappe pas à la règle : d'un côté un personnage excentrique et grande gueule,

de l'autre, un journaliste plus posé, en quête de célébrité. La mayonnaise prend bien et même si le scénario et les dialogues ne volent pas haut, on prend plaisir à regarder ce film. Divertissant. ■

Editeur	Metropolitan Filmexport
Genre	comédie
Réalisateur	Brett Ratner
Acteurs	Chris Tucker, Charlie Sheen
Audio	5.1 Dolby Digital
Sous-titres	français, anglais
Durée	1h31
Sortie	disponible
Verdict	★★★



■ **LE COLLECTIONNEUR.** L'enquête d'un agent du FBI (Morgan Freeman) sur l'enlèvement et les meurtres de plusieurs jeunes filles, toutes plus ravissantes les unes que les autres. Kate



McTiernan (Ashley Judd), témoin des crimes, conduit l'inspecteur sur la piste de l'assassin. Un film à mi-chemin entre *Seven* et *Le Silence des agneaux*, sans toutefois égaler l'un ou l'autre. Paramount, 1h51.

★★★★

■ **PLATOON.** Quatre oscars ont récompensé l'un des meilleurs films sur la guerre du Vietnam. Un jeune engagé (Charlie Sheen) découvre que l'ennemi n'est pas seulement dans le camp d'en face... Des images chocs pour un film d'une rare efficacité. Fox Pathé Europa, 1h54.

★★★★

■ **LITTLE NICKY.** Nicky (Adam Sandler) est un Américain (presque) comme les autres : il aime les glaces à la vanille et son chien. Cependant, ses deux frères n'ont qu'un but : mettre la pagaille dans New York et prendre la place de leur père, le Diable en personne. Nicky est alors envoyé sur Terre pour régler cette diabolique histoire. Des images de synthèse à profusion pour une comédie plutôt efficace. Metropolitan Film Export, 1h26.

★★★★

Un justicier dans la ville

DINOSAURES

■ **ROGER. M.** Lemerre revient pour une version 2002 du jeu de gestion de foot qui porte son nom. Roger Lemerre : la sélection des champions 2002 bénéficiera d'une mise à jour des données statistiques principalement. Le côté technique a été légèrement amélioré. Enfin, le jeu sera vendu 199 francs (30,33 euros) et sortira fin octobre 2001.

■ **GOLIN.** Codemasters organise un concours original avec, comme dotation, une rencontre avec le champion de rallye, Colin McRae ! Si vous faites partie des six gagnants (un pour chaque pays européen), vous pourrez même aller faire un tour dans sa Ford Focus ! Alors, pour avoir une chance de serrer la patte de ce charmant Écossais, procurez-vous la version PC de Colin McRae Rally 2.0 en série Best-sellers, en vente à partir du 19 octobre 2001. En prime, vous aurez même un CD-Rom Ford Racing.

■ **DOOM VERT.** L'impressionnante adaptation de Doom sur GBA est prévue en France pour la mi-novembre. Ce jeu d'action 3D, initiateur d'un genre aujourd'hui majeur, s'offre donc une cure de jeunesse, qui permettra à la nouvelle génération de joueurs de découvrir ce titre mythique. Mais cette version comportera une chose étonnante (ou pathétique) : la couleur du sang ne sera pas rouge, mais, comme dans la plupart des jeux frappés par la censure, l'hémoglobine prendra une teinte verte !



Décembre

Après des mois de silence et d'attente, nous sommes maintenant en mesure de vous parler de Head Hunter, une bombe en puissance. Jake Wade, chasseur de prime à ses heures perdues, aura pour mission de retrouver le meurtrier de son patron. Son enquête le mènera dans le dédale de San Francisco, où règne une ambiance futuriste. Mais avant de pouvoir circuler librement,

et pour avoir un champ d'action plus libre, Wade devra obtenir sa licence de « hunter ». Il existe quatre permis, chacun permettant d'accéder à une partie différente de la ville et d'obtenir l'équipement conséquent. Enfin, les actions possibles rappelleront celles de Metal Gear Solid et la discrétion sera de mise. Malheureusement, Head Hunter fera aussi partie d'une des dernières fournées de méga-hits sur Dreamcast... ■



NEW YORK RACE

Ça plane pour Korben



Décembre

New York Race ne sera pas un jeu de course traditionnel. Exploitant la licence du film *Le Cinquième Élément*, il vous proposera de conduire ces fameuses voitures volantes, dont le taxi jaune criard de Korben Dallas au début du spectacle, et celles des cyberflits avec leurs gyrophares. La

course se déroulera donc dans les airs, entre les gratte-ciel, dans les rues polluées d'un New York futuriste vu par Luc Besson. Ces parcours truffés de raccourcis seront parsemés de bonus inspirés des quatre éléments connus (le feu, l'air, la terre et l'eau) et chacun procurera une force particulière. Par exemple, en utilisant le feu, il sera possible de tirer des missiles, et

avec l'air, le véhicule proposera un boost. Enfin, les courses se déroulant à des centaines de mètres au-dessus du sol, la jouabilité sera totalement nouvelle et procurera des sensations encore méconnues. Ainsi, prendre de l'altitude permettra de doubler ses adversaires, et surtout, de partir en piqué afin d'augmenter sa vitesse de pointe. Alors, green ? ■



TATOU PRIX!

1 JEU BEST OF OFFERT

POUR
2 JEUX ACHETÉS

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30/06/02

sur les jeux BEST OF PLAYSTATION munis d'un sticker,
dans la limite des stocks disponibles.

Soit 1 jeu offert en différé pour l'envoi des preuves d'achat de 2 jeux
BEST OF PLAYSTATION munis du sticker de l'offre et d'une participation
aux frais d'envoi de 3,81 € (soit 25 F).

Voir modalités et liste des jeux
concernés en magasins.



EAGLE ONE HARRIER ATTACK ©
1999 Infogrames. 24 HEURES DU
MANS © 2001 Infogrames. All
rights reserved. Developed by
Eutechnix. HEART OF
DARKNESS © 1998 Amazing
Studio - INFOGRAMES. All rights
reserved. V-RALLY 2 © 2000
Infogrames. DEMOLITION

RACER © 1999 Infogrames North America. All Rights Reserved. Published
by INFOGRAMES. Developed by Reflexion Software. DRIVEN © 1999
Infogrames. All Rights Reserved. Developed and created by Reflections,
an Infogrames development studio. Published and distributed by
Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of
Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are
registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other
trademarks are the property of their respective owners.
All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are registered
trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



INFOGRAMES

Pour toute information, consultez le www.fr.infogrames.com

ET EN CE MOMENT SUR TOUTE LA GAMME BEST OF PC POUR 3 JEUX CHOISIS, 1 EST GRATUIT DIRECTEMENT EN CAISSE !

Offre Valable dans la limite des stocks disponibles. Voir modalités complètes sur les jeux porteurs de l'offre.

Papy James

OTAKUS

■ **JAPAN EXPO 2001.** Le salon Japan Expo, consacré en premier lieu à la culture japonaise des otakus, s'est déroulé à Paris du 29 juin au 1^{er} juillet 2001. Les jeux vidéo y ont eu une belle part, à côté des mangas et dessins animés. Il y a donc eu des tournois de Soulcalibur et Dance Dance Revolution, entre autres. Bien sûr, un traditionnel concours de cosplay a été mis en place. Et force est de constater que les personnages de jeux vidéo étaient largement représentés. Nous avons donc pu serrer la patte à des copies conformes de Kyo (King of Fighters), de Squall (Final Fantasy VIII) et aussi de Heat et Strike (Bust a Groove!). Donc, bravo aux organisateurs, mais l'année prochaine, il faudra penser à louer une salle plus grande!



■ **WORMS.** Encore deux versions annoncées de Worms World Party. Les prochaines, qui verront le jour vers la fin de l'année en France, seront les versions PlayStation et Game Boy Advance, distribuées par Codemasters.



Novembre

Spy Hunter fait partie des titres légendaires du jeu vidéo qui font ressurgir de vieux (mais alors, très vieux) souvenirs chez les

dinosaures comme AHL. Alors, quand un éditeur, en l'occurrence Ubi Soft (qui compte déjà Pong et Pitfall à son tableau de chasse), se risque à une adaptation, on l'attend au tournant. Heureusement, l'esprit original de Spy Hunter a été respecté, et l'on pourra conduire des voitures blindées, des motos équipées de missiles, des bateaux sauteurs et autres engins roulants, volants et flottants. Lors des missions, il ne sera pas rare de passer d'un véhicule à un autre, avec, à la clé, des métamorphoses de véhicules plutôt marrantes. Sur une musique des Blues Brothers, cette adaptation se démarquera par son côté cool, décontracté, et même légèrement parodique des films d'action à la James Bond. ■



DNA

Génétiquement dessiné



Novembre

Voici la grosse surprise du mois de la rubrique News! Nous vous en avons déjà parlé dans C+ 107 dans les pages Japon, mais nous ne l'attendions pas de sitôt en France. Eh bien, ce jeu étonnant est bien prévu en France. Tourné vers le style bande dessinée, Hudson nous livre là un jeu d'action 3D, entre Metal Gear Solid et Resident Evil. L'aspect visuel se rapproche de Jet Set Radio et de Fear Effect, avec des

polygones qui bougent façon dessins animés. Sur fond de graphismes léchés, le héros du jeu a été génétiquement modifié, tout comme les monstres qui peuplent les niveaux. Son passe-temps favori est la pose de bombes, dont il se sert à outrance pour détruire ses ennemis. Pour les actions spéciales, notre vaillant mutant pourra se servir de bio-chips, à caser dans son bras droit. Selon les combinaisons choisies, les résultats seront différents. ■



Thunderhawk
OPERATION PHOENIX

Champion du Monde des Destructeurs

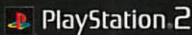


Thunderhawk est l'hélicoptère militaire le plus sophistiqué au monde. Passant de 0 à 100 km/h en 0,26 seconde et doté d'un blindage taillé sur mesure, cet appareil est capable d'évoluer dans les conditions les plus extrêmes. Le nouveau **Thunderhawk** est assorti d'un copilote de série et de ce qui se fait de mieux en matière de technologie militaire. Prenez les commandes et préparez-vous au décollage de votre vie ! (Air conditionné en option).

www.thunderhawkgame.com



Images réelles de combat



MANGAS

■ **SLAM DUNK VOL. 14.** Le match opposant le lycée Kainan à Shôhoku continue. Akagi, blessé à la jambe, fait le maximum pour permettre à son équipe de l'emporter. Quant à Sakuragi, il reste fidèle à lui-même: prétentieux et sûr de lui. Il va tout de même réussir son premier lancé franc.



■ **CAPTAIN TSUBASA VOL. 24.** Malgré toutes ses blessures, Tsubasa et son équipe luttent pour remporter le championnat pour la troisième fois consécutive. S'il réussit, il pourra partir rejoindre Roberto au Brésil.



■ **GTO VOL. 6.** Manga préféré de la rédaction, GTO est toujours aussi prenant. Dans ce volume, Eikichi Onizuka, s'il veut éviter son renvoi du lycée, doit obtenir la meilleure note au Togaku, un concours pour les lycéens de tout le pays!

ANGELIC LAYER

La nouveauté du mois



Clamp / Pika Edition

Card Captor s'est arrêté, laissant la place à une nouvelle série des studios Clamp, qui narre les aventures de Misaki Suzuhara. Cette jeune fille débarque à Tokyo; dans cette grande ville, elle découvre l'Angelic Layer, un tournoi (semblable aux épreuves des Chevaliers du Zodiaque) où les combattants sont des poupées. Elle décide d'y participer, et crée sa propre combattante: Lumina. Si vous avez aimé les aventures de Sakura, vous ne pourrez qu'adorer ce manga. Proche, par le style, de Card Captor, Angelic Layer s'en démarque par un



scénario plus intéressant, plus adulte. On rentre de suite dans l'histoire; on se surprend souvent à rire, notamment grâce aux monologues du professeur. Souhaitons une longue vie à cette nouvelle série. ■



KEN LE SURVIVANT

Hokuto, c'est plus facile



Tetsuo Hara / J'ai lu

On sent que le dénouement de cette vieille (mais toujours aussi impressionnante) saga approche... Ce 24^e volume marque la fin de la bataille qui déchirait la planète, et la naissance d'une nouvelle ère. Dans cet opus est révélé le secret du Hokuto Shinken, le poing le plus puissant de la Terre. Ken le Survivant fait partie des mangas les plus violents de l'histoire, et le sang coule à flots lors des scènes de combat. Mais le talent de Buronson, le scénariste, va bien au-delà de

l'étalage de violence. Une fois la lecture commencée, difficile de s'arrêter. Ce titre, qui date du milieu des années 80, a marqué des générations d'aficionados, grâce, notamment, à sa diffusion télévisée. Dans le livre, on découvre le dessin original sans aucune censure. ■



ROOKIES

Racaille made in Japan



Masanori Morita / Tonkam

C'est l'histoire d'un groupe de jeunes qui font partie d'une équipe de base-ball. Avec leur tempérament de rebelle, ils ont du mal à former une bonne équipe. L'arrivée de Koichi Kawato, leur nouvel entraîneur, va marquer un tournant dans leur vie. Dans ce volume 11, l'équipe de Futago-Tamagawa se prépare à affronter Megurogawa et son leader Enatsu, un lanceur fantastique. Malgré le style un peu sobre de l'auteur, ce manga est bourré d'humour. Les scènes d'action alternent avec les séquences

comiques, pour le plus grand bonheur des lecteurs. Une histoire accrocheuse, très loin du cliché « gentil héros musclé qui gagne toujours à la fin »! ■



THE EVOLUTION OF MOTOCROSS*



PlayStation 2



MX2002

featuring *Ricky Carmichael*

*La révolution du motocross



20 Circuits de Motocross,
Supercross, Amateur et Freestyle



Un mode freestyle incroyable



30 des meilleurs pilotes de 125CC,
250CC et Freestyle

Kawasaki
Team Green

PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE



THQ
www.thq.fr

MX 2002 featuring Ricky Carmichael Game and Software—© 2001 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. Developed by Pacific Coast Power and Light Company. MX Pacific Coast Power and Light Company, THQ and their respective Logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Kawasaki® is a registered trademark of Kawasaki Motor Corp., U.S.A. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. *PlayStation and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Game Boy and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo of America, Inc.

MANGAS

■ **YUYU HAKUSHO VOL. 5.** C'est l'œuvre avec laquelle l'auteur du fantastique, fabuleux, merveilleux et incroyable HunterXHunter a rencontré le succès. Dans ce volume vidéo, vous trouverez cinq épisodes, pour une durée totale de 124 minutes en VF. Les doublages sont de bonne qualité, tout comme le dessin. À voir absolument.



■ **SHOJO MANGA.** Deux nouvelles sorties, ce mois-ci, dans la collection Shoyo manga de Tonkam. Rappelons qu'un Shoyo manga a la particularité d'être l'œuvre d'une fille, pour les filles. *Please Save my Earth* vol. 16, de Saki Hiwatari, est l'histoire d'Alice qui se souvient de sa vie antérieure. Dans *Angel Sanctuary* vol. 8, de Kaori Yuki, une grande bataille entre anges déchus se prépare. De nombreuses surprises nous attendent donc...



TOUGH

Fight Club



Tetsuya Saruwatari / Tonkam

Tetsuya Saruwatari, à n'en pas douter, est un fan des sports de combat. Il nous le prouve avec Tough, œuvre magistrale narrant les aventures d'un jeune homme, Kiichi Miyazawa, dont le seul objectif consiste à apprendre toutes les subtilités d'un art martial, le nadashinkagé. Dans ce volet, Kiichi se prépare à affronter Shingo, un pratiquant de jiu-jitsu de l'école Goetsu. Cet art martial est redouté de tous ; pas de notre héros, qui s'entraîne dur en vue du combat. Si l'humour se fait rare, l'action est constamment au

rendez-vous. Le dessin est d'excellente qualité, il y a un réel travail sur les nombreux personnages. On regrette cependant que l'auteur se soit égaré jusqu'à mettre en pleine page

une croix gammée du plus mauvais effet. À la fin de ce volet, la très intéressante interview d'un personnage trappu à souhait, Minoru Suzuki, vous apprendra tout sur le pancrace, sport dérivé du catch. ■



F COMPO

Folle du désert



Tsukasa Hojo / Tonkam

L'histoire peut sembler un peu étrange de prime abord. Des filles qui s'avèrent être des garçons, des garçons qui aiment se travestir, difficile de savoir qui est qui. Mais après quelques pages, les doutes s'estompent, et on plonge dans l'histoire assez bien ficelée de ce manga. Dans ce 11^e volet, c'est les fêtes de fin d'année, et chacun s'active pour réussir ses soirées. Mais entre les déboires amoureux de Masahiko et les problèmes familiaux de Kaoru, seul Shion (l'héroïne) semble s'en sortir. Pour fêter la fin de l'année, elle décide

de partir en vacances avec des amis, ce qui inquiète ses parents. Tsukasa Hojo, l'un des auteurs manga les plus actifs (City Hunter, Cat's Eyes, Rash), nous offre ici une

histoire romantique qui plaît autant aux filles qu'aux garçons. Le style graphique est du même acabit que ses autres œuvres : clair et efficace. ■



CITY HUNTER SPÉCIAL 4

La vidéo du mois



Dynamic Vision VF / 95 min

Dynamic, très en verve ces derniers temps, nous propose, avec cette vidéo, un épisode inédit à la télévision. Nina Steinberg, une pianiste mondialement connue venant de la Galérie de l'ouest, arrive au Japon, pour y donner un concert de charité. Cette belle jeune femme est accompagnée de son grand-père assez secret et protecteur. Elle fait appel à Ryo pour qu'il lui serve de garde du corps et qu'il l'aide à

retrouver son père. En parallèle, M. Kriegman, un mystérieux Espion débarque au Japon dans le but de vendre à qui le veut des documents secrets. Mais un groupe de terroristes le fait taire dès son arrivée à l'aéroport. Ryo (le héros) et la police de Tokyo devront donc travailler sur deux affaires différentes, mais tout de même étroitement liées. City Hunter, alias Niky Larson, nous revient donc pour une vidéo à mourir de rire. Les scènes burlesques et d'action s'enchaînent sans aucun temps mort ; la belle

musique classique qui illustre le film fera le bonheur des mélomanes. De plus, on retrouve tous les personnages de la série. Alors que la plupart des épisodes ne durent que 25 minutes, ici, Tsukasa Hojo nous offre un véritable film de plus d'une heure. À l'instar des films policiers, ou comme dans un bon Maigret, c'est dans les cinq dernières minutes de la vidéo que la lumière se fait sur l'intrigue. Seul bémol : le doublage français, un peu stressant au début. Il aurait peut-être été préférable d'avoir une version VO sous-titrée. ■

3 HITS débarquent sur Game Boy Advance



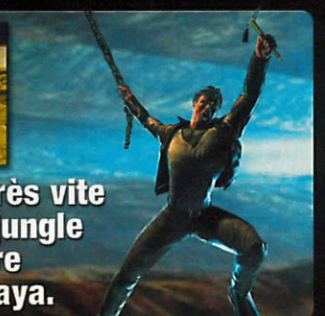
Earthworm Jim, le ver de terre armé de son pistolet à plasma est de retour sur Game Boy Advance et il n'est pas content.



Dans de lointaines régions de notre galaxie, par-delà les obscures limites de la nébuleuse d'Orion...



Pitfall Harry Jr. va devoir courir très vite et affronter les pires périls de la jungle amazonienne pour sauver son père des mains d'une terrible entité Maya.



THQ

GAME BOY ADVANCE



Earthworm Jim © 2001 Interplay Entertainment Corp. Earthworm Jim and all related characters © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. Creator of the Earthworm Jim Character: Douglas R. TenNapel. Pitfall: The Mayan Adventure published and distributed under license from Activision, Inc., and its affiliates © 1995-2001 Activision, Inc. and its affiliates. Activision, Pitfall and Pitfall: The Mayan Adventure are registered trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. Iridion 3D © 2001 Majesco, Inc. Iridion and Iridion 3D logo are registered trademarks of Majesco, Inc. Shin'en logo is a registered trademark of Shin'en Multimedia. Published and licensed by THQ, Inc. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

ECTS

POKÉMON.

Après une avalanche d'annonces pour le Spaceworld (voir notre rubrique Japon), Nintendo a quand même réservé un petit quelque chose pour l'ECTS. Il s'agit d'un mini-Pokémon, minuscule jeu électronique,



composé de plusieurs mini-games, avec, en vedette, les monstres infatigables de Nintendo. Sortie courant 2002 en Europe.



ROCKY. Après le superbe coffret DVD contenant la série des films Rocky, avec Stallone en vedette, voici que Rage nous montre l'adaptation en jeu vidéo ! Les héros de ce jeu de boxe seront, bien sûr, Rocky, Draggio, Apollo... La sortie est prévue sur PlayStation 2, Xbox et GBA, en 2002 aux États-Unis.



BECKAM. Le footballeur anglais David Beckham prête lui aussi son nom à des jeux de foot. M. Victoria Posh Spice sera donc la vedette de David Beckham Soccer sur PlayStation, GBA et GBC. Une deuxième version 2002 est d'ores et déjà prévue, sur PlayStation 2 et Xbox, pour accompagner la Coupe du Monde.



ECTS 2001

Cette année, l'ECTS s'est tenu du 1^{er} au 3 septembre à Londres, dans le quartier des Docklands. De l'avis général, le mot le plus propre à définir cette cuvée est... « vide ». Les grands éditeurs et constructeurs brillaient par leur absence. Quelques rares surprises nous attendaient quand même. Nintendo et Sony en ont profité, l'un, pour donner une conférence de presse, l'autre, pour faire la fête.

DEATH BOWL: THE GLADIATORS

Les saigneurs du cirque



Fin 2002

L'éditeur Arxel Tribes n'était connu jusqu'ici que pour ses jeux d'aventure à la click'n play, genre de prédilection sur PC. Death Bowl marque donc un tournant dans sa production. Ce titre sera à classer dans la catégorie des jeux de stratégie en temps réel, à laquelle il prétend apporter de nombreuses innovations. Vous incarnerez un esclave, qui, soumis au bon plaisir de l'Empereur, arrive, par ses

talents, en finale des Jeux du Cirque galactique. Dans une arène gigantesque, vous choisirez d'être un Terrien du XX^e siècle (qui utilise des armes modernes), un magicien (à l'instar de Merlin, et qui combattra dans un monde médiéval-fantastique) ou encore, un général d'Empire déchu (genre Maximus, de Gladiator). Le but est, bien sûr, d'anéantir ses adversaires. Les possibilités d'attaque et de défense de Death Bowl vous impressionneront par leur intelligence. Et surtout, sa maniabilité sera pensée en fonction de la manette, ce qui lui donnera un avantage certain par rapport aux autres productions du genre. ■



CONFLICT: DESERT STORM

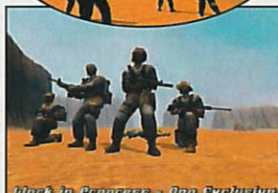
Frappe chirurgicale

Le titre de ce jeu fait référence à un épisode de la Guerre du Golfe, (août 1990), après que l'Irak eut envahi le Koweït. Vous entrerez dans la peau de soldats hyper entraînés, les Elite British SAS ou les US Delta Force squads. Ce jeu d'action 3D, entre Metal Gear Solid

et Syphon Filter, demandera un énorme travail d'équipe pour remplir les missions demandées. Un large éventail d'armes et d'outils en tout genre sera disponible. ■



fin 2001



MORROWIND

Le vent de la mort



Fin 2001

Morrowind se présente (à l'instar de King's Field) comme un jeu d'aventure tout entier en vue subjective (y compris les combats).

Vous serez donc dans un Doom-like, sauf que vous vous battriez à coups d'épée et de magie. Enfin, le jeu proposera un mode edit très fouillé, permettant de créer des mondes personnels très recherchés. Les amateurs de PC reconnaîtront dans cette production la suite de Daggerfall, Redguard et Battlespire. ■



SHREK

Un ogre à la maison



Courant 2002

Reprenant l'univers loufoque du long-métrage de Dream-

works, Shrek se présentera comme un jeu d'action en 3D. Le héros, notre adorable ogre vert, devra sauver son ami Donkey d'un piège monstrueux. Shrek rencontrera, dans huit mondes différents (divisés en 5 ou 6 missions), des personnages issus du film. Tout ce petit monde parodie allègrement les contes de fées de notre enfance. ■



DINOZ

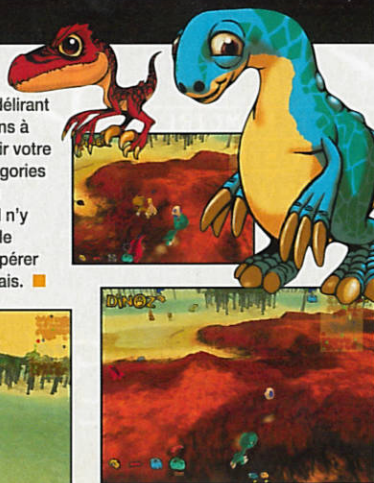
Alerte au T-Rex!



2002

D'habitude, quand on commence un jeu mettant en scène des dinosaures, on se couvre illico de picots annonceurs de chair de poule. Mais là, non! Dinoz est à l'extrême opposé du jeu à

faire peur. Au contraire, les héros de ce jeu de course délirant sont des dinosaures mignons à croquer. Vous devrez choisir votre favori parmi les quatre catégories proposées, en fonction des missions demandées. Car il n'y aura pas que des courses de vitesse. Il faudra aussi récupérer des œufs ou passer des relais. ■



ECTS

■ **FISH FILES.** Un jeu d'aventure à la click'n play, c'est possible sur GBC! Microïds nous livre là un jeu à la réalisation technique étonnante qui révèle des aspects insoupçonnés de la petite GBC.



■ **INSPECTEUR GADGET.** L'inspecteur-catastrophe du dessin animé ne pouvait rester de marbre devant toutes ces consoles. Il s'est donné pour mission de hanter la GBA, dans un jeu de plate-forme à l'ancienne, c'est-à-dire en 2D, mais avec son armada de gadgets en tout genre. Go go Gadget GBA. Sortie fin 2001.



■ **GREMLINS.** Ces petites bêtes qui avaient fait le bonheur de notre enfance et adolescence trouvent enfin une adaptation en jeu vidéo. Ça se passera sur GBA, dans un petit jeu de plate-forme sans prétention. Sortie fin 2001.



■ **DIE HARD.** John McClane reviendra en 2002 sur Game Cube. Ce sera un Doom-like avec plein d'explosions, et les expressions désormais célèbres de Bruce Willis seront reprises sans modération lors de l'action. Par Vivendi.

JEUX - VIDEO

NEO SOFT DISTRIB



PAD SIMPLE

Manette simple compatible Playstation.

BLOB LIGHT

Lampe pour votre Game Boy en forme de monstre des marais.

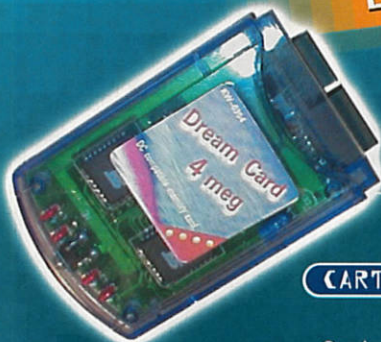


THUNDER PAK

Vibreux pour pad Dreamcast.



LIVRAISON EXCLUSIVE
AUX PROFESSIONNELS &
AUX DISTRIBUTEURS
LE LENDEMAIN AVANT 12 H



CARTE MÉMOIRE 4 MÉGA DC

Quadruple la capacité de votre carte classique sans compression.



SHOCK PAD

Manette analogique vibrante compatible Dreamcast.

...CHOIX - QUALITE
SERVICE - STOCK

DVD - ACCESSOIRES...



**NOUVEAU
RÉPAREZ
VOS (C-D) AVEC...**



SKIP DOCTOR

Un produit d'exception
pour réparer vos
CD ou DVD.

GAME DOCTOR

Spécial CD
Playstation
et Dreamcast.



PARIS

Tél. 01 41 51 42 42

Fax : 01 48 60 49 67

Contacts : Christopher - Hervé - Fred - Florent

BORDEAUX

Tél. 05 56 12 60 60

Fax : 05 56 12 60 61

Contact : Greg

BANC D'ESSAI COMPARATIF RENTRÉE 2001

Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

COINCÉ

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU

AÏE, UN MOT DE PASSE

'RAME CETTE CAISSE

AÏE, LE BOSS

ZUT, J'AI PAS LA CLÉ

TROP DUR CE PERMIS

PLUS DE MUNITIONS

DUR À BATTRE, LUI

2 CIRCUITS, C'EST TOUT?

ETC...

avec astuces

DÉCOINCÉ

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!

AH MAIS JE LE CONNAIS!

TIENS? UN TURBO!

EXPLOSÉ, LE BOSS

LA PORTE EST OUVERTE

ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!

AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?


DÉSINTÉGRÉ, LUI

YES! 5 CIRCUITS SHADOW

SUPER ETC...

3615 astuces®

 0892 70 41 41

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

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

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel -3615 **astuces**- ou téléphone -0892 70 41 41.

tests

Toute l'actualité des jeux vidéo ualité des jeux viéo vidéo ualité



SHENMUE 2

Attendu depuis des lustres par les possesseurs de Dreamcast, Shenmue 2 est enfin disponible en import. Quatre CD Rom bourrés d'images et d'animations splendides.

DEVIL MAY CRY

ENGAGEZ-VOUS !

Dans Devil May Cry, la diversité des endroits visités est proprement incroyable. Tous les décors valent le détour. Voici quelques moments marquants.



En franchissant cette porte, vous accédez à un pont bien étrange. Admirez le travail !



La chapelle est bouleversante de beauté. Mais prenez garde à ses occupants.



Le bateau des pirates mérite toute votre attention. Des bonus sont cachés dans le passage sous-marin.



C'est dans ce décor que vous allez rencontrer le dernier boss du jeu. La folie des grandeurs !

Devil May Cry est un titre particulièrement attendu des possesseurs de PS2. Les nombreuses annonces alléchantes et les démonstrations ont laissé entrevoir un potentiel énorme. Voici enfin la version définitive de ce titre qui se présente comme un singulier et passionnant jeu d'action.

L'introduction situe le scénario au moment de la guerre qui opposa jadis les humains aux créatures de l'ombre. Sparda, un guerrier aux pouvoirs surnaturels, s'est juré, il y a deux mille ans, d'éradiquer de la surface de la Terre les créatures de l'Underworld, un univers parallèle peuplé de créatures obscures et cruelles. De nos jours, un aventurier, descendant direct de Sparda, le jeune Dante, décide de se venger en blastant les monstres et la créature diabolique responsable de la disparition de son ancêtre héroïque. Grâce à Trish, une étrange femme, Dante va retrouver la trace des créatures aux abords d'un château. L'aventure commence au moment où Dante investit la vieille bâtisse. Votre héros est doté de capacités physiques hors norme. Il est capable d'effectuer des sauts spectaculaires pour atteindre des passages inaccessibles au commun des mortels. Sur le plan de l'armement, deux types

d'équipements composent son arsenal : une arme pour frapper à proximité et une autre pour tirer sur les cibles éloignées.

Ça blaste de bon cœur

À l'instar d'Onimusha, Dante peut donner des coups d'épée à ses opposants directs. Au début de la partie, votre héros possède une épée moyenne et deux revolvers à grande cadence de tir. Dès les premiers instants, vous apprendrez à gérer les sauts et les déplacements de votre héros. Puis, au fil des combats, vous vous familiarisez avec les mouvements à accomplir pour bien ajuster vos coups ou vos tirs. Vous devrez également récupérer des sphères et des étoiles de couleurs qui vous serviront à refaire le plein de vie et à augmenter votre puissance de feu au cours de l'aventure. En effet, un système d'achat permet d'échanger les bonus récupérés contre des potions ou des élixirs particulièrement utiles vu la quantité de combats à livrer. Vous pourrez aussi faire évoluer votre arme de proximité et récupérer des armes de jet plus puissantes. Des bornes sont implantées un peu partout dans le jeu pour vous permettre de faire vos achats. Il faut faire les bons choix et

ne pas gaspiller vos potions et vos étoiles trop vite. Au terme des combats, vous devez récolter les bonus nécessaires à la poursuite de votre aventure sur le corps de votre adversaire.

Les bons objets

Vous allez récupérer beaucoup d'objets au cours de la partie. La plupart des énigmes demandent un objet spécifique. De nombreuses phases de plate-forme mettront à l'épreuve vos capacités à diriger finement Dante. Le jeu s'articule en une vingtaine de missions où des figures imposées vous attendent. Une fois la mission accomplie, un classement provisoire vient sanctionner votre performance. Votre temps est pris en compte ainsi que votre capacité à blaster du démon. Des petites missions secrètes viennent se glisser au hasard de l'aventure et vous permettent d'obtenir des bonus supplémentaires en cas de réussite. Le scénario vous place dans des situations de plus en plus périlleuses et complexes à mesure que vous progressez dans l'aventure. Ça blaste à tout va et le spectacle est permanent. Un jeu de très grande qualité. ■



Dante ne va pas se faire que des amis.



oh oui!

Toxic

Ce jeu d'action est une véritable bombe. Vous allez devoir blaster du monstre velu dans un univers 3D d'une qualité inégalée, tout en profitant des innovations et de la maniabilité judicieuse que les développeurs ont intégrées. Les péripéties sont nombreuses et, à chaque nouvelle mission, la réalisation n'en finit pas de surprendre. Une bonne vingtaine de différents niveaux vous attendent dans ce jeu très orienté arcade. Les armes sont divines, les ennemis, variés, et le sang coule à flots dans cette aventure palpitante. Un pur défouloir et un incontournable de la PlayStation 2.

De chair et de sang



oui!

Zano

Ce Devil May Cry a une pêche incroyable. J'ai rarement vu un perso bouger si vite et de manière si stylée tout en restant maniable et agréable à diriger. En quelques minutes, on prend son pied à blaster à tout va en sautant dans tous les sens. Bon, c'est du bourrin, et rien d'autre, mais c'est comme une Kro bien fraîche, ça fait vraiment du bien par où ça passe. Et pour couronner le tout, visuellement, ça fait également très mal. C'est vraiment l'un des plus beaux jeux que l'on ait vus sur la console de Sony. Et je ne vous parle pas de l'ambiance générale: un pur régal! La PS2 se réveille enfin, et ça fait du bien.



Vous devrez récolter bon nombre d'objets pour venir à bout des petites énigmes.

LES BEAUX BOSS

Il y a de l'adversité dans ce nouveau jeu de Capcom. De nombreux boss viendront entraver votre progression, et il faudra trouver leur point faible pour en venir à bout.



Ce scorpion de feu n'aime que très modérément que l'on monte sur son dos. Ajustez des coups d'épée sur sa tête.



Ce fantôme de lion est délicat à blaster, il va très vite !



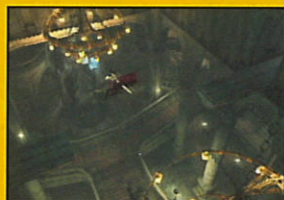
Ce boss n'aime pas les coups d'épée dans le dos. Utilisez le saut pour le prendre à revers.



Le phénix va vous en faire voir de toutes les couleurs. Les grenades font merveille contre lui.

LES POUVOIRS

Dante possède de très nombreux pouvoirs. Ses mouvements sont extraordinaires de souplesse et de précision. À vous de bien utiliser les capacités de ce héros.



Dante peut sauter de très grande distance sans craindre la chute.



Pour atteindre les endroits en hauteur, vous devez prendre appui sur la paroi et rebondir.



Dante peut à la fois sauter et ajuster un tir ou une attaque à la main, en fonction de l'adversaire et de sa proximité.



Le bouton L1 déclenche la furie de Dante. Selon votre arme de poing, elle prend une forme différente. Ici, Dante vole.



Vous devrez franchir de nombreux passages de plates-formes pour avancer dans l'aventure.



Ce projecteur doit servir à quelque chose de précis. Utilisez la manivelle sur le côté pour l'orienter.



Les pantins désarticulés ne sont pas très dangereux.

LE CHOIX DES ARMES

Utiliser les armes de Devil May Cry est un vrai bonheur. Selon vos préférences, vous pourrez choisir un type d'armement bien précis. Il y en a pour tous les goûts!...



Le fusil à canon scié fait des ravages dans les têtes des monstres.



Le lance-grenades ne fait pas dans la dentelle. Et une fricassée de monstres, une!



Frit est une arme redoutable. Il s'agit de deux gants qui permettent de donner des coups surpuissants et très spectaculaires.



Sparda, du nom de l'illustre guerrier, est la dernière épée du jeu. Sa puissance est particulièrement destructrice.

N'oubliez pas d'atteindre les sommets pour récolter quelques bonus supplémentaires.



La plupart des énigmes demandent de placer précisément des objets récupérés au préalable.



Les sorcières munies de grands ciseaux ne font pas de quartier. Feu à volonté.



Devil May Cry

les plus

- la réalisation top
- l'ambiance survoltée
- la jouabilité jouissive

les moins

- l'action un peu bourrine
- les énigmes trop légères

intérêt

95%

Devil May Cry ne demande pas beaucoup de réflexion, mais apporte beaucoup de satisfaction. Un jeu stylé.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- ACTION-AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



POKÉMON STADIUM

Trop peu d'innovations

Avec l'arrivée des volets Or et Argent sur la Game Boy Color, et par la même occasion l'apparition d'une centaine de nouveaux Pokémon, il était prévisible qu'un second Pokémon Stadium voie le jour. C'est maintenant chose faite, et la Nintendo 64 accueille une nouvelle fois nos amis les Pokémon. Comme précédemment, ce second volet propose de livrer des combats dans des arènes, et n'a donc que très peu de points communs avec les versions de la portable de Nintendo.

Peu de changements

Mis à part l'arrivée des nouveaux Pokémon des versions Or et Argent, le jeu ne propose que très peu de nouveautés vraiment intéressantes. On peut maintenant décorer sa chambre ou tenter de répondre à de petits quiz, et c'est tout. Certes, de nouveaux minijeux sont là pour varier les plai-

sirs, mais le point principal du jeu, les combats, n'a pas changé. Après avoir constitué ses différentes équipes de Pokémon, on s'inscrit dans l'une des ligues pour tenter d'emporter le titre de champion. Comme sur GB, les attaques se lancent à tour de rôle, et les différents mouvements et techniques des Pokémon sont bien sûr respectés. Bref, pour gagner, les règles sont les mêmes: opposer les types de Pokémon astucieusement (eau contre feu, insecte contre plante, etc.), et enchaîner les attaques intelligemment. Retrouver les célèbres monstres de poche sur N64 fera sûrement plaisir aux fans. En effet, nos compagnons sont bien modélisés et colorés, et

leur aspect n'a pas grand-chose à voir avec les versions Game Boy. Dommage que nombre d'attaques restent peu spectaculaires, seules les plus puissantes occasionnent quelques beaux effets visuels.

D'un autre côté, les combats sont encore un peu mous et manquent assez souvent de rythme. Certes, on trouve de nouveaux Pokémon, mais cela ne suffit pas bien sûr à relancer l'intérêt du jeu ni à dynamiser les affrontements.

Compatibilité

En fait, ce Pokémon Stadium 2 n'est qu'une petite évolution du précédent volet, contrairement aux nouvelles versions sur Game Boy. Le point le plus intéressant pour les vrais fans reste l'utilisation du Transfert Pack. En effet, grâce à cet accessoire, il est possible d'importer ses Pokémon depuis ses cartouches Game Boy, et même de jouer au jeu de la petite portable sur sa télé! ■



Lorsque son Pokémon est confus ou empoisonné, la situation se complique. On ne dispose pas d'items de soins comme sur GB.



oui, mais...

Kael

N'ayant pas beaucoup joué au précédent volet, ce nouveau Pokémon Stadium m'a bien amusé. Les combats sont particulièrement divertissants et intéressants, même s'ils manquent un peu de pêche. La modélisation des Pokémon est réussie, et il est agréable de les voir bouger en 3D. Un autre bon point du jeu est sa durée de vie: remporter les titres demande beaucoup de temps, et la diversité des équipes qu'il est possible de créer permet de relancer le challenge à volonté. Dommage cependant que le travail de dresseur soit si peu important. Il est en effet impossible d'apporter de profondes modifications à ses monstres de poche.



Au moment de jouer, plusieurs choix s'offrent à vous: attaquer, changer de Pokémon ou fuir.



Les petits nouveaux sont là! Ici, c'est Elekid qui s'apprête à électrocuter son adversaire.

DE BELLES ATTAQUES

Lors des combats, les Pokémon utilisent leurs différentes techniques. Visuellement, certaines sont assez spectaculaires, et, inversement, d'autres déçoivent. En tout cas, cela ne reflète aucunement leur efficacité, les fans le savent. Quelques mouvements apparemment anodins peuvent poser de gros problèmes à l'adversaire.



Hypnomade peut causer de gros dégâts sur l'esprit des adversaires et perturber leur comportement.



Bulbizarre, en lançant quelques feuilles apparemment anodines, peut être très dangereux.



L'attaque colère de Minidraco est redoutable et assez spectaculaire.



Un Pokémon légendaire ! Entei et ses redoutables attaques feu.



Nintendo a fait un bel effort de présentation : l'écran de menu est superbe.

Une petite course de vitesse avec Topepi ?

Les minijeux sont amusants, surtout à plusieurs.



Avant chaque match, on compose son équipe. Il est nécessaire de bien étudier celle de l'adversaire.



oui, mais...
Zano

Au risque de faire hurler les Pokéfans, je dirai que je n'ai pas eu l'impression de jouer à un nouveau Pokémon Stadium. Mis à part les nouvelles coupes et l'arrivée des Pokémon des versions Or et Argent., c'est le même jeu ! De plus, il n'y a pas vraiment d'améliorations sur le plan de la réalisation, et on ne peut que regretter que certaines attaques soient si pauvres en effets visuels. Et quel manque de rythme ! Les combats sont vraiment trop mous. Rassurez-vous, on s'amuse quand même avec ce jeu : les tactiques de combat sont captivantes, et la diversité des adversaires oblige à cogiter si l'on veut l'emporter. Enfin, il y a toujours l'option Transfert Pack, particulièrement intéressante pour le joueur, puisqu'il peut importer ses Pokémon et ses objets dans la cartouche N64.



les plus

- les combats intéressants
- le visuel agréable
- les nouveaux Pokémon

les moins

- le graphisme simpliste
- les combats mollassons
- le manque d'innovations

intérêt

86%

Les fans seront heureux de retrouver les Pokémon, mais bon nombre regretteront que ce nouveau volet n'apporte que si peu de nouveautés.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Developpeur : NINTENDO
- Editeur : NINTENDO
- BASTON DE POKEMON
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



Quand on prend un vibreur, ça vibre vraiment à l'écran!



PERMIS DE F1

Pour exploiter pleinement ce F1 2001, passer une série de petites épreuves est obligatoire. En cas de succès, elles débloquent les courses, les options et les possibilités de réglages des caisses. En général, elles consistent à négocier une portion de circuit dans des conditions particulières : pluie, pneus usés... Certaines ne sont par contre que des exercices de pilotage classiques : chicanes, freinages, etc.



Au début, il faut maîtriser le freinage et s'arrêter dans une zone précise (ça vous rappelle quelque chose?).



Apprendre à contrôler son véhicule par temps de pluie est également au programme.



Évidemment, pour toutes ces épreuves, c'est avec les chronos que l'on se bagarre.

F1 2001

EA met à jour son jeu de F1, comme tous les ans, et nous propose donc un second volet sur PS2. Pas de surprise, il dispose toujours d'une licence officielle, et offre donc la possibilité de piloter les célèbres monoplaces de la saison en cours, aux côtés des grands noms qui animent le championnat. De même, les tracés sont ceux sur lesquels les vrais pilotes ont roulé cette année. Bref, un fond de jeu classique, offert par la majorité des jeux de Formule 1.

Du challenge

Si la plupart des titres du même genre ne proposent généralement qu'un long championnat et quelques petits modes de jeu en supplément, EA fait preuve d'un peu

plus d'originalité. En effet, ici, tout se débloque, que ce soit les épreuves, les options et les modes de jeu. En passant une série d'épreuves pouvant s'apparenter à des permis, on gagne son billet pour le championnat, mais on augmente également le choix des options de course, ainsi que les possibilités de réglages des caisses. En clair, si les premiers tests permettent de se lancer dans le championnat, il faudra aller plus loin pour pouvoir activer l'option «dégât sur les voitures», ou pour pouvoir modifier la boîte de vitesses de son bolide.

De bons points

Sur le plan de la réalisation, le jeu est inégal. Les voitures sont bien

modélisées, mais font un peu «plastique». Les circuits sont joliment redessinés, mais les décors manquent de finesse. La sensation de vitesse est bonne, mais l'ensemble manque un poil de fluidité... Bref, du bon et du moins bon. Par contre, de nombreux détails méritent le détour, comme les mouvements soignés des pilotes, ou l'étrange effet de flou censé reproduire les secousses lorsque l'on passe sur un vibreur.

Au final, ce F1 2001 divertira les adeptes du genre, mais ne restera pas dans les annales. Le pilotage est peu précis et peu réaliste : même en désactivant les aides à la conduite, on a du mal à se croire calé dans le siège baquet d'une Formule 1. ■



La vue cockpit est réussie, mais assez délicate à jouer, comme d'habitude.



L'effet de pluie est très bien réalisé. Bravo également pour les détails des pneus.



non!

Toxic

Ce nouveau F1 ne fait toujours pas la différence. Electronic Arts se contente une nouvelle fois d'utiliser ses acquis sans grand bouleversement. Seulement, à force de tirer sur la corde, elle cède. Les graphismes ne sont pas vraiment attrayants et la jouabilité est tout sauf intuitive. Les modes de jeu enfoncent encore des portes ouvertes et rien ne vient surprendre l'habitué des simulations de F1. Bref, avec ce F1 2001, on frôle le service minimum. Dommage.



Les adversaires font de petites fautes de trajectoire. Reste à en profiter...



Les arrêts aux stands occasionnent de jolis plans de caméra : on peut voir les mécanos s'affairer sur la caisse.



Les tracés sont bien retranscrits. Dommage que l'ensemble ne soit pas plus fin.

De bonnes sensations, pas de simulation...



Les traces de pneu au sol sont toujours de bons indices pour connaître les zones de freinage.

bof...

Zano

En dépit d'un ensemble visuel moyen et d'un pilotage pas assez rigoureux pour cette discipline qu'est la F1, le jeu réussit quand même à motiver le pilote quelques petites heures. Cela grâce aux épreuves ludiques ressemblant à des permis qui offrent systématiquement une récompense. Cependant, l'ensemble reste quand même décevant, EA a fait mieux dans le genre. Des voitures plus précises et un pilotage plus réaliste auraient suffi à attirer l'attention des adeptes du genre. Là, c'est distayant, sans plus...



les plus

- la de prise en main
- les différents challenges
- la sensation de vitesse

les moins

- le pilotage imprécis
- le visuel moyen

intérêt

84%

Moyen. Les puristes trouveront le pilotage peu intéressant, tout le monde regrettera les graphismes peu soignés. Dommage, il y a de très bonnes idées.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : EA
- Editeur : EA
- COURSE DE F1
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



SOLDIER OF FORTUNE

Les lunettes de visée nocturne permettent de voir les adversaires en pleine nuit comme en plein jour.

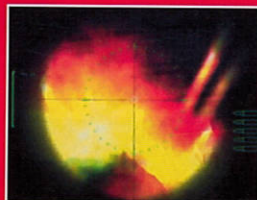


EXPLOSION DE JOIE

Il existe bien des manières de tuer ses adversaires dans Soldier of Fortune: tirer dans les parties vitales du corps (comme la tête, les bras ou les jambes) ou encore, plus astucieux, faire exploser ses ennemis. Cours de pratique.



Grâce au fusil à lunette, visiez les bouteilles d'essence de cet adversaire.



Tirez, et s'en est terminé pour lui. Il explose avec ses bouteilles.



Autre technique, le tir au jugé. Prenez une arme comme la mitrailleuse lourde.



Visiez le dos de l'ennemi. Vous toucherez peut-être les bouteilles d'essence.

Après Quake III Arena et Unreal Tournament, deux titres spécialement dédiés au jeu en ligne, il manquait à la Dreamcast un Doom-like offrant aux joueurs un solide mode solo. Avec Soldier of Fortune c'est désormais chose faite... John Mullins, le personnage que vous incarnez durant toute la partie, est un ancien du Vietnam. Décoré de la médaille américaine Purple Heart à trois reprises, Mullins est maintenant mercenaire pour le gouvernement des États-Unis. Il effectue différentes missions pour un groupe antiterroriste, The Shop, qui le mènent ainsi aux quatre coins du monde.

Nucléaires !

La mission proposée aujourd'hui est des plus dangereuses. Un terroriste a dérobé plusieurs têtes nucléaires et menace de tout faire péter. Les boules ! Votre rôle est simple: retrouver les armes volées, éliminer le leader du groupe et ses acolytes. Des bas-fonds de New York à la chaleur de l'Irak, en passant par la moiteur de l'Afrique et la jungle de néons de Hongkong, pas moins de trente et une missions sont proposés dans le jeu. De quoi voir du pays et descendre des centaines d'ennemis.

À table !

Là où Quake III Arena devenait un peu gore, Soldier of Fortune dépasse l'entendement. Grâce au

système de visée, on ne tire plus n'importe où pour se débarrasser de ses adversaires, on le fait maintenant avec tact et précision. La tête, le cou, les bras, le ventre, les parties basses et les jambes (alouette...) sont désormais des zones sensibles. En fonction de l'endroit où vous tirez, l'ennemi se tiendra la partie du corps touchée. Il peut également perdre un membre: un bras, une jambe, la tête ou tout à la fois si on est vraiment sadique. Bien entendu, chaque fusillade s'accompagne d'un bain de sang terrifiant: ça gicle contre les murs, ça coule à flots et ça dégouline sur le sol. Amateurs de steak tartare, à table !

À mort !

Graphiquement, Soldier of Fortune est réussi et a parfaitement supporté le passage du PC à la Dreamcast. Les textures sont colorées, détaillées, même si une fois de plus dans un jeu de ce genre, on passe d'un extrême à un autre. Il arrive en effet que la modélisation de certains décors ne soit pas une totale réussite. Attention aussi aux ralentissements: quand les adversaires sont nombreux et qu'ils font feu sur vous simultanément, les animations ont une fâcheuse tendance à saccader à mort ! Mais rasurez-vous, pas de quoi gâcher votre plaisir de jouer. ■

L'arme à micro-ondes est idéale pour griller tout ce qui bouge à l'écran. Attention, les munitions sont rares.



SALE TÊTE !

La tête d'un terroriste ne vous revient pas ? Aucun problème : décapitez-le ! Grâce à la localisation des tirs, vous pouvez ainsi démembrer n'importe quel adversaire !



Un barbu à lunettes, c'était à la mode dans les années soixante-dix. Mais nous sommes en 2001...



... et la mode a changé. Désormais, vive le barbu sans tête et sans lunettes.



oui!

Niiico

Soldier of Fortune m'a procuré autant de plaisir sur Dreamcast qu'il l'avait fait sur PC, il y a quelques mois. Bien évidemment, les graphismes ne sont pas aussi fins, mais la Dreamcast s'en sort haut la main. Seuls reproches : les temps de chargement excessivement longs et nombreux, la durée de vie un peu courte et l'intelligence artificielle des ennemis qui est très faible. Un dernier conseil : jouez plutôt avec la souris et le clavier pour plus de confort.

Gaffe au brouillard sibérien : les ennemis apparaissent au dernier moment.



Le crime paie-t-il ?

Le lance-roquettes est l'arme idéale pour abattre plusieurs adversaires d'un seul coup. Attention aux projections...



Les couteaux restent plantés sur les terroristes. Une fois votre adversaire éliminé, n'oubliez pas de les récupérer.



ah oui!

AHL

Je ne peux que recommander Soldier of Fortune à tous les maniaques de la gâchette. Après l'avoir terminé sur PC, c'est avec plaisir que j'y suis revenu sur Dreamcast. Voilà un jeu aussi bourrin que gore, tout ce que j'aime ! On voyage beaucoup et, surtout, on biaste comme un malade. Attention toutefois à ne pas faire trop de bavures sur les civils dans le feu de l'action. La réalisation est soignée et la jouabilité excellente, particulièrement lorsque l'on utilise le clavier et la souris de la DC. Ne ratez pas le meilleur Doom-like de la Dreamcast !

SOLDIER OF FORTUNE

les plus

- les textes en français
- le jeu au clavier et souris
- la variété des décors

les moins

- les temps de chargement
- le jeu à la manette
- l'action un peu répétitive

intérêt

89%

Un Doom-like bien réalisé. Décors variés, armes nombreuses mais prise en main délicate : préférez le clavier et la souris. Pas de mode multijoueur.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : RAVEN
- Éditeur : UBI SOFT
- DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



LE MONDE DES

Voici la toute dernière mouture du Monde des Bleus. Cette nouvelle version arrive sur PlayStation 2. La précédente sur PlayStation, n'avait pas su capter l'intérêt des vrais spécialistes du genre. La faute à une jouabilité plus qu'approximative et à des graphismes trop légers. Le Monde des Bleus 2002 a donc pour mission de faire taire les détracteurs et donner à la PS2 ces lettres de noblesses. La licence officielle de l'équipe de France permet d'assister aux exploits des champions du monde dans l'introduction du jeu. Ensuite, on accède au menu de sélection et aux diverses options. Outre le traditionnel match amical, vous participerez aux plus grandes compétitions qui opposent les équipes nationales du monde entier, ou bien encore vous évoluerez dans les grands championnats en ayant au préalable choisi un club parmi les deux premières divisions des nations les plus représentatives du football de haut niveau. Grâce à la licence FIF pro, on retrouve les véritables patronymes des Joueurs. Le jeu fait également la part belle aux équipes spéciales et aux formations customisées, que vous pourrez entièrement paramétrer. L'ensemble des caractéristiques physiques et techniques est accessible pour modifier un joueur existant ou élaborer une formation inédite.

Comme à la télé

De très nombreuses options stratégiques vous permettront de placer vos joueurs comme bon vous semble sur le terrain. À noter que la possibilité d'évoluer dans les plus beaux stades apporte un confort visuel non négligeable. Une fois l'ensemble des stratégies et tactique élaboré, le terrain vous attend. Les commandes sont assez intuitives, mais l'on prend vite conscience des limites du Monde des Bleus 2002. Même si l'ensemble des gestes tech-

niques est présent, il est très délicat d'évoluer librement sur le terrain. Les réactions et l'inertie des participants manquent de réalisme et ne permettent pas aux joueurs de s'immerger complètement dans cette simulation. La gestion des centres est assez judicieuse et la possibilité d'ajouter des effets dans le ballon est un plus indéniable, mais l'aspect systématique de l'ensemble des mouvements des joueurs sur le terrain gâche un peu le plaisir. En cours de match, des ralentis et des petites séquences de qualité viennent agrémente les temps morts. Par ailleurs, beaucoup de petits détails viennent attester du travail fourni par les développeurs. ■



Caméra fixe

C'est Roberto Carlos qui frappe tous les coups francs pour le Real de Madrid. Un maître artificier!

Thierry Henry est un grand dribbleur. Les défenseurs ont pris un tour de rein.



Caméra fixe



Un bon contrôle de balle est primordial pour la suite de l'action.

Le foot de A comme Anelka à Z comme Zidane



oui, mais...

Toxic

Pour ce nouveau volet du Monde des Bleus, les développeurs de Team Soho ont revu leur copie. Les graphismes sont agréables et détaillés et la jouabilité est plus intuitive. Il n'en reste pas moins que le jeu manque un peu de précision et ne propose pas véritablement d'actions dignes de ce nom. Il est possible de réaliser des gestes et phases offensives de qualité, mais le plus souvent il faut se contenter des actions systématiques que propose une maniabilité trop légère. Mais c'est toujours un plaisir que de retrouver les champions du monde dans un jeu vidéo.



Caméra fixe

Les tackles sont parfois sans pitié pour l'attaquant.

BLEUS 2002

ÇA C'EST FOOTBALL!

Zidane est sans conteste le meilleur joueur du monde (que ceux qui n'en sont pas convaincus regardent de nouveau l'ensemble des matchs de l'équipe de France et de la Juve). Voici l'une des actions d'éclat du meneur de jeu aux pieds magiques.



Les angles de vue peuvent être déroutants. Et pan dans la lunette!



Le graphisme est parfois étonnant. On reconnaît bien les joueurs.



Son dribble ouvre la voie du but à notre cher numéro 10.



La frappe de balle est puissante, et le corps traverse bien la balle.



Le gardien est battu. C'est la lucarne!



Les têtes sont parfois molles. L'attaquant saute plus haut que tout le monde.



David Trezeguet cadre toutes ses frappes. Un régal d'attaquant.



mouais...

Zano

Ce nouveau volet du Monde des Bleus ne marquera pas l'Histoire du foot sur console. Moins intéressant qu'un ISS, moins fun qu'un Fifa, heureusement qu'il possède une bonne licence... Bon, n'exagérons pas, il est quand même possible de se faire plaisir avec et de réaliser de belles actions offensives et défensives. Mais développer un jeu varié s'avère relativement difficile. Dommage, car l'ensemble visuel est particulièrement clean et agréable, même si certains gestes ne semblent pas très réalistes.

LE MONDE DES BLEUS 2002

les plus

- la finesse du graphisme
- les champions du monde
- les plus grandes équipes

les moins

- la jouabilité très limitée
- les modes de jeu très classiques

intérêt

87%

Les fans de l'équipe de France retrouveront leurs héros, le Monde des Bleus propose quelques bons moments de sport.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : TEAM SOHO
- Éditeur : SONY
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



AGE OF EMPIRES 2

DE L'OR POUR LES BRAVES!

La richesse des lieux qui vous entourent est à exploiter, et pour cela il y a bien des manières. Voir vos unités s'affairer pour vous est un spectacle plutôt agréable, quelques exemples...



Si les animaux sont tués par vos unités militaires, leur viande ne pourra être exploitée.



Deux moyens de récolter de l'or: les gisements de minerai et la récolte des reliques par vos unités ecclésiastiques. Comme dans la réalité de l'époque, les reliques sont un bon moyen pour le clergé de s'enrichir sur le dos des gueux.



Les paysans se feront chasseurs et dépeceront les bêtes pour apporter leur viande au moulin ou au forum le plus proche.

Age of Empires 2 - Age of Kings est un soft de stratégie en temps réel à part, une référence sur PC qui risque aussi de le devenir sur PS2. Son originalité, c'est qu'il permet d'évoluer dans différentes époques. Ainsi, on commence à l'âge sombre et, à force de récolter les ressources nécessaires et de construire des bâtiments appropriés, on finit par passer à l'âge féodal... Bien sûr, chaque période historique vous amène à faire évoluer vos unités et vos constructions.

L'aventure de l'évolution

L'environnement du jeu (forêts, lacs, montagne) est très riche et se veut réaliste. Il va falloir en tirer parti. Pour cela, le rôle des paysans est crucial. Créés via le forum pour cinquante unités de nourriture, ces derniers sont capables d'effectuer toutes sortes de tâches: exploiter les champs, les fruits et les animaux sauvages, construire et réparer des bâtiments ou des véhicules de guerre, etc. Mineurs, bucherons ou agriculteurs, les ouvriers sont donc in-dis-pen-sa-bles. Leurs activités vont vous permettre de récolter du bois, de la nourriture, de la pierre et de l'or. Et plus on dispose de matières premières, plus on évolue. Ainsi, la construction d'une université donne accès à la chimie, puis à la balistique, etc. De même que vos paysans évoluent, gagnant jusqu'à 50 % de capacité pour le ramassage de la nourriture et pouvant même se battre, tous les bâtiments sont importants et possèdent des possibilités d'évolution.

Un jeu subtil

Si cette conversion du PC à la PS2 est plutôt moyenne - l'affichage en 640/480 et l'interface de jeu chargée laissent vraiment peu de place pour voir la carte et ça ralentit lors des gros déplacements de troupes -, le mode multijoueur et les campagnes historiques très intéressantes en solo pallient largement ces quelques défauts. Bref, AOE2 est bien davantage qu'un simple jeu de stratégie en temps réel; ses subtilités s'avèrent nombreuses et vous ne vous lasserez pas de les découvrir. ■

Un classique de



Vue sur un village franc dans la fleur de l'âge. L'université permet d'accéder à la chimie, qui elle-même débouche sur l'utilisation des armes à feu.



Les canonniers doivent être placés à l'arrière du champ de bataille. Disposant d'une bonne puissance de feu, ils manquent en revanche de résistance.

L'ART DE LA GUERRE

Il existe plusieurs modes de jeu dans AOE2 : régicide, match à mort, et campagnes historiques plutôt passionnantes. Bref, il sera difficile de se lasser tant les possibilités de renouvellement sont importantes...



Construire une merveille et la tenir vous permet d'emporter la victoire sans vous fatiguer. Une bonne raison de surveiller aussi l'évolution ennemie.



La campagne de Jeanne d'Arc vous réserve bien des surprises...



Le régicide est un mode amusant. Il faut tuer le roi en garnison dans le château ennemi. Ici, le souverain adverse va passer un sale quart d'heure.



Si vous êtes tenté par les jeux de stratégie en temps réel, Age of Empires est un bon choix car il s'agit d'un must du genre. Mais attention ! Les débutants devront s'accrocher car le niveau de difficulté est assez élevé. Si l'on parvient assez rapidement à maîtriser la gestion des ressources et des constructions, il faut en revanche faire preuve de beaucoup de rigueur dans le commandement des troupes pour éviter de cuisantes défaites. La réalisation est de qualité, même si l'on peut regretter que l'écran de jeu ne montre qu'une petite partie du terrain. La clé du succès repose sur une bonne stratégie et une grande rapidité de réaction. Age of Empires 2 est un excellent jeu, qui bénéficie, de surcroît, d'une bonne durée de vie.

la stratégie temps réel



oui, mais...

Switch

Age of Empires 2 est un jeu passionnant, qui possède en plus des vertus culturelles puisque les campagnes sont basées sur des faits historiques. Graphiquement, le rendu est plutôt sympa, même si l'affichage se limite au 640/480, la définition de la PS2. On détecte toutefois quelques problèmes d'animation (le jeu a tendance à ralentir) et l'on ne retrouve pas les dialogues présents sur la version PC, ni la possibilité de jouer en équipe. Cette version n'est donc pas identique à celle de la version PC, ni exempte de défauts, mais elle reste quand même une référence et un must have sur PlayStation 2.



La conscription est à développer via votre fort. Elle permet à vos unités militaires d'être disponibles plus rapidement.

les plus

- apprendre en s'amusant
- assez fidèle à la version PC

les moins

- la population limitée à 100
- ça rame (sur la pré-version)

intérêt

87%

Age of Empires 2 est un excellent jeu de stratégie en temps réel, un must du genre. Et les fans de la PS2 peuvent enfin y goûter.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EMPIRE
- Editeur : KONAMI
- STRATÉGIE TEMPS RÉEL
- 1-2 JOUEURS (LINK)
- Difficulté : IMPORTANTE



DAVE MIRRA 2

FREESTYLE BMX



Le replay est le moyen de disséquer la technique des fous du guidon.



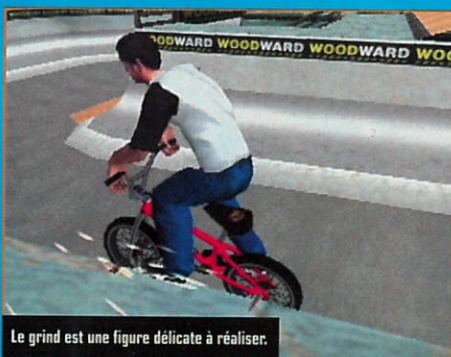
Le freeride vous permet de réaliser des figures d'anthologie.



Le mode proquest vous oblige à des exploits sans commune mesure. À vous le titre suprême.



Slim Jim fait le régal des parties en mode multijoueur.



Le grind est une figure délicate à réaliser.

La PlayStation 2 accueille la nouvelle version de Dave Mirra Freestyle BMX et les connaisseurs ne peuvent que s'en réjouir. La précédente version sur PlayStation avait su, en son temps, régaler les grinders grâce à une jouabilité et un fun bien sentis. L'introduction de ce nouveau Dave Mirra met immédiatement le joueur dans l'ambiance festive du vélo d'acrobatie. Les images des exploits de Dave en mettent plein la vue. Ce type est un véritable allumé de la rampe. Ensuite, vous pouvez sélectionner le mode proquest, qui demande une maîtrise particulière des deux-roues bondissants.

Pour les stylistes

Vous allez devoir réaliser une série de figures dans un décor prédéterminé. Une fois choisi un concurrent parmi la crème du vélo mondial, vous devrez vous lancer à l'assaut des bosses et autres rampes qui vous ouvrent les portes des niveaux supérieurs et des nouveaux décors. Le mode session vous impose trois minutes de compétition, au cours desquelles il faut réaliser un

maximum de figures toutes plus spectaculaires les unes que les autres. Lancez-vous donc à l'attaque des rampes et consultez la liste des figures disponibles à tout moment dans le menu pause pour accumuler les points et les bonus. Au terme des trois minutes fatidiques, un classement vient sanctionner vos performances. Selon vos exploits, vous pourrez accéder à de nouveaux décors et de nouvelles bécans rutilantes et plus performantes. Le mode freeride permet de vous entraîner et de laisser libre cours à votre inspiration sur les pistes de votre choix. Ce qui est le bienvenu, car il faut réussir les figures les plus compliquées pour espérer finir bien classé en mode proquest. Un mode multijoueur permet à deux joueurs de se lancer des défis dans une série de petites compétitions qui possèdent chacune leurs spécificités; les courses se déroulant l'une après l'autre. Vous pourrez aussi accéder à quelques bonus agréables comme des petits films et autres photos grâce au menu particulier qui donne accès à ces récompenses. ■



oui, mais...

Toxic

Dave Mirra 2 Freestyle BMX n'est pas un beau jeu: les couleurs et l'ensemble des détails ne font pas honneur aux capacités de la console de Sony. Cela dit, il est possible de réaliser de belles figures et de bien s'amuser en compagnie des cyclistes les plus casse-cou de l'univers. Les commandes sont bien étudiées pour faciliter la prise en main et la réalisation d'exploits sur les bosses des circuits proposés. Les modes de jeu s'essouffent un peu et le 2 joueurs ne suffit pas vraiment à légitimer le prix du soft. Un petit jeu sans grand relief.

A en perdre les pédales

DAVE MIRRA 2 freestyle bmx 2

les plus

- toutes les figures du genre
- la bande sonore
- Dave Mirra

les moins

- la sécheresse de la réalisation
- les modes de jeu limités

intérêt

81%

Les mordus de bécane prendront du plaisir à relever les défis, mais rien de vraiment nouveau ne pourra convertir les détracteurs de ce type de simulation.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : Z-AXIS
- Éditeur : ACCLAIM
- VELO ACROBATIQUE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



SPIDERMAN

LA MENACE DE MYSTERIO



La disco cache bien des secrets. Fouillez partout!

Après la DC, la PS, la GBC, c'est au tour de la GBA d'avoir sa version de Spiderman. Le but du jeu, ici, est sensiblement le même que sur les autres machines : sauter de toit en toit, lancer sa toile sur les ennemis, sauver des otages de temps à autre, bref, la routine pour un super-héros... Le jeu est réalisé tout en 2D et, comme dans la majorité des titres de la GBA, l'action se déroule aussi bien horizontalement que verticalement. Les niveaux sont plutôt vastes et fourmillent d'ennemis en tout genre qui pourront parer vos attaques en se baissant, par exemple, pour esquiver un jet de toile.

L'arachnide n'est pas un insecte!

Spidey possède deux attaques de toile : la première attaque ses ennemis, la seconde les frappe. Bien sûr la toile n'est pas inépuisable, et il faudra chercher dans les stages pour en récupérer. En fouillant, on

trouvera souvent l'armure verte, qui protège l'araignée d'une façon très efficace, et également des vies supplémentaires. Ajoutons que les petits secrets à découvrir sont plutôt nombreux dans chaque niveau. D'une manière générale, le jeu possède un léger côté « aventure » : on suit le scénario via des images issues du comics book, et on choisit son stage à partir d'une carte, qui s'agrandit à mesure que l'on avance. Un système de mot de passe est disponible pour reprendre sa partie où on l'avait laissée, mais on aurait quand même préféré une sauvegarde utilisant les piles au lithium. Pour conclure, jouer à Spiderman sur Game Boy Advance est une bonne expérience : une action beat'em up assez classique, animée avec rapidité, dans un univers graphique fin et détaillé. La maniabilité est très confortable et plutôt précise, ce qui accentue encore le plaisir de jeu. X-Men devrait être à peu près de la même facture, du moins on l'espère. ■



Cette adaptation de Spiderman est vraiment réussie. La GBA a des capacités hallucinantes pour tout ce qui touche à la 2D, et Spiderman en est la preuve. Le personnage se meut comme un véritable arachnide : souplesse et rapidité. La jouabilité est à la hauteur, c'est-à-dire sans faille, et permet des combats équitables contre des adversaires aux techniques variées. Les pages du comics sont désormais digitalisées, et la finesse de l'affichage les rend agréables et lisibles. Bonne maniabilité, réalisation soignée, intrigue intéressante, ennemis variés... Une chose est sûre, peu de jeux peuvent prétendre rivaliser avec ce Spiderman à l'heure actuelle.

SPIDERMAN

les plus

- la finesse des graphismes
- la souplesse de l'animation
- l'action soutenue

les moins

- pas vraiment de points négatifs

intérêt

90%

Le meilleur jeu d'action de la GBA : graphismes fins et détaillés, animation rapide et fluide. Variété, jouabilité, ce Spiderman est vraiment une petite réussite.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : VICARIOUS
- Éditeur : ACTIVISION
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



Parviendrez-vous à battre le Scorpion?

On se fait une toile?



Un des boss (assez facile d'ailleurs) consiste en une grosse roue. Évitez ses tirs, et le tour est joué!



La Green Armor vous protège vraiment bien. On en trouve dans presque tous les stages.



PAPER MARIO

MAGIE... MAGIE...

Et vos idées ont du génie ! Grâce aux esprits étoiles, Mario devient un vrai magicien. Voici un pot pourri de quelques-unes de ses prouesses.



À la fin de chaque chapitre, vos points étoiles augmentent et vous disposez de pouvoirs supplémentaires.



Une pluie d'étoiles, pas vraiment apocalyptique !



La mélodie du bonheur ?



La salle de jeu de Toadville permet de faire fortune la preuve !

Tout va bien dans le petit monde de Mario. Les habitants de Toadville et de ses environs vivent dans un univers de rêve grâce aux pouvoirs des sept esprits étoile et de leurs baguettes magiques qui exaucent tous les vœux des vertueux. Hélas, Bowser, l'infâme idiot, saute sur l'occasion pour s'emparer de ladite baguette et capturer Peach, l'adorable princesse. Comment ne pas réussir à vaincre enfin Mario avec la princesse capturée et la fameuse baguette ? L'immonde tortue géante a dû oublier à quel point l'esprit de solidarité de ce petit monde est grand et comme Mario y est respecté.

Mario RPG 2 ?

Bref, nous voilà partis dans une aventure structurée comme un RPG, avec tous les aspects relatifs à l'univers du plombier et à ceux des jeux de rôles. Évidemment, le jeu semble un peu simple et rébarbatif au début, mais très vite, Mario fait des rencontres, explore de nouveaux lieux

riches en surprises et découvre les subtilités des combats au tour par tour... Une fois le premier membre de l'équipe rencontré, les combats se pimentent un peu. Goombario peut donner un coup de tête et également indiquer les points de cœur des méchants. En tout, sept compagnons se joindront à Mario : poison, Koopa, fantôme... tous ont une importance dans l'environnement du jeu et lors des combats. Ils permettent par exemple, d'atteindre des endroits secrets contenant souvent des badges ou des morceaux d'étoiles. Les badges sont eux aussi très importants, et une fois qu'on maîtrise bien leur gestion, il est quasiment impossible d'échouer dans la quête. Ils font office d'équipement, et enrichissent donc les caractéristiques défensives ou offensives du perso.

Cruel dilemme

Les points de force permettent d'utiliser ces badges, mais il faudra bien sûr avoir en plus beaucoup de

points bonus pour pouvoir les équiper. On est parfois confronté à un cruel dilemme lors d'un passage au niveau supérieur : point de force ou point bonus ? Les points de cœur sont moins importants, car ils peuvent être compensés par l'effet de certains badges. Bref, les badges doivent être gérés comme les materias dans FFVII. Certains auront des aspects très sympathiques pour la quête, comme fuir et gagner quand même des points d'expérience, ou encore être remboursé d'un objet utilisé lors d'un combat...

Les magies à proprement parler proviennent des esprits étoiles que vous avez libérés, leurs effets sont classiques : régénération, attaque générale, etc. Elles sont vôtres dès la fin du premier donjon ; dès lors vous pourrez méditer pour accumuler l'énergie étoile et vous régénérer. Voilà ! Une fois tous les éléments en main, il ne reste plus qu'à sauver la princesse et les esprits étoiles. Bon courage ! ■

Tout va bien !





Pour 50 pièces, cette sorcière du camp Sec-Sec intervient dans vos combats, et augmente aléatoirement votre puissance.



Le boss Tubba Bubba s'en prend plein la tête. Diminué de taille par un rapetissement, il se prend ensuite un coup de marteau qui diminue sa défense par deux.

1, 2, 3, JUMP!

Le manoir cache bien des mystères...



Moi qui ne suis pas un grand spécialiste des RPG, je me suis bien régalé avec ce Paper Mario. L'aventure est bien longue et surtout très riche. Le principe d'active battle est lui aussi parfaitement réussi. Ainsi, il est possible d'avoir l'avantage ou non dans un combat en anticipant l'attaque de l'ennemi, mais aussi de participer de façon active aux combats. Ainsi, on réussit plus ou moins à parer ou à attaquer en fonction du timing. Le monde que l'on parcourt regorge de secrets, et plus vous avancerez dans la quête, plus vous en découvrirez.

L'UNION FAIT LA FORCE

Les petits persos qui vous accompagnent sont pleins de ressources...



Fantômette peut déclencher une série de baffes dévastatrice.



Bombinette, une fois passée en niveau super, déclenche une attaque générale qui fait très mal... Boum!



Troopa concentre ses forces et lance une toupee qui étourdit les adversaires pour deux ou trois rounds.



La danse des fantômes. Serez-vous retrouver le vinyle des musiques de Nintendo.



Comme lors du test import, je me suis bien marré avec ce Mario Paper. Hormis son visuel très sympa et original, le jeu propose également une bonne aventure et un système de combat intéressant. Bien qu'un peu simplistes au début, ces derniers permettent au fil du jeu de mettre en place de bonnes petites tactiques, à condition d'avoir un bon timing... Bref, n'hésitez pas à sortir votre N64 du placard, ce jeu vaut le détour!



les plus

- idéal quand on n'a jamais joué à un RPG
- la touche Nintendo

les moins

- le jeu n'est pas gratuit!

intérêt

92%

Sous ses airs de jeu pour les tout petits, cette aventure cache bien des secrets et des subtilités. La référence sur N64, quand on aime Mario ou/et les RPG.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : INTELLIGENT S.
- Éditeur : NINTENDO
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

TWISTED METAL BLACK

Certains éléments du décor peuvent être détruits, quelques-uns d'entre eux cachent des armes...

À tout casser !

Les collisions sont fréquentes, mais certains véhicules y résistent mieux que d'autres.

Les missiles à tête guidée sont particulièrement efficaces.

Les explosions ont été travaillées et s'avèrent réalistes.

Difficile de surveiller tous les côtés en même temps.

oui, mais...

Zano

Sans être un grand fan du genre, je dois reconnaître que ce Twisted Metal Black peut plaire aux fans de jeux violents et malsains. La qualité de sa réalisation est indéniable : visuel fin et soigné, effets remarquables... Mais l'ensemble est vraiment trop sombre, et les niveaux se suivent et se ressemblent exagérément. De plus, le jeu n'apporte rien de nouveau au genre. Bref, un titre « sympa », mais pas obligatoire.

Vous connaissez sûrement la série des Twisted Metal, la PSone en a accueilli quatre volets, il y a maintenant un bon bout de temps. Ces titres proposaient de se livrer à de bonnes séances de blaste au volant de caisses déli-rantes. Il nous revient sur PS2, et s'annonce tout aussi brutal et malsain. Le principe ne change pas, on pilote un véhicule blindé possédant un arsenal conséquent, et on affronte d'autres caisses dans de grandes arènes. Évidemment, il ne doit en rester qu'un, et tous les moyens sont bons pour arriver à ses fins. Les arènes où se déroulent ces runs sont assez vastes et particulièrement sombres, et ne se différencient pas trop les unes des autres. Sinistres et dévastées par on ne se sait quoi, il est relativement difficile de s'y repérer. De

nombreux items y sont dispersés, et il est donc nécessaire d'arpenter chaque zone pour équiper ou réparer sa machine.

Tête chercheuse

Pour détruire les adversaires, on dispose de missiles à tête chercheuse, de bombes, et d'un tas d'autres armes étranges, mais toutes plus dévastatrices les unes que les autres. Chaque véhicule possède aussi une arme spéciale. En l'acti-vant, on peut s'acharner efficacement sur un concurrent. Mais bon, il ne faut pas se leurrer, survivre est très dur et demande une bonne connaissance de la zone et de son véhicule. Sur le plan de la réalisation, ce Twisted Metal Black est assez réussi, mais manque cruellement de couleurs. Si la modélisation des véhicules est bonne, et si les missiles occasionnent de belles explosions et de beaux effets, les combats sont souvent confus et délicats à mener. Vous l'aurez compris, ce nouveau volet n'est pas très exaltant, bien qu'il soit mieux réalisé que les précédents. ■

twisted metal BLACK

les plus

- le visuel très clean
- les explosions soignées
- l'ambiance générale

les moins

- les décors trop sombres
- la jouabilité délicate
- certains niveaux difficiles

intérêt

85%

Ce Twisted Metal est sympa mais pas exceptionnel. Son ambiance et la qualité de sa réalisation plairont quand même aux adeptes du genre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : INCOGNITO
- Éditeur : SONY
- CAR-COMBAT
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

addon

Vos nouveaux loisirs!

JOUER
MOINS CHER!

JEUX VIDÉO • DVD • NEUF ET D'OCCASION • IMBATTABLE!



Bon d'achat de
50F 7,62€
pour conditions



Bon d'achat de
50F 7,62€
pour conditions

*Pour tout achat du jeu **Le Monde des Bleus 2002 (PS2)** ou **Herdy Gerdy (PS2)**, Addon vous offre un bon d'achat d'une valeur de **50 F** à valoir sur un jeu d'occasion supérieur ou égal à 99 F.

Selon disponibilité des stocks. Date de l'opération du 01/10/2001 au 30/10/2001. Date d'utilisation du bon d'achat offert : jusqu'au 31/10/2001. Dans les points de vente participant à l'opération.

SÉLECTION
ADDON



Oracle of seasons



Oracle of ages



Pokémon stadium 2



Red Faction



Soul Reaver 2



Giants Citizen Kabuto

addon

Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100
Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BORDEAUX
203-205, rue
Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

BALARUC
Cire Cial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

**OSNY-
PONTOISE**
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

**ROUEN-
TOURVILLE**
Ctre Cial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
42000 Saint-Étienne
Tél. : 04 77 21 39 69

TOULOUSE
32, rue des Loïs
Tél. : 05 61 12 12 99

11, rue des Loïs
Tél. : 05 61 12 33 34
Cire Cial Auchan
Tél. : 05 61 61 54 00
31000 Toulouse

TOURS
6, av. Grammont
37000 Tours
Tél. : 02 47 75 50 01



DES COMPÉTENCES MULTIPLES

Les différents persos sont complémentaires. Il n'y a pas de maillon faible et c'est tant mieux, car il serait impossible de progresser dans l'aventure sans l'un d'eux. Amber, le robot, peut franchir des zones dangereuses pour ouvrir la voie à ses coéquipiers, Mikono est un as de l'informatique, et André et son tournevis magique réparent en un clin d'œil tous les systèmes électroniques qui ont péti les plombs. Enfin, Carter, s'il ne semble pas très doué parfois, a l'étoffe d'un meneur et sait activer bon nombre d'interrupteurs.



Seul le robot peut s'aventurer dans ces zones. Les autres y meurent immédiatement.



Cet interrupteur est grillé. Si vous vous montrez habile, André le réparera.



En se connectant à cet ordinateur, Mikono peut déverrouiller des serrures et visionner les caméras de surveillance.

PROJECT EDEN

Voici enfin le Project Eden d'Eidos développé par Core. Doté d'un scénario plutôt bien ficelé, le jeu nous place dans le futur, sur une Terre hyper industrialisée et surpeuplée. On y dirige une escouade de policiers de choc, qui va devoir régler un problème apparemment anodin dans une usine de bouffe pas rassurante. Ce quatuor justicier des temps modernes est composé d'une sorte de droïde, d'une jolie nana douée en informatique, d'un caïd en électronique, et d'un meneur plutôt musclé. En arrivant sur les lieux, ils vont se rendre compte que le problème est de taille et vont devoir mettre toutes leurs compétences en œuvre pour régler la situation. L'immeuble est, en fait, infesté de terroristes en tout genre, d'animaux génétiquement modifiés, de pièges et de plein d'autres surprises. Bref, un menu plutôt appétissant, mais une ambiance qui coupe légèrement l'appétit...

Une série de casse-tête

En quelques minutes de jeu, on se rend compte que l'action n'est pas aussi omniprésente qu'on l'attendait. En fait, l'équipe de super flics se trouve confrontée à une multitude de petites énigmes qui s'enchaînent et demandent au joueur un brin de cogite et une utilisation astucieuse des persos et de leur équipement. En effet, outre leurs guns respectifs, les quatre héros vont récolter au fil de l'aventure des gadgets très utiles. Par exemple, le rover est un petit engin roulant, téléguidé, qui peut se faufiler dans les conduits étroits et actionner divers interrupteurs. Idem pour le drôme qui, lui, vole et peut pirater de petits systèmes électroniques. La fille vous servira à dompter les systèmes informatiques recalitrants plutôt fréquents dans ce bâtiment, tandis que le robot - insensible au feu et au gaz - s'avère idéal pour aller là où aucun humain normalement constitué ne peut survivre.

Presque facile à jouer

Étonnamment, diriger le quatuor et exécuter les diverses actions des

persos n'est pas aussi compliqué qu'il y paraît. Certes, cela nécessite un long temps d'adaptation et même un certain flegme, mais l'ensemble est relativement jouable. Seules les phases de shoot auraient pu être plus simples et plus intuitives mais, ne soyons pas mesquin, celui qui possède deux doigts de plus à la main droite s'en sortira très bien... Sur le plan visuel, l'ensemble est assez réussi et agréable, même si les persos manquent un peu d'expression. Soulignons quand même les bonnes voix en français qui compensent les sous-titres souvent illisibles. Terminons par le plus gros défaut du titre, son animation: quelquefois, ça rame vraiment! En clair, le jeu est relativement sympa et plonge bien le joueur dans l'aventure, même si les petites énigmes systématiques cassent un peu le rythme. Il faut avancer longtemps avant que ça ne commence à blaster, ce qui décevra peut-être quelques amoureux de la gâchette. Mais ils se consolent avec le mode arène qui peut se jouer à quatre. ■



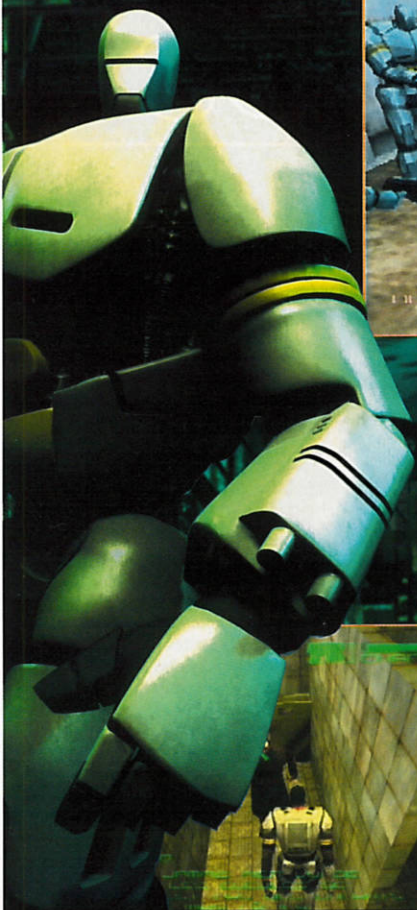
Pour pénétrer dans cet ascenseur, il faut faire sauter la trappe d'une rafale bien placée.



La camera est entièrement manuelle. Le viseur indique où regarde le perso.



La viande n'aura plus jamais le même goût



Lors des phases de blaste, tous vos coéquipiers sont autonomes.



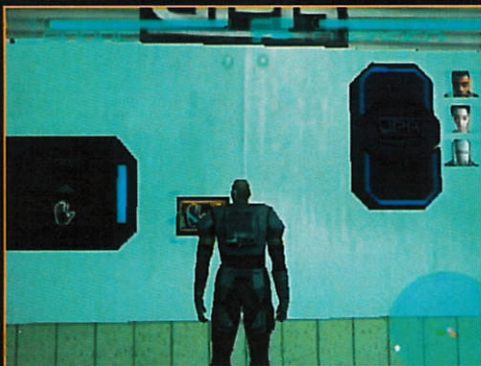
Pas de game over dans Project Eden. Quand un perso meurt, il est régénéré à la borne la plus proche.



Les séquences de dialogues sont fréquentes et fournissent des indices importants sur le prochain objectif.



Deux ordres peuvent être donnés à la troupe: « Suivez-moi! » ou « Halte! ».



On doit recharger ses batteries assez souvent à des petites bornes de ce type.

oui, mais... Zano

Le concept de Project Eden est excellent, et diriger quatre persos offre des possibilités stratégiques très intéressantes. L'univers est réussi et adapté au genre, et le travail graphique et sonore s'avère très satisfaisant. Seule l'animation parfois catastrophique déçoit vraiment. Bon, cela vient peut-être de l'aspect non-définitif de la version que nous avons eue pour le test, mais méfiance... Quoi qu'il en soit, on s'amuse beaucoup avec ce Project Eden, mais sans jamais prendre un pied total. Plus de blaste, plus de rythme auraient été agréables.

oui mais... Kael

Project Eden dispose d'un scénario assez accrocheur. De plus, la jouabilité a été parfaitement étudiée pour procurer un maximum de plaisir aux joueurs. Il existe une véritable interactivité entre les quatre personnages – chacun ayant une tâche bien précise à accomplir –, qui oblige donc à jongler et à les séparer. La réflexion devient donc un des éléments important dans ce titre. Par contre, les scènes d'action restent beaucoup trop rares. Elles interviennent seulement pour casser le rythme pris grâce aux nombreuses petites énigmes à résoudre.



les plus

- diriger une équipe
- des énigmes bien pensées
- l'ambiance

les moins

- Une maniabilité complexe
- l'animation peu fluide
- le manque d'action

intérêt 89%

Un bon jeu, mais pas assez varié ni rythmé. S'il est assez joli, l'animation pose souvent des problèmes. À voir quand même...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : CORE
- Editeur : EIDOS
- ACTION / REFLEXION
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



RUNE: VIKING WARLORDS

Jeu apprécié des possesseurs de PC, Rune fait son apparition sur PlayStation 2. Cependant, force est de constater que le passage de l'univers des micro-ordinateurs à celui des consoles ne se fait pas sans douleur... une fois de plus.

Ragnar en son royaume

Vous dirigez Ragnar, un Viking chargé de défendre son royaume menacé par une horde de monstres assoiffés de sang et de chair humaine. Notre valeureux guerrier va ainsi errer à travers différents niveaux et évincer un à un les adversaires qu'il rencontre. Équipé d'une épée en début de partie, Ragnar va progressivement récupérer de nouvelles armes sur les cadavres de ses ennemis: haches, massues,

masses d'armes et épées variées seront ainsi de la partie. Plusieurs types de boucliers sont également disponibles. Qu'ils soient de bois ou d'acier, ils assurent une bonne protection contre des adversaires toujours plus agressifs.

Un héros très disco

À l'instar de Lara dans Tomb Raider, Ragnar se déplace dans un univers tout en 3D aux textures colorées. Un choix de couleurs parfois bien étranges, limite boîte de nuit des années 70! On s'attend à voir débarquer sur la piste John Travolta à tout instant de la partie - pas de chance pour moi, je ne l'ai pas aperçu une seule fois! Outre ses capacités de danseur (Ragnar pratique le Moon Walk comme personne), notre personnage est

capable de sauter, s'accrocher à des parois ou même nager en apnée durant de courtes périodes. Ragnar a également la possibilité d'utiliser ses armes en les lançant. Cette option, intéressante ma foi, se révèle même obligatoire quand il s'agit de détruire une muraille située en hauteur pour s'y agripper et poursuivre ainsi sa route. De temps à autre, des runes sont dissimulées le long des niveaux. Elles servent à remplir une jauge spéciale, qui confère à Ragnar des pouvoirs magiques pendant quelques secondes.

Exécution sommaire

Contrairement à la version PC qui proposait de solides affrontements dignes de célèbres péplums, les combats sont ici de courte durée. Sur PlayStation 2, un coup d'épée suffit à éliminer un ennemi (pas vraiment jouissif!). Les énigmes rencontrées s'avèrent, elles aussi, très limitées: on se contente d'actionner un ou plusieurs interrupteurs. Finalement, on se rend vite compte que l'on ne fait que tuer des adversaires, pousser des interrupteurs et avancer sans se poser de questions et sans rencontrer aucune résistance. À réserver aux fans du genre. ■



On peut parfois actionner les interrupteurs uniquement pour le plaisir: ici, griller un monstre en cage.



non!
Rune sur PC m'avait séduit. Rune sur PlayStation 2 ne m'a vraiment pas conquis! D'abord, la prise en main est déroutante, bien qu'on s'y habitue après quelques minutes de jeu (je vous mets quand même au défi d'évoluer sous l'eau sans vous perdre dans les commandes). Ensuite, et là le jeu devient franchement ennuyeux, les combats sont aussi brefs que répétitifs et les énigmes consistent à actionner sans réfléchir des interrupteurs rencontrés. Bof!

Un air de Jason et les Argonautes pour cette scène de combat. La comparaison s'arrête là...



Ces adversaires en feu sont plus impressionnants que dangereux. Un coup d'épée dans le cou, et on n'en parle plus !

Certains ennemis doivent être décapités pour disparaître définitivement.

Certaines runes offrent une protection renforcée. Votre bouclier devient alors extrêmement résistant.

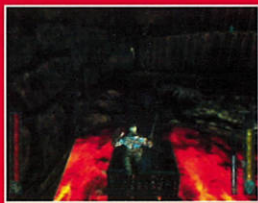
Please wait...

PIÈGES À GOGO

Si les énigmes ne posent aucun problème – on se contente d'actionner des interrupteurs pour faire apparaître un ascenseur ou ouvrir une porte –, il faut tout de même se méfier des pièges tendus. Quelques exemples...



Les ponts se mettent parfois en mouvement. Ne sautez pas n'importe quand, soyez dans les temps.



Sauter de cage en cage n'est pas facile. Le moindre écart et c'est la chute assurée dans la lave !



Attention à ces lames tranchantes qui tournent autour d'un axe ! Vos points de vies ne sont pas illimités.



Classique parmi les classiques : les flammes jaillissant des murs. Aucune difficulté pour ce genre de piège.



Rune était un bon jeu sur PC. Des énigmes et des challenges bien sentis, servis par une réalisation soignée. Cette conversion console est particulièrement décevante : la réalisation est limitée et tout ce qui faisait le charme du titre PC a disparu. Les sauvegardes en fin de niveau s'avèrent vite exaspérantes tant les passages de plates-formes nécessitent plusieurs essais. La jouabilité est douteuse et les situations extrêmes et tendues ont disparu de cette version. À l'arrivée, ce Rune n'a guère d'intérêt tant le jeu est devenu aseptisé.

RUNE

VIKING WERLÖRD

les plus

- le côté bourrin du personnage

les moins

- les couleurs des textures
- ultra répétitif
- les temps de chargement

intérêt

70%

Un jeu d'action 3D à la Tomb Raider sans grand intérêt car ultra répétitif : on avance, on actionne des interrupteurs et on tue des monstres... Triste et monotone...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : HUMAN
- Editeur : TAKE TWO
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



WARIO LAND 4

Après trois épisodes sur la Game Boy, Wario est de retour sur Game Boy Advance. Le pas en avant est considérable, et dès les premières minutes, ce nouveau volet impressionne. Outre un visuel particulièrement agréable et réussi, le nombre de mouvements de Wario et la facilité avec laquelle on le dirige étonnent. Il dispose entre autres de plusieurs attaques, plusieurs types de sauts, il nage, et vole même à certains moments... Bien sûr, il s'agit comme d'habitude d'un jeu de plates-formes, mais la diversité des obstacles à surmonter relance l'intérêt à chaque nouveau tableau.

Un Wario classique

On retrouve évidemment les phases classiques d'habileté, de saut et de vitesse, mais la taille importante des niveaux et leurs nombreux pas-

sages secrets obligent également le joueur à cogiter et à s'aventurer dans les moindres recoins. Dans chaque level, il faut récupérer quatre quarts de médaillon et une clef, nécessaire pour ouvrir l'accès au niveau suivant. Cependant, lorsque l'on ramasse la clef, un chrono apparaît et vous oblige à quitter le niveau en un temps limité: de belles montées d'adrénaline en perspective... D'autre part, on peut également récolter des rubis contenant des pièces de monnaie. Ces dernières peuvent servir à acheter des items avant d'aller affronter les boss, ou bien à participer à de mini jeux originaux. Bref, ce Wario Land 4 scotche rapidement le joueur à sa GBA. Difficile de lui trouver de gros défauts, même s'il est vrai qu'il ne possède pas le fun et le charme d'un Mario. ■



oui!

Zano

Ce Wario Land 4 me plaît vraiment. Le jeu est très riche et offre de nombreux passages intéressants: on ne se lasse quasiment jamais. De plus, la réalisation tient la route, les décors sont superbes, et l'animation sans faille. Wario bouge bien et réserve de bonnes surprises tout au long de l'aventure. Bref, je ne peux que le recommander aux amateurs du genre, même s'il faut reconnaître que certains passages s'avèrent un tantinet monotones ou légèrement prise de tête.

Il faut récupérer les quatre morceaux de cette pierre pour ouvrir le niveau suivant.



Une fois piqué par la guêpe, Wario s'envole. Une bonne occasion de découvrir ce qui se cache un peu plus haut...

L'ennemi juré de Mario s'attaque à la GBA.



Un niveau sous la pluie particulièrement vaste et difficile.



Lorsque vous avez récupéré la clef, un chrono apparaît. Il faut quitter immédiatement le niveau.



Ce boss est coriace et peut vous empoisonner. Heureusement, le remède existe...

les plus

- la réalisation excellente
- les phases variées
- le nombre de mouvements

les moins

- la difficulté de certains passages
- le manque de charme

intérêt

89%

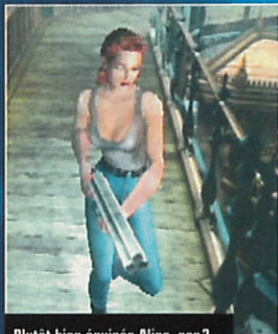
Un jeu très beau, varié, plein de bonnes idées. S'il ne possède pas le capital sympathie d'un Mario, il ravira quand même les passionnés du genre.

- Version: IMPORT
- Dialogues: -
- Textes: JAP./ANGLAIS
- Développeur: NINTENDO
- Editeur: NINTENDO
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté: PROGRESSIVE

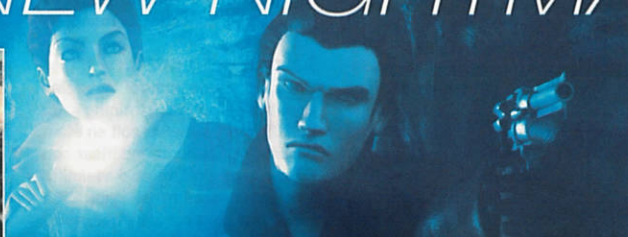




ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE



Plutôt bien équipée Aline, non ?
Je parle du gun, bien sûr...



Après les versions PSone et Dreamcast testées cet été (C+ n° 113), c'est maintenant au tour de la PS2 d'accueillir le quatrième volet des Alone in the Dark. Apparemment, le jeu est en tout point identique aux deux autres versions, et ne présente donc qu'un très faible intérêt pour celui qui a déjà goûté à l'une ou l'autre. Par contre, ceux qui ont eu le courage, ou qui ont été contraints d'attendre, ne vont pas regretter: cet ancêtre des survival-horror est toujours une petite merveille. Avec une ambiance extraordinaire, un scénario travaillé, des énigmes complexes, une action soutenue, une bonne dose de paranormal, un peu de sang... tous les ingrédients qui ont fait craquer et flipper Kael lors des tests DC et PSone sont au rendez-vous. Visuellement, cette version PS2 est

très clean, et les effets de lumière s'avèrent encore plus percutants; mais force est de constater que les persos semblent un peu moins fins que sur Dreamcast. On retrouve également un petit manque de précision dans les déplacements des héros, et viser juste est toujours un tantinet délicat. Heureusement, la double aventure parallèle et la qualité globale du titre suffiront à motiver n'importe quel adepte du survival-horror. Comme le veut le genre, l'ambiance est remarquablement malsaine, le choix des musiques et l'obscurité omniprésente y étant pour beaucoup. Bref, si vous attendiez la version PS2, ne la laissez pas filer, vous rateriez de bonnes heures de trouille dans le noir. Ajoutons pour finir que le jeu est vendu en bundle avec le DVD de Seven. Un bon film et un bon jeu! ■



Le joystick analogique gauche sert à diriger la lampe torche.

**Flippant,
captivant, surprenant...**



Les deux persos se croisent et s'aident à plusieurs moments de l'aventure.

Certains lieux sont superbes et bien glauques.



Le jeu comporte beaucoup de passages assez saignants...



oui!

Zano

Pour découvrir cet Alone, je me suis mis dans l'ambiance: dans le noir. Toute une nuit, seul à la rédac... Terrible! J'en ai presque oublié ma Kro! Les musiques et le soin porté sur les jeux d'ombre et de lumière sont remarquables et confèrent au jeu une ambiance exceptionnelle, digne d'un Resident Evil. Le scénario n'est pas en reste: la double aventure vous plonge dans le jeu immédiatement. Seul petit regret: les persos sont un peu délicats à diriger et ne visent pas très bien. Ce ne sont pas les atroces bestioles qui s'en plaindront...



les plus

- l'ambiance générale
- les effets de lumière
- le scénario

les moins

- les persos peu précis
- les combats délicats

intérêt

94%

Une ambiance fantastique, des énigmes bien prise de tête, du gore à profusion... Bref, un classique survival-horror incontournable.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : DARKWORKS
- Editeur : INFOGRAMMES
- SURVIVAL-HORROR
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



X-MEN MUTANT

SUPER!

Au fil du combat, vos trois jauges de pouvoir se remplissent. Une fois complétées, vous pouvez utiliser l'une des super attaques de votre perso. Chaque barre se gonfle indépendamment des autres en fonction des coups portés à l'adversaire.



En fonction des coups donnés, les jauges se remplissent plus ou moins rapidement.



La barre S permet de lancer les attaques les plus faibles. Mais c'est celle qui se remplit le plus rapidement.



En utilisant la jauge →, vous devrez effectuer un combo de touche. Plus il y en a, plus votre attaque est puissante.



Remplir la barre de X demande du temps, mais les pouvoirs obtenus sont la plupart du temps dévastateurs.

Un an pile après la sortie du premier volet, les X-Men reviennent pour la suite de Mutant Academy. Comme on pouvait s'en douter, cet opus est également un jeu de combat en 3D. Vous sélectionnez votre personnage parmi les douze combattants et vous vous envoyez en l'air à grands coups de rayons laser et de chevelure peroxydée. Chacun des super héros propose un panel de coups assez complet. À partir des deux boutons de poing et de pied disponibles, il est possible d'accomplir un grand nombre de coups.

Jeu 3D, sensations 2D

Les manipulations sont déjà bien connues des fans de baston 2D à la Street Fighter. Bien que l'intégralité du jeu soit en 3D, on ne constate malheureusement aucune « profondeur » ou interactivité avec les décors (hormis les murs délimitant l'aire de combat), et il n'est pas possible de se déplacer verticalement et de changer de plan. Conservée dans cet opus, la jauge de super pouvoir est découpée en trois parties (S, →, X). Pour l'augmenter, il faut comme à l'accoutumé attaquer. La grosse différence, c'est que, ici, les trois parties ne croissent pas de la même manière. Ainsi, les coups classiques gonflent la barre de S, les gros coups de poing se chargent de la barre →, et les gros coups de pied boostent la dernière jauge, le X. Chaque pouvoir demande une manipulation particulière (voir encadré).

Côté modes, on retrouve tous ceux qui étaient déjà présents dans le premier opus. L'arcade reste le

principal. Dans le mode survival, il faut battre tous ses adversaires sans jamais concéder un round.

La mode du combo

Enfin, le mode school academy constitue l'option « training » du soft. Il vous permettra soit en étant assisté, soit seul, de maîtriser son personnage préféré et d'assimiler son grand nombre de coups. En effet, les combos sont très nombreux et pas toujours évidents à retenir. Dans le dernier mode cité, un tutorial vous accompagne durant tout l'entraînement. Avec un peu de pratique, il vous sera possible d'effectuer des enchaînements d'attaque vraiment hallucinants, allant parfois jusqu'à 20 hits. ■



Par rapport premier volet, X-Men a gagné en beauté. Les effets de lumière sont magnifiques.



Bien qu'en 2D, les décors sont jolis et disposent de petites animations.



Le jeu propose de nombreux effets visuels. Ici, la scène se fige et la caméra tourne autour des combattants, un peu à la manière de Matrix.



Rogue et Storm peuvent voler. Il est donc fréquent que leurs affrontements se déroulent dans les airs.

ACADEMY 2

Contrairement aux jeux de baston Capcom, cet X-Men propose des cinématiques au début et à la fin.



oui, mais...

Switch

X-Men premier du nom était un jeu plutôt moyen, nombre limité de modes et de persos, des combos pas très instinctifs... Il semble que quelques progrès aient été faits depuis cet épisode. Les combats un peu plus speed, encore plus spectaculaires, quelques persos en plus, quelques stages... Quoi de plus normal pour une suite! Bref, rien de transcendant. Mais faire évoluer un jeu de baston n'a rien d'évident. Ce X-Men 2 en est la preuve, un petit jeu sympa, quoi! Sans plus...

Un jeu sans grande innovation...



Dans le mode survival, vous récupérez votre énergie entre chaque combat.

BEAST

78

Beast est le personnage le plus lent du jeu. Mais sa force d'attaque et de défense en fait un adversaire redoutable.



oui, mais...

Kael

X-Men Mutant Academy 2 propose une excellente jouabilité 2D. Cela aurait été parfait pour un titre à la Street Fighter. Or ici, on était en droit de s'attendre à la liberté qu'offre un environnement 3D. Le système de combos est vraiment excellent, et avec de la pratique, il est possible de sortir des attaques vraiment incroyables. De même, la triple jauge de pouvoir est une très bonne idée. Mais tous ces détails sont des innovations du premier volet, pas de celui-ci.

les plus

- la réalisation
- les coups simples à faire
- les combos

les moins

- trop difficile
- pas de jouabilité 3D
- peu de persos

intérêt

82%

X-Men Mutant 2 est bien meilleur que son prédécesseur, mais il lui manque quelques modes et personnages pour augmenter sa durée de vie.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : PARADOX
- Editeur : ACTIVISION
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : TRES ÉLEVÉE



THUNDERHAWK 3:

Une vague internationale de terrorisme a plongé les principales nations riches du monde dans le chaos.

Heureusement, l'Opération Phœnix et son AH74 devraient y mettre un terme. Dans Thunderhawk 3, tout comme dans les autres épisodes, on dirige un hélicoptère de combat, un AH74. Il peut être équipé de différents calibres d'artillerie légère, moyenne ou lourde. En fonction des missions, il faut choisir les missiles appropriés. Sol-air ou air-air, ou encore air-mer. Deux calibres de mitrailleuse sont proposés, 30 et 50 mm : ils permettront de tirer sur une cible sans pour autant être obligé de la conserver en visuel. Attention à ne pas mitrailler trop longtemps toutefois : un paramètre réaliste du jeu met vos canons en surchauffe lorsque vous abusez de la gâchette. Les contrôles sont sophistiqués : pour prendre de la vitesse, on utilise L3 ; pour gérer l'altitude et la direction, R3 (les deux sticks analogiques). On se sert des touches L2 et R2 pour tirer, Carré sert pour les messages radio, indispensables dans certaines missions (par exemple, celle des otages du train se déroulant en Europe de l'Ouest).

des otages, détruire les communications ennemies : le programme est varié. Et visuellement aussi : missions de nuit, sous la pluie ou la neige, dans le désert ou en mer... Plusieurs vues sont d'ailleurs disponibles pour bénéficier de cette variété : cockpit, externe et interne. Les véhicules ennemis au sol sont graphiquement moins bien réalisés que votre appareil, mais les décors sont riches et détaillés, et l'animation est plutôt fluide. On peut dire que Thunderhawk 3 est « joli », c'est certain. Sa grande variété d'armes permet de s'adapter à toutes les missions proposées, et de tenter de les réussir ! Si le jeu avait été un peu moins dur et s'il avait possédé une option permettant de recharger la mission rapidement, il aurait sûrement obtenu un Mégahit. Malheureusement, charger sa mission prend beaucoup trop de temps, et comme le jeu est très dur, c'est fréquent, jusqu'à en devenir assez vite crispant (pas vrai Niico?). Thunderhawk 3 n'en demeure pas moins un bon jeu, susceptible d'évoluer encore d'ici sa sortie... Nous regarderons d'un œil attentif la version finale. ■



Détruire cette base ne sera pas une mince affaire... Surtout avec le soleil dans les yeux !

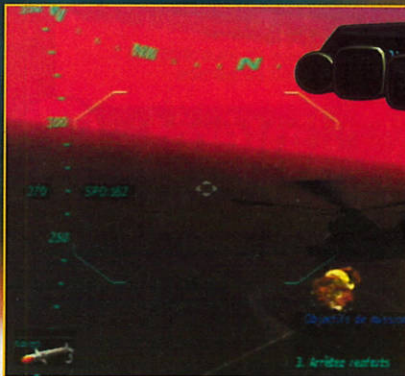


La bête en gros plan, lors d'une mission en Alaska... Toute cette neige... J'en have...

Opération « Slip du désert »

Les objectifs des missions sont vraiment variés et vous mèneront aux quatre coins du monde : Europe, Alaska, Moyen-Orient, Afrique... Bref, vous allez voir du pays ! Escorter des convois, sauver

Pour les accros de l'hélico



Contre les bateaux, les Raven (air-mer) ont la meilleure force de frappe. TH3 n'est assurément pas un shoot'em up. Vider sa réserve de missiles Firestorm sur des bateaux est peine perdue.



Ici, il faudra arrêter un convoi ennemi, puis stopper un sous-marin. Si vous avez oublié de prendre des torpilles, vous pouvez abandonner tout de suite !

OPERATION PHOENIX



oui, mais...

Switch

J'ai failli craquer, mais j'ai tenu bon ! Les temps de chargement qui suivent l'échec de la mission sont beaucoup trop longs ! Les développeurs ont intérêt à corriger ce vilain défaut ! Le jeu en lui-même est plutôt bon : l'action intense, les missions intéressantes aux objectifs variés, les graphismes et l'animation dignes de la PS2... En revanche, la difficulté est élevée et le joueur a intérêt à avoir un minimum d'expérience dans le genre, sous peine de péter un câble ! Mais bon, même si ma patience a été mise à rude épreuve, je passa (© Switch 2001) tout de même un moment fort de chocolat avec ce petit jeu de guerre, au demeurant fort sympathique (de café...).



Les missiles Maverick sont équipés d'un système de guidage dirigé par le lanceur. Bref, c'est à vous de diriger le missile.



BRIEFING DE MISSION

La météo s'est dégradée, avec de fortes chutes de neige qui réduisent drastiquement la visibilité.
Neus ignoraient tout de ce qui vous attendait là-bas. Restez sur vos gardes.
Bonne chance !

Le briefing est vraiment détaillé, et c'est légitime. Ne pas respecter un ou deux paramètres de la mission, et c'est toute l'Opération Phoenix qui est à l'eau.

ZOOM, ZOOM, ZEN !

Le zoom est une fonction vraiment intéressante de l'AH74 : il permet par exemple, lors des missions d'infiltration, de tirer discrètement sur l'infanterie ; ou encore, lors de missions plus classiques, de localiser les systèmes de défense ennemis afin de faire la meilleure approche possible. Ce truc est capable de repérer un cheveu hirsute sur le crâne d'un civil à des kilomètres. La preuve...



Mais que diable peut-il bien se passer sur cette plate-forme pétrolière ?



L'assaut est lancé : le commando allié investit la place...



Rien n'aurait été possible sans l'hélicoptère de transport : un Chinook...



non!

Niico

Le problème des simulateurs de vol trop réalistes, c'est qu'ils sont... trop réalistes ! Thunderhawk est hyper réaliste ! Si l'environnement graphique n'est pas en cause, la jouabilité n'est pas exempte de tout reproche. Pourquoi avoir poussé la simulation si loin ? Une jouabilité de type arcade aurait fait de ce jeu un excellent produit. Parce qu'il est trop pénible à manier, Thunderhawk devient très rapidement énervant. À réserver aux fans du genre.

Thunderhawk

OPERATION PHOENIX

les plus

- des décors réalistes
- des missions intéressantes
- une action intense

les moins

- la difficulté décourageante
- la prise en main délicate

intérêt

85%

La PS2 accueille un des jeux d'hélicoptère les plus difficiles du genre. TH3 est intéressant, les missions sont variées et possèdent souvent plusieurs objectifs.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : CORE DESIGN
- Éditeur : EIDOS
- GENRE : GUEGUERRE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



L'habit ne fait pas le moine

SAIYUKI

Les tacticals RPG se font rares sur consoles. La venue de ce Saiyuki est donc une bonne nouvelle. Vous contrôlez Sanzo, un enfant recueilli dès son plus jeune âge par des moines. Après quelques années d'apprentissage, il rencontre une déesse, Lady Kannon. Cette dernière sollicite votre aide et vous demande de traverser la moitié de la planète jusqu'à un temple situé en Inde. Armé d'un sceptre magique et de courage, vous vous mettez donc en route. Mais le chemin est semé d'embûches et les rencontres que vous ferez s'avéreront d'une aide précieuse. L'histoire est donc des plus classiques. Le fond du jeu l'est tout autant de prime abord. À l'instar d'un Vandal Heart ou Final Fantasy Tactics, les seuls passages réellement jouables ici sont les phases de combat et les visites de villages. Le reste du temps, il faut se contenter de suivre

l'histoire. Au fil de l'aventure, votre troupe d'aventuriers s'étoffera. Au total, six combattants peuvent être contrôlés en même temps.

Tactics de base ?

Dans un tactical, les combats demandent bien plus de réflexion que dans les autres styles de RPG. Ce Saiyuki ne déroge pas à la règle. Tout doit être pris en compte lors des phases de combat, du moins celles qui vous permettront de progresser dans le jeu. Ainsi, il faut déterminer l'ordre d'action de chacun. Par exemple, protéger les guérisseurs et mettre les guerriers au premier plan ; sans oublier que l'état du terrain compte également : s'il est mauvais, les créatures terrestres auront du mal à progresser. La principale innovation de ce titre se situe dans les transformations des protagonistes. Grâce au « werechange », il leur est possible de changer leur apparence et ainsi de décupler leur force. Cette mutation ne durant qu'un temps limité, elle doit donc être utilisée avec prudence. ■



La forme du terrain est très importante. Selon le placement de vos combattants, les attaques seront plus ou moins puissantes.

Si vous battez ce boss, il se joindra à votre équipe.

C'est à la fin de chaque combat que vous gagnerez de l'expérience et de l'argent.

Exp	52
Mans	8
Level Up!	0
Were Level	2
Were Exp	81

Were level is now 2

non, mais...

Kael

Il est vrai que l'arrivée d'un nouveau titre fait toujours plaisir. Mais, après une perle comme FF Tactics, difficile de trouver un quelconque intérêt à ce Saiyuki. L'histoire, pourtant primordiale dans ce genre de titre, n'est pas très travaillée. On assiste juste au parcours initiatique d'un moine. Pour ce qui est des personnages, ils ne sont guère charismatiques. De plus, l'action manque cruellement de pêche. En trois mots, on s'ennuie ferme. Cependant, les combats vous demanderont de trouver la bonne tactique (logique).



Hormis le héros, les personnages peuvent se transformer. Leur force s'en trouve déçuplée.

Il est possible de contrôler six personnages en même temps. Il faut utiliser les forces propres à chacun.



Dans les villes, vous pouvez faire vos courses ou aller au dojo du coin pour vous entraîner et gagner de l'expérience.



les plus

- du pur tactical
- le werechange

les moins

- l'aspect graphique
- le scénario trop plat
- l'ensemble trop classique

intérêt

81%

Même chez les fans du genre, Saiyuki ne devrait pas trop faire parler de lui. Le jeu est plat, et l'on s'ennuie à mourir après quelques heures.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : KOEI
- Editeur : KOEI
- TACTICAL-RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



Details



MX2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL



Ricky Carmichael est la pointure du circuit professionnel.



Le freestyle est délicat à maîtriser, mais procure de bonnes sensations.



La bagarre pour la victoire finale est acharnée.



Le mode multijoueur est convivial; l'opposition s'annonce tendue.

Ricky Carmichael est, ce que l'on appelle dans le jargon sportif, une pointure du motocross. Ces exploits l'ont propulsé très rapidement au sommet de la hiérarchie mondiale. THQ nous propose une simulation de deux-roues en compagnie de ce géant de la compétition. L'introduction propose de véritables images des acrobaties des spécialistes du genre, et le moins que l'on puisse dire, c'est que le spectacle est particulièrement impressionnant. Ensuite, le mode exhibition permet de vous livrer rapidement à des tours de circuits sans vous soucier de stratégie ni de paramètres spécifiques: vous devez simplement choisir un pilote et une monture avant de vous élancer à la poursuite de la victoire. Dans le mode freestyle, les malades du guidon pourront donner libre cours à leur inspiration sur des bosses et des rampes spécialement conçues à cet effet. Ils devront réaliser des sauts spectaculaires et enchaîner les figures de haut vol pour accumuler les points. Là encore, seul le choix du pilote et de la moto vous est imposé. Le mode entraînement, quant à lui, servira à vous familiari-

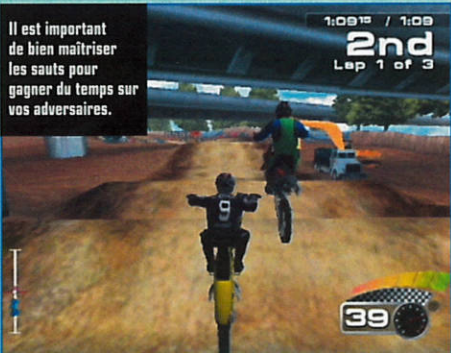
ser avec les commandes et les combos réalisables avant de vous élancer dans la vraie compétition.

Les as du guidon

Dans la lignée des dernières productions du genre, MX 2002 featuring Ricky Carmichael propose un mode carrière qui simule l'ascension d'un pilote vers la plus haute marche du podium. Vous devrez choisir un pilote et sa tenue complète, puis assurer de bonnes places dans l'ensemble des courses imposées, afin d'accéder aux compétitions majeures à grands coups de victoires éclatantes. Il est impératif de maîtriser les commandes pour espérer bien figurer dans des courses où aucun participant ne vous fera de cadeau. Pour finir, le mode multijoueur met en concurrence deux joueurs en écran splité horizontalement pour des parties endiablées. Car en effet, l'animation ne connaît pas de ralentissement, et tous les coups sont permis pour accéder à la victoire. Les options de jeu succinctes permettent tout de même de configurer la partie pour ce qui concerne les aspects les plus importants. ■

Des bosses à perte de vue

Il est important de bien maîtriser les sauts pour gagner du temps sur vos adversaires.



MX 2002 est un jeu très soigné sur le plan visuel. Les couleurs éclatantes et le soin accordé aux détails des courses lui apportent un confort tout particulier. La jouabilité est, elle, un peu capricieuse. Même s'il est possible de réaliser rapidement des exploits, quelques heures de jeu sont nécessaires pour entrevoir l'ensemble des possibilités existantes. Le mode freestyle est, en particulier, réservé aux plus persévérants. À l'arrivée, ce jeu de motocross est agréable et bien réalisé, mais propose peu d'innovations et de modes de jeu originaux.



les plus

- la réalisation soignée
- le dynamisme

les moins

- le manque d'innovations
- les sauts assez difficiles à maîtriser

intérêt

83%

Les motos virevoltent et procurent de bonnes sensations au long des différentes compétitions. Mais il manque un brin de folie créatrice.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : PACIFIC
- Editeur : THQ
- MOTOCROSS
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

SHENMUE 2

La suite de Shenmue, premier du nom, est un titre particulièrement attendu par les possesseurs de Dreamcast. Ce jeu de Sega avait su s'attirer les éloges des gamers tombés sous le charme de ce titre novateur et à la réalisation révolutionnaire. Voici donc Shenmue 2 qui arrive dans sa version japonaise pour régaler les joueurs avides de soft créatif. Le scénario de l'aventure vous place toujours dans la peau de Ryo Hazuki. Notre tendre héros, au sourire si doux, est toujours à la recherche du meurtrier de son père. Le jeu reprend votre quête à l'endroit et au moment même où s'arrêtaient le premier Shenmue. Ryo est sur le bateau qui le mène à Hong Kong. De nouveaux indices

vont lui permettre d'avancer vers l'objectif que notre jeune héros s'est fixé, c'est-à-dire une vengeance en bonne et due forme.

Dans la continuité

Si vous avez gardé votre sauvegarde du premier Shenmue, vous pourrez commencer la partie avec l'ensemble des caractéristiques glanées au cours de la première aventure. Pour faciliter votre progression dans l'univers impitoyable de Hong Kong, les informations inscrites dans votre répertoire de Shenmue sont toujours présentes. Ryo est sur la piste d'un vieux maître des arts martiaux chinois. Il va falloir interroger bon nombre de passants pour récupérer des informations importantes. À titre

d'exemple, une fois votre bateau accosté, un rapide tour d'horizon des personnes présentes va vous permettre d'apprendre qu'il faut impérativement vous rendre dans le quartier de Wan Shai pour retrouver la trace du vieil homme. Une carte peut être achetée sur le port pour vous aider dans votre progression.

Tous les moyens sont bons

À mesure que vous avancez dans l'aventure, les indices se font de plus en plus précis. Vous allez devoir travailler pour subvenir à vos besoins les plus pressants et payer la chambre d'hôtel pour la nuit. Une grande partie de la ville a été modélisée, vous permettant de

rencontrer beaucoup de gens et participer à de très nombreuses activités. Au hasard de vos rencontres, vous allez devoir réaliser quelques petites épreuves qui s'apparentent à des petits jeux d'arcade et qui peuvent vous rapporter de l'argent. Tout se passe dans Shenmue 2 comme dans la vraie vie. Il faut agir de manière réaliste pour venir à bout de votre mission. Avant de retrouver la trace du meurtrier, bon nombre d'épreuves et de recherches vous seront imposées. Il va falloir visiter tous les endroits importants du jeu pour progresser régulièrement. Et de nombreux obstacles et personnages peu fréquentables viendront régulièrement entraver votre quête. ■

PETITE SÉQUENCE DE RÉFLEXE

Vote agilité à utiliser le pad de la Dreamcast est souvent mise à rude épreuve. Pour vous sortir d'une situation compliquée, vous allez devoir appuyer, dans les temps impartis, sur les touches signalées à l'écran. Un garçon vient de vous voler votre sac, il faut le rattraper !



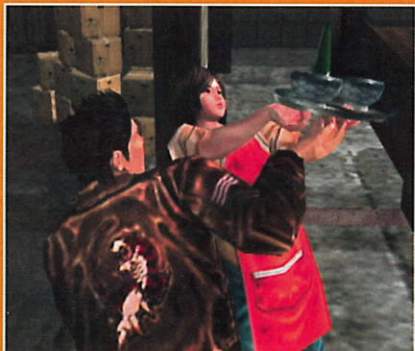
Il faut éviter les billes que le garçon vient de semer pour continuer à le poursuivre.



Vous ne devez pas housculer les gens sur votre passage. Appuyez sur les touches de direction.



Les rues de Hong Kong sont pittoresques et stylisées. Prenez des repères dans le décor.



Attention à la serveuse ! Le timing est essentiel.



La poursuite se termine mal pour notre héros. La police interromp votre course folle.



oui, mais...

Kael

Shenmue fait honneur à la Dreamcast. Les graphismes semblent moins beaux que pour le premier volet, mais demeurent une référence sur une console. L'aventure paraît longue et bourrée de rebondissements. Véritable simulation de la vie, les possibilités dans ce jeu sont immenses. C'est la première fois que l'on se sent aussi libre dans un jeu, tellement libre que l'on tourne parfois en rond. C'est d'ailleurs le seul défaut de ce titre. Cependant, malgré tous ces éloges, il est recommandé de ne pas se laisser tenter par Shenmue 2 si vous ne comprenez pas parfaitement le japonais. Attendez plutôt la sortie américaine ou européenne.

L'aventure continue

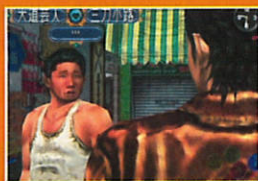
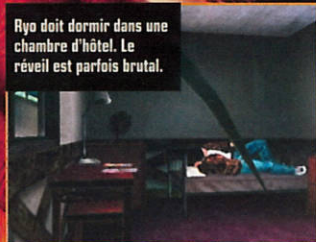


oui, mais...

Toxic

Shenmue 2 propose quelques beaux moments d'aventure et le système de jeu réaliste instauré pour le premier volet est mieux maîtrisé par les développeurs de Sega. Le jeu est plus dynamique et offre un divertissement de grande qualité. Cependant, le moteur de jeu est le même et l'animation connaît parfois quelques ratés. De plus, il est impératif d'avoir quelques solides notions de japonais pour évoluer dans le jeu. Certains passages requièrent une compréhension orale de la langue du pays du Soleil-Levant. Shenmue 2 est novateur et inspiré, mais s'adresse, dans l'attente d'une traduction française, à quelques joueurs avertis

Ryo doit dormir dans une chambre d'hôtel. Le réveil est parfois brutal.



Vous pourrez choisir d'orienter la conversation avec vos interlocuteurs.



Ce rasta va vous entraîner dans une partie de fléchettes où votre habilité est mise à rude épreuve.



Voici le genre de rencontre que l'on ne refuse pas. Cette jeune et jolie personne peut vous renseigner.



Certains personnages vous accompagnent vers l'endroit recherché. Vous n'avez qu'à suivre la marche.



SHENMUE 2

PÉRIPÉTIES ET REBONDISSEMENTS EN TOUT GENRE

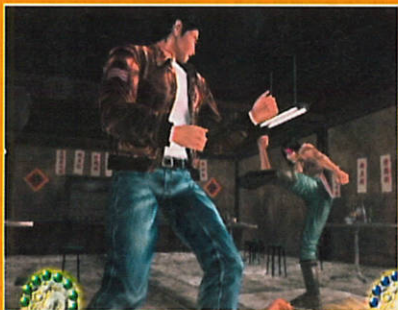
Ce Shenmue 2 est plus dynamique que le premier volet. L'action est plus soutenue et demande de la concentration. Morceaux choisis des petits plaisirs et surprises qui vous attendent.



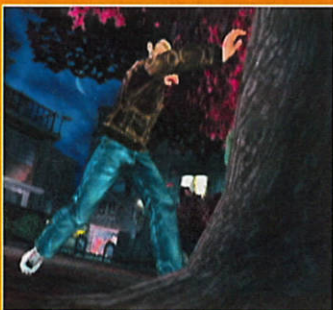
Le bras de fer est un imposé pour obtenir une information capitale. Il faut appuyer sur la touche A le plus rapidement possible.



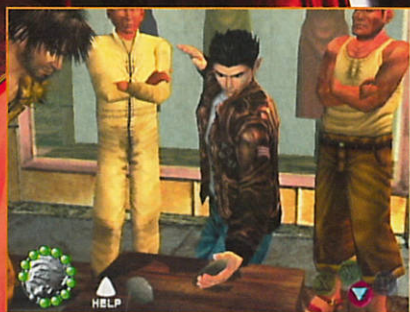
Le barbier va vous faire passer une épreuve des plus terribles. Il faut impérativement la réussir pour ne pas revenir au jour précédent.



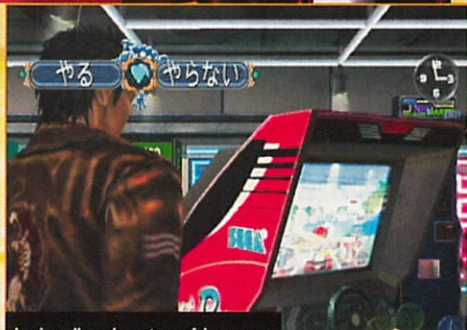
Les combats demandent de la dextérité. Il faut enchaîner les combos pour venir à bout de vos opposants.



Le vieux maître des arts martiaux va vous entraîner. Il faut réussir le coup qu'il vous impose.

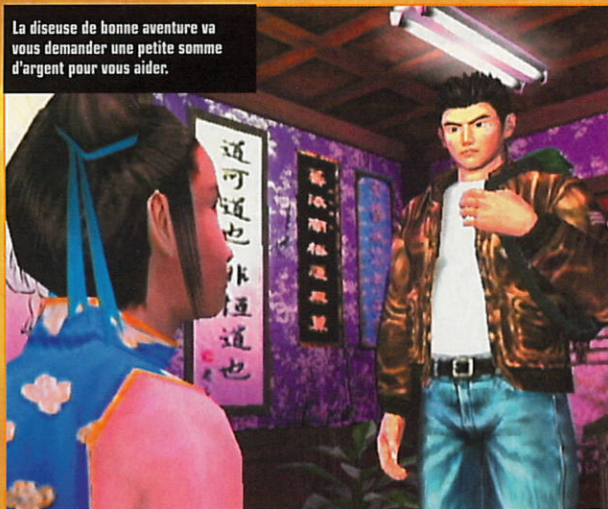


Il faut casser la pierre pour impressionner les observateurs présents.



Les jeux d'arcade vont vous faire passer de bons moments. Vous pourrez les retrouver tous grâce au CD 4 du coffret.

La devise de bonne aventure va vous demander une petite somme d'argent pour vous aider.



Le temple des arts martiaux est un lieu important du début de l'aventure.



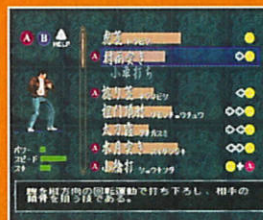
La machine à sous est toujours présente pour les accros du jeu.



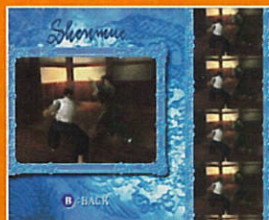
Une visite dans les magasins de la ville s'impose pour faire avancer le scénario du jeu.

BONNES PETITES CHOSES

Outre les quatre CD utilisés pour le jeu, Shenmue 2 propose, dans sa version coffret, des petits ajouts qui raviront les fans de baston. De belles images de Virtua Fighter 4 et des goodies sont disponibles. Un accès aux sites officiels est également facilité par le passeport livré dans le coffret.



L'option Shenmue Collection permet de faire un point précis sur les techniques de combat de notre ami Ryo.



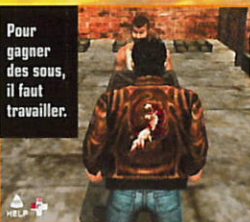
Le CD 4 permet de retrouver les cinématiques du premier jeu. Pour les nostalgiques.



Le CD dédié à Virtua Fighter montre les dessous du jeu. La motion capture est un moment important de sa création.



Vous pourrez voir les images de l'incroyable Virtua Fighter 4. L'écran est petit, mais l'effet est garanti !



Pour gagner des sous, il faut travailler.



les plus

- une aventure longue et prenante
- plus de dynamisme

les moins

- la maniabilité de Ryo
- un peu redondant à la longue

intérêt

92%

Ce Shenmue 2 propose davantage de rebondissements et d'action que le premier volet. Reste que ce jeu est injouable sans parler japonais.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : SEGA
- Editeur : SEGA
- AVENTURE RÉALISTE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : TRÈS ÉLEVÉE

Le jeu sur PSone avant le film au ciné !

Le niveau où l'on pilote un engin est assez sympa : une vraie épreuve de shoot !



bof...

Zano

Cet Atlantis l'Empire perdu n'est pas le meilleur jeu inspiré d'un Disney que nous ayons vu sur PSone. Même si l'histoire est bien ficelée et que certains passages de l'aventure sont excellents, le manque de précision des persos nuit considérablement au confort de jeu. On se prend la tête en permanence, même pour des mouvements anodins tels que des sauts ou des coups de poing. De plus, l'ensemble visuel n'est pas terrible. Trop fade et sombre, le graphisme n'est pas très excitant. Bref, même si l'envie de vous faire un petit jeu d'aventure se fait pressante, méfiez-vous de ce titre, vous risquez d'être déçu...

ATLANTIDE L'EMPIRE PERDU

Encore un jeu inspiré d'un dessin animé Disney pour notre PlayStation. Ici, c'est *Atlantide* (prévu pour la fin d'année dans les salles) qui est à l'honneur et qui invite le joueur à vivre les aventures palpitantes de Milo et ses potes. En mêlant action, aventure, petites énigmes, combats, et même quelques séances de shoot, ce titre va sûrement attirer nombre de joueurs.

Tomb Raider-like ?

Même si en apparence, cet Atlantis n'a pas grand-chose à voir avec les aventures de la belle Lara, on peut cependant leur trouver un bon nombre de points communs. Dans le jeu, vous devez récupérer des trousseaux de soins, des clés pour ouvrir des portes, grimper à des échelles, escalader des parois, nager, actionner des leviers... Les

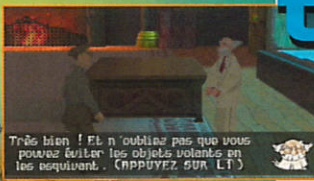
phases d'exploration sont également nombreuses, et l'on gambade souvent dans de grands temples. La comparaison avec *Tomb Raider* s'arrête cependant ici. Atlantis est plus varié et propose de nombreuses phases de jeu originales. Ainsi, grâce à une radio spéciale que l'on rencontre souvent dans les niveaux, il sera possible de changer de perso. Et comme chacun possède des aptitudes et armes propres, ces changements ne doivent pas être hasardeux mais adaptés à l'action à réaliser. Bref, un fond de jeu qui a fait ses preuves, de l'originalité, et un scénario solide : cet Atlantis a de quoi séduire... Mais graphiquement, le jeu n'est pas à la hauteur de ce qui se fait de mieux sur PlayStation. Sans être laid, le graphisme est peu détaillé, peu coloré et manque de finesse. Quant à la caméra manuelle, elle se révèle

assez imprécise et capricieuse, compliquant grandement la tâche lors des combats.

Motivé... Motivé

De son côté, la jouabilité est elle aussi décevante. Les persos sont peu précis, lents, et corsent fréquemment des situations pourtant simples. Bref, il faut être motivé et attentif. Fort heureusement, le niveau de difficulté assez faible permet tout de même d'avancer régulièrement. Enfin, le nombre important de temps morts et les longs couloirs vides à arpenter lassent à la longue ; on aurait préféré une action plus soutenue et des phases de jeu plus variées. En clair, ce nouveau titre de Disney est séduisant par certains côtés, mais ses nombreux défauts nuisent au confort de jeu. Du coup, le joueur n'est jamais réellement captivé. ■

De temps en temps, on se livre à quelques phases de jeu plutôt plates-formes.



Très bien ! Et n'oubliez pas que vous pouvez éjecter les objets volants en les acquiesçant. (APPUYEZ SUR ET)

Le jeu commence par un entraînement afin de se familiariser avec les commandes.

LA RADIO

Cet accessoire est vital. On le trouve fréquemment en plusieurs endroits de chaque niveau. Il permet de sauvegarder sa partie, mais aussi de changer de perso pour réaliser des actions spécifiques. Par exemple, l'un des hommes peut poser de la dynamite, la jeune fille manie très bien le gun... Au total, on pourra diriger cinq persos différents.



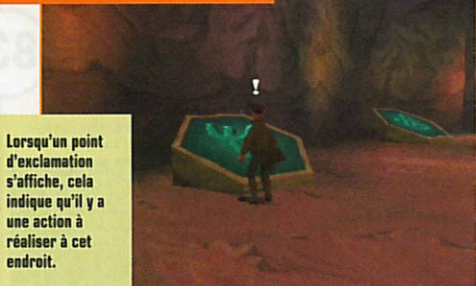
Parfois caché, le poste de radio se trouve fréquemment dans les niveaux.



L'utilisation de la dynamite s'impose pour faire tomber cette colonne.



Sans le gun, impossible de résoudre cette petite énigme.



Lorsqu'un point d'exclamation s'affiche, cela indique qu'il y a une action à réaliser à cet endroit.

Les combats sont assez nombreux. Il est possible de frapper à mains nues, ou de se servir de son boomerang.



Les persos peuvent réaliser un nombre de mouvements important : pousser des objets, grimper, s'agripper...

Poursuivi par cet éléphant, Milo ne doit pas traîner en chemin.



Il y a huit lettres de ce type dans chaque niveau. En les récupérant toutes, on débloque des cinématiques.



oui, mais...



Gia

Même si le film ne sort qu'à la fin de l'année, Disney a préféré faire paraître le jeu adapté du long métrage dès à présent. Mais peut-être aurait-il dû attendre un peu pour le peaufiner davantage ! La réalisation ne se montre franchement pas à la hauteur, notamment à cause de la 3D et du graphisme un peu trop sommaires. On attendait un peu plus de ce titre, et on ne peut s'empêcher d'être un peu déçu. Mais, cela ne gênera pas les plus jeunes, cible de choix pour Atlantide, car le scénario reste très guidé, avec des énigmes simples.

Disney
ATLANTIDE
LE TEMPLE PERDU

les plus

- les phases de jeu sympas
- le scénario
- les persos variés

les moins

- la jouabilité imprécise
- la réalisation décevante
- le manque d'action

intérêt

80%

Du bon et du moins bon dans cet Atlantide. Mais le manque de précision du perso gêne trop le joueur qui risque de se lasser rapidement.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EUROCROM
- Éditeur : SONY
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



Spiderman est de nouveau plongé dans les ennuis. Electro, alias Shocker, recommence à faire des siennes: il vole l'électricité de la ville. Votre première mission consistera donc à le stopper. Mais il y aura d'autres ennemis mutants à affronter, comme l'Homme-Sable, le Lézard, le Marteau, etc. Vous rencontrerez aussi des amis, comme Fauve, la Chatte ou Iceman. Ils lui donneront des conseils pour mieux avancer dans l'aventure.

Tout nouveau

Désormais, Spiderman est capable de nouveaux mouvements, et c'est grâce aux conseils de ses amis qu'il en tirera le meilleur parti. Il dispose bien sûr d'un nouvel enchaînement de coups, mais aussi d'une nouvelle attaque avec sa toile: il la lance sur l'ennemi pour, ensuite, le tirer vers lui. Pratique, lorsque l'on se trouve entre deux adversaires, puisque les deux vilains se percutent. Sa toile pourra prendre plusieurs aspects, électrique ou gelé. L'électricité aura pour effet d'étourdir les vilains, tandis que la glace les immobilisera. Avec tous ces pouvoirs, rien de tel qu'un nouveau système de visée! Celui-ci permet de cibler l'ennemi, alors qu'il est

SPIDERMAN 2

LA REVANCHE D'ELECTRO

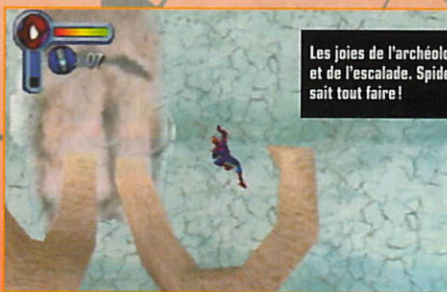
éloigné. Très efficace lors des phases d'infiltration. Autre nouveauté, le joueur peut désormais créer son propre costume, et il y en a bien sûr tout un panel d'inédits; avec bien sûr, des immunisations contre la glace ou l'électricité.

Un bon moment

Côté jouabilité, le jeu n'a pas beaucoup changé, à tel point qu'on sent à peine la différence entre les deux épisodes. Les caméras réagissent de la même façon, c'est-à-dire de manière imparfaite. Il existe trois angles de vue principaux, devant, à droite ou à gauche. Si bien que lorsqu'un ennemi se trouve entre l'un de ces angles, il devient difficile de lui faire face. Voilà qui rend parfois le jeu un peu crispant. C'est dommage, mais on passe tout de même un bon moment avec cette revanche d'Electro. ■



Spiderman est un peu mieux modélisé que dans le premier opus...



Les joies de l'archéologie et de l'escalade. Spidey sait tout faire!



Le Lézard vous écrase au sol. Ne vous en approchez pas trop!



oui, mais...

Switch

Une suite se doit de proposer des nouveautés. C'est le cas ici: nouveaux coups, animations, ennemis, pouvoirs... Spiderman est reparti pour une aventure tumultueuse avec plein de héros de Marvel trop channailles. Les objectifs à remplir dans chaque stage sont plutôt variés, mais restent relativement proches de ceux du premier opus. Graphiquement, le soft n'a pas énormément évolué, l'araignée est un peu plus belle, mais les décors restent sensiblement de la même qualité... Un bon petit jeu, mais dommage que la caméra gâche un peu le plaisir.



Le bouclier, habituellement de toile, s'électrifie dans ce nouvel épisode de l'araignée.



les plus

- l'action orientée vers les hauteurs...
- les costumes

les moins

- les caméras parfois à la bourre
- les placements incertains

intérêt

83%

Une suite avec quelques petites nouveautés, pour une aventure assez intéressante. Dommage que les caméras ne collent pas toujours l'action.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : VICARIOUS
- Editeur : ACTIVISION
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

LOGOS ET SONNERIES LE PLUS
GRAND CHOIX POUR VOTRE PORTABLE !

www.logosonnerie.com

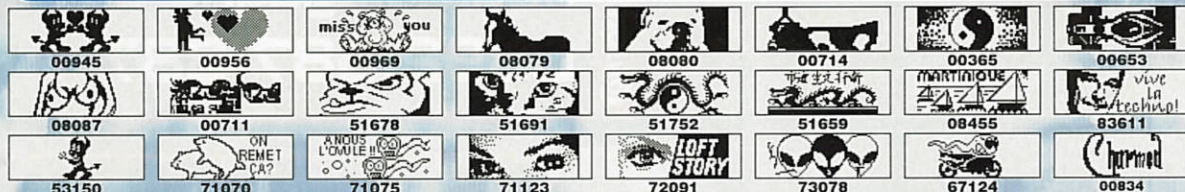
08 99 70 4004

1. Appelez le 08 99 70 4004 • 2. Tapez la réf. du logo ou de la sonnerie choisie • 3. C'est téléchargé !

nouveau ! 3617 Logosonnerie (0,843 €/mn)



BIG LOGOS



LOGOS CLASSIC



SONNERIES

BEST OF

12209 Up and down
11046 Belsunce Breakdown
10088 Mission Impossible
11045 Pulp Fiction
13351 Miss California
20012 The Next Episode
23046 Daddy DJ
11059 Les bronzés font du ski
11015 Le Parrain
20040 Angela
15040 Simpsons
20008 Real Slim Shady
15026 Maya l'abeille
15023 Inspecteur Gadget
11041 La Guerre des Etoiles

TOP FRANCE

12026 Aimer
12030 Les rois du monde
12035 L'envie d'aimer
12127 Près de moi
12087 Que l'amour nous garde
12285 Comme d'habitude
12226 Oul je l'adore
19006 Tellement je t'aime
12070 Vas-y Francky
12224 Ambalaba
12207 La voix des sages
12302 Gourmandises
12298 Alors regarde
12295 Le cœur grenadine
12288 Je t'aime moi non plus

TOP RAP

20139 Cendrillon du ghetto
30028 Trop peu de temps
20169 RnB 2 rue
20219 Purple pills
20218 We need a resolution
20204 Puppy love
20222 Emeute
20129 Lay low
20181 Dans la peau d'un dealer
20099 It wasn't me
20135 Angel
20209 Ghr Dini
20220 Volte face
20223 F... you right
20333 12/0013

TOP TECHNO DANCE

37002 I Will Survive
24007 Lady Marmelade
24014 Summertime
23215 Crying at the disco
23191 Dance to the music
23061 Carillon
13192 Victory
23207 Enter to the arena
13365 People
24008 Ring my bell
23187 The girl in red
13489 U and I
24033 Stayin' alive
24025 In the navy
23232 Born to be alive

TOP CINÉ-TV

15032 Les cités d'or
15023 Inspecteur Gadget
10055 Magnum
10033 Amicalement Vôtre
10023 X Files
11041 La guerre des Etoiles
15004 La Panthère Rose
11131 Le Flic de Beverly Hills
11065 Amélie Poulain
11017 Indiana Jones
08976 Top Gun
11190 Superman
10136 Sankukai
21026 Histoires sans parole

Retrouvez le catalogue complet des sonneries et logos au 08 99 704 804



N'AYEZ PLUS HONTE DU MESSAGE DE VOTRE REPONDEUR !

Téléchargez un message délirant au 08 99 70 48 70

imitations d'hommes politiques, de sportifs, parodies de films et d'artistes...

NEW tapez la réf. choisie >>>

Ah que coucou (réf 01469)
Le Parrain (réf 01138)
La vérité ! (réf 01216)

Messire (réf 01136)
Le Président (réf 01415)
Mission Impossible (réf 01115)

Le Suisse (réf 01595)
Eiie (réf 01687)
Diabolique (réf 01213)

CONCOURS

CONSOLE

Joue et gagne au
0892.687.387*

1^{er} au 5^e PRIX

**1 PLAYSTATION 2
& 1 JEU LE MONDE
DES BLEUS 2002**

6^e au 20^e PRIX

**1 JEU LE MONDE
DES BLEUS 2002**

21^e au 32^e PRIX

**1 MONTRE OFFICIELLE
COLLECTOR
DE L'ÉQUIPE DE FRANCE**

LE MONDE DES BLEUS[®]

2

★ À LA CONQUÊTE D'UNE 2^{ÈME} COUPE DU MONDE ★
LE JEU OFFICIEL DE L'ÉQUIPE DE FRANCE



33^e au 47^e PRIX

**1 CARTE MÉMOIRE
 POUR PLAYSTATION 2**



48^e au 62^e PRIX

1 MULTITAP

63^e au 80^e PRIX

**1 MANETTE
 PLAYSTATION 2**



Extrait du règlement : Consoles + organise un concours du 26/09/01 au 23/10/01 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387*. Les gagnants seront déterminés d'après les 80 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & le Marec, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Le Monde des Bleus, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.



**CALCIO
 swiss**



PlayStation 2





Garamba!

Que pasa amigos? Moi j'ai la grande forme, la neige commence déjà à tomber dans les Alpes et j'ai transformé mon skate en snow skate. Toujours dans la tendance, la Speedy! En attendant de retrouver mes quartiers d'hiver, je vous ai cuisiné une rubrique à la hot: Tabasco pour tout le monde! Chaud devant, chaud! La Game Boy Advance est toujours présente en force: pas moins de quatre titres ce mois-ci. Et encore, on n'a pas tout fait, il en restait... D'autre part, on retrouve les jeux moyens de la PS2. Ce sera tout pour ce mois-ci! @+ Speedy Gonzatest

FINAL FIGHT 1

GAME BOY ADVANCE



80%

Le beat'em up le plus « old school » de la planète arrive sur GBA. Quel événement! Les passionnés de baston de rue seront comblés. Tous les éléments de la version arcade du titre sont présents dans une toute petite cartouche. Étonnant non?... Le principe du jeu est simple: on avance vers la droite tout en contrant l'afflux massif de hordes de voyous de la pire espèce. On pourra s'aider de quelques armes pour corriger ces chiens galeux: couteau, barre de fer, batte de base-ball, etc. La conversion GBA est vraiment réussie, reste que le jeu a un peu vieilli et que le genre a, lui, un peu évolué. À réserver aux nostalgiques donc.

Éditeur: Virgin Interactive.



BOMBERMAN

Mégahit

GAME BOY ADVANCE



90%

C'est avec un plaisir certain que nous accueillons les Bombers sur GBA. Le mode solo est inspiré des jeux d'aventures les plus classiques. Des quêtes et des combats qui se déroulent sous la forme des matchs bomberman habituels. On pose des bombes, on ramasse des bonus, etc. Ce mode mis à part, il est bien sûr possible de jouer à quatre via le link, et avec une seule cartouche! Bref, la classe... Une excellente initiative qui ne pousse pas les joueurs à une surconsommation systématique. Graphiquement, le tout est digne de la GBA: couleurs, finesse, c'est plutôt réussi. Vous l'aurez compris, tout amateur de



Bomberman se doit de posséder cette cartouche forcément géniale. Obligatoire!... Éditeur: Activision.

PARIS-DAKAR

GAME BOY ADVANCE



70%

Ils sont nombreux chaque année à regarder cette épreuve difficile de rallye. Un fait que n'ignore pas Acclaim qui a acheté les droits pour l'adaptation. Mais attention, c'est pour la noble cause! Quelles que soient les ventes, l'éditeur reversera 100 000 F à la Fondation Daniel Balavoine. Bon, ça part d'un bon sentiment, mais au niveau du jeu lui-même, c'est pas très réussi: les graphismes sont un peu simplistes pour de la PS2, et en terme d'animation, on a déjà vu mieux... Les vrais fans de rallye attendront WRC ou un futur épisode de V-Rally. Les âmes charitables peuvent toujours aider l'association de feu Daniel, qui collecte des fonds pour aider l'Afrique.

Éditeur: Acclaim.



PITFALL

GAME BOY ADVANCE



85%

Pitfall est de retour. Notre chef AHL me cède tout afin de pouvoir récupérer la cartouche. Mais malheureusement pour lui, je dois la renvoyer à l'éditeur au plus vite... Dommage! Cette adaptation de Pitfall est étonnante: le perso est très souple et semble aussi agile que Tarzan. Graphiquement c'est très détaillé, les stages sont vastes et se déroulent tant verticalement qu'horizontalement, et les pièges sont nombreux (sables mouvants, serpents, arbustes vénéneux, etc.). Bref, c'est la jungle, et seuls les vrais fous du pad réussiront à terminer le jeu. Ce Pitfall sur GBA est à mon sens le meilleur que j'ai pu jouer. A bon entendeur... Éditeur: THQ.



ESPN FINAL ROUND GOLF 2002

GAME BOY ADVANCE



75%

Voilà un petit jeu plutôt réussi. Les commandes sont classiques, ce qui permet vite de prendre ses repères. On retrouve le même système de tir que dans Mario Golf: quand c'est réussi, on est gratifié d'un « Nice shot », d'un rose du plus bel

effet. Les personnages sont nombreux et variés, et les modes proposés permettront de ne pas se lasser trop vite. On pourra même jouer à quatre via le câble link. C'est le premier jeu de golf sur GBA et il est plutôt pas mal. Le prochain sera sûrement meilleur, mais en attendant... Éditeur: Konami.



SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH
TOUS VOS
JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

Playstation 2

Red Faction PlayStation 2 Ref: 31309	Le Monde des Bleus 2 PlayStation 2 Ref: 30667	MX 2002 PlayStation 2 Ref: 31311
GTA 3 PlayStation 2 Ref: 31405	Soul Reaver 2 PlayStation 2 Ref: 30675	Project Eden PlayStation 2 Ref: 30682

Exclusif ! Achetez votre
GAME BOY ADVANCE
299F*
~~799F~~
Au prix d'un Jeu GameBoy Advance

*Nous repreneurs votre PS One 500F à déduire de la GBA, voir détail en magasin. Offre valable du 20/09 au 30/10

PS One

Une Faim de Loup PlayStation Ref: 29142	Tintin Tintin Aventure PlayStation Ref: 30014	Spiderman 2 PlayStation Ref: 30790	X-Men Mutant Academy 2 PlayStation Ref: 30795
--	--	---	--

Game Boy Advance

Mario Kart Super Circuit Ref: 31088	X-Men Apocalypse Ref: 30834	EarthWorm Jim Ref: 31351	Pitfall Ref: 31358
---	---------------------------------------	------------------------------------	------------------------------

OKAZ

Dreamcast	Playstation 2	PS One
29640 18 WHEELERS 249F	28818 ARMORED CORE 2 274F	29368 C-12 244F
29580 CRAZY TAXI 144F	29681 CRAZY TAXI 249F	27085 CHASE THE EXPRESS 164F
29654 CRAZY TAXI 2 249F	28401 ESPN X GAMES 249F	24343 DRIVER 74F
26567 DEAD OR ALIVE 2 149F	30977 EXTERMINATION 249F	28066 DRIVER 2 244F
26112 ECCO THE DOLPHIN 129F	28357 ONI 244F	28318 ISS 2000 184F
27418 FERRARI 355 74F	29298 ZOE 274F	29553 TIME CRISIS PROJET TITAN 244F

GARANTIE 1 AN

Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.

Participez au Concours*

LE MONDE DES BLEUS 2002

* LA CONQUÊTE D'UNE 2^{ème} COUPE DU MONDE *

SCEE vous Offre

- 1^{er} Prix
Un Rétroprojecteur 16/9"
- 2^{ème} au 10^{ème} Prix
Un abonnement dans le club de Foot de votre choix
- 11^{ème} au 100^{ème} Prix
Un T-Shirt



FIFA 02 PlayStation 2

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE à 400F (HORS CONSOLE-LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Ville : _____
 Code Postal : _____ Téléphone : _____
 Code Client : _____ E-Mail : _____

Dans le cadre de l'achat d'un produit "désosé aux minimes". Je certifie être majeur(e). Merci d'apposer votre signature :

Score-Games VPC
6-12, rue Avallée
92245 MALAHOFF cedex

Mode de Règlement

Je règle par chèque
 Je règle par mandat
 Je règle par Carte Bancaire n°: _____

Expire le _____ / _____
 Signature : _____

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H [1 à 2 jeux/films 49F] Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H [1 à 2 jeux/films 29F] Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO [1 à 6 jeux/films 95F] Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TELEPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINUTE : 36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET : SCOREGAMES.COM

SKYROCK
PREMIER SUR LE LIT
www.skyrock.com

- PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75000 PARIS
Tel: 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU**
43 rue de France Saint Bernard
75005 PARIS
Tel: 01 42 37 57 57 ou 01 43 23 68 68
- PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tel: 01 43 25 85 55
- PARIS/VICTOR HUGO**
337 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tel: 01 44 05 00 55
- PARIS/VAUGRADES (9)**
165 rue de Vaugrades
75015 Paris
Tel: 01 53 688 688
- CHELLES (77)**
Centre Commercial Les Allées 2
Nationalité 34, 77008 Chelles
Tel: 01 64 26 70 10
- ORGEVAL (78)**
C. Cical Air de Vigne Niv.1
Tel: 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)**
16 rue de la Forêt
78000 Versailles
Tel: 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78100 VELIZY-VILLACOUBLAY
Tel: 01 30 700 300
- CORBEIL (91)**
C. Commercial VILABE A6
91813 VILABE
Tel: 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)**
25 av. de la Division Leduc N20
92150 Antony
Tel: 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)**
60 av. du Général de Gaulle N.10
92100 BOULOGNE
Tel: 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)**
C. Cical Les Quoties Temps
Rue des Arcades Est. Niv. 2
Tel: 01 47 92 00 12
- AULNAY (93)**
C. Cical Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tel: 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)**
63 avenue Jean Louis N. 3
93500 PANTIN
Tel: 01 48 41 321
- ST DENIS (93)**
C. Cical St Denis Boutique & passage des Adouliers
93200 ST DENIS
Tel: 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)**
C. Cical DRANCY Avenir
220, rue de Stalingrad - N.186
93800 DRANCY
Tel: 01 43 11 37 36
- CHENNEVIERS (94)**
C. Cical FINCEVNI N.4
94490 ORMESSON
Tel: 01 43 939 939
- CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Creteil
(Entre rue patinoire, Crétel Village)
- KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Par. 7
94170 BICETRE (Entre Parc d'Etat)
Tel: 01 43 901 901
- FONTEVAY SOUS BOIS (94)**
C. Cical Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tel: 01 48 76 6000
- ERBOY PONTOISE (95)**
C. Cical Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tel: 01 34 34 24 98 98
- SANNOSY (95)**
C. Cical Carrefour
95110 SANNOSY
Tel: 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)**
C. Cical Grand Ill
13444 MARSEILLE
Tel: 01 91 80 20 20
- HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
C. Cical St Clair
14200 HEROUVILLE St Claire
Tel: 02 31 931 932
- TOULOUSE (31)**
14 rue Tempelaires
31000 Toulouse
Tel: 05 61 216 21 6
- RENNES (35)**
20, rue du Maréchal Joffre
35000 Rennes
Tel: 02 99 78 23 23
- REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tel: 03 20 91 04 04
- LELIS (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LELIS
Tel: 03 20 515 559
- FLEURS (59)**
C. Cical Carrefour Douai Fleurs
59128 FLEURS en Escrebaux
Tel: 03 27 98 03 03
- COMPYEGNE (60)**
37, 39 cours Guymeret
60200 COMPYEGNE
Tel: 03 44 20 52 52
- LYON (69)**
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tel: 04 72 499 405
- LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tel: 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)**
C. Cical GRANT CASINO
Z.A. du Chisac
73200 ALBERTVILLE
Tel: 04 79 31 20 20
- AMIENS console (80)**
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tel: 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)**
1, rue Lamotte
80000 Amiens
Tel: 03 22 80 06 06
- BOITERS (86)**
12 rue Gaston Hulst
86000 Poitiers
Tel: 05 49 50 58 58

Ouvert le dimanche
Jeux en Réseau & Internet

tips

Action Replay, cheat codes, astuces...

CRASH TEAM RACING

Et en plus, Crazy Taxi 2, Extrême G 3, les persos cachés de Ready 2 Rumble Boxing Round 2, et des cheats pour ATV Off-Road. Et, comme promis, vos tips les plus demandés...





CRAZY TAXY 2



Taxi 2 reprend le même principe ultra-acrocheur que le premier volet : de la vitesse, du fun et des cascades en tout genre. Les codes qui suivent vous permettront, comme c'était le cas pour la version PS2 du premier épisode, d'augmenter de manière considérable la difficulté. Pourtant ce jeu n'est déjà pas très facile.



SUPPRIMER TOUTES LES FLÈCHES

À l'écran de sélection des personnages, maintenez la touche Start enfoncée et validez votre chauffeur avec A. Le message « No Arrows » va apparaître.



Sans les flèches, il faut soit bien connaître la ville, soit écouter les indications des clients.

OBTENIR LE MODE EXPERT

À l'écran de sélection des personnages, maintenez les touches Y et Start enfoncées et validez votre chauffeur avec A. Le message « Expert » va alors apparaître.



Les flèches et les aires de dépôt n'apparaissent plus à l'écran. Bon courage, vous allez en avoir besoin...

OBTENIR LES PERSOS DU PREMIER VOLET

Finissez toutes les épreuves de la Crazy Pyramide pour obtenir les chauffeurs de Crazy Taxi 1.

MODE SELECTION



La pyramide vous prendra beaucoup de temps. Mais les épreuves sont excellentes.

SUPPRIMER LES AIRES DE DÉPÔT

À l'écran de sélection des personnages, maintenez la touche Y enfoncée et validez votre chauffeur avec A. Le message « No destination Mark » va alors apparaître.



Les aires de dépôt ne sont plus indiquées par des zones vertes.



EXTREME G3



Après deux volets très speed, Extreme G nous revient pour un troisième épisode surboosté sur PlayStation 2. Un titre assez difficile, mais prenant. En venir à bout vous demandera beaucoup de temps. Les codes qui suivent vous faciliteront la tâche et vous permettront d'avancer en toute tranquillité.



Note : les codes peuvent être effectués à cet écran.

OBTENIR LES MUNITIONS INFINIES

Après avoir choisi son écurie et son pilote, ou alors pendant le jeu lors d'une pause, effectuez les manipulations suivantes : L, R2, L, R1, L2 + R2 et L + R1. Un message va alors apparaître à l'écran, confirmant la réussite du code.



Vous pouvez tirer sans jamais vous arrêter. Bonjour le carnage.

En terminant premier, vous ne gagnerez plus 12 000 c, mais 24 000 c. Encore mieux que pour le maillon faible.

OBTENIR LE BOUCLIER INFINI

Après avoir choisi son écurie et son pilote, ou alors pendant le jeu lors d'une pause, effectuez les manipulations suivantes : L + R1, L2 + R2, L + L2 et R1 + R2. Un message va alors apparaître à l'écran, confirmant la réussite du code.



Vous êtes désormais insensible aux attaques de vos adversaires.

GAGNER DEUX FOIS PLUS

Après avoir choisi son écurie et son pilote, ou alors pendant le jeu lors d'une pause, effectuez les manipulations suivantes : L, L2, R2, R1, R1, R2, L2 et L. Un message va alors apparaître à l'écran, confirmant la réussite du code.



OBTENIR LA VICTOIRE OBLIGATOIREMENT

Après avoir choisi son écurie et son pilote, ou alors pendant le jeu lors d'une pause, effectuez les manipulations suivantes : L + L2 + R1 + R2, L2 + R2, R1 + R2 et L + R1 + L2 + R2. Un message va alors apparaître à l'écran, justifiant la réussite du code.

DÉBLOQUER TOUTES LES COURSES

Après avoir choisi son écurie et son pilote, ou alors pendant le jeu lors d'une pause, effectuez les manipulations suivantes : L, L, L2, L2, R2, R2, R1, R1 et L + L2 + R1 + R2. Un message va alors apparaître à l'écran, confirmant la réussite du code.



Vous pouvez être aussi brillant que Switch, impossible de perdre.



Toutes les courses sont maintenant débloquées.



READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2



Après avoir investi la plupart des consoles du marché, c'est au tour de la dernière portable de Nintendo d'accueillir Ready 2 Rumble Round 2. Ce jeu cache trois personnages bien sympas. Pour les découvrir rapidement, voici les codes.

Petite info qui n'a rien à voir : le prochain album de Michael Jackson, sortira au mois d'octobre. Le pied !

OBTENIR MICHAEL JACKSON

Placez votre curseur sur le mode arcade de l'écran principal et effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite et L + R.

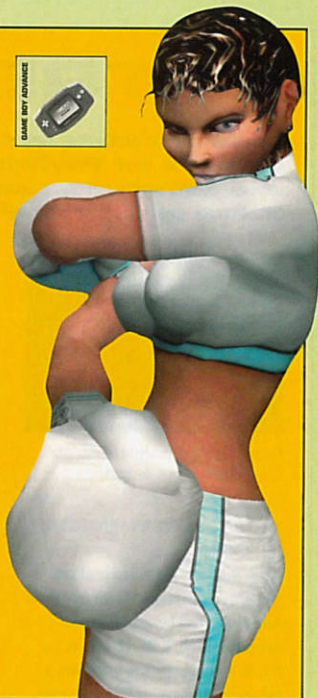


OBTENIR RUMBLEMAN

Placez votre curseur sur le mode championnat de l'écran principal et effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, et L + R.

OBTENIR SHAQ

Placez votre curseur sur le mode survival de l'écran principal et effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite, et L + R.



ATV OFF ROAD FURY



ATV Off Road est un titre bien sympathique. La bonne qualité de sa réalisation et les modes de jeu variés en font un titre de référence sur PlayStation 2. De plus, les simulations de ce type sont rares. Vous êtes nombreux à l'avoir acheté. Ces codes devraient donc vous faire plaisir.

OBTENIR TOUTES LES ATV

Sélectionnez le mode pro-carrière et entrez le mot suivant à la place de votre nom : CHACHING.

Le jeu va revenir à la page principale, ce qui confirmera la bonne marche du code. Entrez maintenant le nom que vous désirez et commencez une partie.



Tous les véhicules sont maintenant disponibles.

OBTENIR TOUTES LES COURSES

Sélectionnez le mode pro-carrière et entrez le mot suivant à la place de votre nom : WHATENIT.

Le jeu va revenir à la page principale ce qui confirmera la bonne marche du code. Entrez maintenant le nom que vous désirez et commencez une partie.



Toutes les courses sont désormais disponibles.

OBTENIR LE MODE EXPERT

Sélectionnez le mode pro-carrière et entrez le mot suivant à la place de votre nom : ALLOUTAI.

Le jeu va revenir à la page principale, ce qui confirmera la bonne marche du code. Entrez maintenant le nom que vous désirez et commencez une partie.



Le jeu est maintenant bien plus difficile.

Note : C'est à cet écran que les codes doivent être entrés.

OBTENIR LE QUAD RAVAGE 1000 C³

Finissez et remportez le mode carrière.



CRASH TEAM RACING

Vous avez été extrêmement nombreux à avoir demandé les codes pour l'un des meilleurs de jeu de kart de la PlayStation. Il faut dire que Crash Team Racing vaut vraiment le coup. Du fun, très jouable, des graphismes colorés et ultra-détaillés sont autant de points positifs que compte ce titre. Pour vous, et parce que vous le valez bien, voici comment faire pour débloquer les trois personnages cachés. C'est trop Yo! AHL ©1954



Note : tous ces codes s'effectuent à l'écran-titre en maintenant enfoncés L + R1.

POUR AVOIR PENTA PINGUIN

Effectuez les manipulations suivantes : Bas, Droite, Triangle, Bas, Gauche, Triangle, Haut.



Ne vous fiez pas à la douceur de ce charmant pingouin, c'est une vraie bête de course.

POUR AVOIR RIPPER ROO

Effectuez les manipulations suivantes : Droite, Rond, Rond, Bas, Haut, Bas, Droite.



Ripper Roo est un sauvage. Son style de conduite un peu brusque demande de la pratique.

POUR AVOIR LE DOCTEUR N.TROPY

Effectuez les manipulations suivantes : Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Droite.



Dr N. Tropy Possède l'un des véhicules les plus rapides et maniables. Vous allez prendre votre pied !



COOL !

Comme promis, voici le supplément Tips qui vous est entièrement consacré. Vous retrouverez donc des Tips pour les jeux les plus demandés, ainsi que ceux de certains titres méconnus. Vous avez été très nombreux à écrire et je vous invite à continuer. Bravo à vous...

DRIVER

À la demande d'Antonio, Le Pré-St-Gervais (93), voici les codes pour Driver sur PlayStation. Un jeu de bagnoles magnifique dans lequel il faut accomplir vos missions aux dépens du code de la route.



Note : une fois un code activé, il ira se mettre dans le menu prévu à cet effet.

INVINCIBILITÉ

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes très rapidement : L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L, R2, R1, L2, L et L.



LA POLICE NE VOUS IMPORTUNE PLUS

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes très rapidement : L, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L, L et R2.

CONDUITE INVERSÉE

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes très rapidement :

R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L, R2, R1, L2 et L.

AVOIR DES PETITES VOITURES

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes très rapidement : R1, R2, R1, R2, L, L2, R1, R2, L, R1, L2, L2 et L2.

Si t'as une Nintendo T'es Cité Jeux Vidéo

**POKÉMON
STADIUM
2**

**Sortie le
19 octobre
sur Nintendo 64**

Compatible avec les versions or & argent

cité jeux vidéo



**Sortie le
5 octobre
sur Game Boy**

ZELDA

Nintendo
GAMING 24/7

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures Inc./Game Freak Inc. Nintendo, Pokémon et les noms des personnages sont des marques déposées de Nintendo.

Choisis ton magasin Cité Jeux Vidéo

Ciné Games
63, rue Regemortes
03000 Moulins
Tel. : 04 70 20 14 23

Ciné Games
6, rue des Forges
03100 Montluçon
Tel. : 04 70 04 03 35

Ciné Games
4, boulevard Clémot
03200 Vichy
Tel. : 04 70 31 79 60

Jeux actuels
155, rue des Romes
13000 Marseille
Tel. : 04 91 48 56 92

Jeux actuels
36, rue Mignet
13100 Aix en Provence
Tel. : 04 42 23 27 65

Monde Milleur
73, rue de Bernières
14000 Caen
Tel. : 02 31 85 12 60

Monde Milleur
15, rue de la Résistance
14100 Lisieux
Tel. : 02 31 61 91 53

Monde Milleur
3, rue St Laurent
14400 Bayeux
Tel. : 02 31 51 03 04

King Multimédia
63, rue de Périgueux
16000 Angoulême
Tel. : 05 45 92 09 09

New Games
7, rue Moncey
25000 Besançon
Tel. : 03 81 82 30 71

Scoremania
155, rue Jean Jaurès
29200 Brest
Tel. : 02 98 80 06 33

Monde Milleur
7, rue des Lois
31000 Toulouse
Tel. : 05 62 30 00 90

Playbase
Parc Commercial Labège 2
89 300
31313 Labège - cedex
Tel. : 05 61 00 55 44

King Multimédia
Centre Commercial Descartes
33140 St Médard en Jallas
Tel. : 05 56 70 00 19

Fighter Vidéo Games
42, rue du 11 novembre
42100 St Etienne
Tel. : 04 77 47 27 69

Player
20, rue du Marché Foch
50100 Cherbourg
Tel. : 02 33 94 26 82

Player
6, rue du 20 Juin
50700 Valognes
Tel. : 02 33 21 65 26

Ciné Games
22, place Delle
63000 Clermont-Ferrand
Tel. : 04 73 91 58 67

Ciné Games
25, place de la Fédération
63000 Riom
Tel. : 04 73 64 91 50

Ciné Games
Centre Commercial Carrefour
63500 Issoire
Tel. : 04 73 89 97 05

Megasoft
24, rue du Rempart
68000 Colmar
Tel. : 03 89 23 15 35

Megasoft
7, rue du Rozin
68100 Mulhouse
Tel. : 03 89 36 05 55

Pintel
10, rue de Paradis
75010 Paris
Tel. : 01 44 83 84 00

Pintel
16, rue Fabre d'Églantine
75012 Paris
Tel. : 01 43 07 95 52

Game Partner
94, avenue de Clichy
75017 Paris
Tel. : 01 42 63 41 08

Playbase
6, avenue du Colonel Teysler
81000 Albi
Tel. : 05 63 43 40 57

King Multimédia
26, rue Jean Jaurès
87000 Limoges
Tel. : 05 55 34 64 64

Lollipop
Centre commercial Fontvieille
Avenue Prince Hédothaire Albert
MC 98000 Monaco
Tel. : 03 37 97 70 31 25

Et's Clemente
Carrefour Major
Pas de la case - Andorre
Tel. : 00 376 855 105

Et's Palacios
Carrefour Major
Pas de la case - Andorre
Tel. : 00 376 855 083



METAL GEAR SOLID

À la demande de Barthélemy, Aulnay-sous-Bois (93), voici les codes Action Replay pour Metal Gear sur Game Boy Color. Sûrement l'un des meilleurs jeux de la portable de Nintendo.

- ÉNERGIE INFINIE : 015FE3C5
- OXYGÈNE INFINI : 012BE4C5
- MUNITIONS 5-7 INFINIES : 01FFEFC5
- RATIONS : 010208C6
- ÉQUIPEMENT THERMAL : 01030AC6
- RATIONS INFINIES : 01FF09C6
- R-5 ASSAULT RIFLE : 0102F0C5
- MUNITIONS R-5 INFINIES : 01FFF1C5
- LANCE-MISSILES : 0103F2C5
- MUNITIONS LANCE-MISSILES INFINIES : 01FFF3C5
- CLÉ DU NIVEAU : 01040CC6
- CŒURS INFINIS : 015FE3C5



SLAVE ZERO

À la demande d'Amar, Noisy-le-Grand (93), voici un code pour Slave Zero sur Dreamcast. Un titre que tous les fans de robots géants se doivent de posséder.

Note : pour le code qui suit, il faut avoir une deuxième manette.

OBTENIR LE CHEAT MODE
Pendant une partie en mode

1 joueur, enfoncez les touches L + R + X avec la deuxième manette. Ce code fonctionne également en appuyant sur L + R + B.



CRASH TEST DUMMIES

À la demande de Jean-Jacques, Verdun (55), voici les codes pour Crash Test Dummies sur Game Boy. Un vieux jeu peu connu car peu médiatisé.

CHEAT MODE
À l'écran-titre, maintenez A enfoncé et appuyez sur Start.

MODE 2 JOUEURS
À l'écran-titre, effectuez les

manipulations suivantes : Select, Select et Start.

ÉCRAN DES PASSWORDS
À l'écran-titre, effectuez les manipulations suivantes : Haut, Bas, Gauche et Droite.



STRATA GAMES

LE JEU VIDÉO AUTREMENT...



OUVERTURES PROCHAINES

• • • NIMES • RODEZ • ARLES • • •
 • • • VALENCE • ALÈS • LYON • BÉZIERES • • •
 • • • GRENOBLE • NARBONNE • CHAMBERY • • •

- | | | | | |
|---|--|---|--|---|
| 04 STRATAGAMES MANOSQUE
Tél. 04 92 87 84 20 | 13 STRATAGAMES MARSEILLE CASTELLANE
Tél. 04 91 78 96 75 | 13 STRATAGAMES PORT DE BOUC
Tél. 04 42 06 30 92 | 30 STRATAGAMES BAGNOLS
Tél. 04 66 39 15 70 | 83 STRATAGAMES SIX FOURS
Tél. 04 94 88 63 62 |
| 05 STRATAGAMES BRIANÇON
Tél. 04 92 20 39 43 | 13 STRATAGAMES MARSEILLE ENDOUME
Tél. 04 91 31 04 62 | 13 STRATAGAMES GARDANNE
Tél. 04 42 65 82 85 | 30 STRATAGAMES LES ANGLÉS
Tél. 04 32 70 00 11 | 83 STRATAGAMES SOLLIES PONT
Tél. 04 98 01 00 13 |
| 06 STRATAGAMES CAGNES / MER
Tél. 04 93 22 55 21 | 13 STRATAGAMES MARSEILLE MAZARGUES
Tél. 04 91 40 32 43 | 13 STRATAGAMES CHATEAURENARD
Tél. 04 90 90 02 18 | 34 STRATAGAMES LUNEL
Tél. 04 67 91 00 15 | 83 STRATAGAMES HYERES CENTRE VILLE
Tél. 04 94 65 30 58 |
| 06 STRATAGAMES NICE
Tél. 04 93 92 92 73 | 13 STRATAGAMES MARSEILLE ST-BARNABE
Tél. 04 91 85 22 22 | 13 STRATAGAMES CHATEAUNEUF LES MARTIGUES
Tél. 04 42 40 47 33 | 42 STRATAGAMES FEURS
Tél. 04 77 26 54 38 | 83 STRATAGAMES HYERES CC CHAMPION
Tél. 04 94 85 30 48 |
| 06 STRATAGAMES NICE
Tél. 04 93 71 55 71 | 13 STRATAGAMES MARSEILLE PLAN DE CAMPAGNE
Tél. 04 42 46 65 70 | 13 STRATAGAMES MARTIGUES
Tél. 04 42 40 47 55 | 42 STRATAGAMES ROANNE
Tél. 04 77 70 03 48 | 83 STRATAGAMES HYERES CENTR'AZUR
Tél. 04 94 38 81 16 |
| 06 STRATAGAMES GRASSE
Tél. 04 93 40 88 16 | 13 STRATAGAMES MARSEILLE NEGRESKO
Tél. 04 91 23 33 30 | 13 STRATAGAMES LA CIOTAT
Tél. 04 42 98 02 88 | 83 STRATAGAMES TOULON GRAND VAR
Tél. 04 94 01 75 50 | 83 STRATAGAMES ST RAPHAEL
Tél. 04 94 83 74 23 |
| 13 STRATAGAMES MARSEILLE 5 AVENUES
Tél. 04 91 34 45 00 | 13 STRATAGAMES MARSEILLE PLAN DE CUQUES
Tél. 04 91 07 00 34 | 13 STRATAGAMES AIX-EN-PROVENCE
Tél. 04 42 20 72 29 | 83 STRATAGAMES STE-MAXIME
Tél. 04 94 43 95 98 | 84 STRATAGAMES PERTUIS
Tél. 04 90 09 74 04 |
| | | 28 STRATAGAMES CHARTRES
Tél. 02 37 21 21 08 | | 84 STRATAGAMES CAVAILLON
Tél. 04 90 78 39 52 |

VPC TÉL : 04 93 02 19 04

3615 STRATA'GAMES

free shop

POWER GAMES

→ REPRISE DE VOS JEUX CASH

→ IMPORTS JAPON-USA

→ SYSTEME D'ECHANGE

→ VENTE PAR CORRESPONDANCE

→ REPARATIONS-MODIFICATIONS

→ JEUX OCCAZ A PARTIR DE 49F

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

3615
POWER
GAMES

OUVERT
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10H A 19H

NOUVEAU

2790F



GAMEBOY ADV

790F



EXISTE EN PLUSIEURS COULEURS



CONSOLE

990F



Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis. Offres dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL: +49F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : PRÉNOM : TEL :
 ADRESSE : CP : VILLE :
 Je joins impérativement mon règlement de F par :
 CHÈQUE BANCAIRE MANDAT LETTRE CARTE BLEU N° (.....) (.....) (.....) (.....)
 PORT EXPRESS 24H : 69F POUR UN JEU
 10F POUR ARTICLE SUPPL.

Accessoires

Fighting Arena

PS, PS2

Thrustmaster étoffe sa gamme d'accessoires physiques, tous plus bizarres les uns que les autres. Après le snowboard, voici l'accessoire ultime pour les jeux de baston. Finis les jours tranquilles où l'on bastonnait à tout va la manette en main, affalé dans son canapé. À nous l'effort sportif, le muscle agile, le front couvert de sueur. Le Fighting Arena se présente comme un tapis de danse, en plus élaboré. En plus des flèches au sol, l'ensemble est aussi équipé de capteurs infrarouges. Ces capteurs, placés dans deux tiges à l'avant de l'accessoire, matérialisent les boutons Croix, Carré, Rond et Triangle, et couvrent les zones des gestes que vous devrez faire. Pour les actionner, il suffit



de passer ses bras ou ses pieds aux endroits adéquats. Le principe est simple, et la réactivité plutôt bonne. Mais lorsqu'on joue dans cette configuration, enchaîner des combos meurtriers devient beaucoup plus hasardeux. Il est donc indispensable de bien s'entraîner avant de lancer des défis qui risquent de s'avérer humiliants. Enfin, pour tenir plusieurs matchs d'affilée, une bonne condition physique est requise. D'ailleurs, Thrustmaster a invité une grosse pointure pour essayer l'engin au salon de l'ECTS: le champion européen 1993 et 1994 de kickboxing.

L'athlète baraqué est sorti de sa démonstration en nage... Avis aux amateurs d'exercice. ■ Par Thrustmaster, environ 700 F (106,72 euros).

Note : ★★★★★



Câble Multilink

Un des grands avantages de la Game Boy Advance est de pouvoir jouer à quatre simultanément, avec une seule cartouche de jeu (comme F-Zero, par exemple). Pourquoi s'en priver ? Ce câble link, composé de quatre fiches (deux de plus que le câble officiel), vous évite de connecter d'autres câbles pour jouer en quatuor. Les fiches sont numérotées, afin de bien reconnaître la fiche prioritaire (la première), celle qui sera branchée à la console du joueur n° 1, qui

Game Boy Advance

abrite le jeu. Ensuite, les autres joueurs n'auront plus qu'à brancher leur GBA pour jouer ensemble. On ne peut pas faire plus simple. ■

Par Eclectic, 99 F (15,09 euros), et par Bigben 89 F (13,56 euros).

Note : ★★★★★



Light Magnifier Advance

L'écran de la Game Boy Advance n'est pas une grosse réussite en matière de visibilité. C'est dommage pour les joueurs – mais pas pour les fabricants d'accessoires... Le GBA Light Magnifier Advance se propose d'éclairer et d'agrandir l'écran de la GBA, grâce à une loupe et à des petites lampes encastrees. C'est une excellente idée, mais ce modèle n'est pas très efficace, ni dans l'éclairage ni dans l'agrandissement. On est constamment gêné par des reflets persistants. Mais,



Game Boy Advance

cela dit, c'est toujours mieux que rien, d'autant plus que le design est sympa et que les piles sont fournies. ■

Par Eclectic, 69 F (soit 10,52 euros).

Note: ★★★★★

Coque de protection

Les grosses paluches n'ont eu de cesse de critiquer la petite carcasse de la GBA. C'est pour les énormes mains que Bigben sort cette protubérance à greffer sur la GBA toute mignonne. Elle offre, sous les paumes, une assise plus conséquente et des boutons plus massifs. Mais attention : menottes enfantines et dextres graciles s'abstenir ! Cette coque est

Game Boy Advance

aussi équipée d'une protection rabattable, bien utile pour éviter de rayer sa console et pour la blinder contre les chocs. La coque de protection intégrale est, bien sûr, disponible en plusieurs couleurs, dont toutes celles de la Game Boy Advance. ■

Par Bigben, environ 50 F (7,47 euros).

Note: ★★★★★



www.FL-GAMES.com

Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

FL GAMES

BP 30
91390 Morsang sur Orge



CONSOLES :

DreamCast Jap. 1190 frs
PlayStation 2 Jap. 3590 frs
Game Cube Tel I

JEUX IMPORT :

Liste et Tarifs impressionnants alors
Contactez Nous !!!

DREAMCAST :

Câble de liaison
NeoGeo POCKET-DreamCast 299 frs
DC Gun 299 frs
Cartes Mémoires
1mo/2mo/4mo 79/129/149 frs
Nexus 4mo/16mo
avec câble ! 199/299 frs
Modem 56K avec navigateur 349 frs
Gochettes de remplacement 49 frs
Carte mémoire vibrante 4Mo 199 frs
DC Pistol 249 frs
Coque console translucide 179 frs
Coque VHS translucide 99 frs
Câble S-Video 59 frs
Rallonge manette 39 frs
Gun sans fil 349 frs

PLAYSTATION / PS One / PS2

Câble RGB PS1/PS2 39 frs
PS Hacker ou Puce + câble RGB 49 frs
Falcon Light Gun + pointeur laser I 299 frs
Adaptateur Allume-Cigare PS One 149 frs
Memory Card 120 Blocks PS1 149 frs
Link Câble PS1 39 frs
Rallonge manette 39 frs
Manette PS2 Turbo + Ralenti 149 frs
Télécommande PS2 129 frs
Guitare PSX 249 frs
Bloc Alim PS1 Auto-Voltage 129 frs
Bloc Alim PS2 Auto-Voltage 329 frs

FL-GAMES c'est aussi des Jeux et des Consoles en Import Direct !!!



GBA Link 2P/4P
99 frs / 129 frs



GBA Film Protection
+ Filtre UV : 99 frs



GBA Vite de recharge
99 frs



GBA Adaptateur
Allume Cigare : 129 frs



GBA Adaptateur
Secteur : 39 frs



Unité Sauvegarde
GBA : 1129 frs



Unité Sauvegarde
GB : 899 frs



GBA Cartouche viâge
tel.



GBA Boîtier pour Jeux
99 frs



**REVENDEURS
CONTACTEZ
NOUS !!!**

Livraison sous 24h/48h
Pour toutes questions,
n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC, hors frais de port.
Offres dans la limite des stocks disponibles.
Photos non contractuelles.

Tel : 01.60.16.42.32
Fax : 01.60.16.19.77
Ouvert du Lundi au Samedi
de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

www.FL-GAMES.COM

Passer commande par CB par téléphone ou par chèques / mandats
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom	Téléphone
Adresse	
Code Postal, Ville	

+30Fr de frais de port
Cyclon contre remboursement +40Fr

free shop

DIVINEO

L'ÉLECTRONIQUE SANS FRONTIÈRES

WWW.DIVINEO.FR

L'expérience d'un grand groupe international.
Une livraison en 24 ou 48 heures de votre colis.
Une société uniquement spécialisée sur Internet.
Un support client rapide et toujours disponible.
Une gamme de produits complète et à petits prix.
Diverses formes de paiements sécurisées à 100%

LES PRODUITS DU MOIS :

PLAYSTATION 2 : NEO4 :



C'est la mod chip que tout le monde attendait pour la Playstation 2. Plus besoin de booter avec une Action Replay, tout est en direct comme sur la Playstation 1.

Disponible en France en co-exclusivité chez Divineo.fr pour 595,95 F (90,8 €)

PLAYSTATION : PSXCHANGE V2.0 :

La version 1.0 de ce petit CD connu un succès foudroyant. En effet grâce à lui, plus besoin de mod chip et de perdre sa garantie pour utiliser tous les CD imports pour Playstation.

La version 2.0 avec un prix de seulement 109,95 F (16,8 €) lui assure un succès continu.



GAME BOY ADVANCE : HIT FLASHER GAME BOY ADVANCE :



La gamme de produit indispensable pour toute personne souhaitant aller un peu plus loin avec leur Game Boy Advance.
Les kits complets cartouche et linker en version 64Mb et 128Mb sont disponibles, ainsi que les cartouches seules.

A partir de 799,95 F (122 €)

DREAMCAST : CABLE S-VIDEO :

Si votre téléviseur possède une prise S-Vidéo, ce produit est indispensable.
La qualité de l'image est nettement supérieure à tous les autres types de connexions et vous permettra d'apprécier encore plus vos jeux favoris.

Son prix : 69,95F (10,66 €)



Les plus de Divineo : Articles réparation consoles !

Ne changez pas de console et économisez de l'argent grâce à nos nombreux articles de réparation de consoles tels que les lentilles laser de rechanges, câbles DVD PS2, socle de support CD etc.

CONTACT/INFORMATION :

fr@divineo.com
Divineo France
RGR - Caspétras 132 8 433 901 238

WWW.DIVINEO.FR

Accessoires

Boîte de rangement

Game Boy Advance

Vous l'avez sans doute remarqué, les jeux GBA ont beau coûter plus cher que les jeux Game Boy Color, ils ne sont pas pour autant fournis avec un étui de protection. Et Nintendo semble n'avoir rien prévu de tel pour l'instant... Pour pallier ce problème, Bigben a eu la bonne idée de commercialiser des boîtiers. Semblables à leurs

homologues sur Game Boy Color, ils sont adaptés à la taille des cartouches GBA. Simples d'utilisation, efficaces, ils blinderont vos jeux contre les chocs, notamment quand vous les emmenez en vrac dans votre sac à dos. ■

Par Bigben,
Le lot de six boîtes :

environ 50 F
(soit 7,47
euros).
Note :

★★★★★



Worm Light

Game Boy Advance

Après avoir fait un malheur sur Game Boy, voici que les fameuses Worm Light investissent la Game Boy Advance. Sur le même principe que les précédentes, la Worm Light Advance se présente comme une lampe à tige modulable. Elle est livrée sous la forme d'un serpent, que l'on pourra tordre dans

tous les sens pour adapter la source de lumière au meilleur confort de vision. La Worm Light n'a pas besoin de piles supplémentaires. Elle se branche sur le port link de la GBA, et s'alimente directement sur les piles de la console. Malheureusement, elle n'est pas très efficace, et génère souvent des reflets

très gênants. ■

Par Bigben,
environ 70 F
(10,52 euros),
et par
Eclectic,
environ 40 F (6
euros).

Note : ★★★★★



Contact publicité

Sophie Bazin

Tél. : 01 41 86 16 32

Fax : 01 41 86 16 92

Le marché aux puces

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

Manette pour Dreamcast™ **Promo !**
Mémoire 4 Mo pour Dreamcast™ **Promo !**
VGA Box pour Dreamcast™ **Promo !**

PUCE NEO4
Modification de console
Téléphonez au 03 25 31 47 28

+ de 100 REFERENCES

achetez en toute liberté sur internet

OMINFO

OMINFO.COM - BP 207 - 32008 CHARENTON LEZ TOULOUSE
Tel. 03 25 31 47 28 - Fax 03 25 31 69 79

Télécommande pour Playstation2™
Puces pour modification de console

VISA
MasterCard
eBay.com

ACHETER EN TOUTE LIBERTÉ SUR INTERNET

OMINFO

OMINFO.COM

www.ominfo.com

free shop

PARTICULIERS, PROFESSIONNELS DU JEU VIDEO !

Vendez

vos jeux, consoles et
accessoires :



Playstation



Dreamcast



Nintendo 64



Gameboy



Playstation 2



PC/CD-Rom

Estimation et Paiement Immédiat

COMPACTS BOUTIQUE

55-57 avenue d'Italie 75013 Paris

01.44.06.76.15

Métro : Tolbiac

ouvert entre 10h et 20h

sans interruption du lundi au samedi

LA CONSOLE MAGIQUE

SUPPORTS

NEC	SUPER FAMICOM	NEOGEO CART
PS ONE	GAME BOY COLOR	NEOGEO CD
PS 2	SATURN	NEOGEO POCKET
FAMICOM	DREAMCAST	WONDERSWAN

NEWS

ARC THE LAD COLL. US (PS-ONE)
SILENT HILL 2 JAP. (PS2)
MARK OF THE WOLFES JAP. (DREAM)
SENGOKU 3 JAP. (NEO CART)
FINAL FANTASY 3 JAP. (WONDERSWAN)

Nombreux RPG dispo. sur tous supports...

LA CONSOLE MAGIQUE

09, RUE COLBERT
37000 TOURS

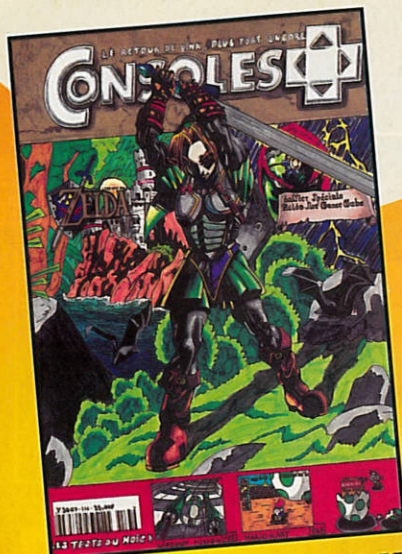
TEL. 02.47.45.33.77 FAX. 02.47.45.34.40
e-mail : la-console-magique@orange.surf.fr

À la rédaction, entre l'armoire des fournitures et le distributeur d'eau, on trouve un réfrigérateur. À l'intérieur de celui-ci, entre les bouteilles de Kro et les vieux bouts de saucisson rescapés d'un pot de départ, se cache une bouteille de Poy. Personne n'a jamais osé l'ouvrir ni goûter ce qu'il restait du yaourt à la fraise entamé il y a plusieurs mois maintenant... personne, sauf Switch.

Pas de Poy!







le vainqueur

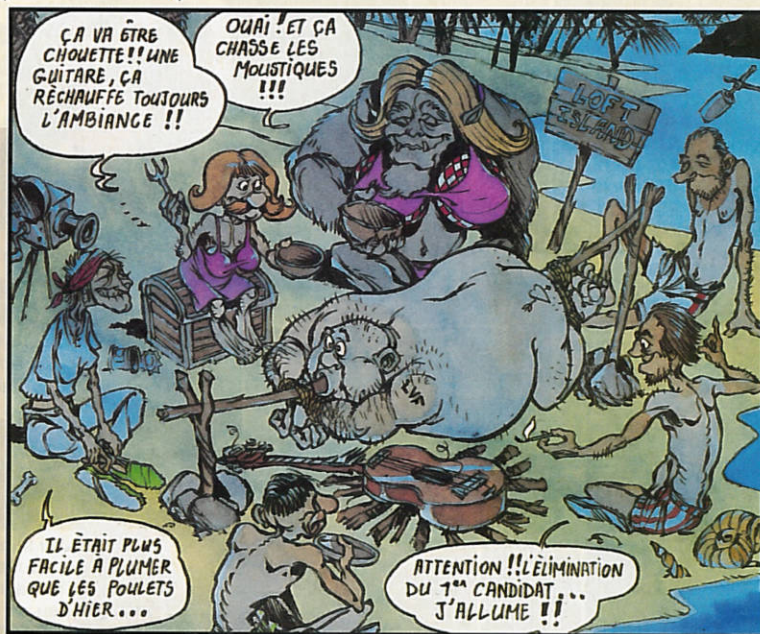
Le vainqueur du concours d'octobre s'appelle Younès Djouner. Ce lecteur de 17 ans habite Saint-Étienne. Si les Verts ne font pas d'étincelles en ce début de championnat, il n'en est rien de Younès qui assure vraiment et nous a fait un dessin de Link exceptionnel. Pour la peine, il remporte un abonnement gratos à Consoles+. Bien vu!

COUL

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du

Vous l'aurez certainement remarqué, participer à une émission de télé n'est pas vraiment difficile. Il suffit de réunir l'une des conditions suivantes : avoir une tête de nigaud ou une poitrine siliconée. Bon, n'ayant ni la coupe à Steevy ni le buste de Loana, j'ai dû user d'attributs artificiels pour participer à l'émission « Les aventuriers de Koh-Lanta ». Après quelques semaines de jeu, la bouffe était devenue le principal sujet de conversation... Trollie et moi avons eu alors une idée de génie : au lieu d'éliminer les candidats et les renvoyer chez eux, pourquoi ne pas les bouffer ? Un bon barbecue, et le tour est joué ! Ben quoi, y a un problème ?

Bomboy, anthropophage à ses heures perdues



C'est pas nouveau, c'est Sanouvang... C'est pas pareil!



rrrier

Colonel Pierre-Avia 75754 Paris cedex 15

SPEEDY GONZALEZ

Q Christophe Gonzalez en a ras le syphon ! Voici ce qu'il me demande : « 1/ Je veux connaître la date précise de sortie de Syphon Filter 3 sur PlayStation. 2/ Y a-t-il un mode deux

3/ Quel sera son prix ? 4/ Sortira-t-il en Bretagne ? ».

■ Salut kéké. 1/ Pas de date précise de sortie de Syphon Filter 3 sur PlayStation. Le jeu devrait sortir pour Noël prochain, si tout va bien. 2/ A priori, il n'y a pas de mode

deux joueurs dans Syphon Filter 3. Mais n'ayant pas de nouvelles de ce jeu depuis plusieurs mois, cette information est à prendre au conditionnel. 3/ Le prix moyen constaté pour un jeu PSone. 4/ Je ne crois pas. Il n'est pas prévu non plus en Corréze ni sur la planète Mars.

MISE EN WEIL

Q Vincent Weil (snake_boy88@hotmail.com) me pose quelques questions : « 1/ Est-ce que Golden Sun et Breath of Fire sur Game Boy Advance vont être traduits en français un jour ? 2/ Quand sortira le prochain Tony Hawk's Pro Skater ? 3/ Est-ce vrai que dans le jeu Final Fantasy X se trouve une démo exclusive de Final Fantasy XI ? Si oui, pourriez-vous faire quelques captures d'écran pour me faire baver ? 4/ Verrons-nous la série des Final Fantasy sur Game Boy Advance ? 5/ Comment m'abonner à votre magazine sachant que j'habite la Suisse ? 6/ Peux-tu me publier ? ».

■ Salut petit kéké suisse. 1/ Ces deux jeux ne figurent pas sur les différents plannings des éditeurs. Cependant, ces deux titres étant très célèbres, il y a fort à parier qu'ils sortent un jour

en version officielle. Je doute qu'ils soient pour autant traduits en français. 2/ Le prochain Tony Hawk's Pro Skater (le troisième épisode) sortira au mois de novembre prochain. 3/ Il n'y avait pas de démo jouable de Final Fantasy XI dans le jeu Final Fantasy X. On trouvait un trailer de quelques minutes, c'est-à-dire une séquence animée, du nouvel épisode. C'est pas grand-chose ! 4/ Non, en tout cas pas pour l'instant ! Nintendo est en froid avec Square et aucun épisode n'est pour l'instant annoncé sur Game Boy Advance, ni sur Nintendo Game Cube. 5/ Deux possibilités : soit m'envoyer une valise pleine d'or et de bon chocolat suisse, soit appeler le service marketing de Consoles+ au 01-41-86-17-55, c'est comme tu veux ! 6/ Même Oui, à condition de m'envoyer une valise pleine d'or et de bon chocolat suisse.

VASCOM DE GAMA

Q Emmanuel, que tout le monde appelle Vascom, me demande : « 1/ J'ai constaté que dans la rubrique Courrier il n'y a pas beaucoup de lettres provenant de la Réunion. Combien de lettres de la Réunion recevez-vous chaque mois ? 2/ Je joue aux jeux vidéo depuis 1992 et j'ai possédé plusieurs consoles : Sega Master System 2, Super Nintendo, PlayStation, et bientôt PlayStation 2. Que penses-tu de mon parcours ? 3/ Penses-tu que le prix de la PlayStation 2 va baisser d'ici Noël avec l'arrivée au Japon et aux États-Unis de la Nintendo Game Cube et de la Xbox de Microsoft ? 4/ La Xbox peut-elle s'imposer durablement face à la Game Cube et à la PlayStation 2 ? 5/ La PlayStation 2 possède-t-elle un bon lecteur de DVD vidéo ? ».

■ Salut kéké. 1/ En moyenne, je reçois une trentaine de lettres provenant de l'étranger chaque mois : Maroc, Tunisie ainsi que des départements et territoires d'Outre-Mer : Martinique et Guadeloupe. L'île de la Réunion n'échappe pas à la règle. Le mieux, ce serait de m'envoyer des cartes postales pour en tapisser le mur de la rédaction. 2/ C'est un bon parcours de joueur sur console. Pas mal

Stéphanie Cassar, 30 Vauvert.

Elle est jolie la petite Stéphanie ? 15 ans et déjà pas mal de chien !

Alexandre Ulmann, 53 Laval.

Un dessin à l'aquarelle c'est écologique et ça ne pollue pas.

Frédéric Le Tutour, 56 Pontivy.

16 ans, et déjà fâché avec l'orthographe.

Fabien Dupouy, 47 Clermont-Dessous.

Soyons clair, sa peinture, c'est du Solid !

même. Mais il te manque quelques ordinateurs et consoles du début des années 80 pour faire partie de l'équipe de Consoles+. 3/ La PlayStation a déjà baissé de prix en France. Deux cents francs... c'est pas grand-chose, surtout qu'il n'y a plus de carte mémoire! Encore un effort monsieur Sony!

4/ Pas facile de se faire une place dans l'univers des jeux vidéo... Il va y avoir une sacrée bataille l'année prochaine en France, quand les trois consoles (PS2, Xbox et Game Cube) seront réunies sur le marché. Et une fois de plus, ce sont les jeux qui feront la différence... Wait and see! 5/ Le lecteur DVD vidéo de la PlayStation est correct, mais ce n'est pas le haut de gamme de chez Sony. Sans prise S-Vidéo, pas question de voir un film dans de bonnes conditions... ne parlons pas de l'interface de la télécommande qui est vraiment peu conviviale. Impossible également de lire les DVD américains (zone 1)... Peut mieux faire donc.

LES ANNÉES YÉYÉ

Yeyess (yeyess@caramail.com) a quelques questions, mais pas pour m'embêter: « 1/ Puis-je savoir quelle est la note dont a bénéficié Final Fantasy VIII? 2/ J'ai comparé les photos

du test de F-Zero dans Consoles+ avec celles de l'un de vos concurrents et je me suis aperçu que c'était les mêmes. Pourquoi? 3/ J'ai une annonce à faire: j'aimerais que tous ceux qui lisent ces lignes m'envoient un mail en me disant quelle console ils achèteront prochainement: Xbox, Game Cube, PlayStation 2 ou Game Boy Advance. Merci! ».

■ Salut kéké. 1/ Final Fantasy VIII a été testé dans le numéro 94 et a obtenu la note excellente de 95 %. 2/ La raison est fort simple: il est impossible de faire des captures d'écran de jeux sur Game Boy Advance; c'est Nintendo qui nous a fourni les images. Voilà pourquoi tu les as retrouvées dans Consoles+ et dans la plupart des magazines spécialisés. 3/ Ton annonce est parue, j'espère que tu auras beaucoup de réponses. Tu me tiens au courant?

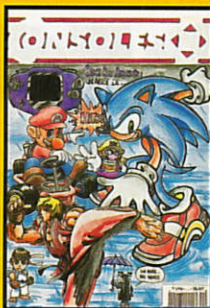
ALLEZ LES VERTS!

Étienne, un gentil lecteur, me pose quelques questions: « 1/ Quelle est la meilleure console pour les amateurs de RPG? 2/ Quel est le prix de Final Fantasy X? 3/ Pendant combien de temps cette série va-t-elle continuer? 4/ La Dreamcast va-t-elle mourir? 5/ Phantasy Star Online 2 sortira-t-il uniquement sur Game Cube? ».

LE PRIX D'EDDY KACE



Et c'est le petit Nicolas Touchard, qui remporte le prix d'Eddy Kace d'octobre grâce à un dessin 'hachement bien fait! C'est du crayonné très précis et le rendu des ombres est parfait. Il recevra le prochain numéro dédié par toute l'équipe! Merci qui?



■ Allez kéké. 1/ Cela va te paraître un peu fou, mais la PSone reste actuellement la console qui propose le plus de RPG. La PS2 en a très peu, et la DC est un peu mieux fournie. 2/ Pour l'instant, Final Fantasy X n'est vendu qu'en import en France. Son prix est donc très élevé: compte plus de 1 000 F si tu désires l'acheter. 3/ FFXI est en développement et est très avancé. Le XII est en préparation. 4/ À long terme oui, puisqu'elle n'est plus fabriquée. 5/ Le Phantasy Star Online qui est prévu sur Game Cube est le premier épisode sorti sur Dreamcast. Quant au Phantasy Star Online 2, il est déjà disponible en import.

BENOIT DE CAJOU

Benoit (final.9@wanadoo.fr) a quelques questions à me poser: « 1/ J'ai acheté Breath of Fire, Mah Jong Detective, Silent Hill et Mario Kart sur

Game Boy Advance. Or, je ne trouve aucun test de ces jeux dans les Consoles+ Hors Série du mois d'août. Pourquoi? 2/ Nintendo fait la gueule à Square parce qu'il l'a abandonné pour rejoindre Sony et sa PlayStation. Mais alors, pourquoi Enix, qui est aussi parti, n'a pas eu de représailles de la part de Nintendo? 3/ En lisant le dossier piratage de cet été, je me suis rappelé avoir vu AHL jouer à Docteur Mario sur un PC. C'est du piratage, ça? 4/ Je voudrais savoir s'il est légal ou non de rapporter des jeux vidéo du Japon lors d'un voyage? Peut-on avoir des problèmes avec la douane? ».

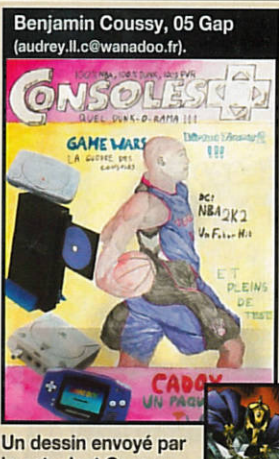
■ Salut kéké. 1/ Tout simplement parce qu'il s'agit de jeux importés et que nous ne faisons pas beaucoup de tests Game Boy Advance en import. C'est aussi élémentaire que cela. 2/ Les voies du Seigneur sont impénétrables. Plus sérieusement, au départ, c'est Nintendo qui a lancé Square dans l'univers des jeux vidéo en lui donnant pas mal d'argent. Tu peux comprendre pourquoi Nintendo n'a pas apprécié que Square développe ensuite



Enfin un lecteur qui ne mâche pas ses dessins!



12 ans, et plein d'humour.



Un dessin envoyé par le net, c'est Coussy, coussa.



Allez Caroline, encore un effort et le petit Boizeau va sortir. Arf! arf! arf!

exclusivement ses Final Fantasy sur les consoles de Sony. Aujourd'hui, Square s'en mord les doigts, car Nintendo fait la sourde oreille et le besoin d'argent se fait cruellement sentir! 3/ Pas du tout: nous avons le jeu original à la rédaction. AHL peut jouer en toute légalité avec la Rom sur son ordinateur (qui est un Macintosh et pas un PC de kéké). 4/ Tant que tu ne rapportes pas du Japon ou des États-Unis une centaine de Xbox ou cinq cents Game Cube, rien ne t'empêche de revenir avec quelques jeux d'un voyage à l'étranger. Un peu... mais pas trop quand même.

Y A D'LA CASSE!

Q M^{me} Colman a acheté le 23 juin dernier une Game Boy Advance pour l'anniversaire de son petit fils. Deux jours après, l'écran était étoilé. Cette dame me demande alors si cette console est bien destinée aux enfants et aux ados.

■ Bonjour, Mamie Kéké. La Game Boy Advance, à la différence d'un ballon de football, n'est pas faite pour qu'on tape dedans avec les pieds. La Game Boy Advance n'est pas prévue non plus pour rebondir quand on la lance par terre violemment: elle reste au sol. On ne peut pas non plus mettre la Game Boy Advance dans un four, elle a très mauvais goût, même après avoir cuit à feu doux pendant 20 minutes et n'est pas waterproof... et pourtant la Game Boy Advance est bien une console de jeu pour enfants, ados et adultes. Allez comprendre, chère Madame!

EIN LECTEUR, EIN!

Q Ein (clad.64@caramail.com), un lecteur de 15 ans qui habite Montpellier, se considère comme un gamer et non comme un kéké. Voici ses questions: « 1/ Quand sortira la nouvelle version du Dream Key en France? 2/ Le mois de novembre va être chargé: Shenmue 2, Virtua Tennis 2, Devil May Cry, Silent Hill 2, ISS Pro Evolution, la Xbox, la Nintendo Game Cube... si tu

avais deux jeux à choisir, lesquels prendrais-tu? 3/ C'est une anecdote que je me pose depuis longtemps à propos de votre mag: pourquoi est-ce 100 % consoles, 100 % jeux alors qu'il y a des rubriques manga, DVD vidéo...? 4/ Ne trouves-tu pas que Sonic Adventure, c'est la grande classe? 5/ Est-ce vrai que les sous-titres de Shenmue 2 seront traduits en français? 6/ Quand sortira le film Final Fantasy, les Créatures de l'esprit en DVD? ».

■ Salut kéké quand même. 1/ Je n'ai pas entendu parler d'une nouvelle version du Dream Key pour la Dreamcast. Actuellement nous en sommes à la version 1.5. 2/ Si je devais te conseiller deux jeux parmi ceux que tu me cites, je choisirai Virtua Tennis 2 et Devil May Cry. 3/ Bon ben... disons qu'on est 100 % consoles, 100 % jeux, 100 % pur... tu rajoutes 100 % DVD vidéo et 100 % manga et tu obtiens un mag 100 % super bien. 4/ Sonic Adventure 2 est effectivement un superbe jeu, avec une vitesse d'animation époustouflante! 5/ Je n'ai jamais entendu cette rumeur. Aux dernières nouvelles, Shenmue 2 sera comme le premier épisode, c'est-à-dire 100 % en anglais. 6/ Le DVD du film Final Fantasy n'est pas encore annoncé en version officielle. Aux États-Unis, le DVD est attendu pour le 23 octobre.

ARMADA CORSA

Q Driss Laaraichi a un petit problème et quelques questions (iverson84@caramail.com): « 1/ Est-ce qu'il y aura un jeu de moto sur Dreamcast? 2/ Quel est le meilleur jeu de course réaliste sur Dreamcast? 3/ Je veux me connecter sur Internet via ma Dreamcast, mais j'habite à Rabat au Maroc. Comment puis-je faire? ».

■ Salut kéké. 1/ Il n'y a plus de jeu de moto annoncé sur Dreamcast. L'arrêt de la fabrication de la console a définitivement stoppé la plupart des productions de jeu sur Dreamcast. 2/ Un jeu de Course réaliste ou bien un jeu de course? Si tu veux un jeu de Course réaliste, va faire un tour sur l'île de Beauté... il s'y pratique une

sorte de Bomberman grandeur nature. Mais si tu veux un jeu de course réaliste, il y a plusieurs choix possibles: MSR, les 24 heures du Mans ou Sega Rally 2. 3/ Tu as un sacré problème en effet. Le mieux serait que tu te renseignes auprès de Sega directement en téléphonant au 01-49-69-23-12 (c'est dans la banlieue parisienne).

VIVE LE FRANCE

Q Alexandre France, un fidèle lecteur, me pose quelques questions: « 1/ Evil Dead sur PlayStation est-il un bon jeu? 2/ Penses-tu que la Xbox sera aussi performante qu'un PC? 3/ Des jeux PC sortiront-ils sur Xbox? Si oui, lesquels? 4/ Que signifie Onimusha Warlords? 5/ Quel est pour toi le Top 5 de la PlayStation 2? 6/ Sur quelles plates-formes sortiront les futurs hits Dino Crisis 3, Resident Evil 5 et Onimusha 2? 7/ Quel est ton jeu de baston préféré, toutes consoles confondues? ».

■ Salut kéké. 1/ Evil Dead est un jeu assez moyen sur PSone. Dans le genre, il y a mieux. 2/ Le problème avec la Xbox, un problème propre à toutes les consoles, c'est qu'elle n'est pas évolutive, contrairement au PC. Quand tu achètes une console, la vitesse de son processeur, la mémoire vidéo et la vitesse de lecture du lecteur de CD/DVD restent les mêmes pendant toute la durée de vie de la machine. Les PC eux sont évolutifs: quand on estime que son processeur est trop lent on le change; quand la carte graphique se traîne, on en achète une nouvelle... De nos jours, la vitesse moyenne des processeurs PC est de l'ordre du gigahertz (1000 MHz) et augmente sensiblement tous les deux ou trois mois (on trouve déjà des processeurs à 1,6 GHz!). Le processeur de la Xbox est cadencé à 733 MHz... donc la Xbox ne restera pas longtemps aussi performante qu'un PC. 3/ Normalement oui: on trouvera des jeux PC sur Xbox et inversement. 4/ Onimusha Warlords? Onimusha, les maîtres de guerre, si mon anglais est correct. Sinon, ça veut peut-être dire Onimusha fais ton lit ou Onimusha mange ta soupe, mais ça, j'en suis moins sûr. 5/ Le top 3 de la PlayStation 2, tous genres confondus: Gran Turismo 3, Devil

May Cry et Winning Eleven pour l'import. En officiel, Gran Turismo 3, Onimusha et Red Faction. 6/ Je ne sais pas si un nouveau Dino Crisis est prévu sur console. Un nouveau Resident Evil devrait sortir sur Nintendo Game Cube et Onimusha 2 est attendu sur PlayStation 2. 7/ Tu sais, je ne suis pas un grand amateur de jeux de baston. Mais si je dois te donner un nom, ce sera SoulCalibur sur Dreamcast.

SALUT FRÉROT

Q Frérot, un cyber lecteur (frerot@m6net.fr) me dit: « 1/ Faudra-t-il que j'achète un accessoire pour aller exploser les autres joueurs de Phantasy Star Online sur ma future Nintendo Game Cube? 2/ Switch a-t-il arrêté les Twix et s'est-il converti aux Mars? 3/ Votre nouvelle maquette est plus simple que la précédente. Cependant, j'ai l'impression que l'on a moins de précision sur le jeu. Pourquoi ne pas réintégrer l'ancienne maquette? ».

■ Salut kéké. 1/ Je viens d'appeler Kagotani san, et il m'informe que le jeu Phantasy Star Online sera jouable en réseau grâce au modem de la Nintendo Game Cube. Tu devras donc acheter ce modem pour jouer en ligne. On sait également que l'on pourra faire équipe avec les joueurs qui possèdent une Dreamcast. Sympa non? 2/ Switch n'a pas du tout envie d'arrêter les Twix. Il ne mange pas tellement de Mars, mais goûte de plus en plus souvent aux Los Brutos. 3/ Réintégrer notre ancienne maquette? Faire machine arrière? Ce n'est pas dans nos habitudes, tu sais. Dans quelque temps, il n'y paraîtra plus, et la nouvelle maquette vous semblera bien plus claire qu'avant.

COOL COULIO

Q Coulio, un passionné de RPG me demande: « 1/ D'après certaines rumeurs, il faudrait booster la PlayStation 2 pour pouvoir jouer au prochain Final Fantasy, Final Fantasy XI. Est-ce vrai? 2/ Quelle sera la prochaine bombe sur PlayStation 2? ».

■ Salut kéké. 1/ Final Fantasy XI est un jeu qui sera jouable en ligne, c'est-à-dire sur Internet. Il faudra donc équiper ta console PlayStation 2 d'un modem pour

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

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
vous débloquer

**3615
ASTU**

**3615
SOLU**


NUDGE Interactive 2,21 F/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

en profiter. Le développement du jeu est très avancé et, déjà, au Japon, il est en cours de bêta test. À l'heure actuelle, seuls quelques rares Japonais ont la chance d'essayer le jeu en ligne. 2/ Tout dépend de tes goûts. Devil May Cry (Resident Evil-like), Iss Pro Evolution (foot), Maximo (plates-formes) et Jack and Dexter (un jeu réalisé par les créateurs de Crash Bandicoot) devraient cartonner.


ON BARDOU À NICE

 Christophe Bardou (dzeus_hendrix@caramail.com) est un grand fan de Jimi Hendrix. Il a 16 ans et habite Bordeaux. Il me pose quelques questions: « 1/ Pourquoi le prix des jeux Neo Geo sur cartouche augmente-t-il au fur et à mesure que la bécane vieillit? Est-ce normal? 2/ Un particulier peut-il s'acheter une carte Naomi 1 ou 2? Si oui, à quel prix? 3/ La Dreamcast existe-t-elle en trois couleurs? 4/ Quelles sont les lois autour de l'émulation? ».

■ Salut voodoochild kéké. 1/ Les jeux Neo Geo sur cartouche, c'est comme le bon vin: ils se bonifient avec le temps! Les prix augmentent chaque année un peu plus... Normal, ces jeux sont de plus en plus rares. 2/ Je viens de poser la question à Kagotani san, notre correspondant permanent au Japon, qui me dit que c'est tout à fait possible. On trouve des cartes Naomi 1 en occasion dans quelques points de vente au Japon et leur prix varie en fonction du jeu. En ce qui concerne la Naomi 2, c'est encore un peu tôt. D'ici cinq mois, on devrait certainement en trouver. 3/ Il existe au Japon des Dreamcast de différentes couleurs. Il s'agit la plupart du temps d'éditions limitées dont les stocks sont désormais épuisés. Leur prix, même en occasion, reste assez élevé. En France, seules les Dreamcast blanches sont disponibles. Cependant, dans les deux derniers numéros de Consoles+ nous avons organisé un concours pour gagner une Dreamcast collector bleue (un

clin d'œil aux 10 ans de Sonic) et dédiée par Naka san (le créateur de Sonic). 4/ Les lois concernant l'émulation sont très simples: n'importe qui peut posséder chez soi un émulateur. Par contre, pour utiliser les jeux sur ton émulateur, il faut impérativement que tu possèdes des versions originales chez toi. Si ce n'est pas le cas, tu dois te débarrasser des fichiers au bout de 24 heures.


ARNAULT À TATON

 Arnault (arnitaton@swing.be) est un humble lecteur Belge qui aime beaucoup Consoles+. Il a quelques questions à me poser: « 1/ Je suis un fan de Doom-like, et je voudrais savoir si le jeu Red Faction vaut le coup ou non? Sachant que je n'ai pas l'intention d'acheter Half-Life (je l'ai déjà sur PC), dois-je craquer sur ce jeu ou bien attendre la sortie d'un nouveau Doom-like? 2/ Pourquoi supprimer le récapitulatif des meilleurs jeux à la fin du magazine? 3/ Quelle est la date de sortie de ISS Pro Evolution 2? 4/ Quelle a été la note donnée à SSK? ».

■ Salut kéké. 1/ Red Faction est un bon Doom-like sur PlayStation 2 (et PC). Les animations sont souples, l'ambiance excellente et la prise en main plutôt rapide. Sa durée de vie est un peu courte, on le termine en deux jours en y

jouant à fond, mais son mode multijoueur relance l'intérêt et sa durée de vie. Half-Life propose un mode solo identique à la version PC, mais dispose d'une mission inédite: Decay, jouable à deux en simultané. Ça mérite le détour, non? 2/ Nous ne l'avons pas supprimé définitivement, rassure-toi. Simplement, afin de proposer plus de tests dans le numéro daté août, nous avons choisi de supprimer temporairement cette rubrique. Elle est revenue le mois dernier. Rassuré? 3/ ISS Pro Evolution 2 sort en France courant novembre. 4/ SSK est l'un des premiers très bons jeux de la PlayStation 2, il a été testé dans le numéro 107 et a obtenu la note de 94 %.

II^e TOME

 Roman, un lecteur qui m'a déjà écrit il y a quelques mois, voudrait savoir si cela vaut le coup d'importer des États-Unis une Nintendo Game Cube?

■ Salut kéké. Si tu dois acheter une Nintendo Game Cube en import, je pense qu'il est plus judicieux d'en acheter une en provenance des États-Unis. Il est quand même plus facile de comprendre l'anglais que le japonais. Moi je pense effectivement que cela peut valoir le coup. Mais attention, il te faudra par la suite acheter uniquement des jeux US, car ta console américaine ne pourra lire ni les jeux européens ni japonais! Les jeux en import coûtent cher... tu es prévenu!

N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo, elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Kael de retour d'Ibiza. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur à la plage. Autre chose: on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner!
- Vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par email à l'adresse suivante: nicolas.gavet@emapfrance.com
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format JPEG est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par email à l'adresse sus-mentionnée.
- Si vous désirez que je passe vos emails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème: envoyez vos coordonnées par email à Niico.



REDACTION • PUBLICITE

43, rue du Colonel Pierre Avie
75754 PARIS Cedex 15
Tel.: 01 41 86 16 00
Fax rédaction: 01 41 86 17 67
Fax pub: 01 41 86 19 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

REDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghebaert (AHL)

Secrétaire

Juliette van Passchen 2 « le retour » (16 72)

Chefs de rubrique

Ge Dirh To (Gd)

Nicolas Gavet (Niico)

Secrétariat de rédaction

Nathalie Rauller, Cyrille Baudin

Van Gaudicher (premier SR)

Maquette

Virginie Avertin,

Ségolène Maouche,

Olivier Maugeon (premier inquestistal)

Net collabos & ce numéro

Christophe Kagotani (correspondant au Japon),
Bambay, Pierre Koch (Tonic), Maxime Roue (Switch),
Karrn Lutz (Kael), Julien Frenaud (Zoro).

PUBLICITE

Directrice commerciale

Lara Wlochowicz (116 24)

Directeur de clientèle

Nicolas Boulange (118 38)

Chef de publicité

Sophie Bazin (116 32)

Fax: 01 41 86 16 92

Maquette publicité

Domnique Chéreau

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING

Responsable marketing

Anne Sophie Bouvetier (116 45)

Assistante marketing

Anne Perleil (117 53)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Roger Grosjean (23 17)

SERVICE ABOYONEMENTS

Tél.: 01 64 81 20 23

France: 1 an (12 numéros):

345 F (TVA incluse)

Europe et étranger (tarif économique):

1 an (12 numéros): 457 F

(tarifs avion: nous consulter)

Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB.

Les règlements doivent être effectués par chèque

bancaire (postal ou carte bancaire

EP 53, 77332 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant: EMAP ALPHA,
19-21 rue Emile Ducloux, 92150 Suresnes.
Société anonyme. P-BE: Arnaud Ray de Playfontane.
Principaux actionnaires: EMAP FRANCE. Propriétaire: EM IMAGES.
P-BE et directeur de la publication: Arnaud Ray de Playfontane.
Directeur délégué: Marc Aubertin.

Responsable administratif et financier: Vincent Cousin.
N° de commission paritaire: 0405 873201.

Dépôt légal: à parution. Photocopier: Key Graphic, FFDL.

Imprimeurs: Tracy Gildner.

77200 Mante-la-Vallée.

Distribution: Transport Presse.

EMAP DIFFUSION, Directeur de département: Jean-Charles Guéraud.

Directeur adjoint: Dominique Pison.

Responsable diffusion: Marc Frost.

Résultats aux dispositions de presse:

modifications de service et réassort:

19-21, rue Emile Ducloux 92204

Suresnes Cedex. Tél.: 01-41-33-54-29.

La reproduction, même partielle, de tous les articles

parus dans la publication (O Consoles+) est interdite.

Les informations rédactionnelles publiées dans

Consoles+ sont libres de toute propriété. Les autres

numéros de Consoles+ sont déposés à

Consoles+ Service Abonnements, EP 53, 77332

Perthes Cedex. ISSN 1182-8693.



GBA

> **FLASH LINKER ADVANCE**
L'Ultime Copieur!*
L'Ami du Programmeur!
Pack avec cartouche:
64M: **1299FF**
128M: **1699FF**



> **ACTION REPLAY GBX**
La célèbre cartouche
de triche, maintenant
sur GAMEBOY ADVANCE.



349FF

*vous rappelons que l'utilisation du Flash Linker ne peut se faire que dans le cadre de programmation et de copie dite de sauvegarde. Il est donc illégal de copier un jeu dont vous ne possédez pas l'original.

PS2

> **MEGA MEMORY 16**
Plus de mémoire pour
vos sauvegardes.

349FF



> **DVD REGION X**
Rendez votre PS2
multizonales sans
modification!

249FF



> **BLEEMCAST MGS**
Emulateur pour jouer
à Metal Gear Solid
sur DC en version
nettement améliorée.

99FF



> **BLEEMCAST GT2**
Emulateur pour jouer
à Gran Turismo 2 sur
DC en version net-
tement améliorée.

99FF



Bientôt: Bleemcast
TEKKEN3 sur votre
Dreamcast!

PC

> **SMART JOYPAD**
Connecteur de Manettes
PSX sur PC.
Mode Analogique accepté
et 16 boutons utilisables.

179FF



> **ULTRA IMPACT**
Entre 1 et 4 Manettes
PSX sur PC pour les
jeux à plusieurs.

329FF



Envie d'une GameCube dès septembre en
direct du Japon?
Alors connectez-vous sur www.START-GAMES.com
pour connaître tous les détails!

BON DE COMMANDE

Ce bon de commande est à renvoyer à START-GAMES - BP 146 -
59333 Tourcoing CEDEX

Votre commande: Nom du produit: _____

Vous désirez recevoir la liste complète de nos produits: OUI / NON
(merci de joindre une enveloppe pré-timbrée à votre courrier)

Mode de paiement
Contre-remboursement (+ 28 FF) : _____
Chèque d'avance (à envoyer avec votre commande): _____
Carte de crédit: _____
Merci de bien vouloir envoyer votre numéro de carte avec votre
commande

Votre nom: _____
Adresse d'envoi: _____

Code Postal: _____
Ville: _____
Pays: _____
N° téléphone: _____

La communauté START-GAMES.com:

- > Un site de passionnés de jeu vidéo désireux de satisfaire les joueurs occasionnels tout comme les Hardcore Gamers
- > Votez en ligne pour les produits que vous attendez le plus
- > Inscrivez-vous à notre newsletter et aux abonnements "alerte produit" pour recevoir les dernières infos disponibles sur un produit particulier ou sur l'ensemble d'entre eux
- > Les jeux vidéo au meilleur prix du marché
- > Pas d'attente inutile: envoi par collissimo 48H ET vous êtes prévenu immédiatement en cas de rupture de stock

HERDY GERDY

Un Nouveau Monde
Un Nouveau Héros



NOEL 2001

herdygerdygame.com

CORE

 PlayStation 2

EIDOS
www.eidos.com